

PLAYZONE



AUF DVD IM HEFT:

PLAYZONE-SHOW
mit Metal Gear Solid 4,
Final Fantasy XIII,
Killzone Liberation,
God of War 2 u. v. m.

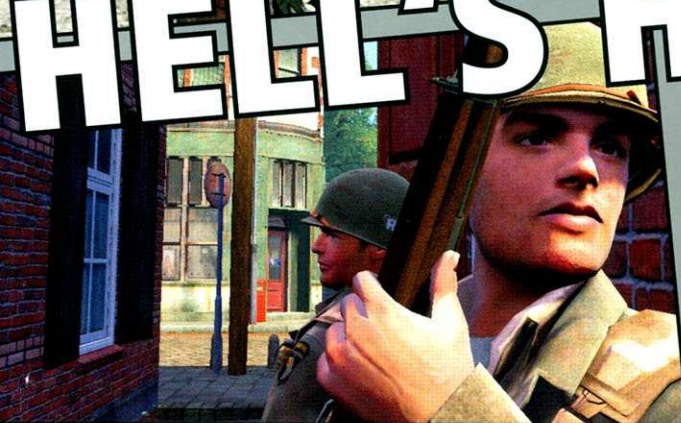
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 16 JUSCEN
usk

GOD OF WAR 2
MGS 4
FINAL FANTASY XIII
KILLZONE LIBERATION

REALISMUS PUR:
DER TAKTIK-SHOOTER-HIT FÜR PS3!

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

EXKLUSIVES
ENTWICKLER-
INTERVIEW!



DEUTSCHLAND-PREMIERE!

GTA LIBERTY CITY STORIES

MEGA-TEST & PROFITIPPS AUF 10 SEITEN!





DUAL VIBRATION



Jeweils in ROT und BLAU erhältlich



ChromePad, RED



CrystalPad, BLUE



Neuer Glanz in Deiner Hütte

**Crystal Pad
& Chrome Pad**



WWW.SPEED-LINK.COM

REGELRECHT ERSCHLAGEN ... wurden wir in diesem Monat von der zahlreichen Leserpost zum neuen Look und Design der PLAYZONE.



Von links nach rechts:

Stefanie Schetter (DVD-Redaktion), Sebastian Stange (Praktikant), Michael Pruchnicki (Redaktion), Thomas Schreiner (Redaktion), Maik Bütelfür (Redaktion), Wolfgang Fischer (Redaktion), David Mola (Layout), Matthias Schöffel (Layout), Thomas Eder (Redaktion), Uwe Hönig (Redaktion), Marius Wallat (Praktikant), Christian Schönlein (Redaktion), Britta Rasp (Layout)

Die PlayStation 2 lebt!

Vorteil Sony

GameCube und Xbox vor dem Aus?

Die E3 ist in jedem Jahr der entscheidende Event für die Videospielbranche, bei dem natürlich auch die Trends für das Weihnachtsgeschäft gesetzt werden. Einer dieser Trends ist die Konzentration der drei Hardware-Hersteller auf die nächste Generation. Kein Wunder, schließlich sollen sowohl Wii als auch PlayStation 3 dieses Jahr noch erscheinen. Aber was passiert mit der aktuellen Konsolengeneration? Die stirbt erfahrungsgemäß mehr oder weniger schnell aus, wobei auf der Messe deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Plattformen zu beobachten waren. Die beste Figur machte da noch die PS2, die auf jeden Fall bis Mitte/Ende nächsten Jahres mit Software versorgt wird. Knapp 100 Spiele wurden für die gute alte PlayStation 2 auf der E3 gezeigt. Weit mehr als für GameCube und Xbox zusammen, darunter auch echte Highlights wie *Just Cause*, *God of War II*, *Yakuza* oder *Pro Evolution Soccer 6*. Wer sich zum Start keine PlayStation 3 leisten kann oder aufgrund der zu erwartenden hohen Nachfrage keine bekommt, muss also nicht in die Röhre schauen. GameCube- und Xbox-Besitzern bleibt hingegen wohl kaum etwas anderes übrig, als den Sprung zur nächsten Generation ein wenig früher zu vollziehen.

DIE „NEUE“ PLAYZONE – EIN VOLLER ERFOLG!

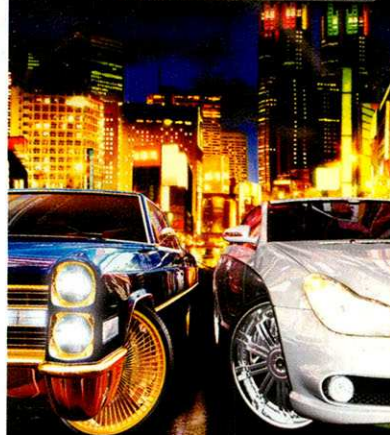
An dieser Stelle möchten wir uns herzlich bei Ihnen für das überwältigend positive Feedback zur runderneuten PLAYZONE bedanken, und zwar im Namen des kompletten Teams. Alle Redakteure, Layouter und Praktikanten haben in den letzten Wochen keine Mühen (und selbstverständlich zahllose Überstunden!) gescheut, um dieses Megaprojekt zu verwirklichen. Dementsprechend war die Freude über die unheimlich vielen Zuschriften per Post, SMS und E-Mail natürlich riesengroß. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir nicht jeden Brief beantworten können!

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihr PLAYZONE-Team



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

灣岸
MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition REMIX



**JETZT NUR
29.95€***

NEUE RENNEN IN DER
TOKYO CHALLENGE

MEHR ALS 20 NEUE
FAHRZEUGE

25 BRANDNEUE
MUSIK-TRACKS



ERHÄLTICH FÜR
PLAYSTATION®2
UND XBOX®

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/MIDNIGHTCLUB3



PlayStation®2

© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, the R logo, Midnight Club, Midnight Club Remix and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, DUB® and the DUB Edition™ logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "XBOX" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (BMB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. *unverbindliche Preisempfehlung

Jetzt noch
fetter: **Das
PLAYZONE
Plus-Abo**

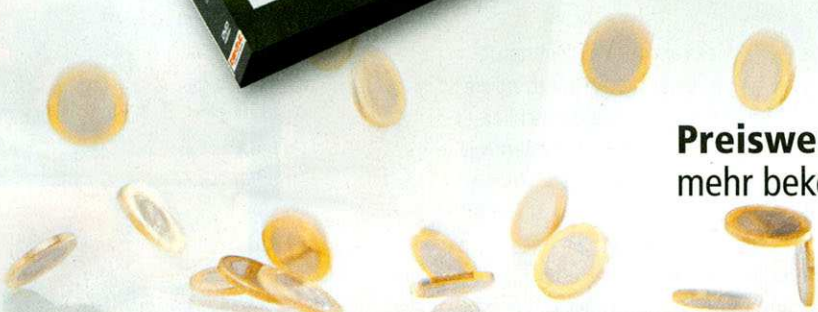
PLAYZONE

Viele exklusive Vorteile für unsere Abonnenten!
Tolle Gratis-Prämien für den Werber!



Prall gefüllte **Doppel-DVD**
mit **Videoinhalten** zu **allen
Konsolen**. Die ganze Welt der
Videospiele erleben!

Exklusive **DVD-Box mit Inlay**
und Inhaltsbeschreibung!



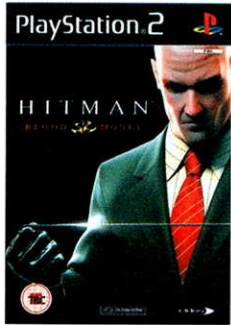
Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!



Pünktlich und bequem
frei Haus – noch vor dem
offiziellen Erscheinungstermin!

Plus-Abo

Mehr Infos, mehr Konsolen, mehr Spiele!
Der komplette Überblick über alle Highlights
der Videospielwelt!



Hitman: Blood Money (PS2)*

Der glatzköpfige Profikiller Hitman kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück – und dieses Mal wird er mit kalter und knallharter Währung bezahlt.

Prämien-Nr.: 002986



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (PS2)

Im Detail deutlich verbessert und mit mehr Multiplayer-Optionen ausgestattet – ein Muss für Taktik-Fans!

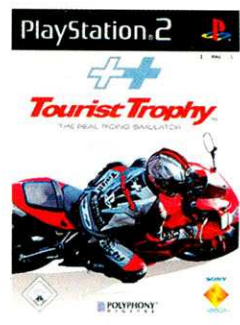
Prämien-Nr.: 002987



FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2006 (PS2)

Einziges offiziell lizenziertes Videospiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 2006. Emotionen und Leidenschaft pur!

Prämien-Nr.: 002983



Tourist Trophy (PS2)

Auf insgesamt 35 verschiedenen Strecken wie Nürburgring oder Valencia können Sie den ultimativen Adrenalinkick auf zwei Rädern erleben.

Prämien-Nr.: 002988



SOCOM U.S. Navy SEALs 3 (PS2)

Knallharter Taktik-Shooter. Machen Sie sich bereit für die ultimative Online-Schlacht und erleben Sie hautnah die 32-Spieler-Action der SEALs.

Prämien-Nr.: 002991



SingStar Rocks inkl. Mikro (PS2)

Es gibt wieder einen Grund, das Mikrofon in die Hand zu nehmen! Mit neuen Liedern gibt es Karaoke Spaß bis zum Abwinken.

Prämien-Nr.: 002990



Black (PS2) *

Nach vier Burnout-Spielen mischt Entwickler Criterion mit Black das Ego-Shooter-Genre auf. Ein absoluter Volltreffer - nicht nur für Fans!

Prämien-Nr.: 002872



50-Euro-Gutschein

Die aktuelle Auswahl ist nichts für Sie? Dann wählen Sie einfach den Gutschein von Playcom und gehen Sie nach Lust und Laune shoppen!

Prämien-Nr.: 002918

Einfach und bequem
online abonnieren:

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

* Dieser Titel hat von der USK die Alterseinstufung „keine Jugendfreigabe“ erhalten. Es ist daher eine Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig, die seine Volljährigkeit belegt.

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 das PLAYZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 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:
(* Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen).

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. 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)

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 14 Japan-News

REPORTAGE

- 16 Faszination Videospiele

JEDEN MONAT

- 79 Feedback
- 80 Hardware
- 96 Impressum
- 39 Info-Center: Charts
- 40 Info-Center: Die besten Spiele
- 44 Info-Center: Die Redaktion
- 36 Info-Center: Most Wanted
- 38 Info-Center: Termine
- 45 Info-Center: Test-Center
- 55 LWL-Abo
- 59 Mini-Abo
- 97 Nachspiel
- 04 Plus-Abo
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

AND 1 Streetball	64
Assassin's Creed	30
Astonishia Story	72
Brothers in Arms: Hell's Highway	26
Call of Duty 3	10
Capcom Classics Remixed	73
Dragonball Z: Shin Budokai	74
FlatOut 2	56
Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest	11
Forbidden Siren 2	60
Football Manager Handheld	74
GTA Liberty City Stories	46, 82
Haze	34
Hitman: Blood Money	86
LocoRoco	66
Metal Gear Ac!d 2	70, 92
Micro Machines V4	62, 74
Monster Hunter: Freedom	72
Pro Evolution Soccer 6	10
Rampage: Total Destruction	94
Samurai Shodown	92
Sensible Soccer	62
SingStar Deutsch Rock-Pop	12
Shinobido: Weg des Ninja	11
Street Fighter Alpha Anthology	65
Super Monkey Ball Adventure	65, 74
Taito Legends 2	62
Talkman	12
The Da Vinci Code – Sakrileg	93
Tomb Raider: Legend	68, 94
Tourist Trophy	52
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	73
X-Men: The Official Game	93

16 | Faszination Videospiele



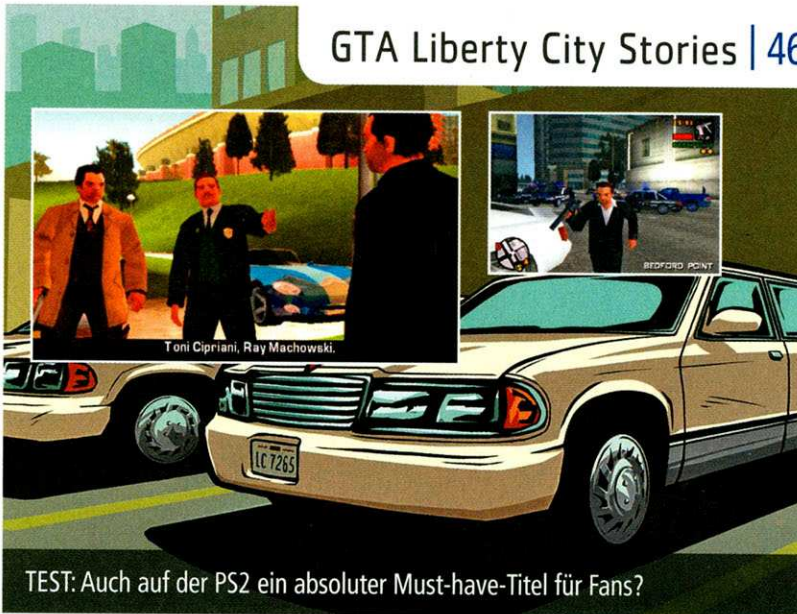
26 | Brothers in Arms: Hell's Highway



30 | Assassin's Creed



GTA Liberty City Stories | 46



Tourist Trophy | 52



LocoRoco | 66



VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 Assassin's Creed
- 26 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 34 Haze

TEST

PlayStation 2

- 64 AND 1 Streetball
- 56 FlatOut 2
- 60 Forbidden Siren 2
- 46 GTA Liberty City Stories
- 62 Micro Machines V4
- 62 Sensible Soccer
- 65 Street Fighter Alpha Anthology
- 65 Super Monkey Ball Adventure
- 62 Taito Legends 2
- 52 Tourist Trophy

PSP

- 72 Astonishia Story
- 73 Capcom Classics Remixed
- 74 Dragonball Z: Shin Budokai
- 74 Football Manager Handheld
- 66 LocoRoco
- 70 Metal Gear Ac!d 2
- 74 Micro Machines V4
- 72 Monster Hunter: Freedom
- 74 Super Monkey Ball Adventure
- 68 Tomb Raider: Legend
- 73 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

TIPPS

Cheats & Codes

- 92 Metal Gear Ac!d 2
- 94 Rampage: Total Destruction
- 92 Samurai Shodown
- 93 The Da Vinci Code – Sakrileg
- 94 Tomb Raider: Legend
- 93 X-Men: The Official Game

Profitipps

- 82 Grand Theft Auto Liberty City Stories
- 86 Hitman: Blood Money

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

Metal Gear Solid 4



SALUT! Gleich vier Metal-Gear-Titel sind auf der aktuellen PLAYZONE-DVD vertreten. BILD: KONAMI

VORSCHAU

Final Fantasy XIII (PS3)
Fluch der Karibik 2 (PSP)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Gangs of London (PSP)
Genji 2 (PS3)
God of War II (PS2)
Heavenly Sword (PS3)
Indiana Jones 2007 (A.T.) (PS3)
Juiced: Eliminator (PSP)
Killzone Liberation (PSP)
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
Mortal Kombat: Armageddon (PS2)
Mortal Kombat Unchained (PSP)
MotorStorm (PS3)
NBA 07 (PS2)
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Splinter Cell Double Agent (PS3, PS2)
Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
Scarface (PS2)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Warhawk (PS3)
The Legend of Spyro: A New B. (PS2)
Unreal Tournament 2007 (PS3)

TEST

AND 1 Streetball (PS2)
Dragon Ball Z: Shin Budokai (PSP)

X-PORT-SAVEGAMES

Ace Combat 5 I Tekken 5
Tomb Raider: Legend
WWE Smackdown! vs. Raw

FlatOut 2 (PS2)
LocoRoco (PSP)
Metal Gear Acid 2 (PSP)
Pac-Man World 3 (PSP)
Super Monkey Ball Adventure (PS2)
The Da Vinci Code – Sakrileg (PS2)
Tomb Raider: Legend (PSP)
Tourist Trophy (PS2)
X-Men: The Official Game (PS2)

BONUS

Silent Hill Origins (A.T.) (PSP)
Sony-Trailer-Show für PS2
Sony-Trailer-Show für PSP

SPIEL-TRAILER

Assassin's Creed
Coded Arms Contagion
Elveon
Formel Eins 2006
God Hand
GTA: Liberty City Stories für PS2
Heavy Rain
Medal of Honor: Airborne
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel
Rainbow Six: Vegas
Rayman: Raving Rabbids
Silent Hill Origins (A.T.)
The Eye of Judgement

MAX-DRIVE

24 – The Game I Ace Combat 5
Dragon Quest VIII I FIFA Street 2
FlatOut I SOCOM 3

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Highlights der E3 2006:
F.E.A.R. (X360)
Gears of War (X360)
Halo 3 (X360)
Heavy Rain (X360)
Medal of Honor: Airborne (X360)
M.K.: Armageddon (Xbox)
Rainbow Six: Vegas (X360)
Scarface (Xbox)
Shadowrun (X360)
Splinter Cell Double Agent (X360)
The Darkness (X360)

TEST

Rumble Roses XX (X360)

SPIEL-TRAILER

Bombberman Act: Zero
Rockstar Games präs. Tischtennis
Rumble Roses XX

N-ZONE

VORSCHAU

Children of Mana (DS)
Pokémon Ranger (DS)

Tales of Phantasia (GBA)

Tetris DS (DS)

Trauma Center: Under the K. (DS)

TEST

Animal Crossing: Wild World (DS)
Dr. K.s Gehirn-Jogging (DS)
Final Fantasy IV Advance (GBA)
Metroid Prime: Hunters (DS)
Odama (GC)
Super Princess Peach (DS)

BONUS

Rayman: Raving Rabbids (Wii)

SPIEL-TRAILER

Castlevania: Portrait of Ruin
Lunar Knights
Red Steel

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die PLAYZONE-DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel!
Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif,
Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem
online bestellen unter
<http://abo.play-zone.de>

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 passieren, dass eine DVD beschädigt wird.

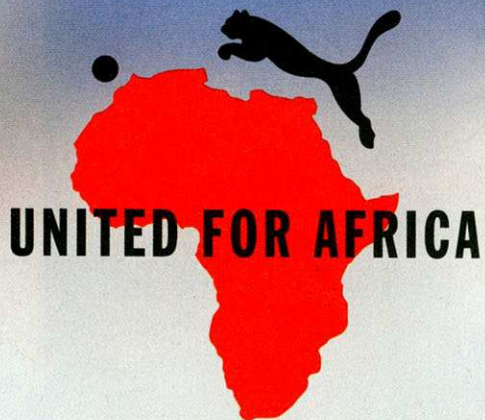
Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 08/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von



UNITED FOR AFRICA

HELFFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**
PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA
GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA



TOPS & FLOPS

Wir verraten Ihnen, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.



BILD: PLAYZONE

DIE NEUE PLAYZONE

Die vielen positiven Zuschriften lassen nur einen Schluss zu: Das neue Design kommt hervorragend an.



BILD: PLAYZONE

HANDHELD-HIGHLIGHT

Das witzige, herrlich abgedrehte Geschicklichkeitsspiel *LocoRoco* von Sony sollte in keiner PSP-Sammlung fehlen.



BILD: PLAYZONE

HIT IM ZWEITEN ANLAUF

Crash-Racer *FlatOut 2* hat sich dank deutlicher Verbesserungen zum Vorgänger den PLAYZONE-Award redlich verdient.



BILD: SONY

PS3-Preis zu hoch

Weltweit waren die Reaktionen von PlayStation-Fans auf den hohen Preis der neuen Konsolen durchweg negativ.



BILD: PLAYZONE

HANDHELD-KUMMER

Laras PSP-Abenteuer macht wegen technischer Probleme leider nicht ganz so viel Spaß wie das PS2-Pendant.

Pro Evolution Soccer 6

Ein erster, aufschlussreicher Blick auf ein großes Fußballereignis



SPORT | Hersteller: Konami, Termin: 4. Quartal 2006, Web: www.konami-europe.com

Ein kleiner Schock war es schon, als Konami auf der E3 verkündete, dass der kommende Teil der beliebten Fußballserie zwar im 4. Quartal für PS2 und PSP erscheinen wird, jedoch (noch) nicht für PS3. So bleibt den PES-Fans nichts anderes übrig, als sehnsüchtig die ersten Next-Gen-Bilder der 360-Version zu beäugen und zu hoffen, dass die Current-Gen-Varianten für Sony-Konsolen zumindest spielerisch Akzente setzen.

Und das tun sie – davon konnten wir uns in unzähligen Matches mit einer ersten Vorschaufassung überzeugen. Die uns vorliegende Version umfasst zwar gerade mal sechs Teams und bietet kaum einstellbare Optionen. Sie zeigte aber schon deutlich, dass die Entwickler wieder enorm an der Spielbarkeit gefeilt haben, um das Spielerlebnis noch realistischer zu gestalten. Das Gameplay wirkt viel dynamischer und obendrein homogener als beim Vorgänger. Während es jede Menge neuer Animationen zu bestaunen gibt, hat sich in grafischer Hinsicht ansonsten praktisch nichts getan. Um die Serie noch einsteigerfreundlicher zu machen, lassen sich Taktiken und Spielausrichtung jetzt

deutlich einfacher einstellen, ohne dass man unzählige, verschachtelte Menüs wälzen muss. Diese auch schon auf der E3 spielbare Version macht auf jeden Fall unheimlich Lust auf das fertige Spiel, das wohl spätestens Mitte November in den Läden stehen wird. (wf)



GLANZPARADE Der holländische Goalie verhindert einen Rückstand seines Teams. BILD: PLAYZONE



VIEL ZU SPÄT Nach einer schönen Einzelleistung lässt der Spanier dem schwedischen Torhüter keine Chance. BILD: PLAYZONE

Call of Duty 3

Erste Infos zum dritten Teil!



ACTION | Hersteller: Activision, Termin: Herbst 2006, Web: www.activision.de

Freunde der edel präsentierten Shooter-Reihe aus dem Hause Activision können sich auf den Herbst freuen, denn schon dann wird das dritte *Call of Duty* wieder für eine Menge Action auf dem heimischen Bildschirm sorgen – falls die Entwickler ihren Zeitplan auch weiterhin schön brav einhalten. Inhaltlich ist das Spektakel nach der Landung der Alliierten in der Normandie angesiedelt; Schauplatz ist das besetzte Frankreich. In der von uns auf der E3 gesehenen Fassung waren erbitterte Gefechte in der Stadt Saint Lo zu sehen, die während des Zweiten Weltkriegs eisern von Wehrmachtstruppen gegen die anrückenden Alliierten

verteidigt wurde. Mehr zum dritten *Call of Duty*, das sowohl für PS2 als auch für PS3 erscheinen wird, in der nächsten PLAYZONE. (te)



AUGENWEIDE Wie nicht anders zu erwarten, sind die ersten Eindrücke von der Grafik des neuen CoD durchweg positiv. BILD: ACTIVISION

Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest

Handheld-exklusiver Trip in die Südsee!

 ACTION | Hersteller: Buena Vista Games, Termin: 20. Juli 2006, Web: www.buenavistagames.com

Pirat Jack Sparrow ist zurück und steckt tiefer in der Klemme als je zuvor! Aus einer (Rum-)Laune heraus hat er seine Seele an Davy Jones, den Kapitän des geisterhaften „Fliegenden Holländers“ verkauft und muss, um der ewigen Verdammnis zu entgehen, unbedingt die legendäre „Truhe des toten Mannes“ finden. Während

des komplett in 3D gehaltenen Hack & Slays kämpft sich Jack durch sehr lineare Levels und zieht seinen Gegnern zahlreiche Waffen über den Schädel. Neben dem grafisch nett gestalteten Singleplayer-Modus darf der Spieler in diversen Mehrspielermodi wahlweise on- oder offline gegnerische Schiffe versenken. (mw)



EINTÖNIG Über den Köpfen der Gegner wird die passende Schlagtaste angezeigt. BILD: PLAYZONE

Shinobido: Weg des Ninja

Nachschub für Freunde asiatischer Schwert-Action

 ACTION | Hersteller: Sony, Termin: 5. Juli 2006, Web: www.playstation.de

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine testbare Fassung vom neuesten Werk der *Way of the Samurai*-Schöpfer ein, dessen Test zeitlich leider nicht mehr möglich war. Ähnlich wie in *Tenchu* kämpfen oder schleichen Sie sich durch die Missionen, erledigen Aufgaben und füllen Ihr Inventar. Dafür steht Ihrer Spielfigur – einem schwarzen Ninja – ein reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem sich die Gegner auf verschiedenste Art und Weise ins Jenseits befördern lassen. Den ausführlichen Test zu dem coolen Actiontitel finden Sie in der nächsten Ausgabe der PLAYZONE. (te)



LAUTLOS In einigen Missionen müssen Sie darauf achten, nicht von den Gegnern entdeckt zu werden. BILD: PLAYZONE

NEWS-TICKER



BILD: SONY

KERAMIK-KONSOLE In Japan schon im September letzten Jahres erschienen, veröffentlicht Sony nun endlich auch bei uns die Handheld-Konsole für die Zahnarztpraxis. Im Bundle mit *LocoRoco* oder *Daxter* ist das Schmuckstück unwiderstehlich – und ab sofort erhältlich.

LIVE DABEI Das Start-Line-up der PlayStation 3 hat Zuwachs bekommen. Neben *Warhawk* und *Resistance: Fall of Man* soll laut EA *NBA Live 07* pünktlich zum Launch der Konsole in den Handel kommen.

GEWINNSPIEL DRAGON QUEST

In Zusammenarbeit mit Koch Media, Square Enix und Piggyback verlosen wir jede Menge Preise zum Ausnahme-RPG *Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs*. Und das gibt es zu gewinnen:

5x PS2-Spiel
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs



20x Offizielles Lösungsbuch zu
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs



Das Gewinnspielkennwort lautet PZ 68. Die Teilnahmebedingungen finden Sie wie gewohnt auf Seite 96!

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von
PLAYZONE



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Singstar Deutsch Rock-Pop

Endlich können Sie sich in der Muttersprache blamieren.



MUSIKSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: 23. August 2006, Web: www.singstar.de

Mit den *Singstar*-Spielen hat Sony eine äußerst beliebte Reihe geschaffen und beschert uns im Spätsommer endlich einen Ableger mit durchweg deutschen Titeln. Erscheinen wird *Singstar Deutsch Rock-Pop* nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz und soll für jeden Geschmack etwas bieten. So bedienen

die Toten Hosen die Rock-Fraktion, während Tokio Hotel für Kaufanreize bei Teenagern sorgen sollte. Einen Überblick über alle enthaltenen Songs liefern wir Ihnen gleich mit. Sollte die Auswahl Ihren Geschmack treffen, markieren Sie schon mal den 23. August im Kalender, dann erscheint das neue *Singstar*. (sst)



Alle Songs im Überblick

Der deutsche Ableger der *Singstar*-Reihe bietet 30 verschiedene Titel, darunter einige wahre Klassiker.

ZRAUMWOHNUNG	Wir trafen uns in einem Garten
AYMAN	Mein Stern
CLUESO	Kein Bock zu geh'n
YVONNE CATTERFELD	Sag mir, was meinst du
LUKA NEUSER	Zeit für Helden
ECHT	Weinst du
DIE FAMILIE	Und tschüss
FRANZISKA	Schau mir ins Gesicht
GLASHAUS	Halte die Welt an
HALOGENPOETEN	Lass uns die Ersten sein
HUND AM STRAND	Jungen Mädchen
ICH & ICH	Du erinnerst mich an Liebe
JULI	Regen & Meer
JULI	Geile Zeit
LAITH AL DEEN	Leb den Tag
ANNETT LOUISAN	Das Gefühl
XAVIER NAIDOO	Dieser Weg
OHRBOOTEN	An alle Ladies
OLESOUL	Was kostet die Welt
REVOLVERHELD	Freunde bleiben
ROSENSTOLZ	Liebe ist alles
ROSENSTOLZ	Ich bin ich (Wir sind wir)
MAYA & COSMO KLEIN SABAN	Das alles ändert nichts daran
SÖHNE MANNHEIMS	Und wenn ein Lied
CHRISTINA STÜRMER	Immer an euch geglaubt
TOKIO HOTEL	Durch den Monsun
DIE TOTEN HOSEN	Alles aus Liebe
DIE TOTEN HOSEN	Hier kommt Alex (Live)
WIR SIND HELDEN	Nur ein Wort
WIR SIND HELDEN	Von hier an blind

Talkman

Empfehlenswerter Sprachtrainer für die PSP!



ENTERTAINMENT | Hersteller: Sony, Termin: 14. Juni 2006, Web: de.playstation.com

Das Programm beherrscht Deutsch, English, Français, Italiano, Español und Nihongo (Japanisch) und bringt Ihnen die Sprachen auf sehr sympathische Weise näher. Im Sprachmodus wählen Sie die Parameter Ihrer Interaktionssituation (Szene, Thema) und suchen sich aus einem großen Katalog passende Sätze und Fragen, die vom Vogel MAX in der jeweiligen Sprache vorgelesen werden. Für reale Kommunikation aufgrund der langen Ladezei-

ten und spärlichen Antwortmöglichkeiten weniger geeignet, kann man sich durchaus gezielt auf bestimmte Momente vorbereiten. Die Aussprache- und Zuhörspiele sind kompetente Vokabel- und Phrasentrainer, die durchaus einen Grundstock an Sprachgewandtheit vermitteln. Wecker, Umrechner und freizuschaltende Minispiele sind nur eine Ergänzung des interessanten Sprachtrainers, der zusammen mit einem USB-Mikro ausgeliefert wird. (mw)

NEWS-TICKER

WELT DER PUZZLE Capcom bringt Knobelfreunden neues Futter für die PSP. *Capcom Puzzle World* beinhaltet *Super Puzzle Fighter II Turbo*, *Block Block* und die *Buster Bros. Collection* und damit wohl genug Beschäftigungsmöglichkeiten für zwischendurch. Alle Spiele wurden an den 16:9-Bildschirm der PSP angepasst und sind über WLAN spielbar.

LARA LEBT *Tomb Raider: Legend* war ein Neuanfang und Wagnis für Eidos und die Serie. Die nun veröffentlichten Verkaufszahlen lassen aufatmen, denn weltweit verkaufte sich das Abenteuer rund 2,6 Millionen Mal und übertraf damit die Erwartungen von Muttergesellschaft SCI. Eine Fortsetzung scheint sicher und die noch ausstehenden Versionen für Sonys PSP und die Nintendo-Systeme dürften die Gesamtverkaufszahlen noch einmal in die Höhe treiben.

GEWINNSPIEL LOCOROCO

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir jede Menge Preise zum witzigen Geschicklichkeitsspiel *LocoRoco*, das hierzulande ab 28. Juni im Handel sein wird. Und das gibt es zu gewinnen:

1x PSP-Modell Ceramic White



5x PSP-Spiel *LocoRoco*



5x *LocoRoco*-Beachball

10x *LocoRoco*-Bubblepen

10x *LocoRoco*-Bag

5x *LocoRoco*-inflatable-Chair

5x *LocoRoco*-T-Shirt

10x *LocoRoco*-Lanyard

10x *LocoRoco*-Stressball

10x *LocoRoco*-Phone-Dangley

5x *LocoRoco*-Space-Hopper

Das Gewinnspielkennwort lautet PZ 67.

Die Teilnahmebedingungen finden Sie wie gewohnt auf Seite 96!

Frechheit siegt!



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

Jetzt neu am Kiosk

Nur € **1,99**

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Altersfreigaben in Japan

In Japan wurden Altersfreigaben nie so hitzig diskutiert, wie es beispielsweise in Deutschland der Fall ist. Selbst junge Spieler konnten sich bislang in Fachgeschäften jeden Titel kaufen, den sie wollten. Mit dieser kulantesten Handhabung ist jetzt aber Schluss. Seitdem immer mehr westliche Spiele ihren Weg nach Japan finden, erhitzten sich auch dort die Gemüter der Jugendschützer, die sich über die gewalttätigen Inhalte einiger Titel beschwerten. Deshalb sah sich die CESA (das japanische Pendant zur USK), die das Altersfreigabenmodell CERO eingeführt hat, gezwungen, einige Änderungen an ihrem System vorzunehmen. Bislang gab es lediglich vier Kategorien: A bedeutet keine Altersbeschränkung, B kommt einer Freigabe ab 12 Jahren und C ab 15 Jahren gleich und D stand bislang für eine Freigabe ab 18 Jahren. Letztere Kategorie wird neuerdings allerdings mit Z beschrieben, Spiele, die mit D gekennzeichnet sind, erhält man jetzt ab 17 Jahren. Wird ein Spiel mit einem Z gekennzeichnet, darf es Minderjährigen erst gar nicht zugänglich gemacht werden. Bisher haben 14 Spiele eine solche Z-Wertung erhalten. Darunter fallen Titel wie *DRIV3R*, *Max Payne 2*, *Grand Theft Auto* und *The Getaway*. Obwohl es auch in etlichen japanischen Games wie *Killer 7* oder *Berserk* nicht gerade zimperlich zugeht (beide bekamen ebenfalls den Z-Stempel aufgedrückt), waren es vornehmlich westliche Spiele, die die Diskussion um den Jugendschutz angeregt und die Änderungen des CERO-Systems eingeleitet haben. Aber vielleicht liegt es ja auch einfach nur an der derzeit steigenden Verbrechensrate in Japan und der Suche nach einem geeigneten Sündenbock.

MASSENAUFLAUF Die Gruppe setzt sich aus stolzen sechs Mitgliedern zusammen. BILD: MARVELOUS INTERACTIVE



Valhalla Knights

Kleine Konsole, Riesenumfang!

ROLLENSPIEL | Hersteller: Marvelous Interactive, Termin: August, Web: www.mmv-i.net

In diesem Action-Rollenspiel bekommt man es zunächst mit einem klassischen Setting zu tun: Eine Fantasy-Welt wird von Monstern überrannt und der Held der Geschichte hat sein Gedächtnis verloren. Das Gameplay ist glücklicherweise etwas ausgefeilter als die unspektakuläre Geschichte. So darf man den Hauptcharakter in vielerlei Hinsicht seinen Wünschen nach anpassen. Erfahrungspunkte werden nämlich manuell auf einzelne Attribute verteilt und man darf sich auf eine Berufsklasse spezialisieren. Diese unterscheiden



sich beispielsweise in verschiedenen Waffen, die der Held handhaben kann. Und insgesamt stehen immerhin 48.000 Waffenvariationen zur Auswahl! Eingesetzt werden die Mordwerkzeuge in einem 6-gegen-6-Kampfsystem. Der Spieler steuert dabei nur einen der Charaktere, darf für die anderen fünf Mitstreiter aber bestimmte Vorgehensweisen festlegen. Im Ad-hoc-Modus darf man sich allerdings auch mit einem zweiten menschlichen Spieler zusammentun oder sich mit ihm im Versus-Modus messen. (wh/cs)

.hack//G.U.

Das nächste .hack-Projekt wird noch umfangreicher.

ROLLENSPIEL | Hersteller: Bandai Namco, Termin: Erhältlich (Japan), Web: www.bandainamco.co.jp

Aufgrund der immensen Popularität der ersten .hack-Serie werkelt Bandai (in Zusammenarbeit mit acht weiteren Entwicklern!) an einem neuen .hack-Projekt. Neben Anime, Manga und Videogames werden diesmal sogar Radiospiele produziert. Die Spielserie selbst wird diesmal dafür aus „nur“ drei Teilen bestehen. Der erste Teil ist in Japan seit Mai erhältlich, die Fortsetzungen erscheinen im September und Dezember.

Die Geschichte spielt im Jahr 2017, also sieben Jahre nach den Geschehnissen der ersten Serie. Die Spielumgebung ist erneut das Online-Game The World, diesmal aber in der Version R:2. Wieder simuliert dieses eine Online-Welt mitsamt E-Mails und Foren, das eigentliche Spiel wird aber komplett offline gespielt. Auch am Kampfsystem hat sich wenig geändert. Die be-

währten Echtzeitkämpfe und KI-Kommandos sind genauso mit dabei wie die Möglichkeit, durch die Kombination von Passwörtern neue Dungeons zu erstellen. (wh/cs)



PRÄCHTIG Die Spielwelt erinnert an die erste .hack-Serie, sieht aber viel hübscher aus. BILD: BANDAI NAMCO

Blood+ The Battle Rondo of Twin Wings

Die perfekte Mischung: Vampire und Kulleraugen

ACTION | Hersteller: Sony, Termin: 27. Juli (Japan), Web: www.scei.co.jp

Derzeit werden zwei Spiele, die auf der Anime-Serie *Blood+* basieren, entwickelt. Neben dem hier vorgestellten Titel versuchen sich auch die Entwickler des brutalen *Killer 7* an einer Versoftung. Deren Variante folgt der Vorlage aber nicht so genau wie Sonys Lizenztitel.

Sonys Action-Spiel verwendet das so genannte Active Demo System, bei dem der Spieler in Echtzeit den Fortgang der

Geschichte bestimmen kann. Demnach wird es natürlich auch mehrere verschiedene Enden geben, die der Serie aber allesamt treu bleiben sollen. Verknüpft werden die Story-Passagen durch schnelle Kämpfe gegen Vampirwesen, in denen ein simples, aber effektives Kampfsystem zum Zuge kommt, in dem man ellenlange Combos aneinanderreicht. (wh/cs)



VAN HELSING Solche Blutsauger zählen zu den Hauptgegnern. BILD: SONY

Persona 3

Atlus' Kult-Rollenspiel.

ROLLENSPIEL | Hersteller: Atlus, Termin: 13. Juli (Japan), Web: www.atlus.co.jp

Persona ist Kult – zumindest in Japan. Dort erschien 1996 der erste Teil der Serie, 1999 und 2000 folgten zwei zweite Teile (*Persona 2: Sin* und *Persona 2: Punishment*). Nach sechs langen Jahren freut man sich im Land der aufgehenden Sonne nun auf die nächste „echte“ Episode der Kultserie *Persona*, in der die Spielwelt in verschiedene Zeitzonen unterteilt ist. Besonders wichtig ist dabei die Schattenzeit, die um Punkt Mitternacht beginnt, aber nur wenige Momente anhält. Während dieser kurzen Zeitspanne wandeln Monster auf der Welt umher und verspachteln die Seelen von Menschen. Nur die Heldengruppe hat die Fähigkeit, sich gegen die fieseren Kreaturen zu wehren. Die Kraft der Spielfiguren hängt dabei von deren „Persona“ ab. Diese kann durch Interaktion mit anderen Charakteren gestärkt werden, bevor man sie in der Schattenwelt zum Vorschein bringt. (wh/cs)



SCHIZOPHREN Die Spielfiguren ziehen ihre Kraft aus den Persona. BILD: ATLUS

Samurai 7

Mit Anime-Samurais in den Kampf.

ADVENTURE | Hersteller: Idea Factory, Termin: Erhältlich (Japan), Web: www.ideafactory.co.jp

Die Anime-Serie *Samurai 7* basiert auf dem Filmklassiker *Seven Samurai* des Regisseurs Akira Kurosawa. Um der Anime-Serie etwas mehr Pep zu verleihen, entschied sich die Produktionsfirma allerdings, ein paar Science-Fiction-Elemente in die Story einzubauen. Das soll auch dem in Japan kürzlich erschienenen Spiel zum Anime zugute kommen. In diesem treffen die aus der TV-Serie bekannten Figuren auf einen neuen Charakter, den der Spieler – mehr oder weniger – selbst steuern darf. Im Spiel unterhält man sich zunächst nämlich nur mit anderen Samurai. Diese denken und agieren alle unterschiedlich, worauf sich der Spieler einstellen muss. Hat man die Gunst der Samurai erlangt, schaltet man spezielle Events frei. Hiernach plant man in einem Strategieteil den Kampf gegen feindliche Invasoren. (wh/cs)



SCI-FI Das Setting des Originalfilms wurde ein wenig geändert. BILD: IDEA FACTORY



LABERTASCHE Das Gameplay beschränkt sich auf Taktik-Planungen. BILD: IDEA FACTORY

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS2)

Pachi-Slot Kouryoku: Neon Genesis Evangelion	Geschicklichkeit	8. Juni
Strikers 1945 I & II	Action	20. Juni
Tensei Hakken Fuumoroku	Adventure	8. Juni

Zuletzt erschienen (PSP)

Airport Hero Narita	Simulation	15. Juni
Everywhere Together: Let's School!	Adventure	15. Juni
Guitar Man Live!	Musikspiel	8. Juni

Erscheint demnächst (PS2)

Ape Escape: Million Monkeys	Action	13. Juli
Fighting Beauty Wu-Long	Action	22. Juni
Growlanser V Generations	Taktik-RPG	3. August
Valkyrie Profile 2	Rollenspiel	22. Juni
Xenosaga: Episode III	Rollenspiel	6. Juli

Erscheint demnächst (PSP)

A-Train with Lisa	Simulation	22. Juni
Bombberman Portable	Geschicklichkeit	20. Juli
Guilty Gear Judgement	Beat 'em Up	24. August
LocoRoco	Geschicklichkeit	13. Juli
Tekken Dark Resurrection	Beat 'em Up	6. Juli

NEWS-TICKER

ATELIER IRIS: GRAN FANTASM Im neuen Teil der *Atelier Iris*-Serie gibt es neue Gegnertypen. Besiegt der Spieler diese so genannten Mana-Bosse, kann er deren Energie sammeln und so die Handhabung magischer Waffen erlernen.

KAMIWAZA Dieser Titel erinnert etwas an die *Tenchu*-Serie. Als Dieb im feudalen Japan muss man sich unerkannt in die Häuser von Zivilisten schleichen und sich deren Reichtümer unter den Nagel reißen.

MAGNA CARTA PORTABLE Hier handelt es sich um eine Konvertierung des PS2-Titels, der für den Handheld-Auftritt mit einigen netten Bonus-Features aufgeböhrt wurde. So darf man jetzt alternative Kostüme für seine Charaktere freispielen.



FASZINATION VIDEOSPIELE

Mehr als nur ein Zeitvertreib – in Zusammenarbeit mit der TU Ilmenau untersuchen wir das Phänomen Videospiele.

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Gespielt wurde schon immer und überall. „Spiel ist älter als Kultur“, schreibt gar der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga in seinem wohl bedeutendsten Werk *Homo ludens*. Wahrscheinlich ist das Spiel an sich sogar älter als der Mensch selbst, bedenkt man, dass selbst Tiere auf gewisse Art miteinander spielen. Heute widmen wir uns Videogames als einer zeitgemäßen Spielform. Dabei wird in der öffentlichen Diskussion gerne und vereinfachend das Bild des unter dem Einfluss von Videospiele zu aggressivem Verhalten neigenden Jugendlichen vermittelt. Dass

das angesichts einer enormen Vielfalt von Strategie-, Entertainment-, Sport-, Renn-, Action-, Adventure-, Geschicklichkeits- oder Rollenspielen so nicht haltbar ist, dürfte einleuchtend sein. Zumal zunehmend auch Erwachsene zu Videospiele greifen. Dies hat man auch an der TU Ilmenau erkannt, wo Prof. Dr. Klaus P. Jantke am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft über digitale Spiele forscht. Wir haben ihn dort besucht und viel Interessantes über unsere liebste Freizeitbeschäftigung erfahren.

UNGEWOHNT E S I C H T W E I S E

„Es ist völlig klar, dass Videospiele Unterhaltungsmedien sind. Aber ganz

emotionslos betrachtet sind es schlicht Computersysteme“, stellt Prof. Jantke zunächst fest. So weit, so nüchtern. Auf den ersten Blick klingt das ja nicht besonders faszinierend und schon gar nicht nach Spiel, Spaß oder Spannung. Doch es zeigt die ganz spezielle Sichtweise, die Prof. Jantke auf Videospiele hat. „Eigentlich sind digitale Spiele spezielle IT-Anwendungssysteme. Das betonen wir, ohne die ganze andere Seite zu vergessen.“ Und damit meint der Wissenschaftler wohl den großen Unterhaltungswert von Videospiele. „Spielen ist etwas, was vielen Menschen ein gutes Gefühl verschafft. Man hat erkannt, dass bestimmte wiederkehrende



Muster dafür sorgen, dass es im Gehirn besonders schön wird“, so Jantke. „Ich sehe zum Beispiel, dass es vielen Menschen Freude macht, Einfluss auszuüben – etwas zu bewegen. Das hat man bei digitalen Spielen in hohem Maße und insbesondere da, wo mehrere Spieler zusammenspielen. Gerade in Strategie- und Aufbauspielen tut man etwas, und es hat einen Effekt. Das hat man im Leben nicht so oft.“ Damit hat Prof. Jantke nicht Unrecht, wenn man daran denkt, welch mitunter große Anstrengungen nötig sind, um in Schule oder Beruf ein Erfolgserlebnis zu erzielen. „Im Spiel drückt man einfach ein paar Tasten. Das gute Gefühl, etwas bewirken

zu können, kann man sich dann immer wieder verschaffen.“ Dies scheint eine der Hauptursachen für die Faszinationskraft von Videospielen zu sein.

Wenn man wie Prof. Jantke auch das Spielverhalten systematisch betrachtet, ergeben sich noch weitere Aspekte: „Die Psychologen sprechen von einer Rahmungshandlung. Man schafft sich eine besondere Situation als Abgrenzung zum Alltag und sagt sich: ‚Jetzt wird gespielt.‘ Beim Spielen gibt es dann immer einen gewissen Grad von Unbestimmtheit und Selbstbestimmtheit. Selbstbestimmtheit, indem man Einfluss ausübt. Aber auch Unbestimmtheit, indem man Problemen gegen-

Ludologie

Als Ludologie (lat. ludus = das Spiel) wird die Lehre vom Spiel bezeichnet, ein noch junger und fächerübergreifender Wissenschaftszweig mit deutlicher Nähe zu den Kulturwissenschaften. Ins Leben gerufen und allgemein verbreitet wurde der Begriff im Jahr 1999 durch Gonzalo Frasca, einem international bekannten Forscher und Entwickler von Computerspielen. Seitdem versteht man unter Ludologie die Untersuchung kommunikativer, struktureller, technischer, kultureller und ästhetischer Aspekte des Spiels und des Spielens – mit Schwerpunkt auf den digitalen Spielen. Dabei reicht die Bandbreite der Forschungsarbeit von der Spielhistorie über das Game Design und medienpsychologische Betrachtungen bis hin zu der Frage: Sind Videospiele Kunst?

Als Forschungsgegenstand interessant sind digitale Spiele für die Ludologie zum einen deshalb, weil es sich dabei um ein die Massen ansprechendes Kulturphänomen handelt. Außerdem gilt der Computer mittlerweile als Universalmedium, bei dem Spiele mit Inhalten und Techniken anderer Medienformen wie Literatur oder Film eine enge Verbindung eingehen. Somit dienen digitale Spiele der Ludologie als idealer Beobachtungsgegenstand, um grundlegende Erkenntnisse über das Spielen zu gewinnen.



Videospielkultur

Der Begriff der Videospielkultur ist recht abstrakt und steht für eine Kultur, die sich in den letzten Jahrzehnten in den Industriestaaten herausgebildet hat. Im Zuge der auch als zweite industrielle Revolution beschriebenen digitalen Revolution ist so um das Medium Video- bzw. Computerspiel herum eine Bewegung entstanden, die wahrscheinlich stärker als andere Kunstformen des 20. Jahrhunderts die Pop-Kultur beeinflusst hat. Spiel-Charaktere wie Mario oder Lara Croft haben es geschafft, einen Ikonen-Status zu erlangen, der mit dem angesagter Kino- oder Popstars vergleichbar ist.

Heute repräsentieren Videospiele als wesentlicher Bestandteil der Unterhaltungsindustrie ein maßgeblich prägendes Element moderner Gesellschaften und es ranken sich zahlreiche Veranstaltungen um dieses Medium, von der Fachmesse über Preisverleihungen bis hin zu Wettbewerben und Partys. Zudem schließen sich Videospieler zu mitunter weltweit vernetzten Communitys zusammen, um in ständigem Kontakt mit Gleichgesinnten zu stehen und diese Bewegung lebendig zu halten.

Ein Verein, der sich gerade in Deutschland der Pflege der Videospielkultur verschrieben hat, ist die 2002 gegründete Vereinigung RetroGames e.V., im Internet zu erreichen unter der Adresse www.retrogames.info.



