

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

03/2006 € 4,99

Ausgabe 89

Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

DVD IM HEFT

123 MINUTEN
SPIELZEIT
46 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



TOPTHEMEN AUF DVD:

DTM-RACE DRIVER 3



DRIVER
PARALLEL LINES



IM HEFT:
METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE
KINGDOM
HEARTS II



GENIALE BILDER
HINTERGRUND-INFOs
ENTWICKLER-INTERVIEW

AUSFÜHRLICH ANGESPIELT! VIDEO AUF DVD!

DER PATE

Filmreif: So spielt sich die Mafia-Saga auf der PlayStation 2!

DER PLAYSTATION-3-KNALLER EXKLUSIV ENTHÜLLT
Sechs Seiten zum Ego-Shooter der nächsten Generation

MEDAL OF HONOR ★ AIRBORNE ★



DUAL VIBRATION

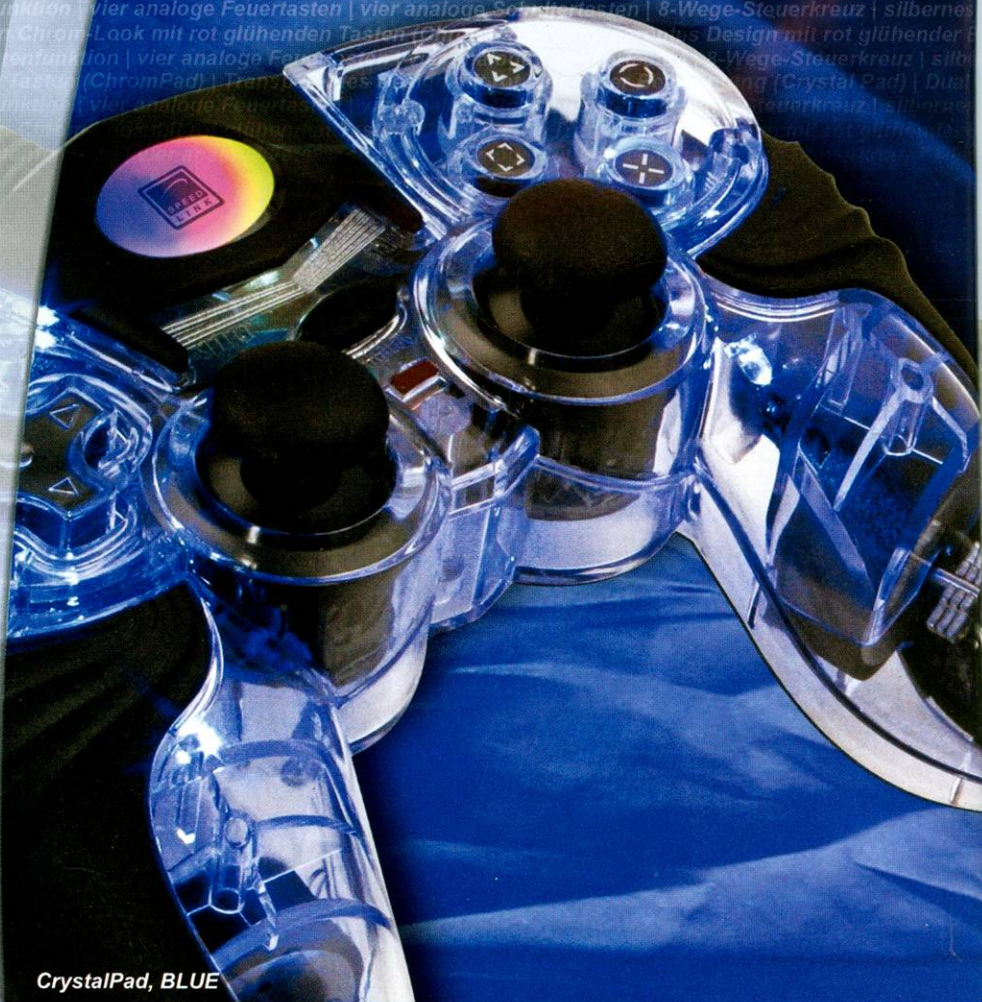


Jeweils in ROT und BLAU erhältlich

Neuer Glanz in Deiner Hütte



ChromePad, RED



CrystalPad, BLUE



Crystal Pad & Chrome Pad

WWW.SPEED-LINK.COM

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

ES IST OFFIZIELL:

PLAYSTATION 2 DIE NR. 1!

Kein Ende in Sicht!

X-MAS 2005

Wer war der Gewinner des Weihnachtsgeschäfts 2005? Die Xbox 360? Der GameCube? Die Xbox (1) zum Sonderpreis? Weder noch. Es war natürlich wie in den Jahren zuvor die PlayStation 2, die am häufigsten über die Ladentische wanderte. Und Spiele wie *Need for Speed: Most Wanted*, *True Crime: New York City* oder *FIFA 06* verkauften sich gerade auf der PlayStation 2 wie geschnittenes Brot, während sie auf anderen Konsolen oft nur in homöopathischen Dosen abgesetzt wurden, sprich: teilweise weniger als 5.000 Exemplare. Und es ist davon auszugehen, dass sich diese dominierende Position der PlayStation 2 auch in den kommenden zwölf Monaten nicht ändern wird. Denn in dieser Ausgabe stellen wir beispielsweise *Der Pate*, *DTM Race Driver 3*, *Metal Gear Solid 3 Subsistence*, *Hitman: Blood Money* oder *Kingdom Hearts II* vor – die allesamt Chancen auf eine Top-Platzierung in den Charts haben und den Verkauf der PS2 weiter ankurbeln dürften.

PLAYSTATION 3

Sie dürfen sich sicher sein, dass die PlayStation 3 bis zur endgültigen Veröffentlichung ein Dauerthema auf der Editorial-Seite bleiben wird. Offizielle Infos gibt es zwar in den seltensten Fällen, doch es gibt mehr als genug Branchenexperten, die mit ihren angeblichen Fakten für Aufsehen sorgen. So soll nun beispielsweise feststehen, dass die PlayStation 3 in Europa erst 2007 kommt. Und zwar zu einem Preis jenseits der 500 Euro. Wir wollen das nicht so recht glauben – und hoffen, dass unsere Meinung in den kommenden Monaten bestätigt wird. Einen Vorgeschmack auf die PlayStation 3 bietet unsere Riesenvorschau zu *Medal of Honor Airborne*, das wir in dieser Ausgabe als einziges Magazin rund um Sony-Konsolen exklusiv enthüllen. Gute Unterhaltung und eine schöne Zeit.

DER PATE

Auf welches Spiel wartet das PLAYZONE-Team mit Spannung? Natürlich auf *Der Pate*!



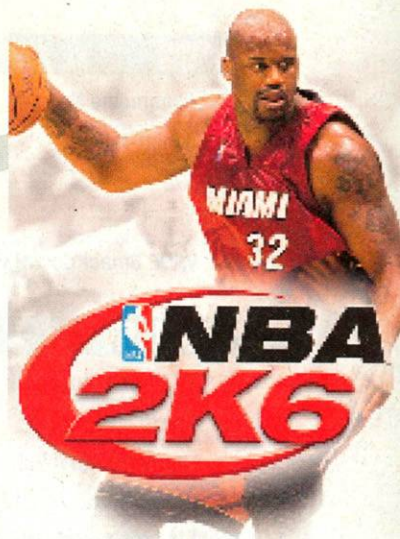
Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Britta Rasp (Layout)
Michael Meyer (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)

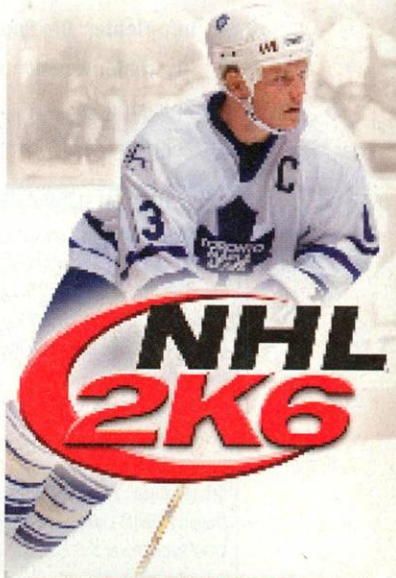
Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
David Mola (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
Maik Bütelfür (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

„2K Sports - packender kann Sport nicht sein!“



„... unschlagbar günstig!“



www.2ksports.de



NEWS

- 06 Allgemeine News
10 Japan-News

GEWINNSPIELE

- 08 WWE SmackDown! vs. RAW 2006

RUBRIKEN

- 47, 59, 77 Abo-Angebote
86 Feedback
80 Hardware/Zubehör
96 Impressum
52 Info-Center: Most Wanted
55 Info-Center: Termine
56 Info-Center: Die besten Spiele
58 Info-Center: Die Redaktion
96 Inserentenverzeichnis
85 Spielstände
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

ATV Offroad Fury 3.....	9
ATV Offroad Fury Blazin' Trails.....	9
Big Mutha Truckers 2.....	7
Black.....	48
Brothers in Arms: Earned in Blood.....	93
Call of Duty 2: Big Red One.....	92
Castlevania: Curse of Darkness.....	64
Der Pate.....	12
Devil Kings.....	76
Dragon Quest: Young Boy Yangus ...	11
Driver: Parallel Lines.....	40
DTM Race Driver 3.....	24
Gene Troopers.....	76
Hitman: Blood Money.....	44
Jacked.....	8
Key of Heaven.....	9
Kingdom Hearts II.....	36
Legend of Mana 4.....	11
Medal of Honor Airborne.....	18
Metal Gear Acid 2.....	50
Metal Gear Solid 3 Subsistence.....	30
Namco Museum 50th Anniversary.....	74
Need for Speed Most Wanted.....	93
Pac-Man World 3.....	73
Peter Jackson's King Kong.....	79
Prince of Persia: Revelations.....	78
Prince of Persia: The Two Thrones.....	93
Project IM.....	6
Rule of the Rose.....	11
Sega Classics Collection.....	74
Shadow of the Colossus.....	60
Shrek SuperSlam.....	94
Ski Alpin 2006.....	72
Ski Racing 2006.....	72
Skispringen 2006.....	73
Sniper Elite.....	7
Torino 2006.....	70
We Love Katamari.....	68
Xenosaga Episode 3: Also sprach ...	10
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP) ..	94

INHALT

03/06



12

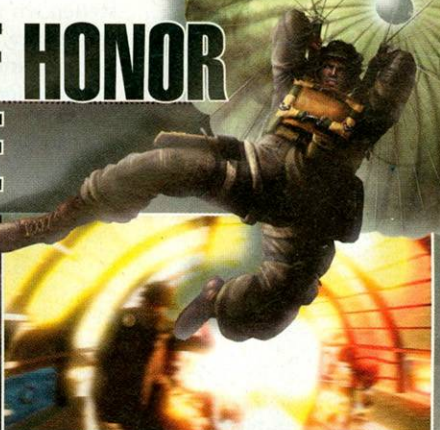
DER PATE

Ausführlich angespielt: Die aufwendige Umsetzung der Mafia-Saga



18

MEDAL OF HONOR AIRBORNE



Exklusiv enthüllt: Der Ego-Shooter der nächsten Generation



24

DTM RACE DRIVER 3

Erstmals ungeschönte Bilder: So gut spielt sich die PS2-Version!



VORSCHAU
30/50

METAL GEAR



ACID 2 SOLID 3: SUBSISTENCE

Snake als
Japanimport-
Doppelpack:
Die erweiterte
Neuaufgabe von
MGS 3 und
sein zweiter
PSP-Auftritt



VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 48 Black
- 12 Der Pate
- 40 Driver: Parallel Lines
- 24 DTM Race Driver 3
- 44 Hitman: Blood Money
- 36 Kingdom Hearts II
- 30 Metal Gear Solid 3 Subsistence

PLAYSTATION 3

- 18 Medal of Honor Airborne

PSP

- 50 Metal Gear Acid 2

TEST

PLAYSTATION 2

- 64 Castlevania: Curse of Darkness
- 76 Devil Kings
- 76 Gene Troopers
- 74 Namco Museum 50th Anniversary
- 73 Pac-Man World 3
- 74 Sega Classics Collection
- 60 Shadow of the Colossus
- 72 Ski Alpin 2006
- 72 Ski Racing 2006
- 73 Skispringen 2006
- 70 Torino 2006
- 68 We Love Katamari

PSP

- 79 Peter Jackson's King Kong
- 78 Prince of Persia: Revelations

LÖSUNGEN/PROFITIPPS

- 88 Gun

CHEATS & CODES

- 93 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 92 Call of Duty 2: Big Red One
- 93 Need for Speed Most Wanted
- 93 Prince of Persia: The Two Thrones
- 94 Shrek SuperSlam
- 94 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)

TEST
60

SHADOW OF THE COLOSSUS

Endlich im Test: Das neue
Meisterwerk der Ico-Entwickler



Exklusiv für Abonnenten: Jeden Monat eine coole Box für die PLAYZONE-DVD!

DVD-INHALT

Eine ausdrückbare Version der DVD-Hülle finden Sie im ROM-Bereich der DVD.

THEMA DES MONATS

Der Pate

VORSCHAU

DTM Race Driver 3
Driver: Parallel Lines
Black
SOCOM 3: U.S. Navy S.E.A.L.S.
Okami
24: The Game
Metal Gear Acid 2 (PSP)

TEST

We Love Katamari

Shadow of the Colossus

Knights of the Temple II
Gene Troopers
Castlevania: Curse of Darkness
Psychonauts
Torino 2006
Urban Reign
Flow: Urban Dance Uprising
Namco Museum 50th Anniversary
Pac-Man World 3
Sega Classics Collection
Prince of Persia: Revelations (PSP)
Peter Jackson's King Kong (PSP)
Gottlieb Pinball Classics (PSP)

BONUS

„PLAYZONE LIVE“-Outtakes 2005
PlayStation Master No. 2
Pro Evolution Soccer 5:
Der Weg zum Werbespot
Peter Jackson's King Kong
(Making-of: Der Film)

SPIEL-TRAILER

Splinter Cell Double Agent
Onimusha: Dawn of Dreams
AND 1 Streetball
Worms: Open Warfare (PSP)
Black

FILM-TRAILER

Jarhead – Willkommen im Dreck
Felix 2
– Der Hase und die verflixte
Zeitmaschine
Die Wolke

Jetzt alle Videos
zu PSP-Spielen auch
im PSP-Format!

X-PORT-SAVEGAMES:

WWE SmackDown!
vs. RAW 2006

MAX-DRIVE:

Battlefield 2: Modern Combat • NFS: Most Wanted

The Matrix: Path of Neo • Peter Jackson's King Kong • L.A. Rush Harry Potter und der Feuerkelch
Tony Hawk's American Wasteland • Soul Calibur III • Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi



NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. DER PATE

Die erste spielbare Version begeistert selbst Skeptiker.

2. VERDIENTE MEDAILLE

Das neue Medal of Honor macht einen super Eindruck!

3. SCHLANGENPERSPEKTIVE

Es geht doch: MGS 3 Subsis-tence punktet mit neuer Kamera

4. SHADOW OF THE COLOSSUS

Ein einzigartiges Spielerlebnis, das Sie nicht verpassten sollten!

5. ICO-RERELEASE

Der Action-Adventure-Geheim-tipp ist ab Februar wieder erhältlich - für günstige 30 Euro!

FLOPS



1. AFFENSCHANDE

Die PSP-Version von King Kong wird der Vorlage nicht gerecht.

2. AUSGEARBEITET

Japano-RPG-Spezialist Working Designs schließt seine Pforten.

3. KEIN DATUM IN SICHT

Das warten auf einen Play-Station-3-Termin geht weiter.

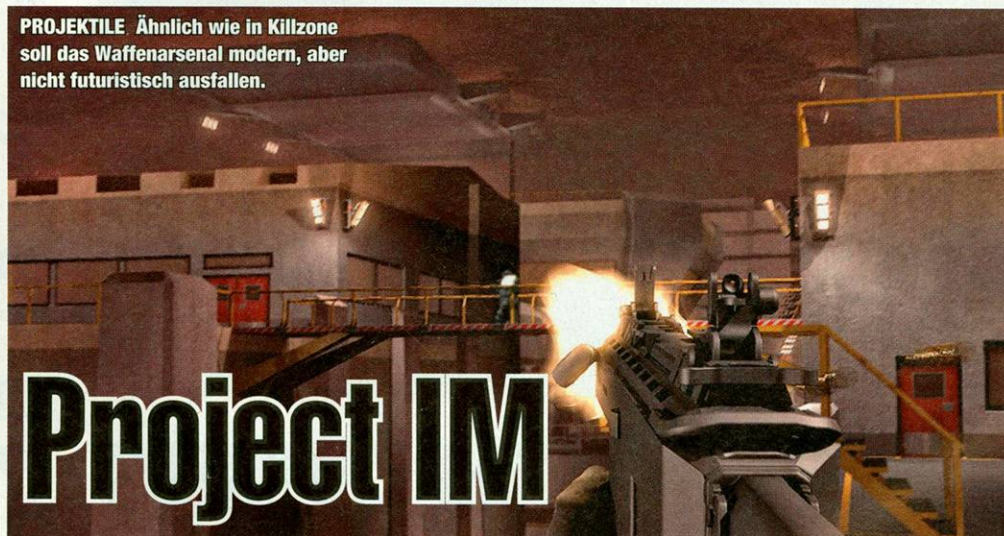
4. RUHE NACH DEM STURM

Im Januar erscheinen kaum interessante Spiele!

5. FLOPMANGEL

Mehr Flops wären nicht besser!

PROJEKTILE Ähnlich wie in Killzone soll das Waffenarsenal modern, aber nicht futuristisch ausfallen.



Project IM



EGO-SHOOTER Konkurrenz für das PS3-Killzone?

Recht überraschend kündigte der dänische Entwickler Zero Point Software vor kurzem einen Ego-Shooter für die PlayStation 3 an, der mit coolen Features um die Gunst der Next-Generation-Spieler werben will. Das ambitionierte Projekt soll besonders durch seinen Kooperativmodus für bis zu vier Spieler und hohen Realismus aus der Masse herausstechen. Als Basis für das Vorhaben dient die leistungsfähige Unreal 3-Technologie, die prachtvolle Optik ermöglichen sollte. In einer glaubwürdigen Zukunft angesiedelt, soll sich die Story über insgesamt drei Spiele erstrecken, *Project IM* ist also der Beginn einer Trilogie. Die ersten (Konzept-)Bilder wirken wie ein Mix aus *Halo*, *Killzone* und *Area 51* – Zutaten, die durchaus auf

ein viel versprechendes Spielerlebnis hoffen lassen. Ein Publisher steht noch nicht fest und bis zur Veröffentlichung dürfte noch eine ganze Weile ins Land

gehen. Noch im ersten Quartal diesen Jahres soll ein aussagekräftiger Trailer erscheinen – wir sind gespannt. (mb)

Hersteller: Zero Point Software

Internet: www.zeropointsoft.com

Termin: Nicht bekannt

BLECHKAMERAD Schwer bewaffnete Mechs gehören ebenfalls zu den Gegnern.



NEWSTICKER

+++ ID UNTERSTÜTZT PS3 Die Macher von Quake 4 (dt.) und anderen teilweise indizierten Ego-Shootern für verschiedene Plattformen ließen verlauten, in Zukunft auch Spiele für die PlayStation 3 entwickeln zu wollen. **+++ MAJESCO VERKAUFT SPIELE** US-Publisher Majesco hat die Rechte an den Spielen *The Darkness* (PlayStation 3) und *Ghost Rider* (PS2 und PSP) an einen bisher noch unbekannten Publisher für ca. 8 Millionen US-Dollar verkauft. Beide Titel sollten im Laufe des Jahres 2006 erscheinen.

+++ VERKAUFSREKORD Laut Angaben von Sony wurden im Dezember letzten Jahres sage und schreibe 300.000 PS2-Konsolen verkauft – mehr als je zuvor. **+++ RETTER IN HÖCHSTER NOT** Das Puzzle-Actionspiel *Exit* von Taito für PSP wird in Deutschland über Ubisoft erscheinen. Geplanter Release des witzigen, abwechslungsreichen Titels: Februar. **+++ NACHBESSERUNG** Microsoft-Gründer Bill Gates kündigte auf der Consumer Electronics Show (CES), die Anfang Januar in Las Vegas stattfand, an, dass noch



Big Mutha Truckers 2

RENNSPIEL Auf dem Highway ist die Hölle los!

Die Autobahnen der Vereinigten Staaten dürfen bald wieder unsicher gemacht werden. Diesmal muss besonders viel Kohle rangeschafft werden, denn die Mutter des Trucker-Clans wurde wegen Steuerhinterziehung dingfest gemacht. Mit dem verdienten Geld sollen nun die Geschworenen bestochen werden. Auf der Übersichtskarte sind mehrere Städte und kleine Handelsposten zu sehen, die alle die gleichen Optionen anbieten: Waren kaufen und verkaufen, in der Bar Neuigkeiten in Erfahrung

bringen und Zusatzaufträge annehmen. Hat man den Anhänger voll geladen, geht's ab in die nächste Stadt, wo man das Spielchen wiederholt. Im Arcade-Racer-Feeling geht's jetzt über die Freeways, wobei ein GPS System den richtigen Weg anzeigt. Während der Fahrten muss man mit Ufo- und Biker-Angriffen rechnen, die Polizei abhängen oder einfach nur Chaos anrichten. (mm)

Hersteller: Xplosiv/Empire

Internet: www.xplosiv.net

Termin: 27. Januar



Sniper Elite

ACTION Einsamer Kämpfer im 2. Weltkrieg

Diesen Januar dürfen die Spieler in die Haut eines Elitescharfschützen schlüpfen. Die Handlung spielt während des zweiten Weltkriegs und konzentriert sich hauptsächlich auf den Konflikt zwischen Deutschland und Russland. Damit der einsame Held auch noch das Ende des Kriegs erlebt, muss man doch sehr heimlich und leise vorgehen. Wer sich duckt, oder gar kriecht wird nicht so schnell entdeckt. Normale Soldaten sollte man nach Möglichkeit auch umgehen, denn nur hochrangige Offi-

ziere machen hinter dem Fadenkreuz was her. Je nach Schwierigkeitsgrad muss man bei großen Distanzen auf die Schwerkraft achten und den Schuss ein wenig höher ansetzen. Außerdem kann der Wind für zusätzliche Probleme sorgen. Damit die Hände nicht zittern, entleert man auf Tastendruck die Lungen. Für besonders präzise Treffer wird der Spieler mit einer Bullet-Time-Ansicht belohnt. (mm)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 19. Januar



im Jahr 2006 ein externes HD-Laufwerk für die Xbox 360 erscheinen soll. Damit soll es dann möglich sein, Filme in HD-Qualität auf der 360 abzuspielen. Ob auch Spiele auf HD DVD erscheinen werden, ist hingegen noch unklar. +++ **SID MEIER GOES NEXT-GEN?** Der Civilization-Erfinder Sid Meier denkt angeblich darüber nach, in Zukunft auch Spiele für die kommende Konsolengeneration zu entwickeln. Details gibt es leider noch nicht. +++ **NEUER TOMB-RAIDER-FILM?** Sci verhandelt angeblich gerade mit Paramount Pictures über einen dritten Tomb Raider-Film. Ob Angelina Jolie wieder die Lara geben wird, ist noch unklar. +++ **RENTENVERTRAG FÜR SPIDEY** Activision hat sich Exklusiv-

sivrechte für die Verfilmung von Spider-Man-Verfilmungen bis ins Jahr 2017 gesichert. +++ **WORKING DESIGNS AM ENDE** Der US-Publisher Working Designs, spezialisiert auf die Lokalisation japanischer Titel, hat seine Pforten geschlossen. Dies gab Firmenboss Victor Ireland auf der eigenen Webseite kürzlich bekannt. +++ **BLU-RAY-FILME ANGEKÜNDIGT** Sony ließ verlauten, dass schon im Frühjahr die ersten Filme im Blu-ray-Format (das auch von der PS3 unterstützt wird) in Amerika veröffentlicht werden sollen. Den Anfang machen 20 Filme, darunter XXX, Das 5. Element, Dracula und Resident Evil Apocalypse. Weitere Titel sollen im Sommer folgen. +++

AKTUELLES

AUS DEN USA



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Zur Lage der PSP-Nation

Als Sony die PSP am 24. März 2005 in Nordamerika auf den Markt brachte, wurde es mancherorts als böses Omen gesehen, dass der Mobilspieler nicht kontinentweit über Nacht ausverkauft war. Vielmehr konnte man das ganze Jahr über in so ziemlich jeden Laden spazieren und ohne Vorbestellung einfach so seine PSP kaufen. Zeichen für einen Absatz-Flop? Nein, eher für solide Logistik und kontinuierlich dahinschnurrende Verkäufe. Bis Ende November hatte Sony rund 2,5 Millionen PSPs in den USA und Kanada abgesetzt. Zum Vergleich: Konkurrent Nintendo brachte es derweil auf 2,7 Millionen verkaufte DS-Einheiten, begünstigt durch frühere Markteinführung, niedrigeren Preis und besseres Software-Lineup. Wo es außer Grand Theft Auto monatelang nichts wirklich überragendes auf der PSP zu spielen gab, warf Nintendo munter mit Killer-Applikationen wie Mario Kart oder Nintendogs um sich. Falls Sony die Spiele-Produktion kräftiger angekurbelt und die Verkaufspreise gesenkt kriegt, steht der PSP noch eine Blütezeit in Nordamerika bevor. Dass der Kleine bisher überhaupt so solide läuft, ist sicher auch seinen Multimedia-Fähigkeiten zu verdanken. Die Auswahl an Filmen für die PSP ist hierzulande inzwischen üppig, immer mehr DVD-Neuerscheinungen erscheinen zeitgleich auf UMD und lassen sich auch in Videotheken ausleihen. Wo Sony noch schwächelt, ist ein mit Apples Bemühungen vergleichbarer Service zum bequemen, preiswerten Download von Anguckmaterial. Frische TV-Serien-Episoden für ein paar Dollar ziehen, dazu ein bezahlbarer 2-Gigabyte-Memory-Stick - das wär's doch. Die Hardware-Seite der PSP ist anhaltend verführerisch und lecker. Bei der Software-Unterstützung ist gibt es aber noch Nachbesserungsbedarf, um aus der tragbaren PlayStation ein echtes „muss haben“-Gadget für die Massen zu machen.

INFO GEWINNSPIEL

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

In Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir folgende Gewinnspielpakete zum aktuellen Wrestling-Hit *WWE SmackDown vs. RAW 2006*:

1. Preis

- 1x *SmackDown!*-Standee
- 1x PS2-Spiel *WWE SmackDown vs. Raw 2006*
- 1x *SmackDown!*-Polohemd
- 1x *SmackDown!*-Cube (Aufsteller in Würfelform)
- 1x DVD Royal Rumble 2005
- 1x DVD New Years Revolution (auch von RT)
- 1x *SmackDown!*-Poster

2. Preis

- 1x *SmackDown!*-Standee
- 1x *SmackDown!*-Polohemd
- 1x *SmackDown!*-Cube (Aufsteller in Würfelform)
- 1x DVD Royal Rumble 2005
- 1x DVD New Years Revolution (auch von RT)
- 1x *SmackDown!*-Poster

3. Preis

- 1x *SmackDown!*-Standee
- 1x *SmackDown!*-Polohemd
- 1x *SmackDown!*-Cube (Aufsteller in Würfelform)
- 1x *SmackDown!*-Poster

4. - 10. Preis

- 1x *SmackDown!*-Polohemd
- 1x *SmackDown!*-Cube (Aufsteller in Würfelform)
- 1x *SmackDown!*-Poster



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 64“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82098, € 0,49/SMS* Alle Netze!
(* inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 64, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 14. Februar 2006.



Jacked

RENNSPIEL Flotter Motorrad-Racer mit Prügeleinlagen

Sagt ihnen der Titel *Torque* etwas? Richtig, so hieß ein Motorradfilm der vor ca. 2 Jahren ziemlich floppte und zu dem auch ein Lizenzspiel angekündigt war. Nach unzähligen Verschiebungen ist das Spiel dann in der Versenkung verschwunden und jetzt urplötzlich wieder aufgetaucht. Ohne

Lizenzen, mit neuem Titel und glücklicherweise mit überarbeitetem Gameplay. Und das Beste dabei: Die Entwickler haben die Zeit genutzt und aus *Motorrad-Racer* ein solides Spiel gemacht. Das zentrale Gameplay-Feature bei *Jacked* ist die Möglichkeit, mit dem richtigen Timing während des

Rennens Gegner von ihren Bikes zu kicken, um sich so ein schnelleres Gefährt unter den Nagel zu reißen. Die uns vorliegende, praktisch fertige Version zeichnete sich durch flüssige Darstellung, ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, motivierende Herausforderungen und coole Metal-Mucke aus. Einen Test zu *Jacked* finden Sie in der nächsten Ausgabe, der Preis wird bei günstigen 29,95 Euro liegen. (wfi)

Hersteller: Xplosiv/Empire

Internet: www.xplosiv.net

Termin: Mitte Februar



ATV Offroad Fury 3



RENNSPIEL Querfeldein-Rennen im Doppelpack

Am 10. Februar erscheinen zeitgleich der dritte Teil der ATV-Serie für die PS2 und die PSP-Fassung *ATV Offroad Fury Blazin' Trails*. Inhaltlich sind beide Titel identisch, lediglich die Steuerung fällt auf der PSP etwas anders aus. Neben dem umfangreichen Tutorial stehen Einzelrennen, Turniere, Wegpunktrennen, Zeitrennen und Freestyle-Wettbewerbe auf dem

Plan. Dabei macht die Fahrphysik stets einen guten Eindruck und auch die diversen Stunts sehen gut aus. Natürlich gibt es wieder viele unterschiedliche Strecken, Quads und Bereifungen. Einen umfassenden Test des ATV-Duos liefern wir in der nächsten Ausgabe nach. (mm)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 10. Februar



PS2 Mit einem „No Hander“ erhöhen wir unser Punktekonto.

PSP Auch auf dem Handheld macht das Spiel einiges her.



UNTERHALTUNG Bei wichtigen Gesprächen werden die Helden in der Nahansicht gezeigt.

Key of Heaven



ROLLENSPIEL Kingdom of Paradise kommt nach Europa

Während Sonys RPG-Titel in Japan und USA unter dem Namen *Kingdom of Paradise* bereits in den Läden steht, arbeiten die Entwickler an der Umsetzung für den europäischen Markt. In der fernöstlichen Fantasiewelt steuert man den talentierten Schwertkämpfer Shinbu, der nach Entdeckung verbotener Angriffstechniken bei seinem Lehrmeister in Ungnade fällt. Jetzt legt Shinbu alles daran, seinen guten Ruf wiederherzustellen und begibt sich auf ein langes Abenteuer. Bei diesem Titel stehen vor allem die actionreichen Schlachten im Vorder-

grund, wobei das durchdachte Kampfsystem sehr komplex und die Animationen der Figuren erstklassig sind. Sogar eigene Kombinationsangriffe darf man sich anhand von 150 verschiedenen Bewegungen kreieren. Ein Highlight sind auch die sehr hübschen 3D-Modelle der einzelnen Charaktere, die besonders in den Zwischensequenzen zur Geltung kommen. Das viel versprechende Rollenspiel wird Ende März in Europa erscheinen. (mm)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 29. März



ÜBERFALL Mit unserer unschlagbaren Schwertkampftechnik schlagen wir die Kerle in die Flucht.

Best Players Cup Trinity

WETTBEWERB Gelungene Videospiel-Meisterschaften

Am 10.12.05 versammelten sich auf der bpc TRINITY über 2.000 Party- und Konsolenfreunde. In vielen Disziplinen wie „PGR3“ auf der Xbox 360 ging es um Medaillen, Sach- und Geldpreise. In der gemütlichen Couchecke wurden *Lumines*- und *Bomberman*-Matches ausgetragen, während EA für Besucher

konsolenübergreifend *Need for Speed: Most Wanted* und *FIFA 06* präsentierte. Für GIGA hielt Daniel Budiman die Highlights fest, während die Terrorschwestern die Aftershowparty einläuteten. Weitere Infos, Bilder und Videos finden Sie auf der Best Players-Cup-Webseite.

Internet: www.bpc-esports.de



EINFACH NUR SEXY Die Terrorschwestern haben auch gezeckt.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

Weihnachtszeit, Spielezeit

Auch in Japan sorgt die Weihnachtszeit für hohe Spielverkäufe und hat so für die Branche große Bedeutung. Obwohl die PS2 den Konsolenkampf gegen die Xbox 360 locker gewinnen konnte, heißt der wahre Sieger des letzten Jahres Nintendo DS. Hier mal ein paar Vergleichszahlen: In der ersten Verkaufswoche gingen rund 44.000 Xbox-360-Konsolen über den Ladentisch. Die PS2 konnte seinerzeit mit 46.000 verkauften Einheiten nur wenig mehr vorweisen. Aber bereits in der zweiten Verkaufswoche schossen die Verkaufszahlen der PS2 auf 96.000 Einheiten, während die Xbox 360 nun auf 9.000 zurückfiel. Auf dem Handheld-Sektor sieht das etwas anders aus. Zur geschäftigen Weihnachtszeit überholte der DS mit 598.000 verkauften Einheiten die PSP (161.000 verkaufte Einheiten) um das knapp Dreifache! Zu verdanken hat Nintendo diesen Erfolg vor allem innovativen Spielideen, die der Touchscreen ermöglicht.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Kingdom Hearts II
- 2 Naruto 3
- 3 MGS 3 Subsistence
- 4 Tales of Abyss
- 5 Prince of Tennis
- 6 Like the Dragon
- 7 Ratchet & Clank 4th
- 8 Rogue Galaxy
- 9 NFS Most Wanted
- 10 Momotarou Train 15

Xenosaga Episode 3 Also sprach Zarathustra



ROLLENSPIEL Der aufgebohrte Abschluss einer aufregenden Japano-Sci-Fi-Saga

Mit diesem Titel kommt die *Xenosaga*-Trilogie, die es leider erst mit dem zweiten Teil nach Europa schaffte, zu einem Ende und verspricht dem Spieler einen spannenden Abschluss. Die Erzählweise der Geschichte erinnert an die Vorgänger, sowohl Grafik als auch Gameplay wurden aber ein wenig überarbeitet. Neben kleinen, aber feinen Änderungen im Detail wie verkürzten Ladezeiten oder der wieder eingeführten Database – eine Art Lexikon der Spielwelt – wurde besonders das Kampfsystem etwas aufgebohrt. So gibt es jetzt wieder die aus dem ersten Teil bekannten Special Attacks sowie neue Art-Attacken. Durch diese kann man seinen Charakter nach Belieben in eine bestimmte Richtung entwickeln und ihn so den eigenen Kampftaktiken anpassen. (cs/wh)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: 2006 (Japan)



UNENDLICHE WEITEN Der letzte Teil der Trilogie verspricht einen spannenden Höhepunkt.



NEWTICKER

+++ **VOLLER ERFOLG** Von der einen Million ausgelieferten Exemplaren von *Kingdom Hearts II* haben sich in Japan allein in den ersten drei Tagen ganze 750.000 verkauft.
+++ **HOCHSPANNUNG** Namco hat angekündigt, dass man am 27. Januar den nächsten Teil der *Shining*-Rollenspiel-

serie ankündigen wird. Ob man mit einem RPG für die PSP, PS2 oder gar PS3 rechnen darf, wird dann gelüftet.
+++ **VINCENT BALLERT ONLINE** Square Enix hat monatliche Online-Kosten für das *Final Fantasy VII*-Spin-off *Dirge of Cerberus* bekannt gegeben. Für umgerechnet etwa € 5,50

DIESE FERKEL Kinder sind einfach das Gruseligste, was man sich nur vorstellen kann.

Rule of the Rose

ADVENTURE Bizarre Spielidee für morbide Zocker

Dieser außergewöhnliche Titel spielt in England während der 30er-Jahre. Zumindest anfangs. Denn schon kurz nach Spielbeginn wird Jennifer, die 19-jährige Hauptfigur, in eine bizarre Welt entführt. In dieser herrscht die so genannte „Hinterbliebene Familie des Red Canyon“. Und diese ist alles andere als freundlich und stellt Jennifer fiese Aufgaben. Zur Seite steht ihr dabei lediglich ihr treuer Hund Brown, der einen besonders guten Geruchssinn hat. Mit dessen Hilfe muss Jen-

nifer nun dem Tod und aus der verwunschenen Welt entkommen und die wahre Identität der teuflischen Familie aufdecken. Die Entwickler des Spiels haben bereits in der Vergangenheit einige für das Genre recht außergewöhnliche Spiele entworfen. Hilfestellung bekommen sie für diesen Titel von dem Team, das bereits für eine stimmige Optik von *Onimusha* und *Genji* sorgte. (cs/wh)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: 19. Januar (Japan)

Legend of Mana 4

ROLLENSPIEL Die Rückkehr eines Klassikers



KUNTERBUNT Legend of Mana im zeitgemäßen 3D-Gewand.



KNUFFIG Die Charaktere sind so süß, dass man Karies bekommt.

Von ein paar Remakes abgesehen, liegt der dritte Teil der *Legend of Mana*-Serie bereits geschlagene zehn Jahre zurück. Da wurde es langsam Zeit, dass Square Enix die beliebte Serie wiederbelebt. Wie auf dem Super Nintendo handelt es sich wieder um ein Action-Rollenspiel, in dem die Gegner in Echtzeit bekämpft werden. Neu ist dabei eine der Zeit angepasste 3D-Optik. Für diese zog

man die Havok-Technologie heran, mit der sich physikalische Gesetze korrekt ins Spiel übernehmen lassen. Dadurch erhält der Titel auch einen hohen Wiederspielwert. Denn in jedem Durchgang kann man die Umgebung anders nutzen und in seine Aktionen einbinden. (cs/wh)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 2006 (Japan)

darf einen Monat lang online geballert werden. +++ **ROLLENSPIELE FÜR PS3?** Akihiro Hino, der Präsident von Factor 5 (u. a. *Dark Chronicle*, *Dragon Quest VIII*) hat bekannt gegeben, dass sich die Entwicklerstube in Zukunft gerne auf Rollenspiele für die PS3 konzentrieren würde. +++ **REMAKE** Sega hat ein Remake der ersten beiden *Sakura Taisen*-Spiele für die PSP angekündigt. +++

Dragon Quest

Young Boy Yangus & the Mysterious Dungeon

ROLLENSPIEL Der dicke Dieb bekommt ein eigenes Spiel.

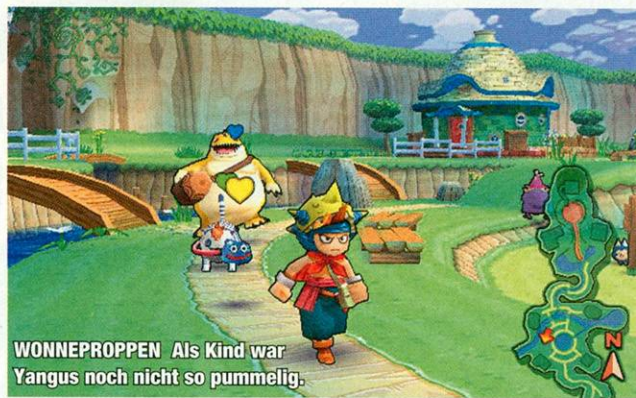
Die *Mystical Dungeon*-Serie zeichnet sich dadurch aus, dass die Dungeons im Spiel bei jedem Betreten neu berechnet werden und man so nie zweimal die gleiche Umgebung zu Gesicht bekommt. Die Grafik wurde aufgebohrt und ähnelt jetzt der von *Dragon Quest VIII*. Aber nicht nur das hat dieser Titel mit dem demnächst auch bei uns erscheinenden RPG-Highlight gemein. Yangus, eine der Hauptfiguren aus *Dragon Quest*

VIII, kam bei japanischen Spielern scheinbar besonders gut an. Deswegen spendiert Square Enix ihm sein eigenes Spiel, in dem man den kleinen, dicken Dieb durch seine Jugendtage begleitet. Spieler dürfen sich außerdem auf ein Wiedersehen mit weiteren, ebenfalls noch jungen Figuren aus *Dragon Quest VIII* freuen. (cs/wh)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 2006 (Japan)



WONNEPROPPEN Als Kind war Yangus noch nicht so pummelig.

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2

Gun Parade	Action	12. Januar
Kingdom Hearts II	Action	22. Dezember
Metal Gear Solid 3 Substinance	Action-Adventure	22. Dezember
Sega Rallye	Rennspiel	12. Januar

PSP

Gagarv Trilogy	Rollenspiel	12. Januar
Katamari Damashii Portable	Geschicklichkeit	22. Dezember
Taito Memories	Spielesammlung	5. Januar

Erscheint demnächst:

PS2

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	26. Januar
Final Fantasy XII	Rollenspiel	16. März
Monster Hunter 2	Action	26. Februar
Onimusha: Dawn of Dreams	Action	26. Januar
Siren 2	Survival-Horror	9. Februar
Suikoden V	Rollenspiel	23. Februar

PSP

Gradius Portable	Action	9. Februar
Let's go by Train	Simulation	19. Januar
Sakura Taisen 1 + 2	Taktik-Rollenspiel	9. März
Suikoden I & II	Rollenspiel	23. Februar
Street Fighter Zero 3	Beat 'em Up	19. Januar
Viewtiful Joe: Battle Carnival	Action	23. März
Ys	Rollenspiel	19. Januar



Der Pate

Feuertaufe für die Mafioso-Simulation:
Das Spiel zum Filmklassiker **ausführlich angespielt!**

Ein Jahr ist vergangen, seit wir in der Ausgabe 03/2005 exklusiv das Spiel zum Filmklassiker *Der Pate* enthüllten. Zahlreiche Präsentationen später überwog nach der anfänglichen Begeisterung

die Skepsis – hatte sich EA mit dem Großprojekt übernommen? Konnte ein Spiel solch einem Film überhaupt gerecht werden? Die uns endlich vorliegende erste Vorabversion erwies sich aber als große positive Überraschung: Vorhang auf

und Film ab für eine der besten Filmumsetzungen aller Zeiten!

DER GANZ NORMALE MAFIA-ALLTAG

Das erstaunlichste an dem Spiel ist wohl, wie gut Electronic Arts die Verknüpfung von

Handlungselementen aus dem Film mit einem ernstzunehmenden Spiel gelungen ist. Einerseits erleben Sie zahlreiche Schlüsselszenen der Vorlage direkt mit (mehr dazu im Kasten „Genialer Lückenfüller“), andererseits können Sie auch unab-



UNEINSICHTIG Dieser Herr braucht bald mehr als nur eine neue Schaufensterscheibe.



SCHLÄGER-AZUBI Luca Brasi zeigt Ihnen, worauf es ankommt.



LEIHGABE? In bester GTA-Manier können Sie problemlos jedes Auto klauen.



FRANKIE Selbst eine kleine Romanze hat den Weg ins Spiel gefunden.



GUTE PERFORMANCE Selbst bei viel Feuer und Explosionen bleibt das Spiel annehmbar flüssig.



DAS KENN ICH DOCH... Viele Orte aus dem Film finden sich auch im Spiel.

hängig von der Filmhandlung Ihren kriminellen Geschäften nachgehen. Bei den Aufträgen kriegen Sie meist ziemlich genau vorgegeben, was zu tun ist – mal muss jemand aus dem Verkehr gezogen werden, ein anderes Mal sollen Sie zwei

Jungs „nur“ kräftig vermöbeln oder sich unbemerkt in ein Haus einschleichen. Teilweise müssen Sie sogar nur zu einem bestimmten Ort kommen und sich mit jemandem treffen, um eine Mission abzuschließen. Oft ergeben sich während ei-

ner Mission zusätzliche Aufgaben, wenn es etwa unerwartet zu einer Schießerei kommt. Da das Spiel in einem großen Teil von New York stattfindet, sind die Wege zwischen den einzelnen Orten recht lang. In bester GTA-Manier können Sie

daher jedes Auto klauen, wobei es sich empfiehlt, einfach eines der geparkten Fahrzeuge zu nehmen, anstatt auf offener Straße Leute aus deren Wagen zu schmeißen. Sie wollen ja nicht unnötig viel Aufmerksamkeit erregen.



KNALLHART Die Polizei verfolgt Sie nach Schießereien erbarmungslos.



VIEL FEUERKRAFT Mit einer Tommy-Gun mischen wir ein Restaurant auf.



FILMREIF Die Vorgeschichte der Hauptfigur ist absolut brillant inszeniert.

IHR LADEN BRAUCHT BESSEREN SCHUTZ!

Wenn Sie ohne speziellen Auftrag unterwegs sind, können Sie den Tagesablauf selbst bestimmen. Finden Sie zum Beispiel auf dem Weg zu einem Kontaktmann ein Geschäft, das noch nicht mit der Corleone-Familie kooperiert, können Sie diesem Ihren „Sicherheitsdienst“ empfehlen. Manche Ladenbesitzer sind vernünftig und zahlen bereitwillig, andere wiederum geben sich stur. Manchmal reicht es da schon, Ihren Gegenüber einfach nur am Schlafittchen zu packen, damit er die Situation richtig einschätzt. Weniger einsichtigen Leuten sollten Sie mal ganz konkret vorzuführen, warum sie Ihren Schutz brauchen – etwa wenn deren Einrichtung die Bekanntschaft Ihres Baseballschlägers macht. Später kriegen Sie es umgehend mit privatem Wachpersonal zu tun, sobald

Sie einem Händler auch nur ein Haar krümmen, doch auch das stellt für einen gut ausgestatteten Mafioso kein unüberwindbares Hindernis dar. Haben Sie einen der Geschäftsleute genug eingeschüchtert, wird er sich auf nochmalige Nachfrage hin bereiterklären, ab sofort Schutzgeld zu zahlen. Allerdings sollten Sie bei Ihren Überredungsversuchen nicht allzu sehr über die Stränge schlagen, denn ein völlig verschreckter Ladenbesitzer ist letztendlich zu keinerlei Gespräch mehr bereit. Mehr Geld als mit der Erpressung von Bäckereien und Zeitungsständen verdienen Sie freilich, wenn Sie in illegale Glücksspiel-Tempel einsteigen, die Sie oft in den hinteren Räumen ganz harmlos wirkender Ladengeschäfte finden. Von dem verdienten Geld können Sie – nach Abzug des Tributs für die Corleone-Familie, versteht sich – zum Beispiel neue Klamotten



ILLEGAL Bei diesem Glücksspiel-Lokal können Sie leicht was mitverdienen.

