

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

04/2006 € 4,99

Ausgabe 90

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



PLAYZONE

DVD IM HEFT

90
46
MINUTEN
SPIELZEIT
VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



TOP THEMEN AUF DVD:



FIFA
STREET 2



ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS

EXKLUSIV!

ZUR SEITE, VICE CITY — HIER KOMMT DAS ORIGINAL!

SCARFACE

Mehr als nur ein GTA-Klon | Vor-Ort-Bericht: Wie Vivendi das zusätzliche Entwicklungsjahr nutzt.



SOLO FÜR VINCENT VALENTINE: **DIRGE OF CERBERUS
FINAL FANTASY VII**

Der Action-Ableger des Kult-Rollenspiels erstmals ausführlich angespielt!

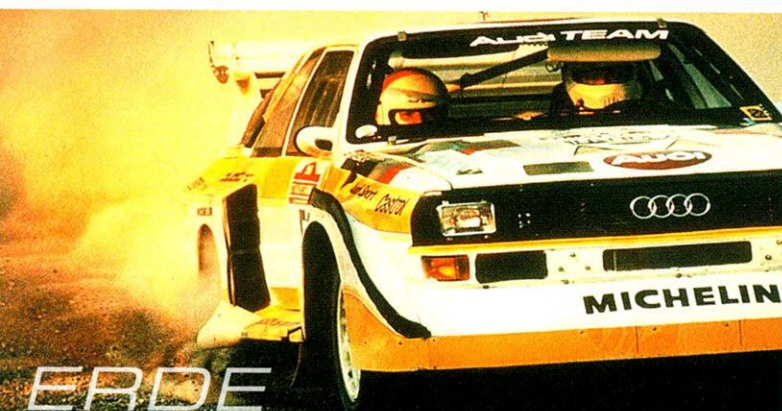
ALLE ELEMENTE DES MOTORSPORTS



FEUER



WASSER



ERDE



LUFT

DTM RACE DRIVER™ 3 THE ULTIMATE RACING SIMULATOR



Erleben Sie großartige
Grafikeffekte mit der Intel®
Pentium® 4 Processor
Extreme Edition.



Der Motorsport-Kracher des Jahres! Der Nummer-1-Bestseller ist wieder da - mit der kompletten DTM-Saison 2005, inkl. Superpole-Qualifying, neuen Strecken, Fahrern und Autos. Aber das ist natürlich längst nicht alles: zusätzlich warten 35 verschiedene Rennsport-Disziplinen mit über 100 Wettbewerben auf Euch. Bei mehreren Karriere-Modi, radikal verbessertem Online-Multiplayer und spektakulärem Physik- und Schadensmodell bleibt kein Wunsch offen. Mehr Motorsport geht nicht!

www.codemasters.de/dtm3



PlayStation®2



POWERED BY
gamespy

Codemasters®

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

DOPPELTER WETTSTREIT: BLU-RAY GEGEN HD-DVD

PlayStation 3 gegen Xbox 360

VORAUSGEDACHT

Als Sony auf der letztjährigen E3 die technischen Daten der PlayStation 3 bekannt gab, war klar: Die neue Konsole wird zum Erscheinungszeitpunkt technisch so modern sein, dass mit einem hohen Einführungspreis zu rechnen ist. Microsoft hielt dagegen, man würde mit seiner Xbox 360 ein technisch ebenfalls starkes, aber jetzt schon bezahlbares System anbieten, PS3-Features wie etwa zwei HDMI-Ausgänge oder das Blu-Ray-Laufwerk wären Zukunftsmusik ohne Bedeutung für die Gegenwart. Noch vor dem Start der PlayStation 3 hat man in Redmond nun umgedacht: Im Rahmen der CES im Januar kündigte man ein zusätzliches Laufwerk für die Xbox 360 an, mit dem die Konsole in Zukunft ebenfalls hoch aufgelöste Videos abspielen können soll – allerdings im HD-DVD-Format, das mit Blu-Ray konkurriert.

STANDARD-FEATURE STATT ZUSATZ-HARDWARE

Nach wie vor ist nicht absehbar, welches der beiden Formate sich auf Dauer durchsetzen wird. Es sieht aber ganz danach aus, als hätte Sony mit der frühen Entscheidung für ein zukunftsträchtiges Datenträger-Format erneut die richtige Entscheidung getroffen. Schon die PlayStation 2 profitierte in ihrer Anfangszeit immens davon, dass sie nicht nur eine Spielekonsole, sondern auch ein vergleichsweise sehr günstiger DVD-Player war. Und auch andersrum wird ein Schuh draus: Sollte die PlayStation 3 so erfolgreich werden wie ihre Vorgänger, würde dies die Marktposition des Blu-Ray-Formats massiv stärken und für ein großes Angebot an Blu-Ray-Filmen sorgen. Eine Zusatz-Hardware dagegen wird kaum einen solchen Effekt haben.

All dies liegt natürlich noch in ferner Zukunft. Bis dahin sorgt die PlayStation 2 durch technische Meisterwerke wie *Black* noch für Staunen. Und mit Titeln wie *Scarface* und *Splinter Cell: Double Agent* steht PS2-Fans auch im Herbst dieses Jahres noch einiges an Spielspaß ins Haus.

SO MACHT WARTEN SPASS
Die Redaktion vertreibt sich die Wartezeit auf die PS3 mit PS2-Hits wie *Black*.

Viel Spaß beim Lesen dieses Hefts wünscht

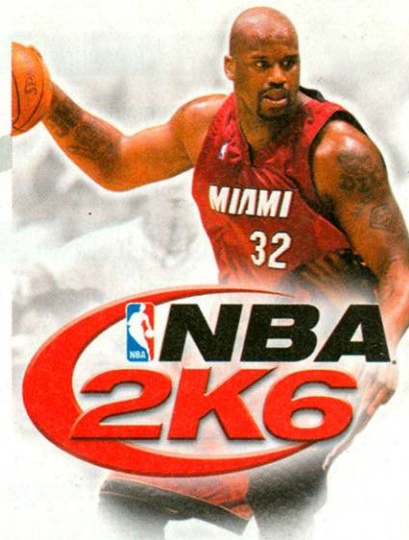
Ihr PLAYZONE-Team

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Uwe Hönig (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

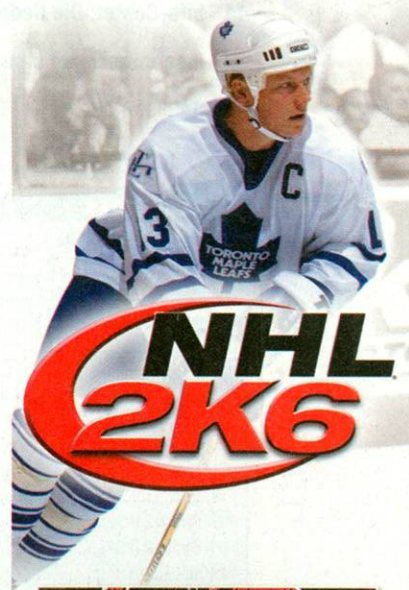
Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
David Mola (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Maik Bütefür (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
Michael Meyer (Redaktion)

„2K Sports - packender kann Sport nicht sein!“
PlayStation 2 - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



„... unschlagbar günstig!“
PlayStation 2 - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



www.2ksports.de



© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2005 NBA Properties, Inc. All rights reserved. NHL and the NHL shield are registered trademarks of the National Hockey League. NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Properties, Inc. © 2005. All rights reserved. © WFLA, NHL 2K6 is an Official Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card.

NEWS

06 Allgemeine News

12 Japan-News

RUBRIKEN

31, 69, 77 Abo-Angebote

84 Feedback

78 Hardware/Zubehör

96 Impressum

38 Info-Center: Most Wanted

41 Info-Center: Termine

42 Info-Center: Die besten Spiele

44 Info-Center: Die Redaktion

96 Inserentenverzeichnis

83 Spielstände

95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

ATV Offroad Blazin' Trails.....	76
ATV Offroad Fury 3.....	68
Black.....	50
Breath of Fire III.....	72
Chess Battle.....	8
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers.....	93
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII.....	20
Disaster City 2.....	13
DTM Race Driver 3.....	46
Exit.....	70
FIFA Street 2 (PS2).....	60
FIFA Street 2 (PSP).....	74
FlatOut 2.....	7
Gottlieb Pinball Classics.....	73
Innocent Life.....	13
Killzone: Liberation.....	32
Lemmings.....	75
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure.....	62
Magic Gun Slinger: Black Princess.....	12
Metal Gear Acid.....	94
Metal Slug 5.....	68
Monster Hunter 2.....	13
MX vs. ATV: On The Edge.....	76
NBA 2K6.....	66
Need for Speed Most Wanted 5-1-0.....	92
NHL 2K6.....	66
Onimusha: Dawn of Dreams.....	24
Outrun 2006: Coast 2 Coast.....	9
Project Zero 3: The Tormented.....	56
Rainbow Six Critical Hour.....	10
Samurai Shodown V.....	67
Scarface.....	14
Shadow of the Colossus.....	86
Sniper Elite.....	65, 93
Splinter Cell Essentials.....	36
Splinter Cell: Double Agent.....	28
Street Fighter Alpha 3 Max.....	71
Suikoden Tactics.....	64
Suikoden V: Das Schicksal wartet.....	7
The King of Fighters 2003.....	67
Tiger Woods PGA Tour 06 (PS2).....	93
Tokobot.....	8
Twisted Metal: Head-On.....	94

INHALT

04/06



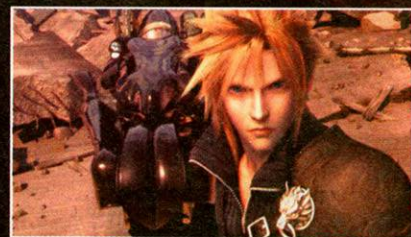
14 SCARFACE

Ausführlich angespielt: Die aufwendige Umsetzung der Mafia-Saga



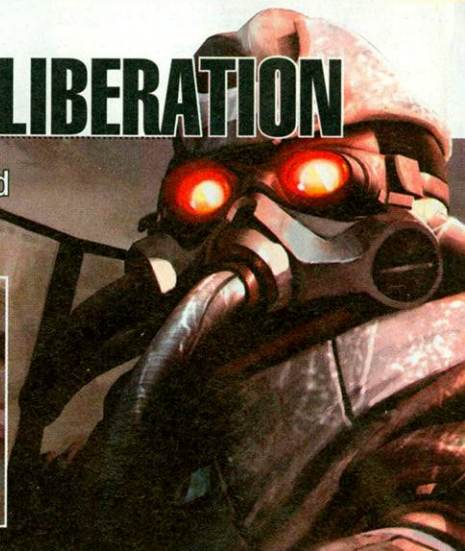
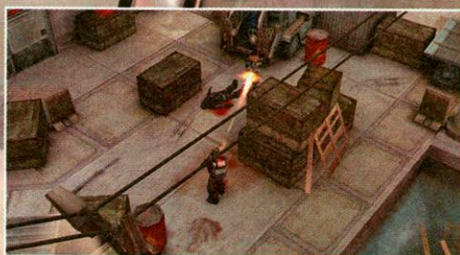
20 DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Der etwas andere Nachfolger:
Die japanische Version ausgiebig angespielt



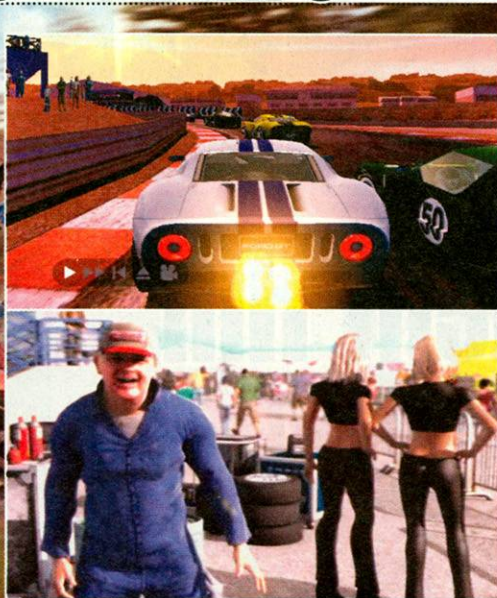
32 KILLZONE: LIBERATION

Kein Ego-Shooter: Erste Bilder und
Infos zum PSP-Ableger der Serie!



TEST 46 DTM RACE DRIVER 3

Mit gewaltigem Umfang fordert Codemasters' Racer Gran Turismo.



TEST 50 BLACK

Nur die Action zählt: Criterions herrlich schnörkelloser Ego-Shooter



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

DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Onimusha: Dawn of Dreams

VORSCHAU

Metal Gear Solid 3 Subsistence
Kingdom Hearts II
Fight Night Round 3
FIFA Street 2
Splinter Cell Essentials (PSP)
Fight Night Round 3 (PSP)

TEST

Project Zero 3: The Tormented
Suikoden Tactics

ATV Offroad Fury 3

Jacked
Big Mutha Truckers 2
NBA 2K6
NHL 2K6
Samurai Shodown V
The King of Fighters 2003
Metal Slug 5
Breath of Fire III (PSP)
FIFA Street 2 (PSP)
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)
MX vs. ATV: On The Edge (PSP)
Street Fighter Alpha 3 Max (PSP)
Lemmings (PSP)
Exit (PSP)

BONUS

Medal of Honor: Airborne
(Interview)
24 Minuten in der Welt
von Jack Bauer
FIFA Street 2

SPIEL-TRAILER

Hitman: Blood Money
Kingdom Hearts II
Mega Man Maverick Hunter X

FILM-TRAILER

Mission: Impossible 3
Ab durch die Hecke
München
Inside Man
Slither – Voll auf den
Schleim gegangen

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

X-PORT-SAVEGAMES:

Kingdom Hearts

Big Mutha Truckers
Tekken 5 • Project Zero 2

MAX-DRIVE:

Gran Turismo 4 • Batman Begins

Delta Force: Black Hawk Down • Rez
Sly 3: Honor Among Thieves • Ultimate Spider-Man

VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 20 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- 24 Onimusha: Dawn of Dreams
- 14 Scarface
- 28 Splinter Cell: Double Agent

PSP

- 32 Killzone: Liberation
- 36 Splinter Cell Essentials

TEST

PLAYSTATION 2

- 68 ATV Offroad Fury 3
- 50 Black
- 46 DTM Race Driver 3
- 60 FIFA Street 2
- 62 Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- 68 Metal Slug 5
- 66 NBA 2K6
- 66 NHL 2K6
- 56 Project Zero 3: The Tormented
- 67 Samurai Shodown V
- 65 Sniper Elite
- 64 Suikoden Tactics
- 67 The King of Fighters 2003

PSP

- 76 ATV Offroad Blazin' Trails
- 72 Breath of Fire III
- 70 Exit
- 74 FIFA Street 2
- 73 Gottlieb Pinball Classics
- 75 Lemmings
- 76 MX vs. ATV: On The Edge
- 71 Street Fighter Alpha 3 Max

LÖSUNGEN/PROFITIPPS

- 86 Shadow of the Colossus

CHEATS & CODES

- 93 Die Unglaublichen:
Der Angriff des Tunnelgräbers
- 94 Metal Gear Acid
- 92 Need for Speed Most Wanted 5-1-0
- 93 Sniper Elite
- 93 Tiger Woods PGA Tour 06 (PS2)
- 94 Twisted Metal: Head-On

NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. NARBENGESICHT

Tony Montana macht Tommy Vercetti Konkurrenz!

2. ZERSTÖRUNGSWUT

EAs *Black* verückt alle Shooter-Fans in der Redaktion.

3. WUSELIG

Der Klassiker *Lemmings* macht auch auf PSP eine gute Figur.

4. KILLZONE GOES PSP

Der PS2-Shooter erobert nun auch Sonys Handheld.

5. GENIALE RASEREI

Auch Teil 3 der *Race Driver*-Serie ist wieder ein Hit!

FLOPS



1. MEHR DEAD ALS ALIVE

Eine PS3-Fassung von *DoA 4* ist laut Tecmo nicht geplant.

2. VERSCHOBEN

Das neue *Splinter Cell* wird definitiv nicht im März erscheinen.

3. ZU BRUTAL

Das ansonsten gute *Sniper Elite* überspannt den Gewaltbogen.

4. UNGENAU

Die Steuerung von *Street Fighter Alpha 3* (PSP) ist nicht optimal.

5. SOLOAUFTRIIT

Ein Multiplayer-Modus hätte Shooter-Hit *Black* gut getan.

Silent Hill Der Film



KINO Der Nebel lichtet sich – Silent Hill ist fertig!

Alle Jahre wieder kommen sie in die Kinos: Videospielverfilmungen. Früher als freche Geldmacherei verschrien und qualitativ näher am Trash als am Blockbuster, hat sich die Branche inzwischen gemausert. Titel wie *Resident Evil*, *Tomb Raider* oder *Doom* waren zwar nicht gerade Meilensteine des Kinos oder allzu anspruchsvoll, doch weit über dem

Niveau von Frühwerken wie *Street Fighter* oder *Double Dragon*. Der französische Regisseur Christophe Gans (*Der Pakt der Wölfe*, *Crying Freeman*) schickt sich nun an, die Messlatte für Videospielverfilmungen noch ein wenig höher zu legen, denn *Silent Hill* soll nicht einfach nur ein Actionfilm mit Videospiellizenz werden, sondern anspruchsvol-

EKLIG An Schockmomenten dürfte es nicht mangeln.



ler Grusel mit Substanz. Inhaltlich orientierten sich die Drehbuchschreiber an den Spielen, dennoch ist die Story neu. Hauptdarstellerin Rose will ihre todkranke Tochter Sharon nicht aufgeben und beschließt verzweifelt, einen Wunderheiler aufzusuchen. Doch auf dem Weg dorthin landet sie im nebelverhangenen und verschlafenen Nest Silent Hill. Als Sharon dort auf mysteriöse Weise verschwindet, macht sich Rose auf die Suche nach ihrem Kind und durchlebt ein schreckliches Horror-Szenario.

VIEL POTENZIAL

Die Vorzeichen stehen nicht schlecht. Der Regisseur hat mit seinen bisherigen Filmen bereits handwerkliches Geschick gezeigt, die Story hält sich recht nah an die Vorlage und die ersten Bilder sehen klasse aus. Ob am Ende eine filmische Geisterbahn dabei herauskommt und *Silent Hill* auch bei Nicht-Kennern der Vorlage einen bleibenden Eindruck hinterlässt, bleibt abzuwarten. Wir sehen dem Kinostart jedenfalls mit Spannung entgegen.

Verleih: Concorde

Internet: www.silenthill-lefilm.com

Termin: 11. Mai

NEWSTICKER

+++ KRISTALLKLAR Derzeit noch mit *Tomb Raider: Legend* beschäftigt, arbeiten die Entwickler von Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*-Serie, *Project: Snowblind*) bereits an Plänen für weitere Next-Generation-Spiele, das geht aus einer Stellenausschreibung hervor. +++ UNENDLICHE WEITEN Während die Film- und Fernseh Zukunft der Reihe ungewiss ist, können *Star Trek*-Fans mit einer PlayStation 3 aufatmen. *Star Trek Legacy: A New Frontier* soll als Mischung aus Action und Strategie den Geist der TV-Serien wieder aufleben lassen

und sämtliche Zeitepochen von *Enterprise* über die Klassiker-Serie bis hin zur *Next Generation* und *Voyager* abdecken und besonderen Wert auf dramatische Schlachten Schiff gegen Schiff legen. +++ XBOX 3 Wie Bill Gates in einem Interview verlauten ließ, wird es auf jeden Fall eine Nachfolgekonsolle der Xbox 360 geben, auch wenn diese Verlust machen würde. +++ NEUES VON DEN KOTOR-II-MACHERN Obsidian Entertainment (*Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* für Xbox) arbeitet laut einem Stellenangebot an



FlatOut 2

RENNSPIEL Da fliegt mir doch das Blech weg!

Kurz vor Redaktionsschluss durften wir ein paar Proberunden auf einer First-Look-Version von *FlatOut 2* drehen. Die anwählbaren Einzelrennen enthielten noch nicht alle geplanten Details, liefen aber schon ordentlich. Um dem Titel mehr Arcade-Charakter zu verleihen, hat man die Steuerung zugänglicher gestaltet als im Vorgänger: Es darf mit Schwung geschlingert und gedriftet werden. Die aufpolierte Spieloptik erinnert stark an die *Burnout*-Serie und beeindruckt vor allem durch aufwendige Schadensdarstellung. Die sechs

neuen Rennareale bieten mit amerikanischen Großstadt-Strecken, Maisfeldern und Wüsten mehr Abwechslung und enthalten neuerdings Alternativrouten. Im Fuhrpark findet man neben Muscle Cars jetzt auch Sportautos, Pickup-Trucks und Kompaktklasse-Wagen. Zudem sind ein Meisterschaftsmodus, Partyspiele und zahlreiche verbesserte Gameplay-Details angekündigt. Eine PSP-Fassung des Spiels ist ebenfalls in Vorbereitung.

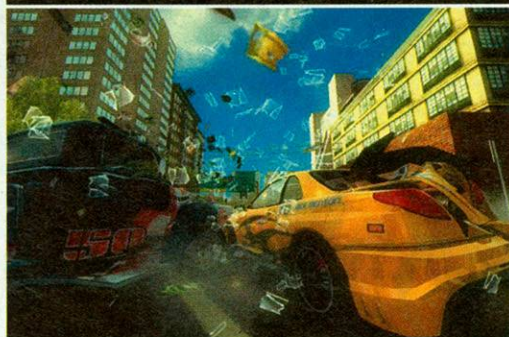
Hersteller: Empire Interactive

Internet: www.empireinteractive.com

Termin: Mai



VERFOLGUNGS-JAGD Die Polizeiautos lassen sich leicht zur Seite schieben.



HART AUF HART Im Straßengezangel fliegen Funken und Glasscherben.



Suikoden V: Das Schicksal wartet

ROLLENSPIEL Die Vorzelgeserie geht in die fünfte Runde.

Ganze zehn Jahre ist es nun schon her, als *Suikoden* für die PSone veröffentlicht wurde und Rollenspieler mit gigantischen Charaktermassen und einer epischen Geschichte begeistern konnte. Inzwischen sind wir bei Teil fünf der Serie angelangt, der laut Konami noch in diesem Jahr auf der PlayStation 2 erscheinen soll. Wie gewohnt, werden Sie auch diesmal im Lauf des Spiels eine riesige Truppe von bis zu 108 Mitstreitern zusammenstellen können, von denen sechs gleichzeitig in den Kampf ziehen dürfen. Der zunächst unbedeutende

Held des Spiels soll das Land Farlena befrieden, indem die Runensteine der Sonne zusammengetragen werden. Der gewählte Weg durch das Abenteuer und das Verhalten des Spielers beeinflussen den Ausgang der Geschichte. So wird es mehrere Endsequenzen zu bestaunen geben, die ebenso wie die neuen Minispiele und die Möglichkeit zu strategischen Truppenbewegungen zum mehrmaligen Durchspielen von *Suikoden V* einladen. (uh)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.de

Termin: Herbst



LEBHAFTE UMGEBUNG Auch der neueste Teil der Serie bietet die Möglichkeit, zahlreiche Mitstreiter um sich zu scharen.

einem neuen Action-Rollenspiel für PlayStation 3 und Xbox 360. +++ **SÖLDNERLEBEN** Der spaßige Actiontitel *Mercenaries* wird fortgesetzt. Entwickler Pandemic arbeitet an einem Nachfolger für Xbox 360 und PlayStation 3, der größere Umgebungen und eventuell sogar einen Online-Modus beinhalten soll. +++ **SCHOCKIERENDES REVIVAL** Electronic Arts verlängerte kürzlich die Namensrechte am Titel *System Shock*. Der PC-Klassiker gehörte zu den innovativsten und spannendsten Ego-Shootern seiner Zeit und fand bereits eine Fortsetzung auf dem PC. +++ **YAGERMEISTER** Die deutschen Entwickler von Yager Development arbeiten an einem Next-Generation-Spiel und suchen Personal, das geht aus einer Stellenaus-

schreibung hervor. Für die Xbox hatte das Team den Action-Shooter *Yager* entwickelt. +++ **ID MACHT MIT** Id Software, verantwortlich für zahlreiche indizierte Ego-Shooter, arbeitet an Titeln für die nächste Konsolengeneration. Firmengründer John Carmack bezeichnete beide Plattformen als sehr leistungsfähig und kündigte die Unterstützung an. +++ **NEUER SONY-SPROSS** Endlich kommt zusammen, was zusammengehört. Sony hat das Entwicklungsstudio Zipper Interactive (*SOCOM*-Reihe) übernommen. +++ **CODEMASTERS IM AUSNAHMEZUSTAND** Lange war es still um *State of Emergency 2*, jetzt kommt wieder Schwung in die Sache. Codemasters hat sich die Veröffentlichungsrechte des Titels für Europa geschnappt und

Tokobot


GESCHICKLICHKEIT Süße kleine Roboter retten die Welt

In dem niedlichen Action-Geschicklichkeits-Mix von Tecmo (laut einer europäischen Publishing-Vereinbarung kommt das Spiel hierzulande über Take 2) übernehmen Sie die Rolle eines jungen Burschen namens Bolt, der zufällig an eine uralte Technologie gelangt. Bei Ausgrabungen wurden nämlich kleine Roboterwesen, die so genannten Tokobots entdeckt, die einer prähistorischen Rasse als Helfer gedient hatten. Zu Beginn des Spiels erhalten Sie die Kontrolle über sechs dieser mechanischen Kameraden, die in der Lage sind

miteinander zu verschmelzen, um beispielsweise Leitern zu bilden oder in Form eines Propellers den Helden Bolt durch die Lüfte zu tragen. Im weiteren Spielverlauf sollen Sie weitere Tokobots finden, damit komplexere Zustände, auch Karakuri-Kombinationen genannt, erreicht werden können. Hier verwandeln sich die Tokobots dann in einen Samurai, Panzer oder gar in einen Kran, um die zahlreichen Hindernisse im Spiel zu bewältigen. (uh)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de
Termin: März


ROBOTER BEI FUSS Die kleine, süße Bande steht uns jederzeit wohlwollend zur Seite.

Chess Battle


STRATEGIE Schach mit animierten Fantasy-Gestalten

In diesem Herbst bringt Konami das wohl bekannteste Strategiespiel der Welt auf die PSP. Wie beim alten Amiga-Spiel *Battle Chess* von 1988 zieht man animierte Figuren übers Schachbrett. Wird eine der Figuren geschlagen, wird dies durch einen kleinen Zweikampf dargestellt. Dabei stehen fünf verschiedene Figurensätze zur Verfügung, die alle aus dem Fantasy-Bereich stammen. Die einzelnen Parteien sind die Magier, Weserwesen, Waldgeister, Diener des Chaos und eine kyberneti-

sche Rasse. Jede dieser Fraktionen verfügt zudem über ihr eigenes Schachbrett. In einem Story-Modus wird die Geschichte über den Krieg zwischen den einzelnen Völkern erzählt. Neben der netten 3D-Grafik soll zudem ein klassischer 2D-Modus anwählbar sein. Noch dazu bietet das Spiel eine Speed-Schach-Option, wobei die Spieler ihre Züge möglichst schnell ausführen müssen. (mm)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com
Termin: Herbst


BAUERN-AUFSTAND Das Spiel bietet natürlich einige zusätzliche Spielmodi.

ERLÖSE UNS VON

OutRun 2006: Coast 2 Coast



RENNSPIEL Aufgebohrt, doch in alter Tradition

Nachdem es jahrelang recht still um *OutRun* war, erschienen in den letzten Jahren bereits zwei Neuauflagen des populären Spielhallenklassikers aus dem Hause Sega. Mit *OutRun 2006* erwartet PS2- und PSP-Besitzer eine erweiterte Fassung des zweiten Teils, die eine überarbeitete Missionsstruktur, einen neuen Arcade- und einen Lizenz-Modus bie-

tet. Zur Auswahl stehen ausschließlich Boliden der italienischen Edelmarke mit dem Pferd auf dem Wappen – darunter finden sich sowohl Klassiker als auch die neuesten Flitzer wie der F430. Natürlich gibt es wieder zahlreiche Fahrzeuge, Strecken und weitere Extras zum Freischalten. Bereits Ende März können Freunde unkomplizierter Arcade-Action im



neuesten *OutRun* die Straßen unsicher machen. (te)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega-europe.com/de

Termin: 31. März

HAPPY BIRTHDAY! Hübsche Umgebungen, ein Ferrari samt sexy Beifahrerin – dadurch zeichnet sich die Rennspiel-Serie seit mittlerweile 20 Jahren aus.

Interaktive PSP-Comics von Konami



ENTERTAINMENT Zugabe für MGS- und Silent-Hill-Fans

Konami arbeitet derzeit an zwei interaktiven Comics für die PSP. Der *Metal Gear Solid Digital Comic* erzählt die Geschichte von Snakes erstem PlayStation-Abenteuer in animierten Bildern. Der Spieler hat die Möglichkeit, per Ana-

logstick in die Bilder hinein-zuzoomen und so Details zu entdecken, die dann in einer Bilddatenbank gespeichert werden. Für Horror-Fans wird es eine ähnliche UMD mit dem Namen *Silent Hill Experience* geben. Die Story des

Grusel-Comics entsprang der Feder des *Silent Hill*-Autors Scott Ciencin. Material zum Kinofilm sowie ein Interview mit dem Regisseur Christophe Gans sind auf der Disc enthalten. (mm)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.de

Termin: Nicht bekannt



SOLID SNAKE Der erste PlayStation-Einsatz als Comic.



AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Der (zu) lange Abschied

Rücksichtnahme auf die ältere Generation mag gesellschaftlich eine schöne Tugend sein, doch bei Videospiele-Konsolen empfinde ich sie als lästig und hinderlich. Früher wurde zackig Schluss gemacht: Kaum kam die PS2 heraus, gab es noch ein paar kurze Software-Zuckungen der alten PlayStation, aber spätestens nach *Final Fantasy IX* war Ruhe im Karton. Die Spiele-macher konzentrierten sich auf die neue Generation. Was sich beim Next-Gen-Vorpurscher Xbox 360 gerade abspielt, ist dagegen ein fortschrittsfeindliches Gewürge zwischen den Generationen. Im Launch-Lineup befanden sich diverse schwächliche Konversionen von Spielen, die zugleich für die „alte“ Generation erschienen. Auch in den nächsten Monaten fahren viele Third-Party-Anbieter zweigleisig, wollen neue Spiele sowohl für Xbox als auch Xbox 360 veröffentlichen. Das mag zur Produktionskosten-Effizienz beitragen, aber wird neue Technik wirklich voll ausgereizt, wenn zugleich auch eine Version auf der Kiste von anno 2001 hinkriegbar sein muss? „Next Gen“ sollte schon etwas mehr bedeuten als ein paar schärfere Grafik-Texturen. Um die Portier-Lust der Spieleanbieter zu bremsen, müssen die Kunden wohl mit ihren Geldbörsen abstimmen. Und da wurden in den USA schon Signale im 360-Marktsegment vernommen: Lustloses Recycling von auch für die alte Xbox erhältlichen Titeln wie *Tony Hawk* gehörten zu den Verkaufsenttäuschungen, deutlich abgehängt von echten Next-Gen-Spielen wie *Call of Duty 2* oder *Perfect Dark Zero*. Nach Einführung der PS3 bleibt uns eine lange Abschieds-Übergangsphase hoffentlich erspart. Neue Kisten kaufe ich mir wegen aufregender, exklusiver Spiele – aufgewärmte, leidlich aufgehübschte Konzepte der alten Generation erfüllen diesen Anspruch nicht.

Rainbow Six Critical Hour

TAKTIK-SHOOTER Zurück zu den Wurzeln der Serie!

Nachdem sich die letzten Titel der beliebten Serie zunehmend actionlastiger spielten, wird diesem Trend im nächsten *Rainbow Six* ein Ende gesetzt. Strategisches Vorgehen spielt wieder eine größere Rolle, was besonders Fans der ersten Teile in Ver-zückung versetzen wird. Zudem

enthält *Critical Hour* sieben klassische, technisch überarbeitete Einspieler-Missionen aus *Rainbow Six* und *Rainbow Six Rogue Spear* und 16 Mehrspielerkarten, auf denen Sie sich online gegen menschliche Mitspieler austoben dürfen. Obendrauf gibt's die neuen Spielmodi „Elite Crea-

tion“, „Assassin“ und „Free-for-All“. Noch im Frühjahr soll der Titel in den Regalen der Händler stehen – bis dahin müssen sich die Fans der Serie noch mit den Vorgängern vergnügen. (te)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: Frühjahr



ANSPRECHEND Die Grafik macht auf ersten Screenshots bereits einen sehr guten Eindruck.



MISTWETTER Die beliebtesten Maps der ersten Teile wurden grafisch ordentlich überarbeitet.

BUZZ! Das große Quiz!

QUIZ Mit bis zu acht Spielern im Rampenlicht.

Dass Sony die virtuelle Rateshow mit Buzzern fortsetzen würde, war ja bereits bekannt. Nun gibt's endlich die offizielle Ankündigung. *Das große Quiz!* wird nicht mehr nur auf das Thema Musik begrenzt sein, sondern Fragen aus vielen verschiedenen Themengebieten beinhalten. Moderator Buzz soll das Ratespiel erneut mit frechen Sprüchen auflockern, neue Extras und Raterunden dagegen den Konkurrenzkampf unter den Teilnehmern anheizen. Das Spiel erscheint im

Bundle mit vier Buzzern zum Preis von knapp 60 Euro, kann aber von Besitzern des Erstlings selbstverständlich auch ohne die knuffigen Eingabegeräte zum Preis von ca. 30 Euro erworben werden. Die Vollausstattung hat allerdings den Vorteil, dass dann bis zu acht Spieler mit eigenem Buzzer an einer Runde teilnehmen können. Eine gute Nachricht für Großfamilien. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 22. März



FRECH Moderator Buzz putzt die Spieler gerne herunter.



VOLLES HAUS Bis zu acht Spieler dürfen gegeneinander antreten.

NEWTICKER

plant den Release derzeit für April. +++ **VON PSP AUF PS2** Rockstar Games ist immer für eine Überraschung gut. Diesen Monat war's die Ankündigung einer Umsetzung vom PSP-Hit *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* für die PlayStation 2. Ob es sich um eine 1:1-Umsetzung handelt oder neue Features ins Spiel eingebaut werden, war bis Redaktionsschluss leider nicht zu erfahren, Bilder sind derzeit leider ebenfalls Mangelware. +++ **DIE RÜCKKEHR DES REGENWURMS** *Earthworm Jim* war eines der witzigsten Jump & Runs der

16-Bit-Ära. Nun sucht Shiny Entertainment (die Entwickler des Spiels und Schöpfer von *The Matrix: Path of Neo*) die Entwicklung eines PSP-Spiels an. In einem Interview hatte uns Studio-Chef David Perry eröffnet, dass er gerne eine neue Episode des Klassikers entwickeln würde, natürlich in zeitgemäßem 3D-Gewand. +++ **TOT, NICHT LEBENDIG** Die vor kurzem mehrfach kursierenden Gerüchte über eine PlayStation-3-Umsetzung von *Dead or Alive 4* wurden nun von einem Sprecher des Studios dementiert. +++

IM JAHR

2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.

Frühjahr 2006

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER™



XBOX LIVE



PlayStation 2



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, and the Ghost Recon logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

* Co-op Campaign not available for PlayStation®2



NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

PSP vs. NDS Sony schlägt zurück!

Der NDS lockt Käufer nicht nur mit Spielen, sondern auch mit Anwendungsprogrammen. Jetzt zieht Sony nach: Das erste praktisch orientierte PSP-Tool heißt Talkman: Ein Programm, das gesprochene Sätze versteht, sie in eine andere Sprache übersetzt und als Sprachsamples wieder ausgibt. Die asiatische Fassung beherrscht Japanisch, Englisch, Koreanisch und Chinesisch; im Mai soll eine europäische Version erscheinen, die die Sprachen Englisch, Italienisch, Spanisch, Französisch und Deutsch enthält. Mit Talkman will SCE gezielt ein Publikum ansprechen, das mit Spielen nichts am Hut hat, und die PSP als vielseitiges Gerät etablieren. Im Februar und März startet zum Beispiel eine Kampagne in Zusammenarbeit mit JTB (Japan Travel Bureau), im Rahmen derer sich Korea-Urlauber kostenlos eine PSP samt Talkman ausleihen können. Außerdem will man Talkman einsetzen, um Kindern die korrekte Aussprache englischer Vokabeln beizubringen.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Let's Create a Derby Stallion! 5
- 2 Kingdom Hearts II
- 3 Tales of Abyss
- 4 Like the Dragon
- 5 Front Mission 5
- 6 Blazing Souls
- 7 Gun Parade Orchestra
- 8 Sega Rally 2006
- 9 Pachinko Series Vol.2
- 10 Naruto 3

Magic Gun Slinger Black Princess

ACTION Die Lady schießt scharf!

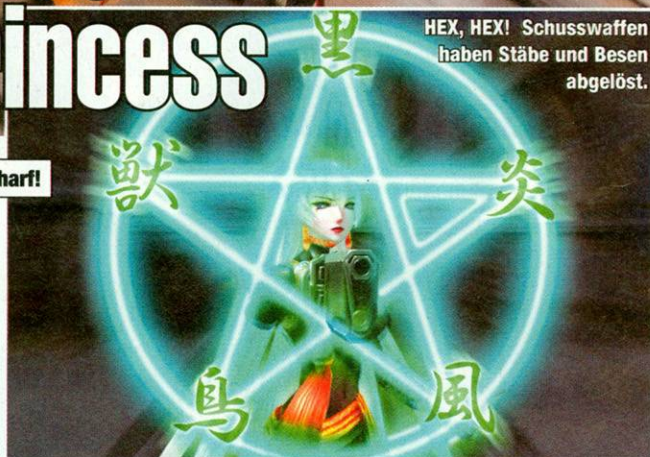
In der Rolle der „Schwarzen Prinzessin“ dürfen Sie in dieser Comic-Umsetzung Ihre Schießkünste unter Beweis stellen. In einer Welt voller Götter, Hexen und Magie legen Sie sich mit bekannten Serien-Schurken ebenso wie mit neuen Bösewichten an. Als mächtige Zauberin verlässt sich die Heldin in erster Linie auf die Wirkung ihrer magischen Munition. Bestimmte Kugeln erlauben es ihr zum Beispiel, verschiedene Kreaturen zu beschwören, Gebäude zu Monstern zu formen oder Menschen und Dinge zu verwandeln. Andere Geschosse machen die Heroin unverwundbar, heilen Verletzungen oder rauben den Getroffenen ihre Jugend. (wh/ses)

Hersteller: TOMY

Internet: www.tomy.co.jp

Termin: 30. März (Japan)

HEX, HEX! Schusswaffen haben Stäbe und Besen abgelöst.



REVOLVERHELDIN Die Schwarze Prinzessin geht großzügig mit ihrer Zaubermunition um.

NEWTICKER

+++ ORIENTIERUNGSHILFE Was den Autofahrern ihr Navigationssystem ist, soll Everybody's Map für Fußgänger und PSP-Besitzer werden. Ab April wird die Stadtplan-Software für Sonys Handheld in Japan erhältlich sein. Das System setzt nicht auf GPS-Unterstützung, sondern be-

inhaltet herkömmliche Stadtpläne japanischer Großstädte, die interessante Orte und Geschäfte hervorheben. Zusätzliche Karten können kostenpflichtig heruntergeladen werden. Welche Karten in der Ende April erscheinenden Version enthalten sind und ob die Software auch in Europa

NASSE FÜSSE Hoffen wir,
dass keines der Geräte mehr
unter Strom steht!

Disaster City 2

ACTION-ADVENTURE Flucht vor der Flut

Disaster City 2 knüpft an das Survival-Spiel an, das bei uns unter dem Titel *S.O.S. – The Final Escape* erschien. Während man sich im ersten Abenteuer vor allem durch die Ruinen einer erdbebengebeutelten Stadt kämpfte, muss man sich diesmal auch in einem überschwemmten Dorf behaupten – und das bei winterlichen Temperaturen. Entsprechend sollte man sich zum Beispiel nach einem Schirm oder einem Regenmantel umsehen,

bevor man im eisigen Regen eine Unterkühlung riskiert. Zudem dürfen Sie diesmal gleich mehrere Personen durch ihre individuellen Krisensituationen lenken. Die Handlungen der Helden beeinflussen außerdem die Schicksale von Nebenfiguren, deren Geschichten ebenfalls miteinander verflochten sind. (wh/ses)

Hersteller: Irem

Internet: www.irem.co.jp

Termin: 9. März (Japan)

Monster Hunter 2

ROLLENSPIEL Capcom bläst erneut zur Jagd.

TEAMWORK Jetzt fall ihm
schon in den Rücken, Kollege!

PRÜGEL Nicht jede
selbst gebaute
Waffe lässt sich
als „elegant“
bezeichnen.

Auch im zweiten *Monster Hunter* geht es darum, möglichst große und gefährliche Monster zur Strecke zu bringen – offline oder online als Teil einer vierköpfigen Party. Erfolgreiche Jagd bringt Ihnen Geld und Erfahrung ein; außerdem können Sie das Fleisch Ihrer Beute verzehren, während sich Materialien wie Fell, Knochen oder Schuppen zu neuen Waffen und Rüstungsgegenständen verarbeiten lassen. Teil zwei enthält elf neue Objekte und Waffen,

darunter einen Bogen, ein Jagdhorn und ein riesiges Katana; außerdem zusätzliche Monster und Schauplätze wie ein verschneites Gebirge. Wechselndes Wetter, Tages- und Jahreszeiten beeinflussen das Verhalten der Ungetüme. Wer sich eine Pause von der Pirsch gönnen möchte, darf sich im Dorf im Angeln, Armdrücken oder Jagdtraining versuchen. (wh/ses)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: 16. Februar (Japan)

erscheint, ist leider noch nicht bekannt. +++ **SONNENSHINE** Sega bastelt an einer PlayStation-2-Fortsetzung zur Strategie-Rollenspiel-Reihe *Shining Force* mit den Namen *Shining Wind*. Das Kampfsystem soll sich weitestgehend am Vorgänger *Shining Tears* orientieren, das Gleiche gilt für das Charakterdesign, das erneut vom Künstler Tony Taka stammt. +++

Innocent Life

SIMULATION Sind Sie reif für die Insel?

Bei *Innocent Life* handelt es sich um den ersten PSP-Sprössling der in Japan sehr beliebten *Harvest Moon*-Serie. Diesmal übernehmen Sie die Rolle eines Androiden, der auf einer Südsee-Insel den Sinn des Lebens und der Liebe erforschen soll. Hierzu werden Sie, wie in den bisherigen Teilen auch, mit der Pflege eines Bauernhofes betraut. Sind Vieh und Felder versorgt, können Sie angeln, jagen oder Pilze suchen gehen sowie Ausflüge mit Ihrem Buggy unternehmen. Dabei lockt das

Eiland nicht nur mit wechselnden Jahreszeiten, sondern auch mit kontrastreichen Landschaftsformen samt Regenwald, Wüste und Vulkan. Um Freundschaften zu schließen, sollten Sie zudem regen Umgang mit anderen Inselbewohnern pflegen – und dazu gehören nicht nur Menschen, sondern auch Feen und Meerjungfrauen. Spielerisch wie optisch ein sehr vielversprechender Titel! (wh/ses)

Hersteller: Marvelous

Internet: www.artepiazza.com

Termin: 27. April (Japan)

LECKERLI Nach dem Gießen gibt's Futter
und Streicheleinheiten für den Hofhund.



JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2

Bleach	Action	9. Februar
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Action	26. Januar
Nobunaga's Revenge	Strategie	2. Februar
Onimusha: Dawn of Dreams	Action-Adventure	26. Januar
Sengoku Musou 2	Action	9. Februar
Siren 2	Action-Adventure	9. Februar
Tourist Trophy	Rennspiel	2. Februar

PSP

Gradius Portable	Action	9. Februar
Let's go by Train	Simulation	19. Januar
Street Fighter Zero 3	Beat 'em Up	19. Januar
Ys	Rollenspiel	19. Januar

Erscheint demnächst:

PS2

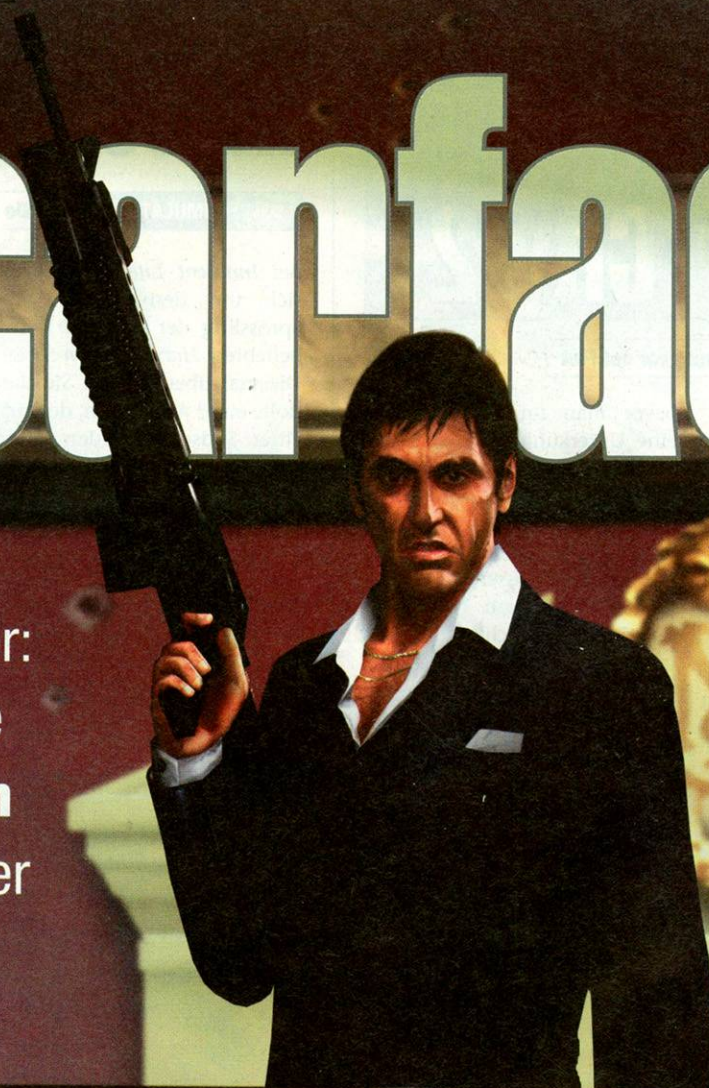
Ace Combat Zero	Action	23. März
Devil May Cry 3 Special Edition	Action	23. Februar
Gensou Suikoden V	Rollenspiel	23. Februar
KOF Orochi	Beat 'em Up	23. Februar
Sonic Riders	Rennspiel	23. Februar

PSP

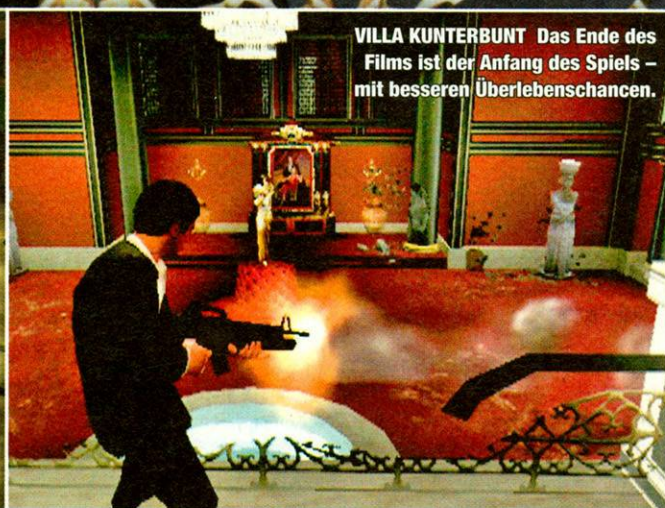
Dragon Ball Z	Beat 'em Up	Frühling
Innocent Life	Simulation	27. April
Magna Carta	Rollenspiel	Frühling
Sakura Taisen 1 + 2	Strategie	9. März
Suikoden I & II	Rollenspiel	23. Februar
Ultra Puzzle Bobble Pocket	Geschicklichkeit	23. März
Viewtiful Joe: Battle Carnival	Action	23. März

Scarface

Totgesagte
schießen länger:
Erobern Sie die
**Unterwelt von
Miami** mit einer
rachsüchtigen
Film-Ikone.