APE ESCAPE Wenn Geschicklichkeit gefragt ist, muss man oft ein wenig üben. BILD: PLAYZONE



BEAT 'EM UP Wer die Muster beherrscht, wird sich in Virtua Fighter 4 erfolgreich schlagen. BILD: PLAYZONE



EINFACH RIESIG Spiele der Final-Fantasy-Reihe gelten als äußerst komplex. BILD: PLAYZONE

übersteht, die man nicht vollständig beherrscht.“ Wie kann man sich eine solche Unbestimmtheit aber vorstellen? „Das kommt zum Beispiel daher, dass in den Spielmechanismus Zufall eingebaut ist“, meint Jantke. „Das kann allein aus der Komplexität kommen, die im Gehirn manchmal den Eindruck von Zufall hinterlässt, weil etwas so umfangreich ist, dass wir es nicht überschauen können. Unbestimmtheit wird auch durch Gegner erzeugt, egal ob real oder programmiert. In dieser Balance von Selbstbestimmtheit und Unbestimmtheit agiert dann der Spieler und versucht, das Ganze in den Griff zu kriegen.“ Offensichtlich hat diese Balance eine große Bedeutung, denn für Jantke liegt in der Ausgewogenheit zwischen Selbstbestimmtheit und Unbestimmtheit das Geheimnis eines qualitativ guten Spiels: „Wenn beispielsweise alles unbestimmt ist, dann habe ich keine Chance und damit auch keine Freude dabei. Große Freude haben Spieler aber dadurch, dass sie Kontrolle gewinnen und etwas beherrschen.“

MUSTER MIT VIEL WERT

Jantke geht sogar noch einen Schritt weiter: „Das kann man auch als Lernen auffassen. Man lernt, Situationen wiederzuerkennen und dann genau zu wissen, was man machen muss. Es gibt Spiele, da muss man springen und schafft es nicht. Dann probiert man und probiert und irgendwann kann man es. Aus Misserfolg wird Erfolg und das verschafft große Befriedigung. Sehr viel von dem, was Befriedigung verschafft – also glücklich macht – ist im Grunde eine Variante von Lernen. Und darin liegt ein großer Wert von Spielen, auch wenn das gar nicht so bewusst ist. Ein gutes Stück der

Faszination liegt also darin, dass das, was Freude macht, eigentlich Lernen ist. Und das ist zutiefst menschlich. Denn wir sind lernende Wesen, nur dadurch haben wir eine Chance zu überleben“, ist Jantke überzeugt. Und wenn diese Aussagen geplagten Schülern auf den ersten Blick etwas befremdlich vorkommen sollten, so könnte man das Ganze auch anders formulieren: „Unsere Gehirne sind so etwas wie Mechanismen zum Erkennen von Mustern und das tut ihnen gut. Im erfolgreichen Spiel erkennt man auch Muster“, erklärt Jantke, um gleich darauf solche Muster zu beschreiben: „Das sind etwa Kombinationen von Fingerbewegungen, um bestimmte Aktionen meines Charakters wie Ducken, Schlagen oder Springen zu erzeugen. Das muss man einüben. Wenn man es schafft, spielt man gut und freut sich. Aber in Wirklichkeit hat man etwas gelernt. Das ist doch toll!“ Dieser Meinung kann man sich nur anschließen.

In frühen Spielen wie *Tetris* oder *Pac Man* sind Muster noch recht einfach zu entdecken. Aber wie sieht es mit komplexeren Titeln aus? Jantke nennt dazu ein paar Beispiele: „Nehmen Sie *Civilization* oder *Black & White*. Dort gibt es Muster von hohem Niveau. Man muss Vorsorge treffen, damit man andere Aktionen nachfolgen lassen kann – erst das Kleine, dann das Große. Das provoziert Spieler, strategisch zu denken und planvoll zu handeln.“ Aber im Grunde betreffen solche Lerneffekte ja „nur“ das Spiel. Mit dem realen Leben hat das wenig zu tun, oder etwa doch? „Nach meiner Auffassung“, gibt Jantke zu bedenken, „ist das so, wie eine gute Ausbildung zu haben. Wer spielt, lernt Dinge in einem strategischen Zusammenhang zu sehen. Das hat einen erzieherischen Wert, so werden Soft



STRATEGIE In Titeln wie Full Spectrum Warrior heißt es stets planvoll vorzugehen. BILD: PLAYZONE

Skills geschaffen.“ Demnach sind Spiele also tatsächlich in der Lage, einen Beitrag zur Persönlichkeitsbildung zu leisten.

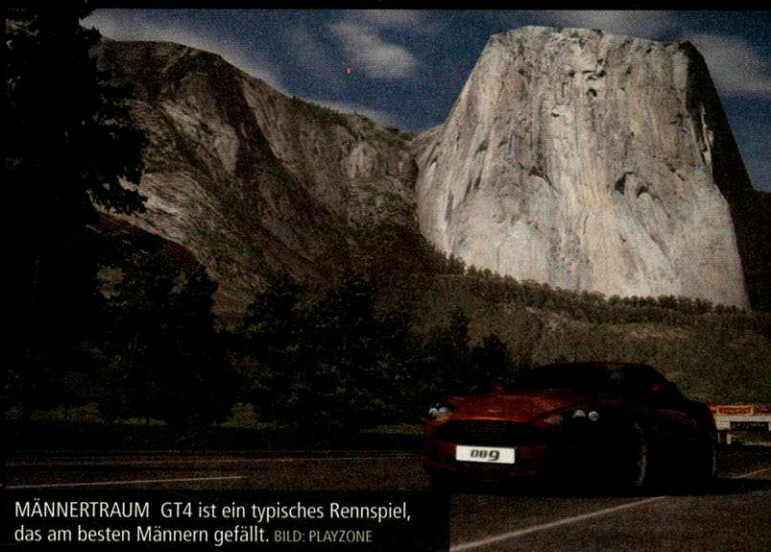
Dass uns Muster beim Spielen gar nicht recht bewusst werden, mag daran liegen, dass die Entwickler sie ganz selbstverständlich in die Spielmechanismen integrieren. Beim Spielen entfalten sich diese Muster und werden unbemerkt angenommen. Interessanterweise sind die Faktoren Sieg oder Niederlage dabei gar nicht mal so wichtig. Denn die neueste Forschung zeigt, dass man nicht wegen des Erreichens eines Enderfolgs Muster realisiert, sondern weil es schlicht und einfach Freude macht. Ob ein solches Muster sich auch bewährt, muss sich erst in Spieletests erweisen. Garantien für das Funktionieren eines Musters gibt es keine. „Denn“, so räumt Jantke ein, „man kann nicht theoretisch ableiten, was am Markt Erfolg haben wird.“

WEITERE POSITIVE EFFEKTE

Neben der Persönlichkeitsbildung bringen Videospiele noch weitere positive

Nebeneffekte mit sich. Einer zumindest ist gar nicht zu übersehen. Denn wer spielt, setzt sich gleichzeitig mit modernen Technologien auseinander. „Bei Videospiele muss man mindestens ab und zu speichern“, bemerkt Jantke und ergänzt: „In komplexen Welten wird nie alles auf Anhieb funktionieren. Immer sind kleinere oder größere Probleme zu meistern. Durch die Auseinandersetzung mit Videospiele und ihren Mechanismen beschäftigt man sich automatisch mit Technologie und baut so auf spielerische Weise eine Art IT-Engineering-Kompetenz auf. Um das zu verstehen, muss man sich jedoch stets vergegenwärtigen, dass Videospiele zugleich Unterhaltungsmedien UND IT-Systeme sind.“

Hat man auftauchende Probleme bewältigt, so stärkt das wie immer im Leben auch das Selbstvertrauen. Doch damit nicht genug. Wenn der Spieler in seiner Tätigkeit voll aufgeht, dann identifiziert er sich automatisch damit. „Genau. Und wenn er Erfolg hat, verschafft ihm das wieder ein gutes Gefühl,



MÄNNERTRAUM GT4 ist ein typisches Rennspiel, das am besten Männern gefällt. BILD: PLAYZONE

Zur Geschlechterfrage

Mädchen spielen anders als Jungen, Frauen anders als Männer, so viel steht fest. An der TU Ilmenau beobachtet man aber gleichzeitig eine interessante Entwicklung. Demnach gleichen sich die Geschlechter mehr und mehr einander an, denn nach neuesten Erhebungen liegt die Verteilung mittlerweile bei 55 Prozent männlichen und 45 Prozent weiblichen Spielern. Das deutet zwar auf Gleichberechtigung, nicht aber auf Gleichmacherei hin, da die entwicklungsgeschichtlich gewachsenen Unterschiede nicht von der Hand zu weisen sind. „Frauen können besser mehrere Sachen gleichzeitig machen als Männer, die sich auf eine einzelne Sache konzentrieren müssen. Es ist außerdem durch psychologische Experimente erwiesen, dass Männer im Durchschnitt ein besseres dreidimensionales Orientierungsvermögen haben“, so Prof. Jantke.

Natürlich gibt es Ausnahmen, aber diese Tendenzen zeigen sich auch im Spielverhalten. Daher sollte man jedem auch die passende Offerte machen, doch Jantke bewertet die gegenwärtige Angebotspalette aus dieser Sicht insgesamt noch als unbefriedigend: „Die Spielwelt ist meines Erachtens sehr arm. Der Markt ist zwar zahlenmäßig sehr groß, das Profil dafür aber sehr eng. Was man in heutigen Spielen tun muss, um voranzukommen, trifft vor allem die Bedürfnisse von Jungen und Männern.“ Durch die Berücksichtigung spezifisch weiblicher Interessen bei den Spielinhalten könnte also zusätzlich eine enorme Konsumentenschicht erschlossen werden. Wenn man nur wüsste, wie. Dazu gibt Prof. Jantke Hilfestellung: „Zum typischen Verhalten von Frauen gehört es, zu gestalten und zu bewahren. Spiele, in denen man etwas aufbauen, formen, nach eigenen Vorstellungen über einen längeren Zeitraum hinweg entwickeln kann, könnten das weibliche Geschlecht sehr gut ansprechen. Man sieht das an *Die Sims*, das vielleicht das Spiel mit dem relativ höchsten Frauenanteil ist.“ Und gleichzeitig eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. „Männer“, so Jantke weiter, „fokussieren viel stärker. Deshalb werden sie eher von Spielen angesprochen, die eine Tätigkeit oder zumindest einen schmalen Aktionsstreifen in den Mittelpunkt stellen. Das ist zum Beispiel bei Action- oder Rennspielen der Fall.“



DIE SIMS ... sind besonders bei Mädchen und Frauen sehr beliebt. BILD: PLAYZONE

Videospiel-Historie

Begonnen hat alles im Jahre 1962, als Wissenschaftler des MIT Massachusetts Institute of Technology unter Stephen Russell mit *Spacewar* das erste „Videospiel“ aller Zeiten auf der damals teuersten Maschine, dem PDP-1, entwickelten. Hier kämpfte ein kleines Raumschiff vor einer Sternenkulisse im Weltraum gegen ein anderes Raumschiff. Das Spielprinzip dabei war so einfach wie genial: Man musste so lange schießen, bis der Gegner besiegt war. Da heute bekannte Pixel-Bildschirme noch gar nicht erfunden waren, erfolgte die Darstellung damals noch auf einem Radarbildschirm mittels Vektortechnik.

Ungeachtet dessen repräsentiert für viele ein anderes Spiel die Geburtsstunde der Videogames, das erst 10 Jahre später das Licht der Welt erblickte: *Pong*. 1972 war dies – unter der Regie der im gleichen Jahr gegründeten Firma Atari – zumindest das erste auch kommerziell erfolgreiche Spiel aller Zeiten.

Mit dem Aufkommen von Videospielkonsolen in den 1970er-Jahren nahm diese Form der Unterhaltung einen rasanten Aufschwung bei den Heimanwendern. Zwischenzeitlich erlebte dieser Höhenflug jedoch einen Einbruch, als in den Achtzigern PCs in den Privathaushalten immer populärer wurden. In dieser Zeit spalteten sich die elektronischen Spiele in zwei technisch separate Bereiche auf, die eigentlichen Video- bzw. Telespiele und die Computerspiele. Aufgrund ihrer leichten Kopierbarkeit auf Disketten fanden Letztere immer weitere Verbreitung. Doch bald darauf erwies sich Japan als Ausgangspunkt einer Wiederbelebung der Videospiele, als der NES von Nintendo auf den westlichen Markt kam und *Super Mario Bros.* seinen Siegeszug einleiten konnte. Im Zuge dessen entwickelten sich Ende der Achtziger zahlreiche auch heute noch beliebte Genres wie Rollenspiele, Rennspiele, Adventures, Jump & Runs oder Beat 'em Ups. Und seit der breiten Verfügbarkeit von 3D-Technik auf Konsolen wie PlayStation und Sega Saturn Mitte der Neunziger scheinen sich Videospiele nicht enden wollender Beliebtheit zu erfreuen. Wohin die Reise in Zukunft geht, ist offen. Doch neuartige Eingabegeräte, wie zuletzt bei Nintendos Wii vorgeführt, bieten scheinbar ungeahnte Möglichkeiten.



$$6 \times 9 = 54$$

$$4 + 7 = 1$$

$$4 + 4 =$$

EDUTAINMENT Mit Gehirn-Jogging bleiben die grauen Zellen fit. BILD: N-ZONE



11

Löschen

quasi ein Zuhause“, stimmt Jantke zu. Doch gerade Spieler, die viel Zeit in ihr Hobby investieren, stoßen immer wieder auf Unverständnis. Oft wird Videospielen als reine Zeitverschwendung kritisiert. Einer solchen Einstellung aber will Prof. Jantke widersprechen: „Jeder Mensch möchte sich wohl fühlen. Manche gehen in den Garten und stecken kleine Pflänzchen in die Erde. Niemand würde jemals behaupten, dass das Zeitverschwendung wäre.“ Natürlich gibt es auch negative Auswüchse, gerade bei Spielen mit gewalttätigen Inhalten. Die seien, so Jantke, jedoch immer auch in einem umfassenden sozialen Kontext zu betrachten. „Das sind nie die Spiele allein. Es genügt einfach nicht, sich über aggressive Spiele auszulassen, wenn die Gesellschaft sonst die Bedingungen für Aggressionen schafft.“

BLICK NACH VORNE

Videospiele sind ein sich sehr schnell entwickelndes Medium – sowohl bei der Soft- als auch bei der Hardware. Gerade die neueste Konsolengeneration zeigt, dass auf technischem Gebiet, bei den

Engines und der Grafik, hart gearbeitet wird. Doch diese Entwicklung wird nach Prof. Jantke deutlich überschätzt: „Was wir wirklich brauchen, sind qualitativ neue Spielideen. Aus dem Bereich der Independent Developer kommen viele gute Einfälle. Darüber hinaus sehe ich ein Gebiet, das derzeit noch in schlechtem Zustand ist: Edutainment. Dieser Bereich ist noch zu starr, aber ich denke, das ist ein riesiger Markt. Hier können auch wertvolle Impulse aus der Wissenschaft kommen.“

Neue Spielideen braucht also die Welt. Nur, die zu finden, ist gar nicht so einfach. Doch wenn seitens der Wissenschaft Impulse zu erwarten sind, dann sitzen wir bei Prof. Jantke ja gerade an der Quelle. Und tatsächlich lässt er sich eine seiner zahlreichen Visionen entlocken. Er beginnt zu erzählen und vor dem inneren Auge entsteht eine Spielsituation, die selbst *Hitman*-gestählten Zockern einen kalten Schauer über den Rücken jagt. Die Lage des Mannes im dunklen Anzug scheint ausweglos, heute muss er endlich dran glauben. Vorbereitung, Ort und Zeit: alles ist auf diesen einen Augenblick hin



GÄNSEHAUT ... wird nicht nur in der Hitman-Serie erzeugt. BILD: PLAYZONE

Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der TU Ilmenau

An der TU Ilmenau befindet sich am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaften (IfMK) der Studienschwerpunkt „Digitale Spiele“ gerade im Aufbau. Neben einem Diplom-Studiengang können Interessierte derzeit auch den Studiengang „Angewandte Medienwissenschaft“ belegen, der zum Abschluss Bachelor of Arts führt. 2007 wird der bilinguale (Deutsch und Englisch) Master-Studiengang „Media and Communication Research“ mit einem inhaltlichen Schwerpunkt „Digitale Spiele“ eingeführt. Hier können die Studenten entweder eine medienwissenschaftlich oder eine technologisch geprägte Richtung

einschlagen und ihr Studium wahlweise mit einem Master of Arts oder Master of Science abschließen.

Im laufenden Semester veranstaltet Prof. Jantke am IfMK eine Vorlesung über digitale Spiele und ein Forschungsseminar über Intelligent Game Design. Dazu kommt eine Praxiswerkstatt, die sich mit den Einsatzmöglichkeiten neuer DVD-Technologien bei der Entwicklung von Spielen befasst. Daneben hält Prof. Jantke derzeit auch Vorlesungen über digitale Spiele an der TU Darmstadt und der Berufsakademie in Mannheim.



ALTE PORZELLANFABRIK Noch wird in ehemaligen Fabrikgebäuden gelehrt. In absehbarer Zeit soll aber ein Neubau bezogen werden. BILD: PLAYZONE



PROF. JANTKE ... lehrt und forscht auf dem Gebiet der digitalen Spiele. BILD: PLAYZONE

ausgerichtet. Ein kurzes Zögern noch. Dann eine unbemerkte Wendung nach links, um aus dem Nichts zuzuschlagen. „Da macht es platsch, ein großer weißer Fleck Vogelkot beschmutzt seine Schulter. 50 Punkte. Das ist kein Ego-Shooter, vielleicht könnte man es Ego-Shitter nennen. Man wohnt zunächst als Vogel am Waldrand und hat es sehr weit zu seinen Quests in der Stadt. Man muss essen und trinken, damit man seine Ziele beschädigen und Punkte einheimsen kann. Wer genug Punkte hat, darf in den Stadtpark umziehen. Es gibt Attraktivitätspunkte

für die tollsten Treffer. Ist man attraktiv genug, nimmt man sich ein Männchen oder Weibchen und bekommt Nachwuchs. Dem bringt man das Zielen bei, dann fliegt man Angriffe im Verband und sammelt größere Punktzahlen. Hier könnten wir Shooter-Elemente mit Adventure- und Aufbau-Features kombinieren.“ In der Tat, das ist eine innovative Spielidee, die alleine schon wegen ihrer möglichen Genre-Bezeichnung sehr unterhaltsam klingt. Frische Spielideen sind zweifelsohne notwendig – das hier wäre schon mal eine. Warum eigentlich nicht? ■



BLACK Geht es nach Prof. Jantke, steckt noch viel Potenzial im Ego-Shooter-Genre. BILD: PLAYZONE

Interaktive Unterhaltung

Unter den zahlreichen Unterhaltungsmedien stechen Videospiele durch ein besonderes Merkmal heraus: die Interaktivität. Bei Büchern, Radio, Musik, DVD, Kino oder Fernsehen haben die Produzenten dieser Medien den Ablauf der Ereignisse im Vorhinein bereits festgelegt. Anders als dort muss sich der Konsument von Videospielen allerdings nicht darauf beschränken, das Angebot lediglich passiv aufzunehmen – ganz im Gegenteil. Bei Videospielen kann und muss er sich sogar aktiv beteiligen und gestaltend in das Geschehen auf dem Bildschirm eingreifen und so ganz persönlich Einfluss auf den Spielverlauf ausüben. Oft kann der Spieler durch seine Entscheidungen der Geschichte eine völlig neue Wendung geben. Er beobachtet und agiert also gleichermaßen und schlüpft selbst in die Rolle der handelnden Personen. Hier wie überall im Leben gilt: Je mehr wir selbst tun, desto intensiver wird ein Erlebnis auch von uns wahrgenommen. Deshalb bedeutet es uns als Menschen sehr viel, aktiv zu sein. Und deshalb üben Videospiele, wie Forschungsergebnisse der Medien- und Spielspsychologie oder der Lernpsychologie zeigen, auch eine so hohe Anziehungskraft auf uns aus – wesentlich stärker, als andere, passive Unterhaltungsmedien dazu in der Lage wären.

WARUM LEUTE NEUE SOFTWARE AUF LÄNGST ÜBERHOLTE MASCHINEN BRINGEN

Neben der Angst, überflüssig zu sein, ist die Aussicht auf neue Möglichkeiten ein Grund, warum Designer und Programmierer weiter in Technologie-Strom schwimmen. Das einfache Modell von Angebot und Nachfrage für audio-visuelle Phänomene mag die Spieleindustrie antreiben, aber das i-Tüpfelchen, das man oft auf Entwickler-Konferenzen hört (dicht gefolgt von skeptischem Naserümpfen), ist, dass die Fähigkeit zu rendern mit der Fähigkeit zu kreieren Hand in Hand geht. Diese Technologie wird Spiele besser machen. Jetzt versuchen Sie das einmal jemandem zu erklären, der in der HD-Ära neue Spiele für den Mega Drive entwickelt.

Die Philosophie hinter dieser scheinbar konträren Bewegung ist einfach: Sie behalten Ihre Emulatoren und ROMs, wir behalten unsere Konsolen und Computer. Mehr noch, wir halten sie am Leben. Dies ist eine Gratwanderung, die mit dem Retro-Enthusiasmus beginnt und – durch einen Prozess, alles zu eliminieren, was den Spielspaß trüben könnte (etwa nicht den originalen Controller zur Hand zu haben) – uns zu dem Punkt zurücksetzt, an dem wir echte Cartridges in echte Slots schieben. Aber selbst wenn die Hardware-Komponenten vorhanden sind, können Sie eine Konsole nicht ohne

FÜR



NEU

ALT

BEGGAR PRINCE

ES IST NIE ZU SPÄT, EINE NEUE SPRACHE ZU LERNEN

Als **Brandon Cobb** im August 2005 einen brandneuen Mega-Drive-Titel ankündigte, erhielt er von den Medien mehr Aufmerksamkeit als beinahe jedes andere Heimentwickler-Projekt zu dieser Zeit. In einer Ära digitaler Distribution hatte die Ausgabe, ein Spiel ausschließlich im Cartidge-Format zu veröffentlichen – in einer authentischen Mega-Drive-Box – die Art skurrilen Charmes, dem sich Marketingverantwortliche schwerlich entziehen können. *Beggar Prince* ist ein 2D-RPG, das an die Serien *Dragon Quest* und *Lunar* erinnert. Seine Herkunft: der längst vergessene 16-Bit-Titel *Xin Qi Gai Wang Zi* vom taiwanischen Entwickler C&E.

„Das hat mich von allen taiwanischen RPGs, die ich für dieses System kennen lernte, am meisten gereizt“, erzählt Cobb begeistert. „Die Grafik ist wunderschön, die Charaktere einzigartig, die Story ist interessant und humorvoll, es gibt mehr Animationen, als man in einem durchschnittlichen Mega-Drive-RPG finden wird, und das Kampfsystem ist sehr ausgeklügelt, niemals monoton.“

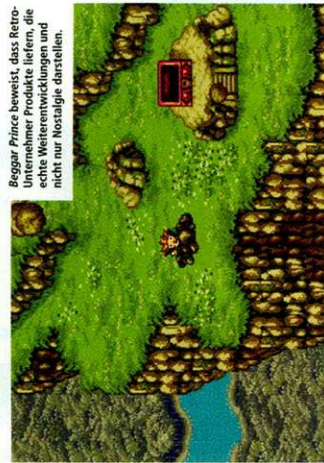
1998 hatte Cobb eine Fan-Seite für das taiwanische Beat-'em-Up *Super Fighter* aufgebaut, welche die Auf-

merksamkeit von Chang Chih Kai erregte, dem ursprünglichen Designer des Spiels. Mithilfe dieses Kontakts erwarb Cobb von den damaligen Entwicklern die Rechte an dem Titel und veröffentlichte ihn für PC als Freeware, unter der Schutzherrschaft seiner neu gegründeten Firma Super Fighter Team. Der Release wurde von Spielern im Ursprungsland unterstützt, was Cobb dazu inspirierte, den taiwanischen Spielmarkt nach potenziellen Folgetiteln zu durchforsten.

Nach der Entdeckung einer gehackten und verunstalteten ROM mit *Xin Qi Gai Wang Zi* entschloss er sich, den Titel erstmals dem westlichen Publikum vorzustellen. „Es war absolut essenziell,

PRINZ UNERSCHÜTTERLICH

Cobbs offenes Wesen unterscheidet ihn von den teils Baustein, die die Mehrheit der Retro-Szene ausmachen. Seine Vorgehensweise war bei RW Bivins – Chef des Retro-Publishers OldGames und geplanter Übersetzer für *Beggar Prince* – nicht sehr beliebt (siehe Interview). Bivins ist der Meinung, dass Cobb in keiner Weise die Zahl an Vorbestellungen erfüllen konnte. Cobb bleibt jedoch unerschütterlich. Die Frage nach Verzögerungen beantwortet er mit Problemen bei der manuellen Anpassung von Schrauben für die Cartridges („Lustige Angelegenheit, kann ich Ihnen sagen“) und dem Wunsch, noch mehr Vorbestellungen zu sammeln, um die Piraterie in Grenzen zu halten. „Ich hege keinen Groll gegen OldGames“, fügt er hinzu, „noch wünsche ich ihnen etwas Schlechtes.“

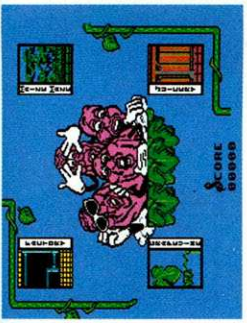
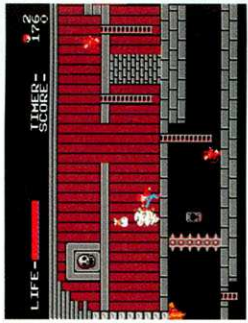


Beggar Prince beweist, dass Retro-Unternehmer Produkte liefern, die echte Weiterentwicklungen und nicht nur Nostalgie darstellen.



NES REPRODUCTIONS

Leon Kiriliuks Firma NES Reproductions ist auf die Herstellung spielbarer Cartridges von ROM-Vorlagen spezialisiert und verwendet dazu die sogenannten Donor Carts und originale Label-Arbeits. Kiriliuk betont, wie wichtig dies für die angesprochene Community ist. „Ich bemerke, dass es zwei verschiedene Lager beim Thema Reproduktionen gibt: User, die wissen, wie es geht, aber nicht an einer Veröffentlichung interessiert sind, und andere, die die Spiele wollen, aber nicht die Möglichkeiten haben, sie selbst zu machen. So entstand für mich eine Nische. Ein Großteil der Mapper-Systeme innerhalb der Nintendo-Cartridges wurden nicht 100 Prozent rückwärtskompatibel hergestellt und in Software reproduziert. Es richtig hinzubekommen geht nur auf einem echten NES.“ Ist dies eine wachsende Nische in der Industrie? „Absolut. Schriftliche Grafiken sind nur für kurze Zeit reißbar. Bei älteren Konsolen hatten die Entwickler keine Wahl, als Spiele hoher Qualität herzustellen. Zwei Tasten und ein D-Pad – was braucht ein Retro-Junkie mehr?“ www.nesreproductions.com



OLDERGAMES

EIN HEIM FÜR ÄLTERE, DAS DEN ALTERUNGSPROZESS WIEDER UMKEHRT

Wenn es nicht auf unserem Ladenregal steht, dann auf unserem Radar“, sagt **RW Bivins**, Creative Director und Besitzer von OldGames – ein „Publisher für alles, was mit Retro-Gaming zu tun hat.“ Von seinem Nebenjob als Mitarbeiter bei The Geek Squad aus begann Bivins in der Retro-Szene, indem er bisher unbekannte Titel für Philips CD-i lizenzierte und herausbrachte. Er machte weiter mit einer Flut von so genannten Sekundärmarkt-Releases auf Plattformen wie dem Neo-Geo CD und dem Sega Saturn. OldGames gelangte darüber hinaus in den Besitz bestimmter „heiliger Gräle“, wie etwa einer Masterkopie von *Half-Life* für den Dreamcast, einer Version von *Alien Vs Predator* für den Atari Lynx und einem vorher unverfügblichen *Mario*-Titel, wieder für den CD-i,

namens *Super Mario's Wacky Worlds*. Trotz seiner Erfolgsgeschichte der Produktion von beliebten Retro-Releases sind einige von Bivins zukünftigen Projekten ein wenig ambitionierter.

Das erste der laufenden Projekte ist *Icebreaker II*, ein Sequel zum verrückten, Genre begründenden Action-Strategietitel, der 1995 für den 3DO erschien. „Der Titel wird mehr Feinde,



Icebreaker II war bei den Besuchern der Classic Gaming Expo letztes Jahr sehr beliebt. Der Titel warb damit, dass die erste 3DO-Eigenschöpfung auf der Original-Console als auch auf Emulatoren läuft. OldGames hatte ähnlich große Ambitionen für *Beggar Prince* und es als ersten Blick der westlichen Welt auf eine nicht beachtete RPG-Legende an. Aber da es Retro-Spezialist Brandon Cobb nicht schaffte, genügend Vorbestellungen an Land zu ziehen, wurde die Mega-Drive-Fortsetzung an jemand anderen vergeben.



ALTEN8

HIER ERREICHT CROSS-PLATTFORM-ENTWICKLUNG EINEN NEUEN LEVEL

Während sich OlderGames für weitere Systeme bereitmacht, hat eine englische Firma bereits den Sprung gewagt, Retro-Titel für andere Spieleplattformen zu lizenzieren.

„Alten8 wurde aus der Idee heraus geboren, dass Retro-Gaming keineswegs Schnee von gestern war“, sagt Gründer **Paul Andrews**, „und dass der Markt Raum für kommerzielle Retro-Spiele gab. Wir haben weit über 500 Retro-Game-Lizenzen für Systeme wie den Sinclair Spectrum, Commodore 64, VIC-20, Amiga und Atari erworben.“

„Meine anfängliche Idee für die Spiele ging nicht auf. Ich dachte, wir würden an kleinen Produktionen für Retro-Systeme arbeiten. Aber dann begannen wir mit Portierungen für Mobiltelefone. Viele der Hardcore-Community sehen uns als ihren Feind an, aber ich verstehe

wirklich nicht warum, denn wir versuchen, unabhängige und selbst programmierte Spiele und Entwicklungsteams zu unterstützen. Ein Teil der Community denkt, dass, wenn ein Spiel jetzt nicht in den Läden steht, es ihre Aufgabe ist, sie zur Verfügung zu stellen.“

Einer der neuen Alten8-Titel für alte Systeme ist die Arbeit der Studenten Amy Worthington und Alex Shaw. Es handelt sich um ein Jump&Run-Adventure für den Amiga namens *Mr Bearbag*. „Es ist bald fertig“, sagt Andrews. „Es hat länger gedauert, als erwartet, aber wir sind fast so weit. Als wir eine Vorabversion auf der CEEUK2 zeigten, spielte einer den Titel den ganzen Tag lang. Wir wollen das Spiel auch auf PC und andere Plattformen portieren.“

Alten8 ist froh, neben solchen Projekten weiterhin für den Handy-Sektor zu



Alten8 stellt *Orade* (links) als einen zukünftigen Klassiker unter den Handy-RPGs an, während *The Last Vampire* (oben links) eine Spectrum-Portierung ebenfalls für das Handy ist. Andrews' Firma möchte sich allerdings nicht auf eine einzige Plattform oder eine Generation von Plattformen beschränken. *Shrek* (Mitte oben) (oben rechts) wird ein zukünftiger PC-Sporttitel, während *Mr Bearbag* ein Comic-Jump&Run für Amiga ist.



Die Songbird-Version von *Protector* hat dem Unternehmen einen guten Ruf eingebracht, sowohl was die Aufmachung als auch den Code betrifft. Die Spielanleitung, das Cart-Label und die Box sind beinahe von gleicher Qualität wie die von kommerziellen Releases, auch wenn die Vorderseite etwas fade wirkt.

SONGBIRD PRODUCTIONS

WIE MAN DEN JAGUAR UND LYNX IN LEBHAFT KATZEN VERWANDELT

Carl Forhan ist 35, verheiratet und Vater von drei Kindern, also könnte man eine relativ normale Weltanschauung erwarten. Dann entdeckt man, dass seine Besessenheit dem Atari Lynx und Jaguar gilt, für die er die neuesten alten Titel entwickelt. „1998 entwickelte ich ein Sound-Tool für den Lynx namens SFX, das mir bei meiner eigenen Spieleentwicklung half. Ich fragte online, ob jemand Interesse an diesem Tool hätte und zu meiner Überraschung bestellten es fast 100 Leute innerhalb weniger Wochen. Danach kamen noch einige Lynx-Titel und ich erwarb außerdem erstmals die Rechte an einem unvollständigen Jaguar-Spiel namens *Protector*.“

Dieser *Defender*-Klon war einst ein Amiga-Spiel namens *Datastorm* von *Sword of Sodan*-Schöpfer Soren Gronbech, dann eine unveröffentlichte Mega-Drive-Portierung und schließlich eine unfertige Jaguar-Adaption von Bethesda Softworks' Jorgen Bech. *Protector* ist weiterhin die populärste von Forhans Veröffentlichungen. „Es ist ein Old-

school-Shooter, aber mit aufgepeppter 3DStudio-Grafik, spektakulären Explosionen, Bossen, Power-ups etc. Außerdem ist es das einzige Jaguar-Spiel, bei dem die Lizenz auch den Source-Code enthält, was großartig war, weil ich viele Verbesserungen vornehmen konnte. Das Spiel, das ich Ende 1998 erhielt, war zu ungefähr 60-70 Prozent fertig. Es war spielbar, aber brauchte noch viel Arbeit. Ich designete Dutzende von Levels, arbeitete am Balancing und der Verbesserung der Feinde, komponierte neue Songs und Effekte und beseitigte sogar einige Fehler im originalen Quellcode. Das Spiel war cool, weil niemand es wirklich kannte, aber ich bin stolz, dass ich andere Games wie *Skyhammer* und *CyberVirus* veröffentlicht habe, weil das „Heilige Gral“-Spiele waren, von denen Atari-Fans glaubten, es gäbe sie nicht mehr.“

„Die Spiele sind es wirklich wert, auf den Original-Hardware gespielt zu werden. Ein begrenzter Markt mag existieren, wenn man diese Spiele gegen Gebühr verfügbar macht, aber ich denke, für meinen Nischenmarkt mit Jaguar und Lynx macht

GRAND THEFTENDO

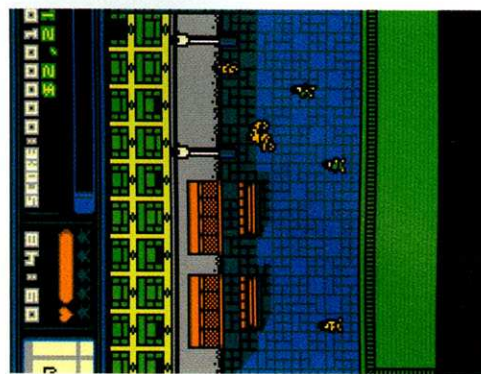
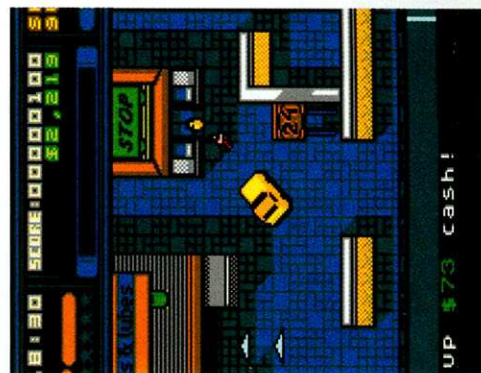
DAS AMBITIONIERTESTE RESOZIALISIERUNGSPROJEKT IM RETRO-BEREICH

GTA auf dem NES. Ein simples Konzept, aber beinahe unglaublich. „Ich würde sagen, dass die meisten Gameplay-Elemente moderner Spiele le auch auf älteren Systemen möglich wären“, sagt **Brian Provinciano**, der derzeit daran arbeitet, einen originalen GTA-Tribute-Titel zu entwickeln, der seinen eigenen High-Level-NES-Assembler NESHLA verwendet. „Grand Theftendo war ursprünglich als Remake zu GTA III geplant. Um jedoch sicherzugehen sowie meine Kreativität flexibel zu halten, beschloss ich, ein neues Spiel zu kreieren. Weder die Story noch die Charaktere sind von GTA – alles ist neu erfunden.“

Bei Backbone Vancouver (ehemals Digital Eclipse) arbeitet Brian normalerweise an PSP-Titeln, so dient sein Hobbyentwicklertum als perfekter Kontrast. „Ich würde nicht sagen, dass Entwickler

es dieser Tage einfach haben, aber die Dinge haben sich definitiv verändert. Bei modernen Konsolen müssen wir uns immer noch Gedanken um Speicher- und Prozessorkapazitäten machen und darauf achten, dass die Designer in ihrer Kreativität nicht beschnitten werden. Bei der Entwicklung älterer Titel kontrolliert die Maschine selbst den Großteil des Designs. Das ist es, was den Spielern ihren klassischen Stil verleiht.“

„Bei Grand Theftendo implementiere ich die Features, die ich als angemessen erachte. Nach der Bewältigung einer Aufgabe frage ich mich: Was soll ich als Nächstes tun? Diese Methode funktioniert für mich. Auch wenn das Spiel noch nicht fertig ist, habe ich das Gefühl, dass es meine beste Arbeit sein wird – ich habe noch viel vor mir. Möglicherweise erscheint das Game auf Cart-ridge, aber darum kümmere ich mich



Microsoft ist nicht das einzige Unternehmen, das den Release des neuen GTA im nächsten Jahr promotet. Da dieses Ein-Mann-Projekt sehr zeitintensiv ist, beschränkte sich Provinciano anfangs auf den Portland-Distrikt von GTA III, also ohne Staunton Island und Shoreside Vale. Aber der Kompromiss war zu groß und das Spiel zeigt deshalb einen komplett neuen Inhalt.

Die vollständige Story über neue Spiele und alte Konsolen finden Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software. Game-Designer. Events. Videogame Culture.

Edge, das Magazin für die Gaming-Elite.

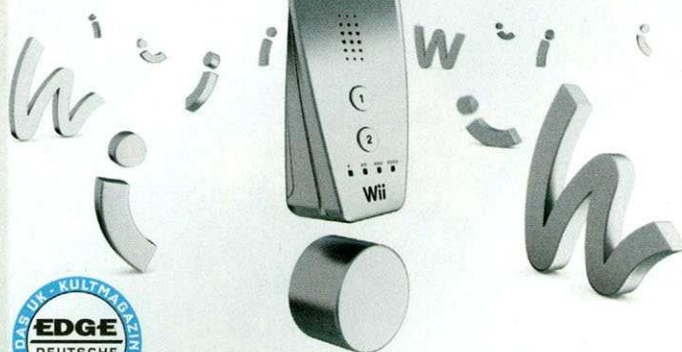


PS3: DIE WAHRHEIT
Sony's Konsole zeigt endlich, was sie kann – und was sie kostet

SPIELE IM JETZT
Von Assassin's Creed bis Zelda: Was uns in diesem Jahr erwartet

360: DIE ZUKUNFT
Microsoft verleiht seinem Spiele-Imperium die letzten Gebiete ein

NEUES FÜR ALTES
Warum noch immer Spiele für 3DO, NES und C64 entwickelt werden



Das Wunder Wii

Raubt uns Nintendos Revolution den Atem?



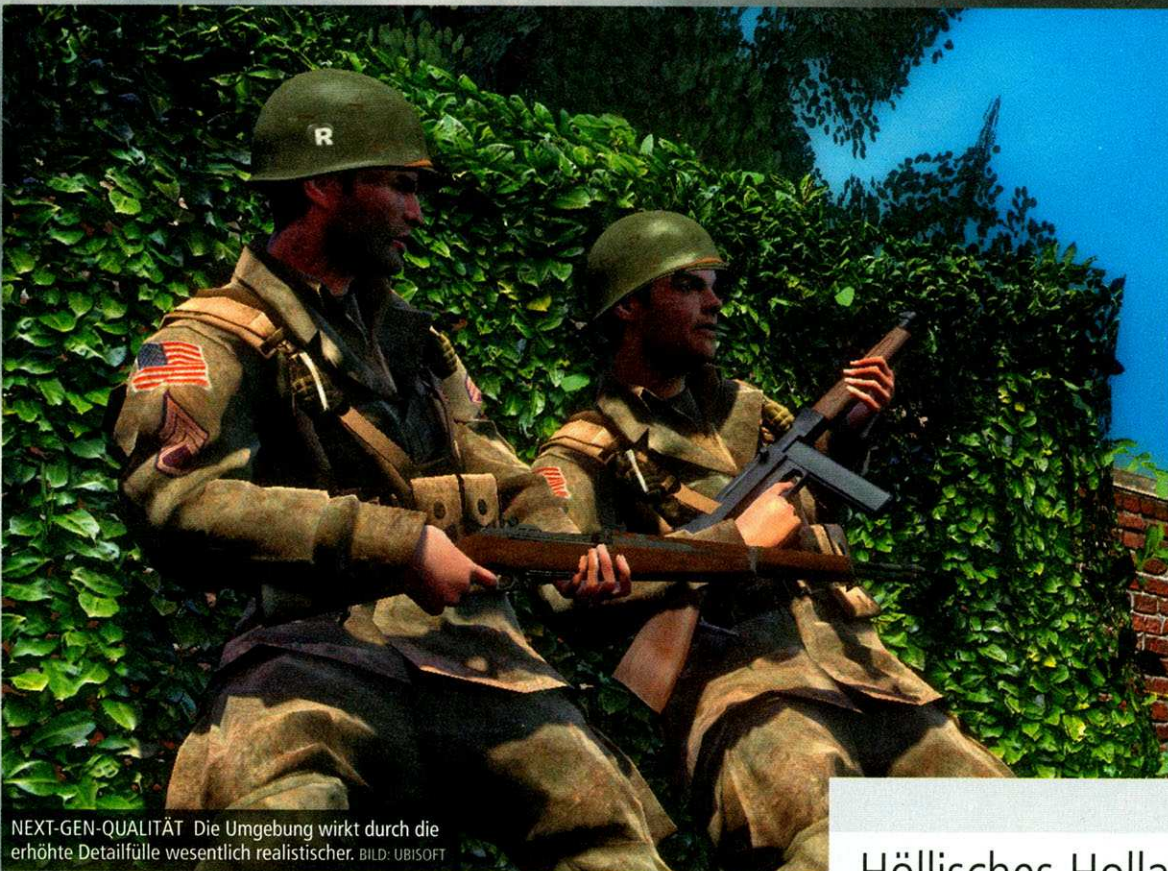
Brothers in Arms: Hell's Highway

Kann Gearbox auch einen historischen Misserfolg zu einem spielerischen Triumph machen?

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Einige Monate nach der Operation Overlord, bei der Nordfrankreich von den deutschen Besatzertruppen befreit wurde (nachzuspielen in den ersten beiden *Brothers in Arms*-Titeln), sahen die alliierten Truppen eine Chance, noch im Jahr 1944 nach Deutschland vorzudringen und so den Krieg schnell zu beenden. Die Operation Market Garden hatte zum Ziel, den Westwall der Deutschen zu umgehen, damit die amerikanischen und britischen Truppen möglichst schnell in Richtung Berlin vordringen konnten. In Arnheim stießen die Alliierten jedoch auf erbitterten, unerwartet starken Widerstand und mussten sich letztendlich nach beträchtlichen Verlusten zurückziehen. Bei *Hell's Highway*, dem dritten Teil der Geschichte rund um Matt Baker und seine Fallschirmjäger-Einheit, nehmen Sie Teil an der bis dahin größten Luftlandeoperation des Zweiten Weltkriegs.

Ein Grund, warum das Gameplay von *Brothers in Arms* spätestens beim zweiten Teil *Earned in Blood* etwas eintönig wurde, war die stets gleiche Art, wie



NEXT-GEN-QUALITÄT Die Umgebung wirkt durch die erhöhte Detailfülle wesentlich realistischer. BILD: UBISOFT

» Sie nehmen teil an der bis dahin größten Luftlandeoperation des Zweiten Weltkriegs. «

Sie auf Gegner trafen: Sobald Ihr Team einen bestimmten Punkt erreicht hatte, tauchten deutsche Soldaten auf und nahmen Ihre Truppen unter Beschuss. Bei *Hell's Highway* ist es nun erstmals möglich, den Feind zu überraschen, was dem Spielablauf eine wichtige taktische Note verpasst. Passend dazu können Sie sich jetzt besonders vorsichtig bewegen, um ja keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen – Ihre KI-gesteuerten Mitstreiter passen sich dabei ganz automatisch Ihrem Vorgehen an. Das Verhalten anderer Figuren wird allerdings weniger berechenbar sein. So treffen Sie erstmals auf dem Schlachtfeld auch auf Zivilisten.

EGO-SHOOTER-EVOLUTION

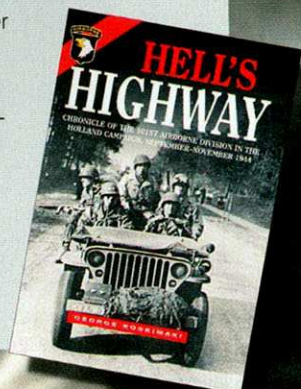
Natürlich bietet das neue *Brothers in Arms* hochauflösende Texturen sowie sehr detaillierte Umgebungen und Figuren. Doch das ist bei einem PlayStation-3-Titel selbstverständlich. Bei Gearbox hat man sich zusätzlich Gedanken gemacht,

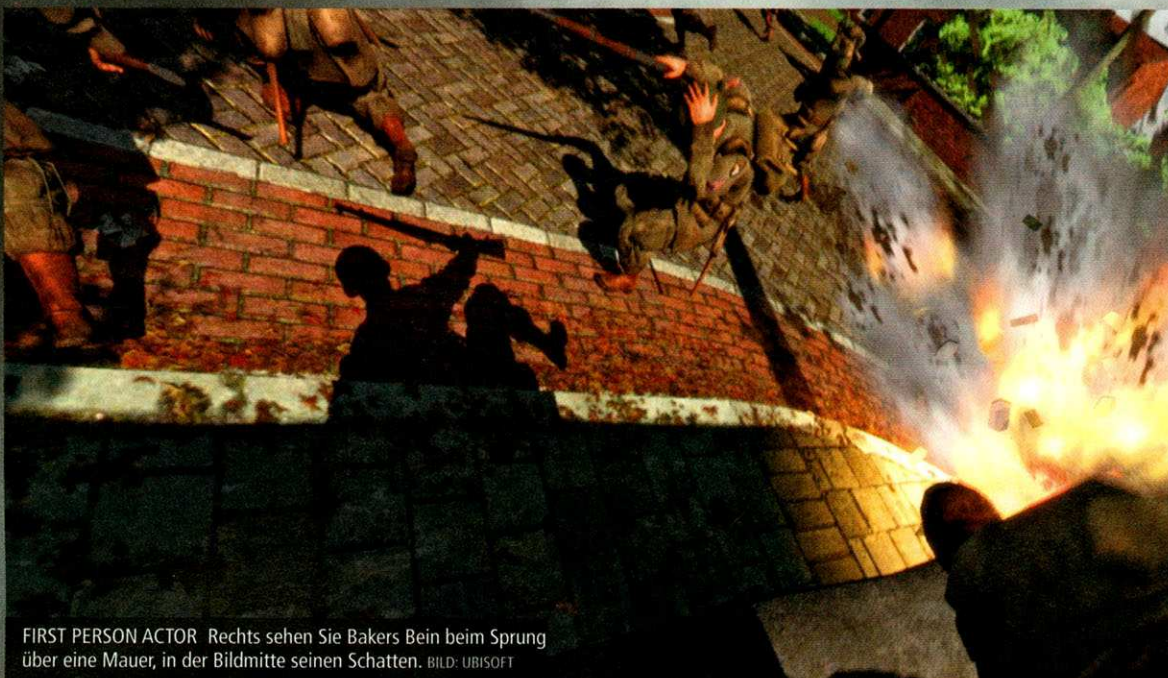
was ganz unabhängig von mehr Grafikpower noch verbessert werden könnte. Es war zum Beispiel nie so recht verständlich, warum in praktisch allen Ego-Shootern die Spielfigur nur in Form einer Hand und einer Waffe zu sehen ist. *Hell's Highway* nimmt sich dieses Missstands endlich an und verpasst Baker einen vollständigen virtuellen Körper (mehr dazu in unserem Interview). Generell will Gearbox den Spieler noch tiefer in das Spielgeschehen hineinziehen und die Grenzen zwischen aktivem Spielen und Zwischensequenzen verwischen. So kann es passieren, dass ein Kollege von Ihnen getroffen wird und in Ihre Arme fällt – in einer kurzen, nicht interaktiven Sequenz legt Baker seinen Kameraden auf dem Boden ab, bevor der Kampf weitergeht. Generell wirkt das Spielgeschehen durch solche Details nun filmartiger, auch wenn der mit schnellen Bewegungen einhergehende Unschärfefeffekt bisher noch etwas zu stark ausgeprägt ist.

Höllisches Holland

Lesen Sie, was im September 1944 am so genannten Hell's Highway geschah.