Ganz individuell

Electronic Arts lässt Sie keine der bekannten Figuren aus dem Film steuern. Mit dem Mob-Face-Feature entwerfen Sie Ihren Helden selbst!

Die Hauptfigur im Spiel hat keinen festgelegten Namen und auch das Aussehen können Sie zu Beginn selbst bestimmen – und selbst später noch in allen Details abändern. Angefangen von der Wahl des Hemds über den Haarschnitt bis zur genauen Nasenform können Sie unzählige Optionen ändern, bis Ihre Spielfigur genau Ihren Vorstellungen entspricht.



DETAILVERLIEBT Ihnen sind die Nasenlöcher zu groß? Kein Problem!



DIE VORLAGE Ohne Änderungen Ihrerseits sieht die Hauptfigur erstmal so aus.



SCHON BESSER In dem Outfit passt Ihr Mafioso besser in bestimmte Kreise.



ERWISCHT Bei drohenden Explosionen sollten Sie unbedingt Abstand halten.

Ihre neue Familie

Schon nach kurzer Zeit arbeiten Sie im Spiel direkt mit den mächtigsten Männern des Corleone-Clans zusammen. In den meisten Fällen konnte Electronic Arts die Originaldarsteller für einen Auftritt im Spiel gewinnen.

Don Vito Corleone Darsteller: Marlon Brando (Film + Spiel)

Der in die Jahre gekommene Pate ist das Oberhaupt des mächtigen Corleone-Clans. Seine Weigerung, ins Geschäft mit Drogen einzusteigen, sorgt für Unmut bei den anderen New Yorker Mafia-Familien und kostet Don Corleone fast das Leben.



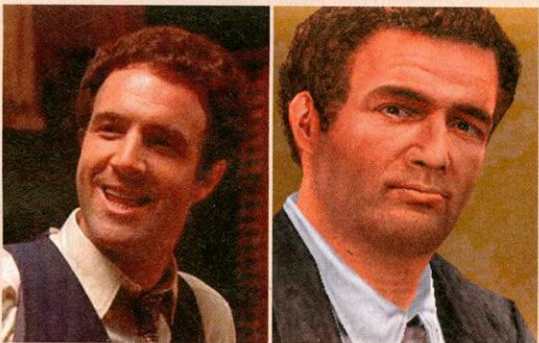
Michael Corleone Darsteller: Al Pacino (nur im Film!)

Der junge Michael Corleone hält sich anfangs raus aus den Mafiageschäften seiner Familie. Umso überraschender ist seine Entscheidung, den Anschlag auf seinen Vater zu rächen. Leider konnte EA Al Pacino nicht für eine Zusammenarbeit gewinnen.



Santino „Sonny“ Corleone Darsteller: James Caan (Film + Spiel)

Der heißblütige Sonny übernimmt nach dem Anschlag auf Vito Corleone die wichtigen Entscheidungen rund um die Familiengeschäfte. Sein ungezügelter Temperament macht ihn jedoch zu berechenbar für Widersacher, die sich dessen bewusst sind.



Tom Hagen Darsteller: Robert Duvall (Film + Spiel)

Als Kind wurde Tom Hagen von Vito Corleone von der Straße weggeholt und adoptiert. Als Anwalt und so genannter Consigliere (Berater) steht er der Familie stets zur Seite und bildet mit seiner bedachten Art einen wichtigen Gegenpol zum impulsiven Sonny.



Richtig zupacken

Mit dem rechten Analogstick holen Sie zum Schlag aus (nach unten drücken) und schlagen zu (nach oben). Wenn Sie einen Gegner am Schlafittchen gepackt haben, können Sie ihn zudem so richtig in die Mangel nehmen.



Mit dem linken Analogstick stoßen Sie den Gegner gegen eine Wand oder mit dem Kopf gegen eine Tischkante.



Zupacken

L1 + R1



Zusammen

Rechter Analogstick



Ausholen



Würgen



FALLEN LASSEN! Ein gezielter Schuss in die Schulter entwanft die Gegner.



WOLLE KAUF SCHROTFLINTE? Shopping auf dem Schwarzmarkt

oder Waffen von in der Stadt verteilten Schwarzmarkt-Händlern erwerben. Und nicht nur finanziell geht es Ihnen mit der Zeit immer besser, auch die Fertigkeiten Ihres Mafioso können Sie nach und nach verbessern, indem Sie Skill-Points auf Werte wie Umfang mit Schusswaffen oder Verteidigung verteilen.

FREIE WAFFENWAHL

Generell können Sie die Kämpfe relativ individuell angehen, denn Electronic Arts hat sowohl allerlei Schusswaffen als auch ein einfaches, aber gelungenes Nahkampfsystem ins Spiel integriert. Durch Druck auf L1 können Sie Ihre Gegner bequem anvisieren und zwischen potenzielle Ziele hin- und herschalten und mit dem rechten Analogstick dann noch etwas Feintuning betreiben, um Ihrem Widersacher zum Beispiel die Waffe aus der Hand zu schießen. Wer nichts von solcher Automatik hält, kann auch

im Free-Aim-Modus komplett selbst zielen. Mit verschiedenen Pistolen, Schrotflinten, Tommy-Guns und Molotov-Cocktails ist die Auswahl an Waffen zwar nicht allzu groß, aber Der Pate ist schließlich eine Mafia-Simulation in den 40er-Jahren und kein topmoderner Militär-Shooter. Wer seinen Streit nicht so gerne aus der Entfernung austrägt, der kann seinen Gegner mit Schlägen und Tritten bearbeiten, ihm beidhändig die Luft abdrücken, ihn gegen Wände und Tischkanten knallen und sogar zum Baseball-Schläger greifen. Wer dagegen die offene Konfrontation scheut, für kommt die fiese Drahtschlinge gerade richtig, mit der Luca Brasi im Film erwürgt wird – falls Sie es schaffen, sich unbemerkt an jemanden anzuschleichen, können Sie ihn so praktisch lautlos ausschalten. Generell geben sich die Entwickler des Spiels nicht gerade zimmerlich,

was Gewaltdarstellung angeht, was natürlich zur ungeschönten Art des Films passt. Ob die zahlreichen Exekutionsmoves, mit denen Sie einem angeschlagenen Gegner den Rest geben können, auch in der deutschen Version enthalten sein werden, ist zumindest fraglich.

FILMREIF INSZENIERT

Durch die berühmte Originalmusik aus dem Film und hervorragend inszenierte Zwischensequenzen erreicht das Spiel optisch wie akustisch oft fast Kinoniveau. Die Straßen von New York sind zwar nicht übermäßig detailliert, aber dafür läuft das Spiel selbst bei größeren Unfällen, Bränden und Explosionen erstaunlich flüssig – so machen die Verfolgungsjagden und Shoot-Outs richtig Spaß! Wir sind schon sehr gespannt, wie viel von all der Pracht den Weg auf die PSP findet, denn eine entsprechen-

de Version soll voraussichtlich im Sommer folgen. Noch gibt es allerdings keine Bilder davon – sämtliche Screenshots auf diesen Seiten stammen aus der uns vorliegenden PS2-Fassung.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU DER PATE	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.godfathergame.com	
Spieler:	Termin:
1	9. März
FINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Wird dem großen Namen gerecht: Das aufwendige Spiel ergänzt gekonnt die Handlung der Filmvorlage.	



Genialer Lückenfüller

Das Spiel zum Film erzählt Ereignisse, die im Film nur angedeutet werden – oft spielen Sie eine entscheidende Rolle für den Fortgang der Handlung! Die Idee erinnert an Enter the Matrix, geht hier aber wesentlich besser auf. Hier ein Vorgeschmack auf die zahlreichen Verknüpfungen zur berühmten Vorlage:

Jack Woltz' Pferd

Trotz eines freundschaftlichen Besuchs durch Tom Hagen lässt sich Filmproduzent Woltz nicht überreden, Johnny Fontane – einem Freund der Corleones – die Hauptrolle in seinem neuen Projekt zu geben. Im Film sehen Sie bloß, wie Woltz am nächsten morgen aufwacht und unter seiner Bettdecke den abgetrennten Kopf seines teuersten Pferdes findet. Das Spiel schließt diese Lücke und schickt Sie zusammen mit einem anderen Handlanger des Paten in der Nacht zu Woltz' prunkvoller Villa, wo Sie nach einer kleinen Schleicheinlage das unschöne Geschenk „verpacken“ und abliefern.



Die versteckte Pistole

Michael Corleone soll sich als Vertreter seiner Familie mit dem Verbrecherboss Virgil Sollozzo, der den Anschlag auf Vito Corleone in Auftrag gab, und dem korrupten Polizei-Captain McCluskey treffen. Kurzfristig kriegen die Corleones Wind davon, wo das Treffen stattfinden soll – Sie müssen nun blitzschnell hinfahren und für Michael eine Pistole auf der Toilette verstecken. Dadurch ist er bei der unumgänglichen Durchsuchung unbewaffnet, später aber ...



KORRUPTER COP Nicht immer werden Sie die Ordnungshüter so leicht los.



STARK Selbst weniger wichtige Filmfiguren wie Clemenza sehen super aus.

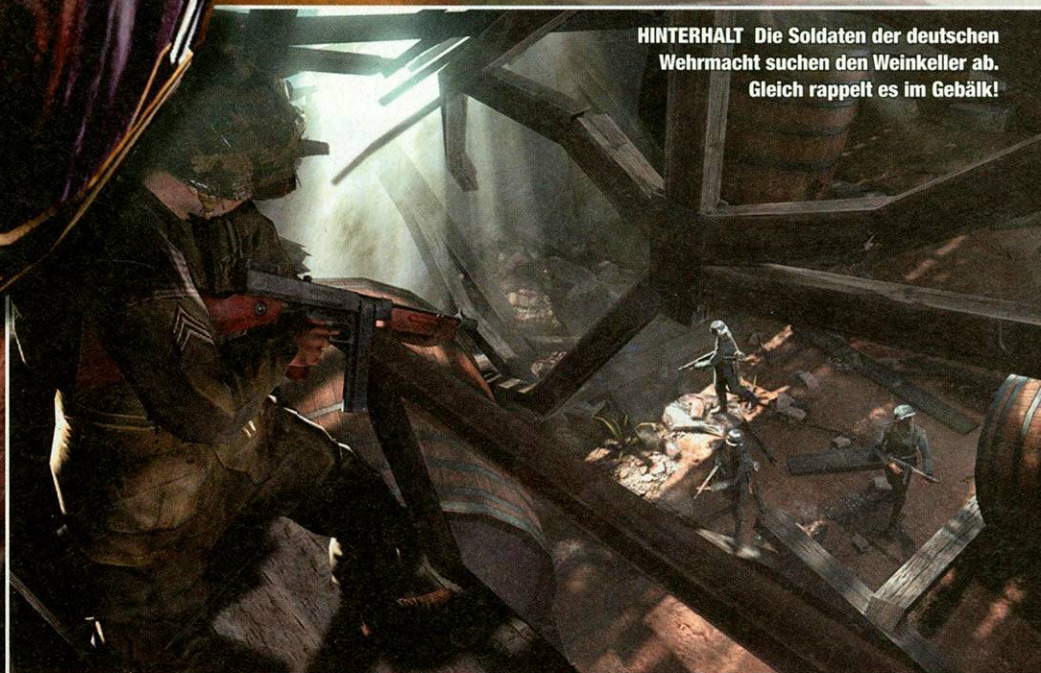
Medal of Honor Airborne

Exklusiv enthüllt: So schafft
Medal of Honor den **Sprung**
auf die PlayStation 3!

Mit dem flotten Beinamen *Airborne* schickt Electronic Arts die erfolgreiche *Medal of Honor*-Serie im kommenden Jahr in die sechste PlayStation-Runde. Während die ersten fünf Spiele für die PlayStation 1 und 2 erhältlich waren, kommt *MoH Airborne* für die (hoffentlich) bald erscheinende PlayStation 3. Doch

nicht nur bei der Plattform gibt es Neuigkeiten zu vermelden, auch beim eigentlichen Spiel: Anders als bei den Vorgängern steht weniger die Geschichte des Zweiten Weltkriegs im Vordergrund, sondern die Erlebnisse des jungen Fallschirmspringers Boyd Travers. In einer Art Story-Modus übernimmt der Spieler die Kontrolle des wagemutigen US-Soldaten. *Airborne*-Produzent Patrick Gilmore beschreibt den Helden so: „Er ist ein typischer Fallschirmspringer, der für 50 Dollar

HINTERHALT Die Soldaten der deutschen Wehrmacht suchen den Weinkeller ab. Gleich rappelt es im Gebälk!



INFO GESICHTSANIMATIONEN

Schau mir in die Augen

Mit ihrer neuen Technik wollen die Electronic-Arts-Entwickler die Gesichter zum Leben erwecken.

Dass realistische Gesichter der virtuellen Soldaten die Authentizität erhöhen und einen wirklichkeitsgetreueren Eindruck vermitteln, ist bekannt. Bisher beschränkten sich die Entwickler aber hauptsächlich auf möglichst detaillierte Gesichter. Bei *Medal of Honor Airborne* gehen die Entwickler einen Schritt weiter: Dank des neu entwickelten UCAP (Universal Capture) sollen die Gesichter nicht nur hervorragend aussehen, sondern auch erstmalig richtige Emotionen zeigen. *Medal of Honor Airborne*-Produzent Patrick Gilmore erklärte uns die neue Technik: „Universal Capture ist eine Art Motion Capturing für Gesichter. Wir schnappen uns einen Schauspieler, bauen aus seinem Gesicht ein Drahtgittermodell und nehmen anschließend sämtliche Bewegungen und kleinste Details (z. B. Unebenheiten in seinem Gesicht) auf. Alle Details, die bei der Mimik entstehen, können wir so später ins Spiel integrieren. Computerkameraden und -gegner ändern so je nach Situation den Gesichtsausdruck.“ Während die virtuellen Kollegen zum Beispiel bei Fallschirmsprüngen verängstigt Richtung Boden sehen, zucken sie bei nahen Bombeneinschlägen zusammen und verziehen ihr Gesicht. Wie Sie auf dem Screenshot errahnen können, sind die Ergebnisse dank UCAP beachtlich: Solche realistischen Gesichter gab es bei noch keinem Computerspiel!



mehr im Monat in Feindesland aus dem Flugzeug springt. Diese Männer kämpfen für die Alliierten im Feindesland, bevor die restlichen Truppen überhaupt eintreffen. Zudem kann er fließend Deutsch, da seine Mutter Deutsche ist. Dies ist deshalb so wichtig, da diese Elite-Soldaten hinter feindlichen Linien Kontakt zu Widerstandsgruppen aufnehmen sollen und sich deswegen verständigen können müssen“. Es wird schnell deutlich, dass die Entwickler viel Wert darauf legen,

dass sich der Spieler bei *Medal of Honor Airborne* mehr mit seinem Helden beschäftigt als bei früheren Ablegern der Serie. Man soll sich richtig in die gefährliche und teils aussichtslose Lage von Boyd Travers hineinversetzen – im Gegensatz zu den bisherigen 08/15-Soldaten der *MoH*-Serie. „Wir wollen weg von den großen Momenten des Krieges und hin zu den individuellen Erfahrungen der Soldaten“ beschreibt Patrick Gilmore das Anliegen der Entwickler.

ABSOLUTE FREIHEIT

Beim Thema Individualität gleich die nächste große Neuerung: Statt wie bisher mit unzähligen Skripts zu arbeiten und dem Spieler praktisch vorzuschreiben, wo er die Mission beginnt und wie sie dann verläuft, setzt *MoH Airborne* voll auf nichtlineare Abläufe mit zahlreichen Möglichkeiten der Konfliktbewältigung. Diese neue Freiheit soll man in wirklich jeder Minute Spielzeit von *MoH Airborne* fühlen, was uns bei unserem Besuch

bei Electronic Arts eindrucksvoll demonstriert wurde: Bereits nach dem Absprung aus dem Truppentransporter (bei *MoH Airborne* werden alle Missionen an Bord eines Flugzeugs starten!) kann der Spieler entscheiden, wo er mit seinem Soldaten hingeleitet. Am besten wäre natürlich ein ruhiger Landeplatz – doch wo gibt es den in einem umkämpften Kriegsgebiet? Praktisch nirgend! Bei derart rosigen Aussichten kann die Devise nur lauten: „Anforderungen herunter-schrauben und überhaupt unten ankommen!“. Doch selbst das gestaltet sich nicht so leicht: Wählt man einen besonders ungünstigen Landeplatz aus, etwa einen meterhohen Baum, kann es schon mal passieren, dass sich ihr Held beide Beine bricht und bereits zu Beginn des Einsatzes kampfunfähig ist. Gesetzt den Fall, dass unser Held den nervenaufreibenden Landeanflug überlebt, setzt sich die schier grenzenlose Freiheit fort. Der Spieler kann entscheiden, ob er lieber heimlich in den Kern der Schlacht vordringt, sich an virtuelle Kameraden hält und im Team kämpft oder in Rambo-Manier alleine in die Schlacht zieht. Taucht plötzlich ein Heer von feindlichen Panzern auf und der Spieler entkommt im letzten Moment, liegt die Ursache für dieses Er-



GUTEN FLUG Alliierte Flugzeuge und Soldaten verdunkelten den Himmel über den europäischen Metropolen.



START Laut den EA-Entwicklern wird jede Mission an Bord eines Transportflugzeuges starten.

INFO HISTORY

Große Vergangenheit

Die *Medal of Honor*-Serie hat sich in den letzten sechs Jahren auf zahlreichen Spielsystemen ausgebreitet. Hier ein Überblick.

1 Medal of Honor
Plattform: PlayStation
Jahr: 1999

Der erste Teil der Serie erschien ausschließlich für die PlayStation 1. Mittlerweile indiziert.



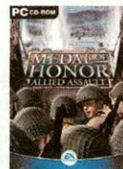
2 Medal of Honor Underground
Plattform: PlayStation, Game Boy Advance
Jahr: 2000

Der Nachfolger erschien in Deutschland ausschließlich für die PlayStation 1, im Ausland auch für den GBA. Mittlerweile indiziert.



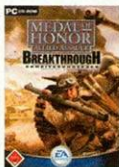
3 Medal of Honor Allied Assault
Plattform: PC
Jahr: 2002

Exklusiv für den PC beeindruckte *Allied Assault* durch die brillant inszenierte Landung der Alliierten an der Küste der Normandie.



6 Medal of Honor Breakthrough
Plattform: PC
Jahr: 2003

Dank ausgebautem Mehrspieler-Modus wusste das zweite Erweiterungspack deutlich mehr zu gefallen als das erste.



5 Medal of Honor Spearhead
Plattform: PC
Jahr: 2002

Das erste Add-on war spielerisch gewohnt gut, konnte aufgrund seiner sehr kurzen Spielzeit aber nicht wirklich überzeugen.



4 Medal of Honor Frontline
Plattform: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Jahr: 2002

Frontline erschien für die drei damals aktuellen Heimkonsolen und beeindruckte ebenfalls mit der Landung an der nordfranzösischen Küste.



7 Medal of Honor Rising Sun
Plattform: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Jahr: 2003

Dieses Mal dienen die Japaner als Gegner. Insgesamt etwas enttäuschend, bot *Rising Sun* mit dem Angriff auf Pearl Harbor einen gigantischen Anfangslevel.



8 Medal of Honor Infiltrator
Plattform: Game Boy Advance
Jahr: 2003

Das wirklich ausgezeichnete *Infiltrator* gab es ausschließlich für den Nintendo Game Boy Advance zu kaufen.



9 Medal of Honor Pacific Assault
Plattform: PC
Jahr: 2004

Wie bei *Rising Sun* auf den Konsolen kämpfte der Spieler hier nicht gegen deutsche Soldaten, sondern gegen die Armeen des japanischen Kaiserreiches im fernen Osten.



11 Medal of Honor Airborne
Plattform: PlayStation 3, PC, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox, PSP
Jahr: 2006

Das neueste *Medal of Honor* erscheint sowohl für die zwei Next-Generation-Konsolen als auch für den PC. Abgespeckte Versionen kommen auch für PS2/Xbox und PSP.



10 Medal of Honor European Assault
Plattform: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Jahr: 2005

Imposantes Actionspektakel mit sehr gutem und abwechslungsreichem Leveldesign. Leider deutlich zu kurz. Technisch durchaus eindrucksvoll.



TEUFELSKERLE Mal ehrlich: Wegen der paar Extra-Dollar haben die Soldaten das Risiko bestimmt nicht auf sich genommen!

eignis einzig und allein beim Spieler und ist nicht vom Spiel vorgeschrieben. Die Entwickler gehen sogar so weit, dass sie sich zu der Aussage hinreißen lassen: „Wiederholen Sie eine Mission, kann beim nächsten Versuch einfach alles anders laufen – alles!“ Ob sich diese vollmundigen Versprechungen letztendlich bewahrheiten, werden wir natürlich erst beim fertigen Spiel überprüfen können – wir sind jedenfalls sehr gespannt und hoffen, dass es klappt.

PIMP YOUR WEAPON

Um in den zahlreichen Gefechten zu überleben, bekommt der Spieler wie üblich ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung gestellt. Zwölf authentische Pistolen und Gewehre werden es im fertigen

Spiel sein. Zudem hat man die Möglichkeit, seine Waffen zu modifizieren. Wie bisher fast nur aus Rennspielen bekannt, kann der Spieler pro Waffe bis zu zehn verschiedene Tuningmaßnahmen ausführen und sein Gewehr zum Beispiel nahkampftauglich (Bajonett an der Gewehrspitze) oder präziser (Lederaufsatz auf dem Gewehrkolben) machen. Patrick Gilmore erklärt die Idee hinter dem Tuning-Part anhand der damals häufig eingesetzten Thompson-Maschinenpistole folgendermaßen: „Nicht jede Thompson war im Zweiten Weltkrieg gleich. Es gab zahlreiche Modifikationen, die Fabrikarbeiter und Soldaten selbst an der Front anfertigten“. Doch damit längst nicht genug. Zusätzlich

ABNEIGUNG? Anhand des Gesichtsausdrucks kann man wohl festhalten, dass der US-Marine wenig von Deutschland hält.

INFO WAFFEN-TUNING

Waffen-Tuning

a) Schalldämpfer:

Mit dem Schalldämpfer wird das Schießen fast geräuschlos. So können Sie von Feinden akustisch kaum wahrgenommen werden.



b) Fernrohr:

Dank Fernrohr können Sie weiter in die Ferne sehen und die Gegner aus sicherer Distanz erledigen.



f) Bajonett:

Dank Bajonett macht der Soldat auch im Nahkampf eine gute Figur. Zumindest, wenn man nicht vor dem Messer steht!



e) Optimierter Ladebolzen:

Mit diesem schmucken Gegenstand ist ein deutlich schnelleres Nachladen möglich. Ungemein wichtig!



d) Lederaufsatz:

Der Lederaufsatz kann über den Gewehrkolben gesteckt werden. Dadurch ist ein ruhigeres Schießen und somit mehr Präzision möglich.



c) M-1903

Das M-1903 war ein treuer Begleiter für viele amerikanische Soldaten während des zweiten Weltkrieges. Sehr robust.

Bei den meisten Autorennen mittlerweile Standard, für einen Ego-Shooter aber etwas Neues: Im späteren Spielverlauf darf der Spieler seine Waffen aufmotzen und noch effektiver machen. Am Beispiel des Scharfschützengewehrs zeigen wir Ihnen die Möglichkeiten.



VERFLOGEN Da hat sich der Soldat aber leicht verirrt: Das wird eine ungünstige Landung direkt vor Feindesfüßen!

wird es noch eine ganze Reihe verschiedener Fahrzeuge geben, die der Spieler in *Medal of Honor Airborne* benutzen kann. Auch wenn die Entwickler zur Anzahl und der Nutzbarkeit der Vehikel noch nichts verraten wollen, so sollten wir uns auf Großartiges gefasst machen!

NEXT-GENERATION-TECHNIK

Neben den bereits aufgezählten Verbesserungen beim Gameplay gibt es beim neuen *Medal*

of Honor – wie könnte es bei einem Spiel für eine neue Konsole auch anders sein – natürlich auch bei der Technik einen enormen Schritt nach vorne zu vermelden. Dank der Power der PlayStation 3 ist der Titel grafisch kaum mehr mit seinen Vorgängern zu vergleichen. *Airborne* macht einfach einen unglaublichen Eindruck. Eine solch detaillierte Umgebungsgrafik und dermaßen viele Spezialeffekte (Licht-, Rauch-Explosionseffekte) gleichzei-

tig hat man in noch keinem anderen Videospiel gesehen. Man könnte fast meinen, man schaut sich einen Film an, so unglaublich ist die gebotene Grafikqualität. Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auch auf die Darstellung der Spielfiguren. Dank der neuen UCAP-Technik (mehr dazu im Extrakasten) sehen Gespräche, Gefühlsregungen und Bewegungen der virtuellen Soldaten derart realistisch aus, dass man meinen könnte, einem echten

Menschen zuzusehen. Um das Spielvergnügen gekonnt abzurunden, haben die Entwickler auch an verschiedene Mehrspielermodi gedacht. Neben bekannten Deathmatch-Spielmodi für mehrere Spieler soll vor allem ein Kooperationsmodus nicht zu kurz kommen. „Wir konzentrieren uns stark auf den Kooperationsmodus. Vor allem im Squad zu arbeiten, stellt unserer Meinung nach einen interessanten Aspekt dar, weil

INTERVIEW MIT PATRICK GILMORE VON ELECTRONIC ARTS

„Wir bringen das Genre in die nächste Generation“

Auf einem exklusiven Event in Köln stand uns der Produzent von *MoH Airborne* Rede und Antwort.

PlayZone: Bei *Medal of Honor Rising Sun* kämpfte der Spieler gegen japanische Soldaten, bei *MoH European Assault* kämpfte er wieder in Europa. Wohin führt uns *Medal of Honor Airborne*?

Patrick Gilmore: Ich werde euch jetzt natürlich nicht alles verraten, aber so viel zu den Einsatzorten: Alle Militäroperationen werden Luftwaffeneinsätze der Amerikaner sein. Es ist also ziemlich simpel herauszufinden, wo diese Missionen stattfinden. Einer der ersten Levels in *Medal of Honor Airborne* wird zum Beispiel die Operation „Husky“ auf Sizilien sein. Ein weiteres zentrales Element wird natürlich wieder die Landung der Alliierten an der

Normandieküste sein, da dort ziemlich viele Fallschirmjäger mitwirkten.

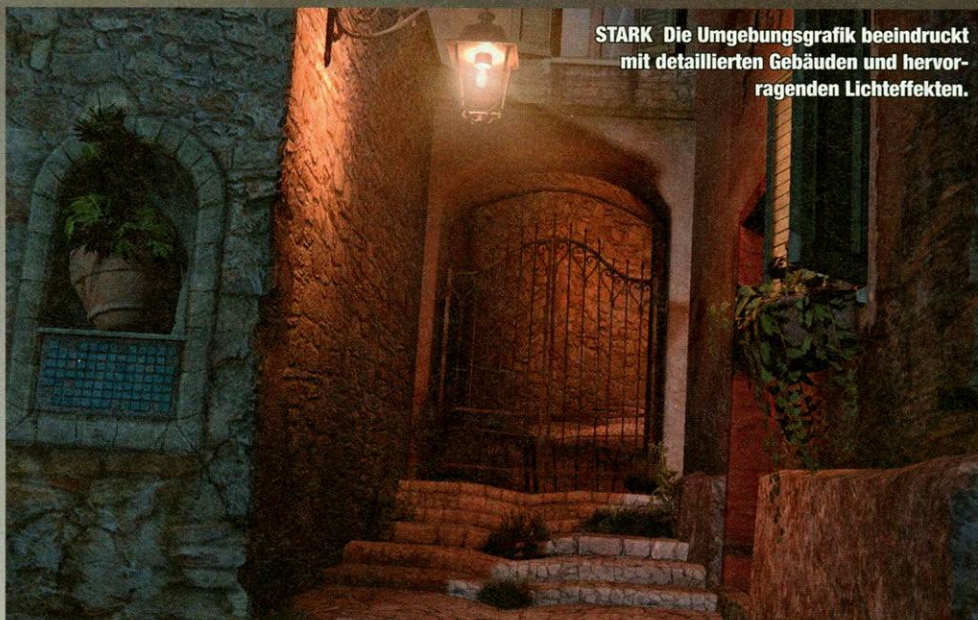
PlayZone: Wie bereitet ihr euch auf einen Titel wie *MoH Airborne* vor? Geht ihr extra ins Museum? Lest ihr Bücher? Trefft ihr Überlebende?

Patrick Gilmore: Wir recherchieren wirklich viel. Für *Airborne* haben wir zum Beispiel viele Informationen zu den damaligen Waffen gesammelt. Wir besorgten uns jede Waffe und schossen selbst damit, damit wir sie auch möglichst realistisch im Spiel darstellen können. Zudem nehmen wir unglaublich viele Geräusche auf: Waffen, Granaten, Panzer und andere Ve-

hikel. Bei unseren Charakteren engagieren wir Schauspieler oder echte Soldaten, ziehen ihnen authentische Uniformen an und stecken sie in die verschiedensten Umgebungen. Dann hören wir uns an, welche Geräusche die Stiefel machen oder wie sich eine Granate anhört, wenn sie gegen eine Betonwand geworfen wird. Durch die Soundkulisse soll sich der Spieler besser in die Situation eines Soldaten während des Zweiten Weltkrieges hineinversetzen können. Zudem besuchten wir mit einigen Historikern Schlachtfelder und Schauplätze von damals. Dadurch erfuhren wir, wo welche Manöver stattfanden, wer auf was geschossen hat, welche

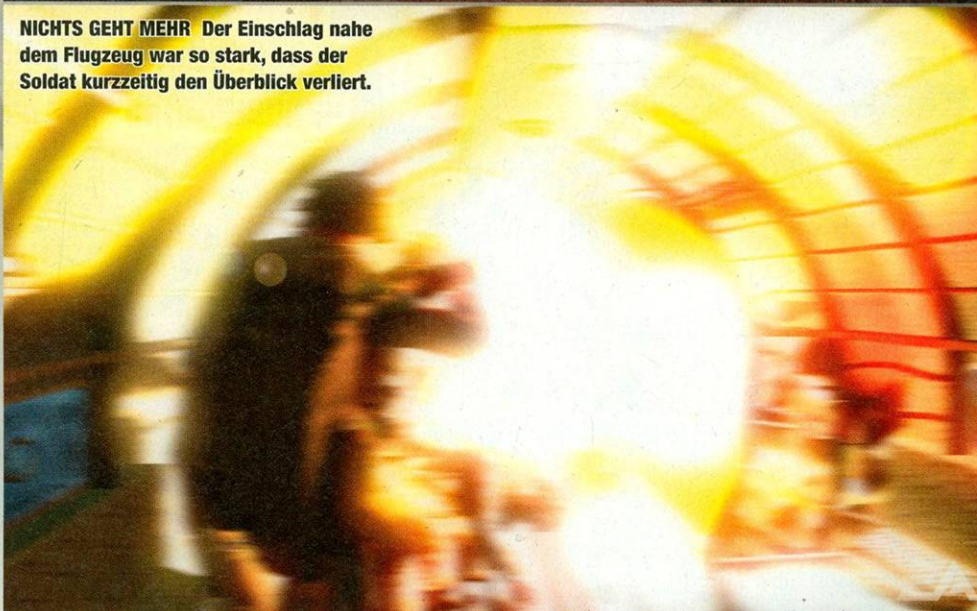
jeder der Spieler einen unterschiedlichen Startpunkt hat". Natürlich wird man sämtliche Spielmodi auch online mit Freunden aus aller Welt spielen können, wie uns die Entwickler versicherten. Da momentan zwei EA-Entwicklerteams gleichzeitig an *MoH Airborne* arbeiten (ein Team für die PC-Version, ein Team für die PlayStation-3- und Xbox-360-Fassung), sollte dem geplanten Erscheinungstermin im vierten Quartal 2006 eigentlich nichts im Wege stehen. Bis dorthin können alle Hobby-Soldaten noch mal in Ruhe durchatmen. Wenn *MoH Airborne* erst mal erschienen ist, wird es dazu kaum noch Gelegenheit geben.

OLIVER BECK



STARK Die Umgebungsgrafik beeindruckt mit detaillierten Gebäuden und hervorragenden Lichteffekten.

NICHTS GEHT MEHR Der Einschlag nahe dem Flugzeug war so stark, dass der Soldat kurzzeitig den Überblick verliert.



VORSCHAU	
MOH AIRBORNE	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts LA
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Noch nicht bekannt
Umfang:	Noch nicht bekannt
Internet: www.electronicarts.com	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	4. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Fantastisch aussehendes Action-Spektakel. Die vermittelte Atmosphäre ist schlichtweg überragend.	

Taktiken angewandt wurden und wie hoch die Verluste waren. Ansonsten stammen noch viele Informationen aus diversen Geschichtsbüchern.

PlayZone: In den letzten sechs Jahren gab es unzählige Weltkriegsspiele. Warum braucht der Spieler *Medal of Honor Airborne*?

Patrick Gilmore: Ehrlich gesagt haben wir uns am Anfang der Entwicklung des Spiels das Gleiche gefragt. *Medal of Honor* war der erste große Ego-Shooter mit Zweiten Weltkriegs-Setting. Wir wissen, dass die Serie jetzt dramatische Innovationen braucht! Nur mit diesen Innovationen kann man „noch einen Weltkriegs-Shooter“ rechtfertigen. Unserer Meinung nach bietet *Airborne* diese dringend benötigten Innovationen und bringt das Genre in die nächste Generation. Die Entscheidungen des Spielers sind diesmal um einiges wichtiger als

in früheren Titeln. Erstmals benutzen wir keine Skripts und setzen somit verstärkt auf einen nichtlinearen Spielverlauf.

PlayZone: Bei fast allen bisherigen *Medal of Honor*-Spielen ist die Landung der Alliierten am D-Day ein fantastischer Moment. Was kannst du uns über den D-Day in *Airborne* verraten, welche Unterschiede gibt es?

Patrick Gilmore: (lacht) Wow! Darf ich dazu überhaupt was sagen (schaut zu den Kollegen)? Wir planen etwas ganz Besonderes für *Airborne*, so viel steht fest. Die Rolle der Fallschirmjäger am D-Day wurde exakt dokumentiert. Die Realität war, dass viele der Männer viel zu weit vom eigentlichen Landeort herunterkamen. So viel kann ich sagen: Der Spieler wird an der Invasion teilnehmen, aber nicht vom Strand aus angreifen.

PlayZone: Danke für das Interview.

PATRICK GILMORE ist der Produzent von *MoH Airborne* und außerdem Vize-Chef von Electronic Arts Los Angeles.



DTM Race Driver 3

GT 4 hat die Konkurrenz im Rückspiegel – Codemasters **setzt zum Überholen an!**

VIDEO



Das Rennspiel des Jahres 2005 heißt *Gran Turismo 4*, doch wer wird den Titel in diesem Jahr abstauben? Codemasters hat beste Chancen, dessen waren wir uns schon in Ausgabe 10/2005 sicher, nachdem wir uns bei den Entwicklern einen Eindruck vom Titel verschaffen konnten. Jetzt trudelte endlich eine voll spielbare Vorschauversion ein und wir durf-

ten uns noch ausgiebiger mit dem Spiel beschäftigen. Ohne zu viel versprechen zu wollen, steht fest, dass jeder Fan von simulationslastigen Rennspielen sich auf etwas ganz Großes gefasst machen kann!

SIE SIND DER STAR

Im Zentrum des Spiels steht wie schon im Vorgänger der Karrieremodus. Als virtueller Rennfahrer-Neuling treffen Sie

nach einem Proberennen Ihren neuen Coach. Wer *DTM Race Driver 2* gespielt hat, kennt den kauzigen Kerl bereits, stellt aber schnell fest, dass Codemasters an der technischen Qualität der Zwischensequenzen gearbeitet hat – inhaltlich hat sich dagegen recht wenig verändert. Ihr Coach setzt Sie in verschiedene Cockpits, erklärt Ihnen vor Rennbeginn noch einmal die wichtigsten Eigenschaf-

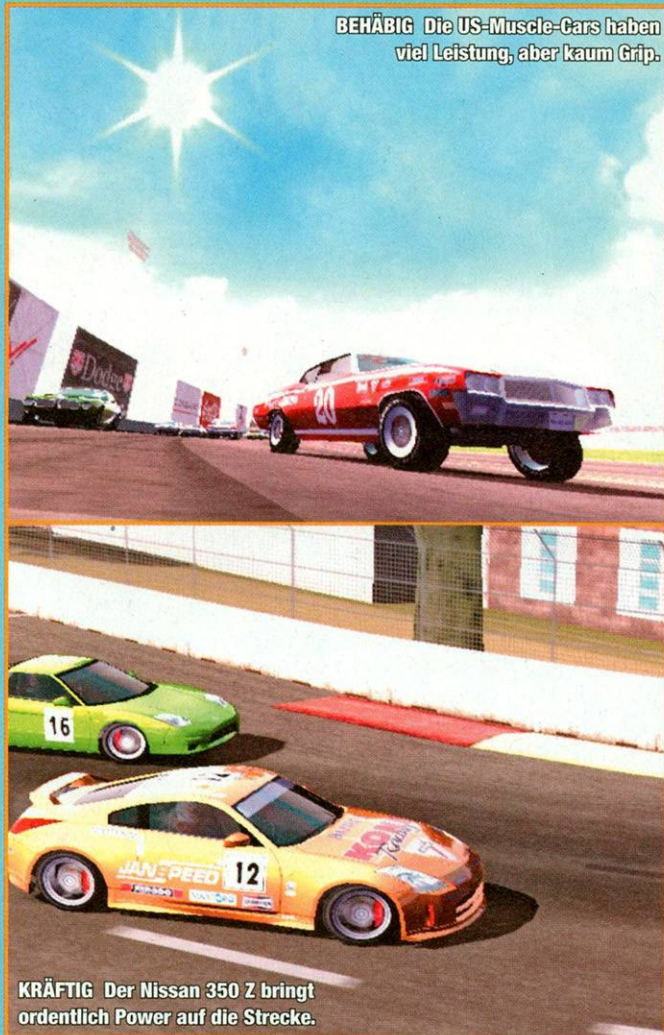
ten und Besonderheiten der Rennserie und schon schaltet die Ampel auf Grün. Anfangs stehen Ihnen lediglich zwei verschiedene Events zur Auswahl, doch nach zwei erfolgreich abgeschlossenen Rennen bekommen Sie stets drei meist recht unterschiedliche Events aufgetischt. Erfolg setzt hier übrigens nicht zwangsläufig einen Sieg voraus. Normalerweise genügt es, wenn man am Schluss

ADRENALIN Die berühmte Eau-Rouge-Kurve in Spa-Francorchamps verlangt Mut vom Fahrer!



FLINK Die Renault Clios sind extrem wendig und leicht zu beherrschen.

BEHÄBIG Die US-Muscle-Cars haben viel Leistung, aber kaum Grip.



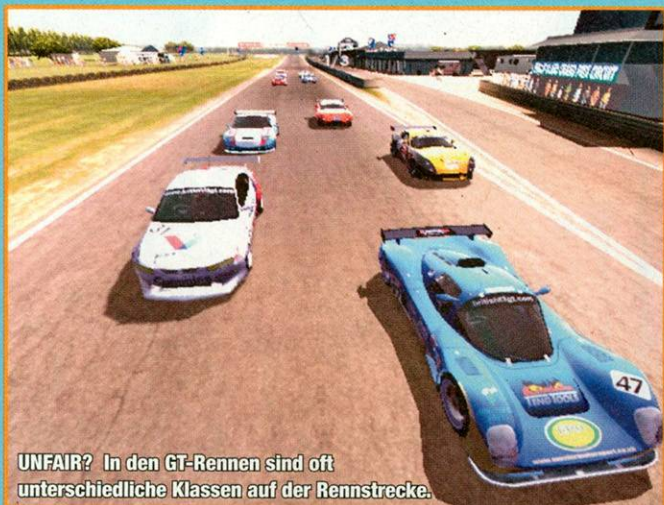
KRÄFTIG Der Nissan 350 Z bringt ordentlich Power auf die Strecke.

des Rennens oder der Rennserie auf dem dritten oder gar vierten Platz liegt. Das ist – besonders in den ersten Rennen – stets zu schaffen, doch mit steigendem Level zieht auch der Schwierigkeitsgrad an. Glücklicherweise reicht es schon, jeweils einen der drei Events zu absolvieren, um die nächste Stufe freizuschalten. Natürlich dürfen Sie sich dennoch an den anderen Rennen versuchen, sind aber

nicht dazu verpflichtet. Ganze 32 Levels beinhaltet die Karriere, sodass Sie auch bei zügiger Spielweise eine ganze Weile beschäftigt sind.

WIE IM ECHTEN LEBEN

Wer keine Karriere machen will, sondern bereits Profi ist, für den gibt es noch einen zweiten Spielmodus. Hier kämpfen Sie sich durch verschiedene Ligen, die nach Fahrzeugarten gestaf-



UNFAIR? In den GT-Rennen sind oft unterschiedliche Klassen auf der Rennstrecke.

INFO DAS SCHADENSMODELL

Crashkurs

Bleischäden waren in der DTM-Serie schon immer schön anzuschauen, da macht der dritte Teil natürlich keine Ausnahme!

Je nach Modell und Rennserie hält Ihr Gefährt unterschiedlich viel aus. Der filigrane Formel-Wagen ist schon nach sanften Bandenberührungen nicht mehr zu gebrauchen, während Sie einen DTM-Boliden schon mit Vollgas in eine Mauer oder einen Gegner rauschen lassen müssen. Dann aber ist die komplette Front verformt und das Rennen ist gelaufen.



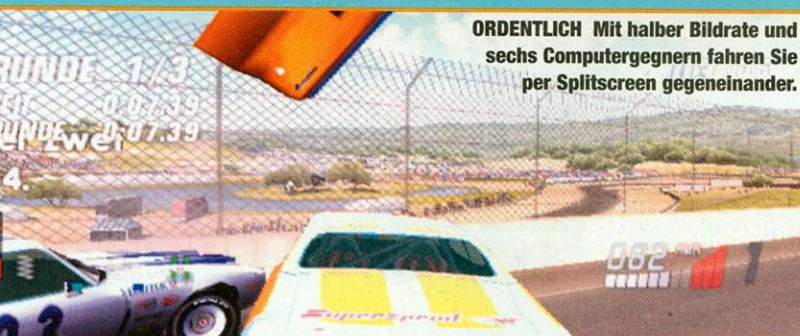
DREIRAD Immerhin, der Zigarettanzünder funktioniert noch!



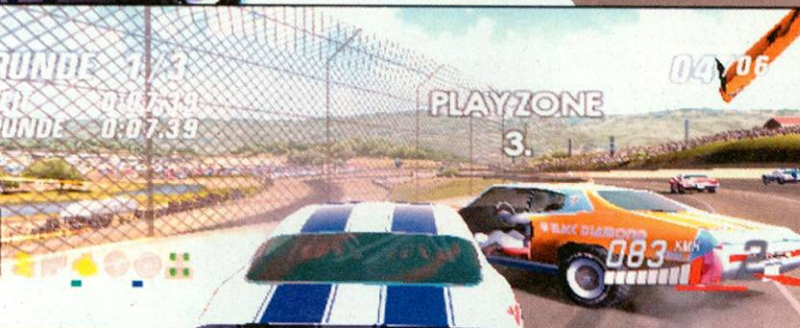
ZERBEULT Frentzen hat den Opel ziemlich ramponiert.



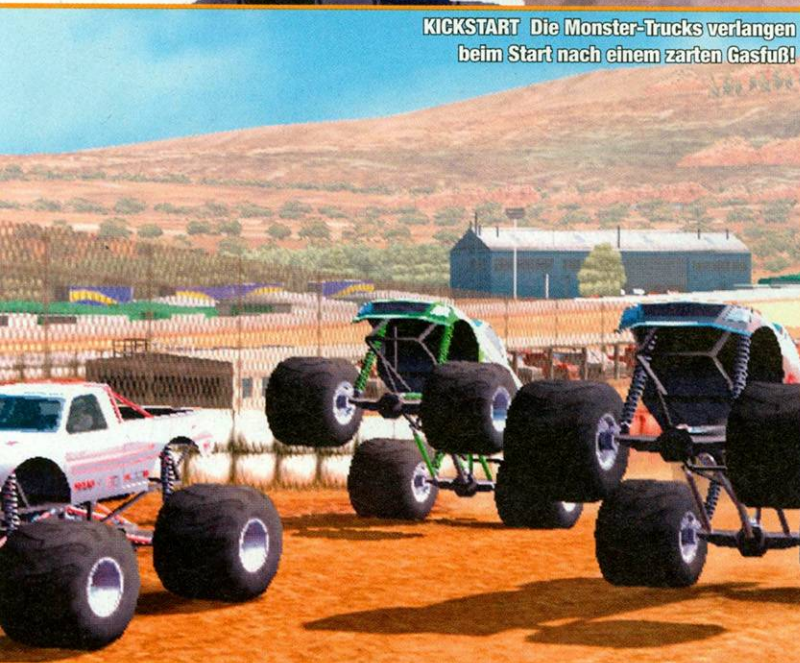
KNAUTSCHZONE Häkkinens Mercedes hat nur noch Schrottwert.



