

PLAYZONE



**AUF DVD
IM HEFT:**

16

Freigegeben ab sechsten
Jahren gemäß § 14 JUSMG

usk

PLAYZONE-SHOW

mit GTA Liberty City Stories,
Tekken: Dark Resurrection,
Need for Speed Carbon,
Suikoden V u. v. m.



AUF **14** SEITEN

METAL GEAR SOLID 4

+ GROSSES SERIEN-SPECIAL

- MEGA-REPORTAGE • EXKLUSIVES KOJIMA-INTERVIEW
- MGS 3 SUBSISTENCE • PORTABLE OPS
- DIGITAL GRAPHIC NOVEL



ENDLICH ENTHÜLLT!

CALL OF DUTY 3

SHOOTER-SENSATION ZUM PS3-START!



**52-SEITEN-BEILAGE:
MESSE-FÜHRER ZUR
GAMES CONVENTION**





JETZT AUCH IN WEISS.



WM-FIEBER PUR Die Weltmeisterschaft im eigenen Land – da werden sogar die größten Fußballmuffel in der Redaktion zu Fans.



Von links nach rechts:

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

„Kleine“ Messe ganz groß

Games Convention 2006

Neuer Besucherrekord dank Deutschlandpremiere der PS3?

Keine Frage: Was die globale Bedeutung angeht, kann sich die recht junge Games Convention noch nicht mit der E3 oder der Tokyo Game Show messen. Die Vorstellung einer neuen Konsolengeneration oder andere große Ankündigungen sind (noch) den Veranstaltungen in L.A. und Tokio vorbehalten. Dennoch kann man keinesfalls davon sprechen, dass die Hard- und Software-Hersteller die GC unterschätzen würden. Das Gegenteil ist der Fall, wenn man sich den enormen Aufwand anschaut, der betrieben wird, um den weit mehr als 100.000 Besuchern jedes Jahr eine gute Show zu bieten. Die Bedeutung der Messe für das anstehende Weihnachtsgeschäft in Deutschland liegt auf der Hand, schließlich nehmen bei der GC nicht nur erfahrene Redakteure den Controller in die Hand, sondern auch „ganz normale“ Spieler. Entsprechend wichtig ist es, diesen Zockern den richtigen Eindruck zu vermitteln und sie zu begeistern. Speziell für Nintendo und Sony geht es dabei um sehr viel, wenn nicht sogar um alles. Aber egal wer in der Nachbetrachtung letztlich besser abschneidet: Der eigentliche Gewinner bei der Games Convention ist der Konsument, der enorm viel geboten bekommt und jetzt schon antesten darf, was erst zu Weihnachten in den Regalen steht. Also: auf zur Games Convention!

GC-GUIDE – DER PERFEKTE MESSE-FÜHRER!

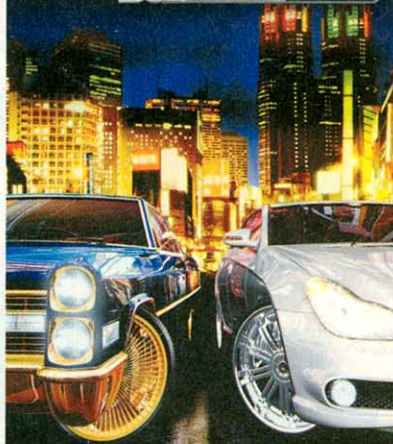
Damit Sie sich auch bestens in den Messehallen und in Leipzig zurechtfinden, können wir Ihnen den dieser Ausgabe kostenlos beiliegenden Games-Convention-Guide (siehe Seite 35) nur wärmstens empfehlen. Auf 52 Seiten finden Sie hier alle relevanten Infos zur Messe – inklusive Hallenplänen und Hinweisen zu Anfahrtswegen. Darüber hinaus bietet der GC-Guide jetzt schon einen Überblick über die wichtigsten Themen der Messe, sortiert nach Herstellern.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihr PLAYZONE-Team



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

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, Inc. DUB and the DUB Edition logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (PS2). (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.

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

MEHR für Sie und

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

PLAYZONE Plus-Abo: Mehr Infos,
mehr Konsolen, mehr Spiele!

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!

MEHR für Ihre Freunde!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!



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

Einfach und bequem
online abonnieren:

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

☒ **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 Prämiempfängers 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:

50-Euro-Gutschein Playcom

Prämien-Nr.: 002918

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 Prämiempfänger 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

- 90 Blaues Wunder
- 16 Die Metal-Gear-Story

JEDEN MONAT

- 04 Plus-Abo
- 87 Feedback
- 88 Hardware
- 96 Impressum
- 51 Info-Center: Charts
- 52 Info-Center: Die besten Spiele
- 56 Info-Center: Die Redaktion
- 48 Info-Center: Most Wanted
- 50 Info-Center: Termine
- 57 Info-Center: Test-Center
- 73 Leser werben Leser-Abo
- 83 Mini-Abo
- 97 Nachspiel
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ab durch die Hecke	62
AND 1 Streetball	93
Call of Duty 3	30
Create Your Own Robot	14
Crusty Demons	12
Def Jam FFNY: The Takeover	80
Dynasty Warriors 5 Empires	65
Exit	94
Field Commander	78
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow	64
Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest	82
Formel Eins 2006	58
Frontlines: Fuel of War	10
Gangs of London	47
God of War	94
Gottlieb Pinball Classics	64
Grand Theft Auto Liberty City Stories	92
Gun Showdown	12
LEGO Star Wars II	44
Metal Gear Solid 4	24
Metal Slug 3D	14
Need for Speed Carbon	32
Pac-Man World 3	93
Portable Island	15
Ridge Racer 2	11
Rogue Galaxy	11
Sonic the Hedgehog	36
Splinter Cell Double Agent	38
Super Dragon Ball Z	65
Spyhunter: Nowhere to Run	42
Syphon Filter: Dark Mirror	70
Tales of Destiny	15
Tales of the World: Radiant Mythology	15
Tekken: Dark Resurrection	46
Tenchu: Time of the Assassins	76
Untold Legends: The Warrior's Code	74
Urban Chaos: Riot Response	93
Virtua Tennis 3	37
World Tour Soccer 2	82
Yakuza	10

16 | Die Metal-Gear-Story



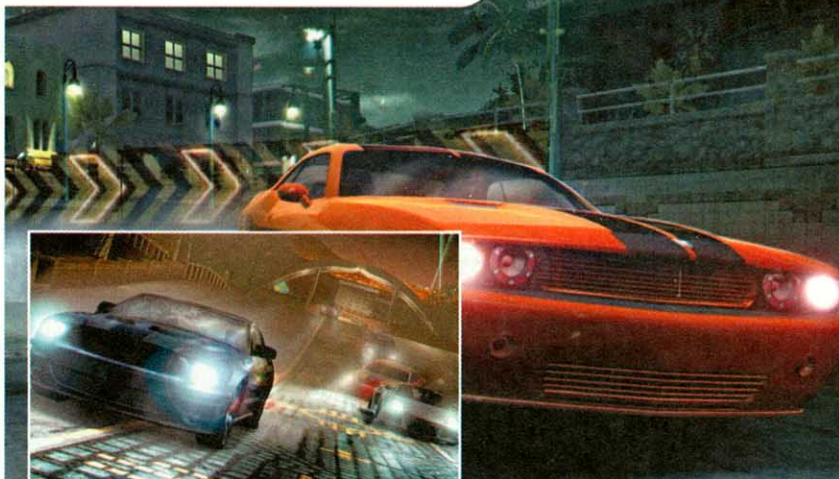
REPORTAGE: Alles, was Sie über Metal Gear Solid wissen müssen – auf 14 Seiten!

30 | Call of Duty 3



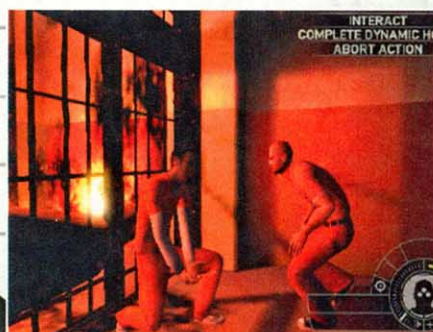
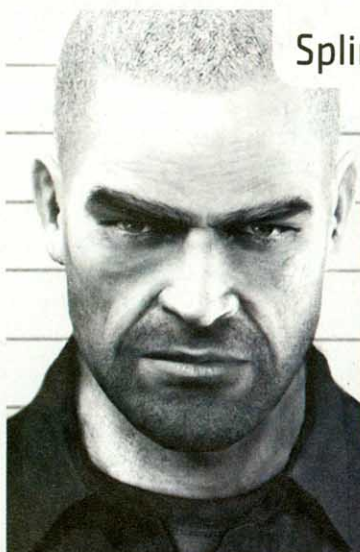
VORSCHAU: Activisions Shooter-Serie erobert die PlayStation 3!

32 | Need for Speed Carbon



VORSCHAU: Die nächste Generation der illegalen Straßenrennen!

Splinter Cell Double Agent | 38



VORSCHAU: Erstmals ausführlich angespielt – Sams vierter PS2-Einsatz!

VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 Call of Duty 3
- 24 Metal Gear Solid 4
- 32 Need for Speed Carbon
- 36 Sonic the Hedgehog
- 37 Virtua Tennis 3

PlayStation 2

- 44 LEGO Star Wars II
- 38 Splinter Cell Double Agent
- 42 Spyhunter: Nowhere to Run

PSP

- 47 Gangs of London
- 46 Tekken: Dark Resurrection

TEST

PlayStation 2

- 62 Ab durch die Hecke
- 65 Dynasty Warriors 5 Empires
- 64 Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow
- 58 Formel Eins 2006
- 64 Gottlieb Pinball Classics
- 65 Super Dragon Ball Z

PSP

- 80 Def Jam FFNY: The Takeover
- 78 Field Commander
- 82 Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest
- 70 Syphon Filter: Dark Mirror
- 76 Tenchu: Time of the Assassins
- 74 Untold Legends: The Warrior's Code
- 82 World Tour Soccer 2

TIPPS

Cheats & Codes

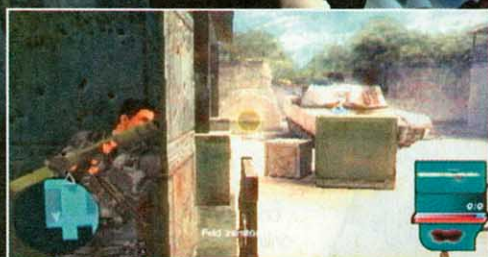
- 93 AND 1 Streetball
- 94 Exit
- 94 God of War
- 92 Grand Theft Auto Liberty City Stories
- 93 Pac-Man World 3
- 93 Urban Chaos: Riot Response

Formel Eins 2006 | 58



TEST: Coole Optik, gutes Fahrgefühl – das offizielle Spiel zur Formel-1-WM

Syphon Filter: Dark Mirror | 70



TEST: Die PSP-Wiedergeburt einer renommierten Actionserie

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

GTA Liberty City Stories (PS2)



BILD: TAKE 2

VORSCHAU

ATV Offroad Fury 4 (PS2)
ATV Offroad Fury Pro (PSP)
Gangs of London (PSP)
God Hand (PS2)
Metal Gear Solid 3 Subsistence (PS2)
MGS Digital Graphic Novel (PSP)
NBA '07 (PSP)
Shinobido (PS2)
Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
Suikoden V (PS2)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)

TEST

Ab durch die Hecke (PS2)
Astonishia Story (PSP)
Capcom Classics Collection Remixed (PSP)
Def Jam Fight for NY: The Takeover (PSP)
Fluch der Karibik 2: Dead Man's Ch. (PSP)
Forbidden Siren 2 (PS2)
Formel 1 2006 (PS2)
Micro Machines V4 (PS2)
Micro Machines V4 (PSP)

Monster Hunter Freedom (PSP)
Sensible Soccer (PS2)
Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
Super Monkey Ball Adventure (PSP)
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)
World Tour Soccer 2 (PSP)

BONUS

Metal Gear Saga Vol. 1: Ein Überblick
Mit EA bei Rock am Ring
PlayStation Masters No. 5
Rainbow Six Vegas (Präsentation)

SPIEL-TRAILER

LocoRoco
Need for Speed Carbon
Pro Evolution Soccer 2007
Rayman Raving Rabbids: Fakt #1
Rayman Raving Rabbids: Fakt #2

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Chromehounds (X360)

TEST

Dreamfall: The Longest Journey (Xbox)
FIFA Fußball-WM 2006 (X360)
FIFA Fußball-WM 2006 (Xbox)

Rockstar Tischtennis (X360)
X-Men: The Official Game (X360)
X-Men: The Official Game (Xbox)

SPIEL-TRAILER

Superman Returns
Viva Piñata
Xiaolin Showdown

N-ZONE

VORSCHAU

Baten Kaitos Origins (GC)
Elebits (Wii)
Metroid Prime 3: Corruption (Wii)
Phoenix Wright A. A.: Justice for All (DS)
Red Steel (Wii)
Super Mario Galaxy (Wii)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

Lost Magic (DS)
New Super Mario Bros. (DS)
Nintendogs: Dalmatian & Friends (DS)
X-Men: The Official Game (DS)
X-Men: The Official Game (GB)

BONUS

New Super Mario Bros.: Alle Geheimnisse (DS)

SPIEL-TRAILER

Capcom Classics Mini Mix
Mega Man Battle Network 6
Mega Man ZX
Phoenix Wright A. A.: Justice for All

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 09/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!





Überblick verloren?
Wir haben ihn!

www.wazap.de

Partnersystem

VIDEOGAMES
ZONE.de

WEB.DE

SFT

Games

PC ACTION

WIDESCREEN



Wazap!

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

GENIALES SYPHON FILTER
Der PSP-Ableger macht das für PS2 erscheinende, eher schwache *Omega Strain* vergessen.



BILD: PLAYZONE

JETZT GEHT'S LOS!
Ab sofort ist es möglich, die PlayStation 3 in Deutschland vorzubestellen.



BILD: PLAYZONE

GC-GUIDE
Der ultimative Führer zu Deutschlands wichtigster Messe



BILD: PLAYZONE

LÄSTIGE VERSPÄTUNG
Leider kam die PSP-Testversion zu *Formel Eins 2006* nicht rechtzeitig bei uns an.



BILD: PLAYZONE

TENCHU FÜR PSP
Nicht das erwartete Highlight für Fans fernöstlicher Schwertkampf-Action

Frontlines: Fuel of War

Düstere Zukunftsvision für Next-Generation-Konsolen

ACTION | Hersteller: THQ, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.frontlinesgame.com

Die Erde in naher Zukunft: Die weltweite Energiekrise hat zwei Supermächte entstehen lassen, die einander bekriegen: die westliche Koalition aus USA und EU auf der einen und die Roter-Stern-Allianz mit Russland und China auf der anderen Seite. Mit über 60 Fahrzeugen und Waffensystemen soll *Frontlines* mehr als ein einfacher Ego-Shooter werden, auch die strategische Komponente nehmen die Entwickler ernst. So kann sich Ihr Soldat technisch spezialisieren und dadurch neue Fähigkeiten dazugewinnen sowie zusätzliche Ausrüstung nutzen. Besonders reizvoll sollen die Missionen durch ihren non-linearen Ablauf sein, der dafür sorgt, dass Sie beim mehrfachen Spielen desselben Levels mit unterschiedlicher Taktik ganz neue Spielerlebnisse haben. Entwickelt wird das Spiel von den Kaos Studios. (mp)



DIE NAHE ZUKUNFT Die Designs der Fahrzeuge wirken nicht übermäßig futuristisch. BILD: THQ



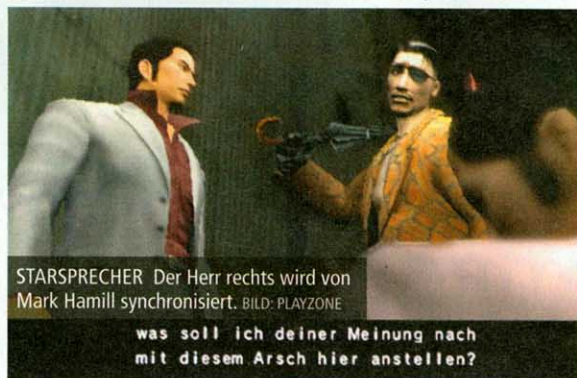
IN DECKUNG! Die Umgebung bietet Schutz, ist aber teils auch zerstörbar. BILD: THQ

Yakuza

Prominente Synchronsprecher für das Gangster-Drama

BEAT 'EM UP | Hersteller: Sega, Termin: September, Web: www.sega.de

Bereits in Ausgabe 05/2006 der PLAYZONE haben wir *Yakuza* eine größere Newsmeldung gewidmet. Nun hat Sega einige prominente Synchronsprecher für die westliche Fassung der filmreif präsentierten Prügelei angekündigt. So wird *Yakuza*-Boss Futo Shimano von Michael Madsen (*Reservoir Dogs*, *Kill Bill*) gesprochen und *Star Wars*-Veteran Mark Hamill bekam die „Rolle“ des verrückten *Yakuza* Goro Majima. Akira Niskiki, ein früherer Freund des Protagonisten Kazuma Kiryu, bekam die Stimme von Michael Rosenbaum (*Smallville*) verpasst, Yumi Sawamura, eine alte Freundin der beiden, wird von Eliza Dushku (*Faith* aus *Buffy - Im Bann der Dämonen*) gesprochen und Rachael Leigh Cook (*Eine wie keine*) leiht ihre Stimme der reizenden Barbesitzerin Reina. Klar, dass bei so einer Starbesetzung die deutsche Fassung lediglich mit entsprechenden Untertiteln ergänzt wird. (mp)



STARSPRECHER Der Herr rechts wird von Mark Hamill synchronisiert. BILD: PLAYZONE

was soll ich deiner Meinung nach mit diesem Arsch hier anstellen?



FREIE WAFFENWAHL Dieser Gegner fühlt sich gleich wie gerädert. BILD: PLAYZONE

Rogue Galaxy

Ein weiterer RPG-Knaller von den Dragon-Quest-Entwicklern



ROLLENSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: Noch nicht bekannt, Web: de.playstation.com

Fast zwei Jahre nach dem Japan-Release soll das neue Rollenspiel der *Dark Cloud*-Macher, die zuletzt für Square Enix *Dragon Quest VIII* entwickelten, nun endlich auch in den USA und Europa erscheinen. Der Cel-Shading-Grafikstil ist unverkennbar, doch geht *Rogue Galaxy* mit seinem Weltraumpiraten-Setting in Sachen Story ganz andere Wege. Auch hinsichtlich des Gameplays hebt sich der Titel von seinen Vorläufern ab: Zwar vergeben Sie Befehle an eine mehrköpfige Party, doch es gibt keine Zufallsbegegnungen. Stattdessen finden die Kämpfe direkt auf der

Oberwelt statt, statt extra in einen speziellen Kampfscreen umzublenken. Level-5 feilt sogar noch am Kampfsystem des Japan-Originals und selbst ein zusätzlicher Planet mit eigener Nebengeschichte soll den Weg in die westlichen Fassungen finden. Noch nicht ganz sicher ist, wann das Spiel in Deutschland erscheinen soll. Während eine englische Fassung für September angekündigt ist, wird auf der deutschen PlayStation-Webseite noch der Termin „Januar bis März 2007“ angegeben. Leider war kein Sony-Offizieller für eine Stellungnahme zu erreichen. (mp)



Ridge Racer 2

Namco recycelt erneut auf hohem Niveau.



RENNSPIEL | Hersteller: Bandai Namco/Sony, Termin: 4. Quartal 2006, Web: www.namco.com

Die PSP-Fassung von *Ridge Racer* gilt heute noch als eines der (nicht zuletzt technisch) besten Spiele für die Konsole. Jetzt hat Namco den Nachfolger angekündigt, der genau da weitermacht, wo der Erstling aufgehört hat: 42 Rennstrecken (darunter auch gespiegelte Varianten) aus den PSone-Klassikern *Ridge Racer*, *Rage Racer* und *Ridge Racer Type 4* sowie 62 Fahrzeuge sind angekündigt und das dreistufige Nitro-System des Vorgängers wird beibehalten. Da verwundert es nicht, dass die ersten Bilder dem ersten Teil zum Verwechseln ähnlich sehen. In Japan erscheint das Spiel bereits am 14. September, bei uns soll's im darauf folgenden Quartal so weit sein. (mp)



AKTUELLES AUS USA



HEINRICH
LENHARDT
berichtet.

Zeit der Zweifler

Sommerloch. Nervös surrende Mücken. Angespannt lauert alles darauf, dass irgendwann, irgendwo jemand aufs rote Knöpfchen drückt und die PS3-Produktionsbänder anlaufen. Bis zum Launch im November ist es noch ein Weilchen hin und so vertreiben sich Analysten die Zeit mit Spekulationen. David Cole vom Marktforschungsinstitut DFC Intelligence erregte mit dem Weltuntergangsszenario Aufsehen, dass die PS3 auf dem dritten Platz hinter Xbox 360 und Nintendo Wii enden könnte. Begründung: Über 90 Prozent der potenziellen Kunden würden sich nicht genug um rohe Hardware-Kraft und High-End-Video scheren, um Sonys Hochpreispolitik zu akzeptieren. Für viele Leute hätten die Mitbewerber-Merkmale Xbox Live bzw. Wii-Controller einen nicht geringeren „Wow!“-Faktor. Auf der anderen Seite prognostizieren selbst Sonys Konkurrenten, dass die PS3 im kommenden US-Weihnachtsgeschäft ratzefutz ausverkauft sein dürfte. Die Fan-Basis ist immens und die Treue zur PlayStation-Marke wird durch gehobene Preise sicher geprüft, aber kaum auf breiter Front gebrochen werden. Dass mit einer größeren Auswahl an hochwertiger Software erst einige Zeit nach dem Launch einer Konsole zu rechnen ist, kennen wir noch von Markteinführungen wie bei PS2 oder Xbox 360. Laut der Prognose von DFC Intelligence hat's der Massenmarkt ohnehin nicht mit der nächsten Generation eilig; die große Mehrheit der Kunden wäre nicht vor Weihnachten 2007 zum Kauf einer neuen Konsole bereit. Bis dahin darf die gute, alte PS2 der Nachfolgekonsole ein bisschen die Show stehlen: Glanzvolle Promis wie die zu Halloween (31. Oktober) angekündigte US-Version von *Final Fantasy XII* oder das für Anfang 2007 versprochene *God of War 2* würden jeder Hardware-Generation gut stehen.

GUN Showdown

Cooler Wildwest-Action bald auch für unterwegs

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

Letzten Winter erschien mit Never-Softs *GUN* ein kurzweiliges Action-Spektakel für Heimkonsolen, das vor allem aufgrund des etwas anderen Szenarios, der rundum sehr stimmigen Atmosphäre und der guten Technik punkten konnte. Bereits diesen Herbst dürfen sich Action- und Wildwest-Fans auf die Handheld-Variante *GUN Showdown* freuen, in der die spannende Story des Ur-*GUN* in fünf neuen Missionen fortgesetzt wird. Zudem bietet das Spiel noch einige interessante Mehrspielermodi wie zum Beispiel Deathmatch, Last Man Standing oder Golden Cross, sodass sich mehrere PSP-Besitzer gegenseitig aufs Korn nehmen können. Abgerundet wird das Ganze durch eine Reihe unterhaltsamer Minispiele, mit denen man sich zwischendurch auf die Zeit vertreiben kann. Nachdem die Heimfassung des Western-Action-Titels bereits systemübergreifend Hit-Wertungen absahnen konnte, werden wir die PSP-Fassung in den nächsten Monaten natürlich ganz besonders aufmerksam im Auge behalten. **(te)**



MOBIL MIT 1 PS Natürlich dürfen Pferde als Fortbewegungsmittel auch bei der Handheld-Variante nicht fehlen. BILD: ACTIVISION



MEHRSPIELERFREUNDLICH In den Mehrspielermodi können Sie via WLAN gegen Freunde antreten. BILD: ACTIVISION

NEWS-TICKER



US-TERMIN *Final Fantasy XII* soll am 31. Oktober in den USA erscheinen. Game-Stop und EB Games werden exklusiv eine Collector's Edition anbieten, die in einer besonderen Verpackung eine Bonus-DVD mit Trailern, Interviews, einer Bildergalerie und Featurettes zur Serie beinhalten wird.

SEGA-SAMMLUNG In den USA erscheint im November die *Sega Genesis Collection* für PS2 und PSP. Enthalten sein sollen unter anderem die Sega-Mega-Drive-Klassiker *Ecco the Dolphin*, *Sonic the Hedgehog*, *Shinobi II* und die *Golden Axe*-Trilogie sowie *Altered Beast* und die wenig bekannte 2D-Umsetzung von *Virtua Fighter 2*. Leider ist noch nicht sicher, ob die Sammlung auch in Europa erscheint.

Crusty Demons

Crashlastige Alternative zu Tony Hawk



SPORT/RENNSPIEL | Hersteller: Deep Silver/Red Mile Entertainment, Termin: September, Web: www.redmileentertainment.com

Das britische Entwicklerteam Climax hat schon mit Titeln wie *ATV Quad Power Racing 2* und *Rally Fusion* Motorsport-Erfahrung gesammelt. Bei *Crusty Demons*, dem Spiel zur gleichnamigen Motorrad-Stunttruppe, soll es etwas weniger ernsthaft zugehen: Obwohl ein Drittel der Levels „normale“ Rennstrecken sind, ist ein Großteil des Spiels eher eine Art *Tony Hawk's Underground* auf Motorrädern, bei dem es derber zur Sache geht. Sehr wichtig sind dabei die schmerzhaft aussehenden Crashes, zu denen jeweils interessante Statistiken wie Blutverlust und gebrochene Knochen eingeblendet werden. Eine erste spielbare Version machte schon einen spaßigen Eindruck, der Preis wird bei günstigen 45 Euro liegen. Mehr zu den Demons finden Sie auf www.crusty.com. **(mp)**



RISIKANTE AKTION Ein Sturz wäre jetzt fatal. BILD: DEEP SILVER



MOTORRAD-MANUAL Vieles erinnert stark an die Tony-Hawk-Serie. BILD: DEEP SILVER

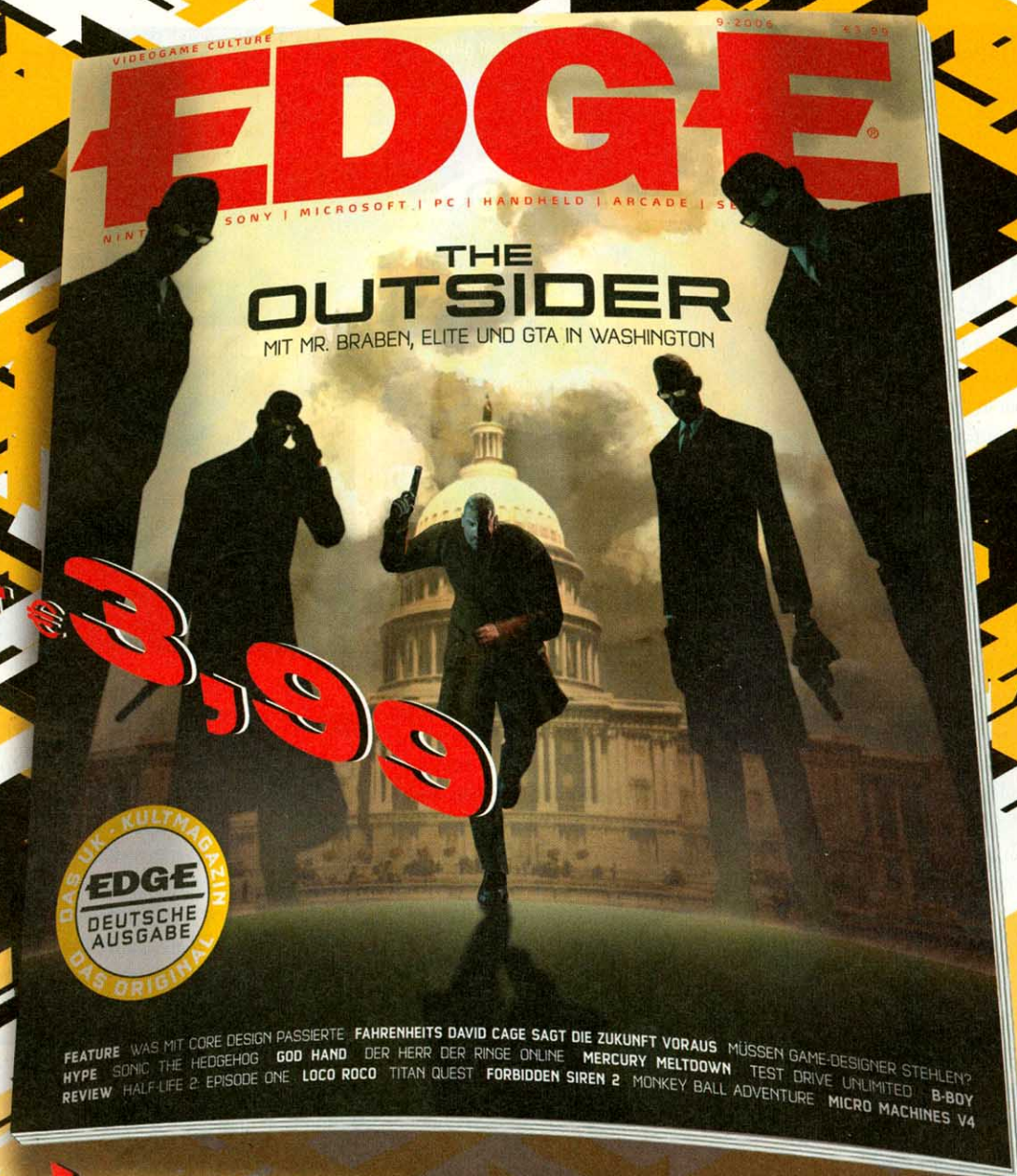
NEWS-TICKER



NA ENDLICH Es wurde ja auch Zeit: *Kingdom Hearts II* wurde endlich offiziell für Europa angekündigt, erscheinen soll das Spiel im Herbst, den Vertrieb übernimmt wie schon bei *Dragon Quest VIII* Koch Media.

PS3-VORVERKAUF Wer jetzt schon die PlayStation vorbestellt, kriegt in vielen Fällen ein Spiel von Sony Computer Entertainment gratis dazu. So beobachtet bei Saturn, Media Markt und auch www.amazon.de. Obwohl Sony noch keine Termine für die Software genannt hat, stehen bei diesen Angeboten folgende Titel zur Wahl, die zum Launch erwartet werden: *Formel 1 2006*, *Motorstorm*, *Genji 2*, *Lair*, *Resistance: Fall of Man*, *SingStar* und *The Eye of Judgement*. Das Angebot gilt übrigens nur für die teurere PS3-Variante, die für 599 Euro eine 60-GB-Festplatte und zusätzliche Anschlüsse bieten wird. Derzeit steht noch nicht fest, ob die günstige 20-GB-Fassung tatsächlich in Europa auf den Markt kommt.

NEUES WIPEOUT Eine Stellenanzeige hat's noch vor der offiziellen Ankündigung des Titels verraten: Sony plant ein neues *WipeOut*-Spiel für die PlayStation 3.



LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Tokyo Game Show 2006

Wie jedes Jahr findet die Tokyo Game Show auch 2006 wieder vom 22. bis 24. September in der japanischen Hauptstadt statt. Dieses Jahr ist sie aber viel bedeutender als die letzten Jahre zuvor – und das nicht nur, weil es das zehnjährige Jubiläum der Messe ist. Besonders für Sony handelt es sich um ein wichtiges Wochenende, da die Messe kurz vor dem Release der PS3 am 11. November abgehalten wird. Letztes Jahr wurden lediglich Filme präsentiert, dieses Jahr stehen die ersten spielbaren Versionen ins Haus. Auch die ersten Dritthersteller werden wohl neue Produkte für die Next-Gen-Konsole ausstellen. Derzeit sind bereits 134 Unternehmen registriert, die auf der Messe präsent sein werden. Neben Sony stehen natürlich alle großen Namen der Branche wie Sega, Square Enix, Bandai Namco, Capcom, Tecmo und Koei auf der Liste.

Auch Microsoft will sich blicken lassen. Doch da die Xbox 360 in Japan schon tot war, bevor sie richtig aufleben konnte, sind die Erwartungen und das Interesse an Microsofts Auftreten eher gering. Bei Nintendo wird es ähnlich aussehen, hier aber aus einem anderen Grund: Der Software-Riese hat bislang noch nie an der TGS teilgenommen. Da es von offizieller Seite keine neuen Informationen zu Wii geben wird, werden sich wohl auch Dritthersteller mit der Präsentation von Spielen für die innovative Konsole zurückhalten. Somit hat Sony eine hervorragende Ausgangssituation für seine heiß erwartete Next-Gen-Konsole, wird den Großteil der Messe für sich beanspruchen und hoffentlich zahlreiche Gamer von den Qualitäten der PS3 und der gezeigten Spiele überzeugen können.



Metal Slug 3D

Der 2D-Shooter im 3D-Gewand



ACTION | Hersteller: SNK Playmore, Termin: Erhältlich (Japan), Web: www.snkplaymore.co.jp

Nicht nur die Tokyo Game Show wird zehn Jahre alt, auch die kultige *Metal Slug*-Serie feiert dieses Jubiläum. Und wie viele andere „alte“ Serien schafft es das Ballerspiel zu so einem besonderen Anlass in die dritte Dimension. Die Fangemeinde war skeptisch, da viele Oldschool-Spiele mit der 2D-Grafik auch ihren Charme verlieren. In diesem Fall ist es den Entwicklern aber gelungen, das typische *Metal Slug*-Feeling gut rüberzubringen. Das



ALLES BEIM ALTEN Wie gewohnt kracht und rumst es gewaltig. BILD: SNK PLAYMORE

beginnt schon mit der Charakterriege. Wie immer spielt man als Marco oder einer seiner Kumpare. Diesmal müssen diese aber erst freigespielt werden. Ebenfalls neu ist, dass man für besiegte Gegner Skill Points sammelt, durch die man neue Spezialfähigkeiten erlernt. Auch das Panzerfahren wurde erweitert. So darf man sein Gefährt ausbauen, indem man in den Levels versteckte Fahrzeugteile und Blaupausen sammelt. (wh/cs)

Create Your Own Robot

Hier kommen Hobby-Mechatroniker voll auf ihre Kosten.



SIMULATION / BEAT 'EM UP | Hersteller: D3 Publisher Inc., Termin: August (Japan), Web: www.d3p.co.jp

Japaner sind für ihre Begeisterung für riesige, futuristische Kampfroborer bekannt. Dieser Titel rückt das Genre in ein wenig anderes, spricht: realistischeres Licht. Man übernimmt die Rolle eines Mechatronik-Studenten, der Einzelteile für einen Roboter baut und diese zusammensetzt. Das Ergebnis kommt dabei an Roboter heran, wie sie heute bereits gebaut werden. Um dieses Ziel zu erreichen, muss man aber erst einmal an Vorlesungen und Seminaren teilnehmen, um sich das nötige Wissen anzueignen. Wie im echten Leben kann man sich dabei auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Damit der langweilige Uni-Alltag auch über längere Zeit motiviert, gibt es über 260 verschiedene Bauteile zu entdecken. Hobby-Bastler können also eine immense Anzahl an Kombinationen austüfteln und so ihren Traum-Robo zusammenschustern. Und

um dem Ganzen dann wieder eine Prise Action zu verleihen, darf man seine Kreation nach der Vervollständigung gegen andere Robos kämpfen lassen. (wh/cs)



REALISTISCH Bei heutigen Robotern muss man auf die Gewichtsverteilung achten. BILD: D3 PUBLISHER INC.

Portable Island

Urlaub auf Balkonien wird jetzt noch schöner!

ADVENTURE | Hersteller: Bandai Namco, Termin: 20. Juli (Japan), Web: www.bandainamco.co.jp

Talkman hat gezeigt, dass die PSP nicht nur zum Spielen, sondern auch für nützliche Anwendungen taugt. *Portable Island* ist wieder etwas komplett anderes, Bandai Namco beschreibt den Titel selbst als „Relaxation Tool“. Der Spieler hat hier seine eigene Insel, auf der er tun und lassen darf, was er will. So kann man sein virtuelles Alter Ego in einer Hängematte parken, beim Angeln

ausspannen oder Früchte sammeln lassen, mit denen man später verschiedene Tierarten füttert. *Portable Island* läuft dabei in Echtzeit ab. Wer lange genug wach bleibt, kann sich den Sonnenaufgang also nicht nur am echten Himmel reinziehen, sondern das Spektakel gleichzeitig auf dem PSP-Bildschirm begutachten. Dank eines Foto-Features kann man solche Momente auf dem



Memory-Stick abspeichern und die Bilder auf den PC übertragen. Andererseits geht es aber auch: Wer MP3s auf den Memory Stick lädt, kann sich diese im Spiel anhören. (wh/cs)

Tales of Destiny

Überarbeiteter Klassiker

ROLLENSPIEL

Hersteller: BANDAI NAMCO,
Termin: Winter (Japan),
Web: www.bandainamco.co.jp

Eigentlich erschien *Tales of Destiny*, bis heute einer der beliebtesten Teile der *Tales*-Reihe, bereits 1997 auf der PSone. Derzeit werkelt Bandai Namco an einem Remake für die PS2. Und mit Remake meinen wir nicht etwa eine lieblose Neuauflage mit leicht verbesserter Optik. Bandai Namco verpasst dem Spiel neben einem Facelifting eine komplette Generalüberholung und wird auch das Gameplay mitsamt Kampfsystem verbessern. Um die Story ebenfalls dynamischer zu gestalten, wird der Text teilweise umgeschrieben, ganze Episoden neu hinzugefügt und das Ganze anschließend mit erfahrenen Sprechern vertont. Dennoch sollen Charaktere und Story im Grunde gleich bleiben. Das ist wohl auch der einzige Grund, warum man hier von einem Remake und nicht von einem komplett neuen Spiel spricht. (wh/cs)



GOLDIG Die 2D-Grafik der Reihe sah schon immer hübsch aus. BILD: BANDAI NAMCO

Tales of the World: Radiant Mythology

Eine komplett neue Tales-Episode



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

Neben dem *Tales of Destiny*-Remake für die PS2 wurden auch drei *Tales*-Spiele für die PSP angekündigt: Neben je einer *Tales of Destiny*- und *Tales of Fantasia*-Version wird es mit *Tales of the World* auch eine komplett neue Episode der Reihe geben. Das Besondere daran ist, dass man sich zum ersten Mal einen Recken in einem Editor selbst zusammenbasteln darf. Je nachdem, welche Charakterklasse man wählt, ändern sich auch einige Nebenquests im Spiel. Es wird aber auch Gastauftritte früherer Charaktere geben, die man sogar in die Gruppe aufnehmen kann. Gekämpft wird aber nicht mit dem serientypischen Kampfsystem, sondern mit der erweiterten Version aus *Tales of the Abyss*, in der man sich völlig frei über das Schlachtfeld bewegt. (wh/cs)



TALES-KLASSIKER Alte Bekannte dürfen ebenfalls mitkämpfen. BILD: BANDAI NAMCO



EDITOR Zum ersten Mal darf man sich sein Anime-Ebenbild erstellen. BILD: BANDAI NAMCO

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS2)

Ape Escape: Million Monkeys	Action	13. Juli
Fighting Beauty Wu-Long	Action	22. Juni
Persona 3	Rollenspiel	13. Juli
Valkyrie Profile 2	Rollenspiel	22. Juni
Xenosaga: Episode III	Rollenspiel	9. Juli

Zuletzt erschienen (PSP)

A-Train with Lisia	Simulation	22. Juni
Brave Story	Action	6. Juli
Quiz Gundam	Geschicklichkeit	13. Juli
Tekken Dark Resurrection	Beat 'em Up	6. Juli

Erscheint demnächst (PS2)

God Hand	Action	14. September
Growlanser V Generations	Taktik-RPG	3. August
Kinniku Man Muscle Gran Prix MAX	Wrestling	27. Juli
Metal Slug 6	Action	27. Juli
Wrestle Kingdom	Wrestling	20. Juli

Erscheint demnächst (PSP)

Bomberman Portable	Geschicklichkeit	20. Juli
Guilty Gear Judgement	Beat 'em Up	24. August
Let's become a Pilot!	Simulation	7. September
Moto GP	Rennspiel	24. August
Ultra Ghouls & Ghosts	Action	3. August

NEWS-TICKER

JÄHES ENDE Erinnern Sie sich an unsere Vorschau zu *Dirge of Cerberus*, dem *Final Fantasy VII*-Shooter? Noch bevor es einen PAL-Termin gibt, macht Square Enix in Japan bereits die Online-Server für den Multiplayer-Modus dicht. Nach dem 29. September darf nur noch offline geballert werden.

RIDGE RACERS 2 Bandai Namco bringt einen Nachfolger zum extrem populären PSP-Ableger der *Ridge Racer*-Serie. Die Strecken sind diesmal aus *Revolution*, *Rage Racer* und *Type 4* übernommen. Im Multiplayer-Modus sollen diesmal bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können.

