

PLAYZONE



AUF DVD IM HEFT:

Über 125 Minuten VIDEOS

Half-Life 2, Just Cause, Resistance: Fall of Man, Need for Speed Carbon, Motorstorm u. v. m.

* USK-Kennzeichnung gilt nicht für die Abo-Ausgabe!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG

USK

14 SEITEN PFLICHTLEKTÜRE ZUM PS3-START

PLAYSTATION 3

- STARTTITEL ENTHÜLLT
- HARDWARE GETESTET
- ONLINE ENTRÄTSELT

ENDLICH IM TEST!

YAKUZA

SEGAS MEGA-COOLE PRÜGELORGIE



EINE MITREISSENDE STORY
EIN JAHRHUNDERTE ALTER VERRAT
EINE SCHLACHT, DIE DIE ENTSCHEIDUNG BRINGT



ナインティナイン ナイツ

NINETY-NINE NIGHTS™

ATEMBERAUBENDE ACTION

HERAUSFORDERNDE KÄMPFE



—PHANTAGRAM—

ONLY ON
XBOX 360



©2006 PHANTAGRAM CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. PHANTAGRAM und das PHANTAGRAM Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von PHANTAGRAM CO., LTD.
©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Ninety Nine Nights, Xbox, die Xbox Logos, Xbox 360 und das Xbox 360 Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Microsoft Corporation in den U.S. A. und/oder anderen Ländern.



REDAKTIONSBALLAST Diktator Wolfgang lässt es sich im Sommer so richtig gut gehen – auf Kosten seiner Untertanen. BILD: PLAYZONE

Obere Reihe (von links): Yves Nawroth (Redaktionsassistent), Michael Pruchnicki (Redaktion), Thomas Eder (Redaktion), Matthias Schöffel (Layout), Stefanie Schetter (DVD-Redaktion), Udo Crnjak (Redaktion), Britta Rasp (Layout)
Untere Reihe (von links): Christian Schönlein (Redaktion), Marius Wallat (Praktikant), Sebastian Stange (Praktikant), David Mola (Layout), Wolfgang Fischer (Redaktion), Uwe Hönig (Redaktion),
Nicht auf dem Bild: Maik Bütelfür (Redaktion)

Die E3 ist tot – es lebe die E3!

Das Ende einer Ära

Der Schock war ziemlich groß, als die Entertainment Software Association (ESA) als Ausrichter der weltgrößten Computer- und Videospielemesse am 31. Juli überraschend verkündete, dass es die E3 in der bestehenden Form nicht länger geben soll. Eine Katastrophe für die ganze Industrie – oder doch nicht? Denn mal abgesehen von den sehenswerten Messe-Babes werden wir Journalisten der alten E3 keine Träne nachweinen. Im Gegenteil: Die Tortur mit den ohrenbetäubend lauten Ständen, den schier unglaublichen Besuchermassen und den hoffnungslos überhitzten Messehallen haben wir immer nur aus einem Grund auf uns genommen: Weil es nirgendwo sonst eine höhere Dichte an neuen, fantastischen Spielen gab und natürlich, um Ihnen topaktuell davon berichten zu können.

Der Trend geht jetzt zu einer kleinen, fast schon intimen Veranstaltung, die eine intensivere Beschäftigung mit einzelnen Titeln und deutlich mehr Dialogmöglichkeiten mit Entwicklern verspricht. Klingt prinzipiell hervorragend, aber woher kommt der plötzliche Sinneswandel? Ganz einfach ... die „alte“ E3 war ein echtes Geldgrab, bei dem es für die Hersteller nicht nur darum ging, die neuesten Produkte adäquat zu präsentieren, sondern auch darum, die Konkurrenz zu übertreffen – mit immer größeren, aufwendiger gestalteten und vor allem lauterer Ständen. Und mal ganz ehrlich – wenn man sich aktuelle Verkaufszahlen für Spiele anschaut, stellt sich ganz automatisch die Frage: Wer kann sich das heutzutage noch leisten? Vor allem, wenn drei Monate später auf der Games Convention das ganze Protzgehebe wieder von vorne losgeht – von der Tokyo Game Show im Herbst und diversen Hausmessen ganz zu schweigen.

Wie es mit der E3 genau weitergeht, wollten die Macher noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, dass die Messe etwa zum selben Zeitpunkt stattfinden wird. Und auch der Ort des Geschehens, Los Angeles, steht schon fest – wobei anzunehmen ist, dass die Veranstaltung nicht mehr im riesigen Convention Center stattfinden wird.

Wir sind jedenfalls jetzt schon auf die 13. Ausgabe dieses Events und das neue Konzept gespannt, das es uns ermöglichen wird, Sie noch besser und vor allem detaillierter über die Neuigkeiten auf dem Videospielesektor zu informieren.

Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht Ihr PLAYZONE-Team

ABONNENTEN werben

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo

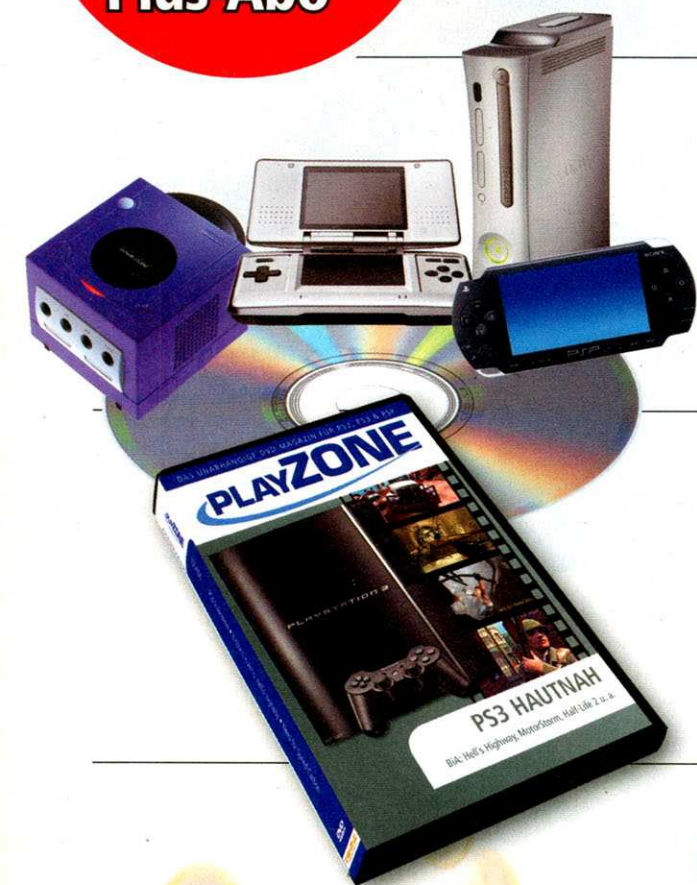
PLAYZONE-Plus-Abo: Mehr Infos,
mehr Konsolen, mehr Spiele!

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, bequem
und vollständig**
Zwölf Ausgaben pro Jahr frei
Haus geliefert – noch vor dem
offiziellen Erscheinungstermin!



und GRATIS shoppen!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!

Einkaufsgutschein
www.playcom.de
 von: **PLAYZONE**
 Wert: **50,-€**
 gültig für alle Artikel auf www.playcom.de

Shoppen nach Lust und Laune!

Unser Einkaufsgutschein von Playcom hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel auf www.playcom.de eingelöst werden. Der Gutschein ist 24 Monate gültig und nicht an einen Mindestbestellwert gebunden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausbezahlt werden.

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-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:

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 Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 14 Japan-News

REPORTAGE

- 86 Der große Service-Test, Teil 1
- 16 PlayStation 3

JEDEN MONAT

- 04 Plus-Abo
- 85 Feedback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 47 Info-Center: Charts
- 48 Info-Center: Die besten Spiele
- 52 Info-Center: Die Redaktion
- 44 Info-Center: Most Wanted
- 46 Info-Center: Termine
- 53 Info-Center: Test-Center
- 73 Mini-Abo
- 97 Nachspiel
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ab durch die Hecke	92
Ace Combat: The Belkan War	66
Ape Escape: Million Monkeys	15
Aria The Natural	15
Army of Two	30
Bombberman Portable	14
Brothers in Arms: Hell's Highway	27
Bubble Bobble Evolution	11
Call of Duty 3	27
Coco – Der neugierige Affe	68
Clive Barker's Jericho	10
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	94
FIFA 07	40
Fight Night Round 3	29
Formel Eins 2006	24, 76
Full Auto 2: Battlegrounds	25
Full Spectrum Warrior Ten Hammers	92
Gitaroo Man Lives!	78
Gottlieb Pinball Classics	94
Gradius Collection	77
Grand Theft Auto Vice City Stories	42
Ice Age 2: Jetzt taut's	93
Juiced: Eliminator	72
Just Cause	34
Kingdom Hearts II	38
Let's Make a Soccer Team!	69
Madden NFL 07	29, 69
Marvel: Ultimate Alliance	28
Medal of Honor Heroes	10
Miami Vice	80
Monster Hunter Portable 2	14
Motorstorm	22
Naruto: Ultimate Ninja	12
NBA 2K7	29
NBA Live 07	29
Need for Speed Carbon	25
NHL 2K7	29
Pilot Academy	12
Rainbow Islands Evolution	11
Rainbow Six Vegas	26
Resistance: Fall of Man	20
Shining Force EXA	15
Sonic the Hedgehog	28
Street Fighter Alpha Anthology	93
Tiger Woods PGA Tour 07	29
Tony Hawk's Project 8	29
Madden NFL 07	69
Panzer Elite Action	68
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	58
Shinobido	64
SingStar Deutsch Rock-Pop	65
Suikoden V	62
Tekken: Dark Resurrection	70
Ultimate Ghosts'n'Goblins	79
Yakuza	54

16 | PlayStation 3



REPORTAGE: Brandaktuelle Infos zur Konsole und den Launch-Titeln

30 | Army of Two



VORSCHAU: Erste Infos und Bilder zu EAs revolutionärem Actionkracher

34 | Just Cause



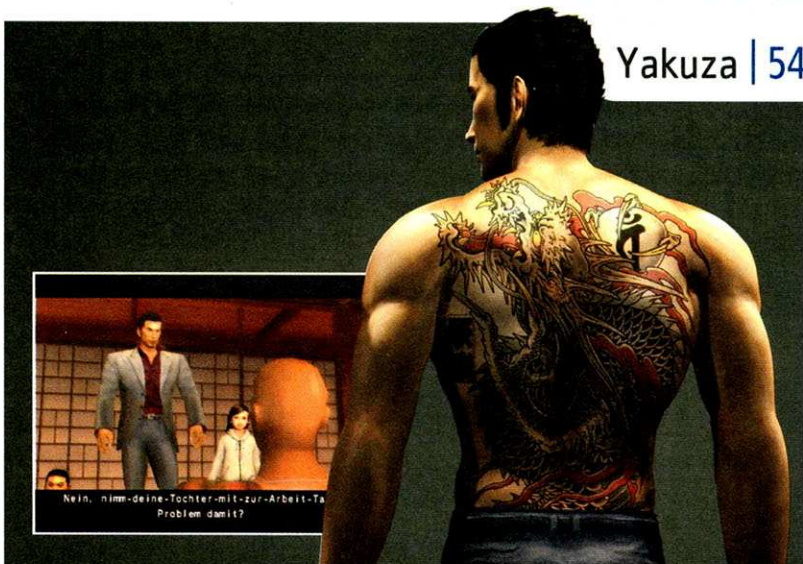
VORSCHAU: Furioses Effekt-Feuerwerk von Eidos mit Dauer-Action-Garantie

Grand Theft Auto Vice City Stories | 42



VORSCHAU: Exklusive Spieleindrücke zu Rockstars zweitem PSP-Meisterwerk!

Yakuza | 54



TEST: Typisch japanische Prügelorgie mit cooler Gangster-Atmosphäre

Tekken: Dark Resurrection | 70



TEST: Erstklassige Optik, geniales Gameplay – das beste Prügelspiel für PSP

VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 Army of Two
- 27 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 27 Call of Duty 3
- 29 Fight Night Round 3
- 24 Formel Eins 2006
- 25 Full Auto 2: Battlelines
- 29 Madden NFL 07
- 28 Marvel: Ultimate Alliance
- 22 Motorstorm
- 29 NBA 2K7
- 29 NBA Live 07
- 25 Need for Speed Carbon
- 29 NHL 2K7
- 26 Rainbow Six Vegas
- 20 Resistance: Fall of Man
- 28 Sonic the Hedgehog
- 29 Tiger Woods PGA Tour 07
- 29 Tony Hawk's Project 8

PlayStation 2

- 40 FIFA 07
- 34 Just Cause
- 38 Kingdom Hearts II

PSP

- 42 Grand Theft Auto Vice City Stories

TEST

PlayStation 2

- 66 Ace Combat: The Belkan War
- 68 Coco – Der neugierige Affe
- 69 Let's Make a Soccer Team!
- 69 Madden NFL 07
- 68 Panzer Elite Action
- 58 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
- 64 Shinobido
- 65 SingStar Deutsch Rock-Pop
- 62 Suikoden V
- 54 Yakuza

PSP

- 76 Formel Eins 2006
- 78 Gitaroo Man Lives!
- 77 Gadius Collection
- 74 Juiced: Eliminator
- 80 Miami Vice
- 70 Tekken: Dark Resurrection
- 79 Ultimate Ghosts'n'Goblins

TIPPS

Cheats & Codes

- 92 Ab durch die Hecke
- 94 Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs
- 92 Full Spectrum Warrior Ten Hammers
- 94 Gottlieb Pinball Classics
- 93 Ice Age 2: Jetzt taut's
- 93 Street Fighter Alpha Anthology

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

PS3 hautnah



VORSCHAU

Ape Academy 2 (PSP)
Crusty Demons (PS2)
EA Studio Showcase 06:
Need for Speed Carbon (PS3, PS2)
Sims 2 Pets (PS2)
FIFA 07 (PS2)
Just Cause (PS2)
Kingdom Hearts 2 (PS2)
NHL 07 (PS2)
Powerstone Collection (PSP)
Splinter Cell Double Agent (PS2)

TEST

Ace Combat: The Belkan War (PS2)
Digital Devil Saga (PS2)
Dynasty Warriors 5 Empires (PS2)
Field Commander (PSP)
Fluch der Karibik: Die Legende ... (PS2)
Formel Eins 06 (PSP)
Gitaroo Man Lives! (PSP)
Gradius Collection (PSP)
Juiced: Eliminator (PSP)
Let's Make A Soccer Team! (PS2)
Madden NFL 07 (PS2)
Panzer Elite Action (PS2)
Shinobido: Der Weg des Ninja (PS2)
SingStar Deutsch Rock-Pop (PS2)
Suikoden V (PS2)

Super Dragon Ball Z (PS2)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
Tenchu: Time of the Assassins (PSP)
Ultimate Ghosts'n Goblins (PSP)
Untold Legends: The Warrior's Code (PSP)
Yakuza (PS2)

BONUS

AND 1 Streetball (Der Story-Modus)
Frontlines: Fuel of War (Interview)
Rainbow Six Vegas
(Interview + Motion Capturing)

SPIEL-TRAILER

Black Buccaneer
Buzz Junior: Jungle Party
Buzz: The Sports Quiz
Capcom Classics Collection 2
Capcom Classics Collection Reloaded
Capcom Puzzle World
Death, Jr. 2
EyeToy: Kinetic Combat
EyeToy: Play Sports
Rayman Raving Rabbids: Fakt #3
Rayman Raving Rabbids: Fakt #4
Scarface: The World Is Yours
Steel Horizon
The Grim Adventures of Billy & Mandy
World Pool Championship

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Dead Rising (X360)
Enchanted Arms (X360)
Too Human (X360)

TEST

Chromehounds (X360)
MotoGP 2006 (X360)
Prey (X360)

BONUS

Halo 3: Die Entstehung
des E3-Trailers
Zu Gast auf Microsofts E3-Party

SPIEL-TRAILER

DHdR – Schlacht um Mitteleuropa II

N-ZONE

VORSCHAU

Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Metroid Prime Pinball (DS)

TEST

Ab durch die Hecke (DS)
Age of Empires:
The Age of Kings (DS)
Kim Possible –
Dr. Drakens Untergang (GB)
Puyo Pop Fever (DS)

BONUS

Duell der Mario-Kart-Profis
Lesertest: New Super Mario Bros.

SPIEL-TRAILER

Age of Empires: The Age of Kings

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 Aboservice:

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 10/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



ALLE PLATTFORMEN, ALLE SPIELE!



- Alle Plattformen
- Alle Spiele
- Stündlich aktualisierte News
- Tests
- Vorschauen
- Komplettlösungen und Cheats
- Community & Foren



www.videogameszone.de

Die offizielle Website der Magazine:

PLAYZONE

XBOX ZONE

N-ZONE

XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EDGE

TOPS & FLOPS

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



BILD: VALVE

HALF-LIFE 2 KOMMT
Eine PlayStation-3-Version des Ego-Shooters inklusive vieler Extras ist in Arbeit.



BILD: ROCKSTAR

UND ES KOMMT DOCH NOCH!
Rockstars umstrittenes Schulprojekt *Bully* soll schon im Oktober bei uns erscheinen.



BILD: PLAYZONE

PRÜGELHIT
Tekken: Dark Resurrection hat unsere Erwartungen übertroffen.



BILD: EIDOS

NUR FÜR 360
Kane & Lynch: Dead Men ist leider nicht für PS3 angekündigt.



BILD: PLAYZONE

UNERKLÄRLICH
Bei beiden Versionen von Sonys *Formel Eins* (PS2/PSP) fehlt der Online-Modus.

Medal of Honor Heroes

Die erfolgreiche Serie gibt sich ein Stelldichein auf der PSP.

EGO-SHOOTER | Hersteller: Electronic Arts, Termin: Herbst 2006, Web: www.electronic-arts.de



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

Seit Jahren erscheint in regelmäßigen Abständen ein neues *Medal of Honor* auf den gängigen Konsolensystemen und die Serie erfreut sich trotz der inzwischen recht abgedroschenen Thematik höchster Beliebtheit. Natürlich lässt es sich EA nicht nehmen, eine Variante des Weltkriegs-Shooters auch für die PSP zu veröffentlichen, und begibt sich dabei auf weitgehend bekanntes Terrain. In den Rollen verschiedener Haupthelden der Serie spazieren Sie bei *Medal of Honor Heroes* über die Schlachtfelder von *MoH Frontline*, *MoH Allied Assault Breakthrough* und *MoH European Assault*, um eine Reihe neuer Missionen zu bestreiten. Natürlich bietet der Ego-Shooter auch Multiplayer-Spaß, bei dem bis zu 32 PSP-Jünger gegeneinander antreten dürfen. Dazu hat das Entwicklerteam 15 gänzlich neue Maps erstellt, die bei insgesamt sechs verschiedenen Mehrspieler-Modi zum Einsatz kommen. (uh)



ADD-ON Die Italien-Kampagne aus *Allied Assault Breakthrough* ist mit neuen Missionen vertreten. BILD: ELECTRONIC ARTS

Clive Barker's Jericho

Eine Kooperation zum Fürchten!