STAUWARNUNG Bandenkrieg auf offener Straße führt zu Verkehrsbehinderungen.



VILLA KUNTERBUNT Das Ende des Films ist der Anfang des Spiels – mit besseren Überlebenschancen.

Als mitten in der Scarface-Vorführung plötzlich Feueralarm den Konferenzraum erfüllt, kann sich Produzent Cameron Weber ein Grinsen nicht verkneifen: „Da sieht man mal wieder, was für ein heißes Spiel das ist“. Evakuierung nicht nötig, dabei handelt es sich dann doch nur um einen hausmeisterlich angekündigten Probealarm im Bürogebäude von Entwicklungsstudio Radical.

Wir haben uns heute eingeschlichen, um die neue, verbesserte Grafiktechnik zu begutachten und neue Details zum vielfältigen Gameplay zu erfahren. Ursprünglich sollte das neue Scarface-Spiel bereits zum letzten Weihnachtsgeschäft an den gleichnamigen Gangsterfilmklassiker anknüpfen. Aber das rund hundertköpfige Team darf Überstunden bis zum nächsten Herbst machen. Das kommt vor allem dem Aussehen zugute, in einem Vorher/nachher-Vergleich erkennen wir deutliche grafische Fortschritte. Wirken die Schauplätze vorher etwas steril, machen jetzt mehr Objekte, Lichtspezialeffekte und Gebäudedetails die Lokalitäten hübscher, weiche Schatten und realistische Wasserreflexionen lassen die Spielwelt lebendiger wirken.

EIN MANN WILL NACH OBEN

All die digitale Schönheitschirurgie wird für das Miami der frühen 80er-Jahre betrieben. Hier siedelte Regisseur Brian de Palma seinen Film über Aufstieg und Fall des Unterwelt-Emporkömmlings Tony Montana an

– rund zwei Jahrzehnte, bevor Grand Theft Auto diesen Schauplatz für Vice City „entdeckte“. Das Scarface-Spiel nimmt sich eine notwendige Freiheit gegenüber der Filmvorlage heraus. Da stirbt Montana den Antihelden-Tod im Kugelhagel einer Killerschwadron, die der sich hintergangen führende bolivianische Drogenproduzent Sosa entsandte. Im Auftaktlevel des Spiels haben Sie es aber in der Hand, diese Massenschießerei zu überleben und können – Geheimgang sei Dank – im Fluchtwagen entkommen. Nach ein paar Monaten im Insel-Exil taucht Gemütsmensch Tony wieder in Miami auf – und hegt Sosa gegenüber einen ziemlichen Groll. Aber nicht so schnell, schließlich haben Sie weder Geld noch Einfluss; die einstigen Reviere teilen konkurrierende Ganovengangs untereinander auf. Ihr langfristiges Ziel im Scarface-Spiel ist es, zunächst die Drogengeschäft-Kontrolle über alle Bezirke von Miami zu erlangen. Erst wenn genug Reputation und Geld gesammelt sind, ist Tony Montana in der Lage, seinen Racheausflug zu Sosas südamerikanischer Trutzborg zu starten.

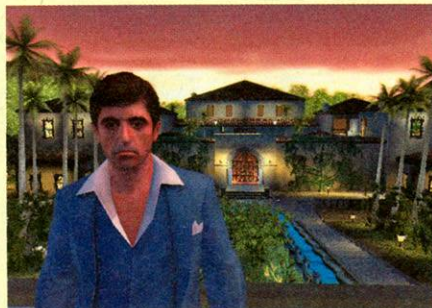
VERTRIEBSNETZ ERWEITERN

Dieser Aufbau von Ruhm und Reichtum ist so etwas wie die große Klammer, welche die diversen Action-Komponenten zusammenhält. Geld zu verdienen und es geschickt auszugeben hat eine größere Bedeutung, als man es sonst von kriminell ausgelegten offenen Spielwelten gewohnt ist. Montana fängt (mal wieder) bei null an und verdient sich die

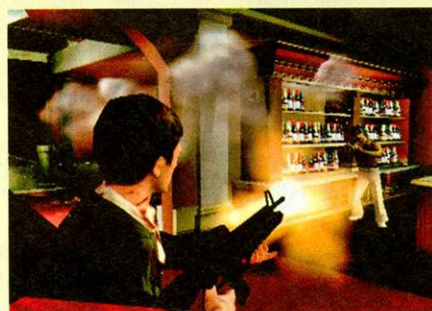
INFO ABGRENZUNG ZU GTA

Scarface-Spezialitäten

Fahren, schießen, Miami, bunte Hemden, 80er-Soundtrack, offene Spielwelt, brutale Unterwelt ... Haben wir das in Vice City nicht schon mal gehabt? Nicht so schnell, denn Scarface strebt mit einer Fülle interessanter Features spielerische Eigenständigkeit an. Die wichtigsten Besonderheiten im Schnelldurchlauf, kommentiert von Produzent Cameron Weber.



»**DU BIST TONY MONTANA**, der interessanteste Charakter im ganzen Genre. Andere Spiele haben dagegen nur austauschbare Helden oder abgehalfterte Cops zu bieten.«



»**KOMPLEXES KAMPFSYSTEM.** Eine ausgefeilte Schuss-Steuerung mit Tony-typischen Besonderheiten wie der ‚blinden Wut‘ belohnt geschickte Spieler.«



»**AUFBAU EINES IMPERIUMS.** Du erweiterst dein Revier und kannst Geld in Geschäfte investieren und Anschaffungen tätigen, die den Spielablauf beeinflussen.«



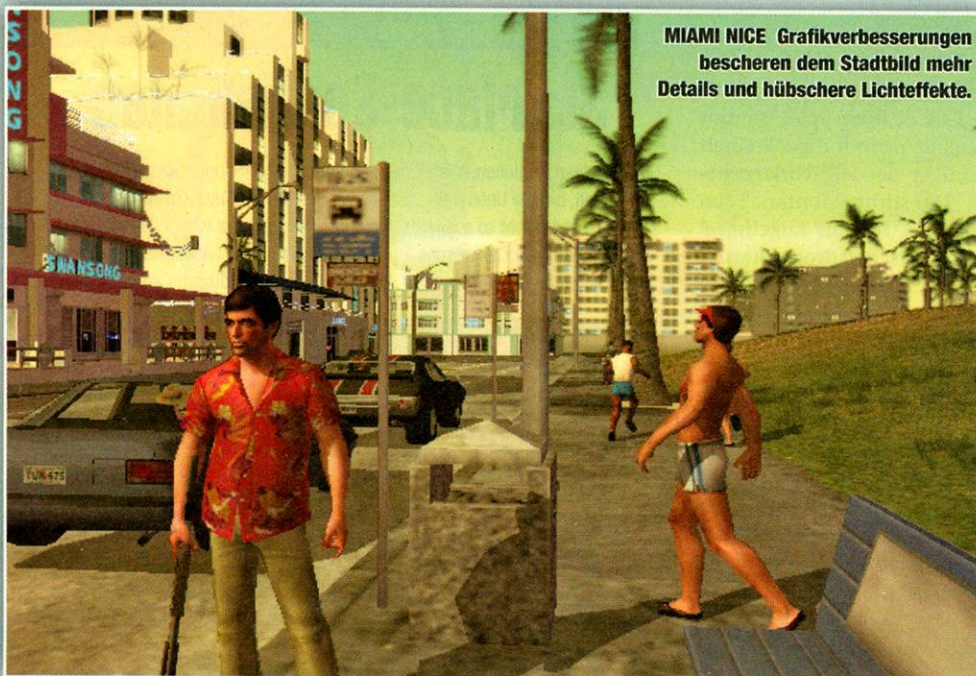
»**ABWECHSLUNGSREICHE SCHAUPLÄTZE.** Es gibt neben Miami auch das offene Meer, Inseln und Dschungelregionen in Bolivien. Schmuggeln als wichtiger Gameplay-Bestandteil.«



»**DIALOGE SIND WICHTIG.** Mit jeder Spielfigur kann man ein Gespräch beginnen, die Reaktionen anderer Charaktere hängen von deiner Reputation in der Spielwelt ab.«



BEIFAHRERSITZ-WÄRMER Angeheuerte Handlanger begleiten uns auf dem Weg zur Blei-Aussprache mit der Gangsterkonkurrenz.



MIAMI NICE Grafikverbesserungen beschenken dem Stadtbild mehr Details und hübschere Lichteffekte.

INFO SCARFACE AUF DER PSP

Bandenkrieg für unterwegs

Die Welt ist nicht genug, da kann sich *Scarface* auch nicht mit einer Sony-Plattform begnügen. Neben dem PS2-Actionspiel wird es einen speziell für die PSP designten Taktik-Bandenkrieg geben.

Scarface für die PSP soll zeitgleich mit dem PS2-Actionepos im kommenden Herbst erscheinen. Inhaltlich sind die Titel aber grundverschieden. Auf der PSP erwartet uns ein Taktikspiel, bei dem man mit dem Kartell seiner Wahl Reviere in Miami erobert. Die Actionszenen beim Bandenkrieg steuert man nicht direkt, vielmehr beeinflussen Sie das Geschehen durch Einsatz von Aktionskarten, was minimal an *Metal Gear Acid* erinnert. Wi-Fi-Support sei Dank liefern sich bis zu vier Spieler Online-Schlachten.



ERSTES KONZEPT Kein PS2-Port, sondern eigenständiges PSP-Design mit Taktik-Schwerpunkt.

ES MUSS NICHT IMMER TONY SEIN Mit welcher Bande würden Sie gerne Miamis Unterwelt erobern?

ersten Dollars durch Hinterhof-Deals. Ein Minigame erfordert dabei gutes Timing, damit man genau den richtigen Verhandlungs-Tonfall erwischt. Ist Tony zu lasch, kriegt er weniger Geld raus; schüchtert er zu kräftig ein, kann schnell mal eine Schießerei ausbrechen.

Weiter geht es mit der Übernahme von Geschäften und Warenhäusern. Nach außen hin ehrenwerte Etablissements dienen als Fassaden für Drogengeschäfte in größerem Rahmen. Sie brauchen ein gewisses Maß an Reputation, um die Story-Mission freizuschalten, mit deren Absolvierung man den jeweiligen Laden gewinnt. In vier Sektionen Miamis können Sie insgesamt 16 Geschäfte übernehmen, die auch als Missionsquelle dienen und zum Beispiel gegen feindliche Übergriffe verteidigt werden müssen. Generell sind die Aufgaben im Spiel eine Mischung aus festen Story-Ereignissen und beliebigen wählbaren optionalen Jobs. Ein Statistik-Bildschirm soll genau informieren, woran Sie noch arbeiten müssen, um die nächste Story-Mission freizuschalten (zum Beispiel Reputation verbessern, mehr Geld verdienen oder Revier vergrößern).

KÄUFLICHES HILFSPERSONAL

Die wachsenden Einnahmen durch das expandierende Geschäft sollten Sie überlegt investieren, um sich spielerische Vorteile zu verschaffen. In die Kategorie Statussymbole gehören zum Beispiel teure Luxusautos oder kitschige Inneneinrichtung. Nützlich, damit der Reputationswert raufgeht, wodurch es wieder leichter fällt, sich eine „Femme



BLECHSCHADEN UNTER PALMEN Im Laufschrift entwischt Tony den Ordnungshütern.



SCHMUGGLERSORGEN »Guten Tag, Herr Montana, die Drogenfahndung würde Ihnen gerne ein paar Fragen stellen ...«

fatale“ anzulachen. Sechs solcher Gangsterluder gibt es in der Spielwelt zu entdecken. Sie können auch Hilfspersonal einstellen, um sich den Arbeitsalltag zu erleichtern. Seien es nun Fahrer, die die Karre oder das Boot Ihrer Wahl vorbeibringen, oder Handlanger, welche einem mit Feuerkraft in Actionmissionen helfen. Mechaniker können die Performance Ihrer Autos verbessern, Trainer bringen Tony neue Nahkampftechniken bei oder verbessern seine Kondition. Sie können auch viel Geld in Investitionen versenken und auf Rendite hoffen, einige Branchen haben zudem nette Nebeneffekte. So müssen sich Bankbesitzer nicht mehr um Geldwäsche kümmern, Inhaber einer Munitionsfabrik haben immer was zum Nachladen und wer eine Plattenfirma ersteht, schaltet Bonus-Musikstücke fürs Autoradio frei.

So cool diese Geschäftsausbau-Komponente auch ist – *Scarface* sollte natürlich nicht als friedliebende Wirtschaftssimulation missverstanden werden. Der spielerische Kern ähnelt der *Grand Theft Auto*-Serie, bietet viele Baller- und Fahrgelegenheiten in einer offenen Spielwelt. Die Offenherzigkeit ist dabei so groß, dass *Radicals* listig streamende Engine keine Nachladepausen nötig hat, wenn man von der Straße ins nächste Gebäude (und zurück) spaziert. Der nahtlose Übergang von Innen- und Außenschauplätzen verspricht spannende Verfolgungsjagden zu Fuß. Mit Motorboot oder Wasserflugzeug tuckert man auch mal übers offene Meer, um die Insel-Stützpunkte von Lieferanten zu besuchen.



SCHUSSSTARK Neben Tonys „kleinem Freund“ können Sie rund 20 weitere Waffen verwenden.

GENAUER GEBALLERT

Die Kampfsteuerung ist eine weitere Kategorie, bei der *Scarface* ganz ähnlich wie Electronic Arts' *Der Pate* gegenüber den Mitbewerbern punkten will. Aus der Verfolgeransicht werden Gegner anvisiert, aber dann können Sie noch manuell das Fadenkreuz justieren, um bestimmte Trefferzonen zu erwischen. Ein Schuss in den Waffenarm macht den Feind schneller kampfunfähig, das spart Munition und verbessert unseren Ruf. Im Spielverlauf werden die Widersacher gerissener und suchen schneller Deckung auf, was manuelles Zielen immer wichtiger macht. Die rund 20 verschiedenen Waffen (inklusive Nahkampfutensilien) sollen sich teilweise aufrüsten lassen, zum Beispiel mit Schalldämpfer oder erweiterter Munitionskapazität.



OPERATION GELUNGEN Ganz unauffällig (sieht man mal vom Anzug ab) entfernen wir uns vom Tatort.



Ungewöhnlichstes Steuerungsdetail ist wohl die Taste für Verbalinjurien, bei deren Betätigung Tony Montana saftige Flüche und Schmähungen absondert. Das bringt zum einen ein gewisses Quäntchen Filmatmosphäre und kann zum anderen die Gescholtenen aus der Versenkung locken – oder einfach zum Aufgeben bewegen. Da die deutsche Version englische Originalstimmen mit übersetzten Untertiteln verwenden wird, können Sie sicher bald Ihren Englisch-Lehrer mit einigen deftigen Wortschatz-Erweiterungen beeindrucken. Typisch Tony ist die „blinde Wut“, ein kurzzeitig während (durch präzise Schießkünste schneller erreichbarer) Ausnahmezustand. Bei dessen Aktivierung sehen Sie die Umgebung aus der Ego-Perspektive und mähen ganze Gangsterudel im Eiltempo nieder. Frieden schaffen ohne Schusswaffen ist auch eine Option: Nahkampf mit blanken Fäusten oder Schlagstöcken erregt nicht so viel Aufmerksamkeit wie lautstark abgefeuerte Ballermänner. Gehen Sie für die diskrete Beilegung von Seiten-

straßen-Disputen also ruhig mal auf Tuchfühlung. Und es schadet nie, sicherheitshalber die Kettensäge in den Kofferraum zu packen ...

FLOTTER FAHRSTIL

Bei den Fahrkünsten strebt Radical ein eher arcademäßiges, unkompliziertes Steuerungsegefühl an. Ähnlich wie in *Grand Theft Auto* lassen sich fahrbare Untersätze aus der Spielwelt klauen, aber die Benutzung eigener Vehikel erregt weniger Ordnungshüter-Aufmerksamkeit. Auch während der Fahrt haben Sie völlige 360-Grad-Schussfreiheit, sowohl im Auto als auch im Boot. Eine *Burnout*-inspirierte Idee ist die Risikozulage für gewagten Fahrstil, verwegene Manöver verbessern ähnlich wie Schusspräzision Tonys Ruf in der Spielwelt. Auf die Alleinstellungsmerkmale gegenüber den vielen Genre-Konkurrenten angesprochen, betonen die Radical-Entwickler immer wieder den einmaligen Charakter Tony Montana. Der ist nicht nur (wie im Film) ein ziemlich herrscher, cholerischer und zielstrebiges Geselle, sondern hat auch seinen Mo-

ralkodex und greift unschuldige Zivilisten nicht an (spielerisches Hintertürchen: Man wird anheuerbare Handlanger steuern können, mit denen sich dann auf alles schießen lässt, was sich bewegt).

HOLLYWOOD HILFT

Das Spiel setzt keine Filmkenntnisse voraus, bietet Kennern der Materie aber ein Wiedersehen mit Schauplätzen aus der Vorlage wie dem Sun Ray Hotel oder dem Babylon Club. Im Laufe der Handlung machen Sie auch mit rivalisierenden Gangstern nähere Bekanntschaft, die in der Kinovorlage nur kurz erwähnt wurden, zum Beispiel die Diaz-Brüder oder Gaspar Gomez. Für die Handlung arbeiteten die Designer mit dem Hollywood-erfahrenen Drehbuchautor Frank McKenna (*SWAT*, *Blow*) zusammen. Wir erlebten einige spannenden Beispiele für Story-Dialoge, denen man den Profi-Touch anmerkt. Der Tony Montana im Spiel sieht dabei nicht nur so aus wie Schauspieler Al Pacino in der Filmvorlage, sondern hört sich auch

(fast) genauso an. Aber für die Sprachaufnahmen wurde ein gänzlich unprominenter Imitator engagiert. Herr Pacino ließ sich damit entschuldigen, dass seine Stimme sich in den letzten Jahrzehnten zu sehr verändert habe, um noch überzeugend Bonmots wie „Die, you stupid fuck!“ brüllen zu können. Dafür pickte er selber den Ersatzsprecher bei der Endauswahl heraus.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU SCARFACE	
Hersteller:	VU Games
Entwickler:	Radical
Genre:	Actionspiel
Sprache:	Englisch (dt. Untertitel)
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.scarfacegame.com	
Spieler:	Termin:
1	4. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG SEHR GUT	
Konkurrenz für GTA – bei so vielen Gameplay- und Story-Elementen gerät man gerne auf die schiefe Bahn.	



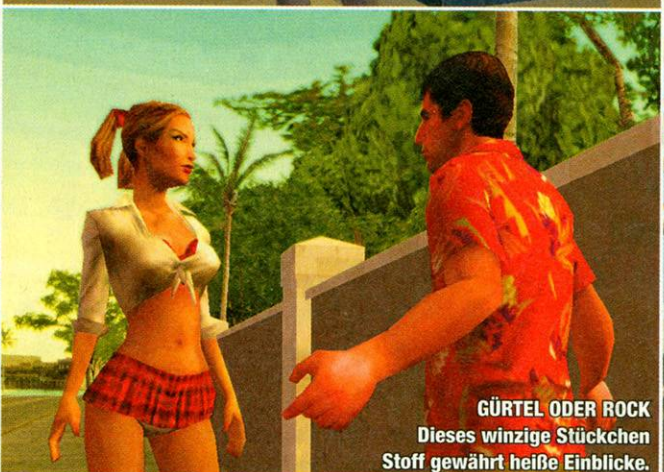
FREIER EINTRITT Die Engine erlaubt Abstecher in Gebäude ohne Nachlade-Unterbrechungen.



PROTZIG Ein Mann und seine Knarre.



GESCHÄFTSTÜCHTIG Läden und Warenhäuser werden in Missionen verdient und gegen Bandenübergriffe verteidigt.



GÜRTEL ODER ROCK Dieses winzige Stückchen Stoff gewährt heiße Einblicke.

„Geld führt zu Macht, Reputation und Respekt.“

In seinen zehn Jahren als Spieleschaffender machte er schon in Sonys Soho-Studio Station und bewies bei Radicals Snowboard-Titel *Dark Summit* Winterfestigkeit. Doch derzeit widmet sich Pete Low ganz dem „Schnee“ von Miamis Drogenkartell-Szene. Bei unserer Razzia in Vancouver nahmen wir den *Scarface*-Designer ins Kreuzverhör.

PLAYZONE: Ist es nicht fast schon ein wenig blasphemisch, sich an einem Filmklassiker wie *Scarface* zu vergreifen?

Pete Low: Nun, der Film ist wirklich einzigartig und etwas, das nicht wiederholt werden sollte. Das war eine der ersten Sachen, die wir uns sagten: Wir wollen nicht dieselbe Handlung erneut erzählen. Aber vom Gameplay-Standpunkt aus gesehen liebten wir alle die Idee, dir die Kontrolle über Tony Montana zu geben, kurz bevor er im Film stirbt. Was wäre, wenn er die Gelegenheit hätte, zu entkommen? Von da an ging es uns darum, den Stoff weiterzuentwickeln. Uns Schlüsselemente des Films anzusehen und um zu analysieren, was den Charakter antreibt.

PLAYZONE: Wo steht dein persönlicher Anguck-Rekord?

Pete Low: Ich habe mir den Film an die 30-mal am Stück angesehen. Es gibt eine Szene, in der Tony seinem Freund Manny erklärt, dass man in diesem Land erst das Geld verdienen muss, um die Macht und damit die Frauen zu kriegen. Dieses Konzept von „Geld führt zu Macht, Reputation und Respekt“ bestimmt auch unser Spiel.

PLAYZONE: Was bedeutet das konkret für den Spielablauf?

Pete Low: Im Prinzip dreht sich alles darum, Geld zu verdienen und dann für Dinge auszugeben, die dir Macht und Respekt in der Spielwelt bringen. Es gibt diese unterschwellige Komponente, wo alles, was du in der Welt machst, irgendwie angerechnet wird. Geld zu scheffeln ist kein

Selbstzweck, du gibst es auch gezielt für massig viele verschiedene Dinge aus, die das Spiel beeinflussen. Das ist einer der Schlüsselaspekte, wie wir uns von vielen anderen „Offene Welt“-Spielen abheben.

PLAYZONE: Aber es gibt schon einige Parallelen zwischen *Scarface* und *GTA Vice City* wie offene Spielwelt, Gangsterkarriere und Miami-Setting.

Pete Low: Oberflächlich betrachtet könnte man die beiden vielleicht vergleichen. Aber wenn du erst einmal zu spielen beginnst, werden dir die zahlreichen Unterschiede auffallen. All die verschiedenen Spielmechaniken und Dialoge von *Scarface* bieten ein anderes Erlebnis. Die Spieler werden auch feststellen, wie sehr sich unser Miami von dem in *Vice City* unterscheidet. Wir versuchen keine realistische Dar-

„Fortgeschrittene Spieler werden für riskante Manöver belohnt.“

stellung der Stadt; das Straßennetz haben wir so angelegt, dass es möglichst viel Spaß bringt. Die besonderen Schauplätze, auf die wir uns konzentrieren, basieren auf dem *Scarface*-Film. Und die Stadt Miami ist nur ein Aspekt unserer Welt, ein wesentlicher Teil des Spiels findet auch auf offenem Meer und auf Inseln statt. Wenn du Schmuggelfahrten nach Miami unternimmst, ist das ein völlig unterschiedliches Erlebnis.

PLAYZONE: Ein anderer Punkt ist die Betonung des Action-Gameplays zu Fuß, das eine größere Rolle spielt als bei den *GTA*-Schurkenstücken ...

Pete Low: Ja, wir konzentrierten uns sehr auf die Kampfsteuerung. Dazu gehören Dinge wie das manuelle Zielsystem, die Möglichkeit in Deckung zu gehen, all die verschiedenen Waffentypen, die man benutzen kann. Wir verbrachten viel Zeit damit, an diesen Mechaniken zu arbeiten, damit die Kämpfe gewisse strategische Elemente erhalten. Dazu kommen bestimmte technische Aspekte des Spiels. Der Übergang zwischen dem Inneren von Gebäuden und der Außenwelt ist nahtlos, Kämpfe können sich dadurch von der Straße in Häuser oder Hotels verlagern.

PLAYZONE: Das Fahrgefühl bei der Vehikelsteuerung ist eher luftig-leicht?

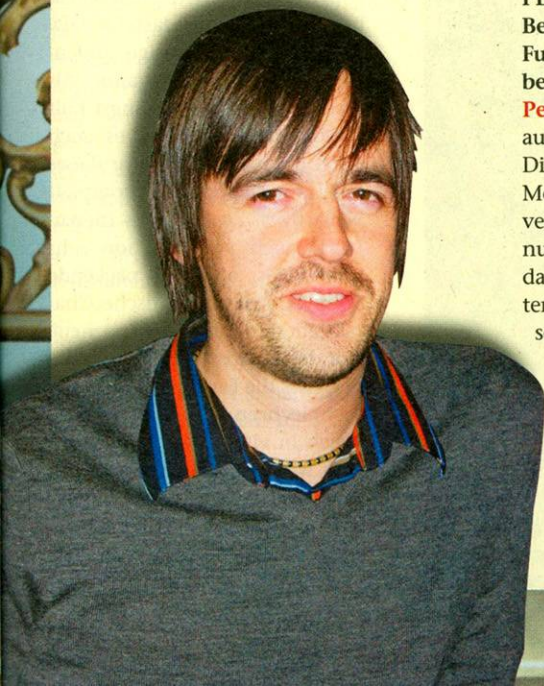
Pete Low: Wir haben auch intensiv an der Fahrzeug-Action gearbeitet, damit sie leicht zugänglich und sehr spaßig wird. Du könntest die Steuerung arcade-mäßig nennen, denn das ist die Richtung, in die wir gehen wollten, damit du schnell damit zurechtkommst. Aber der fortgeschrittene Spieler wird belohnt für riskante Fahrmanöver, das kommt alles deiner Reputation zugute.

PLAYZONE: Welche Anteile haben die einzelnen Spielelemente an der Gesamtmischung?

Pete Low: Das Schöne daran ist, dass es wirklich davon abhängt, wie du spielst. Du kannst zum Beispiel einen Fahrer anheuern, der dir ein Auto aus deiner Sammlung vorbeibringt. Oder vielleicht fährst du lieber im Boot, Miami hat schließlich ein Kanalsystem. Später kann man sich auch eine Limo leisten, deren Fahrer dich automatisch zu bestimmten Schauplätzen bringt – für Spieler, die selber nicht so viel rumfahren wollen. Bei den festen Story-Missionen bieten wir eine spielerische Mischung, da gibt es von jedem etwas. Aber in der offenen Welt kannst du selber wählen, was du bevorzugt machen willst.

PLAYZONE: Profitiert neben der Grafik auch das Gameplay von der verlängerten Entwicklungszeit?

Pete Low: Es ist ein riesiges Projekt, bei dem so viele grundlegende Design-Mechanismen zusammenarbeiten. Klar, bei jedem Spiel findest du immer etwas zu verbessern, wenn du zusätzliche Zeit bekommst.



PETE LOW, Spieldesigner bei Radical.



Dirge of Cerberus Final Fantasy VII

Die erste spielbare Fortsetzung eines
wahren Rollenspiel-Klassikers.



ERKÄLTUNG Draußen regnet's wie aus Kübeln und die Dame rennt in diesem Outfit herum. Unverantwortlich!

Beinahe zehn Jahre ist es inzwischen her, dass mit *Final Fantasy VII* eine riesige Rollenspiel-Begeisterung begann. Als erster Titel der schon längst Kult gewordenen Serie, der es auch nach Europa schaffte, war dieses Spiel für viele etwas komplett Neues. Zwar gab es hierzulande auch vorher schon sehr gute RPGs, aber die packende Story und das fantastische Charakterdesign läuteten eine neue Ära des Genres ein. Kein Wunder, dass die Fans bis heute nach mehr lechzen. Der Durst soll jetzt gleich in vierfacher Hinsicht gestillt werden (siehe Extrakasten). Bereits die erste spielbare Fortsetzung dürfte die Lager aber gleich spalten. Statt mit einem Rollenspiel-Nachfolger hat man es hier

nämlich mit einem waschechten Actionspiel zu tun!

EGOMANIE

Einer der beliebtesten Charaktere aus *Final Fantasy VII* war Vincent Valentine, ein Vampir mit Vorliebe für großkalibrige Waffen. Und genau diese Vorliebe kommt in *Dirge of Cerberus* zum Ausdruck. Als Spieler schlüpft man in die Rolle von Vincent und macht ganze Heerscharen von Gegnern platt. Das funktioniert wie eine Mischung aus Action-Adventure und Ego-Shooter, denn *Dirge of Cerberus* steuert sich auf zweierlei Art. Läuft man durch einen Level, geschieht das in der Third-Person-Perspektive. Will man einen Gegner aufs Korn nehmen, geht das zwar mit Nahkampfangriffen, wesentlich effektiver ist es aber, in die Ego-Perspektive zu wechseln. Die Kamera zoomt dann an Vincent heran und gewährt einen Blick über seine Schulter. Mit einem Zielrohr visiert man so die Gegner an, bleibt aber auch weiterhin mobil und kann frei durch die Gegend laufen. Square Enix hat dabei auch an Spieler gedacht, die mit Ego-Shootern auf der Konsole nicht viel anfangen können. Wahlweise darf man nämlich mit Maus und Tastatur spielen. Dazu muss man die Hardware einfach in die USB-Ports der PS2 stecken und schon darf man wie auf dem PC ballern. Konsoleros sollten mit dem Pad allerdings kaum Probleme haben. Die Steuerung ist recht simpel und dank invertierbarer Achsen in jedem Sichtmodus schnell verinnerlicht. Oftmals ist die Navigation via Joypad sogar einfacher. Mit der Maus lässt sich die Kamera zwar schneller steuern, allerdings gibt es beim Anvisieren der Gegner gelegentlich Probleme. Stattdessen man eine Waffe mit einem Zielfernrohr aus, werden Gegner damit automatisch anvisiert. Da passiert es dann schon mal, dass die Waffe urplötzlich nach links zu einem Feind zieht, während man eigentlich weiter nach rechts auf den weitaus gefährlicheren Kontrahenten zielen will.

BASTELSTUNDE FÜR WAFFENNARREN

Damit man in jeder Situation die Oberhand behält, darf man sich bis zu drei Waffen zusammenstellen, die im Spiel jederzeit gewechselt werden können. Im Menü-Bildschirm erweitert man dazu zuerst mit verschiedenen Bausteinen einen Basisrevolver.



SO SPIELT SICH DIRGE OF CERBERUS
In der Third-Person-Perspektive erkundet man Levels, in der Ego-Perspektive nimmt man die Gegner aufs Korn. Der Ring in der Mitte des Bildschirms ist eine kleine Hilfestellung und zeigt an, von wo aus man angegriffen wird.

FRIEDHOF Diese Umgebung erinnert doch glatt ein wenig an den Raum, in dem man Vincent in *Final Fantasy VII* gefunden hat.

INFO DAS FINAL-FANTASY-VII-Projekt

Ein Nachfolger ist nicht genug!

Dirge of Cerberus ist nicht der einzige Final Fantasy VII-Nachfolger. Wir geben Ihnen einen Überblick über weitere Projekte der Macher.

Final Fantasy VII, das 1997 für die PSone erschien, gilt in Fankreisen als einer der besten, wenn nicht sogar der beste Teil der Serie. Nicht zuletzt auch deshalb, weil es anno 1997 der erste FF-Titel war, der es nach Europa schaffte und so eine große Rollenspiel-Begeisterung einleitete. Um den zahlreichen Bitten der Fans nachzukommen, baut Square Enix derzeit das Universum von *Final Fantasy VII* aus und wird in nächster Zeit insgesamt vier Spin-offs veröffentlichen.

Advent Children System: PSP-UMD/DVD

In Japan und Amerika ist *Advent Children* schon längst erhältlich und kam dort bei der Fangemeinde auch sehr viel besser an als *Spirits Within*. Der erste abendfüllende Spielfilm von Square Enix versetzte das Publikum ob der beeindruckenden Technik in Staunen, die Story hatte aber rein gar nichts mit der Spielserie zu tun. Die Geschichte von *Advent Children*, die zwei Jahre nach *FF VII* spielt, ist zwar auch nicht unbedingt oscarreif, die coolen Actionsequenzen und das Auftreten so ziemlich aller wichtigen Figuren aus *Final Fantasy VII* sind aber ein Fest für Fans.



Dirge of Cerberus System: PS2

Dirge of Cerberus spielt nur ein Jahr nach dem Film *Advent Children* und greift sowohl Elemente dieses Titels als auch einige aus *Final Fantasy VII* auf. Spielerisch hat das Spiel aber nichts mehr mit dem Rollenspiel-Klassiker zu tun.



Before Crisis System: Mobiltelefon

Die Überraschung war groß, als Square Enix ein *Final Fantasy* für Mobiltelefone ankündigte. Mit den billigen Java-Spielchen, wie sie derzeit bei jungen Handy-Besitzern angesagt sind, hat *Before Crisis* aber wenig zu tun. Immerhin ist die japanische Mobiltelefon-Industrie dem Rest der Welt ein paar Schritte voraus. Dementsprechend macht *Final Fantasy* auch auf dieser Plattform eine recht gute Figur. Gekämpft wird übrigens in Echtzeit und als Mitglied der Shinra-Corporation. Als solches erfährt man Genaueres über die Geschehnisse sechs Jahre vor *Final Fantasy VII*.



Crisis Core System: PSP

Crisis Core ist derzeit der bestgehütete Titel unter den Spin-offs. Bislang gibt es weder Screens noch handfeste Infos. Wann der Titel zeitlich angesiedelt ist, ist unklar, und auch zum Gameplay ist nichts bekannt.



VOLLE KANNE, HOSCHI! Einige der Bosse sind imposant, aber simpel zu besiegen.

Je nach verwendeten Einzelteilen verändert sich zum Beispiel die Reichweite oder Durchschlagskraft einer gebastelten Wumme. Sogar Spezialattacken werden so möglich. Hängt man beispielsweise einen Feuer-Talisman an seine Knarre, kann man alles vernichtende Feuerbälle auf die Gegner werfen. Damit neben all der Action zumindest ein klein wenig Rollenspielflair aufkommt, erhält Vincent für jeden besiegten Gegner Erfahrungspunkte, levelt auf und erstarkt so im Verlaufe des Spiels. Wird die Lebensenergie trotzdem mal knapp, kann man sich mit verschiedenen Items, die man entweder von besiegten Gegnern erhält oder während der Levels an einer Jukebox (!) kaufen kann, einen kleinen Energieschub verpassen.

VIEL GEREDE UM NICHTS?

Aber Vincent Valentine ist nicht das einzig bekannte Gesicht aus *Final Fantasy VII*. So darf man zeitweise auch Cait Sith steuern. Das zierliche Katzenwesen ist aber bei weitem nicht so stark wie der Vampir und muss deshalb um-

herschleichen und Gegner mit wohlplatzierten explodierenden Fässern ausschalten. In den zahlreichen Zwischensequenzen haben sogar noch mehr Charaktere aus *Final Fantasy VII* Gastauftritte. Überhaupt scheint es so, als hätte Square Enix mehr Wert auf die Weiterführung der Story als auf innovatives Gameplay gelegt. In minutenlangen Sequenzen wird die Geschichte, die drei Jahre nach *Final Fantasy VII* spielt, fortgesponnen. Die spielbaren Elemente scheinen manchmal fast so, als wären sie lediglich Lückenfüller, damit einem bei den dialoglastigen Sequenzen nicht allzu langweilig wird. Schlecht ist *Dirge of Cerberus* deswegen aber nicht. Vielmehr dürfen sich Fans auf einen kurzweiligen und geradlinigen, aber eben nicht sehr ausgefallenen Shooter freuen.

LOCK AND LOLL

Auch grafisch darf man keine Höchstleistungen erwarten. Während die Charaktermodelle wirklich gut aussehen, wirken die Umgebungen oft sehr leblos



und trist. Dafür sind die gereinigten Zwischensequenzen Square-Enix-typisch von allererster Güte. Der Vorspann besticht mit ähnlicher Qualität wie die *Final Fantasy*-Filme *Spirits Within* und *Advent Children*. Zudem hat man sich für die Musikkuntermalung prominente Unterstützung an Bord geholt. Der japanische Rocker Gackt zeichnet sich für den Titelsong verantwortlich und soll sogar im Spiel einen Gastauftritt haben. Mehr verraten wir aber noch nicht.

BONUS FÜR JAPANER

Da das Hauptspiel mit etwa acht Stunden nicht ewig vor den Bildschirm fesselt, haben sich die Entwickler ein ganz besonderes Schmankerl einfallen lassen. Die japanische Version von *Dirge of Cerberus* verfügt über einen Online-Modus, in dem sich bis zu 32 Spieler in bester Deathmatch-Manier die Kugeln um die Ohren schießen dürfen. Leider ist das nicht kostenfrei. Umgerechnet etwa 5,50 Euro muss man im Monat blechen, um auch online zu ballern. Da es auf der PS2 aber genug kostenlose Alternativen gibt, bleibt es abzuwarten, wie erfolgreich dieser Spielmodus in Japan sein wird. Hierzulande wird man sich darum aber wahrscheinlich eh keine Gedanken machen müssen. Um im Netz spielen zu können, benötigt man nämlich die PS2-Festplatte, die nie in Europa veröffentlicht wurde. Ob das Online-Angebot zumindest in der amerikanischen Version vorhanden sein wird, ist bislang ebenfalls unbekannt. Auch ein europäischer Erscheinungstermin wurde bisher noch nicht genannt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



GLITSCHIG In der Kanalisation trifft Vincent auf eklige Schildkröten-Monster.



PÄDAGOGISCH WERTVOLL Wenn das Gör mal wieder nicht hören will, greift Vati zu drastischen Maßnahmen.



STEALTH Cait Sith ist im Kampf recht nutzlos. Die Katze schleicht lieber durch die Gegend.

VORSCHAU	
DIRGE OF CERBERUS	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Action
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	12 Kapitel
Internet: www.square-enix.com	
Spieler:	Termin:
1 (-32 online)	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Kurzweiliges Actionspektakel, das wegen des Settings vor allem Serienfans interessieren dürfte.	

Onimusha Dawn of Dreams

Normal ist nicht genug: Capcom bietet Helden mit Superkräften, Schwerter im XXL-Format und **Trilogien mit vier Teilen.**





IM VISIER Das Zielsystem fixiert die Kamera auf Ihren Gegner.



NUR NOCH 92 ... Diesen Test of Valor finden Sie erst beim zweiten Besuch dieses Levels.

So gesehen verwundert es schon ein wenig, dass Capcom diesmal auf einen echten Schauspieler als Zugfigur verzichtet hat. Andererseits könnte der Verzicht auf dieses Gimmick auf Dauer der Serie gut tun: Anstatt eines Jean Reno wird nun in erster Linie das Gameplay im Mittelpunkt stehen und die Entwickler sind beim Design der Charaktere wesentlich freier. Im Falle von *Dawn of Dreams* hat man die Gelegenheit genutzt und die Figuren etwas Manga-artiger gestaltet, was dem Titel natürlich etwas vom semi-historischen Flair der Vorgänger raubt. Macht aber nichts, denn stimmungsvoll ist das neue *Onimusha* allemal und immerhin gibt's diesmal kei-

ne Zeitreisen ins moderne Paris, die das Japan-Ambiente stören.

FÜNF GEGEN DIE GENMA-PLAGE

Generell erscheint die Handlung diesmal etwas nebensächlicher als noch im Vorgänger: Erneut fallen die Genma über das mittelalterliche Japan her und nur Schwertschwinger Soki und die sich ihm nach und nach anschließende Truppe können Schlimmeres verhindern. Zum einen wäre da Jubei, die mit Dolchen auf die Dämonen losgeht. Mönch Tenkai setzt sich mit allerlei Kampfstäben zur Wehr, Sokis alte Bekannte Ohatsu setzt auf diverse Schusswaffen und der spanische Schlä-

ger Roberto lässt am liebsten einfach seine massiven Fäuste sprechen. Jeder von ihnen hat mit irgendeinem Bösewicht im Spiel noch ein Hühnchen zu rupfen und so rauft man sich zusammen und sagt den Genma den Kampf an.

ACTIONLASTIGER

Zwar gibt es nach wie vor einige einfache Rätsel, doch hat Capcom generell den Action-Anteil des Spiels erhöht. Die meiste Zeit sind zwei der Helden gemeinsam unterwegs, wobei Sie jederzeit wählen können, wen der beiden Sie selbst steuern wollen und wen die Konsole übernehmen soll. An Spei-

cherpunkten können Sie zudem oft den Begleiter austauschen, wenn Sie die Fähigkeiten einer anderen Spielfigur gerade eher einsetzen können. Grundsätzlich hat *Dawn of Dreams* schon alleine deshalb mehr von einem Action-Spiel denn von einem Action-Adventure, weil die Spielwelt strikt in Levels unterteilt ist – Sie können allerdings in der Erholungsphase zwischen zwei Stages frühere Levels nochmals besuchen, wo neue Herausforderungen und erst durch die Mithilfe Ihrer neuen Mitstreiter zugängliche Abschnitte für Wiederspielwert sorgen. Ein weiterer Grund sind die so

INFO DAS BEFEHLSYSTEM

Treudoofe Helfer

Diesmal können Sie Ihren Begleitern ungefähre Befehle geben. Nicht selten gilt aber vielmehr: Sie müssen.

Durch kurzen Druck des Steuerkreuzes nach oben, unten, links oder rechts legen Sie das Verhalten Ihres aktuellen Kampfparters fest. Zur Wahl stehen neben einem charakterspezifischen Befehl (Gegner ablenken, Feuerschutz, Beten für göttliche Unterstützung oder „Berserk“) die Standard-Kommandos „Totale Offensive“, „Folgen und angreifen“ sowie „Warten und erholen“. Letzterer Befehl sorgt dafür, dass Ihr Kollege sämtliche Angriffe blockt und dabei nach und nach Lebensenergie regeneriert – wenn Ihr aktiver Kämpfer also mal angeschlagen ist, empfiehlt es sich, die Kontrolle über ihn der PS2 zu überlassen und den „Erholen“-Befehl auszugeben.

Speziell bei Endgegnerkämpfen stellen sich die CPU-Helfer leider alles andere als clever an – hier müssen Sie sich damit abfinden, dass Sie selbst die Verantwortung für beide Charaktere übernehmen müssen, denn von alleine blockt der KI-Kumpan selbst noch so deutlich angekündigte Angriffe der Bosse nicht. Immerhin: Selbst wenn Ihr Freund im Kampf fallen sollte, erholt er sich nach relativ kurzer Zeit von ganz alleine und mischt wieder eifrig mit. Nur der Tod Ihrer aktiven Spielfigur hat das „Game over“ zur Folge.



CHARAKTERSPEZIFISCHE AKTION



TOTALE OFFENSIVE



BLOCKEN UND ERHOLEN



FOLGEN UND ANGREIFEN





WIEDERSPIELWERT Roberto stößt erst spät zum Team, eröffnet im ersten Level aber neue Wege.



PLAUDESTUNDE Zwischen den Levels können Sie Sokis Truppe ausfragen.

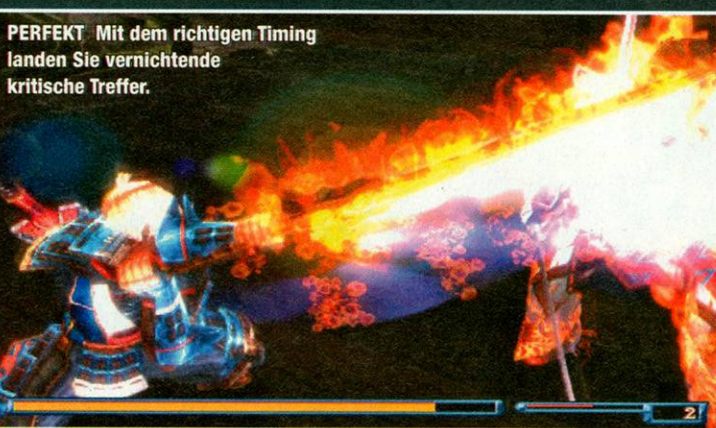


SCHLAGKRÄFTIGES DUO Sie können jederzeit zwischen den zwei Spielfiguren wechseln.



ALLEINGANG Beim zweiten Kampf gegen diesen Boss muss Tenkai sich solo behaupten.

PERFEKT Mit dem richtigen Timing landen Sie vernichtende kritische Treffer.



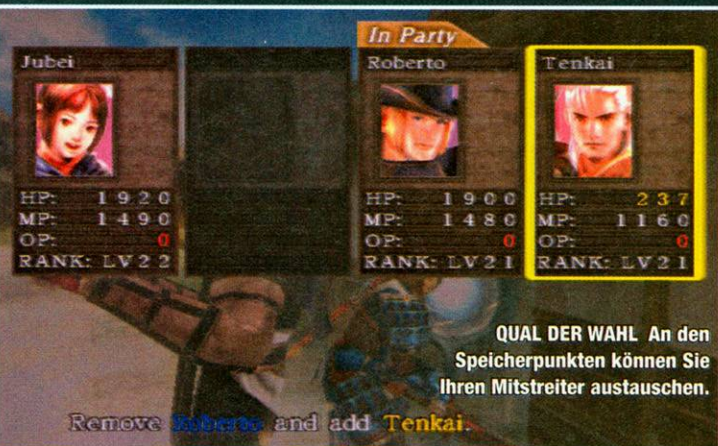
genannten Tests of Valor, bei denen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Menge an Gegnern im Raum besiegen müssen, was oft gar nicht so einfach ist. Auch solche Herausforderungen können Sie später nochmals angehen, falls Sie mit Ihrem Abschneiden beim ersten Anlauf nicht zufrieden waren.

FREIE KAMERA

Beim dritten Teil hat Capcom erstmals den Sprung zu komplett in Echtzeit berechneten Umgebungen geschafft, doch die Kameraperspektiven waren noch vorgegeben. Bei *Dawn of Dreams* können Sie dagegen fast jederzeit die Perspektive selbst nachjustieren. Ein einfaches neues Zielsystem sorgt dafür, dass Sie Ihre Gegner trotz wechselnder Blickwinkel nicht aus den Augen verlieren, ähnlich wie beim kommenden *Driver: Parallel Lines* können Sie dabei komfortabel mit dem rechten Analogstick zwischen den möglichen Zielen durchwechseln. Das gut durchdachte System funktioniert in der Praxis meist sehr gut, nur in engen Räumen leidet die Übersicht ein wenig.

VIELE ROLLENSPIEL-ELEMENTE

Erstaunlich komplex präsentiert sich das Spiel, was Waffen und Special Moves angeht. Wie bei den Vorgängern laden Sie mit den absorbierten Seelen Ihrer besiegten Gegner Ihre Waffen auf, wobei Sie die Waffen aller fünf Spielfiguren aus dem gleichen Seelen-Pool versorgen – passen Sie also auf, dass Sie sich nicht nur auf Sokis gewaltige Breitschwerter konzentrieren, denn im weiteren Spielverlauf gibt es immer wieder Momente, wo einer der anderen vier alleine unterwegs ist. Zu jeder Waffe können Sie schon im Vorfeld nachprüfen, ab welchem Level welche zusätzlichen Fähigkeiten aktiviert werden. Manche Waffen ermöglichen Magieattacken, bei anderen wirken auf der höchsten Stufe Elementarkräfte besonders stark und auch die Rüstungen wollen aufgelevelt werden, wenn Ihre Kämpfer mehr nützliches Zubehör am Körper tragen sollen. Für besiegte Gegner gibt es neben Seelen auch Erfahrung, durch die Ihre Truppe nach und nach immer höhere Levels erreicht. Mit jedem neuen Level kön-



QUAL DER WAHL An den Speicherpunkten können Sie Ihren Mitstreiter austauschen.



INFO KOMBINIERT MAGIE-ATTACKEN

Da explodiert der Bildschirm!