KANGAERU EXIT Taito arbeitet an einem Nachfolger zum auch hierzulande erschienenen PSP-Adventure *Exit*. Insgesamt 110 neue Levels sorgen für Tüftel-Nachschub.



Kunstvoll, konfus, Kojima –
wie fast 20 Jahre Metal Gear die Videospielwelt veränderten!

Die Metal-Gear

VON UDO CRNJAK, UWE HÖNIG & MAIK BÜTEFÜR

PSONE
1999



BILD: PLAYZONE

METAL GEAR SOLID

Neun Jahre mussten Fans der *Metal Gear*-Serie auf einen neuen Teil warten, der für Sonys PlayStation erschien. Der Sprung in die 32-Bit-Ära verlieh der Reihe ihren eigentlichen Glanz. *Metal Gear Solid* griff das altbewährte Game-

play auf, führte erstmals eine Ego-Perspektive ein und garnierte es mit einer bombastischen Präsentation. Zum ersten Mal verschmolzen Videospiel und Film derart überzeugend. Der Plot um Big Boss und die FOXHOUND-Organisation gilt als eine der spannendsten Erzählungen, die man in Videospielen je erlebt hat. Grandios! Noch im selben Jahr erschien das Add-on *Metal Gear Solid: Special Missions* mit über 300 Trainingsmissionen.

MSX

1990



BILD: KONAMI

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

Der zweite Teil auf dem MSX ist – trotz der *Metal Gear*-Thematik – nicht identisch mit der NES-Fassung (*Metal Gear Solid 2: Snake's Revenge*). Unter Fans gilt dieser Teil als wahre Fortsetzung der Serie. Die Grafik wurde verbessert und gelungene Neuerungen bzw. spätere Markenzeichen wie Solids Radar standen dem Spieler erstmals zur Verfügung. Das Gameplay erfuhr eine konsequente Weiterentwicklung und der Fokus lag im Unterschied zu *Metal Gear 2: Snake's Revenge* auf dem NES weiterhin auf „schleichen statt schießen“.

METAL GEAR

Vor 17 Jahren begann Solid Snakes Karriere auf dem MSX-Computer und kurze Zeit später wurde das Spiel für das NES umgesetzt. Schon im ersten Teil zog Elitesoldat Solid Snake alleine in den Kampf, um die geheime Waffe Metal Gear, in den Händen von Oberbösewicht Big Boss, zu zerstören und den Weltfrieden zu erhalten. Erstmals in einem Actionspiel war taktisches Vorgehen oberstes Gebot. Wer wild drauflosballerte, bekam meist vorzeitig den „Game Over“-Bildschirm zu sehen.

1987

MSX/NES



BILD: KONAMI

-@Story

Das Jahr 1987 war die Geburtsstunde eines bis heute bestehenden Phänomens. Damit ist nicht etwa die Inbetriebnahme des Privatsenders Eureka TV, dem heutigen Medienriesen ProSieben, gemeint. Mit dem Erscheinen von *Metal*

Gear für den MSX-Computer wurde der Grundstein für eine über mehrere Konsolengenerationen andauernde Geschichte gelegt, die Millionen Spieler faszinierte und es auch heute noch tut. Im Jahr 1999 schließlich traf *Metal* →

Sensibler Superstar

Der Erfinder von Solid Snake hat noch mehr auf dem Kasten!

1963 in Tokio geboren, entdeckte Hideo Kojima früh seine Begeisterung für Filme. Eine Karriere als Filmregisseur war dementsprechend Kojimas größter Wunsch, doch der Einstieg in diese Branche ist alles andere als leicht. 1986 heuerte er bei Konami an und arbeitete zunächst an Spielen für den MSX-Computer. *Penguin Adventure* war der erste Titel, zu dem Hideo Kojima seinen Anteil beitrug, doch der erste persönliche Meilenstein war *Metal Gear*. Das von Kojima erdachte und kreierte Spiel war der Grundstein für den Erfolg der Serie und wurde später für Nintendos NES umgesetzt. Auch der Nachfolger *Metal Gear 2: Solid Snake* erwies sich als großer Publikumserfolg. Doch den Aufstieg vom ambitionierten Entwickler zum Superstar der Videospielindustrie vollzog Kojima erst 1998 mit *Metal Gear Solid*. Der PlayStation-Hit schlug auf der ganzen Welt ein wie eine Bombe und gilt seitdem nicht nur als Begründer des Stealth-Genres in 3D, sondern verhalf Sonys Konsole auch zu einer exklusiven Marke mit enormem Bekanntheitsgrad. Mittlerweile betätigt sich Kojima auch als Produzent (*Zone of the Enders*) und entwickelt neben Spielen der *Metal Gear*-Reihe auch andere Titel – doch eigentlich ist ein

Metal Gear ohne die Mitarbeit von Hideo Kojima undenkbar. Umso interessanter ist es da, dass der kreative Kopf schon mehrmals ankündigte, beim nächsten Spiel der Reihe nicht mehr involviert zu sein. Bislang blieb es eine leere Drohung, mal sehen was nach *Metal Gear Solid 4* passiert. Recht persönliche Einblicke in seinen Alltag erlaubt der Design-Papst übrigens in seinem eigenen Blog, der sogar auf Englisch verfügbar ist. Unter http://www.blog.konami.jp/gshideoblog_e/ können Sie Hideo Kojima von seiner privaten Seite kennen lernen.

BILD: KONAMI

GBC
2000



BILD: N-ZONE

METAL GEAR SOLID

In Europa unter dem Titel der PSone-Version veröffentlicht, erschien die tragbare Adaption in Japan unter dem Namen *Metal Gear Ghost Babel*. Trotz gleichen Namens hatte Konami ein eigenständiges Spiel geschaffen. Erneut war es Snakes Aufgabe, eine verbesserte Variante von *Metal Gear* ausfindig zu machen und zu vernichten. Ungeachtet der technischen Einschränkungen des Game Boy Color behielt man das traditionelle Stealth-Gameplay bei und schuf eine grandiose Handheld-Version.

→ *Gear Solid* mit der Mischung aus spannungsgeladenem Story-Telling und überzeugendem Stealth-Gameplay genau den Nerv der Zeit und feierte immense

PS2
2002



BILD: PLAYZONE

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Eine terroristische Organisation hat die atomare Superwaffe *Metal Gear Ray* gestohlen und ruft somit Solid Snake erneut auf den Plan. Das bewährte Gameplay wurde beibehalten und unter anderem mit der Möglichkeit, jederzeit aus der Ego-Perspektive eine Waffe abzufeuern, weiter verfeinert. Die geniale, filmartige Präsentation, atemberaubende Lichteffekte und eine spannende Story machten aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* einen würdigen Nachfolger und zeitlosen Klassiker.

Erfolge. Was aber macht die Serie zu etwas derart Besonderem? Wodurch bleibt die Faszination der Reihe über Jahre hinweg bestehen?

Eine der fundamentalen Säulen des *Metal Gear*-Universums ist ohne Zweifel die Hintergrundgeschichte. Hideo Kojima hat es geschafft, durch das geschickte

Verknüpfen konstruierter Story-Elemente mit dem realen Geschichtsverlauf die Faszination seiner Kreation zu verstärken. Naked Snakes Abenteuer in *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* etwa findet zur Zeit des Kalten Krieges statt. Der gefürchtete Millennium-Bug diente den Entwicklern ebenfalls als Ideengeber für eine alles

2003
PS2/XBOX



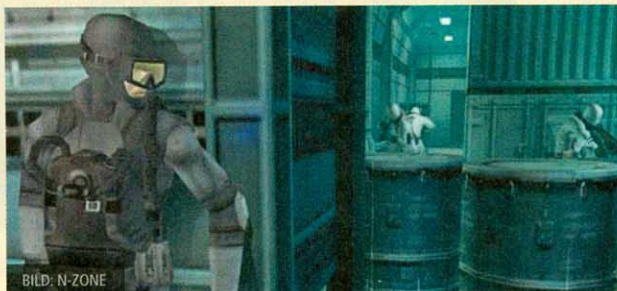
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Metal Gear Solid 2: Substance war – ähnlich wie die Special Missions für die PSone – kein direkter Nachfolger, sondern enthielt zusätzliches Material. Alternative Missionen, die so genannten Snake Tales, welche interessante Hintergrundinformationen über Solid Snake verbargen, und die aus der PSone-Variante bekannten VR-Missionen sorgten für Abwechslung. Sogar auf einem Skateboard durften bekannte Umgebungen unsicher gemacht werden. Außerdem enthielt der Titel den kompletten zweiten Teil für die PS2.

GC
2004

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Snakes einziger Auftritt auf Nintendos GameCube war ein echter Leckerbissen für Fans. Auf den ersten Blick ein schnödes Remake von *Metal Gear Solid*, doch bei genauerem Hinsehen eine komplette Neuinszenierung. Brillante Zwischensequenzen von Japans Kultregisseur Ryuhei Kitamura und viele Gameplay-Elemente des zweiten Teils machten *The Twin Snakes* zu einem Pflichttitel, selbst für Kenner des Originals.



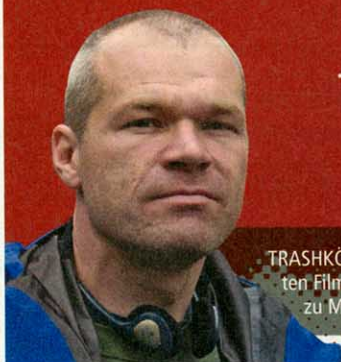
beeinflussende Informationsflusskontrolle und -zensur. Diese beiden Beispiele zeigen ein weiteres Geschick Hideo Kojimas. Durch die zeitlich parallele Ansiedlung und gezielte Einarbeitung diverser Themen in seine Story macht er sich die

Ängste der Menschen zunutze. Komplote durch oder gegen die US-Regierung, die (wieder wachsende) Bedrohung durch Atomkraft, die Problematik im Nahen Osten und Diskussionen über das Klonen und Gentherapie sind Themen von

Schmoll doch, Boll!

Gerüchte über eine Verfilmung von *Metal Gear Solid* sind so alt wie der PlayStation-Klassiker selbst, doch jetzt kommt endlich Bewegung ins Spiel!

Eine Newsmeldung auf Yahoo.com versetzte Fans der Reihe in helle Aufregung. Angeblich hätte Uwe Boll (Regisseur von so umstrittenen Filmen wie *House of the Dead* und *Alone in the Dark*) einen Drehbuch-Entwurf von Konami zugeschiedt bekommen und würde das Projekt „*Metal Gear Solid-Film*“ in Erwägung ziehen. Die Reaktionen der Videospieler waren gemischt, die von Hideo Kojima dagegen sehr deutlich. „Lassen Sie mich eins ganz klar stellen: Herr Uwe Boll wird keinen *Metal Gear Solid-Film* drehen!“ Doch das Projekt *Metal Gear Solid* auf der großen Leinwand ist noch lange nicht gestorben. „Es hat lange gedauert, aber es ist zu einer Einigung gekommen – ein *Metal Gear Solid-Film* ist beschlossene Sache“, sagt Kojima. Irritierenderweise will Kojima nicht selbst das Drehbuch schreiben, geschweige denn Regie führen. Doch der Einfluss der Entwicklerlegende sollte groß genug bleiben, um Fans wie Filmfreunden ein mitreißendes Erlebnis bieten zu können. Eine 1:1-Umsetzung eines Spiels ist nicht geplant, Atmosphäre und Setting sollen aber beibehalten werden. Details zum Drehstart, der Besetzung oder dem Regisseur sind noch nicht bekannt. Vor 2008 ist nicht mit einem Kinostart zu rechnen. Dann aber erwartet uns nicht etwa ein komplett computergenerierter Film, sondern Solid Snake aus Fleisch und Blut.



TRASHKÖNIG Uwe Boll dreht am liebsten Filme zu Videospielen – aber nicht zu *Metal Gear Solid*. BILD: WIDESCREEN

besonderer Brisanz. Letzten Punkt macht Hideo Kojima sogar zu einem zentralen Element seiner Story. Solid, Liquid und Solidus Snake sind die „Söhne“ von Big Boss, die im Rahmen des Projektes „Les Enfants Terribles“ entstanden. Der in *Metal Gear Solid* entbrannte Konflikt zwischen Solid und Liquid, der ein

Zeitgeschichte

Um die Geschehnisse der Reihe im chronologisch richtigen Ablauf zu erleben, müssten Sie die Spiele in dieser Reihenfolge zocken.

1964

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

1970

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

1995

METAL GEAR

1999

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

2005

METAL GEAR SOLID

2007 – 2009

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

20XX

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS



2005

PSP

METAL GEAR ACID

Metal Gear AcId war einer der Launch-Titel für die PSP. Und was würde sich der Fan mehr wünschen als ein neues *Metal Gear*-Spiel zum Start einer Konsole? Allerdings sorgte der Titel für große

Aufregung im Fanlager, denn statt in Echtzeit umherzuschleichen, steuert man Snake durch den Einsatz von Spielkarten. Das Grundkonzept war dennoch kurzweilig und machte Spaß. Leider merkte man dem Titel an, dass die Entwickler nicht allzu viel Erfahrung mit diesem Genre hatten, da die Steuerung unnötig kompliziert war.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Der dritte Teil der berühmten Serie versetzte Sie in die 60er-Jahre, mitten in die Blütezeit des Kalten Krieges. Die Entwickler rund um Mastermind Hideo Kojima haben dabei sehr geschickt geschichtliche Tatsachen der damaligen Zeit mit eigenen Einfällen verknüpft und damit eine glaubwürdige und ungeheuer spannende Hintergrundgeschichte erschaffen. Die Tatsache, dass es sich bei der Story auch noch um den Ursprung des *Metal Gear*-Universums handelt, erhöht die Faszination bei eingefleischten Fans noch zusätzlich.



2005

PS2



2006

PSP

METAL GEAR ACID 2

Mit *Metal Gear AcId 2* bügeln die Entwickler die etwas misslungene Steuerung des Vorgängers aus und spendieren dem Titel obendrein eine komplett neue Präsentation. Jetzt erstrahlt Snake in cooler Cel-Shading-Optik. Das ausgefallenste Feature der stylischen Präsentation war aber der 3D-Modus. Durch eine mitgelieferte 3D-Brille, die man auf die PSP setzte, erschien das Spielgeschehen in echtem 3D! Dank diesem Goodie konnte man sogar Videosequenzen aus anderen Serientiteln aus einer völlig neuen „Perspektive“ begutachten.



→ krankhaftes Geltungsbedürfnis und ein sehr großes Gewaltpotenzial besitzt, wird zum eigentlichen Zentrum der Serie – sogar über Liquids Tod hinaus.

Die Verwendung klassischer Bestandteile des Krimi-Genres ist ein weiteres

Kernelement der *Metal Gear Solid*-Saga. Hideo Kojimas Hauptfiguren agieren in einem Netz aus Täuschung, Verrat und Intrigen und bieten dem Spieler somit eine filmreife Spannung. Die Präsentation bewegt sich auf einem ähnlichen, wenn

nicht sogar höheren Niveau. Mit *Metal Gear Solid* zeigte Kojima erstmals das Potenzial, das in der Verknüpfung von Videospiel und Film steckt. Dank der zusätzlichen technischen Brillanz verfügt die Serie zudem über das perfekte Mittel,

2006

PSP



BILD: KONAMI

METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Basierend auf den Comicbüchern von Ashley Wood, erscheint mit der *Digital Graphic Novel* ein außergewöhnliches „Spiel“ für die PSP. Anhand der Story von *Metal Gear Solid* (PSOne) bekommen Fans und solche, die es werden wollen, einen umfassenden Überblick über die Ereignisse und Verschwörungen der Serie. Die in eindrucksvollen Bildern präsentierte Story können Sie wie einen Film an sich vorüberziehen lassen oder per Knopfdruck pausieren, um die letzten Szenen nach so genannten Gedächtnisfragmenten zu durchsuchen. Rund 300 dieser Elemente lassen sich anschließend in einer Art 3D-Matrix miteinander verketteten, um an noch mehr Informationen zu gelangen. Ein außergewöhnliches Konzept, dass vor allem Fans der ersten Stunde begeistern dürfte. Der spielbare Comic erscheint im September 2006 für 19,95 Euro.

*Coming Soon!***2006**

PS2

**METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE**

Ähnlich wie bei *Metal Gear Solid 2: Substance* haben sich Hideo Kojima und sein Team auch beim dritten Teil der Serie für eine spezielle Bonusversion von *MGS 3* entschieden. Neben einigen Goodies wie dem Duell-Modus, in dem man die Bosskämpfe aus *MGS 3* nachspielen darf, und einer Film-Collage aus allen Videosequenzen der Story enthält die *Subsistence*-Fassung auch noch einen gelungenen Online-Modus und eine brandneue Third-Person-Kamera, mit der man sich erstmals in der Geschichte der Serie frei umblicken kann. Einen ersten Spielbericht finden Sie ab Seite 26.

2007

PS3

**METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**

Der 15-Minuten-Trailer auf der E3 sorgte bei Fans der Serie für erhöhten Speichelfluss, zittrige Finger und jede Menge überraschte Gesichtsausdrücke. Ein ergrauter Hauptdarsteller, die Rückkehr von Raiden, ein komplett neues Setting und natürlich jede Menge cool inszenierter Action. Alle neuen Infos zum Spiel lesen Sie ab der Seite 24.

2006

PSP

**METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS**

Das Kartenspiel *Metal Gear Ac!d* konnte nicht alle Fans zufrieden stellen, ein „richtiges“ *Metal Gear Solid* musste her. Konami ließ sich nicht lange bitten und präsentiert noch in diesem Jahr das erste vollwertige Händheld-*Metal Gear* in 3D. Mehr zum Titel erfahren Sie ab Seite 28.

um Außenstehende auf die Serie aufmerksam zu machen und Fans immer wieder aufs Neue zu faszinieren. Die Folge: Über 19 Millionen Einheiten konnten allein von der *Metal Gear Solid*-Reihe verkauft werden. Vielleicht ist es aber auch einfach nur Kojimas Hingabe als Game-Designer und Director, die sein Lebenswerk zu einem festen Bestandteil der Videospielkultur macht. ■

>> Im Rahmen der Story muss



HIDEO KOJIMA
BILD: PLAYZONE

Interview mit Hideo Kojima, Producer/Director bei Kojima Productions und Schöpfer der Metal-Gear-Solid-Serie

Während der E3 hatten wir Gelegenheit, Hideo Kojima (der übrigens nicht Englisch spricht) ein paar interessante Aussagen zum neuesten MGS 4-Trailer und dem Metal Gear-Universum zu entlocken. Bei seinem Übersetzer handelte es sich um keinen Geringeren als Aki Saito, seines Zeichens Senior-Manager beim Europe Business Department von Konami. Damit wird unterstrichen, welch hohen Stellenwert Mr. Kojima bei Konami genießt.

Was hat es mit dem neuen Tarnsystem auf sich?

Das alte Camouflage-System in *Metal Gear Solid 3* beinhaltet die Standard-Möglichkeit einer Tarnung: Die Kleidung wird so ausgewählt, dass sie aufgrund der verwendeten Farben und Muster mit der Umgebung verschmilzt. Bei *MGS 4* wird ein gänzlich neues Tarnsystem eingeführt (OctoCam), das auf den Fähigkeiten eines Oktopus in der freien Natur aufbaut. Diese eindrucksvollen Lebewesen werden auch „Ninja der Meere“ genannt. Sie sind in der Lage, durch die Veränderung ihrer Hautfarbe und Körperform komplexe Strukturen der näheren Umgebung nachzuahmen, und beherrschen damit ein nahezu perfektes Täuschungsmanöver, um sich vor Feinden zu schützen.

In *Metal Gear Solid 4* wird der Spieler die meiste Zeit auf dem Schlachtfeld inmitten ausschweifender Kriegssituationen verbringen. Hier ist es nicht ratsam,

sich unter einer Kartonbox zu verstecken – man kann es tun, aber die Chancen, dass die Deckung zerstört wird, sind unheimlich groß. Wenn sich der Spieler bei *MGS 4* verstecken möchte, muss er sich lediglich für einen Augenblick an eine Wand lehnen und das OctoCam-System einschalten. Die fortschrittliche Technik scannt die Umgebung und überträgt die Daten auf Snakes Anzug, der anschließend die exakte Farbe und Musterung des Mauerwerks annimmt.

Das System ist allerdings nicht unfehlbar. Es funktioniert nur richtig, wenn der Spieler sich nicht bewegt. Sobald Snake aufsteht oder umherläuft, wird der Effekt vermindert, da die OctoCam immer einige Sekunden Zeit benötigt, um die Umgebung perfekt auf dem Anzug abzubilden.

In letzter Zeit erschienen unheimlich viele Spiele rund um das Metal Gear-Universum und dieser Trend wird sich fortsetzen. Könnten Hardcore-Fans der Serie möglicherweise dadurch abgeschreckt werden?

Diese Angst teile ich nicht, schließlich dauert es momentan rund drei Jahre, um einen neuen Teil der MGS-Serie zu entwickeln. Selbst für Hardcore-Fans ist diese Zeitspanne bis zum nächsten Spiel beinahe zu lange, weshalb wir zwischen durch die *Subsistence*-Version veröffentlichen und mit dem eher strategischen Kartensystem einen neuen Spielansatz auf der PSP realisierten. Wir glauben, dass wir mit diesem Vorgehen sowohl

den Mainstream-Markt als auch die Hardcore-Fans zufriedenstellen können.

Der neue PS3-Controller enthält zugunsten eines Motion-Sensors keine Vibrationsfunktion. Inwiefern werden die neuen Steuerungsoptionen auch bei MGS 4 verwendet?

Sony hat sich erst spät dazu entschlossen, einen Motion-Sensor zu integrieren, und ich konnte mir noch keine detaillierten Gedanken darüber machen, wie wir diese Steuerungsoption in *MGS 4* umsetzen. Beispielsweise wäre es möglich, die Leibesvisitation von ausgeschalteten Gegnern durch Rütteln des Controllers zu bewerkstelligen. Außerdem könnten wir das Umschauen in der Ego-Ansicht ebenfalls über den Motion-Sensor abwickeln. Wenn ich nach der E3 wieder in Japan bin, werden wir uns genau überlegen, welche neuen Steuerungsarten wir letztendlich implementieren werden.

Wird es ein Metal Gear Solid für Nintendos Wii geben?

Ich bin beeindruckt von dem Wii-Controller, der neben einem Bewegungssensor auch noch eine Vibrationsfunktion und einen Lautsprecher enthält. Es reizt mich, etwas für Nintendos Wii zu entwickeln. Allerdings kein *Metal Gear Solid*; denn diese Serie ist auf die PlayStation und das PlayStation-Publikum zugeschnitten. Wenn wir ein Spiel für Wii entwickelten, würden wir es für Wii optimieren, ähnlich wie wir die *Acid*-Serie an die Gegebenheiten der PSP angepasst haben.

SNAKE EINFACH STERBEN.

Was halten Sie von der PS3-Hardware?

Generell bin ich mit der PS3-Hardware sehr zufrieden, aber ich stoße auch immer wieder auf Schwierigkeiten. Wir müssen uns natürlich Gedanken über die technischen Details, die Grafik und den Sound machen. Aber ich als Spieldesigner möchte in erster Linie unterhaltsames Gameplay entwickeln. In dieser Beziehung öffnet die PS3 viele Tore, die auf der PS2-Hardware verschlossen waren. Es macht mir Spaß, diese Möglichkeiten zu erforschen, auch wenn es hart sein kann.

Wird Raiden ebenfalls spielbar sein?

In *Metal Gear Solid 4* wird Snake der einzige spielbare Charakter sein. Raiden kommt lediglich als Nebenfigur vor.

Neben den bereits erschienenen Acid-Teilen wird es mit *Portable Ops* bald ein „richtiges“ *Metal Gear Solid* für die PSP geben. Wie funktioniert das Rekrutierungssystem und welche klassischen Charaktere werden enthalten sein?

Bei *Portable Ops* sammelt man im Storymodus gegnerische Figuren. Außerdem gibt es einige Soldaten, die man nur über Wi-Fi-Spots rekrutieren kann. Und wenn man gegen einen Freund spielt, kann man dessen Charakter gewinnen. Diese Figur darf man dann auch im Storymodus anwählen. Wir haben uns dafür entschieden, so ziemlich alle Charaktere aus *MGS 3* in *Portable Ops* zu implementieren. Die komplette Riege aller MGS-Charaktere wollen wir in das echte MGO-Projekt (*Metal Gear Online*) einbinden. Wir sind uns allerdings noch nicht sicher, ob MGO in *MGS 4* integriert wird oder als eigenständiges Produkt erscheint.

Wird es einen *Metal Gear*-Film im Kino geben?

Nach erfolglosen Gesprächen vor einigen Jahren haben wir jetzt die Verhandlungen mit einigen Filmstudios wieder aufgenommen. Wir möchten auf jeden Fall einen *Metal Gear*-Film machen und hoffentlich können wir bald nähere Details dazu bekannt geben. Es soll definitiv ein echter Hollywood-Blockbuster der Spitzenklasse werden.

Können Sie sich vorstellen, Snake sterben zu lassen?

Ich wäre sehr erleichtert, denn dann müsste ich mir keine weiteren MGS-Spiele mehr ausdenken (lacht). Außerdem würde er ja in unser aller Herzen weiterleben.

In Asien ist es nichts Besonderes, wenn Hauptcharaktere von Geschichten sterben, in Hollywood ist das praktisch verboten. Wenn in Japan eine Hauptfigur stirbt, wird sie zu einer Legende und das wird vom Publikum in der Regel gut aufgenommen. In dem Punkt besteht ein großer Unterschied zur westlichen Kultur. MGS ist aber in den USA und Europa so populär, dass ich mir nicht schlüssig bin, ob ich dem asiatischen Muster folgen sollte. Ich werde mir ansehen, wie die Leute auf den *MGS 4*-Trailer reagieren, und es mir dann überlegen. Die genauen Gründe für seinen Tod kann ich nicht nennen, aber im Rahmen der Story muss Snake einfach sterben ...



» Generell bin ich mit der PlayStation-3-Hardware sehr zufrieden ... «





BILD: KONAMI

Fakten

- Exklusiv für PS3
- Bewegungssensoren des Controllers werden genutzt
- Handlungsorte über die ganze Welt verteilt
- Das Ende des Spiels soll keine Fragen offen lassen.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Abschied von Snake? Hideo Kojima heizt die Gerüchteküche an!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Kaum zwei Monate sind vergangen, seit Konami mit der *Metal Gear*-Reihe wieder einmal Gesprächsthema Nummer eins auf der E3 in Los Angeles war. Ein 15 Minuten langer Trailer verzückte die Fans und sorgte selbst bei Nichtkennern der Reihe für Gänsehaut. Keine Frage, in Sachen Präsentation macht den Entwicklern um Hideo Kojima niemand etwas vor. Leider führt man auch im Bereich der Wartezeiten locker die Ranglisten an und bis *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* endlich im Laden steht, wird noch eine Menge Zeit ins Land gehen. Doch immerhin ließ sich Mastermind Hideo Kojima in zahlreichen Interviews

sehr interessante Fakten entlocken, die unsere und Ihre Vorfreude noch einmal vergrößern sollten.

MEHR ABWECHSLUNG

Wer angesichts des Trailers ein Spiel im Wüstenlook erwartet, wird im fertigen Spiel überrascht, denn Snake soll Einsätze auf der ganzen Welt bestehen. Damit dürfte für mehr grafische Abwechslung gesorgt sein als im Wald- und Wiesen-MGS *Snake Eater* – lediglich der Anfang des Spiels soll im Nahen Osten stattfinden. Snakes neues Tarnsystem OctoCam wird also mehr draufhaben müssen als braune Lehmmauern und sandige Straßen zu simulieren. Der Name des Tarnsystems setzt sich übrigens aus

den Begriffen Octopus und Camouflage zusammen. Kojima ist fasziniert von den Tarnfähigkeiten des Meeresbewohners, möchte aber die im Vorgänger eingeführten Tarnfarben nicht zu den Akten legen. Auch die althergebrachten Möglichkeiten der Gegnertäuschung wie Pappkartons oder andere Kleidung sollen im vierten Teil eine Rolle spielen. Unsicher ist derzeit noch, ob auch das Heilsystem aus *Snake Eater* Verwendung finden wird.

GUT GENUTZTE HARDWARE

Neuerungen sind aber dennoch keine Mangelware. So denkt man derzeit über ein Zeitlimit nach, das die Story begleiten und spannender machen könnte. Ebenfalls in die Überlegungen der Entwickler



PANIK Die Gekko-Roboter sind furchterregende Gegner. BILD: KONAMI

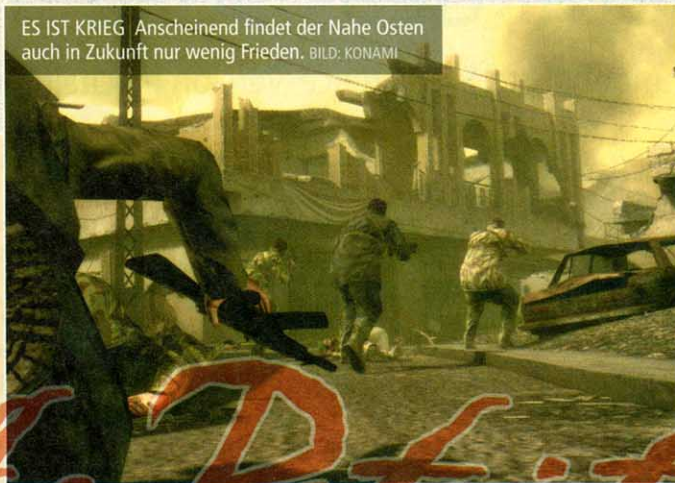


LAGEBESPRECHUNG Solid Snake, Roy Campbell und Hal Emmerich kommen gerade von einer Beerdigung. BILD: KONAMI

FALSCHER EINDRUCK Raiden mag Stöckelschuhe tragen, doch mit den Gekkous macht er kurzen Prozess! BILD: KONAMI



ES IST KRIEG Anscheinend findet der Nahe Osten auch in Zukunft nur wenig Frieden. BILD: KONAMI



Guns of the Patriots

eingebunden ist der neue Controller der PS3 mit Bewegungssensoren. Zwar weiß man bislang noch nicht so genau, wie man das neue Eingabegerät einsetzen möchte, aber traditionell waren die Macher der Serie um originelle Einfälle im Bezug auf die Peripherie noch nie verlegen. Dementsprechend plant man derzeit auch die Möglichkeit einer Verbindung mit der PSP, auch wenn Details dazu noch nicht bekannt sind.

STARKER AUFTRITT

Besonders Spieler von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* dürften angesichts des Auftretts von Raiden im Trailer von *Metal Gear Solid 4* gemischte Gefühle verspürt haben. Der bei japanischen Spielern sehr

geschätzte Charakter, stößt in den USA und Europa auf weniger Gegenliebe. So wählten die Entwickler den wohl besten Zwischenweg: Raiden wird zwar einen Auftritt haben, doch spielbar wird einzig und allein Snake bleiben. Dieser ist zwar ganz schön alt geworden, doch auf das Spielgeschehen soll dieser Umstand keinen Einfluss haben. Befürchtungen, mit Gehhilfe in die Schlacht ziehen zu müssen, sind also unbegründet. Anders sieht's bei der Zukunft der Serie aus. Erneut spricht Kojima vom Abschluss der Reihe und dass er sich nach der Fertigstellung von *Metal Gear Solid 4* anderen Projekten widmen will. Infrage kämen ein dritter Teil von *Zone of the Enders* sowie Projekte für Nintendo Wii oder DS. ■

» Erneut spricht Kojima vom Abschluss der Reihe! «



VORSCHAU

METAL GEAR SOLID 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	2007
Web:	www.konami.jp/kojima_pro

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Fans können ihre Vorbestellung schon mal abschicken und die PlayStation 3 hat 2007 einen sicheren Action-Adventure-Hit zu erwarten.



DEUTSCHLAND-FAN? Dank Snakes neuer Gesichtstarnung konnten wir passend zur WM Farbe bekennen. BILD: PLAYZONE



INFERNO Dieser Endboss spielt mit dem Feuer, bis er an unseren Agenten gerät ... BILD: PLAYZONE

Metal Gear Solid 3 Subsistence

Die aufgebohrte Subsistence-Version erscheint leider erst relativ spät in Europa!



Fakten

- Neue Third-Person-Kamera
- Erstmals mit Online-Modus
- Inklusive Metal Gear und Metal Gear 2
- Natürlicher klingende Dschungel-Sounds

AUTOR: UWE HÖNIG

Mit *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* hat der Erfinder der Serie, Hideo Kojima, ein echtes Meisterstück abgeliefert. Die mitreißende Agenten-Geschichte und die hervorragende Spielbarkeit sprechen eine deutliche Sprache und sorgten für Traumwertungen der internationalen Fachpresse. Manche werden sich jetzt vielleicht fragen: „Wozu brauche ich noch eine weitere Version mit dem Untertitel *Subsistence*?“ Die einfache

Antwort lautet: Weil die Bonus-Features absolut überzeugend sind und nicht nur eingefleischte Fans der Serie überzeugen dürften!

SCHAU MAL EINER AN

Die offensichtlichste Veränderung im Vergleich zum ursprünglichen Spiel ist die neue Kamera. Erstmals in der Geschichte der erfolgreichen Serie dürfen Sie Snake bei seinem Abenteuer über die Schulter schauen und mit dem rechten Analogstick nach Herzenslust die Perspektive

manipulieren. Nostalgiker können aber auf Wunsch auch die bewährte, leicht geneigte Ansicht von oben aktivieren. Allerdings werden nur die wenigsten unter Ihnen auf die neu gewonnene Übersicht durch die Third-Person-Kamera verzichten wollen. Außerdem zeigt die hervorragende *Metal Gear Solid 3*-Grafik-engine erst jetzt, was sie wirklich kann: Die realistische Dschungeloptik kommt nämlich in der Standardansicht von oben nicht annähernd so gut zur Geltung wie bei der *Subsistence*-Version.



AFFENZIRKUS Bei Snake vs. Monkey handelt es sich um eine witzige Affenjagd mit den Hauptdarstellern aus Ape Escape. BILD: PLAYZONE



ERWISCHT! Dank der neuen übersichtlichen Ansicht klappen die Schleichmanöver noch besser als früher. BILD: PLAYZONE

Subsistence

Vorschau | PlayStation 2



» Durch die neue Kamera fühlt man sich bei Subsistence freier als je zuvor. «



VOLLE PACKUNG

Außer der aufpolierten Kamera und einem gelungenen Online-Modus (siehe Kasten) bietet das Spiel noch ein paar weitere Boni, die vor allem den eingefleischten Fans gefallen werden: So sind die beiden allerersten *Metal Gear*-Spiele aus den Achtzigern enthalten und für das witzige Crossover-Game zwischen *Metal Gear* und *Ape Escape* wurden ein paar neue Levels implementiert. Nach dem Durchspielen steht dann auch noch ein Duell-Modus zur Verfügung, bei dem Sie die aufregenden Bosskämpfe einzeln anwählen dürfen. Außerdem können Sie ein „Demo Theater“ freispielen, um die Zwischensequenzen beliebig oft zu genießen. Wem das noch nicht reicht, der sollte einen Blick auf die dritte DVD

der *Subsistence*-Version werfen. Hier finden Sie nämlich ein dreieinhalbstündiges filmisches Meisterwerk in Form der geschickt zusammengestellten Zwischensequenzen des Hauptspiels.

DIE MGS-REVOLUTION

Durch die neue Kamera fühlt man sich bei *Subsistence* freier als je zuvor in einem *Metal Gear*-Spiel. Früher ist man durch die unübersichtliche Perspektive regelrecht über Gegner gestolpert, anstatt sie schleichend zu umgehen oder von weitem zu beobachten. Insgesamt lohnt sich der Kauf also auch für Besitzer von *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* und wer noch gar kein Spiel der Serie sein Eigen nennt, für den ist jetzt die beste Zeit, um in das *Metal Gear*-Universum einzusteigen. Schließlich handelt es sich beim dritten Teil storytechnisch um den Ursprung der komplexen MGS-Geschichte! ■



VORSCHAU

MGS 3 SUBSISTENCE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1 (-8 online)
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Mit neuer Kamera und einem herrlichen Online-Modus erhält die Subsistence-Version ihre uneingeschränkte Daseinsberechtigung!

MGS geht online

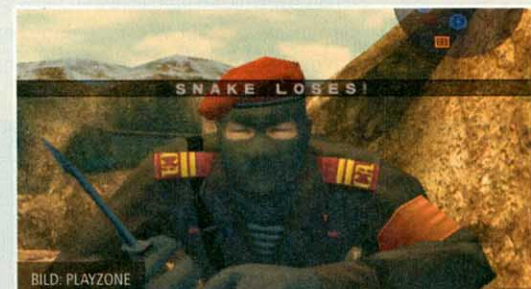
Erstmals können Sie sich im *Metal Gear*-Universum auch online heftige Gefechte liefern!



Beim **Deathmatch** und **Team-Deathmatch** versuchen verfeindete Gruppen, bei den Gegnern so viele Verluste wie möglich zu erzielen. Neben gewöhnlichen Schießereien stehen auch Nahkampfmanöver (Close Quarters Combat) oder das beliebte Pappkartonversteck zur Verfügung.



Die **Capture Mission** ist an das beliebte Capture the Flag angelehnt, bei dem sich zwei Mannschaften gegenseitig eine Flagge abjagen sollen. Allerdings handelt es sich bei dem Objekt der Begierde nicht um eine ordinäre Fahne, sondern um einen kleinen, giftgrünen Frosch!



Bei der **Sneaking Mission** übernimmt ein Spieler die Rolle von Snake. Mit erweiterten Tarnmöglichkeiten soll er ein Objekt zu einem vorgegebenen Kontrollpunkt bringen, während die anderen Mitspieler auf der Jagd nach ihm sind. Wer Snake erledigt, gewinnt und darf in der nächsten Runde dessen Rolle übernehmen.





Metal Gear Solid: Portable Ops

Fakten

- Neue Ansichten (Third-Person- und Ego-Perspektive)
- Umfangreicher Mehrspielermodus
- Inklusive Teamerstellung und Rekrutierungssystem
- Story-Bindeglied im Metal Gear-Universum

Nach dem strategischen Ansatz der Acid-Spiele darf Snake nun wieder zu seinen Action-Wurzeln zurückkehren.

AUTOR: UWE HÖNIG

Bisher wurde das Metal Gear-Universum auf der PSP lediglich durch die strategischen Kartensystem-Spiele der Acid-Reihe vertreten. Für eine Mobilkonsole ist dieser rundenbasierende Spielverlauf sicherlich empfehlenswert, aber die alteingesessenen MGS-Fans wünschen sich dennoch das gewohnte Schleich- und

Action-Gameplay zurück. Mit *Portable Ops* wird dieser Traum zur Realität! Basierend auf den neuesten Mechanismen von *MGS 3 Subsistence* wird das nächste PSP-Abenteuer eine Third-Person-Kamera sowie einen Mehrspielermodus bieten.

STORY-FORTSETZUNG

Die Hintergrundgeschichte schließt direkt an die Ereignisse von *Metal Gear Solid 3*

an und thematisiert die Entwicklung von Big Boss. Zeitlich befinden wir uns im Jahr 1970 als Big Boss FOXHOUND gründet, um die seiner Meinung nach verräterische Einsatzgruppe FOX zu jagen. Diese hat nämlich in Südamerika eine blutige Revolte angezettelt und bezichtigt ihn als Verantwortlichen. Die weiteren Geschehnisse schließen letztendlich die Story-Lücke zum allerersten



LETZTER AUSWEG Die speziellen Kampfmoves des CQC (Close Quarters Combat) sind ebenfalls mit dabei. BILD: KONAMI



HEISSE GEFECHTE ... sind bei Metal Gear Solid: Portable Ops an der Tagesordnung. BILD: KONAMI

» Portable Ops scheint die Serie weiter nach vorne zu bringen. «



GUTE MISCHUNG Schleichen spielt auch bei Portable Ops wieder eine große Rolle. BILD: KONAMI



SCHUTZSCHILD Offensichtlich ist es auch möglich, Geiseln schützend vor sich zu halten. BILD: KONAMI



Teil der Serie aus den 80ern (*Metal Gear* auf MSX2 und NES).

DU BIST NICHT ALLEIN

Erstmals in der Geschichte der Serie besteht die Möglichkeit, eine Hilfstuppe zusammenzustellen, die aus normalen Soldaten oder gar aus bekannten Spezialcharakteren besteht. So gibt es ein Wiedersehen mit Major Zero, Sigint oder Para-Medic, die aber meist nur situationsbedingt in das eigene Team aufgenommen werden dürfen. Fertige Einsatztruppen können in den Mehrspielermodus übertragen werden und stehen anschließend für witzige WLAN-Gefechte zur Verfügung. Angelehnt an den Online-Modus von *MGS 3 Subsistence*

dürfen Sie sich auf kurzweiligen Spielspaß freuen und nebenbei mit Ihren Freunden Charaktere tauschen oder neue Teammitglieder rekrutieren, die es nur im Mehrspielermodus gibt.