Wie zuvor legt Gearbox auch diesmal großen Wert auf Authentizität. Wer sich schon etwas vorbereiten möchte auf das, was ihm im dritten Abenteuer rund um Matt Baker und seine Truppe bevorsteht, dem sei ein Buch empfohlen, das die Gearbox-Entwickler zweifellos ausgiebig studiert haben – sicher nicht zufällig trägt es den gleichen Titel wie die dritte *Brothers in Arms*-Episode! *Hell's Highway* ist eines von drei Büchern, die der amerikanische Autor George Koskimaki über den Einsatz der 101st Airborne Division in Europa geschrieben hat. Das chronologisch erste der drei, *D-Day with the Screaming Eagles*, befasste sich mit der Landung in der Normandie (nachzuerleben in *Brothers in Arms: Road to Hill 30*), das letzte (*The Battered Bastards of Bastogne*) handelt von einer verlustreichen Schlacht Ende 1944/Anfang 1945, bei der die Fallschirmspringer der 101st bei der belgischen Kleinstadt Bastogne eingekesselt und später von nachrückenden US-Truppen befreit wurden. Koskimaki war selbst als Funker direkt unter General Maxwell D. Taylor an den Einsätzen beteiligt und befragte nach dem Krieg Hunderte von Soldaten zu ihren Erlebnissen, was die Grundlage für seine Bücher bildete.





FIRST PERSON ACTOR Rechts sehen Sie Bakers Bein beim Sprung über eine Mauer, in der Bildmitte seinen Schatten. BILD: UBISOFT



GESCHAFFT! Nicht immer endet ein Sprung über eine Mauer glücklich. BILD: UBISOFT



ALTE BEKANNTEN Matt Baker und Joe „Red“ Hartsock stehen erneut im Mittelpunkt. BILD: UBISOFT



BOMBENALARME Sie erleben die Luftangriffe auf Eindhoven direkt mit. BILD: UBISOFT

WUT IM BAUCH „Red“ Hartsock, die Hauptfigur von Earned in Blood, kann sich nicht mehr beherrschen. BILD: UBISOFT



LEBENDIGER DURCH ZUFALLSEREIGNISSE

Eine weitere nette Idee, die den Spielablauf auflockert, sind kleine Zufallsereignisse, die manchmal ganz unerwartet eintreten können. So kann es passieren, dass einer Ihrer Leute beim Überspringen eines niedrigen Hindernisses stürzt, anstatt dass alles immer perfekt klappt. Ein weiterer Zufallsfaktor ist die stets präsente Physik, die allerlei Trümmer je nach Situation unterschiedlich durch die Gegend fliegen lässt – bei Gearbox Software ist man begeistert von der Leistungsfähigkeit der Unreal Engine 3, was angesichts der Ergebnisse verständlich ist.

IM TEAM KÄMPFEN

Wie schon in den Vorgängern befehligen Sie über ein intuitives Kommandosystem mehrere kleinere Teams, wobei deren Anzahl bei *Hell's Highway* auf bis

zu drei angestiegen ist. In Sachen Multiplayer verspricht Gearbox dagegen einen komplett neuen Ansatz. Erstmals wird es möglich sein, zusammen mit Freunden in der gleichen Gruppe zu kämpfen, anstatt unabhängig voneinander CPU-gesteuerte Soldaten zu befehligen. Bis zu 32 Spieler sollen *Hell's Highway* gleichzeitig online spielen können. ■



VORSCHAU

BROTHERS IN ARMS: HH

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox Software
Spiele:	1-32
Termin:	Ende 2006
Web:	www.hellshighwaygame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Vielversprechend: Auf der PlayStation 3 kann Gearbox Software die Geschichte von Matt Baker noch authentischer und mitreißender gestalten.

INTERVIEW mit Randy Pitchford, Präsident von Gearbox Software

» Mehr als nur eine schwebende Kamera mit Waffe «

Der gewohnt enthusiastische Randy Pitchford, Präsident von Gearbox Software, beantwortete uns einige Fragen zu *Hell's Highway*.

Was hat es mit dem „First Person Actor“ auf sich?

Die Idee dahinter ist, dass die Spielfigur nicht mehr nur eine schwebende Kamera mit einer an den unteren Bildschirmrand befestigten Waffe sein soll – er ist eine tatsächliche Person in der Spielwelt. Man sieht seinen eigenen Schatten, man sieht seinen eigenen Körper und die Füße. Man kann auf seine Brust schauen und sehen, wie viele Granaten man noch bei sich trägt. Wenn man eine Mauer überwindet, sieht man die Hand, mit der man sich abstützt, und wie die Beine rüberschwingen. Es gibt unzählige Beispiele, wie der First Person Actor den Spieler wirklich in die Spielwelt hineinbringt.

Welche neuen Fahrzeuge wird es diesmal geben?

Angeblich kann Baker einen Jeep nutzen. Wird das so ablaufen wie mit den Panzern bisher, sodass man nur aufsteigen und evtl. ein MG bedienen kann?

Die Paratrooper waren Infanterie-Truppen, waren also meistens zu Fuß unterwegs. Aber als er Teil einer Aufklärungseinheit wird, bekommt Baker einen Jeep. Aber es geht nicht ums Herumfahren, es geht ums Kämpfen in Gruppen. Ich möchte noch ein wenig warten, bevor ich euch erzähle, wie die Fahrzeuge funktionieren werden, allerdings kann ich schon verraten, dass es TONNEN von Fahrzeugen aller Art geben wird. Auf der Seite der Alliierten wird es unzählige britische und amerikanische Panzer sowie weitere Hilfsfahrzeuge geben. Auf der deutschen Seite gibt's größere Kaliber wie die „Tiger“ und dergleichen. Dazu kommen noch Artillerie und Flugzeuge, die für Unterstützung sorgen.

Wie wird sich die Physik auf den Spielablauf auswirken?

Weiche Deckung wie Türen, Zäune und Holzhütten können zerstört werden – durch Gewehrfeuer zerlegt. Dadurch kommt ein riesiges taktisches Element ins Spiel, denn der Spieler muss

nun seine Deckung sehr vorsichtig aussuchen und kann sich nicht mehr ewig irgendwo verschanzen, bis der Feind einen Fehler macht.

Wird man mit der richtigen Waffe nach Belieben die Umgebung zerstören können?

Nicht jede Form von Deckung wird zerstörbar sein, aber genau diese Unterscheidung wird eben ein wichtiger Teil des Spiels werden.

Haben Sie bei der Entwicklung des Spiels mit George Koskimaki zusammengearbeitet, der das Buch *Hell's Highway* geschrieben hat?

Ja! George Koskimaki hat nicht nur mit uns zusammengearbeitet, er wird auch eine der vielen bekannten und echten Personen sein, auf die man tatsächlich im Spiel trifft.

Können Sie uns etwas zum *Heat*-Videospiel sagen, das Sie für Titan Productions entwickeln sollen?

Gearbox werden oft verschiedene Angebote unterbreitet. Ich gebe euch einen Hinweis: *Brothers in Arms* ist nicht die einzige Videospiele-Marke, die wir aufbauen werden. Noch ein Hinweis: Wir können an mehreren Next-Gen-Projekten gleichzeitig arbeiten. Unsere Lead-Teams haben an den besten Marken im Business gearbeitet und eine signifikante Rolle beim Aufbau unserer eigenen Marke gespielt. Und ein letzter Hinweis bezüglich einiger Sachen, an denen wir arbeiten: Als wir Gearbox gestartet haben, war es Teil des Plans, an anderer Leute Sachen arbeiten zu können, die wir großartig finden. Die PC-Version von *Halo* wird nicht das letzte Mal bleiben, dass wir an etwas arbeiten, das wir nicht selbst erschaffen haben.



RANDY PITCHFORD Präsident von Gearbox Software BILD: PLAYZONE



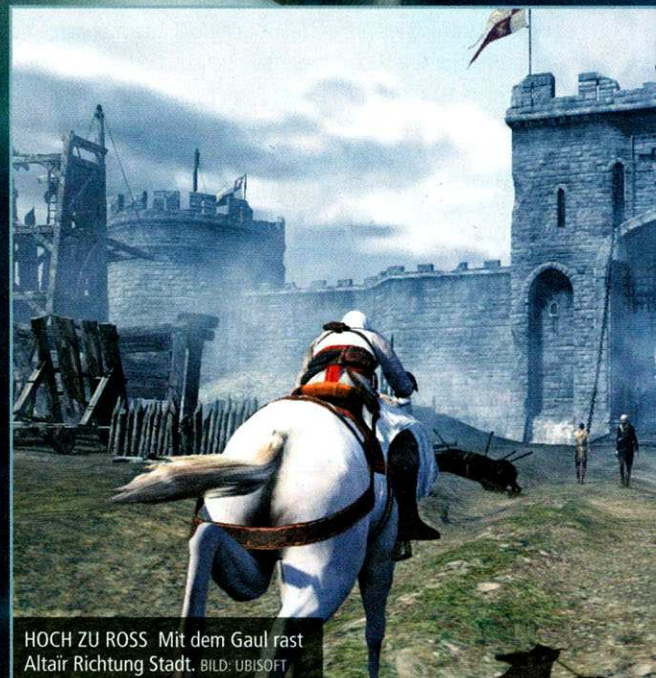
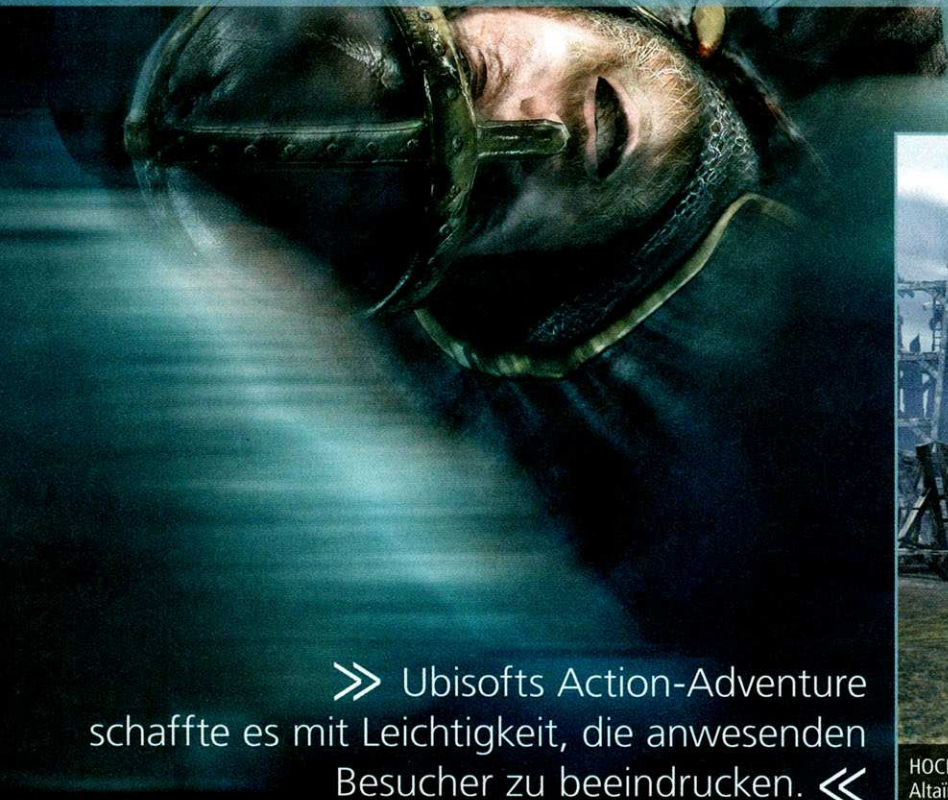
ÜBERRASCHUNG! Erstmals können Sie sich an den Feind anschleichen. BILD: UBISOFT



VORBEREITUNG Die Zielperson ist gefunden, aber leider auch gut bewacht. BILD: UBISOFT

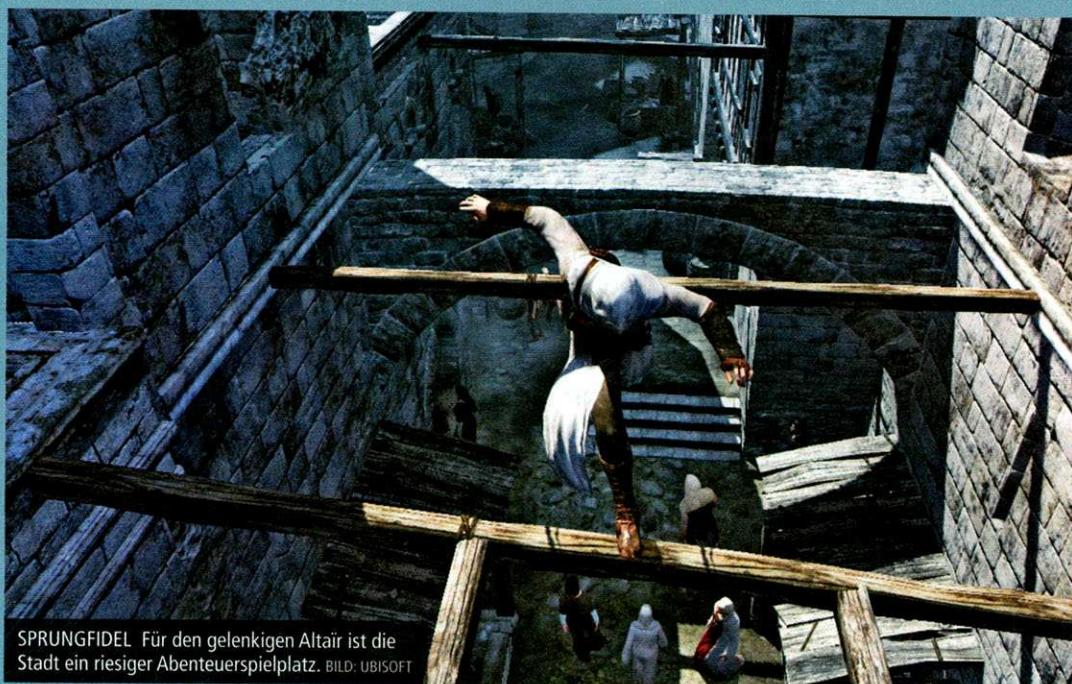
Assassin's Creed

Der Hitman bekommt starke Next-Gen-Konkurrenz – aus dem Mittelalter!



HOCH ZU ROSS Mit dem Gaul rast Altair Richtung Stadt. BILD: UBISOFT

» Ubisofts Action-Adventure schaffte es mit Leichtigkeit, die anwesenden Besucher zu beeindrucken. «



SPRUNGFIDEL Für den gelenkigen Altaïr ist die Stadt ein riesiger Abenteuerspielplatz. BILD: UBISOFT

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Mehr als 400 Aussteller und über 1.000 präsentierte Spiele – auf der E3 fiel es nicht leicht, aus der Masse herauszustechen. Und dennoch schaffte es Ubisofts komplett neu kreiertes Action-Adventure mit Leichtigkeit, die anwesenden Fachbesucher zu beeindrucken. Kein Wunder, schließlich zeichnen zahlreiche Personen für den Titel verantwortlich, die auch schon *Prince of Persia* auf der PS2 hervorbrachten. Da verwundert es genauso wenig, dass man auf den ersten Blick meint, eine Next-Gen-Fortsetzung ebendieser Reihe vor Augen zu haben: Döch

beim genaueren Hinsehen entdeckt man die klare Eigenständigkeit des Attentäter-Abenteurers.

NEUE FREIHEIT

Die Spiele der *Prince of Persia*-Reihe waren stets linear aufgebaut. Man startete an einem bestimmten Punkt und folgte einem recht strikt vorgegebenen Weg zum Ziel. *Assassin's Creed* ist ein erheblich offeneres Spiel und am ehesten als eine Mischung aus *Hitman* und *Prince of Persia* zu bezeichnen. Hauptdarsteller Altaïr ist Teil einer muslimischen Untergrundorganisation, die während des dritten Kreuzzugs (1189-1192) gegen

» Ich bin nur der Produktmanager und sogar ich schaffe den Level ohne Probleme! «

die christlichen Besatzer kämpft. Als Attentäter ist seine Aufgabe klar definiert, doch der Weg zur Zielperson und die anschließende Flucht sind vom Spiel völlig freigegeben. Im uns demonstrierten Level schlich sich Altaïr durch eine ganze Stadt samt unzähligen Details und enorm vielen Passanten, die nicht bloß Staffage sind, sondern auf den Spieler reagieren. Hüpfte man beispielsweise von einem

Fakten

- Exklusiv für PS3
- Von den Machern von *Prince of Persia: The Sands of Time*
- Nicht-lineares Leveldesign
- Intuitivere Steuerung als *Prince of Persia*



KNIFFLIG Von drei Wachen umzingelt, ist es Altaïr fast unmöglich zu fliehen. BILD: UBISOFT

Hopp oder PoP?

Sicher, *Assassin's Creed* sieht klasse aus und die spielerischen Parallelen dürften Fans von *Prince of Persia* durchaus begeistern, doch wann kommt der adlige Akrobat höchstselbst wieder auf den Bildschirm?



IM REGEN STEHEN Der Prinz wird mit Sicherheit zurückkehren. BILD: UBISOFT

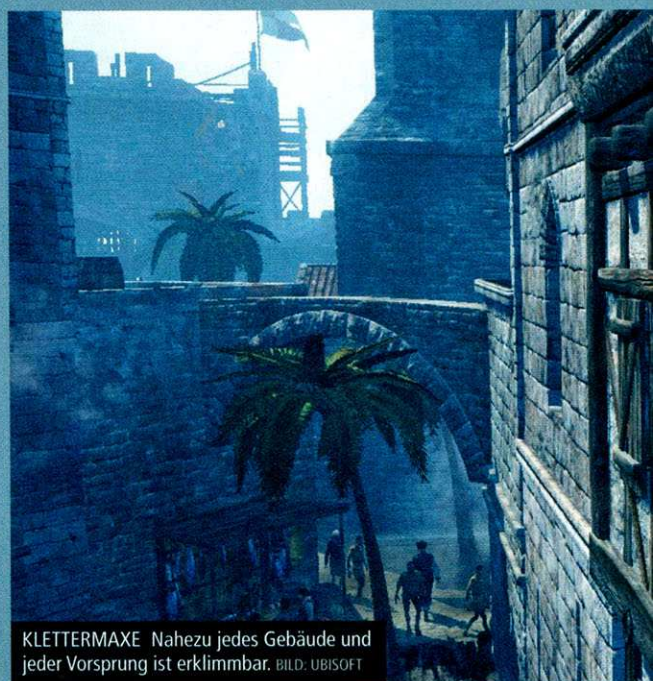
Nein, eine verlässliche Antwort auf diese Frage können wir Ihnen auch nicht geben, aber ein wenig Spekulation kann ja nicht schaden – und im Falle von *Prince of Persia* gibt es einige sehr interessante Fakten. So ist der Creative Director von *Assassin's Creed* zwar erneut Patrice Desilets, doch er übernahm diese Aufgabe lediglich beim ersten Prinzenabenteuer. *Warrior Within* und *The Two Thrones* wurden ohne ihn realisiert und standen unter der kreativen Fuchtel von Jean-Christophe Guyot. Arbeitet also ein anderes Team bereits an der triumphalen Rückkehr des namenlosen Prinzen? Alles andere würde uns überraschen, denn im Gegensatz zu Desilets war Guyot auf der E3 nicht zu sehen. Es ist also durchaus möglich, dass er mit einem Team schon eifrig am Next-Gen-Abenteuer des persischen Prinzen arbeitet. Aber bis zu einer öffentlichen Ankündigung ist das natürlich reine Spekulation.

» An der technischen Kompetenz des Teams gibt es keine Zweifel. «

Dach mitten auf die Straße, dann erregt das natürlich Aufmerksamkeit. Aufmerksamkeit, die man als schattenhafter Attentäter möglichst vermeiden will, um patrouillierende Wachen nicht argwöhnischer zu machen als nötig, ehe man seine Zielperson überhaupt erreicht hat.

DER WEG IST DAS ZIEL

Altair bewegt sich genauso behände wie der persische Prinz und klettert in einer atemberaubenden Geschwindigkeit durch die mittelalterlichen Gassen. Auch hier zeigt sich das Leveldesign erheblich freier als bei *Prince of Persia*. Jeder Vorsprung, der größer ist als fünf Zentimeter, kann von Altair erklommen werden und an nahezu jedem Gebäude finden Sie zahlreiche Objekte, die als Treppe fungieren können. Dementsprechend fix hüpfte man von Hausdach zu Hausdach, genießt eine beeindruckende Fern- und vor allem



KLETTERMAXE Nahezu jedes Gebäude und jeder Vorsprung ist erklimmbar. BILD: UBISOFT

Übersicht. Die ist auch bitter nötig, denn wer überhastet auf seine Zielperson zustürzt, wird mit großer Wahrscheinlichkeit als namenlose Leiche auf den Plastersteinen enden. Etwas Planung schadet nicht und vorbereitende Maßnahmen sind ebenfalls nicht verkehrt. So können Sie in den Gassen der Stadt auf zufällig auftretende Ereignisse reagieren und Sympathien sammeln. In einer Szene wurde beispielsweise eine Frau von zwei Soldaten belästigt. Helfen Sie dieser Dame, könnte sich dies bei Ihrer Flucht zu einem späteren Zeitpunkt als sehr hilfreich erweisen. „Soziale Tarnung“ nennen die Entwickler dieses Gameplay-Element und das ist durchaus wörtlich zu verstehen. Wenn Altair in einer kleinen Gruppe von recht ähnlich gekleideten Passanten untertaucht und die Verfolger vorbeirennen, wird klar, dass Stealth-Spiele nicht immer mit dunklen Schatten oder Pappkarren verbunden sein müssen.

Auch die häufig mit der Thematik einhergehende komplexe Steuerung wollen die Kanadier umgehen. Normalerweise kommen Sie für jede Aktion mit einer Taste aus, Fingerverrenkungen soll es keine geben. Ein gutes Beispiel sind die Klettereinlagen. Lediglich der linke Analogstick wird benötigt, um Altair gezielt von einem Vorsprung zum nächsten zu dirigieren. Wie das in der Praxis funktioniert und ob beispielsweise auch Kämpfe mit einem so einfachen Bedienschema ausgestattet wurden, können wir bislang natürlich nur schwer beurteilen, doch wie sagte uns der Präsentator doch so schön: „Ich bin nur der Produktmanager und sogar ich schaffe den Level mit Leichtigkeit.“ Gutes Argument!

IN DECKUNG GEHEN

Was Sam Fisher und Altair dagegen verbindet, ist die Verwundbarkeit. Zwar ist auch der mittelalterliche Attentäter recht wehrhaft und versiert im Umgang mit Schwert und Armbrust, doch nur wenige Schwerthiebe des Gegners genügen, um Altair zur Kapitulation zu zwingen. Dies wurde uns während der Vorführung deutlich demonstriert. Doch dieses bewusste „Game Over“ hatte einen ganz besonderen Zweck, denn es folgte nicht einfach ein schlichter Neustart, sondern eine faustdicke Überraschung: Nach dem Bildschirmtod hörte man plötzlich eine Com-



VOLL GESTÖPFT Zahlreiche Passanten säumen die Straßen der mittelalterlichen Stadt. BILD: UBISOFT

puterstimme, die darüber aufklärte, dass die Simulation nun abgeschlossen sei. Durch die virtuellen Augen sah man kurz auch ein passendes Gesicht zur Stimme, doch dann ließen uns die Entwickler von Ubisoft auch schon wieder allein mit unseren Gedanken. Fragen konnten keine mehr gestellt werden, dabei hatten sich innerhalb von wenigen Sekunden ganze Fragenkataloge in unseren Köpfen gebildet.

ZEITREISE

Keine Zweifel gibt es an der technischen Kompetenz des Teams in Montreal. *Assassin's Creed* sieht atemberaubend

gut aus und beeindruckt wie schon die Prinzenabenteuer mit flüssigen Animationen und atmosphärischen Umgebungen. Die schiere Menge an Passanten hinterließ ebenfalls einen bleibenden Eindruck und hoch zu Ross auf eine Stadt zuzureiten, konnte uns selbst am zweiten Messetag nach etlichen schon gesehenen Highlights noch beeindrucken. Es wird noch eine ganze Menge Zeit ins Land gehen, bis der mittelalterliche Attentäter in die Schlacht ziehen darf, und bis dahin werden wir hoffentlich nicht mehr ganz so ratlos aus der Wäsche gucken, wenn es um die Story des Spiels geht. Wir freuen uns schon auf einen Besuch bei den

Entwicklern, um uns ein genaueres Bild vom Spiel und vor allem der Steuerung machen zu können. ■



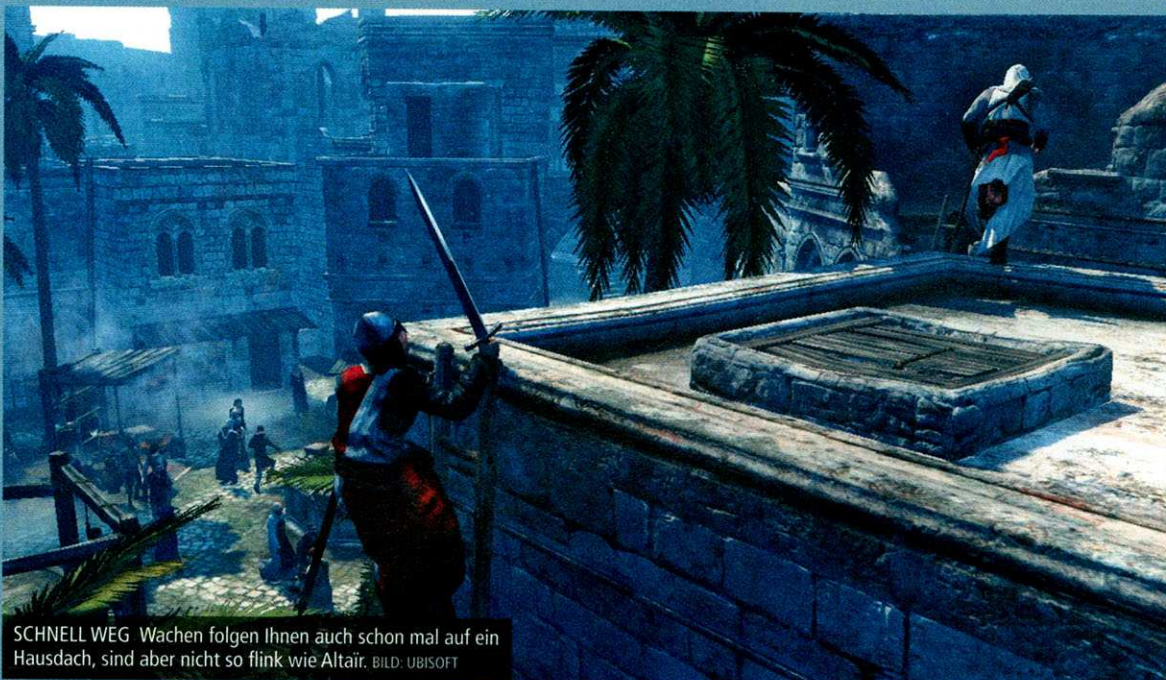
VORSCHAU

ASSASSIN'S CREED

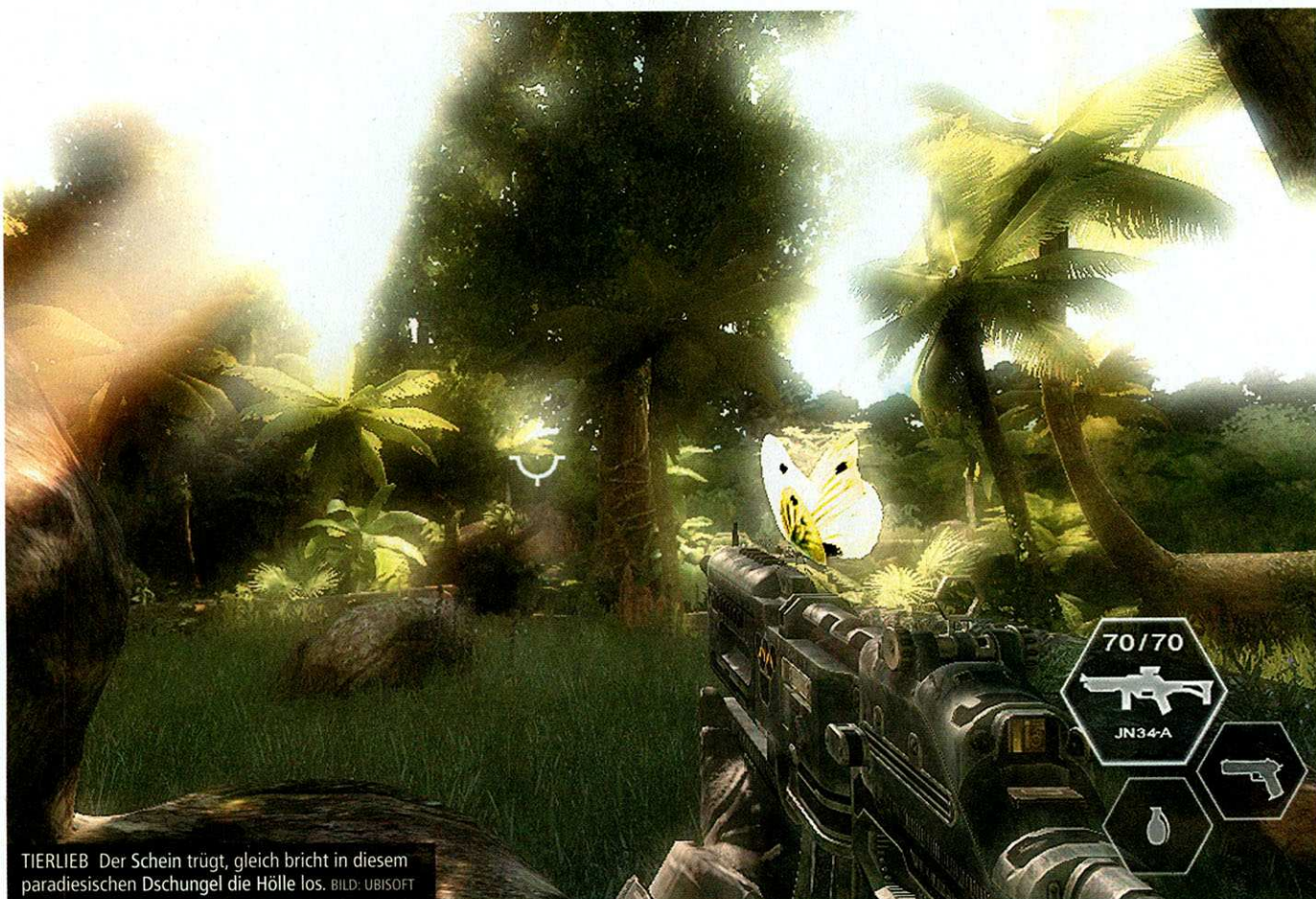
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.assassinscreed.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Technisch topfitte Genre-Mischung mit enormem Potenzial und viel versprechenden Gameplay-Ansätzen. Unsere Neugierde ist geweckt!



SCHNELL WEG Wachen folgen Ihnen auch schon mal auf ein Hausdach, sind aber nicht so flink wie Altaïr. BILD: UBISOFT



TIERLIEB Der Schein trügt, gleich bricht in diesem paradiesischen Dschungel die Hölle los. BILD: UBISOFT

Fakten

- Kooperationsmodus geplant
- Einfache Teambefehle können erteilt werden.
- Emotionen sollen eine wichtige Rolle spielen.
- Im Gegensatz zu Time Splitters wird Springen möglich sein.

Haze

Action-Ausflug ins Grüne: Die Time-Splitters-Macher zetteln mit ihrer neuen PS3-Engine paramilitärische Dschungel-Gefechte an.

AUTOR: HEINRICH LENHARDT

Wer würde da nicht gleich unterschreiben wollen? „Mach mit beim Siegerteam ... wir geben dir die Chance, ein Held zu sein“. Das sind ausnahmsweise keine Sinnsprüche zur Fußball-WM, sondern Rekrutierungsbotschaften von Mantel Corps, der freundlichen und zuverlässigen Kriegsführungsfirma der nahen Zukunft. Warum sollte man im Zeitalter der Privatisierung den nächsten „gerechten“ Krieg auch nicht komplett an ein solches Unternehmen delegieren? Zumal dessen Bedienstete mit dem Aufputschmittel „Nectar“ abgefüllt werden, das aus schlappen Söldnern reflexgeschärfte Kampfmaschinen macht, garantiert ohne Nebenwirkungen ... oder?

RADIKALE PS3-TECHNIK

Bei *Haze* hat sich das englische Entwicklungsteam Free Radical Design

offensichtlich viele Gedanken zu Szenario und Story gemacht. Wir staunen beim ersten Probespiel vor allem über die neue Engine der Jungs, hier entsteht offensichtlich ein pures Next-Gen-Geschoss. Zu Beginn der Demo-Mission wird unser Held, Mantel-Soldat Jake Carpenter, zusammen mit anderen Kämpfern in einem südamerikanischen Dschungel abgesetzt. Auf Schritt und Tritt bewundern wir die dichte und detaillierte tropische Vegetation, auch die Ausleuchtung wirkt absolut stimmig.

Nun wurde Ihre Truppe aber nicht zum Blümchenpflücken und Schmetterlingezählen entsandt, sondern zwecks Konfrontation mit bis an die Zähne bewaffneten Guerillas der örtlichen Rebellenbewegung „Promise Hand“. Die Grünzeug-Idylle wird prompt von ersten Schüssen und tief fliegenden Handgranaten unterbrochen. Hier kommt eine weitere Engine-Stärke zum Vorschein,

die künstliche Intelligenz der Mitstreiter. „Da ist nichts geskriptet“, betont der Vorspiel-Repräsentant vom Entwicklungsteam, als unsere Kameraden eigenständig Deckungsgelegenheiten in der Umgebung suchen und den Feind in die Zange nehmen.

TROPISCH, TÖDLICH, TAKTISCH

Eine Portion taktische Freiheit kommt auch ins Spiel: Dezent Markierungen auf dem Bildschirm verraten uns, in welcher Richtung sich die drei anderen Mitglieder unseres Squads gerade aufhalten. Denen kann man per D-Pad-Angetippe einfache Kommandos erteilen: zum Beispiel Unterdrückungsfeuer bestellen, zum Angriff blasen oder die Kollegen an der eigenen Position versammeln. Mit dem Spielgefühl eines *Brothers in Arms* wird man bei *Haze* aber gewiss nicht rechnen dürfen. Eher simpel und unkompliziert soll die takti-



DA FLIEGEN WIR DRAUF Mit Luftunterstützung stürmt sich so ein Guerilla-Nest relativ komfortabel. BILD: UBISOFT



GRUPPENDYNAMIK Die Mitstreiter sollen eigenständig agieren und sind auch für taktische Befehle empfänglich. BILD: UBISOFT



HALT, WER DA? Dieser bewaffnete Grashalmkuschler sieht eindeutig nach Rebell aus. BILD: UBISOFT

sche Komponente ausfallen, schnelles Selbstgeschosse im Mittelpunkt stehen. Angekündigt, aber nicht in der ersten Demoversion zu sehen war die Benutzung von Fahrzeugen.

DUBIOSES SÖLDNER-DOPING

Bedenken, der Titel könnte sich nicht ausreichend im Shooter-Dschungel abheben, soll die Substanz Nectar vertreiben, mit der die Mantel-Söldner gefüttert

werden. „Großen Einfluss aufs Gameplay“ habe diese Droge, wird uns versichert. Der Arbeitgeber scheint jedenfalls bemerkenswert gut über die Taten seiner Fachkräfte informiert zu sein: „Administrator-Fehlfunktion“ blinkt es plötzlich auf dem Bildschirm, nachdem ein unschuldiger Zivilist erschossen wurde. Der Einzelspieler-Handlung scheint es nicht an Kniffen, Wendungen und moralischen Entscheidungen zu mangeln. ■

Online-Teamgeist

Bei aller Liebe zum Dschungel-Schauplatz sind die Haze-Entwickler von Free Radical kein bisschen grün hinter den Action-Ohren.

Bei der ersten Demoversion von Haze ging es vor allem um Solo-Gameplay und Story-Elemente. Wir würden aber eine ganze Kiste Nectar darauf verwetten, dass im Mehrspielerbereich ebenfalls einiges abgehen wird. Multiplayer ist schließlich so etwas wie die Kernkompetenz von Free Radical Design, dessen *Time Splitters* eines der Highlights beim PS2-Launch war. Offiziell für Haze angekündigt ist Online-Support (noch mit einem Fragezeichen hinter der maximalen Spieleranzahl) mit Fokus auf Team-Modi, bei denen sich zwei Seiten gegenüberstehen. Auch das Zauberwörtchen „Koop-Action“ ist gefallen, aber ob man zusammen auch die Storykampagne durchspielen kann, bleibt erst einmal unbestätigt.



WIR SIND FREI Eine Gruppe von Rare-Flüchtligen gründete 1999 Free Radical Design. BILD: UBISOFT

VORSCHAU

HAZE

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Free Radical Design
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	1. Quartal 2007
Web:	www.hazegame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Mit pompöser Edelgrafik, Vehikeln, Multiplayer-Teamplay und mysteriöser Solospieler-Story will Ubisoft alle Shooter-Register ziehen.

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von

PLAYZONE



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Die kommenden Hits

Hier finden Sie die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

BILD: PLAYZONE



Liberty City Stories ist ab dem 23. Juni endlich auch für PS2-Besitzer zu haben und wurde bereits von uns getestet. Ab Seite 46 finden Sie alles Wissenswerte zur Umsetzung des PSP-Hits! Doch neues Futter steht bereits in Aussicht. Neben dem nun für den 16. Oktober 2007 angekündigten vierten Teil für die PlayStation 3 ist nun auch *Grand Theft Auto: Vice City Stories* angekündigt, das abermals bei Rockstar Leeds entwickelt wird. Vorerst soll der Titel nur für die PSP erscheinen, eine anschließende PS2-Version ist aber recht wahrscheinlich.

PS3	GRAND THEFT AUTO IV	16. OKTOBER 2007	ACTION
PS2	GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES	23. JUNI 2006	ACTION
PSP	GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES	20. OKTOBER 2006	ACTION



METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI

Satte 15 Minuten *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* in guter Qualität gibt's diesen Monat auf unserer DVD. Außerdem führten wir ein exklusives Interview mit dem Schöpfer der Reihe höchstpersönlich: Hideo Kojima. Das brandaktuelle *Metal Gear Acid 2* haben wir bereits im Test, ab Seite 70 erfahren Sie, ob der zweite Teil des Strategie-Ablegers überzeugen kann. Die *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* hat derzeit genau wie *Metal Gear Solid 3: Subsistence* den groben Termin Herbst verpasst bekommen, *Metal Gear Solid: Portable Ops* erscheint dagegen leider erst im nächsten Jahr.

PS3	METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	2007	ACTION-ADVENTURE
PS2	METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE	HERBST	ACTION-ADVENTURE
PSP	METAL GEAR ACID 2	18. MAI	STRATEGIE
PSP	METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL	HERBST	MULTIMEDIA
PSP	METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	2007	ACTION-ADVENTURE

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

BILD: PLAYZONE

Im Mai rief Sony auf der japanischen *Gran Turismo*-Seite dazu auf, an einem Online-Test zum Spiel teilzunehmen. 5.000 Spieler konnten sich registrieren und dürfen zwischen Juli und August mit einer zugeschickten Version die ersten Online-Runden drehen. Polyphony möchte Erfahrungen sammeln, um für *Gran Turismo* auf der PS3 gerüstet zu sein, auf der PS2 soll keine Online-Episode mehr erscheinen. Weitere Details zum Next-Gen- und Handheld-Debüt der Serie waren den Japanern leider immer noch nicht zu entlocken.

PS3	VISION GRAN TURISMO	2007	RENNSPIEL
PSP	GRAN TURISMO MOBILE	2006	RENNSPIEL



FINAL FANTASY

Hersteller: Square-Enix

Selbst Hardcore-Fans der Serie bekommen langsam Schwierigkeiten, den Überblick zu behalten. Gleich zwei Versionen von *Final Fantasy XIII* sollen auf der PS3 für Begeisterung sorgen. Weitere Titel im neu kreierten Fabula-Nova-Crystallis-Universum sollen folgen, die Plattformen sind noch unbekannt. Ähnlich steht's um Release-Termine des Action-Abenteuers *Dirge of Cerberus*, das in den USA im August erscheint. Nach wie vor scheint der europäische Markt für Square-Enix nicht gerade einen besonders hohen Stellenwert einzunehmen.

BILD: SQUARE-ENIX

PS3 FINAL FANTASY XIII	2007	ROLLENSPIEL
PS3 FINAL FANTASY VERSUS XIII	2007	ACTION-ROLLENSPIEL
PS2 FINAL FANTASY XII	2007	ROLLENSPIEL
PS2 DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII	NICHT BEKANNT	ACTION
PSP CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	NICHT BEKANNT	ROLLENSPIEL

KILLZONE

Hersteller: Sony

Holländer können ganz schön verschwiegen sein. Auf der E3 wurde der im letzten Jahr so viel diskutierte Titel mit keinem Sterbenswörtchen erwähnt und auch im Monat danach sind Informationen Mangelware. Derzeit konzentriert man sich offenbar ganz auf den PSP-Ableger der Serie, der noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Hoffnungen auf eine weitere PS2-Episode sind dagegen nahezu gestorben.



BILDER: SONY

PS3 KILLZONE	SONY	2007	EGO-SHOOTER
PSP KILLZONE: LIBERATION	SONY	4. QUARTAL	ACTION

SILENT HILL

Hersteller: Konami

Aussagekräftige Bilder zum ersten PSP-Ableger der Reihe sind noch Mangelware, doch im Interview mit dem Produzenten des Spiels konnten wir einige sehr interessante Informationen ans Licht bringen. Der Hauptcharakter ist ein psychisch labiler Truckfahrer namens Travis O'Grady, die Kamera schaut Travis ähnlich wie bei *Resident Evil 4* über die Schulter und ein automatisches Zielsystem ist im Gespräch. Mehr Infos dazu finden Sie im kompletten Interview auf unserer DVD.



BILD: KONAMI

PSP SILENT HILL ORIGINS	2007	ACTION-ADVENTURE
-------------------------	------	------------------

Was sonst noch kommt:

HEAVENLY SWORD



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Action-Adventure

Das Action-Spektakel war eine der positivsten Überraschungen der E3. Kampf-Amazone Nariko metzelt fast noch schöner durch die Gegner als Kratos!

ARMY OF TWO



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2007

Genre: Action

Die ganz auf kooperatives Spiel ausgelegte Ballerei macht auch mit einem KI-Kollegen Spaß, trumpt aber besonders zusammen mit einem Kumpel auf.

MERCENARIES 2: WORLD ...



BILD: PANDEMIC

Hersteller: Nicht bekannt

Termin: 2007

Genre: Action

... in *Flames*. Der Überraschungshit von Pandemic (*Full Spectrum Warrior*) wird endlich fortgesetzt und sieht blendend aus, hat aber noch keinen Publisher.