Bombastische Zauber-Effekte waren schon immer ein Markenzeichen der Onimusha-Serie. Dawn of Dreams geht sogar noch einen Schritt weiter!



Beim Ausführen von Magieattacken wird zwischen drei Stufen unterschieden, die Sie für jede Waffe getrennt erst einmal freischalten müssen. Haben Sie genug Magieenergie getankt und halten die Dreieckstaste länger gedrückt, sammelt Ihr Kämpfer genug Energie für einen besonders starken Angriff. Sind Sie zusammen mit einem Helfer unterwegs, ist bei Level 3 aber noch nicht Schluss: Durch Druck auf die L2-Taste, mit der Sie normalerweise die Steuerung Ihres Partners übernehmen würden, führt dieser in so einem Moment ebenfalls eine Magie-Attacke aus. Derartige Kombinationen sind nicht nur bombastisch inszeniert, sondern richten bei den Gegnern auch verheerenden Schaden an.



nen Sie neue Fertigkeitspunkte verteilen und so neue Special Moves freischalten – gar nicht so einfach, angesichts der Vielzahl an „Investitionsmöglichkeiten“ bei allen fünf Leuten den Überblick über Ihre Fähigkeiten zu behalten.

WIE SCHWIERIG WIRD'S? Die uns vorliegende, fast fertige Version des Spiels macht schon einen sehr guten Eindruck, hat allerdings noch einen gewaltigen Haken: Der Schwierigkeitsgrad (nur „Normal“ steht zur Wahl) ist gepfeffert und einige Endgegner (und davon gibt es hier viele!) sind richtig unfair. Capcom verspricht für die fertige deutsche Version Abhilfe durch die zwei zusätzlichen Schwierigkeitsgrade „Easy“ und „Beginner“. Apropos deutsche Version: Unsere Bitten wurden scheinbar erhört und so wird das neue Onimusha als erste PAL-Version der Serie optional die authentische japanische Sprachausgabe bieten! Alternativ gibt's auch englischen Ton zur Wahl, in beiden Fällen auf Wunsch mit deutschen Untertiteln. Und noch ein anderes Feature, das wir uns schon für den dritten Teil gewünscht haben, wird diesmal erstmals geboten: Als besonderen Bonus gibt's einen Zwei-Spieler-Coop-Modus, auch wenn Sie dabei nicht einfach das „normale“ Spiel komplett zu zweit durchspielen können. Wer weiß, vielleicht klappt das ja beim fünften Teil der ehemaligen Trilogie.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU	
ONIMUSHA: D.O.D	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Dt. Texte, engl./jp. Ton
Umfang:	Ca. 20 Spielstunden
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler:	Termin:
1 (-2)	17. März
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Mehr und vor allem ausgefeiltere Action: Das neue Onimusha wird ein würdiger Nachfolger.	

85% **play KING**

"Ein packend präsentiertes Schauer Märchen der Extraklasse."

Play the PlayStation 03/2006

project zero
THE TORMENTED



Ab 24.02. für
PlayStation 2!

www.take2.de/projectzero3



PlayStation 2

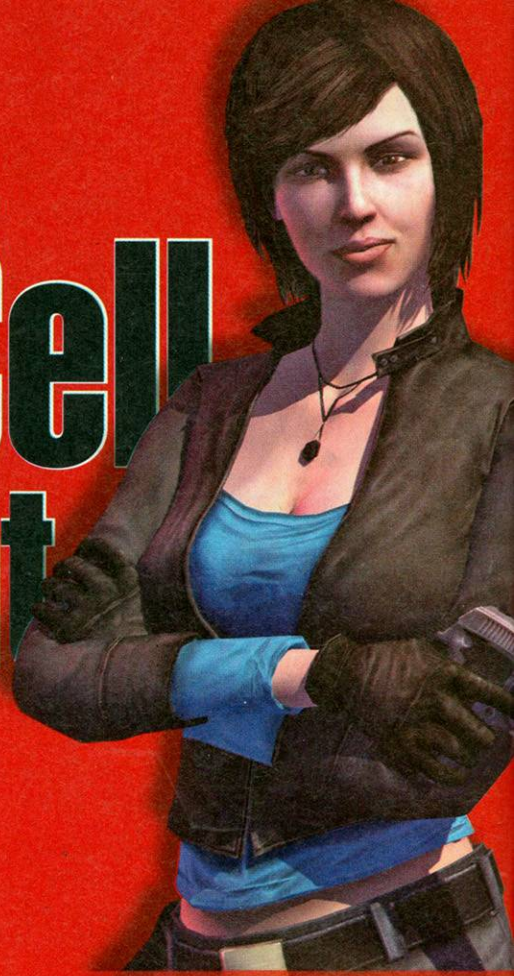


TECMO
<http://www.tecmo.co.jp>



Project Zero Three: The Tormented © 2006 Tecmo, Ltd. Tecmo and the Tecmo logo are trademarks and/or registered trademarks of Tecmo, Ltd. Take 2 and the Take 2 logo are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent



Doppeltes Spiel in der Terrorgruppe:
Stealth-Spitzenfachkraft Sam Fisher ist
für einige Überraschungen gut.

Erst die merkwürdige „Fisher im Knast“-Ausgangslage, dann der kurzfristig vom Frühjahr auf den Herbst 2006 verschobene Erscheinungstermin – das vierte *Splinter Cell*-Spiel für die PS2 kam uns mysteriöser vor als so mancher Spionagethriller. Also wurde ein PLAYZONE-Agent in Ubisofts Montreal-Entwicklungsstudio eingeschleust, um mit Spionagekameras und schallgedämpfter Laptop-Tastatur versehen neue Informationen

zu erhaschen. Seine frisch dechiffrierte Analyse: *Double Agent* bietet eine ungewöhnliche Story, verschiedene Schlussvarianten und mehr Abwechslung bei den Missionen – Tarnanzug und Nachtsichtgerät bleiben öfters mal im Kleiderschrank hängen.

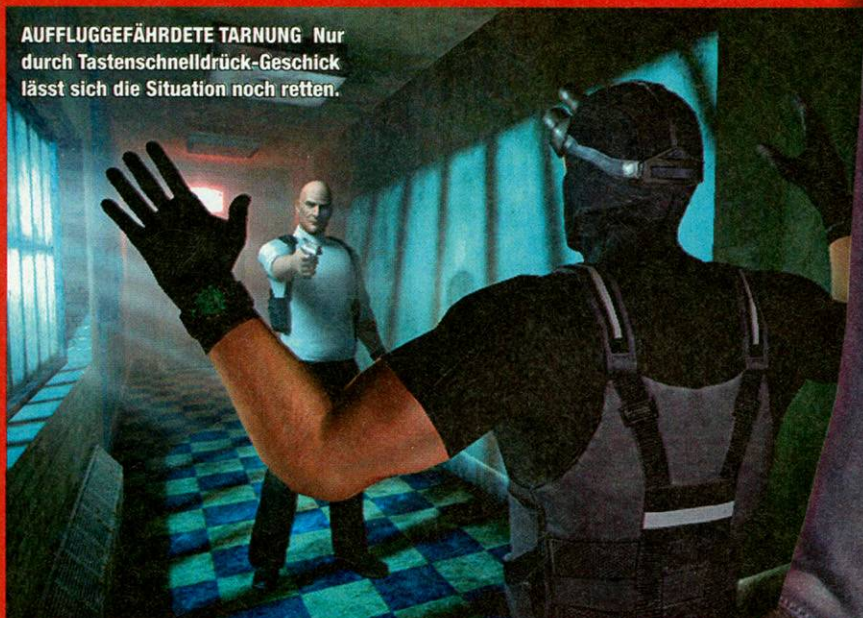
TOD IN DER FAMILIE
Wirre Nachrichtenmeldungen über abstruse Krisen in entlegenen Fuzzi-Regionen – falls die Handlung des letzten *Splinter Cell*-Abenteurers *Chaos Theory* Sie etwas

kalt gelassen hat, dann sind Sie nicht alleine. Bei *Double Agent* geht es dafür erheblich überschaubarer und persönlicher zu. Bei einer eisigen Auftaktmission in Island erfährt Sam Fisher vom Unfalltod seiner einzigen Tochter Sarah. Im nächsten Story-Kapitel erleben wir ihn plötzlich in einem Hochsicherheitsknast, wo er lebenslang für Mord und Geiselnahme brummen soll. Hat der Schock aus dem einstigen Superstar-Agenten einen skrupellosen Kriminellen gemacht?

ENTSCHEIDUNGEN MIT KONSEQUENZEN

Doch das ist nicht die ganze Wahrheit: Diese ganze „Böser Sam“-Nummer ist ein Trick, um das Vertrauen des Mitgefangenen Jamie Washington zu gewinnen. Fisher soll Mitglied in dessen Terrorgruppe John Brown's Army werden, um dann als Doppelagent Informationen über deren Pläne zu erlangen. Dabei darf seine Tarnung nicht auffliegen – was mit einigen kniffligen moralischen Entscheidungen verbunden ist, mit denen Sie

AUFFLUGGEFÄHRDETE TARNUNG Nur durch Tastenschnelldrück-Geschick lässt sich die Situation noch retten.



INFO TEAMWORK AUCH FÜR SOLO-SPIELER

Neuer Freundeskreis

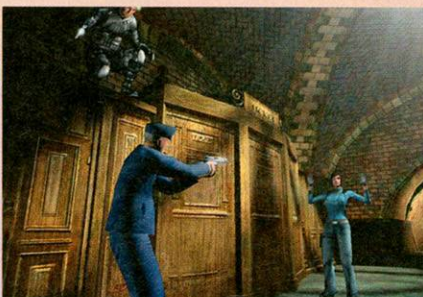
Eines der besten neuen Features von *Splinter Cell: Chaos Theory* war der Coop-Modus, bei dem sich zwei Spieler gegenseitig helfen, um Hindernisse und Wachen zu überwinden. In voraussichtlich drei Missionen von *Double Agent* wird diese Art von kooperativem Gameplay auch bei der Einzelspieler-Kampagne integriert. Sie können dann den Computer-Kompagnons befehlen, Ihnen zu folgen oder an einer bestimmten Position zu warten. Der Mitstreiter lässt sich als Köder verwenden, um die Aufmerksamkeit von Wachen zu erreichen – damit Sam unbemerkt zuschlagen kann.

Agenten sterben einsam, aber in Gesellschaft bleiben sie quicklebendig: Manche Kapitel der neuen Story stellen Sam Fisher einen befreundeten Charakter zur Seite, um raffinierte Spezialmanöver auszuführen.

Abhängig von Situation und Position werden außerdem Kommandos zur Ausführung von Coop-Manövern zugänglich, wie man sie aus dem Mehrspieler-Modus kennt. So wuppt man sich geschickt über Laserstrahlen oder leistet einander Kletterhilfe. Auch das Verhör von redefaulen Wachen gelingt zu zweit besser: Einer hält den Gegner fest, der Kollege teilt aufmunternde Ohrfeigen aus. Für zusätzliches Knistern sorgen gemeinsame Einsätze von Fisher mit seiner kurvigen Kollegin Enrica. In zwei PS2-exklusiven Bonusmissionen soll die Beziehung von Sam zu seinen Sidekicks näher ergründet werden.



ZUSAMMEN KALTMACHEN Schon bei der Auftaktmission in Island hat Fisher Agentenbeistand.



ABLENKUNGSMANÖVER Enrica wurde als Lockvogel platziert, jetzt ist der Schaffner dran ...



PAARLAUF Per Menü lassen Sie den Begleiter folgen oder lösen gemeinsame Spezialaktionen aus.

den Handlungsverlauf beeinflussen. Ein frühes Beispiel aus dem Knast-Level: Fisher wehrt den Angriff eines anderen Insassen ab und kann diesen in den Schwitzkasten nehmen. Der Spieler hat die Wahl: Bringt man den Rüpel um, gewinnt man damit das Vertrauen von Jamie Washington – missachtet aber gleichzeitig die NSA-Anordnung „keine Leichen im Strafvollzug produzieren“. Später im Spiel müssen Sie gar entscheiden, ob Sam entweder das Leben seiner Freundin rettet – oder

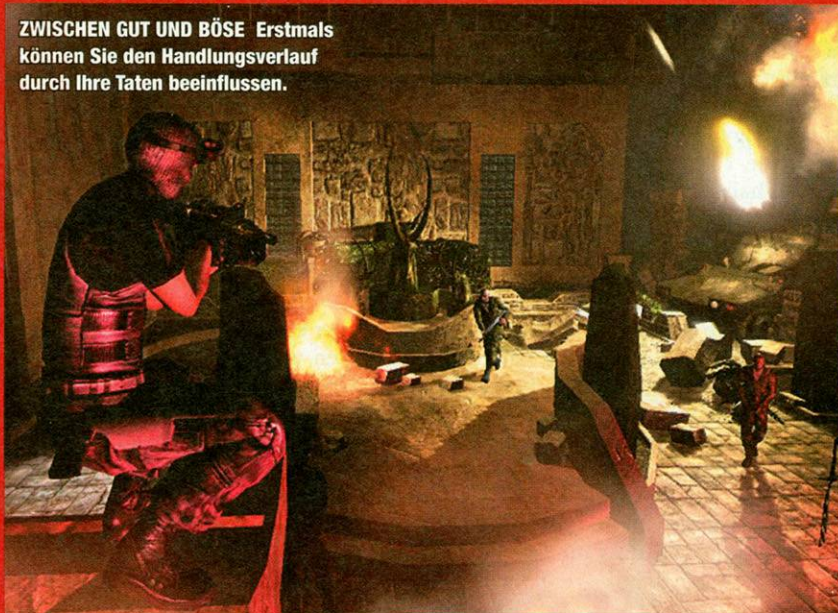
eine Bombe hochgehen lässt, die ein Boot mit 2.000 Passagieren zu sprengen droht.

DIENER ZWEIER HERREN Je nach Ihrem Wandel zwischen „guten“ Agentenaktionen und „bösen“ Tattaten ändern sich Missionsziele und Schwierigkeitsgrad für den nächsten Schauplatz, Ihre Entscheidungen bestimmen auch das Ende der Story. Bei allen Schadensbegrenzungsbemühungen darf Fishers Tarnung nicht vorzeitig auffliegen. So haben Sie öfters im Terroristen-

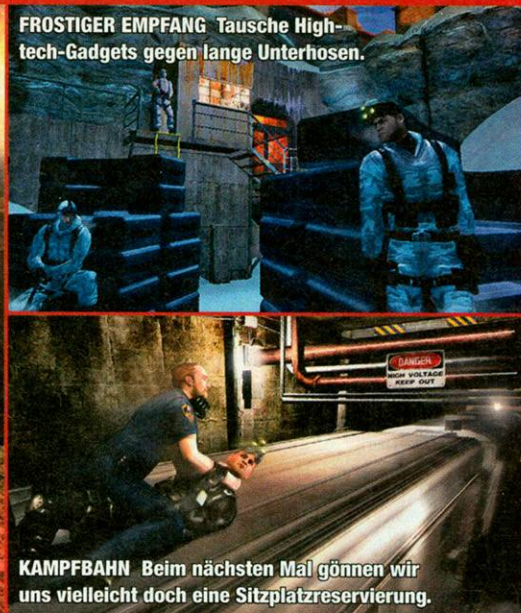
Hauptquartier zu tun, sollen da zum Beispiel bestimmte Fingerabdrücke für die NSA ausfindig machen. Vorbild dieser Hochspannungs-Einsätze ist der CIA-Level aus dem allerersten *Splinter Cell*: nicht blicken lassen, niemanden ausschalten, Stealth-Spannung pur. Läuft man doch mal einem Wächter vor die Mündung, gibt es eine Chance, die Situation durch Meisterung eines „Drücken Sie schnell die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten“-Minigames zu retten. Je weniger die Terroristen unserem Sam zu diesem

Zeitpunkt trauen, desto schwerer fällt die Sequenz aus. Wenn Fisher aus dem Gefängnis ausbricht oder für die Bösewichte im Einsatz ist, läuft er nicht in seinen üblichen Agenten-Dienstklamotten herum. Der zeitweilige Verzicht auf aus den Vorgängern gewohnte Gadgets in einigen Levels soll den Spielablauf variieren. Zu den neuen Tools gehören ein Fingerabdruck-Scanner und eine Art Schallprojektor, um Gegnern Geräusche an bestimmten Stellen vorzukaufen. Wichtigstes neues

ZWISCHEN GUT UND BÖSE Erstmals können Sie den Handlungsverlauf durch Ihre Taten beeinflussen.



FROSTIGER EMPFANG Tausche High-tech-Gadgets gegen lange Unterhosen.



KAMPFBAHN Beim nächsten Mal gönnen wir uns vielleicht doch eine Sitzplatzreservierung.

Hilfsmittel in einigen Einzel-spieler-Missionen sind aber befreundete Charaktere, die sich gezielt zur Gegnerablenkung und für gemeinsame Pärchenmanöver einsetzen lassen.

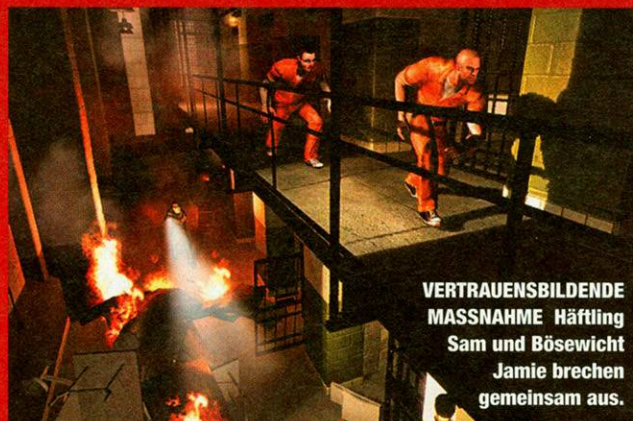
SPASS IM SCHNEE

Neben den USA beschleicht man auch Einsatzgebiete in Russland, Mexiko oder Afrika. Dabei soll es mehr abwechslungsreiche Außenschauplätze mit spielerischen Besonderheiten geben. So können Sie in Schneelandschaften Gegner versenken, indem Sie ein Loch in die Eisfläche stanzen. Oder Sie brechen beherzt durch dünne Eiswände, um sich den nächsten Wachposten zu graben. Manches Missionsziel wird zudem durch ein Zeitlimit schwieriger gestaltet. Bei den Mehrspieler-Varianten gibt es eine überarbeitete Rückkehr des beliebten Team-Wettkampfs „Spione gegen Söldner“ und des Coop-Modus für befreundete Agenten-Pärchen. Bei Letzterem erwarten Sie 13 kleinere Missionen, die

auf drei Schauplätze verteilt sind und Bezug zur Solo-Story nehmen. Hier ist man echt aufeinander angewiesen, hilft sich Händchen haltend, Partner werfend oder Rücken an Rücken einen Schacht raufkraxelnd über sonst unüberwindbare Hindernisse hinweg.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU	
SPLITTER CELL 4	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.splintercell.com	
Spieler:	Termin:
1-4	4. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Ein frischer wirkender Fisher: leichter zugängliche, storybetonte Undercover-Schleich-Spannung.	



VERTRAUENSBLDENE MASSNAHME Häftling Sam und Bösewicht Jamie brechen gemeinsam aus.



TECHNIK GUT IM GRIFF Die verbesserte Chaos-Theory-Engine sorgt für schöne Aussichten.

INTERVIEW MIT JOHN STAFFORD

„Deine Entscheidungen können katastrophale Folgen haben.“

Montreal im Winter kann verflucht kalt sein. Zum Glück gibt es im örtlichen Ubisoft-Studio behagliche, warme Konferenzräume, um mit dem Produzenten der PS2-Version über das nächste *Splinter Cell* zu plaudern.

PLAYZONE: Mit *Double Agent* wollt ihr auch serienfremde Einsteiger ansprechen?

John Stafford: Ja, eines unserer Ziele ist es, das Spiel etwas zugänglicher zu machen. Dazu gehört, dass es am Anfang etwas linearer ist, die Wege sind klarer definiert. Wir achten mehr auf den Verlauf der Schwierigkeitsgradkurve und integrieren spezielle Trainingsabschnitte.

PLAYZONE: Die Storyidee mit dem Gefängnisausbruch erinnert uns etwas an die dritte Staffel der TV-Serie 24. Lässt sich das Team von so etwas inspirieren?

John Stafford: 24 ist in der Tat eine unserer Inspirationsquellen, zu denen zählen auch Filme wie *Die Bourne Identität* oder *Die Bourne Verschwörung*. Als wir mit *Double Agent* begannen, engagierten wir zudem einen Hollywood-Autor, der in der Spionagewelt sehr gründlich recherchiert hatte,

was es bedeutet, undercover zu arbeiten. Wir haben also unsere Hausaufgaben in dem Bereich gemacht.

PLAYZONE: Wie radikal unterschiedlich sind die verschiedenen Schlussvarianten?

John Stafford: Ich kann nicht jetzt schon das Ende verraten, das sollte man schon selbst herausfinden. Aber je nachdem, wie du spielst und welche Handlungsverzweigungen du wählst, kann es katastrophale Folgen für Sam und die ganze Welt haben.

PLAYZONE: Aber an welches Ende knüpft ihr dann im nächsten Spiel an?

John Stafford: Darauf kann ich nicht näher eingehen; ich weiß noch gar nicht, wie weit *Splinter Cell 5* überhaupt schon geplant wird. Warten wir erst mal ab, was bei *Double Agent* herauskommt; wir werden dann zu einem späteren Zeitpunkt weitere Ankündigungen machen.

PLAYZONE: Ist es nicht ein alter *Splinter Cell*-Jammer, dass die Spieler

meistens mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät rumschleichen und dabei die schöne Umgebung nur mit Monochrom-Schleier wahrnehmen?

John Stafford: Vor allem geriet die Stealth-Spielweise bei *Chaos Theory* stellenweise zu leicht, wenn du dabei ständig die Nachtsicht benutzt hast. Deshalb lassen wir uns etwas Neues einfallen, das dafür sorgt, dass du die Sichtbrille nicht mehr so lange am Stück aktiviert lassen willst.

PLAYZONE: Ubisoft spuckt neue *Splinter Cell*-Titel in einem beeindruckenden Tempo aus. Gegen längere kreative Pausen sprechen wohl Business-Sachzwänge?

John Stafford: Geschäft ist Geschäft, das ist sicher ein Aspekt. Aber bei *Double Agent* wollen wir bewusst etwas anderes machen, das so neu und frisch ist, dass erst gar nicht das Gefühl aufkommen kann, Jahr für Jahr mit neuen Spielen bombardiert zu werden (lacht). So lange uns etwas Neues einfällt, sehe ich kein Problem darin, ein *Splinter Cell* nach dem anderen zu produzieren.

JOHN STAFFORD
Produzent bei
Ubisoft Montreal

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

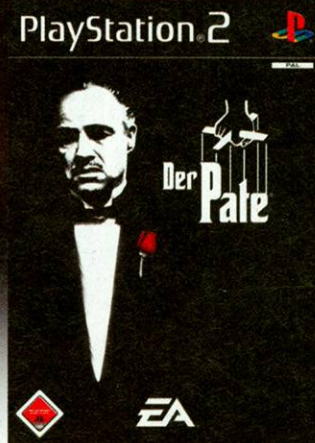
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



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 Prämien-empfängers notwendig*. Erscheint: 23.02.2006

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, um am Ende selbst zum großen Don zu werden. Ausweiskopie des Prämien-empfängers notwendig*. Erscheint: 23.03.2006

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, das man in Spielen 4 gegen 4 zur Schau stellen kann.

Erscheint: 02.03.2006

Prämien-Nr.: 002874

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: compute@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)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (*für Prämien 002872 und 002873 Ausweiskopie erforderlich!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie Prämien-Nr.

* Für den Versand der Prämien 002872 u. 002873 Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! – 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)



Killzone Liberation

Gelingt Guerrilla
Games der
Befreiungsschlag
für die PSP?

Ende Mai 2005 war es nur ein Gerücht, jetzt lüftete Sony endlich den Schleier und veröffentlichte erste Informationen und Bilder zur PSP-Episode von *Killzone*. Die Überraschung ist gelungen, denn während alle Welt einen Ego-Shooter im Stil des PS2-Originals oder gar eine direkte Umsetzung erwartete, präsentierten die Entwickler eine komplett eigenständige Episode mit einer Kameraführung aus der Außenperspektive. Doch es gibt keinen Grund ein langes Gesicht zu machen, denn die weiteren Daten zum Spiel klingen hochinteressant!

AUF DEN LEIB GESCHNEIDERT

Die Entwickler haben sich ganz bewusst für die Außenperspektive entschieden, da man einen Ego-Shooter auf der PSP nicht für sinnvoll hielt und deshalb ein für das Handheld maßgeschneidertes Spiel entwickeln wollte, das die Fähigkeiten und Vorzüge der PSP voll ausnutzt. Dementsprechend soll *Killzone: Liberation* dank eines schnellen Einstiegs, kurzer Ladezeiten und ausreichend verteilter Checkpoints auch in der U-Bahn zwischendurch Spaß machen. Kleine Häppchen Spielspaß nennen die Entwickler diese Art des Spieldesigns und treten damit in Konkurrenz zu vielen bisherigen

Umsetzungen anderer Hersteller. Ein guter Plan, der hoffentlich aufgeht und Nachahmer findet.

NICHT ANFASSEN!

Das Spiel selbst konnten wir leider noch nicht Probe zocken, was eine Einschätzung natürlich schwer macht. Dennoch wurde durch die Ankündigungen der Entwickler unser Interesse geweckt, denn die Zutaten, die bereits den PS2-Shooter ausgezeichnet haben, sollen auch *Liberation* aus der Masse von Spielen herausstechen lassen. Allen voran natürlich die Charaktere, die uns im PlayStation-2-Vorgänger ans Herz gewachsen sind. Im Gegensatz zum Original gibt es diesmal aber nur einen spielbaren Charakter, nämlich Templar, der auch schon auf der PS2 die Hauptrolle inne hatte. Mit ihm ballert man sich zeitlich nach den Ereignissen des Erstlings erneut durch Horden von Helghast-Soldaten, schaut ihm dabei aber erstmals über die Schulter. Ein intelligentes Kamerasystem soll das Geschehen stets im besten Blickwinkel einfangen und für mehr Übersicht sorgen. Ebenfalls wieder vorhanden ist der coole Stil der Welt von *Killzone* mitsamt der dichten Atmosphäre, der spannenden Story und natürlich den zahlreichen Waffen! Ob Sturmgewehr, Schrotflinte oder Raketenwerfer, sämtliche lieb gewonnenen

INFO WERDEGANG

Ich hab's doch gewusst!

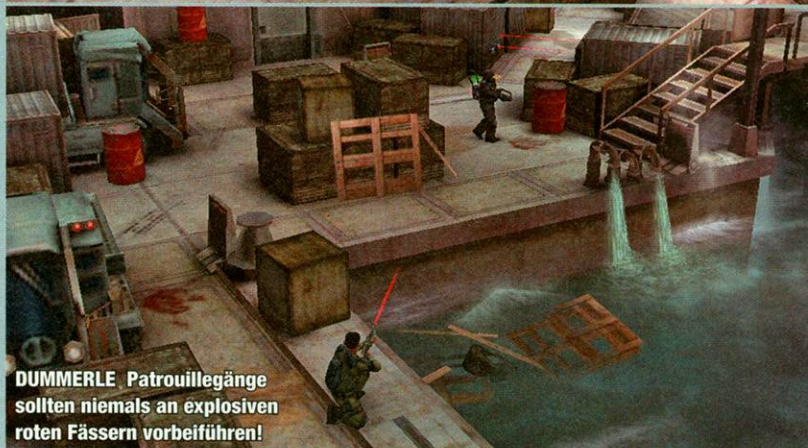
Dass ein PSP-Ableger von *Killzone* kommen würde, war eigentlich bereits im Mai letzten Jahres klar. Im Internet kursierte eine ominöse Artwork-Skizze, die angeblich von einem Guerrilla-Mitarbeiter stammen sollte. Dort erblickten findige Fans den Hinweis auf den Sinn und Zweck dieses Artworks (siehe Abbildung), doch welche Art von Spiel die PSP spendiert bekommen würde, war zu diesem Zeitpunkt noch unklar. Dies änderte sich auch dann nicht, als Sony die Übernahme der Entwickler Guerrilla Games in einer offiziellen Pressemeldung ankündigte. Doch dort war immerhin erstmals von „einem Spiel im *Killzone*-Universum“ für die PSP die Rede. Alle Welt ging von einem Ego-Shooter aus, umso überraschender ist das Endergebnis.



ERSTER HINWEIS Dieses Artwork sorgte für Aufregung.



DER REIHE NACH Gegner treten auch in Gruppen auf und kreisen Templar ein.



DUMMERLE Patrouillegänge sollten niemals an explosiven roten Fässern vorbeiführen!



GROSSES KALIBER Das nennt man wohl „mit Kanonen auf Spatzen schießen“!



PRAKTISCH Ein explosives Fass neben dem Gegner spart Munition.



AUA! Drei Helghast-Soldaten im Frontalangriff erledigen zu wollen, war wohl keine so gute Idee.



VORSCHAU KILLZONE: LIBERATION

ZERFETZT Die Umgebung wird von entsprechend starken Waffen in Mitleidenschaft gezogen.



EINZELKÄMPFER Templar fackelt nicht lange und ballert sich durch.

INFO DER HAUPTDARSTELLER

Einsamer Held

Vorbei sind die Zeiten der trauten Viersamkeit, diesmal ist Templar ganz auf sich allein gestellt!

Killzone bot insgesamt vier spielbare Charaktere, doch die Hauptrolle übernahm der taffe Squad-Leader Templar. Er ist der geborene Überlebenskünstler und ein echter Allrounder. Im Vergleich zu Agentin Luger ist Templar stärker, gleichzeitig aber nicht so träge wie der massige Rico. Templar und Luger waren vor langer Zeit mehr als nur eng befreundet, doch die Beziehung zerbrach – kein Wunder bei dem Job. Während Luger dieses Kapitel ihrer Vergangenheit abgeschlossen hat, knabbert Templar immer noch an diesem schweren Schlag.



Schießprügel sind wieder mit an Bord und wurden zudem durch einige neue Gerätschaften ergänzt. So findet sich im Waffenarsenal eine Armbrust, die Sprengladungen verschießt, was explosive Überraschungen aus dem Hinterhalt ermöglicht. Dabei wird erstmals Ingame-Musik das Geschehen untermalen, die erneut von einem Orchester eingespielt wird.

WORUM GEHT'S?

Von der Story wollten die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, versprechen aber ein erneut hohes Niveau bei der Erzählweise eben dieser. Der Krieg auf Vekta ist noch lange nicht vorbei und Templar wird alleine auf einen Einsatz geschickt, um Geiseln des durchgeknallten Helghast-Generals Metrac zu befreien. Immerhin versichern die Entwickler, dass

man auf alte Bekannte trifft; ob der Squad-Leader seine ehemalige Flamme Luger aber jemals wieder rumkriegen wird, verrät wohl erst das Spiel.

SICHERE ZUKUNFT

Liberation ist jetzt seit ungefähr einem Jahr in der Entwicklung und viele Design-Entscheidungen basieren auf dem Feedback der *Killzone*-Fans. Unzählige Zuschriften und Mails gaben den Entwicklern darüber Aufschluss, was Spieler an *Killzone* besonders mochten oder nicht so toll fanden. Dieses Feedback findet aber natürlich nicht nur beim PSP-Ableger der Serie Verwendung, auch die auf der letztjährigen E3 angekündigte PlayStation-3-Episode dürfte davon profitieren. Weitere Details seitens der Entwickler bezüglich eines der meist-ersehnten Next-Generation-Ti-

tel konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen, freuen uns aber schon jetzt ungemein auf mehr Informationen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU KILLZONE: L.	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerrilla Games
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1-?	4. Quartal 2006

EINSCHÄTZUNG
NICHT MÖGLICH

Schickes Oldschool-Geballer in stimmigem Szenario. Hoffentlich spielt es sich so gut wie es aussieht!

INFO DIE ZUKUNFT VON KILLZONE

Die nächste Generation

Wann kommt endlich *Killzone 2* und für welches System? Eine Frage, die alle Fans des ersten Teils seit der E3 2005 nicht mehr loslässt.

Nein, eine verlässliche Antwort auf diese Frage wissen wir immer noch nicht, doch wenn man sich ein paar Gedanken zum Thema macht, kann man eigentlich nur einen Schluss ziehen. Das Team von Guerrilla ist derzeit ungefähr 100 Mann stark und arbeitet am PSP-Ableger *Liberation* und der PS3-Episode. Bleibt da überhaupt noch Zeit für etwas anderes? Zwar erscheint es auf den ersten Blick sinnvoll, die bestehende PlayStation-2-Technologie zu nutzen und darauf aufzubauen, doch selbst mit dem Vorteil der bereits vorhandenen Komponenten wäre ein Nachfolger nicht mal eben in ein paar Monaten zusammengeschustert. Ein weiteres Indiz ist die offizielle Homepage des Studios. Dort finden Interessierte und fähige Entwickler den Aufruf, sich zu bewerben, um am Flaggschiff-Titel der PS3 mitzuarbeiten.



OBACHT Wird Templar vom Laserpointer erfasst, kann er schon mal die Heftpflaster bereit legen.



DUSSELIGES DUELL Wer hier zuerst trifft, ist nicht mehr sonderlich entscheidend.

BENZIN IM BLUT? DANN MACH MIT UND WERDE MOST WANTED!



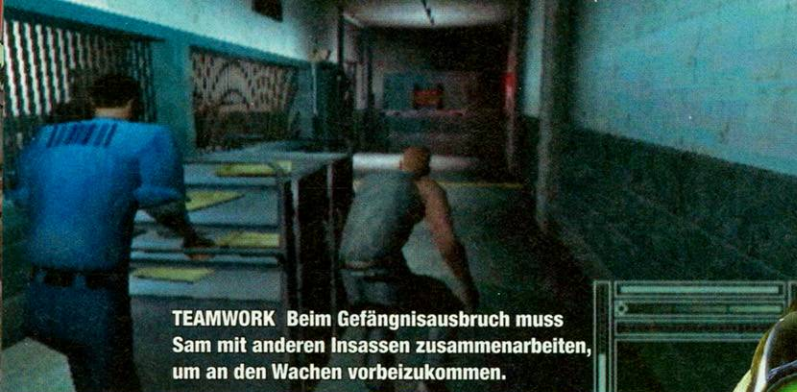
Wenn du auf schnelle Autos, schöne Mädels und wilde Verfolgungsjagden stehst, dann stell dich der Herausforderung mit Wilkinson im spektakulärsten Renn-Cup aller Zeiten.

Beweise im Spiel Need For Speed: Most Wanted was du drauf hast und gewinne einen von über 100 coolen Preisen sowie als Hauptgewinn eine Reise zur Tokyo Game Show.

www.wilkinson-cup.de

supported by:





TEAMWORK Beim Gefängnisausbruch muss Sam mit anderen Insassen zusammenarbeiten, um an den Wachen vorbeizukommen.



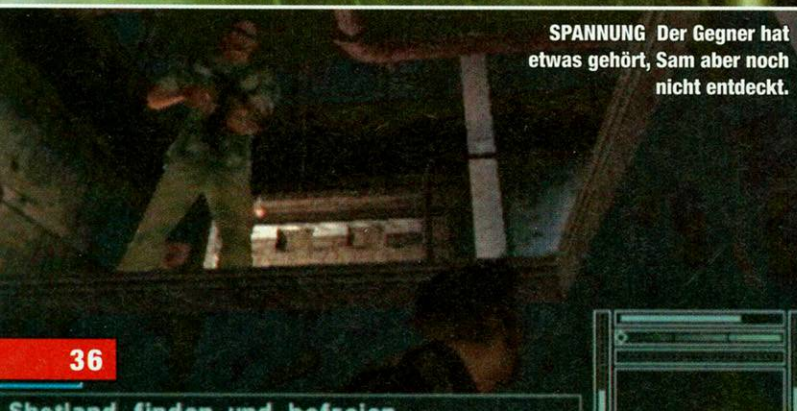
ÜBERRASCHUNG Die Nachtsicht verschafft Sam wie üblich einen entscheidenden Vorteil.

Hochspannung in der Fußgängerzone

– Sam Fisher ist bald tragbar!

Ubisoft hat einen Narren an der PSP gefressen, zumindest basteln die Franzosen fleißig an Software-Nachschub für Sonys Handheld und portieren munter sämtliche Spielserien auf die PSP. Nachdem *King Kong* etwas enttäuschte und der persische Prinz die tragbare Konsole ganz schön (über)forderte, schleicht

Tom Clancy's Splinter Cell Essentials



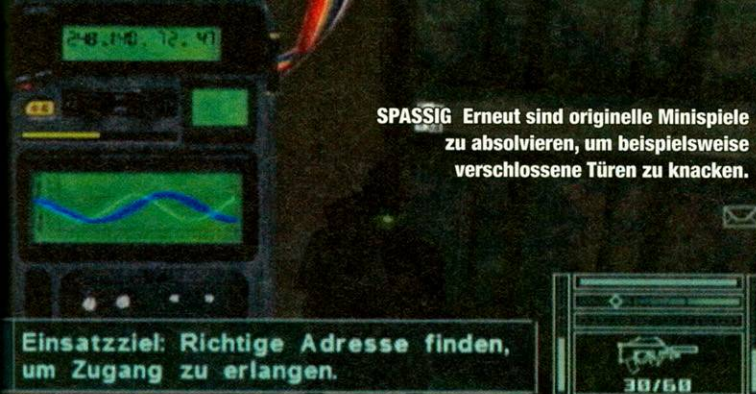
SPANNUNG Der Gegner hat etwas gehört, Sam aber noch nicht entdeckt.

Juan - OK, OK! Was wollen Sie wissen?

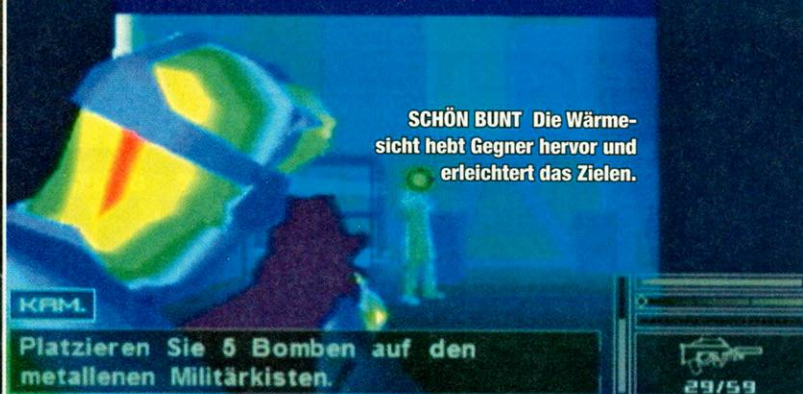
Aktion

Weiter

SPUCK'S AUS! Verhöre liefern Sam wichtige Informationen fürs Vorankommen im Level.



SPASSIG Erneut sind originelle Minispiele zu absolvieren, um beispielsweise verschlossene Türen zu knacken.



SCHÖN BUNT Die Wärmesicht hebt Gegner hervor und erleichtert das Zielen.

sich nun Sam Fisher an die PSP-Gemeinde heran. Eine umfangreiche Vorschau-Version ermöglichte uns ausgiebige Stealth-Einsätze und die Möglichkeit, zu überprüfen, ob *Splinter Cell* auf der PSP eine ebenso überragende Figur macht wie auf der PS2.

DIE RICHTIGE PLATTFORM?

Ungeachtet aller Qualitäten des Spiels sei natürlich von vornherein hinterfragt, inwieweit ein Spiel wie *Splinter Cell* in der U-Bahn oder im Park wirklich eine perfekte Spielerfahrung ist, schließlich bezieht die Serie einen nicht unwesentlichen Teil ihres Reizes aus der knisternden Spannung, den düsteren Levels und der packenden Atmosphäre. Zwar kann sich die Optik der PSP-Variante im wahrsten Sinne des Wortes durchaus sehen lassen, doch die atmosphäri-

sche Dichte der Heimkonsolen-Ableger wird zu keinem Zeitpunkt erreicht. Lässt man diesen Punkt dagegen außen vor und konzentriert sich aufs reine Gameplay und den Spielspaß, ist das Ergebnis erfreulich unterhaltsam. Die komplexe Steuerung musste den wenigen Tasten der PSP angepasst werden, was gut gelungen ist (siehe dazu unseren Extra-Kasten auf dieser Seite). Der Analog-Stick ist zwar nicht so präzise nutzbar wie sein PS2-Pendant, dennoch steuert man Sam schon nach kurzer Zeit recht sicher durch die schicken Umgebungen.

KEIN RECYCLING

Besonders erfreulich ist die inhaltliche Gestaltung des Titels. Statt einer schnöden Konvertierung eines der PS2-Vorbilder ist die PSP-Version ein eigenständiger Titel, der sich lediglich von den Vorgänger-

spielen inspiriert zeigt. So darf man Anfang der Neunzigerjahre einige von Sam Fishers ersten Aufträgen als Navy Seal erledigen, später aber auch im Gefängnis der Gegenwart ums Überleben kämpfen. Je nach Zeitepoche kann Sam auf unterschiedliches Equipment zurückgreifen und hat andere Aufgaben zu bestehen. Während im Dschungel von Kolumbien Nachtsichtgerät und andere Gadgets das Agentenleben erleichtern, muss man im Gefängnis schon etwas erfinderischer sein. Allen Levels gemeinsam ist die schöne Grafik, die zwar nicht an die Originale herankommt, aber dank flüssiger Darstellung und vieler Details dennoch überzeugen kann. Lediglich die Soundeffekte klingen teilweise etwas kratzig und sind nicht besonders gut abgemischt. Zum Ausgleich sind die Synchronsprecher auf ho-

hem Niveau und natürlich hat Sam wieder seine gewohnte Stimme. Wir blicken zuversichtlich in die Stealth-Zukunft der PSP und freuen uns schon auf die Testversion.

MAIK BÜTEFÜR

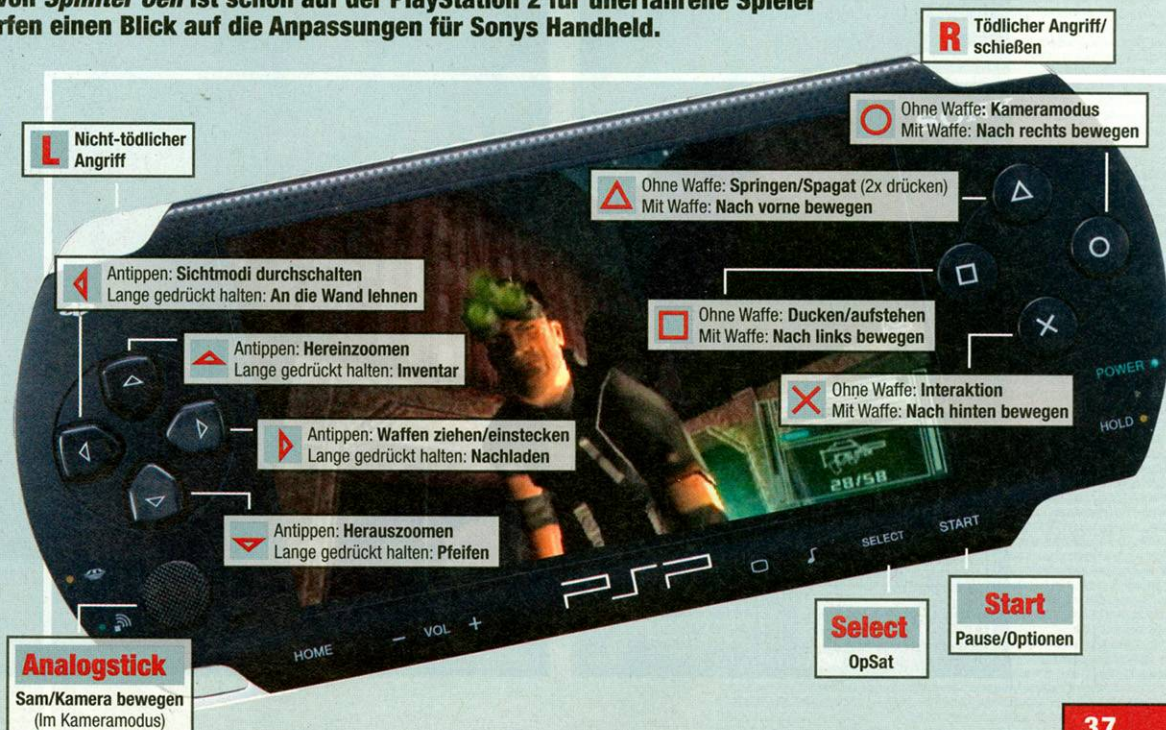
VORSCHAU SC ESSENTIALS	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.ubi.com/de	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	31. März
FINSCHÄTZUNG	
GUT	
Schicke und überraschend eigenständige Episode des Schleich-Klassikers mit viel Potenzial.	

INFO DIE STEUERUNG

So spielt sich Splinter Cell auf der PSP

Die hochkomplexe Steuerung von *Splinter Cell* ist schon auf der PlayStation 2 für unerfahrene Spieler kein Zuckerschlecken. Wir werfen einen Blick auf die Anpassungen für Sonys Handheld.

Anfangs waren wir natürlich etwas skeptisch, wie Ubisoft die vielen Eingabekommandos sinnvoll auf die wenigen Tasten der PSP verteilen würde, doch ähnlich wie in *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* haben es die Entwickler geschafft, eine halbwegs logische und vor allem gut spielbare Tastenbelegung zu kreieren. Zwar bewegt man Sam Fisher nicht ganz so sicher durch die Levels wie in den PS2-Versionen und besonders die Kamerasteuerung kann frustrieren, doch unterm Strich haben die Entwickler sich wacker geschlagen. Hält man die Kreistaste gedrückt, kann man die Kamera frei um Sam bewegen, allerdings wird diese Perspektive daraufhin beibehalten. Eine automatische Kameraunterstützung wäre wünschenswert gewesen, denn nach jeder Ecke muss man die Kamera umständlich neu justieren. Alle anderen Funktionen klappen prima und sind mit etwas Übung sehr gut nutzbar.





MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	Final Fantasy XII	PS2	21
2	2	DTM Race Driver 3	PS2	5
3	3	Tomb Raider: Legend	PS2/PSP6	
4	4	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	PS2	4
5	5	Metal Gear Solid 3 Subsistence	PS2	5
6	WE	Gran Turismo 4 Mobile	PSP	2
7	7	StarCraft: Ghost	PS2	2
8	6	Der Pate	PS2/PSP11	
9	9	Hitman: Blood Money	PS2	7
10	8	Kingdom Hearts II	PS2	9

Das Warten auf die Frühjahrshits geht weiter, entsprechend wenig tut sich in unseren Most-Wanted-Charts. Die PSP etabliert sich am Markt, wie der hohe Wiedereinstieg von *GT4 Mobile* beweist.

Quelle: PZ-Online-Umfrage

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 14“, 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 06“ 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 21. März 06.

MOST WANTED

- 01 24: The Game
- 02 Der Pate
- 03 Dirge of Cerberus: FF VII
- 04 Dragon Quest: Die Reise ...
- 05 Driver: Parallel Lines
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Gran Turismo 4 Mobile
- 08 Hitman: Blood Money
- 09 Kingdom Hearts II
- 10 Medal of Honor Airborne
- 11 Metal Gear Acid 2
- 12 Metal Gear Solid 3 Subsist.
- 13 Metal Gear Solid 4
- 14 Onimusha: Dawn of Dreams
- 15 Resident Evil 5
- 16 Scarface
- 17 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs
- 18 Splinter Cell: Double Agent
- 19 StarCraft: Ghost
- 20 Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- 01 Black
- 02 Burnout Revenge
- 03 Call of Duty 2: Big Red One
- 04 Castlevania: Curse of ...
- 05 DTM Race Driver 3
- 06 FIFA 06
- 07 Final Fantasy X
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Liberty City Stories
- 11 GTA San Andreas
- 12 Killzone
- 13 Marc Eckos's Getting Up: ...
- 14 Metal Gear Solid 3
- 15 Midnight Club 3: DUB Edition
- 16 Need for Speed Most Wanted
- 17 Peter Jackson's King Kong
- 18 Prince of Persia: Revelations
- 19 Prince of Persia: The Two ...
- 20 Pro Evolution Soccer 5
- 21 Project Zero 3
- 22 Resident Evil 4
- 23 Shadow of the Colossus
- 24 Star Wars Battlefront II
- 25 Tekken 5
- 26 Torino 2006
- 27 True Crime: New York City
- 28 We Love Katamari
- 29 WWE SmackDown 2006 PS2
- 30 WWE SmackDown 2006 PSP

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.