AUFGABEN IST ERLAUBT

Durch das so genannte White-Flag-System dürfen Sie während einer aussichtslosen Mehrspielerpartie die weiße Fahne schwenken und somit aufgeben. Dadurch erhalten Sie Ihren Status und dürfen in derselben Mission nochmals antreten. Wer sich dafür entscheidet, bis zum Ende weiterzukämpfen, der muss nach dem Ableben bis zur nächsten Runde abwarten und zuschauen. *Metal Gear Solid: Portable Ops* scheint die Serie weiter

nach vorne zu bringen: Innovative Ideen für den Multiplayer-Part und ein interessantes Rekrutierungssystem dürften die lange Wartezeit bis zu *MGS 4* wesentlich erträglicher machen. ■

VORSCHAU

MGS: PORTABLE OPS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	2007
Web:	www.konami.jp/kojima_pro

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Endlich ein „echtes“ *Metal Gear* für die PSP mit neuen Features und Kameraperspektiven sowie einem attraktiven Mehrspielermodus.



ALTE BEKANNTHE Die Charaktere aus *MGS 3*: Snake Eater wurden alle implementiert. BILD: KONAMI



TEAMASPEKT Im Mehrspielermodus steht die Zusammenarbeit an erster Stelle. BILD: KONAMI



BILD: ACTIVISION

Fakten

- 4 spielbare Charaktere
- Originalschauplätze des Normandie-Ausbruchs
- Umfangreicher Online-Mehrspielermodus
- Einige neue Waffen
- Filmreife Inszenierung

Call of Duty 3

Das PlayStation-3-Debüt von Activisions WWII-Shooter-Reihe

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn man heutzutage nach einem Ego-Shooter im Szenario des Zweiten Weltkriegs sucht, wird man zwangsläufig auf den Namen *Call of*

Duty stoßen. Plattformübergreifend hat sich mit der Serie eine der besten im Genre etabliert und die Ankündigung des dritten Teils weckt hohe Erwartungen bei Shooter-Fans. Den geschichtlichen Hintergrund des Spiels stellt die gewaltige

Offensive der Alliierten im Sommer 1944 dar, bei der die deutschen Linien in Nordfrankreich durchbrochen wurden. Als Schlachtfelder dienen die Stadt Saint Lô, normannische Heckenlandschaften, hügeliges Ackerland, dichte Wälder und



LAGE SONDIEREN Behutsames Vorgehen ist Pflicht, wenn man am Leben bleiben will. BILD: ACTIVISION



RÜCKBAU Szenen wie diese tragen zur intensiven Atmosphäre des Spiels bei. BILD: ACTIVISION



UNTER FEUER Mit stationären MGs können Sie ganze Straßenzüge kontrollieren. BILD: ACTIVISION



EWIGE RUHE Auf einem Friedhof treffen Sie auf eine deutsche Einheit. BILD: ACTIVISION

der Berg Mont-Ormel. Dabei hält man sich – wie in diesem Genre üblich – sehr nah an tatsächliche Begebenheiten. Typisch für die Serie ist, dass der Spieler in die Rollen verschiedener Soldaten schlüpft: Ein amerikanischer Infanterist, ein Kanadier aus der mechanisierten Infanterie, ein britischer Kommandosoldat, der mit dem französischen Widerstand zusammenarbeitet, und ein polnischer Panzerführer sind die Protagonisten in *CoD 3*. In spielerischer Hinsicht sollen nicht nur erneut packende Fahrmissionen Abwechslung ins Spiel bringen, sondern auch das neue „Battle Action“-Feature. Was sich allerdings genau dahinter verbirgt, ließen die Entwickler leider nicht aus sich herauskitzeln.

DIE SCHLACHT TOBT AUCH ONLINE

Im Gegenzug wurde uns aber versichert, dass *Call of Duty 3* intensiver und näher an der Realität sein soll als je zuvor. Dramatische Sequenzen sollen nahtlos ins Spielgeschehen eingebunden sein.

So sieht man im kurzen Trailer zum Spiel eine Szene, in der der Spieler von einem Gegner überrascht wird und um seine Waffe ringt. Inwieweit die Bewegungssensoren des PS3-Controllers verwendet werden, ist leider noch nicht bekannt. Wir gehen jedoch fest davon aus, dass sich der grobe Spielverlauf nicht sonderlich von den beiden Vorgängern unterscheidet. Die erstklassige Atmosphäre wurde vor allem durch zahlreiche geskriptete Ereignisse geschaffen, welche die virtuellen Schlachtfelder verblüffend lebendig wirken ließen. Der Preis dafür war die strikte Linearität des Spielverlaufs, die sich im dritten Teil nicht wiederholen soll. Die Entwickler wollen dem Spieler nun verschiedene Wege anbieten, eine Mission zu erfüllen. Ein weiterer Gameplay-Schwerpunkt bei *CoD 3* werden die Online-Modi sein. Wie viele Spieler auf der PS3 gegeneinander online antreten können, ist leider noch nicht klar. Auf der Xbox 360 sollen sich bis zu 24 Spieler an Online-Schlachten beteiligen können. ■

INTERVIEW mit Rich Farrelly

» Wir bringen den Spieler näher an die Action als je zuvor. «

Rich Farrelly, Creative Director beim Entwicklerteam Treyarch, nahm sich die Zeit, unsere Fragen per E-Mail zu beantworten.

Was wollen Sie im Vergleich zu den vorherigen *Call of Duty*-Spielen verändern?

Wir wollen eher weiterentwickeln als verändern. Wir beabsichtigen, all die großartigen Dinge aus der *Call of Duty*-Serie zu nehmen und auf ihnen aufzubauen. Mit *Call of Duty 3* bringen wir die Spieler näher an die Action als je zuvor. Wir benutzen verschiedene Techniken, um das zu erreichen: vom Präsentieren der Story in nahtloser cineastischer Form über verzweigte Lösungswege in Missionen bis hin zu den neuen aufregenden „Battle Actions“, die der Spieler unter Feuer ausüben muss.

Erzählen Sie uns bitte etwas über die Multiplayer-Modi!

Im *Call of Duty 3*-Multiplayer können Spieler als eine von sieben spezialisierten Klassen spielen, jede mit eigenen Fähigkeiten wie das Wiederherstellen der Gesundheit eines gefallenen Kameraden oder das Anfordern eines Artillerieschlags auf eine feindliche Basis. Überragende Teamspieler werden mit jedem Match im Rang aufsteigen, was ihnen mehr Munition und effektivere Fähigkeiten beschert. Der Multiplayer-Modus wird auf der Xbox 360 24 Spieler unterstützen und eine große Auswahl an Originalkarten bieten, um sowohl epische Schlachten als auch kleinere Infanterie-Gefechte zu ermöglichen. Wir werden alle klassischen *Call of Duty*-Spielmodi – wie Headquarters und Capture the Flag – anbieten und haben zwei weitere Modi hinzugefügt, um das intensivste Multiplayer-Erlebnis zu erschaffen, das es in einem *Call of Duty*-Spiel gab.

Wird es neue Waffen und Fahrzeuge geben?

Wie bei jeder Fassung von *Call of Duty* wird es die alten Favoriten – verbessert und aufpoliert – und einige Neulinge geben, die das Arsenal etwas aufpeppen. *Call of Duty 3* folgt diesem Muster, indem einige neue Waffen wie Gewehrgranaten, stationäre Mörser und auch vom Spieler steuerbare – im Multiplayer sogar von mehreren Spielern gleichzeitig nutzbare – Fahrzeuge hinzugefügt wurden.



VORSCHAU

CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Nach diesen ersten vielversprechenden Eindrücken können wir es kaum erwarten, das neue *Call of Duty* in Aktion zu erleben.



BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- Neuer Team-Modus
- Drei Fahrzeugkategorien
- Nur Nachtrennen
- Bosssduelle finden auf Bergstrecken statt.

Need for Speed Carbon

Vom meistgesuchten Temposünder zum nachtaktiven Schluchtenflitzer:
Der Renner-Dauerbrenner überrascht mit Teams und Territoriums-Strategie.

AUTOR: HEINRICH LENHARDT

Na, wo geht es diesmal hin? Diese Frage stellt sich nicht nur angesichts sommerlicher Ferianausflüge, sondern auch bei der Ausrichtung des nächsten Spiels aus der *Need for Speed*-Serie. Die debütierte 1994 auf der 3DO-Konsole und parkte zwei Jahre später auf der

ersten PlayStation ein. Die Reihe hat also inzwischen ein Alter erreicht, in dem der TÜV langsam erste Mängel finden würde, hätten die Entwickler nicht kontinuierlich Grafik und Gameplay modernisiert. Das alte Erfolgsrezept – lizenzierte Premium-Autos mit spritztourigem Action-Steuerungsgefühl Probe fahren – motzte Electronic Arts zuletzt erfolgreich durch

Tuning-Elemente und Verfolgungsjagden auf. Nach dem letztjährigen Fahrerflucht-Spektakel *Most Wanted* nähert sich das kommende 2006-Modell *Need for Speed Carbon* dem Spielspaß-Kraftstoffgemisch der *Underground*-Episoden an – und hat obendrein ein paar unerwartete coole Ideen im Tank.

HANG ZUM DRIFTEN

Der Name hat nichts mit unsachgemäß abgekürzten Spaghetti-Gerichten zu tun. „Carbon“ bezieht sich vielmehr auf den kalifornischen Carbon Canyon, der in Rennfahrer-Kreisen nicht so sehr ob seiner Wandermöglichkeiten, sondern vielmehr wegen steiler Straßenverhältnisse geschätzt wird. Sie werden in *Need for Speed Carbon* auch eine Großstadt unsicher machen, aber für die neue Spielvariante Canyon Racing ist ein gewisses Maß an ländlicher Hügeligkeit gefragt.

Das Geflitze auf kurvigen Gebirgsstraßen ist für Electronic Arts die

STAUWARNUNG Neben sechs Gegnern geht auch ein Helfer aus Ihrem Team an den Start. BILD: ELECTRONIC ARTS





„gefährlichste und adrenalinhaltigste Streetracing-Variante der Welt.“ Solange es bergauf geht, kommt's dabei vor allem auf starke Motorisierung und Beschleunigungswerte an. Doch ist man erst mal über den Berg, fordern Abwärts-Temporausch gepaart mit haarsträubenden Haarnadelkurven vor allem Lenkvermögen und Drift-Geschleuder. Dabei immer schön daran denken, dass nur eine fragile Leitplanke Sie von einem Freiflug trennt.

Das klingt zweifelsohne nach einer videospielgerechten Fortbewegungsart. Vor allem, wenn man sich dabei Duellen mit dem PS-Platzhirschen des jeweiligen Reviers liefert. Zunächst folgen Sie dem Hauptgegner möglichst dicht, ohne anzudotzen oder von der Straße abzukommen. Dann übernimmt man selber die Führungsrolle und muss kräftig driftend Überholversuche abwehren. Eine die Auffahrdichte berücksichtigende Punktwertung ermittelt schließlich den Gesamtsieger. Dazu kommen die üblichen Start-Ziel-Rennvarianten. Verzichten muss man dagegen auf die Hochschalt-Quickies von Dragster-Rennen, epische Cop-Verfolgungsjagden in *Most Wanted*-Dimensionen sind bei *Carbon* auch nicht zu erwarten.

TUNER, MUCKIS, EXOTEN

Da noch nicht alle Lizenzverträge ratifiziert sind, veröffentlichte Electronic Arts bislang keine endgültige Fahrzeugliste. Doch dürften sich die üblichen Verdächtigen was aus den Auspuffrohren zublauen; auf den ersten Bildern sichten wir zum Beispiel Modelle von Dodge, Ford, Lamborghini, Mitsubishi, Porsche oder Subaru. Etwa 50 bis 100 Autos sind geplant, also auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger *Most Wanted*. Die Vehikel werden in drei Kategorien unterteilt: „Tuners“-Modelle lenken sich besonders sicher durch Kurven, während „Muscle Cars“ da leichter ins Schwimmen geraten, aber besonders zackig beschleunigen. In der Abteilung „Exotics“ erwartet Sie Hochgezüchtetes mit absoluten Spitzengeschwindigkeiten und sensibler Steuerung.

VERKEHRSHELFER

Es liegt ganz an Ihnen, auf welche Autokategorie sich Ihr Rennstall spezialisiert. Denn bei *Carbon* ist man nicht der übliche einsame Pistenrowdy, sondern baut eine regelrechte Straßenrennen-Crew auf. Heuert man zum Beispiel für die



VERFOLGUNGSJAGD In Bosssduellen gilt es, mit viel Drift und ohne Crash dem Rivalen zu entkommen. BILD: ELECTRONIC ARTS



IM DUNKELN IST GUT BESCHLEUNIGEN Lichtverwisch-Effekte erinnern an die langen Underground-Nächte. BILD: ELECTRONIC ARTS



LEID-PLANKE Verbeul- und zerstörbare Umgebungsobjekte müssen für Ihre aggressive Fahrweise büßen. BILD: ELECTRONIC ARTS

» Während eines Rennens kann man sich von Teamkameraden helfen lassen. «



Hallo Partner!

Nicht nur hinter den Kulissen, auch während der Rennen helfen Ihnen Crewmitglieder. Die Besetzung der Rennstall-Planstellen beschert der *Need for Speed*-Serie ein spannendes strategisches Element.

Das waren noch Zeiten, als Barrichello für Schumi den Weg freimachte. Solche Rennstall-Siegeshelfer können Sie sich bei den Straßenrennen von *Carbon* anlassen. Im Spielverlauf stehen durch Revier-Eroberungen immer mehr Charaktere zur Wahl, die Ihnen während der Rennen und hinter den Kulissen zuarbeiten. Überlegen Sie gut, wer bei welchem Renntyp in welcher Rolle eingesetzt wird.

ERHÖHTE VERKEHRSDICHTE Mit ein bisschen Hilfe von unserer PS-Gang regieren wir den Asphalt. BILD: ELECTRONIC ARTS



Pathfinder: der Wegweiser

Fährt vorneweg, um zu verdeutlichen, wo es auf der Strecke langgeht – und zeigt Ihnen dabei so manche Abkürzung.

Drafter: der Vordermann

Verbündete auf dieser Position kommen Ihnen gerne näher und spenden Windschatten für eine Prise Extra-Speed.

Blocker: das Verkehrshindernis

Wird gezielt auf einen gegnerischen Wagen angesetzt, um diesen zu verlangsamen und abzuindrängen.

Fabricator: der Bastler

Wenn Sie mehrere dieser Tüftler beschäftigen, werden zusätzliche Tuning- und Aufhübsch-Optionen zugänglich.

Mechanic: der Instandsetzer

Besonders gut und kostengünstig reparieren Mechaniker, welche auf die jeweilige Fahrzeugklasse spezialisiert sind.

Fixer: der Trickser

So ein Strippenzieher im Rennstall kann Cops und neutrale Verkehrsteilnehmer zu Ihren Gunsten beeinflussen.



FREIE FAHRT VERHINDERN Rechts wird der Rivale durch einen Blocker unseres Teams ausgebremst. BILD: ELECTRONIC ARTS



SCHLEUDERGANG Ein neuer Canyon-Rennmodus kommt hinzu, dagegen wird Drag Racing vom Menü gestrichen. BILD: ELECTRONIC ARTS

freie Mechanikerstelle einen Charakter mit Tuner-Background an, optimiert er Autos dieser Kategorie besonders gut. Auch während eines Rennens kann man sich helfen lassen, indem man einen von drei Mitfahrertypen wählt. Zum Beispiel behindert dann ein Fahrzeug aus dem eigenen Stall das Vorankommen eines bestimmten Rennrivalen. Gespannt darf man sein, ob die künstliche Intelligenz gut genug gerät, damit sich glaubwürdige Teammanöver abspielen.

REVIERE EROBERN

Welches Personal zur Auswahl steht und welche Tuning-Shops einem Rabatt gewähren, hängt davon ab, welche Spielgebiete Sie kontrollieren. Ging es bei *Most Wanted* noch um den Aufstieg in der Verkehrssünder-Liste, misst *Carbon* Ihre Fortschritte an den Ausmaßen Ihres Straßenrennen-Revierts. Jede der voraussichtlich drei Regionen soll in etwa sechs Sektoren unterteilt sein, die man sich durch Rennerfolge unter den Nagel reißen kann. Die Eroberung ist nicht linear, vielmehr gewährt man Ihnen Planungsfreiheit: Vielleicht wollen Sie sich erst den Sektor mit dem Exotics-Spezialwerkstätten-Rabatt einverleiben

oder einen besonders guten Blocker als Crewmitglied gewinnen.

KAROSSERIEBAUER

Individualisierung und Tuning der Autos spielt eine noch größere Rolle als bei den *Underground*-Vorläufern. In *Carbon* können Sie durch die neue Technologie „Auto-sculpt“ das Aussehen von Anbauteilen im Detail verändern – Body-Kit-Designs werden per Schieberegler leicht gemacht. Derzeit noch offen sind Details zu Mehrspieler-Varianten und Besonderheiten der einzelnen Versionen. Kommenden November soll *Need for Speed Carbon* zu den üblichen Überführungskosten beim Händler Ihres Vertrauens erhältlich sein. ■



VORSCHAU

NEED FOR SPEED CARBON

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.needforspeed.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ein an *Underground* angelehntes, um Team-Aufbau und Canyon-Gedrifte aufgewertetes Straßenrennen-Spektakel mit blendender Optik.



KLASSENKAMPF Wie lange kann der gemein frisierte Mitsubishi den Lamborghini-Fahrer ärgern? BILD: ELECTRONIC ARTS

Der ultimative Führer zur Games Convention

SATURN PRÄSENTIERT:

G|C GUIDE LEIPZIG 2006

IM HEFT: DIE MESSE-HITS & STANDPLAN

Halle 3 Stand B 02
DIE SIEDLER II:
DIE NÄCHSTE GENERATION
Geniales Remake des Kult-Spiels!

Halle 03 Stand E02
CERAMIC WHITE PSP
Einfach phänomenal: Sonys Edelhandheld jetzt auch in stylischem Weiß!

Halle 03 Stand B09
EL MATADOR
Knallharter Terrorkampf mit fantastischer Grafik und Nonstop-Action!

Halle 04 Stand D02
JOINT TASK FORCE
Atemberaubend: Das Echtzeit-Strategie-Spektakel von Vivendi Games.

AUF ZU EUROPAS GRÖSSTER SPIELEMESSE
Wo? Leipzig Wann? 24. bis 27. August

PRÄSENTIERT VON:

PC ACTION **U Games** **Hardware** **N-ZONE** **PLAYZONE** **XBOX ZONE** **SFT**

Information pur auf 52 Seiten
Die Highlights der Games Convention plus Standplan

PRÄSENTIERT VON:



ROBOTS Dr. Eggmans Schergen sind zumeist anorganischer Natur. BILD: SEGA



IBLIS Auch imposante Bosskämpfe stehen im neuen Sonic an der Tagesordnung. BILD: SEGA



DER NEUZUGANG Silver beherrscht Telekinese und kann somit die Umgebung entscheidend beeinflussen. BILD: SEGA

Fakten

- Premiere des neuen Charakters „Silver“
- Dr. Eggman ist erneut der Bösewicht.
- Vier-Spieler-Multiplayer-Modus geplant
- Erscheint für PS3 und Xbox 360



AIRBOARD Die Levels sind optisch sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor coolen Ideen. BILD: SEGA



FAHRSCHULE Wo Shadow wohl seinen Führerschein gemacht hat?! Fleißig plättet er Gegner. BILD: SEGA

Sonic the Hedgehog

Der Next-Gen-Sonic flitzt schneller und abwechslungsreicher denn je!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Nicht weniger als 15 Jahre nach seinem Mega-Drive-Debüt erleben wir im Herbst dieses Jahres mit *Sonic the Hedgehog* den ersten High-Definition-Auftritt des charismatischen Helden. Dabei wird sich der stachelige Geselle keineswegs auf seinen Lorbeeren ausruhen. Vielmehr sollen auf der neuen Konsolen-Generation sowohl die Schnelligkeit und die rasante Action des 16-Bit-Originals eingefangen als auch einige neue Elemente hinzugefügt werden – und das mit einer Hintergrundgeschichte, die zum ersten Mal in der menschlichen Welt spielt.

» Die Schnelligkeit und die rasante Action der 16-Bit-Originale sollen eingefangen werden. «

RASANTER RENNIGEL

Auf seiner Suche nach der entführten Prinzessin der Wasserstadt Soleanna und der Jagd nach dem fiesen Dr. Eggman, flitzt der kleine Racker mit einem unglaublichen Tempo durch die sehr abwechslungsreichen Levels. So katapultiert er sich hoch in die Luft, eliminiert mechanische Widersacher, sammelt traditionell goldene Ringe und surft sogar geschickt auf Luftströmen. Dank der PS3-Hardwarepower kommt der Spieler dabei in den Genuss schöner Licht- und Blur-Effekte, die einen Großteil zum hervorragenden Geschwindigkeitsgefühl beitragen. Für Abwechslung ist ebenfalls gesorgt, denn neben Sonic dürfen wir uns auch über einen Gastauftritt von Shadow freuen, der in einem riesigen Buggy sitzend die Gegnerscharen aufmischt. Mit Silver the Hedgehog ist sogar ein brandneuer Charakter mit von der Partie, dessen Levels sich grundsätzlich von Sonics unterscheiden. Der

silberne Igel verfügt nämlich lediglich über Normalgeschwindigkeit, ist aber dafür mit telekinetischen Fähigkeiten ausgestattet, die ihn Kisten und Autos anheben und diese sogar auf Gegner schleudern lassen, wobei alle Gegenstände physikalisch korrekt durch die weitläufigen Areale fliegen. Zusätzlich zum Soloabenteuer wird es einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler geben. ■



VORSCHAU

SONIC THE HEDGEHOG

Genre: Jump & Run
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Spieler: 1-4
Termin: Herbst 2006
Web: www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Ein kultiger Hauptdarsteller, tolles Leveldesign und viele neue Elemente versprechen eine actionreiche Hatz für die PlayStation 3.



Fakten

- Eine Vielzahl an lizenzierten Accessoires
- Demoversion mit zwei spielbaren Plätzen
- HD-Auflösung 720p, 1080i geplant
- Erscheint exklusiv für PS3
- Viele originale Tennis-Stars

Virtua Tennis 3

Dritte Konsolengeneration, dritter Tennis-Auftritt!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Wenn es um gute Tennis-Simulationen für die gängigen Heimkonsolen geht, fallen einem spontan zwei Titel ein. Während Take 2 mit dem zweiten Teil von *Top Spin* kürzlich exklusiv die Xbox 360 eroberte, bekommt auch die PlayStation 3 ein Tennisspiel ganz für sich allein. Segas *Virtua Tennis 3* steht dabei ganz in der Tradition der Vorgänger und verspricht schnelle Ballwechsel und ein umfangreiches Lizenzpaket.

Was das Gameplay betrifft, hetzen die originalen Tennis-Profis gewohnt schnell über den Court und versuchen sich gegenseitig mit den verschiedensten Schlagvarianten auszuspielen. Ungewohnte Spieler finden dabei recht schnell Zugang zu den Kontrollen, deren Feinheiten sich erfahrenen Spielern jedoch erst nach einiger Beschäftigung mit dem Titel erschließen. Bereits im frühen Stadium macht *Virtua Tennis 3* einen guten, wenn auch etwas arcadelastigen Eindruck und auch die Ballphysik bewegt sich in einem sehr realistischen Rahmen. Sicherlich wird die Optik des Tennis-Spektakels bis zum Release noch

überarbeitet, auffällig gut gelungen sind aber bereits jetzt die Animationen. Jeder der virtuellen Tennis-Pros verfügt über ein individuelles Bewegungsrepertoire und begeistert durch eine verblüffend realistisch dargestellte Mimik. Natürlich ist es auch möglich, selbst einen Tennis-Crack zu erstellen, der munter um den Globus reist und sich – erfolgreiches Abschneiden bei den Turnieren vorausgesetzt – in der Weltrangliste nach oben spielt. Die typischen Minigames zur Verbesserung der einzelnen Fähigkeiten oder zum kurzweiligen Zeitvertreib sind selbstverständlich ebenfalls wieder mit von der Partie. ■

VORSCHAU VIRTUA TENNIS 3

Genre: Tennis
Hersteller: Sega
Entwickler: AM3
Spieler: 1-4
Termin: 2. Quartal 2007
Web: www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Tennis-Freaks können schon jetzt frohlocken. Das einzige Manko: Das Spiel wird wohl nicht rechtzeitig zum Start der PS3 fertig.



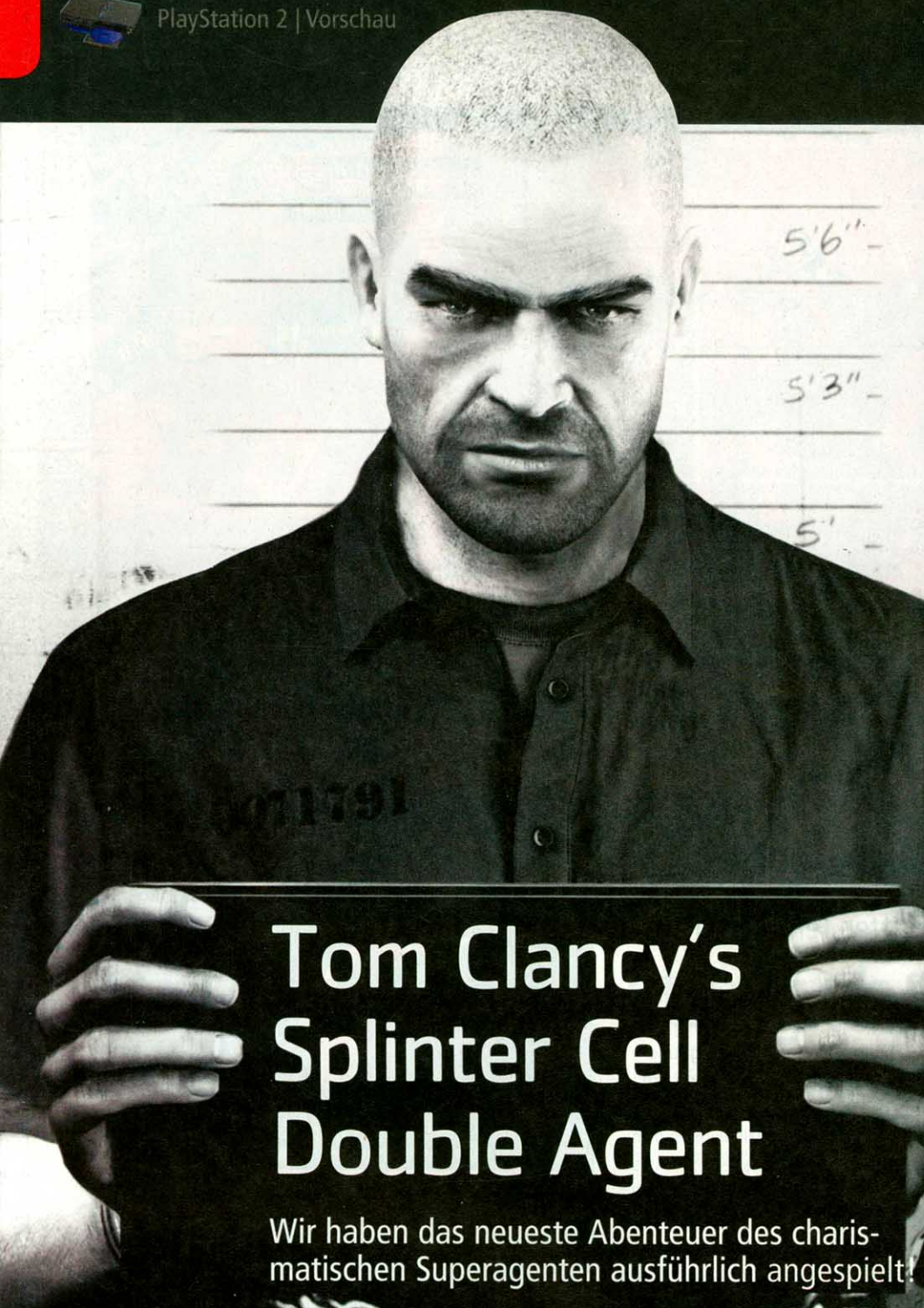
DIE NUMMER 1 Natürlich ist der sympathische Schweizer Roger Federer samt originaler Tennisausrüstung mit am Start! BILD: SEGA



KONDENSSTREIFEN Die Filzkugel zieht stets einen gelben Schweif hinter sich her – ein Anzeichen für den erhöhten Arcade-Faktor. BILD: SEGA



SHOWDOWN IN DÜSSELDORF Tommy Haas fühlt sich im Doppel fast wie zu Hause. BILD: SEGA



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Wir haben das neueste Abenteuer des charismatischen Superagenten ausführlich angespielt!

AUTOR: THOMAS EDER

Kurz vor Redaktionsschluss schneite keine spielbare Vorabversion des kommenden vierten *Splinter Cell* bei uns herein. Diese machte einen insgesamt recht fertigen Eindruck – kleine und seltene Bugs, die stellenweise noch auftreten, werden im finalen Spiel mit ziemlicher Sicherheit nicht mehr zu finden sein. Leider waren weder die interessanten Online- noch die Koop-Modi spielbar, dafür konnten wir uns in den ersten Missionen der Solokampagne ordentlich austoben.

ES GEHT AUCH OHNE KRISENHERD

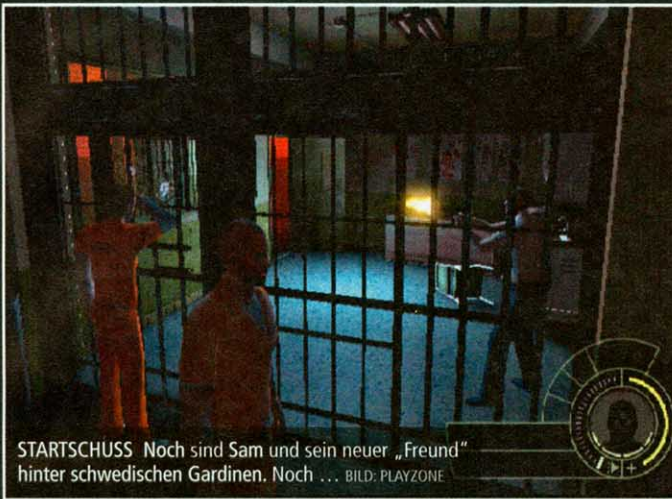
Nachdem wir in den letzten Ausgaben der PLAYZONE regelmäßig über Sams vierten Auftritt berichtet haben, dürfte treuen Lesern die Story in groben Zügen bekannt sein: Sam Fisher ist böse geworden! Nach einer blutigen Überfallserie landet der ehemalige Superagent im Kittchen, wo er gemeinsam mit seinem neuen Kumpel Jamie Washington einen Ausbruch plant. Doch wie es der Titel bereits andeutet, ist Sam nicht wirklich zum Fiesling mutiert, sondern dient immer noch der NSA, seinem alten Arbeitgeber. Diese setzt ihn darauf an, sich in einer inszenierten Flucht das Vertrauen des Häftlings Jamie Washington zu erschleichen und sich in dessen Terrorgruppe einzuschleusen. Dort muss Sam ständig eine Gratwanderung schaffen, um nicht das Vertrauen eines seiner beiden Auftraggeber zu verlieren. Weitere Details zur Story möchten wir aber noch nicht verraten, um Ihnen nicht die Vorfreude zu nehmen.

Fakten

- Neue Gameplay-Features
- Cooles Loyalitätssystem
- Sams Entscheidungen wirken sich auf den Spielverlauf aus.
- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Verbessertes Equipment
- Edle Technik



ERWISCHT Jetzt haben Sie nur noch eine Chance, wenn Sie die eingblendeten Tastenkombination **flott eingeben**. BILD: PLAYZONE



STARTSCHUSS Noch sind Sam und sein neuer „Freund“ hinter schwedischen Gardinen. Noch ... BILD: PLAYZONE



TEAMWORK Ohne die Hilfe seiner Partner kommt Sam in seinem neuesten Abenteuer nicht weit. BILD: PLAYZONE

KURZWEILIG

Die Handlung des Spiels wird – zumindest in den von uns gespielten Missionen – in Form von Rückblenden erzählt. So schlüpft der Spieler zuerst in Sams Rolle, als dieser 2008 zu einem Einsatz nach Island geschickt wird. Dort dringt der smarte Agent in ein Kraftwerk ein, in dem der US-Geheimdienst versteckte Waffen vermutet. Doch Sam kommt zu spät – außer ein paar Aufzeichnungen ist nichts mehr von den Waffen zu sehen. Als ob dies nicht schon niederschmetternd genug wäre, erfährt Sam am Ende des Einsatzes auch noch vom tragischen Unfalltod seiner Tochter ...

Während der Mission haben Neulinge die Möglichkeit, sich an zahlreichen Stellen per Druck auf den Start-Button

über die Steuerung und Sams Ausrüstung zu informieren. Kenner der Vorgänger ignorieren die Einblendungen und spielen einfach weiter. Die Mission ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt, die zusammen leicht über eine Stunde dauern können, wenn sich der Spieler etwas Zeit lässt und die Umgebung genauer erforscht.

Richtig zur Sache geht's aber erst im Knast – hier muss sich der kahl geschorene Sam ohne sein cooles Hightech-Equipment durchschlagen und zusammen mit Jamie während einer gestellten Revolte ausbrechen. Zuvor muss sich Sam allerdings noch unbemerkt aus seiner Zelle schleichen und einige Vorbereitungen für die Flucht treffen. Außerdem bekommt Jamie Probleme mit

Gewissensfrage

Sam hat es alle andere als leicht, es seinen beiden Auftraggebern recht zu machen. Oft schließen sich die Aufgaben der beiden Seiten gegenseitig aus



TREU Der Balken zeigt das Verhältnis zwischen Sam und seinen beiden Auftraggebern an. BILD: PLAYZONE

Dargestellt wird das Vertrauensverhältnis in einem Balken, auf dem links die NSA und rechts die John Brown Army dargestellt werden. Eine Markierung auf dem Balken zeigt, wessen Vertrauen Sam mehr genießt. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie sich immer so entscheiden, dass Sie die Markierung im Mittelbereich halten. Das Vertrauensverhältnis wirkt sich zudem auf Sams Equipment aus: Steht Sam mehr aufseiten der NSA, wird er hauptsächlich mit nicht-tödlichen Waffen ausgestattet, aufseiten der Jack-Brown-Armee gibt's tödliche Spielzeuge.



QUAL DER WAHL Soll Sam den Widerling in die ewigen Jagdgründe schicken? Es ist Ihre Entscheidung! BILD: PLAYZONE

» Sam hat es alle andere als leicht, es seinen beiden Auftraggebern recht zu machen. «



ABWARTEN Mit einem gezielten Wurf lassen sich die Feinde wunderbar in eine andere Richtung locken. BILD: PLAYZONE



SPANNER Beim Belauschen der Gegner kommen nicht selten amüsante Nebensächlichkeiten ans Licht. BILD: PLAYZONE



ADIOS, KNAST! Mit vereinten Kräften gelingt Sam und Jamie die Flucht aus dem Gefängnis. BILD: PLAYZONE

einem Mithäftling und stellt dadurch das erste Mal Sams Loyalität auf die Probe. Jetzt liegt es an Ihnen, ob Sie es lieber Ihrem eigentlichen Auftraggeber recht machen und Opfer vermeiden oder ob Sie Ihre Zugehörigkeit zu Jamie und Co. durch blutige Aktionen unter Beweis stellen. Näheres dazu erfahren Sie im Extrakasten auf Seite 39. Während des gemeinsamen Ausbruchs arbeiten Sam und Jamie häufig zusammen und helfen sich gegenseitig, zum Beispiel mit Räuberleitern. Mit Kurzbefehlen können Sie zudem Jamie und Ihren späteren Begleitern Anweisungen wie „Warten“ oder „Folgen“ geben.

Nachdem Sam in den Kreis der Terroristen aufgenommen wurde, schnüffelt er auch gleich in deren Hauptquartier herum und steht dabei erneut mehrmals vor der Wahl, welchen seiner beiden Auftraggeber er zufriedenstellen möchte. Dabei hält sich Sam in puncto Gewalt vornehm zurück – „Knock-outs statt Kugeln“ ist hier das Motto, das Sie vor einer Heerschar erzürnter Terroristen im Nacken bewahrt. Deswegen verfügt Sam

über eine Fülle cooler Stealth-Attacken, mit deren Hilfe er zum Beispiel Gegner über Geländer in die Tiefe reißt oder sich von der Decke herabhängend einen Widersacher schnappt. Sollte Fisher einmal gestellt werden, kann der Spieler mit guten Reaktionen seine Haut retten, indem er schnell eine vorgegebene Tastenkombination richtig eingibt.

Terror ist teuer, daher muss Sam in seinem nächsten Auftrag einen Zug überfallen, um die Kassen der Terrorgruppe zu füllen. Dabei schleichen Sie sich in einen Bahnhof, springen in letzter Sekunde auf den Zug auf und kämpfen sich auf und in den Waggonen Wagen für Wagen voran. An Abwechslung mangelt es auch in Sams viertem Auftritt offensichtlich nicht!

VIEL VERSPRECHEND

In technischer Hinsicht überzeugt bereits die Vorschauversion des neuesten Agenten-Abenteuers. Die Grafik ist wie gewohnt mit ansehnlichen Licht- und Schatteneffekten gespickt, die Darstellung ist weitgehend flüssig und auch

Soundeffekte und Musik sind vom Allerfeinsten. Die Steuerung gibt wie gewohnt keinen Anlass zu Beanstandungen und funktioniert stets einwandfrei. Dasselbe gilt für die KI der Computergegner – diese verhalten sich fast immer sehr clever. Insgesamt deutet alles darauf hin, dass sich das neue *Splinter Cell* auf demselben hohen – wenn nicht sogar einem höheren – Niveau der Vorgänger befindet. Unser Test in einer der nächsten Ausgaben der PLAYZONE wird zeigen, ob sich unsere sehr positiven Eindrücke bestätigen. ■



VORSCHAU

SPLINTER CELL: D. A.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1-4
Termin:	September
Web:	www.splintercell.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Das neue Splinter Cell begeistert in jeder Hinsicht: Technik und Gameplay sind vom Feinsten und machen Lust auf mehr!



HILFLOS? Ganz ohne Equipment muss Sam sich durch das Gefängnis kämpfen. BILD: PLAYZONE



STILFRAGE Ob Sie Ihre Gegner am Leben lassen oder nicht, kann sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken. BILD: PLAYZONE

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

SFT DVD | DIGITAL
MIT TOP-MOVIE + PC-SPIEL AUF DVD

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

nur **3,30 Euro** mit Film-DVD

**TOP-MOVIE
AUF DVD
IM HEFT:**

**GAUNER-KOMÖDIE MIT
KULT-SCHAUSPIELERN:**

JEAN RENO AUS
„LEON, DER PROF“
+ SUPER-KOMIKER
GERARD
DEPARDIEU

**RUBY &
QUENTIN**

URLAUB 2006: FOTOS, FILME & MUSIK

**MP3-PLAYER
und KAMERAS**

Im Test: Top-Modelle für Fotografen, Videofilmer,
Outdoor-Fans und Schnappschuss-Jäger.
Plus: Festplatten-MP3-Player im Vergleichstest.

FILME
IM KINO:
ULTRAVIOLET
Action à la Matrix und
Kill Bill: Milla Jovovich
als schwertschwingen-
ge Amazonie.

TECHNIK
NEU VON SONY:
TOP-LCD-TVs
Die neueste Bravia-
Generation besticht
im SFT-Test durch
brillante Bilder.

+ KOMPLETTES PC-SPIEL
KLASSE AUFBAUSPIEL:
WERDEN SIE FREIZEIT-
PARK-MANAGER!

Freigegeben
ab 12 Jahren
gemäß § 14
JugSchG
FSK



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
3,30 €**



ZEIT ZUM VERWANDELN Die Transformation von Boot zu Auto und zurück ist cool inszeniert. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Erstmals auch Zu-Fuß-Missionen
- „The Rock“ in der Hauptrolle
- Drei Interceptor-Varianten: Auto, Boot, Motorrad



Spy Hunter: Nowhere to Run

Neuerdings muss Midways Geheimagent auch mal zu Fuß ran!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Aus Marketing-Sicht ist die größte Neuerung beim nunmehr dritten *Spy Hunter* für die PS2 die Tatsache, dass der frühere Wrestling-Star Dwayne „The Rock“ Johnson sich ans Steuer des „Interceptor“ setzt. Aus spielerischer Sicht besteht die augenfälligste Innovation dagegen darin, dass er das wandlungsfä-

hige Superfahrzeug auch wieder verlässt – zumindest bei Bedarf, versteht sich. Aufgrund der Handlung des Spiels bleibt Spezialagent Alex Decker (The Rock) auch gar keine Wahl, denn gleich nach der ersten Mission wird der (zu diesem Zeitpunkt noch brandneue) Wagen auch schon von der finsternen NOSTRA-Organisation gestohlen. Da kann Decker gar nicht anders, als mit einer riesigen 70er-Jahre-Sonnenbrille samt passender Gesichtsbearung getarnt in die feindliche Basis einzudringen, in der sein Auto – dem integrierten Peilsender sei Dank – geortet wurde.

steuert. Ob er seine Gegner dabei mit Schusswaffen oder mit blanken Fäusten angreift, ist dem Spieler völlig freigestellt. In der Praxis sorgen die Nahkampfeinlagen vorerst für mehr Spaß, was sicherlich an den ebenso unvermeidlichen wie wuchtig wirkenden Wrestling-Moves des Protagonisten liegt. Neben flotten Combos hat sich hier vor allem der so genannte Betäubungsschlag bewährt: Durch längeren Druck auf die Dreieck-Taste können Sie diesen ausführen und dem kurzfristig benannten Gegner dann per weiteren Knopfdruck eine Art Finishing Move verpassen. Bei den Prügeleien kommt die zerstörbare Umgebung zum Tragen, wenn The Rock etwa einen Gegner über den Kopf hebt und durch allerlei Mobiliar wirft.