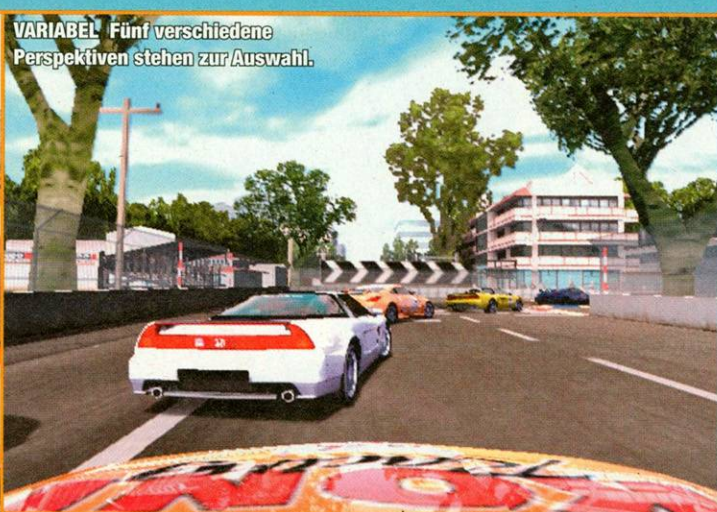
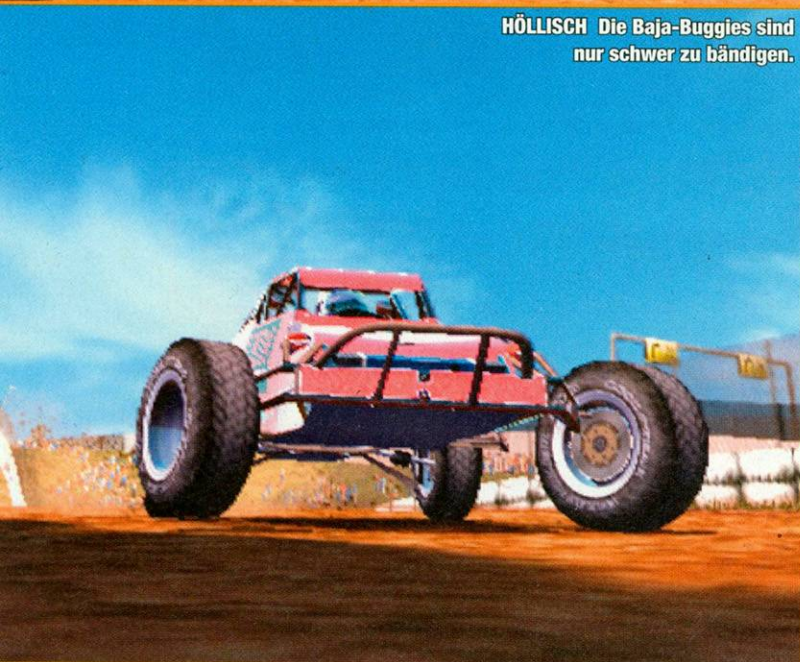
ORDENTLICH Mit halber Bildrate und sechs Computergegnern fahren Sie per Splitscreen gegeneinander.



KICKSTART Die Monster-Trucks verlangen beim Start nach einem zarten Gasfuß!



HÖLLISCH Die Baja-Buggies sind nur schwer zu bändigen.



VARIABLEL Fünf verschiedene Perspektiven stehen zur Auswahl.

felt sind. In der Open-Wheel-Challenge starten Sie beispielsweise im Kart und kämpfen sich über die Formel Ford, Formel 1000 und Formel Audi bis zur Königsklasse im Williams-Formel-1-Geschoß hoch! Auch hier steigt der Schwierigkeitsgrad stetig an, ist aber schon von Beginn an generell etwas höher als im Karrieremodus.

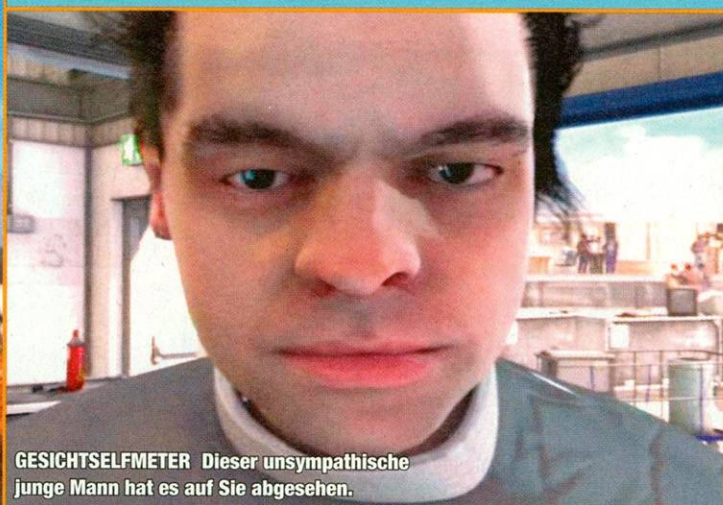
RAD AN RAD

Wichtiger noch als spannende und unterhaltsame Spielmodi sind natürlich packende Rennen – und die übertrafen bereits im Vorgänger die Konkurrenz. Bis zu 21 Fahrzeuge auf der Strecke, robuste DTM-Boliden, spannende Positionskämpfe Rad an Rad und spektakuläre Crashes waren das Salz in der Rennsportsuppe. *DTM Race Driver 3* setzt diese Tradition natürlich fort, legt aber noch einen drauf. Zum einen wurde das Schadensmodell erweitert und erlaubt vielfältige Verformungen. Wer einem Gegner mit Schmockes hinten drauf fährt, bekommt nicht nur Ärger vonseiten der Rennleitung, son-

dern dürfte angesichts der quer stehenden Räder auch Schwierigkeiten bekommen, eine gute Platzierung einzufahren. Zwar hatten wir uns noch etwas mehr Details erhofft und durch die öden Kameraperspektiven im Replay werden die coolsten Szenen meist aus wenig aufregenden Blickwinkeln gezeigt, doch im Optimalfall will man Unfälle ja ohnehin vermeiden. Kleinere Berührungen machen in den meisten Rennserien glücklicherweise nicht viel aus und so steht packenden Rennsport-Duellen wie in der echten DTM nichts im Wege.

DESTRUCTION DERBY

Actionreiche Rennen setzen aufgeweckte und aggressive Konkurrenten voraus und die bietet *DTM Race Driver 3* auf jeden Fall. Während Ihre Gegner in *Gran Turismo 4* gerade mal Sonntagsfahrer-Niveau an den Tag legen, verlangen Ihnen die Computergegnern in *DTM Race Driver 3* wirklich alles ab. Hier wird gedrängt und geschubst, Positionen sind selbst



GESICHTSELFMEETER Dieser unsympathische junge Mann hat es auf Sie abgesehen.



SCHLEUDERTRAUMA Da haben wir wohl etwas zu spät gebremst ...

auf den hinteren Rängen hart umkämpft und deftigere Kollisionen kosten Sie schnell mal einen Spoiler oder noch wichtigere Teile Ihres Fahrzeugs. An der Balance des Spiels wird noch fleißig gearbeitet und wir hoffen, dass die Gegner noch ein wenig an Aggression verlieren. Die Häufigkeit, mit der Sie von anderen Fahrern von der Strecke geschubst werden, ist derzeit erschreckend hoch – zahlreiche Neustarts sind die Folge.

SCHÖNHEITSPREIS?

Wenn es einen Punkt gibt, in dem das alte *DTM Race Driver 2* unserer Referenz deutlich unterlegen war, dann natürlich in puncto Grafik. Klar, während in *Gran Turismo 4* lediglich sechs Fahrzeuge ohne Schadensmodell gemächlich über die Strecke tuckern, rasen bei *DTM Race Driver* bis zu 21 Wagen samt Schadensmodell über echte Kurse, also wäre es unfair, eine Optik auf identischem Niveau zu erwarten. Doch ein wenig enttäuscht sind wir schon nach ein paar Runden *DTM Race Driver 3*. Gegenüber dem Vorgänger hat sich nicht besonders viel verändert, alles wirkt leicht verwaschen und Strecken wie Donington oder Silverstone sehen in der Realität auch nicht gerade besonders eindrucksvoll aus. Immerhin ist mit Spa eine der aufregendsten Strecken der Welt im Spiel enthalten, die mit vielen Mut-Kurven und schicker Umgebung nicht nur Formel-1-Fans anspricht. Enttäuschend ist dagegen, dass der Nürburgring zwar ins Spiel eingebaut wurde, aber leider nur in der Kurzversion fahrbar ist. Ein Nordschleifen-Vergleich mit *Gran Turismo 4* wäre uns gerade recht gekommen.

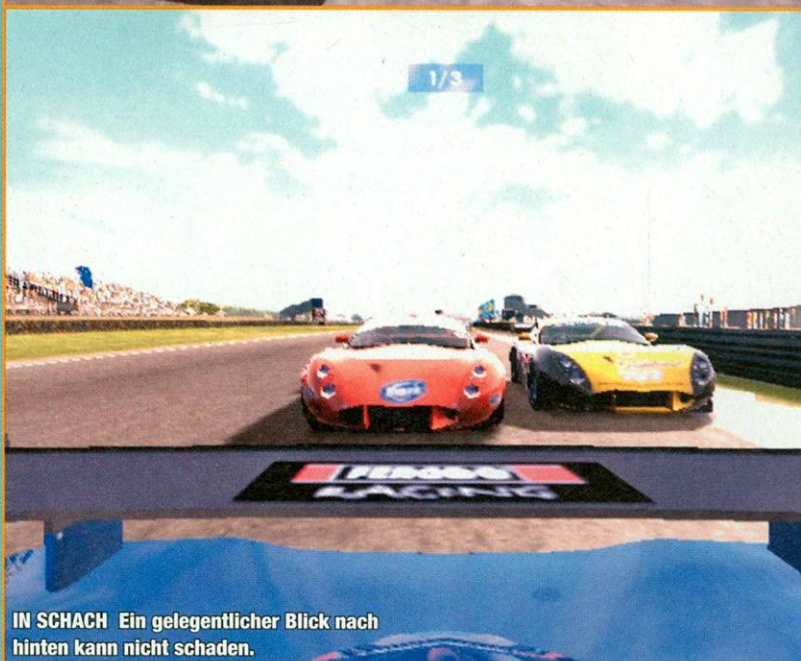
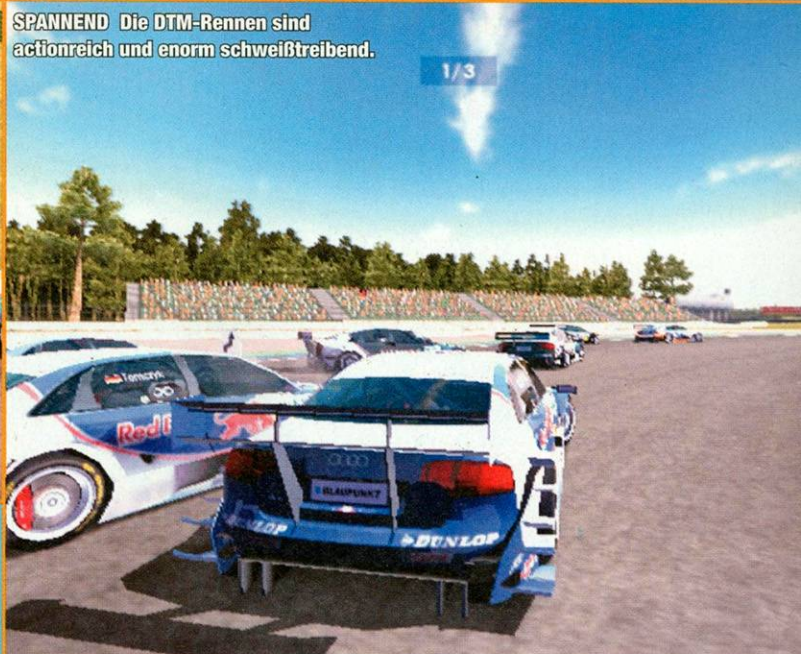
AUFGEBOHRT, NICHT NEU ERFUNDEN

Was erwartet uns also vom Nachfolger der besten Rennsportsimulation auf der PS2? Nun, in erster Linie gibt es dank Monster-Trucks, Baja-Buggies, Karts, Formel-1-Wagen, Rallye-Käfern und jeder Menge anderer Gefährte enorm viel Abwechslung im Rennfahreralltag zu erleben. Angesichts der vielen verschiedenen Rennklassen erscheint der Name des Spiels fast schon unpassend, soll uns letztendlich aber nicht stören. Hauptsache, es geht richtig zur Sache und wir dürfen mit möglichst vielen verschiedenen Vehikeln über die Pisten brettern. Das Schadensmodell ist etwas detaillierter, die Bildrate wie gewohnt hoch und stabil, die Fahrzeuge sind noch eine Spur hübscher und einige Kurse sehen wirklich schick aus. Ob Vielspieler des Vorgängers allerdings erneut blind zugreifen können, wird wohl erst eine Testversion endgültig klären können.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	
DTM RACE DRIVER 3	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	80 Strecken
Internet: www.codemasters.de	
Spieler:	Termin:
1-8 (online)	24. Februar
Super	
Schön, schnell und extrem abwechslungsreich – so muss ein Rennsportspiel aussehen!	

SPANNEND Die DTM-Rennen sind actionreich und enorm schweißtreibend.



IN SCHACH Ein gelegentlicher Blick nach hinten kann nicht schaden.



ENTTÄUSCHEND Der Regeneffekt sieht in Bewegung ziemlich billig aus.

„Die ultimative Rennspiel-Erfahrung für die PlayStation 2“

Wir sprachen mit dem Produzenten von DTM Race Driver 3, Clive Moody, über Neuerungen, Änderungen und die Zukunft der Serie.

PLAYZONE: Seit *DTM Race Driver 2* ist eine ganze Menge Zeit ins Land gegangen. Wieso dauert das so lange?

Clive Moody: Wir hätten sehr einfach ein simples Update mit aktuellen DTM-Daten raushauen können, aber die zusätzliche Zeit hat es uns ermöglicht, eine Menge neuer Features und Inhalte zu kreieren, um den Spielern die größte Bandbreite von Motorsport zu liefern, die jemals in einem Rennspiel geboten wurde.

PLAYZONE: Die „Ardennen-Achterbahn“ Spa-Francorchamps hat es ins Spiel geschafft, das ist ziemlich cool! Welche anderen neuen Tracks habt ihr eingebaut?

Clive Moody: Alle neuen Grand-Prix-Kurse sind im Spiel, also Schanghai, Istanbul, Bahrain und Brunn. Insgesamt gibt es 80 internationale Rennkurse zu meistern.

PLAYZONE: Was ist dein Lieblingskurs des Spiels und warum?

Clive Moody: Das ist eine schwere Frage, da ich mehrere Kurse aus ganz unterschiedlichen Gründen mag. In Bezug auf den Geschwindigkeitsrausch, die Spannung und die fahrerische Herausforderung ist Spa-Francorchamps natürlich einer der besten Kurse. Schnapp dir einen Klassiker wie den Lotus 49, fahr ein paar Runden und du wirst sehen, was ich meine. Eine ganz andere Art von Spaß sind die National-Dirt-Raceway-Kurse für die Baja-Buggies. Die Ideallinie zu finden, die Sprünge richtig zu treffen und durch die Kurven zu driften, ist ein Riesenspaß!

PLAYZONE: Die Xbox 360 ist gerade erschienen, die PlayStation 3 kommt bald – wie steht's um eine Next-Generation-Version von *DTM Race Driver*?

Clive Moody: Wir hätten *DTM Race Driver* sehr einfach für die Xbox 360 veröffent-

lichen können, indem wir einfach ein wenig poliert und die Grafik etwas angepasst hätten, aber ich glaube nicht, dass dieser Schritt die Serie wirklich nach vorn gebracht und Fans überzeugt hätte. Wir haben schon einige coole Ideen für zukünftige Teile, konzentrieren uns derzeit aber erst einmal darauf, die ultimative Rennspiel-Erfahrung für die PlayStation 2 fertigzustellen.

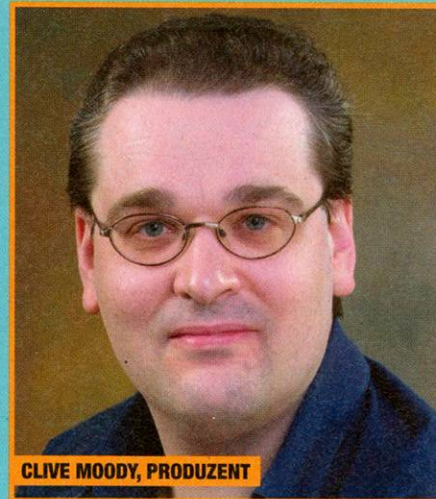
PLAYZONE: *DTM Race Driver 2* für die PSP war trotz der langen Ladezeiten eine tolle Umsetzung. Wann kommt *DTM Race Driver 3* für Sonys Handheld?

Clive Moody: *DTM Race Driver 2* lief klasse auf der PSP und die Konvertierung war besser, als wir uns das jemals erhofft hätten. Wir würden uns freuen, eine Version von *DTM Race Driver 3* für die PSP mit all den neuen Features zu veröffentlichen. Konkrete Pläne gibt es derzeit nicht, aber man kann ja nie wissen und sollte niemals nie sagen.

PLAYZONE: Wenn es keinen Honda S 2000 in eurem Spiel gibt, will ich es nicht kaufen!

Clive Moody: Oh, dann habe ich gute Nachrichten für dich: der Honda S 2000 ist im Spiel enthalten und du darfst ihn beispielsweise über den Hockenheimer Ring und den Nürburgring jagen. Falls dir das noch nicht reichen sollte, gibt es noch „ein paar“ andere Rennserien, wie die DTM, British GT, V8 Supercars, Monster-Trucks, Baja-Buggies, Formel Palmer Audi, historische Grand Prix, Formel BMW Williams F1 und viele andere Meisterschaften. Ehrlich gesagt kann ich mir keinen einzigen Grund vorstellen, dieses Spiel nicht zu kaufen, wenn es erscheint.

PLAYZONE: Wird es diesmal möglich sein, mit jedem Wagen über jeden



CLIVE MOODY, PRODUZENT

Kurs zu fahren oder gibt es wieder Einschränkungen?

Clive Moody: Wir haben hart daran gearbeitet, mit unseren Lizenzpartnern die größtmögliche Menge an Kombinationen zu erreichen, die meisten Einschränkungen sind also abgeschafft. Natürlich gibt es nach wie vor Fahrzeugklassen, die man niemals auf bestimmten Kursen einsetzen würde. Du kannst also keinen Formel-1-Wagen auf eine Motocross-Strecke loslassen.

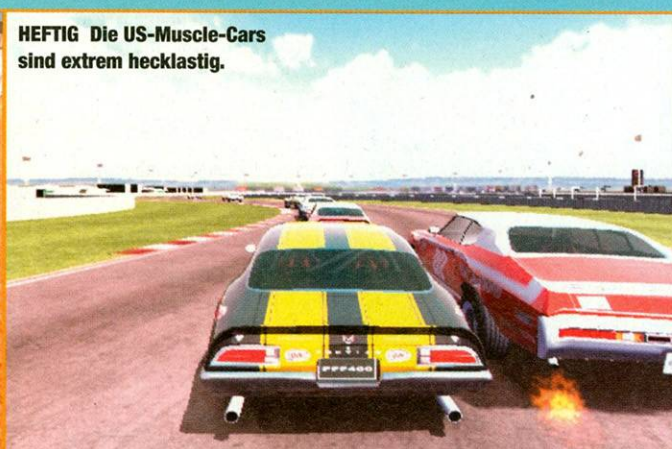
PLAYZONE: Welche Neuigkeiten gibt es in den Mehrspieler-Modi?

Clive Moody: Zunächst einmal geben wir den Spielern die volle Kontrolle bei der Erstellung eines Online-Rennens. Übungsrunden, Qualifying und Rennen können ein- und ausgeschaltet und in der Länge variiert werden. Gleiches gilt für die jeweiligen Regeln, Flaggen und Strafen während der Rennen, was die ganze Angelegenheit noch spannender macht. Zusätzlich haben wir einen Zuschauer-Modus eingebaut, sodass man in der Lobby nicht ewig auf den Ausgang eines Rennens warten muss, bis man teilnehmen kann, sondern das Geschehen in der Zwischenzeit live beobachten kann.



KOPFSTAND Überschläge sind höchst selten und Sie landen stets wieder auf den Rädern.

HEFTIG Die US-Muscle-Cars sind extrem hecklastig.



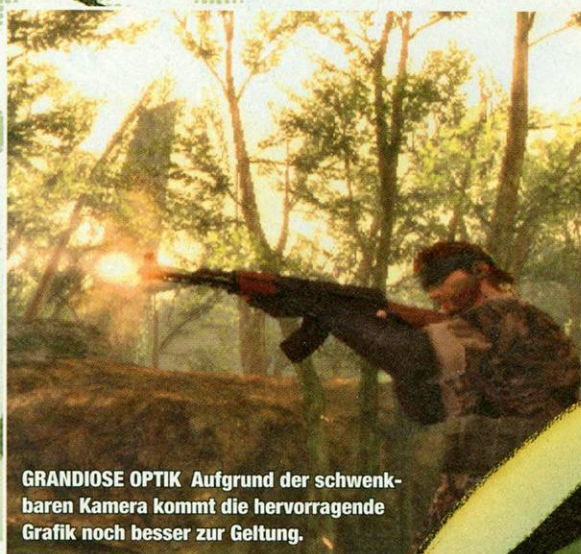


„Er will doch
nur spielen...“

DEIN COOLES PLAYSTATION-MAGAZIN.
LÄNGER, HÄRTER, SCHNELLER SPIELEN.

Jetzt neu am Kiosk.
Nur €

2,99



GRANDIOSE OPTIK Aufgrund der schwenkbaren Kamera kommt die hervorragende Grafik noch besser zur Geltung.

Metal Gear Solid 3 Subsistence



TRAUMPAAR Snake bekommt tatkräftige Unterstützung von einer geheimnisvollen Schönheit.



ANSICHTSSACHE Die veränderte Perspektive ist gelungen und transportiert die Serie in eine neue Ära!

Die **Japanische Version** angespielt: Rechtfertigen die Neuerungen einen wiederholten Kauf des Games?

Mit Metal Gear Solid 3: Snake Eater konnte der Produzent und Erfinder der Serie Hideo Kojima einmal mehr für einen Meilenstein der Videospielgeschichte sorgen. Damit nicht genug, erzeugte die Ankündigung einer Subsistence-Version ein hohes Maß an Euphorie bei den eingefleischten MGS-Fans in der PLAYZONE-Redaktion. Schließlich bietet diese mit zahlreichen Erweiterungen gespickte Snake Eater-Variante zwei große Innovationen, die es noch niemals zuvor im Metal Gear-Universum zu bestaunen gab: Zum einen wird die seit beinahe zwei Jahrzehnten

genutzte, typische MGS-Vogelperspektive um eine frei justierbare Ansicht von hinten erweitert. Erstmals dürfen Sie also Snake bei einem seiner Abenteuer über die Schulter schauen, wobei sich die Kamera mit dem rechten Analogstick problemlos manipulieren lässt und auch Blicke nach oben und unten ermöglicht – so behält man den Überblick, selbst wenn Snake gerade bäuchlings durch das Dschungeldickicht robbt. Ansonsten würden Sie nämlich nichts außer dichtem Pflanzenbewuchs sehen, sobald sich unser Held auf den Boden wirft. Bei Bedarf können Sie per Knopfdruck zwischen der neuen Perspektive



GEHEIMKINO Im Secret Theater finden Sie modifizierte Zwischensequenzen und humorvolle MGS-Trailer.



NEUE LEVELS Die witzige Affenjagd aus Snake Eater wurde um ein paar Bonusmissionen erweitert.



HEISSE ANKUNFT Snake soll ein Lager infiltrieren und löst versehentlich eine Explosion aus.

und der altbewährten, leicht geneigten Ansicht von oben hin- und herschalten.

ONLINE-BEFRIEDIGUNG

Die zweite wichtige Neuerung liegt in der Einbindung eines umfangreichen Mehrspielermodus, der es ermöglicht, sich amüsanten Online-Gefechten hinzugeben (siehe Extrakasten). Die meisten Fans haben sich so etwas in der Art schon länger gewünscht und bekommen nun endlich das charakteristische Metal Gear-Spielgefühl in Kombination mit aufregender Multiplayer-Action! Damit nicht genug, hat Konami noch weitere Extras auf die insgesamt drei (!) DVDs

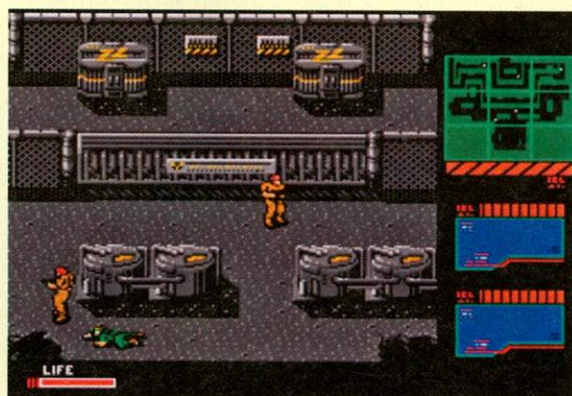
der japanischen Subsistence-Version gepackt. So befindet sich das eigentliche Spiel auf der ersten Scheibe, während die zweite Disk Metal Gear Online und Adaptionen der ersten beiden Spiele der Metal Gear-Serie enthält. Diese über 15 Jahre alten Klassiker sind zeitlich nach den Geschehnissen von MGS3 angesiedelt und eine ideale Zugabe für alle Sammler, die Ihre Metal Gear-Kollektion vervollständigen wollen. Das witzige Demo Theater gewährt Ihnen durch ein ansprechendes Menü den Zugriff auf die genialen Zwischensequenzen von MGS3, damit Sie die hollywoodreifen Darbietungen in echtzeitberechneter Spielgrafik

INFO DIE KLASSIKER

Der Ursprung der Serie

Die Subsistence-Version enthält unter anderem auch die beiden allerersten Metal Gear-Spiele.

Die ersten Spiele der Metal Gear-Serie erschienen in Japan Ende der 80er-Jahre für das MSX beziehungsweise MSX2. Die beiden Titel sind zur Freude aller beinhaltenen Fans auch im neuen MGS3 Subsistence als Bonus mit dabei. Auf der zweiten DVD lassen sich die Klassiker Metal Gear und Metal Gear 2: Solid Snake direkt anwählen. Natürlich ist die Optik altbacken, dennoch dürften sich nicht nur Sammler über diese kostenlose Dreingabe freuen!



INFILTRATION Schleichen war auch damals schon extrem wichtig!



FUNKVERKEHR Vor über 15 Jahren holte sich Snake seine Informationen ebenfalls über einen Knopf im Ohr.



TECHNISCHE HILFSMITTEL Alle bekannten Gerätschaften sind natürlich auch in der Subsistence-Version enthalten.

INFO METAL GEAR ONLINE

Snake kämpft ab jetzt auch im Internet!

Erstmals in der Geschichte der Serie wurde ein Mehrspielermodus implementiert.

Hideo Kojima und sein Team haben sich endlich dazu durchgerungen, der erfolgreichen *Metal Gear*-Serie einen Online-Modus zu verpassen. Dieser enthält vier Spielmodi, die alle auf die typischen Gameplay-Mechanismen von *MGS3* zurückgreifen. Bei der Sneaking Mission übernimmt ein Spieler die Rolle von Snake, der ein Schlüsselobjekt finden und zu einem vorher festgelegten Ort bringen soll. In der Zwischenzeit wird Snake von den anderen Mitspielern in die Enge getrieben, um den Auftrag zu vereiteln. Der schillernde Held der *MGS*-Serie ist in diesem Modus stärker als die Jäger und kann sich mit der richtigen Tarnung für seine Verfolger beinahe unsichtbar machen. Derjenige, der es dennoch schafft, Snake zu erledigen, darf in der nächsten Runde in dessen Haut schlüpfen und das Spiel beginnt mit neuer Rollenverteilung von vorne. Bei der Capture-Mission handelt es sich um eine Art Capture the Flag, bei dem Ihr Team eine kleine Frosch-Figur zu einem festgelegten Ort bringen soll. Anschließend muss diese Position gegen das feindliche Team verteidigt werden. Die anderen beiden Modi heißen Deathmatch sowie Team Deathmatch und funktionieren ähnlich wie bei anderen Action-Spielen, nur mit dem Unterschied, dass Sie die gewohnten *MGS*-Fähigkeiten verwenden dürfen. So können die Kampfmanöver des CQC (Close Quarters Combat) gegen die Kontrahenten eingesetzt werden und als Versteck dienen die bekannten Kartonboxen mit Sehschlitz. Übrigens können Sie die Feinde ablenken, indem an passender Stelle Schmuddelmagazine mit hübschen Girls abgelegt werden.



KENNZEICHEN Die farbigen Armbinden verraten die Team-Zugehörigkeit.

ACTIONLASTIG Die Deathmatch-Modi bieten nervenaufreibende Schusswechsel.

FRAUENPOWER Neben den *MGS3*-Charakteren hat sich auch Reiko Hinomoto aus *Rumble Roses* eingeschlichen.



NAHKAMPFEXPERTE Snake setzt mit einem gekonnten Griff einen feindlichen Soldaten außer Gefecht.

so oft anschauen können, wie Sie möchten. Im Secret Theater finden Sie ironische *MGS*-Trailer, die mit viel Humor und Slapstick-Einlagen beweisen, wie einfallsreich die kreativen Köpfe bei Kojima Productions wirklich sind.

NOCH MEHR BONUS-INHALTE

Die mitreißenden Endgegner-Kämpfe sind im so genannten Duel Mode einzeln anwählbar, was soviel bedeutet, dass Sie bereits erledigte Bosse erneut herausfordern können. Daneben gibt es auch wieder das unterhaltsame Minispiel Snake vs. Monkey, das durch neue Levels ausgebaut wurde. Auf der dritten DVD wartet außerdem noch ein ganz besonderes Schmankerl auf alle *MGS3*- und Kojima-Fans: Darauf befindet sich nämlich ein dreieinhalbstündiges filmisches Meisterwerk des legendären Spieleerfinders in Form der geschickt zusammengefü-

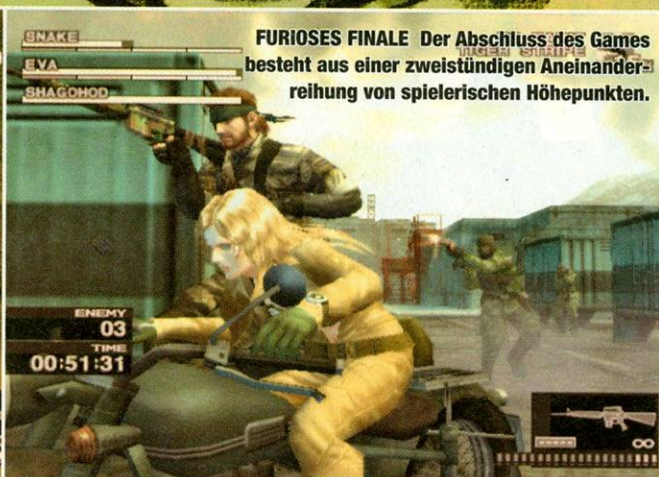
ten Zwischensequenzen von *MGS3*. Wer folglich keine Lust zum Zocken hat, der darf sich entspannt zurücklehnen, um die dramatische Hintergrundgeschichte am Stück zu genießen. Inhaltlich hat sich im Vergleich zu *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* kaum etwas getan. Im *Subsistence*-Hauptspiel gibt es folglich keine frischen Levelabschnitte oder gar ganze Areale. Dafür wurde aber am Sound gedreht und es wurden teilweise neue, natürlicher klingende Dschungel-Geräusche implementiert. Schleichexperten freuen sich über neue Tarnanzüge und -Bemalungen. So dürfen Sie Snake beispielsweise die amerikanische oder deutsche Flagge aufs Gesicht pinseln. Ganz nebenbei wurde auch noch eine Link-Möglichkeit zu dem PSP-Spiel *Metal Gear Acid 2* integriert. Über ein USB-Kabel wird die PSP mit der PS2 verbunden, um weitere Bonus-Inhalte wie Videos freizuschalten.



COOLE AREALE Die Mehrspieler-Levels bieten hervorragende Möglichkeiten für Überraschungsangriffe.



WASSERRATTE Snake muss sich quer durch eine wilde Dschungellandschaft quälen.



FURIÖSES FINALE Der Abschluss des Games besteht aus einer zweistündigen Aneinanderreihung von spielerischen Höhepunkten.

SPIELERISCHE REVOLUTION

Durch die neue Kameraperspektive fühlt man sich bei *Subsistence* „freier“ als in je zuvor im *Metal Gear*-Universum. Ein einfacher Schwenk genügt nun, um die gesamte Umgebung zu erfassen, während man früher oft ohne Vorwarnung direkt über den nächsten Gegner gestolpert ist. Kein Wunder, durch die herkömmliche Vogelperspektive ist das Sichtfeld natürlich immens eingeschränkt ... Ein weiterer Vorteil der neuen Ansicht liegt im grafischen Bereich: Die sensationelle Optik von *MGS3* kommt in der *Subsistence*-Version noch mehr zur Geltung, da man die Gegend nach belieben erkunden und sich umschauen darf. Außerdem sind die fantastischen Animationen Snakes nun besser zu erkennen, während er mit seinen Aufsehen erregenden Nahkampftechniken (Close Quarters Combat)

die Feinde behackt. Insgesamt hat sich die Entwicklung der *Subsistence*-Version definitiv gelohnt. Das sowieso schon grandiose *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ist auf diesem Wege der Perfektion nochmals näher gekommen!

UWE HÖNIG

VORSCHAU	
MGS3 SUBSISTENCE	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	20+ Stunden
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler:	Termin:
1 (-8 online)	2006
SUPER	
Kojima hat es wieder vollbracht, ein brillantes Spiel zu verbessern und mit neuen Features aufzuwerten!	



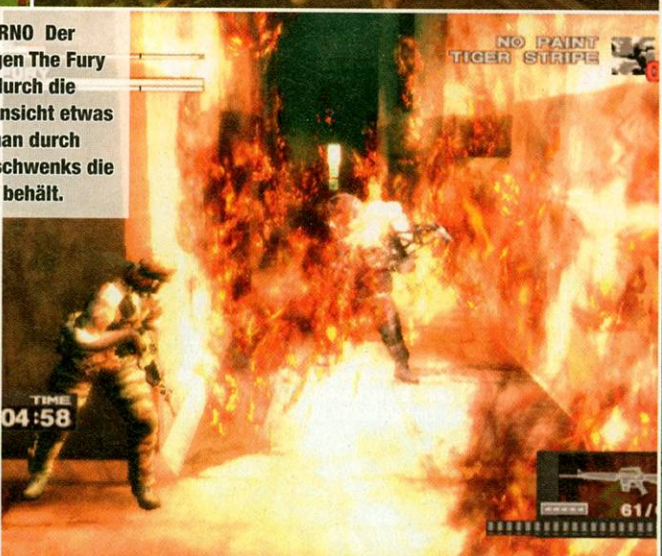
SCHLEICHPROFI Snake wurde von der aufmerksamen Wache noch nicht entdeckt.



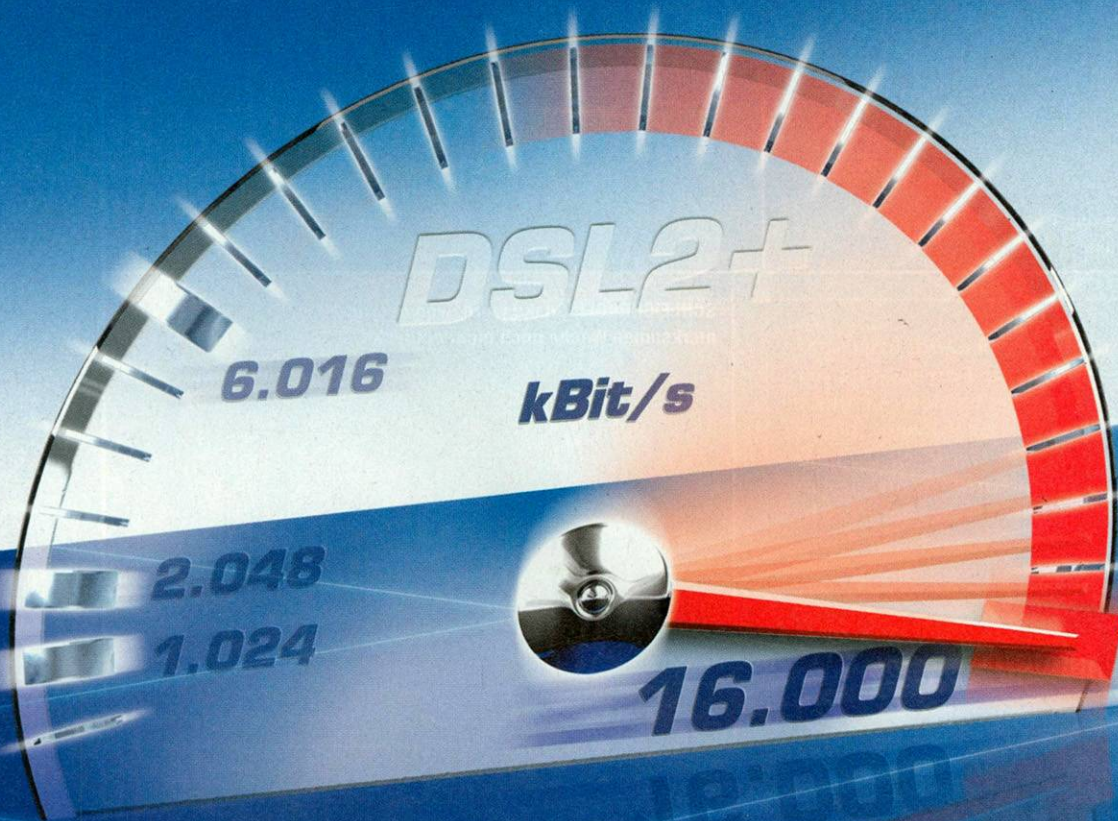
EXPLOSIV Mit ein wenig TNT können Sie sich ganz hervorragend bemerkbar machen!



FEURIGES INFORMO Der Bosskampf gegen The Fury gestaltet sich durch die Third-Person-Ansicht etwas einfacher, da man durch kleine Kameraschwenks die volle Übersicht behält.



1&1 DSL



1&1 SURF & PHONE-BOX
WLAN 2+

€ **0,-** *

NEU!

1&1 DSL2+ MIT BIS ZU
JETZT BESTELLEN UND 2006 ALS ERSTER

* 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 22 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 Netzanschluss, z. B. 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL2+ für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Norton Internet Security™ 2005 Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat). &1 DSL-Telefonie: kostenlos telefonieren zwischen 1&1, GMX und WEB.de-Nutzern, bzw. ins deutsche Festnetz für nur 1 ct/Min. Optional: rund um die Uhr kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren mit der 1&1 Phone FLAT (exklusiv für Privatkunden) für nur 9,99 €/Monat. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box WLAN 2+ für 0,- € in Verbindung mit der 1&1 Phone FLAT, sonst 29,99 €. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt 12 Monate. Ein Angebot für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren.



0180 / 5 60-54 05

(12 ct/Min.)

ECHTE FLATRATE

AB

€ 4,99
pro Monat*

1&1 DSL SURF & PHONE



Jetzt geht's mit 1&1 auf die ultimative Überholspur: Als erster Anbieter baut 1&1 den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Mit dem Highspeed-Turbo 1&1 DSL2+ und der neuen 1&1 Surf & Phone-Box nutzen Sie die vielen Vorteile von 1&1 DSL komfortabler und schneller als je zuvor!

■ **DSL-HIGHSPEED!**

Mit bis zu 16.000 kBit/s superschnell surfen!

■ **MAIL & MESSAGING!**

Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.!

■ **MEDIACENTER!**

10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC Datensicherung!

■ **MAXIMALE SICHERHEIT!**

Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online. Steht 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*

■ **FÜR 1 CT/MIN TELEFONIEREN!***

Auf Wunsch telefonieren Sie mit 1&1 DSL für nur 1 ct/Min. ins gesamte deutsche Festnetz! Oder kostenlos mit der 1&1 Phone FLAT für pauschal 9,99 €/Min.!*

■ **ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!**

Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln etc. ohne ISDN-Kosten – mit Ihrem jetzigen Telekom-Telefonanschluss!

■ **MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!**

Abhängig von Ihrem 1&1 DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen – mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

■ **4 RUFNUMMERN!**

Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer! Mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.

16.000 kBit/s!
AM START SEIN!



1&1

www.1und1.de

(C) Disney. Developed by SQUARE ENIX. Characters from Final Fantasy video game series (C) 1990, 1997, 1999, 2001 Square Enix Co., Ltd. All Rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd.



Mit Spannung erwartet die Kingdom Hearts-Fangemeinde den zweiten Teil der Disney-Square-Enix-Kollaboration. In Japan hat das Warten seit 22. Dezember 2005 ein Ende. An diesem Tag erschien die Fortsetzung eines der größten Überraschungshits der letzten Jahre. Wir haben uns natürlich eines der Million Exemplare, die Square Enix am ersten Verkaufstag ausgeliefert hat, gesichert und das zweite Abenteuer von Sora, Donald und Goofy ausgiebig angespielt. Und dabei gab es etliche angenehme Überraschungen. Die erste erwartet den Spieler gleich nach dem Start des Spiels: Statt Sora steuert man Roxas, einen neuen Charakter, durch die farbenfrohe Spielwelt. In einer kleinen Stadt löst man anfangs simple Aufgaben, die das Strand-Tutorial aus dem ersten Teil ersetzen. Dabei lernt man obendrauf gleich noch massig neue Charaktere und Gameplay-Elemente kennen.

NEUE GESICHTER

Roxas hängt meistens mit seinen drei besten Freunden ab. Hayner ist der coole Hecht der Gruppe, Pence ein so unersetzter wie gut gelaunter Zeitgenosse und Olette ist ein bildhübsches Mädel, das den Charisma-Wert der Clique ungemein anhebt. Und wie das bei Teenagern nun mal so ist,

Kingdom Hearts II

Mehr Disney, mehr Final Fantasy, **weniger Macken.**



GRELL Die Spezialangriffe sind richtig cool inszeniert.



gibt es noch eine zweite Gruppe Jugendlicher, mit der Roxas und seine Kumpels zerstritten ist. Die bösen Buben sind dabei keine geringeren als Seifer, Fuu-jin und Raijin aus *Final Fantasy VIII*. Im Vergleich zur „Organisation der XIII“ sind sie aber harmlos: Diese dreizehn in schwarzen Kutten gekleidete Gestalten, die die Herrschaft über die Welt von *Kingdom Hearts* an sich reißen wollen, suchen Roxas in seinen Träumen heim und locken ihn in das Schloß des Vergessens. Eine Umgebung, die Serien-Fans aus dem GBA-Ableger *Chain of Memories* bekannt sein dürfte. Wer diesen Titel gespielt hat, dürfte auch schon ein paar Mitglieder der Organisation kennen gelernt haben. Warum aber gerade Micky Maus eine Kutte trägt, verraten wir hier natürlich noch nicht...

SCHNELLE FINGER

Ganze drei Stunden nehmen sich die Entwickler Zeit, um in diesem ersten Spielabschnitt die Story fortzuspinnen. Dies geschieht in ellenlangen, aber sehr spannend inszenierten Zwischensequenzen. Wenn man sich nicht gerade gebannt eine

davon ansieht, ist man mit dem Erlernen des neuen Kampfsystems beschäftigt. Das funktioniert grundsätzlich ähnlich wie schon im Vorgänger, einige neue Funktionen sorgen aber für noch mehr Action. Nach einigen Angriffen wird ein Dreiecks-Symbol eingeblendet. Betätigen Sie in solchen Momenten diese Taste, führt die Spielfigur eine besondere Bewegung aus. In einfachen Kämpfen ist das beispielsweise ein Ausweichmanöver, bei dem man blitzschnell hinter den Feind schlittert und von dort weitere Angriffe ausführen kann. In Bosskämpfen führt man hingegen besondere Kontermoves aus. Stimmt das Timing, können sogar mehrere solche Manöver aneinander gereiht werden. Das sieht nicht nur spektakulär aus, sondern senkt auch den knackigen Schwierigkeitsgrad, wie man ihn aus dem Vorgänger kennt – diesmal stehen allerdings ohnehin drei verschiedene Stufen zur Wahl, so dass selbst Anfänger mit den Scharen der Widersacher klarkommen. Auch was die Gegner angeht, hat sich übrigens etwas getan: Neben den schwarzen Schattenkreaturen,

INFO DIE SPIELWELTEN

Disney-Marathon

Der außergewöhnliche Mix aus *Final Fantasy* und Disney-Cartoons ist das Aushängeschild von *Kingdom Hearts*. Im zweiten Teil gibt es neue Welten zu entdecken.

Einige Welten sind bereits aus dem Vorgänger bekannt, wurden aber natürlich ein wenig verändert. Darunter fallen:

Olympus Coliseum (aus *Hercules*)
Agrabah (aus *Aladdin*)
Atlantica (aus *Arielle*)
Halloween Town (aus *Nightmare Before Christmas*)
Der 100 Morgen Wald (aus *Winnie Pooh*)

Die neuen Welten sind aus alten und aktuelleren Disney-Filmen bekannt:

Beast's Castle (aus *Die Schöne und das Biest*)
Land of Dragons (aus *Mulan*)
Port Royal (aus *Fluch der Karibik*)
Timeless River (aus *Steamboat Willie*)
Pride Lands (aus *Der König der Löwen*)
Space Paranoids (aus *Tron*)

Die neuen Welten haben zudem einige coole Features parat. Die Piratenmeute aus Port Royal ist, da es sich hier im Original nicht um einen Trickfilm handelt, realistischer und düsterer umgesetzt. *Steamboat Willie* war der erste Disney-Cartoon. Die Welt und die Charaktere werden in schwarz-weiß dargestellt und sind stilistisch an die 1920er angepasst. Und in der Computerwelt von *Tron* darf Sora stilecht in einem Minigame auf einem Motorrad fahren, das eine Wand hinter sich herzieht. Ziel dieses Minispiels ist es, den Gegner so auszumaneuvrieren, dass er in diese Wand rauscht.

OLD SCHOOL Der klassische Disney-Level erstrahlt im „Retro-Look“.



ALTE BEKANNT Hier erlebt man Seifer mal als aufmüpfigen Teenager.



TRANSFORMER Fusioniert Sora mit seinen Freunden, darf er zwei Keyblades schwingen.



NEUIGKEITEN In der Rolle von Roxas lernt man das neue Kampfsystem und die neuen Figuren kennen.



JOHNNY IST EIN DEPP Der Piratenlevel ist sehr düster umgesetzt.



GIB GUMMI Die Flugpassagen fallen jetzt viel kurzweiliger aus. Mit gefundenen Gummy-Steinen darf man vor den Flügen auch wieder neue Schiffe bauen.



セッティングするマテリアルグミの形をコピーして、同じ形でセッティングするよ



ERWISCHT Bei einer solchen Gegnerzahl ist das aber keine Schande.

den sogenannten Herzlosen, gibt es nun auch weiße Gegnertypen, die NoBodys.