EGO-SHOOTER | Hersteller: Codemasters, Termin: Herbst 2007, Web: www.codemasters.de/jericho

Was Horror anbelangt, zählt der Autor und Regisseur Clive Barker zu den großen Namen des Genres. Nach über zwanzig Büchern und mehreren Filmen wagt sich das Genie nun auf Neuland und kooperiert mit Codemasters, um im nächsten Jahr PS3-Besitzer das Fürchten zu lehren. Die Story des Action-Horror-Spiels handelt von einer vergessenen Stadt, die inmitten einer Wüste erscheint. Dies wäre weniger schlimm, würde sich dort nicht eine Kreatur des Bösen aufhalten, die der gesamten Menschheit nach dem Wohl trachtet. Um dies zu verhindern, kämpft sich der Spieler mithilfe von Waffen und okkulten Kräften durch die Stadt und schlittert dort von einer haarsträubenden Situation in die nächste. Einziger Wermutstropfen bei dem ambitionierten Projekt ist der angestrebte Releasetermin: Bis zum Herbst des nächsten Jahres werden sich Horror-Freunde noch gedulden müssen. (te)



Bubble Bobble Evolution

Bub und Bob blubbern bald auf der PSP

JUMP & RUN | Hersteller: Rising Star Games, Termin: September 2006, Web: www.risingstargames.com

Retro-Freunde dürften sich freuen, denn Taitos Klassiker *Bubble Bobble* bekommt eine Umsetzung auf die PSP spendiert. In zeitgemäßer 3D-Grafik und mit komplett neuem Leveldesign gilt es wieder, jede Menge Feinde in Seifenblasen einzuschließen. Die Umgebungen sind dabei zylindrisch gestaltet, sodass man horizontal mehrere Runden

drehen kann. Neue Spezialeigenschaften gibt es auch, genauso wie neue Fallen und Rätselemente. Damit soll ein weitaus komplexeres Gameplay erreicht werden, als es das bei Spielen der Serie bisher gegeben hat. Fans der kleinen Dinosaurier müssen nicht lange warten. Schon im September soll der Titel in den Läden stehen. (sst)



KREISLAUF Die abwechslungsreichen Levels sind zylindrisch aufgebaut. BILD: RAISING STAR GAMES



KLASSISCH Das spaßige Gameplay bleibt prinzipiell beim Alten. BILD: RAISING STAR GAMES

Rainbow Islands Evolution

Retro-Remake, die Zweite.

JUMP & RUN | Hersteller: Rising Star Games, Termin: November 2006, Web: www.risingstargames.com

Rising Star Games bringt nicht nur den Klassiker *Bubble Bobble* auf die PS2, sondern auch ein Remake des Nachfolgers *Rainbow Island*. Eine Nintendo DS-Version des Titels ist schon länger erhältlich, für die PSP wurde das Spiel jedoch neu gestaltet. In hübschen 3D-Umgebungen muss man erneut Inseln durchqueren und am Ende den Bossgegner erledigen. Der Ausgang eines jeden Levels befindet sich ganz oben und damit die Spielfigur dort unbeschadet ankommt, gilt es Treppen aus Regenbögen zu bauen. Von diesen können Sie verschiedene Arten nutzen, um die Spielaufgaben zu meistern. (sst)



HOCH HINAUS Dank der Regenbögen erklimmen Sie ungeahnte Höhen. BILD: RISING STAR GAMES

NEWS-TICKER



BILD: SONY

AFFENRENNEN Sony arbeitet an einem Funracer, basierend auf der *Ape Escape*-Serie, bei dem furchtlose Affen sich abenteuerliche Fahrgeräte an die Pfoten schnallen. In Japan erscheint das Spiel noch dieses Jahr, ob bzw. wann es bei uns kommt, ist noch unklar.

LÄNGER ALLEIN Atari hat die Veröffentlichung des neuen *Alone in the Dark* auf das nächste Geschäftsjahr verschoben, das am 1. April 2007 beginnt. Über einen genauen Termin lässt man die Fans vorerst im Dunkeln.

SPÄTER BALLERN Noch eine Verschiebung: Midways *Stranglehold* soll nun doch erst 2007 auf den Markt kommen.

NEXT-GEN-BASKETBALL Electronic Arts hat für das Frühjahr 2007 ein neues *NBA Street* für die PlayStation 3 (und die Xbox 360) angekündigt.

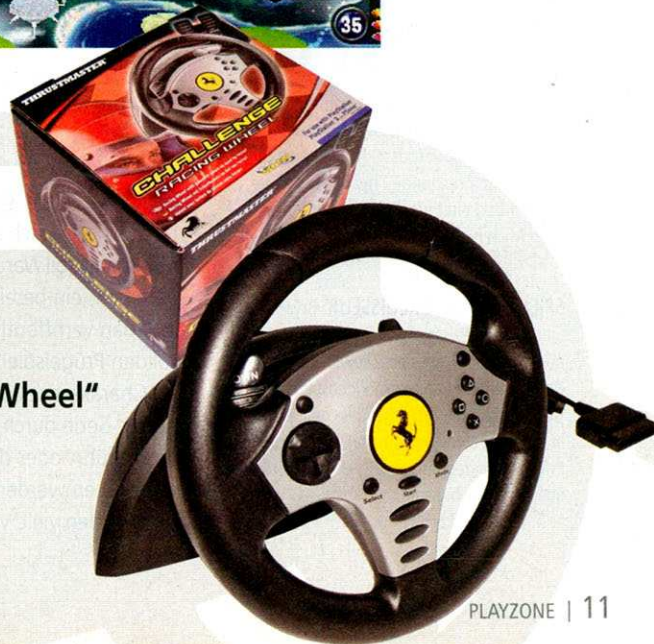
GEWINNSPIEL

Thrustmaster Challenge Racing Wheel

In Zusammenarbeit mit den Firmen Flashpoint und Thrustmaster verlosen wir folgende wertvolle Preise:

3x PS2-Lenkrad „Thrustmaster Challenge Racing Wheel“

Das Gewinnspielkennwort lautet PZ 69. Die Teilnahmebedingungen finden Sie wie gewohnt auf Seite 96!



Pilot Academy

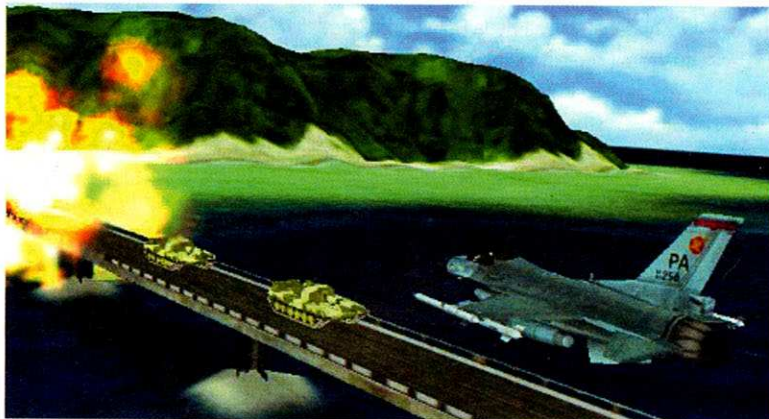
Die mobile Erfüllung aller Flieger-Träume



SIMULATION | Hersteller: Rising Star Games, Termin: September 2006, Web: www.risingstargames.com

ABWECHSLUNGSREICH In den Kampfeinsätzen müssen Sie die verschiedensten Aufgaben erfüllen.

BILD: RISING STAR GAMES



HISTORISCH Neben aktuellen Fluggeräten stehen eine Menge klassischer Maschinen zur Auswahl.

BILD: RISING STAR GAMES



Luftfahrt-Freunde, aufgepasst: mit *Pilot Academy* aus dem Hause Rising Star Games erwartet Sie die bislang wohl umfangreichste Flug-Simulation für ein Handheld. Doch keine Bange – ganz so simulationslastig wird es in dem für September angekündigten Titel nicht zugehen, alleine schon aufgrund der eingeschränkten Steuerungsmöglichkeiten der PSP. Zur Auswahl stehen verschiedenste Fluggeräte aus den Bereichen Militär, private und zivile Luftfahrt. Aber nicht nur in aktuellen Maschinen wie zum Beispiel einer F-16 dürfen Sie Ihre Flugkünste unter Beweis stellen, sondern auch in Klassikern vom Schlage einer P51-Mustang können Sie sich hoch in den Wolken austoben. Die Missionen bieten eine Menge Abwechslung – so müssen Sie zum Beispiel gefährliche Extremsituationen in Verkehrsmaschinen meistern, coole Stunts in kleinen Privatfliegern ausführen oder knallharte Dogfights in Kampfflugzeugen austragen – natürlich auch gegen menschliche Mitspieler! (te)

NEWS-TICKER



TENNIS FÜR ALLE Die erfolgreiche *Everybody's Golf*-Serie bekommt einen Tennis-Ableger verpasst. In Japan erscheint der vielversprechende Titel bereits Mitte September, ein Europa-Termin steht bislang noch nicht fest.

SPIEL VOM STAR-REGISSEUR Bryan Singer, der Regisseur von *Die Üblichen Verdächtigen*, *X-Men 1* und *2* sowie *Superman Returns* arbeitet an einem Videospiel für Atari. Bis auf die Tatsache, dass der Spieler in der Rolle eines Geheimagenten einen Präsidenten beschützen soll, ist noch nichts über den Titel bekannt.

Naruto: Ultimate Ninja

Der Nippon-Hit debütiert auf deutschen Konsolen.



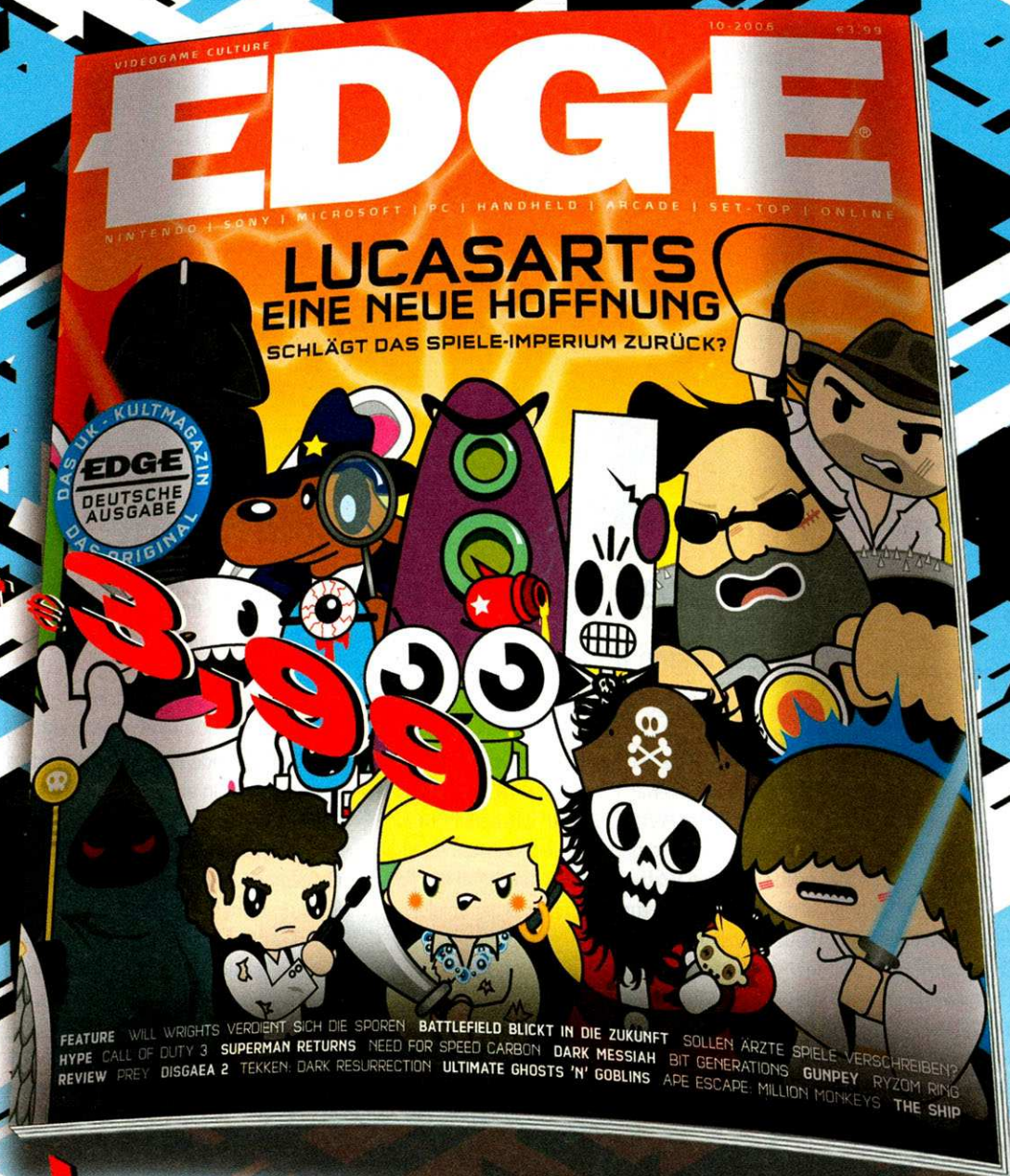
BEAT 'EM UP | Hersteller: Atari, Termin: November 2006, Web: www.atari.de

Kennen Sie *Naruto* schon? Die Geschichte um den Werdegang eines Ninja-Schülers ist in Japan als Manga und Anime ein absoluter Riesenhit. Da wundert es nicht, dass es inzwischen eine Vielzahl an *Naruto*-Games gibt, von denen hierzulande leider bisher noch keines erschienen ist. Diesen Missstand soll *Naruto: Ultimate Ninja* beheben, ein bereits im Oktober 2003 in Japan veröffentlichter Titel. In dem soliden Prügelspiel dürfen insgesamt 14 Charaktere aus der beliebten Anime-Serie durch einen Storymodus geführt oder direkt aufeinander losgelassen werden. Abwechslung versprechen viele verschiedene Items

und die Möglichkeit, sich innerhalb einer Arena zu verschiedenen Ebenen zu beamen. (sst)



HOCH HINAUS Auch in der Luft ist Zeit für Keilereien. BILD: ATARI



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.

Game Designer meldet euch!

Vor genau elf Jahren hat Sony das Projekt „Game Yarouze!“ ins Leben gerufen, das jungen talentierten Programmierern die Möglichkeit geben sollte, PlayStation-Spiele zu entwickeln. In der Zeit von 1995 bis 1999 haben in sechs harten Auswahlverfahren knapp 200 junge Menschen die Voraussetzungen erfüllen können, um den Beruf des Game Creators zu ergreifen. Zusammen waren sie für über 30 Titel verantwortlich.

Am 21. Juli hat Sony das Projekt mit dem Namen „Game Yarouze! Digital Meister“ wieder aufleben lassen und macht sich erneut auf die Suche nach kreativen Talenten, die sich dieses Mal mit der PlayStation 3 beschäftigen wollen. Sony möchte vornehmlich eine neue Generation von einflussreichen jungen Entwicklern für sich gewinnen, um das E-Distribution Network der PS3 mit Unterhaltungssoftware zu versorgen. Die glücklichen Auserwählten bekommen nicht nur die Chance sich durch kreative Spiele zu verwirklichen, Sony wird ihnen auch finanziell unter die Arme greifen. Der Medienriese übernimmt etwa entstehende Entwicklungskosten, Aufwendungen für Lebensunterhalt und stellt für die Spielentwicklung nötige Räumlichkeiten zur Verfügung. Allem Anschein nach weitet sich der neue Konsolenkrieg auf das Schlachtfeld der Download-Inhalte aus. Microsoft hat Xbox Live Arcade bereits erfolgreich ins Rennen geschickt, Nintendo greift mit der Virtual Console an und Sony möchte mit frischen, unverbrauchten Ideen für den Plattform-eigenen Download-Service kontern. Der Enthusiasmus und das Engagement der Nachwuchs-Entwickler könnte für Sony ein interessanter und potenter Joker sein.

MANIKÜRE GEFÄLLIG? In der neuen Arktis-ähnlichen Region warten ebenfalls wieder gefährliche Monster. BILD: CAPCOM



Monster Hunter Portable 2

Jagdausflug in arktische Gefilde

ROLLENSPIEL | Hersteller: Capcom, Termin: 2006, Web: www.capcom.co.jp

Das beliebteste PSP-Spiel in Japan bekommt endlich einen Nachfolger. Der Kern von *Monster Hunter Portable 2* wird, wie bereits im Vorgänger, die Jagd nach riesigen Monstern mit noch riesigeren Waffen sein. Entsprechend der allgemeinen Fortsetzungspolitik wird der Spieler neue Monster, Items, Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung gestellt bekommen. Außerdem wird es wieder möglich sein, aus der Beute

neue Gegenstände zu fertigen, wie etwa aus Leder neue Kleidung. In einem komplett neuen Gebiet warten eisige Bergpfade und verschneite Ebenen auf den virtuellen Jäger. Um nicht unfreiwillig als Schneemann zu enden, ist es unerlässlich, Dörfer als Camp zu benutzen und von dort aus die Jagd zu planen. Handheld-Jäger bekommen es nicht nur mit äußerst ungemütlichem Wetter, sondern auch mit ebenso gefährlichen Monstern zu tun. (wh/uc)

Bomberman Portable

Isch zerbomb' deine Bude, Alda!

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Hudson Soft, Termin: 20. Juli 2006, Web: www.hudson.co.jp

Wurde auch langsam Zeit, dass sich *Bomberman* auf der PSP blicken lässt. *Bomberman Portable* hat drei Spielmodi in petto, die für Bombenstimmung sorgen sollen: Normal Game, Classic Game und Battle Game. Bei Ersterem bombt man sich durch zehn Welten, die in über 100 Levels unterteilt sind, bis man am Ende einen Endgegner in die ewigen Jagdgründe sprengen darf. Jede der unterschiedlichen Welten (Wasser-, Wüsten- oder Vulkan-Welt) verfügt über besondere Fallen und Tricks, die es geschickt zu umgehen, bzw. zu nutzen gilt. Hilfreiche Items erleichtern zusätzlich das Pyromanen-Dasein. Das Classic Game stellt spielerisch das 1985-Original dar, technisch wurde der Klassiker allerdings an die PSP angepasst. Im Battle Game warten neben 20 Kampflevels auch menschliche Sprengopfer darauf, bei einem Game-Sharing-Duell unter lautem Hohn den Löffel abzugeben. (wh/uc)



HILFSMITTEL Der glupschäugige Pyromane greift auch auf unterschiedliche Items zurück. BILD: HUDSON SOFT



EINE FRAGE DES C4 Mit genug Sprengstoff kriegt man auch den größten Endgegner klein. BILD: HUDSON SOFT

Aria The Natural

O Sole Mio ... Urlaub in Neo-Venetia ist toll!