THE DARKNESS



BILD: 2K GAMES

Hersteller: 2K Games

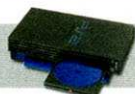
Termin: 2007

Genre: Ego-Shooter

Die Macher von *Chronicles of Riddick* (Xbox) wagen sich an eine Comic-Umsetzung. *The Darkness* sieht klasse aus, dürfte aktuell aber zu brutal für die USK sein.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Evolution GT	82%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	85%
Hitman: Blood Money	86%
Operation Winback 2: Project Poseidon	—
Sensible Soccer	63%
The DaVinci Code – Sakrileg	68%
Tourist Trophy	85%

Juni

Ab durch die Hecke!	29. Juni
And 1 Streetball	22. Juni
Dynasty Warriors 5 Empires	23. Juni
FlatOut 2	30. Juni
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow	29. Juni
Forbidden Siren 2	28. Juni
Micro Machines V4	30. Juni
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Juni

Juli

Aeon Flux	14. Juli
America's Army: Rise of a Soldier	27. Juli
Dance Factory	7. Juli
Formel Eins 2006	12. Juli
Shinobido: Weg des Ninja	5. Juli
Street Fighter Alpha Anthology	7. Juli
Super Monkey Ball Adventure	Juli
The Barnyard	28. Juli
WWII: Battle over Europe	28. Juli

3. Quartal

B-Boy	3. Quartal
Black Buccaneer	3. Quartal
Buzz! Das Sport-Quiz	3. Quartal
Cars	September
Der weiße Hai	August
Eragon	3. Quartal
EyeToy Kinetic Combat	3. Quartal
Just Cause	3. Quartal
LEGO Star Wars 2: TOT	September
Lemmings	3. Quartal
Let's Make a Soccer Team!	August
Monster House	3. Quartal
Panzer Elite Action	3. Quartal
Phantasy Star Universe	3. Quartal
Splinter Cell: Double Agent	September
Spy Hunter: Nowhere to Run	3. Quartal
Superman Returns	3. Quartal
The Barnyard	September
World Snooker Championship 2007	September
Yakuza	September

4. Quartal

Ace Combat: The Belkan War	4. Quartal
Arthur and the Minimoys	November
Buzz! Junior Jungle Party	4. Quartal
Capcom Classics Collection 2	4. Quartal
Destroy all Humans! 2	Oktober
Disney's Chicken Little: Ace in Action	4. Quartal
Disney's Kim Possible: What's the Switch?	November

EyeToy Play Sports	4. Quartal
Guitar Hero II	4. Quartal
Happy Feet	4. Quartal
Jagdfieber	2. November
Justice League Heroes	4. Quartal
Lumines Plus	4. Quartal
Madden NFL 07	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	4. Quartal
Mortal Kombat: Armageddon	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe	Oktober
Suikoden V	4. Quartal
Test Drive Unlimited	5. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober
Thrillville	4. Quartal
Tokobot Adventure	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
World Series of Poker: Tournament of Champions	4. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	4. Quartal
Xiaolin Showdown	November

Family Guy	2006
IGPX	2006
Kingdom Hearts II	2006
Naruto: Ultimate Ninja	2006
NBA 2K7	2006
One Piece: Grand Adventure	2006
Persona 3	2006
Reservoir Dogs	2006
Super DBZ	2006
Tales from the Abyss	2006
The Fast and the Furious	2006
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra	2006
Zatch Bell! Mamodo Fury	2006

2007

Alone in the Dark 5	März
ATV Offroad Fury IV	2007
Avatar: The Legend of Aang	März
Dancing Stage SuperNova	Februar
Dawn of Mana	2007
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	2007
Disney's Meet the Robinsons	2007
Final Fantasy XII	2007
God Hand	Februar
God of War II	Februar
Okami	Februar
Rogue Galaxy	2007
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault	2007
Spider-Man 3	2007
The Sopranos	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Daxter	90%
Dragon Ball Z: Shin Budokai	70%
Metal Gear Acid 2	80%
Monster Hunter Freedom	82%
Talkman	—
The Silent Hill Experience	—
Tomb Raider: Legend	74%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	70%
World Poker Tour	—

Juni

Astonishia Story	22. Juni
Fluch der Karibik: Dead Man's Chest	Juni
Loco Roco	28. Juni
Micro Machines V4	30. Juni
NBA Ballers Rebound	22. Juni
Untold Legends: The Warrior's Code	29. Juni
World Tour Soccer 2	28. Juni

Juli

Capcom Classics Collection Remixed	14. Juli
Def Jam FFNY: The Takeover	20. Juli
Field Commander	27. Juli
Formel Eins 2006	12. Juli
Juiced: Eliminator	Juli
Super Monkey Ball Adventure	Juli
Syphon Filter: Dark Mirror	12. Juli

3. Quartal

Ape Academy 2	3. Quartal
B-Boy	3. Quartal
Cars	September
Der Pate	7. September
Gangs of London	3. Quartal
Gradius Collection	September
L.A. Rush: Showdown	3. Quartal
LEGO Star Wars 2: TOT	September
Miami Vice	3. Quartal
Planet PSP	3. Quartal
Pocket Racers	3. Quartal
Sonic Rivals	3. Quartal
Steel Horizon	September
Street Supremacy	September
Ultimate Ghosts 'n Goblins	8. September
World Snooker Championship 2007	September
Ys: The Ark of Napishtim	September

4. Quartal

Ace Combat X: Skies of Deception	4. Quartal
Arthur and the Minimoys	November
BattleZone	November
Bombberman	4. Quartal
Capcom Puzzle World	4. Quartal
Death, Jr. 2	4. Quartal
Destroy all Humans! 2	Oktober
Every Extend Extra	4. Quartal
Jagdfieber	2. November

Justice League Heroes	4. Quartal
Killzone Liberation	4. Quartal
Lumines II	4. Quartal
Madden NFL 07	4. Quartal
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	4. Quartal
Mortal Kombat: Deception Unchained	4. Quartal
NBA Ballers Rebound	4. Quartal
Online Chess Kingdoms	4. Quartal
Power Stone Collection	13. Oktober
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Rengoku 2	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Tekken: Dark Resurrection	3. Quartal
Test Drive Unlimited	5. Oktober
Thrillville	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
Traxion	4. Quartal
Winx Club: Join the Club	4. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	4. Quartal
Xiaolin Showdown	November
Yu-Gi-Oh! GX	4. Quartal

Gran Turismo 4 Mobile	2006
Grand Theft Auto Vice City Stories	2006
HOT PXL	2006
Me and my Katamari	2006
Mercury Meltdown	2006
Metal Slug Anthology	2006
Pac-Man World Rally	2006
Snoopy vs. The Red Baron	2006
Star Trek: Tactical Assault	2006
The Fast and the Furious	2006
The Legend of Heroes II	2006
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2006
Xyanide	2006

2007

Alone in the Dark 5	März
ATV Offroad Fury Pro	2007
Avatar: The Legend of Aang	März
Blade Dancer: Lineage of Light	2007
Brooktown High: Senior Year	2007
Coded Arms Contagion	2007
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Dungeons & Dragons: Tactics	Februar
Helboy	2007
Marvel Trading Card Game	2007
Metal Gear Solid: Portable Ops	2007
Ratchet & Clank: Size Matters	2007
Silent Hill Origins	2007
Spider-Man 3	2007

PlayStation 3



2006

Brothers in Arms: Hell's Highway	4. Quartal
Call of Duty 3	4. Quartal
Eight Days	2006
Formel Eins 2006	2006
Full Auto 2: Battelines	November
Genji 2	2006
Heavenly Sword	2006
Hot Shots Golf 5	2006
Lair	2006
Madden NFL 07	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	4. Quartal
Monster Kingdom	2006
Need for Speed: Carbon	4. Quartal
Resistance: Fall of Man	November
SingStar	November
Sonic the Hedgehog	4. Quartal

Stranglehold	2006
The Darkness	2006
The Eye of Judgment	2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
Warhawk	November
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	4. Quartal

2007

Afrika	2007
Alone in the Dark 5	März
Armored Core 4	2007
Army of Two	2007
Assassin's Creed	2007
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Coded Arms Assault	2007
Colin McRae Rally 2007	2007

College Hoops 2K7	2007
Devil May Cry 4	2007
Devil May Cry 4	2007
Fatal Inertia	2007
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Frontlines: Fuel of War	2007
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Haze	2007
Heavy Rain	2007
Helboy	2007
Indiana Jones	2007
Interstellar Marines	2007
Killzone	2007
Mercenaries: World in Flames	2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2007
Mobile Suit Gundam	2007

MotorStorm	2007
NBA 2K7	2007
Ridge Racer 7	2007
Sega Rally Revo	2007
Spider-Man 3	2007
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Getaway 3	2007
The Outsider	2007
The Sopranos	2007
The Wall	2007
Turok	2007
Unreal Tournament 2007	2007
Untold Legends: Dark Kingdom	2007
Virtua Fighter 5	2007
Virtua Tennis 3	2007

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die Verkaufs-Charts beweisen: Deutschland befindet sich im WM-Fieber.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	2
2	NEU	Hitman: Blood Money	1
3	3	SingStar Rocks! (ohne Mikrofone)	2
4	4	Dragon Quest: Die Reise des v. Königs	2
5	NEU	Tourist Trophy	1
6	WE	Baldur's Gate: Dark Alliance II	3
7	NEU	The Da Vinci Code – Sakrileg	1
8	6	Buzz! – Das große Quiz	2
9	5	Tomb Raider: Legend	2
10	NEU	SingStar Rocks! (incl. Mikrofone)	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Unsere Leser haben entschieden: *Gran Turismo 4* schiebt sich erneut auf den Spitzenplatz.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	14
2	2	Final Fantasy X	41
3	3	Grand Theft Auto San Andreas	19
4	6	Final Fantasy X-2	16
5	4	FIFA 2006	5
6	WE	Pro Evolution Soccer 5	2
7	9	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	5
8	WE	Tekken 5	6
9	5	Resident Evil 4	7
10	7	Need for Speed Most Wanted	5

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Und da soll noch einer behaupten, Rollenspiele wären in Europa nicht angesagt!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	25
2	NEU	God of War II	1
3	NEU	Pro Evolution Soccer 6	1
4	2	Metal Gear Solid 3 Subsistence	9
5	WE	Kingdom Hearts II	12
6	3	FlatOut 2	2
7	6	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	3
8	NEU	Mortal Kombat: Armageddon	1
9	4	WWE SmackDown! vs. Raw 2007	2
10	WE	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	7

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Und wieder Fußball auf dem ersten Platz – unserer Meinung nach kein Wunder.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	6
3	NEU	Dragon Ball Z Shin Budokai	1
4	NEU	Need for Speed Underground Rivals	1
5	NEU	Monster Hunter: Freedom	1
6	NEU	Splinter Cell Essentials	1
7	6	Pursuit Force	6
8	4	Daxter	2
9	2	FIFA Street 2	4
10	NEU	DTM Race Driver 2	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

GTA Liberty City Stories ist auch diesen Monat das Lieblingsspiel der meisten Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	6
2	2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	2
3	NEU	WipEout Pure	1
4	3	Ridge Racer	2
5	4	Burnout Legends	2
6	NEU	Lumines	1
7	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1
8	10	Need for Speed Underground Rivals	2
9	NEU	Pro Evolution Soccer 5	1
10	NEU	MediEvil Resurrection	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gran Turismo ist auch für die PSP heiß begehrt und landete erneut auf der Pole-Position.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	6
2	NEU	Metal Gear Solid: Portable Ops	1
3	NEU	Tekken: Dark Resurrection	1
4	NEU	Dungeons & Dragons: Tactics	1
5	NEU	Killzone Liberation	1
6	5	Der Pate	13
7	NEU	Silent Hill Origins	1
8	3	Tomb Raider: Legend	9
9	7	Mortal Kombat: Unchained	3
10	NEU	Dungeon Siege: Throne of Agony	1

SMS schreiben und gewinnen!

Mitmachen lohnt sich, denn unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat drei PlayStation-2- oder PlayStation-Portable-Spiele nach Wahl!



Eine ausführliche Anleitung, wie Sie an unserer Verlosung teilnehmen können, finden Sie auf Seite 96 der aktuellen PLAYZONE. Viel Glück!

PlayStation 2



JAPAN-CHARTS

Erneut wurde *Final Fantasy XII* von zahlreichen Neueinsteigern verdrängt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	.hack // G.U. Vol. 1 Saitan	1
2	NEU	World Soccer Winning Eleven 10	1
3	NEU	Jikkyou Powerful Major League	1
4	NEU	Beatmania II DX 11 - II DX Red	1
5	4	Final Fantasy XII	3

PlayStation Portable



JAPAN-CHARTS

Ein Brettspiel mit bekannten Rollenspieler-Charakteren landet auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki S.P.	1
2	NEU	Go! Sudoku	1
3	4	Monster Hunter Portable	2
4	1	Dragon Ball Z Shin Budokai	2
5	NEU	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable	1

US-CHARTS

Das zweite Rollenspiel rund um Disney-Charaktere steht auf der anderen Seite des großen Teichs hoch im Kurs.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Kingdom Hearts II	2
2	5	The Godfather: The Game	2
3	WE	God of War	7
4	3	MLB '06: The Show	2
5	NEU	Major League Baseball 2K6	1

US-CHARTS

Einmal mehr schiebt sich das brillante *Grand Theft Auto* für Sonys Handheld auf den vordersten Rang.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	2
2	4	Daxter	2
3	2	MLB '06: The Show	2
4	NEU	Field Commander	1
5	WE	Virtua Tennis World Tour	3

Alle Angaben ohne Gewähr.

Die besten PS2-Spiele

Auf den nächsten vier Seiten finden Sie einen Überblick über die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spiele.

STRATEGIE



REDAKTIONSTIPP STRATEGIE:
Full Spectrum Warrior: T.H.
Der zweite Teil der Serie sorgt
erneut für innovativen Spielspaß.

WOLFGANG
FISCHER

STRATEGIE

REFERENZ:
Disgaea: Hour of Darkness
Freizeit-Strategen sollten diesen Titel oben
auf ihrer Wunschliste haben.

Titel	Hersteller	MP	SP*
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	–	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%	86%
Full Spectrum Warrior: T.H.	THQ	–	85%
Gladius	LucasArts	78%	85%
Ring of Red	Konami	–	85%

DENKSPIEL/PUZZLE

REFERENZ:
Worms 4: Mayhem
Die Würmer sind los und haben sich locker
den Referenzplatz geschnappt.

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms 4: Mayhem	Codemasters	83%	77%
Super Bust-A-Move 2	Ubisoft	80%	74%
Kuri Kuri Mix	Empire	79%	77%
Bombastic	Capcom	70%	75%

ENTERTAINMENT



REDAKTIONSTIPP ENTERTAINMENT:
SingStar '80s
Ein herrliches Party-Spiel dank
unvergesslicher Musikauswahl!

STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE

REFERENZ:
Guitar Hero
Freunde von Gitarrenklängen kommen
um diesen Titel nicht herum.

Titel	Hersteller	MP	SP
Guitar Hero	Capcom	90%	90%
SingStar '80s	Sony	89%	70%
SingStar: The Dome	Sony	89%	70%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%	75%

KAMPFSPORT



REDAKTIONSTIPP KAMPFSPORT:
Soul Calibur III
Waffenfans sollten sich unbedingt
Soul Calibur III anschauen.

MICHAEL
PRUCHNICKI

BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:
Virtua Fighter 4 Evolution
Arcade-Spezialist Sega zeigt der Konkurrenz,
wie ein Prügler auszusehen hat.

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%	90%
Tekken 5	Namco	87%	89%
Soul Calibur III	Namco	88%	82%
Soul Calibur II	Namco	87%	82%
Dead or Alive 2	Tecmo	85%	87%
Tekken 4	Namco	87%	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%	85%
M.K.: Deadly Alliance	Midway	82%	82%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	78%	80%
Final Fight: Streetwise	Capcom	79%	75%
KoF: Maximum Impact	SNK/Flashpoint	74%	79%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

REFERENZ:
Guilty Gear X2
Dieses Spiel beweist, dass 2D-Prügler auch
heute noch eine Menge Spaß machen.

Titel	Hersteller	MP	SP
Guilty Gear X2	Sammy	86%	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	85%	83%
King o. Fighters 2001/2002	SNK Playmore	79%	74%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	82%	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	81%	78%
The King of Fighters 2003	Capcom	78%	73%

BOXEN/WRESTLING

REFERENZ:
WWE SmackDown! vs. Raw 2006
Das neue WWE SmackDown! vs. Raw
bietet coole Features fürs Geld!

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	90%
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	82%	87%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	86%	85%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	83%	86%
Rocky Legends	Ubisoft	81%	83%

SPORT



REDAKTIONSTIPP SPORT:
FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006
Mit dem neuesten FIFA kommt
WM-Feeling vor der Glotze auf.

THOMAS
SCHREINER

FUSSBALL

REFERENZ:
Pro Evolution Soccer 5
Fußballfans werden mit Konamis Pro
Evolution Soccer-Reihe glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 5	Konami	93%	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%	83%
FIFA 06	Electronic Arts	85%	85%
FIFA Fußball-WM 06	Electronic Arts	85%	79%
This is Football 2002	Sony	82%	82%

AMERICAN SPORTS

REFERENZ:
ESPN NFL 2K5
Football-Fans kommen um diesen edlen
Titel kaum herum. Ein Pflichtkauf!

Titel	Hersteller	MP	SP
ESPN NFL 2K5	Sega	92%	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	89%	92%
NBA 2K6	Take 2/2K Sports	91%	89%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%	88%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 06	Electronic Arts	88%	88%

TRENDSPORT

REFERENZ:
Tony Hawk's Underground 2
Das zweite Underground konnte bisher die
höchsten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
Freekstyle	Electronic Arts	85%	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	79%	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Tiger Woods PGA Tour 2005
Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklas-
siger Tiger Woods-Reihe genau richtig.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	85%	87%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%	86%
Summer Heat Beach Volleyb.	Acclaim	85%	83%
U-Move Supersports	Konami	85%	72%
Everybody's Golf	Sony	82%	83%
Top Spin	2K Sports	81%	83%

RENNSPIELE



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP Rennspiele:
Evolution GT
Motorsport-Freunde sollten bei diesem Titel eine Proberunde riskieren.

THOMAS
EDER

RENNSIMULATION

REFERENZ:
Gran Turismo 4
Diese Perle sollte sich in der Sammlung eines jeden Rennspielfreundes befinden.

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Enthusia Professional Racing	Konami	81%	83%
Le Mans 24 Stunden	Atari	79%	83%
Grand Prix Challenge	Atari	83%	83%
Rally Fusion	Activision	80%	82%
Evolution GT	CDV	76%	82%
Moto GP 4	Sony	71%	81%
S.C.A.R.	Milestone	77%	81%
Gran Turismo 4 Prologue	Sony	-	79%



FUNRACER/ACTION

REFERENZ:
Burnout Revenge
Noch besser, schöner und schneller als seine Vorgänger – einfach genial!

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	-	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
Stuntman	Atari	-	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
MTX Mototrax	Activision	77%	85%
Splashdown 2: R. G. W.	THQ	82%	85%
WipEout Fusion	Sony	84%	84%
FlatOut	Empire	84%	82%
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	80%	84%
187 – Ride or Die	Ubisoft	82%	80%
MX vs. ATV Unleashed	Rainbow Studios	82%	81%
Ridge Racer V	Namco	69%	82%
Smuggler's Run 2	Take 2	82%	82%
Mashed	Empire	81%	63%
XGRA	Acclaim	80%	81%
Downhill Domination	Codemasters	75%	80%
NFS: Most Wanted	Electronic Arts	72%	80%

ACTION



BILD: PLAYZONE



REDAKTIONSTIPP ACTION:

Ratchet & Clank 3

Der dritte Teil bügelt konsequent die Schwächen des Vorgängers aus und bietet Ballerspaß auf höchstem Niveau. Dank der Platinum-Veröffentlichung ist das Spiel für jedermann erschwinglich und sollte in keiner Sammlung fehlen.

MAIK
BÜTEFÜR

ACTION

REFERENZ:
Grand Theft Auto San Andreas
Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	-	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	-	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	-	91%
Devil May Cry 3	Capcom	-	90%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Ratchet & Clank	Sony	-	90%
Ratchet & Clank 2	Sony	-	89%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
GUN	Activision	-	87%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	-	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	-	87%
ZotE: The 2nd Runner	Konami	75%	87%
Driver: Parallel Lines	Atari	-	86%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	79%	86%
Mercenaries	Lucas Arts	-	86%
The Mark of Kri	Sony	-	86%
True Crime: New York City	Activision	-	86%
Der Pate	Electronic Arts	-	85%
Devil May Cry	Capcom	-	85%
Alles oder Nichts	Electronic Arts	84%	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	-	85%
Red Dead Revolver	Take 2	73%	85%
The Suffering: Ties That Bind	Midway	-	85%
Zone of the Enders	Konami	-	85%
Demon Stone	Atari	-	84%



EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Killzone
Fans actionreicher Shooter haben diesen Titel schon lange in der Sammlung.

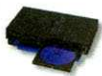
Titel	Hersteller	MP	SP
Killzone	Sony	85%	90%
TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	90%	87%
Brothers in Arms	Ubisoft	67%	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	-	89%
Black	Electronic Arts	-	88%
Project Snowblind	Eidos	86%	88%
Battlefield 2: M. C.	Electronic Arts	88%	88%
Cold Winter	Vivendi Universal	85%	87%
Warhammer 40.000: F.W.	THQ	78%	87%
XIII	Ubisoft	79%	87%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	80%	86%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	72%	86%
Area 51	Midway	78%	85%
Darkwatch	Ubisoft	85%	83%
GoldenEye Rouge Agent	Electronic Arts	84%	85%
MoH: European Assault	Electronic Arts	78%	85%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	83%	84%
Call of Duty: Finest Hour	Activision	81%	82%



LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:
Time Crisis 3
Der dritte Teil der Lightgun-Ballerei konnte bislang die besten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Time Crisis 3	Namco	76%	84%
Vampire Night	Namco	83%	83%
Time Crisis II	Namco	84%	83%
Crisis Zone	Namco	-	82%



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE



REDAKTIONSTIPP ABENTEUER:

Hitman: Blood Money

Markenzeichen der Serie war schon immer die Handlungsfreiheit des Spielers. Die Anzahl der Möglichkeiten, die Zielpersonen auszuschalten, wurde für *Blood Money* sogar noch einmal erhöht und das intelligente Leveldesign sorgt ebenfalls für gepflegten Spielspaß.

UWE
HÖNIG

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

Das Warten hat sich gelohnt: *Resident Evil 4* lässt die Konkurrenz alt aussehen.



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des beliebten Helden Maßstäbe fürs ganze Genre.

ROLLENSPIELE



REDAKTIONSTIPP ROLLENSPIEL

Atelier Iris

Hinter seinem 2D-Gewand verbirgt *Atelier Iris* ein intelligentes Mana-System.

CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Dragon Quest: D. Reise des v. Königs
Ein beinahe perfektes Oldschool-Rollenspiel in zeitgemäßem Gewand. Ein Pflichtkauf!

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII (Import)	Square Enix	–	93%
Dragon Quest: D. R. d. v. K.	Square Enix	–	90%
Final Fantasy X-2	Square Enix	–	90%
Final Fantasy X	Square	–	89%
Shin Megami Tensei: L. C.	Atlus/Ubisoft	–	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	–	86%
Arc The Lad	Sony	–	86%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHdR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%
Grandia 2	Ubisoft	–	83%
Shadow Hearts Covenant	Midway	–	82%
Xenosaga Episode II: J.v.G.u.B.	Namco	–	81%
Atelier Iris	THQ	–	80%
Suikoden IV	Koei/THQ	–	80%
Breath of Fire: D. Q.	Capcom	–	78%
Jade Cocoon 2	Ubisoft	–	78%
Wild Arms 3	Ubisoft	–	76%
Eternal Ring	Crave	–	68%
Evergrace	Ubisoft	–	67%
Shadow Hearts	Konami	–	67%
Unlimited SaGa	Atari/Square Enix	63%	63%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return To Arms

Nach wie vor das beste Action-Rollenspiel für die PlayStation 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	–	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	–	86%
Summoner 2	Electronic Arts	–	84%
Kingdom Hearts	Square	–	83%
Monster Hunter	Capcom	82%	72%
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Quarantine	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Infection Vol. 1	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Mutation	Atari	–	80%
Dark Cloud	Sony	–	80%
EverQuest Online Adventures	Sony	80%	–
The Bard's Tale	Ubisoft	–	79%
X-Men Legends	Activision	78%	77%
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	–	68%
Drakengard 2	Square Enix/Ubisoft	–	67%

Titel	Hersteller	MP	SP*
Resident Evil 4	Capcom	–	95%
God of War (dt.)	Sony	–	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	–	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	–	92%
Splinter Cell Pandora Tom.	Ubisoft	87%	91%
Onimusha 3	Capcom	–	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	–	91%
Tomb Raider: Legend	Eidos	–	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	–	90%
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	–	90%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	–	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	–	90%
Silent Hill 3	Konami	–	90%
Soul Reaver 2	Eidos	–	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	–	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	–	89%
Onimusha 2: Samurai's Dest.	Capcom	–	89%
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	84%	88%
MDK 2 Armageddon	Interplay	–	88%
Shadow of the Colossus	Sony	–	88%
Deus Ex	Eidos	–	87%
Hitman: Contracts	Eidos	–	87%
M. K. Shaolin Monks	Midway	87%	85%
Silent Hill 2	Konami	–	87%
Hitman: Blood Money	Eidos	–	86%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	–	86%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	–	86%
Obscure	Atari	86%	85%
Onimusha	Capcom	–	86%
Psychonauts	THQ	–	86%
Sly 3: Honour Among Thieves	Sony	43%	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	–	86%

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	–	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	–	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	–	90%
Viewtiful Joe	Capcom	–	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	–	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	–	88%
Ape Escape 2	Sony	–	88%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	–	85%
Ape Escape 3	Sony	–	85%
Sly Raccoon	Sony	–	83%
Shrek 2	Activision	82%	80%
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	–	82%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	–	81%
Ty 2	Electronic Arts	–	81%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	–	80%
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	–	79%
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	–	79%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	79%	78%
Vexx	Acclaim	–	79%
Evil Twin Cyprien's Chronicles	Ubisoft	–	78%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWood	–	78%
Scaler	Take 2	–	78%
Scooby-Doo: Fluch d. Folianten	THQ	–	78%
Tak und die Macht des Juju	THQ	–	78%
Whiplash	Eidos	–	78%
Donald Duck Quack Attack	Ubisoft	–	76%
Findet Nemo	THQ	–	75%
Madagascar	Activision	70%	76%
Futurama	Sci	–	74%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

Alle erhältlichen PSP-Spiele

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer kompletten Spieliste für die PlayStation Portable verlieren Sie garantiert nicht den Überblick.

SPORT/TRENDSPORT



REFERENZ SPORT: Pro Evolution Soccer 5

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%	85%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%	83%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	83%	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%	81%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%	80%
FIFA Fußball-WM 2006	Electronic Arts	81%	79%
Everybody's Golf	Sony	75%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	72%	74%
World Tour Soccer	Sony	70%	72%



REFERENZ TRENDSPORT: T.H.U.G. 2 Remix

Titel	Hersteller	MP	SP
T.H.U.G. 2 Remix	Activision	78%	87%
SSX On Tour	Electronic Arts	80%	83%

ACTION/EGO-SHOOTER



REFERENZ ACTION: GTA: Liberty City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Liberty City Stories	Rockstar/Take 2	90%	92%
Twisted Metal: Head On	Sony	87%	85%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%	80%
Mega Man Powered Up	Capcom	—	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	—	82%
Pursuit Force	Sony	—	81%
Samurai Warriors State of War	THQ	—	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	—	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	—	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	—	78%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Spider-Man 2	Activision	—	71%
Death Jr.	Konami	—	71%
Dynasty Warriors	THQ	—	68%

EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	MP	SP
Coded Arms	Konami	79%	71%
Ghost in the Shell: S. A. C.	Atari	60%	70%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ JUMP & RUN/GESCH.: Daxter

Titel	Hersteller	MP	SP
Daxter	Sony	85%	90%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%
Archer McLean's Mercury	Atari	72%	79%
Tokobot	Take 2	—	77%
Ape Academy	Sony	72%	74%
Me & My Katamari	Electronic Arts	68%	65%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ (ACTION-)ADVENTURE: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
Exit	Ubisoft	—	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	—	75%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	—	67%

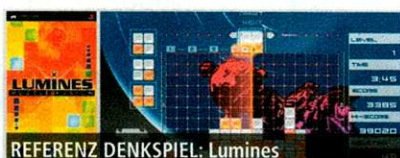
ROLLENSPIEL



REFERENZ ROLLENSPIEL: Tales of Eternia

Titel	Hersteller	MP	SP
Tales of Eternia	Ubisoft	—	85%
Breath of Fire III	Capcom	—	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	76%	78%
PoPoLoCrois	Flashpoint	—	72%

DENKSPIEL/STRATEGIE



REFERENZ DENKSPIEL: Lumines

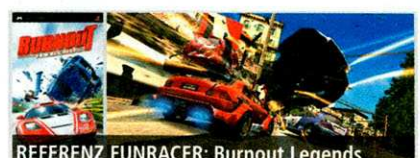
Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Lemmings	Sony	—	85%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	—	76%
Go! Sudoku	Sony	69%	67%
Frantix	Ubisoft	—	63%



REFERENZ STRATEGIE: Worms: Open Warfare

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%

RENNSPIEL



REFERENZ FUNRACER: Burnout Legends

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipeOut Pure	Sony	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	85%	82%
Street Riders	Ubisoft	—	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	—	81%
GripShift	Ubisoft	—	80%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	—	76%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	—	74%

RENNSIMULATION

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	82%	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	—	85%
WRC	Sony	83%	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%	76%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	76%	80%
NFS: Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	77%	80%

BEAT 'EM UP



REFERENZ BEAT 'EM UP: WWE S. vs. R. 2006

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.	Capcom	75%	70%
Marvel Nemesis: R. o. t. I.	Electronic Arts	57%	56%

Redaktionstagebuch

Woche 1:

„Die Ruhe nach dem Sturm“ oder
„Den Letzten beißen die Hunde“

Wie nicht anders zu erwarten, herrscht in der Redaktion nach der äußerst stressigen E3-Produktion gähnende Leere. Wer sich nicht wegen Erschöpfung krank schreiben hat lassen, ist im Kurzurlaub. Nur Redaktionsassistent Yves hat es wieder mal nicht gerafft und muss alleine Dienst schieben.



BILD: PLAYZONE

Woche 2:

Das LocoRoco-Fieber ist ausgebrochen (siehe Bild rechts)

Um die Vorschauversion des PSP-Überraschungshits entbrennen regelrechte Kämpfe – glücklicherweise nur mit leichten Verletzungen. Als Sieger geht Michael hervor, der sich damit das Recht verdient hat, den Titel zu testen. Die Stimmung ist angespannt.

Woche 3:

Die WM wirft ihren Schatten voraus

Die Fußballfans im Verlag stehen Schlange, als bekannt wird, dass sich die E3-Preview von PES 6 in der PLAYZONE-Redaktion befindet. Es kommt zu Rudelbildungen und Handgreiflichkeiten. Wolfgang verteilt ein paar Straftests und spricht mehrwöchige PES-Sperren aus. Die Stimmung in der Redaktion bleibt angespannt.

Woche 4:

Die Liberty-City-Story

Am Samstagmorgen um acht versucht ein erstaunlich optimistischer Kurier, Maik aus dem Bett zu klingeln, um die Testversion von GTA Liberty City Stories bei ihm zu Hause vorbeizubringen. Er hinterlässt einige Tränen und den Beweis, dass er da war. Um halb zehn ruft Maik den armen Mann zurück und nimmt um kurz vor elf die Version entgegen. Fünf Stunden später ist Staunton Island fast erreicht und Maik kann endlich frühstücken.



KUSCHELZEIT? Mitnichten! LocoRoco sorgte für Meinungsverschiedenheiten unter den Redakteuren. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: LOCOROCO (SONY)



WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur

... ist im Fußballfieber und hat sich vorgenommen, kein WM-Spiel zu verpassen. Für die Parallelparten hat er sich einen zweiten Fernseher besorgt.

Spielt derzeit:
Pro Evolution Soccer 6



MAIK BÜTEFÜR
29, Redakteur

... möchte nebenberuflich als Fremdenführer oder Taxifahrer mit indischem Akzent in Liberty City arbeiten – oder seine eigene Radio-Talkshow.

Spielt derzeit:
GTA LCS und GTA III



UWE HÖNIG
32, Redakteur

... musste auf der Rückreise von der E3 Ewigkeiten am Flughafen ausharren und kaufte sich zur Ablenkung die Capcom Classics.

Spielt derzeit:
Capcom Classics Collection



MICHAEL PRUCHNICKI
28, Redakteur

... fühlt sich dank der Street Fighter Anthology und eines PS2-Controllers im Sega-Saturn-Design in die 90er-Jahre zurückversetzt. Das waren noch Zeiten!

Spielt derzeit:
LocoRoco (PSP)



THOMAS EDER
28, Redakteur

... hat mit Tourist Trophy das Motorradfahren für sich entdeckt. Bleibt abzuwarten, ob er bald auch reale Motorräder quälen wird.

Spielt derzeit:
Tourist Trophy



THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... ließ sich von einem Professor seine Vorliebe für Rennspiele erklären: Wie alle Männer konzentriert er sich gerne auf eine einzelne Tätigkeit.

Spielt derzeit:
Tourist Trophy



So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die PLAYZONE ist das Magazin, dem Sie vertrauen können. Wir zeigen Ihnen, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieltests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit XBOX-ZONE, PLAYZONE und N-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRlich

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS



So werten wir

solid Serie zu den Alpha-richt von Thron stoßen, wenn und Snake warm anziehen.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Umfang: 20 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 30 Stunden (schwer)

Levelanzahl: 20 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 30 Stunden (schwer)

Schwierigkeitsgrad: 2 (Stufen (schwer))

Gameplay: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Technik: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

Präsentation: 4 (Basis Spiel) + 10 (DLCs) = 14 Stunden (schwer)

CHRISTIAN SCHÖNLEIN hat kein Gewissen.

Das Leben eines Auftragskillers hat mich schon immer fasziniert. Letztendlich hat es beruflich zwar „nur“ zum Videospielredaktor gerichtet, aber so kann ich immerhin in der Haut von Nummer 47 Aufträge ausführen, ohne strafrechtliche Konsequenzen fürchten zu müssen. Das ist moralisch zwar bedenklich, macht aber einfach Spaß: trotz der kleinen Macken. Da diese aber glücklicherweise eher selten auftreten, überwiegt letztlich der positive Eindruck, den die abwechslungsreichen Levels und die massive Handlungsfreiheit hinterlassen.

UWE HÖNIG wird schizophrien.

Sicher, ganz perfekt ist der Titel zwar nicht, aber die kleinen Bugs haben mich weniger gestört als den Kollegen Schönlein. Da der Schwierigkeitsgrad angepasst wurde, ist der Frust in Blood Money eindeutig der Motivation gewichen. Jetzt spiele ich meine Lieblings-veils immer wieder mal, um neue Lösungswege zu finden. Ohne den Moralpostel spielen zu wollen, empfehle ich diesen Titel aber ausschließlich erwachsenen Zockern.

HITMAN: BLOOD MONEY

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Entwickler: IO Interactive
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 26. Mai
Spieler: 1
Web: www.eidos.de
Alternativen: Splinter-Cell-Serie

WERTUNG: 89% 85% 70%
MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
86%

Wenn einige unschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Geniesthron sitzen.

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieltests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block finden Sie alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier finden Sie auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung finden Sie hier die abschließenden Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Testinhalt

PlayStation 2



TEST DES MONATS PS2 – GTA Liberty City Stories
Test auf Seite 46. BILD: PLAYZONE

- 64 AND1 Streetball
- 56 FlatOut 2
- 60 Forbidden Siren 2
- 46 GTA Liberty City Stories
- 62 Micro Machines V4
- 62 Sensible Soccer
- 65 Street Fighter Alpha Anthology
- 65 Super Monkey Ball Adventure
- 62 Taito Legends 2
- 52 Tourist Trophy

PSP



TEST DES MONATS PSP – LocoRoco
Test auf Seite 66. BILD: PLAYZONE

- 72 Astonishia Story
- 73 Capcom Classics Remixed
- 74 Dragon Ball Z Shin Budokai
- 74 Football Manager Handheld
- 66 LocoRoco
- 70 Metal Gear Ac!d 2
- 74 Micro Machines V4
- 72 Monster Hunter: Freedom
- 74 Super Monkey Ball Adventure
- 68 Tomb Raider: Legend
- 73 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50 bis 74 %

Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75 bis 100 %

Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Bei diesen Titeln kann man bedenkenlos zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

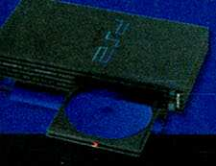


Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18“ freigegeben.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD einen Videobeitrag!





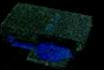
TEST



Grand Theft Auto Liberty City Stories

Kann die PSP-Referenz auch auf der PS2 neue Maßstäbe setzen?





LÄSSIG Die Chopper-Maschinen eignen sich hervorragend fürs lässige Cruisen durch die Stadt. BILD: PLAYZONE



SONNENAUFANG Die Fernsicht ist ordentlich und stellenweise sieht das Spiel richtig idyllisch aus. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Hardcore-Fans von *GTA* ohne PSP standen Ende letzten Jahres unter Umständen vor einer schweren Entscheidung: Ist die Sucht nach der Rockstar-Reihe wirklich groß genug, um für die tragbare Konsole und das Spiel satte 300 Euro hinzublättern? Wie schön, dass die Entscheidung bereits kurz danach dank der Ankündigung einer PS2-Umsetzung des Spiels nicht mehr zur Debatte stand und nun gerade einmal 30 Euro vonnöten sind, um der Geschichte von Toni Cipriani zu folgen. 270 Euro Ersparnis sind ein guter Kaufgrund. Doch warum sollten Neulinge der Serie zugreifen und

lohnt sich der Kauf gar für Spieler der PSP-Version? Wir haben uns erneut in die Straßen von Liberty City gestürzt und geben Ihnen die Antwort.

VERÄNDERTE BEDINGUNGEN

92 % war uns *Liberty City Stories* auf der PSP wert und nach wie vor ist das Handheld-Debüt ein absoluter Glanzpunkt der Konsole und eine Wahnsinnstat der Entwickler. Kaum jemand hätte gedacht, dass es möglich wäre, ein derart komplexes Spiel so verlustfrei auf die PSP zu bringen. Hierfür gebührt den Jungs von Rockstar Leeds Respekt und wir stehen noch immer hinter der Wertung. Doch auf der PlayStation 2 ändern

» Das Handheld-Debüt ist ein absoluter Glanzpunkt der Konsole. «

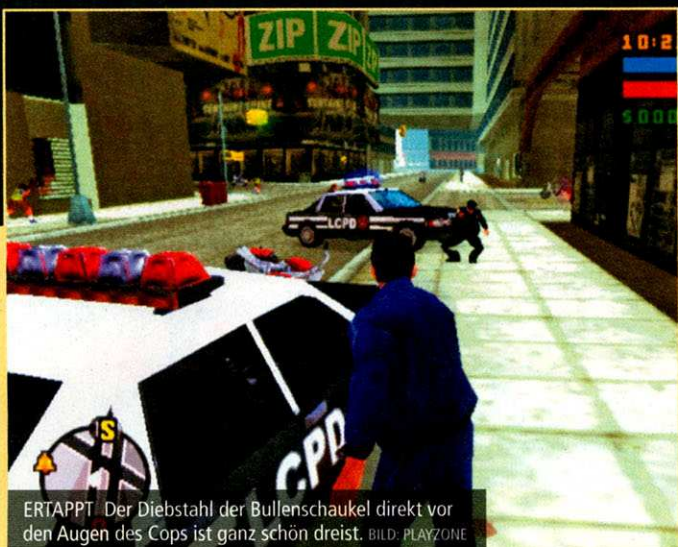
sich die Gegebenheiten etwas und die Begeisterung fällt geringer aus. Was auf der PSP beeindruckend war, ist es auf der PS2 nicht mehr zwangsläufig. *Liberty City Stories* war auf der PSP auch und vor allem deswegen ein Hit, weil es ein nahezu vollwertiges *GTA* war, das man unterwegs spielen konnte (wenn man mal von der geringen Nutzbarkeit der PSP bei Sonnenschein absieht). Nimmt man diesen Bonus weg, hat man ein *GTA*



SCHWERES GESCHÜTZ Mit der AK-47 holen wir selbst Hubschrauber schnell vom Himmel. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Umsetzung des PSP-Spiels
- Mindestens 15 Stunden Spielzeit
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Dolby Pro Logic II



ERTAPPT Der Diebstahl der Bullenschaukel direkt vor den Augen des Cops ist ganz schön dreist. BILD: PLAYZONE



LEBENSMÜDE? Ohne den Fallschirm aus San Andreas endet ein Sprung von diesem Dach tödlich. BILD: PLAYZONE

vor sich, das seinen eigenen Vorgängern spielerisch und technisch hinterherhinkt und Spielern des dritten Teils zudem ein bereits bekanntes Szenario bietet – Liberty City.

Die Frage, ob *Liberty City Stories* auf der PS2 ein Spiel für Sie ist, hängt also nicht nur von der reinen Qualität des Titels ab, auch Ihre Vorkenntnisse sind entscheidend. Wer Toni bereits auf der PSP die Karriereleiter der Mafia emporgeballert hat, kann sich die PS2-Umsetzung sparen, denn von einigen optischen Aufbesserungen

und mehr Verkehr auf den Straßen abgesehen, wurde nichts verändert. Doch wie sieht's mit Neueinsteigern oder Kennern der Serie ohne PSP aus?

DER FLUCH DER KREATIVITÄT

GTA-Fans könnten wir an dieser Stelle vermutlich alles erzählen, sie würden sich trotzdem nicht davon abhalten lassen, auch die PS2-Fassung zu zocken, um wirklich jede Episode gespielt zu haben. Ein Fehler wäre es nicht, schließlich ist auch *Liberty City Stories* ein gutes Spiel, nur eben nicht so brillant, wie man es von Rockstars bisherigen Werken

gewohnt ist. Während *Vice City* schon alleine durch das stimmige Setting und den Soundtrack jeden Cent wert war und *San Andreas* unzählige gute, neue Ideen ins Spiel brachte, ist *Liberty City Stories* zwar solide und auf gewohnt hohem Niveau präsentiert, besonders aufregend gestaltete Missionen, Highlights oder gar Neuerungen sollte man aber nicht unbedingt erwarten. Es ist wohl der Fluch der Kreativität. Bisher konnte Rockstar North die Spieler mit jedem neuen Teil überraschen. Ob Motorräder und Flugzeuge in *Vice City* oder die Landgebiete und die Fähigkeit, zu schwimmen, in *San*

Controller-Check

(Fast) alles beim Alten

Die Kamerasteuerung des rechten Analogsticks darf invertiert werden, ansonsten ist die Steuerung fest vorgegeben. Zwei Varianten stehen zur Auswahl, bei denen das Digitalkreuz unterschiedlich genutzt wird.

L1
Zu Fuß: Kamera zentrieren
Im Auto: Radiosender wählen

L2
Zu Fuß: Vorherige Waffe wählen
Im Auto: Nach links schauen

DIGIKREUZ
Zu Fuß: Bewegen
Im Auto: Lenken

ANALOGSTICK LINKS
Zu Fuß: Laufen, freies Zielen
Im Auto: Lenken, hupen



SELECT
Zu Fuß: Kamera-perspektive ändern
Im Auto: Kameraperspektive ändern

R1
Zu Fuß: Ziel anvisieren
Im Auto: Handbremse

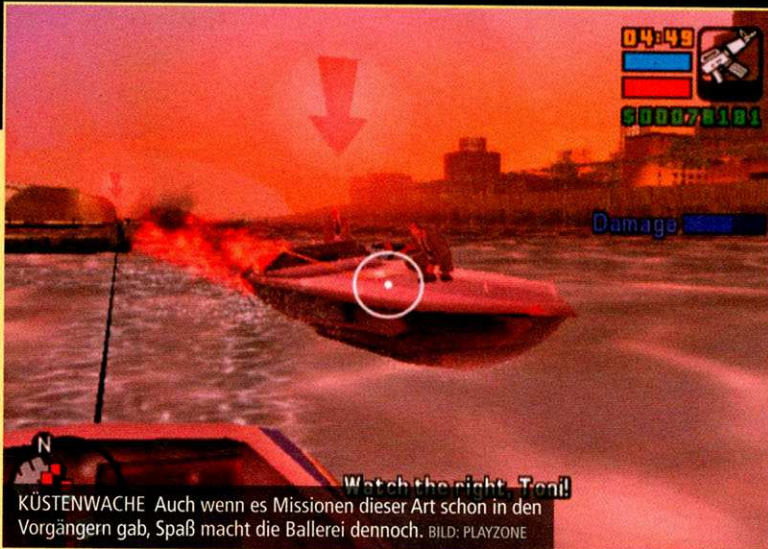
START
Zu Fuß: Pause/Karte
Im Auto: Pause/Karte

R2
Zu Fuß: Nächste Waffe wählen
Im Auto: Nach rechts schauen

SYMBOLTASTEN

- Zu Fuß: Springen
Im Auto: Bremsen/rückwärts
- ▲ Zu Fuß: Ins Fahrzeug einsteigen
Im Auto: Aus Fahrzeug aussteigen
- * Zu Fuß: Rennen
Im Auto: Beschleunigen
- Zu Fuß: Schießen
Im Auto: Schießen

ANALOGSTICK RECHTS
Zu Fuß: Kamera drehen/nach hinten sehen
Im Auto: Geschütz steuern (Panzer)/Spezialmission starten



Streitgespräch

Viele Redaktionsmitglieder lieben *GTA*, doch an *Liberty City Stories* scheiden sich die Geister. Was auf der PSP jeden *GTA*-Fan verzückte, entfacht auf der PS2 nicht nur Begeisterung.

Maik: Auf der PSP fand ich's cool, aber jetzt auf der PS2 kommt bei mir irgendwie nicht die richtige Begeisterung auf. Das erste *GTA*, das mich regelrecht kalt lässt.

Uwe: Ja, aber denk mal an die ganzen *GTA*-Fans, die nicht mal eben 250 Euro für ne PSP lockermachen können. Die bekommen das Spiel zum Schnäppchenpreis nachgeliefert.

Maik: Guter Punkt, aber wieso sieht das Spiel kaum besser aus und läuft genauso holprig über den Schirm wie *GTA III* vor fast fünf Jahren? Das hätte man schon ein wenig schicker realisieren können, oder?

Uwe: *GTA* war noch nie wegen der Grafik toll, sondern wegen der spielerischen Freiheit. Und die gibt's auch in *Liberty City Stories*.

Maik: Und dennoch ist das Spiel gegenüber *San Andreas* ein großer Rückschritt. Ich vermisse viele Dinge, die dort neu eingeführt wurden.

Uwe: Dinge, wie ne halbe Stunde tauchen üben, damit man eine Mission annehmen darf?

Maik: Der Punkt geht an dich. Okay, *Liberty City Stories* ist nicht das beste *GTA* der Welt und gewinnt keinen Innovationspreis, wer's auf der PSP aber noch nicht gespielt hat und die Serie mag, der macht bei dem günstigen Preis keinen Fehler.

Uwe: Ich sag's mit den Worten von CJ: Word!



BILD: PLAYZONE

» Was auf der PSP beeindruckend war, ist es auf der PS2 nicht mehr. «

Andreas: Bis auf die Motorräder fielen in *Liberty City Stories* all diese schönen Dinge der Schere zum Opfer.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Umgebung – Liberty City. Wer *GTA III* gespielt hat, kennt die Gegend vermutlich wie seine Westentasche. Das hat natürlich den Vorteil, dass man sich in der neuen Episode anfangs leichter tut, doch der Spaß an der Erkundung ist recht eingeschränkt. Nur wenige Orte sind abgeändert, lediglich die Items sind neu platziert. Fast schon macht sich ein wenig Enttäuschung breit, wenn man als alter Liberty-City-Hase ein selten gefundenes Versteck aufsucht und dort nicht mehr die ehemals dort platzierte Waffe oder Panzerung findet.

FRISCHFLEISCH

Wer eine PlayStation 2 besitzt und kein einziges *GTA* gespielt hat, der hat

zunächst mal was verpasst und sollte das schleunigst ändern. Dazu eignet sich *Liberty City Stories* genauso gut wie *GTA III*. Optisch mag *Liberty City Stories* etwas peppiger daherkommen und die freie Kamerasteuerung mit dem rechten Analogstick ist ein willkommener Komfort, beim Missionsdesign dagegen geben sich beide Kandidaten nicht viel. Unangenehmer wird's, wenn Sie bereits *Vice City* oder gar *San Andreas* gespielt haben, denn dann werden Sie nicht nur beim Zielsystem und den fehlenden Fluggeräten fluchen.

Objektiv betrachtet ist *Liberty City Stories* also ein sehr gutes Spiel, gemessen an den selbst erstellten Messlatten der Serie aber eben keine neue Referenz oder besonders herausragend. Das ändert jedoch nichts an den vorhandenen Qualitäten des Titels. Wie gewohnt ist die Präsentation hervorragend gelungen.



Toni Cipriani, Ray Machowski.

SCHADE: Viele der prominenten Synchronsprecher aus *GTA III* sind nicht dabei, Ray Machowski wird nicht mehr von Robert Loggia vertont. BILD: PLAYZONE

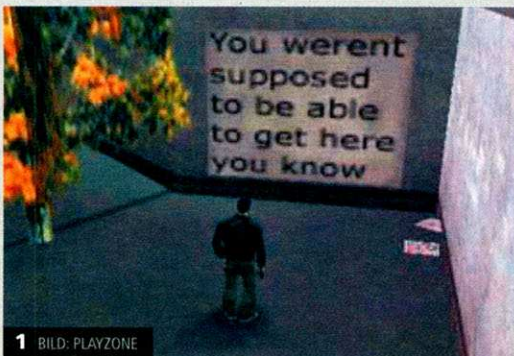


CHAOS: Zwischendurch legt man immer mal wieder gerne die Straßen von Liberty City in Schutt und Asche. BILD: PLAYZONE

Running Gag

Ein paar Quadratmeter Hinterhof liegen den Entwicklern seit *GTA III* offenbar ganz besonders am Herzen – eifrigen Spielern aber auch!

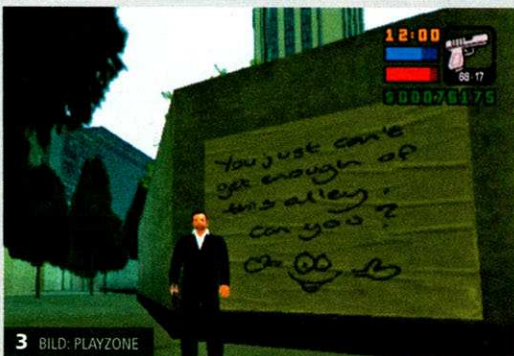
Grand Theft Auto zeichnet sich seit jeher durch die große Bewegungsfreiheit aus, doch in *GTA III* gab es im zweiten Stadtteil, Staunton Island, einen kleinen Bereich hinter einem Parkplatz, der nicht zugänglich war. Mit etwas Geschick und der Hilfe eines geparkten Autos konnte man dennoch in den Hinterhof gelangen und wurde vom Spiel mit einem Hinweis belohnt, dass man dort eigentlich nichts zu suchen hat (1). *Liberty City Stories* spielt in derselben Stadt und neugierige Spieler suchten natürlich sofort erneut den kleinen Hinterhof auf. Ein freundlicher Smiley hieß den Spieler erneut willkommen (2). Die PS2-Fassung ist zwar eine Umsetzung des PSP-Hits, doch der Gruß ist neu. Die Entwickler stellen fest, dass manche Spieler wohl gar nicht genug von dieser Ecke bekommen können (3).



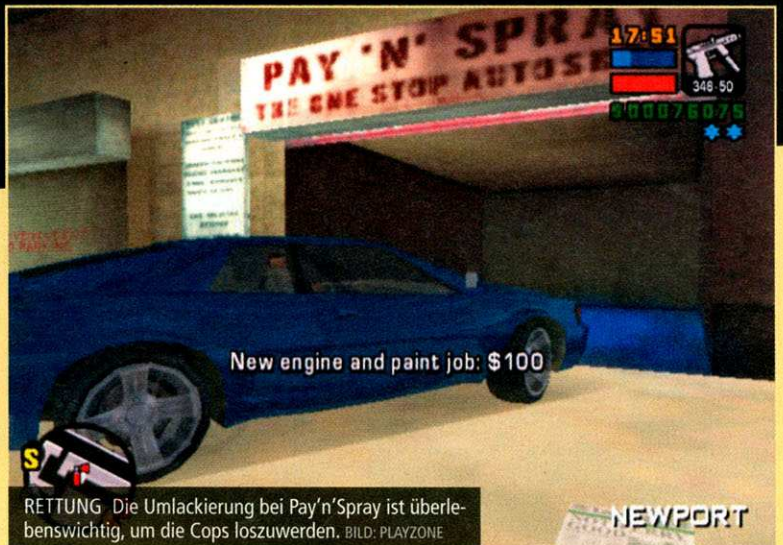
1 BILD: PLAYZONE



2 BILD: PLAYZONE



3 BILD: PLAYZONE



RETTUNG Die Umlackierung bei Pay'n'Spray ist überlebenswichtig, um die Cops loszuwerden. BILD: PLAYZONE

» Bisher konnte Rockstar North die Spieler mit jedem neuen Teil überraschen. «

Wortwitzige Zwischensequenzen und die makabre Story, die jedes Mafiaklischee auf die Schippe nimmt, überzeugen ebenso wie der Soundtrack, auch wenn dieser nicht ganz so viele Tophits zu bieten hat wie die Vorgänger. Die (englische) Synchronisation ist professionell und zum Teil prominent besetzt und erneut sorgen die zynischen Werbespots und Talk-Radiosendungen für einige Lacher. Das Spielgebiet in Form von Liberty City war schon in *GTA III* sehr durchdacht und an dieser Qualität hat sich nichts geändert. Jede Straße wirkt einzigartig, sodass man sich seine Umgebung schnell einprägt und trotzdem das Gefühl hat, durch eine Großstadt zu rasen, auch wenn diese nicht eine reale Metropole darstellt.