DAS SPIEL ZUM FILM ZUM SPIEL

Die Einbeziehung von The Rock ins Spiel war ein logischer Schritt, nachdem dieser schon die Hauptrolle im gleichnamigen *Spy Hunter*-Film spielen wird (geplanter Kinostart: Sommer 2007). Und was würde dem Spiel ein Star in der Hauptrolle bringen, der nur in Zwischensequenzen zu sehen wäre? So wurde der trotz aller Verwandlungen etwas eintönige Fahren-und-ballern-Spielablauf diesmal um Sequenzen erweitert, in denen man The Rock aus einer Verfolgerperspektive

EINSTEIGEN UND LOSBALLERN

Natürlich bringt Decker den Interceptor schon nach kurzer Zeit wieder in seinen Besitz und dann erinnert der Spielablauf wieder sehr an die beiden PS2-Vorgänger: Ob mit dem Auto auf Straßen oder mit dem Boot zu Wasser, auch bei diesem *Spy Hunter* ist pausenlose Action angesagt. Mit allerlei Waffensystemen

» Die neuen Zu-Fuß-Abschnitte sorgen für Abwechslung. «



SALVENMODUS Haben Sie mehrere Ziele anvisiert, wird ein Schwarm Lenkraketen abgefeuert. BILD: PLAYZONE



DAS GIBT KOPFSCHMERZEN Was wäre The Rock in der Hauptrolle ohne vernichtende Wrestling-Moves? BILD: PLAYZONE



SLALOMFAHRT Die Motorrad-Abschnitte sind nicht gerade Highlights. BILD: PLAYZONE



WOZU PRÜGELN? Ein echter Spezialagent beherrscht natürlich auch allerlei Schusswaffen. BILD: PLAYZONE



JEDE MENGE ACTION Selbst bei solchen Szenen bleibt das Spiel flüssig. BILD: PLAYZONE

(Maschinengewehre, Raketen, Öl und an altrömische Pferdereinen erinnernde Reifen-Shredder) halten Sie sich die unzähligen Gegner vom Hals, neu hinzugekommen ist der so genannte Salvenmodus: Dabei haben Sie einige Sekunden Zeit, um mehrere Gegner auf einmal anzuvisieren, die nach Ablauf des Zeitlimits mit Lenkraketen beschossen werden – Segas *Panzer Dragoon*-Serie lässt grüßen. Ganz nach Bedarf kann der Interceptor jederzeit seine Form vom Auto zum Boot und zurück wechseln, was diesmal als hübsch animierte Transformation inszeniert wurde. Die dritte Form, das Motorrad, kommt seltener zum Einsatz und spielt sich auch ganz anders – hier ist eher fahrerisches Geschick beim Umfahren von Hindernissen gefordert, wobei Ihnen Schranken und dergleichen auch schon mal den einen oder anderen Powerslide abverlangen. Besonders spannend wirkten die Motorradabschnitte bei der uns vorliegenden spielbaren Version zwar nicht, dafür machte der Rest des Spiels

einen anständigen Eindruck. Und selbst Interceptor-Puristen, die sich an den Zu-Fuß-Abschnitten stören, werden bedient: Für die ist nämlich noch ein Spezialmodus geplant, in dem man den Interceptor aus der klassischen Vogelperspektive steuert. Es wird also einiges geboten fürs Geld. ■



VORSCHAU

SPY HUNTER: N. T. R.

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Terminal Reality
Spieler:	1
Termin:	September
Web:	www.thespyhunter.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Grundsolider Genre-Mix. Wer die Vorgänger zu eintönig fand, dürfte an *Nowhere to Run* mehr Gefallen finden.



**Fakten**

- Story der *Star Wars*-Episoden IV, V und VI
- Neue Gameplay-Features
- Koop-Modus
- Spielfiguren-Editor
- Mehr Möglichkeiten mit Fahrzeugen
- Minispiele
- Vielzahl an Sammelitems und Extras



AUTSCH! Mit seiner Spezialattacke entarnt Chewbacca seine Gegner. BILD: ACTIVISION

LEGO Star Wars II

Die galaktische Rückkehr der kantigen Spielzeughelden

AUTOR: THOMAS EDER

LEGO Star Wars zählt eindeutig zu den Überraschungstiteln des letzten Jahres. Nicht nur, dass das Spiel rundum gute Wertungen einfahren konnte, es verkaufte sich auch sehr gut. Daher verwundert es kaum, dass unter Hochdruck an einem Nachfolger zu dem spaßigen Actiontitel gearbeitet wird. Wie gewohnt kämpfen Sie sich auch im zweiten Teil als eine von vielen *Star Wars*-LEGO-Figuren zu Fuß und an Bord von Fahrzeugen durch 3D-Welten. Im Rahmen einer exklusiven Präsentation konnten wir erste Eindrücke von der Fortsetzung der Sternenkriegssaga sammeln.

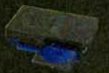
BASTELN LOHNT SICH!

Ausgangspunkt des Abenteuers ist die Bar von Mos Eisley, durch deren zahlreiche Türen Sie sich direkt ins Spiel begeben. In den einzelnen Levels sind Sie nicht wie im Vorgänger meist zu Fuß unterwegs, sondern Sie können auch in diversen Abschnitten Fahrzeuge benutzen. Häufig müssen Sie die Einzelteile dafür allerdings erst entdecken und sich Ihr Gefährt zusammenbasteln. Sowohl Fahrzeugteile als auch eine Vielzahl an versteckten Sammelgegenständen verleiten den Spieler schnell dazu, jeden Stein umzudrehen, um auch ja nichts zu übersehen. Aus bestimmten Teilen können Sie sich sogar Fahrzeuge zusammenschustern, mit denen Sie dann in Bonus-Levels antreten. Die aus dem ersten Teil bekannten Abschnitte, in denen Sie sich ausschließlich mit Fahrzeugen fortbewegen, gibt es natürlich immer noch.

KOPFSACHE

Ihre Helden können Sie sich zwar nach Belieben im Spielfiguren-Editor der Mos-Eisley-Kantine erstellen – um in manche Abschnitte zu gelangen, müssen Sie allerdings einen bestimmten Kopf oder eine

ACTIONREICH In den zahlreichen Kämpfen geht's oft heftig zur Sache. BILD: ACTIVISION



INTERVIEW mit Tom Stone, Managing Director von Tt-Games

» Im neuen LEGO Star Wars gibt's eine Menge zu entdecken. «

Mit einer ordentlichen Portion Enthusiasmus beantwortete Tom Stone unsere Fragen zum kommenden *LEGO Star Wars*.

Was sind die wichtigsten neuen Features des Spiels?

Die 56 vom Spiel vorgegebenen Charaktere verfügen über neue Bewegungen und Animationen wie Ausweichen oder Schlagattacken. Einige Spielfiguren sind zudem in der Lage, eigene Spezialattacken auszuführen – Chewbacca zum Beispiel reißt seinen Widersachern unsanft die Arme aus dem Leib. Auch in Hinsicht auf die Fahrzeuge gibt es Neuerungen: Diese werden nun in einer 3D-Umgebung dargestellt und zusätzlich kann der Spieler in den normalen Lauf-Levels seine Fahrzeuge selbst bauen und im Anschluss daran benutzen. Besitzer des Vorgängers können zudem ihren alten Speicherstand nutzen und die Charaktere des ersten *LEGO Star Wars* in den zweiten Teil importieren. Wem das immer noch nicht genügt, kann sich mit dem Spielfiguren-Editor seinen Helden nach eigenen Vorstellungen zusammenbasteln. Das sind die großen Neuerungen im Spiel – natürlich darf man die neue Story der klassischen *Star Wars*-Filme als großes neues „Feature“ nicht vergessen!

Was war die größte Herausforderung beim Entwickeln von *LEGO Star Wars II*?

Die größte Herausforderung bestand darin, einen wirklich

gebührenden Nachfolger für *LEGO Star Wars* zu schaffen. Durch Umfragen konnten wir in Erfahrung bringen, dass es den Kunden eine Menge Spaß machte, mit den Charakteren der Episoden I-III zu spielen. Die Herausforderung bestand nun darin, diese Spieler wieder genauso in den Bann der Story der Teile IV bis VI zu ziehen. Wir haben uns erkundigt, was den Spielern am Vorgänger gefiel und wovon sie gerne mehr im neuen *LEGO Star Wars* sehen möchten. Wir sind uns sicher, dass wir dem Kunden mit all den neuen Features ein unvergessliches Spielerlebnis liefern.

Wer ist für die vielen Gags im Spiel verantwortlich?

Wir haben mit einem sehr talentierten Programmierer-Team aus Manchester zusammengearbeitet, das vom Programmierer bis hin zum Designer allesamt aus lustigen Leuten besteht, die einen Sinn für Humor haben. Sie haben es geschafft, LEGO und *Star Wars* auf lustige Weise zu verknüpfen und hielten stets nach Stellen Ausschau, an denen man einen weiteren Gag einbauen kann – selbst wenn es nur kleine Details wie ein extrem schlecht sitzender Stormtrooper-Helm auf Chewbaccas Kopf sind. Besonders gelungen sind vor allem die Gesichtsausdrücke der Spielfiguren, die leicht übertrieben dargestellt werden. Han Solo zum Beispiel hat stets ein Gewinnerlächeln im Gesicht, Prinzessin Leia hingegen wirkt doch etwas zickig.



TOM STONE, Managing Director von Tt-Games. BILD: PLAYZONE

spezielle Kopfbedeckung tragen. Hierfür finden sich in den Levels Apparaturen, die Ihren Figuren andere Häupter verpassen. Falls Sie eine Tür dennoch nicht öffnen können, kehren Sie einfach im Freeplay-Modus mit dem passenden Charakter in den Level zurück, um den zuvor nicht zugänglichen Bereich zu erforschen.

Wie vom Vorgänger her bekannt, sehen die Spielfiguren ihren LEGO-Vorbildern sehr ähnlich und verhalten sich auch dementsprechend. Zahlreiche Szenen der *Star Wars*-Filme finden sich auch in dem Spiel wieder – nur eben im LEGO-Look. Die Atmosphäre der Filme geht dabei nicht verloren, ganz im Gegenteil: Die zahlreichen Gags verleihen dem Spiel seinen eigenen Charme, der bereits im ersten *LEGO Star Wars* dafür verantwortlich war, dass wider Erwarten auch sehr viele ältere Spieler zu den Käufern des Spiels zählten. Die Grafik des Spiels machte bereits in der von uns gespielten Fassung einen sehr guten Eindruck und glänzte stellenweise mit richtig edlen Effekten wie zum Beispiel den Spiegelungen der Böden. Doch wer ein Technik-feuerwerk erwartet, wird enttäuscht

sein: Die LEGO-Optik hat ihren eigenen, grafisch nicht wirklich spektakulären, aber doch sehr charmanten Stil. Für gesellige Spielernaturen gibt's einen Koop-Modus, in dem sich die Spieler nach Belieben ein- und ausklinken können, ohne dass der Spielfluss dadurch unterbrochen wird.

Bis September müssen sich Jung und Alt aber noch gedulden, erst dann stellt sich heraus, ob auch das neue *LEGO Star Wars* den beiden großen Markennamen in seinem Titel gerecht werden kann. Ersten Eindrücken nach sind die Entwickler von Tt-Games auf dem besten Weg. ■



SPASSIG Leia zickt, Han grinst – die Gesichter der Spielfiguren sind leicht überspitzt, aber sehr lustig dargestellt. BILD: ACTIVISION



MONSTRÖS Fans können sich auf zahlreiche Vehikel aus dem *Star Wars*-Universum wie diesen AT-AT freuen. BILD: ACTIVISION

VORSCHAU

LEGO STAR WARS II

Genre: Action
Hersteller: Activision
Entwickler: Tt-Games
Spieler: 1-2
Termin: September
Web: www.lucasarts.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Vielversprechende Fortsetzung mit gelungener Atmosphäre, die auf dem besten Weg ist, den guten Vorgänger zu übertreffen.



ARMOR KING Ein Bild aus dem Story-Battle-Modus. BILD: BANDAI NAMCO



TEKKEN BOWLING kennt man schon aus Tekken Tag Tournament. BILD: BANDAI NAMCO



NICHT TÄUSCHEN LASSEN Das sind keine neuen Kämpfer, sondern nur individualisierte Outfits für alte Bekannte. BILD: BANDAI NAMCO

Fakten

- 34+ Kämpfer
- Zwei Neulinge: Lili und Dragunov
- Render-Intro und -Endsequenzen
- Minispiel: Tekken Bowling



Tekken: Dark Resurrection

Endlich angespielt: die erste 3D-Prügelei für die PSP.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Der bisherige PSP-Prügelchampion *Street Fighter Alpha 3 MAX* ist eine nette Umsetzung, doch viele PSP-User wünschten sich lieber ein zeitgemäßeres Beat 'em Up für ihr Hightech-Handheld. Obwohl es *Ridge Racer* gleich zum Japanstart der Konsole Ende 2005 gab, ließ sich Namco mit einem PSP-*Tekken* eine Menge Zeit. In diesem Sommer ist es aber endlich so weit: Die Umsetzung des *Tekken 5*-Arcade-Updates *Dark Resurrection* wird diese Lücke im PSP-Softwareangebot endlich schließen.

TECHNISCH GELUNGEN

Kurz vor dem Release der japanischen Fassung erreichte uns eine spielbare Vorabversion des Titels, die vor allem eins deutlich macht: *Tekken*-Fans brauchen sich um die Qualität der Umsetzung keine Sorgen zu machen. Ob 3D-Hintergründe, detaillierte Figuren oder flüssige Animationen, Namco hat trotz einiger optischer Kompromisse auf nichts Wichtiges verzichten müssen. Lediglich bei den Nahaufnahmen von Siegesposen geht die Framerate in die Knie, doch während

der eigentlichen Matches ist von solchen Rucklern nichts zu merken. Wenn die PSP-Version überhaupt eine hardwarebedingte Schwäche hat, dann ist es die Steuerung, die bei Diagonal-Eingaben am unpräzisen Digital-Steuerkreuz leidet – aber daraus kann man Namco schlecht einen Strick drehen. Ein Extralob, falls es wirklich den Weg ins fertige Spiel findet, verdient dafür ein anderes Feature: Für Zweispielermatches per Funkverbindung soll eine UMD ausreichen, der Mitspieler bekommt bei Bedarf die für ein Match nötigen Daten einfach von der ersten PSP geschickt. Mangels einer zweiten UMD konnten wir dies allerdings noch nicht in der Praxis ausprobieren.

WIE WÄR'S MIT BOWLING?

Ein aufwendiges Renderintro, individuelle Endsequenzen für jeden Kämpfer (erstmal auch für die beiden Neulinge Lili und Dragunov sowie Rückkehrer Armor King) und witzige Minispiele gehören bei *Tekken* schon seit Jahren zum guten Ton und dürfen natürlich auch in der PSP-Version nicht fehlen. Als Extra-Spielmodus ist bislang eine Neuauflage von *Tekken Bowling* bestätigt (ursprünglich bei *Tekken Tag Tournament* auf der PS2 enthalten), weitere Bonusspiele sind nicht ausgeschlossen. Ein Novum wird der Online-Support mit Ranglisten und der Möglichkeit, aufgezeichnete Kämpfe der besten *Tekken*-Spieler anzuschau-

en. Es wirkt ganz so, als würde Namco – wie schon bei *Ridge Racer* – hier alles richtig machen und die Messlatte für nachfolgende PSP-Prügelspiele ziemlich hoch legen. Wann Sega wohl mit einer Umsetzung des nach wie vor spielhallenexklusiven *Tekken*-Konkurrenten *Virtua Fighter 4 Final Tuned* kontert?

SO SIEHT ES WIRKLICH AUS

Zum Schluss noch ein Hinweis: Aufgrund eines starken Nachzieheffekts war es uns nicht möglich, von unserer Version gute Screenshots zu machen, sodass wir hier trotz allem auf Pressebilder zurückgreifen mussten, die allerdings bis auf das Fehlen dieses Effekts und diverser Anzeigen durchaus der Spielgrafik entsprechen. Von uns selbst aufgezeichnete, garantiert ungeschönte und zudem bewegte Bilder von unserer Vorabfassung finden Sie allerdings auf der PLAYZONE-DVD. ■

VORSCHAU

TEKKEN: DR

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Bandai Namco/Sony
Entwickler:	Namco
Spieler:	1-2
Termin:	6. September 2006
Web:	www.namco.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Dezent erweitert und ordentlich umgesetzt – das erste PSP-*Tekken* hat nur ein Problem: das Steuerkreuz der Konsole selbst.

» Namco scheint – wie schon bei *Ridge Racer* – die Messlatte ziemlich hoch zu legen. «



NACHTSCHWÄRMER Unsere Gang versucht den weißen Van anzuhalten, wogegen die feindliche Bande in dem Wagen rechts etwas hat. BILD: PLAYZONE



DERBER HUMOR Die Story wird in einem stylischen Comic-Look erzählt. BILD: PLAYZONE



TEAMWORK Einige Missionen erfordern die Mithilfe der Gangmitglieder. BILD: PLAYZONE



NETTE DREINGABE Der Mehrspielermodus entpuppt sich als Strategiespiel im Stil von Risiko. BILD: PLAYZONE



BRUTALES GESCHÄFT Gangster sind nicht zimperlich und beharken sich auch mit Hämmern und Fleischerbeilen. BILD: PLAYZONE



VIDEO AUF DVD

Gangs of London

Sony entführt Sie mit actionreichen Gangschlachten in die Unterwelt Londons.

AUTOR: UWE HÖNIG

Nach den beiden *Getaway*-Spielen hat sich Sonys hauseigenes Softwarestudio in der britischen Hauptstadt mit der Entwicklung eines neuen Titels beschäftigt, der Sie in der Rolle waschechter Ganoven mitten in die Straßen Londons versetzt. Zu Beginn des Spiels dürfen Sie aus fünf spielbaren Gangs Ihren Favoriten herauspicken und sich ins brutale Verbrecherleben stürzen. Die gut organisierten Banden verfügen in den beiden Kategorien „Action in Fahrzeugen“ und „Action zu Fuß“ über unterschiedlich gute Fähigkeiten. Im Gegensatz zu *GTA* dürfen Sie sich allerdings nicht frei durch die Stadt bewegen, um dann beliebige Missionen anzunehmen. Der Story-Modus verläuft bei *Gangs of London* nämlich relativ linear und durch fortschreitenden Spielerfolg schalten Sie nach und nach neue Aufträge frei. Diese sind in diverse Kategorien wie Fliehen, Befreien oder Verteidigen gegliedert und sorgen durch teilweise makaberen Humor für typisch

englisches Gangster-Flair im Stil der Kultfilme von Guy Ritchie. Die gut gemachten Zwischensequenzen im Comic-Look schlagen in die gleiche Kerbe und animieren hartgesottene Spieler mit hohem Gewaltfaktor und derben Dialogen so manches Mal zum Schmunzeln.

FEINSCHLIFF ERWÜNSCHT

Während die Fahrpassagen nach kurzer Eingewöhnung sehr gut spielbar sind, nerven beispielsweise die Schleimissionen aufgrund ungenauer Kollisionsabfrage – glücklicherweise haben die Entwickler noch etwas Zeit, um *Gangs of London* den nötigen Feinschliff zu verpassen.

Der enorme Umfang macht allerdings einiges wieder wett, schließlich dürfte allein der Story-Modus für mindestens 20 Stunden Spielspaß sorgen. Für die kleine Action-Runde zwischendurch werden im Freie-Fahrt-Modus stetig neue, witzige Minispiele wie „Chaos verursachen“ oder „Randale unter Kontrolle“ freigeschaltet. Außerdem gibt es mit „Das Pub“ einen launigen Bonus-Modus, der mit Darts,

Billard oder Kegeln typische Kneipen-Unterhaltung enthält. Im Mehrspielerbereich wird rundenbasierende WLAN-Strategie im Stil von *Risiko* für bis zu fünf Mitspieler geboten. Grafisch macht der Titel ebenfalls eine gute Figur und wartet mit weitgehend ruckelfreier Großstadt-Optik inklusive aller wichtigen Sehenswürdigkeiten auf. Wer dieses Jahr nicht die Gelegenheit hat England zu besuchen, darf Ende des Sommers zu einem virtuellen London-Trip der besonderen Art aufbrechen – aber bitte die PSP nicht vergessen. ■

VORSCHAU GANGS OF LONDON

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	SCEE London Studio
Spieler:	1-5
Termin:	6. September 2006
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Wenn die Entwickler die kleinen Mängel noch ausmerzen, erwartet uns ein mitreißendes Gang-Epos mit britischem, schwarzem Humor.

Fakten

- Fünf verschiedene Gangsterbanden
- Gelungene Nachbildung von London
- Zwischensequenzen in cooler Comic-Optik
- Umfangreicher Einzelspielermodus
- Strategischer Mehrspielermodus
- Witzige Kneipen-Minispiele inklusive

Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games



grand theft auto IV™

Halbgare Gerüchte und Spekulationen auf Sommerloch-Niveau bestimmten im letzten Monat das Thema *GTA*. Weil Rockstar North auf der eigenen Website einen Netzwerkprogrammierer suchte, wurde flugs über einen Online-Modus im kommenden vierten Teil spekuliert. Unterhaltsamer war aber das Interview, das eine finnische Website mit Mike Daily führte. Weil dieser vor Jahren bei Rockstar Games gearbeitet hatte, wurden seine kritischen Aussagen über die Grafik von *GTA* im Allgemeinen schnell als Ex-Kollegen-Bashing ausgelegt und erhitzen die Gemüter – zumindest für fünf Minuten. Eine offizielle Ankündigung von *GTA Vice City Stories* auf der PS2 steht indes noch immer aus, aber wir sind ja geduldig und üben schon mal unseren überraschten Gesichtsausdruck, wenn's dann plötzlich doch kommen soll.

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

BILD: ROCKSTAR GAMES

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami



Fette 14 Seiten zur *Metal Gear*-Reihe sollten Fans nach allen Regeln der Kunst verwöhnen. Dementsprechend finden Sie diesen Monat alle neuen Informationen, Gerüchte und Bilder im großen Special ab der Seite 16.

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

KILLZONE |

Hersteller: Sony



Killzone: Liberation steht im Mittelpunkt von Sonys Marketing-Anstrengungen, über *Killzone* auf der PS3 wird nach wie vor der Mantel des Schweigens gehüllt. Immerhin gibt's mittlerweile eine offizielle Homepage für *Liberation* mit zahlreichen Bildern, Infos, Videos und Hintergrundbildern. Die Seite wurde für die PSP optimiert und liefert einen recht detaillierten Einblick in die Geschichte des Handheld-Abenteuers. Unter www.killzone.com loggen Sie sich ein.

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

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix



Fast 2,5 Millionen Exemplare des *Final Fantasy VII*-Films *Final Fantasy Advent Children* konnte Square Enix mittlerweile an den Mann bringen. So erfreulich dieser Erfolg auch ist, so bedauerlich ist die Tatsache, dass deutsche Fans der Reihe nur bedingt zu diesen Zahlen beitragen konnten, denn hierzulande ist die UMD/DVD immer noch nicht veröffentlicht worden. Wer der englischen Sprache mächtig ist, greift zur UK-Version, denn derzeit kann man noch nicht einmal davon ausgehen, dass der Film überhaupt irgendwann mal in Deutschland erscheint.

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

GOD OF WAR |

Hersteller: Sony



Einige Informationsschnipsel zum heiß ersehnten Nachfolger des brutalen Action-Highlights *God of War* machen schon wieder mächtig Lust, sich mit Kratos durch die griechische Mythologie zu prügeln. So soll der stets mies gelaunte Fiesling in *God of War II: Divine Retribution* mehr Waffen als zuvor mit sich führen, die er sich aber meist erst erkämpfen muss. Hat er einen Gegner mit einer bestimmten Waffe besiegt, bekommt er diese nach dem Sieg. Fans des ersten Teils dürfen sich darüber hinaus auf einen noch nicht näher spezifizierten Bonus freuen, der sich ihnen offenbart, wenn sie eine Memory Card mit einem Spielstand von *God of War* einlegen. Leider müssen wir uns noch bis Anfang 2007 gedulden, bis wir endlich wieder die Klingen wetzen dürfen.

BILD: SONY



BILD: SONY

PS2 GOD OF WAR 2 2007 ACTION-ADVENTURE

SILENT HILL |

Hersteller: Konami



Die *Silent Hill*-Collection bescherte Fans jüngst eine Sammlung aller Teile der Serie für die PlayStation 2. In Japan erscheint dieser Tage eine ähnliche Compilation, die zusätzlich den ersten Teil für die PSOne enthält (siehe Screenshot). Eine Veröffentlichung in Deutschland ist nicht geplant, doch der PSOne-Klassiker kann bei Ebay für kleines Geld ersteigert werden – keine schlechte Sache, falls man unbedingt die Historie der Reihe nachholen will. (Neues) Bildmaterial zum PSP-Ableger war Konami ebenso wenig aus dem Kreuz zu leiern wie Infos zum nächsten Teil auf der PlayStation 3.



BILD: PLAYZONE

BILD: KONAMI

PSP SILENT HILL ORIGINS 2007 ACTION-ADVENTURE

Was sonst noch kommt:

RESISTANCE: FALL OF MAN



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2006

Genre: Ego-Shooter

Der düstere Shooter der *Ratchet & Clank*-Macher sieht vielversprechend aus und soll bereits zum Start der PlayStation 3 erscheinen.

MOTORSTORM

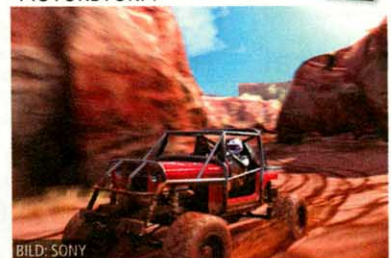


BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2006

Genre: Rennspiel

Endlich gibt's neue Bilder von Sonys Next-Gen-Rennspielhoffnung. Nicht schlecht, aber noch ein ganzes Stück vom E3-Trailer von 2005 entfernt.

RAINBOW SIX: VEGAS



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Taktik-Shooter

Wie das gesamte E3-Line-up von Ubisoft konnte auch *Rainbow Six: Vegas* überzeugen und beeindruckte mit fetter Optik und coolen Gameplay-Ideen.

TUROK



BILD: BUENA VISTA GAMES

Hersteller: Buena Vista Games

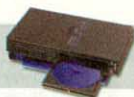
Termin: 2007

Genre: Ego-Shooter

Die Rückkehr des Dino-Jägers sieht fantastisch aus und wirkte inhaltlich schon jetzt reifer als alle vorherigen Episoden zusammen.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Ab durch die Hecke!	75%
Dynasty Warriors 5 Empires	65%
FlatOut 2	87%
Forbidden Siren 2	83%
Formel Eins 2006	85%
Micro Machines V4	82%
Street Fighter Alpha Anthology	87%
Super Monkey Ball Adventure	73%

Juli/August

Aeon Flux	28. Juli
AND 1 Streetball	August
Dance Factory	Juli
Der weiße Hai	August
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow	27. Juli
Let's Make a Soccer Team!	August
Monster House	August
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	21. 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
Eragon	3. Quartal
EyeToy Kinetic Combat	3. Quartal
Just Cause	3. Quartal
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	September
Lemmings	3. Quartal
Panzer Elite Action	3. Quartal
Phantasy Star Universe	3. Quartal
Shinobido: Weg des Ninja	September
Splinter Cell: Double Agent	September
Suikoden V	September
Superman Returns	3. Quartal
Spy Hunter: Nowhere to Run	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 a. d. Krossen Krabbe	Oktober
Test Drive Unlimited	5. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober
Thrillville	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

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
Tokobot Adventure	2006
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra	2006
Zatch Bell!: Mamodo Fury	2006

2007

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

2006

.hack//GU Part 1: Rebirth	2006
America's Army: Rise of a Soldier	2006
Ant Bully	2006
Bully	2006
Disgaea 2	2006
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	2006
Eureka Seven New Vision	2006
Eureka Seven Vol. 1: The New Wave	2006
Family Guy	2006
IGPX	2006

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Astonishia Story	68%
Field Commander	83%
Fluch der Karibik: Dead Man's Chest	75%
Formel Eins 2006	-
Loco Roco	91%
Micro Machines V4	72%
PoPoLoCrois	72%
Super Monkey Ball Adventure	73%
Syphon Filter: Dark Mirror	88%
Untold Legends: The Warrior's Code	80%
World Tour Soccer 2	73%

Juli/August

Capcom Classics Collection Remixed	21. Juli
Def Jam FFNY: The Takeover	20. Juli

September/3. Quartal

Ape Academy 2	3. Quartal
B-Boy	3. Quartal
Capcom Puzzle World	September
Cars	September
Der Pate	7. September
Gangs of London	6. September
Gradius Collection	September
Juiced: Eliminator	3. Quartal

L.A. Rush: Showdown	3. Quartal
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	September
Miami Vice	3. Quartal
Planet PSP	3. Quartal
Pocket Racers	September
Sonic Rivals	3. Quartal
Steel Horizon	September
Street Supremacy	September
Tekken: Dark Resurrection	6. 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
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	Oktober
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
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

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 2007
ATV Offroad Fury Pro	2007
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
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 2007
Hellboy	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

2006

50 Cent Bulletproof G Unit Edition	2006
Bounty Hounds	2006
Dungeon Siege: Throne of Agony	2006
Family Guy	2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Grand Theft Auto Vice City Stories	2006
HOT PXL	2006
Me and my Katamari	2006

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 Judgement	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
Blaststorm: 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
Hellboy	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

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Dank des WM-Fiebers hierzulande immer noch auf Platz 1



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	3
2	3	SingStar Rocks! (ohne Mikrofone)	3
3	2	Hitman: Blood Money	2
4	NEU	Grand Theft Auto Liberty City Stories	1
5	4	Dragon Quest: Die Reise des v. Königs	3
6	6	Baldur's Gate: Dark Alliance II	4
7	NEU	Tourist Trophy	1
8	WE	FIFA Street 2	4
9	8	Buzz! – Das große Quiz	3
10	10	SingStar Rocks! (inkl. Mikrofone)	2

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Unsere Leser haben entschieden: *Gran Turismo 4* landet erneut auf der Pole-Position.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	15
2	2	Final Fantasy X	42
3	3	Grand Theft Auto San Andreas	20
4	4	Final Fantasy X-2	17
5	5	FIFA 2006	6
6	9	Resident Evil 4	8
7	6	Pro Evolution Soccer 5	3
8	7	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	6
9	WE	Gran Turismo 3	35
10	NEU	God of War (dt.)	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Wir sind gespannt, welches Spiel es schaffen wird, *FF XII* von der Spitzenposition zu verdrängen.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	26
2	3	Pro Evolution Soccer 6	2
3	4	Metal Gear Solid 3: Subsistence	10
4	2	God of War II	2
5	7	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	4
6	6	FlatOut 2	3
7	8	Mortal Kombat: Armageddon	2
8	NEU	Medal of Honor Airborne	1
9	9	WWE SmackDown! vs. Raw 2007	3
10	5	Kingdom Hearts II	13

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Auch unterwegs wird im Moment am liebsten Fußball gespielt.



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

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

GTA Liberty City Stories kann auch diesen Monat seine Spitzenposition behalten.



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

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Hoffentlich hat das Warten bald ein Ende. *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	7
2	2	Metal Gear Solid: Portable Ops	2
3	3	Tekken: Dark Resurrection	2
4	8	Tomb Raider: Legend	10
5	NEU	Crisis Core: Final Fantasy VII	1
6	9	Mortal Kombat: Unchained	4
7	5	Killzone Liberation	2
8	7	Silent Hill Origins	2
9	6	Der Pate	14
10	WE	Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2

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	Valkyrie Profile 2	1
2	2	World Soccer Winning Eleven 10	2
3	NEU	King of Fighters 11	1
4	NEU	Galaxy Angel 2	1
5	NEU	Pachinko Series Vol. 5	1

PlayStation Portable



JAPAN-CHARTS

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

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Sony Computer Science Laboratory	1
2	NEU	World Soccer Winning Eleven 9	1
3	NEU	Brain Trainer Portable 2	1
4	NEU	Everywhere Together Let's School	1
5	1	Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki S. P. 2	



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	3
2	3	God of War	8
3	4	MLB '06: The Show	3
4	NEU	Guitar Hero	1
5	NEU	Grand Theft Auto San Andreas	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	3
2	4	Field Commander	2
3	2	Daxter	3
4	NEU	Monster Hunter: Freedom	1
5	3	MLB 06: The Show	3

Alle Angaben ohne Gewähr

Die besten PS2-Spiele

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

STRATEGIE



WOLFGANG FISCHER

Cheftstrategie Wolfgang rät zu:
Fußball Manager 2005
... für alle, die nach der WM immer noch nicht genug Fußball hatten.



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



STEFANIE SCHETTER

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: SingStar Party
Ein herrliches Party-Spiel dank unvergesslicher Musikauswahl!



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



MICHAEL PRUCHNICKI

Kampfsportler Michael rät zu:
Guilty Gear X2
... weil Prügeln auch in 2D eine Menge Spaß macht!



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:
Street Fighter Alpha Anthology
Die klassische Prügelei erobert den Spitzenplatz bei den klassischen Beat 'em Ups.

Titel	Hersteller	MP	SP
Street Fighter Alpha Anth.	Capcom	87%	86%
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%



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



Sportskanone Thomas S. empfiehlt:
AND 1 Streetball
... für alle, die nach der Fußball-WM nach Abwechslung suchen.



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/K 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%
FreeStyle	Electronic Arts	85%	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	79%	85%



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Tiger Woods PGA Tour 2005
Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklassiger 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



Bleifuß Thomas E. empfiehlt:
Tourist Trophy
... weil auch Zweiräder eine Menge
Laune machen können!

THOMAS
EDER

PlayStation 2 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%
Tourist Trophy	Sony	80%	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%

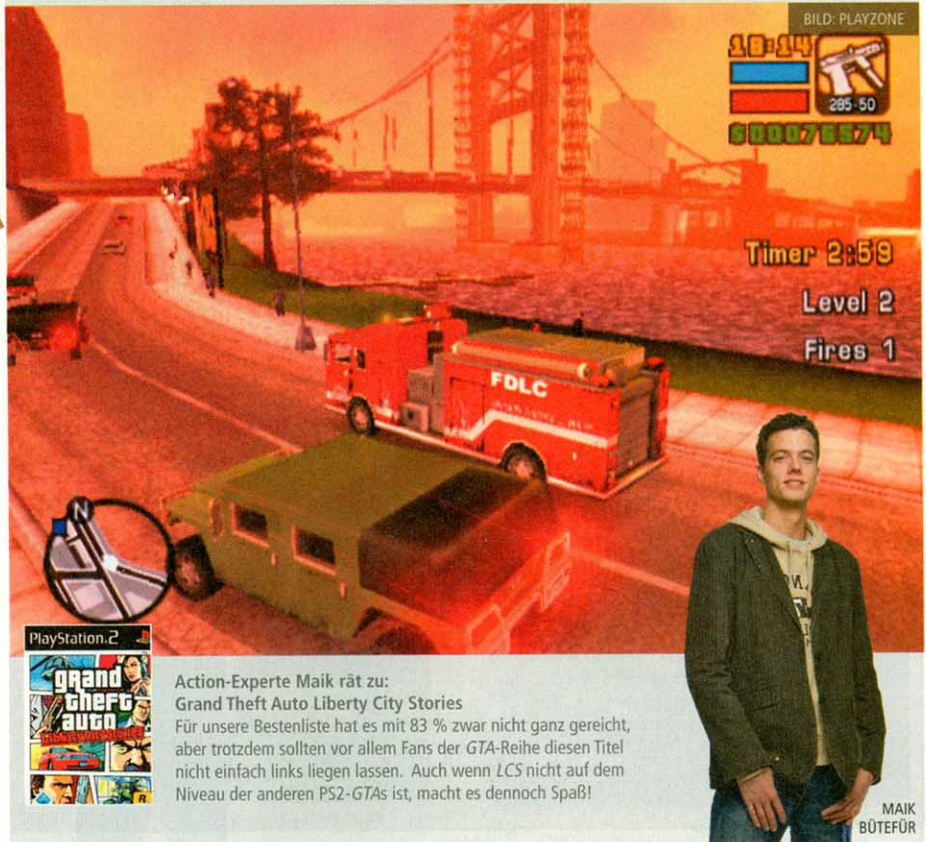


PlayStation 2 FUNRACER/ACTION

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%
FlatOut 2	Eidos	81%	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%
Micro Machines V4	Codemasters	82%	73%
Mashed	Empire	81%	63%
XGRA	Acclaim	80%	81%

ACTION



Action-Experte Maik rät zu:
Grand Theft Auto Liberty City Stories
Für unsere Bestenliste hat es mit 83 % zwar nicht ganz gereicht,
aber trotzdem sollten vor allem Fans der GTA-Reihe diesen Titel
nicht einfach links liegen lassen. Auch wenn LCS nicht auf dem
Niveau der anderen PS2-GTAs ist, macht es dennoch Spaß!

MAIK
BÜTEFÜR



PlayStation 2 ACTION

REFERENZ:
Grand Theft Auto San Andreas
Rockstars Meisterwerk – die unange-
fochtene 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%



PlayStation 2 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%



PlayStation 2 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



Abenteuer-Experte Uwe empfiehlt:
Forbidden Siren 2

Trotz hohen Schwierigkeitsgrades bietet Sonys Horror-Titel dem Spieler eine Menge schauriger Unterhaltung für sein Geld, Dank der guten Technik und vor allem der sehr gelungenen Atmosphäre des Spiels sollten Horror-Freunde auf jeden Fall einen Blick riskieren.

UWE
HÖNIG

ROLLENSPIELE



RPG-Fan Christian empfiehlt:

Final Fantasy X-2

... um die Wartezeit bis Final Fantasy XII zu überbrücken.

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%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHR: 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%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

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



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%
DHR: 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%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

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 Spielereihe 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%	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	82%	82%
Pursuit Force	Sony	81%	81%
Capcom Classics C. Remixed	Capcom	81%	80%
Samurai Warriors State of War	THQ	80%	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	80%	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	78%	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	78%	78%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Spider-Man 2	Activision	71%	71%
Death Jr.	Konami	71%	71%
Viewtiful Joe: Red H. Rumble	Capcom	70%	60%
Dynasty Warriors	THQ	68%	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.: LocoRoco

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	91%	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%
Archer McLean's Mercury	Atari	72%	79%
Tokobot	Take 2	77%	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%	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	75%	75%
Tomb Raider: Legend	Eidos	74%	74%
Super Monkey Ball Adv.	Sega	73%	66%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	67%	67%

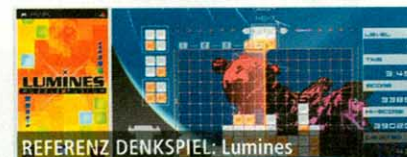
ROLLENSPIEL



REFERENZ ROLLENSPIEL: Tales of Eternia

Titel	Hersteller	MP	SP
Tales of Eternia	Ubisoft	85%	85%
Monster Hunter: Freedom	Capcom	82%	73%
Breath of Fire III	Capcom	80%	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	76%	78%
PoPoLoCrois	Flashpoint	72%	72%
Astonisha Story	Ubisoft	68%	68%

DENKSPIEL/STRATEGIE



REFERENZ DENKSPIEL: Lumines

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Lemmings	Sony	85%	85%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	76%	76%
Go! Sudoku	Sony	69%	67%
Frantix	Ubisoft	63%	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%
Metal Gear Acid 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	77%	77%

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%	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	81%	81%
GripShift	Ubisoft	80%	80%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	76%	76%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	74%	74%
Micro Machines V4	Codemasters	72%	72%

RENNSIMULATION

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	82%	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	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%
Dragon Ball Z Shin Budokai	Atari/Bandai	67%	70%
Marvel Nemesis: R. o. t. I.	Electronic Arts	57%	56%

Redaktionstagebuch

Woche 1:

Die WM hat begonnen!

Prinzipiell gilt bei der PLAYZONE „Nach der Produktion ist vor der Produktion“. Das heißt im Klartext, wir produzieren durchgehend DVD-Beiträge, schreiben Artikel und gönnen uns keine Pause. Außer ... es ist gerade mal wieder Fußball-Welt- oder -Europameisterschaft. Da schafft man es dann nicht mal unter Androhung von Schlägen mit Bambusstöcken, die Redakteure vom Fernseher wegzukriegen.