 ADVENTURE | Hersteller: Alchemist, Termin: 28. September 2006, Web: www.alchemist-net.co.jp

Dieses Dating-Adventure basiert auf einer in Japan sehr populären Animeserie und verschlägt den Spieler auf den Mars, wo die Menschheit im 23sten Jahrhundert eine überlebensfähige Atmosphäre und zudem eine originalgetreue Nachbildung der italienischen Stadt Venedig (Neo-Venetia) geschaffen hat. Da zu dieser Zeit auf der Erde jede der geschichtsträchtigen Städte durch

eine hochmoderne Metropole ersetzt wurde, reisen die Menschen nach Aqua – so wurde der Mars kurzerhand umgetauft –, um Erholung zu finden. Der Spieler übernimmt in der Touri-Metropole Neo-Venetia die Rolle des Gondoliere-Azubis Akari und schippert nicht nur Touristen zu den beliebtesten Sehenswürdigkeiten. Turbulente zwischenmenschlichen Situation warten ebenfalls. (wh/uc)



Ape Escape: Million Monkeys

Neues vom Planet der Affen

 ACTION | Hersteller: Sony, Termin: 13. Juli 2006, Web: www.scej.jp

Sonys neuestes Affentheater soll wesentlich actionreicher sein als seine Jump&Run-Vorgänger. In *Million Monkeys* sind die Primaten drauf und dran, die Welt zu erobern. Aggressive Affensoldaten haben mithilfe schwerer Panzerfahrzeuge und Kampfroboter bereits viele Städte eingenommen und nun liegt es beim Spieler, die pelzigen Möchtegerninvasoren einzufangen. Die beiden Haupt-Episoden des Million-Modus führen den Spieler durch bekannte japanische Städte, wie etwa Tokio, Shinjuku oder Akihabara, und abwechslungsreiche Umgebungen, wie zum Beispiel die U-Bahn, einen Yachthafen oder ein Stadion. Meist stellen sich die Affen mitsamt großer Kampfroboter oder Panzer in den Weg, die man nach etwas „Überredungsarbeit“ auch selbst übernehmen kann. Hat man alle Ziele eines Levels erreicht, winkt typischerweise die nächste Herausforderung. (wh/uc)



Shining Force EXA

Meine Party, mein Schwert, meine Festung

 ACTION-ROLLENSPIEL | Hersteller: Sega
Termin: Winter 2006, Web: http://shining-world.jp

Segas Inhouse-Entwicklerteam Amusement Vision setzt beim neuesten Teil der *Shining Force*-RPG-Serie erneut auf ein actionorientiertes Gameplay. Zahlreiche neue Features sollen neben dem Look auch das Spielgefühl in den Echtzeitkämpfen verbessern. Wie in *Shining Force Neo* auch, stehen dem Spieler vier Angriffsarten, unter anderem einhändige und beidhändige Schwertangriffe, für seine insgesamt drei Partymitglieder zur Verfügung. Eine der wichtigsten Neuerungen ist eine Festung, die der Spieler für seine Charaktere erbauen kann. Diese Festung bietet nicht nur spezielle Features, sondern entwickelt sich im fortschreitenden Verlauf der Story mithilfe von besonderen Gegenständen weiter. Es lassen sich sogar neue Zimmer anbauen oder bestehende Räume etwa zu einer Bibliothek umbauen. Um sich dauerhaft an der Festung zu erfreuen, muss man gelegentlich gegnerische Angriffe abwehren. (wh/uc)

NEWS-TICKER

TGS AM ENDE? Die japanische Regierung plant eventuell die Tokyo Game Show, das Tokyo International Film Festival und die Tokyo International Anime Fair in einem riesigen Super-Event zusammenzufassen. Die International Contents Carnival-Messe soll japanische Industrieerzeugnisse als Gesamtwerk präsentieren.

KINO-KOOP Sony arbeitet mit TOHO Cinema zusammen, um PSP-Besitzern in den Kinos der Medienkette den Download von Demos zu *LocoRoco*, *Brave Story* und *Every Extend Extra* zu ermöglichen.

SPECIAL GUEST Ken Kutaragi wird der diesjährigen Tokyo Game Show einen Besuch abstatten, um in einer besonderen Präsentation über die PS3 zu sprechen.

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS2)

Ape Escape: Million Monkeys	Action	13. Juli
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

Zuletzt erschienen (PSP)

Bomberman Portable	Geschicklichkeit	20. Juli
Carnage Heart Portable	Strategie	3. August
Every Extend Extra	Action	3. August
SD GUNDAM G Generation Portable	Action	3. August
Ultra Ghouls & Ghosts	Action	3. August

Erscheint demnächst (PS2)

hack//G.U. Vol.2	Rollenspiel	28. September
Appleseed EX	Action	28. September
Aria The Natural	Adventures	28. September
God Hand	Action	14. September
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	31. August

Erscheint demnächst (PSP)

Guilty Gear Judgement	Beat'em Up	24. August
Let's become a Pilot!	Simulation	7. September
Moto GP	Rennspiel	24. August
Ridge Racer 2	Rennspiel	14. September
Think EXIT	Action	7. September



PLAYSTATION 3 IM DETAIL

Was Sie über Sonys neues Flaggschiff wissen müssen.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Der PlayStation-3-Start rückt immer näher – in weniger als drei Monaten ist es so weit! Und nach wie vor sind viele Details zu der neuen Konsole in der Praxis unklar. Wir beleuchten erstmals die Benutzeroberfläche der PS3 und klären wichtige Fragen bezüglich der zwei Modellvarianten, der Abwärtskompatibilität und des Software-Line-ups zum Start. In einer der folgenden PLAYZONE-Ausgaben werden wir uns zudem noch vor dem Start der Konsole ausführlich mit dem Thema HDTV, den entsprechenden Fernsehermodellen sowie den neuen Audio-Formaten beschäftigen, die die teurere Deluxe-Version der PlayStation 3 dank ihres HDMI-1.3-Ausgangs unterstützen wird. ■



KLAPPE AUF Die mit einer Klappe verdeckten Steckplätze für Compact-Flash- und SD-Karten sowie Memory Sticks bietet nur die große PS3-Variante. BILD: SONY



DER WICHTIGSTE UNTERSCHIED Nur die 60-GByte-Konsole hat einen HDMI-Ausgang! BILD: SONY



KOMMT DIE KLEINE VERSION?

Obwohl Sony weiterhin von zwei Varianten der PlayStation 3 spricht, gibt es Gerüchte, dass in manchen Ländern nur die große Version mit 60-GByte-Festplatte auf den Markt kommt. Zwar unterscheiden sich die beiden Konsolen in vielen Punkten, doch wirklich entscheidend ist nur der HDMI-Ausgang für digitale Bildsignale und die neuen, besonders hochwertigen Audio-Formate Dolby True HD und DTS HD, die der Deluxe-PS3 vorbehalten bleiben. Über ein YUV-Kabel werden hoch aufgelöste Bilder auch analog verfügbar sein, wobei die Ausgabe

von Blu-ray-Filmen in der vollen Auflösung derzeit „nur“ bis 2011 gesichert ist. Ab dann soll das Signal aus Kopierschutzgründen nur noch digital ausgegeben werden, per Analoganschluss wird man dann nur noch die halbe Auflösung nutzen können – so zumindest der derzeitige Plan, der sich bis dahin durchaus noch mal ändern könnte. Alle anderen Features der teureren PS3-Variante können mit entsprechenden USB-Geräten nachgerüstet werden, auch die Festplatte kann laut Sony einfach gegen ein größeres Modell ausgetauscht werden.

DIE PS3-VARIANTEN

60 GIGABYTE	FESTPLATTEN-UMFANG	20 GIGABYTE
JA (1X)	HDMI-1.3-AUSGANG	NEIN
MEMORY STICK, COMPACT-FLASH, SD CARD	KARTENSLOTS	KEINE
JA (IEEE 802.11 B/G)	WLAN-FUNKTIONALITÄT	NEIN
€ 599,-	PREIS	€ 499,-
17. NOVEMBER	ERSCHEINUNGSTERMIN	17. NOVEMBER

BILDER: SONY

BILD: SONY

WAS IST MIT FRÜHEREN SPIELEN?

Ähnlich wie die PlayStation 2 wird auch die PS3 abwärtskompatibel sein. Sony verspricht Kompatibilität zu praktisch allen Spielen für beide bisherigen PlayStations – nur Titel, die die Sony-Entwicklervorgaben nicht einhalten, könnten Probleme machen. Dabei soll die Konsole die Grafik (auf entsprechenden Fernsehern) angeblich in höherer Auflösung als ursprünglich darstellen und Interlaced-Bildsignale automatisch zu progressiven Vollbildern hochskalieren. Leider hat Sony bislang noch kein einziges emuliertes PSone- oder PS2-Spiel gezeigt.

Unbestätigten Medienberichten zufolge wird anfangs ein komplettes PS2-Chipset in der neuen Konsole enthalten sein, da die Emulation per Software zwar theoretisch möglich wäre, aber noch nicht ausgereift ist. Sollte die entsprechende Software irgendwann marktauglich sein, könnte Sony durch das Entfernen des Chipsatzes die Produktionskosten der PS3 senken. Es bliebe abzuwarten, inwieweit die abgespielten PS2-Titel in diesem Fall (vorerst) technisch aufgewertet würden.

Trotz zahlreicher Anschlüsse und Steckplätze bietet die PlayStation 3 keine Anschlüsse für die Memory Cards der beiden Vorgänger-Konsolen. Trotzdem müssen Sie nicht auf Ihre früheren Spielstände verzichten: Sony will einen USB-Adapter anbieten, mit dem man den Inhalt seiner alten Speicherkarten auslesen kann. Mit dem dazugehörigen Programm werden Sie „virtuelle Memory Cards“ auf der Festplatte anlegen können, auf die die alten Spiele zugreifen können.



BILDER: PLAYZONE

DIE PS3-OBERFLÄCHE ERKLÄRT

Wer schon mal mit der PSP zu tun hatte, wird sich im Hauptmenü der PlayStation 3 sofort heimisch fühlen: Sony hat das Menükonzept der tragbaren PlayStation fast 1:1 auf die PS3 übertragen. Von links nach rechts wechseln Sie zwischen den acht Hauptmenüpunkten, die jeweiligen Unteroptionen oder Ordner/Dateien wählen Sie mit unten/oben aus.

BENUTZER

Ideal, falls mehrere Leute dieselbe PlayStation 3 verwenden: Sobald Sie sich für ein Benutzerprofil entschieden haben, werden die entsprechenden Systemeinstellungen geladen. Auch Spiele werden ihre Optionseinstellungen voraussichtlich für jedes Benutzerkonto getrennt speichern.



FILME

Die PlayStation 3 wird Videos in zahlreichen Formaten abspielen können. Neben den neuen Blu-ray-Filmen werden natürlich auch die bisherigen DVD-Videos abgespielt werden. Zudem werden Sie von der Festplatte und Speicherkarten aus Videodateien in diversen Formaten abspielen können, zum Beispiel Filml trailer aus dem Internet.



EINSTELLUNGEN

Hier können Sie die Optionen für Film- und Musikwiedergabe, Fotodarstellung, Maus und Tastatur, Bildsignal sowie System- und Netzwerkeinstellungen ändern. Wichtig ist zudem der Menüpunkt Netzwerk-Update, der wie schon bei der PSP das aktuellste Betriebssystem für die PS3 über das Internet installiert.



SPIELE

Neben PlayStation-3-Spielen wird die PS3 praktisch alle PS2- und PSone-Titel direkt von CD/DVD abspielen können. Doch damit nicht genug: Unter diesem Menüpunkt werden Sie auch aus dem Internet heruntergeladene Demoversionen starten können. Auch der Download von älteren Spielen (wie für den PSone-Emulator auf der PSP geplant) wäre möglich.



VIDEOS AUFZEICHNEN MIT DER PS3?

Schon die nur in Japan veröffentlichte Deluxe-Variante der PlayStation 2 namens PSX konnte auch als Festplattenrekorder für Filme verwendet werden. Nun ist auf der offiziellen deutschen Seite zur PlayStation 3 (de.playstation.com/ps3) davon die Rede, dass das Gerät serienmäßig mit „einem vorinstallierten Festplattenrekorder (HDD)“ ausgeliefert wird. Wird man also mit der Konsole beispielsweise digitale Fernsehprogramme aufzeichnen können? Technisch wäre dies vorstellbar, es bleiben nur zwei Probleme: Die PS3 hat zum einen derzeit keine Eingänge für Videosignale. Und um der Verwirrung ein Ende zu machen: Die ganze Geschichte mit dem Festplattenrekorder ist zum anderen nur ein peinlicher Übersetzungsfehler vonseiten Sonys – im englischen Originaltext ist lediglich von einer vorinstallierten Festplatte die Rede.



ORIGINALBILD: SONY
MONTAGE: PLAYZONE

November 2006

MO	DI	MI	DO	FR	SA
		1	2	3	4
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
					26

WANN IST ES SO WEIT?

Die PlayStation 3 wird am 17. November in Europa erscheinen. Schon jetzt sieht es ganz danach aus, als ob das Softwareangebot zum Start ungewöhnlich groß ausfällt. Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Überblick über einige der Topitel, die zum Launch oder kurz danach in die Läden kommen sollen! Blättern Sie gleich weiter...

WEITER ZU DEN LAUNCH-TITELN

FOTOS

Hier können Sie komfortabel auf der Festplatte oder einer Speicherkarte abgelegte Bilder anschauen. Ein Tastendruck reicht, um Bilder um 90 Grad zu drehen oder in den Diashow-Modus zu schalten. Es ist davon auszugehen, dass die PlayStation 3 die gleichen Dateiformate wie die PSP unterstützen wird: JPEG, TIFF, GIF, PNG und BMP.



MUSIK

Neben normalen Musik-CDs (auch CD-Rs und CD-RWs) und den klanglich besonders hochwertigen Super-Audio-CDs (SACD) spielt die PlayStation 3 natürlich auch Musikdateien von Festplatte oder Speicherkarten ab. Bestätigte Audio-Formate sind MP3 und das Sony-eigene ATRAC, auch Support von MPEG-4 AAC und WAV ist wahrscheinlich.



NETZWERK

Die PS3 wird vom Start weg einen Internet-Browser bieten, bei dem Science-Fiction-Feeling aufkommt: Ähnlich wie beim Film *Minority Report* können Sie dabei mehrere Seiten gleichzeitig verwalten (geplant sind vorerst maximal 6 bis 8) und nebeneinander darstellen lassen. Mit USB-Maus und -Tastatur verspricht das Surfen komfortabel zu werden.



FREUNDE

Die grundsätzlichen Online-Funktionen will Sony kostenlos anbieten. Dazu zählen die Verwaltung einer Online-Freundesliste und damit zusammenhängende Dienste wie Text- und Videonachrichten sowie eine Video-Chat-Funktion. Erfahren Sie mehr über Ihre Mitspieler und wählen Sie so stets die richtigen Gegner und Partner für Online-Matches!



BEKANNTES KONZEPT Die Benutzeroberfläche der PlayStation 3 basiert auf dem PSP-Menü.

RESISTANCE: FALL OF MAN

In einem alternativen 20. Jahrhundert gerät die Menschheit in den Schraubstock einer außerirdischen Invasionsmacht.



DER BLANKE HORROR Die Menschheit verwandelt sich durch ein Virus in Außerirdische. BILD: SONY

Fakten

- Ego-Shooter mit Survival-Horror-Elementen
- Inklusive Koop-, Split-screen- und Online-Modi
- Einzigartiges Waffenarsenal
- Bewegungssensoren sollen unterstützt werden.
- Verschiedene Vehikel stehen zur Verfügung.

AUTOR: UWE HÖNIG

Das Szenario des Zweiten Weltkriegs wurde schon bei zahlreichen Spielen als Hintergrundgeschichte verbraten und auch *Resistance* wirkt auf den ersten Blick wie einer dieser typischen Shooter à la *Call of Duty* oder *Brothers in Arms* – bis die ersten Außerirdischen auftauchen ...

Insomniac Games, die Erfinder der *Ratchet & Clank*-Serie arbeiten momentan mit Hochdruck an dem bemerkenswerten

Ego-Shooter, der pünktlich zum Start der PS3 in den Läden stehen soll. Storytechnisch haben sich die Jungs dabei etwas Besonderes ausgedacht, denn *Resistance* spielt in den 50er-Jahren eines alternativen virtuellen 20. Jahrhunderts, in dem es kein Drittes Reich und keinen Zweiten Weltkrieg gab. Dafür muss sich die Menschheit mit einer ganz anderen Bedrohung auseinandersetzen: Eine Alienrasse namens Chimera hat die Erde überfallen und innerhalb weniger Dekaden beinahe

vollständig unterjocht. Ein geheimnisvolles Virus verwandelt irdische Lebensformen in weitere Chimera – Russland und Europa sind bereits vollständig verseucht und nun liegt es an dem U.S. Army Ranger Nathan Hale, die Invasoren zusammen mit britischen Verbündeten zum Teufel zu jagen.

ACTION SATT

Auf der E3 hatten wir die Gelegenheit, uns *Resistance: Fall of Man* genauer anzuschauen. Wie nicht anders vermutet,



HEISSE GEFECHTE Bei Resistance erwarten Sie packende Action und eine schaurige Story. BILD: SONY

ist die optische Güte des Titels mehr als beeindruckend: Das Spiel lief zwar „nur“ mit 30 Bildern pro Sekunde, dafür aber zu jedem Zeitpunkt stabil und ohne Ruckler. Angesichts der regelrechten Massenschlachten in lupenreiner 720p-Auflösung ist das eine nette Leistung, die wir ehrlich gesagt von der neuen mächtigen PlayStation 3 auch ohne weiteres erwarten!