SORA UND DIE GANG

Nachdem man all diese Neuerungen verdaut hat, ist man erst mal froh, wenn man nach den ersten drei Spielstunden die Kontrolle über das altbekannte Trio Sora, Donald und Goofy bekommt. Doch selbst dann hört die Einführung neuer Elemente nicht auf. Von den drei guten Hexen aus dem *Dornröschen*-Trickfilm erhält man nämlich bald die Fähigkeit, mit seinen Gefährten zu fusionieren. Durch diese Verbindung wird Sora für kurze Zeit noch stärker und darf sogar zwei Keyblades, so der Name der schlüsselförmigen Schwerter mit denen gekämpft wird, umherwirbeln. Insgesamt gibt es vier Fusionstypen, die verschiedene Stärken und Schwächen mit sich bringen. In jeder Form trägt der Dreikäsehoch zudem ein anderes Kostüm. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Team-Angriffe auszuführen. Das funktioniert ähnlich wie das Beschwören ei-

niger Disney-Figuren während der Kämpfe, das natürlich auch im zweiten *Kingdom Hearts* wieder möglich ist. Aber nicht nur so kann Sora an Kraft gewinnen. Wieder erhält man nach gewonnenen Kämpfen Erfahrungspunkte, die wie im Vorgänger auf die Aktionspunkte verteilt werden, wodurch die Figuren wiederum neue Attacks erlernen. Nun darf man so viele dieser Fähigkeiten aktivieren, wie man Punkte zur Verfügung hat.

DISNEY TOTAL

Mit so vielen neuen Möglichkeiten möchte man natürlich auch neue Umgebungen erkunden. Zwar gibt es einige Levels, die man schon im Vorgänger gesehen hat, doch bekommt man auch die Möglichkeit, komplett neue Disney-Welten zu besuchen. Da wären die Welt von *Mulan*, die im gleichen minimalistischen Stil wie der Trickfilm gehalten ist, die Welt des Piraten-Blockbusters *Fluch der Karibik* – inklusive einem Jack Sparrow, der auch im Spiel tatsächlich aussieht wie Johnny Depp – oder



VERIRRT Etliche der *Final Fantasy*-Kollegen gab es schon im Vorgänger.



DREAM-TEAM Erst nach etwa drei Stunden Spielzeit darf man mit dem altbekannten Trio auf Entdeckungsreise gehen.



BLENDEND Spezialattacken sehen dank der Lichteffekte einfach blendend aus.

ein Abschnitt, der alten Disney-Cartoons nachempfunden wurde und stilecht komplett in schwarz-weiß dargestellt wird. Um von einem Level ins nächste zu gelangen, fliegt man wie schon im Vorgänger mit dem sogenannten Gummi-Schiff umher. Die Flugpassagen mit dem kleinen Lego-Raumschiff sind aber sehr viel unterhaltsamer gestaltet als noch im ersten Teil. So sind die Flüge jetzt sehr viel schneller und actionreicher umgesetzt und sorgen für Kurzweil zwischen den eigentlichen Missionen. Wem's trotzdem zu schnell öde wird, der braucht das Minigame nicht x-mal zu wiederholen. Jeder Flug muss nur einmal absolviert werden, um den Pfad in eine der Welten freizulegen. Danach können Sie die Disney-Planeten ohne Umschweife ansteuern.

das aus dem ersten Teil geblieben ist, ist die mitunter schwammige Kameraführung. Ansonsten haben sich die Entwickler die Kritik von Fans und Presse zu Herzen genommen und *Kingdom Hearts II* in vielerlei Hinsicht verbessert. Wer den ersten Teil schon mochte, wird um dieses Spiel nicht herumkommen!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU KINGDOM HEARTS II	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	16 Welten
Internet: www.square-enix.co.jp	
Spieler:	Termin:
1	2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Coole Neuerungen und zahlreiche beseitigte Macken. Dem zweiten <i>Kingdom Hearts</i> ist der Hit sicher.	

EIN FEST FÜR FANS

Dem Vorgänger haben wir den Hit noch vorenthalten. Zu viele Macken und ein zu hoher Schwierigkeitsgrad sorgten für viel Frust. Das einzige Manko,



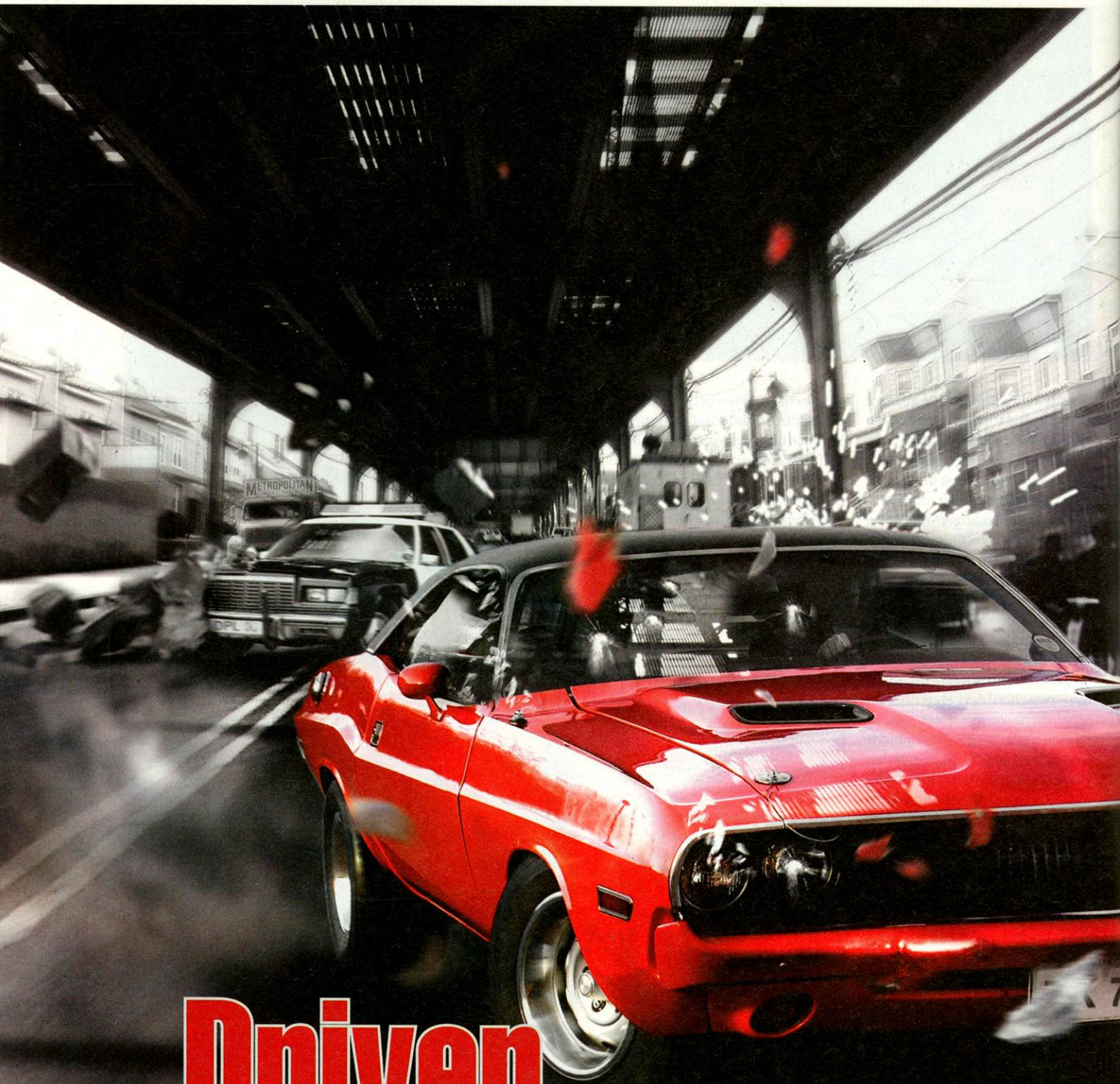
ASIAN KUNG-FU GENERATION Nachdem sich die neuen Charaktere der Gruppe vorgestellt haben, können sie es meist kaum erwarten, selbst im Kampf mitzumischen.



KAPUZINER Auch wenn's anders aussieht – wir werden hier nicht mit offenen Armen empfangen.



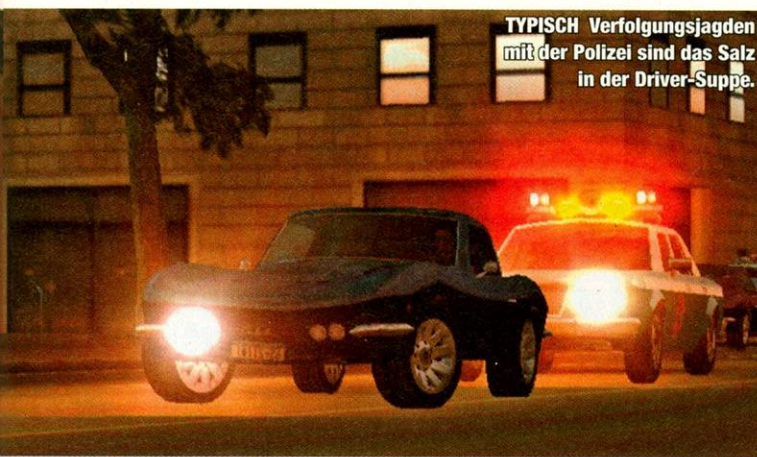
HERZLOS Neben den neuen Gegnerarten haben es auch die „Klassiker“ wieder mit ins Spiel geschafft.



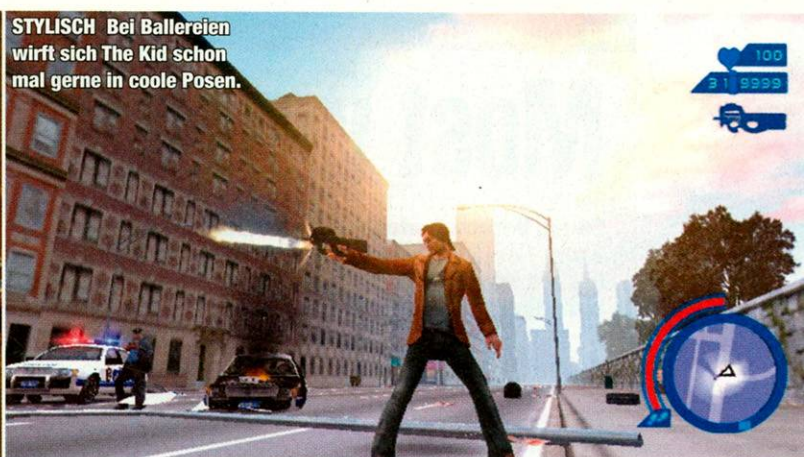
Driver Parallel Lines



Exklusiv angespielt – kann Reflections
den Vorgänger vergessen machen?



TYPISCH Verfolgungsjagden mit der Polizei sind das Salz in der Driver-Suppe.



STYLISCH Bei Ballereien wirft sich The Kid schon mal gerne in coole Posen.

Ich weiß, was Sie jetzt denken. Eine neue Episode der *Driver*-Serie und natürlich versprechen die Entwickler wieder mal das Blaue vom Himmel. Alles soll besser werden, aus Fehlern der Vergangenheit wurde gelernt und die Renten sind sicher. Ihre Skepsis ist natürlich absolut berechtigt und begründet. Da trifft es sich gut, dass wir nicht etwa wieder die Entwickler besuchten oder uns für eine begrenzte Zeit eine frühe Version anschauen konnten, sondern eine voll spielbare Alpha-Version von *Driver: Parallel Lines* zur Verfügung gestellt bekamen. Mit dieser schotteten wir uns für mehrere Tage von der Außenwelt ab und fühlten dem potenziellen Action-Rennspiel-Hit auf den Zahn.

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

Driv3r hatte seine Macken, gar keine Frage. Das Spiel war unfertig, fehlerhaft und dem Missionsdesign wurde seitens der Entwickler eindeutig zu wenig Aufmerksamkeit zuteil. Und dennoch hatte der Titel seinen Reiz. Die grundsätzlich

recht schicke Optik, die detaillierten Fahrzeuge, das geniale Schadensmodell und natürlich der Film-Director-Modus hielten lange bei der Stange. Doch der eigentliche Kern des Spiels, der Story-Modus, war eine einzige Enttäuschung. Das sah man wohl auch bei Reflections ähnlich und ging bei *Driver: Parallel Lines* einen ganz anderen Weg. Der Film-Director-Modus fiel aus technischen Gründen komplett weg, dafür macht der Rest des Spiels schon jetzt einen erheblich ausgereifteren Eindruck als das fertige *Driv3r*. Die Entwickler haben sich einerseits der Qualitäten des Erstlings erinnert und sich andererseits noch dreister beim Referenz-Konkurrenten *GTA* bedient. Wie das zusammenpasst? Ganz einfach, im Bezug auf die Steuerung zu Fuß und das Missionsdesign merkt man sofort den Einfluss von Rockstars Megahit. Mit dem rechten Analogstick schwenken Sie die Kamera frei um den Protagonisten, ein Druck auf den linken Schulterbutton aktiviert das automatische Zielsystem und mit dem rechten Schulterbut-

ton wird geschossen. Um zwischen mehreren Zielen durchzuschalten, genügt ein kurzes Antippen des rechten Analogsticks in die entsprechende Richtung. In der Praxis klappt das schon sehr gut und funktioniert erfreulicherweise auch aus einem fahrenden Auto heraus. Und sobald man sich einmal hinter das virtuelle Steuer eines der zahlreichen Vehikel geklemmt hat und sich Verfolgungsjagden mit den Cops liefert, fühlen sich Fans des ersten *Driver*-Spiels von 1999 an alte Zeiten erinnert. Enge Seitenstraßen sind endlich wieder zuhauf zu finden und mit Unmengen von zerstörbaren Objekten versehen. Wenn es eine Sache gibt, die *Driver* definiert, dann die halsbrecherische Fahrt durch eine dreckige Hinterhofgasse mit einem Polizeiwagen an der Heckstoßstange – und genau diese Spielerfahrung bietet *Driver: Parallel Lines*.

GUT DURCH

Dennoch fühlt sich *Driver: Parallel Lines* sehr frisch an. Während *Driv3r* in erster Linie ausgelutschte Langweiler-Missionen zu bieten hatte

oder gute Ideen nur halbherzig umgesetzt wurden, überrascht der neue Teil mit ebenso originellen wie gelungenen Einsätzen. In einer Mission beispielsweise sollen Sie einen Wagen von einem Parkdeck klauen, doch der Eingang ist streng bewacht. Was liegt da näher, als sich seinen Weg über zahlreiche Schiffscontainer zu bahnen, um schließlich mit einem spektakulären Sprung auf dem Dach des Parkhauses zu landen? Auch ein Gefängnisaustritt ist recht spannend inszeniert, schließlich schickt man Sie mit einem Bulldozer auf den Weg durch eine Baustelle und schlussendlich durch eine komplette Wand. Das klingt nicht nur sehr unterhaltsam, das ist es auch.

ALTE STÄRKEN

Eigentlich wünscht man sich bei der Flucht vor den Cops stets ein möglichst schnelles und wendiges Fahrzeug, doch bei *Driver* nahm man gerne ein etwas langsames Fahrzeug in Kauf. Grund dafür war die brillante Fahrphysik, die stets als Aushängeschild der Serie diente. In keinem anderen Spiel driftet man so



PRAKTISCH Auch während der Fahrt darf kräftig geballert werden.



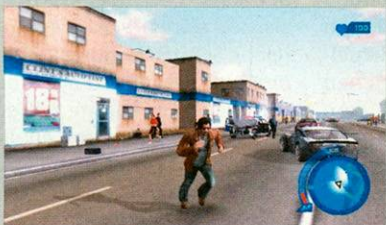
COOL Die Zwischensequenzen sehen klasse aus und schlachten jedes Klischee der 70er aus.

INFO FAHNDUNGSLEVEL

Most wanted!

So ein Verbrecherleben ist kein Zuckerschlecken – wer New York in Angst und Schrecken versetzt, hat die Hüter des Gesetzes schnell ganz dicht auf seinen Fersen.

Wir kennen das. Man fährt bei Rot über eine Ampel und schon hat man Ärger an der Backe. Auch in *Driver: Parallel Lines* bleiben kleine und große Verkehrs- oder gar Todsünden nicht ungestraft. Während Marcus Reed in *True Crime: New York City* fröhlich mit der Polizeimarke wedelt und Carl Johnson in *Grand Theft Auto San Andreas* zur nächsten Umlackierer-Werkstatt düst, zeigt sich die Spielwelt von *Driver* etwas komplexer. Wer direkt vor den Augen der Cops Mist baut, wird verfolgt. Brave Spieler bleiben stehen, steigen aus und lassen sich geduldig verhaften, müssen eine gerade gespielte Mission aber wiederholen. Alternativ schüttelt man die Cops ab, wechselt den eigenen Wagen und wird nicht mehr sofort erkannt. Eine Fahrt in die heimische Werkstatt löscht anschließend den Gesucht-Status und ermöglicht die freie Fahrt durch die Straßen von New York.



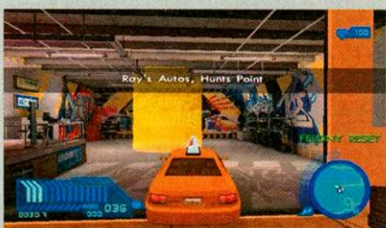
HOPPLA
Ein Unfall mit der Bullenschaukel erregt die Aufmerksamkeit der Insassen.



NIX WIE WEG
Ein neuer Wagen ist schnell organisiert, doch die Cops haben den Diebstahl gesehen.



WARNUNG
Der gelbe Balken steigt in der Nähe von Cops an, also bloß nicht zu lange stehen bleiben.



SAUBER
In der Werkstatt werden wir den Gesucht-Status gegen Bares wieder los.



ALTERNATIVE
Wenn die Flucht zu anstrengend ist, lässt man sich brav verhaften.



DICKER BRUMMER Mit dem Bulldozer wird der Einbruch ins Gefängnis zum Kinderspiel.

schön durch die Kurven und fühlt sich bei großen Sprüngen stets in einen Actionfilm versetzt. Diese Tradition wird in *Driver: Parallel Lines* natürlich fortgeführt, doch das ist noch nicht alles. Durch die zwei verschiedenen Zeitepochen der Handlung haben Sie Zugriff auf einen sehr unterschiedlichen Fuhrpark. Während die Straßen von New York im Jahre 1978 vornehmlich von klobigen Ami-Schlitten geprägt sind, stößt man im Jahr 2006 auch mal auf schnittige Sportwagen, die wie ein Brett auf der Straße liegen. Beide Epochen haben ihren Reiz, doch die 70er kommen dem ursprünglichen *Driver*-Gefühl am nächsten. Beiden Zeitabschnitten gemein ist das erneut hervorragende Schadensmodell. Während leichte Kollisionen lediglich für zerberstende Windschutzscheiben und leichte Deformationen der Karosserie sorgen, fehlt Ihnen nach einem Hochgeschwindigkeits-Crash schon mal ein Rad oder ein Kotflügel. In diesem Punkt macht den Entwicklern so schnell niemand etwas vor und es ist schon beeindruckend,

dass *Driver: Parallel Lines* sich in Bezug auf die Schrott-Schauwerte durchaus mit einem *DTM Race Driver 3* messen kann. Ebenfalls erfreulich: die in *Driv3r* etwas hakelig zu steuernden Motorräder lassen sich nun erheblich gefühlvoller durch die Straßen dirigieren.

NEUE STÄRKEN

Es gab viele Gründe, warum *Driv3r* nicht einmal ansatzweise an die Qualität der *GTA*-Serie herankam; einer davon war die leblose Stadt und die fehlenden Nebenmissionen. Die Entwickler haben sich ordentlich ins Zeug gelegt und schon jetzt wirkt der Big Apple um einiges quirliger als die ausgestorbenen *Driv3r*-Metropolen. Mehr Fußgänger und Fahrzeuge säumen die Straßenschluchten, auch wenn es derzeit noch Probleme mit der Abwechslung gibt. Häufig befinden sich gerade mal zwei bis drei verschiedene Fahrzeugmodelle auf der Straße, davon dann aber gleich 20 Stück. Bei Kleinwagen und Viertürern wäre dieses Manko ja noch tolerierbar, doch wenn die vor Ihnen liegende Straße

HAARSCHARF Die verbesserte Motorrad-Steuerung erlaubt auch solch waghalsige Manöver.





LÄSSIG Chopper-Bikes sind schwerfällig, aber enorm cool.

von 13 Krankenwagen befahren wird, fragen Sie sich dann doch, ob gerade ein tödliches Virus ausgebrochen oder New York einfach nur die sicherste Stadt der Welt ist.

TECHNIK-CHECK

Sie warten jetzt vermutlich ungeduldig auf die Antwort auf die Frage, ob die Technik diesmal ausgreift erscheint oder wieder mit Grafikfehlern, Pop-ups und Ruckeleinlagen gerechnet werden muss. Wir können Sie beruhigen. Bei der gemütlichen Fahrt durch die Stadt läuft das Spiel absolut stabil mit 25 Bildern pro Sekunde, die Weitsicht ist ordentlich und Grafikfehler sind trotz der frühen Version nur vereinzelt auszumachen. Zwar sind die Texturen allesamt eine Spur größer als im direkten Vorgänger, doch letztendlich wirkt die Optik dadurch eher stimmiger und erinnert an die GTA-Serie, was als Kompliment zu verstehen ist. Hat man genügend Unsinn angestellt und wird auf höchster Stufe von den Cops verfolgt, geht die Konsole derzeit zwar noch heftig in die Knie, doch wir wollen an-

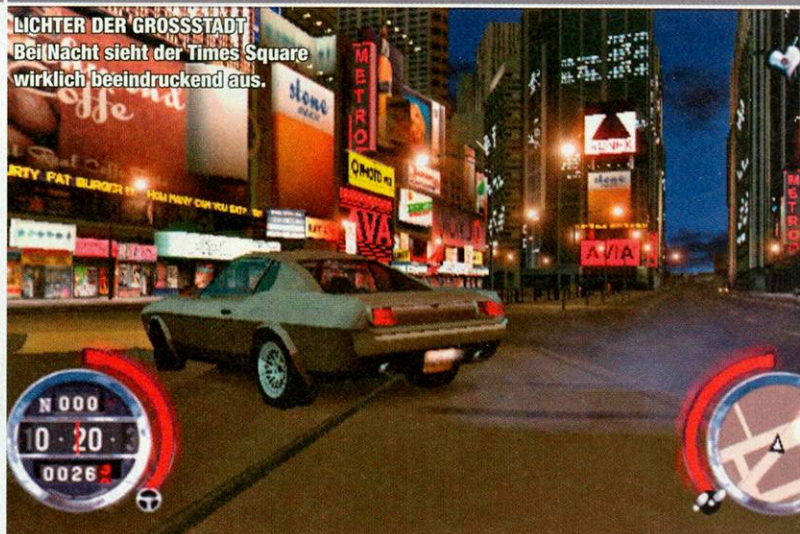
gesichts des Fertigungsstands keine voreiligen Schlüsse ziehen. Hoffen wir einfach, dass die Entwickler das Spiel diesmal komplett fertig bekommen, am besten noch ein paar zusätzliche Kameraperspektiven einbauen und erneut einen Soundtrack auf CD veröffentlichen. Dieser ist nämlich richtig gut gelungen und endlich auch während des Spiels zu hören, nicht nur in den Zwischensequenzen.

MAIK BÜTEFÜR

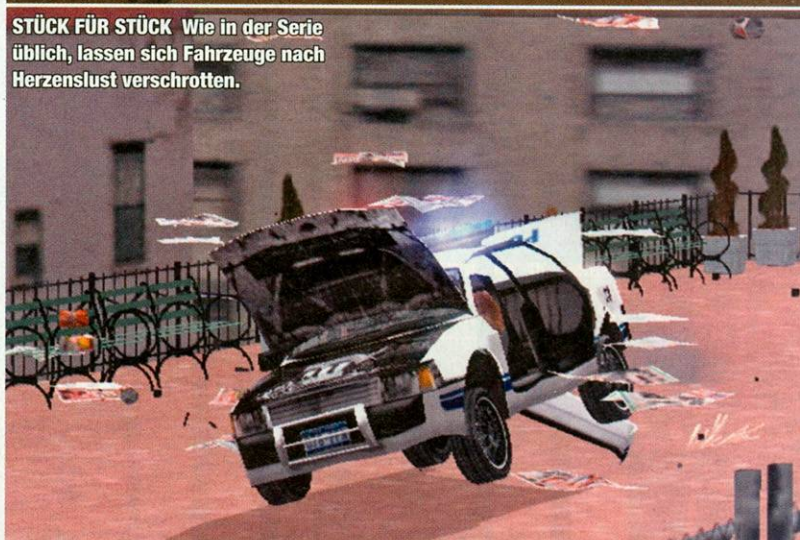
VORSCHAU	
DRIVER: P. LINES	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Genre:	Action/Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 40 Missionen
Internet: www.atari.de	
Spieler:	Termin:
1	März
FINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Abwechslungsreichere Missionen, bessere Technik, und coole Musik – erfreulich ausgereifter Neuanfang.	



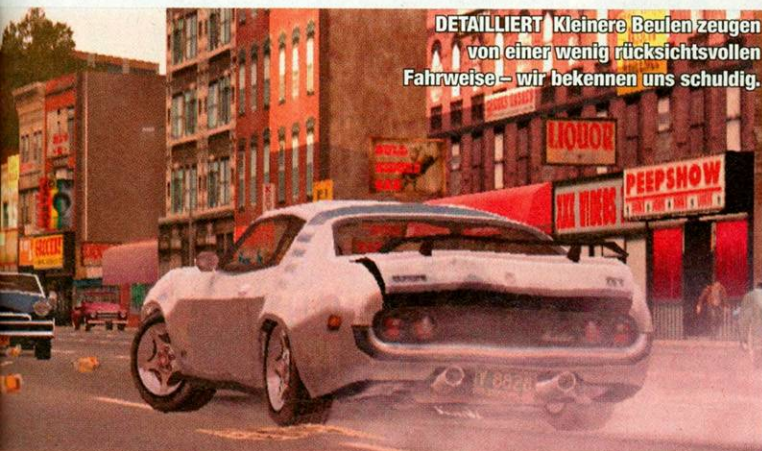
FEUER FREI! Die Ballereien hauen niemanden um, sind den öden Schießereien von Driv3r aber um Lichtjahre voraus.



LICHTER DER GROSSSTADT Bei Nacht sieht der Times Square wirklich beeindruckend aus.



STÜCK FÜR STÜCK Wie in der Serie üblich, lassen sich Fahrzeuge nach Herzenslust verschrotten.



DETAILLIERT Kleinere Beulen zeugen von einer wenig rücksichtsvollen Fahrweise – wir bekennen uns schuldig.



MÄCHTIG Mit der Minigun macht man auf dem Times Square wirklich alles platt!



Hitman: Blood Money

Groß, kahl, smart und absolut tödlich –
Killer 47 erhält bald neue Aufträge.

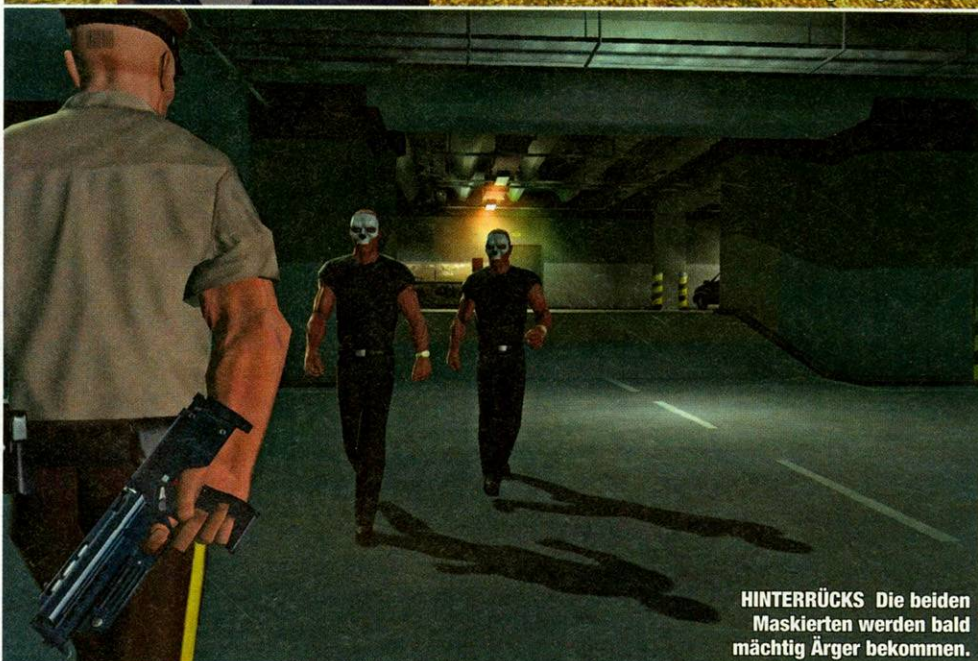
Ohne Frage war *Hitman: Contracts* ein sehr gutes Spiel, allerdings spielte es sich eher wie ein Mission-Pack zu *Hitman 2: Silent Assassin*, weil kaum Neuerungen in das Spieldesign einfließen. Als Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos, erstmals mit einer spielbaren Version vom kommenden *Hitman: Blood Money* bei uns vorbeischaute, machte er uns darauf aufmerksam, dass der kommende Teil inoffiziell auch als *Hitman 3* geführt wird. Dies macht deutlich, dass die Gameplay-Änderungen gegenüber dem Vorgänger diesmal wesentlich zahlreicher sind. Aus diesem Grund haben wir uns die beiden spielbaren Abschnitte ganz genau angesehen.

VIEL LÄRM UM NICHTS?

Der zuerst gezeigte Abschnitt ist der teilweise bekannte Opernlevel. Hitmans Auftrag ist es, den Hauptdarsteller und den amerikanischen Botschafter auszuschalten, die beide viel Geld mit Kinderpornografie verdienen. Dieser Einsatz ist wegen der hohen Sicherheitsvorkehrungen eine besonders große Herausforderung. Daher schleust sich 47 während einer Probe, bei der auch der Botschafter anwesend ist, in das Theater. Selbst während dieser Zeit ist das Theater mit Probenbesuchern und jeder Menge Personal gut gefüllt. Da er bewaffnet nicht in das Gebäude kommt, wurde seine Waffe praktischerweise in einem Jackett versteckt an der Garderobe abgegeben. Dort holt er sich umgehend das Schießeis. Um es hinter die Bühne zu schmuggeln, missbraucht er die Werkzeugkiste eines zur Toilette enteiltten Technikers. Als der sie wieder verlässt, schnappt er sich seine Kiste wieder und geht hinter die Bühne. 47 folgt dem Mann in sicherem Abstand. Im Keller wird er von einem Bühnenbauer aufgehalten, der schnell beiseite geschafft werden muss. Als sehr praktisch erweist sich dabei die Kiste, die dort steht, denn darin können Sie die Leiche des Opfers verschwinden lassen. Nun noch schnell in den unauffälligen Overall geschlüpft, und schon schöpft keiner mehr Verdacht. Wer sich im Übrigen hier zu viel Zeit lässt, sieht sich bald von einer Horde Sicherheitsper-



AUFGEFALLEN Wenn sich 47 zu viele Fehler leistet, findet er sich bald mitten im Kugelhagel wieder.



HINTERRÜCKS Die beiden Maskierten werden bald mächtig Ärger bekommen.



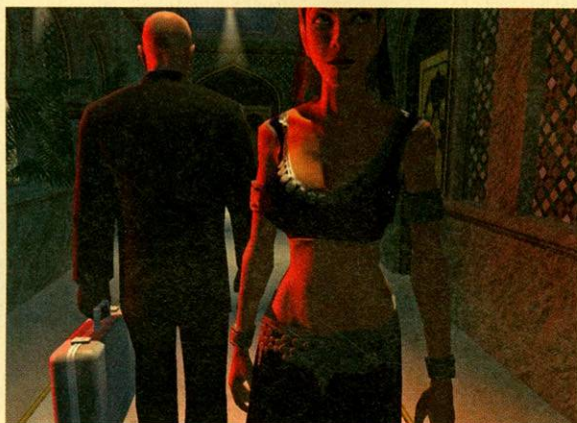
MASKENBALL Unter solchen Bedingungen arbeitet 47 besonders gerne.

INFO **DAS NOTORIETY-SYSTEM**

Bitte recht unauffällig!

Anhand des neuen Notoriety-Systems sehen Sie sofort, wie viel Staub Sie aufwirbeln und wie schnell Ihnen Ihr Ruf vorseilt.

Wichtiger als in den Teilen zuvor ist, dass Sie besonders vorsichtig zu Werke gehen. Denn schlachten Sie sich durch die Spielabschnitte, werden Sie sich innerhalb kurzer Zeit nicht mehr ohne weiteres frei bewegen können, Ihr Gesicht wird bekannt und Sie werden bald per Steckbrief gesucht. Das Geld, das Sie am Ende der erfolgreich durchgeführten Aufträge erhalten, sollten Sie verwenden, um Ihre Ausrüstung und Ihre Waffen zu verbessern. Manchmal müssen Sie damit aber auch Wachen oder Zivilisten bestechen, sollten Sie einmal zu unvorsichtig in einem Abschnitt gewesen sein. Allerdings wurde das Feature mit dem Spurenverwischen und den nicht weggeputzten Blutlachen aus dem Spiel gestrichen, weil das nach Meinung der Entwickler der Spielbalance geschadet hätte. Um jederzeit sehen zu können, wie verdächtig Sie von Ihrer Umwelt wahrgenommen werden, hilft Ihnen die Anzeige am unteren linken Bildschirmrand.



VERDÄCHTIG? Hat 47 hier etwa schon so viel Aufsehen erregt, dass diese Frau ihn bereits erkannt hat?

sonal umringt, sodass hier ein Neustart des Levels Pflicht wird. Wie immer führen bei *Hitman* mehrere Wege zum Ziel. Um am Ende die Bewertung Silent Assassin einzuheimsen, geht 47 besonders geschickt vor und nutzt die Probe der Exekutionsszene, um den Hauptdarsteller

umzubringen. Wir entscheiden uns für den elegantesten Weg und tauschen die harmlose Theaterwaffe gegen eine scharfe Waffe aus. Daher schleicht sich 47 an jeder Menge Sicherheitspersonal vorbei und wartet den richtigen Moment ab, um in die Kabine des Sängers zu huschen.

Sind die Waffen getauscht, ist prinzipiell der erste Auftrag erledigt und der Hitman muss nur den Dingen ihren Lauf lassen. Jetzt kümmert er sich um die zweite Zielperson, den amerikanischen Botschafter. Um ihn aus dem Weg zu räumen, begibt sich 47 auf den Dachboden des Theaters und platziert eine Bombe mit Fernzünder an der Halterung des Kronleuchters, der über dem Zuschauerraum hängt. Nun muss er sich nur noch an einer guten Stelle im Theater positionieren, um das Treiben im Saal zu beobachten. Als nach dem Schuss die Anwesenden begreifen, was passiert ist, bricht Panik aus und der Botschafter will seinem Freund zu Hilfe kommen. Das ist der Moment, in dem 47 den Knopf drückt und der schwere Kronleuchter den Diplomaten unter sich begräbt. Nach der erfolgreichen Flucht geht es zum nächsten Auftrag.

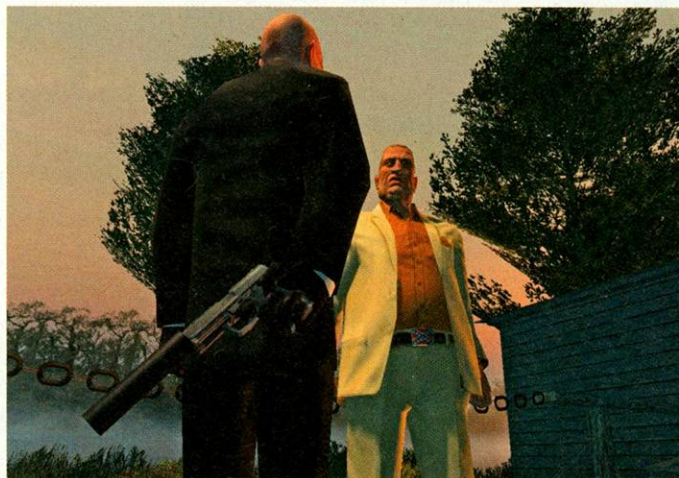
MORALISCH ANSTÖSSIG

Eine andere Mission führt 47 in die Rocky Mountains, wo ein Pornomogul und dessen Schwager ausgeschaltet werden müssen. Zudem soll 47 ebenfalls ein Videoband aus ihrem Besitz wiederbeschaffen. In diesem Level liegt der Trick darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtige Verkleidung zu tragen, um ungehindert voranzukommen. In der Villa, die mitten im Schnee liegt, gibt es Bereiche, in die man nur mit einem entsprechenden Ausweis oder dem passenden Outfit kommt. Um die erste Zielperson auszuschalten, muss man ins oberste Stockwerk vordringen. Das ist aber nur möglich, wenn

Sie sich als Fotograf ausgeben. An so eine Kleidung kommen Sie nur, wenn Sie unauffällig, nämlich hinter einem Wasserfall im Haus, den Fotografen erledigen. Die zweite Zielperson liegt im Außenpool. Eine der vielen Möglichkeiten ist hier, dass Sie sich eine sichere Position am Ausgang des Abschnittes suchen und den Mann dann per Scharfschützengewehr ausschalten. Die anschließende Flucht sollte dann kein Problem mehr sein. Dank vieler neuer Features und der technisch verbesserten Präsentation verspricht das neue *Hitman: Blood Money* ein knackiges Action-Adventure zu werden, an dem besonders geduldige Naturen Gefallen finden dürften. Demnächst sollte eine fortgeschrittene Vorschau-Version bei uns eintreffen, die wir Ihnen dann hoffentlich auch auf unserer DVD präsentieren können.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU	
HITMAN: BM	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12 Levels
Internet: www.eidos.de	
Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Mit spannenden Missionen und altbewährten Qualitäten macht sich 47 für seinen schwersten Auftrag bereit.	



AHNUNGSLÖS Da 47 jetzt seine Waffe automatisch hinter dem Rücken versteckt, hat der Spieler ein Problem weniger.



KLARE SACHE Rauchen gefährdet die Gesundheit – das wird dieser ahnungslose Geselle gleich am eigenen Leib erfahren.

Angriff der Spitzenprämien!

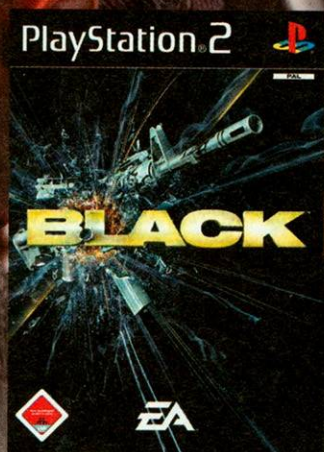
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PLAYZONE
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.



Black*

In *Black* geht es nicht nur darum, auf wen man schießt, sondern auch, auf was. Schilder, Wände, Statuen, Türen, Decken und Fenster können zerstört werden, um den Feind zu überraschen, außer Gefecht zu setzen, zu verletzen oder zu eliminieren – mit verheerenden Auswirkungen. Jede Kugel hat eine Wirkung und jede Wirkung ein Ergebnis.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.

Prämien-Nr.: 002872



Der Pate

Willkommen in der Familie Corleone ...

Nach einem Leben voller Hilfsjobs und Kleingauereien werden Sie in Amerikas berühmteste Verbrecherorganisation aufgenommen. Jetzt liegt es an Ihnen, Aufträge durchzuführen, sich Respekt zu verdienen, Rang für Rang aufzusteigen und die Kontrolle über New York zu übernehmen. Erhältlich ab:

9. März

Prämien-Nr.: 002873



FIFA Street 2

Können geht über alles – in dieser ultimativen Kombination aus Arcade-Action und Freestyle-Kultur des Straßenfußballs. Die Regeln der bisherigen Fußballsimulationen wurden auf den Kopf gestellt, denn *FIFA Street* konzentriert sich auf das Wesentliche im Fußball – individuelles Können und einzigartiges Ballgefühl beim Spiel 4 gegen 4. Erhältlich ab:

Prämien-Nr.: 002874

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Black

Schwarz macht schlank?
Von wegen, das Actionfest
der Burnout-Macher ist
einfach nur fett!

Es gibt Simulations-Rennspiele, es gibt Arcade-Rennspiele und es gibt *Burnout*. Die brachialen Arcade-Raser von Criterion Games sind in Bezug auf Geschwindigkeit und Optik eine Klasse für sich und besonders die Art und Weise, wie Unfälle regelrecht zelebriert werden, macht die Serie einzigartig und enorm reizvoll. Doch warum soll es eigentlich immer ein Rennspiel sein, dachten sich wohl die Entwickler – und begannen mit den Arbeiten am Ego-Shooter *Black*, der eben diese Lust an der Zerstörung in ein anderes Genre übertragen soll. Erste Bilder und Videos ließen unsere Kinnladen nach unten klappen, eine spielbare Demonstration auf der Games Convention ebenfalls. Jetzt trudelte endlich eine spiel-

bare Vorabversion bei uns ein – leider enthält diese aber nur einen Level. Doch der hat's mächtig in sich!

POPCORN-KINO

Zunächst nur mit einer halbautomatischen Pistole mit Schalldämpfer ausgestattet, schleicht man durchs Unterholz und nimmt Gegner vorzugsweise aus dem Hinterhalt aufs Korn. Doch schon nach kurzer Zeit gelangt man an einen scharf bewachten Grenzübergang und vorbei ist's mit der Heimlichtuerei. Jetzt wird das Sturmgewehr durchgeladen und in bester Hollywood-Manier fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Zahlreiche explosive Fässer, Kisten und sogar Lastwagen gehen nach kurzem Beschuss in fulminanten Explosionen hoch und reißen im Optimalfall

auch ein paar Gegner mit. Dies geschieht übrigens völlig unblutig, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut. Selten zuvor durfte man so ungeniert die komplette Einrichtung in Schutt und Asche legen. Erinnerungen an *Red Faction II* und die dort zum Einsatz kommende GeoMod-Engine werden wach, doch die Entwickler von *Black* gehen einen anderen Weg. Nicht jedes Gebäude ist komplett zerstörbar, doch unzählige Gegenstände fallen nach Beschuss in sich zusammen. So findet man im Waldgebiet zahlreiche Baumstümpfe, die als Deckung erhalten können, nach kurzem Schusswechsel aber nur noch Sägemehl sind.

BLACK IS BEAUTIFUL

Sicher, mit einer AK-47 durch einen Wald zu rennen und

gegnerische Soldaten über den Haufen zu schießen, ist nicht gerade hochoriginell, doch die saubere technische Präsentation, der explosive Spielverlauf und die hervorragende Steuerung machen *Black* schon jetzt zu einem klasse Spiel. Die künstliche Intelligenz der Feinde macht einen ordentlichen Eindruck, auch wenn man hier keine Höchstleistungen erwarten sollte und ein finales Urteil anhand unserer Version noch nicht möglich ist. Optisch ist der Demo-Level durchaus ansprechend, doch von kommenden Levels in urbanen Umgebungen erwarten wir uns noch mehr. Im Wust der Weltkriegs- und Science-Fiction-Shooter ist *Black* eine willkommene Abwechslung und herrlich gradlinig. Derzeit mangelt es dem Titel noch etwas an Persönlichkeit, doch wer



BOMBASTISCH Licht- und Partikeleffekte sind einfach phänomenal!



EDEL Als wär's ein Actionfilm aus den Achtzigern.



PSSST! Ein Schalldämpfer ermöglicht unentdeckte Angriffe.



KETTENREAKTION Eine Granate reißt den Gastank gleich mit.

in Ego-Shootern gerne mit Dauerfeuer die Gegner niedermäht, auf eine realistische Optik aber nicht verzichten will, wird *Black* lieben.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	
BLACK	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Games
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.eagames.de	
Spieler:	Termin:
1	23. Februar

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

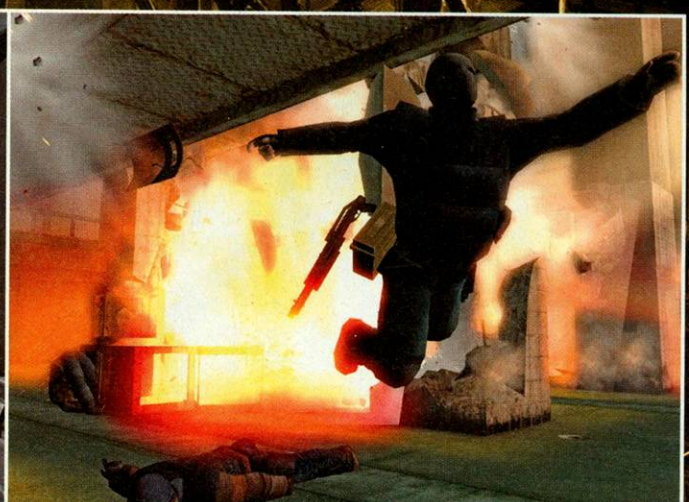
Enorm unterhaltsame, **brachiale Zerstörungssorgie**, die selbst Hollywood neidisch machen dürfte.



WUCHTIG Wenn in diesem Spiel etwas explodiert, dann fliegen gewaltig die Fetzen!



CHAOS In den Straßen geht's mächtig zur Sache.



STUNTMAN Explosionen schleudern Gegner filmreif durch die Gegend.



Metal Gear Acid 2



Wer gut Kartenspielen will, muss viel üben. Solid Snake **hat den Dreh inzwischen raus.**

Wer sich die japanische Version von *Metal Gear Acid 2* kauft, der dürfte nicht schlecht staunen: Neben dem Spiel liegt ein Bogen Pappe in der Verpackung; und wer es schafft, das Konstrukt richtig zusammenzubasteln, hält letztendlich eine 3D-Brille in der Hand, die man um die PSP schnallen kann, um das Spiel in 3D zu zocken! Solche Spielereien sind aber nicht die einzige Neuerung, die der zweite Teil von Solid Snakes Ausflug in die Welt der rundenbasierten Strategie zu bieten hat. Grundsätzlich spielt sich *Metal Gear Acid 2* zwar immer noch so wie der Vorgänger. Krankte dieser aber noch an vielen Mängeln im Detail, hat man diese nun zum Großteil ausgemerzt. So spielt sich der Titel jetzt sehr viel direkter und dadurch nicht mehr ganz so zäh wie der erste Teil.