Fans können sich freuen: Das Spiel zur erfolgreichen TV-Serie wird von den Machern von *Primal* und *Ghost Hunter* entwickelt und macht einen vielversprechenden Eindruck.

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



Eine spielbare PS2-Version ließ die Vorfreude auf das *Der Pate*-Spiel steigen, die PSP-Version wird allerdings nicht mehr rechtzeitig für einen März-Release fertig werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	16. März (PS2)/Sommer (PSP)
Genre:	Action



In Japan ist dieser „Nachfolger“ von *Final Fantasy VII* bereits erhältlich, zu einem möglichen Europa-Release will sich Square Enix allerdings noch nicht äußern. Trotz zahlreicher Charaktere aus dem Rollenspiel-Klassiker sollten Fans aber nichts Falsches erwarten: *Dirge of Cerberus* ist nämlich ein Actionspiel und kein RPG!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

DRAGON QUEST: DIE REISE DES VERW. KÖNIGS


Angelo

Au revoir fürs Erste! Maella-Abtei, verstanden? Fragt einfach nach Angelo! Nicht vergessen!


Trode

Was weißt du denn schon? Ein niederer Wesen wie du würde wahre Noblesse ja nicht einmal bemerken, wenn sie dich in den Hintern b- grrr!

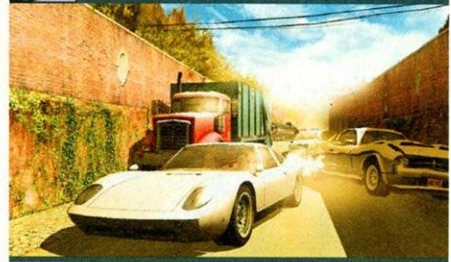
Endlich ist es offiziell: Der achte Teil der in Japan seit 20 Jahren unheimlich erfolgreichen *Dragon Quest*-Serie erscheint – interessanterweise ohne die „VIII“ im Titel – auch in Deutschland! Square Enix verpasst dem Spiel komplett deutsche Texte als Ergänzung zur professionellen englischen Sprachausgabe der US-Version.

Hersteller: **Square Enix**

Termin: **April**

Genre: **Rollenspiel**

DRIVER: PARALLEL LINES



Mit *Parallel Lines* will Atari *Driv3r* vergessen machen. Konzentration auf das Wesentliche, bessere Steuerung und sauberere Technik lassen den Vorgänger alt aussehen.

Hersteller:

Atari

Termin:

16. März

Genre:

Action/Rennspiel

FINAL FANTASY XII

**MOST WANTED
1. PLATZ**



Auf einen offiziellen Europatermin will sich Square Enix weiterhin nicht festlegen. Im März werden zumindest die japanischen Fans der Rollenspiel-Serie endlich bedient.

Hersteller:

Square Enix

Termin:

Nicht bekannt

Genre:

Rollenspiel

GRAN TURISMO 4 MOBILE

**MOST WANTED
6. PLATZ**



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
9. PLATZ**



Gut Ding will Weile haben: Eidos' Auftragskiller 47 bereitet sich auf seinen vierten Auftrag gründlicher vor als zuletzt, damit das Spiel den Fans der Serie genug Neues bietet.

Hersteller:

Eidos

Termin:

2. Quartal

Genre:

Action-Adventure

KILLZONE LIBERATION



Jetzt ist die Katze endgültig aus dem Sack: Das PSP-*Killzone* wird tatsächlich kein Ego-Shooter, sondern ein Actionspiel aus der Third-Person-Perspektive – mehr dazu ab Seite 32!

Hersteller:

Sony

Termin:

4. Quartal 2006

Genre:

Action

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



Band of Brothers und *Brothers in Arms* lassen grüßen: Beim neuesten Teil der *Medal of Honor*-Reihe schlüpfen Sie in die Haut von furchtlosen Fallschirmjägern im Zweiten Weltkrieg!

Hersteller:

Electronic Arts

Termin:

4. Quartal 2006

Genre:

Ego-Shooter

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

**MOST WANTED
5. PLATZ**



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

Hersteller:

Konami

Termin:

2006

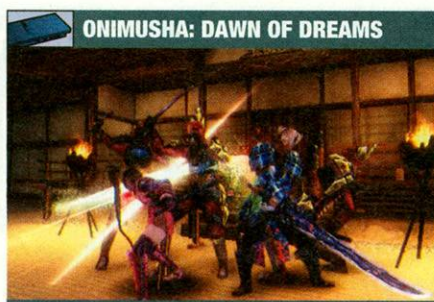
Genre:

Action-Adventure


METAL GEAR SOLID 4

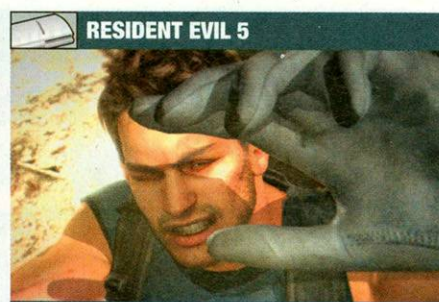
Der erste Trailer und die Präsentation auf der Tokyo Game Show machten deutlich, dass *Metal Gear Solid 4* einer der wichtigsten Titel für die PlayStation 3 werden dürfte.

Hersteller: **Konami**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**


ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

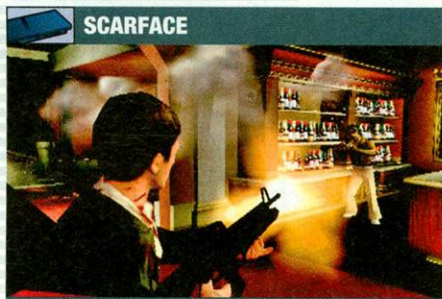
Nachdem die Rätsel in den bisherigen *Onimusha*-Spielen ohnehin nur Alibi-Charakter hatten, setzt Capcom beim vierten Teil voll auf Action und baut das Team-Gameplay aus.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **17. März**
Genre: **Action**


RESIDENT EVIL 5

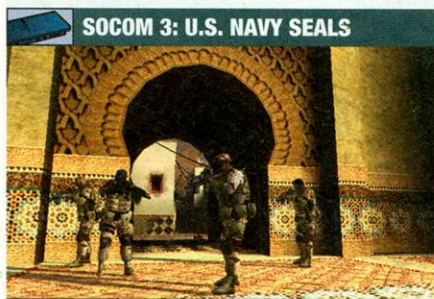
Wann genau *Resident Evil 5* erscheinen soll, ist noch nicht klar. Capcom plant, die in Arbeit befindlichen Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 gleichzeitig zu veröffentlichen.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2006**
Genre: **Action-Adventure**


SCARFACE

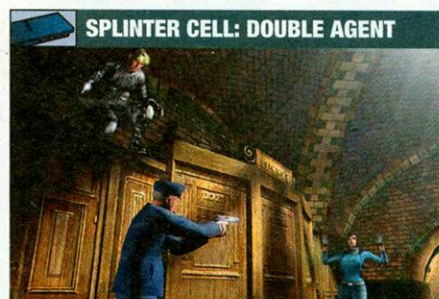
Eigentlich sollte *Scarface* schon zum letzten Weihnachtsgeschäft erscheinen, doch Vivendi ließ den Entwicklern mehr Zeit. Ob sich das Warten lohnt, lesen Sie ab Seite 14.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **4. Quartal 2006**
Genre: **Action-Adventure**


SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

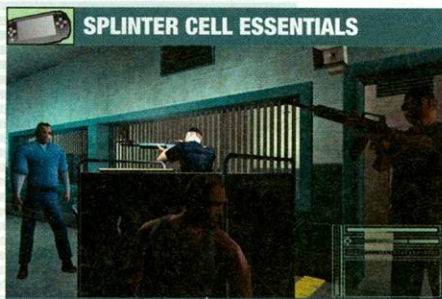
Im Gegensatz zu den USA, wo der Titel bereits 2005 zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kam, veröffentlicht Sony das dritte *SOCOM*-Spiel in Deutschland erst im Frühjahr.

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


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

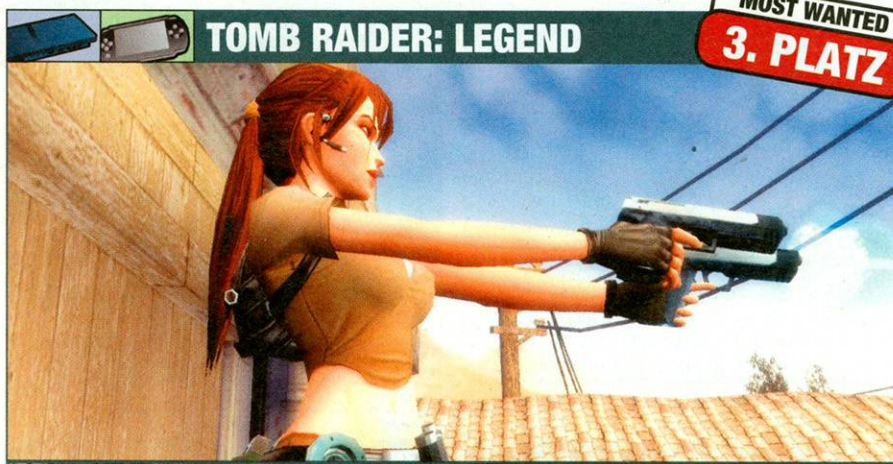
Nachdem Sam Fisher in den letzten Jahren die März-Termine stets eingehalten hatte, hat Ubisoft das neue Abenteuer des Meisterschleichers diesmal auf September verschoben.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **September**
Genre: **Action-Adventure**


SPLINTER CELL ESSENTIALS

Weiterhin auf Kurs: Ein halbes Jahr vor dem 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**


TOMB RAIDER: LEGEND

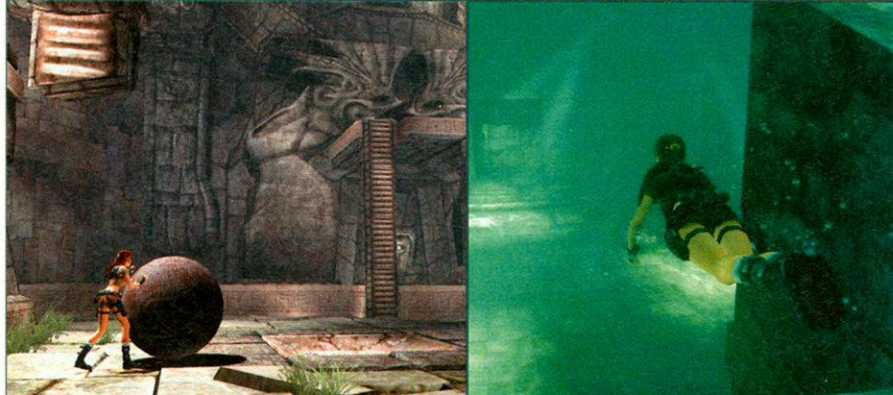
MOST WANTED
3. PLATZ


STARCRRAFT: 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**



Wenn alles klappt, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test von Laras mit Spannung erwartetem Comeback präsentieren. Kann das neue Entwicklerteam Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*-Serie) der alternden Videospiels-Ikone neues Leben einhauchen? Die Chancen dafür stehen verdammt gut!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **7. April**
Genre: **Action-Adventure**

ZULETZT ERSCHIENEN

PLAYSTATION 2



ATV Offroad Fury 3
Genre: Rennspiel
Wertung: 78%
 Einen Test des von Code-masters vertriebenen Titels finden Sie auf Seite 68.

Castlevania: Curse ...
Genre: Action
Wertung: 83%
 ... of Darkness motiviert durch RPG-Elemente, langweilt aber mit zu langen Laufwegen.

Psychonauts
Genre: Action-Adventure
Wertung: 86%
 Diese schräge Abenteuer ist ein echter Geheimtipp: Absolut sehenswert!

Shadow of the Colossus
Genre: Action-Adventure
Wertung: 88%
 Der Quasi-Nachfolger von Ico ist ähnlich einzigartig und setzt voll auf Bosskämpfe.

Torino 2006
Genre: Sport
Wertung: 80%
 Wer die Wintersport-Olympiade zu Hause nachspielen will, kann hier ruhig zugreifen.

We Love Katamari
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 85%
 Das seltsame Spiel rund um die rollende Kugel, an der alles haften bleibt, ist ein Hit!

ZULETZT ERSCHIENEN

PSP



ATV Offroad Fury...
Genre: Rennspiel
Wertung: 74%
 ... Blazin' Trails krankt vor allem an den knallharten Computergegnern.

Breath of Fire III
Genre: Rollenspiel
Wertung: 80%
 Eine nette, unspektakuläre Umsetzung des schon etwas älteren PSone-Abenteuers.

Death, Jr.
Genre: Action
Wertung: 71%
 Das Abenteuer des jungen Sensemans testeten wir schon Ende letzten Jahres.

Gottlieb Pinball Classics
Genre: Simulation
Wertung: 80%
 Hervorragend simulierte Flippertische für unterwegs – Test auf Seite 73!

Space Invaders Evolution
Genre: Shoot 'em Up
Wertung: -
 Die Neuauflage des Spielhallen-Klassikers testen wir in der nächsten PLAYZONE.

Tales of Eternia
Genre: Rollenspiel
Wertung: 85%
 Jetzt aber: Am 9. Februar sollte dieses Spiel endlich auf den Markt gekommen sein.

FEBRUAR

Armored Core: Nexus	13. Februar
ATV Offroad Fury 3	10. Februar
Black	23. Februar
Blood Rayne 2	10. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	16. Februar
Devil Kings	3. Februar
DTM Race Driver 3	24. Februar
Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	24. Februar
Ford Street Racing	17. Februar
Franklin: A Birthday Surprise	15. Februar
Gauntlet: Seven Sorrows	24. Februar
Gene Troopers	2. Februar
Getting Up: Contents under Pressure	16. Februar
Jacked	10. Februar
Knights of the Temple II	2. Februar
Project Zero 3: The Tormented	24. Februar
Shadow of the Colossus	15. Februar
Sniper Elite	16. Februar
SpongeBob: Durch dick und dünn	17. Februar
Suikoden Tactics	23. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	10. Februar
The Sword of Etheria	23. Februar
Trapt	Ende Februar
Urban Reign	8. Februar
We Love Katamari	2. Februar
World Racing 2	2. Februar

MÄRZ/1. QUARTAL

24: The Game	22. März
Aeon Flux	31. März
AND 1 Streetball	Ende März
BUZZ! Das große Quiz	22. März
Commandos Strike Force	17. März
Der Pate	16. März
Drakengard 2	März
Driver: Parallel Lines	16. März
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	2. März
Final Fight Streetwise	24. März
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	März
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ende März
Metal Slug 5	13. März
Namco Museum 50th Anniversary	9. März

NBA 2K6	10. März
NHL 2K6	10. März
Onimusha: Dawn of Dreams	17. März
Outrun 2006: Coast 2 Coast	31. März
Pac-Man World 3	9. März
Pro Evolution Soccer Management	Ende März
Rampage: Total Destruction	1. Quartal
Samurai Shodown V	13. März
The King of Fighters 2003	6. März
Winx Club	März
World Poker Tour 2K6	10. März
WWII: Tank Battles	1. Quartal

2006

America's Army: Rise of a Soldier	Frühjahr
Ape Escape 3	2. Quartal
Bully	2. Quartal
Dance Factory	Frühjahr
Dragon Quest: Die Reise des verw. Königs	April
Evolution GT	April
Final Fantasy XII	Nicht bekannt
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
Rainbow Six Critical Hour	Frühjahr
Scarface	4. Quartal
Sensible Soccer	Frühjahr
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	19. April
Sonic Riders	2006
Splinter Cell: Double Agent	September
StarCraft: Ghost	2006
State of Emergency 2	April
Street Fighter Alpha 3 Anthology	Sommer
Suikoden V	Herbst
Superman Returns	2. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Juni
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
The Movies	2006
The Regiment	2006
Tomb Raider: Legend	7. April
WWII: Battle over Europe	Anfang April

FEBRUAR

ATV Offroad Fury Blazin' Trails	10. Februar
Breath of Fire III	10. Februar
Death, Jr.	9. Februar
Frogger: Helmet Chaos	16. Februar
Gottlieb Pinball Classics	13. Februar
Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
Midway Arcade Treasures Extended 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

Exit	Ende März
Field Commander	1. Quartal
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	2. März
Football Manager 2006	Ende März
Key of Heaven	29. März
Lemmings	1. März
Mega Man Powered Up	24. März
Mortal Kombat Deception Unchained	1. Quartal
MX vs. ATV: On The Edge	10. März
Outrun 2006: Coast 2 Coast	31. März
Pac-Man World 3	9. März

Pocket Racers	Frühjahr
Samurai Warriors: State of War	24. März
Splinter Cell Essentials	1. Quartal
SpongeBob: Der gelbe Rächer	Anfang März
Tokobot	März
Untold Legends: The Warrior's Code	1. Quartal
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal
Worms: Open Warfare	März

2006

Ape Escape P	2. Quartal
187: Ride or Die	2006
Der Pate	Sommer
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Juiced: Eliminator	3. Quartal
Konami Chess Battle	Herbst
Me and my Katamari	2006
Metal Gear Acid 2	2. Quartal
Metal Gear Solid Digital Comic	Nicht bekannt
Monster Hunter: Freedom	Nicht bekannt
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
Steel Horizon	Herbst
Street Supremacy	2. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Juni
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
The Silent Hill Experience	Nicht bekannt
Tomb Raider: Legend	7. April
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	Ende 2006
World Poker Tour 2K6	Mai
Xyanide	2006
Ys: The Ark of Napishtim	2. Quartal

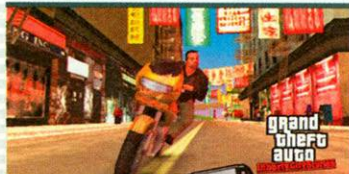
1

DIE BESTEN SPIELE

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 1 NIS Most Wanted	3
2 3 FIFA 06	5
3 WE Die Sims 2	2
4 WE Grand Theft Auto San Andreas	10
5 7 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	3
6 WE Need for Speed Underground 2	8
7 WE Resident Evil 4	3
8 WE Pro Evolution Soccer 5	2
9 5 Buzz! - Das Musik-Quiz	4
10 8 EyeToy Play 3 (inkl. Kamera)	3



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 1 GTA Liberty City Stories	2
2 2 NIS Most Wanted 5-1-0	2
3 3 FIFA 06	2
4 9 Prince of Persia Revelations	2
5 5 Pursuit Force	2
6 4 Pro Evolution Soccer 5	2
7 NEU WWE SmackDown! vs. RAW 2006	1
8 6 Peter Jackson's King Kong	2
9 NEU Die Sims 2	1
10 NEU Ridge Racer	1

Auch für die PSP ist das Wrestling-Spektakel *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* Spitze und hat sich diesen Monat als höchster Neueinsteiger in unseren Charts platziert.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM/MONAT
1 2 GTA San Andreas	PS2 15
2 1 Gran Turismo 4	PS2 10
3 10 GTA Liberty City Stories	PSP 2
4 7 MGS 3: Snake Eater	PS2 14
5 6 NIS Most Wanted	PS2 3
6 4 Resident Evil 4	PS2 3
7 WE GTA III	PS2 18
8 NEU Burnout Revenge	PS2 1
9 5 Final Fantasy X-2	PS2 12
10 3 Final Fantasy X	PS2 37

Endlich zeigt sich das geniale *Burnout Revenge* auch in unseren Leser-Charts. Etwas verwundert hat uns dagegen die Rückkehr des alten Klassikers *GTA III*.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Im nächsten Heft testen wir voraussichtlich den Nachfolger *Ten Hammers*.

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%
Worm's 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	Atlus/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%
FreeStyle	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

Hier finden Sie die besten bisher erschienenen PSP-Spiele im Überblick.

TITEL	HERSTELLER	%
ABENTEUER		
MediEvil Resurrection	Sony	83%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	Electronic Arts	76%
Spider-Man 2	Activision	71%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	67%

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 – R.o.A.	Activision	80%
Coded Arms	Konami	79%
Fired Up	Sony	79%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	78%
Death, Jr.	Konami	71%
Ghost in the Shell: S.A.C.	Atari	70%



DENKSPIEL

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

GESCHICKLICHKEIT

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

KAMPFSPORT

Darkstalker's 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: B.o.t.B.	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%



DIE REDAKTION

FLASHBACK

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

FINAL FANTASY VII



Squaresofts Entscheidung, die *Final Fantasy*-Serie nach dem sechsten Teil nicht – wie bis dahin üblich – auf einem Nintendo-System fortzuführen, war einer der Hauptgründe für den Erfolg der ersten PlayStation. Anstatt wie ursprünglich geplant Teil VII für das Nintendo 64 zu entwickeln, wechselte man auf das Konkurrenzsystem und nutzte dessen größten technischen Vorteil ausgiebig aus – das CD-Laufwerk ermöglichte nämlich erstmals in der Serie aufwendig gerenderte Videosequenzen, die für ein bis dahin ungeahntes Spielerlebnis sorgten. *Final Fantasy VII* war aufgrund seiner enormen Bedeutung für Sony dann auch der erste Teil der Serie, der – zugegebenermaßen holprig lokalisiert – in Deutschland erschien. Mit Projekten wie *Dirge of Cerberus* (Vorschau ab Seite 20) und dem Film *Final Fantasy VII: Advent Children* erweckt Square Enix die Helden von damals nun wieder zum Leben und nach dem Bestaunen des grafisch aufgebohrten Intros in PS3-Qualität (auf der E3 2005) hoffen viele Fans auf eine optisch zeitgemäße Neuauflage dieses Klassikers.

Michael Pruchnicki

PLAYZONE-WERTUNG: 94%



HANS IPPISCH

35, Redaktionsdirektor

Spielt derzeit:
Der Pate

... flitzt ständig von einem Meeting zum nächsten und überlegt daher mittlerweile, in Zukunft zusätzlich Büro-Kilometergeld zu beantragen.



MICHAEL PRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur

Spielt derzeit:
Onimusha: Dawn of Dreams

... verflucht Capcom für den heftigen Schwierigkeitsgrad der Vorabversion des neuen *Onimusha* und freut sich auf das diesbezüglich entschärfte fertige Spiel.



WOLFGANG FISCHER

34, Leitender Redakteur

Spielt derzeit:
Lemmings

... hat durch den *Lemmings*-Test seine Liebe zu possierlichen Nagetieren wiederentdeckt und denkt ernsthaft darüber nach, sich ein paar Tanzmäuse zu kaufen.



MAIK BÜTEFÜR

28, Redakteur

Spielt derzeit:
Black

... musste sich einen Weisheitszahn entfernen lassen und stellte fest, dass die Operation halb so wild war. Aber die Ernährung auf Toast und Kamillentee umzustellen, war die Hölle!



UWE HÖNIG

31, Redakteur

Spielt derzeit:
Marc Ecko's Getting Up

... hat sich mit *Marc Ecko's Getting Up* lässig in die Graffiti-Kultur eingespielt und hält sich nun für den größten Sprayer der Welt – allerdings nur auf virtuelle Art und Weise!



MICHAEL MEYER

24, Redakteur

Spielt derzeit:
Pro Evolution Soccer 5

... hat es sich in seinem zweiwöchigen Urlaub richtig gut gehen lassen, während sich Kollege Uwe auf die Suche nach Cheats machen musste.



THOMAS EDER

28, Redakteur

Spielt derzeit:
DTM Race Driver 3

... verbringt dank *DTM Race Driver 3* momentan jeden Abend mit der PS2 und versucht krampfhaft, seine Bestzeiten zu unterbieten.



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakteurin (LtG.)

Spielt derzeit:
Exit (PSP)

... hält überall Ausschau nach grünen Schildern mit weißen Pfeilen. Und kann die Finger nicht mehr von Feuerlöschern und Notrufschaltern lassen.



HEINRICH LENHARDT

40, Nordamerika-Korrespondent

Spielt derzeit:
Winning Eleven 9 (PSP)

... fühlt sich plötzlich 20 Jahre jünger – nicht wegen Frühlingsgefühlen, sondern angesichts der ganzen für neue Spiele ausgebuddelten Gangsterfilm-Oldies.



MATTHIAS SCHÖFFEL

40, Designer

Spielt derzeit:
Lemmings

... hat einem Freund für dessen neue Wohnung unklugerweise die Kopie eines Plattencovers im Maßstab 4:1 (120 x 120 cm) versprochen und malt sich derzeit einen Wolf.



BRITTA RASP

26, Junior Designerin

Spielt derzeit:
SSX On Tour

... hat am Wochenende Dublin kennen gelernt. Weiß jetzt, dass die Hauptstadt very busy ist, die Franzosen quite charming sind und das Wetter dort gar nicht so schlecht ist.



DAVID MOLA

24, Junior Designer

Spielt derzeit:
DTM Race Driver 3

... hat beim Durchwühlen alter Fotos erschrocken festgestellt, dass sein letzter Strand-und-Meer-Urlaub nunmehr knapp 6 Jahre zurückliegt. Wie die Zeit vergeht ...

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!

Frechheit siegt!



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

Jetzt neu am Kiosk

Nur € **1,99**



Der dritte Teil bläst zum **Angriff auf den Rennspielthron.**



KÖNIGSKLASSE Bei den GT-Rennen sind getunte Porsches, Ferraris und Lamborghinis mit von der Partie.



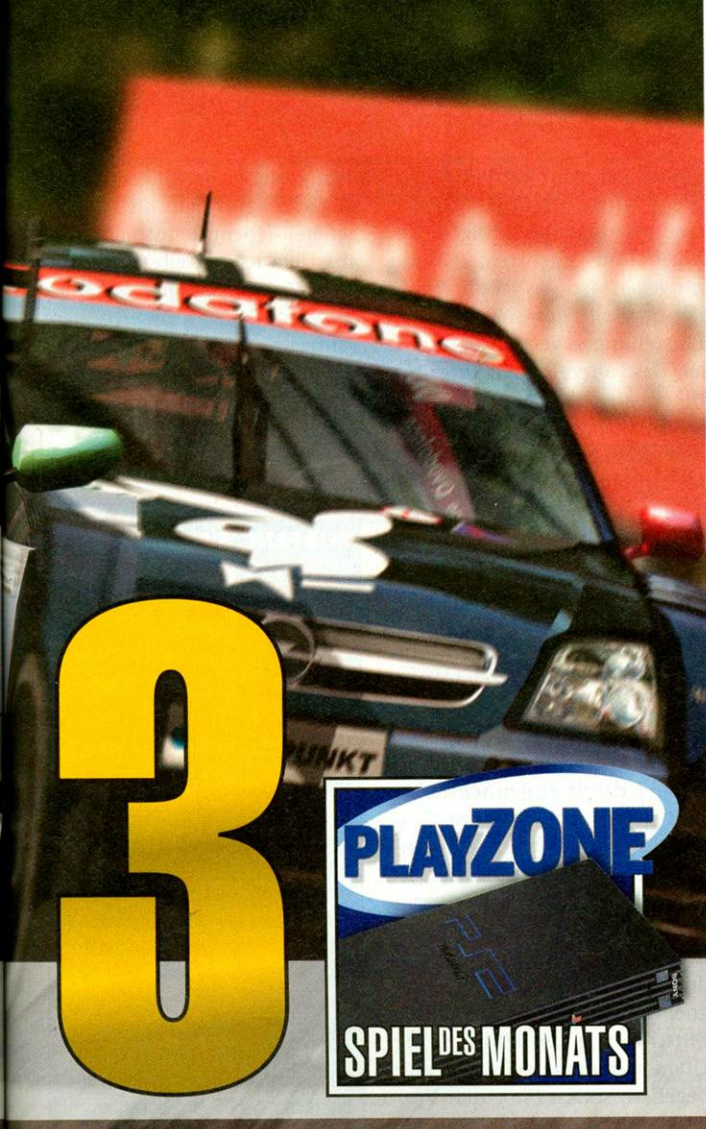
FLIEGENGEWICHT Die Rennen mit den Buggys machen eine Menge Spaß.

Im Rennspielgenre scheinen die Fronten geklärt zu sein: Alle paar Jahre erscheint ein neues *Gran Turismo*, das seinen Vorgänger als Referenz ablöst. Codemasters ist jedoch mit der *DTM*-Serie auf der Überholspur und pirscht sich im Windschatten von *Gran Turismo 4* immer näher an den Genreprimus heran. Mit dem dritten *DTM*-Teil scheint der Abstand zu *GT4* so gering wie nie zuvor zu sein – mehr Rennevents, eine Vielzahl an Strecken und Autos sowie neue Features tragen ihren Teil dazu bei.

SCHNELLE ACTION ODER REALISMUS PUR?

Das neue *DTM Race Driver* bietet erstmals einen speziellen Schnellstart-Modus für die DTM, in dem Sie von Beginn an mit allen Fahrzeugen der bekanntesten deutschen Rennserie Ihre Runden drehen dürfen. Im Welt-Tournee-Modus, der sehr dem aus den Vorgängern bekannten Karriere-Modus ähnelt, kämpfen Sie sich durch 32 Meisterschaften. In jeder Meisterschaft können Sie sich eine von zwei oder drei Rennklassen

aussuchen; sobald Sie in dieser Ihr Ziel erreicht haben, nehmen Sie an der nächsten Meisterschaft teil. Durchs Spiel begleitet Sie Ihr Mechaniker Rick, der Sie vor den Rennen in Zwischensequenzen über Besonderheiten der Fahrzeuge informiert oder Ihnen wichtige Tipps mit auf den Weg gibt. Während der Rennen hält er darüber hinaus per Funk Kontakt mit Ihnen, informiert Sie über Positionen, feuert Sie an oder teilt Ihnen den Zustand Ihres Fahrzeugs mit. Alternativ zum Welt-Tournee-Modus können Sie im Profi-Karriere-Modus starten und in verschiedenen Rennklassen an Events teilnehmen, um die nächste Rennklasse freizuschalten. Dabei fällt bereits beim ersten Rennen auf, dass es realistischer und strenger zugeht als im Karriere-Modus: Zu häufige Gegnerberührungen werden wie auch Abkürzen und Kurvenschneiden mit heftigen Zeitstrafen geahndet, die einen schnell vom ersten auf den letzten Platz zurückwerfen. Zum Glück lassen sich Regeln, Stärke der Gegner und Realitätsnähe für normale Rennen beliebig einstellen, sodass auch Asphalt-



Rambos ein Erfolgserlebnis ver-gönnt ist. Außerdem spielt das Setup Ihres Boliden eine grö-ßere Rolle als in der entschärft wirkenden Welt-Tournee, denn auf der Jagd nach Bestzeiten zählt jede Millisekunde. Während die 32 Meisterschaften des Welt-Tournee-Modus den Spieler bereits für Stunden vor den Bildschirm fesseln, bietet die Vielzahl an Rennevents des Pro-fi-Karriere-Modus Spielspaß für Wochen – vor allem, wenn Sie vor jedem Rennen am Trai-ning und der Qualifikation teil-nehmen. Gesellige Spielernatu-ren und Bestzeitenjäger finden im Simulationsmodus entspre-chende Spielmodi. Im Internet lassen Sie mit bis zu sieben weite-ren Mitstreitern die Reifen qualmen oder duellieren sich offline mit einem Freund im Splitscreen-Modus. Bei geteiltem Bildschirm müssen Sie al-lerdings weniger Details und eine niedrigere Framerate in Kauf nehmen.

MOTORSPORT HAUTNAH

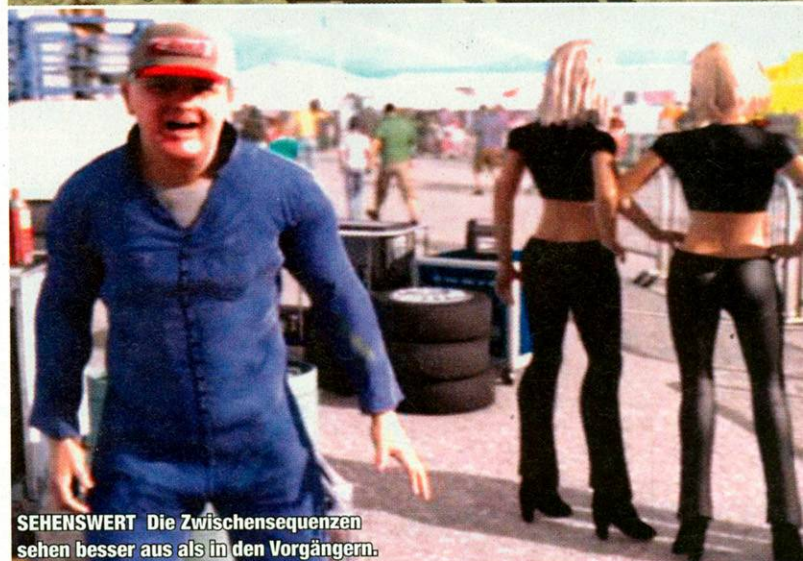
Die größte Neuerung ist der Zuwachs an nichtalltäglichen Renngeräten wie den Monster-Trucks, Karts oder Bajas, die

sich in gewohnter DTM-Manier sehr authentisch steuern lassen. Dasselbe gilt für die Rallye-Fahrzeuge, die sich realistischer an-fühlen, als es im zweiten Teil der Fall war, aber trotzdem nicht an das Fahrgefühl eines *Colin McRae Rally* herankom-men. Insgesamt steuern sich alle Vehikel bis auf die weniger gelungenen Karts sehr authen-tisch und lassen sich gut kon-trollieren. Das beste Fahrgefühl haben Sie wieder mit einem Lenkrad, doch auch mit dem Pad kommt sehr gutes Renn-feeling auf. Auch diesmal hat Codemasters wieder den Spa-gat zwischen Simulationsnähe und optimaler Spielbarkeit ge-schaffen und vermittelt dem Spieler beste Motorsport-At-mosphäre. Dazu trägt die sehr saubere Technik ihren Teil bei: Bei konstanten 50 Bildern pro Sekunde rasen bis zu 21 (!) Fahr-zeuge auf einmal über die Pisten. Negativ fällt nur der un-ansehnliche Regeneffekt, das PS2-typische Flimmern in der Ferne und die etwas trostlose Optik einiger Rennstrecken auf. Akustisch gibt's ebenfalls wenig zu bemängeln, außer dass die Soundeffekte einiger (zum

DTM RACE DRIVER 3 SPIEL DES MONATS



DUMM GELAUFEN In den späteren Rennen haben Sie nach einem Abflug kaum noch Siegeschancen.



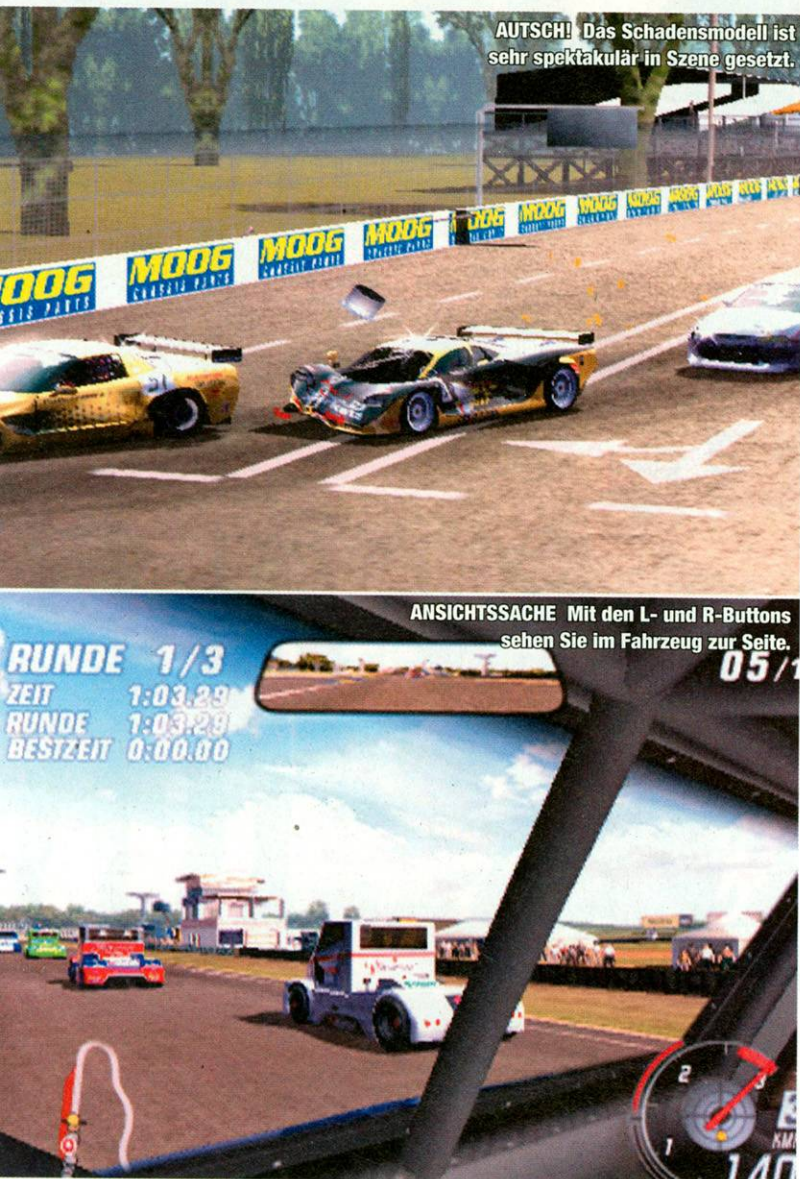
SEHENSWERT Die Zwischensequenzen sehen besser aus als in den Vorgängern.



NAMENSGEBER Im DTM-Schnellstart-Modus können Sie gleich in den bekannten DTM-Rennen loslegen.

BÄRENSTARK Nur ein Tick zu viel Gas und Ihr Monster-Truck bäumt sich sofort auf.





Glück wenigen) Fahrzeuge auf nicht demselben hohen Niveau sind wie die der übrigen Vehikel. Auf höchstem Niveau hingegen ist das coole Schadensmodell, das sich je nach Einstellungen verschieden stark auf das Fahrverhalten Ihres Vehikels auswirkt.

PISTENSÄUE!

Im Hinblick auf die Gegner-KI gehörten bereits die Vorgänger zur Crème de la Crème des Rennspielgenres. Auch im dritten Teil haben Sie es wieder mit sehr intelligenten Kontrahenten zu tun, die es Ihnen alles andere als leicht machen, am Ende ganz oben auf dem Siegestreppchen zu stehen. Doch stellenweise wirkt es, als ob die Entwickler damit einen Schritt zu weit gegangen sind: Ihre Gegner sind nicht nur clever, sondern sehr aggressiv und scheuen nicht davor zurück, Ihnen den Weg zu versperren oder Sie mit einem kleinen Rempler von der Piste zu befördern. Erfreulicher hingegen ist es, wenn sich Mitstreiter gegenseitig in die Quere kommen oder Fahrfehler begehen, sodass Sie einen Vorteil daraus ziehen. Insgesamt liefert Codemasters mit dem dritten Teil wieder ein astreines Rennspiel ab, das seine Vorgänger hinsichtlich des Umfangs in den Schatten stellt, ansonsten halten sich die Neuerungen in Grenzen. Doch trotz-

dem – oder vielleicht gerade deswegen – kann man dieses Spiel generell jedem Rennspielfreund ans Herz legen, selbst *Gran Turismo*-Getreue sollten einen Blick riskieren. Nicht, um schönere Fahrzeuge oder Strecken zu sehen, sondern um ein Motorsport-Feeling zu erleben, das im Genre seinesgleichen sucht.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT SUPER



Malik Bütelfür

beschwert sich bei der Rennleitung.

Nach unzähligen Stunden Spielspaß mit dem Vorgänger waren meine Erwartungen an Teil 3 natürlich ganz schön hoch gesteckt – vielleicht zu hoch. Umfang und Abwechslung sind enorm und auch die Fahrphysik ist gewohnt klasse. Simulationsfans und Rennsportfreunde werden von Codemasters also bestens bedient, sollten aber auch Ausdauer und Frustrationen mitbringen – die Aggressivität der Computergegner ist nicht ohne. Enttäuscht hat mich eigentlich nur die Technik: 21 Fahrzeuge samt Schadensmodell gehen zulasten der Schönheit, Grafik auf dem Niveau von *Gran Turismo 4* sollte man also nicht erwarten. Unterm Strich hatte ich das Gefühl, *DTM Race Driver 2½* zu spielen, aber eben auch eine Menge Spaß.

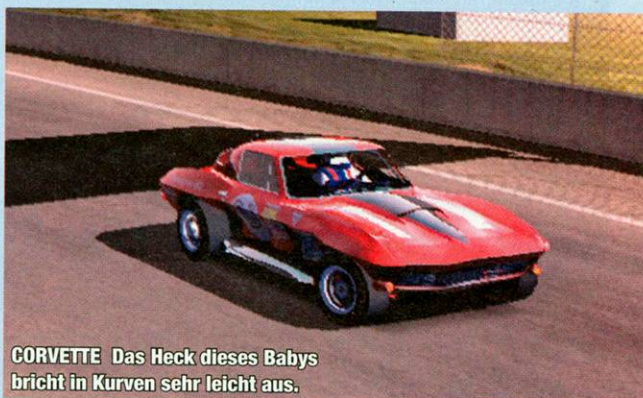
INFO FAHRZEUGE

Träume auf vier Rädern

Ein Rennspiel lebt von seinen Autos. Daher finden Sie im dritten *DTM Race Driver* nicht nur hochgezüchtete Rennsemmeln, sondern eine Vielzahl unvergessener Klassiker und sündhaft teurer Exoten.

Bei der Fahrzeugauswahl haben sich die Jungs von Codemasters selbst übertrumpfen und einen hervorragenden Geschmack bewiesen. Neben den Standard-Vehikeln wie den DTM-Schüsselern oder anderen Boliden aus bekannten Rennserien dürfen Sie sich auch ans Steuer von Klassikern und Exoten

setzen, die Autonarren ein verliebtes Lächeln ins Gesicht zaubern werden. Hier sehen Sie nur zwei von vielen Highlights der Automobilgeschichte – des Weiteren können Sie sich auf Boliden vom Schlage eines Audi Quattro Sport, Ferrari 360, Lamborghini Diablo, TVR T400R oder Lancia Stratos freuen.



CORVETTE Das Heck dieses Babys bricht in Kurven sehr leicht aus.

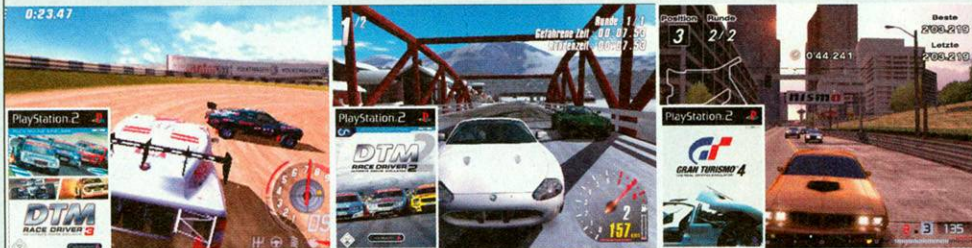


BMW M1, Anfang der 80er-Jahre war dieses Schmuckstück eine Macht im Motorsport.

DETAIL-CHECK DTM RACE DRIVER 3

Gipfeltreffen der Rennspiel-Elite

Während *Gran Turismo* den automobilverliebten Spieler anspricht, greifen Motorsport-Freunde, die Wert auf möglichst authentisches Rennerlebnis legen, zur Konkurrenz aus dem Hause Codemasters.



DTM RACE DRIVER 3

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Auch das neue DTM lässt sich sowohl mit Pad als auch mit Lenkrad super steuern und vermittelt ein tolles Fahrgefühl.

Streckendesign: Bekannte, originalgetreu nachempfundene Strecken für die verschiedensten Rennserien. Wie die Konkurrenz auf hohem Niveau.

Fahrphysik: Die Wagen lassen sich realistisch, aber zum Glück nicht zu simulationslastig über die Kurse steuern.

Schadensmodell: Die Kollisionen werden sehr realistisch, detailliert und beeindruckend dargestellt.

Schwierigkeitsgrad: Während Sie anfangs recht schnell erste Erfolge erzielen, wird's ab 30% Fortschritt ziemlich happig. Hier gilt es, zu üben und sich die Streckenverläufe grob einzuprägen.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner wirken aggressiver als in Teil 2. Manchmal wird man von übereifrigen Kontrahenten von der Piste befördert.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Autos: 80

Strecken: 80

Ladezeiten: Die Ladezeiten fallen mit 10 Sekunden kurz aus. Wie beim Vorgänger keine Ladepause beim Neustart eines Rennens.

Spitscreen: Auch hier schaltet die Framerate auf 25 Bilder pro Sekunde. Dafür gibt's bis zu 21 Computergegner.

Online: Hier treten bis zu 8 Spieler gleichzeitig in einem Rennen an. Zum Testzeitpunkt leider noch nicht spielbar.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Nach Rucklern hält man vergeblich Ausschau.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Perspektiven: 4

Sound: Die Fahrzeuge klingen sehr authentisch und realistisch. Sehr guter Raumklang.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

DTM RACE DRIVER 2

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Ob analog, digital oder mit Lenkrad: DTM 2 lässt sich perfekt steuern.

Sehr gutes Fahrgefühl!

Streckendesign: Fantasiekurse wechseln sich mit authentisch nachgebildeten Strecken der verschiedenen Rennserien ab. Alle Kurse bieten eine hohe Qualität.

Fahrphysik: Alle Fahrzeuge verhalten sich glaubwürdig, bleiben aber auch in Extremsituationen beherrschbar.

Schadensmodell: Sehr gut. Spoiler, Türen und ganze Räder fliegen bei Crashes in hohem Bogen davon.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Die Lernkurve steigt anfangs noch sachte an, während spätere Rennen Präzision, Geduld und volle Kontrolle über das Fahrzeug vom Spieler erfordern.

Künstliche Intelligenz: Klasse! Die Gegner rangeln, machen selbst Fehler und achten auf den Spieler. Seinerzeit eine der besten KIs im Rennspielgenre.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Autos: 35

Strecken: 49

Ladezeiten: 15 Sekunden Ladezeit sind erträglich, direkte Neustarts kommen sogar ohne Ladepause aus.

Spitscreen: Nur noch halb so flüssig wie Solo, dafür dürfen bis zu vier Computergegner zugeschaltet werden.

Online: Bis zu acht Spieler dürfen online gemeinsam auf die Strecke, was in der Praxis sehr gut funktioniert.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Keine Ruckler zu sehen. Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde, egal wie viel auf dem Bildschirm passiert.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Perspektiven: 4

Sound: Die Fahrzeuge klingen kräftig und authentisch. Zudem macht jede Kollision akustisch Laune.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GRAN TURISMO 4

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Mit dem Pad lässt sich GT4 bereits hervorragend steuern, ein noch besseres Fahrgefühl hat man mit dem Lenkrad.

Streckendesign: Die Strecken fügen sich nahtlos ins hochwertige Gesamtbild von Gran Turismo 4 ein – jeder Kurs ist ein fahrerischer Genuss.

Fahrphysik: Der vierte Teil fährt sich anspruchsvoller als die Vorgänger und bietet mehr Tiefe als die Konkurrenz.

Schadensmodell: Nicht vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs genügt cleveres Tuning, um den Gegnern davonzufahren, in höheren Rennklassen oder in späteren Wettbewerben, in denen nicht getunt werden darf, bedarf es fahrerischen Könnens.

Künstliche Intelligenz: Die gegnerischen Fahrer verhalten sich nicht so clever wie die der Vergleichstitel. Oft fahren die Autos der Computergegner wie auf Schienen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Autos: 735

Strecken: 52

Ladezeiten: Kurze Ladevorgänge, die in der Summe und bei häufigen Menüwechseln etwas nerven.