Mithilfe eines aufwendigen Physiksystems wird die Umgebung durch die teilweise außergewöhnlichen Waffen stark in Mitleidenschaft gezogen. Beispielsweise verschleudert die so genannte Hedgehog-Granate bei der Explosion haufenweise Nägel, die in einem bestimmten Radius physikalisch korrekte Schäden anrichten. Dabei wurde auch auf die Materialbeschaffenheit der zerstörbaren Objekte geachtet: Holz oder Glas splittert bei Beschuss, während kompaktere Gebilde aus Kunststoff oder Metall buchstäblich explodieren. Jede Knarre hat darüber hinaus zwei Feuermodi und wartet mit gewissen Besonderheiten auf. So kann man mit dem „Bullseye-Gewehr“ Gegner markieren, um sich dann hinter einer Mauer zu verschanzen. Die anschließend abgefeuerten Projektile machen dann einen schönen Bogen und treffen den Gegner, obwohl man ihn gar nicht mehr auf dem Bildschirm sieht – äußerst cool! Übrigens können die außerirdischen Viecher diese Markierungs-Option nicht verwenden. Die Entwickler haben bei verschiedenen Testläufen im Einzelspielermodus festgestellt, dass es überhaupt keinen Spaß macht, von der KI markiert zu werden, da hinterher kaum noch eine Chance zur Flucht besteht.

BESTER LAUNCH-TITEL?

Laut Informationen von Insomniac soll auch der neue Bewegungssensor des PS3-Controllers im Spiel genutzt werden. Allerdings konnte oder wollte sich noch keiner der Verantwortlichen zu einer Aussage hinreißen lassen, wie die Funktion in das Gameplay integriert wird. Denkbar wäre vielleicht die Möglichkeit, den Controller zu bewegen, um hinter einer Deckung hervorzuschauen oder um die verschiedenen enthaltenen Fahrzeuge zu steuern – doch dies ist nur Spekulation. Fest steht



VERBÜNDETE Achten Sie auf Ihre eigenen Soldaten, sonst wird der spätere Spielverlauf erschwert. BILD: SONY



MUTATIONS-LABOR Jede der außerirdischen Lebensformen verfügt über eine Spezialattacke. BILD: SONY



ENTSCHLOSSEN Die Aliens wollen unter allen Umständen die Erde beherrschen. BILD: SONY

dagegen, dass es einen Co-Op-Modus (Splitscreen) und weitere Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler (online) geben wird. Insgesamt handelt es sich bei *Resistance* um einen der interessantesten Starttitel für die PS3 und wir können es kaum noch abwarten, uns Mitte November in den aufregenden Kampf gegen die Chimera zu stürzen. ■



VORSCHAU

RESISTANCE: FALL OF MAN

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
Spieler:	1-32
Termin:	17. November 2006
Web:	http://eu.playstation.com/ps3

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Mit *Resistance* hat Sony einen heißen PS3-Ego-Shooter in der Mache, der durchaus für gesteigerte Hardware-Abverkäufe sorgen könnte.

» WIE NICHT ANDERS
VERMUTET, IST DIE OPTIK DES
TITELS MEHR ALS BEEINDRUCKEND! «

MOTORSTORM

Die Aussichten für November: stürmisch und schlammig!



FREIE AUSWAHL Jeder der unterschiedlichen Fahrzeugtypen hat seine Vor- und Nachteile. BILD: SONY

Fakten

- 35 Fahrzeuge aus sieben Klassen
- 12 Strecken
- Echtzeit-Verformungen des Untergrunds
- Detailliertes Schadensmodell



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Wie viele WRC-Spiele braucht der Mensch? Die britischen Entwickler in den Evolution Studios haben jedenfalls vorerst genug von der World Rally

Championship und präsentieren pünktlich zum PlayStation-3-Start erstmals ihre ganz eigene Vision vom Offroad-Motorsport. Anstatt brav nacheinander um Bestzeiten zu fahren, treten dabei bis zu 20 Fahrzeuge gleichzeitig gegeneinander an. Das

endgültige Ziel ist nach wie vor eine gute Platzierung, das Etappenziel heißt aber vor allem „überleben“.

DREI TAGE DRECK

Den Rahmen für die Rennen und den Karriere-Modus bildet das dreitägige MotorStorm-Festival, das neben röhrenden Motoren auch Livemusik bieten soll. Zwar hat sich Sony noch nicht festgelegt, welche Bands auf dem Soundtrack vertreten sein werden, aber durch die so genannte Live-Fi-Technik soll das Spiel auch Musik von CDs Ihrer Wahl ganz nach Open-Air-Festival klingen lassen. Der Schauplatz des Spektakels ist das Monument Valley an der Grenze der US-Bundesstaaten Utah und Arizona. Dadurch hält sich die grafische Abwechslung zwar in Grenzen, doch mit trockenem oder schlammigem Untergrund sowie Wüstenabschnitten wird es an unterschiedlichen Herausforderungen für die Fahrer nicht mangeln. Insgesamt sind zwölf Strecken geplant, von denen eine eine Art Velodrom im Krater eines Vulkans sein soll – spielbar war bisher nur ein gewöhnlicher Kurs namens Coyote Rage.



MAL OHNE BLUR-EFFEKT Fahrzeuge und Umgebung können sich sehen lassen. BILD: SONY



VERBEULT Das Schadensmodell nähert sich dem Trailer von der E3 2005. BILD: SONY

EIN FAHRZEUG FÜR JEDEN GESCHMACK

Insgesamt 35 Fahrzeuge aus sieben Typenklassen sollen im fertigen Spiel zur Wahl stehen. Inwieweit sich diese voneinander unterscheiden, haben wir im entsprechenden Extrakasten kurz zusammengefasst. Gerade der sich in

Echtzeit verformende Untergrund, der mit jeder Rennrunde holpriger und gefährlicher wird, sorgt dafür, dass Sie mit jedem Fahrzeug einen anderen Fahrstil an den Tag legen müssen, um eine Chance zu haben. Doch die Unterschiede gehen weiter als nur bis zu Fahrverhalten und Beschleunigung und das Design der Strecken ist daraus ausgelegt, dies herauszustellen. So können die schweren Zugmaschinen schon alleine aufgrund ihrer Größe viele Abkürzungen gar nicht nutzen, während Motorräder selbst durch die schmalsten Lücken kommen. Dafür können Sie mit so einem großen Fahrzeug beispielsweise Rampen entfernen, mittels derer leichtere Rennteilnehmer höher gelegene Streckenabschnitte erreichen. Generell spielt die Masse des Fahrzeugs bei Remplern eine wichtige Rolle – auf einem ATV oder gar einem Motorrad sollten Sie sich von den großen Trucks also besser fernhalten. Im Zweifelsfall können Sie mit einem Nitro-Boost den nötigen Sicherheitsabstand zum Hintermann wiederherstellen.

SCHONEN SIE IHR FAHRZEUG!

In der fertigen Version wird es voraussichtlich eine begrenzte Anzahl von „Leben“ geben, die nach einem Totalschaden eine Weiterfahrt ermöglichen. Wer seinen Wagen zu oft schrottet, scheidet komplett aus dem Rennen aus. Immerhin sind die KI-gesteuerten Fahrer nicht nur auf Sie aus, sondern bekämpfen sich auch gegenseitig. Die Crashes sehen zwar immer noch nicht so bombastisch aus wie im ersten Trailer von der E3 2005, werden aber effektiv in Zeitlupe präsentiert und können sich jetzt schon sehen lassen. Dies gilt generell für das gesamte Spiel – man darf gespannt sein, wie nah die Entwickler dem damaligen Video letztendlich noch kommen. Schon jetzt verspricht *MotorStorm*, auf jeden Fall eine spaßige Schlamm Schlacht zu werden. ■



VORSCHAU MOTORSTORM

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Evolution Studios
Spieler:	1-16
Termin:	17. November 2006
Web:	http://de.playstation.com/ps3

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Actionreiche Offroad-Rennen mit eindrucksvoller Physik, die für tiefe Spuren im Boden und haarsträubende Crashes sorgt.

7 AUS 35

Die insgesamt 35 Fahrzeuge im Spiel verteilen sich auf sieben Klassen, die jeweils mit fünf Vehikeln vertreten sind.

ZUGMASCHINE

Die langsamsten Fahrzeuge im Feld, doch wenn sie erst mal in Fahrt kommen, hält sie nichts mehr so schnell auf.



GELÄNDEWAGEN

Die Offroad-Experten reagieren besonders gutmütig auf ungünstigen Untergrund wie zum Beispiel Schlamm.



RACING TRUCK

Die Allrounder stellen sowohl in Sachen Fahrverhalten als auch Belastbarkeit einen guten Mittelweg dar.



RALLYE-WAGEN

Mit diesen Autos driften Sie selbst um jede Kurve. Für manches Gelände liegen Sie aber zu tief – Vorsicht!



BUGGY

Ihr niedriges Gewicht ist Fluch und Segen zugleich: Die Beschleunigung ist gut, sie reagieren aber stark auf schwierigen Untergrund.



ATV

Die All-Terrain-Vehicles fühlen sich im Schlamm wohl, doch lassen Sie sich damit nicht auf irgendwelche Rempelen ein!



MOTORRAD

Beschleunigt sehr schnell und ist optimal geeignet für schwer erreichbare Abkürzungen. Vermeiden Sie aber jeden Gegnerkontakt!



WEG DA! Ständige Rempelen sind an der Tagesordnung. BILD: SONY

FORMEL EINS 2006

Pfeilschnelle Formel-1-Action zum Launch der PlayStation 3!

Fakten

- Online-Modus mit bis zu 22 Spielern
- Detail- und effektreiche Grafik
- Safety-Car
- Realistisches Gameplay inklusive F1-Regeln
- Originalfahrer, -fahrzeuge und -strecken

Replay

TV Mode
Manual



FOTO? Der Detailgrad an den Boliden ist schlichtweg atemberaubend. BILD: SONY

AUTOR: THOMAS EDER

Nachdem wir in den letzten beiden PLAYZONE-Ausgaben die PS2- und PSP-Fassung des neuesten Formel-Eins-Spiels unter die Lupe genommen haben, wollen wir Sie natürlich auch auf dem Laufenden halten, was das Next-Gen-Formel-Eins anbelangt. Dieses machte bereits auf der E3 von sich Reden und entschädigte dort enttäuschte Rennspielfanatiker für die spärlichen Informationen zum kommenden *Gran Turismo* für die PS3.

AUF DEM BESTEN WEG

Die auf der Messe präsentierte Demo machte vor allem wegen der edlen Optik auf sich aufmerksam. Sowohl die Fahrzeuge als auch die Strecken und Umgebungen boten einen enormen Detailgrad und wirkten nahezu fotorealistisch. Selbst der

auf HD aufgebohrte Genreprimus *Gran Turismo* konnte der geballten Grafikpower von *Formel Eins 06* nicht viel entgegenzusetzen. Aber nicht nur der Reichtum an Details, sondern auch zahlreiche sehr ansehnlich gestaltete Licht- und Schatten-Effekte trugen zum optisch beeindruckenden Auftritt der Sportsimulation bei.

Um das Geschehen während der Rennen noch realistischer zu gestalten, verspricht Sony Liverpool eine fortschrittliche Gegner-KI, damit die Konkurrenten nicht wie auf Schienen ihre Runden drehen. Zudem sorgen Zwischenfälle wie Unfälle und Flaggen-Phasen, oder neuerdings sogar das Pace-Car, für eine ordentliche Portion Abwechslung. Wie bei den Current-Gen-Versionen für PS2 und PSP lässt sich auch im PS3-Pendant der Schwierigkeitsgrad durch eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten festlegen. So

feiern Anfänger schnell erste Erfolge, während Hardcore-Racing-Fans die Rennen in voller Länge, mit strengem Regelwerk und allen Schikanen austragen. Natürlich sind wie in den anderen Versionen auch sämtliche Teams, Fahrer, Wagen und Strecken der aktuellen Saison enthalten.

Die Krönung ist der Online-Modus, in dem sich bis zu 22 Piloten gegenseitig das Leben schwer machen. Im Gegensatz zu den vollmundig angekündigten (und dann kurzfristig entfernten) Online-Features der PS2- und PSP-Fassungen wird dieser auch hoffentlich noch in der finalen Verkaufsversion enthalten sein. Ein interessantes Gimmick ist die Möglichkeit, seine PSP als Rückspiegel zu benutzen, wie es bereits auf der E3 demonstriert wurde. Bleibt nur zu hoffen, dass diesmal sämtliche Versprechungen und Features auch im fertigen Spiel noch enthalten sind! ■



CLEVER Die Computergegner sollen sich realistisch verhalten – inklusive Spurwechseln, Strategien und auch Fehlern! BILD: SONY

VORSCHAU

FORMEL EINS 2006

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio Liverpool
Spieler:	1-22
Termin:	17. November 2006
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Next-Gen-Fassung macht vor allem optisch einen hervorragenden Eindruck – wie sie sich spielt, verraten wir demnächst!

NEED FOR SPEED CARBON

AUTOR: THOMAS EDER

Um nicht ständig Ärger mit dem Auge des Gesetzes zu bekommen, meiden PS-Junkies immer mehr städtische Gegenden und tragen ihre Rennen stattdessen auf dem Land aus. Dasselbe gilt für die Raser im neuesten *Need for Speed*. Nach den *Underground*-Titeln und der Dauerverfolgungsjagd *Most Wanted* kehren Sie der Stadt den Rücken. Dies geschieht zumeist auf kurvigen Bergstraßen hinter dem Lenkrad edelster Exoten, bärenstarker Muscle-Cars vergangener Tage und getunter Fahimaschinen. Ihren Vehikeln können Sie natürlich wie gewohnt dank eigener Lackierungen und Body-Kits einen individuellen Look verpassen. Hierbei gehen die Entwickler noch einen Schritt weiter als bisher: Noch nie konnten Sie in einem *Need for Speed* Ihr Fahrzeug so nach Ihren Vorlieben gestalten wie in *Carbon*! Neu bei der pfeilschnellen Geschwindigkeitsorgie ist, dass Sie nicht nur selbst für Ihre Erfolge verantwortlich sind, sondern eifrig

Schützenhilfe von Fahrern aus Ihrem Team bekommen. Diese verfügen über Stärken in zwei von sechs Eigenschaften und sollten weise ausgewählt werden. Fahrer mit Stärken beim Blocken bremsen Ihre Gegner aus, während ein Scout vorausfährt, um Sie auf eventuelle Abkürzungen und Gefahren rechtzeitig aufmerksam zu machen. Insgesamt bietet *Nfs Carbon* wieder eine Menge neuer Features und cooler Ideen, die unseren positiven Eindruck von der Technik ideal abrunden. ■

VORSCHAU

NEED FOR SPEED CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	17. November 2006
Web:	www.needforspeed.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Rennspiel-Fans können sich beim kommenden *Nfs* auf eine Menge neue Features, edle Karossen und gute Technik freuen.



QUERVERKEHR Driften nimmt im neuen *Nfs* wieder einen höheren Stellenwert ein. BILD: ELECTRONIC ARTS



KLASSENKAMPF Fahrzeuge aus den Bereichen Exoten, Muscle-Cars oder Tuning stehen zur Verfügung. BILD: ELECTRONIC ARTS

FULL AUTO 2: BATTLELINES

AUTOR: THOMAS EDER

In *Full Auto* paart Sega das Rennspiel-Genre mit knallharter Balleraction und lässt den Spieler eine Menge Schaden in der Umgebung der Strecken anrichten. Während sich Xbox-360-Besitzer schon seit Monaten auf den knallbunten Strecken austoben, erwartet adrenalinsüchtige Rennspiel-Fans zum Launch der PS3 im Herbst die Fortsetzung des Crashespekakels. Neu hierbei ist, dass Sie sich nicht nur auf Rundstrecken mit den 25 verschiedenen Gefährten heiße Gefechte liefern, sondern auch Arenen zur Verfügung stehen, in denen Sie sich mit bis zu acht Kontrahenten das Leben gegenseitig schwer machen. Ihre Fahrzeuge bestücken Sie auch im zweiten Teil mit Waffen, allerdings müssen diese jetzt für den jeweiligen Fahrzeugtyp geeignet sein. Dafür können Sie sich die Waffen nach Wunsch aussuchen und müssen sich nicht wie im Vorgänger für ein vorgegebenes Waffenpaar entscheiden. Die Möglichkeit, Fehler

wieder gutzumachen, indem man die Zeit nach einem Crash einfach zurückspult, ist immer noch im Spiel enthalten – allerdings nur im Einspieler-Modus. Der Stil des Spiels ist dabei genauso wie auf der Xbox 360, in Hinsicht auf die Technik kann das PS3-*Full Auto* mit einer (jetzt schon) besseren Framerate von 60 Bildern pro Sekunde punkten, was vor allem den Grafikfetischisten unter den PlayStation-Jüngern ein schadenfrohes Lächeln ins Gesicht zaubern wird. ■

VORSCHAU

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Pseudo Interactive
Spieler:	1-8
Termin:	17. November 2006
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Wer auf Rennspiel-Action gepaart mit Baller-einlagen steht, sollte Segas Fortsetzung der bunten Zerstörungssorgie im Auge behalten.



TOTALSCHADEN Wie nicht anders zu erwarten, produzieren Sie auch im zweiten *Full Auto* eine Menge Schrott. BILD: SEGA



FREIE AUSWAHL Im zweiten Teil haben Sie mehr Freiheit bei der Waffenauswahl für Ihre Boliden. BILD: SEGA

RAINBOW SIX VEGAS

Anti-Terroreinsatz im Zockerparadies



ABWÄRTS Bei speziellen Aktionen wie dem Abseilen von Gebäuden wechseln Sie in die Third-Person-Perspektive. BILD: UBISOFT

AUTOR: THOMAS EDER

Mittlerweile geht die beliebte Taktikshooter-Reihe aus dem Hause Ubisoft in die fünfte Runde. Diesmal verschlägt es die bekannte Anti-Terroreinheit nicht in weit entfernte Krisengebiete, sondern mitten ins Herz der Vereinigten Staaten – nämlich in die prunkvolle Wüstenmetropole Las Vegas, in der Sie gemeinsam mit Ihrer Einheit eine Geiselnahme skrupelloser Terroristen beenden sollen.

Unmittelbar nach der Ankunft in Las Vegas wird Ihr Team durch feindliches Feuer zum Landen auf einem Hochhausdach gezwungen. Hier offenbart sich erstmals die spielerische Freiheit des Titels: entweder man entscheidet sich für das – wahrscheinlich gut bewachte – Treppenhaus oder man seilt sich von oben am Gebäude ab. Dazu wechseln Sie von

der Ego- in eine Third-Person-Perspektive und können so ideal Ihre Umgebung im Auge behalten. Dasselbe gilt, wenn Sie mit Ihrer Spielfigur an einer Wand entlang schleichen oder sich zum Beispiel unter Tischen verstecken. Neben diesen neuen Bewegungen können sich die Spieler auf ein verbessertes Equipment wie die aus *Splinter Cell* bekannte Türspalt-Kamera freuen. So können Sie einen Raum einsehen, die Positionen Ihrer Feinde ausmachen und dann Ihr Team genau instruieren, wer sich bei der Erstürmung des Raums um welchen Feind kümmern wird. Die taktische Komponente wird also wie gewohnt auch im neuesten *Rainbow Six* eine große Rolle spielen – mit blindem Losballern kommt der Spieler nicht weit.