WIEDER SOLO

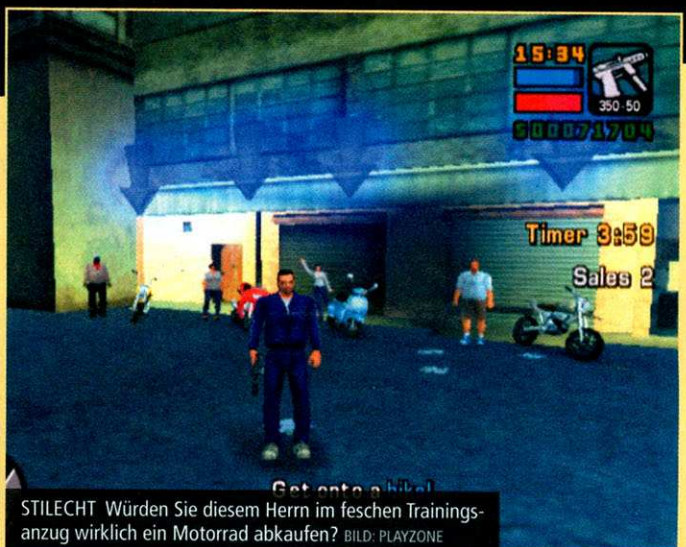
Die Mehrspielermodi der PSP-Variante wurden kurzerhand komplett entfernt, was zwar grundsätzlich bedauerlich, aber nicht dramatisch ist. Als nette Dreingabe waren die Spielmodi durchaus unterhaltsam, doch ein waschechter Online-Modus auf der PlayStation 2 hätte wohl niemanden wirklich hinter dem Ofen hervorgeholt. Auf den Spaß am Solo-Modus hätte dieser ohnehin keinen Einfluss gehabt und der steht und fällt mit Ihren Vorgängererfahrungen. Für 30 Euro machen allerdings sowohl Neueinsteiger als auch Fans der Reihe nichts falsch und können bedenkenlos zuschlagen, auch wenn die Begeisterung unterschiedlich ausfallen dürfte. ■



RAMMBOCK Als Aushilfspolizist kennen wir kein Pardon bei der Jagd auf Verbrecher. BILD: PLAYZONE



PRAKTISCH Auf dem Motorrad können Sie auch nach vorne schießen, nicht nur zur Seite. BILD: PLAYZONE



STILECHT Würden Sie diesem Herrn im fieschen Trainingsanzug wirklich ein Motorrad abkaufen? BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Drei Spiele, zwei Hauptdarsteller, eine Stadt – die Straßen von Liberty City sind ein heißes Pflaster für Action-Liebhaber. Doch welcher Besuch in der fiktiven Metropole lohnt sich am meisten?



BILD: PLAYZONE

GTA LIBERTY CITY STORIES (PS2)

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Wie beim PSP-Ableger ist das Zielsystem nicht perfekt, dank freier Kamera und besserer Steuerung macht es aber mehr Spaß als auf der PSP.

Missionsdesign: Die Missionen wurden gegenüber der PSP-Version nicht verändert. Durch die komfortablere Steuerung wirkt das Spiel etwas stressfreier als auf der PSP.

Fahrphysik: Ob per Steuerkreuz oder Analogstick, die Fahrzeuge lassen sich prima steuern, ganz wie im Erstling und dem PSP-Original.

Schwierigkeitsgrad: Genau wie auf der PSP gibt's einige nervige bis unfaire Missionen, doch zur Verzweiflung treibt einen keine der gestellten Aufgaben.

Speichermanagement: Auch auf der PS2 gibt's keine Checkpoints und gespeichert wird lediglich zwischen den Missionen im Unterschlupf.

TECHNIK ★★★★★

Darstellung: Etwas rucklig, aber ausdauernd. Die Sichtweite ist enorm.

16:9-Modus: Ja, Bild wird aber leider oben und unten abgeschnitten.

Präsentation: An der ohnehin sehr guten Präsentation wurde gegenüber der PSP-Version nichts verändert.

Sound: Tolle Atmosphäre, ordentliche Soundeffekte und hervorragende Sprecher. **Musik:** Viel Elektronik, wenig Hits, aber besonders der indische Radiosender ist ein echtes Hörerlebnis!

Ladezeiten: Wie auf der PSP gibt's kaum Ladebalken zu sehen, lediglich beim Wechseln der Stadtteile muss gewartet werden.

Mehrspieler-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Liberty City Stories auf der PS2 ist sicher kein schlechteres Spiel als GTA III, doch nach fünf Jahren sind die Verbesserungen recht dünn gesät und die Ansprüche gestiegen. So bleibt das Spiel hinter den Erwartungen und den selbst erstellten Ansprüchen der Reihe zurück.

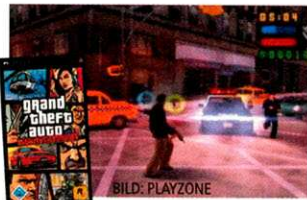


BILD: PLAYZONE

GTA LIBERTY CITY STORIES (PSP)

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Das Zielsystem ist besser als im Urahn GTA III, hat aber immer noch einige Aussetzer. Besonders Drive-by-Shootings sind recht umständlich.

Missionsdesign: Abwechslung gibt's immer noch reichlich, doch bei vielen Missionen ist der Lösungsweg vorgegeben und lässt wenig Raum für Experimente.

Fahrphysik: Die neu hinzugekommenen Motorräder machen besonders viel Spaß, doch auch sonst ist die Fahrphysik zugänglich und spaßig.

Schwierigkeitsgrad: Auch Liberty City Stories hat einige fiese Missionen im Programm, stellt den Spieler aber nicht vor unlösliche Aufgaben.

Speichermanagement: Wie üblich darf jederzeit zwischen den Missionen im Versteck gespeichert werden, Checkpoints innerhalb der Mission gibt's nicht.

TECHNIK ★★★★★

Darstellung: Etwas rucklig, aber absolut erträglich. Die Sichtweite ist sehr groß.

16:9-Modus: Ja, Vollbild auf der PSP.

Präsentation: Sehr gut inszeniert und erneut werden sämtliche Gangsterklischees durch den Kakao gezogen.

Sound: Tolle Atmosphäre, ordentliche Sounds und hervorragende Sprecher. **Musik:** Einige Ohrwürmer, aber insgesamt wenig richtige Highlights, bis auf den indischen Radiosender.

Ladezeiten: Das Spiel beginnt schneller als GTA III, der Wechsel zwischen den Stadtteilen dauert genauso lang.

Mehrspieler-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



BILD: PLAYZONE

GTA III

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Das automatische Zielsystem hat seine Macken, ansonsten ist die Steuerung sehr gut. Freies Umschauen geht nur aus der Ego-Perspektive.

Missionsdesign: Hier steckt Abwechslung drin. Viele Missionen können auf vielfältige Weise gelöst werden, in einigen Fällen wird's frustig.

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge wurde bewusst simpel gehalten, dennoch fahren sich alle Vehikel unterschiedlich und sorgen für Fahrspaß.

Schwierigkeitsgrad: Insgesamt recht ausgewogen. Einige Missionen sind knallhart, mit etwas Mühe kommt man aber immer ans Ziel.

Speichermanagement: Nach jeder Mission kann man in seinem Versteck speichern, während der Missionen gibt es leider keine Checkpoints.

TECHNIK ★★★★★

Darstellung: Leider etwas rucklig, aber erträglich. Die Sichtweite ist riesig.

16:9-Modus: Ja, Bild wird aber leider oben und unten abgeschnitten.

Präsentation: Sehr gut inszenierte Zwischensequenzen, coole Story, zynische Werbespots und viel schwarzer Humor.

Sound: Tolle Sprecher, ordentliche Sounds und hervorragende Soundkulisse. **Musik:** Wenig populäre Tracks, die die Stimmung aber hervorragend untermauern und schnell ins Ohr gehen.

Ladezeiten: Vor dem Start wird lang geladen, beim Wechsel der Stadtteile kurz. Ansonsten kommt das Spiel ohne Pausen aus.

Mehrspieler-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MAIK
BÜTEFÜR

wartet weiter auf GTA IV!

Einen etwas schalen Nachgeschmack hinterlässt sie schon, die Umsetzung des PSP-Hits, doch selbst ich kann der Episode noch etwas abgewinnen, und das obwohl ich *GTA III* zweimal durchgespielt und seitdem jeden Teil der Reihe bis zum Abspann gezoomt habe, *Liberty City Stories* auf der PSP eingeschlossen. Irgendwas muss also selbst beim x-ten Aufguss am Spiel dran sein. Nach dem Mammutwerk *San Andreas* vermisst man zwar viele lieb gewonnenen Features, Spaß macht's dennoch. *Liberty City Stories* ist das erste *GTA*, das keine neuen Maßstäbe setzt, aber das ist ein Kritikpunkt, den man wohl kaum als besonders schwerwiegend ansehen kann. Unsichere Probespieler sollten auf jeden Fall Geduld beweisen. Die Missionen im ersten Stadtteil sind schwächer als im späteren Verlauf des Spiels! Freuen wir uns also trotzdem auf *Vice City Stories*, denn zur Überbrückung der Wartezeit auf *GTA IV* taugt die PSP-Umsetzung allemal.



GTA LIBERTY CITY STORIES

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Leeds
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	23. Juni 2006
Spieler:	1
Web:	www.rockstargames.com
Alternativen:	Driver: Parallel Lines

- ☒ Gewohnt großer Umfang
- ☒ Viel Abwechslung
- ☒ Günstiger Preis
- ☒ Für Fans nur wenig Neues

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 69% SOUND 78%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **83%**

Auf der PSP ein Meisterwerk, auf der PS2 immer noch ein sehr gutes Actionspiel.



EDEL Im Foto-Modus können Sie hochauflösende Bilder machen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 16:9
- Dolby Pro Logic II / Intro in Dolby Digital 5.1
- 93 Motorräder
- 37 aus GT 4 bekannte Strecken
- Original-Bikes und -Equipment
- Vorbildliche Fahrphysik

Tourist Trophy

Das Gran Turismo für Biker!?

AUTOR: THOMAS EDER

Ein Wunschtraum vieler Zweiradfreunde wird wahr: Die *Gran Turismo*-Schöpfer Polyphony Digital bringen mit *Tourist Trophy* eine Motorrad-Simulation, die dem Vorbild entsprechend mit einer Vielzahl detaillierter Vehikel, wunderschönen

Strecken und einem authentischen Fahrgefühl glänzt. Entsprechend gespannt ist die Fangemeinde, ob es sich lediglich um ein abgespecktes *Gran Turismo* mit Motorrädern handelt oder ob *Tourist Trophy* seinen eigenen Charme besitzt und sogar Nicht-Biker in seinen Bann ziehen kann.

AUF DEN ZWEITEN BLICK

Egal ob es um die Menüführung, die Strecken oder Features wie den Foto-Modus geht, Kennern der *GT*-Serie stechen sofort die Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten mit dem Throninhaber des Rennspiel-Genres ins Auge. Ersten Eindrücken nach scheint die im Vorfeld häufig getroffene Ein-

schätzung „*Gran Turismo* mit Motorrädern“ voll zuzutreffen, doch bereits nach kurzer Spielzeit offenbaren sich doch einige Unterschiede – und das sowohl in positiver als auch in negativer Hinsicht.

Der größte Unterschied zwischen Vier- und Zweirad-Variante findet sich im Karriere-Modus. Hier muss der Fahrer sich sein Arbeitsgerät nicht wie in *Gran Turismo* mit mühsam verdientem Geld kaufen, sondern verschiedene Herausforderungen bestehen. Das ermöglicht es dem Spieler zwar, innerhalb kurzer Zeit auf einem Feuerstuhl vom Kaliber einer Fireblade zu sitzen, andererseits verdient man sich auf die Schnelle so viele Motorräder, dass kaum eine Bindung zu den jeweiligen Fahrzeugen entsteht, wie sie *Gran Turismo*-Spielern bekannt sein dürfte. Ergänzt wird dieser Eindruck durch die stark reduzierten Setup-Einstellungen und die nahezu nicht vorhandenen Tuning-Möglichkeiten. Während man in *GT* seine Wagen Stück für Stück mit neuen Teilen und somit besseren Fahrleistungen ausstatten kann, haben Sie in *Tourist Trophy* meist nur die Möglichkeit, zwischen Standard- und (stets mitgeliefertem) Sportauspuff zu wählen. Dafür können Sie auf eine neue Komponente Einfluss nehmen, nämlich Ihren Fahrer. Dies beginnt damit, dass Sie nach der Namenseingabe beim ersten Spielen die Größe





» Tourist Trophy kann jedem empfohlen werden, der seine Freude an Gran Turismo hat. «

Ihres Fahrers festlegen und unter dem Menüpunkt „Fahrstil“ zahlreiche Details wie zum Beispiel die Kopfneigung in Kurven beeinflussen können. Dank einer Vielzahl an Klamotten und Helmen von namhaften Ausrüstern wie Shoei oder Arai können Sie Ihrer Spielfigur zudem einen individuellen Look verpassen.

In puncto Umfang zieht *TT* eindeutig den Kürzeren: Weder die Anzahl der Fahrzeuge noch der Umfang der Rennveranstaltungen oder die Mehrspieler-Möglichkeiten reichen an *GT 4* heran. Während der erste Kritikpunkt dank der sehr guten Fahrzeugauswahl leicht zu verschmerzen ist, fallen die wenigen Rennveranstaltungen doch negativ ins Gewicht. In puncto Mehrspielermodi vermissen wir vor allem einen LAN-Modus, in dem man sich ohne geteilten Bildschirm mit menschlichen Gegnern messen kann. Keine Überraschungen gibt's für Online-Spieler: Auf einen entsprechenden Modus wurde verzichtet.

ZWEIRÄDRIGE BIESTER

Das Fahrverhalten der Bikes ist genial. Jedes Motorrad ist seinem realen Vorbild sowohl optisch als auch hinsichtlich der Fahreigenschaften nachempfunden. Alle Motorräder verhalten sich unterschiedlich, sei es in puncto Kurvenlage, Abzug, Bremskraft oder Querbeschleunigung.

Klar, dass ein 125-ccm-Roller nicht das Temperament einer Hayabusa hat, aber auch bei technisch ähnlichen Maschinen fallen auf der Piste kleine Unterschiede auf.

Das Fahren an sich ist weitgehend realistisch: Ein Sturz ist meist schon absehbar, bevor es letztendlich dazu kommt. Egal ob Sie Ihren Wheelie überziehen, in Kurven zu sehr in Schräglage geraten oder von der Strecke abkommen – meistens geschieht das, was auch in der Realität eintreten würde: Ihr Fahrer küsst den Asphalt. Doch mit etwas Übung gewöhnt man sich an seinen Feuerstuhl und wird konkurrenzfähig für die ersten Rennen. Die Lernzeit ist hierbei deutlich länger als bei *Gran Turismo*, wenn man aber erst einmal ein Gefühl für die Bikes entwickelt hat, entschädigt der Fahrspaß für jeden Sturz und jede Minute, die man mit Üben verbracht hat. Wem es nicht realistisch (und schwer) genug sein kann, der kann zudem den Profi-Modus aktivieren, in dem das Spiel Ihnen noch weniger Fehler verzeiht.

SCHRÄGLAGE

In puncto Technik erwartet den Spieler die gewohnt edle Optik von *Gran Turismo*. Die Details an den Bikes und Fahrern sehen hervorragend aus – schade nur, dass man im Spiel so selten Gelegenheit hat, dies auch wahrzunehmen. Die Stre-





cken sind allesamt bekannt und wurden nur zum Teil geringfügig verändert, um besser auf den Zweirädern darauf fahren zu können. Die Darstellung ist gewohnt flüssig mit konstanten 50 Bildern pro Sekunde, doch der Preis, der hierfür bezahlt wird, ist kein geringer: Im Gegensatz zur Konkurrenz, bei der zum Teil um die 20 Motorräder gleichzeitig unterwegs sind, müssen Sie sich bei *Tourist Trophy*

mit mageren drei Gegnern abfinden. In vielen Rennen treten Sie sogar gegen lediglich einen Kontrahenten an. Die KI der Computergegner ist dabei wie bei *Gran Turismo* keine Meisterleistung – die Gegner fahren meist Ideallinie und scheren sich wenig um Ihren Biker. Dafür entschädigt das tolle Geschwindigkeitsgefühl, das besonders in der Ego- oder Cockpit-Perspektive begeistert.

Insgesamt wird *Tourist Trophy* dem sehr guten Ruf der *Gran Turismo*-Reihe gerecht, auch wenn es vor allem in Hinsicht auf Umfang und Spieltiefe bei weitem nicht an den vierten Teil herankommt. Fahrgefühl, Technik und größtenteils auch das Gameplay garantieren dem Spieler beste Unterhaltung auf hohem Niveau – endlich auch auf zwei Rädern. ■

Detail-Check

Ob *Tourist Trophy* seinem Ruf gerecht wird, ein *Gran Turismo* mit Motorrädern zu sein, klärt unser Detail-Check.



TOURIST TROPHY

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Das Buttonlayout ist sehr logisch, allerdings bedarf es einiger Zeit, bis man sich an die Besonderheiten des Fahrverhaltens der Bikes gewöhnt hat.

Streckendesign: Die Kurse sind allesamt aus GT bekannt und wurden zum Teil leicht für Motorrad-Rennen angepasst. Auf Rennen abseits der Straße muss verzichtet werden, auch wenn es Gelände-Bikes gibt.

Fahrphysik: Das Motorrad-Feeling wird dem Spieler wunderbar vermittelt. Die Bikes verhalten sich fast immer sehr glaubhaft und fühlen sich je nach Klasse sehr unterschiedlich an.

Schadensmodell: Nicht vorhanden

Schwierigkeitsgrad: Mit etwas Übung gewinnt man erste Rennen. Der Tuning-Vorteil von GT spielt nur noch eine geringe Rolle – hier zählt Können.

Künstliche Intelligenz: Ordentlich, könnte aber weit besser sein. Gegner verhalten sich zu berechenbar.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Spieldauer: Hier geht's schneller als bei GT 4 voran – Fahrzeuge werden gewonnen statt gekauft. Dennoch ist der Umfang ordentlich.

Fahrzeuge: 93

Strecken: 37

Ladezeiten: Die Ladezeiten halten sich erfreulicherweise wie bei Gran Turismo 4 in Grenzen.

Splitscreen: Ebenfalls flüssig, aber detailärmer und ohne Computergegner.

Online-Spiel: Gegeneinander kann man nur im Splitscreen antreten – ein Online- sowie ein LAN-Modus sind nicht im Spiel integriert.

Foto-Modus: Ja

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Präsentation: Sowohl Strecken als auch Bikes sind grafisch auf hohem Niveau. Das Geschwindigkeitsgefühl überzeugt im Gegensatz zur Gegneranzahl.

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Perspektiven: 3

Sound: Sämtliche Fahrzeuge haben authentische und hervorragende Sounds.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Unser Detailcheck bringt es ans Licht: *Tourist Trophy* ist in vielerlei Hinsicht wie der Genre-Primus, kann aber in puncto Umfang und Spieltiefe nicht mit *Gran Turismo* mithalten.



GRAN TURISMO 4

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Per Gamepad spielt sich Gran Turismo schon hervorragend, doch mit einem richtigen Lenkrad spürt man fast den Asphalt und genießt die volle Kontrolle.

Streckendesign: Die neuen Strecken fügen sich nahtlos ins hochwertige Gesamtbild ein – jeder Kurs ist ein fahrerischer Genuss. Die Rallye-Abschnitte sind nicht ganz auf dem hohen Niveau der Straßenrennen.

Fahrphysik: GT 4 fährt sich anspruchsvoller als die Vorgänger und bietet mehr Tiefe als die Konkurrenz. Die Rallye-Events sind besser als in DTM 2, aber kein Vergleich zu Colin McRae.

Schadensmodell: Nicht vorhanden

Schwierigkeitsgrad: Anfangs genügt cleveres Tuning, um den Konkurrenten davonzufahren, in höheren Rennklassen bedarf es fahrerischen Könnens.

Künstliche Intelligenz: Wesentlich besser als in Teil 3, aber noch ein gutes Stück von der Konkurrenz entfernt

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Spieldauer: Die 100 % sieht man (wenn überhaupt) erst nach Wochen und hat in der Zwischenzeit reichlich Abwechslung gehabt.

Fahrzeuge: 735

Strecken: 52

Ladezeiten: Generell dauert kein Ladevorgang länger als fünf Sekunden. In der Masse etwas nervig.

Splitscreen: Flüssig wie im Solo-Modus, doch mit sichtbar weniger Details und ohne Computergegner.

Online-Spiel: Trotz Ankündigung kann Gran Turismo 4 nur im lokalen Netzwerk und Splitscreen gespielt werden.

Foto-Modus: Ja

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Präsentation: Durch den Verzicht auf ein Schadensmodell und viele andere Tricks zaubern die Entwickler edelste Grafik auf den Bildschirm.

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Perspektiven: 3

Sound: Die Fahrzeuge klingen allesamt authentisch und absolut hervorragend.

GESAMTWERTUNG
★★★★★



THOMAS
EDER

hat Nackenstarre.

Nun hat es mich endgültig erwischt – dank *Tourist Trophy* würde ich jetzt am liebsten auf der Stelle den längst überfälligen Motorradführerschein machen! Das realistische Fahrgefühl brachte mich schon vor der Glotze so weit, dass ich beim Spielen in der Cockpitsicht automatisch meinen Kopf in den Kurven mitbewegte. Zwar kommt *Tourist Trophy* in puncto Spieltiefe und vor allem Umfang nicht an den großen Bruder heran, kann aber jedem empfohlen werden, der seine Freude an *Gran Turismo* und keine krankhafte Abneigung gegen Zweiräder hat.



MAIK
BÜTEFÜR

bleibt bei GT.

Tourist Trophy ist eine Erfüllung für jeden Zocker mit Benzin im Blut, der sich schon immer ein *Gran Turismo* mit Zweirädern gewünscht hat. Aber selbst mir als nicht wirklich Motorrad-Interessiertem hat das Spiel dank guten Fahr- und Geschwindigkeitsgefühls eine Menge Spaß gemacht und einen Eindruck davon vermittelt, was mich auf einem Feuerstuhl erwarten würde. Dennoch bleibe ich lieber bei *Gran Turismo* – einerseits gefällt es mir einfach besser, auf vier Rädern durch die Gegend zu brausen, andererseits hat GT 4 dem Spieler mehr Umfang und Spieltiefe zu bieten. Freunde realistischer Rennsimulationen drehen eine Proberunde, Biker schlagen sofort zu!



TOURIST TROPHY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Gran Turismo 4, MotoGP

- ✓ Sehr gutes Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl
- ✓ Vielzahl an Bikes und Strecken
- ✓ Ansprechende Technik
- ✓ Motivierender Herausforderungsmodus

WERTUNG STEUERUNG GRAFIK SOUND 86% 85% 83%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
80% 85%

Wer auf Zweiräder und realistisches Fahrgefühl steht, kommt um *Tourist Trophy* nicht herum!

Für Abstauber!

Holen Sie sich das Miniabo von PLAYZONE –
3 Ausgaben plus kultiges Fan-Shirt
für nur 9,90 Euro!



Exklusive
Extras nur im Abo
– kultige DVD-Box mit
Inlay + Doppel-DVD mit
Video-Inhalten zu allen
Konsolen!

**Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo!**
ALLE INFOS DAZU AUF S. 4



Original-PLAYZONE-Fan-Shirt (Gr. M, L, XL)

Mit dem Original-PLAYZONE-Fan-Shirt sind Sie bei jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 % Baumwolle, in feinstem Siebdruck bedruckt und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 % dehnbarem Jersey und abnehmbar. Das ideale Outfit für alle Gamer und die bevorstehende Fußball-Weltmeisterschaft!

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

☒ JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Miniabo

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE mit DVD
plus ein Fan-Shirt für 9,90 Euro.

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. M (Prämien-Nr.: 002919)
☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. L (Prämien-Nr.: 002920)
☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. XL (Prämien-Nr.: 002921)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankinzug (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)

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. Das 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.



BILD: EIDOS

Fakten

- 40 Fahrzeuge
- 60 Strecken
- 12 spaßige Ragdoll-Minigames
- Dolby Pro Logic II
- Replay-Funktion
- Kein Onlinemodus für Europa

FlatOut 2

Haben Sie Lust, am Steuer mal wieder so richtig die Sau rauszulassen?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als vor etwas über einem Jahr *FlatOut* für die PS2 erschien, sorgte das witzige Rennspektakel zwar nicht für eine Genre-Revolution, wusste aber durchaus zu gefallen. Die actionreichen Rennen und demolierbaren Strecken waren hübsch anzusehen, jedoch hatte der erste Konsolentitel von Entwickler Bugbear noch einige Schwachstellen. So war die Fahrphysik der weich gefederten Ami-Karosserien derart realistisch, dass die Wagen sich sehr leicht aufschaukelten und da-

durch schwer zu steuern waren. Auch die zerstörbaren Streckenobjekte bremsten den Spieler so stark ab, dass man darum besser einen Bogen machte. Natürlich waren wir sehr gespannt, ob der in Kürze erscheinende Nachfolger noch mit den gleichen Problemchen zu kämpfen hat. Schon nach kurzer Spielzeit stellte sich jedoch heraus, dass bei *FlatOut 2* die oben angesprochenen Kritikpunkte der Vergangenheit angehören und das Spiel zudem deutlich umfangreicher als der Vorgänger ist. Spielerisch geht es nach wie vor darum, sich durch verschiedene

Turniere in drei Rennklassen nach oben zu arbeiten, Geld zu verdienen und neue Autos zu kaufen. Dabei gibt es nun 40 Fahrzeuge, mehr als doppelt so viele wie im Vorgänger. Die haben ordentlich Feuer unterm Hintern, denn jedes Fahrzeug besitzt einen Nitro-Boost. Im Rennen müssen Sie waghalsige Sprünge vollführen, Ihre Gegner rammen oder die Strecken demolieren, um die Boost-Leiste aufzufüllen. Klingt wie *Burnout*, spielt sich aber etwas anders. Denn schnell fällt die realistische Fahrzeugphysik auf, bei der sich die Karossen je nach Antriebsart,



UNFAIR Der LKW gehört zu den sechs Bonus-Vehikeln und rockt ordentlich was weg. BILD: PLAYZONE



GEWALTIG Einige Streckenobjekte gehen in bildschirmfüllenden Explosionen zu Bruch. BILD: PLAYZONE



Motorleistung und Untergrund verschieden handhaben. Neben Asphalt wartet vor allem Matsch und Schotter auf der Fahrbahn, wodurch waghalsige Drifts möglich sind. Mit zunehmender Motorisierung müssen Sie diese allerdings sehr vorsichtig durchführen, sonst machen Sie schnell Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung. Rechtzeitiges Bremsen ist bei *FlatOut 2* weitaus wichtiger als in *Burnout*, welches sich durch das gefällige Fahrverhalten eher wie ein Geschicklichkeitsspiel steuert. Den Sieg heimzufahren, verlangt Ihnen also einiges ab. Zwar hilft das Spiel ein wenig nach – die Gegner werden langsamer, wenn Sie weit zurückliegen – aber ein Turnier mit einer Goldmedaille zu beenden, bleibt eine Herausforderung. Gut, dass auch Bronze reicht, um voranzuschreiten.

CHAOS NACH DEM STARTSCHUSS

In den Rennen bricht ein herrliches Chaos aus, wenn der Startschuss gegeben wurde. Dann drängen sich acht PS-starke Vehikel auf der Strecke, rammen sich gegenseitig und legen die Umgebung in Schutt und Asche. Wenn sich das Feld verteilt, haben Sie endlich Zeit, die gelungenen Kurse zu betrachten. Die schlängeln sich durch sechs verschiedene Szenarien wie Wald, Stadt, Dorf oder Wüste und bieten viele Sprünge und Abkürzungen. Die Streckenvielfalt entsteht durch die Kombination verschiedener Straßenabschnitte. Dabei sind die Umgebungen sehr detailliert und abwechslungsreich gestaltet. So rasen Sie über Campingplätze, durch Baustellen, Bauernhöfe, einen Flugzeugfriedhof oder durch ein Einkaufszentrum. Neben den normalen Kursen können Sie auch besondere Destruction-Arenen besuchen, wo es einzig darum geht, den Gegner zu schrotten. Auch kleine Rundkurse, zum Teil mit fiesen Kreuzungen, laden zum fröhlichen Rennchaos ein. Am Streckenrand warten nämlich überall zerstörbare Objekte. Ob man einen Zaun umpflügt, ein Baugerüst demontiert oder Reklametafeln vernichtet, die Darstellung bleibt stets flüssig und das Geschwindigkeitsgefühl stimmt ebenfalls, auch wenn merkwürdige Pop-ups auszumachen sind. Die Trümmer fallen übrigens nicht nur physikalisch korrekt, sondern bleiben auch das ganze Rennen über auf der Strecke und haben direkten Einfluss auf das Renngeschehen. So kann ein Zaunpfahl unterm Rad der Impuls sein, der Ihren Wagen doch noch

Bitte nicht nachmachen!

Es gibt zwölf Minispiele, die Ihrem Fahrer einige Kopfschmerzen bereiten, denn diesen müssen Sie zielgenau durch die Windschutzscheibe jagen. Hier ein Überblick über die neuen Disziplinen, die Sie mit bis zu acht Spielern nacheinander bestreiten können.



SKISPRINGEN Von einer Schanze aus schleudern Sie den Dummy so weit wie möglich ins Tal. BILD: PLAYZONE



STONE SKIPPING Im flachen Winkel muss Ihr Dummy über eine Wasserfläche springen. BILD: PLAYZONE



BASKETBALL Hier gilt es, Körbe zu treffen. Je kleiner die sind, desto mehr Punkte gibt es. BILD: PLAYZONE



ROYAL FLUSH Hier muss ein möglichst hohes Pokerblatt gesammelt werden. BILD: PLAYZONE



FIELD GOAL Sie heizen über ein Football-Feld und müssen am Ende das Tor treffen. BILD: PLAYZONE



RING OF FIRE Es gilt, Ihren Dummy durch so viele Feuerringe zu jagen wie möglich. BILD: PLAYZONE



FUSSBALL Hier müssen trotz Mauer und Torwart alle Ecken des Tores getroffen werden. BILD: PLAYZONE



BASEBALL Der Dummy muss den Schläger treffen, dann so weit wie möglich fliegen. BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Mit FlatOut 2 macht die Serie einen großen Schritt in die richtige Richtung. Die Mängel des Vorgängers wurden behoben und der Umfang erhöht.



FLATOUT 2

UMFANG

★★★★★

Strecken: Es warten 60 verschiedene Kurse innerhalb sechs verschiedener Settings (Wald, Feld, Wüste, Kanäle, Stadt und Rennstrecke) und in speziellen Arenen. Auf jedem Kurs warten viele Sprünge, Alternativrouten und Abkürzungen.

Fuhrpark: Insgesamt 40 Fahrzeuge können Sie freischalten. Darunter auch Sportwagen, Pick-ups oder skurrile Bonusfahrzeuge.

Minigames: Ganze zwölf verschiedene Minispiele warten auf Ihren Crashtest-Dummy. Der ist zudem in der Luft steuerbar.

GAMEPLAY

★★★★★

Fahrphysik: Hier hat Bugbear nachgebessert, denn alle Wagen lassen sich einfach, aber doch realistisch steuern. Nach wie vor aber nichts für blutige Anfänger.

Crashes: Spektakulär inszeniert leisten die Unfälle dank Geldprämie und deutlich mehr Boost-Gewinn auch spielerisch einen Beitrag zum Vorankommen.

Multiplayer: Bis zu zwei Spieler dürfen im Splitscreen ran und acht Spieler nacheinander bei den Minispielen.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Strecken und Fahrzeuge sind deutlich detaillierter gestaltet. Auch die Effekte und der Trümmerregen sind prächtig.

Darstellung: Konstante 25 Frames pro Sekunde, merklich flüssiger im 60 Hz-Modus.

Musik und Sound: Besonders die rockige Musikuntermalung bekannter Interpreten ist gelungen. Die Motoren und Effekte passen auch. Neu anwählbar ist die Soundausgabe Dolby Pro Logic II.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FlatOut2 ist seinem Vorgänger in nahezu allen Belangen überlegen. Der ist zwar grundsätzliche, Teil 2 bietet aber von allem mehr, sieht deutlich besser aus und spielt sich merklich spaßiger.



FLATOUT

UMFANG

★★★★★

Strecken: Insgesamt gibt es 36 Strecken, die sich auf fünf Szenarien (Wald, Baustelle, Dorf, Winter und Rennstrecke) verteilen. Ab und zu gibt es eine Möglichkeit für Sprünge und auch einige Abkürzungen lassen sich finden.

Fuhrpark: Im ersten Teil warten 16 verschiedene Muscle-Cars darauf, vom Spieler gekauft und aufgemotzt zu werden.

Minigames: Bei den „Ragdoll Olympics“ schleudern Sie den Fahrer in sechs Events durch die Windschutzscheibe.

GAMEPLAY

★★★★★

Fahrphysik: Die schweren Wagen sind sehr weich gefedert und neigen zum aufschaukeln. Nur gute Streckenkenntnis und ein dosierter Gasfuß führen zum Sieg.

Crashes: Auch in Teil eins gibt es Boost durch Karambolagen. Allerdings bremsen Hindernisse so stark, dass der Nitro-Schub das kaum ausgleicht.

Multiplayer: Auch hier gibt es einen 2-Spieler-Splitscreen-Modus, aber nur bis zu vier Spieler bei den Minigames.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die Strecken sind nett gestaltet, aber strotzen nicht gerade vor Details, auch die Texturen könnten schärfer sein.

Darstellung: Konstante 25 Frames pro Sekunde, merklich flüssiger im 60 Hz-Modus.

Musik und Sound: Satte Motorengeräusche und frische Independent-Musik untermalen die Rennaction. Die Stereo-Soundkulisse ist gut abgemischt und kann durchaus Eindruck schinden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SEBASTIAN STANGE

hat Benzin im Blut.

* Mich hat FlatOut 2 so richtig überrascht. Der Vorgänger war spaßig, litt aber unter einigen nervigen Kinderkrankheiten. Nicht so der Nachfolger: Die spannenden Rennen machen aufgrund der Physik und der vielen Crashes jede Menge Spaß. Da stört es mich auch nicht, wenn ich an manchen Turnieren lange zu knabbern habe. Schade ist, dass der Online-Modus für Europa kurzfristig gestrichen wurde. So bleibt nur der 2-Spieler-Splitscreen-Modus.



MAIK BÜTELFÜR

bleibt bei Burnout Revenge.

FlatOut 2 ist besser und vor allem spaßiger als der Vorgänger. Allerdings ist die spielerische Ähnlichkeit zu Burnout Fluch und Segen zugleich, denn Criterions Edel-Raser ist in jeder Beziehung um Klassen besser. Wer's gern etwas ruppiger mag, der darf sofort zuschlagen.



FLATOUT 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Bugbear Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	30. Juni 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.flatoutgame.com
Alternativen:	FlatOut, Burnout Revenge

- ☒ Geniale Physik-Engine
- ☒ Großer Umfang
- ☒ Schwierigkeitsgrad zieht schnell an
- ☒ Onlinemodus kurzfristig gestrichen

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 82%

MULTIPLAYER 81% SINGLEPLAYER 87%

Der Titel gibt sich keine Blöße und bietet solide und motivierende Renn-Action.



GEDRÄNGE Ohne Blechschäden enttrinnen Sie solchen Situationen auf keinen Fall. BILD: PLAYZONE

» Nickelback, Rob Zombie oder Supergrass erfreuen das Ohr des Spielers. «

ausbrechen lässt. So sehr wie im Vorgänger bremsen die Hindernisse aber nicht. Sie können mit genügend Boost selbst Traktoren umherschubsen – unrealistisch, aber spaßig.

KENNE DEINE GEGNER

Auf der Strecke treffen Sie auf immer dieselben sieben Gegner, die Ihnen auf den Ladebildschirm näher vorgestellt werden. Alle besitzen ein unterschiedliches Temperament, welches sich merklich auf deren Fahrstil auswirkt. So fährt die besonnene Sofia meist an der Spitze des Feldes, da sie sich nicht in Unfälle verwickeln lässt. Nützlich ist daher auch die Anzeige am Bildschirmrand, die Ihnen zeigt, welcher Fahrer Ihnen gerade am nächsten ist. Daran können Sie auch die Schäden

der Konkurrenz ablesen. Rammen oder zerstören Sie einen der Gegner, winkt am Ende des Rennens eine Prämie. Eines der einzigartigsten Features des Vorgängers gibt es auch diesmal zu bestaunen: Bei harten Crashes schleudert es Ihren Fahrer – einen Crashtest-Dummy – physikalisch korrekt durch die Windschutzscheibe. Auf diesem Prinzip basieren 12 abgedrehte Minispiele, über die Sie im Extra-Kasten mehr erfahren. Soundtechnisch ist auch alles im grünen Bereich und vor allem der fette Rock-Soundtrack passt gut zum Renngeschehen. Nickelback, Rob Zombie oder Supergrass erfreuen das Ohr des Spielers. Alles in allem ist FlatOut 2 ein absolut fesselndes und motivierendes Rennspiel ohne große Fehler und hat sich daher den Hit-Stempel redlich verdient. ■

Gaming with Style!

Holen Sie sich das Miniabo von PLAYZONE – 3 Ausgaben plus ein StormTrooper-Silver-Touch-Edition-Gamepad für nur

9,90 Euro!

Jetzt noch fetter: Das **PLAYZONE Plus-Abo!**
ALLE INFOS DAZU AUF S. 4



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 brenzligen 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

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

☒ JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Miniabo

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

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

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 Bankinzug (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)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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. Das 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.



PLATZ DA! Wie lange es wohl dauert, bis Ihre Gefährtin merkt, dass sie den Weg blockiert? BILD: PLAYZONE



ANSICHTSSACHE Durch die Augen der Gegner können Sie sehen, was diese gerade so treiben. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 16 unterschiedliche Spielfiguren
- 4:3
- Dolby Pro Logic II
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Nichtlineares Gameplay
- Japanische Sprache, deutsche Untertitel
- 20 Stunden+ Spielzeit

Forbiddn Siren 2

Das Grauen kehrt zurück – inklusive willkommener Verbesserungen!

AUTOR: THOMAS EDER

Vor gut zwei Jahren erschien mit *Forbiddn Siren* ein vielversprechendes Action-Adventure, das durch neue Ideen und eine gelungene Grusel-Atmosphäre bereits im Vorfeld auf sich aufmerksam machte. Doch entgegen vieler Erwartungen entpuppte sich das Spiel nicht als neuer Stern am Survival-Horror-Himmel – nicht zuletzt wegen eines frustrierend hohen Schwierigkeitsgrads und Gameplay-Schwächen im späteren Spielverlauf. Ob es den Entwicklern gelang, die Schwachstellen des Vorgängers bei Teil 2 zu beseitigen, entnehmen Sie unserem detaillierten Testbericht.

PACKEND

Ort des Geschehens ist die Insel Yamajima, auch als Insel der Schatten bekannt. Wie im Vorgänger schlüpfen Sie in die Rollen verschiedener Personen, die das Schicksal zum Jahrestag eines grausigen Ereignisses auf der Insel zusammenführt. Dort zählt für sie alle nur eines: der Kampf ums nackte Überleben. Weitere Details zur packenden Story werden wir Ihnen allerdings nicht verraten – schließlich ist diese ein tragendes Element in *Forbiddn Siren 2*. Die Storyline ist wie im Vorgänger zunächst verwirrend. Erst nach einiger Zeit erkennt man, wie gut durchdacht sie eigentlich ist. So folgen die zahlreichen Missionen keinem chro-

nologischen Ablauf, sondern ergeben erst im Spielverlauf in bester Tarantino-Manier zunehmend Sinn.

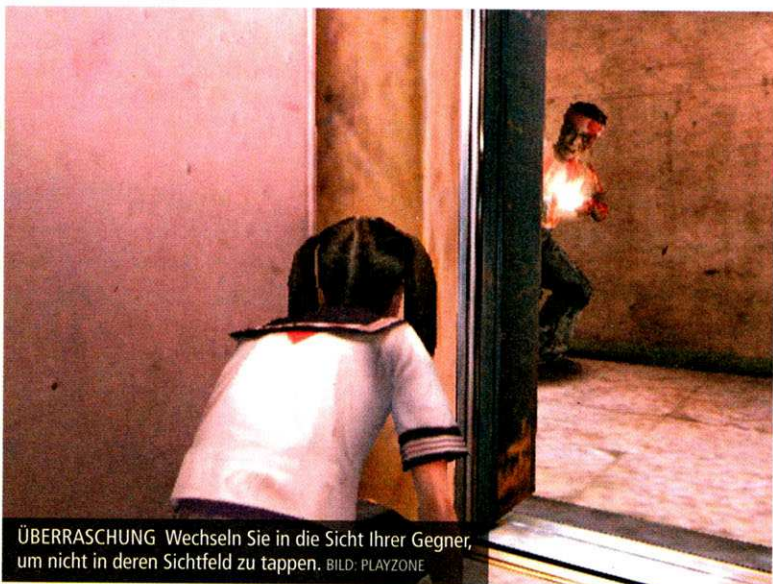
LOBENSWERT

Schon nach wenigen Minuten Spielzeit wird Kennern auffallen, dass sich die Entwickler die Kritik am ersten Teil sehr zu Herzen genommen haben. Während der Schwierigkeitsgrad vormals unbarmherzig hoch war, steht jetzt neben dem normalen noch ein leichter Grad zur Auswahl. Der normale Schwierigkeitsgrad entspricht in etwa dem des Vorgängers, Hardcore-Spieler toben sich im freischaltbaren schweren Modus aus. Insgesamt stellt das Spiel aber selbst auf der leicht-

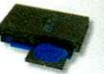
» Grafik und Sound sorgen Hand in Hand dafür, dass dem Spieler am laufenden Band der Schreck in die Glieder fährt. «



VOLLTREFFER Story und Darstellung sind nichts für schwache Nerven. BILD: PLAYZONE



ÜBERRASCHUNG Wechseln Sie in die Sicht Ihrer Gegner, um nicht in deren Sichtfeld zu tappen. BILD: PLAYZONE



AUTSCH Wozu Bremsen? Bei dieser Aussicht gibt man Vollgas! BILD: PLAYZONE

testen Stufe dank häufig nicht auf den ersten Blick lösbarer Rätsel und nicht zu unterschätzender Gegner eine Herausforderung dar, die ungeübten Spielern einiges abverlangt.

Der aus dem ersten Teil bekannte, umständliche Umgang mit Items wurde stark vereinfacht, sodass das Aufsperrten und Öffnen einer Tür nicht mehr in einen Staatsakt ausartet. Neben verbesserten Features, zum Beispiel dem vereinfachten Gebrauch von Fahrzeugen, einer übersichtlicheren Karte oder Checkpoints in den Missionen, sorgen größere Unterschiede in den Reihen der Charaktere für zusätzliche Abwechslung. So sind etwa zwei japanische Soldaten mit von der Partie, die ihre Widersacher mithilfe eines stattlichen Waffenarsenals in Schach halten, während die anderen Charaktere die meiste Zeit schleichend und vorsichtig vorgehen oder sich mithilfe herumliegender „Waffen“ wie zum Beispiel Regenschirmen oder Werkzeugen zur Wehr setzen. Das coole Sight-Jacking-Feature, mit dem Sie durch die Augen Ihrer Gefährten und Gegner sehen, wurde ebenfalls erweitert – den sehbehinderten Shu steuern Sie zum Beispiel meist aus der Perspektive seines treuen Vierbeiners. Ein Mädchen namens Akiko ist sogar in der Lage, an bestimmten Orten die Erinnerungen anderer zu sehen und dadurch für den weiteren Spielverlauf wichtige Informationen zu bekommen. Einziger Wermutstropfen: Die Missionen, in denen Sie eine andere Person eskortieren müssen, sind wie beim Vorgänger aufgrund der nicht immer überzeugenden KI der Gefährten zum Teil etwas nervig. Das schlichte Befehlssystem des Vorgängers wurde nämlich beibehalten.

GELUNGEN

Die Atmosphäre ist wie beim Vorgänger sehr gelungen. Grafik und Sound sorgen Hand in Hand dafür, dass dem Spieler am laufenden Band der Schreck in die Glieder fährt. Während die Grafik zwar sehr ansehnlich, aber nicht unbedingt atemberaubend ist, überzeugt die akustische Untermalung auf ganzer Linie: Sowohl die Musik und die Effekte als auch die zum Teil original japanische Sprachausgabe passen hervorragend zum düsteren Geschehen auf dem Bildschirm. Die Kameraführung ist wie die komplexe, aber dennoch logische Steuerung weitgehend ordentlich, bietet aber immer noch Raum für Verbesserungen. Insgesamt kann man das schaurige Spektakel nicht nur aufgrund des beeindruckenden Umfangs von mindestens 20 Stunden Spielzeit jedermann ans Herz legen, der sich gerne gruselt und vor allem keine Herausforderung scheut. ■



TRAU DICH, JUNGE! Mit den verschiedensten Objekten setzen Sie sich zur Wehr. BILD: PLAYZONE

Takeaki Misawa

Hilfe: ?

	Yorito Nagai	Takeaki Misawa	Akiko Kiyota
-04:00			
-03:00			
-02:00			
-01:00			
00:00			
00:00			
00:00			
01:00			
02:00			

ALLES KLAR? Damit Sie den Überblick behalten, sind die Missionen zeitlich geordnet. BILD: PLAYZONE

THOMAS EDER
hat Gänsehaut.

Die Entwickler haben die meisten Kritikpunkte des Vorgängers konsequent beseitigt oder gründlich überarbeitet. Zwar offenbaren sich im Spielverlauf noch kleinere Schwächen, die dem sehr guten Gesamtbild des Spiels allerdings nicht schaden. Spieler, die bei Horror-Spielen viel Wert auf die Atmosphäre legen, werden mit *Forbidden Siren 2* bestens unterhalten.



FORBIDDEN SIREN 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. Juni 2006
Spieler:	1
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Project Zero 3, Silent Hill Collection

- ☒ Packende Story
- ☒ Gute Optik, klasse Sound
- ☒ Abwechslungsreiches Gameplay
- ☒ Hoher Schwierigkeitsgrad

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 84%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

83%

Dank zahlreicher Verbesserungen und gelungener Atmosphäre für Horror-Fans sehr empfehlenswert.



Micro Machines V4

Die Mini-Flitzer sind wieder unterwegs.

Bereits seit vielen Jahren vernügen sich Zocker auf allen möglichen Konsolensystemen mit den Spielen der *Micro Machines*-Serie. Diesen Sommer geht die wilde Hatz nach Spielzeugflitzern und Power-ups in die nächste Runde und auch diesmal erhalten Fans gewohnte Funracer-Kost, die vor allem im Mehrspieler-Modus kein Auge trocken lässt. Die Fahrzeugauswahl ist mit insgesamt 750 Fahrzeugen aller Klassen (unter anderem Sportboliden, Strandbuggys oder Muscle-Cars) geradezu gigantisch und lässt garantiert keine Wünsche offen. Im Bereich der Rennstrecken greift der Titel auf alltägliche Szenarien wie Supermärkte, Häuserdächer oder gar einen Billardtisch zurück. Auf den unkonventionellen Bahnen sind Extras verteilt, die durch einfaches Hindurchfahren eingesammelt werden. Auf Knopfdruck dürfen Sie daraufhin beispielsweise

Strahlenwaffen oder Plasmakanonen verwenden, um die Konkurrenz zu schwächen. Außerordentlich witzig ist dabei der Holzhammer, mit dem Sie die Gegner kräftig vermöbeln können. Besonders viel Spaß macht *Micro Machines V4* folglich im gelungenen Multiplayer-Modus! (uh)



TEST

MICRO MACHINES V4

Genre:	Funracer
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Supersonic Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	30. Juni 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Mashed

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 74% SOUND 69%

MULTIPLAYER 82% SINGLEPLAYER 73%

Fun-Racer mit massig Fahrzeugen und witzigem Mehrspieler-Modus.



PUNKTESYSTEM Wer die meisten Punkte ergattert, gewinnt letztendlich das Rennen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 750 Fahrzeuge
- 76 Herausforderungen
- Simple, aber spaßiges Spielprinzip
- Grandioser Mehrspielermodus
- Unkonventionelle Rennstrecken

HOLZHAMMERMETHODE Mit dem richtigen Timing dürfen Sie den Gegnern eins aufs Dach geben. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über 350 Teams
- 50+ Wettbewerbe
- Spielernamen in Anlehnung an die Originale
- Sehr einfacher Schwierigkeitsgrad
- Lange Ladezeiten
- Audio: Stereo, Video: 4:3



WITZIG Die großen Köpfe der detailarmen Cel-Shading-Kicker. BILD: PLAYZONE



OLDSCHOOL Zu dieser Perspektive gibt es keine Alternative. BILD: PLAYZONE

Sensible Soccer 2006

Das Remake eines Fußball-Klassikers!