POKER SNAKE

Für den Fall, dass Sie gar nicht wissen, was *Metal Gear Solid* mit Karten zu tun haben soll: Zum Launch der PSP erschien mit *Metal Gear Acid* ein Strategie-Ableger der Serie, in

dem man in rundenbasierten Gefechten Karten ausspielen muss. Diese ermöglichen die Fortbewegung der Figuren, Angriffe, das Stellen von Fallen oder das Aufwerten der eigenen Statuswerte. Jede gespielte Karte kostet dabei Punkte. Wird ein bestimmter Punktestand erreicht, kommen die Gegner an die Reihe. Das Punktesystem wurde für *Metal Gear Acid 2* aber glücklicherweise etwas entschlackt und wichtige Aktionen, wie z. B. das Anlehnen und Klopfen an Wände, sind jetzt in die Bewegungsphasen integriert. Zudem darf man Snake inzwischen direkt über das in einzelne Felder unterteilte Areal steuern, was in Verbindung mit neuen Kameraperspektiven für eine dynamischere Darstellung sorgt. Außerdem werden die Umgebungen jetzt viel intensiver mit dem Gameplay verbunden. Rutscht man beispielsweise auf einer Ölpfütze aus, werden auch die dargestellten Karten mit einem Ölfilm überzogen. So erkennt man unter Umständen sein Blatt nicht mehr richtig und es wird schwerer, unbemerkt herumzuschleichen. Ein Manko des Vorgängers ist dann aber doch noch geblieben: Vor einer Mission darf man sich in einem



INFO DAS SOLID EYE

Sprichwörtlich eintauchen

Die Phrase ist zwar abgedroschen, trifft hier aber absolut zu: Mittendrin statt nur dabei.

Hinter dem Namen „Solid Eye“ verbirgt sich eine 3D-Brille, die man um die PSP schnallt, um *Metal Gear Acid 2* dreidimensional erleben zu können. Das Prinzip hinter dem plastischen Bild ist ein ganz einfaches. Die Brille trennt das Sichtfeld des linken von dem des rechten Auges, sodass jedes nur auf eine Bildschirmhälfte sehen kann. Beide Hälften stellen eigentlich die gleiche Szene dar, einige Objekte sind aber versetzt. Setzt das Gehirn nun beide Bildinformationen wieder zusammen, entsteht ein plastisches Bild im Kopf des Betrachters. Besonders netter Bonus: Wer seltene Karten findet, spielt Videos frei. Neben Zwischensequenzen aus vergangenen *Metal Gear*-Teilen darf man da auch hübsche, sich räkelnde Japanerinnen betrachten oder den *Metal Gear Solid 4*-Trailer in 3D bestaunen! Ob das witzige Gimmick auch in der deutschen Version von *Metal Gear Acid 2* enthalten sein wird, ist leider noch unbekannt.



COOL Die ohnehin schon tollen Metal-Gear-Solid-Sequenzen sind in 3D noch cooler.



SO MACHST DU'S GUT Mit diesem Spiel bekommt man solche Liveshows gratis dazu.

Editor ein eigenes Kartendeck zusammenstellen. Aus diesem werden dann im Spiel per Zufall neue Karten gezogen. Oft passiert es, dass man eine ganz bestimmte braucht, die just in solchen Momenten natürlich nicht zur Auswahl steht. So verspielt man sinnlos zahlreiche Karten, bis die gewünschte auftaucht.

GRÖßER, SCHÖNER, BESSER

Der Umfang des Vorgängers war bereits ordentlich, Konami hat es sich aber nicht nehmen lassen, auch hier noch mal einen draufzulegen. Neben den über 200 neuen Karten dürften sich Serienfans besonders auf neue Bosse und spielbare Charaktere sowie einen neuen Metal-Gear-Panzer freuen. Auch der Mehrspieler-Modus profitiert von den vielen Verbesserungen und dem erweiterten Umfang. Wer von *Metal Gear Acid* enttäuscht war, sollte der Strategie-Serie mit dem zweiten Teil also noch eine Chance geben. Die Fortsetzung macht

zwar nicht alles, aber schon sehr vieles besser. Allerdings werden wir uns darauf noch etwas gedulden müssen. Laut Konami steht noch kein genauer Termin fest, mit einer Veröffentlichung hierzulande ist aber frühestens nach März 2006 zu rechnen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU	
MGS ACID 2	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	200 neue Karten
Internet: www.konami.de	
Spieler:	Termin:
1-2	2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Das Redesign tat Metal Gear Acid gut. Der Strategie-Ableger spielt sich jetzt viel direkter.	



KLASSISCH Anschleichen und Lichter auspusten – das wird sich bei Metal Gear Solid nie ändern.



SKURRIL Dieser Boss kann seine Arme als Geschütze verwenden. Danach ist er aber wehrlos.



SCHLAF SCHÖN Auch Venus darf ihren Spaß mit den Wachmännern haben.



VERSTECKSPIEL Der Karton darf in keinem Metal Gear Solid mehr fehlen.



VOLLTREFFER Fünf Treffer bei sechs Schüssen – gar nicht mal so schlecht.



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ	VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	1	Final Fantasy XII PS2	20
2	2	DTM Race Driver 3 PS2	4
3	3	Metal Gear Solid 3 Subsistence PS2	4
4	4	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII PS2	3
5	5	Tomb Raider: Legend PS2/PSP	5
6	6	Der Pate PS2/PSP	10
7	NEU	StarCraft: Ghost PS2	1
8	7	Hitman: Blood Money PS2	6
9	9	Onimusha: Dawn of Dreams PS2	2
10	8	Kingdom Hearts II PS2	8

Es mag unglaublich klingen, aber auch wenn es schon seit Ewigkeiten angekündigt ist, hat *StarCraft: Ghost* diesmal zum allerersten Mal den Sprung in die Top 10 der Most-Wanted-Charts geschafft!

Quelle: PZ-Online-Umfrage

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten Spiele für PlayStation 2, PlayStation 3 und PSP.



Nach der Vorschau im letzten Heft finden Sie auf der aktuellen DVD nun auch eine umfangreiche Video-Vorschau zu dieser enorm vielversprechenden TV-Serien-Umsetzung.

Hersteller:	Sony
Termin:	22. März
Genre:	Action-Adventure



Eine spielbare Xbox-Demo, die uns EA zur Verfügung gestellt hat, macht Appetit auf mehr – die technisch bestechende PS2-Version des Criterion-Shooters sieht fast identisch aus!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	23. Februar
Genre:	Ego-Shooter

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 15“, wenn *Metal Gear Solid 3* Ihr absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 08“ und wählen Sie somit *Final Fantasy XII* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1.).

D: 82098, € 0,49/SMS*

Alle Netze! (* inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS



Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch.
Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 14. Feb. 06.

MOST WANTED

- 01 Alan Wake
- 02 Black
- 03 Der Pate
- 04 Dirge of Cerberus: FF VII
- 05 Dragon Quest VIII: Journey...
- 06 Driver: Parallel Lines
- 07 DTM Race Driver 3
- 08 Final Fantasy XII
- 09 Gran Turismo 4 Mobile PSP
- 10 Hitman: Blood Money
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Metal Gear Acid 2 PSP
- 13 Metal Gear Solid 3: Subsist.
- 14 Metal Gear Solid 4
- 15 Onimusha: Dawn of Dreams
- 16 Resident Evil 5
- 17 Shadow of the Colossus
- 18 Splinter Cell Double Agent
- 19 StarCraft: Ghost
- 20 Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms: Earned...
- 02 Burnout Revenge
- 03 Call of Duty 2: Big Red One
- 04 Fahrheit
- 05 FIFA 06
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 4
- 09 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 10 GTA San Andreas
- 11 Killzone
- 12 L.A. Rush
- 13 Medal of Honor Eur. Assault
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Midnight Club 3: DUB Edition
- 17 Mortal Kombat: Shaolin M.
- 18 Need for Speed Most Wanted
- 19 Peter Jackson's King Kong
- 20 Prince of Persia: The Two...
- 21 Pro Evolution Soccer 5
- 22 Resident Evil 4
- 23 Splinter Cell Chaos Theory
- 24 Star Wars Battlefront II
- 25 Tekken 5
- 26 The Suffering: Ties That Bind
- 27 True Crime: New York City
- 28 WWE SmackDown 2006 PS2
- 29 WWE SmackDown 2006 PSP
- 30 Xenosaga Episode II



Wird Electronic Arts' Großprojekt der erhoffte Hit oder doch nur ein Rohrkrepierer? Die spielbare Vorabversion macht einen sehr guten Eindruck, mehr dazu ab Seite 12!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	9. März
Genre:	Action



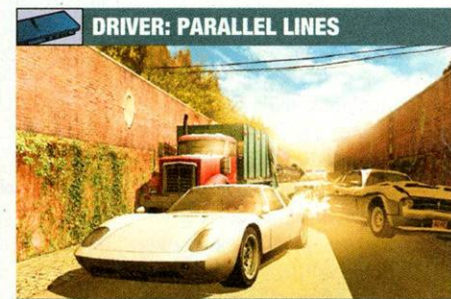
Das Actionspiel mit Vincent Valentine aus *Final Fantasy VII* in der Hauptrolle dürfte sich schon alleine wegen der Verbindung zum Rollenspielklassiker großer Beliebtheit erfreuen.

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Action



Der achte Teil der in Japan unglaublich erfolgreichen *Dragon Quest*-Serie soll im neuen Jahr auch nach Deutschland kommen. Wann genau, steht aber leider noch nicht fest.

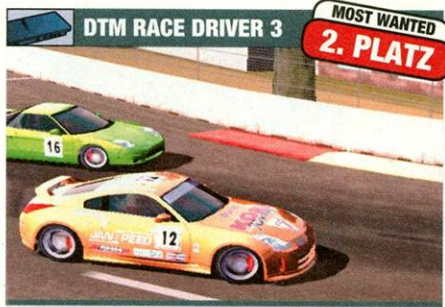
Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Rollenspiel



Mit *Parallel Lines* will Atari *Driv3r* vergessen machen. In dieser Ausgabe finden Sie exklusiv detaillierte Spieleindrücke, neue Screenshots und ein umfangreiches Video auf DVD.

Hersteller:	Atari
Termin:	März
Genre:	Action/Rennspiel

DTM RACE DRIVER 3 **MOST WANTED 2. PLATZ**



Endlich konnten wir eine spielbare PS2-Version des neuen *Race Driver*-Spiels ausgiebig Probe fahren. Unsere Eindrücke finden Sie auf den Seiten 24 bis 28 und auf der DVD!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	24. Februar
Genre:	Rennspiel

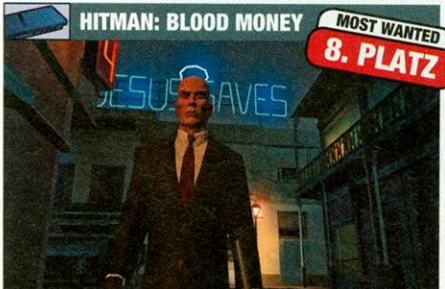
GRAN TURISMO 4 MOBILE



Ursprünglich sollte das PSP-*Gran Turismo* zumindest in Japan schon Ende 2005 erscheinen. In bekannter Polyphony-Tradition wurde der Release aber verschoben.

Hersteller:	Sony
Termin:	2006
Genre:	Rennspiel

HITMAN: BLOOD MONEY **MOST WANTED 8. PLATZ**



Eidos' Auftragskiller 47 bereitet sich auf seinen vierten Auftrag vor. Einen detaillierten Spielbericht zu zwei kompletten Levels finden Sie auf den Seiten 44 bis 46.

Hersteller:	Eidos
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR ACID 2



Wie im letzten Heft versprochen, finden Sie auf den Seiten 50/51 einen Spielbericht zur japanischen Version von *Solid Snakes* zweitem kartenbasierten Strategie-Abenteuer.

Hersteller:	Konami
Termin:	2006
Genre:	Strategie

FINAL FANTASY XII **MOST WANTED 1. PLATZ**



Beim zwölften Teil der sich immer wieder neu erfindenden Serie hat Square Enix das Kampfsystem abermals komplett umgekrempelt und sich dabei am nur online spielbaren, in Deutschland nicht erschienenen elften Teil orientiert. Die der US-Version von *Dragon Quest VIII* beiliegende Demo macht Appetit auf mehr!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Rollenspiel

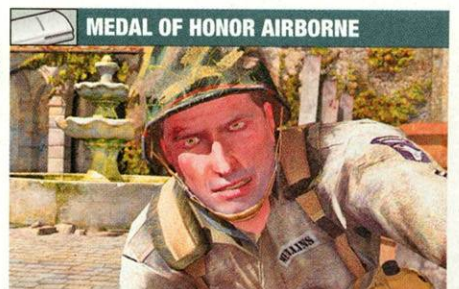
KINGDOM HEARTS II **MOST WANTED 10. PLATZ**



Mit *Kingdom Hearts* hat Square eine sehr starke Marke kreiert, erneut hat's der familientaugliche Disney-Square-Mix in unsere Most-Wanted-Charts geschafft!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Rollenspiel

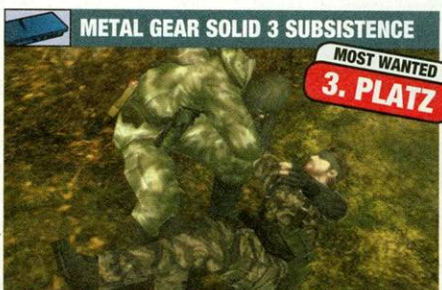
MEDAL OF HONOR AIRBORNE



In dieser Ausgabe enthüllen wir exklusiv eines der größten PS3-Projekte von Electronic Arts: den neuesten Ableger der *Medal of Honor*-Reihe – mehr dazu ab der Seite 18!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	4. Quartal 2006
Genre:	Ego-Shooter

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE **MOST WANTED 3. PLATZ**



Zum zweiten Teil gab's die *Substance*-Neuaufgabe, das aufgebohrte dritte *MGS* wird *Subsistence* heißen. Diesmal neu dabei: eine verbesserte Kamera und Online-Modi.

Hersteller:	Konami
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 4



Der erste Trailer und die Präsentation auf der Tokyo Game Show machten deutlich, dass *Metal Gear Solid 4* einer der wichtigsten Titel für die PlayStation 3 werden dürfte.

Hersteller:	Konami
Termin:	Noch nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

MOST WANTED 9. PLATZ



Nachdem die Rätsel in den bisherigen *Onimusha*-Spielen ohnehin nur Alibi-Charakter hatten, setzt Capcom beim vierten Teil voll auf Action und baut das Team-Gameplay aus.

Hersteller:	Capcom
Termin:	17. März
Genre:	Action

PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED



Der dritte Teil von Tecmos gruseliger Abenteuerserie erscheint über Take 2 bald auch in Deutschland. Fans können sich auf drei spielbare Charaktere freuen.

Hersteller:	Take 2/Tecmo
Termin:	24. Februar
Genre:	Action-Adventure

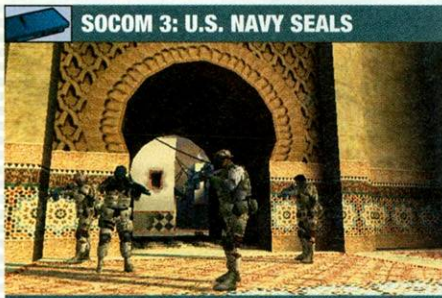
RESIDENT EVIL 5



Wann genau *Resident Evil 5* erscheinen soll, ist noch nicht klar. Capcom plant, die in Arbeit befindlichen Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 gleichzeitig zu veröffentlichen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure

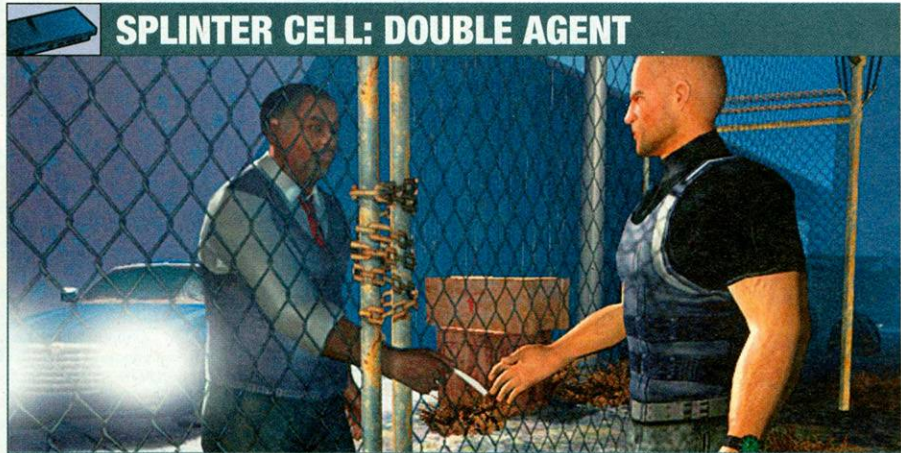
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS



Im Gegensatz zu den USA, wo der Titel bereits 2005 zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kam, veröffentlicht Sony das dritte *SOCOM*-Spiel in Deutschland erst im Frühjahr.

Hersteller:	Sony
Termin:	19. April
Genre:	Taktik-Shooter

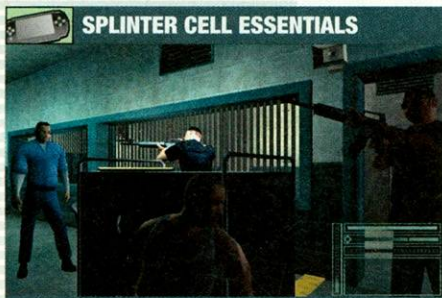
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Markiert *Double Agent* das Ende einer glorreichen Spionage-Karriere? *Splinter Cell*-Held Sam Fisher findet sich in seinem neuesten Abenteuer zuerst einmal im Gefängnis wieder – elfmal „lebenslänglich“ lautet die abzusitzende Strafe. Doch schon der Untertitel *Double Agent* deutet an, dass das nur die halbe Wahrheit ist.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

SPLINTER CELL ESSENTIALS



Der Name ist Programm: Zeitgleich zum neuen PS2-Einsatz namens *Double Agent* wird Sam Fisher im kommenden *Splinter Cell Essentials* auch auf PSP-Seite aktiv sein.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

STARCRAFT: GHOST

MOST WANTED 7. PLATZ



StarCraft: Ghost ist schon seit Jahren angekündigt. Man darf gespannt sein, ob das fertige Spiel nach all der Entwicklungszeit mit aktuellen Titeln mithalten können wird.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2006
Genre:	Action

SUIKODEN TACTICS



Willkommener Nachschub: Gute Strategiespiele gibt es auf Konsolen nicht gerade im Überfluss, da kommt Konamis Taktik-Ableger der beliebten Rollenspielsreihe gerade recht.

Hersteller:	Konami
Termin:	23. Februar
Genre:	Strategie

TOMB RAIDER: LEGEND

MOST WANTED 5. PLATZ



Laras PS2-Debüt fehlte es an Feinschliff, ihr Comeback profitiert von der technischen Finesse des Entwicklerteams Crystal Dynamics (bekannt für die *Legacy of Kain*-Serie).

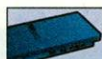
Hersteller:	Eidos
Termin:	2. Quartal 2006
Genre:	Action-Adventure



TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

PLAYSTATION 2



Gene Troopers
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 70%
... Most Wanted ist zwar nett, kann aber nicht mit den Vorgängern mithalten.

Ski Alpin 2006
Genre: Action-Adventure
Wertung: 77%
Ernst zu nehmende Simulation mit ausgezeichneter Fahrphysik und flotter Grafik.

Knights of the ...
Genre: Action
Wertung: 77%
... Temple II. Solides Hack & Slay mit guter Atmosphäre, aber technischen Schwächen.

Sniper Elite
Genre: Action
Wertung: –
Ataris Ego-Shooter hat sich wieder einmal verzögert – Test im nächsten Heft.

Sega Classics ...
Genre: Action
Wertung: 70%
... Collection umfasst acht Sega-Klassiker als Neuauflagen – leider keine Originale!

World Racing 2
Genre: Action
Wertung: –
Leider erreichte uns bis Redaktionsschluss keine Testversion dieses Titels.

JANUAR

Big Mutha Truckers 2	27. Januar
Taito Legends	31. Januar
Torino 2006	27. Januar
We Love Katamari	26. Januar
Zathura	27. Januar

FEBRUAR

ATV Offroad Fury 3	10. Februar
Black	23. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	16. Februar
Devil Kings	3. Februar
DTM Race Driver 3	24. Februar
FIFA Street 2	Februar
Ford Street Racing	17. Februar
Gauntlet: Seven Sorrows	24. Februar
Getting Up: Contents under Pressure	9. Februar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Februar
Jacked	10. Februar
Project Zero 3: The Tormented	24. Februar
Psychonauts	Anfang Februar
Shadow of the Colossus	15. Februar
Suikoden Tactics	23. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar
The Sword of Etheria	23. Februar
Trapt	Ende Februar
Urban Reign	8. Februar

MÄRZ / 1. QUARTAL

24: The Game	22. März
And 1 Streetball	1. Quartal
Armored Core: Nexus	1. Quartal
Commandos Strike Force	1. Quartal
Dance Factory	Frühjahr
Der Pate	9. März
Drakengard 2	März
Driver: Parallel Lines	März
Evolution GT	März
Final Fight Streetwise	24. März

Franklin: A Birthday Surprise	1. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	März
Namco Museum 50th Anniversary	9. März
Pac-Man World 3	9. März
NBA 2K6	10. März
NHL 2K6	10. März
Onimusha: Dawn of Dreams	17. März
Pro Evolution Soccer Management	März
Rampage: Total Destruction	1. Quartal
Samurai Shodown V	1. Quartal
Sensible Soccer	Frühjahr
Splinter Cell: Double Agent	März
The King of Fighters 2003	1. Quartal
Winx Club	März
World Poker Tour 2K6	10. März
WWII: Tank Battles	1. Quartal

2006

America's Army: Rise of a Soldier	2006
Bully	2. Quartal
Dragon Quest VIII	2006
Final Fantasy XII	2006
Football Generation	Ende April
Hitman: Blood Money	2. Quartal
Kingdom Hearts II	2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Okami	2. Quartal
Phantasy Star Universe	Sommer
Scarface	2006
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	19. April
Sonic Riders	2006
StarCraft: Ghost	2006
Superman Returns	2. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Juni
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
The Movies	2006
The Regiment	2006
Tomb Raider: Legend	2. Quartal
WWII: Battle over Europe	Anfang April

ZULETZT ERSCHIENEN

PSP



Die Sims 2
Genre: Entertainment
Wertung: 79%
Auf der PSP fehlen einige Interaktionsmöglichkeiten, trotzdem ein witziges Spiel.

P. J.'s King Kong
Genre: Action
Wertung: 67%
Die deutlich gekürzte PSP-Fassung ist eine der enttäuschendsten Umsetzungen.

Madden NFL 06
Genre: Sport
Wertung: 83%
Auch auf der PSP ist das neue Madden technisch und spielerisch eine Wucht!

Prince of Persia: ...
Genre: Action
Wertung: 78%
... Revelations ist eine erweiterte Umsetzung des zweiten Teils namens Warrior Within.

Namco Museum: ...
Genre: Diverse
Wertung: 64%
... Battle Collection bietet 20 Arcade-Klassiker, teilweise grafisch etwas aufgefrischt.

WWE SmackDown! ...
Genre: Wrestling
Wertung: 89%
... vs. RAW 2006. Die PSP-Umsetzung bietet alle Stärken des großen PS2-Bruders.

JANUAR

Space Invaders Evolution	26. Januar
--------------------------	------------

FEBRUAR

ATV Offroad Fury Blazin' Trails	10. Februar
Breath of Fire III	10. Februar
Death, Jr.	9. Februar
Exit	Februar
FIFA Street 2	Februar
Frogger: Helmet Chaos	16. Februar
Gottlieb Pinball Classics	Februar
Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
Midway Arcade Treasures Ext. Play	17. Februar
Rengoku: The Tower of Purgatory	2. Februar
Street Fighter Alpha 3 Max	24. Februar
Tales of Eternia	9. Februar

MÄRZ / 1. QUARTAL

Ape Escape P	8. März
Der Pate	Frühjahr
Field Commander	1. Quartal
Football Manager 2006	Ende März
Key of Heaven	29. März
Lemmings	1. März
Mega Man Powered Up	24. März

Monster Hunter: Freedom	31. März
Mortal Kombat Deception Unchained	1. Quartal
MX vs. ATV Unleashed	10. März
Pac-Man World 3	9. März
Pocket Racers	1. Quartal
Splinter Cell Essentials	1. Quartal
SpongeBob: Der gelbe Rächer	Anfang März
Street Supremacy	März
Untold Legends: The Warrior's Code	1. Quartal
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal
Worms: Open Warfare	März

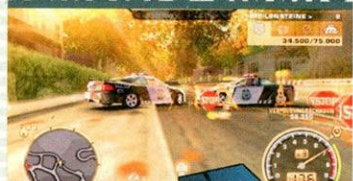
2006

187: Ride or Die	2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Juiced: Eliminator	Sommer
Me and my Katamari	2006
Metal Gear Acid 2	2006
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
Super Monkey Ball Adventure	Juni
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
Tomb Raider: Legend	2. Quartal
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	Ende 2006
World Poker Tour 2K6	Mai
Xyanide	2006
Ys: The Ark of Napishtim	2. Quartal

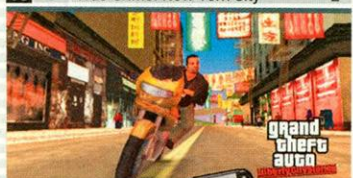
i

DIE BESTEN SPIELE

VERKAUFES-CHARTS


PLATZ/VORMONAT **MONAT**

1	1	NFS Most Wanted	2
2	3	FIFA 06	4
3	5	SingStar '80s	2
4	NEU	Peter Jackson's King Kong	1
5	10	Buzz! – Das Musik-Quiz	3
6	8	Harry Potter und der Feuerkelch	2
7	4	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	2
8	9	EyeToy Play 3 (inkl. Kamera)	2
9	NEU	EyeToy Play 3 (ohne Kamera)	1
10	6	True Crime: New York City	2


PLATZ/VORMONAT **MONAT**

1	NEU	GTA Liberty City Stories	1
2	NEU	NFS Most Wanted 5-1-0	1
3	NEU	FIFA 06	1
4	NEU	Pro Evolution Soccer 5	1
5	NEU	Pursuit Force	1
6	NEU	Peter Jackson's King Kong	1
7	NEU	Harry Potter und der Feuerkelch	1
8	NEU	Star Wars Battlefront II	1
9	NEU	Prince of Persia Revelations	1
10	NEU	Der Herr der Ringe: Taktiken	1

Erstmals können wir Ihnen in diesem Monat die aktuellen PSP-Verkaufscharts von Saturn präsentieren. Die Spitzenplatzierung von GTA ist hier nicht weiter verwunderlich.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS


PLATZ/VORMONAT **SYSTEM/MONAT**

1	1	Gran Turismo 4	PS2	9
2	2	GTA San Andreas	PS2	14
3	3	Final Fantasy X	PS2	36
4	6	Resident Evil 4	PS2	2
5	4	Final Fantasy X-2	PS2	11
6	10	NFS Most Wanted	PS2	2
7	5	MGS 3: Snake Eater	PS2	13
8	NEU	FIFA 06	PS2	1
9	7	Tekken 5	PS2	4
10	NEU	GTA Liberty City Stories	PSP	1

Inzwischen sind unsere aktuellen Leser-Charts durch PSP-Titel ergänzt worden. Wie erwartet erreicht GTA Liberty City Stories den Spitzenplatz unter den mobilen Games.

Quelle: PLAYZONE-Zeignisauswertung

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Leider ruckelt die Grafik, trotzdem wird ein innovatives Spielerlebnis vermittelt.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	83%
Full Spectrum Warrior	THQ	83%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



BURNOUT REVENGE

Wahnsinn, was die Jungs von Criterion aus der guten alten PS2 herauskitzeln!

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Burnout Revenge	Electronic Arts	94%
Gran Turismo 4	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	88%

FUNRACER/ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	88%
Shox	Electronic Arts	87%
Jak X	Sony	86%
Stuntman	Atari	86%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%

ENTERTAINMENT



Che-ri, che-ri la-dy

SINGSTAR '80s

80er-Fans freuen sich über ein wahres Eldorado an kultigen Songs!

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar '80s	Sony	89%
SingStar: The Dome	Sony	89%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
Buzz! – Das Musik-Quiz	Sony	85%
EyeToy Play 3	Sony	85%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
Frequency	Sony	85%
Dancing Stage Max	Konami	83%

KAMPFSPORT



WWE SMACKDOWN! vs. RAW

Das neueste WWE SmackDown! vs. Raw bietet coole Features fürs Geld!

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Tekken 5	Namco	89%
Soul Calibur II	Namco	88%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
The King of Fighters 2001/2002	SNK Playmore	83%

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw 2006	THQ	90%
WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Interplay/Ubisoft	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay/Acclaim	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

SPORT



FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 5	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%
FIFA 06	Electronic Arts	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%
Madden NFL 06	Electronic Arts	88%
NHL 2005	Electronic Arts	88%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
SSX On Tour	Electronic Arts	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freekstyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Everybody's Golf	Sony	83%
Top Spin	2K Sports	83%

ACTION



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Grand Theft Auto Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ratchet Gladiator	Sony	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	90%
TimeSplitters Future Perfect	Eidos	90%
Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	89%
Project: Snowblind	Eidos	88%
Red Faction II	THQ	88%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Crisis Zone	Namco	82%

ABENTEUER



ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Resident Evil 4	Capcom	95%
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	92%
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ratchet & Clank 3	Sony	93%
Jak 3	Sony	92%
Jak II – Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%

PSP

An dieser Stelle finden Sie alle bisher getesteten PSP-Spiele im Überblick.

TITEL	HERSTELLER	%
ABENTEUER		
MediEvil Resurrection	Sony	83%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	Electronic Arts	76%
Spider-Man 2	Activision	71%

ACTION

GTA Liberty City Stories	Take 2	92%
Twisted Metal Head-On	Sony	87%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%
Pursuit Force	Sony	81%
X-Men Legends II – RoA	Activision	80%
Coded Arms	Konami	79%
Fired Up	Sony	79%
Death, Jr.	Konami	71%
Ghost in the Shell: SAC	Atari	70%
Dynasty Warriors	THQ	68%
Marvel Nemesis: RotI	Electronic Arts	57%



DENKSPIEL

Lumines	Ubisoft	91%
Go! Sudoku	Sony	69%
Frantix	Ubisoft	63%

GESCHICKLICHKEIT

Archer Maclean's Mercury	Atari	79%
--------------------------	-------	-----

KAMPFSPIEL

Darkstalkers Chronicles	Capcom	75%
-------------------------	--------	-----

RENNSPIEL

Burnout Legends	Electronic Arts	92%
Ridge Racer	Sony	91%
WipEout Pure	Sony	90%
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%
Midnight Club 3: DUB Edition Take 2		85%
WRC	Sony	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%
NFS Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	80%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	80%

ROLLENSPIEL

Tales of Eternia	Ubisoft	85%
Untold Legends: BotB	Activision	78%

SPORT

WWE SmackDown! vs. Raw 2006	THQ	89%
Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%
THUG 2 Remix	Activision	87%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%
Madden NFL 06	Electronic Arts	83%
SSX On Tour	Electronic Arts	83%
Everybody's Golf	Sony	82%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%
World Tour Soccer	Sony	72%



STRATEGIE

Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%
Metal Gear Acid	Konami	78%

SONSTIGE

GripShift	Ubisoft	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	79%
Ape Academy	Sony	74%



DIE REDAKTION



FLASHBACK

Viele aktuelle Spieleserien existieren seit Jahren – wir denken an einen solchen PSOne-Klassiker zurück.

METAL GEAR SOLID



Im Spätsommer 1998 bekam ich einen rätselhaften Japan-Import in die Finger, der mit dem bezeichnenden Schriftzug „Tactical Espionage Action“ mein Interesse weckte. Am darauf folgenden Wochenende hörte man nur noch den Klang von unverständlichen Sprachfetzen, bombastischer Kinomusik und heißblütigen Schießereien aus meinem Zimmer. Trotz der Sprachbarriere konnte mich *Metal Gear Solid* von der ersten Minute an fesseln, woran die für damalige Verhältnisse sensationelle Optik sicherlich nicht unschuldig war. Darüber hinaus begeisterte das PSOne-Debüt der berühmten Serie von Hideo Kojima durch eine blitzsaubere Präsentation, hervorragende Spielbarkeit und eine mitreißende Story inklusive faszinierender Bösewichte. In den Genuss der Hintergrundgeschichte kam ich natürlich erst mit der US-Version, wobei Konami damals den Importeuren mit scharfen Verboten das Leben schwer machte, um den Verkauf der aufwendig lokalisierten PAL-Version zu unterstützen, die Anfang 1999 folgte.

Uwe Hönig

PLAYZONE-WERTUNG
der Ausgabe 3/99: 91%



HANS IPPISCH

35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Gun (PS2)

... verbrachte im vergangenen Jahr ausgesprochen ruhige Weihnachten – hektisch wird es in den nächsten Wochen sowieso noch genug ...



MICHAEL PRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Der Pate

... kennt mittlerweile das New York der 40er, 70er und der heutigen Zeit – *Driver: Parallel Lines* und *Der Pate* als Sprungbrett zur Taxifahrer-Karriere?



WOLFGANG FISCHER

34, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Castlevania: Curse of Darkness

... hat den Weihnachtsurlaub genutzt, um sich alle Instanzen in *World of Warcraft* ganz genau anzuschauen, und bietet jetzt Führungen auf dem Server Madmortem an.



MAIK BÜTELFÜR

28, Redakteur
Spielt derzeit:
DTM Race Driver 3

... verbrachte die Feiertage in der alten Heimat und kam tatsächlich fast eine komplette Woche ohne Videospiele aus. Lediglich die PSP sorgte für einige kurze Sucht-Rückfälle.



UWE HÖNIG

31, Redakteur
Spielt derzeit:
Metal Gear Solid 3: Subsistence

... hat sich direkt nach dem Eintreffen der japanischen *Subsistence*-Version zu Hause eingeschlossen, um das beste *Metal Gear Solid* aller Zeiten durchzuspielen!



MICHAEL MEYER

24, Redakteur
Spielt derzeit:
Shadow of the Colossus

... ist froh, dass er den Silvesterabend ohne Verletzungen oder Verbrennungen hinter sich gebracht hat, und freut sich schon auf die zahlreichen Spiele-Highlights des neuen Jahres.



THOMAS EDER

28, Redakteur
Spielt derzeit:
DTM Race Driver 3

... betet für einen baldigen Release von *Gran Turismo 4 Mobile* und vertreibt sich die Zeit bis dahin mit *Ridge Racer* und *Lumines*.



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakteurin (Lt.)
Spielt derzeit:
Shadow of the Colossus

... versucht, ihre Winterdepression mit Meditations-CDs in den Griff zu kriegen. Manchmal hilft aber doch nur noch der Griff zur Schokoladentafel.



HEINRICH LENHARDT

40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Peter Jackson's King Kong (PS2)

... ist bei der Umsetzung des kühnen Neujahrsvorsatzes „Büro aufräumen“ inzwischen auf die Ausgrabungsschicht mit den vergessenen PSOne-Spielen gestoßen.



MATTHIAS SCHÖFFEL

40, Designer
Spielt derzeit:
We love Katamari

... rollt bald auch im richtigen Leben durch die Gegend und wird immer größer bzw. fetter (Weihnachtsgans, Silvestermittnachtsbuffet, Neujahrsfestessen ...).



BRITTA RASP

26, Junior Designerin
Spielt derzeit:
SSX On Tour

... schenkt dem ersten Jahreshoroskop, das sie für 2006 gelesen hat, ihren Glauben. Demnach sieht die Zukunft rosig aus mit ungeahnten Glückschancen.



DAVID MOLA

24, Junior Designer
Spielt derzeit:
Shadow of the Colossus

... fühlt sich allein aufgrund seines Namens prädestiniert für „David-gegen-Goliath-Spiele“ wie das fantastische *Shadow of the Colossus*. Genau sein Ding!

DIE ICONS UND DAS TEST-SYSTEM



Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



Spiel, dessen Multiplayer-Part eine Wertung von mehr als 85 % verdient



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!



Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

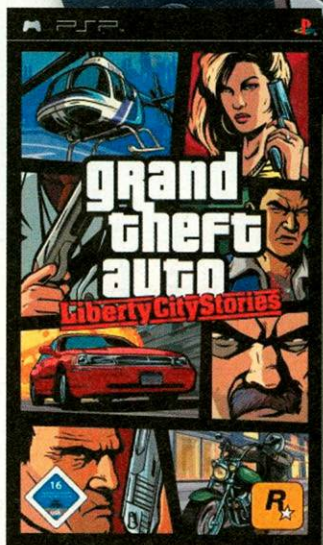


Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

ab 30 % „Na ja ...“ Spiele unter 30 % („Schwach“) würdigen wir nur sehr selten mit größeren Tests. Generell ist bei Wertungen unter 50 % Vorsicht angesagt.
ab 50 % „Geht so ...“ Eine Gesamtwertung von 50 % bedeutet, dass der Titel eine durchschnittliche Qualität aufweist. Ab 60 % dürfen zumindest Liebhaber dieser Spielart durchaus mit einem Kauf liebäugeln.
ab 70 % „Gut“ Ab 70 % sollten auch Leute Probe spielen, die sich für dieses Genre sonst weniger begeistern können.
ab 80 % „Sehr gut“ Eine Wertung von über 80 % signalisiert, dass es sich bei dem Spiel um ein Spitzenprodukt handelt.
ab 90 % „Super“ Gibt die Redaktion gar eine Wertung von 90 % oder mehr, dann kommt man nicht um die Anschaffung herum. Ein zukünftiger Klassiker!

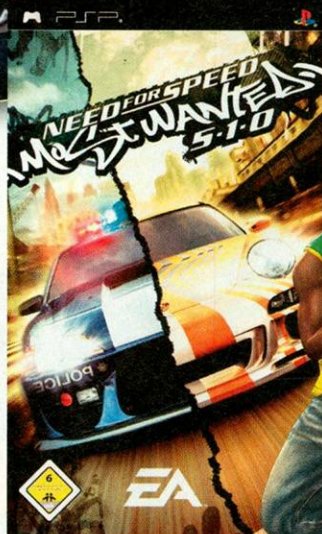
PSP-Hits

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



GTA Liberty City Stories
Grand Theft Auto Liberty City Stories ist ein komplett neues Abenteuer der Grand Theft Auto-Reihe, das erstmals das für Grand Theft Auto typische, kinoreife Spielerlebnis auch für unterwegs bietet. Die PSP-Spieler erwartet ein bombastisches Ganoven-Epos mit einer großartigen Grafik, das mit seinen PS2-Brüdern problemlos mithalten kann.

Prämien-Nr.: 002876



Need for Speed Most Wanted 5-1-0
Das neue Need for Speed für die PSP fordert den Spieler heraus, sich den Titel des berüchtigtsten und gerissensten Fahrers zu erkämpfen. Das Verschmelzen von illegalen Straßenrennen und individuellem Tuning mit dem Nervenkitzel von Verfolgungsjagen in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen.

Prämien-Nr.: 002818



FIFA Street 2 (PSP)
Zeigen Sie, dass Sie Gold im Fuß haben! Denn Können geht in dieser ultimativen Kombination aus Arcade-Action und Freestyle-Kultur des Straßenfußballs über alles. Die üblichen Fußballregeln wurden komplett auf den Kopf gestellt – allein individuelles Können und einzigartiges Ballgefühl sind von Bedeutung. Erscheint: März 2006

Prämien-Nr.: 002875



Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computecc@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (0)6246 8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung solange Vorrat reicht

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich telefonisch, per Post oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



Wie viele Meilen Steppe liegen bereits hinter uns? Das Gras wird immer spärlicher, Bäume sind kaum noch zu sehen, kaum ein Tier regt sich in dieser Einöde, geschweige denn ein Mensch. Und doch scheint dieses Land einmal bewohnt gewesen zu sein, thronen zwischen Dünen und Bergketten doch im-

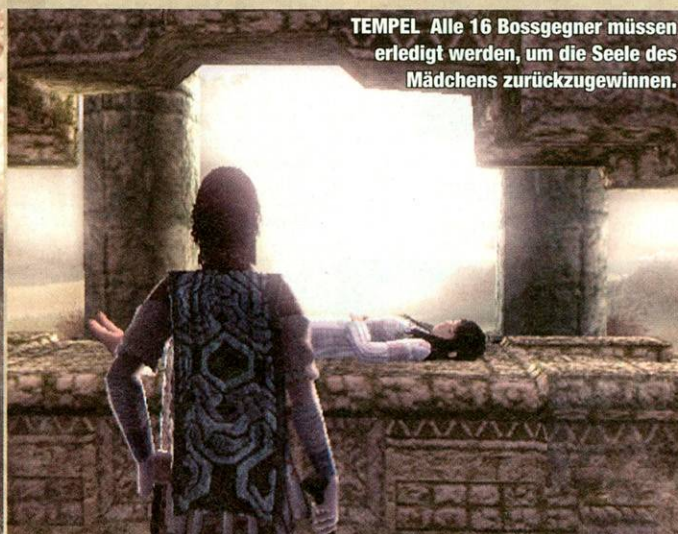
mer wieder Ruinen gigantischer Bauwerke. Die letzten Meilen führen uns über Felsgebilde, die unser Pferd nicht zu überwinden vermag, sodass wir uns zu Fuß durchschlagen müssen. Einige Minuten später scheint es, als seien alle Anstrengungen umsonst gewesen, denn vor uns wird die Steinebene von einem jähren Abgrund verschluckt.

Doch aus diesem Abgrund erhebt sich ein sanftes Grollen und Beben; der Boden unter unseren Füßen zittert, als sich eine große schwarze Faust aus der Tiefe emporstreckt, gefolgt von einer zweiten, dann – unter einer Staubwolke – von einem zottigen, glutäugigen Kopf vom Ausmaß eines ganzen Hügels. Als wir uns vom Anblick des

Giganten losreißen können, um endlich die Flucht anzutreten, ist es schon fast zu spät: Der Riese hat uns bereits erspäht, seine Hand erhebt sich in den Himmel und das schartige Schwert darin verdunkelt die Sonne. Als es knapp hinter uns auf die Erde donnert, schleudert uns die Wucht des Aufpralls aus vollem Lauf in die Luft und zu



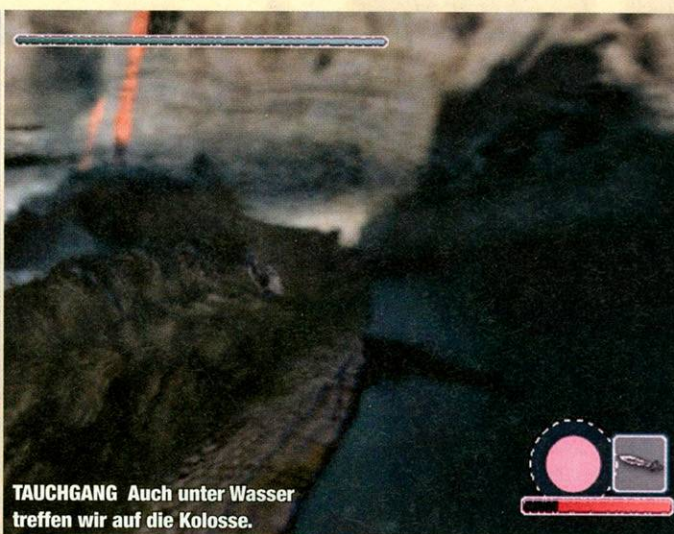
SCHWACHPUNKT Am Kopf des Gegners werden wir fündig.



TEMPEL Alle 16 Bossgegner müssen erledigt werden, um die Seele des Mädchens zurückzugewinnen.



ACHTUNG Wir haben einen der Giganten aus dem Schlaf gerissen.



TAUCHGANG Auch unter Wasser treffen wir auf die Kolosse.

Boden – während unser Verfolger schon zum nächsten Hieb ansetzt ...

EINER GEGEN SECHZEHN

Solche oder ähnliche Szenarien kennen Sie wahrscheinlich schon aus diversen Action-Adventures oder Rollenspielen, wenn Ihnen nach Scharen von Kleinvieh endlich ein beeindruckender Levelboss seine Aufmerksamkeit widmet. Dieser Boss offenbart sich in der Regel mit einem bildschirmfüllenden Auftritt und einer Menge Getöse. Daraufhin lassen Sie Ihre Figur unermüdlich im Zickzack laufen und probieren Ihr gesamtes Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen an ihm aus, um zu sehen, welcher Angriff seine Energieleiste am effektivsten schmälert.

Shadow of the Colossus besteht im Prinzip ausschließlich aus solchen oder ähnlichen Bossduellen, ohne Sie dazwischen in Kämpfe mit kleinkalibrigen Gegnern zu verstricken. Die

Ausgangssituation ist schnell erklärt: Ihr Spielcharakter trägt den Körper eines toten Mädchens in einen einsamen Tempel und bittet die dort wohnende Macht, das Leben der Maid zu retten. Daraufhin befiehlt ihm eine Stimme aus dem Nichts, sich auf die Suche nach sechzehn riesigen Ungeheuern zu machen, die das Land durchstreifen. Diese Kreaturen zu besiegen, scheint die einzige Möglichkeit zu sein, die Seele des Mädchens zurückzugewinnen.

DIE RUHE VOR DEM STURM

Gehört, getan. Sie lassen Ihre Freundin auf dem Altar schlummern und schwingen sich in den Sattel, um Koloss für Koloss aufzuspüren. Dabei können Sie sich nur Ihrer Hände, Ihrer Füße und zweier Waffen bedienen: eines mit unendlich vielen Pfeilen bestückten Bogens und eines magischen Schwertes. Halten Sie Ihre Klinge in die Sonne, so zeigen Ihnen die reflektier-

ten Lichtstrahlen den Weg zu Ihrem nächsten Gegner an. Im Nebel des Horizonts zeichnen sich im Laufe Ihres Rittes Berge, Wälder und Wüsten ab, die Sie größtenteils auf dem Rücken Ihres Pferdes erkunden können. Gelegentlich versperren Ihnen jedoch Wasserflächen oder riesige Steinformationen den Weg, die sich nur schwimmend, kletternd, hangelnd oder springend bewältigen lassen. Die Geschicklichkeitsaufgaben sind nicht schwierig; doch während der langen, nervenaufreibenden Anreise baut sich eine stetige, stille Spannung auf, die sich schließlich in der Begegnung mit dem gesuchten Koloss entlädt.