Spitscreen: Dank weniger sichtbarer Details und fehlender Computergegner flüssig wie im Einzelspieler-Modus.

Online: Obwohl er ursprünglich angekündigt war, fehlt auch im vierten Gran Turismo ein Online-Modus.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler. Ein super Geschwindigkeitsgefühl wird vermittelt.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Perspektiven: 3

Sound: Die Fahrzeuge klingen allesamt authentisch und realistisch. Sogar Unterschiede nach dem Tuning sind hörbar.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Thomas Eder

tauscht M3 gegen M1.

Für einen langjährigen Rennspielfreund wie mich ist der dritte DTM-Teil eine wahre Offenbarung: Dank cooler Rennserien, neuer Events, originalgetreuer Fahrzeuge und einer technisch einwandfreien Präsentation bietet DTM 3 alles, was nötig ist, um einen autovernarnten Zocker vor den Fernseher zu fesseln. Vor allem haben es mir die Klassiker-Rennen und die Baja-Buggys angetan, mit denen man sich die meiste Zeit im Rennen quer voranbewegt. Bleibfischisten, die viel Wert auf ein möglichst authentisches Rennerlebnis legen, sind mit DTM 3 bestens bedient, aber auch Gelegenheitsraser können ohne Proberunde zuschlagen. Das Einzige, was ich am neuen DTM vermisste, ist meine heiß geliebte Nordschleife.

TEST DTM RACE DRIVER 3

Hersteller: Codemasters

Entwickler: Codemasters

Genre: Rennspiel

Sprache: Deutsch

Video: 50 Hz

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 80 Strecken

Internet: www.codemasters.de

Spieler: 1-8
Termin: 24. Februar

USK-Freigabe: Preis:
Ohne Beschr. Ca. € 60,-

- ➔ Riesiger Umfang
- ➔ Sehr gute Technik
- ➔ Gute Gegner-KI
- ➔ Sehr gute Physik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blick nach links	R1: Blick nach rechts	□: Bremse
L2: -	R2: Blick nach hinten	△: Kamera
Start: Pause		X: Gas
Select: -		O: Handbremse
Steuerkreuz: Turbo	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse

Die Fahrzeuge lassen sich wie in den Vorgängern perfekt steuern und fühlen sich dazu noch super an.

STEUERUNG
88%

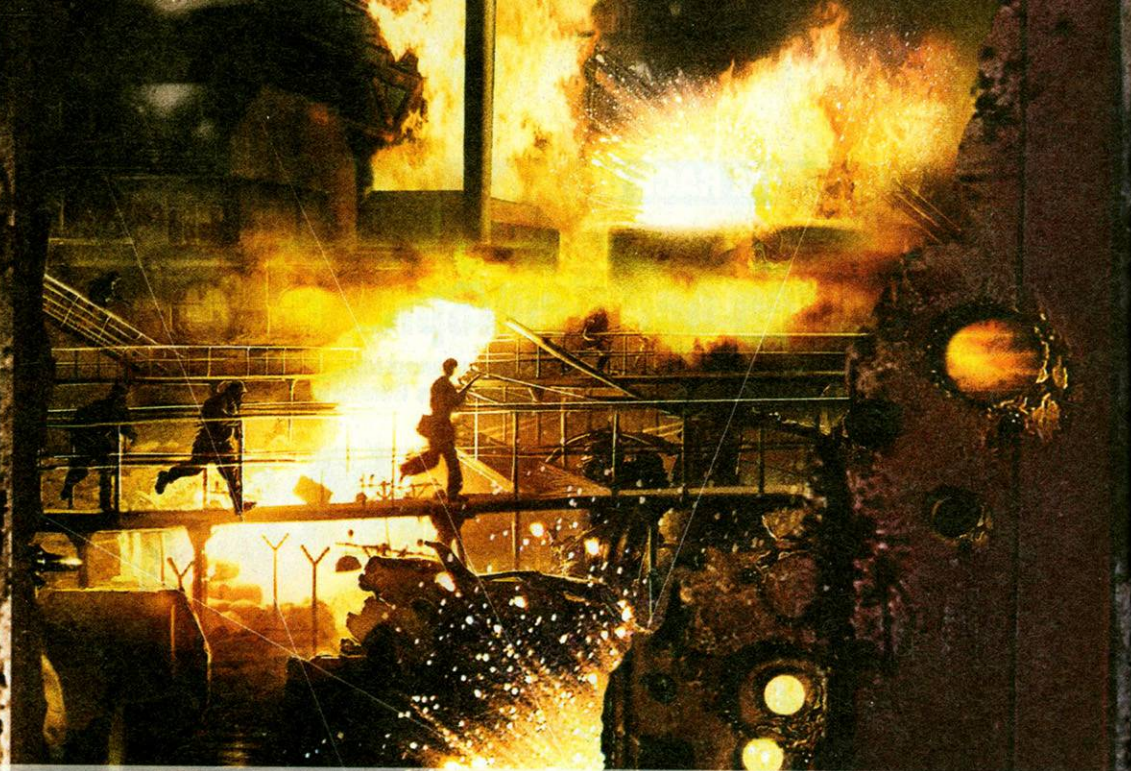
EINZELSPIELER:

GRAFIK | SOUND | MULTI | **90%**

Pflichtkauf für Motorsport-Fans und Hobby-Raser, die authentisches Rennfeeling erleben wollen.



TEST BLACK



Black



Ein Spiel **wie ein Orkan**: kurz, aber heftig!



Wenn man dieser Tage einen Ego-Shooter herausbringt, dann muss man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Denn die Spieler von heute sind sehr anspruchsvoll und verlangen nach einem riesigen Umfang, einer spannend inszenierten Story, großer Abwechslung – und als Sahnehäubchen obendrauf sollte es auch noch einen ebenso umfangreichen wie motivierenden Mehrspielermodus geben. Die Entwickler von Criterion Games, berühmt für die preisgekrönte *Burnout*-Serie, leben entweder fernab in einer Höhle oder haben sich ganz bewusst dafür entschieden, möglichst jeden dieser Punkte komplett zu ignorieren. *Black* ist ein Ego-Shooter von fast schon erschreckender Einfachheit. Das Wort „schnörkellos“ ist noch zu schwach, um zu beschreiben, wie geradlinig und puristisch der Ego-Shooter-Erstling der Rennspiel-Experten geworden ist. Klingt für Sie wie harsche Kritik? Ist aber ein großes Lob, denn gerade diese Einfachheit macht den Reiz von *Black* aus und fesselt von der ersten Minute bis zum Abspann.

BRACHIALE AKUSTIK

Doch wie passt das zusammen? Die Story ist dünner als ich und dient lediglich als Aufhänger für einen actionreichen Level nach dem anderen, das Spiel ist eine einzige Ballerorgie ohne sonderlich große Überraschungen, ein Mehrspielermodus fehlt gänzlich und nach spätestens sechs Stunden ist der Spaß auch schon vorbei. Doch diese sechs Stunden vergisst man nicht so schnell! Jeder einzelne Level von *Black* wäre in einem anderen Ego-Shooter ein Highlight oder der furiose Endlevel. Vom Start weg wird hier geklotzt und nicht gekleckert. Selbst wenn man Sie nur mit Uzi und Pistole in die Schlacht schickt, bebt alle drei Meter der Bildschirm und bei entsprechendem Hi-Fi-Equipment das ganze Wohnzimmer. Dermaßen brachiale Waffensounds haben Sie vorher vermutlich nur gehört, wenn Sie im echten Leben Mitglied einer Spezialeinheit sind oder in der Bronx woh-



BILDERBUCH-EXPLOSION Wenn in *Black* etwas in die Luft fliegt, dann mit Schmackes!



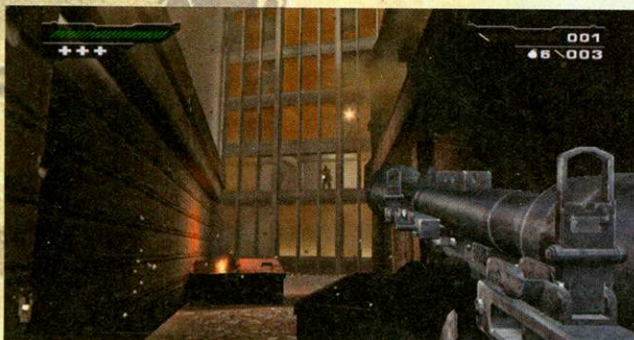
STUNTMAN Gegner fallen nicht einfach um, sondern gönnen sich einen spektakulären Abgang.



KIEFERBRUCH Der Nahkampfgriff ist effektiv und sollte häufig Verwendung finden.

Kettenreaktion

Immer wieder kommt es in *Black* zu Situationen, in denen Sie auf Gegner treffen, sich wehren und ein wahres Feuerwerk an Explosionen zu sehen bekommen.



STÖRENFRIEDE Zwei gegen einen ist ja auch total unfair!



FANG! Der Gegner im Haus ist mit der AK nur schwer zu treffen.



EILZUSTELLUNG Wir schicken eine Rakete auf die Reise.



INNENAUSSTATTER Die Granate dekoriert den Raum neu.



PYROTECHNIK Erstaunlich, was so eine Rakete anrichten kann.



ABRISS Unsere Granate reißt einen Gastank mit sich.



BLENDEND Stellenweise wissen Sie kaum noch, was da eigentlich gerade explodiert.



SCHWUMMRIG Beim Nachladen wird der Hintergrund für kurze Zeit unscharf.



PRAKTISCH Wir nutzen das Minenfeld zu unseren Gunsten.

nen. Jeder Schuss sorgt für Gänsehaut und spätestens dann, wenn man Ihnen Kaliber wie das schwere Maschinengewehr oder den Raketenwerfer in die Hand drückt, werden Sie Ihren Augen nicht mehr trauen. Ähnlich wie bei ihren Rennspielen legen die Entwickler besonderen Wert auf den Aspekt der Zerstörung. Die Levels strotzen nur so vor explosiven Fässern, Fahrzeugen oder Gastanks, die nur darauf warten, bei Beschuss in einer fulminanten Explosion zu zerbersten und alles um sie herum mitzureißen. Erfreulicherweise haben die Macher es geschafft, dass auch die Architektur in der Umgebung Stück für Stück auseinander fällt. Spontan werden Erinnerungen an *Red Faction II* wach, das ja sogar die fachgerechte Zerlegung ganzer Gebäude ermöglichte, doch Criterion belässt es beim optischen Gimmick. Für den Spielverlauf ist die Zerstörung des vor Ihnen liegenden Inventars nur sehr selten hilf-

reich oder gar notwendig. Dies ändert aber nichts am diebischen Spaß, den es bereitet, ganze Straßenzüge in Schutt und Asche zu legen. Und als ob das nicht schon cool genug wäre, ließen es sich die Entwickler auch nicht nehmen, die Zerstörungsvorgänge etwas aufzupeppen. Schmeißen Sie beispielsweise eine Granate in ein Gebäude, dann fallen nicht einfach nur ein paar Ziegel vom Dach, sondern riesige Explosionsfeuer brechen durch die Fenster, Glas zersplittert, die halbe Wand fliegt weg und Sie haben das Gefühl, Ihre Handgranate wäre in Wahrheit mit fünf Kilogramm Plastiksprengstoff gefüllt! Das mag nicht realistisch sein, sieht aber genauso aus wie in einem guten Actionfilm der Achtziger!

I'LL BE BACK!

Diese optische Ähnlichkeit zum Medium Film ist übrigens kein Zufall. Alex Ward, Creative Director des Spiels,

INFO DAS GAMEPLAY

Granatenstark!

Granaten werfen ist effektiv, schießen ebenfalls. Doch was passiert eigentlich, wenn man beides miteinander kombiniert?

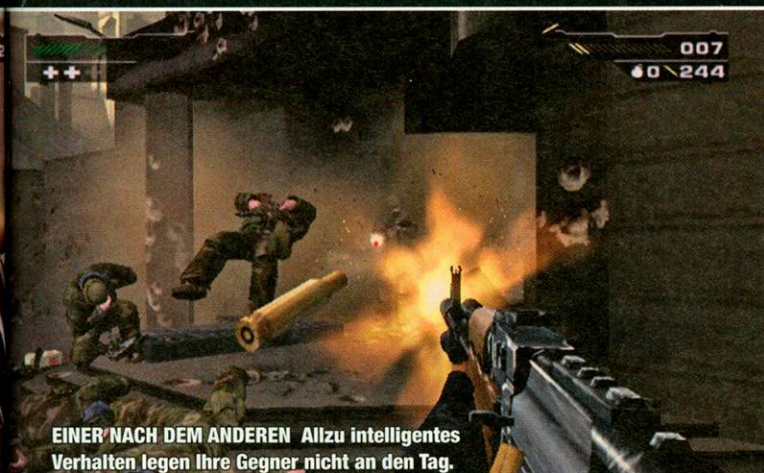
Ganz einfach, Sie erleichtern sich das Leben und erledigen ansonsten nur schwer zu erwischende Gegner mit Leichtigkeit. In dieser Ruine hat sich ein böser Bube samt Raketenwerfer verschanzt und uns schon eine Menge Energie gekostet. Jetzt geht die Granate auf Reisen und während des Fluges eröffnen wir das Feuer ...



REIN DAMIT! Ein grober Wurf in Richtung des Gegners genügt.



GUT GEZIELT Wir schießen die Granate im Flug ab, der Gegner lässt den Raketenwerfer fallen und alles geht in die Luft.



EINER NACH DEM ANDEREN Allzu intelligentes Verhalten legen Ihre Gegner nicht an den Tag.



GEGENANGRIFF Der Gegner mit dem Raketenwerfer bekommt die Quittung präsentiert.

INFO DIE NEBENJOBS

Für Perfektionisten

Um einen Level erfolgreich zu absolvieren, muss man eigentlich nur schnell rennen und viel schießen, doch Profis erledigen nebenher zusätzliche Ziele.

Neu ist die Idee nicht, doch auch in *Black* darf man einige zusätzliche Levelziele erreichen. Einerseits gilt es, versteckte Dokumente zu finden und einzusammeln, doch auch terroristische Baupläne liegen in den Levels herum. Safes bergen ebenfalls geheime Pläne für terroristische Aktivitäten und müssen gesprengt werden. Leider liegt der Großteil der versteckten Gegenstände meist auf dem direkten Weg des Spielers und nur wenige Dokumente sind gut versteckt. Immerhin sind die Bonuswaffen nicht immer ganz offensichtlich und liegen meist an Stellen, die man schnell übersieht.



FEUER FREI Die Uzi schießt schneller als das Sturmgewehr.



BLINDE KUH Die roten Dokumente findet man meist im Schlaf.

gibt es ganz offen zu: „Viele Menschen lieben Actionfilme. Wir wollten die Action von der Leinwand direkt ins Wohnzimmer bringen.“ Ob *Terminator*, *Stirb langsam*, *True Lies* oder *The Rock*, Fans dieser Actionklassiker werden immer wieder Stellen im Spiel entdecken, die eindeutig von diesen Zelluloid-Vorlagen inspiriert wurden. Dabei verstehen es die Entwickler ganz hervorragend, die PlayStation-2-Technik zu nutzen. Zwar bietet *Killzone* mitunter edlere Texturen, doch im Gegenzug läuft *Black* mit nahezu konstanten 30 Bildern pro Sekunde und wertet die Grafik mit zahlreichen Effekten und Farbfiltren auf. Wirft man dann noch die Zerstörbarkeit der Umgebung und die unglaubliche Masse an Action in die Waagschale, muss sich *Black* nicht hinter seinen Konkurrenten verstecken.

STORYBOARD VOM BIERDECKEL

Anders sieht es beim Inhalt aus, doch wenn man ganz ehrlich ist, gehört die Story auch bei den genannten Filmen nicht gerade zum Kern der Faszination. Eine Geschichte ist in *Black* kaum vorhanden und zudem untypisch inszeniert. Zwei echte Schauspieler sitzen in einem Verhörraum und lassen die Ereignisse der Vergangenheit Revue passieren. Dieses Kam-

merspiel wird zwar optisch mit schnellen Schnitten und einer Flut von Effekten aufgepeppt, interessiert aber letztlich niemanden so recht. Innerhalb des eigentlichen Spiels hören Sie gelegentlich einen Funkspruch, ansonsten dominieren die Waffensounds und die (russischen) Rufe Ihrer Gegner die Akustik. In spannenden Momenten setzt der aufwendig produzierte Orchester-Soundtrack ein, ansonsten ist die Welt von *Black* merkwürdig still.

FASTFOOD

Im Prinzip ist *Black* also eine Art *Serious Sam* mit realistischem Setting und anspruchsvoller Levelarchitektur und hätte Lob und Auszeichnungen verdient. Ein Hit ist es allemal, doch für höchste Wertungsweihen ist das Gebotene einfach zu wenig. Nach sechs Stunden locken lediglich höhere Schwierigkeitsgrade und aufgewertete Waffen mit silbernem Look. Bonusmaterial fehlt ebenso schmerzlich wie ein Mehrspielermodus. Gerade Letzterer hätte mit der vorhandenen Spielmechanik und Levelgestaltung sicherlich eine Menge Spaß bereitet. So bleibt *Criteria's* Ausflug ins Shooter-Fach eine spaßige und brachial inszenierte Spielerfahrung, die einen etwas faden Nachgeschmack hinterlässt.

MAIK BÜTEFÜR



SCHÜTZENFEST Der 16:9-Modus bietet ein effektiv breiteres Bild, die Anzeigen werden allerdings gestaucht.

DETAIL-CHECK BLACK

In der Kürze liegt die Würze?

Aus technischer Sicht kann sich **Black** an die Spitze setzen, doch in puncto Spielumfang, Atmosphäre und Abwechslung hat die Konkurrenz die Nase vorn.



BLACK

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Kaum hat man sich warm gespielt, bekommt man auch schon den Abspann zu Gesicht. Zwar ist keine Sekunde des Spiels langweilig, knappe sechs Stunden Spielzeit sind dennoch recht enttäuschend.

Missionsdesign: Trotz einiger Abzweigungen ist Black sehr linear aufgebaut, aber übersichtlich, logisch und hervorragend spielbar.

Wiederspielwert: Höhere Schwierigkeitsgrade dienen ebenso als Motivation wie der eigentliche Spielverlauf. Die actionreichen Levels absolviert man gerne öfters.

Speichermanagement: Recht weit auseinander liegende Checkpoints sind vorhanden, nach jedem Level darf gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Vier Stufen, auf „Normal“ für erfahrene Spieler gut zu schaffen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Zwar hat Killzone einige schickere Texturen zu bieten, dafür wirkt Black wie aus einem Guss, läuft fast immer flüssig und prätzt mit edlen Licht- und Partikeleffekten.

Darstellung: Fast konstante 30 Bilder pro Sekunde. Seltene Slowdowns.

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Bombastische Waffensounds, sehr ordentliche deutsche und noch bessere englische Sprecher.

Musik: Gelungene Orchesterkompositionen untermalen dramatische Situationen.

MULTIPLAYER

Ein Mehrspielermodus hätte dem Spiel bestimmt gut gestanden, vielleicht klappt's ja beim hoffentlich schon in Arbeit befindlichen Nachfolger.

Splitscreen: Nicht vorhanden

LAN-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps: –

iLink-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: –

Spielmodi: –

Kooperativmodus: –



PROJECT: SNOWBLIND

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Trotz spannender Levels und viel Abwechslung sind 6 bis 8 Stunden Spielzeit recht wenig. Immerhin bietet jeder Level unzählige Wege zum Ziel. Zudem sorgt der sehr gute Mehrspieler-Modus für Langzeitpaß.

Missionsdesign: Enorm vielseitiges und durchdachtes Leveldesign. Der Konkurrenz deutlich überlegen.

Wiederspielwert: Die Levels machen auch im zweiten oder dritten Durchlauf noch Spaß, freischaltbare Boni sind dagegen leider Mangelware.

Speichermanagement: An ausreichend vorhandenen Checkpoints darf das Spiel gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Nicht einstellbar, generell aber für erfahrene Spieler eher einfach.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Snowblind sieht klasse aus und läuft wesentlich flüssiger als Killzone. Ein guter Kompromiss, auch wenn das Design der Welt im Vergleich zur Konkurrenz eher abern wirkt.

Darstellung: Im Solo-Modus bleibt das Spiel stets flüssig, Slowdowns gibt es nicht.

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Die deutschen Sprecher sind in Ordnung, die Englischen sind besser, der Sound ist sehr gut.

Musik: Je nach Aufgabenstellung treibt die Musik an oder erhöht die Spannung.

MULTIPLAYER

Snowblind ist nur online oder im lokalen Netzwerk spielbar. Zum Ausgleich gibt's ein cooles Klassensystem, viele Maps und reichlich Spielmodi.

Splitscreen: Nicht vorhanden

LAN-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps: 10

iLink-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: 10

Spielmodi: 8

Kooperativmodus: Nein



KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden einen guten Umfang und durch verschiedene Lösungswege je nach Charakter Wiederspielwert.

Missionsdesign: Es macht riesig Spaß, sich durch die linearen, aber abwechslungsreichen Locations zu ballern.

Wiederspielwert: Es gibt zwar keine freischaltbaren Extras, dafür laden leicht unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren zum nochmaligen Spielen ein.

Speichermanagement: Nach jedem Level darf gespeichert werden, seltene Checkpoints sind vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Drei anwählbare Stufen. Auf „Leicht“ gibt es einige knifflige Stellen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Hervorragend inszeniert und ebenso gut präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur genialen Atmosphäre bei.

Darstellung: Recht rucklig und langsam, aber stets gut spielbar.

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe. Auch Killzone klingt im Originalton noch einen Tick besser.

Musik: Fantastisch, von einem Orchester eingespielte Musikuntermalung

MULTIPLAYER

Dank einer guten Mischung an Spielmodi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Auch online ist Killzone unsere Referenz.

Splitscreen: Ja, aber nur für zwei Spieler

LAN-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps: 8

iLink-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: 8

Spielmodi: 6

Kooperativmodus: Nein

MEIN FAZIT SEHR GUT



Malk Bütetür

legt alles in Schutt und Asche!

Etwas verdutzt war ich schon, als nach knapp sechs Stunden Spielzeit der Abspann über den Bildschirm flimmerte, doch was soll ich sagen? **Black** ist von der ersten bis zur letzten Minute Action, Action und noch mal Action. Atempausen gibt es keine, der Grad der Zerstörung ist atemberaubend und in dieser Form einzigartig, die Optik besticht durch bombastische Explosionen und schicke Effekte und der Sound holt das Letzte aus Ihrer Anlage heraus. Wer sich nicht um Dinge wie dichte Atmosphäre, interessante Charaktere, eine spannende Story oder abwechslungsreiches Leveldesign schert, der findet in **Black** seine Erfüllung! Mehrspielerfans schauen dagegen leider in die Röhre und sind mit der Konkurrenz besser bedient.

TEST	
BLACK	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Games
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 6 Stunden
Internet: http://black.ea.com	
Spieler:	Termin:
1	22. Februar
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 60,-
➤ Fulminante Action ohne Pause ➤ Brachialer Sound ➤ Hervorragendes Leveldesign ➤ Sehr kurz	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Zoom	R1: Waffe abfeuern
L2: Ducken	R2: Granate werfen
Start: Pause	X: Nachladen
Select: –	O: Nahkampf-angriff
Steuerkreuz: Waffen/Heilung	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Zielen
Tasten und Sticks dürfen frei belegt werden, nur die Empfindlichkeit ist vorgeschrieben.	
STEUERUNG 89%	
EINZELSPIELER:	
GRAFIK	SOUND
90%	90%
MULTI	88%
Bombastisch inszeniert und keine Sekunde langweilig. Leider ist der Spaß viel zu schnell vorbei.	



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Project Zero 3:

Schaurig-schön: Auch der dritte Teil **lässt Ihnen das Blut in den Adern gefrieren!**



Bereits die ersten beiden Teile der Serie zählten aufgrund ihrer sehr düsteren Atmosphäre, der interessanten Story und des unkomplizierten Gameplays zu den Geheimtipps im hart umkämpften Horror-Abenteuer-Genre. Mit *The Tormented* knüpft die Reihe, die in den USA unter dem Titel *Fatal Frame* bekannt ist, an alte Tugenden an und präsentiert dem Spieler eine schockierende Story, die selbst für hartsessene Gemüter etliche Schreckmomente parat hat. Um die guten Wertungen der Vorgänger zu erreichen, bedarf es mittlerweile allerdings etwas mehr als einer packenden Story – Verbesserungen und Neuerungen im etwas angestaubten Gameplay sind dafür Grundvoraussetzung!

FILMREIFE STORY

Der jungen Fotografin Rei Kurosawa spielt das Schicksal einen üblen Streich: Ihr Verlobter Yuu verliert bei einem Autounfall – bei dem sie zu allem Überfluss noch am Steuer sitzt – sein Leben. Nachdem der von Albträumen geplagten Schönheit bei Fotoaufnahmen in einer mysteriösen Villa Yuus Geist erscheint und sich nach einer weiteren Vision eine eigenartige Tätowierung über ihren Körper ausbreitet, beginnen für Rei die Grenzen zwischen Realität und ihren schrecklichen Visionen zu verwischen. Nacht für Nacht durchstreift sie im Traum die gespen-

The Tormented

WIEDERSEHEN Im Opferraum trifft Miku auf eine alte Bekannte aus dem ersten Teil.



tische Villa mit dem mehrdeutigen Namen „Haus des Schlafes“. Dabei bringt sie mehr und mehr über brutale Rituale in der Villa in Erfahrung, die in unmittelbarem Zusammenhang mit den Alpträumen stehen. Im Wachzustand hält sich Rei in ihrer Wohnung auf, wo sie die Fotos ihrer nächtlichen Streifzüge entwickelt und von ihrer Assistentin Miku und dem Journalisten Kei mit neuen Informationen versorgt wird. Doch es bleibt nicht viel Zeit, um einen Ausweg aus dem Horror zu finden – mit jedem Traum breitet sich das mysteriöse Tattoo auf Reis Körper weiter aus und ihre furchtbaren Visionen werden zunehmend realistischer.

FOTOAPPARAT ALS WAFFE

Wie in den ersten beiden Teilen machen Sie Ihre Gegner nicht mit gewöhnlichen Waffen unschädlich, sondern greifen zu diesem Zweck zur Camera obscura, mit der Sie fotografierte Geister auf Zelluloid bannen. Außerdem lüften Sie Geheimnisse rätselhafter Objekte oder verschlossener Türen mit einem Schnappschuss. Oft bekommen Sie während Ihrer Streifzüge „friedliche“ Gespenster zu Gesicht, die jedoch nur kurz zu sehen sind. Wenn Sie schnell ein Foto von ihnen schießen, wird es in Ihrem Album abgelegt und Sie erhalten Punkte, die Sie für Upgrades Ihrer Kamera verwenden. Je besser der darin eingelegte Film und je länger Sie Ihre

Gegner in den Kämpfen anvisieren, desto größer der Schaden, den Sie dem fotografierten Widersacher zufügen. Mit etwas Timing können Sie jetzt sogar effektive Combos ausführen und dadurch Geister im Handumdrehen unschädlich machen. Ein bekanntes Problem der Vorgänger taucht allerdings auch im dritten Teil wieder auf: Ihre Spielfigur lässt sich in den Kämpfen etwas träge steuern, vor allem, wenn Sie durch den Sucher der Kamera blicken. Auch die starre Kameraperspektive birgt Tücken – gelegentlich fällt es schwer, den Überblick zu behalten. Zum Beispiel befinden sich Geister mitunter zwar in Ihrer Nähe, aber nicht in Ihrem Bildschirmausschnitt. Dann müssen Sie sich auf einen Sensor verlassen, der Ihnen die Position des Spuks signalisiert. Nicht nur flinke Finger, sondern auch ein helles Köpfchen ist in *The Tormented* gefragt. In Bezug auf die Rätsel fällt allerdings negativ ins Gewicht, dass diese zwar Ihre grauen Zellen fordern, aber nur wenig Abwechslung bieten und meistens nach demselben Muster ablaufen.

WIEDERSEHEN MACHT FREUDE

Neben Rei spielen Sie außerdem als die zierliche Miku und als Kei. Beide Charaktere bringen ihre tragischen Erlebnisse aus dem ersten Teil von *Project Zero* mit in die Story des neuesten Teils ein. Miku verschlägt es so-

HILFREICH Nicht alle Geister sind Ihnen gegenüber feindlich gesinnt – dieses Mädchen weist Ihnen sogar den Weg.



UNARTIG Dieser Kindergeist hat seine ganz eigenen Ideen zur Lösung des Überbevölkerungsproblems.

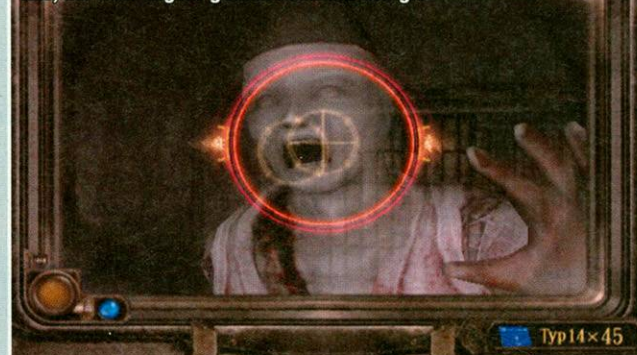


Diese Menschen...müssen geopfert werden...



MÄNNERQUOTE Der Journalist Kei ist neben Rei und ihrer Assistentin Miku der dritte spielbare Charakter.

BITTE LÄCHELN Wenn Sie Angreifer erst im letzten Moment knipsen, lösen Sie einen „Fatal Frame“ aus, der dem Gegner großen Schaden zufügt.



SCHRECKMOMENT Auf unheimliche Erscheinungen wie die Geister an der Wand dieser Abstellkammer stoßen Sie häufig.



GEDRÄNGEL Im Kampf gegen mehrere Gegner fällt die etwas träge Steuerung auf.



gar zurück zum verwunschenen Himuro-Anwesen – dem Schauplatz des ersten Spiels. Denjenigen Spielern, die sich nicht mit den Geschehnissen der Vorgänger auskennen, wird durch Hinweise im Spiel und in sehr schön gestalteten Zwischensequenzen auch Mikus und Keis Schicksal erzählt.

Das Besondere an den drei Spielfiguren ist, dass jede davon über verschiedene Fähigkeiten verfügt, die sie gezielt einsetzen muss, um im Spielverlauf voranzukommen. Kei zum Beispiel kann sich vor Geistern verstecken und schwere Gegenstände verschieben, während sich die kleine Miku durch enge Spalten quetscht und mit ihren übersinnlichen Fähigkeiten den Geistern so richtig Dampf macht. Reis Stärken liegen – wie sollte es bei einer leidenschaftlichen Fotografin auch anders sein – im Umgang mit der Kamera.

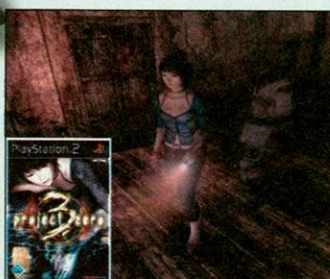
ORDENTLICH VERPACKT Sowohl Grafik als auch Sound sind sehr gelungen und sorgen für eine düstere Horror-Atmosphäre. Im Vergleich mit den Vorgängern fällt die etwas bessere Grafik auf, die auf Progressive-Scan-fähigen TV-Geräten voll zur Geltung kommt. Besonders hervorzuheben ist die akustische Untermalung, die mit beklemmender Musik und schrillen Hintergrundgeräuschen mit für den hohen Gruselfaktor verantwortlich ist. Die bedrohliche und finstere Stimmung ist die größte Stärke des Spiels, aber auch Gameplay und Technik liegen über dem Mittelmaß und tragen einen Teil zur guten Wertung bei. Um sich deutlicher von den Vorgängern abheben zu können, wäre allerdings noch etwas mehr Feinschliff beim Gameplay vonnöten gewesen.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

Eine Frage des Geschmacks

Den Vergleich mit *Silent Hill 4* braucht das neue *Project Zero* nicht zu scheuen. Beide Spiele gehören zur Oberklasse des Horror-Abenteuer-Genres, offenbaren aber auch kleine Schwächen. Ein eindeutiger Sieger geht aus dem Vergleich nicht hervor, vielmehr kommt es auf die Vorlieben des Spielers in Hinsicht auf Story, Setting und Darstellung an: *Japano-Horror* ist nun mal nicht jedermanns Sache.



PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

GRUSELFAKTOR ★★★★★

Story: Die Fotografin Rei versucht, das Geheimnis eines blutigen Rituals in einer mysteriösen Villa zu lüften. Die schaurige Story wird im fernöstlichen Horrorstil spannend inszeniert und zieht den Spieler schnell in ihren Bann.
Charaktere: Alle drei Hauptcharaktere sind tragische, vom Schicksal gebeutelte Helden, deren Persönlichkeiten und Leidenswege sehr spannend in Szene gesetzt werden.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Die Geister schicken Sie mit einer Kamera ins Jenseits. Diese hat je nach Spielfigur verschiedene Spezialfähigkeiten und kann im Spielverlauf ständig verbessert werden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SILENT HILL 4: THE ROOM

GRUSELFAKTOR ★★★★★

Story: Der Held Henry Townshend ist in seinem Appartement gefangen. Mittels eines Dimensionstors reist er in verschiedene Welten, um einen dämonischen Massenmord aufzudecken. Exzellent inszeniert.
Charaktere: Ob nun der seltsame Hausmeister oder ein wortfauler Junge, jeder der Akteure hat nicht mehr alle Tassen im Schrank. Die meisten sterben einen grausamen Tod.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Eine große Auswahl an Nahkampfaffen wie z. B. Golfschläger lassen keine Wünsche offen. Manche Gegner wie die Geister müssen mit Anti-Geister-Waffen bekämpft werden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder

steht auf Fernost-Horror.

Als Kenner der Vorgänger wurde ich im Nu in den Bann von *The Tormented* gezogen. Besonders habe ich mich dabei über die fesselnde Story, die gruselige Atmosphäre und neue Features wie zum Beispiel die zusätzlichen Charaktere und die verbesserten Upgrade-Möglichkeiten der Kamera gefreut. Die Wechsel zwischen der Wohnung und der nervenaufreibenden Traumwelt bringen etwas Ruhe ins Spiel und bieten eine angenehme Abwechslung. Leider wurden in spielerischer Hinsicht nicht alle Schwächen der Vorgänger ausgemerzt, aber dennoch zählt *Project Zero 3* zu den interessantesten Horror-Abenteuern.

TEST	
PROJECT ZERO 3	
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Tecmo
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	50/60 Hz, Progress. Scan
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	12-15 Stunden

Internet: www.take2.de

Spieler: 1 Termin: 24. Februar

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren Preis: Ca. € 40,-

- Packende Story
- Geniale Atmosphäre
- Starre Kameraführung
- Fehlende Abwechslung in den Rätseln

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Notizbuch	R1: Foto	☐ Rennen
L2: Karte	R2: Linse wechseln	☐ Sucher
Start: Menü	X: Foto	☐ Spezial
Select: Pause	O: Spezial	
Steuerkreuz: Film wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Bewegen

Gutes Controllerlayout, allerdings lassen sich die Spielfiguren etwas träge steuern.

STEUERUNG 75%

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	84%	—%	83%

Die Story und die hervorragende Atmosphäre trösten über kleinere Schwächen beim Gameplay hinweg.



„Er will doch
nur spielen...“

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

Jetzt neu am Kiosk.
Nur €

2,99

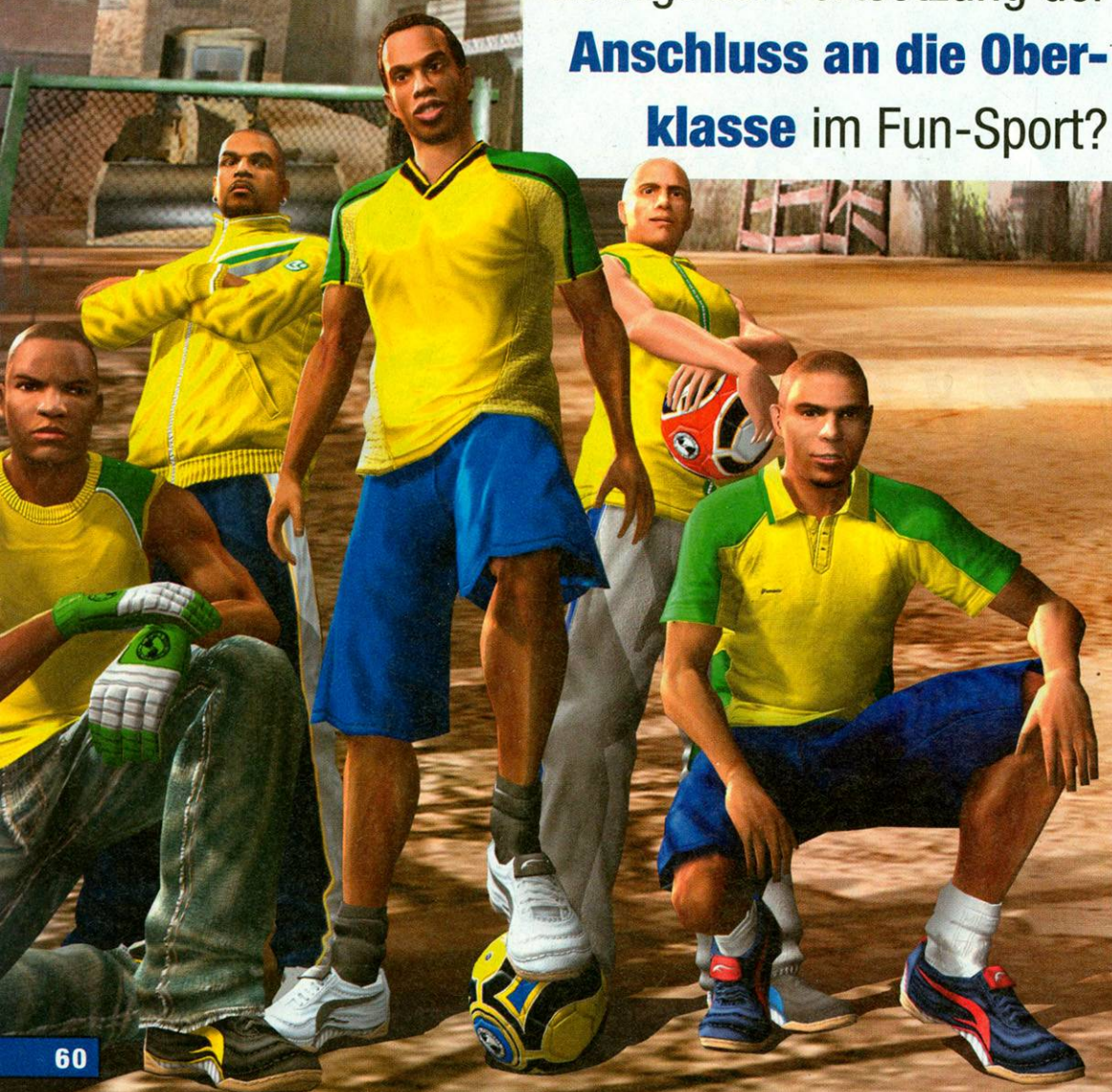


FIFA Street 2

Gelingt der Fortsetzung der
Anschluss an die Ober-
klasse im Fun-Sport?

O bwohl der erste Teil des flotten Straßenkicks nur durchschnittliche Wertungen erhielt, fand er ebenso wie die von der Idee her ähnliche, spielerisch weit überlegene NBA Street-Reihe schnell seine Anhängerschaft. Im zweiten Anlauf will EA Sports jetzt auch die Kritiker auf seine Seite ziehen und präsentiert den Kick in überarbeiteter Neuauflage, in der die Schwächen des ersten Teils beseitigt sein sollen.

Am ursprünglichen Spielprinzip von FIFA Street hat sich nichts geändert: Nach wie vor treten Sie in zwei Vierer-Teams auf Straßenplätzen rund um den Erdball mit über 320 Superstars der Gegenwart und vergangener Tage gegeneinander an. Dabei kommt es weniger auf Fairplay als vielmehr auf coole Tricks und Combos an, mit denen Sie Ihre Gegner alt aussehen lassen. Mit jedem erfolgreichen Move füllen Sie die Gamebreaker-Leiste, dank der Sie nahezu unhaltbare Schüsse in Richtung gegnerisches Tor jagen können. Sobald die Leiste aufgeladen ist, begeben Sie sich auf eine markierte Fläche in der Mitte des Spielfeldes, um den Gamebreaker zu starten. Dann bleiben Ihnen wenige Sekunden, um noch ein paar Tricks auszuführen oder gleich in Richtung Tor zu bol-





zen. Neu daran ist, dass Sie jetzt ein Spiel mit nur einem Tor entscheiden können, wenn Sie eine 3-Trick-Combo in der Gamebreaker-Phase ausführen.

OFFENE ENTWICKLER-OHREN

Erfreulicherweise haben sich die Entwickler die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und versucht, Schwachstellen gezielt auszubügeln. Zum Beispiel bewegen sich Ihre Spieler nicht mehr so träge und lassen sich zudem auch noch einen Tick besser steuern. Mithilfe des rechten Analogsticks, dem so genannten Trick-Stick, führen Sie neuerdings nett anzusehende Moves aus, in denen Sie den Ball in bester Ronaldinho-Manier in der Luft halten. Die Tricks insgesamt sehen gewohnt spektakulär aus und gehen kontrollierter von der Hand als im Vorgänger, aber dennoch könnte die Steuerung immer noch etwas präziser sein. Dasselbe gilt für Torschüsse: Man hat jetzt ein besseres Gefühl dafür, ob ein Schuss im gegnerischen Kasten landen könnte, trotzdem wird man den Eindruck nicht los, dass ein erfolgreicher Abschluss nicht selten reine Glückssache ist. Die KI der Torhüter – sofern man im ersten Teil überhaupt von Intelligenz sprechen konnte – wurde ordentlich verbessert, überrascht aber immer noch mit seltenen Aussetzern. Wenn Sie Ihren Kasten am liebsten selbst sauber halten wollen, können Sie jetzt auch zum Torhüter wechseln und dem Angreifer entgegenrutschen. Den Feldspielern wurde wie den Schlussmännern ebenfalls eine Kleinigkeit mehr Hirn eingehaucht: Situationen, in denen Ihre Jungs zum Beispiel bei einem Angriff einfach nicht

mitlaufen, treten nur noch selten auf. Damit das Spiel besonders im Mehrspielermodus nicht zu einer Foul-Orgie verkommt, können Sie Ihre Gegner mit besonders guten Tricks überrumpeln, sodass diese kurzzeitig außer Gefecht sind. Leider geht diese Rechnung nur bedingt auf: Häufiges Foulen macht sich auch im zweiten Teil noch bezahlt. Ein weiterer Kritikpunkt am Vorgänger war der zu knappe und einfache Karriere-Modus. Dieser bietet jetzt weitaus mehr Umfang und einen knackigen Schwierigkeitsgrad, der Gelegenheitsspielern bereits auf der normalen Stufe fast schon zu viel abverlangt.

BYE-BYE, DJ HARRIS!

Auch in technischer Hinsicht hat *FIFA Street 2* mehr als der Vorgänger zu bieten. Sowohl Umgebungen als auch Spielerfiguren werden etwas detaillierter dargestellt und sind zudem noch schöner animiert. Gelegentliche Slowdowns bei der Framerate wirken sich im Gegensatz zu Problemen bei der Kameraführung nicht negativ auf den Spielfluss aus. Zum Glück kommt es nur selten vor, dass die Kamera nicht schnell genug wieder herauszoomt und Sie so kurzzeitig den Überblick über das Geschehen verlieren. Während Sie sich bei der Musik auf gewohnt fette Tracks verschiedener Richtungen freuen können, gab es bezüglich des Kommentators eine sehr notwendige Veränderung: Anstatt des extrem nervtötenden und unfreiwillig komischen DJ Harris des ersten Teils geben nun lokale Radiomoderatoren der einzelnen Schauplätze ihren Senf zum Spiel ab. Auch wenn die Neuerungen und Verbesserungen nicht nur rein positiver Natur sind, haben sich



die Mühen der Entwickler weitgehend gelohnt. *FIFA Street 2* kann dem genialen *NBA Street V3* nicht das Wasser reichen, spielt sich aber besser als sein Vorgänger und bietet dem Käufer mehr für sein Geld.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT GUT



Thomas Eder

spielt gern auf der Straße.

Als leidenschaftlicher *NBA Street*-Spieler war ich gespannt, ob das Straßen-Fußball-Spektakel im zweiten Anlauf die hohe Qualität der Basketball-Reihe erreicht. Dabei freute mich, dass vor allem an den Schwachpunkten des Vorgängers gearbeitet wurde. Dies gelang weitgehend, doch trotzdem lässt auch der zweite Teil noch Verbesserungswünsche in Hinblick auf KI, Kameraführung und Spielbarkeit offen. Ganz besonders gefielen mir der Mehrspieler- und der stark aufgebohrte Karrieremodus, der den vom Vorgänger enttäuschten Solo-Spielern Spielspaß für zahlreiche Stunden bietet. Fans haben den zweiten Teil sowieso schon vorbestellt, Fußballfreunde und gesellige Spielernaturen sollten einen Blick riskieren.

TEST	
FIFA STREET 2	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	über 320 Spieler
Internet: www.fifastreet2.com	
Spieler:	Termin:
1-4	2. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-
➕ Großer Umfang ➕ Kein DJ Harris mehr! ➖ KI-Schwächen ➖ Bugs bei der Kameraführung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Turbo	R1: Turbo
L2: Laufmodus	R2: Trick
Start: Pause	X: Pass
Select: -	O: Schuss
Steuerkreuz: Beleidigungen	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Tricks
Die Steuerung ist besser als die des Vorgängers, könnte aber noch etwas präziser sein.	
STEUERUNG 73%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
71%	74%
76%	
EINZEL	75%
Dank verbessertem Gameplay und aufgebohrter Technik schmilzt der Abstand zu den NBA-Street-Titeln.	



Marc Ecko's Getting Up

Contents Under Pressure

Dieser **brillant präsentierte Genre-Mix** versetzt Sie direkt in die zwielichtige Welt der Graffiti-Kunst.



FEUERTEUFEL Mithilfe eines Feuerzeugs und der niemals versiegenden Spraydosen lässt sich so mancher Gegner verjagen.



KUNST AM SEIDENEN FADEN Trane kann sogar am Seil hängend beeindruckende Graffitis erstellen!

Im ersten Moment fällt es schwer,

Marc Ecko's *Getting Up* in ein bestimmtes Genre zu quetschen. Neben Kampf-Action im *Final Fight*-Stil und Balance- und Kletteraktionen in luftiger Höhe gibt es mit dem Graffiti-Element eine interessante Komponente, auf die nur wenige Videospiele setzen. Glücklicherweise wirkt das Sprayer-Per Analogstick überaus gelungen und die verschiedenen Techniken der illegalen Wandmalerei sind erstaunlich gut an die Anforderungen eines Konsolen-Controllers angepasst. Marc Ecko, Namensgeber und Mitschöpfer des Spiels, sorgte für ein stylisches Drumherum mit genialer Musik bekannter Hip-Hop-Größen und der Einbindung cooler Marken. So lässt sich bereits im Hauptmenü ein iPod anwählen, der nach dem Freischalten der einzelnen Stücke den kompletten Soundtrack enthält. Nach dem Start einer neuen Karriere werden Sie durch ein ausgesprochen nettes Intro in eine urbane Atmosphäre gezogen, die nach kurzer Spielzeit an Intensität gewinnt und durch das Auftauchen bekannter Graffiti-Künstler vollendet wird. Szenegrößen wie T-kid, Seen oder Cope 2 zeigen unserem Alter Ego im Spiel die neuesten Spray-Techniken und schalten überdies geniale Tags und Kunstwerke der Legenden frei, die Sie dann nach Lust und Laune in der riesigen Stadt New Radius verbreiten dürfen. Trane heißt der Held und Hauptdarsteller des Graffiti-

Games, der neben seinem Talent, mit Spraydosen umgehen zu können, auch mit akrobatischen Fähigkeiten gesegnet ist. Kein Wunder, schließlich befinden sich die auffälligsten Orte für die farbenfrohen Aerosole und Farbbrollen-Gemälde an den höchsten Stellen der gut bewachten Metropole. Dem Bürgermeister sind die wilden Sprayer-Kids ein Dorn im Auge und so stellen sich die Polizei sowie rivalisierende Gangs ständig in Tranes Weg. Dieser wurde übrigens in der deutschen Version des Spiels von dem Rapper Afrob synchronisiert, was allerdings nicht unbedingt von Vorteil ist. Man merkt deutlich, dass der Sprecher krampfhaft versucht, so richtig cool zu klingen, und dabei leider oft versagt.