Sensible Soccer verwies durch schnelles, unkompliziertes Gameplay seinerzeit Genregrößen wie *Kick Off* oder *Goal!* auf die Ersatzbank und sicherte sich schnell einen Platz in den Herzen zahlreicher Fans. Codemasters schickt Jahre später eine Neuauflage aufs Feld, die sich nicht nur in puncto Spielperspektive auf ihre Wurzeln besinnt. Je zwei Ligen aus acht Ländern und zahlreiche Nationalmannschaften stehen für die Wettbewerbe zur Wahl. Hier werden Boni wie lustige Frisuren, alternative Plätze (u. a. Teppich!) und neues Equipment erworben. Im Editor können Sie Ihre eigene Mannschaft basteln oder die vorhandenen editieren. Weniger überzeugend ist aber das Gameplay an sich. Während sich Retro-Zocker über die simple „Hoher Ball – flacher Ball“-Steuerung freuen, sind Freunde des realistischeren Konsolen-Fußballs schnell von der

einfachen 2-Knopf-Spielmechanik gelangweilt. Das Spielgeschehen ist weitestgehend konfus und lässt kaum durchdachte Spielzüge zu. Auch der knuffige Cel-Shading-Look kann nicht über die unterdurchschnittliche Präsentation hinwegtäuschen. (mw)



TEST

SENSIBLE SOCCER 2006

Genre:	Fußball
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Kuju
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	FIFA WM 2006, PES5

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 58% SOUND 44%

MULTIPLAYER 63% SINGLEPLAYER 61%

Sympathischer Retro-Fußball ohne spielerischen Tiefgang, aber mit großem Umfang.

Der ultimative
Kick für DVD-Fans!

**MIT DVD
44 TRAILER + FILM**

DVD-SONDERHEFT

WIDESCREEN

www.widescreen-online.de

**DIE BESTEN DVDs
ALLER ZEITEN**

**AUSGEWÄHLT
500 TOP-DVDs**
für Ihre Sammlung

**AUFGELISTET
500 TV-SERIEN**
Riesen-Marktübersicht

**AUFGESPURT
222 EASTEREGGS**
Versteckte Specs auf Ihren DVDs

**INKLUSIVE
HEFT-DVD**
44 Top-Trailer + Spielfilm mit Pierce Brosnan

PLUS

SAMMELBOXEN
Edle DVD-Editionen für Liebhaber

DVD-ANBIETER
Deutsche DVD-Firmen im Überblick

DAS VIERTE PROTOKOLL

**Mit
Begleit-DVD
im Heft**

**44 TRAILER
DER TOP-DVDs**

DER HERR DER RINGE,
MATRIX, DAS FÜNFTE
ELEMENT, TITANIC,
STIRB LANGSAM,
TOY STORY u.v.m.

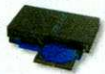
+

**KOMPLETTER
SPIELFILM**

**DAS VIERTE
PROTOKOLL**
AGENTEN-THRILLER
MIT PIERCE
ROSAN

AUCH ONLINE ERHÄLTlich:
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE/SHOP

JETZT NEU TAGESAKTUELLE KINO- UND DVD-NEWS UNTER
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE



IN LETZTER SEKUNDE Auf der Mixtape Tour treten Sie in der jeweiligen Stadt gegen eine AND-1-Auswahl an. BILD: PLAYZONE



2 ON 2 Sie können aber auch 1 gegen 1 oder in Dreierteams spielen. BILD: PLAYZONE



ANKLE BREAKER Das Beherrschen dieses Specials ist Pflicht! BILD: PLAYZONE

Fakten

- 72 originale AND-1-Streetball-Profis
- 22 Basketball-Plätze in 13 Städten
- Rap-Soundtrack gemixt von DJ Green Lantern
- Online-Unterstützung
- Audio: Stereo-Sound
- Video: 4:3
- Für Fortgeschrittene und Profis

AND 1 Streetball

Ubisofts Basketball-Simulation erscheint mit einiger Verspätung!

AUTOR: MARIUS WALLAT

In Ubisofts Freestyle-Festival *AND 1 Streetball* beginnen Sie die Karriere Ihres selbst erstellten Basketball-Cracks auf abgeranzten Straßen-Courts und erspielen sich in klassischen 1-on-1-Begegnungen Respekt in der Szene. Schließen Sie die Matches erfolgreich ab, so werden die Scouts des kultigen Streetball- und Mode-Labels AND 1 auf Sie aufmerksam und Sie dürfen auf der AND 1 Mixtape

Tour mitspielen. Hier bestreiten Sie zum einen Matches auf dem Halbfeld, treten aber auch im Full-Court-Basketball gegen andere Freestyle-Könige an. Natürlich steht ein riesiger Katalog an Tricks zur Verfügung, die mit den Mini-Sticks und deren Kombination mit R1 ausgelöst werden. Der Cursor Ihrer aktuellen Spielfigur zeigt dabei an, wie lange Sie für die Ausführung des jeweiligen „I Ball-Moves“ benötigen. Wenn Sie im vorgegebenen Zeitfenster den nächsten Trick aktivieren, steigt am rechten unteren Bildschirmrand eine Anzeige, die – komplett gefüllt – so genannte „Ankle Breaker“ ermöglicht. In diesem Moment wird die Zeit verlangsamt, Ihr Basketball-Crack tanzt den Gegner geschickt aus und erhält somit freie Bahn zum Korb oder eine gute Schussposition. Besonders spektakuläre Dunkings, (Self-)Alley-Oops oder 3-Punkte-Würfe werden in einem stylischen Replay wiederholt und mit Grafikeffekten untermalt. Führt das Publikum besonders auf Ihre Aktionen ab, können Sie – für den Gegner verheerende – „Breakdown-Moves“ vom Stapel lassen, die mit drei bis fünf Punkten belohnt werden. Für erreichte Ziele erhalten Sie frische Klamotten sowie neue Tricks und spielen Videos der bekanntesten AND-1-Profis frei. ■



MARIUS WALLAT

a.k.a. „Tru Skillz“

AND 1 macht dank des guten Tricksystems und der stylischen Aufmachung eine Menge Spaß und besitzt zudem mehr Spielteiefe, als ich zunächst vermutet hatte. Erst nach einigen Stunden Spielzeit hatte ich alle Feinheiten der Steuerung – samt der Ausführung der spielentscheidenden Ankle Breaker – verinnerlicht und konnte wirklich jeden Gegner schlagen. Schade nur, dass außer der Karriere und dem Einzelspiel keine weiteren Modi geboten werden.



AND 1 STREETBALL

Genre:	Basketball
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Black Ops
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	22. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ubi.com/de
Alternativen:	NBA Street V3

- ✓ Umfangreiches Tricksystem
- ✓ Glaubwürdiger, klischeearmer Karrieremodus
- ✓ Street- & Full-Court-Basketball
- ✓ Technisch nicht up to date

WERTUNG 81% 73% 74%

MULTIPLAYER 80% SINGLEPLAYER 80%

Spielerisch tolle Basketball-Simulation mit etwas veralteter Technik und leider wenigen Spielmodi

» Erspielen Sie sich Respekt in der Szene! «



TRICKY Durch Nutzung des ausgefeilten Tricksystems spielen Sie Ihren Gegnern Knoten in die Beine. BILD: PLAYZONE

Street Fighter Alpha Anthology

Sammlerpack zum Sonderpreis



Bei *Anthology* versammelt Capcom alle Episoden von *Street Fighter Alpha* auf einer CD. Die Spielbarkeit dieser Arcade-Oldies ist tadellos, auch wenn die Grafik nicht mit aktuelleren High-Res-Spielen wie *Guilty Gear X2* oder den geschmeidigen Animationen eines *Street Fighter III* mithalten kann – speziell die blassen, ereignisarmen Hintergründe waren schon vor zehn Jahren nicht zeitgemäß. Als Bonus gibt's das aberwitzige *Super Gem Fighter Mini Mix*, bei dem Mini-Versionen diverser Capcom-Kämpfer einander mit 100-Tonnen-Hammern, Pferdetritten und (natürlich) ihren klassischen Special Moves vermöbeln. Ein Lob verdient Capcom für den zuschaltbaren Grafikfilter, der die sonst pixelige Low-Res-Grafik um einiges hübscher aussehen

lässt, sowie für die praktisch nicht existenten Ladezeiten. Angesichts des günstigen Preises von € 30,- für jeden Fan klassischer 2D-Prügeleien empfehlenswert! (mp)



TEST

S. F. A. ANTHOLOGY

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 30,-
Termin: 6. Juli
Spieler: 1-2
Web: www.capcom-europe.com
Alternativen: Guilty Gear X2

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 52% SOUND 65%

MULTIPLAYER 87% SINGLEPLAYER 86%

Hervorragend umgesetzte Klassiker zum Sonderpreis – sollte jeder Genre-Fan kennen!



KOMPLETTPAKET Alpha 3 bringt alle klassischen Straßenkämpfer zusammen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Enthält sämtliche Alpha-Episoden
- Bonusspiel: Super Gem Fighter
- Über 30 klassische Kämpfer
- Praktisch keine Ladezeiten

GEM FIGHTER Die Mini-Street-Fighter sind unheimlich detailverliebt animiert. BILD: PLAYZONE



BLUMENKIND Hüpfpassagen wie diese wiederholen sich sehr oft. BILD: PLAYZONE



PARTYSPASS Die Minispiele sorgen für Abwechslung. BILD: PLAYZONE

Super Monkey Ball Adventure

Die kleinen Äffchen rollen wieder!

Während frühere Titel dieser Serie eher im Geschicklichkeitsgenre angesiedelt waren, handelt es sich beim neuen *Monkey Ball* um ein Action-Adventure. Ziel des Spiels ist es, diverse Aufträge in fünf riesigen Welten zu erfüllen. Das Gameplay beschränkt sich dabei auf simples Gehopse, Gerolle und verunglückte Flugpassagen. Leider geht das Grundkonzept – anstelle der Spielfigur die Oberfläche, auf der sie herumrollt, zu steuern – hier nicht so recht auf, wodurch es zu unnötigen Frustrationsmomenten kommt.

Mittels Bananen, die man in den einzelnen Levels aufsammeln kann, werden im Shop neue Stages und Charaktere für den Mehrspieler-Modus erworben, der die einzige wirkliche Stärke des technisch durchschnittlichen Titels darstellt.

In witzigen und einfallsreichen Minispielen wie Arena-Kämpfen oder einem *WipeOut*-Klon treten bis zu vier menschliche Teilnehmer gegeneinander an. (mw)

Fakten

- Vier Charaktere in fünf Welten
- Audio: Dolby Pro Logic II
- Video: 4:3, 16:9



TEST

S. M. B. ADVENTURE

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 45,-
Termin: 23. Juni 2006
Spieler: 1-2
Web: www.sega.de
Alternativen: Tak 3

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 66% SOUND 60%

MULTIPLAYER 73% SINGLEPLAYER 65%

Friedliches Abenteuer in bunter Umgebung, das seine Stärken im Mehrspielermodus zeigt.



MAL WAS ANDERES Die Eulen kauen auf Ihren LocoRoco rum und spucken sie neu geformt wieder aus. BILD: PLAYZONE



GANZ SCHÖN ENG! Manche Abschnitte sind nur „zerteilt“ passierbar. BILD: PLAYZONE



MOJA-ATTACKE Befreien Sie die Welt von diesen schwarzen Viechern – und lassen Sie sich dabei nicht fressen! BILD: PLAYZONE



WEICHER UNTERGRUND Das Innere eines Wals gibt unter unserem dicken LocoRoco nach. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Supereinfache Steuerung
- 40 relativ kurze Levels
- Hoher Wiederspielwert
- Grandioser Soundtrack

LocoRoco

Jump & Run mal anders: Ein Spiel, wie es die PSP viel öfter bräuchte!

AUTOR: MICHAEL PRÜCHNICKI

Man muss sie einfach lieben: Diese Spiele, die man keine Minute alleine spielen kann, bevor einem irgendjemand anderes fasziniert zuschaut. Ein „Kann ich auch mal probieren?“ lässt da in der Regel nicht lange auf sich warten. *LocoRoco* ist so ein Spiel. Neben der äußerst putzigen Grafik – die titelgebenden Wonneproppen muss man einfach lieben! – liegt das natürlich am sofort kapierten Spielprinzip, denn im Kern ist *LocoRoco* ein ganz simples Jump &

Run. Allerdings quasi eines mit umgekehrten Vorzeichen, denn hier steuern Sie mal nicht direkt die Hauptfigur, sondern den Planeten unter ihr.

STEUERUNG MAL ANDERS

Mit den beiden Schultertasten der PSP können Sie die Spielwelt zu einem gewissen Grad nach links oder rechts neigen,

durch Drücken beider Tasten gleichzeitig geben Sie Ihrem LocoRoco einen Stoß nach oben. So lassen Sie Ihren Schützling durch den Level rollen, bugsieren ihn mit dem richtigen Timing über Hindernisse hinweg und meistern immer schwieriger werdende Geschicklichkeitsprüfungen. Das einzige weitere Element, auf das Sie Einfluss nehmen können, ist die Form Ihres LocoRoco. Je mehr Früchte es frisst, desto größer wird das Viech. Durch kurzen Druck auf die Kreistaste können Sie das LocoRoco in eine



+oge!
+oge!



!

+oge!
+oge!

+oge!
+oge!



Horde von kleineren aufteilen. Halten Sie die Taste länger gedrückt, versuchen diese sich dann wieder zu einem großen Blob zu vereinen. Je nach Situation wird Ihr Schützling manchmal auch ganz automatisch in seine Einzelteile zerlegt – und es kann auch passieren, dass er seine Form ändert. Dann steuern Sie plötzlich nicht mehr eine Kugel durch den Level, sondern ein Dreieck oder – besonders umständlich zu steuern – einen Stab.

Ohne großartig von der Grundidee abzuweichen, wird das Spiel stetig um neue Elemente erweitert. So kommen Gegner hinzu, die Sie durch Rammen oder Draufspringen bekämpfen können, oder kleinere Parasiten, die Ihr LocoRoco am Boden halten, bis Sie sie durch einen Sprung ins Wasser abschütteln können. Manche Levels spielen im Inneren von riesigen Lebewesen, sodass die Böden und Wände entsprechend elastisch sind, in anderen sind Ihre LocoRoco auf vereistem Boden besonders schnell unterwegs, sodass Erinnerungen an klassische *Sonic*-Spiele wach werden. So einfach der Spielablauf selbst bis zum Schluss bleibt, langweilig wird *LocoRoco* nie.

EIN GUTE-LAUNE-SPIEL

Neben dem gelungenen Spielablauf macht auch die Präsentation des Titels einfach Spaß: Meist strahlend kullern die LocoRoco durch die Levels und verbreiten einfach gute Stimmung. Der sehr einfalls- und abwechslungsreiche Soundtrack passt mit LocoRoco-Gesängen in einer Fantasiesprache perfekt dazu und ändert sich sogar – je nachdem, mit welchem der sechs LocoRoco-Typen Sie spielen. Die Grafik ist zwar schlicht, doch die Phy-

sikroutinen hinter allen Bewegungen lassen die Spielwelt unheimlich lebendig wirken und das „korrekte“

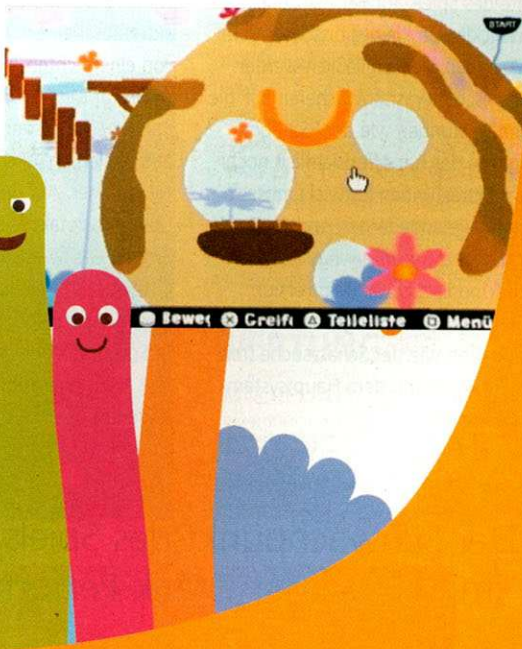
Abprallen und Ver-

formen der rollenden und springenden LocoRoco trägt eine Menge zum Spielspaß bei. Zudem gibt's noch drei Minispiele und das LocoRoco-Haus, einen frei editierbaren Parcours, den Sie mit immer mehr Schikanen füllen können, die Sie nach und nach in den Levels finden. Doch auch ohne diesen zusätzlichen Anreiz ist der Wieder-spielwert erstaunlich hoch – sei es, um endlich das Ende eines Levels mit einem superdicken Level-20-LocoRoco zu erreichen, um alle versteckten Geheimgänge zu finden, oder um einfach die bisherige Bestzeit zu schlagen. Überzeugen Sie sich selbst angesichts des komplett spielbaren Demo-Levels, den Sony auf www.yourpsp.de zum Download anbietet! ■

GLÜCK ODER KÖNNEN? Bei diesem Minispiel können Sie mehr LocoRoco für den Editor freispielen.
BILD: PLAYZONE



DAS LOCOROCO-HAUS Sie können unzählige Elemente für diesen Parcours freispielen.
BILD: PLAYZONE



MICHAEL PRUCHNICKI
ist von der Rolle.

Genauso müssen Handheld-Spiele aussehen! Weit abseits von überkomplexen PS2-Umsetzungen und ausgelutschten Spielkonzepten hat Sony hier ein kleines Meisterwerk geschaffen. Die ebenso einfache wie fesselnde Grundidee wurde nicht nur annähernd perfekt, sondern auch äußerst liebevoll umgesetzt. Genial!

LOCOROCO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	28. Juni
Spieler:	1
Web:	www.locoroco.com
Alternativen:	Me & My Katamari

- ✓ Simpel, aber herausfordernd
- ✓ Perfekt spielbar
- ✓ Herzallerliebste Hauptfiguren
- ✓ Witzige Musik und Soundeffekte

WERTUNG

STEUERUNG 95% GRAFIK 74% SOUND 91%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

91%

Grandioser, einzigartig präsenter Geschicklichkeitstest. Ideal für unterwegs und zwischendurch!

mui mui!



COOLE IKONE In *Tomb Raider: Legend* sind nette Quick-Time-Events enthalten, die das Spielgeschehen auflockern. BILD: PLAYZONE



ABWECHSLUNGSREICH Unsere Lieblings-Archäologin muss sich auch in ihrem neuesten Abenteuer hin und wieder nass machen. BILD: PLAYZONE



TOPFIT Lara setzt sich nicht nur mit den Waffen einer Frau zur Wehr. BILD: PLAYZONE



PHYSIKALISCH KORREKT Bei diesem Rätsel sollen Steine auf den richtigen Platz gerollt werden. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Kompletter Umfang der Heim-Versionen
- Zusätzliche Bonus-Modi
- Korrektes Physik-System
- Gut angepasste PSP-Steuerung
- Neue Bewegungsmanöver für Lara

Tomb Raider: Legend

Die mobile Lara läuft leider nicht ganz so rund.

AUTOR: UWE HÖNIG

Bereits in Ausgabe 05/2006 der PLAYZONE konnten Sie den Test zur hervorragenden PS2-Version des nun schon siebten Teils der *Tomb Raider*-Serie lesen. Für die Fertigstellung der mobilen Variante des Spiels auf der PSP ließen sich die Entwickler ein kleines bisschen mehr Zeit – kein Wunder, schließlich werden der technisch etwas schwächeren PSP die gleichen Leistungen wie der PS2 abgerungen und das hat offensichtlich noch ein paar Extrastunden Entwicklungszeit gekostet. Wie angedeutet, enthält *Tomb Raider: Legend* für unterwegs also alle Features und Levels der Heimversion und wurde obendrein sogar mit ein paar Bonusinhalten wie der Schatzsuche (mit fiesem Zeitlimit) und dem Hauptsystem-Modus erweitert.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Das neue *Tomb Raider* kehrt dem letzten Teil den Rücken und enthält keinerlei Schleicheinlagen oder Agentenschnickschnack. Gerade Fans der ersten Stunde dürften sich darüber freuen, dass Lara ihre alten Kletter- und Forscher-Talente wiederentdeckt und sogar mit neuen akrobatischen Moves ausgebaut hat. Wie von einer echten Archäologin gewohnt, verbringt Miss Croft ihre Zeit in *Tomb Raider: Legends* mit dem Durchsuchen antiker Tempel und geheimnisvoller Heiligtümer. Auf der Suche nach einem uralten Artefakt reist sie rund um den Erdball – teilweise verschlägt es sie an Orte aus ihrer eigenen Vergangenheit, was die spannenden Zwischensequenzen in Spielgrafik belegen. Das umfangreiche Abenteuer führt den Spieler unter anderem nach Peru, Nepal oder Bolivien,

wo knifflige Physikrätsel oder schwindelerregende Balance- und Sprungpassagen warten.

MIT LARA UM DIE WELT

Komischerweise führen Archäologen wie Indiana Jones oder in diesem Fall Lara Croft ein unheimlich aufregendes Leben voller Schusswechsel und Feindkontakt. Von dem Uniprofessor um die Ecke hört man niemals so spannende Geschichten rund um die Suche nach Altertümern ... sei's drum, schließlich handelt es sich hier um ein Spiel, das durch anständige Action-Einlagen den geneigten Käufer bei Laune halten soll. Dieses Vorhaben ist auch durchaus gelungen, denn unsere propere Heldin gerät regelmäßig an unfreundliche Gesellen, die ihre Entdeckungsreisen kreuz und quer durch die Weltgeschichte mit Waffengewalt vereiteln wollen. Glücklicherweise ist Lara aber von vornherein mit zwei Pistolen ausgestattet und findet auf dem Weg durch das Spiel zahlreiche andere Verteidigungsmittel wie Gewehre oder Granaten. Außerdem darf die sportliche Amazone Fußtritte austeilen oder sich in einem stylischen Move vom Körper des

» Der Schwachpunkt des Spiels liegt eher im Bereich der Grafik-Performance. «

Gegners abstoßen, um anschließend ballern in einer coolen Zeitlupensequenz Richtung Boden zu schweben.

GUTE STEUERUNG

Die Steuerung orientiert sich an der PS2-Version und ermöglicht spektakuläre Akrobatik ohne großen Frust. Dabei stört selbst die Tatsache, dass ein zweiter Analog-Stick für die Kamera fehlt, nicht im Geringsten. Drücken Sie einfach auf die Viereck-Taste und schon können Sie sich mit dem PSP-Stick mühelos umschauchen. Der Schwachpunkt des Spiels liegt eher im Bereich der Grafik-Performance: Manche Passagen ruckeln erbärmlich und sorgen deshalb für eine erhebliche Spielspaßminderung. Die PSP scheint gerade in weitläufigen Arealen große Probleme mit der Berechnung der gesamten Szenerie inklusive ausgefeilter Physik zu haben. Wenn dann auch noch Gegner auftauchen, schaltet die schicke Mobilkonsole einen Gang zurück, was zu instabilen Frameraten führt. Mobil-Zockern können wir demnach nur eine Empfehlung für *Tomb Raider: Legend* aussprechen, wenn sie das Spiel auf keiner der gängigen Heimkonsolen besitzen. ■

Umsetzung mit Bonus

Wer unterwegs nicht auf seine geliebte Lara verzichten kann, der darf sich auf eine PS2-getreue Umsetzung des Forscherabenteuers freuen.

Unser Vergleich mit der PS2-Version des Spiels beweist, dass die optische Qualität der mobilen Variante kaum nachsteht. Die Grafikpracht hat allerdings ihren Preis, nämlich eine instabile Framerate. Immerhin haben sich die Entwickler dafür entschieden, der PSP-Lara kurzweilige Bonusinhalte wie die Schatzsuche, den Kopf-an-Kopf-Modus und den Hauptsystem-Modus zu spendieren.



PS2-Fassung BILD: PLAYZONE



PSP-Fassung BILD: PLAYZONE



EXPLOSIV Wenn an Objekten ein Viereck-Symbol erscheint, sollten Sie mit dem entsprechenden Tastendruck darauf schießen. BILD: PLAYZONE



GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Die Motorrad-Steuerung könnte besser sein! BILD: PLAYZONE



UWE HÖNIG
tingelt durch die Welt.

Leider ist die Handheld-Version nicht ganz so gelungen, was hauptsächlich an der ruckligen Optik liegt. Dadurch verschlechtert sich situationsabhängig die ansonsten ordentliche Steuerung, denn eine niedrige Framerate erschwert präzise Lenkmanöver ungemein. Schöne Hintergründe, hübsche Lichteffekte und ein akkurates Physik-Modell fordern eben ihren Tribut.



TOMB RAIDER: LEGEND

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	9. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Splinter Cell Essentials

- ☒ Ordentliche Umsetzung der PS2-Version
- ☒ Zusätzliche Bonus-Modi
- ☒ Gut angepasste Steuerung
- ☒ Instabile Framerate

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 77% SOUND 81%

MULTIPLAYER

Die Mehrspieler-Wertung folgt sobald uns ein zweites Exemplar des Spiels zur Verfügung steht.

SINGLEPLAYER

74%

Die Bonusinhalte sind zu mager und die Optik zu ruckelig, eingefleischte Lara-Fans wird's kaum stören.

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von

PLAYZONE



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Metal Gear Ac!d 2

Snakes zweiter Ausflug in die Welt der Strategie präsentiert sich rundum verbessert.



ENTMANNT Die Emanze Fortune verpasst Snake zielsicher einen Treffer in den Schritt. BILD: PLAYZONE



NACHSCHUB Nicht nur einen, sondern gleich zwei neue Metal Gears gibt es zu bewundern. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Rundenbasiertes Strategiespiel
- Über 500 verschiedene Karten
- Inklusive 3D-Brille
- Cel-Shading-Stil
- Zahlreiche Einsatzarten
- Direktere Steuerung als im Vorgänger
- Hohe Lernkurve
- Ad-hoc-Modus
- 325 kByte pro Speicherstand

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Metal Gear Ac!d war kein gewöhnliches Spiel der Metal Gear-Serie. Vielmehr steuerte man Snake rundenbasiert durch den Einsatz von Spielkarten. Das taktische Geplänkel machte Spaß, litt aber unter der etwas sperrigen Steuerung. Einige Mankos wurden für den zweiten Teil jedoch behoben. So muss man jetzt keine extra Karte mehr spielen, um Snake um die eigene Achse zu drehen, ihn an eine Wand zu lehnen oder ihn am Boden robben zu lassen. All das wurde in die regulären Bewegungsphasen integriert. Zwar gibt es nach wie vor Momente, in denen der Spieler verzweifelt auf eine bestimmte Karte wartet, dank des vereinfachten Deck-Editors kann man aber selbst solchen Situationen häufiger entgegenwirken als im Vorgänger. Zudem

darf man seine Karten hier inzwischen sogar aufwerten. Auch bei der Präsentation hat sich einiges geändert. Die Menüs sind sehr viel greller und styliker geworden und Snake bekam einen bunten Cel-Shading-Look verpasst. Nur für eine Sprachausgabe und detaillierte Tutorials hat es wieder nicht gereicht. Das ist aber nicht halb so schlimm wie die Übersetzung. Da wird ein lapidares „give me a break!“ wortwörtlich mit der Bitte nach einer Pause übersetzt. Und um eine Mission zu starten („Enter Stage“), betreten Sie nicht etwa einen Level, sondern eine Bühne. Nachdem Sie eine „Bühne“ zum ersten Mal betreten haben, wird es Zeit für ein paar Zugaben. Nach einer erfolgreich absolvierten Mission schalten Sie für jeden Bereich nämlich mehrere neue Aufgaben frei. Auch der Arena-Modus lädt zu einer schnellen Runde zwischen-

durch ein. Gegen einen menschlichen Mitspieler ist dieser zwar wenig Spaßig, da die Map und das Kartendeck zufällig gewählt werden, im Alleingang dürfen Sie aber knackige Kämpfe gegen Bosse aus vergangenen Metal Gear Solid-Teilen bestreiten. Besonders versierte Spieler, die den doch recht einfachen Story-Modus schnell und ohne Probleme durchzocken dürften, kommen hier auf ihre Kosten. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

mischt die Karten neu.

Mir hat ja schon der Ansatz des ersten Metal Gear Ac!d gut gefallen. Aber erst der zweite Teil erfüllt mit der direkteren Steuerung und der stylischen Präsentation die Erwartungen. Dass auch der deutschen Version die coole 3D-Brille beiliegt, ist darüber hinaus erfreulich. Peinlich ist nur, dass Konami bei der Übersetzung so dermaßen geschlampt hat. Gott sei Dank darf man im Menü die Sprache ändern.



MITSTREITER Fast das ganze Spiel hindurch sind Sie mit zwei Helden unterwegs. BILD: PLAYZONE

METAL GEAR AC!D 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahre
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	17. Mai 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Der Herr der Ringe Taktiken

- ☒ Direktere Steuerung
- ☒ Inklusive 3D-Brille
- ☒ Peinliche Übersetzung
- ☒ Schwacher Mehrspielermodus

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 78% SOUND 67%

MULTIPLAYER 63% SINGLEPLAYER 80%

Zwar gibt es nach wie vor Macken; dank der direkteren Steuerung aber besser als der Vorgänger.

» Die Menüs sind grell und styliker, Snake bekam einen Cel-Shading-Look verpasst. «

ALLE PLATTFORMEN, ALLE SPIELE!



- Alle Plattformen
- Alle Spiele
- Stündlich aktualisierte News
- Tests
- Vorschauen
- Komplettlösungen und Cheats
- Community & Foren



www.videogameszone.de

Die offizielle Website der Magazine:

PLAYZONE

XBOX
ZONE

N-ZONE

XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

CVG

EDGE

Monster Hunter: Freedom

Fröhliche Monsterhatz für unterwegs

Beim PSP-Ableger von *Monster Hunter* hat man es auf den ersten Blick mit einer 1:1-Konvertierung des großen PS2-Bruders zu tun. Allerdings haben es sich die Entwickler nicht nehmen lassen, ein paar sinnvolle Extras obendrauf zu legen. Neben neuen Monstern und Quests gibt es jetzt zwei Schwierigkeitsstufen. Zudem erhält man zu Spielbeginn ein Exemplar jeder Waffentyp. So kann man seine Lieblingswaffe durch Ausprobieren finden.

Fakten

- Neue Monster und Quests
- Vereinfachter Einstieg
- Ad-Hoc-Modus für bis zu vier Spieler
- Zwei Schwierigkeitsgrade

Hauptaugenmerk liegt aber natürlich wieder auf dem Mehrspielermodus. Mit bis zu drei Kumpanen macht man sich im Ad-Hoc-Modus auf die Monsterjagd, einen Online-Modus gibt es allerdings nicht.

Das ist aber derzeit fast besser so, denn während man auf der PS2 einfach eine USB-Tastatur einstöpseln konnte, würde sich die Kommunikation auf der PSP eher schwer gestalten und das Online-Gameplay im Chaos ausarten. (cs)

TEST

MH: FREEDOM

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	10. Mai 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.capcom-europe.de
Alternativen:	Samurai Warriors: SoW

WERTUNG

STEUERUNG	75%	GRAPHIK	85%	SOUND	63%
MULTIPLAYER	82%	SINGLEPLAYER	73%		

Dank des Ad-Hoc-Modus macht *Monster Hunter* auf der PSP sogar eine etwas bessere Figur.



AUSPROBIEREN Bevor man sich auf einen Waffentyp festlegt, darf man jeden einzelnen in einem Feldversuch ausgiebig antesten. BILD: PLAYZONE



DICKES DING Gegen solche Monster hat man alleine kaum eine Chance. Im Ad-Hoc-Modus knöpft man sich die Bestien zu viert vor. BILD: PLAYZONE



GEPLÄNKEL Das Kampfsystem besticht durch eine taktische Note, ist dabei aber nicht allzu kompliziert und schnell zu erlernen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Sehr humorvoll
- 15 Charaktere
- Taktisches, rundenbasiertes Kampfsystem
- Speichern und laden jederzeit möglich

OLDSCHOOL Der Stil von *Astonisha Story* hat was Japanisches. Tatsächlich stammt der Titel aber aus Taiwan. BILD: PLAYZONE

Astonisha Story

Hat sich da ein SNES-Spiel in die PSP verirrt?

Während zahlreiche aktuelle Rollenspiele, wie das hervorragende *Dragon Quest* für die PS2, auf Oldschool-Gameplay setzen, übernimmt *Astonisha Story* für die PSP größtenteils nur den Look der alten Schule. Tatsächlich sieht der Titel so aus, als wäre er vor zehn Jahren für das Super Nintendo gemacht worden. Kombiniert mit abgedrehtem Humor, entpuppt sich dieser Titel als charmant präsentiertes Rollenspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt. Das Kampfsystem ist hingegen, zumindest im Ansatz, eher taktisch. In rundenbasierten Schlachten bewegen Sie Ihre Helden über ein in Einzelfelder unterteiltes Areal, was gut funktioniert aber nicht viel Tiefe besitzt. Leider haben es die Entwickler verpasst, dem Spiel einen roten Faden zu verpassen. Oft weiß man nicht so recht, wie man in der

Geschichte weiterkommt und sucht zielloos nach Hinweisen. Dabei stößt man eher zufällig auf Nebenquests, die belanglos sind. Dennoch dürfte der Titel dank seiner außergewöhnlichen Präsentation Genrefans durchaus ansprechen. (cs)

TEST

ASTONISHA STORY

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Sonnori
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	22. Juni 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Tales of Eternia

WERTUNG

STEUERUNG	80%	GRAPHIK	65%	SOUND	55%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	68%		

Charmant präsentiertes RPG. Leider gibt es einige Mängel im Spieldesign.

Capcom Classics Collection Remixed

20 Capcom-Automatenspiele für die mobile Generation!

Die Nostalgiker und Retro-Fans unter Ihnen sind wahrscheinlich bereits bestens mit der *Capcom Classics Collection* auf der PS2 vertraut. Die *Remixed*-Variante für die PSP enthält, wie der Name schon andeutet, eine veränderte Spieleauswahl (siehe Kasten) und dürfte vor allem die älteren Spieler unter Ihnen zum Jubeln bringen. Insgesamt 20 Games aus den 80ern und 90ern wie *Final Fight*, *Bionic Commando* oder *Strider* sorgen für feuchte Augen, wenn Sie jemals die echten Automaten mit Kleingeld gefüttert haben. Im komfortablen Hauptmenü dürfen Sie neben dem Schwierigkeitsgrad auch die Anzahl der Leben verstellen und verschiedene Bonus-Inhalte abrufen. So erhalten Sie für festgelegte Spielerfolge den Zugriff auf Tipps, Artworks und die Musik der Action-Klassiker. Natürlich verbergen sich auch ein paar

Gurken unter den Spielen, die aber glücklicherweise kaum am Glanz der PSP-Collection kratzen. Einziger Kritikpunkt ist die fehlende Option, während eines laufenden Spiels abzuspeichern, was bei umfangreichen Titeln nerven kann. (uh)

TEST
CAPCOM CLASS. COLL. REM.

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. Juli 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Midway Arcade Treasures

WERTUNG

STEUERUNG	81%	GRAFIK	62%	SOUND	75%
MULTIPLAYER	81%	SINGLEPLAYER	80%		

Retro-Zocker bekommen in dieser Spielesammlung überwiegend erstklassige Titel geboten.



FINAL FIGHT Die deftige Prügelei macht immer noch mächtig Laune. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 20 unvergessliche Arcade-Hits von Capcom
- Elegantes und komfortables Menü
- Freispielbares Bonusmaterial

Alle Spiele auf einen Blick

1941: Counter Attack (1990)	Magic Sword (1990)
Avengers (1987)	Mega Twins (1990)
Bionic Commando (1987)	Quiz & Dragons (1992)
Black Tiger (1987)	Section Z (1985)
Block Block (1991)	Side Arms: Hyper Dyne (1986)
Captain Commando (1991)	The Speed Rumbler (1986)
Final Fight (1989)	Street Fighter (1987)
Forgotten Worlds (1988)	Strider (1989)
Last Duel (1988)	Three Wonders (1991)
Legendary Wings (1986)	Varth (1992)

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Ein bildschirmfüllendes Chaos und eine abstruse Story – Viewtiful Joe ist zurück!



EIN DINO AM STEUER? Die Szenerie ist durchweg abgefahren. BILD: PLAYZONE



SHOWDOWN Mitten im Spiel gibt es spontane Duelle mit dem Konkurrenten. BILD: PLAYZONE

Wer die *Viewtiful*-Spiele kennt, weiß, was ihn hier erwartet: Chaos! So ist es auch im neuen PSP-Ableger. Eingebettet in eine absurde Story, kämpfen verschiedene Charaktere der Serie um eine Rolle als Filmstar. Dabei wird ein solches Effektwetter auf den Bildschirm gezaubert, dass es viel Konzentration braucht, um da nicht den Überblick zu verlieren. Schließlich kämpft man nicht nur gegen seinen Konkurrenten, sondern muss auch mit ihm um die Wette verschiedene Aufgaben erfüllen. So gilt es, Items zu sammeln oder so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Spielarena erstreckt sich über mehrere Ebenen, ist aber in der Regel nicht größer als der Bildschirm der PSP. Die Cel-Shading-Grafik mitsamt den Effekten ist gelungen. Nur der Spielspaß bleibt – zumindest wenn man alleine spielt – ein wenig auf

der Strecke. Setzt man sich aber mit drei Freunden zusammen, kann die simple Prügelei durchaus Freude bereiten. (sst)

Fakten

- Dante aus *Devil May Cry* ist dabei.
- Mehrspieler-Modus mit nur einer UMD möglich

TEST
VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover Studio
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	24. Mai 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.viewtifuljoe.co.uk
Alternativen:	Mega Man Powered Up

WERTUNG

STEUERUNG	70%	GRAFIK	77%	SOUND	60%
MULTIPLAYER	70%	SINGLEPLAYER	60%		

Simple Prügelei, die ordentlich Chaos auf die PSP zaubert, jedoch nicht lange fesseln kann.

Micro Machines V4

Miniatur-Geräte für die Mini-PlayStation!

Seit über zehn Jahren machen die Spielzeugflitzer alle gängigen Konsolensysteme unsicher und auch der neueste Teil hat das Zeug, die Gemüter zu erheitern. Insgesamt dürfen Sie von Straßenaus über Strandbuggys bis hin zu Muscle-Cars ganze 750 Miniatur-Fahrzeuge freischalten und über abgefahrene Rennstrecken – beispielsweise auf Häuserdächern oder in Supermärkten – jagen. Traditionell dürfen Sie den kleinen Vehikeln durch Power-ups einen extra Schub verpassen oder sie mit lustigen Waffen ausstatten. So gibt es neben explosiven

Fässern und Kanonen auch den beliebten Holzhammer, mit dem Sie Ihren Konkurrenten eins auf die Mütze geben dürfen. Leider stand uns zum Redaktionsschluss nur eine einzelne Testversion zur Verfügung, die Mehrspielerwertung reichen wir deshalb nach. (uh)

TEST MICRO MACHINES V4

Genre:	Funracer
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Supersonic Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	30. Juni 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 70% SOUND 68%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
Die Mehrspieler-Wertung folgt, sobald uns ein zweites Exemplar des Spiels zur Verfügung steht. **72%**

Nette Raserei mit massig freischaltbaren Fahrzeugen und abgedrehten Rennstrecken.



AUSGETRICKST Amüsante Waffen spielen wie gewohnt eine große Rolle. BILD: PLAYZONE

Football Manager Handheld

Statistik-Overkill für Manager-Puristen!

Während Sie in Spielen der FIFA- oder PES-Reihe polygonale Abbilder internationaler Kicker eigenhändig über den PSP-Rasen scheuchen, setzt Sie Sega mit *Football Manager Handheld* an den Schreibtisch eines Teammanagers und gibt Ihnen sämtliche Fäden zur erfolgreichen Verwaltung einer Mannschaft im Fußballzirkus in die Hand. Alle Mannschaften der 14 Ligen aus sieben europäischen Ländern mit sämtlichen originalen Spielern sind vertreten, um mithilfe einer schier unglaublichen Menge an

Statistiken und Informationen durch die nationalen und internationalen Wettbewerbe begleitet zu werden. Dabei gibt es faktisch keine Sounduntermalung und die Grafik beschränkt sich auf die tabellarische Aufbereitung der vielen übersichtlichen Menüs. (mw)

TEST FOOTBALL MANAGER

Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sports Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	12. April 2006
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 20% SOUND –

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
– **77%**

Unglaublich umfangreicher Fußball-Manager in minimalistischer Aufmachung!



OBLIGATORISCH Wählen Sie aus zig Formationen. BILD: PLAYZONE

Dragon Ball Z Shin Budokai

Son Goku & Co lassen wieder die Fetzen fliegen

Fans der prügelglücklichen Helden werden bestens mit Nachschub versorgt – seit kurzem auch auf der PSP. Auf dem Handheld stehen Ihnen ein umfangreicher Storymodus, ein Arcade-Modus und diverse weitere Modi wie Zeit-Attacke und Überleben zur Auswahl. Zudem können sich gesellige Spielernaturen gegenseitig via WLAN mit den zahlreichen Spezialattacken der 18 Charaktere vermöbeln. Das Kampfsystem ist wie gewohnt wenig komplex und eignet sich hervorragend für jüngere Semester, zu denen die meisten *Dragon Ball-*

Fans zählen dürften. In technischer Hinsicht gibt sich das Spiel mit seiner Cell-Shading-Optik ordentlich, besonders die Spezialattacken sehen spektakulär aus. Während der Durchschnittsspieler eine Proberunde spielen sollte, können Fans bedenkenlos zuschlagen. (te)

TEST DBZ: SHIN BUDOKAI

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari/Bandai
Entwickler:	Dimps
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Street Fighter Alpha 3

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 71% SOUND 69%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
67% **70%**

Ordentlich verpackter Prügler mit relativ einfachem Gameplay. Für Fans!



NETT Die Effekte bei den Spezial-Attacken sehen sehr spektakulär aus. BILD: PLAYZONE

AUFGABEN Die Inselbewohner bitten Sie um Hilfe. BILD: PLAYZONE



Super Monkey Ball Adventure

Ein affiger Abenteuerflug!

Sowohl inhaltlich als auch optisch gleichen sich die PSP- und die PS2-Version in fast allen Punkten. Auch auf Sonys Handheld rollen Sie also Ihre kleinen Affen durch fünf Welten, in denen es viele kurze und simpel gehaltene Aufgaben zu lösen gilt. Mehrspieler bekommen die gleichen sechs Modi wie PS2-Besitzer geboten und werden von den witzigen Minigames etwas besser unterhalten als vom eher mäßig spannenden Storymode. Erfreulich: Es sind ebenfalls einige klassische *Monkey Ball*-Herausforderungen enthalten. (mw)

TEST S. M. B. ADVENTURE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	23. Juni 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Tomb Raider: Legend

WERTUNG STEUERUNG 67% GRAFIK 73% SOUND 69%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
73% **66%**

Friedliches Abenteuer, dem es im Einzelspieler-Modus etwas an Einfallsreichtum mangelt.

Der ultimative Technik-Einkaufsführer zur WM

DAS TECHNIK- & ENTERTAINMENT-MAGAZIN ZUM FUSSBALLEVENT DES JAHRES

SFT 01 1 06 € 5,99

SONDERHEFT ZUR WM
SPIELE | FILME | TECHNIK

AUF DVD IM HEFT:
KOMPLETTER SPIELFILM

Africa United
Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG FSK

Fußball-Comedy-Doku à la „Cool Runnings“

FUSSBALL-KURZFILME
SHOOT GOALS! SHOOT MOVIES!

Erstmals auf DVD: Zehn prämierte Short Movies

VOLLVERSION PC-SPIEL
Fußball Manager Pro

Deutschland € 5,99;
Österreich € 6,40; Schweiz ab 10,90;
Dänemark ab 50,50; Holland,
Belgien, Luxemburg € 6,80;
Frankreich, Spanien, Portugal,
Italien, Griechenland € 7,40

10 DVD-HD

20 LCD-FERNSEHER
7 PLASMA-FERNSEHER
4 RÜCKPRO-TVS

TECHNIK FÜR WM-FANS

10 VIDEO-PROJEKTOREN

IM WM-CHECK: Fußball-Games für PC und Konsole. Fußball-Dokus und Spielfilme.

Sonderausgabe mit DVD

Mit komplettem Spielfilm und 10 unveröffentlichten, preisgekrönten Fußball-Kurzfilmen!

SPIELFILM

AFRICA UNITED



10 EXKLUSIVE KURZFILME

SHOOT GOALS!
SHOOT MOVIES!



PC-SPIEL

FUSSBALL-MANAGER PRO

Mit Gewinnspiel:

WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!

Jetzt im Handel oder bequem online bestellen unter www.sft-magazin.de/shop

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

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@play-zone.de

STATION 3

» Leidet Sony unter Größenwahn?! «

BILD: SONY

Die Vorstellung der PlayStation 3 sorgte für Begeisterung, aber auch für Besorgnis angesichts des happigen Preises. Wird Sony am Ende dennoch die Marktführerschaft behalten?

UND MORGEN DIE GANZE WELT!

Liebes Team, da stellen sich ja einem die Nackenhaare auf, wenn man die Preisvorstellungen von Sony im Bezug auf die PS3 liest. Leiden Sony und Herr Kutaragi unter Größenwahn?! So toll ist die Grafik auch nicht und wozu Blu-ray? Will man den Flop PSP ausmerzen? Wenn Sony nicht aufpasst, werden ihnen auch für die PS3 die Entwickler weglauen. Genauso wie es sich schon die Filmfirmen überlegen, weniger gute Filme für die PSP rauszubringen. Bin ja mal gespannt, ob die Leute mal auf den Urlaub verzichten oder die Kiddies Taschengeldeinschränkungen hinnehmen werden. Und das bei einer Arbeitslosenzahl von fast fünf Millionen. Oh Mann, wo leben die denn in Japan? Na gut, dann werde ich halt wieder zu Nintendo übersiedeln. Die Spiele sind innovativ

(nicht ewiges Geballere), die Konsole ist günstiger. Man wird auch ältere, aber nicht schlechtere Spiele aus dem Internet bekommen und der Spielspaß ist auch gegeben. Mir ist es noch nie untergekommen, dass man auf so eine Unverschämtheit von Sony so milde und leise Kritik geübt hat. Auch wenn ihr das

Gegenteil behauptet, steht ihr wohl mächtig unter Sonys Fuchtel.

CHRISTIAN GÜNNEL PER E-MAIL

HALT, STEHEN BLEIBEN!

Liebes PLAYZONE-Team, seit vielen Jahren bin ich zufriedener Leser eurer Zeitschrift. Nun habe ich allerdings doch mal eine „Beschwerde“ vorzubringen. In den vergangenen Monaten nimmt die Berichterstattung über PS3 und PSP überhand. Ich werde mir weder eine PSP und schon gar keine PS3 kaufen – zumindest nicht zu den Horrorpreisen, die jetzt veröffentlicht wurden. Für eine Spielkonsole (und nichts anderes will ich haben) gebe ich keine 500 Euro aus. Insofern wird die PS2 bei mir wohl noch ein paar Jährchen sehr aktuell sein und danach ist ein Systemwechsel sicher nicht unwahrscheinlich, sofern Sony bei der derzeitigen Preispolitik bleibt.

RÜDIGER SCHÄFER PER E-MAIL

1.000 UND EINE WERTUNG

Hi, Gratulation zum neuen Design. Ich wollte euch schon immer sagen, wie sehr ich euer Streben nach Verbesserung schätze. Euer Magazin ist das einzige, das sich immer bemüht, objektiv und kompetent zu sein, und es ohne Zweifel auch ist. Schön ist es auch, dass ihr die Leserbriefe, die sich zum 1.000sten Mal über eine Bewertung beschwerten, zunehmend weggelassen habt. Das war wirklich sehr nervig.

ROBERT PER E-MAIL

VORFREUDE

Hey PLAYZONE-Team, ich hab mir schon mal ein PlayStation-3-Vinyl auf mein Auto machen lassen, da ich es kaum noch erwarten kann bis zum 17. November!

MANFRED DORN PER E-MAIL



VINYL Die Vorfreude auf die PS3 kennt bei manchem Leser keine Grenzen. BILD: MANFRED DORN



BILD: SONY

RUMMS-BUMMS!

Tach!

Ne Rumble-Funktion im PS3-Pad wäre auf jeden Fall wünschenswert. Selbst Hideo Kojima ist traurig darüber, dass diese nicht in den Pads vorhanden sein wird. Ich meine, die müssen die Spiele ja im Vorfeld darauf programmieren. Aber wie wir alle Sony kennen, werden die bis November bestimmt noch die eine oder andere Bombe hochgehen lassen.