ZU WASSER, ZU LANDE UND IN DER LUFT

Nicht jeder Koloss treibt sein Unwesen auf der Erde. Einige sind in der Lage, zu fliegen, zu schwimmen und sogar unterzutauchen. Jeder der Hünen kann daher nur unter Einsatz spezieller Strategien

zur Strecke gebracht werden. Lassen Sie sich also erst einmal vom Gepolter des Ungetüms nicht in Panik versetzen und nehmen Sie sich Zeit, Ihre Lage auszukundschaften. Gibt es Bauwerke oder Steininformationen, die Ihnen eine vorteilhafte Position verschaffen? Macht Ihr Gegner bestimmte Bewegungen, die Sie ausnutzen könnten; lässt er sich ablenken oder zu einer unvorsichtigen Aktion provozieren? Haben Sie sich eine Idee zurechtgelegt, so lenken Sie mit Pfeilen die Aufmerksamkeit des Kolosses auf sich und locken ihn in die gewünschte Position. Das hört sich einfacher an, als es ist, denn oft genügen schon Schritte oder Flügelschläge der Riesen, um Ihren Charakter in eine Staubwolke zu hüllen, vom Pferd zu schleudern oder zu Boden zu werfen. Einige Kreaturen besitzen zudem Waffen, mit denen sie den Helden nach Kräften in Schach halten.

Verlieren Sie den Koloss aus dem Blickfeld, können Sie ihn

GÄHNENDE LEERE Abgesehen von den Kolossen gibt es keine Bewohner in diesem Land.



GEFÄHRLICHER SPRUNG Solche Sprungpassagen müssen gelegentlich gemeistert werden.



Riese voraus!

Sie haben das Versteck eines Kolosses erspäht? Prima. Aber bevor Sie sich in die Höhle des Löwen wagen, sollten Sie sich erst eine Strategie zurechtlegen.

Kennen Sie den? Ein Heer ausgehungelter Ameisen beschließt, einen Elefanten zu erlegen. Futter für Monate! Leider hat der Elefant keine Lust, als Abendessen herzuhalten, und schüttelt die kleinen Krabbler einfach ab. Nach einer langen, aufreibenden Schlacht schafft es eine Ameise bis zum Hals des Elefanten. Daraufhin brechen ihre Kollegen am Boden in Jubelschreie aus: „Würg ihn, Erwin! Würg ihn!“

Okay, der ist alt. Aber vielleicht ganz lehrreich für Ihre anstehenden Bosskämpfe gegen Sonys Kolosse. Hier ein kurzer Überblick, wie ein typisches Duell im Spiel abläuft.



1. Der Lichtstrahl des Schwertes hat uns zum nächsten Koloss geführt. Ihm blind vor die Füße zu laufen, hätte nicht viel Sinn – lieber tüfteln wir in sicherer Entfernung eine Angriffsstrategie aus.



2. Die Umgebung bietet uns Schutz und oft auch Zugang zu höheren Ebenen. Aus der Deckung heraus studieren wir das Verhalten des Gegners und suchen nach verletzlichen Körperteilen.



3. Zeit für die Konfrontation: Ein kräftiger Hieb gegen den Fuß des Ungetüms lässt es in die Knie brechen. Für kurze Zeit liegt sein Unterschenkel waagrecht genug, dass wir daran emporklettern können.



4. Jetzt steht Freeclimbing auf dem Programm. Zum Glück lässt sich die Rüstung des Ungeheuers für unsere Zwecke nutzen: Auf solchen Balkons können wir die Armmuskeln ausruhen und Kraft sammeln.



5. Da ist sie, die Schwachstelle: Dieses leuchtende Ornament auf dem Schädel des Kolosses können wir mit dem Schwert verwunden. Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren – sonst geht die ganze Kraxelei wieder von vorne los!

mit der L1-Taste wieder anvisieren. Irgendwann bietet sich ein Moment, in dem Sie den Körper Ihres Widersachers erklimmen und sich mit der R1-Taste an ihm festklammern können. Spätestens jetzt sollten Sie den Energiestatus Ihres Charakters

im Auge behalten. Neben dessen Lebensenergie zeigt ein Kreissymbol seine aktuelle Ausdauer an. Bevor Ihr Held auf den schwankenden Gliedmaßen des Kolosses den Halt verliert, sollten Sie eine Stelle erreichen, an der er sich erho-

len kann. Hierfür bieten sich oft plattformartige Rüstungsgebilde am Körper des Monsters an. Nun folgt der entscheidende Teil des „Duells“: Machen Sie die Körperpartien ausfindig, an denen Ihr Gegner tödlich verwundbar ist – diese mit leuchtenden Orna-

menten gekennzeichneten Stellen finden Sie entweder im Lauf Ihrer Kletterpartie oder Sie haben sie mithilfe Ihres Schwertes bereits vom Boden aus geortet. Klettern Sie dorthin und bearbeiten Sie diese Punkte mit dem Schwert. Unter Ihren Hieben schüttelt sich



EFFEKTE Mit viel Getöse bohrt sich die Waffe des Bosses in den Erdboden.



IN DECKUNG Dieser Vierbeiner ist kurz davor, einige Energiekugeln in unsere Richtung zu schicken.

der Riese natürlich kräftig, sodass Sie viel Durchhaltevermögen beweisen und Pausen einlegen müssen, bis der Koloss endlich zusammenbricht.

ENTLEIN ODER SCHWAN?

Was die technische Qualität angeht, mag *Shadow of the Colossus* veraltet wirken. Tatsächlich unterscheidet sich der Titel optisch kaum von seinem Quasi-Vorgänger *Ico*, das vor rund vier Jahren für die PS2 erschien, und bietet Kritikern auch dieselben Angriffspunkte: Die Spielwelt wirkt leer und karg, die Horizonte sind vernebelt, die Texturen verwaschen, die Umgebungen nahezu farblos. Doch wie schon *Ico* besitzt auch dieser Titel eine ganz eigene Atmosphäre, die durch das Zusammenspiel aus karger Grafik, beeindruckenden Größenillusionen und fantastischen Animationen zustande kommt. Wenn der Held an einer Hand im Fell eines Ungeheuers baumelt, dann zwanzig Meter in die Tiefe stürzt, sich aufrappelt, auf sein durchgehendes Pferd zuläuft und dabei nach dem Bogen auf seinem Rücken füngt, während sich hinter ihm ein Koloss wie eine Gewitterwand aufbaut – dann sind einem Dinge wie Texturauflösung oder Polygonzahl einfach schnurzpiegal. Orchesterale Musikstücke untermalen das Geschehen perfekt und das Bild können Sie auf Wunsch auch im Breitbild-Format oder über Progressive Scan genießen.

STEFANIE SCHETTER/MICHAEL MEYER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Meyer
hat eigentlich Höhenangst.

In den letzten Monaten gab es kein Spiel, das mich auch nur im Ansatz so begeistert hat wie *Shadow of the Colossus*. Der Titel beschränkt sich nur auf eine kleine Zahl von Spielelementen, die aber umso packender präsentiert sind. Die Kolosse wirken beeindruckend und auch mit Effekten wird nicht gespart. Oftmals glaubt man sich mitten in einer spannenden Zwischensequenz. Auch der Schwierigkeitsgrad ist optimal, denn die späteren Bossgegner sind oft nur durch sehr komplexe Taktiken zu bezwingen. Wer nach den knapp zehn Stunden Spielzeit noch nicht genug hat, kann sich den Kolossen ein weiteres Mal stellen und jede Menge Extras freischalten. Für mich ist dieses Action-Adventure schon allein wegen dieses einzigartigen Spielgefühls ein Pflichtkauf. Wer es einmal gespielt hat, der wird sich seinem Bann nicht entziehen können. Wer Spiele nur wegen guter Grafik kauft, sollte sein Geld allerdings anderweitig investieren.



TEST

SHADOW O. T. COLOSSUS

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, Progr. Scan
Audio:	Stereo
Umfang:	16 Bossgegner

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	15. Februar

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- ✓ Gelingendes Spielkonzept
- ✓ Geniale Atmosphäre
- ✓ Anspruchsvolle Bossgegner
- ✗ Veraltete Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Feind fokussieren	R1: Klettern	□: Schlagen/schießen
L2:	R2:	△: Springen
Start: Pause/Menü	X: Pferd rufen	○: Feind orten
Select:	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera drehen

Keine Probleme mit der Steuerung, die zwei Achsen beider Analogsticks lassen sich invertieren.

STEUERUNG
87%

GRAFIK	SOUND	MULTI	88%
74%	91%	— %	

Trotz angestaubter Technik ein außergewöhnliches Spiel-Kunstwerk. Auf jeden Fall Probe spielen!



FEIGER HUND Dieser kleine Köter hat Angst vor Feuer. Mit dem brennenden Stock treiben wir ihn zum Abgrund.



GESCHAFFT Wir haben den Koloss zu Fall gebracht, jetzt nutzen wir die Gelegenheit, um auf seinen Rücken zu klettern.



SCHLECHTE IDEE Unser Pfeil prallt wirkungslos vom Panzer des geflügelten Bosses ab.



BALANCEAKT Gar nicht so einfach, sich an einem fliegenden Ungetüm festzuhalten.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter
zieht in die Wüste.

Da *Ico* nach wie vor zu meinen Lieblingsspielen auf der PS2 gehört, sah ich *Shadow of the Colossus* gleichzeitig mit Spannung und Skepsis entgegen. Doch meine Zweifel wurden zerschlagen: Die Stimmung der Spielwelt ist ebenso packend wie die von *Ico*; die Physiksimulation ebenso faszinierend, die Herausforderungen taktisch anspruchsvoll. Wer bei einem Actionspiel allerdings Wert auf einen hohen Bodycount legt, wird hier nicht sehr glücklich werden. Bei *Shadow of the Colossus* geht es eher um Geduld als um Schlagkraft.

VIDEO

Castlevania Curse of Darkness

Ausgehungerte Dracula-Fans und Hack&Slay-Anhänger bekommen von Konami **endlich neues Action-Futter!**



TREFFER Kein Untoter kann dieser Riesenaxt widerstehen.



BEEINDRUCKEND Bei diesem Bossgegner will man einfach sofort in den Heldenurlaub.

Mein Name ist Graf Draaculaa ...“ Wer kennt ihn nicht, den schrägen, blutarmen Opa aus Transsilvanien, der nichts außer Blut trinken und Schrecken verbreiten im Sinn hat. In *Curse of Darkness*, dem neuesten Teil der kultigen *Castlevania*-Reihe, ist ausnahmsweise nicht Dracula selbst der fiese Obermottz, den es zu besiegen gilt. Dieses Mal ist sein treuester Untergebener, ein Fiesling namens Isaac, der ultimative Bösewicht. Und da er die Frau seines Kumpels – pardon, seines Ex-Kumpels Hector auf dem Gewissen hat, will dieser natürlich blutige Rache üben. Schnurstracks schlüpfen wir in die Haut des Rächers und verfolgen den Übeltäter quer durch Transsilvanien.

ALTBEWÄHRTES UND NEUES

Wer die *Castlevania*-Serie kennt, wird sich sofort zu Hause fühlen: Man durchstreift düstere Schlösser, finstere Tempelanlagen und unheimliche Wälder, wobei sich dem Helden eine nicht enden wollende Armee

von Untoten entgegenstellt. In bester Hack&Slay-Manier werden die Monster per Dauerbearbeitung der Quadrat- und Kreistaste ins Jenseits geschickt. Ab und an setzt man die Block-Taste ein; dies ist allerdings nur bei Zwischenbossen wirklich nötig, da das Spiel bis kurz vor Ende etwas zu leicht geraten ist. Für Abwechslung im Kampfalltag sorgt eine neue Diebstahlfunktion: Hat man per R1-Taste einen Gegner anvisiert, kann man ihm im richtigen Moment Gegenstände oder Geld aus seiner modrigen Tasche stibitzen. Hobbykleptomane kommen so voll auf ihre Kosten. Praktischerweise ist Hector bei seinem Feldzug nicht wie viele seiner Vorgänger mit nur einer Peitsche bewaffnet, dieses Mal kommen aus einer breit gefächerten Sammlung die verschiedensten Schwerter, Äxte, Hämmer oder Speere zum Einsatz. Diese kann man aber nicht im örtlichen Laden kaufen, sondern muss sie aus gefundenen Materialien selbst herstellen (siehe Extrakasten), was in der Praxis sehr gut klappt und ein weiterer Motivationsgarant ist.

INFO WAFFENHERSTELLUNG

Hackebeitichen selbst gemacht

Da sage noch mal einer, Videospiele hätten immer nur Zerstören und nie Erschaffen zum Inhalt!

Was tut der Waffenfanatiker, wenn der örtliche Laden nur spärlich mit Schneidewerkzeug ausgestattet ist? Na klar, er bastelt sich seine Jagdinstrumente selber: Getötete Gegner hinterlassen ab und an Materialien wie Bronze, Stahl oder Edelsteine. Da Hector in der Schmiedekunst bewandert ist, kann er aus den verschiedensten Stoffen eine Vielzahl an Waffen und Rüstungsteilen selber herstellen. Natürlich werden für die stärksten Äxte und die feinsten Kettenhemden extrem seltene Materialien benötigt, die man nur in geheimen Schatztruhen oder bei extrafiesen Monstern findet. Wer also nur eine absolute Top-Ausrüstung will, muss lange suchen.



ANGR +010

ZWIEBELSCHNEIDER

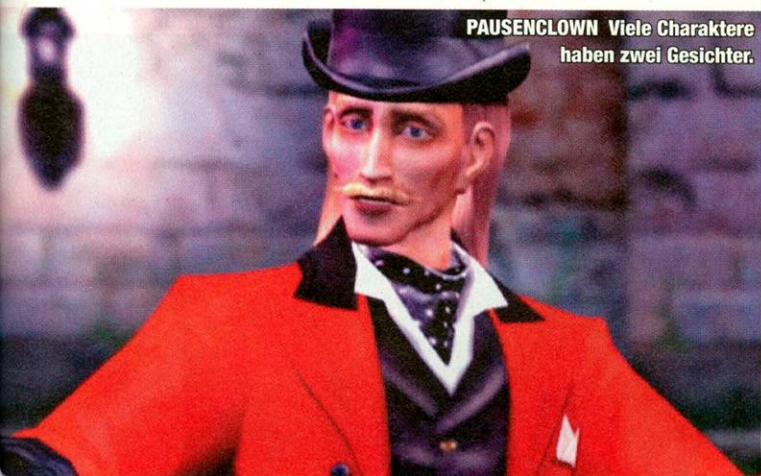
Aus zwei simplen Metallen kann man im Nu ein schmuckes Schwert zusammenschustern.



VERT +010

SCHICKER FUMMEL

Auch lebenswichtige Rüstungen können aus wenigen Materialien hergestellt werden.



PAUSENCLOWN Viele Charaktere haben zwei Gesichter.



HEISS Der Stress sitzt dem Helden buchstäblich im Nacken.

INFO UNSCHULDSTEUFEL

Hectors Helfer

Bei seinem Abenteuer bekommt Konamis neuer Vampirjäger Unterstützung aus der Unterwelt.

Wer rennt schon gerne alleine durch monsterverseuchte Wälder und modrige Schlösser? Das dachten sich auch die Entwickler bei Konami und spendierten dem Helden ein halbes Dutzend dämonischer Helferlein, die je nach Bedarf einzeln herbeigerufen werden können. So unterstützen ihn Feen mit heilenden Kräften, Golems verprügeln ganze Horden von Feinden und magisch begabte kleine Teufelchen verbrutzeln mit einem Kichern untote Hinterteile. Getötete Gegner versorgen die Mitstreiter mit Erfahrungspunkten und verschiedenfarbigen Juwelen, die die Dämonen mit der Zeit immer mächtiger werden lassen. Die Farbe der Juwelen wird durch die jeweilige Waffengattung bestimmt; will man seine Jungelfe zum Beispiel in eine Feuerfee verwandeln, so sollte man die feindlichen Monster eine gewisse Zeit lang nur mit Schwertern ins Jenseits schicken, um an die dazu benötigten roten Juwelen zu kommen. Im Folgenden einige der wichtigsten Unschuldsteufel.

Sturn		Deres	
LV	031	ERF	69874
ANGR	181	ESSN	75
VERT	050		
MAG	088		
AGL	045		
+STRK	008		
+KON	003		
+GLCK	002		

Diesen UT beschwören?

Ja Nein

DAS TEUFELCHEN
Dieser kleine Hitzkopf hilft uns, unter Gittern hindurchzukriechen, indem er uns in einen Kreis verwandelt.

Flüssiger Golem		Eloros	
LV	022	ERF	23887
ANGR	081	ESSN	16
VERT	042		
MAG	062		
AGL	045		
+STRK	018		
+KON	000		
+GLCK	000		

Diesen UT beschwören?

Ja Nein

DER GOLEM
Lange Reden sind diesem Koloss fremd, er ist für die groben Attacken zuständig.

Blättle		Toffi-Fee	
LV	021	ERF	20709
ANGR	106	ESSN	30
VERT	027		
MAG	001		
AGL	021		
+STRK	000		
+KON	000		
+GLCK	003		

Diesen UT beschwören?

Ja Nein

DIE FEE
Oft aufgrund geringer Angriffsstärke unterschätzt, sind die heilenden Kräfte der Fee ein Muss bei Bosskämpfen.

Holzstab		Franklin	
LV	022	ERF	26473
ANGR	143	ESSN	29
VERT	023		
MAG	049		
AGL	050		
+STRK	009		
+KON	003		
+GLCK	000		

Diesen UT beschwören?

Ja Nein

DER ZAUBERER
Anfangs noch sehr schwachbrüstig, entwickelt sich der Zauberer in höheren Stufen zu einem wahren Meistermagier.

EINARMIGER BANDIT Kratz dich mal, wenn du kannst.



AUF TEUFEL KOMM RAUS

Da unser Hauptakteur in seiner Vergangenheit ein Dämonenbeschwörer war, besinnt er sich auf seine alten Tugenden und lacht sich im Laufe des Spiels ein halbes Dutzend dämonische Helferlein an. Diese so genannten Unschuldsteufel unterstützen Hector, abhängig von ihrer Klasse, im Kampf: Kleine Feen sprechen Heilzauber, Golemmonster legen Hand an die Häuse der Feinde und kleine Geisterzauberer lassen Blitze auf die Unholde regnen. Der einzige Haken dabei ist, dass nur jeweils ein Mitstreiter beschwört werden kann. Man sollte sich deswegen vor einem Endkampf genau überlegen, ob man nun einen starken Kämpfer oder doch lieber eine unterstützende Fee mitnimmt. Doch nicht nur im Kampf kommen die Beschworenen zum Einsatz; auch wenn es um die beliebten Castlevania-Fähigkeiten geht, die ein Weiterkommen an früher besuchten Orten ermöglichen, spielen sie eine entscheidende

Rolle. So ermöglicht uns ein Vögel dämon das Überqueren von großen Abgründen, indem er uns einfach hinüberträgt, ein anfangs zu schweres Gitter wird von unserem superstarken Golem aufgestemmt, und ist eine Schatztruhe magisch versiegelt, hilft unsere Mini-Elfe mit einem öffnenden Zauberspruch. Dieses Beschwörungs-Feature ist eine sehr kurzweilige Erweiterung des Castlevania-Spielprinzips und nach kurzer Zeit will man seine Mitstreiter nicht mehr missen.

WER SUCHET, DER FINDET

Ein Minuspunkt des Spiels sind die extrem langen Laufwege. Da man die neuen Fähigkeiten der Unschuldsteufel nur an Punkten einsetzen kann, die schon weiter zurückliegen, ist man gezwungen, Raum um Raum neu zu durchwandern. Zwar gibt es Teleporterstationen, diese sind jedoch eher spärlich gesät. Und wie gewohnt ist die Spielwelt enorm groß geraten, was das



DETAIL-CHECK CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Alte Tugenden oder neue Teufel?

Zum zweiten Mal versucht Konami auf der PS2, das bewährte 2D-Gameplay von *Castlevania* in eine 3D-Umgebung zu verfrachten. Kann *Castlevania: Curse of Darkness* die Messlatte diesbezüglich höher legen als der Vorgänger?



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

UMFANG

★★★★★

Story: Der ehemals in Draculas Diensten stehende Monsterbeschwörer Hector hat sich von seinem früheren Meister abgewandt und versucht, ein normales Leben zu führen. Dies geht seinem alten Freund Isaac aber gegen den Strich, woraufhin dieser Hectors Frau um die Ecke bringt. Natürlich sinnt Hector auf Rache und so beginnt die Jagd.

Spielzeit: Ca. 15 Stunden; es wären weniger, wenn man nicht zum Einsatz neuer Fähigkeiten so oft zurücklaufen müsste.

Schauplatz: Diverse dunkle Orte wie Schlösser, Tempel und finstere Wälder werden von Hector erforscht.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Man erspät das Geschehen über die Schulter des Protagonisten. Die Steuerung ist unkompliziert und schnell erlernt, was dem Spielspaß bei den mitunter heftigen Massenschlägereien zugute kommt. Leider ziehen sich auf Dauer einige Laufwege sehr in die Länge.

Waffen: Es können Dutzende von verschiedenen Waffen wie Schwerter, Äxte, Speere oder Klingenhandschuhe selbst geschmiedet werden.

Fähigkeiten: Hector beherrscht einige Combo-Attacken und Ausweichbewegungen; das Anwenden von Zaubern übernehmen allerdings seine dämonischen Begleiter.

Gegner: Abgesehen von den üblichen Verdächtigen wie Skelettkriegern oder Zombies bekommt man es mitunter mit beeindruckenden Bossen wie zum Beispiel einem riesigen Drachen zu tun.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Zwar gibt es viele Umgebungen zu erforschen, jedoch sehen diese alle sehr ähnlich aus. Die Charaktere und Monster bewegen sich etwas klobig; im Großen und Ganzen ist das Ambiente aber stimmig und vermittelt eine gruselige Atmosphäre.

Zwischensequenzen: Sehr gut inszeniert; die mitunter sehr verschlagenen Charaktere werden exzellent dargestellt.

Sound: Viele verschiedene Musikstücke untermauern das Kampfstreben. Mal peitschen schnelle Beats aus den Boxen, dann wieder erhöhen unheimliche, sphärische Klänge das Spannungsmeter.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

CASTLEVANIA

UMFANG

★★★★★

Story: Zwei Anführer eines Ritterbundes, Leon Belmont und Mathias Cronqvist, kämpfen seit geraumer Zeit erfolgreich gegen die untoten Horden Draculas. In Friedenszeiten wird Belmonts Braut entführt und in ein geheimnisvolles Schloss im nahe gelegenen Wald verschleppt. Es beginnt eine aufregende Rettungsaktion.

Spielzeit: Ca. 15 Stunden; man ist oft damit beschäftigt, neue Fähigkeiten in bereits besuchten Gebieten einzusetzen.

Schauplatz: Ein riesiges, verwinkeltes Schloss mit unzähligen Räumen, Gängen und Verliesen.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Das gewohnte 2D-Jump & Peitsch wurde in eine schicke 3D-Welt gesteckt. Aus der Third-Person-Perspektive steuert man den Peitschenschwinger durch das Schloss. Manchmal muss man etwas zu lange nach bestimmten Stellen suchen, an denen es mit der Story weitergeht.

Waffen: Diverse magische Peitschen und einige Subwaffen wie Wurfxäbe, Weihwasser, Kruzifixe und Messer. Waffen werden meistens einfach gefunden.

Fähigkeiten: Belmont hat viele Angriffsvarianten in petto. Mittels magischer Artefakte und diverser Orbs ist er sogar in der Lage, mächtige Zaubersprüche zu wirken.

Gegner: Eine schier unerschöpfliche Auswahl an untotem Getier stellt sich ihm in den Weg. Natürlich sind die zahlreich vertretenen Zwischenbosse die absoluten Highlights.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die vielen Räume und Gänge des riesigen Schlosses sind gut in Szene gesetzt und lassen ein morbides Flair aufkommen. Allerdings kann die Grafik nicht ganz mit der eines DMC 3 mithalten; dafür fehlt die feine und abwechslungsreiche Texturierung.

Zwischensequenzen: Fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein. Die Story wird gekonnt weitergezählt.

Sound: Die musikalische Untermalung kann getrost als absolut gelungen bezeichnet werden. Viele Melodien versprühen einen morbiden Charme, was zur Atmosphäre passt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

ist alles andere als untot.

Leider knapp am Hit vorbei, Konami. Die etwas altbackene Grafik wäre für Fantasy-Fans locker ver-schmerzbar; wer dem Spieler jedoch minutenlange Laufwege durch bereits bekanntes Ödland zumutet, bekommt Punktabzug. Schade, denn der Rest des Spiels ist durchaus hit-verdächtig: Die besten Zutaten der alten Spiele wie riesige zu erfor-schende Areale, abgefahrene Boss-kämpfe und das Aufspüren neuer Fähigkeiten wurden mit dem super-coolen Beschwören der Unschuld-teufel und einem motivierenden Waffen-Erstellungs-System gewürzt. Wer über die genannten Mängel hin-wegsehen kann oder Fan der Serie ist, kann bei diesem kurzweiligen Titel aber bedenkenlos zugreifen.

TEST CASTLEVANIA: C.O.D.

Hersteller: Konami

Entwickler: Konami

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 50/60 Hz

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: Ca. 15 Stunden

Internet: www.konami-europe.com

Spieler: 1 **Termin:** 16. Februar

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren **Preis:** Ca. € 60,-

➔ Cooles Hilfsmonster-Feature

➔ Große Waffenauswahl

➔ Lange Laufwege

➔ Altbackene Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera zentrieren	R1: Blocken	□: Angriff
L2: Ziel wechseln	R2: Ziel markieren	△: Fähigkeit einsetzen
Start: Inventar		X: Springen
Select: Karte		O: Spezialangriff
Steuerkreuz: Monster befehligen	Analogstick L: Figur steuern	Analogstick R: Kamera

Eingängige und exakte Steuerung, welche das Dauergemetzel zu einem Spaziergang macht.

STEUERUNG
82%

ENZELSPIELER:

GRAFIK 74% **SOUND** 83% **MULTI** —% **83%**

Unterhaltsames Hack&Slay-Abenteuer, nicht nur für Fans der Castlevania-Reihe empfehlenswert.

We Love Katamari

Das witzigste Spiel, das die PS2 zu bieten hat.



Mit unserer Vorschau im letzten Heft haben wir Ihnen hoffentlich Lust auf *We Love Katamari*, das wohl abgefahrenste PS2-Spiel aller Zeiten, machen können. Es wäre nämlich eine Schande, wenn sich der Mut, den Electronic Arts mit der Veröffentlichung dieses ausgefallenen Titels hierzulande beweist, nicht bezahlt machen würde. In welchem Spiel rollt man

sonst eine Kugel über Objekte, woraufhin diese an selbiger kleben bleiben? So ungewöhnlich wie das Spielprinzip ist auch die knallbunte Präsentation. *We Love Katamari* ist wahrlich ein Spiel für ganz besondere Geschmäcker. Aber egal, ob man jetzt darauf abfährt oder nicht: Dieses Spiel übt auf jeden, der es sieht und spielt, eine Faszination aus, der man sich nur schwer entziehen kann. Selbst die

„Japano-Hasser“ unserer Redaktion konnten sich den einen oder anderen Lacher nicht verkneifen und wollten schnell selbst eine Runde drehen ... pardon, kugeln.

SO SIMPEL WIE UNTERHALTSAM

Das Spielprinzip ist sehr einfach. Zu Beginn des Spiels rollen Sie eine winzige Kugel durch die Spielwelt, an der zunächst nur kleine Objekte haften blei-

ben. Haben Sie genügend Reißzwecken und Büroklammern gesammelt, können Sie bereits größere Gegenstände wie Blumentöpfe in das skurrile Gebilde aufnehmen, bis Sie letztendlich Menschen, dann Häuser und zu guter Letzt ganze Planeten überwälzen. Die Steuerung ist ähnlich simpel. Alles, was Sie brauchen, um die Kugel zielsicher durch die Spielwelt zu rollen, sind die beiden Analogsticks. Je nachdem, wie Sie





diese relativ zueinander neigen, beschreibt Ihre Kugel eine Kurve oder rollt einfach geradeaus. Dabei rollen Sie grundsätzlich immer in der gleichen Umgebung herum. Da die Startpunkte aber häufig an unterschiedlichen Orten gesetzt sind und sich die erreichbaren Passagen durch die Größe des Balles flexibel verändern, kommt nur selten Langeweile auf.

ZUM KUGELN

Aber was genau ist eigentlich der Sinn des Ganzen? Ganz einfach – im ersten *Katamari Damacy*, das seinerzeit nur in Japan und Amerika erschien, flog der König des Universums stockbesoffen durch das Weltall und stieß dabei aus Versehen die Sterne vom Himmel. Diese gilt es jetzt wieder an ihren Platz zurückzubringen. Im ersten Teil wurde bereits der Himmel rund um die Erde mit Himmelskörpern geschmückt, der Rest des weiten Universums blieb allerdings noch recht leer. Eingeleitet werden die einzelnen Missionen durch eine Unterhaltung mit dem König des Universums persönlich. Dieser bereitet den Spieler in zum Schlapplachen wirren Monologen auf das vor, was ihn im nächsten Level erwartet – ob

das nun Gitarre spielende Störche sind oder Katzen in Taucheranzügen, die unter Wasser in einem Autowrack ein Picknick halten. Zwar reizt das alles die PlayStation grafisch nicht ansatzweise aus, kommt durch den minimalistischen Grafikstil aber dennoch super rüber. Unterstrichen wird die ulkige Atmosphäre durch die völlig abgefahrene Japano-Musik.

LACHEN ALS TEAMSPORT

In den Einzelspielermissionen gibt es, etliche Bonus-Items zu finden, mit denen man seinen Charakter verschönern kann. Zudem verstecken sich in den Levels auch die zahlreichen Cousins der Spielfigur, die man im Mehrspieler-Modus einsetzen darf. Im Versus-Modus versucht man seinem Gegner durch gezielte Rammattacken ein paar Items zu stehlen, im Kooperationsmodus hingegen ist Teamwork gefragt. Beide Spieler teilen sich hier eine Kugel, aber nur jeweils einer von ihnen kann diese in eine bestimmte Richtung lenken. Das sorgt zwar für etliche Lacher, macht ein vernünftiges Spielen aber beinahe unmöglich. Aufgrund des Spielaufbaus, durch den man bereits besuchte Levels jederzeit

WINTERSPORT Schneemänner zu bauen ist für die kalte Jahreszeit genau das Richtige.



erneut besuchen darf, um noch mehr Sterne zu erstellen, holt man den Titel aber auch für eine Solorunde immer wieder gerne aus dem Regal.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
kugelt sich vor Lachen.

We Love Katamari ist eines der Spiele, die man – egal ob man es nun mag oder nicht – einfach gespielt haben muss. Etwas so Abgefahrenes ist mir noch nicht unter die Augen gekommen – abgesehen vom ersten Teil der Serie natürlich. Wer sich diesen seinerzeit importiert hat, dürfte Neuerungen vermissen. Da das Spiel aber in Deutschland so gut wie keiner kennt, dürften die meisten von Ihnen völlig unvoreingenommen in diese witzige Spielwelt geworfen werden. In diesem Fall entfaltet *We Love Katamari* sein ganzes Suchtpotenzial. Während mir Bestzeiten z. B. in Rennspielen herzlich egal sind, habe ich hier Stunde um Stunde damit verbracht, immer bessere Sterne zu rollen. Dadurch werde ich auch noch lange nach dem Test viel Spaß mit diesem Titel haben, der für mich schon jetzt das Highlight des Jahres 2006 ist.

TEST		
WE LOVE KATAMARI		
Hersteller:	Namco/Electronic Arts	
Entwickler:	Namco	
Genre:	Geschicklichkeit	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	Ca. 8-10 Stunden	
Internet: www.katamari.namco.com		
Spieler:	Termin:	
1-2	26. Januar	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-	
- Simple Spielprinzip - Supervitzige Präsentation, aber schwache Optik - Nur ein (riesiger) Level		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Ego-Perspektive	R1: Umsehen	☐
L2: Zoomen	R2: Zoomen	☐
Start: Pause	X: -	☐
Select: -	O: -	☐
Steuerkreuz: Steuerung	Analogstick L: Steuerung	Analogstick R: Steuerung
Intuitiver geht's nicht. Nur mit den Analogsticks hat man das ganze Spiel unter Kontrolle.		STEUERUNG 90%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
40%	85%	80%
85%		
Abgedrehter Spaß für alle, die auf skurrilen Humor stehen. Manchmal sind simple Spiele doch die besten.		



Torino 2006



Bald ist es so weit: Vom 10.-16. Februar finden in Turin (und Umland) die 20. Olympischen Winterspiele statt. Und wie es sich für ein derartiges sportliches Großereignis gehört, erscheint kurz zuvor auch ein offizielles Videospiel, bei dem Sie 15 der insgesamt 84 Wettbewerbe zu Hause nachspielen können. Eine Komplettübersicht über alle Disziplinen finden Sie im Extrakasten auf der rechten Seite.

SIMPLES GAMEPLAY, ENORMER SPIELSPASS

Auch wenn die einzelnen Disziplinen möglichst realistisch dargestellt werden, ist *Torino 2006* keine echte Sportsimulation, mit der nur Profis zurecht-

kommen werden. Im Gegenteil: Das Gameplay in den meisten Disziplinen ist erfreulich simpel gehalten. So simpel und intuitiv, dass selbst absolute Sportspielneulinge problemlos den Controller in die Hand nehmen und mit etwas Timing und Geschick sofort aufs Treppchen kommen können. Gesteuert wird über Analogstick (und in einzelnen Fällen auch über Digikreuz), ansonsten werden maximal zwei Tasten benötigt,

um Aktionen auszuführen. Beim Skispringen braucht man beispielsweise nur die X-Taste zum Landen, bei den Ski-Alpin-Disziplinen geht man auf Tastendruck in die Hocke oder setzt die Kanten ein, um Kurven schärfer nehmen zu können. Taktisches Geschick ist beim Biathlon und den Langlaufdisziplinen gefordert – hier muss man sich die Kraft richtig einteilen, um auf die vorderen Plätze zu kommen. Am anspruchsvollsten, aber auch

am nervigsten ist der Eisschnelllauf, der speziell auf der 1.500-Meter-Strecke schnell zur Tortur wird. Hier muss man abwechselnd die X- und die Kreis-Taste im richtigen Rhythmus drücken (was selbst nach fünf Versuchen nicht wirklich gut funktioniert) und so ganz nebenbei auch noch auf die Ideallinie achten – hier sind verkrümmte, schmerzende Finger praktisch vorprogrammiert. Ansonsten hat *Torino 2006* nicht viel mit älteren Sportspielen dieser Art zu tun, die vornehmlich auf Button Mashing und exzessives Joystick-Rütteln setzen. Es besteht also nicht die Gefahr, dass Sie nach jeder Medaillenjagd einen neuen Controller brauchen.

WINTER-OLYMPIADE FÜR ZU HAUSE

Wie oben angedeutet, umfasst das Spiel 15 Disziplinen, die Sie entweder alleine gegen den Computer oder mit bis zu drei Freunden spielen können. Wahlweise dürfen Sie alle Wettbewerbe bestreiten (was zu viert etwa zwei bis drei Stunden in Anspruch nimmt), sich an einen verkürzten Wettkampf mit neun Disziplinen wagen oder Einzelkonkurrenzen auswählen. Wer auf manche Disziplinen gar keinen Bock hat, für den haben die Entwickler zusätzlich die Option eingebaut, sich einen Wettkampf maßzu-



schneiden – mit einer beliebigen Anzahl von Disziplinen in frei wählbarer Reihenfolge. Fans des Mehrspielerparts werden schmerzlich eine Splitscreen-Option vermissen, welche die auch so schön spaßigen Multiplayer-Olympiaden noch spannender gemacht hätte.

Wenig zu beanstanden gibt es hingegen bei der Präsentation. Die einzelnen Wettbewerbe sowie die dazugehörigen Siegerehrungen sind schön in Szene gesetzt und auch die Animationen der Athleten überzeugen. Erfreulicherweise ist die Darstellung bei allen Disziplinen sehr flüssig – das Geschwindigkeitsgefühl in der Ego-Perspektive speziell beim Rodeln oder Skifahren ist ebenfalls klasse. Alles in allem ist *Torino 2006* zwar ganz bestimmt kein Grafikbrett, aber technisch dennoch gut gelungen. Richtig nervig sind jedoch die Kommentatoren, deren Bemerkungen zum Wettkampfgeschehen oftmals unpassend oder schlichtweg falsch sind.

WOLFGANG FISCHER

INFO DIE SPORTARTEN

Gold in 15 Disziplinen

Bei der Olympia-Simulation *Torino 2006* dürfen Sie in acht Sportarten, unterteilt in 15 verschiedene Wettbewerbe, antreten.

Ski Alpin

Abfahrt (Herren)

Schwierigkeit: Leicht
Spaßfaktor: Hoch

Riesenslalom (Damen)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Mittel

Super-G (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Mittel

Slalom (Damen)

Schwierigkeit: Hoch
Spaßfaktor: Niedrig

Skisprung

Normalschanze (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Hoch

Großschanze (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Hoch

Biathlon

Sprint (Damen)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Hoch

Eisschnelllauf

500 m (Damen)

Schwierigkeit: Hoch
Spaßfaktor: Mittel

1.000 m (Damen)

Schwierigkeit: Hoch
Spaßfaktor: Niedrig

1.500 m (Damen)

Schwierigkeit: Hoch
Spaßfaktor: Niedrig

Ski-Langlauf

Sprint/Freie Technik (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Mittel

Nordische Kombination

Skisprung/Langlauf (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Hoch

Rodeln

Einzel (Männer)

Schwierigkeit: Einfach
Spaßfaktor: Hoch

Bob

4er-Bob (Herren)

Schwierigkeit: Mittel
Spaßfaktor: Mittel

2er-Bob (Damen)

Schwierigkeit: Einfach
Spaßfaktor: Hoch

TEST	
TORINO 2006	
Hersteller:	Take 2/2K Games
Entwickler:	49Games
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Disziplinen
Internet: www.take2.de	
Spieler:	Termin:
1-4	27. Januar
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
➤ Große Auswahl an Disziplinen ➤ Gelungene Steuerung ➤ Gute Präsentation ➤ Mehrspieler-Modus nicht perfekt	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: ☐	R1: ☐
L2: ☐	R2: ☐
Start: ☐	X: ☐
Pause/Menü: ☐	Aktion: ☐
Select: ☐	O: ☐
Steuerkreuz: ☐	Analogstick L: ☐
Bewegen: ☐	Analogstick R: ☐
Recht einfach, aber auch einfach gut. Einziger Kritikpunkt: Die Steuerung lässt sich nicht frei konfigurieren.	
STEUERUNG 80%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
73%	63%
80%	
EINZEL	
70%	
Gute Umsetzung der kommenden Winter-Olympiade, die vor allem zu mehreren viel Spaß macht.	

Ski Racing 2006

Teufelskerle auf zwei Brettern

Rechtzeitig zum Start der alpinen Wintersportsaison bringen die österreichischen Entwickler von Jowood ihr *Ski Racing 2006* heraus. Auf allen akkurat nachgebauten Strecken der 2006er-Saison heisst man in den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Riesenslalom, Super-G und Kombination die Berge hinunter. Im Karrieremodus fängt man dabei als Frischling an, der

noch nicht über die Fähigkeiten eines Hermann Maier verfügt. Mit den nach und nach erhaltenden Erfahrungspunkten kann man seinen Charakter aber kontinuierlich verbessern. Dank der simplen, aber durchdachten Steuerung und dem guten Geschwindigkeitsgefühl entsteht bereits nach wenigen Spielminuten richtiges Skifahrer-Feeling. Das größte Problem von *Ski Racing 2006* liegt jedoch

nicht am Spiel selbst, sondern an der simulierten Sportart. Beim alpinen Ski-Rennsport fährt man immer nur gegen die Zeit, spannende Duelle mit Kontrahenten auf der Strecke gibt es nicht. Auch sieht in Wirklichkeit ein Berg (fast) aus wieder jeder andere – wie sollen die Programmierer da groß Abwechslung in die Strecken bringen?

OLIVER BECK



Ski Alpin 2006 mit Bode Miller

Der Weltcup-Gesamtsieger gibt sich die Ehre.

Wer schon immer einmal mit US-Superstar Bode Miller realistisch den Hang hinunterwedeln wollte, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wie beim direkten Konkurrenten *Ski Racing 2006* handelt es sich bei *RTL Ski Alpin 2006* um eine ernst zu nehmende Skirenn-Simulation, bei der alle bekannten Skidisziplinen ausgeübt werden. Dank einer

ausgezeichneten und sehr realistischen Fahrphysik machen die Fahrten dabei sogar etwas mehr Spaß als bei der Konkurrenz. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit motivieren vor allem die Abfahrtsläufe ungemein. Damit es auch mit der Langzeitmotivation klappt, haben die Entwickler einen umfangreichen Karrieremodus kreiert. Hier muss sich der

Spieler nicht nur um das Training, sondern auch um die Ausstattung, die Sponsorenverträge und die Skier seines Sportlers kümmern. Technisch überzeugt der Titel mit einer schnellen und fehlerfreien Grafik. Die hübschen Wettereffekte (Nebel, Schnee, Sonnenstrahlen) sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

OLIVER BECK



TEST		
SKI RACING 2006		
Hersteller:	Deep Silver	
Entwickler:	Jowood	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	Alle 2006er-Strecken	
Internet:	www.kochmedia.de	
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1:	R1:	☐ Carving-Boost
L2:	R2:	☐ Sprung vermeiden
Start:	Steuerkreuz:	Analogstick L:
Pause	Steuern	Analogstick R:
Select:		
Einfache und verständliche Steuerung. Die Fahrer lassen sich punktgenau den Abhang hinunterheizen.		
STEUERUNG 75%		
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
72%	60%	72%
74%		
Für Skifans sicherlich ein Highlight des Jahres – für alle anderen Rennspielfans etwas zu eintönig.		

TEST		
SKI ALPIN 2006		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	49 Games	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	4 Disziplinen	
Internet:	www.rtl.de	
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1:	R1:	☐ Carven
L2:	R2:	☐ Sprünge
Start:	Steuerkreuz:	Analogstick L:
Pause	Steuern	Analogstick R:
Select:		
Abfahrt und Super-G Klappen mit der Steuerung hervorragend. Beim Slalom ist sie dagegen zu nervös.		
STEUERUNG 75%		
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
72%	69%	73%
77%		
Die tolle Fahrphysik und die saubere Optik machen Ski Alpin 2006 zum Ski-Spiel der Saison!		

Skispringen 2006

Ja wo **fliegen** sie denn hin?

Nach vor dem Start der weltbekannten Vierschanzentournee erscheint der diesjährige Skisprung-Simulator von 49 Games. Auf allen Originalschanzen der 2006er-Saison dürfen sich Hobby-Adler austoben. Dank einer ziemlich intelligenten Steuerung haben die Entwickler den Spagat zwischen einer realistischen Simu-

lation und einem Arcade-Sportspiel für jedermann geschafft. Während man anfangs noch etwas unbeholfen die Schanzen hinuntereiert, gelingen einem später regelmäßig Traumsprünge. Auch abseits der Schanze hat das Spiel einiges zu bieten. Dank umfangreichem Karriere-Modus und vielen weiteren Einstellmöglichkeiten wie zum

Beispiel dem Training oder dem Wachsen der Bretter ist für genügend Langzeitmotivation gesorgt. Einzige die mittelmäßige Optik und die absolut nervtötenden Kommentatoren gilt es zu kritisieren: Solche möchtegern-lustigen Sprecher gab es wohl noch bei keinem Sportspiel jemals zuvor.

OLIVER BECK



TEST		
SKISPRINGEN 2006		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	49 Games	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	Alle 2006er-Schanzen	
Internet: www.rtl.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1:	R1:	☐ Carving-Boost
L2:	R2:	☐ Landen
Start: Pause		☐ X: Landen
Select:		☐ O:
Steuerkreuz:	Analogstick L: Steuern	Analogstick R:
		
Einfache, aber intelligente Steuerung. Der Skispringer kann präzise über die Schanze navigiert werden.		STEUERUNG 75%
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
60%	59%	71%
73%		
Dank durchdachter Steuerung äußerst motivierend. Technisch dagegen nur Durchschnitt.		

Pac-Man World 3

Auch im hohen Alter noch **nicht auf Pillen-Entzug!**

Nach über zwei Jahrzehnten unersättlichen Pillenkonsums wirkt Pac-Man heute immer noch erstaunlich unverbraucht. Körperliche Frische ist in seinem neuesten Jump&Run-Abenteuer aber auch bitter nötig: In Pac-Man World 3 turnt der Mampfsack in der Third-Person-Ansicht durch abwechslungsreiche 3D-Welten, um dort Schalter umzulegen, versteckte Gegenstände zu sam-

mel und massenweise Feinde zu verprügeln. Ziel in den 15 Levels ist es, Pac-Mans Widerstand zurückzudrängen und den Obermütz Dr. Erwin in die Flucht zu schlagen. Dabei bedient sich Pac-Man eines Supersprungs, mit dem er wie ein Gummiball seine Rivalen plattmacht, wendet eine Rammattake an oder setzt sich mithilfe seiner Handschuhe zur Wehr. Manchmal darf er sogar in die Haut seiner früheren Erzfeinde

Pinky und Clyde schlüpfen. Bei den simplen Geschicklichkeitsabschnitten macht sich vor allem die Kamera negativ bemerkbar. Während sich Papa über das anwählbare Original-Pac-Man, Interviews und weitere freispielbare Extras freut, wird der Nachwuchs am einsteigerfreundlichen Gameplay Gefallen finden. Für alle anderen Spieler gibt es genügend bessere Genre-Alternativen.

CHRISTOPH KRAUS



		TEST	
Hersteller:		Electronic Arts	
Entwickler:		Namco/Blitz Games	
Genre:		Jump & Run	
Sprache:		Englisch	
Video:		4:3	
Audio:		Stereo	
Umfang:		15 Levels	
Internet: www.namco.com			
Spieler:		Termin:	
1		9. März	
USK-Freigabe:		Preis:	
Ohne Beschränkung		Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK		STANDARD	
L1: —	R1: Umsehen	☐ Rammangriff	
L2: —	R2: Kamera zentrieren	☐ —	
Start: Pause		☐ X: Springen	
Select: Keine Funktion		☐ O: Schlagen	
Steuerkreuz: Bewegen		Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera drehen
Auch für Einsteiger geeignet. Leider ist die Kameraführung nicht immer optimal und macht exakte Sprünge schwierig.			
STEUERUNG 77%			
EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	62%	—	69%
Simpel gestricktes und innova- tionsloses Jump & Run, das sich eindeutig an jüngere Spieler richtet!			

Namco Museum: 50th Anniversary

Der japanische Kultkonzern feiert sein 50-jähriges Firmenjubiläum mit 16 Evergreens.