Neben dem überarbeiteten Gameplay mit den neuen Features begeisterte uns vor allem die Technik des Spiels. Die Grafik der Spielfiguren sowie auch der

Umgebungen ist einfach hervorragend – eben so, wie man es von einem Next-Gen-Titel erwartet. Ob es sich nun um die aufwendigen Charaktertexturen dreht, die sehr gut die Emotionen der Figuren vermitteln oder um die zahlreichen Licht- und Schatteneffekte in den Straßen und Gebäuden von Las Vegas: Grafisch ist das neue *Rainbow Six* auf höchstem Niveau.

Ganz besonders gespannt sind wir auf die Mehrspieler-Features des Next-Gen-*Rainbow Six*, doch leider hält sich Ubisoft mit Informationen hierzu noch immer bedeckt. Lediglich dass der Spieler seinen eigenen Charakter für Online-Gefechte erstellen können wird, der sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt und bessere Ausrüstung erhält, sickerte bislang zu uns durch. Wir halten Sie auf dem Laufenden, sobald Ubisoft weitere Details zum neuesten Teil der beliebten Taktik-Shooter-Serie preisgibt! ■

Fakten

- Vom Entwickler des dritten *Rainbow Six*
- Neue Bewegungsmöglichkeiten
- Mehrspieler-Modus mit individuellem Charakter
- Verbesserte KI



TEAMWORK Die künstliche Intelligenz Ihrer Kameraden wurde stark verbessert. BILD: UBISOFT

VORSCHAU

RAINBOW SIX VEGAS

Genre:	Taktikshooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	17. November 2006
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Sowohl im Hinblick auf das Gameplay als auch auf die Technik hat Ubisoft mit dem fünften *Rainbow Six* ein heißes Eisen im Feuer.

CALL OF DUTY 3

AUTOR: THOMAS EDER

Activisions Weltkriegs-Shooter gehören aufgrund der cineastisch inszenierten Action zu den unterhaltsamsten Vertretern des Genres. Doch den *Big Red One*-Entwicklern Treyarch scheinen nie die Ideen auszugehen, was man denn noch verbessern könnte. Und mit der PS3 steht ihnen eine Plattform zur Verfügung steht, auf der dank massiver Hardware-Power viele dieser Ideen auch Wirklichkeit werden können!

In den 14 Missionen der Solo-Kampagne schlüpfen Sie in die Haut verschiedener Soldaten der amerikanischen, englischen, polnischen und kanadischen Streitkräfte. Im Gegensatz zu *BRO* wird der Spielverlauf weniger gescripted und linear sein, sondern dem Spieler mehr Entscheidungsfreiheit einräumen. Auch an der Gegner-KI wurde gefeilt: diese agieren in Gruppen, nutzen die Umgebung geschickt aus und verhalten sich clever und aggressiv. Zudem sollen Fahrabschnitte und Quicktime-Events frischen Wind ins Gameplay bringen.

Besondere Aufmerksamkeit verdient die Technik des Spiels: Grafik und Physik sollen die Möglichkeiten der Next-Gen-Konsolen nutzen, weswegen sich die Spieler auf zerstörbare Umgebungen, eine Vielzahl von Soldaten gleichzeitig, animierte Gräser, und ein eigenes Physikmodell für die Kleidung der Spielfiguren freuen können. Ein Mehrspieler-Modus für bis zu 24 Spieler mit neuen Charakterklassen und Spielmodi verspricht weitere Spitzen-Unterhaltung für die Zeit nach der Solo-Kampagne. ■

VORSCHAU CALL OF DUTY 3

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Activision
Entwickler: Treyarch
Spieler: 1-24
Termin: 17. November 2006
Web: www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Mit dem dritten Call of Duty erwartet uns zum Launch der PS3 eine sehr ambitionierte Fortsetzung mit Hit-Potenzial!



MOBIL Natürlich werden wie bei *Big Red One* zahlreiche Fahrzeugabschnitte enthalten sein. BILD: ACTIVISION



GEWUSEL Die Anzahl der auf einmal dargestellten Soldaten ist schlichtweg beeindruckend. BILD: ACTIVISION

BIA: HELL'S HIGHWAY



ANSEHNLICH Sowohl die Spielfiguren als auch die Umgebungen sehen dank Hi-Res einfach fantastisch aus. BILD: UBISOFT



LAUTLOS Dank eines Schleich-Modus können Sie sich ganz nahe an Ihre Feinde heranpirschen. BILD: UBISOFT

AUTOR: THOMAS EDER

Nicht nur Activisions *Call of Duty*, sondern auch Ubisofts Taktik-Shooter-Reihe geht in die dritte Runde. Ebenso wie die Konkurrenz setzt auch Entwickler Gearbox auf die Rechenpower der PS3, um dem Spieler ein möglichst beeindruckendes Spielerlebnis bieten zu können. Doch nicht nur im Hinblick auf die Technik wurde das Spiel ordentlich aufgeböhrt, auch das Gameplay wurde einer Frischzellenkur unterzogen. So dürfen Sie erstmals auch in Jeeps Platz nehmen, kommandieren bis zu drei Teams und sollten stets überprüfen, wie kugelsicher Ihre Deckung ist. Zudem ballern Ihre Gefährten nicht sofort drauflos, solange Sie sich im neuen Schleichmodus befinden. Dadurch können Sie sich wunderbar an feindliche Einheiten heranpirschen und diese überraschen.

Dass Gearbox dem Spieler auch ein möglichst realistisches Spielerlebnis bieten will, zeigt sich in vielen kleinen Zufallsereignissen wie zum Beispiel einem Stolpern

der Teamgefährten und daran, dass Ihre Spielfigur auch wirklich für Sie sichtbar ist, wenn Sie zum Beispiel an ihr nach unten blicken oder über eine Mauer klettern. Auch die Emotionen, die die Entwickler den Spielfiguren in Hi-Res ins Anlitz gezaubert haben, wirken sehr überzeugend. Abgerundet wird das Spektakel von einem überarbeiteten Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu 32 Spieler – neuerdings auch gemeinsam in einem Team – gegenseitig die Kugeln um die Ohren jagen. ■

VORSCHAU BIA: HELL'S HIGHWAY

Genre: Taktik-Shooter
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Gearbox Software
Spieler: 1-32
Termin: 17. November 2006
Web: www.hellshighwaygame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Für den dritten Teil haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Dieses Spiel muss man einfach im Auge behalten!

SONIC THE HEDGEHOG

AUTOR: UDO CRNJAK

Der blaue Igel ist bereits seit seligen 16-Bit-Tagen ein fester Bestandteil der Videospielkultur und wird zum Start der PlayStation 3 gleich sein Next-Gen-Debüt geben. Die Story spielt in der Stadt Soleanna, wo Sonic Prinzessin Elise retten muss, die – wie sollte es auch anders sein – von Dr. Eggman entführt wurde. Mit dem ersten hochauflösenden Next-Gen-Einsatz des Stachelsäugers lassen die Entwickler die alten High-Speed-Tugenden wieder aufleben, die das mittlerweile 15 Jahre alte Original so unverwechselbar machten. Geschickt eingesetzte Licht- und Motion-Blur-Effekte sollen das Geschwindigkeitsgefühl in den rasanten Teilen des Spiels intensivieren. Allerdings wird es auch Teile im Spiel geben, in denen es Sonic etwas ruhiger angehen lässt, Gegenden erforscht und sogar kleine Nebenmissionen erfüllt. Neben den rein optischen Effektspielereien verwenden die Entwickler auch auf-

wendige Technologien wie zum Beispiel die Havok-3-Physik-Engine, um der Welt einen realistischen Anspruch zu verleihen. Dieses Feature kommt zum Zuge, sobald der Spieler die Kontrolle über den Neuzugang Silver bekommt. Mit seinen telekinetischen Fähigkeiten kann er alle möglichen Objekte physikalisch korrekt durch die Luft wirbeln und bietet dem Spieler so spielerische Abwechslung. Ein Mehrspielermodus für maximal 4 Spieler ist auch mit dabei. ■

VORSCHAU

SONIC THE HEDGEHOG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1-4
Termin:	17. November 2006
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Back to the Roots! Die Entwickler besinnen sich auf vergangene Tugenden und könnten damit eine Punktlandung hinlegen.



NEULING Silver wird durch den Einsatz von Telekinese zusätzliche Abwechslung ins Gameplay bringen. BILD: SEGA



HIGH-SPEED Sonic erreicht während solcher Passagen unglaubliche Geschwindigkeiten. BILD: SEGA

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

AUTOR: UDO CRNJAK



NEXT-GEN-BEAUTYS Dank der mächtigen Grafikmuskeln sieht Activisions neues Action-RPG richtig gut aus. BILD: ACTIVISION



ACTIONREICH Die Marvel-Superhelden kloppen hochauflösend gleich doppelt so schön ihre Gegner weich. BILD: ACTIVISION

Activision hat mit insgesamt drei Launchtiteln eine Menge Software-Futter für frisch gebackene PlayStation-3-Besitzer in der Pipeline. Mit *Marvel: Ultimate Alliance* kommt ein Action-Rollenspiel auf Sie zu, das mit über 140 Comic-Charakteren wie etwa Spider-Man, Wolverine, Das Ding, Captain America oder Electra aufwartet. Bei der Zusammenstellung Ihrer Heldentruppe sind Ihnen kaum Grenzen gesetzt: Sie haben die Wahl aus 20 spielbaren Heldenfiguren, dürfen Ihrem Team einen individuellen Namen geben, ein ganz persönliches Symbol und sogar Vehikel kreieren. Die Superhelden verfügen über eine Vielzahl von Angriffs-, Abwehr-, Konter- und besonderen Super-Manövern, mit denen Sie Ihre Gegner erledigen. Mit erhaltenen Erfahrungspunkten können Sie entweder die rollenspieltypischen Statuswerte jeder Figur individuell oder gleich Ihre ganze Truppe auf einmal verbessern. Die Story

wird entscheidend durch Ihr Vorgehen bestimmt und führt Sie zu abwechslungsreichen und bekannten Umgebungen der Marvel-Comic-Bücher wie etwa Atlantis, dem Shield Helicarrier oder der Skrull-Welt. Ein Koop-Modus ermöglicht es Ihnen, das gesamte Spiel mit einem Freund sowohl on- als auch offline zu zocken. Außerdem werden einige Werte Ihrer Helden in einer Online-Statistik erfasst und laufend mit anderen Spielern verglichen. ■

VORSCHAU

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven Software
Spieler:	1-2
Termin:	17. November 2006
Web:	www.activision.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

X-Men-Legends-Fans wissen, was auf sie zukommt. Alle anderen dürfen sich auf ein gehaltvolles Action-RPG mit Marvel-Helden freuen.

TONY HAWK'S PROJECT 8

AUTOR: UDO CRNJAK

Activision lässt sich nicht lumpen und gibt der PlayStation 3 mit *Tony Hawk's Project 8* das nächste Mega-projekt zum Launch mit auf den Weg. Es handelt sich entgegen aller Befürchtungen nicht um eine stinknormale Fortsetzung der *Underground*-Teile, sondern um eine komplett überarbeitete Weiterentwicklung der renommierten Trendsportserie. Die Entwickler haben keine Mühen gescheut, um dem Spieler die bis dato realistischste virtuelle Skate-Erfahrung zu bieten: angefangen bei Full-3D-Bodyscans, die den Detailreichtum der Skater immens steigern, bis hin zu aufwendigen Motion-Capture-Aufnahmen, um die Fußbewegungen während der Tricks perfekt nachstellen zu können.

Auf dem Weg zur Nummer 1 der Profiskater muss der Spieler vielfältige Aufgaben erledigen, die ohne die Next-Gen-Technik nicht möglich wären. So

muss man etwa einem Kameramann folgen und seinen Anweisungen entsprechend Tricks ausführen. Außerdem wird es möglich sein, die Umgebungen nach seinen Vorstellungen zu verändern (Rampen versetzen etc.), um so die perfekte Trickline zu schaffen. Um der Next-Gen-Skater-Action noch mehr Realismus einhauchen zu können, haben die Entwickler natürlich auch ein realistisches Physiksyste integriert, das zum Beispiel Stürze korrekt simuliert. ■

VORSCHAU

TONY HAWK'S PROJECT 8

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Spieler:	1-7
Termin:	17. November 2006
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Project 8 lässt garantiert jedes Trendsport-Heiz höher schlagen. Fans der Serie bekommen einen runderneuerten Teil spendiert.



NUR GEIL Dank der Motion-Capture-Aufnahmen wird man Zeuge atemberaubender Trickanimationen. BILD: ACTIVISION



SELF-MADE-VIDEO Zeichnen Sie Ihre spektakulären Tricks auf, um daraus ein tolles Video zu schneiden. BILD: ACTIVISION

UND WAS KOMMT SONST NOCH?

Zusätzlich zu den Titeln, die wir Ihnen auf den vorherigen Seiten vorgestellt haben, erscheinen noch eine ganze Reihe weiterer Spiele zum Deutschlandstart der PS3. Aus Info- und Bildermangel stellen wir Ihnen diese Titel nur kurz vor.

FIGHT NIGHT ROUND 3

Genre: Boxen/Wrestling, Hersteller: Electronic Arts, Einschätzung: NICHT MÖGLICH

Die Fortsetzung zu der letztjährigen Box-Sensation wird in allen Bereichen konsequent weiterentwickelt. In spielerischer Hinsicht können drei neue Impact-Punches den Kampf in Sekundenbruchteilen kippen.

MADDEN NFL 07

Genre: American Sports, Hersteller: Electronic Arts, Einschätzung: NICHT MÖGLICH

Teil 17 der beliebten Football-Serie wird erstmals die Möglichkeit bieten, auch als Lead Blocker zu agieren. Zusätzlich können Sie mit dem brandneuen NFL-Draft-Scouting-System neue Sporttalente entdecken.

NBA 2K7

Genre: American Sports, Hersteller: Take 2/2KGames, Einschätzung: NICHT MÖGLICH

In 2KSports diesjähriger NBA-Version sollen Signature-Würfe dem Titel mehr Individualität verleihen. Technisch sind die Animationen der Sportler bereits enorm verbessert worden.

NBA LIVE 07

Genre: American Sports, Hersteller: Electronic Arts, Einschätzung: NICHT MÖGLICH

Auch Electronic Arts hat wieder einiges für sein jährliches NBA-Update in petto. Neben der allgemeinen optischen Überarbeitung sollen neue Spielmodi und vollkommen neue spielerische Features die Fans begeistern.

NHL 2K7

Genre: American Sports, Hersteller: Take 2/2KGames, Einschätzung: NICHT MÖGLICH

Obwohl auf dem Eis, geht es bei *NHL 2K7* zum PS3-Launch trotzdem heiß her. Mit der neuartigen Möglichkeit, den Goalie manuell zu steuern, werden gefährliche Situationen vor dem Tor noch spannender.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Genre: Sonstige Sportarten, Hersteller: Electronic Arts, Einschätzung: NICHT MÖGLICH
Golfreunde dürfen sich auf eine aufgebohrte Version der *Tiger Woods*-Serie freuen. Mehr Top-Golfer und ein neuer Team-Tourmodus versprechen tolle Sportunterhaltung.

NBA LIVE 07



NEXT-GEN-COURT Die Spieler sehen unglaublich detailliert aus. BILD: ELECTRONIC ARTS

TIGER WOODS PGA TOUR 07



ABSCHLAG Auch auf der PS3 dürfen entspannende Golfpartien nicht fehlen. BILD: ELECTRONIC ARTS



Fakten

- Online mit einem Kumpel, offline mit KI-Kamerad spielbar
- Waffen aufrüstbar
- Fahrzeuge
- Erscheint nur für PlayStation 3 und Xbox 360
- Einige Teammitglieder arbeiteten am ersten Splinter Cell

Army of Two

Maschinengewehre und Macho-Sprüche im Doppelpack!

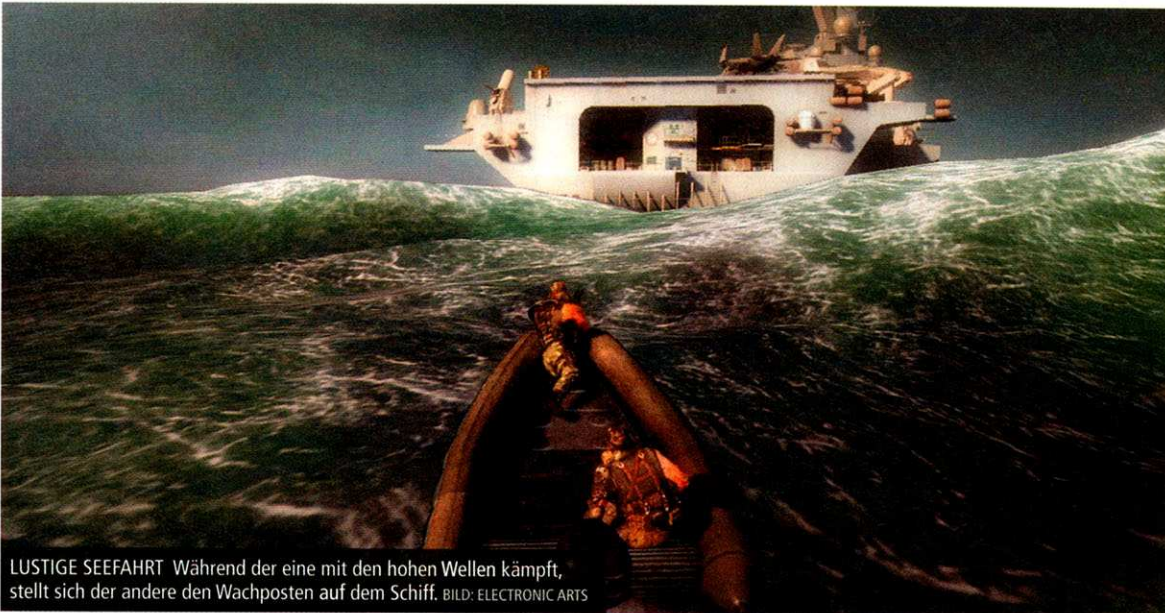


FEUERSCHUTZ Spieler 1 checkt die Lage, Spieler 2 legt alles in Schutt und Asche. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Fortsetzungen erfolgreicher Spiele haften oft der Vorwurf der Innovationslosigkeit an. So erging es auch Ubisofts *Splinter Cell*, doch wenn man sich die Spiele genauer anschaut, muss man diese Meinung revidieren. Während Teil 2 einen revolutionären Mehrspielermodus bietet, trumpft der dritte Ableger mit einem Kooperationsmodus auf, der schlicht und ergreifend brilliant ist. Zwei Spieler schleichen sich dort gemeinsam durch dunkle Gassen und Hinterhöfe und müssen sich stets gegenseitig helfen. Ob Räuberleiter, simultaner Angriff oder Sprünge über besonders weite Abgründe, zu zweit geht alles etwas leichter. Dieser Einfall gefiel nicht nur vielen Spielern, sondern offenbar auch einigen Entwicklern

» Immer wieder kommt es zu Situationen, in denen beide Söldner aufeinander angewiesen sind. «



LUSTIGE SEEFAHRT Während der eine mit den hohen Wellen kämpft, stellt sich der andere den Wachposten auf dem Schiff. BILD: ELECTRONIC ARTS



TEAMWORK Wahlweise steuern Sie hier den Fallschirm oder knipsen die Gegner aus. BILD: ELECTRONIC ARTS



bei Electronic Arts. Doch während der Grundgedanke des kooperativen Gameplay erhalten bleibt, könnte der Rest des Spiels nicht unterschiedlicher sein.