GUTE MISCHUNG

Sollten Sie von Gegnern aufgehalten werden, dürfen Sie sich mit dem eingängigen Kampfsystem zur Wehr setzen. Dabei können neben Faust- und Fußtritten auch alle möglichen Gegenstände zur Malträtierung der Widersacher eingesetzt werden. Schnappen Sie sich einfach eine herumliegende Holzlatte oder ein Stück Rohrleitung und die meisten Auseinandersetzungen sind schnell entschieden. Schusswaffen gibt es keine, dafür können Sie per Tastendruck ein Feuerzeug vor eine Spraydose halten, um den feindlichen Schergen damit kräftig einzuheizen. Besser als das Kampfsystem funktioniert das Bemalen der Häuserzeilen und Verkehrs-



STRASSENKÄMPFER Wenn Trane in die Ecke gedrängt wird, reagiert er meist etwas aggressiv.



FARBENFROHE GRAFFITIS Die fertigen Tags und Bilder sehen einfach fantastisch aus.

mittel. Um die teils harschen Zeitlimits bei großen Graffiti zu bestehen, müssen Sie ziemlich geschickt agieren. Regelmäßiges schütteln und die gekonnte Führung der Farbdose garantieren ein tropfenfreies Kunstwerk, auf das man nach getaner Arbeit regelrecht stolz ist. Der Respekt Ihrer (virtuellen) Mitmenschen ist Ihnen zumindest in diesem außergewöhnlichen Spiel gewiss!

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig

lebt nach den Regeln der Straße

Anfangs war ich mir nicht sicher, ob mich *Marc Ecko's Getting Up* mit seinem eigenwilligen Gameplay fesseln kann. Nach einigen Stunden in New Radius und einer ganzen Latte von gesetzlosen Graffiti-Aktivitäten zog mich das Spiel vollends in seinen Bann. Der geniale Soundtrack unterstützt die Suche nach den besten Plätzen für die Sprühfarben-Kunstwerke und das abwechslungsreiche Leveldesign sorgt für kurzweilige Kletterpartien quer durch die ganze Stadt. Graffiti-Freaks sollten sich den Titel trotz des biedereren Kampfsystems nicht entgehen lassen.

TEST	
GETTING UP	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	The Collective
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	11 Missionen
Internet: www.atari.de	

Spieler:	Termin:
1	16. Februar

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 50,-

- Abwechslungsreiches Gameplay
- Spaßiges Graffiti-System
- Geniale Präsentation
- Unausgereiftes Kampfsystem

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken	R1: Graffiti-Modus	[]: Punch/sprayen
L2: Intuition	R2: Inventar	[Δ]: Kick/sprayen
Start: Pause/Menü	X: Springen	O: Ausweichen
Select: Pfeilen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera
Steuerkreuz: Tags wählen		

Insgesamt funktioniert die Steuerung prima, lediglich die Kämpfe nerven durch eintönige Combos.

STEUERUNG
78%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
80%	90%	—%	79%

Origineller Genre-Mix mit perfekter Präsentation und einem überaus coolen Graffiti-System.

DETAIL-CHECK INTERESSANTE GAMEPLAY-MISCHUNG

Eine ganze Stadt als Spielplatz

Marc Ecko's Getting Up besteht eigentlich aus mehreren Genres, die geschickt miteinander verwoben wurden. Das Endprodukt wirkt wie aus einem Guss und macht durch abwechslungsreiche Herausforderungen eine Menge Spaß.

Erforschen & klettern



GELENKIGER HELD Unser Alter Ego Trane macht die weitgehend frei begehbare Stadt unsicher und erreicht durch akrobatische Klettereinlagen jeden interessanten Graffiti-Spot.

SPASS-FAKTOR

★★★★★

Sprayen & malen



BROTLOSE KUNST Trane kann so ziemlich jedes Objekt in New Radius mit seinen Tags und Graffiti-Kunstwerken verschönern. Im realen Leben ist so was übrigens höchst illegal.

SPASS-FAKTOR

★★★★★

Prügeln & Gangs aufmischen



SCHLICHTES KAMPFSYSTEM Leider ist das Kampfsystem nicht ganz so gut wie der Rest des Spiels.

SPASS-FAKTOR

★★★★★

Suikoden Tactics

RPG-Strategiekost nach japanischem Rezept. Ähnlich schmackhaft wie Final Fantasy Tactics?



Konami gönnt seiner einzigen echten RPG-Reihe einen Strategie-Ableger, ähnlich wie bei der großen Konkurrenz aus dem Haus Square Enix. Der feine Unterschied: *Suikoden Tactics* erscheint, im Gegensatz zu *Final Fantasy Tactics*, auch offiziell in Deutschland. Anders als die deutlich komplexeren Genrekollegen *FFT* oder *Disgaea* richtet sich das einsteigerfreundliche Strategie-RPG aus dem *Suikoden*-Universum eher an Genre-Neulinge denn an gestählte Fantasy-Feldherren. Verpackt in einen wenig innovativen und etwas verwirrend erzählten Plot um den Krieg zwi-

schen zwei Parteien und einen wackeren Helden führen Sie Ihre Gruppe von Schlachtfeld zu Schlachtfeld. Außerhalb der Kämpfe steuern Sie Ihre Figuren nicht, die dort inszenierten Zwischensequenzen laufen leider sehr zäh ab und stellen Ihre Geduld auf eine harte Probe.

RPG-STRATEGIE LIGHT Ihre Aktionen während einer Schlacht beschränken sich hauptsächlich auf Bewegung, Angriff, Einsatz von Gegenständen und die Abfrage des Zustands Ihrer Charaktere. Darüber hinaus greifen Sie Ihre Gegner zu zweit an, wovon man im Spiel aber eher selten Ge-

brauch machen kann, da diese gemeinsamen Angriffe nur unter bestimmten Bedingungen ausführbar sind. Einzig der Einsatz von Runen, mit deren Hilfe Sie Teile des Schlachtfeldes bezüglich Ihrer Regenerations- oder Widerstandsfähigkeiten beeinflussen können, verleiht *Suikoden Tactics* etwas mehr Spieltiefe. Doch gerade wegen seiner Einfachheit macht der Titel Spaß und ist für *Suikoden IV*-Abenteurer und Genre-Neulinge definitiv einen Blick wert. Netter Bonus: Wer zu Beginn einen Endspielstand von *Suikoden IV* lädt, schaltet zusätzliche Charaktere für das Spiel frei.

ALEXANDER FUNKE



MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

steht auf Herausforderungen.

Eigentlich habe ich Konami immer noch nicht verziehen, dass uns Europäern der beste Teil der Reihe, *Suikoden III*, seinerzeit selbst als englische Fassung verwehrt blieb, denn die Reihe steht mittlerweile für unterhaltsame Rollenspielkost aus Fernost. Auch der vorliegende Strategieausflug überzeugt. Gerade Genreneulinge dürften sich angesichts der leichten Zugänglichkeit und geringen Komplexität mit dem Spiel pudelwohl fühlen. Gestandene RPG-Strategen wird *Suikoden Tactics* aber eher unterfordern.

TEST

SUIKODEN TACTICS

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Strategie-RPG
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	24 Levels

Internet: www.konami-europe.com

Spieler:	Termin:
1	23. Februar

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	ca. € 60,-

- Einsteigerfreundlich
- Charakter aus *Suikoden IV* importierbar
- Verwirrende Story
- Zäher Ablauf der Zwischensequenzen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Figuren wechseln	R1: Figuren wechseln	Kartenanzeige
L2: Blättern	R2: Blättern	Δ: Rückgängig/Abbrechen
Start: Systemmenü	X: Aktion	O: Zoomen
Select: Rasteranzeige	Analogstick L: Cursor bewegen	Analogstick R: Kamera drehen
Steuerkreuz: Cursor bewegen		

An der wenig komplexen und leicht erlernbaren Steuerung gibt es keine ernsthafte Kritik.

STEUERUNG
82%

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
62%	72%	-	

Einsteigerfreundliches Strategie-RPG, das wegen der zähen Dialoge viel Geduld erfordert.

Sniper Elite



Scharfschützen-Simulation der ganz harten Art

Wenn der Begriff Weltkriegs-Shooter fällt, dann denkt man unweigerlich an *Medal of Honor*, *Call of Duty* oder *Brothers in Arms*. *Sniper Elite* fällt zwar prinzipiell auch in diese Kategorie, unterscheidet sich von den etablierten Serien aber deutlich, nicht zuletzt weil es sich um ein Spiel in Third-Person-Ansicht und nicht um einen Ego-Shooter handelt. Im Vordergrund stehen hier auch nicht etwa Dauer-Action oder strategisches Vorgehen mit Schwerpunkt auf Team-Taktiken, sondern der knallharte Kriegsalltag eines Scharfschützen: durch den Dreck robben, von Deckung zu Deckung huschen, optimale Schusspositionen suchen und Gegner aus möglichst großer Entfernung erledigen. Klingt im Vergleich zu den Genrekurrenten langweilig, ist es aber keineswegs. Hat man sich erst einmal an das vorsichtige Vorgehen gewöhnt, ohne das man in *Sniper Elite* keine Überlebenschance hat, macht es durchaus Spaß, die anspruchsvollen Levelziele nacheinander abzuarbeiten. Selbst auf „Anfänger“ wer-

den viele Spieler schon in den ersten Levels des Öffern mal scheitern, in anderen Schwierigkeitsstufen sind die entsprechenden Anforderungen an die Scharfschützenfähigkeiten noch höher. Dann muss man nämlich noch Wind, Schwerkraft und Atmung beachten, um selbst einfachste Ziele überhaupt treffen zu können.

Damit Sie Ihr Scharfschützendasein nicht immer allein fristen müssen, bietet *Sniper Elite* neben einer umfangreichen (Solo-)Kampagne auch die Möglichkeit, diese kooperativ mit einem Freund durchzuzocken. Auch einen Online-Modus gibt es, bei dem man sich in diversen Spielmodi (unter anderem Deathmatch) die Kugeln um die Ohren hauen darf. Sieht man mal von den teilweise recht schwammig aussehenden Texturen und unschönen Clipping-Fehlern ab, macht auch die Grafik einen durchweg ordentlichen, flüssigen und vor allem stimmigen Eindruck. Aber auch wenn das Gesamtpaket bei *Sniper Elite* trotz kleinerer Ungereimtheiten stimmt, so gibt es doch eine Sache anzuprangern: Die vollkommen

übertriebene Gewaltdarstellung bei tödlichen Treffern mit dem Scharfschützengewehr. Gelingt ein solcher Schuss, folgt die Kamera dem Projektil bis zum Ziel und zeigt den Tötungsakt in scheußlicher Detailtreue, inklusive wegfliegenden Blutspritzern und Knochensplittern.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

nimmt sich Zeit.

Ich muss zugeben, es hat eine Weile gedauert, bis ich mich mit *Sniper Elite* angefreundet habe – nicht zuletzt, weil ich mich erst an das eher eigenwillige Gameplay gewöhnen musste. Danach habe ich es genossen, die anspruchsvollen Herausforderungen des knallharten Scharfschützendaseins zu meistern. Nur eines hat mir überhaupt nicht gefallen: Die überzogene Zelebrierung todbringender Schüsse ist einfach nur unangebracht. Muss so was wirklich sein?

TEST		
SNIPER ELITE		
Hersteller:	Atari	
Entwickler:	Rebellion	
Genre:	Action	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	10+ Stunden	
Internet: www.atari.de		
Spieler:	Termin:	
1-8	16. Februar	
USK-Freigabe:	Preis:	
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 50,-	
➤ Stimmige Präsentation ➤ Anspruchsvolles Gameplay, ➤ ... das Anfänger überfordern kann ➤ Übertrieben brutal		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Ziel erfassen	R1: Feuern	☐ Atmen anhalten
L2: Fernglas-Modus	R2: Nachladen	<input type="triangle-up"/> Aktion
Start: Pause/Menü		
Select: Karte		
Steuerkreuz: Waffe/Ansicht wählen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera
Gelingene, frei konfigurierbare Steuerung. Mit etwas Übung gehen alle Scharfschützenaktionen gut von der Hand.		STEUERUNG 78 %
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
74 %	78 %	75 %
76 %		
Gute Unterhaltung für erwachsene Spieler mit viel Geduld – übertrieben brutal, aber spielerisch solide.		

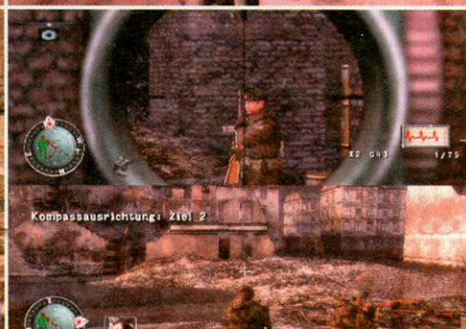
SCHWIERIGE PREISFRAGE
In welcher deutschen Stadt spielt der Titel?



SCHLEICH DICH!
Achten Sie immer darauf, nicht entdeckt zu werden.



TÖDLICH Solche gefährlichen Situationen sollte man tunlichst vermeiden.



TEAMWORK Während der Partner Wache hält, schalten wir einen Gegner aus.

NHL 2K6



Auch ohne zugkräftige ESPN-Lizenz auf Hitkurs?

Die 2006er-Variante der Eishockeyserie stellt einen echten Neuanfang dar, denn Hersteller 2K Sports verfügt zwar noch über die NHL-, aber nicht mehr über die ESPN-Lizenz. Was bedeutet das für den Spieler? Überraschenderweise (fast) gar nichts, denn mal abgesehen vom Fehlen des ESPN-Brandings ist die Präsentation keineswegs schlechter als im Vorjahr. Das heißt im Einzelnen: guter englischer Kommen-

tar, gelungene Animationen, fernsehreife Aufbereitung der Kufen-Action und coole Stadionatmosphäre. Spielerisch hat sich hingegen eine ganz Menge geändert. Am wichtigsten ist wohl die neue Profisteuerung, die durch Drücken des rechten Analogsticks aufgerufen wird. Jedem Mitspieler wird daraufhin ein Button zugewiesen. Diese Neuerung ermöglicht einen durchdachten, schnellen und vor allem präzisen Spielaufbau.

Glücklicherweise gibt es einen Trainingsmodus mit zahlreichen Herausforderungen, mit denen sich diese neue Kontrollvariante gut einstudieren lässt. Wie von den 2K-Titeln gewohnt, ist der Umfang wieder einmal riesig. Von diversen Party- und Minispielchen bis hin zum ultrakomplexen Franchise-Modus ist bei **NHL 2K6** fast alles geboten, was man sich als Eishockeyfan nur wünschen kann.

WOLFGANG FISCHER



TEST		
NHL 2K6		
Hersteller:	Take 2/2K Sports	
Entwickler:	Kush Games	
Genre:	Eishockey	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	Alle NHL-Teams	
Internet: www.take2.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	10. März	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Mod	R1: Temporschub, Mod	☐ Schießen
L2: Pass und Sprint	R2:	☐ Schießen
Start: Pause/Menü	X: Pass	
Select:	O: Puck abschirmen	
Steuerkreuz: Live-Trainer	Analogstick L: Spieler bewegen	Analogstick R: Profisteuerung
Gewohnt gut mit neuen Ideen. Vor allem die Profisteuerung ist klasse und sorgt für spielerischen Tiefgang.		STEUERUNG 85%
EINZELTEST		
GRAFIK	SOUND	MULTI
83%	86%	85%
86%		
Dank neuer Steuerung und großen Umfangs ein Eishockeyspaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte.		

NBA 2K6



Mit vielen Neuerungen zur klaren Tabellenführung!

Bei der diesjährigen Version von **NBA 2K** hat sich eine ganze Menge getan. Veränderungen findet man vor allem bei der Steuerung. Größte Innovation ist dabei die intensive Nutzung des rechten Analogsticks. Damit lassen sich in der Offensive nicht nur sämtliche Würfe, Korbleger und Dunks ausführen, sondern in der Defensive auch Steals vollbringen. Dank

der neuen Dual-Player-Control und dem Pass-in-den-Lauf-Knopf hat man zudem noch mehr Optionen im Angriffsspiel. Hat man sich mit der neuen Steuerung erst mal vertraut gemacht, möchte man sie nicht mehr missen, so viele Möglichkeiten ergeben sich dadurch. Ansonsten bietet **NBA 2K6** eine gewohnt realistische Spielmechanik, einen geradezu riesigen Umfang und

eine klasse KI. Bei der Technik sind die Fortschritte nicht ganz so drastisch ausgefallen und beschränken sich hauptsächlich auf kosmetische Verbesserungen. Immer noch störend wirken die häufigen Clippingfehler: Oft überlappen sich die Arme und Beine der Spieler, was stellenweise zu fast schon grotesken Szenen führt.

OLIVER BECK



TEST		
NBA 2K6		
Hersteller:	Take 2/2K Sports	
Entwickler:	Visual Concepts	
Genre:	Basketball	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	Alle NBA-Teams	
Internet: www.2ksports.com		
Spieler:	Termin:	
1-4	10. März	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Aufposten	R1: Aggressive-Modifier	☐ Werfen/dunken
L2: Ball fordern	R2: Icon-Pass	☐ Dual Player/Springen
Start: Pause	X: Passen/Spielerwechsel	
Select: Auszeit	O: Schnellpass/Foul ziehen	
Steuerkreuz: Taktik	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Werfen/Dunks
Stark überarbeitete Steuerung mit vielen neuen, sinnvollen Features. Funktioniert nahezu perfekt.		STEUERUNG 92%
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
83%	82%	89%
91%		
Herausragendes Basketballspiel. Viele intelligente Neuerungen sorgen für noch mehr Spielspaß.		

Samurai Shodown V

Stylisches Oldschool-Gemetzel

Samurai Shodown spielt sich – im Gegensatz zum vierten Teil – weniger komplex als *The King of Fighters 2003* und hat weniger Kämpfer zu bieten. Interessant ist der Titel dennoch auf vielfache Weise. So freuen sich Beat-'em-Up-Einsteiger über das simplere Gameplay.

Wer zudem auf coole Samurai-Krieger steht, dürfte mit den Charakteren dieses Titels mehr anfangen können, auch wenn einige von ihnen etwas unausgewogen ins Feld ziehen. Dafür hat hier jede einzelne Spielfigur eine eigene Storyline spendiert bekommen, die zwischen den Kämp-

fen in 2D-Pixelgrafik weitergesponnen wird. Das ist zwar banal, für Oldschool-Fans aber durchaus unterhaltsam. Erfreulich ist zudem der günstige Preis von ca. 30 Euro. Eine Eigenschaft, die übrigens beiden SNK-Umsetzungen gemein ist.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



NAH UND FERN Bogenschützin Mina hält Angreifer mit Pfeil und Bogen auf Distanz.



EKELHAFT Bei solchen Kotzbrocken geraten selbst hartgesottene Ninjas ins Stocken.

TEST	
SAMURAI SHODOWN V	
Hersteller:	Ignition
Entwickler:	SNK/Playmore
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	27 Kämpfer
Internet:	www.ignitionent.com
Spieler:	Termin:
1-2	13. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 30,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Kick + Spezial	R1: Starker Angriff
L2: Fatal Flash	R2: Rage Explosion
Start: Pause	X: Spezial
Select: -	O: Kick
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: -
	Analogstick R: -

Simple Angriffsvarianten überfordern nicht. Da jede Taste neu belegt werden darf, kommt man schnell klar.

STEUERUNG 75%

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	74%	EINZEL
30%	40%		69%

Aufgrund des simpleren Gameplays besonders für Neueinsteiger eine gute Alternative zu Kof 2003.

The King of Fighters 2003

Noch eine Klassiker-Neuaufgabe

In den letzten Jahren wurde scheinbar ein Oldschool-Revival in Deutschland losgetreten. Zahlreiche Klassiker erfahren derzeit eine Wiederbelebung. Mit dabei: die Kämpferriege der *King of Fighters*-Serie, die schon letztes Jahr eine Frischzellenkur

verpasst bekam. Herzstück der Neuaufgabe sind die 3-gegen-3-Matches. Jeder Spieler hat, wie der Titel erahnen lässt, drei Kämpfer auf seiner Seite. Diese können jederzeit durchgewechselt werden. Wer zuerst alle drei Kämpfer einbüßt, verliert das Match. Grafisch wird das in

2D-Optik dargestellt, die zwar weit hinter den Fähigkeiten der PS2 liegt, Oldschool-Fans aber erfreuen dürfte. Obendrauf gibt es einige Grafikoptionen, mit denen beispielsweise ein Weichzeichner über das Bild gelegt werden darf.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



ZICKENTERROR Mai macht auch im knappen Schwarzen eine gute Figur.



DAUERBRENNER Die Spezialattacken von Dauergästen wie Lori oder K' haben sich nicht verändert.

TEST	
KING OF FIGHTERS	
Hersteller:	Ignition
Entwickler:	SNK/Playmore
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	34 Kämpfer
Internet:	www.ignitionent.com
Spieler:	Termin:
1-2	6. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 30,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: LS + LK	R1: Wechseln
L2: Kombination	R2: Wechseln
Start: Pause	X: Leichter Tritt
Select: -	O: Starker Tritt
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: -
	Analogstick R: -

Da sämtliche Tasten neu belegt werden können, findet man sich auch hier schnell zurecht.

STEUERUNG 75%

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	78%	EINZEL
30%	40%		73%

Wer noch immer keine Neuaufgabe der alten SNK-Klassiker besitzt, ist mit Kof 2003 gut beraten.

ATV Offroad Fury 3

Vier Räder und trotzdem **herrscht Stillstand!**

Konkurrenz belebt das Geschäft, doch der Werdegang der ATV Offroad Fury-Serie ist außergewöhnlich. Während die Vorgänger stets bei Entwickler Rainbow Studios entstanden, kommt der dritte Teil nun ausgerechnet von Climax – den Entwicklern, die mit ATV Quad Power Racing 2 für Acclaim das bessere Spiel abgeliefert hatten.

Gute Vorzeichen, doch das Endergebnis ist überraschend mau. ATV Offroad Fury 3 sieht erschreckend kahl aus und läuft trotzdem nie ganz flüssig. Auch spielerisch werden nicht gerade Glanzpunkte gesetzt. Tricksystem und Streckendesign sind solide, aber etwas angestaubt. Pluspunkte sammelt der Titel durch den praktischen Editor, mit dem sich in

Windeseile neue Kurse innerhalb der riesigen Umgebungen erstellen lassen. Auch die Mehrspieler-Modi tragen zur guten Gesamtwertung bei. Zahlreiche Minispiele für bis zu vier Teilnehmer stehen zur Auswahl und machen Laune. Schade, dass es der Online-Modus nicht bis nach Europa geschafft hat.

MAIK BÜTEFÜR



TEST		
ATV OFFROAD FURY 3		
Hersteller:	Codemasters	
Entwickler:	Climax	
Genre:	Rennspiel	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3, 16:9	
Audio:	Stereo, Pro Logic II	
Umfang:	40 Strecken	
Internet: www.codemasters.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	24. Februar	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Stunt	R1: Powerslide	☐ Bremsen
L2: Blick zurück	R2: Auf zwei Räder stellen	☐ Stunt
Start: Pause	Tricks	X: Beschleunigen
Select: -		O: Stunt
Steuerkreuz: Tricks	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse
Wer die Vorgänger gespielt hat, kommt sofort zurecht. Neulinge benötigen eine kurze Einarbeitungszeit.		STEUERUNG 78%
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
69%	73%	78% 75%
Die schwache Technik wird vom großen Umfang und dem günstigen Preis wieder wettgemacht.		

Metal Slug 5

Pixelgenaue Umsetzung mit **klassischem Gameplay**

Die bekannte Action-Serie von SNK hat inzwischen beinahe zehn Jahre auf dem Buckel und genießt unter den eingeschworenen Fans nach wie vor Kultstatus. Trotz pixeliger 2D-Optik und altbackenem Gameplay macht auch die Umsetzung von Metal Slug 5 ihrem Namen alle Ehre und bietet fünf abwechslungsreiche Levels, die vor obskuren Feinden und liebe-

vollen Animationen nur so strotzen. Alleine oder wahlweise mit einem Freund zusammen dürfen Sie aus vier Charakteren Ihren Lieblings-Söldner wählen, um sich in das Retro-Actionfest zu stürzen. Dank unendlichen Continues währt der Spielspaß trotz des harschen Schwierigkeitsgrads nicht sehr lange. Nach einer Stunde intensivem Geballer ist der finale Endboss

erledigt und Sie dürfen sich auf die Suche nach versteckten Extras und alternativen Wegen durch die Levels machen. Neue Slugs (gepanzerte Fahrzeuge) erleichtern die Aufgabe und sorgen für Kurzweil. Metal Slug-Fans werden auf jeden Fall bestens unterhalten und sollten sich den kostengünstigen Action-Kracher nicht entgehen lassen.

UWE HÖNIG



TEST		
METAL SLUG 5		
Hersteller:	Ignition	
Entwickler:	SNK Playmore	
Genre:	Action	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3, 50/60 Hz	
Audio:	Stereo	
Umfang:	5 Levels	
Internet: www.snkplaymore.jp		
Spieler:	Termin:	
1-2	13. März	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 25,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: -	R1: -	☐ Feuern
L2: -	R2: -	☐ Slug-Angriff
Start: Pause		X: Springen
Select: -		O: Granate
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: -
Bei diesem arcadelastrigen und dadurch simplen Steuerungs-Schema kann man nicht viel falsch machen.		STEUERUNG 80%
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
65%	71%	76% 70%
Das witzige Ballerspiel macht zu zweit eine Menge Spaß und wird vor allem Spielhallen-Fans begeistern.		

Gaming with Style!

Holen Sie sich das Miniabo von **PLAYZONE** – 3 Ausgaben plus ein StormTrooper Silver Touch Edition Gamepad für nur € 9,90!



für 9,90 Euro

Gamepad StormTrooper Silver Touch Edition

In glänzendem Silber gestylt, bietet das StormTrooper-Pad ein Höchstmaß an Spielspaß. Analoge Tasten und Ministicks sorgen für eine präzise Steuerung. Die Dauerfeuer-Funktion ist in brenzigen Spielsituationen ein echter Vorteil. Dual Vibration setzt die virtuelle Spielwelt in spürbare Effekte um. Die Form des PlayStation-2-Controllers orientiert sich am Original-Sony-Controller, ist aber ein wenig kleiner.

Prämien-Nr.: 002897

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.

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: compuotec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277



JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE und die Prämie für € 9,90!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalten das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Gamepad StormTrooper Silver Touch Edition (Art.-Nr. 002897)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

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)

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

Exit

Lebensretter aus Leidenschaft



SCHNAPP DIR DEN PICKEL! Da Mr. ESC nicht durch die schmale Öffnung passt, muss er den Knirps vorschicken.



TEAMWORK Um die elektrischen Türen zu passieren, müssen beide Figuren abwechselnd auf die Bodenschalter treten.



WO BIN ICH? Ein Blick auf die Übersichtskarte hilft weiter – besonders im stockfinsternen Tunnel.



STROMSCHLAG Verunglückt einer Ihrer Schützlinge, so stiehlt Ihnen ein konkurrierender Superheld die Lorbeeren!

Eigentlich möchte sich Mr. ESC nur einen heißen Cappuccino gönnen und sich die Abendsonne auf den Hut scheinen lassen. Doch wenn auf der Straße die Sirenen aufheulen, gibt es für ihn kein Halten mehr! In der Rolle des professionellen Lebensretters eilen Sie bei *Exit* an über 100 Katastrophenschauplätze, wo Sie eingeschlossene Personen in Sicherheit bringen sollen. Um sich und Ihren Begleitern Wege durch die verschachtelten 2D-Gebäude zu bahnen, müssen Sie unter Zeitdruck Objekträtsel lösen: Seile aufhängen, Kisten schieben, über Hindernisse hangeln, Aufzüge benutzen, Feuer löschen und vieles mehr. Sind Sie zu einer Figur durchgedrungen, so folgt sie Ihnen; ein Druck auf die L-Taste lässt sie stehen bleiben. Mit dem Analogstick können Sie einen Begleiter anwählen und ihm ein Objekt zuweisen, das er benutzen soll. Viele Puzzles lassen sich nur lösen, indem man mit anderen Figuren kommuniziert und Objekte tauscht. Allerdings verfügt nicht jede Figur über dieselben Fähigkeiten. Kranke Personen zum Beispiel muss Mr. ESC Huckepack nehmen; Kinder wiederum benötigen Hilfe beim Klettern, können aber über brüchige Decken laufen oder durch enge Passagen krabbeln.

Obwohl sich die Rätselemente wiederholen, erfordern die Missionen viel Kombinationsgabe; größere Frust-Quellen hat Taito jedoch schon im Keim erstickt. So kann – beziehungsweise muss – jeder Einsatz in fünf bis zehn Minuten bewältigt werden. Haben Sie sich verfranz, so finden Sie unter „Select“ eine Übersichtskarte und unter „Start“ ein Hilfe-Menü, in dem Sie sämtliche Steuerungsdetails nachlesen können. Verlieren Sie doch einmal die Lust an einem Level, dürfen Sie im Hauptmenü einfach einen anderen anwählen – ohne lange Ladezeiten. Sehr charmant gelungen ist auch die originelle Comic-Aufmachung im Film-Noir-Stil samt passender Sprachausgabe!

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter

ist Feuer und Flamme.

Ich habe ja schon immer zu den Spielern gehört, die lieber auf bedachtes Vorgehen setzen als auf Reaktionsgeschwindigkeit. Die kompakten, logisch aufgebauten Adventure-Häppchen von *Exit* sind da genau nach meinem Geschmack. Das fordernde Gameplay macht schnell süchtig, Hilfe- und Speicheroptionen sind beispielhaft komfortabel, die Präsentation erfrischend anders – mutig, aber stimmig. Liebevoller Details und Animationen – wie das flatternde Cape des Recken – verleihen den skizzenhaften Figuren Persönlichkeit. Abgesehen von einigen deplatzierten Sprachsamples hat man das Gefühl: Hier haben Leute ein schlichtes Spielprinzip mit Herz und Sorgfalt ausgearbeitet. Das findet man heute selten!



TEST EXIT

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Taito
Genre:	Adventure
Sprache:	Englisch
Umfang:	100 Levels + Download
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1	31. März

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 50,-

- Fesselnde Puzzles
- Komfortable Hilfe-Funktion
- Originelle Präsentation
- Etwas langsames Spieltempo

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Begleitermodus wechseln	R: Rennen	Objekt benutzen
Steuerkreuz: Cursor bewegen	Start: Pause/Hilfemenü	Δ: Befehlen
Analogstick: Bewegen	X: Springen	O: Drücken
Select: Karte einblenden		

Die Figuren bewegen sich etwas langsam, lassen sich aber gut kommandieren.

STEUERUNG 80%

GRAFIK	SOUND	MULTI	85%
83%	80%	— %	

Forderndes Knobelspiel mit Suchtpotenzial in frischer Comic-Aufmachung. Gelingen!



Street Fighter Alpha 3 Max

Erreicht der Beat-'em-Up-Klassiker **die gleiche Qualität wie das Original?**

Fans von Old-school-2D-Prüglern sind erst dann mit dem Spieleangebot einer Konsole zufrieden, wenn sie sich die Daumenkuppen mit einem Teil der *Street Fighter*-Serie taub zocken können. Capcom hat einen der besten, wenn nicht sogar DEN besten Teil der Kultserie für die PSP umgesetzt: *Street Fighter Alpha 3 Max*.

Glücklicherweise beließen es die Entwickler nicht einfach bei einer 08/15-Portierung. Neben den bekannten Spielmodi wie Arcade, Training oder World Tour haben die Jungs genügend neuen Inhalt auf die UMD gepackt, um selbst Kennern des Originals einen erneuten Kaufanreiz zu bieten. Allen voran sticht der Variable-Modus zuerst ins Spielerauge. Der Spieler wählt zu Kampfbeginn zwei Charaktere aus und wechselt während der Balgereien per Knopfdruck zwischen den beiden hin und her. Im Edit-

Modus lassen sich die Statuswerte wie Angriff, Verteidigung und Stamina der Capcom-Rowdys verbessern. Zusätzliche Upgrades wie der Super Guard, der den Energieverlust beim Blocken einer Super-Combo minimiert, erweitern die Kampffähigkeiten von Ryu & Co. Selbst der kabellose Mehrspieler-Modus lockt mit zahlreichen Spielmodi, die jedoch nur mit mehreren UMDs gezockt werden dürfen.

Zusätzliche Inhalte sind prinzipiell sehr gut und werten die Umsetzung eines bereits angestaubten Spiels erfreulich auf. Allerdings gibt es einen Punkt, in dem *Street Fighter Alpha 3 Max* sehr stark dem PSP-Prügelerstling *Darkstalkers Chronicle* ähnelt: die störrische Steuerung. Genau wie beim Genrekollegen steht der schnellen Ausführung der Special-Moves das unpassende Digitalkreuz des Handhelds im Weg. Die Möglichkeit, die Combos auf einen beliebigen Knopf zu legen,

vereinfacht zwar die Ausführung, nimmt der Steuerung aber auch gleichzeitig einen großen Teil des Anspruchs. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt für weitere Frustmomente. Einen erfreulichen Unterschied zu *Darkstalkers* gibt es aber dennoch: die Ladezeiten. Nach wenigen Sekunden können PSP-Kämpfer ihre Capcom-Liebhaber in den Kampf schicken.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak

tun die Daumen weh.

Jedes einzelne *Street Fighter* ist einfach ein zeitloser Klassiker, der nicht an Reiz verliert. Auf die PSP-Version trifft das auch zu. Die neuen Spielmodi, darunter der kabellose Mehrspieler-Modus, und die blitzsaubere Technik sorgen dafür, dass die Serie auf der PSP eine gute Figur macht. An der spielerischen Genialität hat sich zum Glück nichts geändert und so bekommen Oldschool-Prügel-Fans einen weiteren Must-have-Titel. Mit einem ganz entscheidenden Manko haben aber alle 2D-Beat-'em-Ups auf dem Sony-Handheld zu kämpfen: das steife Steuerkreuz. Die Combos wollen einfach nicht so flüssig von der Hand gehen, wie sie sollten.

TEST	
STREET FIGHTER	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Umfang:	37 Kämpfer
Internet: www.capcom.com	
Spieler:	Termin:
1-2	24. Februar
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 40,-
➤ Zusätzliche Spielmodi ➤ Kurze Ladezeiten ➤ Saubere Grafik ➖ Störrische Steuerung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Harter Schlag Steuerkreuz: Bewegen Analogstick: Bewegen Select: Verhören Start: Pause	R: Harter Tritt ⬆: Mittlerer Schlag X: Leichter Kick O: Mittlerer Kick
Das Steuerkreuz ist sehr gewöhnungsbedürftig und zu steif. Frei definierbares Button-Layout.	
STEUERUNG 72%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
78%	78%
MULTI	84%
84%	
Technisch gute und umfangreiche Umsetzung eines Kultspiels. Leider mit Defiziten in der Steuerung.	



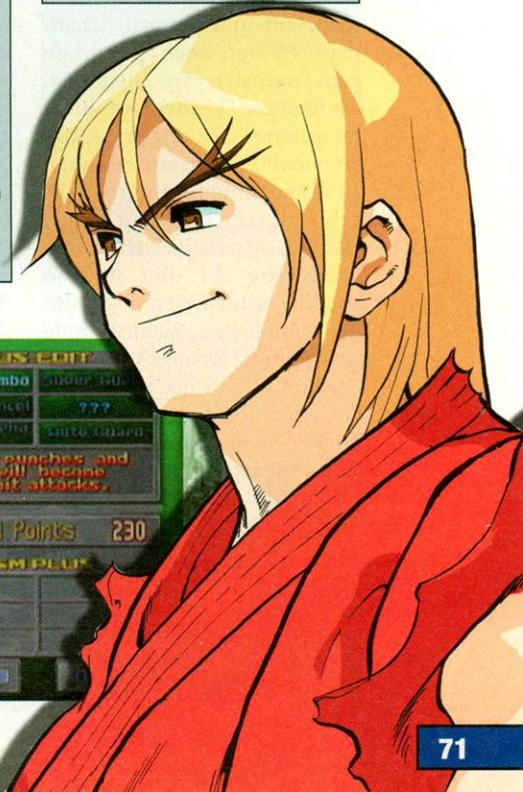
DER UNSICHTBARE GEGNER Vor allem der Dragon Punch will mit dem PSP-Steuerkreuz nicht so einfach glücken.



GEMEINHEIT Zwei auf einmal gegen einen. Mann, Guy kann einem schon fast Leid tun.



MUCKI-TUNING Im Edit-Modus lassen sich die Statuswerte verbessern und neue Aktionen hinzufügen.



Breath of Fire III

Capcom sorgt für **Rollenspiel-nachschub** auf der PSP.



Mit *Tales of Eternia* hat Ubisoft das erste Rollenspiel für die PSP angekündigt, Capcom legt mit dem Remake eines alten *Breath of Fire*-Titels noch einen drauf. Die Entwickler hielten sich dabei so eng wie möglich an das Original, was man sowohl positiv als auch negativ sehen kann. Immerhin hat schon ebendieses Original die Lager gespalten. Die einen freuten sich damals über das unkomplizierte, klassische Rollenspielsystem, andere ärgerten sich über die vermeintliche Einfallslosigkeit der Entwickler. Sicher hat auch die *Breath of Fire*-Serie einige serientypische Features zu bieten, die meisten gab es in dieser Form aber schon bei anderen Titeln zu sehen. So kann sich der Held der Geschichte durch die Kombination verschiedener Drachengene in Dutzende Feuer speiende Wesen transformieren. Dies ist besonders in schwierigen Kämpfen sehr hilfreich. Etliche Spielabschnitte sind recht knackig und mehr als nur einmal schafft man es nur noch gerade so zum nächsten Speicherpunkt. Da man die Drachenform nicht unbegrenzt einsetzen kann, empfiehlt es sich, seine Figuren zu so genannten Meistern in die Lehre zu schicken. Dort lernen sie neue Attacken, werten ihre Statuswerte auf und sind so auch in normaler Form gut für die zahlreichen Zufallskämpfe gewappnet. Das alles sind nette Features, die in der Praxis sehr gut funktionieren, aber den Titel eben nicht aus der Masse der Rollenspiele herausheben. Da es auf der PSP erst zwei Genre-Vertreter gibt, sollte sich daran aber keiner stören. Wer Lust auf ein klassisches Rollenspiel hat und sich nicht an Auf-level-Orgien stört, ist mit diesem Titel mehr als gut beraten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



WITZIG Das Angel-Minigame darf man via Gamesharing auch an Freunde schicken, die die *Breath-of-Fire*-UMD nicht besitzen.



AUF DEN GEIST GEHEN Das Kampfsystem ist simpel, funktioniert aber gut. Für Bosskämpfe sollte man aber trotzdem aufleveln.



SCHLEICHEN Die einzelnen Spielabschnitte sind unterhaltsam gestaltet. Hier müssen wir uns in ein Anwesen schleichen.



DAS GIBT ZOFF Die Beliebtheit der Heldengruppe währt nicht lange. Schon bald wird man aus der Heimat verbannt.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

mag's klassisch.

Breath of Fire II war eines meiner ersten klassischen Rollenspiele. Obwohl ich damals noch kein Wortchen Englisch sprechen konnte, habe ich mich wacker durch das SNES-Original geschlagen. Und bis heute zocke ich die Ableger der Serie noch sehr gerne, auch wenn sie sicherlich nicht das Nonplus-ultra auf dem RPG-Markt sind. Aber solange das Gameplay funktioniert und ich Spaß am Spiel habe, kann ich auf ausgefallene Kampfsysteme oder sonstige abgefahrenere Features verzichten. *Breath of Fire III* bietet bei aller Geradlinigkeit nämlich dennoch sehr gute Unterhaltung für unterwegs.

TEST BREATH OF FIRE III

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 30 Stunden
Internet: www.capcom-europe.com	

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 50,-

- Abwechslungsreiche Passagen
- Klassisches Gameplay
- Keine herausragenden Features
- Klischeehafte Story

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Charakter wechseln	R: Umsehen	□: Menü
Steuerkreuz: Bewegen		△: Rennen
Analogstick: Bewegen		X: Allgemeine Aktion
Select: Hilfe	Start: -	○: Charakter-spezifische Aktion

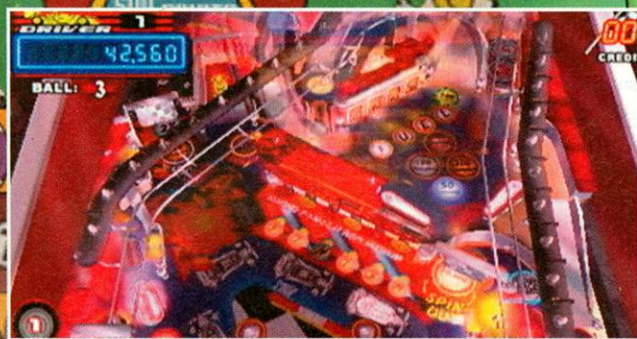
Die Menüführung fällt gut aus, das genaue Steuern der Charaktere ist teilweise aber etwas ungenau.

STEUERUNG
78%

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	60%	—%	80%

Besonders Fans klassischer Rollenspiele können mit diesem Titel nichts verkehrt machen.

Gottlieb Pinball Classics



AUTHENTISCH Die legendären Flipperautomaten verfügen über viele Rampen, Schienen und andere Extras.



HEKTISCH Bei dieser abgefahrenen Variante muss man sich gleich um drei Bälle gleichzeitig kümmern.



GROSSE AUSWAHL Dank sechs verschiedener Kameraperspektiven lässt sich das Geschehen immer genau einfangen.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS TEST

Eine knallbunte Sammlung von **legendären** Flipperautomaten

Schon in den 50er Jahren waren Flipperautomaten sehr beliebt, einige der großartigsten Pinball-Maschinen wurden damals von der Firma Gottlieb hergestellt. Play It hat nun die legendärsten Gottlieb-Automaten aus den Jahren 1950 bis 1990 versoftet. Das Ergebnis kann sich ohne Frage sehen lassen, denn die einzelnen Pinball-Automaten kommen auf der PSP einfach klasse rüber. Die Kugelphysik ist sehr realistisch und trägt einen großen Teil zu diesem authentischen Spielerlebnis bei. Noch dazu sind die Flipper völlig unterschiedlich gestaltet und haben alle ihre kleinen Besonderheiten – beispielsweise hat der Automat „Black Hole“ zwei Ebenen, wobei eine Glasscheibe Einblick in die untere Etage gewährt. Jedes einzelne Detail der Vorbilder wurde übernommen, sogar eine Spiegelung ist auf der Glasscheibe zu sehen. Noch dazu lässt sich das Geschehen aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven einfangen und sogar eine Vertikalanzeige ist verfügbar. Was bei Flipperspielen auch nicht selbstverständlich ist: Per Analogknopf kann man den Automaten schütteln und die Kugel gelegentlich vor dem sicheren Aus bewahren. Funktioniert bei diesem Spiel gut, allerdings bei weitem nicht perfekt. Die ganze Sache hat jedoch einen großen Haken: Von Beginn an sind nur drei Automaten verfügbar, wer die anderen Flipper spielen will, muss sich vorher erst Credits erspielen. Diese Credits werden dann wie Münzen in die kostenpflichtigen Automaten geworfen. Wer will in einem Flipper-spiel schon virtuelles Geld verdienen, um an den anderen Automaten spielen zu können? Immerhin lassen sich die Automaten freischalten, sobald man die vorgegebenen Aufgaben der einzelnen Maschinen erledigt hat.

MICHAEL MEYER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Meyer
sammelt Credits.

Die Gottlieb-Automaten sind einfach genial und es macht richtig Spaß, zwischendurch mal ein paar Runden zu flippern. Sechs verschiedene Kameraperspektiven sorgen dafür, dass man das Geschehen jederzeit im Blick hat. Allerdings verlangt das Spiel von mir, dass ich Credits erarbeite, um an den anderen Automaten zocken zu können. Die gleiche Situation erwartet mich doch auch in der Spielhalle. Nichtsdestotrotz sind in dieser umfangreichen Sammlung einige raffinierte Flipperautomaten dabei. Wer auf Pinball steht, kann sich diesen Low-Budget-Titel auf jeden Fall vormerken.



TEST

GOTTLIEB PINBALL C.

Hersteller: Play It
Entwickler: Far Sight Studios
Genre: Simulation
Sprache: Deutsch
Umfang: 10 Automaten + Extras

Internet: www.justplayit.com

Spieler: 1-4
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: ca. € 30,-

- Geniale Optik
- Abgefahren Flipper
- Niedriger Preis
- Credit-System

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Linker Flipper	R: Rechter Flipper	☐
Steuerkreuz:		☐ Punkte ausblenden
Analogstick: Rempeln	X:	☐
Select:	Start:	☐ Kamera-perspektive

Funktioniert einwandfrei, allerdings lässt sich der Stick in der vertikalen Ansicht nur umständlich bedienen.

STEUERUNG
75%

INZELSPIELER:

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**
81% | **72%** | **79%** | **80%**

Dieses umfangreiche Spiel fesselt trotz des nervigen Credit-Sammelns für längere Zeit.

FLIPPER BUTTONS
ON SIDE OF CABINET

FIFA Street 2

Der flippige Spaßkick für die Hosentasche



In bester EA-Manier erscheint auch auf der PSP eine Fassung von *FIFA Street 2*, dessen Test für die Heimkonsole Sie auf Seite 60 der aktuellen Ausgabe finden. Der Spaßkick für unterwegs bietet zwar nicht ganz so viel Umfang wie die PS2-Fassung, wird aber Fußballfreunden, die es mit dem Regelwerk nicht so genau nehmen, dennoch eine Menge Freude bereiten. Wie gewohnt, kicken Sie in Vierer-Teams auf Straßenplät-

zen und benutzen stilvolle Tricks, um Ihre Gamebreaker-Leiste zu füllen, dank der Sie dann eine Art Super-Schuss anwenden können. Dies praktizieren Sie in verschiedenen Spielmodi wie zum Beispiel dem Karriere-Modus, in dem Sie sich vom Hinterhofbolzer zum Superstar hocharbeiten. Zudem können Sie normale Freundschaftsspiele austragen, in den Minigames auf Rekordlos-Netzwerk gegen einen menschlichen Gegner antreten.



HILFREICH Die Einblendung zeigt Ihnen, welchen Button Sie drücken müssen, um dem Gegner den Ball abzunehmen.



BAUKASTEN Im Editor dürfen Sie sich Ihren Spieler selbst zusammenbasteln.

NETTES EXTRA In den Minispielen können Sie Ihre Fähigkeiten trainieren.



RÜCKPASS

Auch wenn die „2“ im Titel vermuten lässt, dass es sich beim *PSP-FIFA Street 2* um eine Konvertierung des zweiten *FIFA Street* von den Heimkonsolen dreht, weist das Spiel viel mehr Ähnlichkeiten mit dem ersten Auftritt der Straßenkicker auf. Aufgrund des fehlenden zweiten Analog-Sticks musste die Steuerung an das Buttonlayout der PSP angepasst und somit auch vereinfacht werden. Dadurch steuert sich das Handheld-*FIFA Street* auffallend ähnlich wie das erste *FIFA Street* für die Heimkonsole, was bedeutet, dass der Spieler auf einige coole Tricks des zweiten Teils für die PS2 verzichten muss. Insgesamt lässt sich das Spiel – wie auch auf der Heimkonsole – gut kontrollieren, stellenweise wirkt die Steuerung allerdings unpräzise. Im Hinblick auf die Präsentation macht das Spiel einen guten Eindruck; sowohl Grafik als auch Sound bieten keinen Anlass zur Kritik. Ganz im Gegensatz zur Torhüter-KI, die wie im ersten Heimkonsolen-*FIFA Street* durch gelegentliche Aussetzer glänzt. Ein Rückpass zum Torwart kann schnell in einem Eigentor enden, wenn Ihr Schlussmann regungslos dasteht und keinerlei Anstalten macht, den Pass anzunehmen. In der Offensive hat man bei Torschüssen vor allem anfangs das Gefühl, dass es sehr viel mit Zufall zu tun hat, ob ein Ball im Netz oder in den Händen des Torhüters landet. Erst nach einiger Zeit bekommt man einen Riecher dafür, auf welchem Weg sich am besten Tore schießen lassen.