Auf der PSone hat sich Namco bereits als fleißiger Lieferant von Klassikersammlungen einen Namen gemacht und kürzlich auch auf der PSP eine Retro-Compilation mit 16 Oldies und vier Remakes veröffentlicht. Anlässlich des 50-jährigen Bestehens der „Nakamura Amusement Machine Manufacturing Company“ alias Namco schnürt das Unternehmen nun eine Jubiläumsedition und

packt 16 Klassiker auf eine Scheibe. Unter den einwandfrei emulierten Arcade-Titeln befinden sich Methusalems wie *Pac-Man*, *Galaxian*, *Rally-X* (bekannt als Pausenfüller in *Ridge Racer* für die PSP) oder *Dig Dug*. Ein Großteil der Titel dürfte den Ansprüchen moderner Spieler natürlich nicht mehr genügen, dafür werden Nostalgiker beim Anblick der pixeligen Bitmaps in Erinnerungen schwelgen. Der

Action-Sidescroller *Rolling Thunder* und die Shooter *Xevious* und *Bosconian* bescheeren aber auch heute noch spannende Nachmittage. Zwei Spin-off-Spiele, *Galaga '88* und *Pac-Mania*, müssen darüber hinaus erst freigespielt werden. Die Sammlung bietet abgesehen von einigen 80er-Jahre-Musikhits keinerlei Bonusmaterial, auch neuere Spiele sucht man vergebens.

CHRISTOPH KRAUS

STEUERTÜCKEN Ohne Spielhallen-Lenkrad steuern sich die beiden Pole-Position-Teile etwas schwerfällig.



DONNERBLITZ! Der Actiontitel *Rolling Thunder* macht selbst nach heutigen Maßstäben sehr viel Spaß.



Sega Classics Collection

Dezent aufgebohrte Sega-Klassiker sorgen auch auf der PS2 für nostalgische Gefühle.

Eingefleischte Zocker dürften mit dem Inhalt der *Sega Classics Collection* vertraut sein: Ganze neun Klassiker wurden integriert, wobei es sich aber leider nicht um die original Spielhallen- oder Konsolenversionen handelt. Vor einiger Zeit ließ Sega nämlich zahlreiche alte Hits in Zusammenarbeit mit dem Publisher D3 neu programmieren. Anschließend erschienen diese Titel unter dem Sega-Ages-Label und verfügen über leicht

aufpolierte Grafiken und Sounds. Kenner der Originale bemängelten aber den veränderten Look der neu aufgelegten Klassiker – vielmehr bildete sich sogar die Meinung, dass die alten Versionen doch irgendwie besser waren. Nun halten wir eine Kollektion dieser leicht aufgepöppelten Spiele in den Händen, unter denen sich auch so berühmte Titel wie *OutRun*, *Space Harrier* oder *Golden Axe* befinden. Uns würde in diesem Zusammenhang nur

noch interessieren, wann Sega endlich die *Shinobi*- oder *Streets of Rage*-Serie in eine Compilation packt ... Für einen Preis von knapp 30 Euro bietet die *Sega Classics Collection* trotz allem eine Menge Spiel fürs Geld. Dennoch wäre die Wertung höher ausgefallen, wenn sich die Originale und nicht teilweise verschlimmbesserte Versionen unserer geliebten Klassiker auf der Scheibe befunden hätten.

UWE HÖNIG



NEUES AUTO! Die Versionen in der *Sega Classics Collection* wurden leicht aufgepöppelt.



FEUERSPUCKER Per Knopfdruck lassen wir unseren Reitdrachen die Gegner brutzeln.

TEST	
NAMCO MUSEUM	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco/Digital Eclipse
Genre:	Compilation
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Mono
Umfang:	14+2 Spiele
Internet: www.namco.com	
Spieler:	Termin:
1-2	9. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 40,-
NAMCO MUSEUM: 50TH ANN. INHALT	
Galaxian (1979)	Xevious (1982)
Pac-Man (1980)	Mappy (1983)
Rally-X (1980)	Pole Position II (1983)
Bosconian (1981)	Sky Kid (1985)
Galaga (1981)	Rolling Thunder (1986)
Ms. Pac-Man (1981)	Dragon Spirit (1987)
Dig Dug (1982)	Galaga '88 (1987)
Pole Position (1982)	Pac-Mania (1987)
Steuerscheibe und Analogstick ersetzen den Spielhallen-Joystick gut. Nur Pole Position ist schwierig zu handhaben.	
STEUERUNG 73%	
EINZELSPIELER:	
GRAFIK	SOUND
53%	68%
MULTI	64%
64%	
Schnörkellose Sammlung mit 16 Arcade-Klassikern aus grauer Vorzeit. Warum keine aktuelleren Spiele?	

TEST	
SEGA CLASSICS COLL.	
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega/3D Ages
Genre:	Compilation
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	9 Spiele
Internet: www.sega-europe.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 30,-
SEGA CLASSICS COLLECTION INHALT	
Monaco GP (1980)	
Space Harrier (1985)	
OutRun (1986)	
Fantasy Zone (1986)	
Golden Axe (1989)	
Bonanza Bros & Tant R (1990)	
Columns (1990)	
Virtua Racing (1992)	
Bei den alten Klassikern kann man steuerungstechnisch nicht viel falsch machen.	
STEUERUNG 75%	
MULTIPLAYER:	
GRAFIK	SOUND
61%	74%
71%	70%
Neun Spiele zum Sonderpreis: Nicht nur Retro-Fans kommen bei dieser Collection auf ihre Kosten.	

Frechheit siegt!



CVG – Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt neu am Kiosk

Nur € **1,99**

Devil Kings

Exzessive Massenschlachten von Capcom!

Im alten Japan war anscheinend der Teufel los! Diesen Eindruck erhält man zumindest, nachdem man einige Auseinandersetzungen bei *Devil Kings* ausgefochten hat und der rechte Daumen nach dem wilden Knöpfedruck schon langsam anfängt zu schmerzen. In bester *Dynasty Warriors*-Tradition treten Sie bei der frechen Capcom-Kopie vielen Hundertschaften von feindlichen Soldaten entgegen und sollen mit

Waffengewalt und Spezialattacken ganze Schlachten entscheiden. Zu Spielbeginn dürfen Sie aus einer Riege von insgesamt zwölf übermenschlich veranlagten Kriegeren Ihren Favoriten herauspicken, um anschließend auf der Landkarte ein Angriffsziel zu bestimmen. Je nach Erfahrungslevel Ihres Recken können per Tastenkombination Superangriffe ausgeführt werden, mit denen Sie ganzen Kompanien den Garaus machen. Das

Kampfgeschehen beobachten Sie dabei von hinten, während die Kamera mit dem rechten Analogstick problemlos manipuliert werden darf. Die Grafik gerät trotz der Gegnermassen auf dem Bildschirm nicht ins Stocken. Außerdem bietet der Titel durch vielfältige Gegnertypen, zahlreiche Waffen und mindestens vier Spezialmanöver pro Held etwas mehr Spielspaß als das Vorbild aus dem Hause Koei.

UWE HÖNIG



GESTEIGERTE WUT Nachdem die Wutleiste gefüllt wurde, darf solch eine Attacke ausgelöst werden.



Die Burg ist in Gefahr. Weist sie ab! **TEUFELSKÖNIG** Schusswaffen gibt es ebenfalls.

Gene Troopers

Unkomplizierte Ballerei mit netten Spielideen

Ursprünglich von TDK angekündigt, erscheint der Ego-Shooter *Gene Troopers* nun über Playlogic. Und obwohl der Titel mit etlichen Terminverschiebungen zu kämpfen hatte, ist es den Entwicklern von Cauldron gelungen, ein ordentliches Spiel abzuliefern. Der Protagonist wird während eines Alien-Angriffs überwältigt und erlangt sein Bewusstsein in einem Forschungslabor wieder. Nach einer überraschenden Be-

freiung ist die Action gleich in vollem Gange: In jedem Raum befinden sich diese Aliens, die mit unterschiedlichen Taktiken zu Werke gehen. Die Gegner-KI ist dennoch recht simpel. Schade nur, dass das Spiel sehr geradlinig ist und keinerlei alternative Lauftrouen bietet. Feinde hinterlassen übrigens DNA-Teilchen, die in Upgrades wie Nachtsicht, Regeneration, Telekinese und Kampffähigkeiten investiert werden können. Grafisch macht

Gene Troopers einen recht ordentlichen Eindruck, wobei es auf der PS2 doch zu kleinen Ruckel-einlagen kommt. Erfreulich sind dagegen die sehr kurzen Ladezeiten und die Möglichkeit, überall zu speichern. Ein echtes Ego-Shooter-Highlight darf man nicht erwarten. Wer sich an *Killzone* sattgesehen hat und dringend Shooter-Nachschub braucht, sollte hier aber auf jeden Fall einen Blick riskieren.

MICHAEL MEYER



KAMPFSICHT In diesem Sichtmodus wird die Körperwärme der Feinde angezeigt.



AUF DER FLUCHT In den engen Gängen gestalten sich die Kämpfe oft besonders anspruchsvoll.

TEST		
DEVIL KINGS		
Hersteller:	Capcom	
Entwickler:	Capcom	
Genre:	Action	
Sprache:	Deutsche Texte	
Video:	4:3	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	18 Levels	
Internet: www.capcom-europe.com		
Spieler:	Termin:	
1	3. Februar	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Decken	R1: Vorstoß	□: Angriff
L2: Kamera	R2: Kamera	△: Angriff
Start: Pause		X: Springen
Select: -		○: Wutangriff
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera
Die Steuerung bietet ein unkompliziertes Controllerlayout und einfach ausführbare Spezialmanöver.		STEUERUNG 80 %
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
75%	81%	—
Capcoms Dynasty-Warriors-Klon bietet Fans noch einen Tick mehr Spielspaß als das große Vorbild.		

TEST		
GENE TROOPERS		
Hersteller:	Playlogic/Atari	
Entwickler:	Cauldron	
Genre:	Ego-Shooter	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	10-12 Stunden	
Internet: www.genetroopers.com		
Spieler:	Termin:	
1	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Sekundärfeuer	R1: Feuern	☐ : Granate werfen
L2: Fähigkeit auswählen	R2: Fähigkeit benutzen	<input type="triangle-up"/> : Springen
Start: Pause		X: Objekt benutzen
Select: -		<input type="circle"/> : Nahkampfangriff
Steuerkreuz: Ansicht wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen
Die Figur lässt sich einwandfrei steuern, selbst in hektischen Phasen verliert man nie die Kontrolle.		
		STEUERUNG 80 %
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
70 %	79 %	-
70 %		
Geradliniger Shooter mit sehr viel Balleraction, coolen Waffen und abwechslungsreichen Gegnern.		

Die Rundum-glücklich-Ausstattung für Ihre PSP!

Holen Sie sich jetzt PLAYZONE im Abo! Wir bedanken uns mit einem **tollen Zubehör-Set für Ihre PSP!**

Was braucht man alles, um mit der PlayStation Portable nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine gut gepolsterte Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein USB-Kabel, Stereokopfhörer samt integriertem Lautstärkereger, Schutzfolie, Reinigungstuch und ein Ladegerät für das Auto. All das finden Sie im PSP Pack 1 von Bigben Interactive. Die Tragetasche hat einen Reißverschluss und bietet Platz für Spiele und Zubehör. Das USB-Kabel ermöglicht den Datenaustausch zwischen PC und PSP. Und die Stereokopfhörer mit Lautstärkereger sorgen für den perfekten Sound!

bigben
interactive
www.bigben-interactive.de



Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: compu-tec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PSP Zubehör-Set (Art.-Nr.: 002813)

Lieferung, solange Vorrat reicht

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Prince of Persia Revelations

Wirklich eine Offenbarung oder nur eine lieblose Umsetzung des Abenteuer-Hits?



LEICHTES SPIEL Auch ein Kampf in schwindelnder Höhe ist kein Problem für den Prinzen.



TÖDLICH Fallen gibt es natürlich wieder einmal in den verschiedensten Ausführungen.

Ende 2003 reaktivierte Ubisoft mit *Prince of Persia* eine längst vergessene Videospielelegende, doch zunächst blieb der erhoffte Erfolg aus. Im zweiten Anlauf ging das Rezept dank düsterem Design, harten Metal-Riffs und blutigen Kämpfen endlich auch an den Ladentheken auf. Zwar rümpften Fans des Erstlings angesichts des Stilwechsels die Nase und einige Bugs trübten die Atmosphäre, doch spielerisch gaben sich die Entwickler aus Montreal erneut keine Blöße. Während auf der PlayStation 2 mit *Prince of Persia: The Two Thrones* gerade die Trilogie zu Ende geht, erfreut Ubisoft PSP-Besitzer mit einer Umsetzung von *Warrior Within* und spendiert auch gleich noch ein paar Bonus-Levels.

SCHÖNHEITSFEHLER

Man muss den Technikern von Ubisoft schon gratulieren. *Prince of Persia* auf der PSP hinkt dem Vorbild auf der PS2 nicht so weit hinterher, wie man das vielleicht erwarten würde. Schicke Texturen und Lichteffekte, ordentlich animierte Figuren und große Umgebungen stehen auf der Habenseite. Leider erkaufte man sich die Edelohtik mit einer mittelmäßigen Bildrate, häufigen Grafikfehlern und nicht zu knappen Ladezeiten. Heftigere Ruckler treten ebenfalls auf, dennoch lässt sich der Prinz erfreulich präzise durch die verschachtelten Levels steuern. Größtes Manko der Umsetzung sind die Streaming-Probleme. Innerhalb der Levels muss das Laufwerk ständig Daten schaufeln und genehmigt sich dabei auch gerne einmal mitten im Kampf eine

kleine Auszeit von drei Sekunden. Dem Spielfluss ist diese Art des Nachladens nicht gerade dienlich. Noch schlimmer leidet die Atmosphäre des Spiels, wenn in Zwischensequenzen das Bild stets weiter ist als der Ton. Denn während Letzterer nachgeladen wird, hält die Grafik nicht etwa an, sondern präsentiert das Geschehen munter weiter als Stummfilm. Wer *Warrior Within* in sein Herz geschlossen hat und den Titel unbedingt unterwegs zocken möchte, der kann trotz der Technikmängel bedenkenlos zuschlagen. Die (nahtlos eingefügten) Bonus-Levels reißen zwar niemanden vom Hocker, sorgen aber immerhin für einige Überraschungen. Neulinge der Serie sollten die Heimversion ins Auge fassen.

MAIK BÜTEFÜR



ENTSCHÄRFT Im Gegensatz zum Original auf der PS2 fließt kein Blut.



KOPFFNUSS Auch neue Rätsel stehen in der PSP-Version auf dem Plan.

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütetür

ist auch eine Offenbarung.

So sehr ich mich über eine portable Version von *Prince of Persia* gefreut habe, vollends überzeugen kann das Ergebnis nicht. Während man über den Stilwechsel gegenüber *Sands of Time* diskutieren kann, sind die technischen Mängel auf jeden Fall ärgerlich. Keine Zwischensequenz in Spielgrafik läuft wirklich synchron, häufige Ladezeiten zehren an den Nerven und die Bildrate sorgt für Kopfschmerzen. Dafür sieht das Spiel fast so gut aus wie das Original, ist klasse spielbar und macht einfach Spaß. Außerdem bietet der Titel nicht zuletzt aufgrund der Zusatzlevels einen enormen Umfang für ein Handheld-Spiel.



TEST POP: REVELATIONS

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12-15 Stunden
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 50,-

- Ansehnliche Optik
- Gewohnt gute Spielbarkeit
- ➖ Häufige Ladezeiten
- ➖ Streaming-Probleme

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Kamera	R: Blocken/Wandlauf	Erster Angriff
Steuerkreuz: Zeitmanipulation		Zweiter Angriff
Analogstick: Bewegen		X: Springen
Select: Pause		O: Waffen ziehen

Der Analogstick funktioniert erstaunlich präzise, lediglich die Kamera-Steuerung ist umständlich.

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
78%	73%	—%	78%

Trotz einiger Patzer in der Technik eine durchaus gelungene Umsetzung des Edel-Hüpfers.



Peter Jackson's King Kong

Der König des Dschungels bietet auf der PSP ein **eher halbgares Actionerlebnis**.



GRUSS ZURÜCK! Dem Beschuss von oben widersetzt sich Kong, indem er einen Wagen auf den Schützen wirft.

An der Kinokasse schlägt sich Riesenaffe Kong wacker, auch die Filmkritik vergab fast durchweg gute Noten für das dreistündige Kinospektakel. Spieler hatten nach dem sehr guten PS2-Spiel zum Film allerdings nichts anderes erwartet: Spannungsgeladene Dinogefechte aus der Ego-Perspektive, actionreiche Prügelabschnitte als Kong und der äußerst atmosphärische Sound ließen über den hohen Linearitätsgrad und die ideenlosen Rätsel hinwegsehen.

EINIGE ABSTRICHE

Die PSP-Fassung basiert auf der Heimkonsolenvorlage, hinkt in mancherlei Hinsicht aber dem Original hinterher. Nach seiner

Ankunft auf Skull Island muss Drehbuchautor Jack Driscoll feststellen, dass sein Begleittrupp seltsamerweise nicht mit ihm auf der Insel gestrandet ist – somit bestreiten Sie das Abenteuer ohne Ann Darrow und Carl Denham, die Ihnen in der PS2-Version Geleitschutz gaben und sich situationsbedingt mit Zurufen in das Geschehen einmischten. Auch das Leveldesign wurde angepasst: Wo Sie sich vorher hitzige Pistolen- und Speerkämpfe mit einem Flugsaurier-Geschwader lieferten, müssen Sie jetzt lediglich einen Hebel finden und diesen an anderer Stelle im Level einsetzen. Aufgrund der Komprimierung ist es nicht immer leicht, in der 15 Kapitel umfassenden Handlung (auf der PS2

waren es knapp 40 Abschnitte) den roten Faden zu finden. Zwischensequenzen sind zwar integriert, allerdings geht häufig der Bezug zur Story verloren, wenn Sie sich plötzlich an einem Schauplatz wiederfinden, der mit dem vorangegangenen Level nicht verknüpft ist. Immerhin dürfen Sie nach dem ersten Durchgang, für den man etwa drei Stunden benötigt, jeden Abschnitt einzeln anwählen und in den linear konstruierten Arealen auf Punktejagd gehen. Technisch fällt King Kong durch die geringere Anzahl an Gegnern und sehr dunkle Levels gegenüber der PS2-Variante ab, auch der Sound wurde abgespeckt.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GEHT SO



Christoph Kraus

mag keine halben Sachen.

Nicht nur der Umfang liegt hinter der Spieldauer des PS2-Originals. Gerade weil Jack seine Mitstreiter nur in den Zwischensequenzen sieht und während des Spiels auf die Kommentare von Ann und Co. verzichten muss, geht ein Teil der Atmosphäre verloren. Trotz niedrigerer Gegneranzahl bietet der Shooter dennoch solide Actionabschnitte, auch die Levels als Kong können sich sehen lassen. Die Stimmung der Vorlage wird nur selten erreicht. Diese PSP-Umsetzung hätte es nicht gebraucht!



TEST

P. J.'S KING KONG

Hersteller: **Ubisoft**

Entwickler: **Ubisoft**

Genre: **Action-Adventure**

Sprache: **Deutsch**

Umfang: **15 Levels**

Internet: **www.kingkonggame.com**

Spieler: **1**

Termin: **Erhältlich**

USK-Freigabe: **Ab 12 Jahren**

Preis: **Ca. € 50,-**

- Ego-Shooter und Prügelei in einem
- Gute Steuerung
- Komplette Begleitcharaktere
- Zu kurze Spieldauer

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Zielen	R: Waffe benutzen	□: Nach links schauen
Steuerkreuz: Zielen, nachladen		△: Nach oben/ unten schauen
Analogstick: Bewegen		X: Nach unten/ oben schauen
Select: Munitionsvorrat prüfen	Start: Pause	O: Nach rechts schauen

Die Symboltasten übernehmen intuitiv die Funktion des zweiten Analogsticks. Das Zielen funktioniert präzise.

STEUERUNG 80%

GRAFIK | SOUND | MULTI | **67%**

Die Handheld-Version wurde stark gekürzt und ist dem PS2-Vorbild in allen Belangen unterlegen.



BATMAN? Diese Szene erinnert stark an die Heimkonsolenversion. Einzig die Charaktermodelle wirken etwas größer.



DINO WEGRATIONALISIERT Im Gegensatz zur PS2-Variante werden Sie hier nur von einem Saurier in Schach gehalten.

HARDWARE

Power Pack for PSP

ZUBEHÖR Akku-Paket, USB-Datenkabel und -Ladegerät

TEILSCHWÄCHEN

Der Akku ist praktisch, das beigelegte Kabel allerdings viel zu kurz.



Nur rund einen Meter ist das USB-Kabel lang, das diesem Paket beiliegt. Durch dieses Kabel wird der PC zur Datentankstelle und lädt gleichzeitig den Akku der PSP. Um die Akku-Laufzeit der PSP zu verdoppeln, gibt es einen PSP-Aufsatz mit fest verbautem 1.800-mAh-Akku und einem zweiten Fach, in dem der Original-Akku der PSP landet. Beide bilden einen Stromkreis, der in der Praxis tatsächlich für fast die doppelte Akku-Laufzeit sorgt. Ein sehr empfehlenswertes Paket mit nur einem Nachteil: Mit dem großen Akku-aufsatz passt

die PSP weder in die Original-Tasche noch in eine andere PSP-Tasche.

TEST POWER PACK FOR PSP	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet: www.madcatz.com	
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 21,-	Gut
➤ Alter Akku wird eingesetzt ➤ Akku-Tausch unnötig ➤ Fast doppelte Akku-Dauer ➤ PSP hat keine Taschengröße mehr	
GESAMTWERTUNG 83%	

Stealth Case

ZUBEHÖR Durchdachte Metallhaut für die PSP



SICHER Die Hülle besteht aus eloxiertem Aluminium.

Wer für seine PSP keine Tasche, sondern nur einen Handheld-Schutz sucht, der wird mit dem Stealth Case von MadCatz vermutlich glücklich. Die robuste Metallhülle besitzt einen rückseitigen Deckel, der Ihnen Zugriff auf die UMD-Luke der PSP gibt – und gleichzeitig als PSP-Ständer fungiert. Die PSP wird im Stealth Case von einer transparenten Plastikschale fixiert, die das Display auch vor Kratzern schützt. Zwei Memory Sticks können sicher auf der oberen Innenseite verstaut werden. Fazit: Das Stealth Case bietet den aktuell besten PSP-Schutz.



TEST STEALTH CASE	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet: www.madcatz.com	
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Gut
➤ Robuste Aluminium-Hülle ➤ Anschlüsse und Tasten gut erreichbar ➤ Separater Display-Schutz ➤ UMD-Ladeluke fungiert als Ständer	
GESAMTWERTUNG 90%	

Screen Pak

ZUBEHÖR Praktische Schutzfolie für die PSP

Auch wenn das Display der PSP nicht besonders anfällig für Kratzer ist, so ist Vorsicht sicherlich besser als eine große Macke, die Sie fortan beim Spielen stört. MadCatz bietet für neun Euro eine sehr dicke und leicht anzu-

bringende Schutzfolie mit einem kleinen, schwarzen Reinigungstuch an. Die Anleitung ist leider nur auf Englisch, allerdings erklärt sich die Anwendung von selbst. Fazit: Nützliche Folie für Vielnutzer.

EINFACH Das Anbringen der Folie geht kinderleicht.



TEST SCREEN PAK	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet: www.madcatz.com	
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 9,-	Sehr gut
➤ Lässt sich leicht aufbringen ➤ Dicke Plastikfolie ➤ Niedriger Preis ➤ Keine deutsche Anleitung	
GESAMTWERTUNG 83%	

Multi-Port Slim

ZUBEHÖR Vier-Spieler-Adapter für jede PS2

ALT UND NEU Dieser Multi-Port funktioniert mit allen PS2-Modellen.

Dieser Mehrspieler-Adapter für die PlayStation 2 fungiert als 1,5 Meter langes Verlängerungskabel und funktioniert durch einen raffinierten Schiebemechanismus an jedem bisher erschienenen PS2-Modell. Die Verarbeitung ist – wie bei MadCatz üblich – sehr gut, das merkt man an dem gut abgeschirmten Kabel ebenso wie an der Unterseite des Multi-Ports. Dort sind zwei kleine Gummileisten angebracht, die auf glatter Unterlage das Rutschen verhindern sollen. Fazit: Ein sehr gutes Produkt, das

allerdings nur für Spieler interessant sein dürfte, die häufig spielenden Besuch haben.

TEST MULTI-PORT SLIM

Typ: Zubehör
Hersteller: MadCatz
Info-Telefon: 09471-80920
Internet: www.madcatz.com

Preis: Ca. € 25,-
Preis-Leistung: Gut

- ✓ 1,5 Meter langes Kabel
- ✓ Für alle PS2-Modelle geeignet
- ✓ Sehr gut verarbeitet
- ✗ Keine deutsche Anleitung

GESAMTWERTUNG 85%

Portable Power Pack

ZUBEHÖR Der beste Akku für die PSP!



Die deutschen Akku-Experten von Ansmann machen mit diesem Produkt wirklich alles richtig: Der 3.600-mAh-Akku setzt auf leistungsfähige Batteriezellen, eine hochwertige Schutzschaltung und auf erstklassig ausgewähltes Zubehör: Das USB-Ladekabel für den Akku kann auch als PSP-Datenkabel verwendet werden – und der Akku lädt über seinen USB-Ausgang auch andere tragbare 5-Volt-Geräte, etwa manche MP3-Festplattenplayer. Fazit: Das Portable Power Pack ist das beste externe Akku-Set für die PSP!

TEST PORTABLE POWER PACK

Typ: Zubehör
Hersteller: Ansmann
Info-Telefon: –
Internet: www.ansmann-energy.com

Preis: Ca. € 40,-
Preis-Leistung: Gut

- ✓ Leistungsstark: 3.600 mAh
- ✓ Hochwertige Komponenten
- ✓ Sehr sinnvolles Zubehör
- ✗ Recht hoher Preis

GESAMTWERTUNG 91%

Design Charger Stand

ZUBEHÖR Ladeschale mit eingebautem Gelenk

STROMLOS Ein passendes Netzteil wird nicht mitgeliefert.



Recht praktisch ist sie schon, die schwarze Plastik-Ladeschale für Sonys PSP. Auf der Rückseite schließen Sie das reguläre PSP-Netzteil an – und über zwei Stiftkontakte wird der PSP-Akku aufgeladen, während Sie sich vielleicht auf dem kippbaren Sockel einen UMD-Film anschauen. Die Verarbeitung wirkt aber billig, in aufrechter Position droht die PSP sogar vornüber zu fallen. Und PSPs mit Aufsatz-Zubehör wie der 4-GBYTE-Festplatte von Datel oder einem großen Aufklemm-Akku passen nicht ins Gerät – schade.

TEST DESIGN CHARGER STAND

Typ: Zubehör
Hersteller: Jöllenbeck
Info-Telefon: 01805-125133
Internet: www.speed-link.com

Preis: Ca. € 12,-
Preis-Leistung: Befriedigend

- ✓ Sinnvolles Konzept
- ✓ Nach hinten kippbar
- ✗ Nicht sehr standfest
- ✗ Kein eigenes Netzteil

GESAMTWERTUNG 76%

INFO HARDWARE-LEXIKON: DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreiben Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze!
(* inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800,
€ 0,50/SMS

AMEN

Seid begrüßt, ihr Götter des PlayStation-Universums! Dass ihr die Besten seid, wisst ihr ja schon, deshalb zu meiner Frage: Ich habe vor zwei Jahren *Beyond Good & Evil* zu Weihnachten bekommen. Es war und ist das beste Spiel, das ich je gespielt habe! Leider (so glaube ich) blieben die großen Verkaufszahlen aus. Wird es trotzdem irgendwann einen Nachfolger geben? Danke und macht weiter so!

MICHAEL ARNDT PER E-MAIL

PLAYZONE: Derzeit sieht es schlecht aus für eine Rückkehr von Jade und Pey'J. Die Verkaufszahlen waren in der Tat nicht sonderlich berauschend und das Team um Michel Ancel hatte in den letzten zwei Jahren genug mit dem offiziellen Spiel zu Peter Jackson's King Kong zu tun. Vielleicht gibt es auf der PlayStation 3 eine zweite Chance für das Team, allzu große Hoffnungen machen wir uns aber derzeit nicht.

KABELLOSE FREIHEIT

Guten Tag, kann ich mit der PSP überall ins Internet gehen? Kostet das etwas?

ALEXANDER ASSMANN PER E-MAIL

PLAYZONE: Du kannst mit der PSP zumindest überall dort online gehen, wo

ein Wireless-Hotspot in der Nähe ist. An Flughäfen und in einigen Cafés gibt es solche Zugangsmöglichkeiten, zu Hause natürlich auch, sofern ein Wireless-LAN-Router installiert ist. Öffentliche Zugänge kosten meistens Geld und sind mit der PSP nicht ohne weiteres nutzbar. Im Zweifelsfall sollte man einfach mal bei den Betreibern nachfragen.

BEAM ME UP!

Liebe Redakteure, ich finde eure Zeitschrift ganz prima und wende mich heute mit einem Problem an euch. Ich habe eine PS2 und einen Beamer (Sanyo PLV Z3) mit diversen Anschlüssen wie HDMI, Video, S-Video und Composite. Ich habe versucht, die PS2 mit einem einfachen Videokabel (gelb) anzuschließen, das Ergebnis war aber nicht überragend. Könnt ihr mir da sagen, wie ich die Bildqualität verbessern kann? Der Ton läuft über eine Dolby-Surround-Anlage.

MONIKA NOICHL PER E-MAIL

PLAYZONE: Was du brauchst, ist ein so genanntes YUV-Komponentenkabel (siehe Abbildung). Ein solches Kabel gibt es zum Beispiel bei Wolfsoft (www.wolfsoft.de) und neben einer besseren Bildqualität ermöglicht es auch die Nutzung des Darstellungsmodus 480p, sofern das entsprechende Spiel diesen Modus unterstützt.

XBOX, DIE ERSTE

Hallo PLAYZONE-Team!

Erst mal ein echt fettes Lob an eure geniale Zeitschrift. Als ich letztes bei Saturn stand und die Grafik der Xbox 360 bewundert habe, kam ich doch schwer ins Grübeln, ob ich auf die PS3 verzichten und mir dafür die Xbox 360 zulegen soll. Doch jetzt zu meiner eigentlichen Frage: Wird die PS3 eigentlich genau die gleiche Grafik haben oder eine noch bessere als die neue Xbox? Das würde mich mal sehr interessieren, weil ich ziemlich an der Frage zweifle, welche Konsole ich mir jetzt kaufen soll. Macht weiter so, denn ihr seid die beste Zeitschrift, die es je gegeben hat.

NIKLAAS OSUMEK PER E-MAIL

KRIMINELL

Hallo, ich habe eine Frage zu *Grand Theft Auto Liberty City Stories*. Ich habe es aus den USA importiert, mein Kumpel hat es sich dann in Deutschland gekauft. Obwohl es dieselben Versionen sind (meine ist sogar auf Deutsch spielbar, in der US-Version ist nur etwas mehr Blut), klappt es



BARRIERE Unterschiedliche Länderversionen von GTA Liberty City Stories sind nicht miteinander kompatibel.



irgendwie nicht, dass wir es zu zweit spielen können. Ist das bei allen Spielen aus den USA so, dass man nicht mit jemandem spielen kann, der die deutsche Version hat?

JOHANNES WINKENBACH PER E-MAIL

PLAYZONE: In der Tat sind die unterschiedlichen Versionen von GTA: Liberty City Stories nicht miteinander kompatibel. Selbst die UK-Fassung will keinen Kontakt mit der deutschen Version aufnehmen. Wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob dieses Problem bei allen erhältlichen Spielen besteht, haben aber auch schon bei WipEout Pure und Twisted Metal: Head On diese Erfahrung machen müssen. Wenn du also auf den Mehrspieler-Aspekt Wert legst, solltest du dich vor dem Kauf eines Spiels mit deinem Kumpel absprechen, damit ihr beide die gleichen Versionen kauft.

FRAUENHELD

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe eine Freundin. Diese Freundin hat von mir letztes Jahr zum Geburtstag eine PlayStation 2 bekommen. So weit, so gut. Aber leider spielt sie sehr selten damit, weil ihr kaum Spiele gefallen. So, nun aber zu meiner Frage: Gibt es irgendein Spiel, das Frauen an-

spricht? Oder gibt es ein Pferdespiel wie beispielsweise *Riding Star* auf der PS2? Denn sie ist ziemlich pferdeverrückt. Dennoch konnte sie mit *G1 Jockey* nicht sonderlich viel anfangen. *Jak & Daxter* hat ihr noch sehr gut gefallen, wobei Teil 2 und 3 eher nicht ihr Fall waren, da dort zu oft rumgeballert wurde (ist eben eine friedliche Person). *Burnout* hat sie auch gerne gespielt (wobei ihr die Crash-Events am besten gefallen haben). Also ihr merkt, es ist ziemlich schwierig. Vielleicht gibt es ein Spiel, das einen Mix aus Jump & Run mit Pferden und Crashes bietet? Okay, wohl eher nicht ... Dennoch bin ich zuversichtlich, dass ihr mir weiterhelfen könnt. Bitte, bitte, bitte. Ihr würdet mir wirklich sehr weiterhelfen.

BASTIAN BOSSERT PER E-MAIL

PLAYZONE: Du suchst nach Spielen, die Frauen ansprechen? Da würden uns spontan eine ganze Menge einfallen, aber die meisten davon kommen auch ohne eine PS2 aus. Wenn's ein Videospiel sein soll, dann sind neben Sonys Entertainment-Titeln *SingStar*, *EyeToy* und *Buzz!* auf jeden Fall *Die Sims* zu empfehlen. *Ratchet & Clank* ist *Jak & Daxter* spielerisch recht ähnlich, aber auch hier setzen die mittlerweile drei Fortsetzungen vermehrt auf Action und



INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um *PoP: The Two Thrones*.

Championofmorrath Rang: Anmeldedatum: 21.07.04 Keine Autorenpunkte Datum: 27.11.05 21:37 IP: 193.170.68.246	Prince of Persia: The Two Thrones Komisch, das Spiel kommt demnächst (8.12) und es gibt noch keinen Thread darüber. War der zweite Teil denn so enttäuschend? Nun ja, ich freu mich auf jeden Fall auf das game, auch wenn ich zurzeit kein Geld hab (ich glaub ich muss mal wieder meinen Großeltern einen netten Besuch abstatten...) Was hält ihr von dem Spiel bisher? Gefällt euch der Dark Prince? Hält ihr 2 Charaktere für eine gute Idee? Gefällt euch das Setting? (Babylon, nicht mehr so düster wie die Insel der Zeit, aber auch nicht so "fröhlich" wie bei Sands of Time) Also ich hab mir jetzt am WE mal wieder Sands of Time reingezogen! In meiner persönlichen Rekordzeit von 5h 50m! Und ich kann nur eins sagen: Sands of Time ist definitiv besser als Warrior Within und ich weiß nicht so recht, ob The Two Thrones Sands of Time überbieten kann... Den Dark Prince find ich super. Ein zweiter spielbarer Charakter verleiht dem game sicher noch mehr Abwechslung! Ich denke, man kann das Gameplay des Dark Prince ein wenig mit dem von Jean Reno (ich glaub ich game hieß er Jaques) bei <i>Orinmusha 3</i> vergleichen. Die wenigen Plattform Abschnitte werden sich glaub ich ähnlich spielen... Warrior Within war mir eindeutig zu düster, sodass ich ein etwas "helleres" Babylon nur begrüße! Der komische Metal Sound von WW passte irgendwie nicht zu Prince of Persia und hat mich nur genervt! Bei WW haben mir die Plattform Abschnitte im Freien, so wie bei Sands of Time, gefehlt! Und genau diese Jump und Run Abschnitte sind das, was imo Sands of Time besser als seine Sequels macht! Schon bei SoT haben sie mir mehr gefallen als die Kämpfe! Auch wenn ich das Kampfsystem von WW mit den Plattform Abschnitten von SoT vergleiche, bleibt das Kämpfen der Verlierer. Und auch die Story war bei SoT um einiges besser! Was ich meine: Farah hat bei WW gefehlt. Das wunderbare Teamwork bei SoT hat einfach einen Riesenspaß gemacht und die Zwischensequenzen und die Selbstgespräche des Prinzen waren einfach saukomisch! Dazu war mir der Prinz von SoT um einiges sympathischer als der von WW! Diese Punkte machen SoT jetzt schon besser als TTTT! Da hilft auch das Speed Kill System nichts... Wünschen würde ich mir ein SoT mit besserem und abwechslungsreichem Kampfsystem und mit mehr bzw. besserem Bosskämpfen (Der "Kampf" gegen den Wesir zum Schluss war einfach lächerlich...) Ich fins auf jeden Fall schade, dass das der letzte Teil der Serie auf der PS2 sein wird! Da können wir nur auf ne PS3 Version hoffen... Wie denkt ihr über die Serie nach? Shit, ich hab gewusst, dass das wieder ein elends langer Text wird...
Pedae Rang: Anmeldedatum: 13.09.04 Keine Autorenpunkte Datum: 27.11.05 22:37 IP: 84.190.2.72	AW: Prince of Persia: The Two Thrones Das erste 3D-Prince of Persia fand ich ja noch sehr ansprechend, aber dass dann schon der nächste Teil wieder angepöpselt wird, wenn aktuelle gerade mal erschienen ist, macht das Spiel immer uninteressanter... Also für mich bietet es absolut keinen Anreiz mehr und ich glaube mal, das geht nicht nur mir so :)
Bangout Rang: Anmeldedatum: 17.03.03 Datum: 28.11.05 12:22 IP: 84.148.40.63	AW: Prince of Persia: The Two Thrones Ich persönlich fand Sands of Time langweilig und hatte es zum Glück nur in der Videothek ausgeliehen. Den zweiten Teil habe ich mir ebenfalls ausgeliehen und eine Woche später gekauft. Er war einfach in allen belangen besser (die Rockmusik passte perfekt zum Spiel). Den dritten Teil habe ich mir bei Ubisoft schon seit zwei Monaten vorbestellt und kann es kaum erwarten das neueste Abenteuer des Prinzen zu spielen. Das einzige was ich doof finde ist die Frisur vom "Dark Prince" :)
Riddik Rang: Anmeldedatum: 02.09.05 Datum: 28.11.05 16:57 IP: 172.160.4.194	AW: Prince of Persia: The Two Thrones Also ich werd mir PoP3 auf jeden Fall holen. Find die Spiele einfach nur geil. Die ganze Atmosphäre, der klasse Soundtrack und die Story: SUPER Teil 1: Die Kämpfe waren ein wenig eintönig, aber ansonsten ein guter Auftakt der Reihe. Und jepp das Teamplay mit Farrah war lustig :) Den zweiten Teil fand ich noch besser, dank der neuen Kampfcombos und des düsteren Settings wurde das Spiel keine Kopie des ersten. Was den Dark Prinz angeht (aus Teil 3) Naja, hätte lieber nur den "normalen" Prinzen gespielt. Ausserdem was soll die blöde Turmfrisur? Im alten Persien gabs doch noch keine Steckdosen :) Aber gut was solls.
gunfla235 Rang: Anmeldedatum: 27.02.05 Datum: 28.11.05 20:45 IP: 84.150.82.32	AW: Prince of Persia: The Two Thrones Also ich hatte bis jetzt noch keinen PoP-Teil, aber The Two Thrones werde ich mir definitiv holen. Am meisten spricht mich dabei die Stadt Babylon mit dem Turm und den hängenden Gärten an. Ein wirklich eindrucksvolles und interessantes Setting. Auch das freie Kampfsystem und die Spielereien mit dem Sand der Zeit sind sehr gute Ideen. Die Grafik und die Geschichte sind noch dazu 1A. Was will man mehr? Ich hoffe nur dass der Umfang stimmt und das Spiel mich über Weihnachten bei Laune hält :)
ndr Rang: Anmeldedatum: 21.03.05 Datum: 01.12.05 21:41 IP: 84.156.94.245	AW: Prince of Persia: The Two Thrones Ich habe bis jetzt jeden der zwei Teile auf seine Art super gefunden. The Two Thrones scheint ja ein Mix aus "The Sands of Time" und "Warrior Within" zu sein. Ein nicht so düsteres Setting wie bei Teil 2, jedoch auch nicht so 1001-Nacht-mäßig wie "The Sands of Time". Laut Test in der aktuellen Playzone scheint das Game ja mit den Vorgängern oben aufzu sein, bin gespannt, ob es auch mich überzeugen kann :) P.S.: Den Friseur vom Dark Prince würde ich als erstes meucheln... :)

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!



Blick zurück nach vorn – die XBOX-ZONE lässt das vergangene Spielejahr Revue passieren und wagt einen Ausblick auf die Titel des Jahres 2006. Der Exklusivbericht zu Saint's Row über acht Seiten dürfte besonders GTA-Fans ansprechen. Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



Ein Ausblick auf das kommende Spielejahr macht deutlich, dass es noch eine ganze Reihe Spiele gibt, die man als Nintendo-Fan einfach haben muss. Bereits im Test begeistert Mario & Luigi: Partners in Time. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



EDGE wirft einen Blick zurück auf das Spielejahr 2005 und kürt die besten Spiele, die beste Hardware, die beste Grafik, den besten Sound, die größten Innovationen und die fleißigsten Entwickler des Jahres. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Vielleicht der letzte große GameCube-Hit? The Legend of Zelda: Twilight Princess soll noch mal alles aus Nintendos Power-Würfel herausholen. Außerdem: Battalion Wars – so gut wie die GBA-Vorlagen? Jetzt im Handel!

Geballer. Beyond Good & Evil ist ebenfalls frauenkompatibel und der Klassiker Rayman darf natürlich auch nicht fehlen. Pferde gibt's ansonsten noch in Barbie Pferdeabenteuer – Rettet die Wildpferde, allerdings müssen wir dich hier auf jeden Fall warnen. Der passende Untertitel für heterosexuelle Männer wäre nämlich unserer Ansicht nach eher „Rette sich, wer kann“!

XBOX, DIE ZWEITE

Hallo zusammen, ich hab da ein paar Fragen bezüglich der PS3. Bevor ich die Fragen stelle, hier eine kleine Einführung, warum:

Ein Freund von mir hat sich eine Xbox 360 gekauft und ist ganz stolz darauf. Er macht immer meine PS2 runter und meint: „Die PS3 wird doch sowieso schlechter als die Xbox 360. Warum wartest du also auf die und holst dir nicht gleich 'ne Xbox 360?“. Er liebt es, dieses Wort zu sagen: „Xbox 360“. Ich glaube ihm nicht und ich hab auch keine Lust, mir meine Spielesammlung neu zusammenzukaufen, deshalb:

Ist die PS3 leistungsmäßig besser als die Xbox 360? Und wenn ja, wie viel besser ist sie?

PLAYZONE: Die zahlreichen Fragen dieser Art wollen wir (obwohl es sich nicht gehört) mit einer Gegenfrage beantworten: Spielt die Leistungsfähigkeit eine Rolle? Mal abgesehen davon, dass die Frage nach der Leistung bisher von niemandem – zumindest niemandem, der offen darüber sprechen darf – auch nur ansatzweise zuverlässig beantwortet werden kann, ist es doch eigentlich auch ziemlich egal, oder? Beide Konsolen dürften technisch in einer ähnlichen

Liga spielen, entscheidend ist und bleibt die Software. Die Xbox 360 wird niemals ein Killzone bekommen, auch kein Gran Turismo und vermutlich so schnell auch kein Metal Gear Solid. Klar sehen die ersten Spiele für Microsofts Next-Generation-Konsole ziemlich gut aus, doch ein Perfect Dark Zero ist eben trotz schicker Optik kein herausragender Ego-Shooter und Project Gotham Racing 3 bietet Solo-Spielern nicht gerade den motivierendsten Karrieremodus.

Im letzten Heft stand in der Beantwortung eines Leserbriefes, dass die Programmierung von PS3-Spielen länger dauern wird als die von PS2-Spielen. Wie viel länger (nur so übern Daumen gepeilt)?

KONSTANTIN FUNK PER E-MAIL

PLAYZONE: Eine genaue Zeitangabe fällt schwer, doch die hoch entwickelte Technik verlangt nach immer größeren Teams und immer größerem Aufwand. Auf der PSone konnten beispielsweise recht kleine Teams innerhalb eines Jahres ein konkurrenzfähiges Spiel auf die Beine stellen. Heute rackern sich regelrechte Programmierscharen mit über 100 Entwicklern bis zu zwei Jahre ab, um ein hochwertiges Spiel abzuliefern. Für jeden wichtigen Bereich des Spiels gibt es jetzt einzelne Teams, die sich um Gebiete wie Grafik, Design und Physik kümmern, und besonders umfangreiche Rollenspiele brauchen da manchmal eine ganze Weile, bis sie fertig werden.

EGOMANIE

Hallo, als Erstes muss ich euch einfach loben. Ihr könnt es wahrscheinlich schon gar nicht mehr hören, aber es

musste gesagt werden! Also zu meinen Fragen:

Wann bringt ihr mal Testberichte oder richtige Vorschau-Videos von Black? Die Trailer haben Lust auf mehr gemacht. Die Grafik ist ja bombastisch!!!

PLAYZONE: Tadaaa! In dieser Ausgabe haben wir endlich einen Spielbericht von Criterion's Ballerfest. Und ja, die Grafik ist wirklich fantastisch.

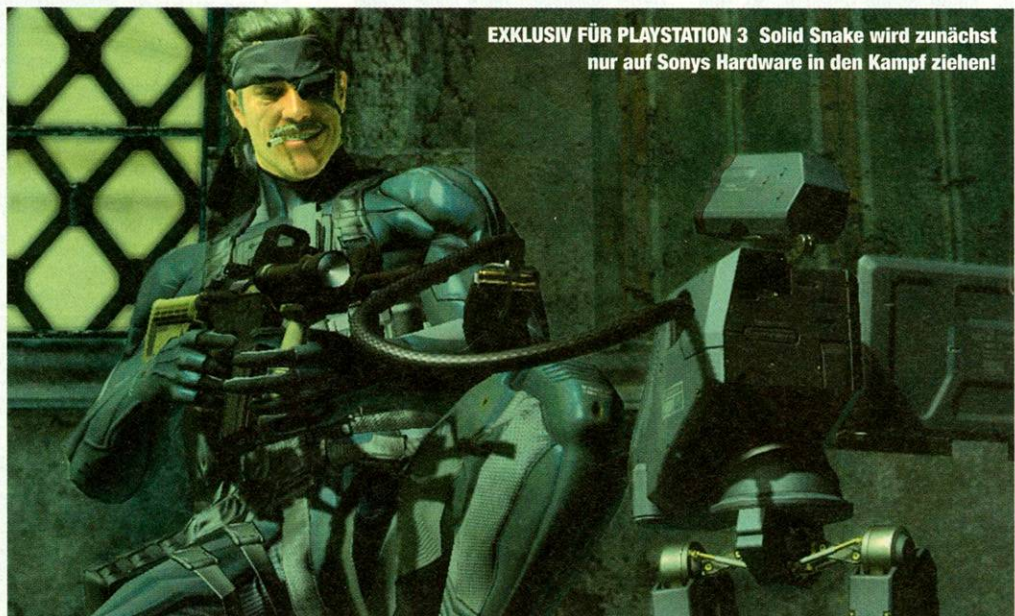
Wie sieht's eigentlich mit der Steuerung von Ego-Shootern auf der PSP aus? Mit nur einem Analog-Stick ist das doch nur schwer machbar, oder?