STURMANGRIFF

Während die Sam-Fisher-Lookalikes in *Splinter Cell* vorrangig im Verborgenen agieren, hauen die Jungs der Zwei-Mann-Armee von EA mächtig auf den Putz. Die zweibeinigen Panzer mit den Namen Salem and Rios stürmen mit Karacho durch die Levels und ballern alles und jeden nieder, der irgendwie böse aussieht. Dabei stehen den beiden Ex-Army-Rangern durchschlagskräftige Waffen zur Verfügung, die mit zahlreichen Upgrades versehen werden können. Mehr Infos zu diesem Feature finden Sie im nebenstehenden Extra-Kasten auf dieser Seite.

Kanonen für Kampfmaschinen

Neben Ihrem Kumpel aus Fleisch, Blut und Panzerung haben Sie noch einen anderen Partner – Ihre Waffe!

Aufrüstbare Waffen sind heutzutage in Spielen nun wirklich nichts Besonderes mehr und doch erscheint dieses Element in *Army of Two* interessanter als in den meisten anderen Spielen mit Waffenshops und -Slots. Die beiden Profi-Söldner agieren vollkommen unabhängig und zudem vollkommen selbstverantwortlich für die eigene Ausrüstung. Dementsprechend viel Auswahl steht den beiden zur Verfügung und logischerweise finden Sie in den Shops vor den Missionen nicht nur die Standardware eines Durchschnittssoldaten, sondern einige exklusive Waffenerweiterungen. Gegen entsprechendes Kleingeld rüsten Sie Ihre Maschinenpistole im Nu zu einer Allzweckwaffe mit Panzerplatten und angeschraubter Schrotflinte auf.





CHAOS Nein, unauffälliges Vorgehen ist wirklich nicht die Sache dieser beiden Söldner. BILD: ELECTRONIC ARTS



LETZTE RETTUNG Ob er zur Mund-zu-Mund-Beatmung vielleicht auch mal die Maske abnimmt? BILD: ELECTRONIC ARTS



SPIELKINDER Es dürfte eine Menge Fahrzeuge geben – hoffentlich auch ein paar agilere als diesen Gabelstapler. BILD: ELECTRONIC ARTS



DISTANZ Das Team muss nicht ständig zusammenbleiben, sondern kann auch mal getrennte Wege gehen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Bevor Sie nun mangels Internetverbindung oder eines gleich gesinnten Kumpels sofort das Interesse verlieren, sei Ihnen erklärt, dass der Titel nicht zwangsläufig einen menschlichen Mitspieler erfordert. Eine hoch entwickelte künstliche Intelligenz soll Solo-Spielern ein nahezu identisches Spielgefühl verschaffen – Beleidigungen und trotziges Verhalten inklusive. Nicht selten zeigt Ihnen Ihr maskierter Partner einfach mal den Stinkefinger, wenn Sie ihm einen Befehl erteilen und Spieler mit empfindlichem Ego sollten sich schon mal ein dickes Fell zulegen. Ihr virtueller Partner flucht und schimpft nach allen Regeln der Kunst und nimmt kein Blatt vor den Mund. Wird's Ihnen zu bunt, schnauzen Sie den trotzigsten Mitstreiter einfach per Headset an und verschaffen sich Luft – eine Spracherkennung sorgt dafür, dass Ihre Hasstiraden auch beim Empfänger ankommen. Das gilt natürlich je nach Spielernatur auch für Online-Matches mit menschlichen Teilnehmern.

DICKE LIPPE

Alles über den Haufen zu ballern und seinen Partner anzubrüllen ist für sich genommen vermutlich schon sehr unterhaltsam, doch die Macho-Ballerei hat mehr Substanz zu bieten. So kommt es immer wieder zu Situationen, in denen einer allein nicht weiterkommt und beide Söldner aufeinander angewiesen sind. Da seilt der eine den anderen schon mal ab oder gibt eine Räuberleiter. Dann wieder landet der eine den Fallschirm, während der Kollege per Scharfschützengewehr die Landezone absichert und während Spieler Eins das Boot steuert, schaltet Spieler Zwei die Wachen an Bord des Flugzeugträgers aus. Während einer Schießerei kann Ihnen schon mal die Munition ausgehen, dann genügt ein gezielter Wurf von Ihrem Kumpel und schon kann nachgeladen werden. Doch Vorsicht: geht der Wurf daneben, gibt's sicher Zwist im Söldner-Familienleben.

Lebendig sollten beide Kampfkolosse am Ende eines Levels auf jeden Fall sein, ansonsten ist die Mission gescheitert. Beißt doch mal einer der beiden ins Gras, ist es am Mitstreiter, seinen Kumpel wieder ins Reich der Lebenden zurückzuholen – Herzmassage inklusive.

DESASTRÖSES DUO

Ein Hauch von Kumpelfilm im Stil von *Lethal Weapon* oder *Bad Boys* umweht die

knallharte Söldner-Action. Salem und Rios gönnen sich keine Nettigkeit, die Action dominiert das Geschehen und inhaltlicher Anspruch rückt in den Hintergrund. Starke Charaktere in Eigenkreation waren noch nie die Stärke von EA und die beiden maskierten Söldner werden wohl kaum etwas daran ändern, doch angesichts der Thematik soll diese Zurückhaltung nicht weiter stören. Umgebung, Personen und Effekte strotzen vor Details und der krachende Sound tut sein Übriges.

Wir freuen uns schon auf ein erstes Probespiel, um zu überprüfen, ob neben der Optik auch die Spielbarkeit der nächsten Konsolengeneration würdig ist. Punkte wie spielerische Qualität, Abwechslungsreichtum, künstliche Intelligenz oder Zuverlässigkeit der Stimmerkennung können wir derzeit natürlich nur schwer einschätzen, doch unsere Vorfreude leidet kaum darunter: Besonders mit einem echten Kumpel aus Fleisch und Blut dürfte *Army of Two* ein Riesenspaß werden. Noch dazu sieht das Spiel fett aus, ist erfrischend anders und könnte kooperatives Spielen zu einem echten Trend machen. ■



RÜCKEN AN RÜCKEN In brenzligen Situationen halten sich die beiden Partner gegenseitig den Rücken frei. BILD: ELECTRONIC ARTS



ZIEL ERREICHT? Ob die Versenkung dieses Flugzeugträgers wirklich der Auftrag der beiden war? BILD: ELECTRONIC ARTS

VORSCHAU

ARMY OF TWO

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts Montreal
Spieler:	1-2
Termin:	2007
Web:	www.electronicarts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Krachender Koop-Shooter mit fetter Optik und coolen Ideen! Ob allein oder zu zweit, die brachiale Action hat das Zeug zum Hit!

» Die Zwei-Mann-Armee von EA haut mächtig auf den Putz! «

Freundschaft auf Probe

Salem und Rios sind stets aufeinander angewiesen, doch der Austausch von Nettigkeiten steht nicht auf dem Plan. Vielmehr übertreffen sich die beiden gerne in ihren Beleidigungen.



Fakten

- Über 300 Missionen
- Insgesamt 120 benutzbare Vehikel
- Man erledigt Aufträge für Rebellen, ein Drogenkartell und die CIA
- Aufwendiges Wettersystem



Just Cause

Stell dir vor, es ist Krieg im Paradies!

AUTOR: UDO CRNJAK

Es könnte so schön sein. Am feinsandigen Strand unter Palmen liegen, genüsslich einen eisgekühlten Cocktail schlürfen, eine hübsche, vollbusige Latina im Arm halten und sich von ihren Kolleginnen die Verspannungen aus den Schultern massieren lassen. Stattdessen segelt CIA-Agent Rico Rodriguez per Fallschirmsprung auf den Inselstaat San Esperito zu – mit einem brisanten Auftrag im Gepäck. Dort hat das Staatsoberhaupt Salvadore Mendoza plötzlich sein Faible für Massenvernichtungswaffen entdeckt und lässt alles ankeren, was auf hässliche Art und Weise ganze Landstriche dem Erdboden gleichmachen kann. Klar, dass dieser Irre gestoppt werden muss, bevor er sein neu erworbenes Waffenarsenal einsetzen kann. Direkt nach seiner Ankunft bekommen es Rico und sein Kollege Sheldon, der als Empfangskomitee auf ihn wartet, mit der höchst unsympathischen Regierungspolizei zu tun. Nach einem kurzen Austausch bleihaltiger Argumente krallen sich die beiden Agenten einen mit einem MG-Geschütz versehenen Jeep und zerstören auf ihrem Weg ins Landesinnere geschätzte zwei Dutzend Polizeiwagen und knapp halb so viele Hub-

schauber.

Der brachiale Auftakt macht auf eindrucksvolle Weise deutlich, dass *Just Cause* einfach nur Spaß machen soll, ohne sich selbst oder irgendetwas anderes ernst zu nehmen. Damit das nicht nur ein leeres Versprechen bleibt, stellen die Entwickler dem Spieler einen über 1.000 Quadratkilometer (!) großen Tropen-Spielplatz, 120 verschiedene Vehikel (zu Wasser, zu Land und in der Luft), über 25 Waffen und über 300 Missionen zur Verfügung.

EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

Erwartungsgemäß lässt sich der eingangs beschriebene Diktator nicht mal eben so aus dem Weg räumen. Es gilt, der



Ist doch nur Spaß

Ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft:
Just Cause macht mächtig Laune.

In dem fiktiven Inselstaat San Esperito ist nichts so wie im richtigen Leben. Zum Glück, denn sonst wäre *Just Cause* bei weitem nicht so spaßig. Wer keine Lust auf Story-Missionen oder Guerilla-Aufträge hat, muss die Konsole nicht gleich ausschalten, sondern kann sich einfach ein Vehikel schnappen und Blödsinn treiben.



WAS ZUM ... Ich wollte einfach nur das Gesicht des Polizisten sehen. Zum Schießen.

BILD: PLAYZONE



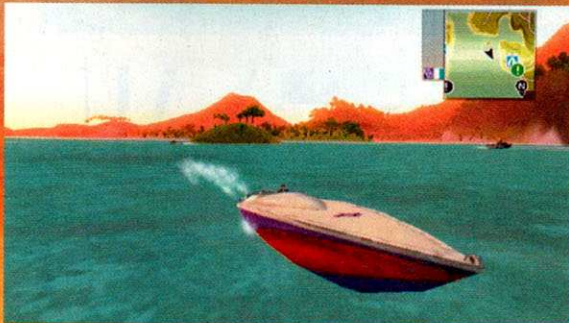
VÖLLIG NORMAL Guck mal da, ein Flugzeug mit ... einem ... äh ... Typen an der Tragfläche!

BILD: PLAYZONE



LEIHGABE Mit einem Kampf-Flugzeug reist es sich gleich viel ... auffälliger.

BILD: PLAYZONE



MIAMI VICE AUF KUBANISCH Rico kann mit jedem Vehikel etwas anfangen.

BILD: PLAYZONE

Regierung Stück für Stück die Kontrolle über die einzelnen Landesbezirke zu entziehen. Und da kommen zwei weitere Parteien ins Spiel: die Guerilla-Rebellen und ein Drogenkartell. Für beide Organisationen müssen Aufträge erfüllt werden, die dem Spieler auf zweierlei Art nutzen. Zum einen verliert das Mendoza-Regime beispielsweise durch systematische Rückeroberungen von kleinen Dörfern, die von der Regierung unterdrückt werden (siehe Extrakasten „Schießwütiger Laufbursche“),

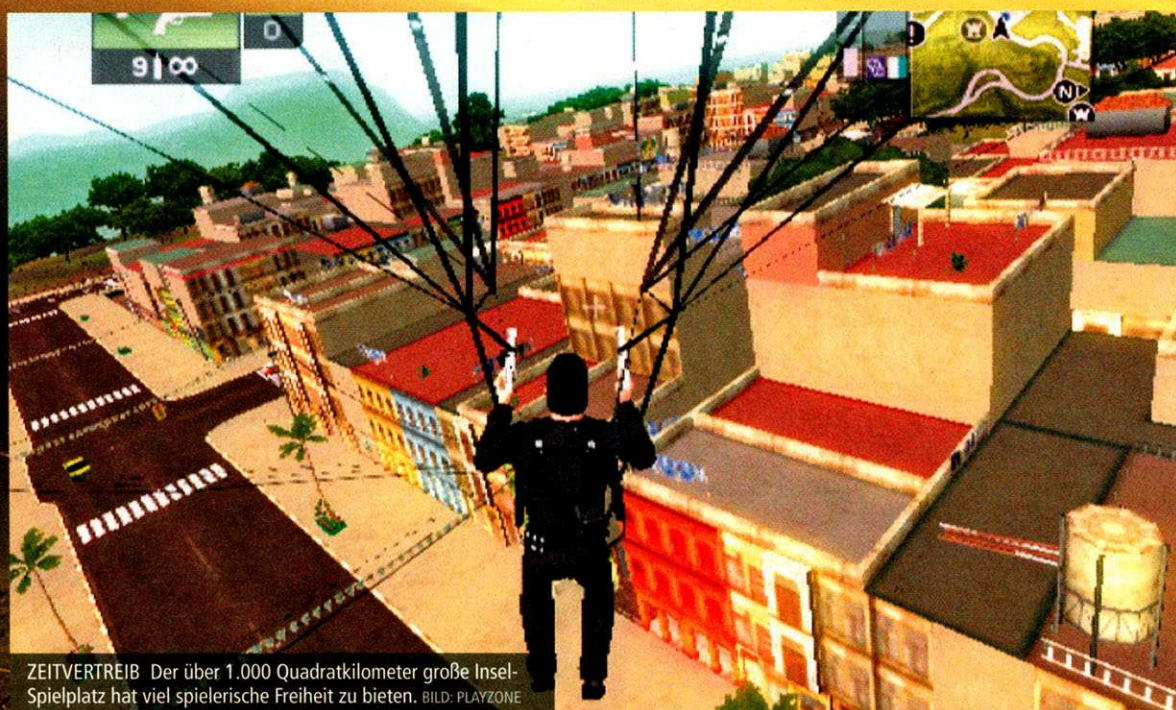
die Kontrolle über die Bezirke. Zum anderen steigert Rico durch solche „Gefälligkeiten“ sein Ansehen bei den beiden Gruppen und erhält so Zugang zu besseren Waffen und exklusiveren Vehikeln. Da sich jedoch die Rebellen und das Drogenkartell ebenfalls spinnfeind sind, muss Rico aufpassen, was er tut. Hat er beispielsweise eine ganze Weile nur für die Drogenbosse gearbeitet, ist er im Gebiet der Rebellen nicht besonders gerne gesehen und gilt als vogelfrei. Hält man hingegen das

Ansehen bei beiden Organisationen auf einem ausgeglichenen Level, hat man nahezu alle Mittel zur Verfügung. Neben den Gefälligkeiten, die Rico für das Drogenkartell und die Rebellen erledigt, bekommt er von seinen beiden CIA-Kollegen für den Storyverlauf wichtige Aufträge, die ihn im späteren Verlauf von der ländlichen Idylle auch in eine große, hektische Stadt führen.

Neben den normalen Fortbewegungsmitteln, wie Autos, Kleinlastern, Bussen, Mofas



oder Cabrios kann sich Rico auch ganz im GTA-Stil hinter Steuer einer Cessna, eines Mini-U-Bootes, eines riesigen Frachtflugzeuges oder eines Kampfjets klemmen und die Gegend unsicher machen (siehe Extrakasten „Ist doch nur Spaß“). Als Agent der CIA muss Rico natürlich nicht auf nützliche Gadgets verzichten. Neben einer stattlichen Waffen-Versorgung stellt der Grappling Hook das interessanteste und gleichzeitig spaßigste Hilfsmittel dar. Es handelt sich dabei um eine Art Enterhaken, der auf abgefahrte Weise auch der Fortbewegung dienen kann. Nimmt man ein vorbeifahrendes Fahrzeug ins Visier, kann man den Haken daran festmachen. Nun spannt sich ein Seil zwischen Rico und dem Gefährt. Übersteigt das Seil eine festgelegte Länge, wird der Agent





Schießwütiger Laufbursche

Rico kann sich sowohl beim Drogenkartell als auch bei den Guerrillas Freunde durch „kleine“ Gefälligkeiten machen.

Die Aufträge der beiden Organisationen erhöhen Ricos Ansehen und bringen ihn seinem Ziel Stück für Stück näher. Das folgende Beispiel zeigt die Befreiung eines von der Regierung besetzten Dorfes der Rebellen.



PARADIESISCH Die tropische Dschungellandschaft macht einen guten Eindruck. BILD: PLAYZONE

mit einem Ruck mitgezogen und steigt dank seines stets griffbereiten Fallschirms in die Lüfte. Dieses Sky-Diving-Utensil hat Rico übrigens immer und überall dabei und kann ihn ebenso flexibel einsetzen. Hat man sich einen Wagen gekrallt, kann man beispielsweise auf eine Klippe zurasen, kurz vor dem Freiflug auf das Dach des Vehikels steigen und dann sicher zu Boden segeln. Kreative Naturen landen gleich auf dem nächsten Wagen und machen mit ihrem Ausflug über die Insel weiter.