Woche 2:

Brot, Grillzeug und Spiele

Auch in der zweiten Produktionswoche lässt die Arbeitsbereitschaft zu wünschen übrig. Stattdessen wird fast täglich auf der Terrasse gegrillt und Fußball geschaut. Wenn er nicht gerade selbst vor der Glotze hängt, versucht Wolfgang, seine Untergebenen mit fadenscheinigen Versprechungen und leeren Drohungen zum Arbeiten zu bewegen.

Woche 3:

Alle schreien nach Hitzefrei!



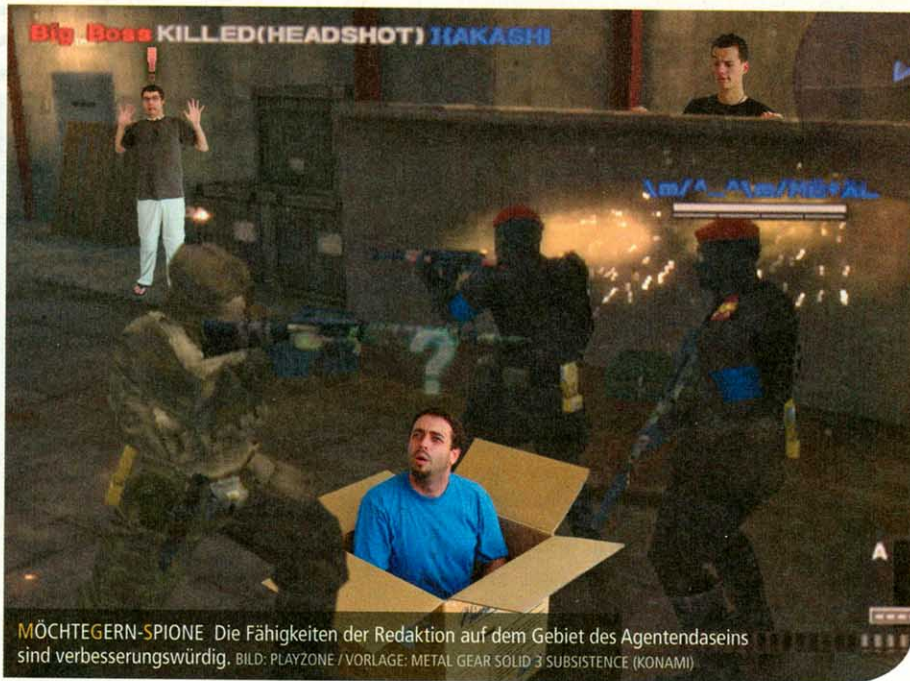
BILD: PLAYZONE

Die Fußballhochstimmung im Land und in der Redaktion hält an ... und dummerweise auch die Hitzewelle. Das führt dazu, dass Fensterplätze und Ventilatoren heiß umkämpft sind. Positiver Nebeneffekt: Wer eines von beiden ergattern konnte, verlässt abends spät die Redaktion und kommt am frühen Morgen wieder, um sich nicht erneut darum prügeln zu müssen.

Woche 4:

Schade, Deutschland – alles ist vorbei!

Nach der Halbfinal-Niederlage gegen Italien legt sich das Fußballfieber (Gott sei Dank) wieder ... gerade noch rechtzeitig für die Endphase der Produktion! Es stellt sich wieder der altbekannte Effekt ein: Egal was während einer Produktion so alles passiert (Krankheit, Events, Hitzewelle, Fußball-WM usw.) – am Ende wird das Heft doch irgendwie noch fertig!



MÖCHTEGERN-SPIONE Die Fähigkeiten der Redaktion auf dem Gebiet des Agentendaseins sind verbesserungswürdig. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE (KONAMI)



WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur

... hat die Halbfinal-Niederlage der deutschen Mannschaft relativ schnell verdaut. Ein größerer Geldgewinn bei einem Tipp-spiel half ihm dabei!

Spielt derzeit:
Resident Evil 4 (dt.)



MAIK BÜTEFÜR
29, Redakteur

... ballerte sich wieder einmal durch das brillante *Ratchet & Clank 3* und kann die PSP-Episode und den PS3-Nachfolger kaum noch erwarten.

Spielt derzeit:
Ratchet & Clank 3



UWE HÖNIG
32, Redakteur

... befindet sich einmal mehr im *Metal Gear*-Fieber und schlich sich zum zweiten Mal durch *Metal Gear Solid 3 Subsistence*.

Spielt derzeit:
MGS 3 Subsistence



MICHAEL PRUCHNICKI
28, Redakteur

... kann es gar nicht mehr erwarten, endlich eine PS3 im Haus zu haben. Sechs Jahre mit der PlayStation 2 sind genug, es wird Zeit für die neue Generation!

Spielt derzeit:
Tenchu (PSP – unfreiwillig!)



THOMAS EDER
28, Redakteur

... hat sich so sehr über den bestandenen TÜV gefreut, dass er bei einer Spritztour voller Übermut seine Bremsen ruiniert hat.

Spielt derzeit:
Formel Eins 06



THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... kann sich wegen seines Nachwuchses nicht mehr außer Haus die Nächte um die Ohren schlagen und flippert daher daheim legendäre Spielhallen-Klassiker.

Spielt derzeit:
Gottlieb Pinball Classics



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 Spieletests 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

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen.

Das Leben eines Auftragskillers hat mich schon immer fasziniert. Letztendlich hat es beruflich zwar „nur“ zum Videospielerkarriere geführt, aber so kann ich mich in der Haut von Nummer 47 auftritte 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 schlingeln.

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 endgültig der Motivation gewichen. Jetzt spiele ich meine Lieblingslevel immer wieder mal, um neue Lösungswege zu finden. Ohne den Moralapostel spielen zu wollen, empfehle ich diesen Titel aber ausschließlich erwachsenen Zockern.

HITMAN: BLOOD MONEY

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos
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%

TECHNIK Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon einige Jahre auf dem Buckel liegt, kann die Action-Adventure nach wie vor überzeugen. Die Charaktere und einzelnen Missionen sind sehr überzeugend.

GRAFIK Hitman 2 kann natürlich nicht mithalten mit der aktuellen Generation, aber das Spiel ist immer noch sehr gut.

16+ Unterstützung: Ja

Go-to-Modus: Ja

Musik und Sound: Hitman 2 Musikkompositionen sind sehr gut.

Synchronisation: Die Dialoge sind sehr gut synchronisiert.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Die Wertung allerdings ein wenig anpassen, wenn hier aber nicht gerechtfertigt.

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests 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



- 62 Ab durch die Hecke
- 65 Dynasty Warriors 5 Empires
- 64 Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow
- 58 Formel Eins 2006
- 64 Gottlieb Pinball Classics
- 65 Super Dragon Ball Z

PSP



- 80 Def Jam FFNY: The Takeover
- 78 Field Commander
- 82 Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest
- 70 Syphon Filter: Dark Mirror
- 76 Tenchu: Time of the Assassins
- 74 Untold Legends: The Warrior's Code
- 82 World Tour Soccer 2

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!





Fakten

- 4:3, 16:9-Bildunterstützung
- Dolby Pro Logic II
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Spaßige Multiplayer-Modi
- Alle Originalteams, Strecken und Autos der aktuellen F1-Saison
- Saison-Updates via Memory-Card

Formel Eins 06

Innovative Fortsetzung oder doch nur der typische alljährliche Feinschliff?

AUTOR: THOMAS EDER

Jahr für Jahr 60 Euro für die aktuellste Formel-1-Simulation ausgeben – da kommen selbst Fans ins Grübeln, ob sich diese Investition überhaupt lohnt. Bisher gelang es Sony dennoch immer ganz gut, dem Kunden sein „Update“ mit noch mehr neuen Features, aufgebohrter Technik und natürlich den neuesten Teams und Fahrern des Formel-1-Zirkus schmackhaft zu machen. Mit welchen Innovationen und Verbesserungen die Jungs des Studio-Liverpool-Teams dieses Jahr auftrumpfen wollen, verrät unser detaillierter Test.

EINSAM UND GEMEINSAM

In puncto Spielmodi hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht wirklich viel

geändert – wie gewohnt hat der Solo-Spieler die Wahl zwischen Weltmeisterschaft, Karriere, schnellem Rennen, Rennwochenende und Zeitrennen. Während Sie in der Weltmeisterschaft für eine Saison in die Rolle eines realen Fahrers schlüpfen, entwerfen Sie im Karriere-Modus Ihren eigenen Spieler, den Sie innerhalb von fünf Saisons vom Neuling zum Motorsport-Gott entwickeln können. Auf eine EyeToy-Unterstützung, dank der Sie Ihrem Fahrer Ihr Aussehen verpassen können, wurde dieses Jahr leider verzichtet. An einem Rennwochenende nehmen Sie wie beim schnellen Rennen an einer einzelnen Veranstaltung teil, allerdings inklusive Testfahrten, aller Trainings und Qualifyings. Geselligen Spielernaturen wird wie im Jahr zuvor

ein Splitscreen-, LAN- und Online-Modus geboten – neuerdings können Sie sogar gegen PSP-Spieler antreten. Leider erreichte uns die Testversion des PSP-*Formel Eins* nicht mehr rechtzeitig vor Redaktionsschluss, in der nächsten PLAYZONE werden wir dieses interessante Feature näher unter die Lupe nehmen und verraten, wie cool Rennen zwischen PS2 und PSP in der Praxis wirklich sind.

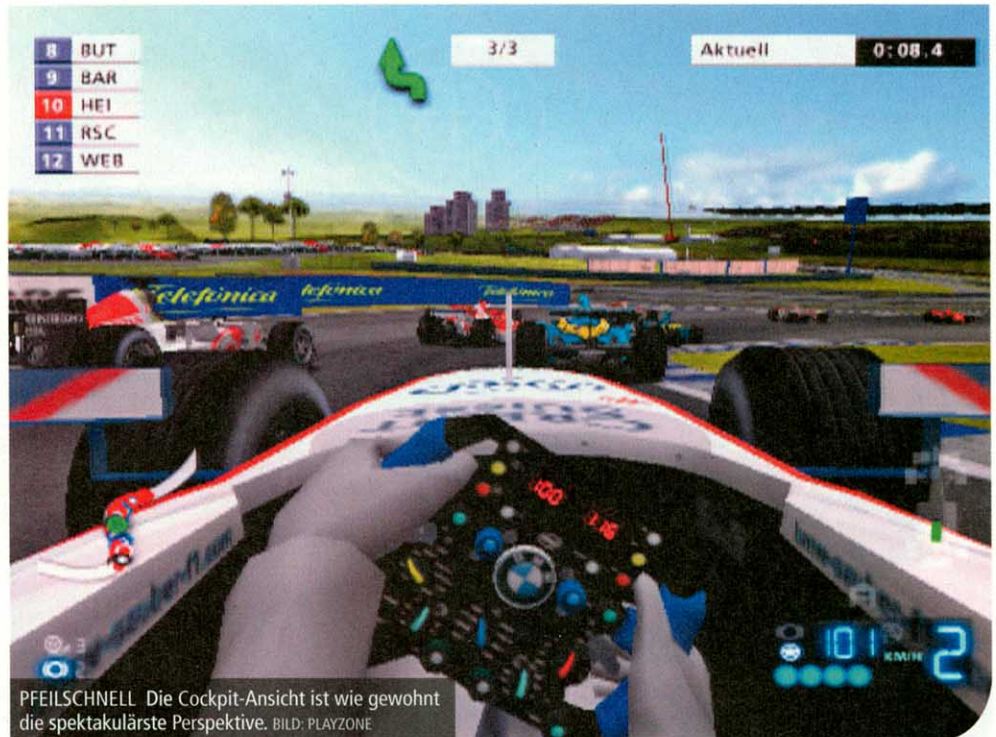
FEINSCHLIFF

Natürlich erwartet Sie mit dem aktuellen *Formel Eins*-Racer kein komplett neues Spiel, aber dennoch werden Kenner des Vorgängers etliche Detailverbesserungen bemerken. Das Feature, sein Fahrzeug mit Testläufen automatisch an den Fahrstil anzupassen, erleichtert das



BILD: SONY

Setup der Vehikel ungemein, vor allem wenn der Spieler autotechnisch nicht wirklich bewandert ist. Insgesamt zeigt sich das Spiel dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten und zuschaltbarer Fahrhilfen, wie eines Brems- und Lenk-Assistenten, einer virtuellen Rennlinie, Traktionskontrolle und ABS, wieder für jedermann sehr leicht zugänglich, bietet aber auch für Profis eine Menge Tiefgang. Das Schadensmodell verzeiht nach wie vor so einiges, sodass Ihr Vehikel leichte Rempler und Abflüge von der Strecke besser verkraftet, als dies in der Realität der Fall wäre. Apropos Rempler: Ihre KI-Gegner sind etwas cleverer als im Vorgänger und nehmen auch mehr Rücksicht auf Ihren Boliden, sodass Sie nur noch sehr selten von Konkurrenten



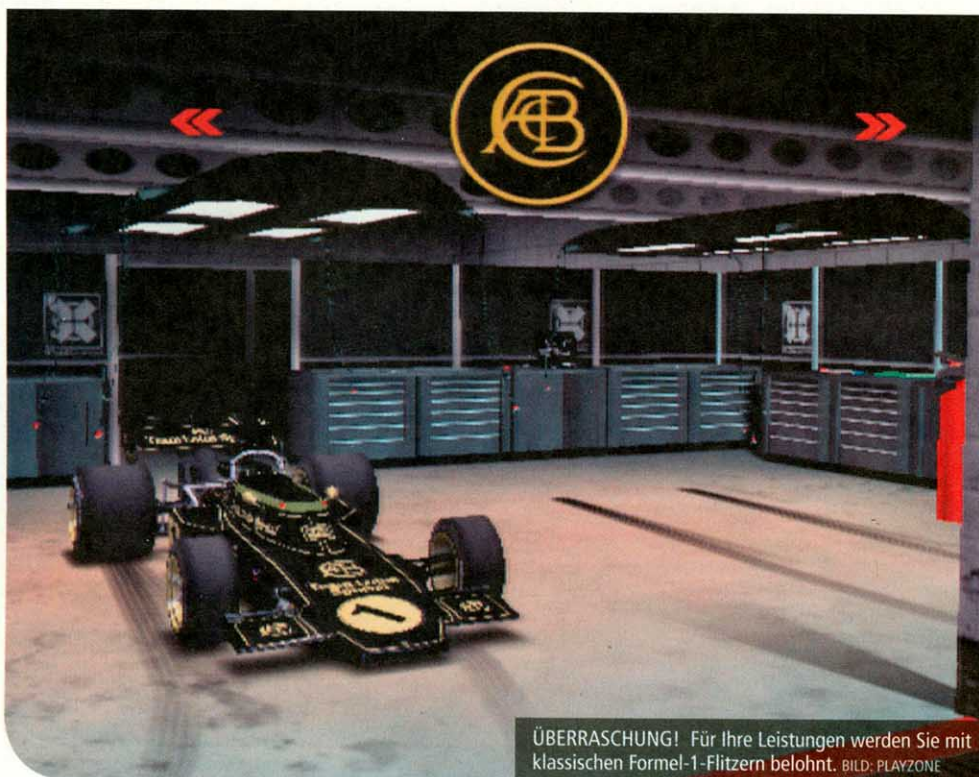
PFEILSCHNELL Die Cockpit-Ansicht ist wie gewohnt die spektakulärste Perspektive. BILD: PLAYZONE



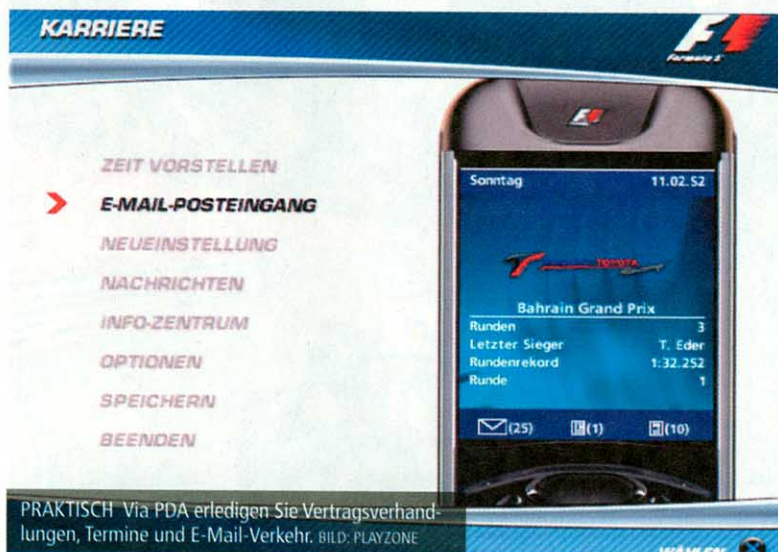
ABGEDREHT Ohne Fahrhilfen verlieren Anfänger schnell die Kontrolle über die Boliden. BILD: PLAYZONE



AGGRESSIV Ihre Widersacher verhalten sich zwar noch nicht perfekt, aber besser als im Vorgänger. BILD: PLAYZONE



ÜBERRASCHUNG! Für Ihre Leistungen werden Sie mit klassischen Formel-1-Flitzern belohnt. BILD: PLAYZONE



PRAKTISCH Via PDA erledigen Sie Vertragsverhandlungen, Termine und E-Mail-Verkehr. BILD: PLAYZONE



NETT Die Wittereffekte sehen gut aus und wirken sich auf das Fahrverhalten aus. BILD: PLAYZONE

von der Piste gerammt werden. Ebenso selten sind aus dem 2005er *Formel Eins* bekannte KI-Aussetzer, wenn sich zum Beispiel nach einem Unfall das gesamte Fahrerfeld an der Unfallstelle staut. Zudem verhalten sich Ihre Gegner menschlicher, das heißt, sie begehen Fehler und reagieren auf Druck, was die Zahl an Zwischenfällen während eines Rennens nach oben schraubt und dadurch oft für kurzweilige Action auf der Piste sorgt.

Für ein dauerhaftes Vergnügen sorgen außerdem freispielbare klassische Formel-1-Boliden, die dem Spieler sein ganzes fahrerisches Können abverlangen. Hardcore-Fans freuen sich zudem über die Möglichkeit, via Memory-Card das Spiel auf den momentanen Stand der aktuellen Formel-1-Saison (inklusive Rennergebnisse und Wetterbedingungen) zu bringen. Mit dem aus dem Vorgänger bekannten TV-Modus können Sie die Rennen als Beobachter erleben und somit wunderbar die Formel-1-lose Zeit im Winter überbrücken.

BEKANNTE, GUTE TECHNIK

In Hinsicht auf die Technik hat sich nur wenig getan, was im Fall von *Formel Eins 06* nichts Schlechtes bedeutet. Die Grafik ist gewohnt gut und wie im letzten Jahr hat der Spieler die Möglichkeit, Effekte wie Bildschirmvibration und Bewegungsunschärfe nach seinem Geschmack an- oder auszuschalten. Auch wenn eine Vielzahl an Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen ist, läuft das Spiel fast immer flüssig. Das gilt so leider nicht für den Splitscreen-Modus – hier treten des Öfteren Ruckler auf, die sich zum Glück aber nicht negativ auf das Gameplay auswirken. Wie die Grafik ist auch der Sound auf hohem Niveau, seien es Motorengeräusche oder die originalen RTL-Kommentatoren. Keine Sorge – Kai Ebels oftmals unfreiwillig lustigen Einblicke in den Formel-1-Zirkus und Experten-Interviews bleiben Ihnen (noch) erspart.

Zusammenfassend kann das Spiel jedem ans Herz gelegt werden, der seine Freude an der Formel 1 oder realistischeren Rennspielen hat. Besitzer des Vorgängers hingegen sollten abwägen, inwiefern für sie die Neuerungen einen Kauf rechtfertigen – eingefleischte Fans, denen es hauptsächlich auf die Daten der aktuellen Saison ankommt, haben das Spiel sowieso schon ganz oben auf dem Wunschzettel. ■



Verbesserungen im Detail

Unser Detail-Check verrät, wie sich das neue Formel Eins im Vergleich mit dem bereits sehr guten Vorgänger schlägt.



FORMEL EINS 06

UMFANG ★★★★★

Strecken: 22

Fahrer: 22

Spielmodi: Testfahrt auf Zeit, Rennwochenende, Weltmeisterschaft, Karriere

Multiplayer: 2-Spieler-Splitscreen, Online (2-10 Spieler), PS2 vs. PSP. Realitätsnähe ist einstellbar.

GAMEPLAY ★★★★★

Schwierigkeitsgrade: 3

Einstellbare Distanzen: Rundenzahlen einstellbar, prozentualer Anteil

Schadensmodell: Einstellbar, immer noch sehr viel „gutmütiger“ als in der Realität.

Traktionskontrolle: 4 Stufen. Während der Fahrt kann der Fahrer zwischen den Stufen wechseln.

Bremsbalance: 3 Stufen. Während der Fahrt können Sie die Stufen wechseln.

Wagen-Setup: Schnelles oder detailliertes Setup. Neuerdings auch ein automatisches Setup mit Testläufen, das den Wagen an Ihren Stil anpasst.

Kommentatoren: Ja

Boxenfunk: Ja

Kameraperspektiven: 5

Dynamische Innenkamera: Ja

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Auf demselben Niveau wie der Vorgänger – insgesamt sehr ordentlich. Seltene Ruckler.

Sound: Wie beim Vorgänger gibt's auch im 2006er Formel Eins wenig zu bemängeln.

Steuerung: Dank Fahrhilfen werden Sie der sensiblen Steuerung schnell Herr.

KI: Meistens verhalten sich die Gegner klug, reagieren auf Druck und begehen Fehler. Besser als im 2005er Formel 1!

Menüführung: Wie zuvor logisch, unkompliziert und sehr gelungen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FORMEL EINS 2005

UMFANG ★★★★★

Strecken: 22

Fahrer: 20

Spielmodi: Testfahrt auf Zeit, Rennwochenende, Weltmeisterschaft, Karriere

Multiplayer: 2-Spieler-Splitscreen, Online (2-10 Spieler). Realitätsnähe ist jeweils einstellbar.

GAMEPLAY ★★★★★

Schwierigkeitsgrade: 3

Einstellbare Distanzen: Rundenzahlen einstellbar, prozentualer Anteil

Schadensmodell: Einstellbar. In jeder Schwierigkeitsstufe sehr „gutmütig“.

Traktionskontrolle: 4 Stufen, die Sie während der Fahrt verstellen können.

Bremsbalance: 3 Stufen. Während der Fahrt kann der Fahrer zwischen den Stufen wechseln.

Wagen-Setup: Schnelles oder detailliertes Setup. Wirkt sich deutlich spürbar auf das Fahrverhalten Ihres Boliden aus.

Kommentatoren: Ja

Boxenfunk: Ja

Kameraperspektiven: 5

Dynamische Innenkamera: Ja

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Bunter und effektreicher als der Vorgänger. Sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. Seltene Ruckler.

Sound: Fahrzeuge sowie Effekte klingen sehr glaubwürdig.

Steuerung: Sensibel, aber weniger empfindlich als die der Vorgänger.

KI: Fahrer wirken intelligenter als im Vorgänger, halten sich aber immer noch stark an die Ideallinie. Staus nach Unfällen und häufige Rempler.

Menüführung: Sehr übersichtlich, angenehme kurze Ladezeiten.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Insgesamt wirken die Unterschiede der beiden Spiele geringer, als sie es eigentlich sind. Auch wenn sie sich in Hinsicht auf Umfang und Technik wenig schenken, erfreuen vor allem die Gameplay-Verbesserungen.

THOMAS EDER

dreht lächelnd seine Runden.

Auch dieses Jahr konnte mich die neueste Fortsetzung von Sonys *Formel Eins*-Reihe überzeugen. Die offensichtlichen Änderungen am Gameplay und der Technik halten sich zwar in Grenzen, bei genauerer Betrachtung fallen aber dennoch etliche Detailverbesserungen auf. Besonders die Möglichkeit, mit PS2 und PSP gegeneinander anzutreten, hat mich begeistert. Neben den aktualisierten Daten gibt es also noch einige Gründe mehr, den Besitzern der 2005er-Fassung das neue *Formel Eins* schmackhaft zu machen.



MAIK BÜTELFÜR

blickt in die Zukunft.

Ich kann es kaum erwarten, im *Formel Eins* für die PS3 meine Runden zu drehen. Auf der aktuellen Konsolen-Generation stößt das Spiel an die Leistungsfähigkeit der PS2 – wirklich besser wird das Spiel wahrscheinlich auf einer Next-Gen-Daddelkiste. Doch wer nicht so lange warten kann, macht auch mit dem neuen *Formel Eins* für die PS2 nichts falsch!



FORMEL EINS 06

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio Liverpool
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. Juli
Spieler:	1-10 (online)
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	DTM Race Driver 3

- ✓ Sehr gute Technik
- ✓ Für Anfänger und Profis geeignet
- ✓ PSP vs. PS2
- ✓ Verbesserte KI

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 83% SOUND 86%

MULTIPLAYER **85%** **SINGLEPLAYER** **85%**

Aufgebohrte Fortsetzung mit interessanten neuen Features. Für Fans ein Pflichtkauf!



REPLAY Die Wiederholungen sind sehr gut in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE

GESCHWINDIGKEIT

WINDWIDERSTAND/ANPRESSDRUCK	AUSGEWOGEN
GETRIEBEART	AUTOMATIK
GETRIEBEÜBERSETZUNG	BENUTZERDEFINIERT
ERWEITERTE EINSTELLUNGEN	
1. GANG	19.0
2. GANG	16.2
3. GANG	12.7
4. GANG	10.6
5. GANG	9.0
6. GANG	7.7

FÜR PROFIS Fortgeschrittene Fahrer stellen Ihre Fahrzeuge bis ins kleinste Detail ein. BILD: PLAYZONE



WEG HIER! In einigen Levels müssen Sie die Beine in die Hand nehmen. BILD: PLAYZONE



SIMPEL Die Rätsel-Elemente sind denkbar einfach gestrickt. BILD: PLAYZONE



HASENPLAGE Nicht mal in Ruhe Billard spielen kann man! BILD: PLAYZONE

Fakten

- Vier spielbare Charaktere
- 35 spielbare Level-Abschnitte
- Kooperationsmodus für 2 Spieler
- 3 Minispiele
- Deutsche Synchronisation
- Bild 4:3, 50 Hz
- Dolby Pro Logic II

Ab durch die Hecke

Was tut der moderne, hungrige Waldbewohner? Er macht einen Stadtausflug!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Gibt es ein Leben ohne Videospiele? Ohne Kekse, Chips und Fernsehen? Die Waldbewohner in Activisions *Ab durch die Hecke* – der Versetzung des gleichnamigen Films – wollen jedenfalls nicht mehr auf die Segnungen der Moderne verzichten. So ziehen sie in die nahe gelegene Vorstadtsiedlung, um sich auf verschiedenen Raubzügen mit Nahrung und Luxusgütern auszustatten. Sie können dabei einen von vier Charakteren steuern: Eichhörnchen Hammy, Stinktier Stella, Schildkröte Verne und den Waschbären Richie. Die machen sich als Duo nach Wahl – der zweite Recke wird von der KI gelenkt und ist auf Knopfdruck ebenfalls steuerbar – auf den Weg in die Gärten und Häuser der Menschen. Dort wurde aber ein Kammerjäger engagiert, der „Verminator“, obendrein gibt es noch den Bären Vincent, der die

Helden des Spiels zum Fressen gern hat. Spielerisch bietet der Titel vor allem jede Menge Action. Das Duo – auch von zwei Spielern steuerbar – prügelt sich durch die abwechslungsreich gestalteten Levels, sammelt Items und erfüllt verschiedene Missionsziele. Der „Verminator“ aber jagt jede Menge Gegner auf unsere Helden und auch die Umgebungen sind mit seinen Fallen gespickt. So gilt es, Laserstrahlen auszuweichen und gedankengesteuerte Ratten, Hamster und Kaninchen zu verknallen. Dabei gehen auch viele Gegenstände zu Bruch und enthüllen Knabberereien und Bonus-Items. Aufgelockert wird die Keilerei durch Jump&Run-Sequenzen, Schalterrätsel und Bonusziele. Handwerklich hat Activision hier einen soliden Titel geliefert. Grafik, Steuerung und Synchronisation sind gelungen und die abgefahrene Geschichte motiviert zum Weiterspielen. Nervig ist die automatische Kamera, die durch ihren strikt vorgeschriebenen Weg so manches Mal frustrieren kann. Zudem werden erfahrene Zocker keine große Herausforderung finden, da sich *Ab durch die Hecke* klar an jüngere Spieler wendet. ■



SEBASTIAN STANGE

plant seinen nächsten Beutezug.

Respekt, Activision! Normalerweise unterhalten mich Spiele zu aktuellen Kinofilmen nicht sonderlich, aber bei *Ab durch die Hecke* habe ich keine großen Kritikpunkte. Lediglich die großen Highlights in den Missionen vermisst man ein wenig. Für Fans des Films dennoch eine spaßige Sache und eine lohnende Anschaffung.



AB DURCH DIE HECKE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Edge of Reality
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.de
Alternativen:	LEGO Star Wars

- ✓ Solider Actionspaß
- ✓ Gelungene Synchro
- ✓ Nervige Kamera
- ✓ Keine große Herausforderung

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 81% SOUND 79%

MULTIPLAYER 75% SINGLEPLAYER 73%

Netter Actionspaß für Jung und Alt mit gelungenem Gameplay – leider zickt hier und da die Kamera.

» Ab durch die Hecke wendet sich klar an jüngere Spieler. «

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

Freigegeben
ab 14 Jahren
gemäß § 14
JUSC JuV
FSK

**DAS VIERTE
PROTOKOLL**

PLUS

SAMMELBOXEN
Edle DVD-Editionen für Liebhaber

DVD-ANBIETER
Deutsche DVD-Firmen im Überblick

**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



Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow

Karibische Piraten-Action mit Schwächen

In *Die Legende des Jack Sparrow* erleben Sie noch einmal die Ereignisse des ersten *Fluch der Karibik*-Films aus der Sicht des erwähnten Oberpiraten. Dabei spielen Sie – wahlweise auch im Koop-Modus – als Jack, Will Turner oder Elizabeth Swann und schlagen sich in einer linearen Story mit Ihrem Säbel durch die Karibik. Unterwegs entdecken Sie geheime Durchgänge und sammeln Schätze für Upgrades. Leider kommt bei der oberflächlichen Action-Klopperei

Jack sogar mit der Originalstimme von Johnny Depp. *Fluch der Karibik*-Fans, die vom Piratenthema nicht genug kriegen, können sicher einen Blick riskieren und werden über regelmäßige Grafikfehler und Gameplay-Bugs hinwegsehen. (ts)



TEST

FLUCH DER KARIBIK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Bethesda Softworks
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	27. Juli 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	FdK 2: Dead Man's Chest

WERTUNG STEUERUNG 62% GRAFIK 53% SOUND 71%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
54% **53%**

Simple Säbelkampf-Action für ganz hartnäckige Fans von *Fluch der Karibik*

Fakten

- 3 spielbare Film-Charaktere
- Koop-Multiplayer
- 10 Upgrade-Möglichkeiten
- Nur mäßig spannend
- Zahlreiche Bugs

selten Spannung auf. Dafür entscheidenden zahlreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie detailgetreu nachempfundene Film-Charaktere. In unserer englischen Testversion glänzte



ENORME CLIPPING-FEHLER Bildliche Darstellung des Satzes „Jack steigt in den Wagen“. BILD: PLAYZONE



UMZINGELT Aus dem Hintergrund müsste Jacoby schießen – und wird es auch gleich tun. BILD: PLAYZONE



SCHWARZES LOCH Gut zu erkennen ist die charakteristische untere Spielebene dieses Tisches. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 11 Tische
- 6 Kameraperspektiven
- 4 Modi
- Multiplayer für bis zu 4 Spieler
- Ausführliche Hintergrundinfos

GOIN' NUTS Legendarer Multiball-Automat, der leider nie in Serie produziert wurde. BILD: PLAYZONE

Gottlieb Pinball Classics

Das Wohnzimmer wird zur Spielhalle.

Nach *Gottlieb Pinball Classics* für PSP dürfen sich jetzt auch PS2-Spieler auf rasantes Flipper-Vergnügen an 11 detaillierten Tischen wie *Genie*, *Victory*, *Black Hole* oder *Central Park* freuen. Selbst *Goin' Nuts*, ein nie in Serie produzierter Flipper, ist mit von der Partie. Zu Beginn sind nur drei Geräte spielbar, die restlichen werden über ein Credit-System freigespielt. Anfänger starten im Trainings-Modus, um sich mit den ausführlich beschriebenen Spielregeln vertraut zu machen. Später feilen Sie in der *Gottlieb-Challenge* an Ihrer Flipper-Karriere oder gehen mit bis zu vier Freunden in Multiplayer-Turnieren auf Highscore-Jagd. Dank realistischer Kugelphysik, präziser Steuerung und authentischer Geräuschkulisse kommt dabei garantiert Spielhallen-Feeling auf. Und mit sechs Kameraperspektiven – von der Totalen bis

zur mitscrollenden Nahaufnahme – behalten Sie stets den Überblick. Dazu gibt es eine Diashow der *Gottlieb-Fabrik*, Infos zur Historie jedes Gerätes und zeitgenössische Werbeanzeigen. Flipper-Herz, was willst du mehr? (ts)



TEST

GOTTLIEB PINBALL

Genre:	Flipper
Hersteller:	System 3
Entwickler:	Farside Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	14. Juni 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.system3software.co.uk
Alternativen:	Pinball Fun

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 75% SOUND 79%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
71% **75%**

Prall gefülltes Flipper-Paket für Spielhallen-Nostalgiker und *Gottlieb*-Fans



Dynasty Warriors 5 Empires

Der neueste Spross der nebeligen Metzelserie

Der neueste Abkömmling der *Dynasty Warriors*-Reihe ist eine Art Add-on zu Teil fünf, welches jedoch eigenständig läuft. Wer will, darf aber seine aufgelevelten Charaktere aus dem Hauptspiel per Savegames übernehmen. Inhaltlich wartet nichts wirklich Neues auf den Spieler: Man kämpft sich durch nebelige und detailarme Umgebungen und mährt dabei Unmengen an Soldaten nieder. Das geht kinderleicht und ist in der Regel mit zwei Tasten zu bewältigen. Zusätzlich dürfen auch mächtige Musou-Attacken vollführt werden. Eingebettet ist dieses altbekannte Spielprinzip in die strategische Eroberung Chinas, wobei man rundenweise neue Provinzen erobert, Offiziere rekrutiert und taktische Entscheidungen trifft. Der Umfang einer solchen Kampagne ist beachtlich, wird aber vor allem dadurch erzielt, dass die

Spielinhalte viel langsamer als im Hauptspiel freigeschaltet werden. Zudem unterscheiden sich viele der Charaktere nur wenig. Für Fans der Serie, die eine Abwechslung suchen, sicher interessant. Alle anderen sollten – wenn überhaupt – zum normalen fünften Teil greifen. (sst)



TEST

DYNASTY W. 5 EMPIRES

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Omega Force
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	29. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.com
Alternativen:	Dynasty Warriors 5

WERTUNG

STEUERUNG	75%	GRAFIK	60%	SOUND	79%
MULTIPLAYER	63%	SINGLEPLAYER	65%		

Technisch veraltetes Hack'n'Slay mit einfacher Spielmechanik und simplem Strategieteil



IN DIE VOLLEN Bei hohem Gegneraufkommen macht die Klopperei durchaus Laune. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Eigenständige Erweiterung
- Zwei-Spieler-Koop-Modus
- 75 strategische Maßnahmen
- Mehr als 200 Charaktere
- 4:3, 50 Hz
- Dolby Pro Logic II



EFFEKTIVOLL Die Spezialangriffe sind nett inszeniert. BILD: PLAYZONE

193 KO



ON FIRE Ist die grüne Leiste komplett geladen, setzen sich die Kämpfer in Brand und werden schneller und stärker. BILD: PLAYZONE



AMBIENTE Charakter- und Arenadesign sind authentisch, die Special-Moves effektiv. BILD: PLAYZONE

Super Dragon Ball Z

Flotte und effekthelade Prügelei!

Mit dabei sind wieder einmal 18 Charaktere aus dem DBZ-Universum, die sich in verschiedenen Arenen verfechten. Haben Sie Ihren Charakter gewählt, geht es in den sehr kurzen Arcade-Modus oder Sie versuchen, sich im Z-Survivor-Mode. Letzterer dient zur Steigerung des Highscores und stellt in höheren Stufen eine echte Herausforderung dar. Im Arcade-Modus, erhalten Sie von jedem Gegner einen Dragon Ball. Sind sieben der magischen Kugeln gesammelt, können Sie einen Drachen beschwören und sich eine von zahlreichen neuen Fähigkeiten wünschen. Die Kämpfe laufen sehr flüssig, wobei in grafischer Hinsicht nur die cool designten Special-Moves der Cel-Shading-Kämpfer begeistern können. Obwohl die Spielmechanik simpel gehalten ist und auch Einsteigern schnell Erfolgserlebnisse verschafft, hätte

man sich etwas mehr Steuerungstiefe und Balance in der Kräfteverteilung der Aktionen gewünscht. Fans kommen aber voll auf ihre Kosten. (mw)



TEST

SUPER DRAGON BALL Z

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari/Bandai
Entwickler:	Crafts & Meister
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	14. Juli 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Virtua Fighter 4 Evolution

WERTUNG

STEUERUNG	72%	GRAFIK	70%	SOUND	67%
MULTIPLAYER	72%	SINGLEPLAYER	70%		

Ansehnliches Beat 'em Up, das zugängliche, aber auch etwas unausgewogene Prügelkost bietet.

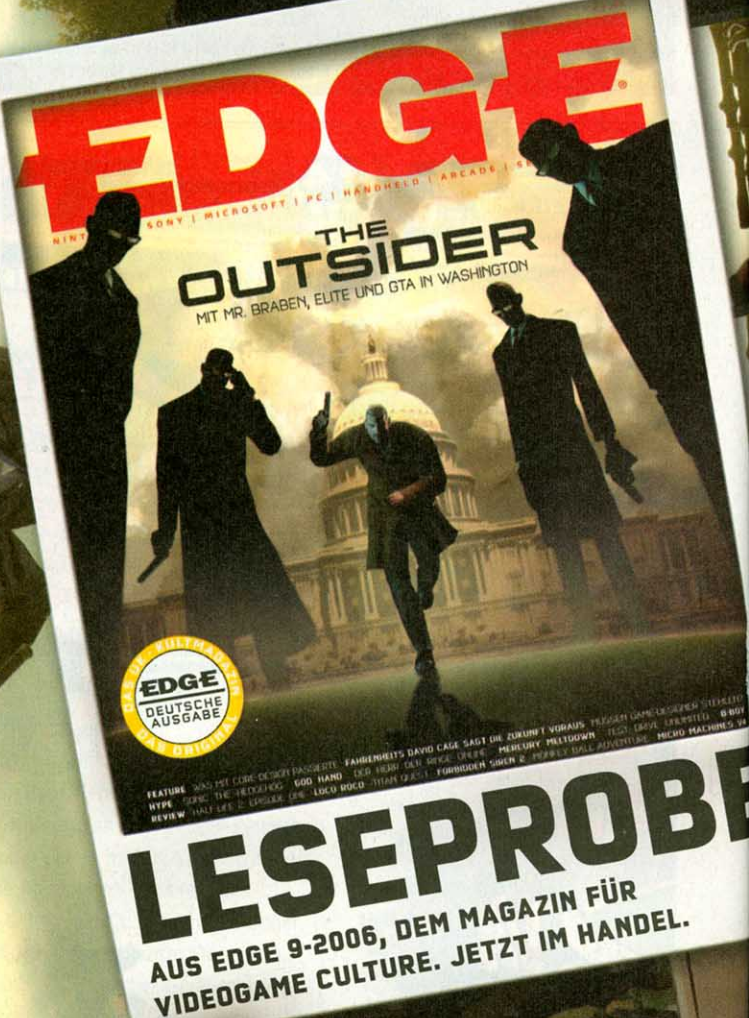
LAßST FREI

MILITÄR

Der Outsider sagt, traue niemandem, aber
zwei Jahre
glaube daran, dass alles möglich ist. Zwei Jahre
vor dem Release suchen wir nach der Wahrheit.



Szene eins. Kameraschwenk auf die Stufen des Kapitols, Tagesanbruch. Während Washington seine Müdigkeit abschüttelt, joggt ein Mann durch die Stadt, unzufrieden mit der alltäglichen Routine seines eigentlich glücklichen Lebens. Seine Verfolger haben, wie er, ihrem Land und dessen dunklen Eid geschworen. Dank der Männer muss dieser Eid jedoch brechen. Aber wie? Machenschaften? Ist es der Fluch, sie diesen Eid? Oder ist es der Gesellschaft, der als Staatsfeind gebrandmarkt und an den Rand der Gesellschaft gedrängt wurde? Oder ist es vielleicht, der Gründer und Vor-
David Braben, der Entwickler, der die stehende von Elite und ein schein- Co-Schöpfer von Elite? Oder ist es der bar stiller Regisseur? Oder ist es der



Japanen hat, der Regierung...
Probleme der Washington...
das Outsider auf...
Allerlei muss...
ungewöhnlich...
jedem Rechtsbruch...
Gewandlung zu machen.