PLAYZONE: Dieses Thema sorgt regelmäßig für Diskussionen in der Redaktion. Normalerweise nutzen die Spiele die Aktionstasten zur Bewegung der Spielfigur und den Analog-Stick zum Umsehen. Das hat auch schon früher auf Segas Dreamcast oder auf dem Nintendo 64 funktioniert, ist aber natürlich im Vergleich zur Steuerung mit zwei Sticks nicht gerade optimal. Mit etwas Gewöhnung kommt man aber damit zurecht. Spätestens wenn ein hochkarätiger Ego-Shooter auf der PSP erscheint, wird man als Fan des Genres wohl ein wenig Übung investieren müssen.

Wo kann man bei diesen Umfragen teilnehmen, die ihr immer in eurem Heft ablichtet? Und egal was die anderen sagen, ihr seid die Besten.

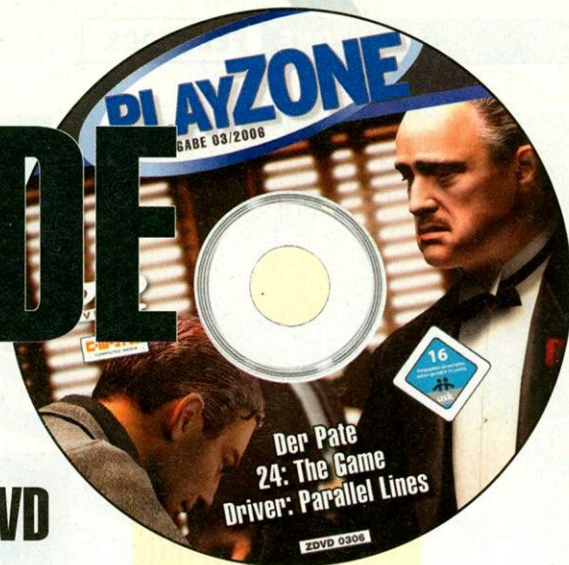
PASCAL PER E-MAIL

PLAYZONE: Danke für das Lob und jetzt ab auf unsere Internetseite! Auf www.play-zone.de findest du stets aktuelle Umfragen auf der Startseite.



EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION 3 Solid Snake wird zunächst nur auf Sonys Hardware in den Kampf ziehen!

SPIELSTÄNDE



EXKLUSIVE SAVEGAMES AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter oder wollen alle Extras freischalten? Zeit für einen X-Port V2 oder ein MAX Drive und unsere neue DVD.

Zwei Systeme – ein Ziel. Sowohl per X-Port V2 als auch mit dem MAX Drive lassen sich Spielstände recht bequem verwalten. Die Memory Card reicht heutzutage besonders bei regelmäßigen Zockern kaum aus, da kommt die Möglichkeit, Spielstände auf den heimischen PC auszulagern, gerade recht. Doch die Systeme haben noch mehr

Vorteile. Wer keine Lust hat, jedes Spiel bis zum allerletzten Extra zu zocken, greift einfach auf die Spielstände im ROM-Bereich unserer DVD zurück. Jeden Monat liefern wir Ihnen zehn begehrte Savegames von aktuellen Spielen und Klassikern.

EINFACH UND SCHNELL
Während Spielstände des MAX Drive ganz bequem

im Windows Explorer Ihres Computers auf den USB-Stick kopiert werden können und keine gesonderte Software erfordern, müssen Sie beim X-Port V2 einige Dinge beachten. Aus diesem Grund haben wir für Sie eine kleine Hilfestellung erstellt, die Sie beim Sichern, Kopieren und Importieren der Spielstände unterstützt. Viel Spaß beim Ausprobieren!

AUF DER PLAYZONE-DVD

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihren X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Need for Speed

Most Wanted (MAX Drive):
Dank unserem Spielstand sind bereits alle Missionen erfüllt.



Peter Jackson's

King Kong (MAX Drive):

In diesem Savegame ist der Story-Modus komplett durchgespielt.



WWE Smackdown! vs. Raw 2006 (X-Port):

Mit diesem Speicherstand sind bereits viele Extras freigeschaltet.



Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Soul Calibur 3	Einige Extras sind freigeschaltet
L.A. Rush	Fortgeschrittener Spielstand
Battlefield 2: Modern Combat	Kampagne abgeschlossen
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi	Extras freigeschaltet
Harry Potter und der Feuerkelch	Fortgeschrittener Spielstand
Tony Hawk's American Wasteland	Alle Aufgaben erledigt
The Matrix: Path of Neo	Fortgeschrittener Spielstand

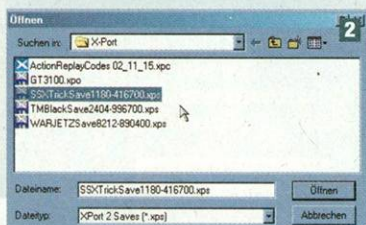
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spelestände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



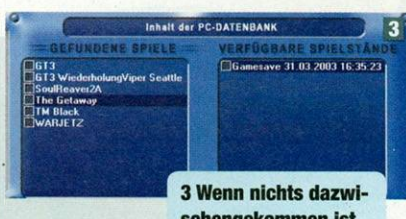
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die **Meinungen der Leser.** Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

PSP

MEHR POWER!

Stärkere Akkus und Spiele sind die dringendsten Anliegen der meisten PSP-Besitzer, doch 2006 soll auch für Sonys Handheld einige starke Titel zu bieten haben.

15% Das Wandeln der Videos nervt auf Dauer. Ich will das unkomplizierter!

7% Das Teil könnte so viel leisten, wenn Sony es denn nur lassen würde ...

0% Ich hätte mir eine bessere Performance in puncto Technik erwartet.

35% Die Spieleauswahl ist zurzeit noch sehr klein.

Was stört Sie an der PSP am meisten?

43% Die Akkulaufzeit ist zu kurz!

Resident Evil 4

HORROR-HYPE

Gar keine Frage, selbst ganz notorische Hasser der *Resident Evil*-Serie müssen Teil 4 eine außerordentliche Qualität attestieren – gut gemacht, Capcom!

16% Ich verstehe den Hype nicht – so super ist *RE4* nun auch wieder nicht.

2% Ich bin enttäuscht und will *Resident Evil* so, wie ich es gewohnt bin.

8% Ich finde die GameCube-Fassung schöner.

Was halten Sie von *Resident Evil 4* für die PS2?

26% Ich bin begeistert, allerdings ist für mich *Resident Evil 4* nicht das Überspiel.

48% Der absolute Hammer – eines der besten Spiele für die Konsole.

Tomb Raider: Legend

DAMENWAHL

Diese Frau ist nicht totzukriegen. Ob die neuen Entwickler den Qualitätsverlust vergessen machen können? Wir und unsere Leser sind zuversichtlich.

14% Na klar! Ich bin Fan und kann den neuen Teil kaum erwarten.

17% Nach den letzten Teilen ist mir die Lust vergangen.

25% Ich hasse Lara. *Tomb Raider* war noch nie mein Ding.

Wirklich legendär? Interessiert Sie das neue *Tomb Raider*?

44% Wenn es ein gutes Spiel wird, gebe ich ihm eine Chance.

Rennspiele

BLEIFUSS

Gran Turismo 4 bleibt die Referenz für Simulationsfans, doch die meisten Leser vergnügen sich lieber mit actionreichen Funracern wie *Burnout* oder *Need for Speed*.

6% Rennspiele sind insgesamt nicht mein Ding.

9% Die *DTM Race Driver*-Serie ist für mich das Nonplusultra.

2% Egal ob Rallye oder Formel 1 – ich will Original-Lizenzen!

Welche Art Rennspiel gefällt Ihnen am besten?

36% An *Gran Turismo* kommt nichts ran!

47% Ich pfeif' auf Realismus – die Show zählt! Ich stehe auf die *Burnout*- oder *Need for Speed*-Serie.



PS2 • PSP • PS3 • DIE GANZE WELT DER PLAYSTATION

PSW

NUR NEU! €2,99

COMEBACK AUF 7 SEITEN

DRIVER PARALLEL LINES

Alte Stärken, frische Ideen: Driver auf der Überholspur?

DER RÜCKBLICK Highlights 2005
Die wichtigsten Momente
Die größten Ereignisse

GROSSER PSP-SONDERTEIL

STAR WARS BATTLEFRONT II
HERR DER RINGE TAKTIKEN
Und viele weitere
News, Fakten,
Tests und Zube-
hör für die PSP.

PLUS:
Socom 3 • Gripshift
Tomb Raider Legend
True Crime New York
Crime Life: Gang Wars
Mark Ecko's Getting Up
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

2/2006
4 196970 402992 02
Druckwerk: J. Schmitt 179, 540 Düsseldorf DR 2530
Gesamtwert: J. Schmitt 179, 540 Düsseldorf DR 2530
Herausgeber: J. Schmitt 179, 540 Düsseldorf DR 2530

JETZT NEU
AM KIOSK
N U R
€ 2,99

PSW - DIE GANZE WELT DER SONY
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PSX

Gun

GEMEINE TIPPS

Allgemeine Tipps:

- **Erfüllen Sie die Nebenmissionen!**

So füllen Sie Ihre Geldbörse und verbessern Coltons Eigenschaften. Außerdem laufen Sie nicht Gefahr, zu schwach für schwere Kämpfe zu sein.

- **Clever einkaufen!**

Investieren Sie zuerst in eine Spitzhacke, um Gold abbauen zu können. Danach ist Ihre Gesundheit dran, bevor Sie die Waffen aufrüsten. Hier geben Sie Ihr Geld zuerst für Waffenstärke, dann für schnelleres Nachladen und zuletzt für eine höhere Munitionskapazität aus.

- **Nutzen Sie die Fähigkeiten Ihrer Waffen voll aus!**

Benutzen Sie den Schnellzieh-Modus, Zielhilfen oder Wurfaffen! Kleine Gruppen zum Beispiel nehmen Sie mit der Schrotflinte aufs Korn oder werfen einfach eine Whiskey-Bombe oder eine TNT-Stange in die Mitte. Wenn Sie umzingelt werden, benutzen Sie den Schnellzieh-Modus und feuern zwei bis drei Schüsse ab, bevor Sie flott den nächsten Gegner anvisieren. Mit den Zoomfunktionen der Gewehre lassen sich Gegner bereits aus großer Entfernung relativ sicher ausschalten.

- **Richtig schießen!**

Versuchen Sie nach Möglichkeit immer die Köpfe Ihrer Gegner zu treffen. So genügt meist ein Treffer, um für Ruhe zu sorgen. Versuchen Sie mehrere Gegner am Stück zu erledigen oder nur Volltreffer zu landen, damit sich Ihre Schnellzieh-Leiste schneller füllt. Nutzen Sie außerdem Ihr Radar, um Gegner ausfindig zu machen.

Unsere Tipps begleiten Sie vom Vor- bis zum Abspann durch Neversofts Western-Abenteuer. Dabei gehen wir näher auf knifflige Abschnitte ein und stehen Ihnen in den anspruchsvollen Bosskämpfen hilfreich zur Seite. Obendrein haben wir noch ein paar allgemeine Tipps für Sie zusammengestellt, die Ihnen das Vorankommen im Spiel erleichtern.

Walkthrough

1. Der Kampf gegen den Bären:

Den Giganten schalten Sie einfach aus. Schnappen Sie sich Neds Waffe und feuern Sie auf das Biest. Sobald es auf Sie zurent, weichen Sie zur Seite aus. Ballern Sie während des gesamten Kampfes ununterbrochen auf den Bären.

2. Das Dampfschiff

Kämpfen Sie sich vorsichtig auf dem Schiff voran und entfernen Sie den Balken, der hinten das Wasserrad blockiert. Auf dem oberen

Dank unseren **hilfreichen Tipps** werden Sie Coltons Abenteuer ohne Blessuren überstehen!

Deck stellen Sie sich so zu Ned, dass Sie alle möglichen Angriffsrichtungen im Blick haben. Werfen Sie einen Blick auf den Screenshot!

3. Der „ehrlliche“ Tom

Diesen Kampf entscheiden Sie leicht für sich, wenn Sie immer auf das Radar achten, von Ihrer Schnellzieh-Funktion Gebrauch machen und sich nicht einkreisen lassen. Schalten Sie einen Gegner nach dem anderen aus. Mit gezielten Treffern in der Kopfregion gelingt dies in Sekundenschnelle.

4. Im „Alhambra“

Nachdem Sie Jenny befreit haben, müssen Sie den Saloon beschützen. Achten Sie dazu auf das Radar, um frühzeitig zu erkennen, wo die Angreifer als Nächstes zuschlagen. Schnappen Sie sich ein Pferd – damit lassen sich Ihre Gegner relativ einfach überrennen. Im Kampf gegen die Gang kümmern Sie sich zuerst um die Jungs auf den Dächern und im Anschluss um ihren Boss. Beim Wagen in der Mitte finden Sie heilendes Feuerwasser.

5. Die Eisenbahnbrücke

Merken Sie sich die Abfolge und Richtungen der Angreiferwellen. Greifen Sie frühzeitig an und nutzen Sie Ihre Whiskey-Bomben. Auf dem Brückensockel eilen Sie sofort zum Geländer, sobald Sie Indianerschreie hören. Empfangen Sie die Jungs mit Ihrem Messer, bevor Sie sich dann sofort wieder um die Fässer kümmern. Im nächsten Abschnitt entfernen Sie sich nie zu weit von den Chinesen und nutzen wie gewohnt Ihr Radar, um die Gegner ausfindig zu machen.



HILF NED, DEN ANGRIFF ABZUWEHREN.

VERSCHANZT Auf dem Oberdeck des Dampfschiffs stellen Sie sich so hin, dass Sie alle Angriffsrichtungen im Auge haben.

OHREN AUF! Die Indianer kündigen sich auf der Brücke durch lautes Geschrei an.

6. Tötet-Schnell

Bevor Sie gegen den Indianerhäuptling antreten, müssen Sie einige TNT-Fässer beschützen. Stellen Sie sich dazu hinter die Fässer und wechseln Sie sofort in den Schnellzieh-Modus, sobald Sie Feuerpeile sehen. Den Schnellzieh-Modus benutzen Sie auch für die Angreifer mit den Fackeln. Den Indianer-Boss schalten Sie relativ leicht aus, indem Sie weg von den Fässern aufs Ende der Brücke zurennen und dabei durchgehend auf den Verfolger schießen. Sobald Sie die Brücke verlassen, macht der Indianer kehrt und will sich Pat vornehmen. Jetzt laufen Sie Tötet-Schnell hinterher und geben ihm von hinten den Rest.

7. Die Kutschfahrt

Während der gesamten Fahrt achten Sie auf das Radar, um Angreifer frühzeitig ausschalten zu können. Bevor Sie sich beim Fels das TNT-Fass schnappen, säubern Sie die Umgebung aus sicherer Entfernung mit dem Gewehr. Wenn die Luft rein ist, schnappen Sie sich ein Fass, sprengen den Durchgang frei und setzen die Reise fort. Während der Reparatur ballern Sie auf die Fässer, sobald sich Gegner in deren Nähe befinden. Sie können sich außerdem ein Pferd schnappen, um Ihre Feinde schnell auszuschalten. Mit gezielten Schüssen auf die Fässer jagen Sie die gegnerischen Kutschen in die Luft.

8. Webb & Rudabaugh

Kümmern Sie sich zuerst um den Angreifer, der zu Fuß unterwegs ist. Bleiben Sie dazu in der Scheune! Von dort aus ballern Sie auch auf

Webbs Pferd. Nach dessen Ableben schnappen Sie sich selbst einen Gaul und kümmern sich um Webb.

9. Der Ausbruch

Schleichen Sie sich langsam an die Pferde heran und achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Bei Bedarf schalten Sie diese mit Bogenschüssen oder Stealth-Kills aus, ansonsten schnappen Sie sich einfach die Pferde. Im Anschluss daran schleichen Sie mithilfe Ihres Radars durch die Stadt, zünden das Gebäude an und tragen das TNT-Fass zum Gefängnis. Versuchen Sie unentdeckt zu bleiben, um sich eine Menge Ärger zu ersparen!

10. Der Überfall

Nachdem Sie zwei Fässer deponiert haben, kümmern Sie sich mit Port um die Gegner auf dem Zug und den Pferden. Sobald sich der Zug in Bewegung setzt, reiten Sie schnell zurück zum Hinterhalt und platzieren das letzte Fass. Wenn Sie den Zug gestoppt haben, beginnt eine Schießerei. Bleiben Sie dazu oben stehen und behalten Sie immer ein Auge auf Port. Vorsicht! Einige Gegner kommen über den Weg nach oben zu Ihnen und Port!

11. Angriff auf das Lager

Zuerst geben Sie Clay mit dem Scharfschützengewehr Deckung. Achten Sie dabei darauf, dass ihm kein Gegner zu nahe kommt und kümmern Sie sich auch um die Feinde rechts oberhalb von Clay. Nachdem Sie mit der Gatling aufgeräumt haben, suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen, vom wo aus Sie die Gegner

an der Kanone mithilfe des Gewehrs ausschalten. Ballern Sie sich bis zu dem guten Stück voran und benutzen Sie das Geschütz, um die Angreifer auszuschalten, die rechts den Weg hinauflaufen.

12. Clays Befreiung

Wenn Sie die Kanone durch die Stadt begleiten, achten Sie auf Fässer und Dynamit, die ein Gegner von den Dächern wirft. Bringen Sie die Sprengstoffe mit Schüssen zur Detonation, solange die Kanone noch ein Stück davon entfernt ist. Nachdem Sie die Brücke sauber gehalten haben, kämpfen Sie sich durch den Keller der chinesischen Wäscherei bis in Hoodoos Versteck voran. Die Blockade im Keller sprengen Sie mit einem TNT-Fass aus dem Raum am Ende des Gangs.

13. Abrechnung mit Hoodoo

Bleiben Sie vorerst auf der unteren Etage und schalten Sie aus sicherer Entfernung alle Angreifer aus. Verpassen Sie Hoodoo ruhig ein paar Kugeln, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Nachdem Sie unten aufgeräumt haben, geht's oben weiter. Schnappen Sie sich noch die beiden Whiskey-Flaschen in den Nebenzimmern, bevor Sie sich Hoodoo vorknöpfen.

14. Soapy

Nachdem Sie Soapy befreit haben, feuern Sie auf jeden Gegner, der sich ihm nähert. Lassen Sie ein paar Fässer explodieren, um Zeit zu sparen. Nachdem Sie sich um die Gegner auf dem Dach gegenüber gekümmert haben, springen Sie nach unten und knöpfen sich die Reiter von

HILFREICH Nutzen Sie das Radar, um die Angreifer am „Alhambra“ frühzeitig zu erkennen.

TÖTET-SCHNELL Laufen Sie auf das Ende der Brücke zu, sobald der Häuptling attackiert.



der Straße aus vor. Im Anschluss daran eskortieren Sie Soapy zur Fähre. Ihre Verfolger werden Sie mit einem Schuss auf das Seil los, sobald Sie und Soapy am anderen Ufer angelangt sind.

15. Hollisters Fort

Wenn Sie sich mit den Indianern durch das Fort schleichen, sollten Sie nie vorausseilen. Lassen Sie sich Zeit und warten Sie, bis Sie die Gegner unbemerkt ausschalten können. Sobald Sie Ihren Bogen wieder haben, schalten Sie damit vorsichtig einen Gegner nach dem anderen aus, bevor Sie sich mit Soapy aus dem Staub machen. Im Anschluss an Ihre Flucht befreien Sie das Indianerlager.

16. Sturm auf das Fort

Eilen Sie so schnell wie möglich zum Kanu und erledigen Sie die Gegner mithilfe Ihres Gewehrs und der TNT-Fässer. Im Inneren des

Forts benutzen Sie die stationären MGs und kämpfen sich zu den Kanonen voran. Benutzen Sie diese, um die Stellungen unterhalb und die Boote zu zerstören. Die dritte Kanone verwenden Sie, um die Gegner im Innenhof auszuschalten und das Munitionsdepot in die Luft zu jagen. Ganz oben ist die letzte Kanone. Schleudern Sie schnell Ihr ganzes Dynamit darauf und holen Sie bei Bedarf unten weitere TNT-Stangen. Bleiben Sie stets in Bewegung, um nicht getroffen zu werden!

17. Hollister

Hoffentlich haben Sie Ihre Stats verbessert und Ihr Equipment immer schön aufgerüstet, sonst könnte dieser Kampf etwas happig werden. Ballern Sie sogleich auf die TNT-Stangen, die Hollister wirft, damit Ihre Gefährten nicht verletzt werden. Danach laufen Sie stets vor Hollister weg und feuern dabei auf ihn. Bei

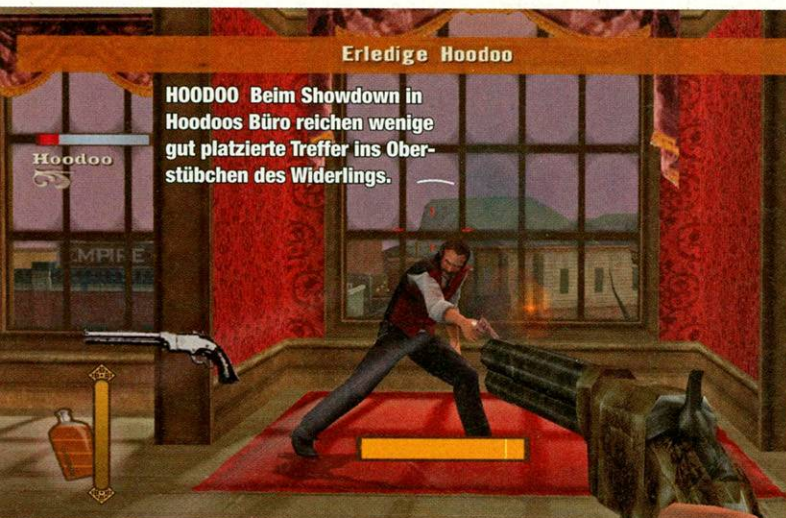
Ihren Freunden gibt's etwas Whiskey – bleiben Sie aber nicht zu lange dort, um Hollister nicht zu ihnen zu locken. Im zweiten Teil des Kampfes fliehen Sie vor dem Schurken und stecken dazu Ihre Waffe weg. Hollister nimmt sein Schicksal selbst in die Hand – achten Sie nur darauf, nicht zu nahe bei ihm zu stehen.

18. Safeknacker

Bevor Sie den Safe knacken können, müssen Sie feindliche Reiterangriffe abwehren. Als Nächstes bekommen Sie es mit Reed zu tun. Schnappen Sie sich für diesen Kampf ein Pferd und suchen Sie Deckung, falls es verletzt wird. Nachdem es sich regeneriert hat, setzen Sie Ihre Angriffe fort.

19. Verbündete

Nachdem Sie sich mit den Indianern zusammengeschlossen haben, werden Sie in eine



ERLEDIGE HOLLISTER!

HOLLISTER Verbessern Sie Coltons Ausrüstung und Eigenschaften, um gegen Hollister bestehen zu können.



SCHATZSUCHER Folgen Sie Soapy zum Gipfel des Berges.



REED Bleiben Sie hier immer auf dem Pferd und lassen Sie das arme Tier sich regelmäßig regenerieren.



BESIEGE DUTCHIE UND DIE REITER

DUTCHIE Magruder's Liebling schalten Sie in sicherer Entfernung aus der Deckung heraus aus.



Schießerei auf Pferden verwickelt. Nutzen Sie dabei Ihr Radar, um die Gegner besser im Auge zu haben. Danach führt Sie der Indianerhauptling zu einem Berg, wo Sie die beiden Pumas ausschalten, bevor Sie ganz nach oben klettern.

20. Der Zug

Beim Weg nach unten ballern Sie aus sicherer Entfernung auf die Fässer. Die übrigen Gegner erledigen Sie wie gewohnt. Unten angekommen, bekommen Sie es gleich mit Dutchie zu tun. Ziehen Sie sich etwas zurück und laufen Sie den Berg ein paar Meter hinauf, um hinter einem Fels Deckung zu finden. Von dort aus kümmern Sie sich mit dem Scharfschützengewehr um Dutchie an der Kanone und danach um die restliche Verbrecherbrut. Lehnen Sie sich zum Schießen immer nur kurz hinter der Deckung hervor, um nicht getroffen zu werden.

21. Magruder's Mine

Benutzen Sie sogleich die Kanone, um die beiden Gatlings in dem Gebäude auszuschalten. Danach fahren Sie mit der Kanone bis in die Mine und müssen unterwegs eine Menge Gegner und Geschütze ausschalten und gelegentlich eine Weiche stellen. Bei Bedarf verlassen Sie die Kanone kurz, um die Gegner mit normalen Waffen loszuwerden. In den Minen gehen Sie genauso vor und ballern auf die Schächte, aus denen Angreifer kommen. Nach ein paar Treffern stürzen die Stollen über den Feinden zusammen. Sie gelangen zu einer Drehscheibe, die Sie mithilfe Ihres Radars frei von Gegnern halten, während Ihre Verbündeten die Scheibe bewegen. Fortan kämpfen Sie sich wieder alleine vorsichtig voran und benutzen die Fässer, Ihr Gewehr und TNT-Stangen, um die Gegnerhorden zu eliminieren. Sammeln Sie die herumliegenden Items ein!

22. Der Showdown

Der Endkampf findet in einer großen Höhle statt, aus der an mehreren Stellen Gas aus dem Boden austritt. Fliehen Sie vor Magruder, suchen Sie sich Deckung und warten Sie, bis er kurz davor ist, eine der Gas-Austrittsstellen zu betreten. Feuern Sie mit einem Ihrer neuen Pfeile auf das Gas, um es zum Explodieren zu bringen. Dies ist der einzige Weg, wie Sie dem Schurken im Moment schaden können. Nach einigen Treffern zieht sich Magruder auf einen höher gelegenen Felsvorsprung zurück. Jetzt greifen Sie zum Gewehr und feuern auf den Gegner. Sobald Magruder mit Dynamitstangen wirft, benutzen Sie die Schnellzieh-Funktion, um den Sprengstoff zu treffen und dadurch die Höhle über ihm zusammenstürzen zu lassen. Wenn er Hilfe herbeiruft, kümmern Sie sich zuerst um die Schergen, bevor Sie sich wieder Magruder zuwenden.

MAGRUDER'S MINE Springen Sie sogleich in die Lore mit der Kanone und schalten Sie damit die Geschütze im Gebäude aus.



MAGRUDER--Was hast du mit mir gemacht!?

MAGRUDER Bedenken Sie, dass es einige Sekunden dauert, bis die Pfeile das Gas explodieren lassen.



CHEATS & CODES



Michael Meyer
24, Redakteur

Diesen Monat
haben wir
wieder viele
hilfreiche
Cheats zu
den aktuellen
Highlights
parat.

Call of Duty 2: Big Red One



CHEAT Im Krieg sind alle Mittel recht!

Wer bei Activisions Zweiter-Weltkrieg-Shooter an einer bestimmten Mission verzweifelt und keine Lust hat, noch länger daran herumzuprobieren, der wird mit diesem kleinen Trick weiterkommen: Schalten Sie alle Levels frei, indem Sie in der Kapitelauswahl LI und R1 gedrückt halten und dann sofort folgende Richtungen auf dem Digitalkreuz und die richtigen Feuertasten drücken: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, □, →, □, →, □. Wenn Sie den Cheat schnell genug eingeben haben, stehen jetzt sämtliche Missionen zur Verfügung.

EINGABE In der Kapitelauswahl wird die Tastenkombination eingegeben.



ZAHN DES DRACHEN Springen Sie direkt in die letzte Mission und marschieren Sie ins Herz von Deutschland.



INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0900/1 101 891
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Need for Speed Most Wanted

CHEAT Kleine Extras für illegale Raser

Wer sich das Leben in EAs Rennspiel ein wenig einfacher gestalten will oder neue, witzige Herausforderungen braucht, greift einfach auf unsere Cheats zurück. Die Eingabe der Codes muss im Startscreen (der Bildschirm, auf dem Sie aufgefordert werden, die Starttaste zu drücken) erfolgen. Mit dabei sind eine Rennversion des Ford GT und ein größerer Motor. Auch die Burger-King-Herausforderung kann mit einem simplen Code freigeschaltet werden.

Castrol-Version des Ford GT

←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

Junkman-Motor freischalten

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓

Burger-King-Herausforderung freischalten

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

START Bei diesem Bildschirm müssen die Cheats aktiviert werden.



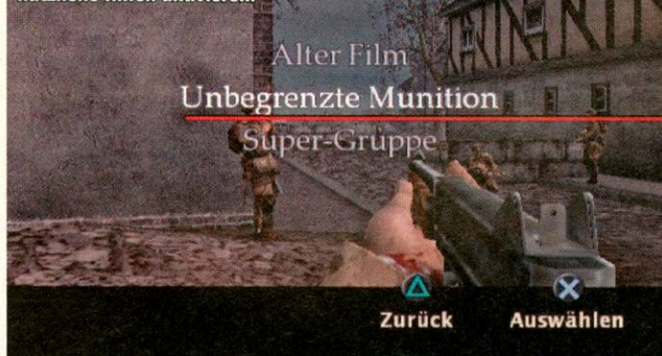
Brothers in Arms: Earned in Blood

CHEAT Orden und Auszeichnungen auch ohne Aderlass

Wenn Sie Zugriff auf alle Levels und Cheats haben möchten, müssen Sie ein neues Profil mit dem Namen „BAKERSDOZEN“ anlegen. Wenn Sie mit diesem Spielstand spielen, sind alle Levels mit den höchsten Auszeichnungen abgeschlossen und frei anwählbar. Zudem dürfen Sie im authentischen Schwierigkeitsgrad zocken, unendlich viel Munition einpacken und den Super-Gruppen-Mode aktivieren.



CHEATS Im Spiel lassen sich weitere nützliche Hilfen aktivieren.



Prince of Persia: The Two Thrones

CHEAT Mit lustigen Extrawaffen Gegner metzeln

Wer dem Prinzen eine witzige Extrawaffe in die Hand drücken möchte, greift auf die folgenden Cheats zurück; Ketten-säge, Spielzeughammer, Telefon und Schwertfisch werden die Feinde das Fürchten lehren. Geben Sie diese Codes im Pause-Menü ein:

Kettensäge als Zweitwaffe

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■

Spielzeughammer freischalten

←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓

Telefon

→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ■, ■, ■

Schwertfischwaffe

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■

KETTENSÄGE So macht das Kämpfen einfach noch mehr Spaß.



SCHWERTFISCH Wollten Sie die Gegner nicht schon immer mal mit einem Fisch verprügeln?

Shrek Superslam

CHEAT So holen Sie aus den Prügeleien noch mehr raus.

Hier dreht sich alles um die zahlreichen Herausforderungen, die in *Shrek Superslam* auf Sie warten. Ob Slammageddon, der Challenge-Modus oder die Pizza-Herausforderungen, mit diesen Codes schalten Sie alles frei. Die Eingabe erfolgt beim Titelschirm, die korrekte Eingabe wird mit einem Signalton bestätigt.

Pizza-Herausforderung 1

↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ↓, ↓, L1, R1, ←, ←, ■, ■, L1, R1

Pizza-Herausforderung 2

●, ●, ■, ■, →, →, ←, ←, L1, L1

Pizza-Herausforderung 3

↓, ↓, →, ●, ↑, ▲, ←, ■, L1, L1

Slammageddon

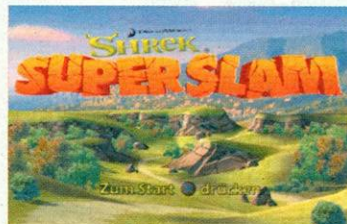
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ■, ■, L1, R1

Geschwindigkeit erhöhen

L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, ■, ●, ▲, ▲

Alle Herausforderungen freischalten

▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ▲, ■, ●, ■, ■, ■, ↑, ↓, ←, →, L1, R1



AKTIVIEREN Beim Titelschirm werden sämtliche Codes eingegeben.



CHEAT Der komplette Challenge-Modus steht frei zur Verfügung.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

CHEAT So machen Sie die Spielfiguren zu wirklichen Superhelden.

Diese Mogelliste lässt keinerlei Wünsche offen: Unendlich Geld, Level 99, alle Fertigkeiten, alle Extras und erhöhte Laufgeschwindigkeit machen das Leben der Helden einfacher. Alle Cheats müssen in unterschiedlichen Menüs eingegeben werden, die allesamt in der Basis der Mutanten erreichbar sind. Nach einer korrekten Eingabe erfolgt ein Signalton, der Sie über die Aktivierung des Cheats informiert. In welchen Menüs welche Tastenkombinationen eingegeben werden müssen, entnehmen Sie dieser kleinen Cheat-Liste:

100.000 Techbits in Beasts Ausrüstungsliste:

↑, ↑, ↑, ↓, →, →, Start

Alle Charaktere im

Team-Management-Menü:

→, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, Start

Alle Comics im Anschauen-Menü:

→, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, Start

Alle Gefahrenraumkurse im

Gefahrenraum-Menü:

→, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, Start

Alle Charaktere auf Level 99 im

Team-Management-Menü:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ←, →, Start

Erhöhte Laufgeschwindigkeit im Pause-Menü:

↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, Start

Alle Filme freischalten im Anschauen-Menü:

←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start

Alle Fertigkeiten freischalten im

Team-Management-Menü:

←, →, ←, →, ↓, ↑, Start



BEAST Bei Beasts Ausrüstungsliste machen Sie sich mittels eines Cheats steinreich.



ÜBERMÄCHTIG Mit einer einfachen Tastenkombination heben Sie den Level aller Charaktere auf die Stufe 99.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Alien Hominid	09/2005
Brothers in Arms: Earned in Blood	03/2006
Brothers in Arms: Road to Hill 30	07/2005
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Call of Duty 2: Big Red One	03/2006
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	07/2005
Destroy All Humans	09/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Sims 2	02/2006
Die Urbz: Sims in the City	06/2005
ESPN NBA 2k5	05/2005
ESPN NHL 2k5	05/2005
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street	07/2005
Fight Club	03/2005
Flatout	03/2005
Full Spectrum Warrior	09/2005
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Heroes of the Pacific	01/2006
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
Killzone	04/2005
L.A. Rush	02/2006
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2006	12/2005
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	01/2006
Medal of Honor: European Assault	09/2005
Mercenaries	04 + 05/2005
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NFL Street 2	04/2005
NanoBreaker	09/2005
Need for Speed Most Wanted	03/2006
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
Rumble Roses	06/2005
Scaler	08/2005
Shrek Superslam	03/2006
Spartan: Total Warrior	01/2006
SSX on Tour	01/2006
Star Wars Battlefront II (PS2 + PSP)	02/2006
Star Wars Episode III – Rache der Sith	08/2005
Stolen	06/2005
Street Racing Syndicate	08/2005
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Tekken 5	08/2005
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	12/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
Tony Hawk's American Wasteland	02/2006
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
True Crime New York City	02/2006
Ultimate Spider-Man	01/2006
WRC 4	03/2005
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	01/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)	03/2006

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo Revolution	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Auf der aktuellen PLAYZONE-DVD finden Sie einige Videos im PSP-Format, die Sie ganz einfach auf Ihren Memory Stick kopieren und dann unterwegs anschauen können. Was halten Sie von diesem Angebot?

- ☐ Finde ich super und nutze ich gerne – demnächst bitte mehr Videos!
☐ Die Idee ist ganz gut, aber so wichtig finde ich das nicht.
☐ Ich habe (noch) keine PSP, aber an sich ist das eine gute Sache.
☐ Das braucht doch kein Mensch! Bei so kleinen Videos kann man doch eh nicht genug erkennen.

5. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

6. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Der Pate	___	☐	☐	☐
Medal of Honor Airborne	___	☐	☐	☐
DTM Race Driver 3	___	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3: Subsistence	___	☐	☐	☐
Kingdom Hearts II	___	☐	☐	☐
Driver: Parallel Lines	___	☐	☐	☐
Hitman: Blood Money	___	☐	☐	☐
Black	___	☐	☐	☐
Shadow of the Colossus	___	☐	☐	☐
Komplettlösung GUN	___	☐	☐	☐

7. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

8. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____
 Microsite: ____ Thema des Monats: ____ Test: ____
 Kurzttests: ____ Vorschau: ____ News: ____
 Spiel-Trailer: ____ Film-Trailer: ____ Moderation: ____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

10. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

11. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

12. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 03/06)

Ausgabe: ____/____

13. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

16. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

17. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG	34-35
COMPUTEC MEDIA AG	29, 47, 59, 75, 77, 87, 99
Jamba	97
Jöllenneck	2
Take 2	3, 100

SPIELE-HOTLINES

Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenvistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 887	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline de.playstation.com	0900/1 558 801	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) de.playstation.com	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 03/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitende Redakteure (V.i.S.d.P.) Michael Pruchnicki, Wolfgang Fischer
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Maik Bütelfür, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Meyer, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Oliver Beck, Alexander Funke, Christoph Kraus,
Winfried Rudrof, Christian Schönlein

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Birgit Bauer, Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Matthias Schöffel

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung Oliver von Quad,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediatarif Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: compute@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at

Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlana 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:

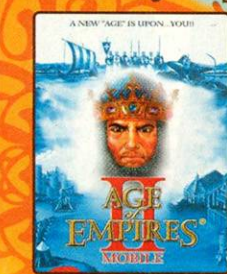
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Handy Spiel



Ein neues Zeitalter bricht an! Spiele die Mobilversion des besten Strategiespiels aller Zeiten. Führe deine Zivilisation durch 4 Zeitalter zum Erfolg. Dazu stehen dir 13 Gebäude- und 7 Einheitsstypen zur Verfügung.

Spiel1820



33333*

Jamba!

www.jamba.de

Handy Software

Hat dir deine Handyuhr!



Handy3325



Handy3326



Handy3327



Handy3328

Sexy Handybilder



Bild8145



Bild8146



Bild8147



Bild8148



Bild8149



Bild8150



Bild8151



Bild8152



Bild8153

Handy Spiele

Fußball Manager 2006



Du bestimmst die Zukunft deines Vereins

Spiel1815

Alpha Zone 3D



Rette deinen Planeten vor den außerirdischen Invasoren

Spiel1816

Happy Tree Friends



Triff beim Schleudern so viele Hindernisse wie nur möglich

Spiel1817

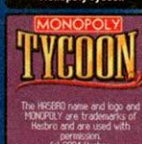
HipHop Battle



Performe die richtigen Dance Moves und fordere die anderen heraus

Spiel1818

Monopoly Tycoon



Bau dir dein Business-Imperium auf und stich die anderen aus

Spiel1819

Charts

	real
1 Madonna - Hung Up (Chorus)	Sing2775
2 Eminem - When I'm Gone	Sing2776
3 Black Eyed Peas - My Humps	Sing2777
4 Rihanna - If It's Lovin'	Sing2778
5 Sugababes - Push The Button	Sing2779
6 B-Tight/TonyD./G-Hot - Aggro Berlin Zeit	Sing2780
7 Muhabbet - Sie Liegt In Meinen Armen	Sing2781
8 Tokio Hotel - Schrei	Sing2782
9 The Pussycat Dolls - Stickwitu	Sing2783
10 R. Kelly - Burn It Up	Sing2784
11 Tic Tac Toe - Spiegel	Sing2785
12 Melanie C - First Day Of My Life	Sing2786

Löschlogos



Handybilder



Animierte Handybilder



Videoklingeltöne



Handy Themes



In allen Netzen verfügbar + 9222 (SFr 9,90)

Im Monat (Sparabos) 4,99€

Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
(Sexy) Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Software	Guthaben: 2 Stück

jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/(Sexy) Handybild/Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Software (+ Transport). Abruf der Produkte über SMS, Internet (www.play-zone.de) oder wap (wap.jamba.de). Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Es gelten die SMS/WAP/GPRS/UMTS-Verbindungspreise des Mobilfunkanbieters. Kündigung der Sparabos jederzeit zum Monatsende per SMS mit „stopcool“ an 33333 (€ 0,20/SMS). Tel: 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Es gelten die AGB der Jamba! GmbH, abrufbar und speicherbar auf www.play-zone.de. Nutze dein Guthaben und sende „Liste“ an 33333*. Handytypen & AGB auf www.play-zone.de

Real Music Handyinfo: Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600. Videoklingeltöne Handyinfo: Nokia: N-Gage QD, 3650, 6260, 6630, 6670, 7610, 7650. Spiele Handyinfo: Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010. (Sexy) Handybilder Handyinfo: Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600. Animierte Handybilder Handyinfo: Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, N-Gage QD; Siemens: A60, M55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620. Themes Handyinfo: Motorola: A630, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, K500, S700, P900, Z1010. Software Handyinfo: Motorola: C650, E1000, V550, V635; Nokia: 2650, 3220, 6230i, 3510i, 5100, 6680, 7270, 7650, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720, P700, E810; Sharp: GX10, GX30, TM200; Siemens: C65, SL65, S65, SX1; Sony Ericsson: K300i, K700i, Z1010, V800; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

VORSCHAU

Ausgabe 04/2006 ab **15.02.06** am Kiosk!

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Das siebte *Final Fantasy* gehört immer noch zu den beliebtesten Episoden. Mit *Dirge of Cerberus* verpasst Square Enix nun Vincent Valentine ein Solo-Abenteuer im *FFVII*-Universum – wir berichten über den Japan-Import!

DTM Race Driver 3

In dieser Ausgabe finden Sie einen ausführlichen Vorab-Fahrbericht, im nächsten Heft folgt der umfangreiche Test der Rennspielhoffnung.



Onimusha: Dawn of Dreams



Keine Filmstars, keine Zeitreisen und keine Paris-Ausflüge – das vierte *Onimusha* konzentriert sich mehr denn je aufs Wesentliche: Action!

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
ATV Offroad Fury 3	10. Februar
Black	23. Februar
Der Pate	9. März
FIFA Street 2	März
DTM Race Driver 3	24. Februar
Getting Up: Contents under Pressure	9. Februar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Februar
NBA 2K6	10. März
NHL 2K6	10. März
Pro Evolution Soccer Management	März
Project Zero 3: The Tormented	24. Februar
Suikoden Tactics	23. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar
The Sword of Etheria	23. Februar
Trapt	Ende Februar
We Love Katamari	26. Januar
World Racing 2	19. Januar

Titel	Termin
Ape Escape P	8. März
ATV Offroad Fury Blazin' Trails	10. Februar
Breath of Fire III	10. Februar
FIFA Street 2	März
Gottlieb Pinball Classics	Februar
Key of Heaven	29. März
Lemmings	1. März
Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
MX vs. ATV Unleashed	10. März
Pac-Man World 3	9. März
Rengoku: The Tower of Purgatory	2. Februar
Street Fighter Alpha 3 Max	24. Februar
Tales of Eternia	9. Februar
Worms: Open Warfare	März

WEITERE THEMEN

- ➔ **Schwarzseher**
Criteria's technisch bestechender Ego-Shooter *Black*.
- ➔ **Tony Montanas Rückkehr**
Der bessere Pate? Wir werfen erneut einen Blick auf Vivendis *Scarface*.
- ➔ **Drittes Projekt**
Wir begeben uns auf Gruseltour mit *Project Zero 3: The Tormented*.
- ➔ **Taktik-Rollenspiel**
Konamis vielversprechendes *Suikoden Tactics* im Test.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



PSM

Das unabhängige Magazin für PlayStation und PSP

- *Hitman: Blood Money* (Vorschau): Agent 47 ist wieder im Geschäft. Er ist härter als jemals zuvor. Und diesmal ist er das Ziel.
- *Prince of Persia: The Two Thrones* (Test): So erkämpft sich der Prinz seinen zweiten Thron.
- *PSM 2005* (Feature): Das waren die Highlights für PS2 und PSP.



PSW

PS2 • PSP • PS3 • Die ganze Welt der PlayStation

- Kunst, Kampf & Abenteuer: Wird Marc Ecko's *Getting Up: Contents Under Pressure* das letzte große Spiel für die PlayStation 2?
- 16-Seiten-Vorschau: Das wird 2006. Ausblick auf die kommenden Highlights für PS2, PSP und PS3.
- Vorschau-Berichte zu *Outrun 2006*, *Tourist Trophy*, *24: The Game*, *Gauntlet: Seven Sorrows* u. v. m.

DIE NÄCHSTE GENERATION DES SPIELENS IST DA!

DAS GROSSE SONDERHEFT ZUM KONSOLENSTART

Österreich € 7,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90
Spanien, Italien, Griechenland, Portugal € 8,70
Dänemark dkr 59,-; Schweiz sfr 12,90

€ 6,99
SH 01/06

XBOX ZONE 360

WWW.XBOX-ZONE.DE

100% UNABHÄNGIG
100% ANGEKÜNDIGT
100% AUSGESCHÜTTET



SONDERHEFT XBOX 360 TOTAL!

ALLE LAUNCHTITEL AUSFÜHRLICH GETESTET

Perfect Dark Zero • Peter Jackson's King Kong • Quake 4 (dit.)
Kameo: Elements of Power • Gun • Project Gotham Racing
Call of Duty 2 • Need for Speed Most Wanted u. v. m.

UMFANGREICHE TESTVIDEOS ZU ALLEN SPIELEN

AUSBlick AUF KOMMENDE HITS

WERTVOLLE PROFI-TIPPS

ALLE ZUBEHÖRTEILE IM ÜBERBLICK

HDTV-TECHNIK-GUIDE



DVD IM HEFT! 33 VIDEOS
74 MINUTEN SPIELZEIT



Über
70
Xbox-360-
Hits

AB DEM 21. DEZEMBER
IM GUT SORTIERTEN ZEITSCHRIFTENHANDEL

"PFLICHTKAUF FÜR ALLE PSP-BESITZER!"

PLAYZONE 01/2006



JETZT ERHÄLTlich FÜR PSP™



WWW.ROCKSTARGAMES.DE/LIBERTYCITYSTORIES

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "PSP", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.