WUNDERHÜBSCHES SÜDSEE-FEELING

In grafischer Hinsicht zeigen die Entwickler, wie leistungsfähig ihre selbst entwickelte Grafik-Engine ist. Die Insel mit samt ihrer tropischen Vegetation wirkt zwar nicht so fulminant und beeindruckend wie das Next-Gen-Pendant, kann sich allerdings angesichts der Größe, ähnlich wie *GTA San Andreas*, durchaus sehen lassen. Vor allem die Weitsicht ist nach wie vor beeindruckend. Was *Just Cause* allerdings erst richtig zu einem Hingucker macht, ist das Design der Insel und aller Elemente, die sich auf ihr befinden. Die überwiegend den 60er Jahren entlehnten Fahrzeugmodelle und die Tropenatmosphäre versprühen einen herrlichen Kuba-Charme und sorgen gemeinsam mit dem dynamischen Latino-Soundtrack, der mit genialen Eigenkompositionen der Sound-Designer dem Spiel einen zusätzlichen Kick gibt, bereits jetzt für mächtig Motivation. ■



VORSCHAU JUST CAUSE

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Avalanche Studios
Spieler:	1
Termin:	22. September 2006
Web:	www.avalanchestudios.se

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Spaßige Latino-Action mit großer spielerischer Freiheit vor stimmungsvoller Tropen-Kulisse. Unbedingt im Auge behalten.

Barrieren lokalisieren



Die Straßensperren der Regierung müssen aus dem Weg geräumt werden. Allerdings versucht die Polizei, auch mit allen Mitteln daran zu hindern. BILD: PLAYZONE

Barrieren entfernen



Rico Rodriguez wäre kein CIA-Agent, wenn er keine Granaten am Halfter hätte. Einige gezielte Würfe und es ist nur noch ein Trümmerhaufen übrig. BILD: PLAYZONE

Kurz vor dem Ziel



Um das Dorf zu befreien, muss Rico zur Fahne am Marktplatz des Dorfes vordringen. Die letzte Stellung ist allerdings besonders massiv befestigt. BILD: PLAYZONE

Olé, olé, Ziel erreicht



Alle Regierungseinheiten sind erledigt und das idyllische Dörfchen von den hässlichen Straßensperren befreit. Jetzt sind wir reif für eine Siesta. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Beliebte Helden aus dem FF- und Disney-Universum
- Überarbeitetes Kampfsystem
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Spannende Story
- Verbesserte Ballerabschnitte im Gummischiff
- Vielzahl an beliebten Disney-Welten

Kingdom Hearts 2

Square Enix' zweiter Ausflug in das Disney-Universum ist auf dem besten Weg zum Hit!

AUTOR: THOMAS EDER

In der Ausgabe 3/06 der PLAYZONE haben wir Ihnen bereits unsere ersten Eindrücke der japanischen Fassung des Mega-Franchises *Kingdom Hearts 2* geschildert. Jetzt endlich konnten wir bei der etwas verständlicheren US-Fassung Hand anlegen. Um Ihnen die Vorfreude auf die komplexe, aber durchgehend spannende Story des Epos nicht zu vermiesen, verraten wir nicht zu viele Details – insbesondere nicht solche, die den fortgeschrittenen Spielverlauf betreffen.

EIN NEUER HELD?

In den ersten Stunden des Spiels schlüpfen Sie in die Rolle von Roxas, einem

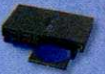
Jungen aus Twilight Town, der zusammen mit seinen Freunden die wenigen verbleibenden Tage der Sommerferien genießen will und außerdem noch eine lästige Arbeit für die Schule fertig schreiben muss. Doch immer häufiger und realer werden die Visionen und Träume, die den armen Roxas Tag und Nacht heimsuchen. Es scheint fast so, als ob er seine Gedanken und Erinnerungen mit denen einer anderen unbekannten Person teilt. Diese Person ist niemand Geringeres als Sora, der Held des ersten *Kingdom Hearts*, über den Sie nach den ersten drei bis vier Spielstunden die Kontrolle übernehmen. Mit von der Partie sind wie im Vorgänger natürlich seine Gefährten Goofy und Donald, die dem kampferprobten Drei-

käsehoch durch sein Abenteuer in den verschiedenen Disney-Welten tatkräftig zur Seite stehen.

FEINSCHLIFF UND NEUE FEATURES

Nachdem der Vorgänger durch seinen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad von sich Reden gemacht hat, verwundert es kaum, dass dem Spieler diesmal drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl stehen. Aber auch an einem weiteren Kritikpunkt, nämlich der oftmals ungünstigen Kameraführung, wurde gefeilt. So steuern Sie die Kamera mit dem rechten Analogstick, während dazu im Vorgänger die R- und L-Tasten dienten. Insgesamt behalten Sie das Geschehen auf diese Art und Weise besser im Überblick, perfekt ist aber auch





KLASSISCH Die Ballerabschnitte im Gummi-Schiff wurden in jeder Hinsicht stark verbessert. BILD: PLAYZONE



HYDRA Am laufenden Band müssen Sora und Co. spektakuläre Bosskämpfe durchstehen. BILD: PLAYZONE

» Das Sammeln und Haushalten von Items wird zugunsten der Action ein wenig in den Hintergrund gedrängt. «

diese Lösung bei Keilereien mit schnellen Widersachern noch nicht.

Das Kampfsystem wurde ebenfalls etwas aufgebohrt und um situationsabhängige Action-Kommandos erweitert – auch wenn sich die meisten Kämpfe selbst auf der normalen Schwierigkeitsstufe mit stupidem Button-Gehämmere gewinnen lassen. Sobald auf der Anzeige der Button für das Action-Kommando hervorgehoben wird, führen Sie den Move mit einem schnellen Druck auf die Dreieckstaste aus. Dann umkreist Ihre Spielfigur schnell den Gegner, weicht Geschossen aus oder führt eine Spezialattacke aus. Mit einem guten Timing können Sie solche Aktionen zu spektakulären Combos verbinden, die großen Schaden in den Reihen Ihrer Widersacher anrichten.

Zudem kann Sora sich in den Drive-Zustand versetzen, was bedeutet, dass er mit seinen Teamgefährten verschmilzt und über eine Reihe besonderer Attacken und ein zweites Schlüsselschwert verfügt. Dies kostet den Helden magische Energie und Limit-Moves, bei denen er zusammen mit seinen Gefährten Teamattacken ausführt. Oftmals schließen sich verschiedene Figuren aus den Disney- und *Final Fantasy*-Welten samt beschwörbaren Gefährten Ihrem Team an und kämpfen an Soras Seite gegen Herzlose und NoBodies.

In den Läden gibt's wieder allerlei Ausrüstung, Waffen und andere Items

zu kaufen, die Ihnen in den zahlreichen Kämpfen sehr von Nutzen sein werden. Neu hierbei ist, dass Sie Items synthetisieren können und somit wie beim Alchemie-Kessel in *Dragon Quest* neue, oft kostbare Gegenstände selbst erschaffen können. Trotzdem drängt sich beim Spielen bereits nach kurzer Zeit der Eindruck auf, dass Items keine so große Rolle wie im ersten *Kingdom Hearts* mehr spielen. Hier wird das Sammeln und Haushalten zugunsten der Action ein wenig in den Hintergrund gedrängt.

Insgesamt wurden unsere ersten positiven Eindrücke der japanischen Fassung bestätigt und somit können sich sowohl RPG-Freunde als auch Fans des Vorgängers den 30. September 2006 ganz dick in ihrem Kalender anstreichen, denn dann können sie sich endlich auch hierzulande in das neueste Abenteuer von Sora, Donald, Goofy und Co. stürzen. ■



VORSCHAU KINGDOM HEARTS 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1
Termin:	30. September 2006
Web:	www.square-enix.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Fortsetzung des Überraschungshits, die mit überarbeitetem Gameplay, toller Atmosphäre und viel Abwechslung auftrumpft.



STILVOLL Die klassische Disney-Cartoon-Welt ist in Hinsicht auf die Atmosphäre vollends gelungen. BILD: PLAYZONE



HELPER Der Klepper Pegasus erweist sich im Kampf gegen die Riesen-Hydra als äußerst nützlich. BILD: PLAYZONE



FLUCH DER KARIBIK Selbst auf den Piraten Jack Sparrow treffen Sora und seine Freunde im Lauf des Abenteuers. BILD: PLAYZONE



DA KOMMT WAS INS ROLLEN Beim neuen FIFA dreht sich das Leder mit allerlei Spin. BILD: ELECTRONIC ARTS

FIFA 07

Die neue FIFA-Saison schießt schärfer, verbessert die Ballbehandlung und heizt Online-Rivalitäten an.

AUTOR: HEINRICH LENHARDT

Irgendwie hatte sich die Welt dann doch weitergedreht nach jener schicksalhaften 119. Minute. Mit steifer Oberlippe montierten wir die Autofähnchen in Schwarz-Rot-Gold ab und können inzwischen sogar wieder Spaghetti oder Pizza verzehren, ohne dabei schluchzend zusammenzubrechen: Deutschland hat den WM-Sommer bewältigt – und holt die Vereinsschals wieder raus, denn der Clubfußball und die Bundesliga haben uns wieder. Genug mit der völkerverstän-

digenden Toleranz, jetzt ist es wieder an der Zeit, die Bayern zu hassen.

FIFA HAT DEN BALL-DREH RAUS

Wenn in der Bundesliga wieder der Ernst des Lebens beginnt, dann ist die nächste Ausgabe der FIFA-Fußballserie nicht mehr fern. Produzent Joe Booth von EA Sports gewährte uns erste Einblicke in die 07er-Version. Rund ist der Ball schon immer, zukünftig rollt er aber mit verbesserten physikalischen Eigenschaften. Topspin und Backspin werden simuliert, also Vorwärts- und Rückwärts-Drall. Damit

soll das ganze Ballverhalten ein gewisses Maß an realistischer Unvorhersehbarkeit erhalten. Bei Standardsituationen lassen sich die beiden Spin-Arten zusammen mit der seitlichen Anschneiderei zu gefühlvollen Kunststößen kombinieren.

Bei der Ballbehandlung berücksichtigt FIFA 07 die Körperhaltung der Spieler stärker, die bessere Ballkontrolle wirkt sich direkt auf die Erfolgsaussichten von Pässen und Schüssen aus. Wer das Leder sofort aus vollem Anlauf kickt, hat geringere Trefferchancen; besser ist es, den Ball erst mal ordentlich anzunehmen.



AJAX WEGPUTZEN Dazu müssen die Mainzer erst mal an den Ball kommen. BILD: ELECTRONIC ARTS



BALLERSPIEL Mit Finesse schießen oder einfach kräftig abziehen. BILD: ELECTRONIC ARTS



KESSE KEEPER Die Computer-Torhüter sollen sich in FIFA 07 häufiger aus dem Kasten trauen. BILD: ELECTRONIC ARTS



Auch die Bewegungsabläufe der Spieler werden überarbeitet, zum Beispiel soll sich die Beschleunigung des Kicker-Personals glaubwürdiger anfühlen.

NEUE SCHUSSTECHNIK

Hinzu kommt die neue Schussvariante, damit die Herren Stürmer nicht mehr gar so oft die Bälle ungestüm übers Tor hauen. Durch die Betätigung der L2-Schultertaste führen Sie den „Finesse Shot“ aus, wodurch sich das Leder mit der Innenseite des Fußes besonders präzise in Torecken schlenzen lässt. Auch sonst wird im Detail noch einiges optimiert, so sollen die Torhüter etwas mehr geistige Frische zeigen und der FIFA-Lounge-Modus wird mit einem optionalen Handicap-System ausgestattet.

ONLINE-KAMPF DER FANBLÖCKE

Der große Neuzugang bei den Spielmodi nennt sich „interaktive Ligen“ und ist quasi ein Online-Wettkampf von Vereinsfans. Jeder teilnehmende Spieler wählt seinen Lieblings-Bundesligaklub. Anschließend tritt man beim Online-Match gegen bekennende Fans des nächsten Realwelt-Spielplangegners an.

Die Resultate all dieser Online-Duelle werden erfasst und ausgewertet. Der Verein, dessen Anhänger in den gesammelten Partien die meisten Siege errungen haben, erhält drei Punkte gutgeschrieben. Eine Tabelle deckt abschließend auf, welche Bundesligaklubs die besten FIFA-Spieler unter ihren Fans haben. Dieser rivalitätsfördernde Modus wird auch für die obersten Spielklassen von England, Frankreich und Mexiko angeboten. Anhänger italienischer und spanischer Klubs haben aber Pech: Die dortigen Top-Ligen werden nicht berücksichtigt, weil der Anteil der Online-Spieler in diesen Ländern noch zu gering ist. ■



VORSCHAU

FIFA 07

Genre: Fußball-Simulation
Hersteller: EA Sports
Entwickler: EA Canada
Spieler: 1-8
Termin: 4. Quartal 2006
Web: fifa.ea.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Dank zahlreicher Detailverbesserungen katapultiert sich der Fußball-Altmeister wieder ins obere Tabellendrittel.

» Die bessere Ballkontrolle wirkt sich direkt auf die Pässe und Schüsse aus. «

Sony-Konferenzschaltung

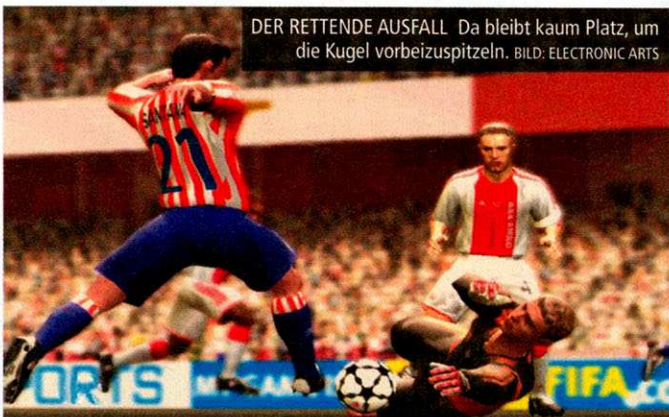
Setzen Sie Ihre Fußballkarriere auch unterwegs fort: Der Manager-Modus der PSP-Umsetzung soll kompatibel zur PS2-Version sein.



GUTES ZUSAMMENSPIEL PS2- und PSP-Versionen sind besser aufeinander abgestimmt. BILD: ELECTRONIC ARTS

Es gibt Pärchen, die einfach gut miteinander harmonisieren: zum Beispiel Klose und Klasnic von Werder Bremen. Oder PS2 und PSP. Die PSP-Version von FIFA 07 wird nicht nur einen langfristigen Karrieremodus enthalten, dessen Spielstände lassen sich zudem mit der PS2-Fassung austauschen. Also: zu Hause eine Saison anfangen, dann das Daten-File auf die PSP kopieren und unterwegs da weitermachen, wo man zuletzt aufgehört hat. Wollen Sie nach erfolgreichem „Auswärtsspiel“ wieder an die Heimkonsole, schieben Sie den letzten PSP-Save einfach Richtung PS2 zurück. Es geht eben nichts über die richtigen Verbindungen.

DER RETTENDE AUSFALL Da bleibt kaum Platz, um die Kugel vorbeizuspitzeln. BILD: ELECTRONIC ARTS

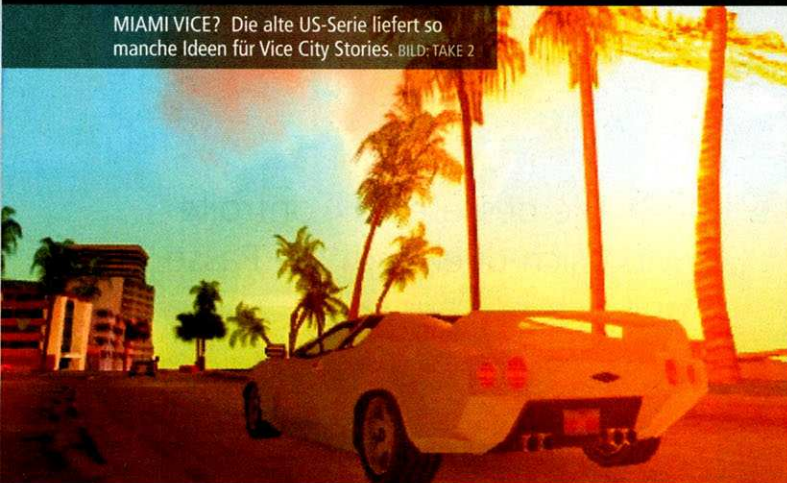


EHRENVOLLE AUFGABE Im neuen Online-Modus kämpfen Sie um Punkte für Ihren Lieblingsklub. BILD: ELECTRONIC ARTS





MIAMI VICE? Die alte US-Serie liefert so manche Ideen für Vice City Stories. BILD: TAKE 2



NACHTVÖGEL Wie bei GTA üblich, gibt es einen atmosphärischen Tag-und-Nacht-Wechsel. BILD: TAKE 2



Fakten

- Völlig veränderte Missionen
- Frischer Soundtrack mit 80er-Hits
- Neue Waffen und Vehikel
- Zweimal größer als Liberty City
- Verbessertes Zielsystem

Grand Theft Auto Vice City Stories

Rockstar lässt sich nicht lumpen und spendiert komplett neue Missionen und ein verändertes Stadtbild.

AUTOR: UWE HÖNIG

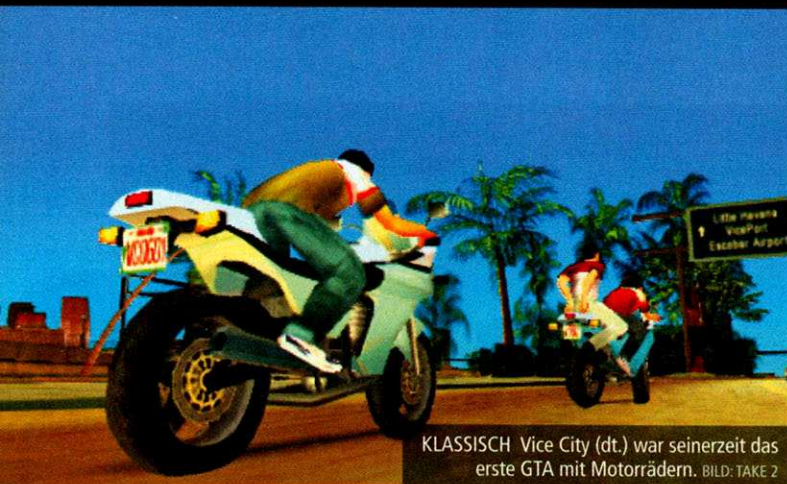
Nach dem gigantischen Erfolg von *GTA Liberty City Stories* war es nur eine Frage der Zeit, bis sich ein weiterer Teil der Serie für die PSP am Horizont blicken lässt. Allerdings haben die Entwickler von Rockstar Leeds in Zusammenarbeit mit Rockstar North nicht nur eine simple Umsetzung von *Vice City (dt.)* in der Mache. Vielmehr fügten sie ein komplett neues Spiel in eine der beliebtesten Umgebungen der *GTA*-Serie ein. Schon allein aufgrund der Story, die zwei

Jahre vor dem Ur-*Vice City* stattfindet, ergeben sich aber einige Änderungen im Stadtbild: Beispielsweise sind manche Gebäude noch gar nicht erbaut worden, während andere architektonische Highlights, wie das begehrte und befahrbare Riesenrad in *GTA Vice City* bereits nicht mehr existieren.