Die Technologie lässt die...
Verhaltensweisen...
dynamiken...
entdecken...
sind, ist es ein...
fortschritt zu beobachten.

TITEL: THE OUTSIDER
SYSTEM: N. N. B.
PUBLISHER: FRONTIER DEVELOPMENTS
ENTWURF: GB
RELEASE: N. N. B.

Erfolgreich... design...
ausdrucksstarke...
üblichen...
diese...
ins Spiel...
überleben werden.



Look einer Szene transportiert
viele Botschaften, genau wie
die Musik, auch wenn
wie die Industrie, auch wenn
Gaming-Industrie völlig unbeach-
tet gelassen hat. Nur wenige
Leute – Kojima ist einer davon –
kümmern sich darum.

**Wie es sich für die Holly-
wood-Maschinerie geizt,**
sind die Leinwandaktivitäten
von The Outsider eine gehei-
me Operation. Braben Multi-
media-Komplett und auf die
keine Partner in diesem Multi-
media-Komplett und auf die
Frage nach Details enthält er
lediglich, dass es „mehrere
spezielle Leute gibt“, die an
dem Projekt interessiert sind.
Wir diskutieren derzeit über
„Wege, wie wir Spiel und Film
gleichzeitig finanzieren kön-“

nen, etwa mit externen Finan-
zierungsgesellschaften“, fährt
er fort. „Identisch bei Spiel
und Film ist, wo der Spieler
beginnt, dass die Spieler ein-
behalten, aber sie können
nicht folgen, aber sie können
es, wenn sie wollen. Mög-
lichkeiten, wie wir damit umge-
hen wollen. Es gibt viel unter-
sogar sich in Details unter-
scheidende Filmversionen, an-
deres wird jemand anderes
entscheiden müssen. Durch
die Organisation des Ren-
devous mit Hollywood, dass das
Spiel so gut wie möglich wird.

Das Problem vieler derzeitiger Spiele
ist, sogar solche hervorragenden wie GTA,
dass ich mich mit dem Hauptcharakter
und seiner Situation nicht identifizieren
kann. Er ist der GTA-Protagonist, der
hasserfüllter Kerl, der Drogen vertreibt
und man ist gezwungen, das zu tun. San-
Andreas begann ziemlich schnell erledi-
Missionen, die man recht schnell erledigen
konnte, und dieses Thema war nur
ein Handlungsstrang, für den sie
nur noch einen weiteren, auch können
Spieler. Solche Sachen sind, können
ambitioniert gemacht aus Spielabschnitt-
schnell in ein Muster ausfallen. Ich mag
Cutszene-Spielabschnitt verfallen. Folgen
die Idee nicht, einem festen Pfad folgen
zu müssen.“

„Ebenso wenig gefällt es mir, warum
es, wenn man eine Person einer 10-Mil-
ionen-Stadt ist, irgendjemand stören sollte,
was man tut. Das ist wieder: Dort wird
was im Film gut funktioniert als Schlüsselcharak-
ter eingeführt. Unternehmen Capricorn
ist ein netter Film, in dem man erkennt,
dass alle tot sind, und man wegläuft
muss. Das war das erste Mal, dass ich
den Ausdruck „schwarze Helikopter“

Thriller in einem Videospiel? Die Philoso-
phie, wenn es sich bewegt, töte es, hat
mich schon immer zu glauben, dass die
Industrie scheint zu sein, die einen Mord
Bestrafung einer schlechten Sache. Wie
begangen hat, eine schlechte Sache. Wie
sollte immer Konsequenz war und man
in Elite, wo Mord illegal war.“
von der Polizei gejagt wurde.
Immer noch in 1982 begann, muss Braben
seine Karriere 1982 begann, muss Braben
vor niemandem fliehen der Spieleindustrie.
Schritt mit den Trends, dass ein modernes
Spiel beliebt werden, und
um bekannt zu werden.
Wiederspielwert zu haben.
muss, um Bestand zu haben.
Er lastet es dem Realismus
an, dem Game-Design zu
Kunst, „ausprogrammiert“ über
haben, und ist besorgt über
neuen Spielen seitens der Industrie“,
drückt den Wert der gesamten Industrie
seufzt er. „Man geht in einen Laden und
es ist wie auf einem Wohlfühlbasar.“
Umso mehr schätzt er die inzwischen
kinoreife Präsentation auf der diesjährigen
Hollywood-Exposition auf der diesjährigen
E3 entdeckte, ist The Outsider ein die
ganze Industrie für ein Action-Adventure
eine Vorlage für ein Action-Adventure
und einen Film, die zusammen entwickelt
werden.
„Wenn man die Filmwelt betrachtet,
die sich noch in einer ziemlich realen
Umgebung bewegt, gibt es noch Unmen-
gen kreativer Künstler, die andau-
ernd verzögerte Bilder einsetzen. Der
se wirklich tollen Szenen einfangen.

„Das Problem vieler derzeitiger Spiele ist, dass ich mich mit dem Hauptcharakter nicht identifiziere.“

Geist dieses großartigen
Spiels, der endlich wieder aller
der unwahrscheinlichsten
Formen in die Erde tritt: Der
eintritt? Eins ist sicher: Der
Titel ist ein faszinierendes
gefährlich ambitioniertes Pro-
jekt.
„Wir haben nach Elemen-
ten in Spielen gesucht, die
nicht abgenutzt sind“,
beginnt Braben, „in Spielen,
in denen Medien wichtig sind,
aber nur in Zwischensequenzen
von The Outsider ist die
Medienmanipulation. Danach
richtet sich die gesamte Spiel-
struktur. Wie kreiert man
außerdem die Spannung eines

Obwohl Frontier ein Synonym für
David...
Entwickler...
Über 100 Mitarbeiter...
der Hauptstadt in Cambridge.

Vignettierung – die Verdunklung von
Bildern an den Ecken – wird oft in
Fotografie und auch in Spielen.
immer mehr auch in Spielen.



Frontiers Engine kann eine Schweiß-
perle auf einer Braue ebenso weg-
nehmen wie sie Fotorealismus in
einen akzentuierten Cartoon-Stil
verwandeln kann.

...mittel gegen die "böse
...nd" frei

Gegenmittel gegen "frei-
Zwangsbereit Adventures geht.
begehbarer Abenteuer Sprich-
Ganz nach dem Mann auf der
wort, dass ein Gerechtigkeit kei-
Suche nach sich um solche
ne Zeit hat, sich um kümmern,
kleinigkeiten zu kümmern, hat
gleich Bräben sogar noch
ter und sagt, Jameson hat
nicht einmal Zeit zum Essen
Stattdessen Waffen des
die wichtigsten Waffen: nicht
Staates gegen selbigen, son-
die Waffen der Polizei, son-
dem die Mikrofone und
Kameras der Nachrichtensen-
der. Sie beginnen als öffent-
cher Feind Nummer 1. Sie ist
Lee Harvey Oswald. Das ist

noch nicht abgefeuert wurden. Aber das wird Auswirkungen in der Presse haben, weil sich die Frage ändern könnte?"

"Sie haben jedoch die Freiheit zu entsorgen, die Terroristen mit Raketen."

"Sie haben jedoch Infos Sie die Spieler scheiden, und wir wollen, dass die Spieler führen, und wir wollen, denken. Geraten über ihre Aktionen nachdenken."

hörte, und ich habe mich seit dem mit verschwörungstheorien beschäftigt. Andere Filme – Auf der Flucht, Auf der Jagd – haben jemanden, „sich identifizieren kann.“ Dieser jemand ist in The Outsider John Jameson. Er ist kompetent, kompromissbereit und ein Mann, der vor dem CIA flüchtet, an das er glaubte. Er ist ein Mann, der beschuldigt wird, die Air Force Mann, vom Himmel geschossen über den DisOne von der CIA verstreut zu haben. Vertriebt von der CIA, verlässt er die Ecke von Columbia hinter jeder Gesellschaft Jameson vermutet hinter jeder Gesellschaft Jameson, die Gesellschaft werden schwärzen, ob er schuldig ist oder nicht. sich gegen ihn und die Massen wenden. Bezeichnenderweise, zum das eine Frontiers Spiel, überlässt ihm einige sind Vielfalt von Möglichkeiten. Einige sind kei-moralischen über die Grenzen eines Mannes

"Ob sie gute Charaktere sind", erläutert nicht, ist nicht entscheidend, dass sie plötz-
lich Bräuen. "Es geht darum, dass sie plötzlich
in so eine Situation geraten. Das könnte
bizarriert passieren". Aufgrund des Film-
mir genauen Plots, insbesondere das Ganze
verwirrt involviert sind, wurde das genauso
als Trilogie konzipiert. Das ist genauso
aufgrund für eine Filmgesellschaften
für uns, weil wir reich sind und denen
können, die sehr reich sind die Führung
zu übernehmen. Vorausgesetzt natürlich
zu werden nicht getötet." Frontiers kon-
sie werden nicht waren angeblich charakterisier-
zeitpunkt warteten, detailliert, und die
bei der Aussicht, entwickeln, und die
Darsteller zu entwerfen für sich selbst.
Ergebnisse sprechen Hintergrund Janey Rein-
Charaktere haben die Reporterin Janey Dank
Charakter, wie etwa die Reporterin der
olds und Mafia-Kopf Don Carlson. Dank
der überzeugenden wird Outsider kei-
Gesichtsanimationen wird haben, glaubwür-
nen!

ditge, individuelle Figuren darzustellen. Bekannt ist im Spiel auch, dass die CIA seit Jahren Waffen, Ausrüstung und Personal fördert, hauptsächlich durch Erhöhung der Kriegskosten. Diese unsichtbare Quelle von „verlorenen“ Fahrzeugen und „verlorenen“ Munition dienen Jameson als Inventar. Der Spieler hat immer genügend Geld und Equipment, was als

[illegible]

"Ob sie gute Charaktere sind", erläutert nicht, ist nicht entscheidend, dass sie plötz-
lich Bräuen. "Es geht darum, dass sie plötzlich
in so eine Situation geraten. Das könnte
bizarriert passieren". Aufgrund des Film-
mir genauen Plots, insbesondere das Ganze
verwirrt involviert sind, wurde das genauso
als Trilogie konzipiert. Das ist genauso
aufgrund für eine Filmgesellschaften
für uns, weil wir reich sind und denen
können, die sehr reich sind die Führung
zu übernehmen. Vorausgesetzt natürlich
zu werden nicht getötet." Frontiers kon-
sie werden nicht waren angeblich charakterisier-
zeitpunkt warteten, detailliert, und die
bei der Aussicht, entwickeln, und die
Darsteller zu entfen für sich selbst.
Ergebnisse sprechen Hintergrund Janey Rein-
Charaktere haben die Reporterin Janey Dank
Charakter, wie etwa die Reporterin der
olds und Mafia-Kopf Don Carlson. Dank
der überzeugenden wird Outsider kei-
Gesichtsanimationen wird haben, glaubwür-
nen!

Das Kapitol war das Hauptmaterial, das The Outsider der Öffentlichkeit präsentierte, aber die Finalversion wird das gesamte Washington D.C. zeigen.

keine interessante Position für ein Spiel, denn viel mehr können Ihnen Ihre Feinde wie antun. Und dennoch, müssen Sie in *Auf der Flucht*, um Zweifel kaum etwas tun, um Sie zu schüren. Wenn Sie zu nicht nach Brasilien vor geht etwas bleibt er hier? ist die Frage, die Sie sich stellen müssen. Warum bleibt er Medien, die CIA-Leute werden glauben, Sie sind unschuldig, weil sie wissen, dass Korruptionen Gänge sind. Sie als Spieler werden immer noch die Ratten abschalten können, die

kaum etwas. Wenn Sie zu schüren. Wenn Sie nicht nach Brasiliens vor- geht etwas Seltsames? Ist die erste Frage der Medien, viele CIA-Leute werden glauben, Sie sind unschuldig, weil Sie wissen, dass Korruptionen im Gange sind. Sie als Spieler werden immer noch die Raketen abschalten können, die

Sie in ein Gefecht und wischen die Waffen ab und legen Sie in die richtigen Schließ- und legen einer alltäglichen und des

Braben schwärmt von diesen "Umgebungen als 'Outsiders Vorbehalte oder Bedingungen, welche Vorbehalte haben, sie egal welche Namen inspiriert aus. Die Namen sind eine echte Location aus. Sie sehen wie eine echte Location der amerikanischen Regierung in strahlendes Licht, das Sonne taucht die Säulen der amerikanischen Regierung entbehrt. Die Straßen sind das Schachbrett manövrierbar

...ben gibt nichts über das
...ale Interaktionssystem von
...Es soll intuitiv
...utsider sein. Die
...nd flexibel sein. Die
...heimmeister um dessen
...einfachheit ist möglicherweise
...auf die Angst zurückzuführen,
...dass sie kopiert werden könnte.

sowohl mit als auch ohne diese
 den wahrscheinlich völlig über-
 reaktionen", sagt Braben, "aber
 Reaktion könnte sich ändern."
 Natürlich haben wir solche Verspre-

Idee einer linearen Progressi-
 on. In *The Outsider* wird sich
 der Spieler frei in der gesam-
 ten Welt bewegen und sich
 den Schlüsselcharakteren
 trotz der

und es ist
 Konversation – und es ist
 zu bekommen –

VIDEOGAME CULTURE

EDGE

NEW! SONY | MICROSOFT | PC | HANDHELD | ARCADE | PS3

THE OUTSIDER

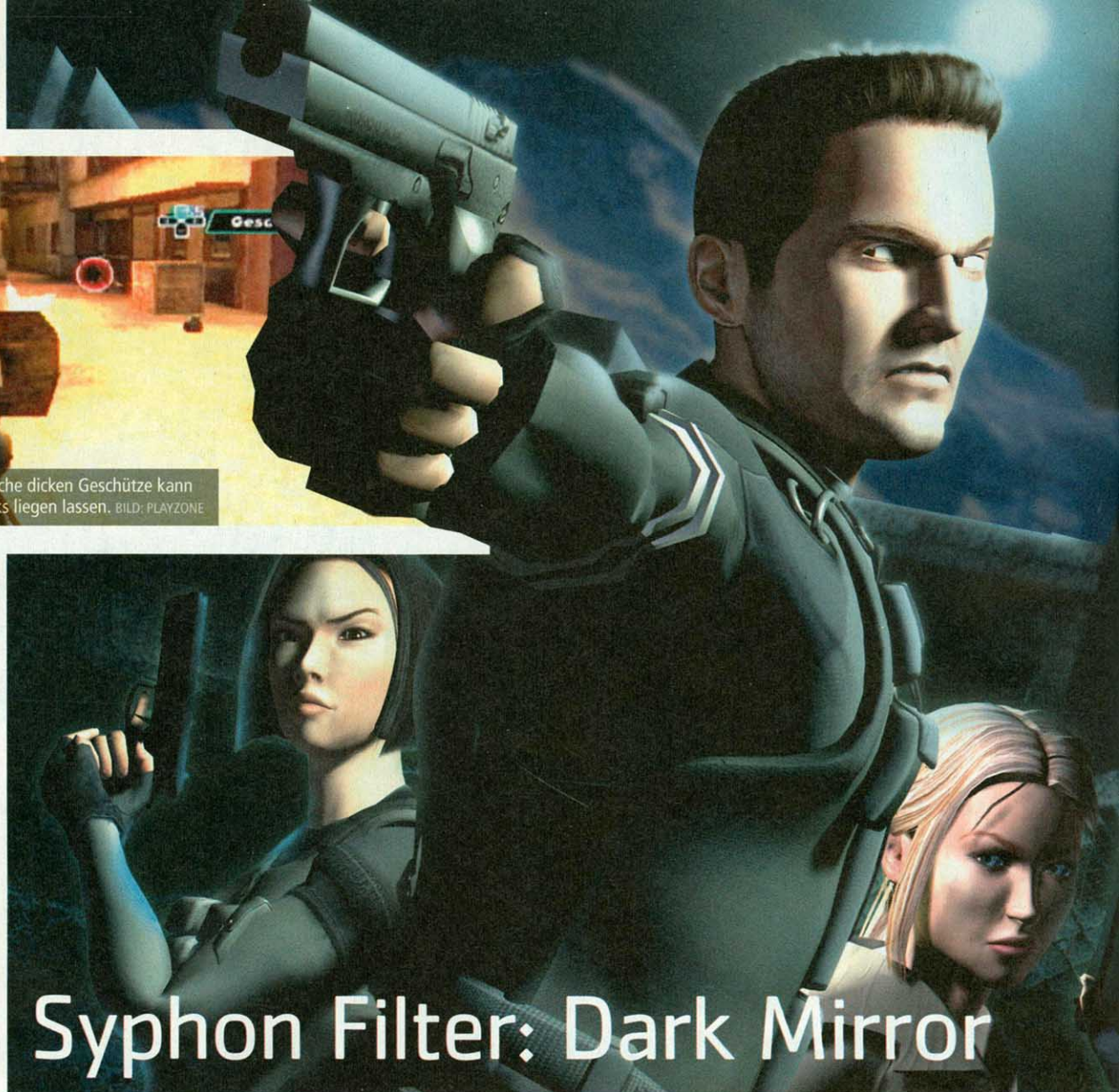
MIT MR. BRABEN, ELITE UND GTA IN WASHINGTON

EDGE
DEUTSCHE
AUSGABE

FEATURE WAS MIT CORE DESIGN PASSIERTE? FAHRENHEITS DAVID CAGE SAGT DIE ZUKUNFT VORAUSS! MÜSSEN GAME DESIGNER STEHEN?
HYPER-DRIVING THE HEDAROAD! GOD HAND! DEEP REAR END DRIVE GAMES! MERCURY MELTDOWN! TEST DRIVE UNLIMITED! B-B-O-Y
REVIEW HALF-PIRE 2! EPISODE ONE! LOCO ROCO! TITAN QUEST! FORBIDDEN SIREN 2! POW!Y! BALL! ADVENTURE! MICRO MACHINES V4



RAMBO-FEELING Solche dicken Geschütze kann man einfach nicht links liegen lassen. BILD: PLAYZONE



Syphon Filter: Dark Mirror

Sonys neuer Agenten-Thriller rockt die PSP-Konkurrenz an die Wand.

AUTOR: UDO CRNJAK

Fakten

- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- 7 unterteilte Missionen plus 5 Bonusmissionen
- Tolle Render-Cut-Scenes
- Geniale Steuerung
- Abwechslungsreiches Gameplay

Wie definiert man einen Traumberuf? Abwechslungsreiche Aufgaben, wie etwa Bomben entschärfen? Bei Bedarf an abgelegene Orte der Erde reisen, zum Beispiel Alaska ohne Fünf-Sterne-Hotel und Flughafentransfer? Viele Kontakte zu unterschiedlichen Menschentypen knüpfen, beispielsweise zu ausländischen Terroristen? Verlockend, oder?! Nein? Na ja, macht nichts. Zum Glück gibt es Menschen wie Gabe Logan, die genau darin ihre Berufung gefunden haben und uns damit einen fantastischen PSP-Thriller bescheren.

NICHT AUF OSCAR-NIVEAU, ABER UNTERHALTSAM

Was zeichnet eine gute Story aus? Diese Frage stellt man sich als Storyschreiber mit Sicherheit viele Male, bevor man mit der Arbeit beginnt. Sicherlich kann man Wendungen und verzwickte Zusam-

menhänge einbauen. Die Hauptaufgabe einer Story ist – egal ob viel oder wenig Anspruch – immer dieselbe: Sie muss unterhaltsam sein. Genau diese Aufgabe erledigt die Rahmenhandlung von *Syphon Filter: Dark Mirror* sehr gut. Zwar sind der Alaska-Einsatz der „Agentur“, die Terrorgruppe Rote Sektion, die hinter einem geheimen Projekt namens Dark Mirror her ist, und Gabe Logans persönliche Be-

fangenheit im weiteren Verlauf des Spiels kein Musterbeispiel an Einfallsreichtum und stark klischeebehaftet, aber die Story unterhält und tut damit genau das, was sie soll. Gerenderte Missions-Einleitungen und zahlreiche In-Game-Zwischensequenzen verleihen den Ereignissen eine hervorragende Dynamik.

Anscheinend haben die Entwickler aus den Fehlern ihrer PS2-Vergangenheit



SCHUTZBEFOHLENER Gelegentlich muss man einen Zivilisten beschützen, der auch einfache Befehle befolgt. BILD: PLAYZONE



HEIMLICH, STILL UND LEISE Es bleibt dem Spieler überlassen, wie er Dark Mirror spielen möchte – grandios! BILD: PLAYZONE



GRAFISCH BOMBASTISCH Technisch beeindruckend vor allem die genialen Feuer- und Raucheffekte. BILD: PLAYZONE

gelernt und sich für das PSP-Abenteuer ihres virtuellen Agenten-Schützlings einig vorgenommen. Bereits nach kurzer Zeit merkt man, dass es ihnen mit der Wiedergutmachung ernst war und sie vor allem auch gelungen ist. Der Gameplay-Fokus liegt wie bei der Ubisoft-Konkurrenz zwar auf Action, da es wesentlich einfacher ist, mit gezückten Bleispritzen durch die Levels zu marschieren und alles umzunieten, was nicht bei drei die weiße Flagge schwingt. Durch das komfortable Lock-on-System lassen sich die Gegner bequem per Schultertaste automatisch ins Visier nehmen. Geschickt positionierte Fässer, Gasflaschen und allerlei andere explosive Gegenstände schreien förmlich danach, die Terroristen weiter zu dezimieren. Stationäre Geschütze runden das Waffenarsenal perfekt ab und schlagen in besonders rabiaten Ballereien eine Schneise der Zerstörung durch die feindlichen Linien.

Geduldigere Spieler können aber auch Krachmacher wie das Schrotgewehr M1 Super 90 stecken lassen und still und leise auf Terroristenjagd gehen. Während der Stealth-Passagen kommen ebenfalls allerlei Waffen zum Einsatz, wie das vielseitige Scharfschützengewehr MB-150, das mit üblichen Projektilen, aber auch mit fernsteuerbaren Elektroschockern, Gasgranaten und Sprengsätzen beladen werden kann. Geht man hingegen auf Tuchfühlung, kann man Gegner mit einem lautlosen Genickbruch oder einer Messerattacke ausschalten.

Das Besondere der beiden frei wählbaren Vorgehensweisen ist die Tatsache, dass beide funktionieren. Die Levels bieten mit einigen Ausnahmen stets genug Möglichkeiten, ungesehen seine Feinde rücklings zu meucheln oder aber im Adrenalinrausch mit einem Kugelhagel zu erledigen. Als ob diese Wahlmöglichkeiten nicht schon für genug Abwechslung

sorgen würden, werden dem Spieler hin und wieder Zivilisten zur Seite gestellt, die es zu beschützen gilt, denen man aber auch simple Befehle geben kann. Auch dieses Element funktioniert sehr gut, da die ausgereifte KI der Schutzbefohlenen für ein gutes und glaubwürdiges Verhalten, etwa beim Suchen von Deckung, sorgt.

Natürlich hat das einen überaus positiven Einfluss auf die Langzeitmotivation und so nimmt man die Levels, selbst nach dem Durchspielen des Storymodus, im Missionsmodus noch mehrere Male in Angriff. Da hier die Leistungen durch das Freischalten neuer Waffen und weiterer Bonusmissionen belohnt wird, erlebt man abermals einen Motivationsschub.

Ohne die erstklassige Steuerung (siehe Controller-Check) würde das Gameplay allerdings nicht funktionieren. Vier Trainingsmissionen bringen dem Spieler die komplexe, aber sehr durchdachte

Tasten-Belegung näher. Mehrere Einstellmöglichkeiten und die Anpassung der Achsensensitivität machen das Steuerungsschema von *Syphon Filter: Dark Mirror* im Action-Sektor klar zur Referenz.

GOOD LOOKING

In grafischer Hinsicht macht der Sony-Titel eine ebenso gute Figur wie spielerisch. Die Charaktermodelle sind allesamt sehr detailliert und sehen vor allem in den In-Game-Zwischensequenzen durch realistische Gesichtszüge unverschämt gut aus. Die Entwickler haben sich die Liebe zum Detail bewahrt und abwechslungsreiche Innen- und Außenareale geschaffen. Die Raffinerie in Alaska etwa beeindruckt durch eisige Verladeplätze, heiße Verarbeitungshallen, in denen regelmäßig Feuerfontänen aus dem Boden oder aus den Wänden schießen, und ein abgeschottetes Gewächshaus, in dem geheime Bioexperimente durchgeführt

Controller-Check

Durchdacht und einfach gut



werden. Die Musikuntermalung leistet ebenfalls einen großen Beitrag zum überaus positiven Gesamtergebnis. In actionfreien Passagen säuseln ruhige Melodien aus den Lautsprechern. Sekunden später jagen dem Spieler treibende Kompositionen mächtig Adrenalin durch die Venen. Lediglich die deutsche Sprachausgabe ist nicht sonderlich gelungen und sorgt durch unpassend gewählte Synchronsprecher und teils miese Betonung für ordentlich Punktabzug.

KLASSENPRIMUS

Der fünfte Teil der Serie stellt nach dem verkorksten PS2-Vorgänger nicht nur die Serienehre wieder her, sondern ist auch der Beweis, dass eine anspruchsvolle Steuerung auf der PSP durchaus funktioniert. Leider konnten wir bis zum Redaktionsschluss den Mehrspielermodus nicht testen. Wir holen deshalb die Wertung im Rahmen eines Test-Updates in einer der kommenden Ausgaben nach. ■



AGENTENSPIELZEUG Was wäre ein Agent ohne sein Infrarotsichtgerät? BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Gegen Sonys neuesten Agententhriller hat die Konkurrenz kaum Chancen.



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

GAMEPLAY

★★★★★

Leveldesign: Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er in Rambo-Manier oder unauffällig schleichend durch die Levels marschiert. Beide Varianten sind möglich und funktionieren sehr gut. Ansonsten sehr linear.

Steuerung: Einfach super. Der Spieler kann im Laufe des Spiels auf viele Funktionen zurückgreifen, die nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut kontrollierbar sind.

UMFANG

★★★★★

Story: Gabe Logan kämpft gegen eine Terrorgruppe namens Rote Sektion, die es auf das Projekt Dark Mirror abgesehen hat. Nach und nach ergeben sich die typischen Intrigen, Dramen und ein filmreifes Finale. Nichts Weltbewegendes, aber unterhaltsam.

Levelanzahl: 7, plus 5 Bonusmissionen

Mehrspielermodus: Ja, max. 8 Spieler

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Detaillierte Protagonisten und Umgebungen. Sehr gute Rauch- und Flammeneffekte. Bei hohem Gegnereufkommen und vielen Effekten gelegentlich Slow-downs.

Sound: Der orchestrale Sound ist einfach fantastisch. Passt sich genial der Action an.

Sprachausgabe: Die deutsche Synchronisation ist leider misslungen.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Syphon Filter: Dark Mirror übertrumpft die Konkurrenz in technischer und spielerischer Hinsicht locker und beeindruckt durch die tolle Steuerung, Präsentation und Atmosphäre.



SPLINTER CELL ESSENTIALS

UMFANG

★★★★★

Leveldesign: Sam Fisher schleicht sich durch bereits bekannte Umgebungen der Serie und muss teils neue Missionen erledigen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich, die Umgebungen leider nichts Neues. Sehr linear.

Steuerung: Leider völlig überladen. Das Button-Layout der PSP ist nicht für derart viele Funktionen ausgelegt. Das wirkt sich leider negativ auf den Spielspaß aus.

GAMEPLAY

★★★★★

Story: Die Entwickler haben sich neue Einsätze überlegt, die an den bekannten Schauplatzen der Serie abseits der bekannten Missionen stattfinden. Das letzte Drittel des Spiels gibt zudem einen Vorgeschmack auf Double Agent und ist für Serien-Fans sehr interessant.

Levelanzahl: 9, plus 3 Bonusmissionen

Mehrspielermodus: Ja, max. 2 Spieler

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Schwarz ist die beherrschende Farbe bei Splinter Cell Essentials. Durch den ständigen Einsatz des Nachtsichtgerätes verliert der Titel viel von seiner ansehnlichen Performance.

Sound: Musik wird im Vergleich zu den PS2-Versionen seltener eingesetzt.

Sprachausgabe: Gute Sprecher mit gelegentlichen Problemen in der Sprechgeschwindigkeit.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



UDO CRNJAK

ist der Terroristen-Schreck.

Dark Mirror hat mich in vielerlei Hinsicht vollkommen überzeugt. Zunächst wäre da die durchdachte Steuerung. Alle Funktionen wurden intelligent auf der PSP untergebracht und nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man die volle Kontrolle, ohne sich überfordert zu fühlen. Des Weiteren ist die Präsentation der zeitweise flachen Story sehr gut gelungen. Schöne, gerenderte Zwischensequenzen gehen einher mit In-Game-Sequenzen und einem genialen Soundtrack, der sich ungemein dynamisch dem Geschehen anpasst. Leider kann die deutsche Sprachausgabe durch unpassende Sprecher, die durch eine teilweise missratene Betonung den Konversationen die Atmosphäre rauben, nicht das hohe Sound-Niveau halten. Auf der Pro-Seite ist vor allem aber das Spieldesign selbst der größte Pluspunkt. Man kann nahezu jede Mission entweder brachial in Rambo-Manier oder geduldig als leiser hinterhältiger Tod erledigen. Beide Varianten funktionieren sehr gut und erhalten die Motivation über das erste Durchspielen hinaus. Lediglich der Umfang hätte etwas üppiger ausfallen können.



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Bend
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	12. Juli 2006
Spieler:	1-8 (online)
Web:	www.yourpsp.com
Alternativen:	Liebesgrüße aus Moskau

- ☒ Grafisch beeindruckend
- ☒ Sehr gute Steuerung
- ☒ Tolles Leveldesign
- ☒ Unpassende deutsche Synchro

WERTUNG

STEUERUNG 88% GRAFIK 89% SOUND 86%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

88%

Abwechslungsreiches Gameplay und geniale Steuerung. Ein Muss für Action-Fans.

Testen, sparen und Prämie abstauben

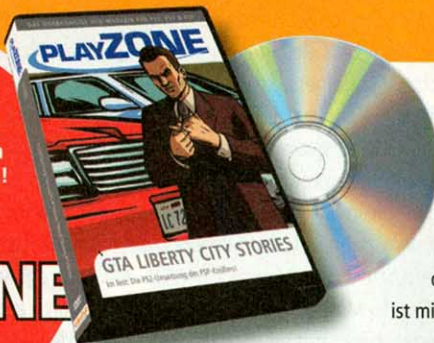
Unschlagbar! Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben von
PLAYZONE plus ein exklusives PLAYZONE-T-Shirt

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



PLAYZONE-Longsleeve-Shirt (Gr. M, L, XL)

Mit dem Original-PLAYZONE-T-Shirt sind Sie nicht nur im Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 % Baumwolle, mit feinstem Siebdruck bedruckt und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde mit dem Aufdruck „SPELMACHER“ ist aus 100 % dehnbarem Jersey und abnehmbar. Jedes Shirt ist mit einem exklusiven Logo gebrandet.

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: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ 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)

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.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

Lieferung, solange der Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

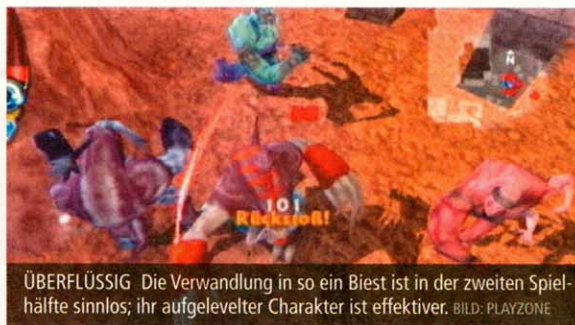
abo.play-zone.de

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

PLAYZONE



WEG VOM FENSTER Diese Horde Monster reißen wir mit einer flächendeckenden Spezialattacke noch mit in den Tod. BILD: PLAYZONE



ÜBERFLÜSSIG Die Verwandlung in so ein Biest ist in der zweiten Spielhälfte sinnlos; ihr aufgelevelter Charakter ist effektiver. BILD: PLAYZONE



ÜBERBLICK Die beste Übersicht bietet die extreme Vogelperspektive. BILD: PLAYZONE

Untold Legends: The Warrior's Code

Fakten

- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 5 verschiedene Charakterklassen
- 5 Kapitel mit je 6 Missionen + Tutorial-Level
- 11 Mehrspieler-Modi + Koop-Modus (Ad-Hoc und Online)
- Große Dungeons und Umgebungen

Gepflegtes Haudrauf-RPG für unterwegs

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Die PSP hat sich inzwischen auch als Handheld für Japano-Rollenspiele etabliert, auf dem Action-RPG-Sektor sieht es hingegen nach wie vor mau aus. Bislang mussten Freunde

gepflegter Haudrauf-Action auf *Untold Legends: Brotherhood of the Blade* zurückgreifen. Ein guter Genre-Vertreter, der aber an einigen kleinen Mängeln litt. Der zweite Teil wurde rundum verbessert, zündet aber noch immer nicht so richtig, was daran liegt, dass viele der guten Ideen nicht zu Ende gedacht wurden. Absolut tadellos ist eigentlich nur der erweiterte Mehrspieler-Modus. Sony Online Entertainment macht seinem Namen diesmal alle Ehre und spendiert dem zweiten *Untold Legends* neben einem Ad-Hoc- auch einen echten Online-Modus. Bis zu vier Spieler können in insgesamt elf verschiedenen Matcharten gegeneinander metzeln. Wer lieber Kooperativ kämpft, kann auch das Hauptspiel mit einem Mitspieler in Angriff nehmen. Um sich mit seinen Kumpanen vom anderen Ende der Welt zu verständigen, gibt es ein einfaches Kommunikationssystem. Per Tastendruck wählen Sie zunächst eine Kategorie wie Befehle, Antworten oder Verspottungen und aus dem entsprechenden Untermenü dann die Aussage, die Sie an Ihre Mitspieler schicken wollen.

WECKE DEN TIGER IN DIR

Das erste *Untold Legends* konnte man durchspielen, ohne je eine Spezialfähigkeit eingesetzt zu haben. In der Fortsetzung hat sich das etwas geändert. So gibt es nun Gegner, die man ohne Spezialfähigkeiten

kaum erwischt, weil sie zu flink durch die Gegend wuseln. Jeder Charakter trägt neben den standardmäßig ausgerüsteten Nahkampfwaffen auch eine Schusswaffe bei sich – wesentlich effektiver nimmt man sich solche Widersacher aber z. B. mit einem Blitzzauber vor. Oder man verpasst sich kurzzeitig einen Geschwindigkeitsschub und kann so mit der Meute mithalten. Erlernen kann man solche Spezialfähigkeiten genretypisch durch das Verteilen von Erfahrungspunkten, die man bei einem Stufenaufstieg erhält. Die Menüführung wurde ein wenig übersichtlicher gestaltet, wodurch auch das Ausrüsten mit Gegenständen leichter ausfällt. Das waren dann aber leider auch schon die einzigen Gameplay-Verbesserungen, die konsequent eingeführt wurden. Denn ähnlich cool, aber leider nicht so gut umgesetzt, sind die so genannten Gelegenheitsangriffe. Ist ein Gegner kurzzeitig wehrlos, erscheint ein orangefarbener Kreis um ihn, der die Möglichkeit zu so einem Angriff anzeigt. Je nachdem, ob Sie in solchen Momenten die Vierecks-Taste antippen oder sie gedrückt halten, können Sie zu verschiedenen starken Angriffen ansetzen. In der Praxis funktioniert dies aber nicht so gut. Meist gibt einem der Gegner gar nicht genug Zeit, um den stärksten Angriff auszuführen. Und da schon der schwächste Angriff gut reinhaut, gibt es erst gar keinen Grund, dieses Feature richtig zu nutzen. Eher nutzlos ist auch die Möglichkeit, sich in eine Bestie zu verwandeln. In dieser tierischen





» Nicht alle Ideen wurden konsequent umgesetzt. «



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

spielt's unterwegs.

Das zweite *Untold Legends* ist ein Paradebeispiel für „Verschlimmbesserungen“, deswegen ist *The Warrior's Code* aber kein schlechtes Spiel. Es hätte nur sehr viel besser sein können. Was bleibt ist ein Titel, der gerade unterwegs für Kurzweil sorgt. Da es hier nicht auf Fingerspitzengefühl ankommt, stört die holprige Zugfahrt nicht beim Malträtieren des Angriffsknopfes. Zu Hause bleibe ich dann aber doch lieber bei den ausgereifteren Genre-Vertretern, die die Heimkonsole zu bieten hat.



U.L.: THE WARRIOR'S CODE

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Sony Online Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. Juni
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	U. L.: Brotherhood of the Blade

- ☒ Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- ☒ Besser integrierte Spezialfähigkeiten
- ☒ Weitere Neuerungen nicht gut umgesetzt
- ☒ Teilweise Längen

WERTUNG

STEUERUNG	82%	GRAFIK	78%	SOUND	78%
MULTIPLAYER	80%	SINGLEPLAYER	70%		

Dank des Multiplayer-Modus ein kurzweiliges Hack & Slay, der Einzelspieler-Modus könnte aber besser sein.

Form ist die Spielfigur stärker und kann es auch mit einer ganzen Horde von Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Ein ordentlich aufgelevelter Charakter kann das aber noch weitaus besser. Das macht diese Spezialfähigkeit spätestens in der zweiten Hälfte des Spiels vollkommen überflüssig.

DER KLEINE ACTION-RPG-BRUDER

Auch in technischer Hinsicht ist *The Warrior's Code* mit einem weinenden und einem lachenden Auge zu betrachten. Das nervige Midi-Gedudel des ersten Teils gehört der Vergangenheit an. Jetzt wird das Geschehen dezent von atmosphärischer Fantasy-Musik untermalt. Seltsam nur, dass die Charaktere lediglich in Zwi-

schensequenzen Deutsch sprechen, im Spiel bekommt man englische Sätze mit Untertiteln zu hören. Auch die Grafik ist ein zweischneidiges Schwert. Zwar wurde sie ein wenig verbessert, gelegentlich friert das Bild aber für eine Sekunde ein, während man die UMD laut rotieren hört, weil etwa Musik oder neue Texturen geladen werden müssen. Man merkt, dass die Entwickler das Spiel rundum verbessern wollten, die Verbesserungen aber eben nicht immer perfekt umgesetzt haben. So ist das zweite *Untold Legends* ein kurzweiliges Hack & Slay für zwischendurch, kann aber nach wie vor nicht mit großen Konsolenbrüdern wie *Baldur's Gate* oder *Champions of Norrath* mithalten. ■

RÜCKSTÄNDIG Mit Ayame unterwegs im rechteckigen Bambuswald. BILD: PLAYZONE



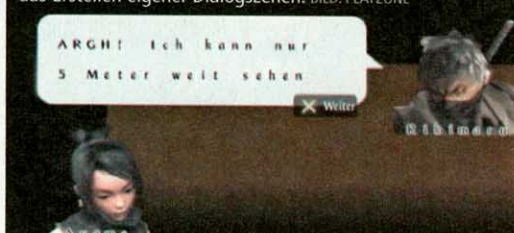
AUWEIA Kollisionsabfrage und Gegner sind mit solchen Höhenunterschieden gleichermaßen überfordert. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Vier spielbare Hauptfiguren ...
- ... jede mit eigenem Story-Modus
- Leveleditor
- Coop- und Versus-Modi per WLAN

RECHT HAST DU! Der Leveleditor erlaubt auch das Erstellen eigener Dialogszenen. BILD: PLAYZONE



TEILS FAST UNSPIELBAR Wie verfolgt man jemanden unbemerkt, wenn man fast nichts sieht? BILD: PLAYZONE



Tenchu: Time of the Assassins

Vorsicht vor den Meuchelmördern: Das PSP-Tenchu ist nicht gerade ein Highlight.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Ein neues *Tenchu*-Spiel, bei dem man alle bekannten Hauptfiguren aus den Vorgängern jeweils durch einen eigenen Story-Modus führen darf, klingt zunächst einmal vielversprechend. Wenn bei den Zusatz-Features dann sogar noch ein WLAN-Multiplayer-Modus (sowohl mit- als auch gegeneinander) und ein Leveleditor dabei sind, könnte man *Time of the Assassins* für einen fast sicheren Hit halten. Leider wurde das Potenzial des Titels aber kaum ausgenutzt, denn schon nach kurzer Spielzeit offenbart das Spiel gewaltige Schwächen.