Trotz kleinerer Mängel ist *FIFA Street 2* auch für die PSP ein sehr unterhaltsames Spiel mit coolen Lizenzen, einem ordentlichen Umfang und unkompliziertem Gameplay. Fußballbegeisterte Funportler und Fans des ersten Teils können blind zuschlagen, für den Rest empfiehlt sich ein kurzer Probekick.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT GUT



Thomas Eder

mag das mobile *FIFA Street*.

Nachdem ich mich mit der Steuerung angefreundet hatte, konnte man mich nur schwer von der PSP trennen. Obwohl das Spiel einige Features der neuen Heimkonsolenfassung nicht bietet und gelegentlich kleinere Schwächen im Gameplay zum Vorschein kommen, hat es mir Spaß gemacht, meinen selbst gebastelten Spieler über Stunden hinweg im Karriere-Modus zum Superstar zu machen. Das unkomplizierte Gameplay und die gute Präsentation werden mich wohl auch in meiner Freizeit weiter an der PSP kleben lassen, damit ich diesen überbewerteten Brasilianern endlich zeigen kann, wo der Hammer hängt.



TEST FIFA STREET 2

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Umfang: 10+ Stunden

Internet: www.fifastreet2.com

Spieler: 1-2 **Termin:** 2. März

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung **Preis:** Ca. € 50,-

- Gute Technik
- Großer Umfang
- Unpräzise Steuerung
- KI-Schwächen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Trickwechsel	R: Turbo	Hoher Pass
Steuerkreuz: Bewegungen		△: Trick
Analogstick: Bewegungen		X: Pass
Select: -	Start: Pause	O: Schuss

Die Steuerung erlernt man schnell, stellenweise ist sie aber auch etwas unpräzise.

STEUERUNG
73%

EINZELSPIELER

GRAFIK: 78% **SOUND:** 80% **MULTI:** 72% **74%**

Nette Handheldfassung des trendigen Hinterhofkicks, die trotz kleiner Schwächen im Gameplay gefällt.



Lemmings

Lebensmüde Nager suchen **rätselfreudige Spieler** zwecks Dauerbeschäftigung



GUT GEBLOCKT IST HALB GEWONNEN Nur so erreicht man das Ziel des Levels unbeschadet.



ZAHNLOSE MÖGLICHKEITEN Der eingebaute Editor setzt Ihrer Kreativität keine Grenzen.

Räumen wir mal mit ein paar dummen Vorurteilen auf: Es sind weder nachts alle Katzen grau noch sind alle Blondinen doof – und auch Lemmings neigen keineswegs dazu, in Massen den kollektiven Freitod zu suchen, auch wenn sich diese Auffassung hartnäckig in der Bevölkerung hält. Dass dies falsch ist, hat im Jahr 1990 ein paar Programmierer nicht davon abgehalten, ein Spiel um diesen Mythos zu kreieren. *Lemmings*, das damals noch für den Amiga erschien, war ein ziemlicher Erfolg und etablierte sich in den Folgejahren als Serie auf diversen Plattformen. Die in Kürze erscheinende PSP-Variante enthält alle 120 Levels des

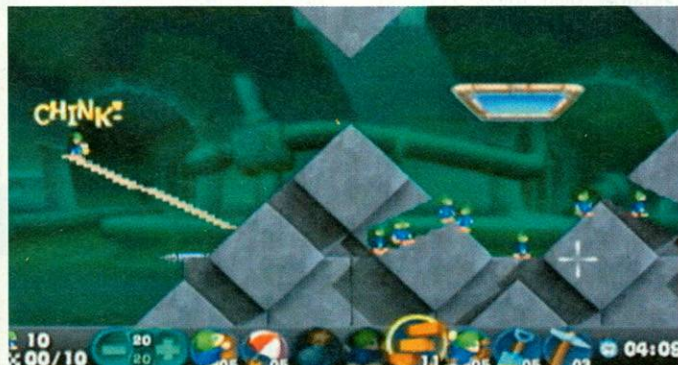
Urspiels sowie 36 neue, teilweise haarsträubende Spezialaufgaben. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Nach wie vor ist es Ihre Aufgabe, eine bestimmte Zahl Lemmings sicher vom Start zu einem teilweise recht weit entfernten Ziel zu geleiten. Dabei gilt es, Gefahrenstellen und Fallen durch Verwendung von acht speziellen Lemmingfähigkeiten zu vermeiden. Keine leichte Aufgabe, eine direkte Steuerung der Nager ist nämlich nicht möglich. Einmal losgelassen, laufen die lustigen Gesellen blindlings in ihr Verderben – wenn Sie ihnen nicht auf die eine oder andere Art Einhalt gebieten. Die dafür zur Verfügung stehenden Fähigkeiten variieren dabei von Level zu

Level und sind nicht selten sehr eng bemessen. Was Gameplay und auch Grafik anbelangt, kann man die PSP-Fassung von *Lemmings* auf jeden Fall als sehr gelungene Umsetzung bezeichnen. Der süchtig machende Mix aus Geschicklichkeit und Denkspiel ist einfach wie geschaffen für den kleinen Bildschirm. Eine Zoomfunktion ermöglicht es zudem, den Lemmings Aufgaben präziser zuzuweisen und der „schnelle Vorlauf“ sorgt dafür, dass man nicht ewig warten muss, bis alle Nager ins Ziel gehopst sind. Ebenfalls genial: der mitgelieferte Editor, mit dem man recht komfortabel eigene Levels erstellen kann.

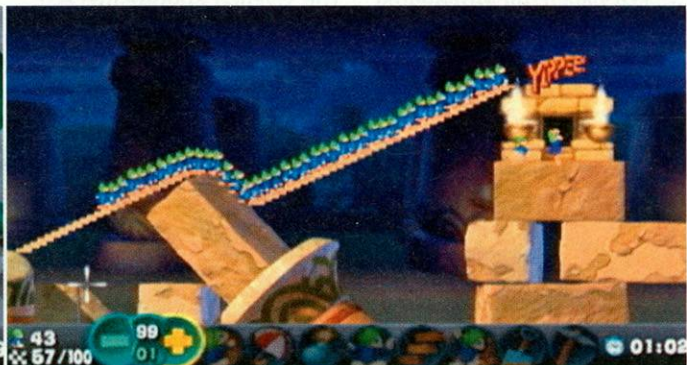
WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT	SEHR GUT
	Wolfgang Fischer ist im Lemmingsfieber
Dieses Spiel macht süchtig! Obwohl ich praktisch jeden Teil der renommierten Serie schon auf diversen anderen Plattformen gezockt habe, konnte ich mich der Anziehungskraft der PSP- <i>Lemmings</i> nicht entziehen. Nicht zuletzt, weil sich der Titel perfekt für dieses Format eignet, die Steuerung gelungen ist, und weil die neuen Levels riesig Spaß machen.	

TEST	
LEMMINGS	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Team 17
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Deutsch
Umfang:	150+ Levels
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1	1. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
➤ Süchtig machendes Gameplay ➤ Enorme Langzeitmotivation ➤ Guter Level-Editor ➤ Kurze Ladezeiten	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Funktionen umschalten Steuerkreuz: Cursorsteuerung Analogstick: Kamera Select: Menü	R: Funktionen umschalten Start: Pause X: Funktionen umschalten O: Schneller Vorlauf
Sehr gut! Die Steuerung wurde gelungen auf die PSP umgesetzt und ermöglicht eine optimale Führung der Nager.	
STEUERUNG 82%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
75%	64%
MULTI	
—%	
85%	
Wer auf komplexe Knobelien steht und Langzeitbeschäftigung sucht, kommt hier voll auf seine Kosten.	



EMSIGER VORARBEITER Ein einzelner Lemming arbeitet, während die anderen in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt werden.



LEMMING-MASSENWANDERUNG Hier bringt man alle 100 Lemmings nur ins Ziel, wenn die Vorarbeit perfekt ist.

MX vs. ATV: On the Edge



Kompromissloses Offroad-Spektakel für unterwegs

Das Besondere an *MX vs. ATV: On the Edge* ist die Tatsache, dass Sie in ein und demselben Rennen völlig unterschiedliche Fahrzeuge gegeneinander antreten lassen dürfen. Die umfangreiche Vehikelauswahl hält neben flotten Motorrädern und bulligen Quads sogar imposante Monster-Trucks sowie Strand-Buggys bereit. Im Karriere-Modus können Sie sich durch unzählige Renn-Events

arbeiten und mit dem sauer verdienten Geld Ihren Fuhrpark aufrüsten. Der neue „Big Air Challenge“-Modus setzt mit speziellen Arenen gänzlich auf spannende Trick-Action. Daneben warten die üblichen Modi wie Einzelrennen oder Herausforderung auf den geneigten Spieler, während Sie im Mehrspieler-Modus per WLAN-Unterstützung zu viert gleichzeitig auf die Piste dürfen. Die ordentliche Optik ist

zweckmäßig, haut aber sicherlich niemanden vom Hocker. Immerhin läuft das Rennspiel stets flüssig, was im Prinzip am wichtigsten ist. Etwas nervig sind dagegen die Motorengeräusche der Cross-Bikes, die knatternd und furzend durch die Gegend heizen. Die Wertung für den Mehrspieler-Modus reichen wir nach, sobald wir eine zweite Version des Spiels zur Verfügung haben.

UWE HÖNIG



TRICKGEWALTIG Die Stunts gehen bei *MX vs. ATV* leicht von der Hand und sehen spektakulär aus.



BESONDERHEIT Sie können unterschiedliche Fahrzeugtypen gegeneinander antreten lassen.

ATV Offroad Fury Blazin' Trails



Das doppelte Quadchen – der kleine Bruder von Offroad Fury 3!

Endlich kommen auch PSP-Besitzer in den Genuss von spannenden Quad-Rennen abseits der Straße. Dies haben sie unter anderem den Entwicklern von Climax zu verdanken, die bereits Offroad- und Rennspiele für einige andere Plattformen entwickelt haben. Im Mittelpunkt steht bei *Blazin' Trails* der Karriere-Modus, durch den man neue Strecken und andere Extras freischaltet. Hinzu kommt

ein Sammelkartensystem, das dem Spieler neue Quads beschert. Während man in den Meisterschaftsrennen ausschließlich in Hallen unterwegs ist, fährt man bei den witzigen Enduro-Rennen querfeldein. Ein eingebauter Editor erlaubt sogar die Erstellung von eigenen Enduro-Strecken. Allerdings machen einem die computergesteuerten Fahrer das Leben schwer, denn die Konkurrenten fahren nahezu

perfekt. Fällt man zu weit zurück, hilft ein Gummibandeffekt zumindest ein wenig bei der Aufholjagd. Die Grafik ist gut und auch die Animationen sind durchaus sehenswert. Das Renngeschehen wird von einem rockigen Soundtrack begleitet. Da wir keine zweite Version des Spiels zur Verfügung hatten, konnten wir den Mehrspieler-Modus leider noch nicht testen.

MICHAEL MEYER



ENDURO Diese witzige Strecke führt uns sogar über die Dächer eines Bauernhofs.



STUNTS Ganze 31 Stunts darf man mit seinem Quad ausführen.



TEST MX VS. ATV

Hersteller: THQ
Entwickler: Rainbow Studios
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 5 Fahrzeugklassen

Internet: www.thq.de

Spieler: 1-4
Termin: 10. März
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 50,-

- Große Fahrzeugauswahl
- Gelungenes Stunt-System
- Zahlreiche Spiel-Modi
- Schwammige Analogsteuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Kupplung	R: Stunts	☐ Bremse
Steuerkreuz: Lenken	☐ Stunts	☐ Stunts
Analogstick: Lenken	☒ Beschleunigen	☐ Stunts
Select: Kamera	Start: Pause	

Bis auf das schwammige Fahrgefühl per Analogstick funktioniert die Steuerung ohne große Probleme.

STEUERUNG
76%

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 76%
75% | 70% | -% | 76%

Offroad-Begeisterte finden bei diesem Spiel die vollständigste Auswahl an Fahrzeugen.



TEST ATV OFFROAD FURY

Hersteller: Codemasters
Entwickler: Climax Studios
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: ca. 20 Stunden

Internet: www.codemasters.de

Spieler: 1-4
Termin: 24. Februar
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 50,-

- 31 verschiedene Stunts
- Rennstrecken-Editor
- Frustrierende Computergegner
- Lange Ladezeiten

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Stunts	R: Power Slide	☐ Bremsen
Steuerkreuz: Lenken/Springe	☐ Stunts	☐ Stunts
Analogstick: Lenken/Springe	☒ Beschleunigen	☐ Stunts
Select: Kamera-perspektiven	Start: Pause	

Weder Analogstick noch Steuerkreuz erlauben eine optimale Kontrolle, dafür lassen sich Stunts einfach ausführen.

STEUERUNG
70%

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 74%
73% | 72% | -% | 74%

Gutes Offroad-Rennspiel mit realistischer Sprungphysik und knallharten Computergegnern.

PSP-Hits

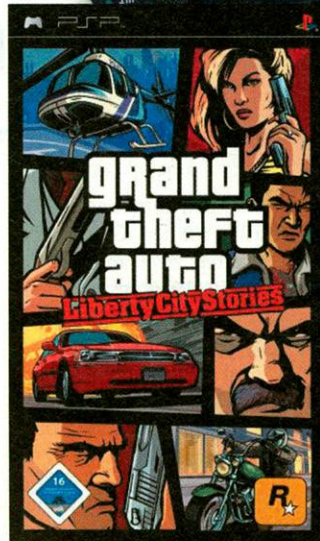
Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Einfach und bequem online abonnieren:

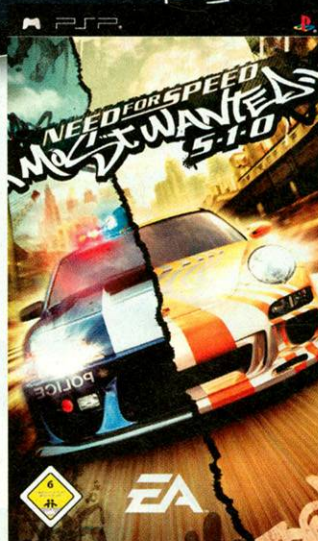
abo.play-zone.de

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



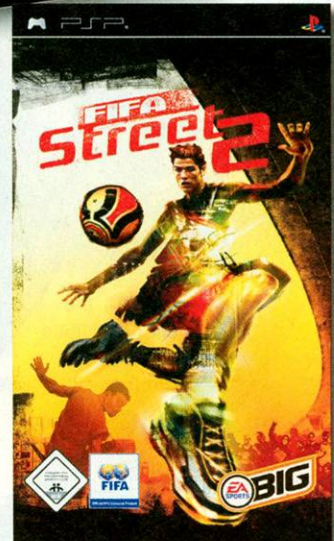
GTA Liberty City Stories
Grand Theft Auto Liberty City Stories ist ein komplett neues Abenteuer der Grand Theft Auto-Reihe, das erstmals das für GTA typische, kinoreife Spielerlebnis auch für unterwegs bietet. Die PSP-Spieler erwartet ein bombastisches Ganoven-Epos mit einer großartigen Grafik, das mit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

Prämien-Nr.: 002876



NFS 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 Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen der Fans höher schlagen lassen. Bereits erschienen!

Prämien-Nr.: 002818



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

Prämien-Nr.: 002875

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14, 49089 Osnabrück, Tel. +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Pölten, Tel. +43 (0)2742 2000, Fax: +43 (0)2742 2001, E-Mail: leserservice@leserservice.at

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,-)

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)

PRÄMIEN			
Bedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
Bedienung	Saitek	Ca. € 25,-	–
Bedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	–
CONTROLLER			
Bedienung Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
Bedienung	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Bedienung Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
SPEICHER			
Speicher 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Speicher 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	–
Speicher 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
KAMERA			
Kamera	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Kamera 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
MODULE			
Modul play V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Modul für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
Modul	Datel	Ca. € 50,-	–

HARDWARE



NICHTS RICHTIG Die Anzahl der Anschlüsse ist beachtlich, die Controllerqualität nicht.

Multi Analog Controller


CONTROLLER

Einer für vier: Das Eingabegerät für PS2, PC, Mac und Xbox im Test

schöne Spuren hinterlassen. Die Feuertasten für den rechten Daumen arbeiten zwar analog, sind allerdings so leichtgängig, dass man den Druck kaum bis gar nicht dosieren kann.

Doch viel schwerwiegender ist der Makel der Analogsticks, denn die registrieren Bewegungen nur bis zu 60 Prozent des komplet-

ten Bewegungsradius. In Rennspielen wirkt sich das verheerend aus, da so aus leichten Lenkbewegungen schnell ein ungewollter Vollausschlag wird. Ebenso wirkt sich diese Macke auf die Steuerung von Ego-Shootern aus.

DAS FAZIT

Im PC- und Xbox-Betrieb haben wir die gleichen Steuerdefizite entdeckt, sodass wir vom Kauf

Kombiprodukte sind in der Regel sinnvolle Investitionen, weil man damit oft Geld und Platz sparen kann. Im Fall von Bigbens Multi Analog Controller geht diese Rechnung aber nicht auf, denn die verbauten Komponenten haben so ihre Macken. Das Kabel des Controllers ist zum Beispiel nur knapp zwei Meter lang und endet mit einer lästigen Kabelpeitsche,

an der Sie die Anschlüsse für PC/Mac, Xbox und PlayStation 2 finden. Egal an welchem der genannten Geräte Sie den Controller verwenden, immer baumeln die anderen Anschlüsse störend vor der Konsole oder dem PC.

DURCHWACHSEN

Der Controller selbst besitzt eine samtige Oberfläche, auf der etwas schwitzige Finger schnell un-

eigentlich nur abraten können. Besitzer einiger oder aller der unterstützten Systeme bekommen mit dem Multi Analog Controller ein billiges Allroundgerät – die Produktqualität kann sich aber bei weitem nicht mit dem des Original-Controllers von Sony messen. Unser Tipp: Finger weg.

TEST MULTI ANALOG CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de

Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Gut

- Ein Controller für vier Systeme
- Kurzes Kabel (zwei Meter)
- Schlechte Knopf- und Stickqualität
- Samtige Oberfläche schnell dreckig

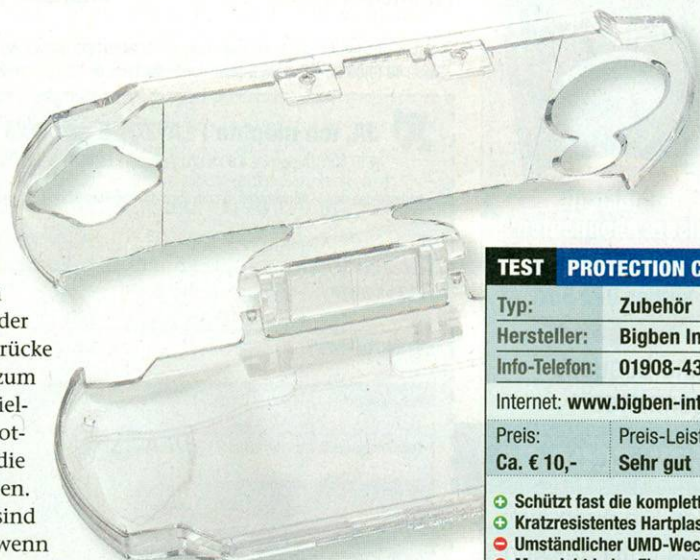
GESAMTWERTUNG **65%**

Pr spannenden Rennrennen abseits der Straße. Dies haben sie unter anderem den Entwicklern von Climax zu verdanken, die bereits Offroad- und Rennspiele für einige andere Plattformen entwickelt haben. Im Mittelpunkt steht bei *Blazin' Trails* der Karriere-Modus, durch den man neue Strecken und andere Extras freischaltet. Hinzu kommt

Case Me schließlich wegs ist, fä witzigen Endfeldein. Ein erlaubt sogar von eigenen Etlings. Allerdings mac zwei computergeste; Zum das Leben schässt jeder Konkurrenteare Abdrücke



ENDURO Diese witzige Strecke führt uns sogar über die Dächer eines Bauernhofs.



HÄLT WAS AUS Durchsichtiges Hartplastik bewahrt Ihre PSP vor ungewollten Kratzern.

TEST PROTECTION CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de

Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 10,-	Sehr gut

- Schützt fast die komplette PSP
- Kratzresistentes Hartplastik
- Umständlicher UMD-Wechsel
- Man sieht jeden Fingerabdruck.

GESAMTWERTUNG **79%**

Mini Pad

ZUBEHÖR Die Zukunft gehört dem Funk-Controller.

Sehr gut in der Hand liegt dieser Controller-Zwerg von Bigben Interactive. Er überträgt sämtliche Steuersignale über ein 2,4-GHz-Funksignal und wird von drei AAA-Batterien gespeist. Die durchschnittliche Reichweite lag im Test zwischen fünf und sieben Metern, sobald sich eine Wand zwischen dem kleinen Funkempfänger und dem Controller befand, brach das Signal ab.

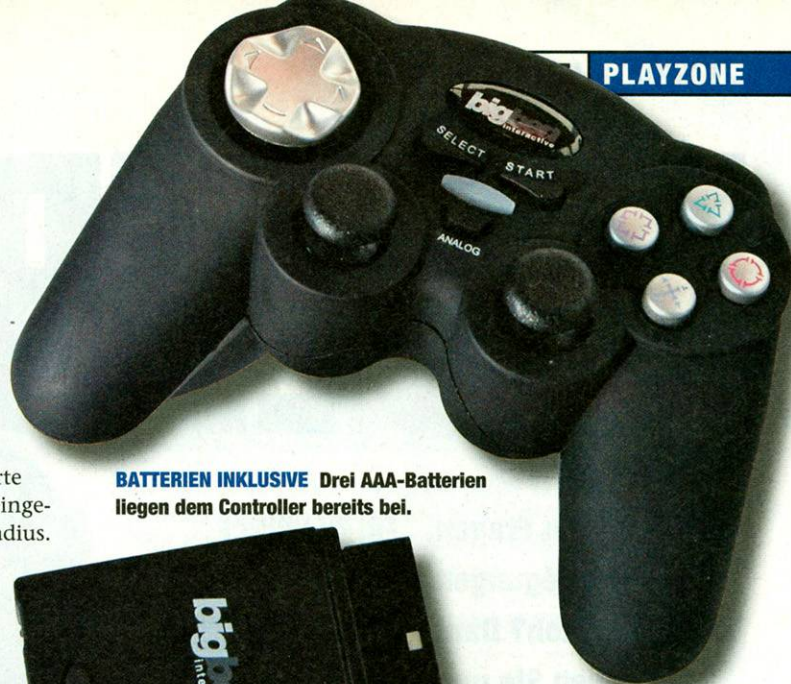
DIE VERARBEITUNG

Stets in Sichtweite des Empfängers funktionierte die Funkverbindung tadellos. Bei der Ausstattung des Gerätes hat man allerdings an einigen Stellen gespart. So verfügt der Controller über keine Stromsparfunktion, sondern kann ausschließlich über den Ein- und Aus-Schalter auf der Unterseite ausgeknipst werden. Sämtliche Feuertasten machen im Vergleich zu Sonys Controller einen recht windigen Eindruck,

der sich im Praxistest bestätigte. Wie beim Multi Analog Controller (siehe links) stehen die Analogsticks zu hoch – und sie übertragen die Lenkwerte ebenfalls nur über einen eingeschränkten Bewegungsradius. Schade eigentlich, denn so ergibt sich auch bei dem Funk-Controller das gleiche Problem für Rennspiele und Ego-Shooter: Mit dem Mini Pad können Sie solche Spiele nicht so genau steuern wie mit dem Original-Controller von Sony.

DAS FAZIT

Auch wenn dieser Funk-Controller mit 30 Euro Anschaffungskosten im Vergleich zu anderen ein Schnäppchen sein mag und sein Design sehr handfreundlich ist, so hat er doch einige Defizite. Mit der mäßigen Tastenqualität hätten wir uns vielleicht noch anfreunden



BATTERIEN INKLUSIVE Drei AAA-Batterien liegen dem Controller bereits bei.



TEST MINI PAD
 Typ: Zubehör
 Hersteller: Bigben Interactive
 Info-Telefon: 01908-43044
 Internet: www.bigben-interactive.de

Preis: Ca. € 30,-
 Preis-Leistung: Gut
 + Kein Kabelsalat
 + Funkverbindung bis zu sieben Meter
 + Gute Passform
 - Schlechte Knopf- und Stickqualität

GESAMTWERTUNG **68%**

können, die schlecht kalibrierten Analogsticks sind aber der beste Grund, Ihnen vom Kauf abzuraten. Wer will schon im Zweispieler-Duell in einem beliebigen Rennspiel schlechter abschneiden als der Kumpel mit Sonys Original-Controller? Wir sicherlich nicht.

USB-Verbindungskabel

ZUBEHÖR Unterwegs praktisch, oder nicht?

Mit diesem Kabel können Sie die PSP an den PC anschließen, um jede Art von Daten auf den Memory Stick der kleinen Konsole zu speichern. Schade nur, dass das Kabel mit rund 70 Zentimetern Länge nicht so lang ist, dass es von der PC-Rückseite auf jeden Tisch reicht. Für den permanenten Einsatz an nur einem PC ist das Kabel also nicht konzipiert. Ein Vorteil: Sie müssen es nach der Benutzung nicht mehr aufrollen, denn das übernimmt die eingebaute Rollautomatik. Fazit: Das USB-Kabel ist im regelmäßigen Einsatz zwar wackelkontaktfähig, aber auch günstig und arbeitet durch den Standard-Mini-USB-Anschluss auch mit vielen Digitalkameras und MP3-Playern zusammen.

VON DER ROLLE
 Das Kabel besitzt eine Rollautomatik.

TEST USB-VERBINDUNGSKABEL
 Typ: Zubehör
 Hersteller: Bigben Interactive
 Info-Telefon: 01908-43044
 Internet: www.bigben-interactive.de

Preis: Ca. € 7,-
 Preis-Leistung: Sehr gut
 + Aufroll-Mechanismus
 + Setzt auf Standard-Anschlüsse
 - Niedriger Preis
 - Kabel etwas kurz (ca. 70 cm)

GESAMTWERTUNG **80%**

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 beantwor-
ten! 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: 0900700800,
€ 0,50/SMS

FRESH PRINCE

Hallo liebes PLAYZONE-Team! Erst einmal ein Lob an eure geniale Zeitschrift! Aber nun zu meiner Frage: Wird es noch einmal einen Nachfolger von *Prince of Persia* geben? Denn ich finde die bisherigen Teile richtig cool. Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen! Danke schon mal im Voraus und liebe Grüße an das gesamte PLAYZONE-Team und besonders Maik für seine witzigen Outtakes!

PATRICK ROTTIG PER E-MAIL

PLAYZONE: Zwar hat Ubisoft bisher noch nichts dergleichen offiziell angekündigt und spricht stets von einer Trilogie bestehend aus *Sands of Time*, *Warrior Within* und *The Two Thrones*, doch es würde uns schwer wundern, wenn man diese mittlerweile etablierte Marke einfach so brachliegen lassen würde. Vielleicht ändert sich der Hauptcharakter, vielleicht wird wieder einmal etwas am Setting verändert, wir wissen es leider auch noch nicht. Aber wir sind uns sicher, dass der Prinz auch auf der PlayStation 3 agil wie immer durch die Gegend hopsen wird. Maik lässt schön grüßen und wird sich bemühen, auch in Zukunft für zahlreiche Outtakes zu sorgen.

GLOBALISIERUNG

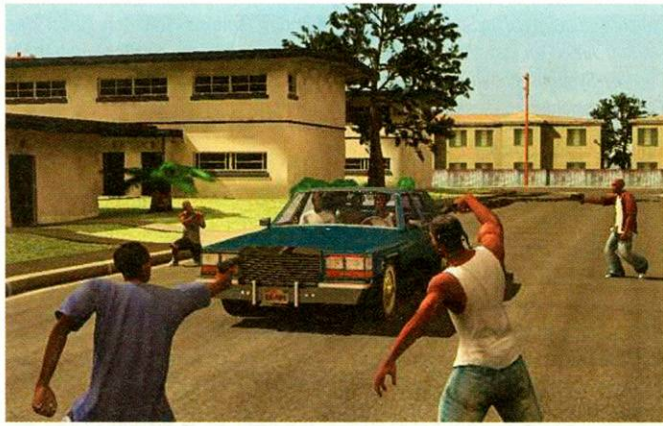
Sehr geehrte Damen und Herren, da ich den nächsten Monaten das Ziel habe, einmal in die Vereinigten Staaten von Amerika zu reisen, würde ich gern erfragen, ob eventuell von mir dort erworbene Spiele und UMDs auch auf meiner deutschen Konsole funktionieren? Für Ihre Hilfe und eine schnelle Antwort recht herzlichen Dank.

A. JUNKER PER E-MAIL

PLAYZONE: Sie benötigen eine amerikanische PlayStation-2-Konsole oder einen Umbau Ihrer PAL-Konsole. Beide Varianten sind leider recht kostspielig,

ENDE DER GESCHICHTE?
Wir hoffen, dass der Prinz auf der PS3 zurückkehrt.





EINGESTAMPFT Die Arbeiten an Fear & Respect wurden eingestellt.

zu einer US-Konsole kämen außerdem die Kosten für einen Stromwandler hinzu. Anders sieht's bei der PSP aus. Bisher ist uns noch kein Titel bekannt, der nicht auf jeder PSP der Welt laufen würde. Sie können also sowohl amerikanischen UMDs auf Ihrer europäischen Konsole abspielen als auch umgekehrt. Allerdings gibt es hier zwei kleine Einschränkungen. Zum einen sind die unterschiedlichen Länderversionen untereinander nicht kompatibel, zum anderen sind Film-UMDs mit einem Ländercode ausgestattet (ähnlich wie bei DVDs). Wenn Sie also auf Mehrspielerpartien Wert legen oder sich Filme kaufen wollen, dann sollten Sie zu den einheimischen Produkten greifen.

RESPEKTLOS

Hi PLAYZONE-Team,
ich wollte fragen, wann das Spiel *Fear & Respect* für die PS2 auf den Markt kommt. In eurem Magazin stand, dass es im 4. Quartal herauskommt, doch ich konnte es nirgendwo finden.

GASSEM MAHMUD PER E-MAIL

PLAYZONE: Ursprünglich war der Titel auch tatsächlich für das vierte Quartal vorgesehen, doch es gab eine Verschiebung. Gerücheweise sollte der Titel nun erst auf der nächsten Konsolengeneration das Licht der Videospielwelt erblicken und das bereits im März. Doch eine Nachfrage bei Midway ergab, dass der Titel nun gar nicht mehr erscheinen wird. Vielleicht wird das Thema ja noch einmal aufgegriffen, doch der ursprünglich geplante Titel wird nicht mehr veröffentlicht.

HÖHLENBEWOHNER

Hallo!

Ich habe noch nie ein *Metal Gear Solid* gespielt und wollte fragen, ob ich da etwas verpasse. Wenn ja, gibt es eine Sonderedition, in der alle Spiele enthalten sind?

PLAYZONE: Nun ja, jeder Fan der Reihe wird dir vermutlich jetzt am liebsten

an die Gurgel gehen oder deinen Geisteszustand anzweifeln, aber es sei dir versichert: Du bist nicht allein. Es gibt auch andere wie dich, die noch nie in ihrem Leben ein Metal Gear Solid gespielt haben und trotzdem jeden Morgen wieder aufwachen. Das ändert natürlich nichts daran, dass du die Reihe durchaus mal anspielen solltest. Allerdings ist es, wie bei den meisten Spielen mit Story und mehreren Teilen, nicht so ganz einfach, der Geschichte zu folgen. Im Prinzip fing die Serie ja bereits auf dem Super Nintendo an. Du solltest aber dennoch kein Problem haben, der Story halbwegs folgen zu können, wenn du Metal Gear Solid von der PSone spielst, mit Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty auf der PS2 weitermachst und schließlich Metal Gear Solid 3: Snake Eater zockst. Alternativ zum Erstling auf der PSone können unsere Kollegen von der N-ZONE übrigens wärmstens das Remake auf dem GameCube empfehlen, das auf den Namen Metal Gear Solid: The Twin Snakes hört.

Ich bin ein echter Rollenspielfan und möchte wissen, ob es ein richtig gutes Rollenspiel gibt, in dem es hauptsächlich um das Aufleveln der Charaktere geht (außer *Final Fantasy*). Eine gute Story wäre auch nicht schlecht. Danke und schreibt weiter so.

LENNART JEDELE PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Liste ist unendlich, aber derzeit können wir dir Shin Megami Tensei empfehlen, da wird noch mehr gelevelt als in den meisten anderen aktuellen Rollenspielen.

EXISTENZANGST

Hallo PLAYZONE-Team, ich hätte da ne Frage zu der PlayStation 3. Sie wird ja abwärtskompatibel sein, aber wird man auf der PS3 auch die PS2-Spiele online zocken können? Da ja bald *Metal Gear Solid 3 Subsistence* kommt und ich es mir dann natürlich holen werde, überlege

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

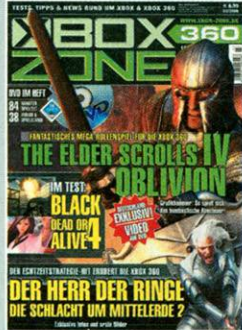
Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die Xbox 360.

[illegible]

Lesefutter für Konsolenfans!

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



Das größte Rollenspiel aller Zeiten? Vielleicht, aber auf jeden Fall ist *The Elder Scrolls IV: Oblivion* schon der am sehnlichsten erwartete Titel für die Xbox 360! Auf der XBOX-ZONE-DVD finden Sie ein exklusives Video zum Rollenspielhammer! Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



Der Horror kehrt zurück – Capcom bringt Resident Evil auf Nintendos DS. Die N-ZONE testet Deutschland-exklusiv das Remake der etwas anderen Art. Außerdem: Zehn Gründe, warum Nintendo mit dem Revolution den Markt erobern wird! Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



Microsoft hat vorgelegt, dieses Jahr legt Sony nach. Können die Japaner mit der PlayStation 3 erneut den Markt dominieren? EDGE gibt Antworten auf die wichtigsten Fragen zur nächsten Generation. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Electronic Arts lüftet das Geheimnis und präsentiert erste Bilder von *Medal of Honor* für die PlayStation 3. CVG wirft einen Blick auf die Veränderungen und Neuerungen. Außerdem: Lara Croft kehrt zurück, doch ist sie auch gut in Form? Jetzt im Handel!

ich grad, ob ich mir den Netzwerkadapter für die PS2 holen muss oder ich dann besser auf die PS3 warte und mir das Geld spare, um *MGS 3 Sub-sistence* online zocken zu können.

DAMIANO FANELLI PER E-MAIL

PLAYZONE: Das ist eine sehr gute Frage, auf die wir derzeit leider noch keine Antwort wissen. Der Blick auf die Konkurrenz zeigt aber, dass es mit einer reinen Abwärtskompatibilität nicht getan ist. So gibt es durchaus Xbox-Spiele, die auf der Xbox 360 zwar funktionieren, online aber den Dienst verweigern. Das größte Problem im Bezug auf *Metal Gear Solid 3 Subsistence* und die PlayStation 3 ist aber der Faktor Zeit. Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis die PS3 in Deutschland erscheint, und es liegt letztlich an dir, ob du bereit bist, so lange auf den Genuss von *MGS 3* online zu verzichten oder dir der Spaß das Geld für den Netzwerkadapter wert ist.

ZUKUNFTSCRUSEL

Hallo!

Ihr seid wirklich ein tolles Team, besonders Britta, deren Name nicht nur schön ist. Nun ja, ich möchte nicht zu viel schleimen und will gleich beginnen, euch mit Fragen zu bombardieren.

1. Die lange Zeit ohne ein vernünftiges Horrorspiel ist echt eine Qual und *Resident Evil 4* empfand ich im Gegensatz zu den meisten anderen nun nicht so gruselig und würde gerne mal wissen, ob es irgendwann mal wieder einen neuen Teil von *Silent Hill* geben wird?

PLAYZONE: Offiziell angekündigt wurde leider immer noch nichts, aber ein fünfter Teil auf der PlayStation 3 erscheint sehr wahrscheinlich. Wir rechnen spätestens auf der E3 im Mai mit konkreten Infos dazu. Es ist aber auch durchaus denkbar, dass Konami im Falle eines Publikumserfolgs des Films (kommt im April/Mai in die deutschen Kinos) eine neue Episode auf der PS2 veröffentlicht, die sich am Zelluloid-Vorbild orientiert.

2. Blu-Ray und HD-DVD kommen, aber welches der beiden Systeme hat die meisten Aussichten auf Erfolg? Es wäre einfach schade, wenn sich Blu-Ray nicht durchsetzt und die PlayStation 3 dann auch noch dieses Laufwerk besitzt.

PLAYZONE: Ein Erfolg von HD-DVD wäre sicher kein Beinbruch für die PlayStation 3, schließlich ist die Form des Datenträgers für die Spiele ja relativ gleichgültig. Wahrscheinlicher ist aber

ohnehin, dass die PlayStation 3 einen starken Anteil an der Verbreitung des Blu-Ray-Systems haben wird, was die Erfolgsaussichten dieses Systems beträchtlich erhöht.

3. Die Trailer der PlayStation 3 lassen einem ja echt das Wasser im Mund zusammenlaufen und manche meinen, dass diese Grafikpracht niemals der Realität entspricht, aber man müsste doch anhand der technischen Daten erkennen können, ob die Konsole dazu überhaupt in der Lage wäre, oder?

Ich wünsche euch allen noch eine gute Zusammenarbeit und nachträglich ein frohes neues Jahr!

ANDREAS RATZMANN AUS DESSAU

PLAYZONE: Einige Trailer (*Killzone*, *Motorstorm*) waren definitiv vorberechnete Videos, andere (*Warhawk*, *I-8*) liefen in Echtzeit. So richtig aussagekräftig war das aber alles nicht und im Endeffekt müssen wir alle gebannt auf die E3 im Mai warten. Dann nämlich wird Sony spätestens Farbe bekennen müssen und wir werden genau sehen, ob die ersten Titel die hohen Erwartungen erfüllen oder gar übertreffen. Microsoft hat vorgelegt und wir erwarten eine mindestens gleichwertige Optik, eher sogar bessere. Viel wichtiger ist aber, dass um die schicke Technik herum auch gute Spiele entwickelt werden.

HIP-HOP-HOFFNUNG

Hallo liebe PLAYZONE-Redaktion, als ich mir den Test zu dem PSP-Spiel *GripShift* auf der DVD zur PLAYZONE 02/2006 angeschaut habe, ist mir die geniale Hip-Hop-Hintergrundmusik aufgefallen, die mir seitdem nicht mehr aus dem Kopf geht. Ich wollte euch mal nach dem Titel und dem Interpreten fragen.

RICO PER E-MAIL

PLAYZONE: Der Titel heißt „Shift“ und wurde exklusiv für das Spiel produziert. Verantwortlich ist eine Gruppe namens *Misfits of Science*. Weitere Infos findest du auf der offiziellen Homepage zum Spiel www.gripshiftgame.com im Bereich Extras. Dort sind auch die anderen Gruppen aufgeführt, die am Soundtrack gewerkelt haben.

GERÜCHTEKÜCHE

Hallo PLAYZONE, ich grüße euch von Simon Tammerle und Dietmar Tammerle. Ihr seid sehr klug und wisst fast alles, deshalb hätte ich ein paar Fragen an euch:

1. Auf eurer Website habt ihr geschrieben, dass das nächste GTA in

London spielen soll. Ich hatte das aber nur für ein Gerücht gehalten! Wisst ihr auch, ob man wieder Carl Johnsons spielen kann?

PLAYZONE: Wie du der Meldung auf unserer Website als aufmerksamer Leser entnommen haben wirst, handelt es sich bei diesen Aussagen tatsächlich nur um Gerüchte. Bislang hat Rockstar Games noch nichts über das Spiel verraten und auch der Hauptcharakter ist noch nicht offiziell verkündet worden.

2. Wird der Anschlussstecker der PS2 auch von der PS3 unterstützt?

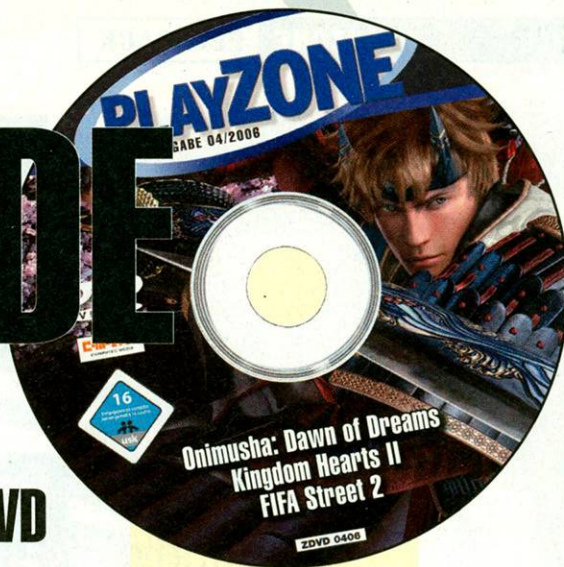
SIMON TAMMERLE AUS SÜDTIROL

PLAYZONE: Eine sehr gute Frage, die wir zwar noch nicht absolut sicher beantworten können, doch ein genauer Blick auf die Rückseite der Konsole zeigt einen AV-Anschluss, der dem aktuellen der PlayStation 2 sehr ähnlich sieht. Es ist also durchaus wahrscheinlich, dass man sein altes Anschlusskabel erneut verwenden kann. Sofern man einen HDTV anschließen möchte, muss man natürlich einen der HDMI-Anschlüsse benutzen und kann das alte Kabel nicht verwenden.

KOMPATIBEL? Der AV-Ausgang sieht dem der PS2 sehr ähnlich.



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:

Tekken 5 (X-Port):

Dank unseres Spielstandes stehen Ihnen bereits alle Kämpfer zur Verfügung.



Delta Force: Black Hawk

Down (MAX Drive): Mit diesem Speicherstand sind alle Missionen freigeschaltet.



Gran Turismo 4 (MAX Drive):

Zahlreiche Autos und eine Menge Bares erleichtern Ihnen das Rennfahrerleben.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Big Mutha Truckers	Freie Levelanwahl
Kingdom Hearts	Endkampf mit allen Waffen
Project Zero 2	Neue Kostüme
Weitere MAX-Drive-Spielstände:	
Batman Begins	Freie Levelanwahl
Rez	Levels und Bonusoptionen freigeschaltet
Sly 3	Story-Modus durchgespielt
Ultimate Spider-Man	Fortgeschrittener Spielstand

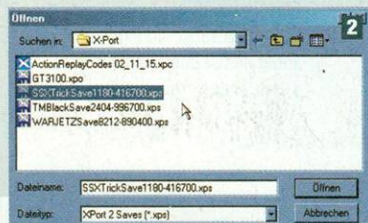
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände 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.

Klassiker

FRÜHER WAR ALLES BESSER!

Wer erinnert sich nicht gerne an endlose Zockernächte mit der PSone oder noch älteren Konsolen? Klassiker sind aus dem Alltag vieler Spieler nicht wegzudenken.

19% Ich finde Klassiker zwar sehr interessant, aber spielen will ich aktuelle Titel.

14% Ich kann mit dem alten Zeugs absolut nichts anfangen.

Haben Sie ein Herz für Klassiker?

26% So lange sie nicht zu veraltet sind.

41% Klar! Ich stehe voll auf alte Games!

Importspiele

GRENZENLOS

Das lacht das Hersteller-Herz – der Großteil der Befragten kauft brav die PAL-Versionen.

36% Ich kaufe hauptsächlich deutsche Versionen, besitze aber auch das eine oder andere Importspiel.

3% Ich muss ein Spiel immer so früh wie möglich haben, daher greife ich häufig zu Importversionen.

Kaufen Sie Importspiele?

61% In meine PS2 kommen nur PAL-Spiele.

Der Pate

GOODFELLAS

Electronic Arts ist auf dem richtigen Weg. Das Spiel macht gute Fortschritte und das Interesse unserer Leser ist ungebrochen.

5% Kein Interesse! Ich will Wagen und Wummen aus der Gegenwart!

21% Ich bin skeptisch – eigentlich ist das nicht so mein Ding.

33% Sehr gut – ich stehe auch voll auf Mafia-Filme.

Der Pate – Wie gefällt Ihnen das Szenario?

41% Bei einer guten Wertung werde ich eine Proberunde spielen.

PSP-Spielstände

NACHHILFE

Eine überwältigende Mehrheit der Befragten zockt die eigenen Spiele lieber selbst durch, anstatt die Arbeit anderer zu genießen.

4% Klar, ich habe gar nicht die Zeit, alles freizuspieren.

8% Würde ich gerne, wenn ich nur wüsste, wo ...

3% Kein Plan, wie ich die dann auf die PSP bringen soll.

Laden Sie PSP-Spielstände aus dem Internet?

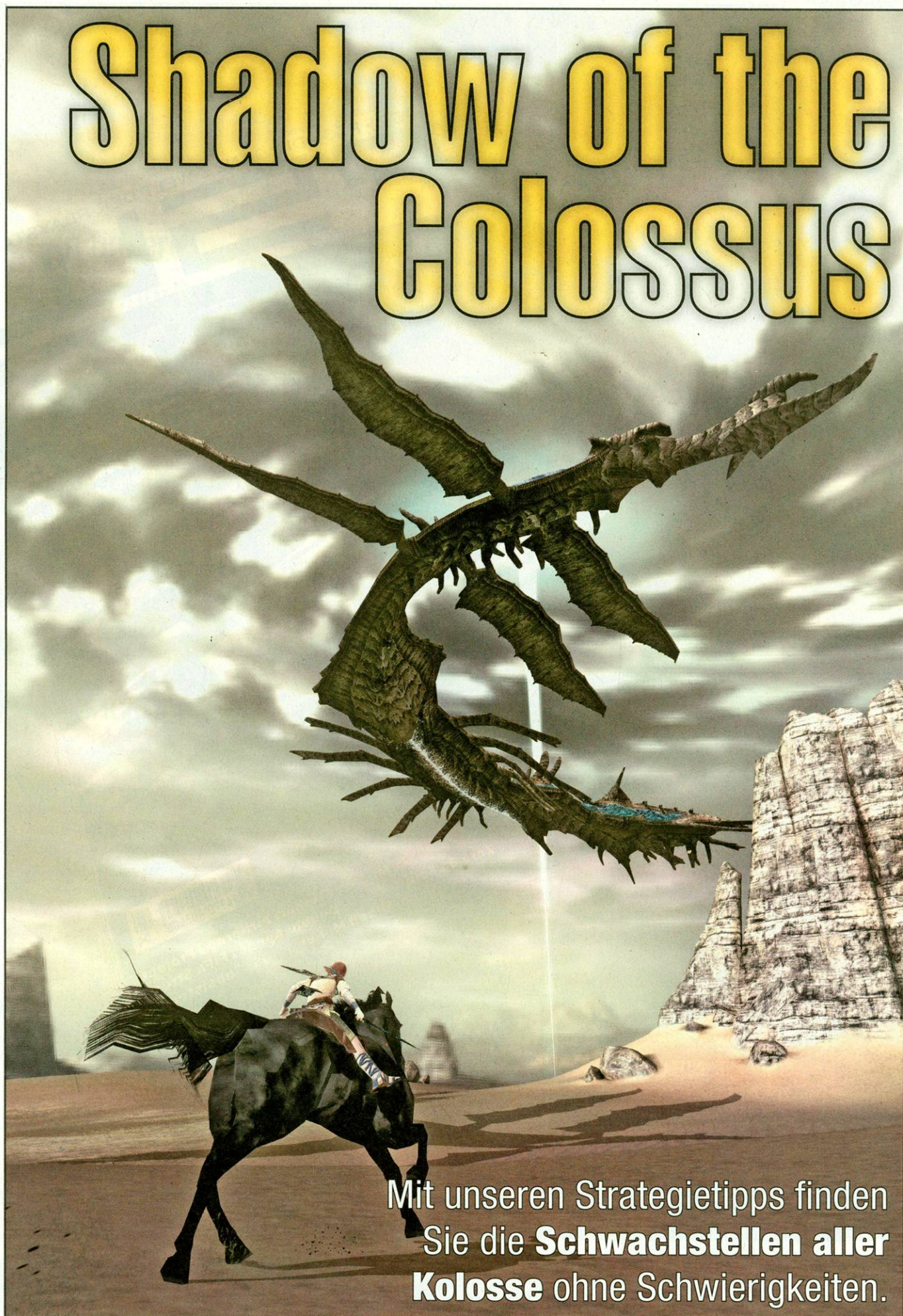
85% Das interessiert mich nicht – ich bin ein ehrlicher Zocker.