BRIAN PER E-MAIL

ECHTE KERLE

Moinsen, in letzter Zeit musste man als Konsument der Leserbriefe richtig vor Mitleid zergehen. Da wurde alle naselang gejammert und geweint, wie schwer doch manche Spiele und wie unglaublich fies doch die Entwickler seien. Jungs und Mädels: wischt euch den Pipi aus den Augen. Was gibt es Schöneres, als stundenlang zu scheitern, nur um es nach dem berühmten „wirklich allerletzten Versuch“ doch noch zu schaffen? Ich erinnere mich da gerne an das auch von euch erwähnte *Fire Warrior*. Nach harten und unglaublich männlichen Kämpfen gegen die Chaos-horden stand ich beim finalen Gegner und bin immer wieder in Stücke gerissen worden. Monatelang habe ich das Spiel nicht angerührt und es angeblickt, als ob es Majestätsbeleidigung wäre, mir den Abspann zu verwehren. Irgendwann habe ich es wieder mit Schmackes eingelegt und durfte auch bald den Abspann betrachten. Manchmal muss man es einfach wieder und wieder versuchen (das gebietet der Ehrgeiz), um es zu schaffen und um sich

dann entspannt zurückzulehnen und ein Pils zu konsumieren (obwohl der Alkoholkonsum natürlich schlecht und moralisch verwerflich ist). Dann kommt erst der wahre Geschmack des Sieges auf.

INGO PER E-MAIL

ICH HAB SPASS!

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich beziehe mich auf den Leserbrief des letzten Heftes „Nieder mit den Cheatern!“. Ich war wirklich erstaunt, als ich das gelesen hatte! So hieß es doch an einer Stelle: „Cheats und auch andere Mogel-Helfer sind das Allerletzte!“ Was meiner Meinung nach absolut falsch ist, denn ich kaufe mir nicht irgendein Spiel, um an die ultimative Herausforderung zu kommen! Ich kaufe es, weil es mir so viel Spaß und Freude wie möglich bereiten soll! Wenn eine Herausforderung selbst nach dem zehnten Versuch für mich „unschaffbar“ bleibt, mach ich gern mal das Action Replay an, danach kann ich es getrost wieder ausmachen und immer noch einfach Freude haben! Nebenbei ist Cheaten nichts Schlimmes, solange man niemandem dabei schadet (online).

WERNER MALISCHEWSKI PER E-MAIL

EHRFURCHT VOR DER VERGANGENHEIT

Hallo PLAYZONE-Team!

Als jahrelanger Spieler habe ich mir oft die Frage gestellt, warum so viele Entwickler eine so große Zahl an Spielen mit realem Kriegshintergrund veröffentlichen. Genügt es denn nicht, fiktive Schauplätze, Feinde und Kriege heranzuziehen, und bietet diese Grundlage nicht die Möglichkeit, spannendere Storys zu entwickeln. Ich habe den Eindruck, den Entwicklern fehlt der Respekt vor dem historischen Hintergrund. Immerhin starben im zweiten Weltkrieg, in Vietnam oder im Golfkrieg



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 den neuen PS3-Controller.

podl Rang: ▲ Anmeldedatum: 03.10.01 IP: 212.183.96.18 Datum: 19.05.06 19:53	I want to rumble! Es ist ja ganz lustig wenn man Bewegungen mit der Neigung des Controllers steuern kann... Aber ich muss sagen die Rumble funktion ist mir doch viel sympathischer/wichtiger. was ist euch wichtiger? wieder mal da... podl
HoldUp2106 Rang: ▲ Anmeldedatum: 13.10.03 IP: 172.176.26.135 Datum: 19.05.06 19:57	AW: I want to rumble! Da ich die Bewegungssensoren nicht ausprobiert habe, kann ich das nicht sagen. Ich glaube aber das einige Entwickler das gut in ihr Spiel integrieren werden. Hideo Kojima hat gesagt das es möglich wäre durch das schütteln des Controllers z.B. einen Gegner durchzuschütteln (klingt das schul?)... Aber das es keine Vibration mehr gibt ist richtig schief, und ein Rückschritt. Es ist nämlich so, wenn der Controller nicht mehr vibriert dann merkt man das irgendwie sofort (habe nämlich neulich mit nem alten Controller ohne dual shock PS2 gespielt). Bei Spielen wie FFX fand ich es immer geil wenn der Controller in den Zwischensequenzen übelst abgegangen ist.
UR4nium Rang: ▲ Anmeldedatum: 13.01.04 IP: 84.191.77.209 Datum: 19.05.06 20:24	AW: I want to rumble! Also ich find man nahm die Vibration nach ner Weile garnicht mehr wahr. Und wenn doch dann hat es irgend wie genervt manchmal. Jedenfalls bei FFX da ist das irgend wie zu heftig in den Sequenzen. Also wenn das mit den Sensoren gut hin haut wie ich mir das vorstelle dann zieh ich diese Variante doch eher vor. Bloß wie nennen wir nun unseren geliebten Dual Shock? ^^
playstationzocker Rang: ▲ Anmeldedatum: 22.01.06 IP: 213.213.160.46 Datum: 19.05.06 21:59	AW: I want to rumble! Also ich kann mir die PS3 ohne Vibra. Fast ned vorstellen. MGS kann man z.B. doch nur mit ordentlichem Vibrationen spielen^^ Für Flugzeugsimulation mag ja das andere ne nette rdingabe sein, doch drauf verzichten könnte ich da eher. Ich hoffe SONY bringt das nich in Ordnung und packt noch den RUMBLE in den Controller!!!
mcjunior Rang: ▲ Anmeldedatum: 19.04.05 Autorenreputation: 11 Leserbriefe: 3 IP: 145.254.102.189 Datum: 19.05.06 22:06	AW: I want to rumble! Ich denke mir würde gar nicht auffallen das er gar keine Vibration mehr hat. Wenn ich ein Spiel wie zB Tony Hawk mit Vibra zocke und es dann mal abstelle,dann finde ich das scheisse ohne vibra zu zocken,aber wenn von anfang an keine da is,es ja egal... schade,manchmal war die funktion aber gut eingesetzt(fahrenheit,MGS etc)...,egal ich denke die Sensoren werden gut funktionieren,egt würde ich aber lieber beides haben...
Pedee Rang: ▲ Anmeldedatum: 13.09.04 IP: 84.190.109.175 Datum: 21.05.06 16:20	AW: I want to rumble! Mich persönlich stört jetzt eigentlich nicht so, dass die Rumble-Funktion nicht mehr da ist, da reizt mich die Möglichkeit einer neuen Bewegungsart schon mehr. MGS wäre das einzige Spiel, bei dem mir das "Ruckeln" fehlen würde (man denke nur zurück Psycho Mantis), da hat sich das Gefühl einfach perfekt ins Spiel eingebunden! Bei allen anderen Spielen ist mir die Funktion entweder garnicht aufgefallen oder es war nur nervig (Tony Hawk zum Beispiel), insofern kann ich wegen nur einem Spiel (auch wenns MGS ist) schon drauf verzichten.

eine Unzahl von Menschen. Da ist es doch irgendwie geschmacklos, dass deren Enkel diese Kriege zur Unterhaltung in relativ realistischen Simulationen nachspielen. Obwohl ich gerne mal auf der PlayStation herumballere, bin ich Pazifist und würde im realen Leben keine Waffe anrühren. Ich bin es leid, von der älteren Generation als abgestumpfter, hirnlöser Idiot angesehen zu werden, weil mir das Spaß macht.

VALENTIN KORAB PER E-MAIL



BOCKESCHWER Warhammer 40.000: Fire Warrior war ganz schön schwer, nicht nur bei Bosskämpfen wie diesem. BILD: PLAYZONE



KRIEGS-SPIEL Gehen Titel wie Brothers in Arms respektvoll mit der Vergangenheit und dem Thema Krieg um? BILD: PLAYZONE

Leser fragen, PLAYZONE antwortet



BILD: PLAYZONE

» Kommt Gran Turismo Online? «

DAUERBRENNER

Im Netz hab ich gelesen, dass noch in diesem Quartal *Gran Turismo 4 Online* kommen soll. Habt ihr da genauere Infos, wann es erscheinen soll?

ALEX PAGE PER E-MAIL

Hahahahahahahahahahahaaaaaa!
hüstel Sorry, aber dieses Thema reizt uns immer wieder zum Lachen. Immerhin startete Polyphony in Japan kürzlich einen Online-Test zu dem Titel, aber wann die Jungs endlich

mal ein fertiges Spiel zustande bekommen (Wann kommt noch mal die PSP-Version? 2009?!), wissen wir leider auch nicht.

PS3, PS3 UND PS3

Hi PLAYZONE-Team, erst einmal ein großes Lob an euer neues Design, sieht spitze aus! Jetzt aber zu meinen Fragen. Nach eurem Bericht über die E3 und insbesondere über die PlayStation 3 habe ich noch ein paar Fragen an euch.

Wenn man sich eine teure PS3 mit HDMI-Ausgang kauft, kann man sie dann trotzdem an einen alten Fernseher anschließen?

Absolut, denn die voll ausgestattete Variante der PlayStation 3 besitzt neben dem HDMI-Ausgang auch noch den Standard-AV-Ausgang, an den dann das RGB-Kabel angeschlossen werden kann.

Wenn man sich die billigere Variante ohne HDMI-Ausgang zulegt, kann man die PS3 dann gar nicht an einen HDTV anschließen? Oder kann man sie anschließen und muss ohne HD-Qualität spielen?

Der Standard-AV-Ausgang dürfte (so wie auch jetzt bei der PS2) mit einem YUV-Kabel zusammenarbeiten. Dadurch erhält man ein analoges HD-Signal und kann ebenfalls hohe Auflösungen genießen. Die Xbox 360 hat sogar nur einen solchen Ausgang und liefert ein sehr gutes HD-Signal.

In eurem Bericht stand, dass nur die teurere Version WLAN-Funktionalität besitzen soll. Kann ich dann gar nicht meine PSP mit der PS3 verbinden? Wofür wird man die WLAN-Funktion noch benutzen können?

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu allen Konsolen (PlayStation, Xbox und Nintendo).

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als am Kiosk – mehr bekommen für weniger Geld!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Neugierig geworden? Dann blättern Sie schnell auf Seite 4, da erfahren Sie noch mehr über das attraktive PLAYZONE-PLUS-ABO.

... oder bestellen Sie Ihr Abo einfach und bequem online unter:

<http://abo.play-zone.de/>

Jetzt noch fetter:
Das PLAYZONE Plus-Abo!





Du kannst deine PSP ganz einfach per USB-Kabel mit der PS3 verbinden, WLAN ist dafür nicht notwendig. Der Online-Zugang der PS3 wird den WLAN-Zugang nutzen, was natürlich komfortabler und aufgeräumter ist.

Wird man Filme und Musik auf der Festplatte speichern können und auch abspielen?

Exakte Pläne sind von Sony bislang noch nicht bekannt gegeben worden. Aber es soll möglich sein, Songs für SingStar online in einem Shop mit der PS3 zu kaufen und diese Songs auf der Festplatte zu speichern.

Die preiswertere Variante besitzt keine Kartenslots. Wird man trotzdem Dateien von der PSP auf die Festplatte der billigeren PS3 laden können?

Klar, einfach die PSP per USB-Kabel anschließen. Die Kartenslots sind eher für Foto-Dateien wichtig, wenn man beispielsweise eine Digitalkamera besitzt, die auf SD-Karten speichert. Für die PSP braucht es eigentlich keinen extra Slot für den Memory Stick.

Wird man ganze Spiele auf der Festplatte speichern können?

Das ist wohl eher unwahrscheinlich, außer natürlich, du meinst alte Klassiker, die man eventuell runterladen kann. Eine Blu-ray-Disc hat eine Speicherkapazität von bis zu 54 GByte. Jetzt rechne mal kurz nach, wie viele Spiele wohl auf die 20-GByte-Festplatte passen würden.

Braucht man eigentlich eine Festplatte mit 60 GByte? Reichen nicht 20 GByte?

Eine gute Frage, auf die wir bislang auch noch keine Antwort wissen. Derzeit sehen wir (von Komforterrhöhung wie WLAN mal abgesehen) eigentlich keinen Grund, zur teureren Variante zu greifen.

LAURENZ INKMANN PER E-MAIL

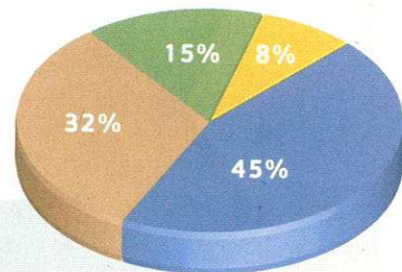
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit.

Thema des Monats: Die PlayStation 3 auf der E3

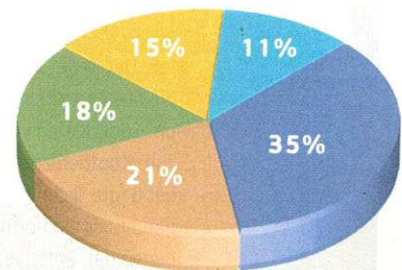
Was denken Sie über die Bewegungssensoren im PS3-Controller?

- Wirkt so, als ob Sony vom Wii-Controller „inspiriert“ wurde.
- Mal sehen, wie es sich damit spielen lässt.
- Coole Sache! Ein geniales Feature.
- Eingabegeräte mit diesen Möglichkeiten haben mich noch nie interessiert.



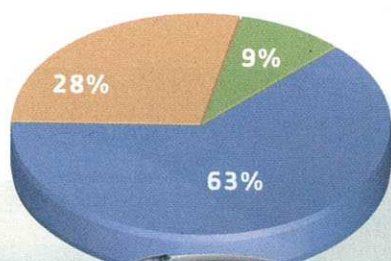
Was halten Sie vom Preis der PS3? Sind 500 bzw. 600 Euro zu viel?

- Bis zur ersten Preissenkung bleibe ich der PS2 treu.
- Hart an der Schmerzgrenze.
- Nein – man bekommt ja auch etwas für sein Geld!
- So nicht, Sony! Ich werde mir Xbox 360 oder Wii kaufen.
- Ich bin mir noch nicht sicher.



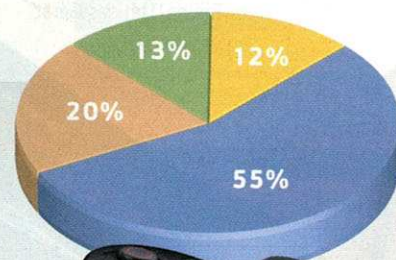
Wer war Ihrer Meinung nach der Gewinner der E3?

- Die PS3 natürlich!
- Mein Favorit ist Nintendos Wii.
- Microsofts Xbox 360.



Was halten Sie vom neuen alten Controller für die PS3?

- Perfekt. Zum Glück hat Sony das Design beibehalten.
- Ich bin mit beiden Lösungen nicht wirklich glücklich.
- Der Prototyp in Bumerang-Form hätte mir besser gefallen.
- Hauptsache, keine Fernbedienung ...



Saitek A-350 Wireless Headphone



ZUBEHÖR | Einfach edel: Saiteks kabellose Nacken-Ohrhörer für die PSP setzen auf Funktechnik.



In der beigelegten Tasche finden der Kopfhörer, das Netzteil und das Reservekabel Platz – für den Fall, dass der Akku unterwegs schlapp macht. BILD: PLAYZONE

Nie mehr Kabelsalat! – diesen Wunsch hatten auch die Entwickler des A-350 Wireless Headphone von Saitek. Der neue Funk-Kopfhörer verwendet die etablierte Bluetooth-Funktechnik, um Sounddaten von dem kleinen Sender zum Kopfhörer zu transportieren. Da die benötigte Technik mehr Platz in Anspruch nimmt, als ein normaler Kopfhörer zu bieten hat, entschied man sich für ein Nackenbügeldesign.

GESCHICKTES DESIGN

Das Bindeglied zwischen dem linken und dem rechten Teil des Kopfhörers ist austauschbar, sodass Sie den A-350 im Handumdrehen an Ihre Kopfgröße anpassen können. Zum Transport entfernen Sie den Bügel einfach wieder – schon passen das Gerät, das kleine Netzteil und der Funksender in die edle, beigelegte Tasche. Um das Gerät zu verwenden,



Das A-350 Wireless Headphone sieht sehr edel aus. BILD: PLAYZONE

schließen Sie den kleinen Sender an die PSP an, schalten ihn und den Kopfhörer ein – und drücken am Sender die kleine Taste „Pair“. Nun piepst es einige Male und schon steht eine störungsfreie Tonverbindung, die durch Betonmauern nur drei bis vier Meter, bei freier Sicht immerhin zehn Meter Distanz überbrückt.

OHRENSCHMERZ?

Der Tragekomfort ist überraschend gut, sobald man sich an die starr positionierten Ohrhörer gewöhnt hat. Etwas länger dauert es allerdings, bis das auch bei der ungewöhnlichen Lautstärkeregelung der Fall ist, denn die Tasten befinden sich direkt auf den Ohrhörern, sodass man das Gerät quasi ins Ohr drücken muss, um es lauter oder leiser zu stellen. Die Neodym-

Lautsprecher klingen überraschend gut – und müssen sich in puncto Klangqualität vor den meisten kabelgebundenen Kollegen nicht verstecken. Sehr überrascht hat uns die Tatsache, dass auch der Bass angenehm, aber nicht zu stark wiedergegeben wird.

AKKU-LAUFEIT

Es dauert rund zwei Stunden, bis die Akkus des Senders und des Kopfhörers vollständig geladen sind. Bei voller Belastung sind die Akkus nach etwas über drei Stunden leer – damit ist aber noch lange nicht Schluss. Über ein beigelegtes, knapp ein Meter langes Klinkensteckerkabel können Sie den A-350 auch im Kabelbetrieb benutzen. Im Paket mit der edlen Tasche ist das A-350 Wireless Headphone definitiv die Anschaffung wert: Das Nackendesign schont die Frisur, die Funkübertragung verschafft Ihnen mehr Spielraum und mit dem Ersatzkabel dürfen Sie auch mit leerem Akku weiterhören.

TEST

A-350 WIRELESS HEADPHONE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Saitek
Info-Telefon:	089-5467570
Web:	www.saitek-shop.de
Preis:	€ 99,-

- ✓ Kabelloser Stereo-Kopfhörer
- ✓ Schickes Nackendesign
- ✓ Ersatzkabel für Akku-Notfälle
- ✓ Austauschbare Nackenbügel

WERTUNG



Edler Funk-Kopfhörer mit ausgezeichneter Funktechnik, guter Akku-Laufzeit, kleiner Tasche und einem Notfall-Kabel. Super!

Unpraktisch: Um die Lautstärke zu regeln, drückt man die Hörer in die Ohren. BILD: PLAYZONE

Home Theater

ZUBEHÖR | Gute Mischung: PSP-Transportbox, Ersatz-Akku und Lautsprecherset in einem!

Auf so ein Gerät haben wir lange gewartet: Bigbens Home Theater ist eine metallene Aufbewahrungsbox, in der die PSP eingesteckt wird wie in eine Ladeschale. Durch einen eingebauten 3.600-mAh-Akku wird die PSP geladen. Mithilfe der zwei eingebauten Standfüße im Inneren können Sie die PSP im Gehäuse auch aufrichten und UMD-Filme schauen. Wie passend, dass Bigben auf der Oberseite gleich zwei separat ein- und ausschaltbare Mini-Lautsprecher verbaut hat. Diese röhren zwar sehr dumpf und sind nicht klangtreu, aber immerhin sind sie besser als die Mini-Lautsprecher der PSP selbst.

GUTE AUSSTATTUNG

Ein so geschickt und durchdacht designtes Gerät haben wir im PSP-Zubehörbereich noch nicht gesehen. Das einzige Manko ist wohl die Tatsache, dass die Metallhülle des Home Theaters nicht auch noch Platz für ein, zwei UMDs bietet und sich auf das Original-Netzteil von Sony verlässt, statt ein eigenes mitzubringen. Die äußerliche Verarbeitung ist durch

den Metallrahmen exzellent. Nachdem wir das Testgerät aber einmal auseinander genommen haben, zweifeln wir aber an der Qualität des erwähnten Ersatz-Akkus. Dieser befindet sich auf der Unterseite und ist fest mit dem Gehäuse verbaut, muss aber ohne feste Um-mantelung auskommen.

LOHNT SICH DAS?

Für den Marktpreis von rund 75 Euro ist dieses Paket auf den ersten Blick sicherlich nicht günstig, allerdings bekommen Sie neben einem akzeptablen Lautspre-cherset auch einen leistungsstarken Ersatzakku, die robusteste PSP-Tasche im Handel, eine mobile Ladestation und die Möglichkeit, zwei Kopfhörer und sogar noch eine weitere PSP zum Laden anzuschließen. Wenn man das aufrechnet, ist der Preis gerechtfertigt – wer noch nichts von diesem Zubehör besitzt, sollte sich die Anschaffung überlegen.



Alles in allem: robustes Äußeres, Ersatz-Akku, Laut-sprechersystem und Ladeschale. BILD: PLAYZONE

TEST

HOME THEATER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	€ 75,-

- ☒ Sehr robuste Metallhülle
- ☒ Integrierter 3.600-mAh-Akku
- ☒ Ohne eigenes Netzteil
- ☒ Klangqualität ausreichend

WERTUNG



Robuste Aufbewahrungsbox, die auch als Lautsprecherset, Ladeschale und Ersatz-Akku benutzt werden kann. Sehr praktisch.

Leather Bag

ZUBEHÖR | Kleine, feine Tasche aus echtem Leder

Echtes Leder“, diese Worte findet man selten in Produktbeschreibungen von PSP-Taschen. Im Fall der Leather Bag mit EA-Sports-Lizenz treffen sie allerdings zu. Das Leder der schwarzen PSP-Tasche wurde fest vernäht, die PSP wird in die Tasche eingeschoben und die Lasche schließlich mit einem Magnet-Clip befestigt. Als Bonus gibt es noch eine Handschlaufe und zwei knapp bemessene Fächer auf der Innenseite, in denen jeweils eine UMD gerade noch Platz findet.



Die schicke Ledertasche ist mit dem EA-Sports-Logo geprägt. BILD: PLAYZONE

TEST

LEATHER BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Pebble Entertainment
Info-Telefon:	0231-4770498
Web:	www.pebble-entertainment.de
Preis:	€ 20,-

- ☒ Aus echtem Leder
- ☒ Sehr gut vernäht
- ☒ Mit Handschlaufe
- ☒ UMD-Fächer knapp bemessen

WERTUNG



Schickes Leder-Etui mit Handschlaufe, Magnetclipverschluss und Stauraum für zwei UMDs. Sehr empfehlenswert.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung	Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controllerr	Logitech	Ca. € 45,-	★★★★★	DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	—
Extreme Action Controller	Controllerr	Logitech	Ca. € 25,-	★★★★★	DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	Ca. € 25,-	—
Dual Shock 2	Controllerr	Sony	Ca. € 30,-	★★★★★	DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	—
Shadowblade Arcade Stick	Controllerr	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	★★★★★	Memory Card 8 MB	Memory Cards	Sony	Ca. € 30,-	—
GameBoard	Controllerr	Fanatec	Ca. € 70,-	★★★★★	Memory Card 8 MB	Memory Cards	MadCatz	Ca. € 40,-	—
Netplay Controller	Controllerr	Logitech	Ca. € 80,-	★★★★★	Memory Card 16 MB Max	Memory Cards	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	—
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	Ca. € 59,-	★★★★★	Z-680	Soundsystem	Logitech	Ca. € 400,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	Ca. € 75,-	★★★★★	Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	Ca. € 200,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	Ca. € 65,-	★★★★★	Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	Ca. € 200,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	Ca. € 80,-	★★★★★	Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	Ca. € 50,-	—
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	Ca. € 130,-	★★★★★	Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	Ca. € 40,-	—
FF Racing Wheel	FF-Lenkrad	Thrustmaster	Ca. € 125,-	★★★★★	X-Port V2	Schummelmodul	Datel	Ca. € 50,-	—

GTA Liberty City Stories

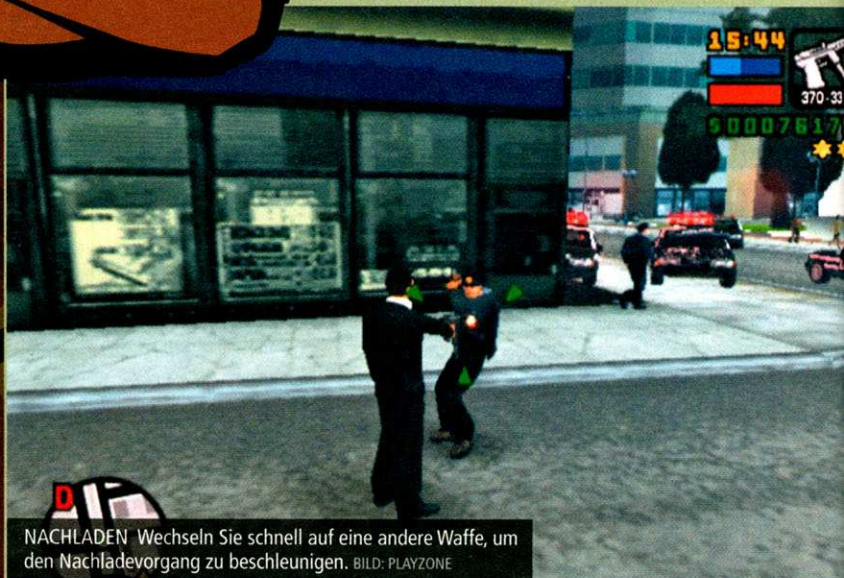
Diese Tipps machen Ihnen das Verbrecherleben leichter!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

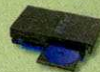
Mit diesen Einsteigertipps sollten Sie in Liberty City keine großen Schwierigkeiten mehr haben. Speichern Sie häufig und laden Sie den Spielstand nach einer fehlgeschlagenen Mission neu, damit Sie Ihr Waffenarsenal nicht verlieren.

KURZTIPPS

- Wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen, brauchen Sie meist viel Zeit zum Nachladen. Sie können die Magazine auch manuell auswechseln: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zurück auf die Waffe, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation und sparen in brenzlichen Situationen wertvolle Zeit.
- Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie nur einen Fahndungsstern haben. Wenn Sie nicht von der Polizei gesehen werden, verschwindet der Stern nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten niederschießen oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay-'n'-Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, wird der Lebensenergiebalken gefüllt und alle Fahndungssterne verschwinden.
- In jeder Garage können viel mehr Fahrzeuge untergebracht werden als vom Spiel vorgesehen. In der ersten Garage haben beispielsweise mehr als drei Fahrzeuge Platz. Um das Auto oder Motorrad noch unterzubringen, stellt man es direkt neben der vollen Garage ab und steigt



NACHLADEN Wechseln Sie schnell auf eine andere Waffe, um den Nachladevorgang zu beschleunigen. BILD: PLAYZONE



GUT GERÜSTET Vor einem Missionsstart sollten Sie sich eine Kevlarweste überstreifen. BILD: PLAYZONE



ENGE KURVEN Auf Motorrädern lassen sich perfekte 90-Grad-Drehungen hinlegen. BILD: PLAYZONE



UNFALL Wenn Sie ein großes Fahrzeug umkippen, lenken Sie in die entgegengesetzte Richtung, um es wieder aufzurichten. BILD: PLAYZONE



LEONE-ANWESEN Vor dem Haus des Mafiabosses finden Sie immer einen Sentinel und eine PCJ-600. BILD: PLAYZONE

aus dem Wagen. Sobald das Tor offen ist, steigt man wieder ein und blockiert das Tor. Am leichtesten funktioniert dieser Vorgang mit einem Motorrad, da man direkt losfahren kann. Allerdings sollte man auch nicht zu viele Fahrzeuge in die Garage quetschen, denn ab vier Fahrzeugen kommt das Spiel nicht mehr damit zurecht. Wir hatten beispielsweise den Fall, dass alle Fahrzeuge komplett aus

der Garage entfernt wurden oder man einfach nicht mehr einsteigen konnte.

- Fahrzeuge, die umkippen, können fast immer noch einmal aufgestellt werden. Besonders wichtig ist diese Funktion bei großen Vehikeln wie dem Feuerwehrauto. Drücken Sie die X-Taste und drücken Sie in die Richtung, in die das Fahrzeug umgekippt ist. So stellen Sie Ihren fahrbaren Untersatz wieder auf alle vier

Räder. Lediglich wenn das Auto mit dem Dach über den Asphalt schleift, haben Sie keinerlei Möglichkeiten mehr, den Fahrfehler auszugleichen, und sollten sich schleunigst vor der drohenden Explosion retten.

NEBENMISSIONEN FÜR ALLE STADTEILE

Bürgerwehr

Für diese Missionen benötigt man einen Streifenwagen, ein FBI-Fahrzeug oder den Rhino-Panzer. Natürlich gestalten sich diese Missionen im Panzer einfacher, allerdings sind sie auch mit normalen Fahrzeugen zu schaffen. Bevor Sie diese Mission überhaupt angehen, sollten Sie sich mit genügend Munition ausrüsten, da Sie die Verbrecher ausschließlich mit Drive-by-Angriffen zum Anhalten zwingen und ausschalten können. Mindestens 1.500 Schuss sollten für die kleine Maschinenpistole vorrätig sein, falls Sie den höchsten Level der Bürgerwehr-Missionen erreichen möchten. Damit Sie nicht unnötig Zeit verlieren, sollten Sie Ihre Routen anhand der Übersichtskarte genau planen. Zudem sollten Sie auf jeden Fall die Sirenen des Fahrzeugs



GARAGE Wie in jedem GTA lassen sich mehrere Autos in einer Garage unterbringen. BILD: PLAYZONE



einschalten, denn die anderen Fahrer reagieren darauf recht schnell und machen Ihnen Platz auf der Straße. Obwohl die Polizeifahrzeuge einiges einstecken können, sollten Sie das Fahrzeug schonen, da Sie während einer Verfolgungsjagd kaum Zeit haben, sich ein neues Vehikel zu suchen. Vorsicht ist auch geboten, wenn ein Fluchtauto in Flammen aufgeht, denn Sie wollen natürlich nicht von der Explosion getroffen werden. Dabei ist es aber wichtig, dass Sie unbedingt in Sichtweite bleiben, bis das Fahrzeug in die Luft fliegt. Sollten Sie sich zu weit entfernen und das Auto verschwindet, wird das Fahrzeug komplett repariert, die Gangster steigen zurück in die Karre und machen sich davon.

Belohnung: Der maximale Rüstungswert wird von 100 auf 150 erhöht.

Taxifahrer

Diese Missionen sind relativ einfach. Die Belohnung erhält man, sobald man den hundertsten Fahrgast an seinen Zielort gebracht hat. Diese 100 Kunden müssen allerdings nicht in einer „Schicht“ abgeliefert werden.

Belohnung: Bei den Taxis in der Mean Street von Trenton erscheint ein Bickle-76-Taxi.

Feuerwehrmann

Auch hier gelten die grundlegenden Tipps wie „Routen planen“ und „Sirenen verwenden“. Das Schwierigste an diesen Missionen ist sicherlich, mit der Wasserkanone zurechtzukommen. Während man die Kanone mit dem Digitalkreuz dreht, muss man die Reichweite des Wasserstrahls mit dem Analog-Knubbel festlegen. Da man auch rennende Passanten löschen muss, gestaltet sich die Handhabung oft etwas schwierig und benötigt ein wenig Übung. Bei der Feuerwehration auf



FEUERWEHR Der Umgang mit der Wasserkanone erfordert etwas Übung. BILD: PLAYZONE

Staunton Island sind immer zwei Löschfahrzeuge bereit zum Einsatz. Allerdings wird in einem dieser beiden Fahrzeuge eine Verkehrschaos-Mission gestartet, so dass dieses nicht für die Feuerwehrmann-Nebenmission zur Verfügung steht.

Belohnung: Der Hauptcharakter wird immun gegen Feuer.

Sanitäter

Wichtig sind hier wieder Routenplanung und ein schonender Fahrstil, zumindest wenn man Patienten transportiert. In den höheren Levels wird die richtige Abhol- und Ablieferstrategie noch wichtiger, da Sie maximal drei Patienten gleichzeitig transportieren können. Planen Sie die Zeitboni, die Sie für das Einsammeln und Abliefern erhalten, gut ein.

Belohnung: Unendlich lange Sprints sind möglich.

Turbo-Müll

Den benötigten Trashmaster finden Sie auf dem alten Schrottplatz im Norden der Insel. Für jede eingesammelte Mülltonne werden 30 Sekunden zusätzliche Zeit

gutgeschrieben, weshalb ein geplantes Vorgehen von Vorteil ist. Am besten startet man mit der Tonne im Westen der Insel und arbeitet sich dann nach Süden vor. Als Letztes sollten die Container im Nordosten eingesammelt werden.

Belohnung: 2.000 Dollar

Avenging Angels

Um diese Missionen starten zu können, muss man das Avenging-Angel-Outfit tragen und eines der Gangmitglieder ansprechen. Auch hier gilt: Nehmen Sie genügend Munition für Drive-by-Aktionen mit! Holen Sie sich zudem ein Motorrad oder eine Cross-Maschine, da Sie darauf direkt nach vorne schießen können und sich nicht mit der umständlichen Seitenperspektive herumschlagen müssen. Leider gibt es einen Fehler im Spiel, weshalb Sie den Auftraggeber keinesfalls aufs Motorrad aufsteigen lassen dürfen. Wenn er in einem Gefecht den Löffel abgibt, kann es gut sein, dass Sie nach einem abgeschlossenen Level keinen neuen Auftrag mehr bekommen. In einem solchen Fall wird man vom Spiel



BÜRGERWEHR Jagen Sie die Autos durch Drive-by-Angriffe in die Luft. BILD: PLAYZONE



SANITÄTER Die Routenplanung spielt bei diesen Fahrten eine wichtige Rolle. BILD: PLAYZONE



HALLO, TAXI! Wie üblich können Sie sich als Taxifahrer etwas dazuverdienen. BILD: PLAYZONE

aufgefordert, ein anderes Gangmitglied zu finden, woraufhin man von diesen aber völlig ignoriert wird. Die Auftraggeber finden Sie in Chinatown (Portland) und Belleville Park (Staunton Island).

Portland-Belohnung: Das kugelsichere Super-Angel-Motorrad wird zum Portland-Unterschlupf geliefert. Dies ist eine einmalige Lieferung, stellen Sie das Motorrad also gleich in die Garage, wenn Sie es behalten möchten. Sollten Sie das Motorrad verlieren, können Sie nur noch den alten Speicherstand laden, um es zurückzubekommen.

Staunton-Island-Belohnung: Sie müssen keine Strafe mehr zahlen, wenn Sie verhaftet werden.

Autohändler (Portland)

Die Kunden haben je nach gewähltem Auto verschiedene Interessen. Die vier Wünsche sind: schnelle Fahrten, langsame Fahrten, Geländefahrten und Chaotenfahrten. Noch schwieriger gestaltet sich die Aufgabe dadurch, dass Sie unter Zeitdruck stehen und das Auto nicht schrotten dürfen. Sobald auch nur ein kleiner Kratzer im Lack ist, müssen Sie zum Pay-'n'-Spray fahren und das Auto unversehrt zurück zum Händler bringen. Versuchen Sie also, den Kunden so schnell wie möglich von dem gewählten Auto zu überzeugen, und machen Sie sich anschließend an die Reparaturen. Am schwierigsten sind die schnellen Fahrten, da Sie das Auto immer reparieren müssen. Die langsamen Fahrten lassen sich mit einer Runde um den Block problemlos erledigen. Die Kunden, die ein gutes Fluchtauto möchten, lassen sich leicht durch Drive-by-Aktionen und explodierende Autos beeindrucken. Auf

dem Schrottplatz können Sie zeigen, was man abseits der Straße machen kann. Sprünge kommen in diesem Fall besonders gut an. Wer alle Levels schafft, übernimmt das Geschäft.

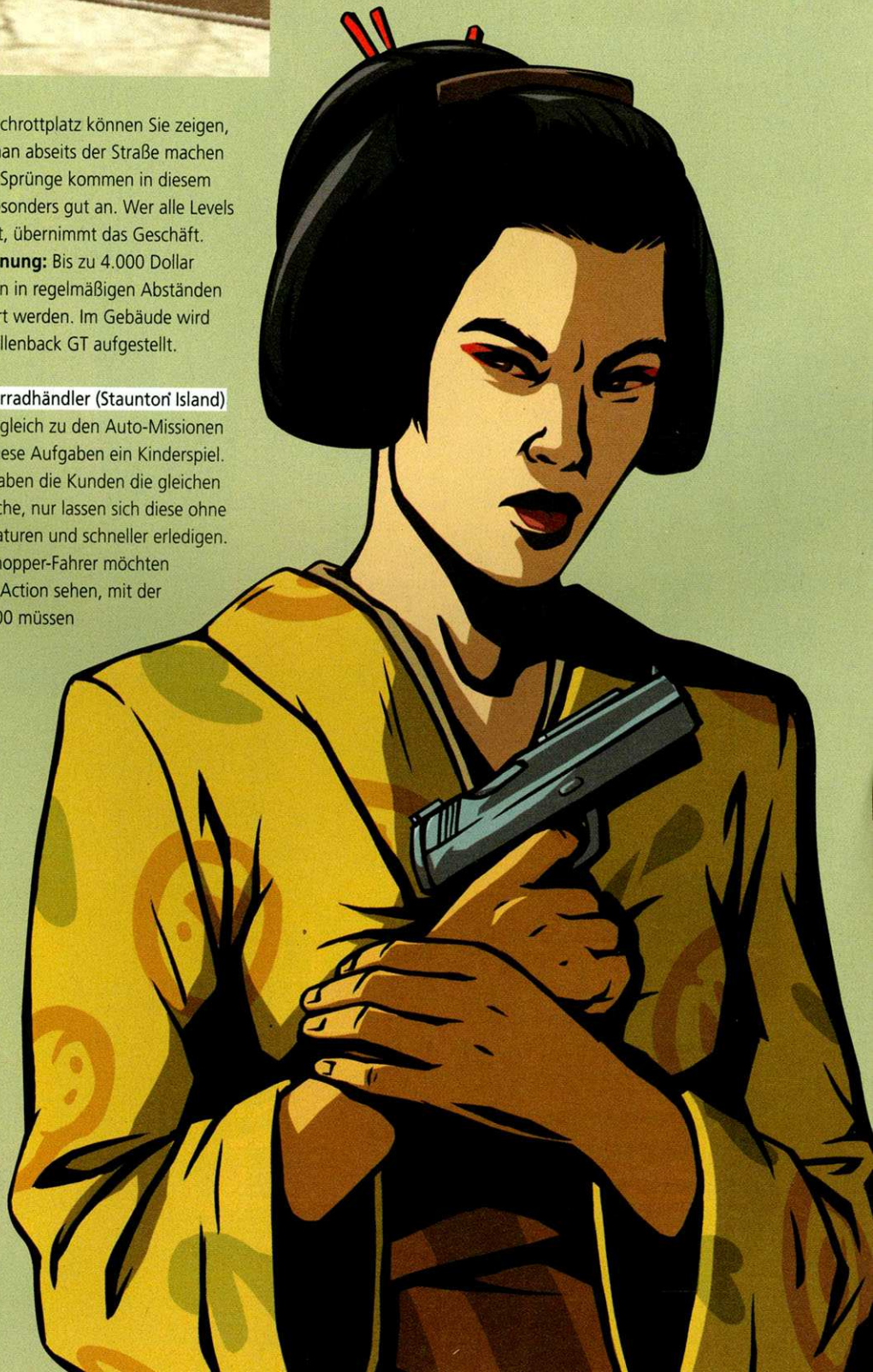
Belohnung: Bis zu 4.000 Dollar können in regelmäßigen Abständen kassiert werden. Im Gebäude wird ein Hellenback GT aufgestellt.

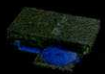
Motorradhändler (Staunton Island)

Im Vergleich zu den Auto-Missionen sind diese Aufgaben ein Kinderspiel. Hier haben die Kunden die gleichen Wünsche, nur lassen sich diese ohne Reparaturen und schneller erledigen. Die Chopper-Fahrer möchten gerne Action sehen, mit der PCJ-600 müssen

Sie rasen und mit dem Roller gemütlich und langsam fahren. Die Cross-Maschine fahren Sie den kleinen Hang hinunter und heizen direkt über die Sprungschanze. Hier lässt sich innerhalb kürzester Zeit ein Haufen Geld machen. Wer alle Levels meistert, übernimmt auch hier das Geschäft.

Belohnung: Bis zu 3.000 Dollar können in regelmäßigen Abständen kassiert werden. Im Gebäude wird ein Angel-Chopper aufgestellt. ■





Hitman Blood Money

Bei so viel Handlungsfreiheit blickt man kaum noch durch. Mit unserer Lösung wird das Aufspüren der Zielpersonen aber ein Kinderspiel!

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

In *Hitman: Blood Money* gibt es viele Lösungswege für jede Mission. So viele, dass sie den zur Verfügung stehenden Platz sprengen würden. Deswegen konzentrieren wir uns für jeden Level auf eine Vorgehensweise. Diese führt Sie stets unerkannt an Ihr Ziel und lässt die Anschläge, wenn möglich, wie Unfälle aussehen. Dennoch möchten wir Sie stets auch auf eine von vielen Alternativen hinweisen. Diese sind in der ersten Mission „Tod eines Schaustellers“ allerdings noch recht rar gesät. Hier handelt es sich um ein Tutorial, in dem Sie lediglich den Bildschirmmanweisungen folgen müssen. Deswegen beginnt unsere Lösung erst mit der zweiten Mission, dem ersten echten Einsatz.

ALLGEMEINE TIPPS:

- Der Level „Versteck“ ist eigentlich gar kein Level, sondern lediglich der Unterschlupf von 47. Hier können Sie zwischen den Missionen ungestört den Umgang mit Ihren gesammelten Waffen üben.
- Echte Profis verzichten allerdings auf Waffengewalt. Nur wenn Sie zivile Opfer vermeiden und das Ableben Ihrer Zielpersonen wie einen Unfall aussehen lassen, erhalten Sie die beste Abschlussbewertung für den jeweiligen Einsatz.
- Steht Ihnen ein Zivilist oder Gegner doch einmal im Weg, sollten Sie ihn lediglich betäuben.
- Die Übersichtskarte sollten Sie oft und ausführlich studieren. So können Sie sich nicht nur schnell in Ihrer Umgebung orientieren, sondern erfahren darüber hinaus die Laufrouen der Gegner.
- Wurden Sie bei einem Einsatz von einer Überwachungskamera gefilmt, sollten Sie das Videoband aus dem Überwachungsraum stehlen. Dieser liegt entweder bei den Wachquartieren oder ist ein auf der Karte mit „I“ markiertes Zimmer.
- Beenden Sie eine Mission mit den Waffen, die Sie mit in den Level genommen haben, und in der Originalkluft von Nummer 47, winken Extrapunkte. Haben Sie die Kleidung gewechselt, sollten Sie sich also Ihren Anzug zurückholen, bevor Sie den Tatort am Ende einer Mission wieder verlassen.
- Je besser die Bewertung für einen Einsatz ausfällt, desto mehr Geld bekommen Sie. Das sollten Sie in folgende, absolut unverzichtbare Upgrades stecken: Schmerztabletten, Cratt-Schultz-Dietrich, Adrenalin, kugelsichere Weste (am besten die flexible Flakweste).

LEISTUNG IN MISSION BEKANNTHEITSGRAD

KONTOSTAND: \$1,758,000

LÄRM: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐GEWALT: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FÜR MISSION BENÖTIGTE ZEIT 00:14:05

IHRE BEWERTUNG: Lautloser Killer

IHR BEKANNTHEITSGRAD: 0/100

PERFEKT Die meisten Missionen können Sie lautlos und vollkommen unbemerkt erledigen. BILD: PLAYZONE

WEITER



SCHNARCHIG Die Wache auf der Couch schläft und kriegt von Ihrer Aktion nichts mit. BILD: PLAYZONE



BOMBIG Sobald die Luft rein ist, bringen Sie an dieser Seilwinde eine Mine an. BILD: PLAYZONE



SICHERHEITSABSTAND Bleiben Sie vor der Tür stehen, damit die Polizei Sie nicht mit dem Zünder erwischt. BILD: PLAYZONE

ZÜNDER

LÖSUNG

Mission 2: Erntezeit

Schubsen Sie die Wache im Weinkeller über das Geländer oder warten Sie einfach ab, bis sie sich von ihrem Posten entfernt. Bringen Sie dann eine Bombe an der Winde an, begeben Sie sich anschließend an einen sicheren Ort und werfen Sie dort einen Blick auf die Übersichtskarte. Sobald sich Manuel Delgado in den quadratischen Bereich des Kellers begibt, lösen Sie mit dem Fernzünder den Sprengsatz aus. Nun müssen Sie sich den Drogenbaron Don Fernando Delgado vorknöpfen. Um an ihn ranzukommen, sollten Sie sich tarnen. Laufen Sie die Außenmauer entlang zur Rückseite der Villa und setzen Sie die vereinsamte Wache außer Gefecht. In deren Kluft gelangen Sie unbemerkt durch das Tor und in die Villa. Im unteren Stockwerk verschaffen Sie sich dann die Kleidung einer VIP-Wache, die aus dem Fenster schaut. Jetzt kommen Sie unerkannt ins obere Stockwerk, wo Fernando Delgado Cello spielt. Wenn er eine Pause einlegt, folgen Sie ihm zum Balkon und schubsen ihn einfach übers Geländer. Verlassen Sie das Haus durch das Fenster im Westen und springen Sie vom Dach auf die Hinterseite der Villa. Von hier aus begeben Sie sich die Klippe hinunter zum Flugzeug. **Alternative:** Manuel Delgado können Sie auch im Weinkeller erdrosseln und die Leiche in einer nahe gelegenen Truhe verstecken. Durch den Keller gelangen Sie dann ebenfalls in die Villa. Eine weitere Einstiegsmöglichkeit bietet ein Abwasserrohr im Vorhof, über das Sie aufs Dach gelangen. Von hier steigen Sie durch das Fenster in die Villa ein.

Mission 3: Der letzte Akt

Begeben Sie sich zunächst zur Garderobe und sprechen Sie den Polizisten an. Dieser wird Ihnen eine Jacke geben, aus der 47 automatisch eine Pistole zieht und sie ins Inventar steckt. Begeben Sie sich nun in die Toilette rechts neben der Garderobe und warten Sie hier auf einen der Bauarbeiter. Während dieser sein Geschäft verrichtet, betäuben Sie ihn mit der Spritze, ziehen sich seinen Latzanzug an und verstecken den Körper in der Wäschekiste. Begeben Sie sich im neuen Outfit durch die Tür links von der Garderobe hinter die Bühne. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zur Tür zum Bühnenbereich (E'tape Stage) gelangen. Hier finden Sie die Garderoben der beiden Stars. Gehen Sie zunächst aber durch die Doppeltür gegenüber und erklimmen Sie die Treppen bis ganz nach oben. Gehen Sie hier durch die Tür und bringen Sie eine Bombe an der Seilwinde an. Flitzen Sie nun die Treppen wieder nach unten, betreten Sie die rechte der beiden Garderoben und verstecken Sie sich hier im Schrank. Harren Sie aus, bis die Schauspieler für eine kurze Pause in ihre Garderoben gehen. Sobald der Kollege von Alvade zur Toilette geht, schlüpfen Sie aus dem Schrank und tauschen seine Pistolenattrappe mit der echten Waffe aus. Begeben Sie sich jetzt zurück zum großen Saal und beobachten das Schauspiel. Wenn Alvade erschossen wurde, wird Richard Delahunt, bestürzt über den Tod seines Freundes, in den Saal rennen und in seiner Eile stolpern. Jetzt kommt die Bombe zum Einsatz, die Sie an der Winde angebracht haben. Wenn Delahunt am Boden liegt, betätigen Sie den Fern-

zünder. Der Kronleuchter erledigt den Rest.

Alternative: Ungeduldige Spieler, die nicht erst die Probepause der Schauspieler abwarten wollen, können sich auch mit einem Scharfschützengewehr hinter die Bühne begeben. Gehen Sie dazu zunächst so vor, wie im Lösungsweg beschrieben. Anstatt an der Seilwinde eine Bombe zu platzieren, klettern Sie aber die Leiter hinunter und folgen dem kurzen Pfad, bis Sie gute Sicht auf die Bühne haben. Erledigen Sie von hier aus erst den Schauspieler Alvade und warten Sie dann, bis Delahunt auf die Bühne eilt.

Mission 4: Checken Sie aus?