Generell ist es bei einem *Tenchu* schlauer, sich nicht entdecken zu lassen, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Das gilt für die PSP-Version gleich doppelt, denn die Kämpfe spielen sich so hakelig, dass dabei kaum Spielspaß aufkommt. Dazu kommen ärgerliche Details wie Rikimarus Wurf, der jedes Mal aussieht wie ein Grafikfehler – zumin-

dest solche Fehler hätten die Entwickler vermeiden können, schließlich ist seit der japanischen Version fast ein Jahr vergangen. Sicherlich weniger einfach zu korrigieren wäre das Hauptproblem des Japan-Originals: Die Sichtweite beträgt nur wenige Meter, danach sehen Sie nur schwarz. Trotz dieser Einsparung setzt das Spiel überwiegend auf rechteckige Grafikelemente, was speziell bei Umgebungen wie Bambuswäldern extrem unglücklich wirkt. Die trostlosen Texturen sorgen endgültig dafür, dass das *Tenchu* für unterwegs einer der hässlichsten Titel auf der tragbaren Konsole wird und die Grafikpower der PSP kein bisschen ausreicht. Schade auch, dass der japanische Originalton (mit Untertiteln) nicht anwählbar ist. Wenn ein Samurai im mittelalterlichen Japan nicht nur Englisch spricht, sondern Sie auch noch mit „En garde!“ auf Französisch zum Kampf auffordert, bleibt die Atmosphäre natürlich ziemlich auf der Strecke. Die ohnehin arg lieblos inszenierten Dialogszenen mit ihren schwachen (deutschen) Texten geben dem Ganzen den Rest. Schade um die gut durchdachten Bonus-Features wie herunterladbare Missionen (siehe <http://tenchu.sega-europe.com>). ■



MICHAEL PRUCHNICKI
sieht schwarz.

Ärgerlich, dass hier so viel Potenzial verschenkt wurde, denn leider stimmt bei *Time of the Assassins* spielerisch und technisch fast nichts. Wenn die Kämpfe derart hakelig ablaufen und unbemerktes Anschleichen durch die mickrige Sichtweite erschwert wird, bringt ein ansonsten lobenswertes Feature wie ein Leveleditor letztendlich nicht viel. Schade, dass die Entwickler das vergangene Jahr nicht genutzt haben, um zumindest die Europa-Version zu verbessern.

TENCHU: TIME O. T. ASSASSINS

Genre:	Action/Stealth
Hersteller:	Sega
Entwickler:	FromSoftware
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	22. Juni
Spieler:	1-2
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	Splinter Cell Essentials

- ✓ Viele Spielmodi und Extra-Features
- ✓ Eigener Storymode für vier Spielfiguren
- ✓ Mickrige Sichtweite
- ✓ Hakelige Kämpfe

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	59%	47%	72%
SINGLEPLAYER	56%	56%	

Viel verschenktes Potenzial: Sieht schwach aus und spielt sich leider auch nicht sonderlich gut.

» Hauptproblem: Die Sichtweite beträgt nur wenige Meter. «

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:





ANSEHNLICH Die Kampfsequenzen werden in 3D präsentiert. Mit der Zeit hat man sich daran aber sattgesehen. BILD: SOE

Fakten

- 36 Einheiten
- 30 Einzelspieler-Missionen
- Karten-Editor
- Online-Multiplayer-Modus
- Selbst entworfene Karten down- und uploadbar
- 3D-Darstellung
- Online-Ranking

Field Commander

Frisches Kanonenfutter für Westentaschengeneräle

AUTOR: THOMAS EDER

Mit *Herr der Ringe: Taktiken* und den beiden *Metal Gear Ac!ds* sind Strategie-Freunde auf der PSP relativ gut versorgt, aber einen Titel, der es mit Nintendos erstklassiger *Advance Wars*-Reihe aufnehmen kann, suchte man bislang vergeblich. Um diesen Zustand zu ändern, schickt Ubisoft *Field Commander* ins Rennen, das auf der anderen Seite des großen Teichs bereits erste Verkaufserfolge erzielen konnte. Ob Fans runden-

basierter Strategie nun endlich auch hierzulande mit *Field Commander* auf der PSP ihre Erfüllung finden, entnehmen Sie unserem detaillierten Test.

KLEINKRIEG

Das Gameplay von *Field Commander* orientiert sich stark an dem der *Advance Wars*-Reihe und unterscheidet sich nur in Details. Als CO (Chief Officer) befehligen Sie die verschiedensten Einheiten auf den in Rechtecken aufgeteilten Schlachtfeldern, tragen Gefechte mit Feinden aus und erobern Gebäude und Fabriken, um sie für Ihre Zwecke zu nutzen. Sofern es sich nicht um eine besondere Mission – wie etwa eine bestimmte Zeit zu überleben oder den Gegner von etwas abzuhalten – handelt, ist das Ziel des Spiels entweder, alle Gegner zu besiegen, oder das feindliche Hauptquartier zu erobern. Neben den klassischen

Bodeneinheiten treten Sie zudem noch mit Luft- und Wasservehikeln an. Neue Truppen werden in den Fabriken mit dem Geld gebaut, das besetzte Gebäude nach jeder Runde abwerfen. Jede der Einheiten verfügt über spezifische Eigenschaften in puncto Angriffsstärke, Reichweite, Bewegungsradius, Sichtweite und Panzerung. Die Einheitenstärke von 10 hingegen ist bei allen Arten von Fahrzeugen und Truppen gleich – in Kämpfen verringert sie sich, je nachdem wie viele schwere Treffer sie erleiden. Geschwächte Einheiten platzieren Sie auf Feldern mit Gebäuden, um diese wieder zu regenerieren. Falls die Munition oder der Treibstoff knapp werden sollte, schicken Sie einfach einen Versorgungstruck vorbei. Mit jedem vernichteten Gegner füllt sich eine Leiste, die Ihren Einheiten für eine Runde Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel eine vergrößerte Reichweite

» Online findet sich immer ein Spieler, der mehr auf dem Kasten hat als man selbst! «



CHEFSACHE Die Truppen der verschiedenen COs haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. BILD: PLAYZONE



EXPLOSIV Mit den Spec-Ops können Sie taktisch Minen auf den Schlachtfeldern platzieren. BILD: PLAYZONE



SPIELFELD Aus dieser Perspektive werden Sie das kurzweilige Strategie-Vergnügen die meiste Zeit sehen. BILD: PLAYZONE

HILFREICH Per Buttondruck erfahren Sie alle wichtigen Eigenschaften über die angewählten Einheiten. BILD: PLAYZONE

oder größere Durchschlagskraft beschert, sobald sie voll ist.

Die Unterschiede zwischen dem Gameplay von *Advance Wars* und *Field Commander* bestehen darin, dass Sie eine Bodeneinheit direkt unter eine Luft-einheit stellen können, einige Einheiten in der Lage sind, Minen zu legen, und dass Sie die Umgebung zerstören können, um sie anschließend mit schwerem Gerät befahrbar zu machen. Zudem verfügen einige Einheiten über Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel Tarnung.

Noch deutlicher wird der Unterschied zum Nintendo-Titel bei der Darstellung des Geschehens: Während sich *Advance Wars* eher farbenfroh und knuffig präsentiert, setzt Ubisoft auf eine realistischere Darstellung der Kämpfe in aufwendigem 3D.

DRUMHERUM

Die in naher Zukunft spielende Story tritt schnell in den Hintergrund – ob Sie nun im Auftrag irgendeiner Organisation einen entführten Politikersohn retten oder geheime Pläne aus dem gegnerischen Hauptquartier entwenden sollen, interessiert bereits nach wenigen Runden kaum noch. Dasselbe gilt für die in nettem, aber nicht selten ruckeligem 3D dargestellten Kampfszenen. Diese können nur kurzzeitig begeistern, nach wenigen Kämpfen kennt man die Animationen und schaltet dieses Feature mit reinem

Gewissen ab. Als nervig erwiesen sich im Gegensatz zu den kurzen Ladezeiten die teils extrem langen Wartezeiten, wenn die KI am Zuge ist. Diese ist zwar besser und anspruchsvoller als bei *Herr der Ringe: Taktiken*, für Profis ist das oft sehr aggressive und gelegentlich kurzsichtige Verhalten der Computergegner allerdings auf Dauer keine echte Herausforderung. Aber keine Sorge: Wirklich leicht sind nur die ersten Missionen, die eher wie ein erweitertes Tutorial funktionieren. In den späteren der 30 Missionen des Story-Modus werden Ihre grauen Zellen noch ordentlich gefordert!

VORBILDLICH

In puncto Umfang zeigt sich *Field Commander* von seiner besten Seite – die Mehrspieler-Modi mit einer oder zwei PSPs und der hervorragenden Online-Unterstützung sind absolut vorbildlich. Via WLAN treten Sie gegen andere Spieler rund um den Erdball an, verfolgen Ihre Position auf den Online-Ranglisten, downloaden sich neue Karten oder laden mit dem Editor gestaltete Karten hoch, damit diese auch anderen Spielern zur Verfügung stehen. Dadurch werden Sie wohl nie Gefahr laufen, dass Ihnen die Karten oder Herausforderungen ausgehen – online findet sich immer ein Spieler, der mehr auf dem Kasten hat als man selbst! ■



THOMAS EDER

denkt strategisch.

Als Fan rundenbasierter Strategie konnte ich es kaum erwarten, meine PSP mit *Field Commander* zu füttern – und ich wurde nicht enttäuscht. Auch wenn sich gelegentlich kleinere technische Mängel offenbaren und die KI noch einen Tick besser sein könnte, bietet das Spiel für jeden Westentaschengeneral eine Menge Knobelspaß. Bei den Mehrspieler-Modi gefiel besonders der Online-Modus, mit dem man sich im Handumdrehen in Gefechte stürzen kann.



FIELD COMMANDER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Sony Online Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	20. Juli
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Herr der Ringe: Taktiken

- ☒ Hervorragende Online-Unterstützung
- ☒ Großer Umfang
- ☒ Häufige Ruckler und Hänger
- ☒ Zu lange Wartezeiten bei den KI-Zügen

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAPHIK	SCENE
	84%	67%	73%
MULTIPLAYER	83%		
SINGLEPLAYER		83%	

Rundenbasierter Strategie-Titel, der mit genialer Online-Unterstützung und großem Umfang auftrumpft.



TEAMWORK Mit Distanzwaffen schwächen Sie den Gegner, bevor Sie ihm im Nahkampf den Rest geben. BILD: PLAYZONE



ÜBERSICHTLICH Dank der praktischen Karte haben Sie das Geschehen auf dem gesamten Spielfeld im Blick. BILD: PLAYZONE



Def Jam Fight for NY The Takeover

Knallharte Prügeleien mit Hip-Hop-Stars – endlich auch auf PSP!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Story des Handheld-Prüglers spielt vor den Ereignissen der PS2-Fassung und handelt mal wieder von einem Allerweltstypen, der sich Tritt für Tritt zum Gangsterboss emporprügelt. Diese Handlung wird jedoch fast nur in Textform vorangetrieben, weshalb sie den Spieler nicht wirklich fesselt. Spielerisch gibt es wenig Neues.

Nach wie vor erstellt man sich einen eigenen Charakter und weist ihm einen bestimmten Kampfstil zu; von insgesamt fünf können aber nur drei erlernt werden. Wählen Sie also klug, denn die Stile haben massiven Einfluss auf die Stärken und Schwächen des Spielers. So kann ein Kickboxer vernichtende Tritt-Combos austeilen, während ein Wrestler eine Vielzahl an Griffen zur Verfügung hat. Die Steuerung erfolgt per Analogstick, die vier Tasten sind für Tritt, Schlag, Griff und Rennen

zuständig. Die Schultertasten benötigen Sie für Blocks und um schwere Attacken auszuüben. Im Kampf – leider immer nur gegen einen Gegner, die PS2-Fassung bot Vier-Mann-Matches – gibt es viele Möglichkeiten, die Umgebung zu nutzen. Sie können beispielsweise den Kontrahenten in die Zuschauermenge stoßen oder in eine Jukebox befördern. Neu sind „schmutzige“ Kampfmanöver wie etwa dem Gegner Sand in die Augen zu werfen. Das Gameplay ist sehr gelungen, braucht aber aufgrund der komplexen Steuerung eine gewisse Eingewöhnungszeit. Highlights eines jeden Kampfes sind die „Blazin' Moves“: Hat sich durch gutes Spielen eine Extra-Leiste gefüllt, gerät Ihr Charakter per Knopfdruck in Rage und kann vernichtende Spezialangriffe ausführen. Die sind – wie auch das restliche Spiel – sehr brutal und maßlos übertrieben, tragen aber zur knallharten Atmosphäre des Titels bei. Die Grafik ist gelungen, weist aber weniger Details als die PS2-Fassung auf. Zudem wird die Action von der Kamera nicht immer optimal eingefangen. Schade auch, dass die Präsentation eher zweckmäßig ist und der Storymodus bereits nach zehn Stunden ein Ende findet. Gelungen sind die vielen Versus-Spielmodi und die wirklich coole Musikkuntermalung. ■



Fakten

- 40 Hip-Hop-Stars und Promis spielbar
- Insgesamt 60 Kämpfer
- 20 Schauplätze, vier davon PSP-exklusiv
- 6 Battle-Spielmodi
- Detaillierter Charaktergenerator
- Neue „dreckige“ Moves



SEBASTIAN STANGE

fühlt sich wohl in seiner crowd.

Schon auf der PS2 konnte mich die Spielidee „Hip-Hop + Wrestling“ begeistern, und auch wenn die PSP-Fassung so einige kleinere Mängel hat, so ist doch der Kern des Spiels solide gelungen. Wenn Sie dem Game also die nervige Kamera und die lahme Story verzeihen können, werden Sie damit sicher Ihre Freude haben.



DEF JAM FIGHT FOR NY: TT

Genre:	Wrestling
Hersteller:	EA
Entwickler:	Aki Corp.
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	20. Juli 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	WWE SmackDown! 2006

- ✓ Coole Hip-Hop-Atmosphäre
- ✓ Große Palette an Moves
- ✓ Schlechte Kameraführung
- ✓ Story-Modus zu kurz geraten

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 80% SOUND 82%

MULTIPLAYER 79% SINGLEPLAYER 79%

Solide und gnadenlose Prügelaction für die PSP mit coolem Setting, aber einigen Schönheitsfehlern.



Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time:-----Now
Place:-----Electronic City
Destination:--Final Entertainment



Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.



Fluch der Karibik 2: Dead Man's Chest

Diesmal bekommt es Jack Sparrow mit dem Fliegenden Holländer zu tun!

In der PSP-Umsetzung des Kinofilms Fluch der Karibik 2 helfen Sie dem Piraten Jack auf seiner Suche nach der „Truhe des toten Mannes“. Auf acht karibischen Inseln erleben Sie ein reinrassiges Hack&Slay, das zwar sehr linear verläuft, dank des netten Leveldesigns aber durchaus Spaß macht. Humor und Atmosphäre der Filmvorlage wurden, nicht zu letzt auf Grund des originalen Charakterdesigns, wunderbar eingefangen. So dirigieren Sie eine digitale

Version Johnny Depps durch die Levels, ziehen ihren Gegnern unterschiedliche Waffen über den Schädel und hangeln an Lianen oder Felsvorsprüngen entlang. Mit der Zeit erlernen Sie Special-Moves, die Ihnen das technisch gelungene Abenteuer erleichtern. Zusätzlich gibt es mit dem modernen Schiffeversenken einen Mehrspielerpart, der trotz verschiedener Modi nur kurzzeitig zu fesseln vermag. (mw)

Fakten

- Offizielles Spiel zum Kinofilm
- 10 Levels & 5 Schatzarenen auf 8 Inseln
- Originale Synchronstimmen
- Inkl. Multiplayer-Modus (ad-hoc & online)

ren Sie eine digitale Version Johnny Depps durch die Levels, ziehen ihren Gegnern unterschiedliche Waffen über den Schädel und hangeln an Lianen oder Felsvorsprüngen entlang. Mit der Zeit erlernen Sie Special-Moves, die Ihnen das technisch gelungene Abenteuer erleichtern. Zusätzlich gibt es mit dem modernen Schiffeversenken einen Mehrspielerpart, der trotz verschiedener Modi nur kurzzeitig zu fesseln vermag. (mw)

TEST

FLUCH DER KARIBIK 2: DMC

Genre:	Action
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	7. Juli 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.buenavistagames.com
Alternativen:	Prince of Persia Revelations

WERTUNG

STEUERUNG 74% GRAFIK 73% SOUND 83%

MULTIPLAYER 60% SINGLEPLAYER 75%

Witziger Trip in die Karibik, der etwas unter seiner Geradlinigkeit leidet.



HIGHSCORE Mit steigender Punktzahl wächst Ihre traurige Berühmtheit. BILD: PLAYZONE



LAHMER KAHN Im Multiplayer entern und zerstören Sie in vier Modi on- oder offline feindliche Schiffe. BILD: PLAYZONE



IN THE ZONE Diese Herausforderung beschert einem unterschiedlich viele Punkte in den eingefärbten Bereichen. BILD: PLAYZONE



RUHENDER BALL Auch bei den Freistößen ist die Ballphysik nicht immer besonders realistisch. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 76 Nationalmannschaften
- Zehn Fußball-Minigames
- Ad-Hoc-, Online- & Game-Sharing-Modus
- Angenehm kurze Ladezeiten

World Tour Soccer 2

Neue Spielmodi für Sonys Arcade-Kick!

Das erste World-Tour-Soccer, das zum Launch der PSP bei uns erschien, hob sich vor allem durch simple Bedienung und ein großes Lizenzpaket von der Konkurrenz ab. Die einfache Arcade-Steuerung und flotte Spielbarkeit wurde im zweiten Teil beibehalten und ermöglicht auch Gelegenheitsspielern einen raschen Einstieg in den Handheld-Fußball, bietet aber weitaus weniger Tiefgang als andere Titel. Der Herausforderungen-Modus, in dem jede Aktion mit Plus- oder Minuspunkten belohnt wird, dient nun als Grundkonzept und wurde weiter ausgebaut. So müssen Sie in zehn Minigames besondere Vorgaben erfüllen, um Medaillen zu erhalten und somit neue Kontinente der Welttournee freizuschalten. Die Aufgaben reichen von „Unterzahl-Spiel“ bis „Schneller Abschluss“ und werden rasch schwieriger. Wer

richtigen Turnierfußball oder eine Liga bestreiten möchte, greift zum ersten Teil. Arcade-Fans mit einer Vorliebe für fordernde Minigames werden mit dem technisch solide gemachten World Tour Soccer 2 aber garantiert glücklich. (mw)

TEST

WORLD TOUR SOCCER 2

Genre:	Fußball
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	28. Juni 2006
Spieler:	1-2
Web:	de.playstation.com
Alternativen:	FIFA WM 2006, PES5

WERTUNG

STEUERUNG 79% GRAFIK 72% SOUND 73%

MULTIPLAYER 70% SINGLEPLAYER 73%

Leicht zugänglicher PSP-Fußball mit Fokus auf lockeren Arcade-Sessions.

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

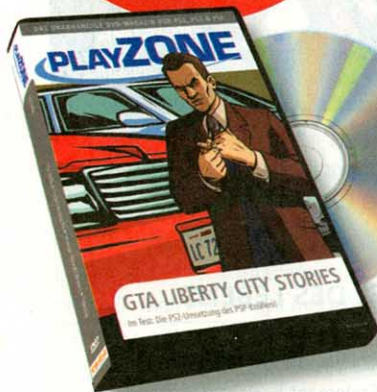


für 9,90 Euro

Gamepad StormTrooper Silver Touch Edition

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

Prämien-Nr.: 002897



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

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

☒ JA, ich möchte 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)

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.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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

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

» Für sich genommen ein Hit! «

BILD: ROCKSTAR GAMES

Die Umsetzung des PSP-Hits **Grand Theft Auto Liberty City Stories** ist nicht unumstritten, genießt bei Fans der Reihe aber eine große Beliebtheit und ist ziemlich günstig.

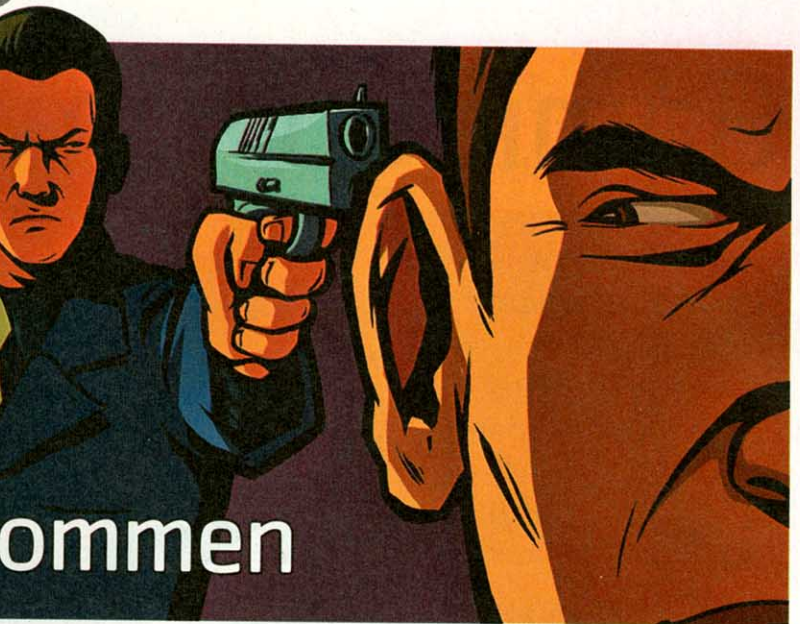
HARTE WARE

Hi Leute,
erst mal möchte ich an dieser Stelle mal die schöne Britta grüßen! Ich habe gerade gelesen, dass Sony die PlayStation 3 wie einen PC jedes Jahr mit neuer Hardware beglücken will. Hoffentlich nicht, denn gerade, weil man sie nicht aufrüsten muss, habe ich mir bisher die PlayStation oder allgemein eine Konsole gekauft – und eigentlich ist das ja für die meisten der Hauptgrund, denke ich.

ANDREAS RATZMANN AUS DESSAU

DIE ERSTE FREIHEITSGESCHICHTE

Hi!
Mit großem Staunen habe ich euren Test von *GTA Liberty City Stories* gelesen und war besonders von der Wertung nicht schlecht überrascht. Das erste GTA ohne Hitstempel und nicht enden wollende Lobeshymnen? Kaum vorstellbar. Als Fan der ersten Stunde habe ich mir das Spiel natürlich sofort zugelegt und ich muss sagen, ich kann euch nicht ganz zustimmen. Natürlich ist *Liberty City Stories* ein



VERALTET Optisch reißt Liberty City Stories wirklich keine Bäume aus. BILD: PLAYZONE

Rückschritt gegenüber *San Andreas* und die Qualität ist nicht auf dem Niveau der Vorgänger, aber für sich genommen ist das Spiel meiner Ansicht nach ein Hit. Im Vergleich zu Konkurrenztiteln wie *True Crime: New York City* oder *Driver 3* ist *Liberty City Stories* eine wahre Spiel-spaßperle!

SEBASTIAN KLOPP PER E-MAIL

DIE ZWEITE FREIHEITSGESCHICHTE

Gratulation zum GTA-Test in der neuen Ausgabe! Nach etlichen heillos überbewerteten Murksspielen habt ihr endlich eingesehen, dass ein Spiel nicht automatisch gut sein muss, nur weil GTA draufsteht. Den kommenden Teil für die PS3 werdet ihr zwar wahrscheinlich doch wieder in den Himmel loben, als wäre es irgendeine besondere Leistung, unzählige mittelmäßige Minispiele in einem großen Spiel zu vereinigen. Aber

wenigstens hört diese Wertungs-inflation auf der PS2 endlich auf.

CARSTEN E. PER E-MAIL

SPIEL DES LEBENS

Konnichi wa, dudes,
mein Statement bezieht sich auf die Reportage „Faszination Videospiele“ in der letzten Ausgabe. Warum muss eigentlich immer erst ein Professor daherkommen, um Videospiele ein wenig mehr ins positive Licht zu rücken? Mir hat der Artikel sehr gut gefallen, den Thomas Schreiner da verfasst hat. Mich würde natürlich noch interessieren, ob und wenn ja inwiefern das weitergeht. Endlich versteht's mal ein Offizieller, hat ja auch lange genug gedauert. Ich bin mit Games aufgewachsen, für mich gehören sie zum Leben dazu. Wie Professor Jantke schon sagte, man kann aus Videospiele einiges lernen. Bei mir ist es zum Beispiel mein Gedächtnis, mein Reaktionsvermögen, meine Fantasie,

Yahooo!

mein Vorstellungsvermögen, mein Ehrgeiz, meine Leidenschaft und Kreativität, die sich durch Games positiv verändert haben. Spielen heißt lernen und lernen heißt leben.

MANFRED PER E-MAIL

GUTES GELD

Moin, liebes PLAYZONE-Team, ich habe eine Anregung der besonderen Art. Als ich euer neues Heft durchgelesen habe – übrigens das neue Design ist 1a –, blieb ich mit Entsetzen bei den Leserbriefen stehen. Als ich mir die Briefe durchgelesen habe, stellte ich fest, dass alle an dem Preis der PS3 rumgenörgelt haben. Okay, der Preis ist auch ein bisschen happig, aber ich kann nicht verstehen, wie man sich so darüber aufregen kann. Ich meine damit, dass die Konsole auch was unter der Haube hat und das kostet nun mal etwas. Dann sollen die Leute, die den Preis zu teuer finden, halt warten, bis sie billiger wird, und nicht die Konsole in den Dreck ziehen, nur weil sie teuer ist. Dazu hab ich nur Folgendes zu sagen: Qualität hat nun eben ihren Preis!

ALESSANDRO KÖRNER PER E-MAIL

ALLES IST RELATIV

Hallo erst mal, liebe Redaktion der PLAYZONE. Nachdem ich mit eurer letzten Ausgabe alles andere als zufrieden war, muss ich gestehen, dass ich von der aktuellen PLAYZONE recht begeistert bin, vor allen Dingen vom Inhalt der DVD. Man könnte fast meinen, dass ihr euch meine Kritik zu Herzen genommen habt. Der 15 Minuten lange MGS-Trailer in 1a-Qualität, ein Interview mit Hideo Kojima, *Mortal Kombat Armageddon* und zig Videos und Trailer. Genauso hatte ich mir das vorgestellt. Des Weiteren teile ich eure Meinung, dass die gute alte PS2 noch lange nicht tot ist. Ich werde mir das nächste Jahr auf jeden Fall noch mindestens zehn Games kaufen, und das obwohl ich mir relativ früh ne PS3 zulegen möchte. Und zu dem total überzogenen Preisgejammer kann ich nur sagen: Kauft euch doch einen High-End-PC, der auch nur annähernd an die Leistung der PS3 heranreicht, und ihr blecht locker über 2.500 Euro. Da kannste 500 bis 600 Scheine allein für die Grafikkarte rechnen.

ENDRIK PER E-MAIL

LOCOROCO ROCKT!

Hallo PLAYZONE-Redaktion, vielen, vielen, vielen, vielen Dank für den Tipp zu *LocoRoco*. Ich hab euren Test gelesen und dachte nur: „Was ist das denn für ein komisches Spiel?“ Aber eure Wertung hat mich neugierig gemacht und ich lud mir die Demo von www.yourpsp.com herunter. Und was soll ich sagen? Ich war sofort hin und weg und hab mir das Spiel gleich am ersten Tag gekauft. Es ist der beste Titel, den ich meiner PSP bisher spendiert habe, und ich kann einfach nicht genug davon bekommen. Wann kommt der Nachfolger?

BEN PER E-MAIL

TODESWARNUNG

Guten Tag, ich möchte mal meine Meinung zu Sonys „tollem“ Hype-Shooter *Killzone* loswerden. Nein, ich rede nicht vom (auch von euch) maßlos überschätzten PS2-Spiel, sondern vom angekündigten Titel für die PS3. Letztes Jahr auf der E3 präsentierte Sony voller Stolz ein Render-Video, das viele für Echtzeit-Grafik hielten. Dieses Jahr war von *Killzone* nix zu sehen und ich weiß auch genau warum. Das Spiel wird die Erwartungen niemals erfüllen und das wird es auch nicht, wenn es irgendwann mal fertig ist. Mark my words: *Killzone* auf der PS3 wird einfach nur schlecht!

JAN PER E-MAIL



HEFTIGER HYPE Wird *Killzone* auf der PS3 die Erwartungen erfüllen können? BILD: SONY



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 das neue *GTA Liberty City Stories*

Simpsonking Rang: + Anmeldedatum: 19.06.02 Anzahl Beiträge: 195.93.60.103 Datum: 23.06.06 19:24	AW: GTA Liberty City Stories So, ich habe das Game seit heute Nachmittag. Zur Grafik kann ich sagen, dass sie mir zu erst noch ziemlich schlecht vorkam und es geruckelt hat, aber nach ein paar Missionen hat sich die Framerate komischerweise auf normales "GTA-Niveau" normalisiert; sprich kleine Rückelchen bei schnellen Kamerabewegungen, usw. sind vorhanden, ansonsten stabil. Wie die eigentliche Grafik nun im Verhältnis mit der von GTA3 ist, kann ich nicht beurteilen, weil ich diesen Teil nie richtig gespielt habe. Jedoch nach einigen Vergleichen mit späteren Titeln erschien sie mir persönlich etwas schlechter als die von San Andreas, aber klar besser als von Vice City. Das Autoscheinwerferlicht und die Schatten auf den Straßen sind gut, besser als bei SA, aber die Karosserien der Autos sehen schlechter aus und die Bewegungsabläufe der Charaktere sind nicht immer flüssig. Bis jetzt bin ich zufrieden und habe das Investieren von 30€ nicht bereut. Rockstar hat auch wie immer ein Poster mit Landkarte dazugegeben. Aber der Schwachpunkt des Spiels ist IMO die Steuerung beim Schießen, z.B. kann man nur noch mit Kreis Schießen und manuelles Zielen ist im Laufen nicht und im Stehen nur bedingt möglich (steht auch im Test). Und der Soundtrack ist auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, weil man kennt kaum ein, wenn nicht gar kein Lied. Da ich Hip Hop nicht abneige bin, finde ich den Sender "Liberty Jam" ganz gut, mit Liedern von Mobb Deep, DMX, Method Man, usw. Aber Leute die Rock hören kommen zu kurz, weil es gibt keinen rock-only Sender ala K-DST. Aber dafür konnte es sich Rockstar nicht verkneifen, einen Sender mit klassischer Musik und Operngesang(!) zu integrieren. Insgesamt gelungenes Spiel, ich hätte 86% gegeben. Leuten, die GTA3 auf PS2 und/oder LCS auf der PSP haben rate ich vom Kauf ab.
felteykilana Rang: + Anmeldedatum: 22.12.04 Anzahl Beiträge: 90 Leiderknoten: 12 IP: 62.214.242.107 Datum: 24.06.06 10:37	AW: GTA Liberty City Stories Oder du hast dich dran gewöhnt... Leuten, die GTA3 auf PS2 und/oder LCS auf der PSP haben rate ich vom Kauf ab. Naja, aus GTA3 ist nur die Stadt bekannt, also sehe ich nicht ein wieso ich als "Stadtkenner" nicht das Spiel zocken sollte. Übrigens müsst du GTA3 nachholen ^^
Beef Rang: + Anmeldedatum: 27.02.05 Anzahl Beiträge: 30 Leiderknoten: 8 IP: 83.181.32.157 Datum: 27.06.06 19:57	AW: GTA Liberty City Stories Ihr werdet lachen, aber ich persönlich finde GTA III um Häuser besser als GTA Vice City. Ob es daran liegt, dass ich die 3Dger Mode und Musik nicht mag oder es mir zu bunt ist, ich weiss es nicht. Ich habe damals als erstes San Andreas durchgespielt, dann hatte ich an GTA III auch jede Menge Spass, natürlich nicht zu vergleichen mit San Andreas. Aber als ich das dann durch hatte und dann Vice City probierte, war ich enttäuscht. Ich konnt mich nicht motivieren es durchzuspielen. Aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. Mal schau was LCS zu bieten hat, ich wart noch ein bißchen ab, bis ichs billiger krieg.
DL5JOEY Rang: + Anmeldedatum: 28.06.06 Anzahl Beiträge: 94.149.206.133 Datum: 28.06.06 15:52	AW: GTA Liberty City Stories Ich hab's mir gleich am Freitag geholt - und war enttäuscht. Das Spiel mag ja auf PSP geil gewesen sein, aber dass man Neuerungen wie Klamottenläden wieder wegrationalisiert hat und vor allem dass Toni wieder nichtschwimmer ist, hätte ich nicht gedacht. Ausserdem fehlen gta-typische spassmissionen und das 3-sprechpunkt-system nernt gewaltig, und radiosender, die für flair sorgen sollten (ich sag nur "I want to Rock!" VRock in VC oder Radio X bei Sa) fehlen ganz sofern man nicht auf Hiphop oder indische Musik steht. Die missionen kicken auch einfach nicht und sind zu schwer (ich GTA SA auf 100% ohne cheats). Dieser teil der Serie macht dem gta mythos wahrlich keine Ehre - Rockstar hätte es auf psp lassen und lieber am gta für PS3 sellen sollen.
felteykilana Rang: + Anmeldedatum: 22.12.04 Anzahl Beiträge: 90 Leiderknoten: 12 IP: 62.214.242.114 Datum: 27.06.06 19:39	AW: GTA Liberty City Stories LCS verspricht ja auch einen eigenen Oldschool- Charme finde ich. Es ist, von den Features her, so etwas zwischen Vice City und San Andreas.. Man kann zwar z.B. nicht schwimmen, aber Reifen zerschneiden geht noch.. Motorräder und eine frei drehbare Kamera nicht zu vergessen.. Dazu noch alles in Liberty City, das zwar von allen Städten das kleinste ist, aber am modernsten wirkt.. Ich weiß nicht wie ich es sagen soll, aber das Spiel hat wie schon gesagt einen tollen Charme, der einfach nur anzieht ^^

» Killzone wird die Erwartungen niemals erfüllen können! «

Leser fragen, PLAYZONE antwortet



» Die größte Errungenschaft der nächsten Jahre «

SCHATTEN DER WAHRHEIT

Hey, liebes PLAYZONE-Team, ich hab da mal eine Frage, die mir schon seit langem unter den Nägeln brennt: Wann kommt endlich *Shadow Hearts 3* nach Deutschland? Ich weiß ja nicht, ob ich mich besonders blöd anstelle, aber ich finde es einfach nicht heraus. Jeden Monat, wenn ich mir die frisch gedruckte PLAYZONE bei meinem Kiosk an der Ecke kaufe, geht mein erster Blick auf die Terminliste. Aber nichts, gar nichts, nicht mal bei 2007 steht da was. Da hab ich mir gedacht, ich frag euch mal direkt, vielleicht könnt ihr mir ja weiterhelfen. Aber jetzt mal was anderes, ich wollte euch mal loben. Ihr macht echt eine großartige Arbeit!

JESSICA BEINECKE PER E-MAIL

Wir können dich beruhigen, du hast dich nicht blöd angestellt. Es hat sich einfach noch kein Publisher für das Spiel gefunden. Midway war

WARTESCHLEIFE
Der dritte Teil von *Shadow Hearts* hat noch keinen Publisher für Europa.
BILD: XSEED GAMES



mit den Verkaufszahlen des Vorgängers offenbar nicht sonderlich zufrieden und nachdem Teil drei in den USA weder besonders gute Wertungen noch überragende Verkäufe einheimen konnte, hat man sich wohl dazu entschlossen, das Spiel hierzulande nicht mehr herauszubringen. Vielleicht schnappt sich noch ein anderer Hersteller die Veröffentlichungsrechte, eine offizielle Meldung hierzu ist bisher aber noch nicht erfolgt.

PI MAL DAUMEN

Hallo PLAYZONE-Team, ich habe mir vor eineinhalb Monaten einen HDTV zugelegt. Bei der Xbox 360 ist es ja nun mal so, dass die Spiele in 720p ausgestrahlt werden. Das ist sozusagen optimal für meinen kleinen Samsung. Der Flachbildschirm kann zwar auch 1080i, aber halt nicht 1080p. Nun meine Fragen:

In welcher Auflösung werden die PS3-Spiele standardmäßig ausgestrahlt? 720p oder 1080p?

Auch wenn Sony 1080p als größte Errungenschaft der nächsten Jahre ansieht und diese Auflösung als Standard durchsetzen will, die ersten Spiele für die PS3 dürften wohl in 720p laufen. Auf der E3 konnte Sony lediglich eine aufgemotzte Version von *Gran Turismo 4* in 1080p demon-

strieren, ein Next-Gen-Spiel in dieser Auflösung (immerhin 1.980x1.080) ist da schon eine größere Herausforderung für die Entwickler.

Wenn die PS3 1080p ausstrahlt, kann ich sie dann auch noch umstellen auf 720p?

KIKI PER E-MAIL

Ja, das wird auf jeden Fall gehen. 1080p wird eine Option sein, aber man wird seine Spiele auch in Zukunft noch in geringeren Auflösungen spielen können.

(SPIEL-)STAND DER DINGE

Hi, ich wollte mal fragen, ob ihr wisst, wie auf der PS3 gespeichert wird, nur auf der Festplatte oder auch auf anderen Medien?

SPELL PER E-MAIL

Die Festplatte dürfte die erste Wahl für Speicherstände sein, doch wenn man Savegames auch mal zu einem Kumpel mitnehmen möchte, dürfte sich Sonys Memory Stick anbieten: entweder (bei der PlayStation 3 für 599 Euro) direkt über den eingebauten Kartenslot oder (bei der PlayStation 3 für 499 Euro) per Kabelverbindung zur PSP. Wer keine PSP besitzt und die günstigere Variante der PS3 kauft, dürfte nach den derzeitigen Hardwarespezifikationen keine Möglichkeit haben, Spielstände woanders

zu sichern als auf der Festplatte. Unklar ist auch noch, ob die anderen beiden Kartenslots an der teureren PS3 ebenfalls für Spielstände genutzt werden könnten.

NOCH MEHR FÜRS GELD

Liebes PLAYZONE-Team, ich habe mir heute über das Internet ein PLAYZONE-Jahresabo bestellt.

Glückwunsch und willkommen im Club der Schönen und Erfolgreichen!

In jeder Ausgabe lese ich jetzt über das Plus-Abo. Wenn man das Jahres-Abo bestellt, ist das dann auch Plus-Abo oder nicht?

FABIAN PER E-MAIL

Absolut. Du bekommst als Abonnent die Doppel-DVD mit zusätzlichen Videos zu Spielen von Microsoft und Nintendo auf den Konkurrenzplattformen, du bezahlst weniger und das Heft kommt meist vor Erscheinen am Kiosk bei dir zu Hause an.

GRUPPENDYNAMIK

Sehr geehrte Damen und Herren! Ich würde gerne mehrere Spielkonsolen über RGB-Kabel an einem Fernseher betreiben. Können Sie mir einen Verteiler empfehlen, der das RGB-Signal bestmöglich weitergibt für eine möglichst gute Bildqualität? Der Verteiler sollte nicht mehr als 100 Euro kosten.

ALOIS LIDARIK PER E-MAIL

Ob günstig oder teuer, bei www.pearl.de sollten Sie fündig werden. Hier gibt's Einsteigermodelle mit eher bescheidener Verarbeitungs- und Bildqualität und teure, aber sehr hochwertige und komfortable Modelle. Das AV-Control-Center 2 von Joytech ist beispielsweise auch bei uns im Gebrauch und bietet viele Anschlüsse, klasse Bildqualität und eine Fernbedienung. Gleiches gilt für das Home AV Center 2 von Auvisio.

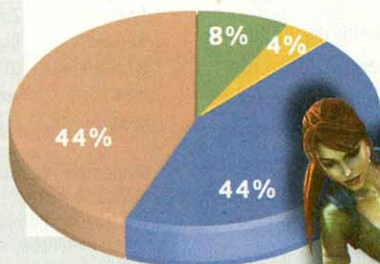


Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit.

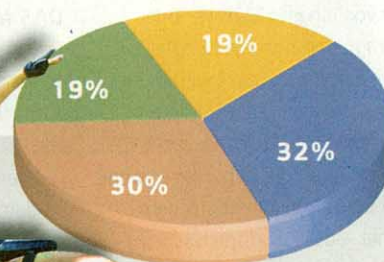
Next-Gen: Fit für die PS3? Haben Sie bereits einen HDTV?

- Erst mal sehen, wie sich die PS3 an einem gewöhnlichen TV macht.
- Ich warte noch, bis die Preise etwas humaner sind.
- Aber sicher – spätestens zur WM musste so ein Teil her!
- Spätestens die PS3 wird bei mir das HD-Zeitalter einläuten.



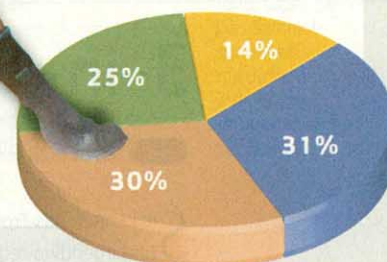
Tomb Raider: Legend: Auch auf der PSP ein Hit?

- Das Spiel an sich taugt nichts!
- Nicht ganz so gut wie die Heimkonsolenfassung.
- Das Geruckel nervt!
- Ja – auch mobil ein sehr gutes Spiel!



LocoRoco: Ihr Geschmack?

- Ja, ich liebe das Spiel und seinen Stil.
- Ein Kinderspiel mit schrecklicher Grafik!
- Als 8-Jähriger hätte ich meinen Spaß damit gehabt.
- Das Spielprinzip ist super, die Grafik gefällt mir weniger.



Tourist Trophy: Wie gefällt Ihnen das „Motorrad-Gran-Turismo“?