JETZT NEU
AM KIOSK
N U R
€ 3,50

PSW – DIE GANZE WELT DER SONY
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PS3

Shadow of the Colossus



Mit unseren Strategietipps finden Sie die **Schwachstellen aller Kolosse** ohne Schwierigkeiten.

KRAFTNAHRUNG Essen Sie die weißen Lizardschwänze, um die Ausdauer permanent zu erhöhen.



KOLOSS 1 Auf diesen Plattformen können Sie ohne Gefahr ausruhen.

Auf diesen Seiten finden Sie allgemeine Tipps sowie Taktiken zu allen Endgegnern. Um die optimalen Vorgehensweisen herauszufinden, haben wir uns zweimal vom Anfang bis zum Abspann durchgekämpft.

Allgemeine Tipps

- In der Nähe von Speicherpunkten finden Sie häufig ganz besondere Eidechsen. Was sie so besonders macht, ist der hell leuchtende Schwanz, der nach Verzehr die Ausdauer dauerhaft erhöht. Mit dem Bogen können Sie die kleinen Biester erledigen und danach die Mahlzeit einsammeln. Scharfschützen spicken den Schwanz mit einem Pfeil am Boden fest, die Eidechse trennt dann ihren Schwanz ab und sucht das Weite. So können Sie sich diesen Energiebringer später noch einmal holen.
- An einigen Bäumen hängen Früchte, die Sie mit Pfeil und Bogen auf den Erdboden befördern können. Diese Vitaminbomben stellen Lebenspunkte her und erweitern den Gesundheitsbalken um ein kleines Stück.
- Wenn Sie per R1-Taste in die Hocke gehen, regenerieren Sie Ihre Lebenspunkte schneller.
- Benutzen Sie während der Schlachten häufig die L1-Taste, um den Gegner auch

in brenzligen Situationen immer im Auge zu behalten.

- Die Lichtstrahlen des Schwertes können auch Schwachstellen der Gegner aufzeigen.
- Damit Sie die Bossgegner leichter finden, haben wir deren Aufenthaltsorte immer in der Überschrift angegeben. Benutzen Sie dazu das Koordinatensystem der Übersichtskarten.

Koloss 1 (Aufenthaltsort: F5)

Greifen Sie zum Bogen und ziehen Sie zunächst die Aufmerksamkeit des Kolosses auf sich. Sobald die Kampfmusik einsetzt, müssen Sie sich vor seiner Waffe und den mächtigen Beinen in Acht nehmen. Um in Sicherheit zu bleiben und den ersten Angriff möglichst schnell ausführen zu können, umkreisen Sie den Giganten und versuchen, stets hinter ihm zu bleiben. Die erste Schwachstelle befindet sich an seinem linken Fuß. Sobald er mit diesem Fuß auftritt, haben Sie einige Sekunden Zeit, um den ersten Schlag zu landen. Springen Sie am Bein hinauf und greifen Sie das Fell des Giganten. In einem ruhigen Moment holen Sie zum Schlag aus und rammen das Schwert in die leuchtende Markierung. Daraufhin lässt sich der Koloss in einer kurzen Zwischensequenz auf die Knie fallen und Sie haben die Möglichkeit, das Fell an seinem Oberschenkel zu erreichen. Von dort aus geht's weiter zur Plattform, die sich auf sei-

nem Rücken befindet. Dort regenerieren Sie Ihre Kräfte. Sobald die Ausdaueranzeige wieder vollständig aufgeladen ist, klettern Sie über Rücken und Schulter weiter zum Kopf. Auf dem Nacken des Gegners können Sie umherlaufen, ohne dabei abgeworfen zu werden. Verweilen Sie an dieser Stelle für einen Moment, um genügend Kraft für den finalen Angriff zu sammeln. Danach bearbeiten Sie die Schädeldecke des Riesen mit einigen Schwertstichen.

Koloss 2 (Aufenthaltsort: F3)

Wieder müssen die Füße bearbeitet werden, um auf diesen Vierbeiner klettern zu können. Die verwundbaren Punkte dieses Kolosses befinden sich an den Sohlen der Füße. Um diese Markierungen zu treffen, benutzen Sie den Bogen und feuern Sie, wenn er eines der Beine anhebt oder versucht, seine Stampfattacke auszuführen. Danach können Sie an den Beinen nach oben klettern. Dieser Gegner besitzt zwei Trefferzonen, durch die man ihm jeweils 50 % seiner Energie abziehen kann. Die erste Markierung finden Sie beim Hinterteil des Kolosses, die zweite ist an seinem Kopf. Sie können ohne größere Probleme über den Rücken laufen, denn es besteht kaum Gefahr, dass Sie abgeworfen werden. Lediglich wenn Sie den Kopf des Gegners bearbeiten, müssen Sie damit rechnen, dass sich das Monster schüttelt und so versucht Sie loszuwerfen.



KOLOSS 2 An den Unterseiten der Füße befinden sich die Schwachstellen.



KOLOSS 2 Wenn Sie den Kopf bearbeiten, sollten Sie sich immer gut festhalten.



KOLOSS 3 Stellen Sie sich auf die runde Plattform und warten Sie den Angriff ab.

Koloss 3 (Aufenthaltort: E2)

Dieser Boss zeigt auf den ersten Blick keine Schwachstellen oder Klettermöglichkeiten auf. Noch dazu schlägt er regelmäßig mit seiner Waffe zu. Platzieren Sie Ihre Spielfigur auf der runden Scheibe, die sich in der Mitte des Schlachtfeldes befindet. So bringen Sie den Bossgegner dazu, mit seiner Waffe auf diesen harten Widerstand zu schlagen. Durch die Erschütterung bröckelt die Rüstung des Riesen ab und gibt einen Kletterweg frei. Wenn er das nächste Mal mit der Waffe auf den weichen Boden schlägt, ergibt sich die Gelegenheit, seinen Knüppel als Rampe zu benutzen. Danach klettern Sie über den Arm auf seine Schulter. Bearbeiten Sie die Markierung auf seinem Kopf, bis er die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat. Da der Kerl fast permanent zappelt, sollten Sie sich immer gut festhalten und die Kraftanzeige im Auge behalten. Anschließend klettern Sie über den Rücken nach unten und halten bei einem Sturz die R1-Taste gedrückt. Von der Plattform aus hängen Sie sich zu seinem Bauch, wo Sie die zweite Schwachstelle finden.

Koloss 4 (Aufenthaltort: G5)

Um auf diesen Koloss zu gelangen, müssen Sie die kleinen Tunneln bei den Hügeln nutzen. Ziehen Sie die Aufmerksamkeit des Bosses auf sich und warten Sie an einem der Eingänge ab. Steigen Sie in den Tunnel und

KOLOSS 4 Sobald sich der Boss über den Eingang bückt, können Sie nach oben klettern.



warten Sie, bis der Boss seinen Kopf senkt, um in die Öffnung zu schauen. Jetzt verlassen Sie den Tunnel auf der anderen Seite und klettern an seinem Schwanz hinauf. Auf dem Rücken sind sie relativ sicher, laufen Sie nach vorne zu seinem Hals. Dort befindet sich ein kleiner Schwachpunkt, der den Gegner dazu veranlasst, seinen Kopf zu senken, sobald Sie zustechen. Nutzen Sie die Chance und klettern Sie auf den Kopf, wo Sie die verwundbare Schwachstelle finden. Passen Sie auf, dass Sie nicht abgeworfen werden, so lange Sie auf den Kopf einstechen. Während der Boss stillhält, können Sie das Fell loslassen und Ihre Ausdauer regenerieren.

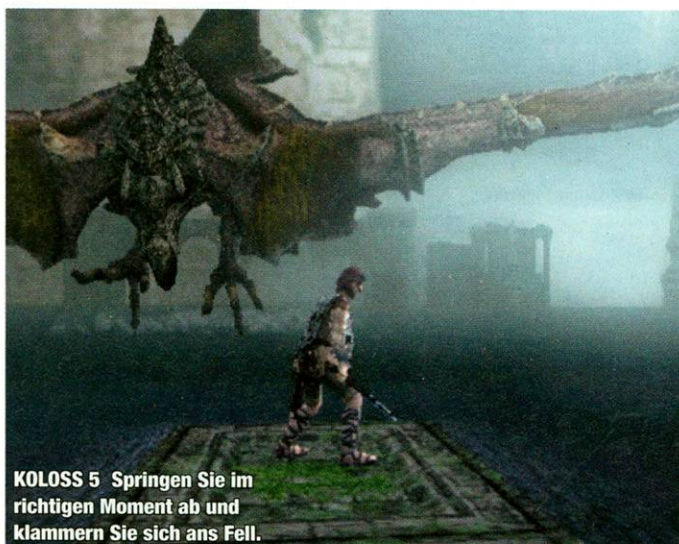
Koloss 5 (Aufenthaltort: H4)

Sobald Sie auf einer der Plattformen stehen, nehmen Sie den Bogen zur Hand und wecken den Kerl mit einem Pfeilhagel. Nach einigen Rundflügen geht der Feind zum Angriff über. Diese Chance müssen Sie nutzen und das richtige Timing finden. Kurz bevor der Gegner Ihre Position erreicht, springen Sie in die Luft und halten R1 gedrückt. Wenn alles klappt wie geplant, hängen Sie nun am Fell und können auf seinen Körper klettern. Dieser Boss hat drei Schwachstellen, die sich am Ende des Schwanzes und seiner beiden Flügel befinden. Hier gilt es, besonders auf seinen

Flug zu achten. Ändert er die Richtung, müssen Sie sich am Fell festklammern. Nehmen Sie sich zuerst den Schwachpunkt am Schwanz vor. Danach ruhen Sie sich aus und bearbeiten die Markierungen an den Flügeln. Beachten Sie dabei, dass sich in der Mitte der Flügel kein Fell befindet und Sie nur zu den Markierungen gelangen können, solange der Gegner stillhält. Wenn Sie einen der beiden Flügelpunkte zerstört haben, geht der Vogel in eine Art Sturzflug über, was Sie einen großen Teil Ihrer Ausdauer kostet. Versuchen Sie also, die Ausdauer komplett aufzuladen, bevor Sie zum Angriff übergehen.

Koloss 6 (Aufenthaltort: D6)

Dieser Riese verfügt über zwei Angriffe, die viel Schaden anrichten können. Dem Faustschlag entgehen Sie mit einem Ausweichmanöver nach rechts. Sobald der Titan mit seinem Fuß aufstampft, springen Sie in die Luft, damit Sie nicht von der Schockwelle getroffen werden. Die niedrigen Wände lassen Sie vom Giganten kaputt machen. Ihr Ziel ist es, zur anderen Seite des Raumes zu gelangen, wo Sie sich in einen schmalen Gang retten können. Warten Sie dort, bis sich der Riese bückt. Nutzen Sie dann Ihre Chance und halten Sie sich an seinen Barthaaren fest. Auf dem Rücken sind Sie wieder sicher, da



KOLOSS 5 Springen Sie im richtigen Moment ab und klammern Sie sich ans Fell.



KOLOSS 6 Verstecken Sie sich in dem kleinen Gang und springen Sie an den Bart des Riesen.



KOLOSS 7 Am Kopf des Wurms finden Sie den letzten Vitalpunkt.



KOLOSS 8 Ballern Sie auf die Beine der Kreatur.

sich der Gegner nur selten schüttelt. Die erste Markierung finden Sie natürlich auf seinem Schädel. Sobald Sie ihm die Hälfte der Treferpunkte abgezogen haben, klettern Sie seinen Rücken hinab. Der zweite Schwachpunkt befindet sich auf der linken Seite des Rückens, nur ein kleines Stück oberhalb der Gürtellinie.

Koloss 7 (Aufenthaltort: D1)

Diesmal bekommen Sie es mit einer Wasserkreatur zu tun. In regelmäßigen Abständen schwimmt der Wurm an die Wasseroberfläche und gibt mit seinen drei Tentakeln Stromschläge ab. Am Ende seines Angriffs ist der Schwanz des Bosses für einen Augenblick lang an der Wasseroberfläche, was Ihnen die Möglichkeit gibt, sich an seinem Fell festzuhalten. Solange Sie unter Wasser sind, haben Sie keine andere Wahl, als sich an dem Ungetüm festzuklammern. Wenn es allerdings auftaucht, können Sie über seinen Rücken laufen. Ihr Ziel ist es, die drei Schwachstellen an den Tentakeln zu attackieren, wodurch Sie seine Stromangriffe stoppen. Danach müssen Sie nur noch seinen Kopf erreichen, um dem Spiel ein Ende zu bereiten.

Koloss 8 (Aufenthaltort: G6)

In dieser Arena müssen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil nutzen. Zunächst machen

Sie den Bossgegner mit dem Bogen auf sich aufmerksam. Danach laufen Sie in das Mauerwerk und steigen die Treppen hinauf ins erste Stockwerk. Halten Sie sich in der Nähe einer Öffnung versteckt, denn wenn Sie sich zeigen, wird der Feind Giftwolken in Ihre Richtung spucken. Behalten Sie den Gegner jedoch im Auge und warten Sie ab, bis er an der Wand hinaufklettert. Sobald er an der Mauer hängt, zücken Sie den Bogen und feuern auf zwei seiner Beine. Wenn Sie getroffen haben, verliert der Feind den Halt, stürzt in die Tiefe und landet auf dem Rücken. Springen Sie sofort nach unten, klettern Sie auf den Bauch und bearbeiten Sie die Markierungen mit dem Schwert. Wiederholen Sie anschließend den Vorgang und geben Sie dem Bossgegner endgültig den Rest.

Koloss 9 (Aufenthaltort: D3)

Locken Sie das Monster aus der Höhle und nehmen Sie sich vor seinen Energiestrahlen in Acht. Rennen Sie permanent und bringen Sie sich mit Sprüngen und Hechttrollen in Sicherheit, da die kleinen Geschosse enormen Schaden verursachen. Auf dem Feld sind überall Geysire zu finden. Locken Sie den Feind über eine dieser kleinen Öffnungen und warten Sie, bis der Wasserstrahl nach oben schießt. Der Koloss wird in die Luft gehoben, bleibt allerdings mit

zwei Beinen auf dem Boden, wodurch er nicht umgeworfen wird. Nehmen Sie in dieser Situation den Bogen in die Hand und feuern Sie auf die Markierungen, die sich zwischen seinen Hufen und den Unterschenkeln befinden. Dadurch wird der Gigant umgeworfen und Sie können an seinem Bauch nach oben klettern. Sobald er sich aufrichtet, können Sie auf seinen Rücken steigen. Auf dem Rücken ist kein Fell, weshalb Sie sich vorsichtig vorarbeiten müssen. Ducken Sie sich in brenzligen Situationen und bahnen Sie sich einen Weg zu seinem Kopf, dort befindet sich das Symbol, das Sie bearbeiten müssen.

Koloss 10 (Aufenthaltort: B4)

Um den Sandwurm zu besiegen, brauchen Sie auf jeden Fall die Hilfe Ihres Pferdes. Galoppieren Sie durch die Höhle, bis Sie vom Wurm verfolgt werden. Bewaffnen Sie sich dann mit dem Bogen und blicken Sie nach hinten. Nach kurzer Zeit streckt der Koloss seinen Kopf aus dem Sand. Nehmen Sie die Augen des Gegners unter Beschuss. Beachten Sie dabei, dass Sie einfach nur auf die Schuss-Taste einhämmern müssen, denn der Treffer muss nicht besonders stark sein. Wenn Sie das Auge des Sandwurms verletzt haben, rast er vor lauter Wut und Schmerz in die nächste Wand. Springen Sie nun vom Pferd und klettern Sie auf seinen Körper, wo Sie zwei Markierungen



KOLOSS 9 Sobald der Wasserstrahl erscheint, werden die Schwachstellen der Beine sichtbar.



KOLOSS 10 Nehmen Sie bei der Verfolgungsjagd die Augen unter Beschuss.



KOLOSS 11 Mit dem brennenden Stock treiben Sie den Boss auf den Abgrund zu.

bearbeiten müssen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Feind erledigt haben.

Koloss 11 (Aufenthaltsort: F1)

Diese Kreatur verfügt über zwei Angriffe: Eine Rammattacke, die Sie zu Boden wirft, und einen Klauenschlag, der Schaden verursacht. Klettern Sie auf eine der Säulen und lassen Sie den Feind gegen die Wand laufen. In einer kurzen Zwischensequenz sehen Sie, wie ein kleiner Stock vom Podest geworfen wird. Heben Sie das Teil auf und klettern Sie nach oben zu den Feuerstellen. Zünden Sie den Stock an und gehen Sie zum Angriff über. Das gefährliche Biest hat Angst vor Feuer und wird panisch um sich schlagen, wenn Sie ihm zu nahe kommen. Laufen Sie stattdessen langsam nach vorne und treiben Sie das Vieh auf den Abgrund zu. Sobald es nach unten fällt, springen Sie auf seinen Rücken, klammern sich am Fell fest und schlagen auf die verwundbare Stelle ein. Sollten Sie abgeworfen werden, begeben Sie sich erneut zu dem Raum mit den Fackeln. Der Bossgegner wird Sie dort erwarten und Sie können Ihr Glück erneut versuchen. Wenn Sie flink genug sind, können Sie auch von hinten auf den Koloss springen und sich am Fell festklammern.

Koloss 12 (Aufenthaltsort: G2)

Diese Wasserkreatur ist einer der schwierigsten Kolosse. Seine Energiestrahlen sind

KOLOSS 12 Sobald er sich aufstützt, springen Sie an seinen Bauch und schlagen zu.



tödlich, allerdings bekommen Sie keinerlei Schaden ab, solange Sie tauchen. Versuchen Sie, unter einem seiner Arme hindurchzuschwimmen und sein Hinterteil zu erreichen. Dort können Sie sich am Fell festklammern und nach oben steigen. Ihr Ziel ist sein Kopf, wo sich allerdings keine Markierung befindet. Stattdessen haben Sie Steine vor sich, mit denen sich der Gigant steuern lässt. Schlagen Sie auf die Steine links, dreht sich der Koloss nach links. Genau das Gegenteil ist der Fall, wenn Sie auf die Steine rechts einschlagen. Treffen Sie mit Ihrem Schwert die vordere Steinreihe, läuft der Gigant vorwärts. Lotsen Sie ihn zu einem der kleinen Häuschen und springen Sie auf das Dach, sobald Sie nahe genug sind. Verstecken Sie sich nun hinter dem Block in der Mitte und warten Sie, bis sich der Koloss mit den Vorderbeinen auf das Dach stützt. Jetzt springen Sie zum Bauch des Ungetüms und bearbeiten seine verletzte Stelle. Nach zwei Durchgängen sollte der Kampf vorbei sein.

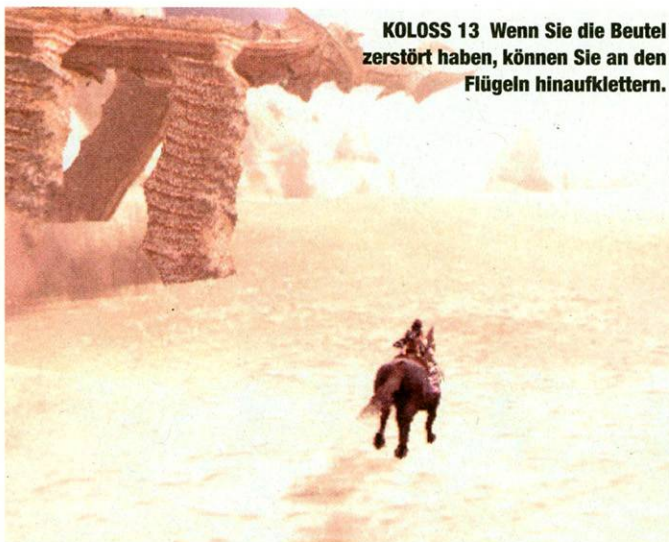
Koloss 13 (Aufenthaltsort: E6)

Um auf den zweiten fliegenden Koloss zu gelangen, müssen Sie zunächst die drei beutelähnlichen Gebilde mit einem Pfeil durchbohren. Steigen Sie auf das Pferd und nehmen Sie die Verfolgung auf. Sobald

Sie alle drei Ziele getroffen haben, lässt der Feind die Flügel hängen. Reiten Sie nahe an einen dieser Flügel heran und springen Sie aus dem Sattel. Halten Sie sich an dem Flügel fest und springen Sie Stück für Stück nach oben. Am Rücken dieses Drachen befinden sich drei aufgerichtete Klappen, unter denen sich jeweils ein Vitalpunkt verbirgt. Nach einiger Zeit taucht der Gigant allerdings in den Sand, um Sie abzuwerfen. Deswegen ist ein zweiter Durchgang nötig, um diesem Feind den Rest zu geben.

Koloss 14 (Aufenthaltsort: C2)

Bei diesem Boss können Sie nur durch Kletteraktionen über Wände und Säulen gewinnen. Der ganze Spaß beginnt bei der umgestürzten Säule in der Nähe der Treppe. Von dort aus arbeiten Sie sich voran, bis Sie die großen Säulen erreichen. Reizen Sie den Bossgegner mit Pfeilen, damit er die Säulen rammt und somit umwirft. Sobald Sie die geriffelte Struktur im Süden erreichen, haben Sie den Großteil der Arbeit geschafft. Hangeln Sie sich zur Seite, damit Sie nach oben klettern können und die letzte Säule erreichen. Sobald der Gegner seine Arbeit getan hat, wird eine Wand zerstört und gibt einen neuen Abschnitt frei. Auf der Ostseite können Sie nach oben klettern und auf die Plattform steigen.



KOLOSS 13 Wenn Sie die Beutel zerstört haben, können Sie an den Flügeln hinaufklettern.



KOLOSS 14 Über diesen Turm erreichen Sie die letzte Säule.

KOLOSS 15 Links von den Säulen klettern Sie auf die losen Platten.



KOLOSS 15 Bei diesem Sprung müssen Sie die Entfernung genau abschätzen.

Bringen Sie den Koloss erneut zur Weißglut, damit er die Stützen kaputtmacht. Die herabfallenden Trümmer zerstören seinen Panzer und geben den Vitalpunkt frei. Klettern Sie jetzt auf eine umgestürzte Säule, feuern Sie einen Pfeil auf den Gegner und gehen Sie mit der R1-Taste in die Hocke. Sobald der Boss gegen die Säule rennt, ist er für einen Moment lang orientierungslos und Sie können auf seinen Rücken springen und den Schwachpunkt mit dem Schwert bearbeiten.

Koloss 15 (Aufenthaltort: G/H1)

Blieben Sie in der Nähe der Säulen und locken Sie den Titanen an. Wenn Ihr Feind näher kommt, stellen Sie sich auf eine der Platten, die sich auf der rechten Seite befinden. Der Gigant steigt mit seinem Fuß auf die Platte und das hintere Ende wird in die Luft gehoben. Jetzt können Sie mit einem Sprung die nächste Ebene erreichen. Rennen Sie in die Mitte des Gangs und ziehen Sie erneut die Aufmerksamkeit des Bosses auf sich. Nach einigen heftigen Schlägen des Bosses fallen Blöcke herab, die Ihnen als Treppe dienen. Sobald zwei Blöcke aufeinander liegen, erreichen Sie die nächste Ebene. Hangeln Sie weiter nach links und ziehen Sie sich nach oben. Jetzt laufen Sie weiter in die entgegengesetzte Richtung und eilen die Rampe hinauf. Auf

den Torbögen gehen Sie nur wenige Schritte nach vorne und warten, bis der Koloss zuschlägt. Danach lassen Sie ihn nah genug herankommen und springen auf seinen Kopf. Die erste Markierung ist auf seiner Schädeldecke, wodurch Sie ihm den Großteil seiner Lebensenergie abziehen können. Klettern Sie nun den rechten Arm hinab und bearbeiten Sie das Symbol an seinem Oberarm. Sobald er seine Waffe fallen gelassen hat, lassen Sie sich fallen und reizen ihn, bis er einen Faustschlag ausführt. Jetzt klettern Sie auf die Innenseite seiner Hand und rammen das Schwert in die letzte Markierung.

Koloss 16 (Aufenthaltort: F8)

Die Energiestrahlen dieses Bosses sind äußerst gefährlich und legen die Spielfigur für mehrere Sekunden lahm. Deswegen sind auf dem gesamten Schlachtfeld größere Objekte verteilt, die Ihnen als Deckung dienen. Gleich zu Beginn laufen Sie nach rechts hinter die Säule und springen in den Tunnel. Am anderen Ende erwartet Sie die gleiche Situation. Rennen Sie von Deckung zu Deckung und springen Sie in den nächsten Tunnel. An einer Stelle müssen Sie sich an einer Säule entlanghangeln, um den nächsten unterirdischen Gang erreichen zu können. Arbeiten Sie sich voran, bis Sie direkt unter dem Boss stehen. Danach

beginnt der Aufstieg über die einzelnen Plattformen. An seinem Rücken finden Sie den ersten Schwachpunkt. Stoßen Sie Ihr Schwert in die Markierung und springen Sie anschließend auf die Hand des Feindes. Danach müssen Sie in einer ruhigen Sekunde auf den Oberarm des Bossgegners klettern. Dort finden Sie nicht nur den nächsten Schwachpunkt, sondern Sie können in einer ruhigen Phase Ihre Ausdauer aufladen. Haben Sie den Schlag ausgeführt, bietet sich die Gelegenheit, auf seine andere Hand zu springen. Klettern Sie auf den Handrücken und rammen Sie das Schwert ins Fleisch des Kolosses. Er hebt die Hand in die Luft und hält sie für einen langen Zeitraum still, um die Wunde zu betrachten. Nehmen Sie nun das Schwert in die Hand und lenken Sie die Lichtstrahlen auf die fellbedeckte Schulter, um einen versteckten Schwachpunkt zu entdecken. Sobald Sie den Punkt gefunden haben, feuern Sie einen Pfeil auf diese Stelle. Anschließend führt der Boss seine Hand zu dieser verwundeten Stelle und Sie können auf seinen Hals hüpfen. Am Kopf befindet sich der Vitalpunkt, durch den Sie den letzten Endgegner bezwingen können. Da er sich sehr häufig schüttelt, sollten Sie die ruhigen Augenblicke im Zweifelsfall zum Ausruhen benutzen, damit Sie nicht von vorne anfangen müssen.

KOLOSS 16 Auf seinem Oberarm haben Sie die Gelegenheit, die Ausdauer aufzuladen.



KOLOSS 16 Mit dem Schwert entdecken Sie seinen versteckten Schwachpunkt.

CHEATS & CODES



**UWE
HÖNIG**
31, Redakteur

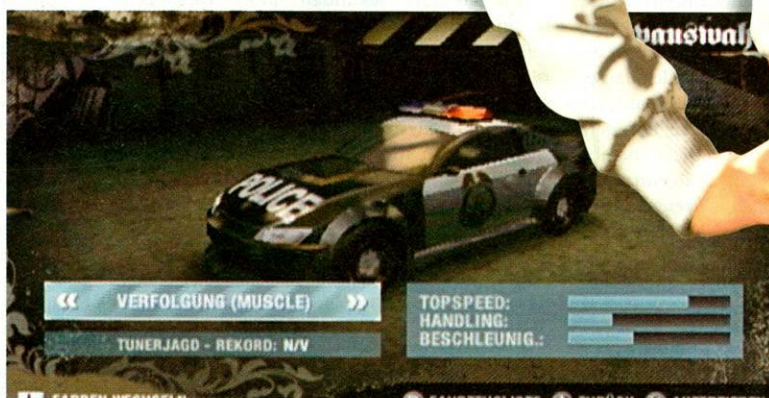
Diesen Monat
verwöhnen
wir Sie unter
anderem mit
**hilfreichen
Cheats zu
einigen PSP-
Krachern!**

Need for Speed Most Wanted 5-1-0

CHEAT Mit unseren Cheats gibt's gleich zu Beginn mehr Geld.

Auch auf der PSP macht das neue *Need for Speed* eine Menge Spaß, allerdings muss man ganz schön ackern, bis ausreichend Kohle für coole Karren und Zubehör vorhanden ist. Mit unseren Cheats bekommen Sie gleich zu Beginn des Spiels 100.000 Dollar spendiert, die Sie nach Herzenslust ausgeben dürfen. Der zweite Cheat schaltet neben 100.000 Dollar auch noch die Polizeifahrzeuge für den Tuner-Takedown-Modus frei.

100.000 Dollar Startkapital
Als Profilnamen **!bacon** eingeben
Polizeifahrzeuge im Tuner-Takedown-Modus freischalten
Als Profilnamen **!get-set** eingeben



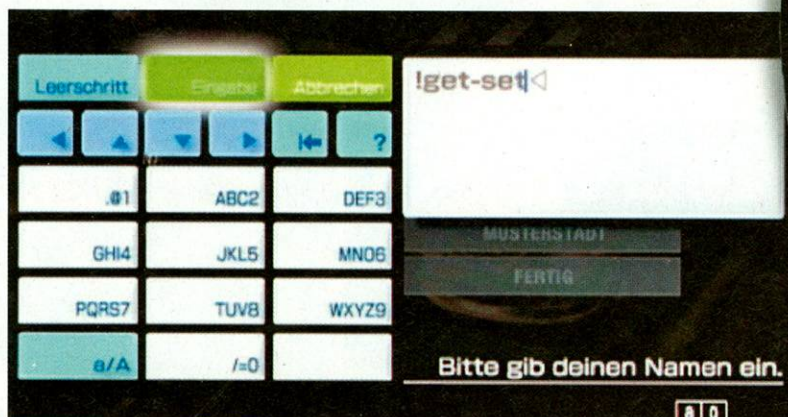
ERGEBNIS Und schon sind die schnellen Polizeifahrzeuge freigeschaltet.

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.



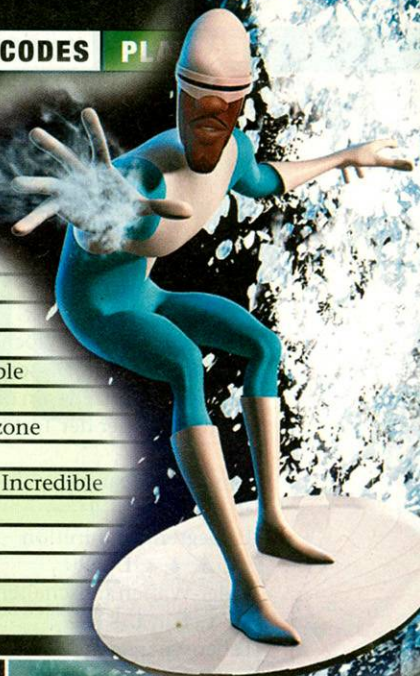
PROFILSCHUMMELEI Geben Sie einen der Cheats als Profilnamen ein.

Die Unglaublichen Der Angriff des Tunnelgräbers

CHEAT So erreichen Sie die höchsten Erfahrungsstufen!

Um die beiden beliebten Helden in ihrem neuesten und Videospiel-exklusiven Abenteuer mit Supermoves und Erfahrungspunkten zu versorgen, pausieren Sie einfach das laufende Spiel und drücken im Pause-Menü auf die Kreis-Taste. Wählen Sie dort „Geheimnisse“ aus und geben Sie die nebenstehenden Passwörter ein. Die beiden Erfahrungspunkte-Cheats dürfen übrigens beliebig oft verwendet werden – oder Sie nehmen gleich den praktischen Maximale-Erfahrungspunkte-Cheat.

Alle Levels freischalten
LEVELLOCKSMITH
Frozones Supermove
FROZBOOM
Mr. Incredibles Supermove
MRIBOOM
1.000 Erfahrungspunkte Frozone
FROZPROF
1.000 Erfahrungspunkte Mr. Incredible
MRIPROF
Maximale Erfahrungspunkte für Frozone
FROZMASTER
Maximale Erfahrungspunkte für Mr. Incredible
MRIMASTER
Energie-Cheat
WHYMUSTWEFIGHT
Galerie freischalten
SHOWME



Tiger Woods PGA Tour 06

CHEAT Mit unseren Cheats gelangen Sie an alle Extras.

Das neueste *Tiger Woods* hält unter den Optionen mal wieder eine Passwort-Eingabe parat, mit der Sie neue Klamotten oder Charaktere freischalten können. Die korrekte Eingabe eines Cheats wird nicht durch eine Textmeldung bestätigt. Vielmehr müssen Sie auf das Geräusch nach der Aktivierung eines Cheats achten: Der etwas längere, schleifende Soundeffekt weist auf eine richtige Eingabe hin. Wenn der Cheat falsch war, ertönt lediglich ein kurzes Blubbern.

Alle Golfer

wooglin

Alle Kurse

itsinthehole

Alle Schläger

clubb11

Tiger Woods mit Kappe

goldenage

Tiger Woods mit

gestreifter Hose

technicolor

Tiger Woods mit altem Outfit

throwback

Tiger Woods mit

alternativem Outfit

oldskool



ALTBACKEN

Das „throwback“-Passwort versetzt Tiger Woods zumindest klamotten-technisch in die Vergangenheit.

ALLE CHARAKTERE

Mit der Eingabe dieses Cheats schalten Sie alle gesperrten Golfer frei.



FREIE AUSWAHL Neben den praktischen Cheats für mehr Erfahrungspunkte haben wir auch noch eine Levelwahl für Sie ausgegraben.



GUT GERÜSTET Unsere beiden Helden sind nun mit Supermoves und massig Energie beinahe unbesiegtbar.

Sniper Elite

CHEAT So verändern Sie die Eigenschaften der Patronen.

Um Ihre Munition bei *Sniper Elite* entscheidend zu modifizieren, müssen Sie lediglich ein neues Profil erstellen und als Namen einen unserer Codes eingeben. Anschließend sind Ihre Kugeln höchst explosiv und richten ordentlichen Schaden an oder sind so leise, als wären sie durch einen Schalldämpfer abgefeuert worden.

Leise Patronen

Als Profilnamen stealth eingeben

Explosive Patronen

Als Profilnamen panzer eingeben



EINFACHER CHEAT Per Profilnamen dürfen Sie bei *Sniper Elite* problemlos neue Patronen herbeischummeln.

Twisted Metal: Head-On

CHEAT Einfache Tastenkombinationen machen Sie unbesiegt.

Das aufregende und höchst explosive Car-Combat-Spektakel enthält coole Tastenkombinationen für mehr Energie oder bessere Kanonen. Die Codes dürfen Sie einfach mitten im Spiel eingeben, während durch eine Textzeile am oberen Bildschirmrand die erfolgreiche Aktivierung bestätigt wird. Die erneute Eingabe einer der Tastenkombinationen schaltet den Effekt in der Regel wieder aus.

Unverwundbar
→, ←, ↓, ↑, L + R
Unbegrenzte Munition
▲, ▲, ↓, ↓, L + R
Killer-Waffen freischalten
X, X, ↑, ↑, L + R
Lebensenergie auffüllen
L + R halten, dann ▲, X, ■, ●
Unbegrenzte Waffenpower
L + R halten, dann ▲, ▲, ↓, ↓
Mega-Kanonen freischalten
L + R halten, dann X, ▲, X, ▲



Metal Gear Acid

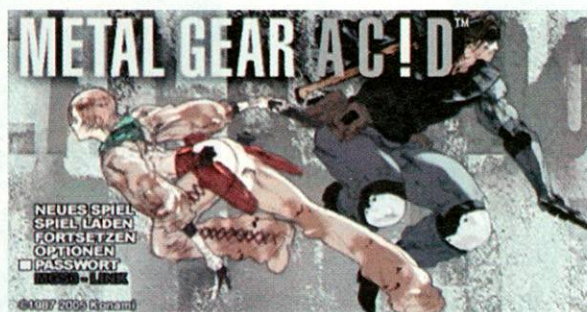
CHEAT Durch simple Passwörter gelangen Sie an neue Karten!

Bei *Metal Gear Acid* werden bekanntermaßen alle Tätigkeiten mithilfe von Aktions-Karten ausgeführt. Mit unseren praktischen Passwörtern können Sie nun ohne Probleme einige mächtige Karten freischalten und später im Spiel verwenden. Probieren Sie beispielsweise die Jehuty-Karte aus, die bei Aktivierung sämtliches Equipment in einem Raum zerstört. Die Eingabe der Codes erfolgt unter dem Menüpunkt „Passwort“ und wird mit einer Textmeldung bestätigt.

Viper-Karte (Nummer 173)
Viper
Mika-Slayton-Karte (Nummer 178)
Mika
Karen-Hojo-Karte (Nummer 182)
Karen
Jehuty-Karte (Nummer 184)
Jehuty
XM8-Karte (Nummer 199)
Xmeight



SPEZIALKARTE Mit unseren Passwörtern können Sie unter anderem die mächtige Jehuty-Karte freischalten.



PRAKTISCHE FUNKTION Bei *Metal Gear Acid* gelangen Sie direkt über das Hauptmenü in die Passwort-Sektion.

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 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 Unglaublichen: Der Angriff des T.	04/2006
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
Flatout	03/2005
Full Spectrum Warrior	09/2005
GoldenEye: Rogue Agent	05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Heroes of the Pacific	01/2006
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
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	05/2005
Metal Gear Acid (PSP)	04/2006
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NanoBreaker	09/2005
Need for Speed Most Wanted	03/2006
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP)	04/2006
Neo Contra	05/2005
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
Rumble Roses	06/2005
Scaler	08/2005
Shrek Superslam	03/2006
Sniper Elite	04/2006
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 Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	12/2005
Tiger Woods PGA Tour 06	04/2006
Tony Hawk's American Wasteland	02/2006
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
True Crime New York City	02/2006
Twisted Metal: Head-On (PSP)	04/2006
Ultimate Spider-Man	01/2006
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
Scarface	___	☐	☐	☐
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	___	☐	☐	☐
Onimusha: Dawn of Dreams	___	☐	☐	☐
Splinter Cell: Double Agent	___	☐	☐	☐
Killzone: Liberation	___	☐	☐	☐
Splinter Cell: Essentials	___	☐	☐	☐
DTM Race Driver 3	___	☐	☐	☐
Black	___	☐	☐	☐
FIFA Street 2 (PS2)	___	☐	☐	☐
Profitipps Shadow of the Colossus	___	☐	☐	☐

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: ____
 Thema des Monats: ____ Test: ____ Vorschau: ____
 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 04,
 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: 04/06)

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

Capcom	8-9
Codemasters	2
COMPUTEC MEDIA AG	31, 45, 59, 69, 77, 85
Electronic Arts	100
Jamba	97
Jöllnbeck	99
Take 2	3, 27
Ubisoft	11
Wilkinson	35

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.buenavistagames.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 (Tipps & Tricks) de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 966	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 04/2006, 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 Sevkett 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 Malk Bütefür, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Meyer, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Oliver Beck, Christian Schönlein

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, 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 Dziewizek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Redaktion Computec Internet Agency GmbH
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 Quadt, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; 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

Anzeigen disposition Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten 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, Abo-Service 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 84025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obrocnow Modlina 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

EROTIKDOWNLOAD

so geht's
Sende z.B. Erotik780
per SMS an 33333*



HANDYBILDER



ANIMIERTE HANDYBILDER



Wir haben die Originale!

CHARTS	
1	Mundstuhl Meckertassen Sing3145
2	Sean Paul - Ever Blazin' Sing3146
3	Sugababes - Ugly Sing3147
4	Notorious B.I.G. - Nasty Girl (Chorus) Sing3148
5	The Pussycat Dolls - Stickwitu Sing3149
6	Eminem - When I'm Gone Sing3150
7	Bob Sinclar - Love Generation Sing3151
8	Madonna - Hung Up (Chorus) Sing3152
9	B-Tight/Tony D./G-Hot - Aggro Berlin Zeit Sing3153
10	Rapsoul - Verzweifelt Sing3154
11	Chris Brown - Run It Sing3155
12	Bushido - Augenblick Sing3156

HANDY SOFTWARE

VIDEOKLINGELTÖNE



Du kannst Text als Laufschrift auf dem Display ausgeben

Handy3440



Die neue coole Handy-Uhr mit drei verschied. Motiven

Handy3441

FUN SOUNDS

so geht's
Sende z.B. Hit2570
per SMS an 33333*

Der Bescheuerte Frosch Auf Speed	Hit2570
F1 Rennwagen	Hit2571
Fliegeralarm Sirene	Hit2572
Fußball Stadion	Hit2573
Kiffer - Lachanfall	Hit2574
Sinnloses Monstergeplapper	Hit2575

HANDYTHEMES



HANDY SPIELE



1 sende 2 an 3 downloaden 4 und erhalte

333333*

In allen Netzen verfügbar

+ 9222 (SFr 9,90)

* Im Monat (Sparabos) 4,99€

Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Software	Guthaben: 2 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück
Funsounds	Guthaben: 5 Stück

* jeweils pro Monat als Guthaben (+Transport/WAP/GPRS). Guthabennutzung: SMS, www.play-zone.de, wap.jamba.de, LISTE an 33333*. Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Jederzeit Kündigung: STOPCOOL an 33333. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 5/Bestellung. Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB: www.play-zone.de

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220, 6600, 6630; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65, CL75; Sony Ericsson: K700i, D750i. Videoklingeltöne Handyinfo: Nokia: 3230, 3660, 6260, 6630, 6670, 6681, 7610, 7650, N-Gage (QD); Handybilder Handyinfo: LG: C1100, B2050, G5400; Motorola: Razr V3, V980, C980; Nokia: 6230, 3510i, 6100; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, C65, M65; Sony Ericsson: K700i, T630, S700i. Animierte Handybilder Handyinfo: LG: C3320, B2050, F2100; Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Samsung: D500, E700, X460; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i, S700i, V800. Themes Handyinfo: Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610. Spiele Handyinfo: Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, Z1010. Software Handyinfo: Motorola: C650, E1000, V550; Nokia: 3220, 5100, 6680, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720, P700; Sharp: GX30, TM200; Siemens: C65, S65, SX1; Sony Ericsson: K300i, Z1010. Erotik Download Handyinfo: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gage (QD); Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010, T610; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

VORSCHAU

Ausgabe 05/2006 ab **22.03.06** am Kiosk!

Tomb Raider Legend

Die Welt wartet gespannt auf Lara Crofts Comeback – kann *Tomb Raider: Legend* das enttäuschende *The Angel of Darkness* vergessen machen? Unser Test in der kommenden Ausgabe gibt darauf die Antwort!

Der Pate

Nach dem ausführlichen Spielbericht im letzten Heft folgt nächsten Monat der Test von EAs Mafia-Epos. Bestätigt sich der sehr gute Ersteindruck?



Dragon Quest

Die Reise des verwunschenen Königs



Erinnerung an unser ... „Zusammentreffen“ ...
*: Mein Name ist Angelo. Ich wohne in der Maella-Abtei.

Grund zum Feiern für Rollenspiel-Fans: Der achte Teil von Square Enix' Kultserie erscheint im April auch in Europa! Wir testen die deutsche Version.

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
24: The Game	22. März
Blood Rayne 2	10. Februar
BUZZ! Das große Quiz	22. März
Commandos Strike Force	17. März
Der Pate	16. März
Driver: Parallel Lines	16. März
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	2. März
Final Fight Streetwise	24. März
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	März
Gauntlet: Seven Sorrows	24. Februar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ende März
Onimusha: Dawn of Dreams	17. März
Outrun 2006: Coast 2 Coast	24. März
Pro Evolution Soccer Management	Ende März
Tak: Die große Juju-Jagd	10. Februar
World Racing 2	2. Februar

Titel	Termin
Field Commander	1. Quartal
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	2. März
Football Manager 2006	Ende März
Key of Heaven	29. März
Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
Mega Man Powered Up	24. März
Midway Arc. Treasures Ext. Play	17. Februar
Mortal Kombat Deception Unchained 1.	Quartal
Outrun 2006: Coast 2 Coast	24. März
Splinter Cell Essentials	1. Quartal
Tokobot	März
Untold Legends: The Warrior's Code	1. Quartal
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal
Worms: Open Warfare	März

WEITERE THEMEN

Von wegen Trilogie!

Es wird Zeit für den Test zu *Onimusha: Dawn of Dreams*.

Fahrprüfung

Kann *Reflections* mit *Driver: Parallel Lines* wieder punkten?

Echtzeit-Abenteuer

24: *The Game* bringt die erfolgreiche TV-Serie auf die PlayStation 2 – Test!

Unterwegs schleichen

Wie spannend gestaltet sich *Splinter Cell Essentials* (PSP)?

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



PSM

Das unabhängige Magazin für PlayStation und PSP

- 50 Highlights für das Jahr 2006: Die Zukunft der Spiele auf 19 Seiten!
- *Medal of Honor Airborne*: Wie die Serie sich untreu und dadurch aber besser wird.
- *Tomb Raider: Legend* – Weshalb Lara die Frau des Jahres ist.
- PlayStation 3 – Premiere in Las Vegas? Alle News von der CES!



PSW

PS2 • PSP • PS3 • Die ganze Welt der PlayStation

- *DTM Race Driver 3*: 6 Seiten Testfahrt – Mit allen Facetten des Motorsports gegen *Gran Turismo*
- *Kingdom Hearts II*: Disney-Rollenspiel von den Final Fantasy-Entwicklern
- *Driver 4*: „So gut wie der zweite Teil“ – kann Atari Wort halten?
- *Commandos Strike Force*: Wie Strategie und Action wirklich harmonieren.



POWER FEEDBACK



WELCOME TO THE REAL WORLD

stellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™
 mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus hochwertigem Kunstleder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | a
 oge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertasten | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale
 e und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2,
 rogrammierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Powe
 PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus hochwertigem Kunstleder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuert
 ten | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale
 PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus hochwertigem Kunstleder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuert
 ten | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale
 PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus hochwertigem Kunstleder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuert
 ten | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale



Hardware
 Note 1,78 02/05

**Computer
 Spiele**
 Testsieger
 01/05

HIT
 XBOX
 ZONE
 Xbox Zone 01/2005

**Computer
 Spiele**
 Preis-Leistungs-
 Sieger
 01/05

GameStar
 Preistipp Lenkräder
 01/2005

**NZONE
 HIT**
 01/2005

4in1 Power Feedback Racing Wheel

WWW.SPEED-LINK.COM

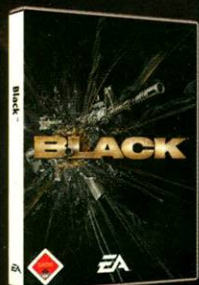


BLACK

BLACK FÜHRT DICH IN EINE WELT OHNE SANKTIONEN: JENSEITS DES MILITÄRS, JENSEITS DES GESETZES, JENSEITS ALLER KONSEQUENZEN. DEINE MISSION: DIE ZUR STRECKE ZU BRINGEN, DIE NIEMAND SONST STOPPEN KANN - WENN NÖTIG MIT ALLEN MITTELN.

"SEI GERÜSTET FÜR BLACK. DER SPEKTAKULÄRSTE MACHO-SHOOTER ALLER ZEITEN."

PLAYSTATION 2 - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



electronic-arts.de



PlayStation 2

© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and BLACK are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.