Folgen Sie dem Pfad zur Klinik, und stibitzen Sie die Papiere des Patienten, der auf der Terrasse raucht. Nun können Sie sich selbst in die Klinik einweisen. Hier begeben Sie sich nach Westen zum medizinischen Flügel. Auf dem Weg kommen Sie an einem Wachzimmer vorbei. Schleichen Sie hinein und betäuben Sie den Wachmann. Stibitzen Sie seine Kleidung, das Videoband aus dem Rekorder und die Schlüssel, bevor Sie den Körper in der Mülltonne vor dem Zimmer deponieren. Jetzt gelangen Sie ungestört durch die Gittertüren bis zum Wärterzimmer des medizinischen Flügels. Klettern Sie hier durch das Fenster und betäuben Sie den Wärter. Schnappen Sie sich seinen Kittel, nehmen Sie die Schlüssel, die auf dem Tisch liegen und verstecken Sie den Körper in der Kiste neben dem Kaffeautomaten. Jetzt nichts wie hinunter in den Zellentrakt, wo Agent Smith auf Sie wartet. Nach einer kurzen Zwischensequenz betäuben Sie



ALTERNATIVE In der Klinik kommen Sie auf zweierlei Wegen zum Sicherheitstrakt. BILD: PLAYZONE

Beenden



LECKER In diesem Wagen liegen die Donuts. Vergiften Sie sie und Sie kommen an einen Agenten-Anzug. BILD: PLAYZONE





GRILLSAISON Dieser Anschlag sieht wie ein Unfall aus. Ein bizarrer Unfall. BILD: PLAYZONE

Ihren Kollegen. Hiernach erhalten Sie einen Anruf, in dem Sie erfahren, wer Ihre weiteren Zielpersonen sind. Um diese auszuschalten begeben Sie sich zurück ins Hauptgebäude und dort zunächst in das Zimmer mit dem Globus. Hier beobachten Sie, wie ein Patient heimlich Alkohol trinkt, den er im Globus versteckt hat. Ihre Chance! Sobald der Säuer das Zimmer verlassen hat, öffnen Sie den Globus und vergiften den Drink. Ziel Nummer zwei trainiert im Erdgeschoss des Hauptgebäudes im Raum ganz im Osten. Stellen Sie sich hinter die Hantelbank und erdrücken Sie den Sportler. Ihr letztes Opfer treibt sich in der Küche südlich herum. Hier können Sie wieder einen Drink vergiften. Oder Sie folgen dem Hobbykoch in den zweiten Stock. Wenn die Luft rein ist, schleichen Sie sich in sein Zimmer und präparieren die Gasflasche neben dem Tisch. Nun gehen Sie zur Rezeption, holen Ihren Anzug zurück und begeben sich zum Leichenhaus am Startpunkt des Levels. Holen Sie den Agenten mit dem Antiserum ins Reich der Lebenden zurück und fliehen Sie in trauter Zweisamkeit durch die Seitentür.

Alternative: Sie können auch einen direkteren Weg gehen und die Einweisungspapiere links liegen lassen. Begeben Sie sich einfach bis zur Klinik und laufen Sie an der linken Seite des Gebäudes entlang. So gelangen Sie zu einer abgeschlossenen Tür, die Sie mit dem Dietrich knacken. Die Tür führt zu dem Polizisten, der am Überwachungsmonitor sitzt. Um die anderen Killer zu erledigen, können Sie sich auch den Kittel eines Doktors beschaffen und sich als der Arzt der Delinquenten ausgeben.

Diese folgen Ihnen dann zu einer privaten Sprechstunde in ein Zimmer, wo Sie die Opfer ungestört liquidieren können.

Mission 5: Ein neuer Anfang

Vergiften Sie die Donuts, die vor dem Haus im Kofferraum eines Wagens liegen. Wenn der Kellner das Gebäck dann zum Überwachungswagen bringt, kippen die dort befindlichen FBI-Agenten der Reihe nach um. Schnappen Sie sich dann einen der Anzüge, um unerkannt durch die Vordertür in das Haus zu spazieren zu können. Im Garten holen Sie aus dem Geräteschuppen eine Flasche Spiritus und kippen diese in den Grill. Nachdem die Mafia-Braut Feuer gefangen hat, können Sie den Mikrofilm an sich nehmen, den die Dame in einer Kette um den Hals trägt. Begeben Sie sich dann in das obere Stockwerk der Villa und warten Sie im Zimmer von Vinnie Sinistra hinter der Wand. Sobald Sie mit Ihrem Opfer allein im Zimmer sind, knöpfen Sie ihn sich vor.

Alternative: Sie können durch den Garten in den Keller der Villa gelangen und dort einen FBI-Agenten ausschalten. Der Frau des Gangsterbosses können Sie alternativ auch zum Pool und von dort aus zur Toilette folgen, wo Sie sie ausschalten können. Das ist einfacher, sieht aber nicht wie ein Unfall aus und hat üble Folgen. Kriegen die FBI-Agenten Wind von der Aktion, fordern sie Verstärkung an!

Mission 6: Spiel mir den Blues

Folgen Sie nach der Anfangssequenz dem Herrn im auffälligen Kostüm. Wenn er für eine Zigaret-

tenpause anhält, betäuben Sie ihn, schnappen sich sein Kostüm und den Diamantenkoffer und lassen den Kurier in einer Mülltonne verschwinden. Jetzt sehen Sie zwar lächerlich aus, kommen aber unbemerkt zum Anführer des Killer-Trios im Nordosten. Gehen Sie in sein Büro und legen Sie den Koffer auf den Tisch. Wenn die gelbe Wache aus dem Raum ist, strangulieren Sie Mark Purayah und verstecken seine Leiche in der Kiste. Sobald Sie das Walkie-Talkie an sich nehmen, erfahren Sie die Standorte der letzten beiden Zielpersonen. Allerdings läuft jetzt auch ein Zeitlimit. Wenn Sie zu lange trödeln, wird der Senator vom Scharfschützen ermordet und der Auftrag ist gescheitert. Raymond Kulinsky finden Sie in einer der Bars. Um in sein Zimmer zu gelangen, müssen Sie sich unbemerkt am Personal vorbeischieben. Werfen Sie einfach eine Münze und verstecken sich dann im Schrank. Wenn sich die Zivilisten vom Acker gemacht haben, knacken Sie das Türschloss und warten dann, bis sich der Scharfschütze zum Balkon begibt. Mit einem beherzten Stoß von hinten bringen Sie ihm das Fliegen bei. Angelina Mason können Sie vielerorts um die Ecke bringen, am effizientesten geht es aber im Bereich südlich des Gebäudes, in dem Sie die schon Mark Purayah erledigt haben. Über einige Kisten kommen Sie hier an eine Seilwinde, die ein Klavier in der Luft hält. Bringen Sie eine Bombe an und warten Sie, bis sich Angelina Mason unvorsichtigerweise genau unter das Klavier stellt. Betätigen Sie dann den Fernzünder.

Alternative: Um nicht vom Zeitlimit geplagt zu



VERSTECKT Warten Sie hinter dieser Wand, damit Vinnie nicht eingeschüchtert den Raum verlässt. BILD: PLAYZONE



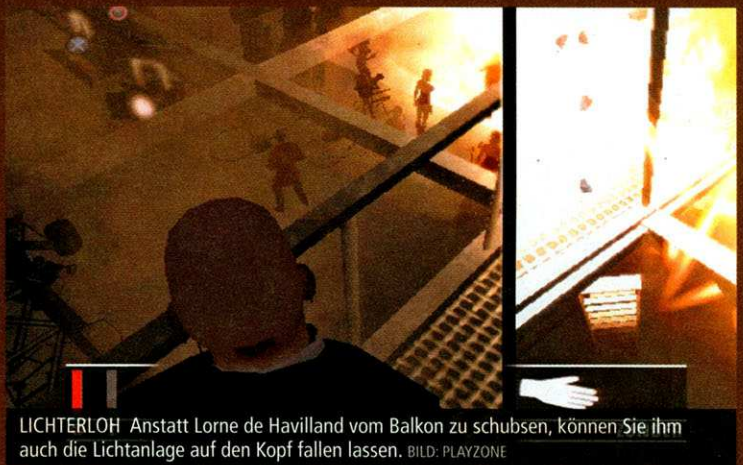
GIFTSPRITZE 1



WEGGELOCKT Werfen Sie im Treppenhaus eine Münze und warten Sie im Schrank, bis die Zivilisten weg sind. BILD: PLAYZONE



PIANIST 47 hat scheinbar ein Faible für bizarre Unfälle... BILD: PLAYZONE



werden, können Sie auch zuerst die Bars der Stadt abklappern, und nach dem Scharfschützen suchen. Auch über seine Partnerin sollten Sie stolpern, wenn Sie sich in und zwischen den Straßen umsehen.

Mission 7: Schöne Bescherung

Anstatt mit dem Aufzug direkt zur Party zu gelangen, sollten Sie einen kleinen Umweg nehmen. Gehen Sie vom Startpunkt aus nach rechts, bis Sie zu einem kleinen Wachhaus kommen. Warten Sie vor der Tür, bis sich der Wachmann einen Kaffee am Automaten holt, dann schlagen Sie zu. Werfen Sie den Körper über das Geländer, schnappen Sie sich zuvor aber den roten Anzug. Schalten Sie dann die Laserbarriere per Knopfdruck aus und nehmen Sie den Aufzug zur Angestellten-Etage. Gehen Sie in das große Zimmer, in dem sich einige Gäste um einen Weihnachtsbaum versammelt haben und sprechen Sie den Barkeeper an, um ein Aphrodisiakum zu erhalten. Kippen Sie den Scharfmacher in den Drink an der Bar. Sollte kein Glas da sein, müssen Sie ein wenig auf den Kellner warten, der es erst noch abstellt. Haben Sie den Drink manipuliert, begeben Sie sich zum Pool, wo Chad Bingham wartet. Sobald ihm das exklusive Getränk das Herz sprichwörtlich in die Hose rutschen lässt, folgen Sie dem geilen Bock unauffällig. Sollten Sie auf dem Weg von einer hübschen Dame angebaggert werden, lassen Sie sie unbedingt links liegen. Sie ist nämlich eine Killerin, die Ihre Triebe nur ausnutzen will! Beherrschen Sie sich also und warten Sie, bis Chad Bingham nach einer kurzen Nummer

das Zimmer verlässt. Er hatte zwar mehr Glück bei der Partnerwahl, wird aber, nachdem Sie ihm anschließend durch den Keller folgen, vom Balkon geschubst. Auf gleiche Weise können Sie nun Lorne de Havilland ausschalten. Gehen Sie dazu den Gang zurück und warten Sie, bis sich einer der Sicherheitsleute in ebendiesem umsieht. Betäuben Sie ihn und schnappen Sie sich seine Klamotten, um mit dem Fahrstuhl bei der Grotte zum Studio fahren zu können. Im südlichsten Eck liegt hier das Zimmer von Mr. de Havilland. Sind die Zielpersonen ausgeschaltet, stibitzen Sie im Wachzimmer des Studios noch die Videokassette und flüchten dann entweder mit dem Helikopter vom Dach aus oder mit dem Boot am Startpunkt des Levels.

Alternative: Über eine Leiter gelangen Sie auf einen Laufsteg oberhalb des Fotostudios. Platzieren Sie hier eine Bombe an den Scheinwerfern und warten Sie, bis Mr. de Havilland dem Fotoshooting beiwohnt.

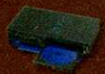
Mission 8: Tod auf dem Mississippi

Begeben Sie sich zunächst zum erhöhten Laufsteg und warten Sie hier auf einen Matrosen. Sobald sich dieser über das Geländer lehnt, stoßen Sie ihn hinunter. Ziehen Sie sich die Klamotten der Wache über und verstecken Sie den Körper in der Kiste im Raum mit dem ICA-Schriftzug. Direkt über diesem Raum, auf dem zweiten Deck, finden Sie einen Schlüssel. Mit diesem gelangen Sie wiederum in den Maschinenraum auf dem ersten Deck. Dort überwacht Ihr erstes Ziel die Arbeit der Crew. Wenn sich der Gator über den großen

Zylinderkolben am südlichen Ende des Raumes beugt, müssen Sie nur noch mit einem Schubser nachhelfen. Über die Treppe gehen Sie nun auf das zweite Deck in die Mannschaftsunterkünfte. Gehen Sie von hier aus schnurstracks weiter zu den Kabinen auf dem dritten Deck. Verfolgen Sie hier Ihre zweite Zielperson, bis sie an der Reling eine Zigarette raucht. Wieder reicht ein Stoß, um das Opfer auszuschalten. Auf dem vierten Deck gehen Sie nach Süden Richtung Küche. Hier können Sie einen weiteren Gator über die Reling schubsen. Schleichen Sie hiernach in die Küche, betäuben Sie den Chefsteward, ziehen Sie sich seine Uniform an und verstauen Sie den Körper in der Kühltruhe. Versüßen Sie dann den Kuchen mit einer Portion Gift und begeben Sie sich mit der Leckerei zum fünften Deck, wo Sie sie dem Kapitän servieren. Nach der Henkersmahlzeit ziehen Sie den Leichnam in den Tresorraum und klauen dort die Papiere aus dem Safe. Zurück im Kapitänszimmer, verstecken Sie sich im Schrank und warten auf das nächste Gangmitglied. Nach einer Begegnung mit der Klaviersonne wandert die Leiche zu der des Kapitäns. Beide Kadaver entsorgen Sie an der Westseite des Schiffes, wo Sie sie über die Reling werfen. Passen Sie dabei aber auf die Matrosen auf! Die letzten beiden Gangmitglieder auf dem Deck strangulieren Sie und werfen die Körper ebenfalls über Bord. Nun müssen Sie wieder zurück zum ersten Deck, wo ein Rettungsboot bereitsteht.

Alternative: Das Schiff ist die perfekte Umgebung, um mal richtig die Sau rauszulassen. Verstecken Sie sich hinter den Kisten nahe des





LEISE Springen Sie durch das Fenster und warten Sie hinter dieser Kiste auf den nächsten Rundgang der Wache. BILD: PLAYZONE

Startpunktes und geben Sie einen Schuss ab. Sobald die aufgeschreckten Wachleute nach dem Rechten sehen, können Sie einen nach dem anderen erschießen. Zum Nachladen verstecken Sie sich wieder hinter den Kisten und nehmen so kaum Schaden. Auch im Schiff selbst können Sie so vorgehen. Ganz fiese Spieler kümmern sich dabei sogar um alle Zivilisten, um auch ja keine Zeugen zu hinterlassen.

Mission 9: Bis dass der Tod uns scheidet

Um sich als Gast der Hochzeitsveranstaltung auszugeben, müssen Sie sich erst einmal einen vernünftigen Anzug und eine Einladung besorgen. Beides erhalten Sie von einem Trunkenbold, der vom Garten aus in eine kleine Ruine torkelt und dort einschläft. So können Sie ungestört durch das Anwesen spazieren und es Richtung Norden wieder verlassen, um zu einem kleinen Holzhaus zu gelangen. Steigen Sie hier durch das Fenster, betäuben Sie ein Gangmitglied und nehmen Sie dessen Klamotten an sich. Gehen Sie so getarnt weiter zum Friedhof, wo Brautvater Pappy Leblanc gelegentlich mit einem verstorbenen Ahnen spricht. Stoßen Sie ihn ins Grab und schon können beide im Jenseits weiterquatschen. Zurück im Haupthaus gehen Sie in die Küche, in der die Hochzeitstorte steht. Da Buddy Muldoon regelmäßig vom Kuchen nascht, sollten Sie diesen einfach vergiften, um den gefräßigen Bräutigam über den Jordan zu schicken. Wenn Sie alles richtig machen und dabei schnell und effizient vorgehen, haben Sie den Auftrag ausgeführt,

bevor die Hochzeitsglocke geläutet wird.

Alternative: Mit einem Scharfschützengewehr können Sie diesen Auftrag noch schneller ausführen. Begeben Sie sich in die Ruine, in der der betrunkene Partygast schläft. Aus der linken Fensteröffnung erledigen Sie dann mit dem Scharfschützengewehr den Bräutigam. Die anhaltende Panik nutzen Sie dann umgehend, um durch den linken Seiteneingang in die Villa zu schleichen. Biegen Sie hier an der ersten Tür nach links ab und verstecken Sie sich im Schrank. Warten Sie, bis Pappy Leblanc im großen Indoor-Garten spazieren geht und schalten Sie ihn hier aus. Diese Vorgehensweise ist zwar nicht sehr elegant, schneller ist dieser Level aber nicht abzuschließen.

Mission 10: Nichts geht mehr

Begeben Sie sich gleich zu Beginn der Mission die Treppe hinauf zu den Aufzügen. Gehen Sie in die linke Kabine und klettern Sie über die Dachluke nach oben. Warten Sie nun, bis der Wissenschaftler Lateef den Aufzug betritt und ziehen Sie ihn mit der Klaviersaite nach oben. Den Koffer lassen Sie vorerst liegen. Fahren Sie einfach wieder nach unten und gehen Sie dann in den rechten Aufzug. Nach kurzer Zeit wird Hendrik Schmutz diesen betreten. Gehen Sie vor wie bei Lateef, schnappen Sie sich diesmal aber den Anzug und die Schlüsselkarte des Opfers. Begeben Sie sich nun in sein Zimmer und verstecken Sie eine Mine im Koffer mit den DNS-Proben. Mittlerweile dürfte der Scheich vorgefahren sein und in der Lounge neben dem Kasino warten. Als Hendrik Schmutz getarnt und mit dem



SCHLEICHWEG Gehen Sie im Kasino diesen Weg, werden Sie nicht von Überwachungskameras gefilmt. BILD: PLAYZONE

Koffer in der Hand stattdessen Sie ihm einen Besuch ab. Nach einer kurzen Unterhaltung sprengen Sie den Koffer. Nun holen Sie erst den Koffer mit den Diamanten aus dem linken Fahrstuhlschacht und kehren dann Las Vegas den Rücken.

Alternative: Folgende Alternative ist zwar nicht gerade elegant, sorgt aber für viel Aufregung im Kasino. Werfen Sie eine Mine über die Absperrung in den Sitzbereich, in dem es sich der Scheich gemütlich macht, und zünden Sie sie. Das Ziel ist aber nicht leicht und erfordert gegebenenfalls mehrere Versuche. Speichern Sie vor dieser Aktion also unbedingt ab!

Mission 11: Hört ihr die Englein singen?

Begeben Sie sich durch den Haupteingang zum Tresen und sprechen mit dem Wachmann, damit dieser seinen Posten verlässt. Sobald er aus dem Sichtfeld ist, gehen Sie die rechte Treppe hinunter und verstecken sich im Schrank, bis eine weitere Wache an Ihnen vorübergeht. Schleichen Sie sich nun an das östliche Ende der Garage, wo ein weißer Anzug bei einem LKW auf Sie wartet. Ziehen Sie diesen an, um mit dem rechten Fahrstuhl nach oben zu gelangen. Klettern Sie während der Fahrt durch die Dachluke. Jetzt müssen Sie Geduld beweisen. Nach ca. 5 Minuten betritt Anthony Martinez die Kabine. Ziehen Sie ihn mit der Klaviersaite nach oben und schnappen Sie sich sein Outfit und den Koffer. Jetzt können Sie zurück nach oben fahren, wo Sie ungehindert in ein Zimmer im Osten des Klubs gelangen. Überprüfen Sie den Laptop und verstecken sich dann im Schrank, bis



SICHER Wenn Sie sich in diese Ecke stellen, kriegen Sie von der Explosion nichts ab und werden nicht erkannt. BILD: PLAYZONE



ÜBERBLICK In dieser Mission können Sie anfangen, wo Sie wollen. BILD: PLAYZONE



IN DECKUNG Warten Sie hinter diesem Pfeiler. Lädt Ihr Gegner nach, sind Sie am Zug. BILD: PLAYZONE



KLASSIKER Beim Pinkeln von hinten betäubt zu werden ist ein Knaller auf allen Partys. BILD: PLAYZONE

die Sängerin im Engelskostüm – eigentlich eine kaltblütige Killerin – den Raum betritt. Warten Sie, bis sie sich zum Fenster begibt und ihr Handy auspackt. Dann meucheln Sie sie von hinten. Fahren Sie nun mit dem Aufzug nach unten in den zweiten Klub. An der Eckbar treffen Sie dort einen roten Teufel. Nehmen Sie seine Herausforderung an und folgen Sie ihm in die Folterkammer, wo Sie sich nach Herzenslust bewaffnen dürfen. Um Ihren Widersacher schnellstmöglich zu beseitigen, warten Sie am besten hinter einer Säule, bis ihm die Munition ausgeht. Dann springen Sie hervor und eröffnen das Feuer. Besonders zielsichere Spieler erledigen den Schurken mit einem einzigen Schuss in den Kopf. Nach dem Sieg knöpfen Sie sich die letzte Zielperson vor, Vaana Ketlyn. Passen Sie sie auf dem Gang ab, folgen Sie der Dame dann in ihre privaten Gemächer und schalten Sie sie aus. Nach getaner Arbeit suchen Sie mit dem Kleinbus in der Tiefgarage das Weite.

Alternative: In der Tiefgarage treffen Sie auf einen Herren, der sich an einer Säule erbricht. Wenn Sie ihn betäuben und sich sein Kostüm schnappen, können Sie sich auch zuerst in den unteren Klub begeben. Sind Sie schnell genug, können Sie hier den roten Teufel erledigen und dann im Aufzug den Kontaktmann im goldenen Anzug ausschalten.

Mission 12: Paragraph 47

Starten Sie diese Mission am besten unbewaffnet. Am Metalldetektor müssen Sie alle eventuell mitgebrachten Waffen nämlich sowieso abgeben. Nach der Kontrolle sehen Sie auf der

linken Seite die Toilette. Warten Sie dort auf einen Museumswärter und klauen Sie sich seine Kleidung. Den Körper lassen Sie auf dem stillen Örtchen liegen. Aus dem Wachquartier holen Sie dann die Schlüsselkarte zum Hauptgebäude, die auf dem Tisch liegt. Außerdem können Sie hier einen US-Marine betäuben und sich seine Uniform schnappen. Nun gelangen Sie Richtung Westen über einen langen Flur zum Hauptgebäude. Warten Sie, bis Vizepräsident Morris mit dem Hund der First Lady Gassi geht. Folgen Sie ihm in den Vorgarten des Westflügels. Wenn die Luft rein ist, kommt hier die Giftspritze zum Einsatz. Vom toten Vizepräsidenten nehmen Sie die Schlüsselkarte und die Pistole. Den Leichnam verstecken Sie hinter den Büschen. Sollten Sie bei der Tat von einem Geheimdienstagenten erwischt werden, können Sie diesen gleich mit über den Jordan schicken. Denn ab jetzt benötigen Sie seinen Anzug. Über das Blumengitter klettern Sie dann auf das Dach des Westflügels. Betreten Sie den ersten Stock des Westflügels und gehen Sie über die Treppe im Osten ins Erdgeschoss zum Oval Office. Nach einer kurzen Sequenz zündet Ihre zweite Zielperson, Mark Parchezzi, einen Sprengsatz und flieht auf das Dach des Westflügels. Folgen Sie ihm dorthin, passen Sie auf dem Dach aber auf: Parchezzi hat einige der Rohre mit Sprengsätzen versehen! Pirschen Sie sich also nicht Schritt für Schritt heran, sondern warten Sie, bis er seine Waffe nachlädt, und stürmen dann so schnell wie möglich nach vorne und verpassen ihm eine Kugel. Legen Sie alle

Waffen ab und verlassen Sie das Weiße Haus auf dem Weg, auf dem Sie gekommen sind.

Alternative: Diese Mission eignet sich herrlich dazu, mit Waffengewalt vorzugehen. Stellen Sie sich zunächst hinter die Mauer und erschießen von dort aus die erste Wache. Nun werden massig andere Wachleute nach draußen stürmen und Ihnen auf die Pelle rücken wollen. Wenn Sie zum Nachladen immer wieder hinter der Wand Deckung suchen, dürften Sie mit ihnen aber keine Probleme haben. Sollte Ihnen die Munition ausgehen, können Sie sich die M14-Gewehre Ihrer Opfer unter den Nagel reißen. Diese Waffen zeichnen sich durch hohe Präzision und Durchschlagskraft aus. Kämpfen Sie sich mit der neuen Waffe nun Schritt für Schritt durch das gesamte Weiße Haus.

Mission 13: Requiem

Rütteln Sie während des Abspanns am linken Analogstick, um 47s Puls zu erhöhen. Ist die Energieanzeige gefüllt, erhebt sich der Killer und Sie dürfen ein letztes Mal alles geben. Der erste Gegner ist sozusagen kostenlos, da Sie das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite haben. Danach verschanzen Sie sich hinter einer Wand, um aus der Deckung heraus alle anderen Feinde zu erschießen. Verlassen Sie danach das Gebäude und folgen Sie dem Pfad zu den letzten beiden Übeltätern. Nur der Opa im Rollstuhl leistet noch Gegenwehr, das letzte Opfer wartet am Tor auf seine Exekution.

Alternative: Wenn Sie den Controller während des Abspanns nicht anrühren, versinkt 47 am Ende und wird begraben. ■



WEISSES HAUS Im Wachzimmer finden Sie nicht nur eine Zugangskarte, sondern eine Gratis-Uniform obendrauf. BILD: PLAYZONE



REQUIEM Der erste Gegner ist gratis. Um der Gegenwehr der anderen Feinde auszuweichen, verschanzen Sie sich hinter dieser Mauer. BILD: PLAYZONE

CHEATS & CODES

Sie mögen Kartenspiele und lieben Solid Snake über alles? Dann sollten Sie sich unsere Cheats einmal genauer ansehen.

THOMAS
SCHREINER
32, Redakteur



NEXTGEN Das ist kein Hinweis auf die PS3, sondern der Code für den MGS4-Trailer. BILD: PLAYZONE



SOLIDER SNAKE
Genießen Sie mit der dem Spiel beigelegten Brille den Trailer in 3D. BILD: PLAYZONE

Metal Gear Acid 2



CHEAT | Jetzt haben Sie die Karten in der Hand.

In *Metal Gear Acid 2*, einem Strategie-Ableger der MGS-Serie für die PSP, müssen Sie unter anderem in rundenbasierten Gefechten Karten ausspielen. Mit unseren Cheats haben Sie dabei ein paar hilfreiche Trümpfe in der Hand. Dazu wählen Sie zuerst im Hauptmenü den Unterpunkt „Kennwort“ aus. Jetzt öffnet sich ein Bildschirm, in dem Sie ähnlich wie beim Schreiben einer SMS Ihre Codes eingeben können.

Bananenhaut Ronaldsiu	Mika Slayton Mika	Solid Snake (MGS4) Snake	MGS4 NEXTGEN	Metal Gear MK II (MGS4) mk2	
Decoy Octopus Dcy	Karen Hojo Karen	Otacon (MGS4) Otacon	Gijin-san shint	Rauchen verboten smoking	
Jack SONOFSULLY	Jehuty Jehuty	Sea Harrier shrrr	Strand nojiri	Besessener Arm thespaniard	
Reaktionsblock Konami	XM8 Xmeight	Emmas Papagei Ginormousj	Meguru Ishii mgr	Solid Eye tobidacid	Reiko Hinomoto Hnmt
Viper Viper	Sigint Signt	Gekko Gekko	Ayumi Kinoshita aym	Natsume Sano ntm	Roger McCoy Mccy

Samurai Shodown V



CHEAT | Auf den Hund gekommen

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen weiter:

0900/11 01 95 1

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

In *Samurai Shodown V* können Sie auch als Poppy, das Maskottchen des tapferen Kämpfers Galford spielen, wenn Sie folgendermaßen vorgehen: Setzen Sie im Story- oder Versus-Modus im Bildschirm zur Charakterauswahl den Cursor auf Galford, halten Sie dann noch **START** gedrückt und bestätigen Sie durch einen Druck auf **X** – schon kann es losgehen.



SCHOSSHÜNDCHEN Da ist Poppy und wartet, in Aktion zu treten. BILD: PLAYZONE



CHARAKTERFRAGE Wenn Sie hier Galford wählen, ist der Weg zu Poppy nicht mehr weit. BILD: PLAYZONE

The Da Vinci Code – Sakrileg

CHEAT | Kleine Stärkung im Kampf gegen die Verschwörer

Den Geheimnissen von Opus Dei auf die Spur zu kommen, ist noch nie einfach gewesen. Mithilfe dieser Cheats sollten Sie aber leichteres Spiel mit grimmigen Mönchen, Intrigen und der Polizei haben.

Alle Boni

ET IN ARCADIA EGO

Alle Datenbank-Einträge

APOCRYPHA

Gesundheit verdoppelt

SACRED FEMININE

Gott-Modus (unbegrenzt Gesundheit)

VITRUVIAN MAN

Alle Levels

CLOS LUC 1519

Jeder Faustschlag tötet

PHILLIPS EXETER

Jede Kugel tötet

ROYAL HOLLOWAY



X-Men: The Official Game

CHEAT | Drei harte Herausforderungen warten auf Sie.



CEREBRO FILES In diesem Menü drücken Sie einfach die gewünschte Tastenkombination. BILD: PLAYZONE



DANGER ROOM Auf diesem Gefahrenkurs kämpft gerade Iceman um die richtige Balance. BILD: PLAYZONE

Mithilfe unserer Cheats können Sie drei Gefahrenkurse für Wolverine, Iceman und Nightcrawler freischalten, die alle innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu bewältigen sind. Für jeden Charakter bieten die Kurse spezifische Herausforderungen, die gar nicht ohne sind. Um die Kurse zu erreichen, gehen Sie zunächst in das Menü der Cerebro Files. Dort geben Sie einfach die entsprechende Tastenkombination ein, um Ihren Wunschkurs aufzurufen. Sind Sie damit fertig, dann kehren Sie ins Hauptmenü zurück. Wenn Sie dann wieder ins Cerebro-Menü gehen, sollte der von Ihnen gewählte Gefahrenkurs freigeschaltet sein.

Wolverine Danger Room

↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, START

Iceman Danger Room

→, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, START

Nightcrawler Danger Room

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, START

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
24: The Game	06/2006
Alien Hominid	09/2005
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Brothers in Arms: Earned in Blood	03/2006
Call of Duty 2: Big Red One	03/2006
Death Jr. (PSP)	07/2006
Der Pate	07/2006
Destroy All Humans	09/2005
Die Sims 2	02/2006
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers	04/2006
Driver: Parallel Lines	06/2006
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street 2	07/2006
Full Spectrum Warrior	09/2005
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
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
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
Medal of Honor: European Assault	09/2005
Metal Gear Acid (PSP)	04/2006
Metal Gear Acid 2 (PSP)	08/2006
MX vs. ATV: On the Edge (PSP)	07/2006
NanoBreaker	09/2005
NBA 2K6	06/2006
Need for Speed Most Wanted	03/2006
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP)	04/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
Samurai Showdown V	08/2006
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
Street Racing Syndicate	08/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	06/2006
Tekken 5	08/2005
The Da Vinci Code – Sakrileg	08/2006
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: The Official Game	08/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	01/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)	03/2006

Leser fragen, PLAYZONE antwortet

Hier stehen wir Ihnen in Zukunft mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreiben Sie Ihre Fragen mit einer präzisen Beschreibung Ihres Problems einfach an redaktion@play-zone.de.



ENERGIEWAND Nach dem Verlassen der Maschine das Artefakt schnappen – das war's. BILD: PLAYZONE

Hallo PLAYZONE,

ich habe ein Riesenproblem mit *Tomb Raider: Legend*. Ich komme beim Kampf gegen dieses Energieviech in Kasachstan nicht weiter. Nachdem mir Amanda das Monster auf den Hals hetzt, renne ich zu den vier Schaltern an der Außenwand und aktiviere sie. Daraufhin kann ich in der Mitte auf die Maschine steigen und die von der Decke baumelnden Energiekugeln wegschubsen. Wenn ich das mit allen Vieren mache, dann bildet sich eine Energiewand um mich herum, aber das Monster bleibt quicklebendig. Ich kann drauf schießen, aber selbst Granaten helfen nicht. Nach einiger Zeit verschwindet die Energiewand und das Viech attackiert mich wieder. Was mache ich falsch?

Torsten per E-Mail

PLAYZONE: Diese Anfrage kam recht häufig und die Stelle ist vom Spiel auch nicht sehr gut erklärt. Nachdem du die Schalter aktiviert hast, musst du zur Maschine in der Mitte und am besten zunächst einmal das Monster fangen. Dazu ziehst du es mit der Maschine an, bis es sich nicht mehr bewegen kann. Anschließend bewegst du die Maschine langsam in eine Position direkt vor einem der vier Energieportale an der Wand und schießt das Monster dort hinein. Jetzt hast du genug Zeit, um alle vier Energiekugeln mit der Maschine von dir wegzustoßen, bis die Energiewand erscheint. Jetzt musst du aus der Maschine aussteigen und dir das Artefakt über der Maschine mit dem Greifhaken schnappen. Schon ist die Situation gerettet und der Level geschafft.



DEMO-MODUS Hier dürfen zwei Random-KI-Monster die ganze Stadt platt machen BILD: PLAYZONE

Rampage: Total Destruction



CHEAT | Die Monster sind los.

Mithilfe dieser Cheats lassen die Monster in der Stadt mal so richtig die Sau raus. Halten Sie einfach im Hauptmenü L2 und R2 gedrückt. Daraufhin erscheint eine Eingabeaufforderung und Sie dürfen mit Ihren Cheats loslegen. Es können sogar mehrere Funktionen gleichzeitig aktiviert werden. Aber Achtung: Wenn Sie eine falsche Eingabe machen, wird das mit einem ziemlich fiesen Lachen kommentiert. Nehmen Sie das besser nicht persönlich.

Alle Monster und Levels

141421

Gebäude zerstören mit einem Schlag

071767

Immun gegen Projektile

986960

Demo-Modus (2 Random-Monster)

082864

Schluss-Sequenz ansehen

667301

Credits ansehen

667302

Spielversion anzeigen

314159

Alle Städte

271828

Cheat deaktivieren

000000

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von

PLAYZONE



HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**
PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA
GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

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/PSone	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (20 GB)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (60 GB)	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo Revolution	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Welche Variante der PLAYZONE haben Sie gekauft?

☐ PLAYZONE-Magazin für € 3,- ☐ PLAYZONE mit DVD für € 4,99

4. Was halten Sie von der Magazinvariante der PLAYZONE?

- ☐ Find ich einfach klasse. Die DVD habe ich sowieso nie genutzt!
☐ Cool! Eine kostengünstigere Variante der PLAYZONE wollte ich schon immer haben.
☐ Ich würde mir wünschen, immer die Wahl zwischen beiden Varianten zu haben.
☐ Gefällt mir nicht so gut – die DVD gehört unbedingt zur PLAYZONE.

5. Die PLAYZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was halten Sie von der PLAYZONE-Redaktionsgarantie?

- ☐ Einfach super!
☐ Ist mir egal
☐ Find ich schlecht, weil _____

6. Wir versehen alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe. Was halten Sie von dieser Information?

- ☐ Sehr schön! ☐ Ist mir egal
☐ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

7. Wir vergeben ab sofort nur noch Einschätzungen zu Versionen, die wir selbst spielen durften. Was halten Sie davon?

- ☐ Finde ich sehr gut ☐ Ist mir egal
☐ Ich fand das alte System besser.

8. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage Faszination Videospiele	_____	☐	☐	☐
Brothers in Arms: Hell's Highway	_____	☐	☐	☐
Assassin's Creed	_____	☐	☐	☐
Haze	_____	☐	☐	☐
GTA Liberty City Stories	_____	☐	☐	☐
Tourist Trophy	_____	☐	☐	☐
LocoRoco	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend	_____	☐	☐	☐

10. Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die PLAYZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt Ihnen das neue Design?

- ☐ Einfach klasse! ☐ Ist mir egal
☐ Ich fand das alte Design schöner!

11. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
 Test: _____ Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
 Film-Trailer: _____ Moderation: _____

12. Seit der letzten Ausgabe bieten wir unseren Abonnenten das PLAYZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über die wichtigsten PS3-, PS2- und PSP-Spiele finden Sie auf der dem Heft* beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Microsoft und Nintendo. (* Gilt nicht für die Magazin-Variante der PLAYZONE!). Was halten Sie davon?

- ☐ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
☐ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
☐ Spitze, wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
☐ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Microsoft- und Nintendo-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

13. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

14. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

15. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Hardware & Zubehör

16. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 08/06)

Ausgabe: _____/_____

17. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

18. Ich kaufe die PLAYZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

19. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

20. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

21. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

22. 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. _____	_____

23. 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. _____	_____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: PZ-Zeugnis 08, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Spiele-Hotlines

Activision (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.activision.de 0900/1 51 00 55 01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.atari.de 0900/1 77 18 83 0900/1 77 18 82	Mo.-Sa. 14-19 Uhr Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com 0900/15 10 05 91 21	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.eidos.de 0900/1 83 95 82 0900/1 83 95 72	Mo.-Sa. 10-22 Uhr Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.electronicarts.de 0900/1 30 25 30 0900/1 20 25 20	Mo.-Sa. 11-20 Uhr Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 10 19 66	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (technische Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 55 88 01 01805/76 69 77	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) (Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 39 34 93 0900/1 39 24 92	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 50 55 11	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 82 48 47	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 15 12 00	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 10 19 50 0900/1 10 19 51	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
---	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:
Um an dieser Verlosung 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 Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn *Metal Gear Solid 3* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 05“ und wählen Sie somit *Final Fantasy XII* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ16“ an die unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

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 einfach 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 unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Alone in the Dark 5 (PS3)
- 2 Bio: Hell's Highway
- 3 Bully
- 4 Dirge of Cerberus: FF VII
- 5 Final Fantasy XII
- 6 Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
- 7 Heavenly Sword (PS3)
- 8 Indiana Jones (PS3)
- 9 Just Cause
- 10 Killzone Liberation
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Medal of Honor Airborne
- 13 MGS 3 Subsistence
- 14 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 15 Okami
- 16 Resident Evil 5 (PS3)
- 17 Scarface
- 18 Splinter Cell: Double Agent
- 19 The Darkness (PS3)
- 20 WWE SmackDown! 2007

LESER-CHARTS

- 01 24: The Game
- 02 Ape Escape P (PSP)
- 03 Black
- 04 Call of Duty 2: Big Red One
- 05 Der Pate
- 06 Driver: Parallel Lines
- 07 DTM Race Driver 3
- 08 FIFA 06
- 09 Final Fantasy X
- 10 Final Fantasy X-2
- 11 Gran Turismo 4
- 12 GTA Liberty City Stories (PS2/PSP)
- 13 GTA San Andreas
- 14 Hitman: Blood Money (PS2)
- 15 Killzone
- 16 Metal Gear Solid 3
- 17 Need for Speed Most Wanted
- 18 Onimusha: Dawn of Dreams
- 19 Peter Jackson's King Kong
- 20 Prince of Persia: The Two ...
- 21 Pro Evolution Soccer 5
- 22 Project Zero 3
- 23 Resident Evil 4
- 24 Shadow of the Colossus
- 25 Tekken 5
- 26 Torino 2006
- 27 Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
- 28 True Crime: New York City
- 29 We Love Katamari!
- 30 WWE SmackDown 2006 (PS2)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. Juli 2006



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jörg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@play-zone.de www.play-zone.de
Vorstand	Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Wolfgang Fischer verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Maik Bütelfür, Thomas Eder, Uwe Hönig, Michael Pruchnicki, Thomas Schreiner, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Schönlein, Sebastian Stange, Marius Wallat
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 Dzwizewski, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Commercial Director	Hans Ippisch
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Clossmann, Ralf Kutzer

Redaktion	www.play-zone.de Computec Internet Agency GmbH
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling, David Martin
Programmierung	Richard Jorges (Ltg.), Markus Wollny
Webdesign	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung
Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@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

Anzeigenendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Aboservice Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at

Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow 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, XBOX 360 – DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Die Kolumne

Sie ist jung und braucht das Geld!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Manchmal wirkt die Videospielindustrie auf mich wie ein rebellischer Jugendlicher. Sie fühlt sich erwachsen, verhält sich aber naiv und beansprucht das Recht auf eigene Fehler, selbst wenn diese vorher schon von anderen begangen wurden. Andere Medien sind nicht besser, man schaue sich nur mal das Fernsehen an. Kaum hat ein neues Konzept Erfolg, wird es von fünf anderen Sendern kopiert, bis wirklich niemand mehr ein Superstar-Casting sehen will. Erinnern Sie sich noch an den Trendsport-Boom vor einigen Jahren? Tony Hawk beflügelte die ganze Branche und innerhalb eines Jahres konnte man so ziemlich jede „coole“ Sportart virtuell in Spielen unterschiedlichster Qualität nacherleben. Doch irgendwann waren die Spieler es satt – außer *Tony Hawk's Pro Skater* hat keine Serie überlebt. Rockstar Games hat mit *Grand Theft Auto* ein neues Genre geschaffen und wurde von der Konkurrenz unzählige Male kopiert. Doch wann ist der Zeitpunkt erreicht, an dem die Spieler keinen Bock mehr haben, den neuesten Teil zu spielen, weil sie das alles schon tausendmal gesehen haben? *Liberty City Stories* ist das erste GTA, das keine neuen Maßstäbe setzt und sich qualitativ sogar hinter Konkurrenz-Kopien einreihen muss. Es gibt schlimmere Schicksale, aber ein wenig alarmierend ist dieser Umstand schon. Werfen Sie mal einen Blick in unsere Most-Wanted-Rubrik und zählen Sie die verschiedenen Spiele mit den Namen *Metal Gear Solid* oder *Final Fantasy* im Titel. Wann kommt das erste *Metal Gear Solid*, das „nur“ gut ist oder ein *Final Fantasy*, das lediglich „nette Unterhaltung“ bietet? Erfolgreiche Marken sollten von den Herstellern gut gepflegt werden und das bedeutet nun mal auch, den Markt nicht zu übersättigen.



Praktikanten gesucht!

Sie wollten schon immer mal wissen, wie der Redaktionsalltag in der PLAYZONE aussieht? Dann ist das Ihre Chance! Wir suchen ab sofort Praktikumswillige, die sich ein paar Monate bei uns die Fingerkuppen wund tippen möchten. Voraussetzung: Sie sind 18 Jahre alt, arbeitswillig, belastbar und können schreiben. Schicken Sie uns Ihre Bewerbungsunterlagen (inklusive Probeartikel) an redaktion@play-zone.de.



Was wird gespielt bei ...

Fabian Döhla

Fabian Döhla ist 28 Jahre alt und PR-Manager bei der deutschen Niederlassung des Spiele-Herstellers Sega.



Was spielst du im Augenblick?

Dr. Kawashima's Brain Training für den Nintendo DS (mit dem Spiel scheint aber was nicht zu stimmen, es erkennt meine enorme Gehirnkapazität nicht richtig), die feine *Capcom Classics Collection* und natürlich *Pro Evolution Soccer*.

Was gefällt dir an den Spielen?

Brain Training ist, wie viele DS-Titel, mal eine angenehme Abwechslung zum üblichen 08/15-Zock. Retro darf natürlich nicht fehlen, die *Capcom Classics Collection* ist eine wunderbare Zeitreise durch meine sinnlos vergeudete und mit Vorsatz verplemperte Jugend. Und *Pro Evolution Soccer* spiele ich aus sadistischen Gründen – wo sonst kann man seine motorisch stark eingeschränkten Kollegen so wunderschön demütigen?

Was war dein peinlichstes Erlebnis mit Frauen?

Ist Thomas Eder eine Frau? Nein? Okay – dann gibt's da kein peinliches Erlebnis mit Frauen. Es gibt nämlich überhaupt keine Erlebnisse (weder peinlich noch anderweitig) mit Frauen. Schließlich arbeite ich doch in einer Industrie die zu 94% aus Männern besteht. „Erlebnisse mit Männern“ – das sei an dieser Stelle jedoch mal gesagt – gibt es ebenfalls nicht.

Welche drei Sony-Spiele sind deine All-Time-Favorites und warum?

wipEout – weil's neu, schnell und irgendwie anders war. Zudem eines der wenigen Spiele, bei dem der Begriff Design ernst genommen wurde. *GTA Vice City (dt.)* – alleine der Soundtrack rechtfertigt ein „All Time Classics“-Prädikat. Und zudem eines der wenigen Spiele mit Stil. *Lunar: Silver Star Story Complete* – ein wunderbares RPG mit toll herausgearbeiteten Charakteren und einer unglaublich schnulzigen Geschichte.

Welche Fortsetzung einer bekannten Serie würdest du dir für die PS3 wünschen?

Virtua Fighter, *Virtua Tennis*, *Sonic*, *Golden Axe*. Moment mal! Die sind ja alle von Sega. Dann wünsch ich mir noch schnell *Panzer Dragoon*. Und *Virtua Striker*. Eine Fortsetzung von *Parappa the Rapper* wäre allerdings auch nicht zu verachten.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?

Das war das grandiose *Tennis* auf dem NES. Also es gab vorher sicher auch schon Kontakt mit irgendwelchen VCS-Spielen. Aber da konnte sich scheinbar keines bleibende Erinnerung verschaffen.

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?

Sport- und Actionspiele werden immer gerne genommen.

Du und Maik Bütfür auf einer einsamen Insel – Horrervorstellung oder Traumurlaub?

Wenn ich eine Knochensäge, Salz, rostige Nägel, einen Gummihammer und vier Kilo Meerrettich zur Hand habe – Traumurlaub!

Wenn der Maik allerdings wieder von seinem geplatzten Date mit Hermes Phettberg erzählt und dabei an seinem „Die besten 100 Kochrezepte aus Sachsen-Anhalt“ weiterschreibt – Horrervorstellung!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?

Kauft die PLAYZONE! Monatlich! Denn die Redakteure haben ja auch laufende Kosten. Und außerdem würden sie, wenn keiner mehr die PLAYZONE kauft, über kurz oder lang auf die Menschheit losgelassen werden. Das können wir uns als WM-Gastgeberland einfach nicht leisten.

Ansonsten: Kauft eine PS3! Die sieht gut aus und macht was her! Ihr merkt es vielleicht schon: Kaufen spielt in den nächsten Monaten eine wichtige Rolle.

Ausgabe 09/06 ab 19. Juli am Kiosk!



CALL OF DUTY 3

BILD: ACTIVISION

Call of Duty 3

Auf der E3 war der Weltkriegs-Shooter nur hinter verschlossenen Türen zu sehen. Wir konnten den Entwicklern jetzt endlich erste Screens und Infos entlocken.

| Test



Juiced: Eliminator

Auf der PS2 ein echter Leckerbissen für Tuning-Fans. Kann der schnelle Racer auch auf der PSP punkten?

| Vorschau



Heavenly Sword

Dieser furiose Martial-Arts-Action-Titel war für viele der absolute Geheimtipp der E3.

| Test



Syphon Filter: Dark Mirror

Für die nächste PLAYZONE klappt's endlich mit dem Test zum viel versprechenden Agententhiller.

Lesefutter für Konsolenfans



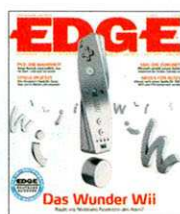
XBOX-ZONE
07-08/06

Wichtigste Themen: E3 2006, Halo 3, Gears of War, BioShock, Hitman: Blood Money und Rockstar präs. Tischtennis



N-ZONE
07/06

Wichtigste Themen: E3 2006, Nintendo Wii, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Super Mario Galaxy und Super Smash Bros. Brawl



EDGE
08/06

Wichtigste Themen: Nintendo Wii, Crash Boom Bang!, umfassende GTA-Historie und großes E3-Messe-Special



CVG
07/06

Wichtigste Themen: PlayStation 3, Nintendo Wii, WWE SmackDown! vs. RAW 2007, FIFA Fußball WM 2006 und Sonic the Hedgehog

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



Überblick verloren?
Wir haben ihn!

www.wazap.de

VIDEOGAMES
ZONE.de



SFT

Games

PC ACTION

WIDESCREEN



Wazap!

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

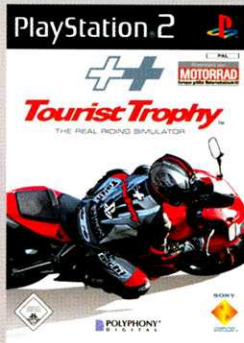


FEEL THE RIDE

Du und deine Maschine, ihr seid unzertrennlich. Erleb den realistischsten Motorrad-Rennsimulator, den es je gab:

Echte Bikes, echter Speed, echte Kontrolle – Tourist Trophy™, der einzigartige Motorrad-Rennsimulator von den Machern von Gran Turismo®.

Mit dem einzigartigen Kontrollsystem steuerst du dein Bike mit deinen Körperbewegungen. So realistisch, dass du glaubst, eins mit deiner Maschine zu sein.



touristtrophy.com