- Mit Motorrädern kann ich überhaupt nichts anfangen.
- Sehr gut, aber keine Konkurrenz für GT4.
- Ich habe es mir besser vorgestellt.
- Mit dem Umfang und den Einstellmöglichkeiten bin ich nicht zufrieden.
- Genial! Mit Motorrädern macht's noch mehr Spaß!

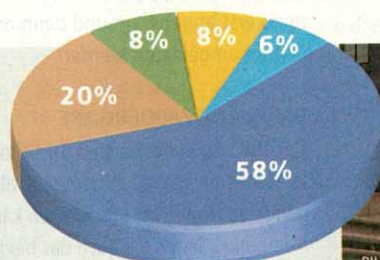


BILD: PLAYZONE

Home-Stereo-Lautsprecher

ZUBEHÖR | Zwei Mini-Brüllwürfel zum kleinen Preis: Lohnt sich das wirklich?

Wer keinen Platz für eine Heimanlage hat, kann seine PSP mit diesem kleinen Lautsprecherduett in eine MP3-Anlage verwandeln. Die Stereo-Lautsprecher von Bigben Interactive werden mit einem eigenen Netzteil geliefert, das mit dem linken Lautsprecher verbunden wird.

KABELSACHE

Aus dem kleinen Plastikgehäuse führen zwei weitere Kabel hinaus. Das erste ist ein etwas über einen Meter langes Klinkenkabel, das den Ton von der PSP, aber auch von einem CD-Player oder anderen tragbaren Konsolen abgreift. Das andere Kabel führt zur zweiten Box und versorgt diese mit den Tondaten. In qualitativer Hinsicht dürfen Sie nicht zu viel erwarten, denn die Kabel ragen ohne Wackelkontaktschutz direkt aus dem Lautsprecher – der Kabelbruch scheint hier schon vorprogrammiert.

FEUER FREI

Eingeschaltet wird das System am Lautstärkeregler, der analog arbeitet und die

Drei-Watt-Lautsprecher bis zur Leistungsgrenze bringt. Zu unserer Überraschung übersteuert das Boxen-Duo selbst bei maximalem Leistungspegel nicht. Für ein Lautsprechersystem in dieser Preisklasse ist der Klang mehr als ausreichend: Die Bässe werden angedeutet, auch wenn den kleinen Geräten für die besonders tiefen Töne die Größe fehlt. Lediglich im Höhenbereich fehlte uns zum Beispiel beim Soundcheck mit *GTA: Liberty City Stories* die Kraft.

DAS MANKO

Davon abgesehen scheint dieses Lautsprecher-Duett in einer Identitätskrise zu stecken. Im Heimbetrieb stören die wackelig verarbeiteten Kabel zwischen Lautsprecher, PSP und Netzteil – und an den Unterwegs-Betrieb und zusätzliche Batteriefächer hat man gar nicht gedacht. Da ist uns Bigben Interactives Komplettlösung für alle PSP-Reisen mit dem aufklappbaren Akku-Lautsprecher-Set Home Theater doch lieber – dafür kostet sie jedoch auch 50 Euro mehr.



Überraschend: Die kleinen Lautsprecher liefern stolze drei Watt Effektivleistung und klingen nicht schlecht.
BILD: PLAYZONE

TEST

STEREO-LAUTSPRECHER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	€ 25,-

- ☒ Angenehm bassstark
- ☒ Mit PSP-Sockel
- ☒ Schwacher Höhenbereich
- ☒ Kein Batteriebetrieb möglich

WERTUNG

★★★★★

Kleine Lautsprecherlösung für zu Hause. Hier können Sie PSP, CD-Player und Co. anschließen. Achtung: kein Batteriefach!

3-in-1 Multimedia Stand

ZUBEHÖR | Die beste Schreibtischhilfe für PSP-Besitzer im Test

Sie kennen das Problem vielleicht: Sie sind irgendwo regelmäßig zu Besuch, bei der Freundin oder in der Arbeit und wollen nun Ihre PSP mit neuer Musik füttern. Doch dazu müssen Sie das USB-Datenkabel und das Ladekabel mitschleppen – eine nicht gerade verlockende Aussicht. Für solche PSP-Spieler hat Mad Catz das 3-in-1-Paket entwickelt, das eine robuste Standfläche, USB-Datenkabel, USB-Ladekabel und den Anschluss an eine Anlage vereint. Wie praktisch das Ganze wirklich ist, haben wir im Test herausgefunden.

KLEMMVERSCHLUSS

Die Idee hinter dem vielseitigen Standfuß ist erstklassig: Sie stecken die PSP nur in die dafür vorgesehene Halterung, klappen den USB-Anschluss in das Gerät – und schon wird es mit Strom versorgt und ist mit dem PC und der heimischen Anlage verbunden. Auch in der Praxis funktioniert das sehr gut – mit einer Ausnahme: Die PSP sitzt passgenau auf dem Multifunktions-Sockel, doch der USB-Datenkabel-Haken an der Oberseite muss erst angehoben und dann mit Gefühl umgeklappt werden.

DIE KLANGWIEDERGABE

Der PSP-Sockel hat einen 3,5-Millimeter-Klinkenausgang, an dem man alle gängigen Kopfhörer anschließen kann. Alternativ können Sie auch das beigelegte, zwei Meter lange Klinke-auf-Cinch-Kabel benutzen, um den Standfuß an Ihre

Heimanlage anzuschließen. Damit wird Ihre PSP im Handumdrehen ein fest installierter MP3-Player. Dass dem Paket keine Fernbedienung beiliegt, verwirrt uns, denn es ist ja eigentlich für den Schreibtisch-/Anlagenbetrieb ausgelegt. Außerdem ist das USB-Kabel zu kurz:

Das nur ein Meter lange Datenkabel setzt Ihnen besonders auf großen Schreibtischen Grenzen. Ein um 20 oder 30 Zentimeter längeres Kabel wäre klasse gewesen.

TEST

3-IN-1 MULTIMEDIA STAND

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.nbg-online.de
Preis:	€ 20,-

- ☒ Robuster Sockel
- ☒ PSP sitzt passgenau
- ☒ Mit Daten-, Strom- und Soundanschluss
- ☒ Daten- und Stromkabel zu kurz

WERTUNG

★★★★★

Eine sinnvolle Anschaffung für PSP-Pendler, die an einem PC ihre Daten oder die Musik auf der PSP verwenden wollen.



Einfacher geht's nicht: Die PSP wird einfach in die robuste Tischhalterung geklemmt – und dabei gleichzeitig mit Strom versorgt.
BILD: PLAYZONE

Silicon Case & Screen Guard

ZUBEHÖR | Silikonhülle und Schutzfolie unter der Lupe

Für rund 20 Euro bekommen Sie eine Schutzhülle für die PSP – und eine Schutzfolie, um das Display Ihrer Konsole vor Kratzern zu schützen. Beides sind durchaus sinnvolle Anschaffungen, doch wie dieses Paket zeigt, sind nicht alle Produkte empfehlenswert. Die Siliziumhülle schmiegt sich hervorragend an die Konsole an, ist aber so dick, dass die Feuertasten kaum mehr zu spüren sind. Außerdem sind die Kontrolltasten unter dem Bildschirm verdeckt und nur durch einen Schriftzug auf der Hülle zu erkennen. Wesentlich praktischer und leicht anzubringen ist die Schutzfolie für den kleinen PSP-Bildschirm.



TEST

SILICON CASE & SCREEN GUARD

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logic3.com
Preis:	€ 15,-

- ✓ Siliziumhülle sitzt passgenau
- ✓ Praktischer Displayschutz
- ✓ Hülle zu dick
- ✓ Steuertasten verdeckt

WERTUNG

★★★★★

Kein großer Wurf: Die Siliziumhülle ist zu dick und stört dadurch das Spielgefühl. Sinnvoll: die beigelegte Display-Folie.

PSP Pack 2

ZUBEHÖR | Das große Zubehörpaket für die PSP: eine lohnenswerte Investition



Bigben Interactive hat ein Herz für PSP-Besitzer und präsentiert ein durchdachtes, zehnteiliges Zubehörset für Sonys Handheld. Zum Lieferumfang zählen zwei stabile Taschen – eine für die Konsole selbst, zwei UMDs und Kopfhörer, die andere für fünf weitere UMDs. Innen wie außen ist die Verarbeitung solide, sodass die Taschen den Inhalt gut vor Stößen und Stürzen schützen. Zum Schutz der PSP liegt außerdem ein schwarzer Plastikdeckel bei, der in die Gewinde neben dem USB-Anschluss geschraubt wird. Dann kann man diesen Deckel über die Front klappen und somit Display und Tasten schützen. Das funktioniert zwar gut, die offene Plastikklappe ist jedoch beim Zocken sehr gewöhnungsbedürftig.

GUT BEHÜTET

Ebenfalls schützen soll die selbst klebende Display-Folie. Diese lässt sich mithilfe eines Plastikspatels recht einfach aufkleben und

bietet zuverlässigen Schutz vor Kratzern, ohne die Bildqualität des Displays zu beeinträchtigen. Zur Pflege Ihrer UMDs dient das Reinigungsset, bestehend aus einem Reinigungsbehälter und einer Reinigungsflüssigkeit. Mithilfe einer Kurbel lässt man im Behälter ein Schwämmchen über die empfindlichen Datenträger kreisen. Gegen Fette – zum Beispiel von Fingerabdrücken – ein geeignetes Mittel, bei Kratzern ist der kleine Helfer jedoch machtlos. Abgerundet wird das Set durch drei Analogsticks, die schön griffig sind, jedoch nicht so fest sitzen wie das Sony-Original.

RUNDE SACHE

Jedes der Teile ist nützlich und funktioniert wie gedacht. Auch wenn die Schutzklappe nicht bei jedem Käufer ankommt, lohnt sich die Anschaffung. Schließlich wandert das Set für erfreulich günstige 20 Euro über den Ladentisch. Daher gibt's von uns auch eine klare Kaufempfehlung.



TEST

PSP PACK 2

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	ca. € 20,-

- ✓ Sehr guter Preis
- ✓ Großer Ausstattungsumfang
- ✓ Solide Taschen für PSP und UMDs
- ✓ Schutzklappe ist Geschmacksache

WERTUNG

★★★★★

Ein riesiges Zubehörpaket, dem eigentlich nur noch ein Ladekabel und ein Akku zur Vollständigkeit fehlen – zugreifen!

Erstklassige Ausstattung, super Preis: Das Sammel-surium an nützlichem Zubehör hat unseren Award verdient. BILD: PLAYZONE

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	Ca. € 45,-	★★★★★
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	Ca. € 25,-	★★★★★
Dual Shock 2	Controller	Sony	Ca. € 30,-	★★★★★
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	★★★★★
GameBoard	Controller	Fanatec	Ca. € 70,-	★★★★★
Netplay Controller	Controller	Logitech	Ca. € 80,-	★★★★★
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	Ca. € 59,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	Ca. € 75,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	Ca. € 65,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	Ca. € 80,-	★★★★★
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	Ca. € 130,-	★★★★★
FF Racing Wheel	FF-Lenkrad	Thrustmaster	Ca. € 125,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	–
Memory Card 8 MB	Memory Cards	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Memory Cards	MadCatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Memory Cards	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
Z-680	Soundsystem	Logitech	Ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	Ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	Ca. € 200,-	★★★★★
Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	Ca. € 50,-	–



BILDER: THOMAS BUCHSTEINER



Blaues Wunder

Pimp my PS2 – mit Licht, Lüfter und Lötzinn!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Als PC-Spieler hat man es nicht leicht. Alle paar Monate gibt man Unsummen für neue Hardwareteile aus, oft installiert man ein Spiel länger, als man es tatsächlich spielt, und zu allem Überfluss sieht die eigene Spielmaschine aus wie großer, klobiger, grauer Lego-Stein. Findige Bastler kamen daher schon vor einigen Jahren auf die Idee, den Computer optisch aufzupeppen. Plexiglasscheiben, die einen Blick ins Innere des Rechners gewähren, und vor allem viel Licht machten schnell mehr aus dem grauen Kästen. Aus dieser Idee entwickelte sich im Laufe der Zeit eine Szene und heutzutage ist das so genannte Modding selbst Gelegenheitsspielern ein Begriff. Doch was passiert, wenn sich ein eifriger Bastler entschließt, seine PlayStation 2 mit den identischen Mitteln optisch aufzuwerten?

EINZELSTÜCK

Thomas Buchsteiner hat gerade eine Ausbildung zum Mechaniker abgeschlossen und seine PS2 der ersten Baureihe in ein kleines Kunstwerk verwandelt. In mühevoller und langwieriger Handarbeit entstand eine PlayStation 2, wie es sie auf der Welt kein zweites Mal gibt. „Begonnen hat alles, als einer meiner Freunde seinen PC gemoddet hat. Damals dachte ich mir, dass mich so etwas eigentlich auch reizen würde. Da ich etwas vollkommen Neues machen wollte, habe ich mich dazu entschieden, meine eigene PS2 zu modden“, sagt Buchsteiner – und wir können ihm nur gratulieren. Seine PlayStation 2 hat alles, was ein gut gemodderter PC haben sollte, nur eben auf engstem Raum. Dieser Umstand war auch gleichzeitig die größte Herausforderung. Während PC-Modder für all die optischen Spielereien jede Menge Platz im riesigen PC-Gehäuse haben, ist die PlayStation 2 recht kompakt gebaut. Es bedarf also schon etwas Einfallsreichtums und vor allem einer Menge Kühlung, um am Ende auch eine funktionierende Konsole vor der Nase zu haben. Der große Schacht für die Festplatte musste dementsprechend umfunktioniert werden, doch der Rest der PlayStation 2 ist voll funktionsfähig. Zahlreiche Lüfter- und Temperaturfühler überwachen den Betrieb der Konsole und zeigen auf dem schmucken blauen Display an der Front die wichtigsten Informationen an. Die dort angebrachten Drehregler sind übrigens nicht bloß optischer Schnickschnack, sondern ermöglichen die Anpassung der Lüftergeschwindigkeit, falls die Temperatur zu stark ansteigt.

NUR FÜR PROFIS

Wer jetzt auf den Geschmack gekommen ist und selbst Hand an seine Konsole legen möchte, der sei gewarnt. Neben dem Garantieverfall schrecken auch die Kosten – alleine die Materialkosten liegen bei knapp 300 Euro – und vor allem der technische Aufwand ab. Wer sich mit Laubsäge und Nagelfeile an seiner Konsole zu schaffen macht, wird schnell feststellen, dass es erheblich mehr Aufwand und Präzision erfordert, seine PS2 zu verschönern. Das Fenster vor dem Laufwerk wurde mit einer computergesteuerten Maschine gefräst, die auf 0,001 Millimeter genau arbeitet, und der Einbau von Temperatursensoren, LEDs und Lüftern erfordert handwerkliches Geschick und technisches Know-how. Wohlhabende Naturen kaufen sich also besser eine Zweitkonsole, um das Hobby nicht in allzu große Gefahr zu bringen. Böswillige Naturen leihen sich das Gerät bei einem Kumpel aus, den sie sowieso nicht mehr besonders gut leiden können. In diesem Sinne: viel Spaß beim Basteln! ■

Drei, zwei, eins ... meins!

Sind Sie auf den Geschmack gekommen?

Kein Problem, dann machen Sie dem Erbauer des Schmuckstücks doch ein verlockendes Angebot!

Thomas Buchsteiner hat viel Geld und noch mehr Arbeit in seine PlayStation 2 investiert, aber er könnte es sich vorstellen, das Gerät schweren Herzens einem neuen Besitzer zu überreichen, schließlich gilt es irgendwann, sich neuen Projekten zu widmen. Allerdings gibt es zwei Voraussetzungen, die der interessierte Käufer erfüllen muss: Der zukünftige Besitzer muss ein faires, angemessenes Angebot machen und sollte die Konsole auch zu schätzen wissen. Falls Sie denken, diese beiden Voraussetzungen zu erfüllen, dann schreiben Sie einfach eine Mail an ps2_modding@yahoo.de und setzen Sie sich mit Thomas Buchsteiner in Verbindung. Wer weiß, vielleicht gehört die Konsolenattraktion ja schon bald Ihnen und verschönert Ihr Wohnzimmer?



EINZELSTÜCK Diese PlayStation 2 gibt's auf der ganzen Welt nirgendwo ein zweites Mal. BILD: THOMAS BUCHSTEINER

CHEATS & CODES

In der letzten Ausgabe haben wir Sie mit einem großen Test und Profitipps zum neuen PS2-GTA verwöhnt. Jetzt fehlen nur noch die passenden Cheats: bitte schön!

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

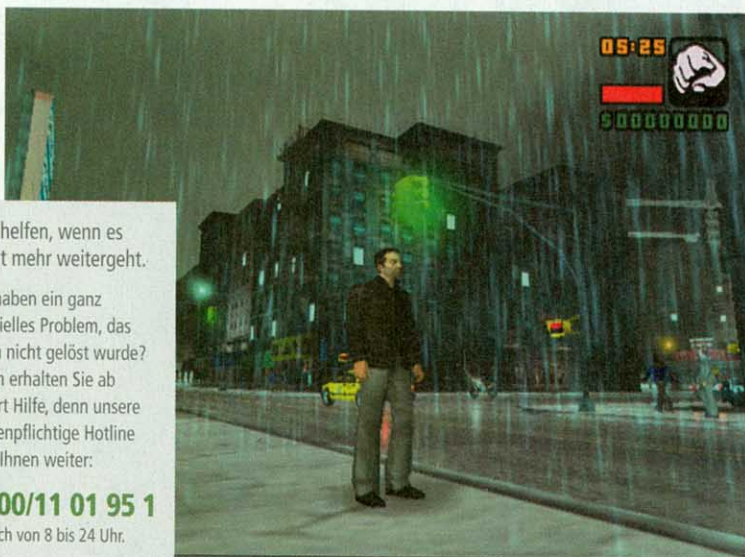


Grand Theft Auto Liberty City Stories



CHEAT | Mischen Sie die Unterwelt mal ordentlich auf.

In *Liberty City Stories* müssen Sie Ihre Cheats nicht über ein umständlich zu erreichendes Menü eingeben. Vielmehr drücken Sie Ihre Tastenkombinationen einfach mitten im Spiel, um die gewünschten Funktionen zu aktivieren. Doch aufgepasst: Nicht alle machen Tony das Leben im Großstadtdschungel auch wirklich leichter.



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.

SAUWETTER Mit unseren Cheats pfuschen Sie nach Lust und Laune Petrus ins Handwerk. BILD: PLAYZONE

Aggressive Fahrer

■, ■, R1, X, X, L1, ●, ●

Autos fahren auf dem Wasser

●, X, ↓, ●, X, ↑, L1, L1

Reifengröße der Motorräder ändern

●, →, X, ↑, →, X, L1, ■

Alle Autos zerstören

L1, L1, ←, L1, L1, →, X, ■

Nur grüne Ampeln

▲, ▲, R1, ■, ■, L1, X, X

Perfekte Traktion

L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, X

Verchromte Fahrzeuge

▲, R1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ▲

Schwarze Fahrzeuge

●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■

Weißer Fahrzeuge

X, X, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲

Selbstmord begehen

L1, ↓, ←, R1, X, ●, ↑, ▲

Uhr beschleunigen

L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, X

Spiel beschleunigen

R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, X

Spiel verlangsamen

R1, ▲, X, R1, ■, ●, ←, →

Panzerung maximieren

L1, R1, ●, L1, R1, X, L1, R1

Lebensenergie maximieren

L1, R1, X, L1, R1, ■, L1, R1

250.000 Dollar kassieren

L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1

Alle Figuren haben große Köpfe

↓, ↓, ↓, ●, ●, X, L1, R1

Passanten folgen Ihnen

↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L1, R1

Nächsten Passanten ins Auto rufen

X, ■, ↓, X, ■, ↑, R1, R1

Zufälliges Passanten-Outfit

L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲

Passanten greifen an

L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲

Passanten haben Waffen

R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●

Passantenschlacht

L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■

Nebliches Wetter

↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L1, R1

Bewölktes Wetter

↑, ↓, X, ↑, ↓, ▲, L1, R1

Regnerisches Wetter

↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1

Klares Wetter

↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1

Sonniges Wetter

L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, X

Medienlevel erhöhen

L1, ↑, →, R1, ▲, ■, ↓, X

Fahndungslevel erhöhen

L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1

Fahndungslevel aus

L1, L1, ▲, R1, R1, X, ■, ●

Rhino-Panzer erschaffen

L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●

Trashmaster erschaffen

▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1

Waffenset 1

↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →

Waffenset 2

↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →

Waffenset 3

↑, X, X, ↓, ←, X, X, →

Credits abspielen

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1

Pac-Man World 3



CHEAT | Alle Levels und Irrgärten von Anfang an

Wenn Sie von Beginn an alle Levels und Irrgärten in *Pac-Man World 3* freischalten wollen, dann geben Sie im Hauptmenü schnell die Tastenfolge $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \bullet$ und $\uparrow$ ein. Jetzt kann sich der gelbe Kugelkopf unverzüglich ins pralle Abenteuer stürzen.



AUSWAHL Mithilfe unseres Cheats haben Sie sofort Zugriff auf jeden packenden Level. BILD: PLAYZONE



HÖH(L)LENSPASS In den alten Katakomben wartet so manche Überraschung auf Pac-Man. BILD: PLAYZONE

AND 1 Streetball



CHEAT | Beweisen Sie Ihre Ballfertigkeit.

Um mit beiden Händen in die Trickkiste zu greifen, wählen Sie im Hauptmenü unter Optionen den Punkt Cheatcodes aus. Es erscheint ein Balken mit Kästen, in die Sie die gewünschten Symbole einfügen. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit X, schon kann der Ballzauber beginnen.

Irre Beute

$\bullet, \blacktriangle, \blacksquare, \blacklozenge, \blacktriangle, \bullet, X, \bullet$

Der OG-Weg

$\blacktriangle, \bullet, \blacksquare, \blacklozenge, \bullet, \blacktriangle, X, \blacksquare$

Wurfauslösungs-Text

$\blacktriangle, \blacksquare, \bullet, \bullet, \blacksquare, \bullet, \blacktriangle$

I Ball Moves

$X, \blacktriangle, \blacktriangle, X, \blacksquare, \bullet, X, \blacksquare$



KUNST AM BALL Mit dieser Symbol-Kombination schalten Sie alle trickreichen Moves frei. BILD: PLAYZONE

Urban Chaos: Riot Response



CHEAT | Machen Sie den Terroristen ordentlich Feuer unterm Hintern.

Um zur Cheat-Eingabe zu gelangen, drücken Sie im Hauptmenü zunächst folgende Tastenkombination: $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \bullet, \downarrow, \uparrow, \bullet$. Danach öffnet sich ein Cheatscreen. Um dort die gewünschten Cheats hinzuzufügen, drücken Sie erst X und beginnen dann Ihre Eingabe auf der nun erscheinenden Bildschirmstastatur. Achten Sie darauf, die Feststelltaste für Großbuchstaben zu aktivieren und keine Leerzeichen zu verwenden.

Vorsicht: Benutzen Sie nicht den Code BURNINGBULLET, wenn Sie die Festnahme-Medaille erhalten möchten, denn die Feuergeschosse sind im wahrsten Sinne des Wortes brandgefährlich.



LUSTIG, ABER UNSINNIG Unter Cheat-Einwirkung agieren die Terroristen in Urban Chaos: Riot Response ziemlich kopflös. BILD: PLAYZONE

Disco-Cheat

DANCINGFEET

Terror-Modus

BURNERSREVENGE

Feuergeschosse

BURNINGBULLET

Kopflös-Cheat

KEEPYOURHEAD

Thermal Mk 2

ISEEYOU

Piepsstimmen

WHATWASTHAT

Erweiterte Stun Gun

FRYINGTIME

Minigun

MINIFUN

Sturmgewehr Mk 3 mit unbegrenzter

Munition

ULTIMATEPOWER

Pistole Mk 4

ZEROTOLERANCE

Alle Levels und Notfälle

KEYTOTHECITY

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2- und PSP-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
24: The Game	06/2006
Alien Hominid	09/2005
AND 1 Streetball	09/2006
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
Exit (PSP)	09/2006
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street 2	07/2006
Full Spectrum Warrior	09/2005
Grand Theft Auto Liberty City Stories	09/2006
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
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
Pac-Man World 3 (PSP)	09/2006
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
Samurai Showdown V	08/2006
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
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	06/2006
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
True Crime New York City	02/2006
Twisted Metal: Head-On (PSP)	04/2006
Ultimate Spider-Man	01/2006
Urban Chaos: Riot Response	09/2006
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

Exit



CHEAT | Finden Sie alle Ausgänge!

Wer nun glaubt, mit Cheat-Unterstützung gleich zu Beginn alle zehn Abschnitte von *Exit* betreten zu können, muss sich etwas in Geduld üben. Zuerst gilt es, als kleines Training den ersten Abschnitt zu bewältigen. Ist dieser geschafft, sind jedoch „nur“ die ersten sieben Abschnitte zugänglich. Um nun auch die Nummern 8, 9 und 10 freizuschalten, gehen Sie von der Abschnittsauswahl per zweimaligen Drücken der Kreistaste zurück zum Titel-Bildschirm mit der Aufforderung „START-Taste drücken“.

Abschnitt 8

L, R, ←, →, ■, ●, X, ▲

Abschnitt 9

▲, ↓, ●, ←, X, ↑, ■, →

Abschnitt 10

→, ↓, ↑, ←, ●, X, R, L

Dort geben Sie dann die folgenden Codes ein. Beachten Sie dabei, dass erst der achte, dann der neunte, dann der zehnte Abschnitt freigeschaltet werden kann. Eine andere Reihenfolge funktioniert nicht.

IN DIE VOLLEN
Dank unserer Hilfe
schalten Sie schon
früh die Abschnitte
8 bis 10 frei.

BILD: PLAYZONE



HARTE ARBEIT
... wäre es, ohne
Cheat in diesen
ersten Level des
achten Abschnitts
zu gelangen.

BILD: PLAYZONE



Leser fragen, PLAYZONE hilft

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.

Hallo PLAYZONE,

ich komme bei *God of War* nicht weiter. Im Spielabschnitt „The Aegean Sea“ scheitere ich andauernd beim Boss-Kampf „Hydra, Hydra Spawn x 2“. Die zwei kleinen Monster sind kein Problem, aber das große macht mir zu schaffen. Laut Komplettlösung muss man die Hydra um ca. 50 Prozent schwächen und dann den Kopf gegen den Pfeiler hauen. Das Ganze soll man insgesamt dreimal machen – bis der Pfeiler bricht. Bei mir funktioniert das nicht. Ich habe den Kopf der Hydra schon unzählige Male gegen den Pfeiler gehauen, aber er bricht nicht. Was mache ich falsch?

Darf man während des Kampfes nicht von der Plattform fallen?
Bitte helfen Sie mir!

Gerd per E-Mail

PLAYZONE: Deiner Beschreibung nach zu urteilen scheinst du alles richtig zu machen. Die Hydra muss zunächst so weit geschwächt werden, dass sie per Minispiel (angezeigt durch das eingblendete Kreistasten-Symbol) von Kratos gepackt und gegen den Mast geschmettert werden kann. Dieser bekommt einen Knacks und der Kampf geht weiter. Nachdem der Kopf der Hydra zum dritten Mal gegen den Mast geschleudert wurde, sollte dieser abbrechen. Nun muss sich Kratos die Hydra im Kampf noch ein letztes Mal schnap-



pen und von oben auf die geborstene Spitze spießen. Wir haben sowohl in der deutschen als auch in der US-Fassung zwei Mal bis zu dieser Stelle gespielt und immer hat es reibungslos funktioniert. Zwischendurch von der Plattform herunterzufallen, kann auch nicht der Grund deines Problems sein, das nach unseren Recherchen wohl in wenigen Einzelfällen auftritt, bei Sony aber nicht bekannt zu sein scheint. Du siehst, wir sind ebenfalls einigermmaßen ratlos. Da es sich um den ersten Level handelt, solltest du vielleicht versuchen, das Spiel noch einmal ganz von vorne zu beginnen. Sollte das auch nicht helfen, bleibt uns nur noch der Rat, dich selbst an die Hotline von Sony zu wenden. Die Nummer findest du auf Seite 96 dieser Ausgabe.

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 Wii	☐	☐	☐
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: Die Metal-Gear-Story	_____	☐	☐	☐
Call of Duty 3	_____	☐	☐	☐
Need for Speed: Carbon	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell Double Agent	_____	☐	☐	☐
Tekken: Dark Resurrection	_____	☐	☐	☐
Gangs of London	_____	☐	☐	☐
Formel Eins 2006	_____	☐	☐	☐
Syphon Filter: Dark Mirror	_____	☐	☐	☐

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 Ausgabe 07/06 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: 09/06)

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 09, 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 Gewinnspieltitel, 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 Infragames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

1. Alone in the Dark 5 (PS3)
2. BIA: 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

1. 24: The Game
2. Ape Escape P (PSP)
3. Black
4. Call of Duty 2: Big Red One
5. Der Pate
6. Driver: Parallel Lines
7. DTM Race Driver 3
8. FIFA 06
9. 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. Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
27. Tomb Raider: New York City
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: 10. August 2006



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkett Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer

verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion

Maik Bütfer, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Pruchnicki, Thomas Schreiner,
Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Christian Schönlein, Marius Wallat, Sebastian Stange

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Chefreporter

Christoph Holowaty

Lektorat

Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz

US-Korrespondent

Heinrich Lenhardt

Community Manager

Marc Brehme

Art Director

Andreas Schulz

Layout

David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel

Bildredaktion

Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

Titelgestaltung

Matthias Schöffel

CD, DVD, Video

Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director

Hans Ippisch

Marketing

Ruth Schöllhammer (Ltg.), Jeanette Haag

Vertriebskoordination

Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung

Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion

Justin Stolzenberg, Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption

Richard Joerges (Ltg.), Markus Wolny

Programmierung

Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme

Webdesign

Tony von Biedefeld

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

Anzeigenabrechnung

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

Mehr Schein als Sein

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



Wir schreiben das Jahr 2000. Kurz vor dem (Europa-)Launch der PlayStation 2 veröffentlicht Sony Bilder eines Spiels mit dem Namen *The Getaway* und lässt Kinnladen nach unten klappen. Während in Japan frühe PS2-Titel wie *Ridge Racer V* oder *MotoGP* nicht gerade besonders eindrucksvoll die grafischen Fähigkeiten demonstrieren, protzen die Bilder von *The Getaway* mit knackscharfen Texturen und einer belebten Szenerie. Nun, was letztlich beim Release des Spiels von der Prachtoptik noch übrig war, ging zwar durchaus noch als ordentlich durch, Kinnladen fielen aber höchstens aufgrund der eklatanten Gameplay-Mängel gen Boden. Sony hatte bei Spielern in aller Welt Erwartungen geweckt, die nicht erfüllt werden konnten, und am Ende waren alle enttäuscht. Jetzt könnte man annehmen, dass man aus diesem Fehler gelernt hätte, doch mit Schrecken denken wir zurück an die größte Videospielmesse der Welt, die E3 im Jahre 2005. Zwei Videos hinterließen reihenweise ungläubige Gesichter – *Killzone* und *MotorStorm* sahen einfach unverschämte gut aus. Kein Wunder, schließlich waren beide Filmchen vorgerendertes Material und damit kein Stück aussagekräftiger als ein vorab gezeigtes Intro. Noch sind beide Spiele nicht erschienen und bis zum Release ist noch eine Menge Zeit, doch die jetzt veröffentlichten Bilder von *MotorStorm* (siehe Seite 49) machen schnell klar, dass vom fertigen Spiel zwar eine Menge zu erwarten ist, die Qualität des Trailers dürfte aber unerreichbar bleiben. Ob sich diese Praktik am Ende für Sony rächt? Schwer zu sagen, den Abverkäufen des Gangsterspiels *The Getaway* oder seinem Nachfolger hat die Aktion jedenfalls nicht allzu sehr geschadet.



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE.

Das gerade in Japan erschienene *Final Fantasy X* ließ nicht nur Fans der Serie mit der Zunge schnalzen. Der zu diesem Zeitpunkt in die deutschen Kinos kommende *Final Fantasy*-Film dagegen konnte die Gemüter nicht so recht begeistern, auch wenn der Streifen technisch selbst heute noch beeindruckend

ist. Beeindruckend waren damals auch unsere umfangreichen Tipps zu *Gran Turismo 3* auf satten zehn Seiten!

Was wird gespielt bei ...

Niels Bogdan

Niels Bogdan ist 35 Jahre alt, PR-Manager bei der deutschen Niederlassung von Ubisoft und nicht immer so blass wie auf diesem Bild!



Woher kommt deine Sammelleidenschaft, was Artikel rund um die Biermarke „Carlsberg“ angeht? Hast du dänische Vorfahren oder hattest du nur eine schwere Kindheit?

Also beides trifft irgendwie so halb zu. Nein, mal im Ernst, mit meiner ersten Band, in der ich damals spielte, verband mich extrem das Thema Dänemark im Allgemeinen und Kopenhagen im Speziellen, sodass wir regelmäßige Ausflüge dorthin unternommen haben. Schwer begeistert hat uns dort bei diversen Besichtigungen die Carlsberg-Brauerei, wodurch zu diesem Bier dann eine gewisse Liebe entstanden ist. Besonders reizvoll war damals, dass es Carlsberg in Deutschland eigentlich noch gar nicht gab und ja bis heute nicht in seiner originalen Zusammenstellung (wird in Dänemark mit Maiszusatz gebraut) bei uns gibt! Hier ist es eh schon wieder so heiß, ich bekomme Durst!

Was spielst du im Augenblick?

Während der WM-Pause hatte ich keine Zeit zum Spielen. Werde mich aber jetzt mal mit *Heroes of Might & Magic V* beschäftigen. Dem *WoW*-Virus konnte ich zum Glück jetzt erst mal entkommen; mal sehen, ob ich nach dem Sommer wieder rückfällig werde. Ansonsten gerne immer mal wieder *FIFA*, *Tony Hawk* oder *Tennis*.

Was gefällt dir an den Spielen?

Ich mag Fantasy, Strategie und Action-Rollenspiele. *Heroes* bietet super Spiel Spaß und reizt wegen verschiedenster taktischer Möglichkeiten extrem. Zu *WoW* brauche ich ja wohl nichts sagen. Spiele wie *FIFA* oder *Tony Hawk* sind supergeeignet, wenn man nur mal 20 Minuten abspannen will, indem man ein Spielchen macht oder eine Runde auf dem Brett dreht!

Welche Fortsetzung einer bekannten Serie würdest du dir für die PS3 wünschen?

Da ich Fußballfan bin und eigentlich immer jedes Jahr den neuen Teil benötige, ist das für mich *FIFA*. Ansonsten wünsche ich mir ganz klar die ganzen großen Titel auf PS3, aber da mache ich mir gar keine Sorgen!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?

Lady Bug! Killerapplikation! Bei uns im Dorf gab es eine Kneipe und die hatten einen kleinen Hinterraum mit Billardtisch, Kicker, einem Flipper und irgendwann halt auch dem *Lady Bug*-Automaten – ich glaube, da habe ich meine halbe Jugend verbracht, wenn ich nicht gerade auf dem Fußballplatz war! Der Automat hat im Nachhinein betrachtet sicher alleine von mir ein halbes Eigenheim an Münzen geschluckt. Ich frage mich bis jetzt noch, wie die da alle reingepasst haben.

Welches Multiplayer-Game spielst du?

Bis vor kurzem *WoW*, ich befürchte auch schwer, da irgendwann wieder rückfällig zu werden. Aber die WM und die Hitze haben vorerst geholfen!

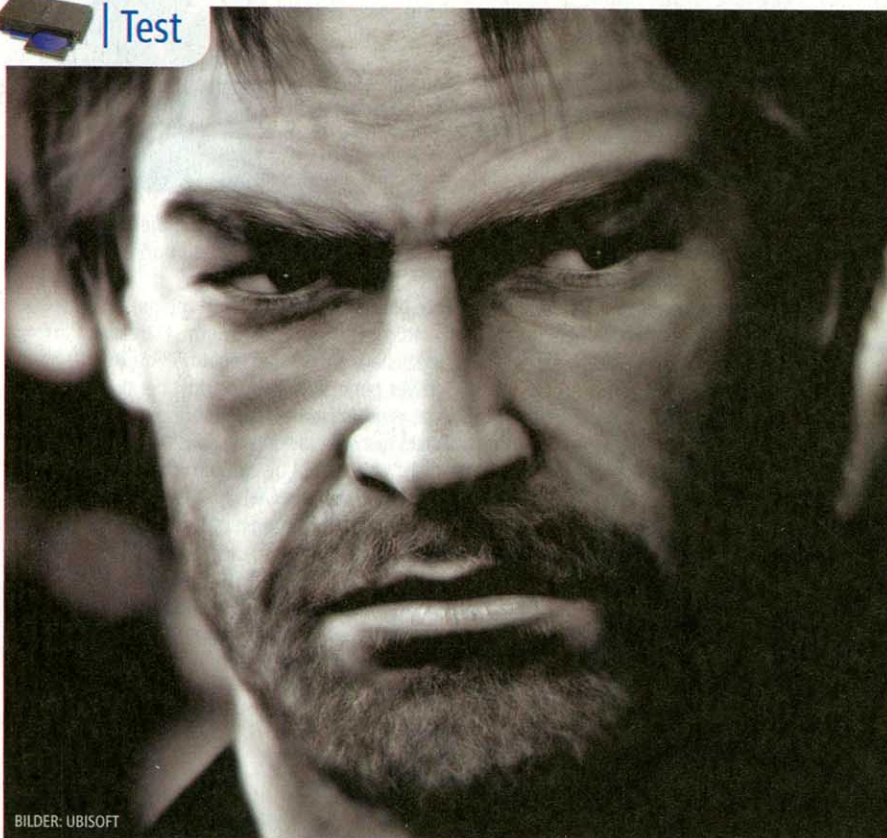
Welche Phase deines Lebens würdest du am liebsten komplett vergessen?

Da gibt es sicherlich verschiedene, ganz aktuell aber zwei Momente. Zum einen den, wo ich auf die bekloppte Idee gekommen bin, auf den „Senden“-Knopf zu drücken und euch mein Karnevalfoto zu schicken. Zum anderen die 119. Minute vom 4. Juli, eine echte Tragödie. Meine Güte, das war doch wohl nicht nötig, mich so aus meinen Illusionen zu reißen!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?

Geht nicht joggen bei über 30 °C – das gibt Kreislaufprobleme! Fahrt zum Karneval nach Köln, es lohnt sich wirklich (habe ich, bevor ich im Rheinland gewohnt habe, auch stark bezweifelt!). Ach ja, Eintracht Braunschweig ist der geilste Fußballverein der Welt und darüber diskutiere ich nicht!

Ausgabe 10/06 ab 23. August am Kiosk!



BILDER: UBISOFT



Splinter Cell Double Agent

In dieser Ausgabe konnten wir Ihnen aktuelle Spieleindrücke zu Sam Fishers neuestem Abenteuer bieten – in der nächsten PLAYZONE folgt der Test!



BILD: ELECTRONIC ARTS

Superman Returns

Das Spiel zum neuen Superman-Film: liebloser Lizenzkrampf oder coole Superhelden-Action?



BILD: SEGA

Yakuza

Packendes, typisch japanisches Gangsterdrama mit knallharten Prügelsequenzen



BILD: ELECTRONIC ARTS

Der Pate

Die Wartezeit auf die PSP-Fassung der Kultfilm-Versoftung hat endlich ein Ende.

Lesefutter für Konsolenfans



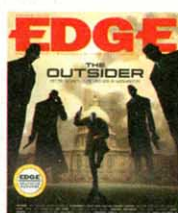
XBOX-ZONE
07-08/06

Wichtigste Themen: E3 2006, Halo 3, Gears of War, BioShock, Hitman: Blood Money und Rockstar präs. Tischtennis



N-ZONE
08/06

Wichtigste Themen: Ubisofts Red Steel, Big Brain Academy, New Super Mario Bros und Pokémon Diamond & Pearl



EDGE
09/06

Wichtigste Themen: The Outsider, Half-Life 2: Episode One, Titan Quest, Mercury Melt-down und LocoRoco



CVG
08/06

Wichtigste Themen: BioShock, Red Steel, Halo 3, Crisis, Zelda: The Twilight Princess, Resistance: The Fall of Man und Super Mario Galaxy

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



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

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

Grand Theft Auto

Liberty City Stories™

"HERVORRAGEND INSZENIERTE,
TECHNISCH AUFWÄNDIGE
GANGSTER-ACTION MIT VIEL
ABWECHSLUNG UND
BEWEGUNGSFREIHEIT."

PSP - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



DER #1 HIT FÜR PSP™
JETZT AUCH FÜR
PLAYSTATION®2 ERHÄLTlich

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/LIBERTYCITYSTORIES



PlayStation®2



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das R Logo, Grand Theft Auto, das Grand Theft Auto Logo sowie das A Take-Two Company Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North und Rockstar Leeds sind Tochterunternehmen von Take-Two Interactive Software. Alle anderen Marken und Zeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Videospiels ist frei erfunden. Es soll keine tatsächlich lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen einem Charakter, Dialog, Ereignis oder Handlungselement und tatsächlich lebenden Personen, Firmen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.