BRÜDERLICH MIT HERZ UND HAND

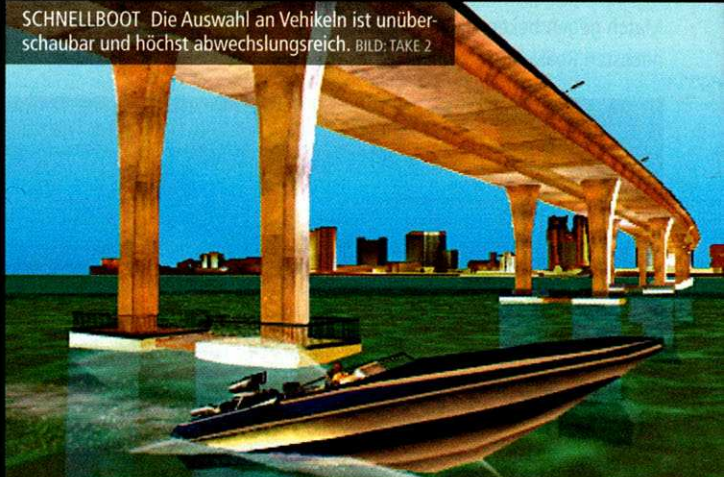
In *Vice City Stories* übernehmen Sie die Rolle von Vic Vance, bei dem es sich um den Bruder von Lance aus dem Ur-*Vice City* handelt. Wie von *GTA* gewohnt,

erwartet Sie mal wieder eine lebendig wirkende Stadt voller Gewalt und Verbrechen – ein großartiger Spielplatz für Erwachsene. Je nach Lust und Laune dürfen Sie entweder völlig frei die Umgebung erkunden und Blödsinn anstellen oder sich den zahlreichen Missionen zuwenden. Im Gegensatz zu *Liberty City Stories* sind die Aufträge nun komplexer und heben sich aufgrund der veränderten Hauptfigur deutlich vom *Vice City*-Original ab. Übrigens bestreiten Sie manche der Aufgaben gemeinsam mit Bruder Lance. So müssen Sie in einer Mission



KLASSISCH *Vice City (dt.)* war seinerzeit das erste *GTA* mit Motorrädern. BILD: TAKE 2

SCHNELLBOOT Die Auswahl an Vehikeln ist unüberschaubar und höchst abwechslungsreich. BILD: TAKE 2





RETTUNGSKRAFT Jetzt fehlt nur noch, dass David Hasselhoff im Hintergrund vorbeirent. BILD: TAKE 2

GRAND THEFT AUTO Wie gewohnt, dürfen Sie sich jedes Fahrzeug schnappen und davonbrausen. BILD: TAKE 2



die Big Mitch Baker Gang außer Gefecht setzen – und zwar vom Helikopter aus. Dabei dürfen Sie auf dem Pilotensitz Platz nehmen, während Lance wie ein Wilder aus dem Hubschrauber ballert, um die mutmaßlichen Kokaindiebe zur Strecke zu bringen.

UMFANGREICHE VERBESSERUNGEN

Schon auf den ersten Blick fällt der optische Fortschritt ins Auge: Rockstar hat in der Zwischenzeit viel Erfahrung mit der PSP-Hardware gesammelt und zaubert erstaunliche Grafiken auf das Display. Die Atmosphäre Miamis (auf der die Stadt Vice City basiert) wurde hervorragend eingefangen und detailreiche Objekte wie Palmen oder Wolkenkratzer mit Leuchtreklamen wurden glänzend in Szene gesetzt. Dabei ist die Weitsicht absolut zufriedenstellend und aufgrund neuer Wettereffekte wie etwa Hurrikans und verbessertem Wellengang dürfen Sie sich auf spannende Bootstouren mit neuen

Wasserfahrzeugen (siehe Kasten) freuen. Natürlich wird auch das neue PSP-GTA nicht völlig ruckelfrei laufen. Angesichts der gebotenen Performance, von der wir uns bei Take 2 in München ein eigenes Bild machen konnten, gibt es allerdings keinen Grund zum Meckern. Das Spiel läuft sogar noch einen Tick flüssiger als *Liberty City Stories* und dürfte sich ab Oktober mühelos an die Spitze der PSP-Charts katapultieren. ■



VORSCHAU

GTA: VICE CITY STORIES

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Rockstar Leeds
Spieler:	1-6
Termin:	20. Oktober 2006
Web:	www.rockstargames.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

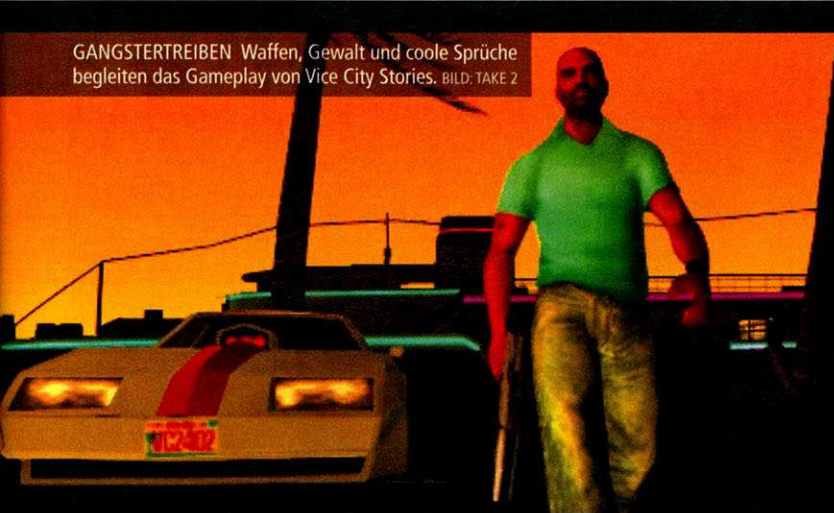
Dank Verbesserungen und riesigem Umfang dürfte Vice City Stories eines der besten Handheld-Spiele aller Zeiten werden.

» Rockstar hat in der Zwischenzeit viel Erfahrung mit der PSP-Hardware gesammelt. «

Neuer Fahrspaß

Mit Begeisterung stellten wir fest, dass gänzlich neue Vehikel in Vice City unterwegs sind.

Rockstar ist immer für die eine oder andere Innovation gut und hat sich auch beim zweiten PSP-GTA dazu entschieden, neue Fortbewegungsmittel zu implementieren. Besonders cool sind dabei die bisher im GTA-Universum unbekannten Water Crafts, die natürlich bestens in das Stadtbild des vom Meer umspülten Vice City passen. Übrigens ist es nicht schlimm, wenn Sie mal ins Wasser fallen, Ihr Alter Ego Vic kann nämlich prima schwimmen. Im Bezug auf Fahrzeuge haben die Entwickler außerdem die Programmroutinen zur Auswahl auftauchender Autos gewaltig verbessert. Es kommt in der Regel nicht mehr vor, dass beispielsweise zehn gleiche Wagen hintereinander die Straße entlangfahren.



GANGSTERTREIBEN Waffen, Gewalt und coole Sprüche begleiten das Gameplay von Vice City Stories. BILD: TAKE 2



AUTHENTISCH Dieses lässige Fortbewegungsmittel passt einfach perfekt zu der Atmosphäre von Vice City! BILD: TAKE 2

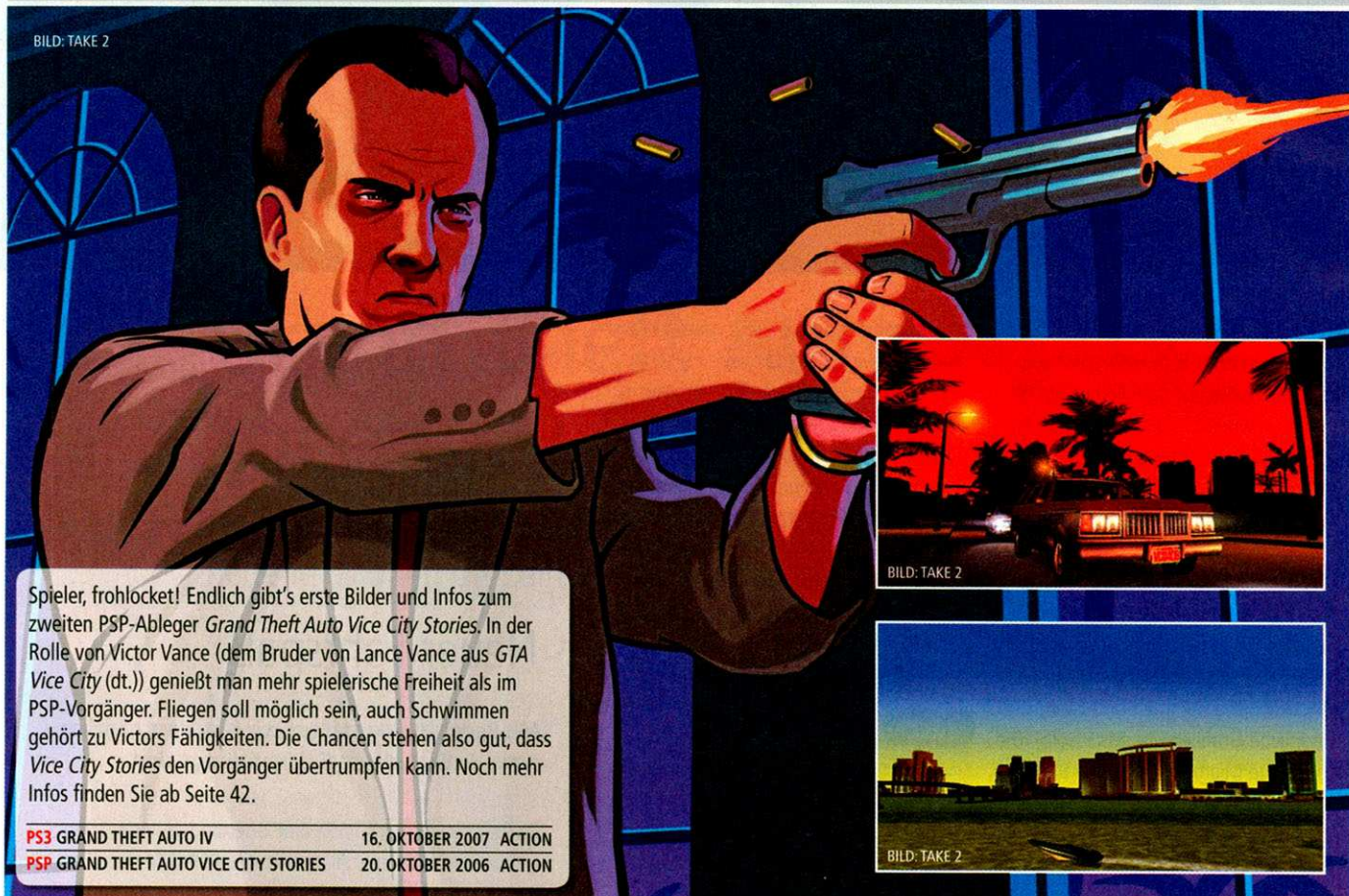
Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

BILD: TAKE 2



Spieler, frohlocket! Endlich gibt's erste Bilder und Infos zum zweiten PSP-Ableger *Grand Theft Auto Vice City Stories*. In der Rolle von Victor Vance (dem Bruder von Lance Vance aus *GTA Vice City* (dt.)) genießt man mehr spielerische Freiheit als im PSP-Vorgänger. Fliegen soll möglich sein, auch Schwimmen gehört zu Victor's Fähigkeiten. Die Chancen stehen also gut, dass *Vice City Stories* den Vorgänger übertrumpfen kann. Noch mehr Infos finden Sie ab Seite 42.

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

RESISTANCE: FALL OF MAN |

Hersteller: Sony

BILD: SONY



Mit jeder neuen Info wird der düstere Ego-Shooter der *Ratchet & Clank*-Macher interessanter. In unserem PS3-Special ab der Seite 16 finden Sie alles Wissenswerte und massig neue Bilder zum Spiel. Um den Titel in Bewegung zu sehen, schauen Sie doch mal auf unsere DVD, denn dort gibt's den neuesten Trailer zu bestaunen.

PS3 RESISTANCE: FALL OF MAN	17. NOVEMBER 2006	EGO-SHOOTER
-----------------------------	-------------------	-------------

GOD OF WAR |

Hersteller: Sony

BILD: SONY

BILD: SONY



Informationen zum vielleicht letzten großen PS2-Titel waren diesen Monat nur spärlich aufzutreiben, doch immerhin ließ sich Sony zwei neue Bilder aus dem Kreuz leihen, die aller Wahrscheinlichkeit nach einen Boss-Gegner zeigen. Wer im November noch nicht zur PS3 greifen kann, der bekommt Anfang 2007 mindestens einen PS2-Hit geliefert.

PS2 GOD OF WAR 2	2007	ACTION-ADVENTURE
------------------	------	------------------

HALF-LIFE

Hersteller: Valve Software



Nun also doch! Kursierten vor einigen Wochen noch Gerüchte, Valve wolle angesichts der nicht zufriedenstellenden Abverkäufe von *Half-Life 2* (Xbox) mit Konsolen nichts mehr zu tun haben, kündigte man nun die volle Packung an. *Half-Life 2* erscheint für die PlayStation 3 und wird den Mehrspielerabenteuer *Team Fortress 2* sowie das experimentelle Physikpuzzlespiel *Portal* enthalten. Ebenfalls auf der DVD: die beiden Mini-Fortsetzungen *Episode 1* und *Episode 2*. Angekündigt für einen Release in 2006, rechnen wir in Deutschland dennoch erst im nächsten Jahr mit dem fertigen Spiel.

PS3 HALF-LIFE 2

2006

EGO-SHOOTER

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami

So haben wir das gern. Während *Metal Gear Solid 3: Subsistence* in den USA in zwei verschiedenen Varianten erschien, wird's hierzulande nur eine Fassung geben. Diese enthält dafür aber das komplette Programm. Auf drei DVDs befinden sich neben dem eigentlichen Spiel echte Schmankerl wie der 3½ -stündige Film aus neu zusammengeschnittenen Zwischensequenzen, die Klassiker *Metal Gear* und *Metal Gear 2: Solid Snake* sowie zusätzliche Spielmodi.

BILD: KONAMI



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

SILENT HILL

Hersteller: Konami

Der PSP-Grusler macht Fortschritte. Zeitlich vor der allerersten Episode auf der PSone angesiedelt, dürfte *Silent Hill Origins* viele offene Fragen klären. Neuerungen wie die etwas näher am Hauptdarsteller platzierte Kamera oder die Reaktionsspielchen im Stil von *Resident Evil 4* (dt.) sind sehr willkommen, die erneut von Akira Yamaoka komponierte Musik dürfte dafür sorgen, dass sich die Serie akustisch treu bleibt.



PSP SILENT HILL ORIGINS 2007 ACTION-ADVENTURE

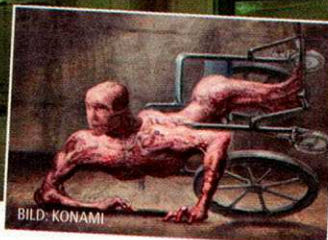


BILD: KONAMI

Was sonst noch kommt:

STRANGLEHOLD



BILD: MIDWAY

Hersteller: Midway

Termin: 1. Quartal 2007

Genre: Action

Die Fortsetzung zum Hongkong-Actionstreifen wurde leider auf das erste Quartal 2007 verschoben, doch unsere Vorfreude ist ungebrochen.

EYE OF JUDGEMENT



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Strategie

Das Kartenspiel mit EyeToy-Unterstützung gehört sicherlich zu den originellsten Titeln, die für PlayStation 3 in Entwicklung sind.

THE DARKNESS



BILD: 2K GAMES

Hersteller: 2K Games

Termin: 2007

Genre: Ego-Shooter

Hübsch anzuschauen und unglaublich brutal – so könnte man den Shooter mit Comic-Wurzeln der *Riddick*-Macher bezeichnen.

HAZE



BILD: UBISOFT

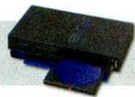
Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Ego-Shooter

Trotz optischer Ähnlichkeiten zu *FarCry* dürfte der Actiontitel der *TimeSplitters*-Macher inhaltlich viel Eigenständigkeit besitzen.

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Aeon Flux	65%
AND 1 Streetball	80%
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow	54%
Monster House	—
Panzer Elite Action	58%
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	77%
Super DBZ	72%

August

Cube Academy: Snooker, Pool, Billard	25. August
Let's Make a Soccer Team!	24. August
Madden NFL 07	24. August
WWII: Battle over Europe	25. August

September/3. Quartal

Ace Combat: The Belkan War	20. September
Atelier Iris 2 – The Azoth of Destiny	15. September
B-Boy	27. September
Black Buccaneer	September
Buzz! Das Sport-Quiz	September
Cars	1. September
Crusty Demons	September
Dance Factory	September
Der tierisch verrückte Bauernhof	22. September
Der weiße Hai	September
EyeToy Kinetic Combat	September
FIFA 07	28. September

Just Cause	22. September
Kingdom Hearts 2	September
LEGO Star Wars 2: TOT	September
Lemmings	September
NHL 07	14. September
Samurai Warriors 2	22. September
Shinobido: Weg des Ninja	20. September
SingStar Deutsch Rock-Pop	13. September
Splinter Cell: Double Agent	September
Spy Hunter: Nowhere to Run	8. September
Suikoden V	September
Tiger Woods PGA Tour 07	21. September
World Super Police	1. September
Yakuza	15. September
Zoo Cube	1. September

Oktober

Bully	Oktober
Destroy all Humans! 2	Oktober
Disgaea 2 – Cursed Memories	27. Oktober
NBA Live 07	5. Oktober
SingStar Anthems	11. Oktober
SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe	Oktober
Superman Returns	19. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	Oktober

4. Quartal

Arthur und die Minimoys	November
Buzz! Junior Jungle Party	4. Quartal
Disney's Chicken Little: Ace in Action	4. Quartal

Disney's Kim Possible: What's the Switch?	November
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	November
Eragon	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
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	4. Quartal
Mortal Kombat: Armageddon	4. Quartal
Naruto: Ultimate Ninja	November
NBA 2K7	4. Quartal
NHL 2K7	4. Quartal
Phantasy Star Universe	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Saint Seiya: The Hades	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Thrillville	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
World Series of Poker: Tournament of Champions	4. Quartal
World Snooker Championship 2007	4. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	November
Xiaolin Showdown	November

Eureka Seven New Vision	2006
Eureka Seven Vol. 1: The New Wave	2006
Family Guy	2006
IGPX	2006
One Piece: Grand Adventure	2006
Persona 3	2006
Tales from the Abyss	2006
Test Drive Unlimited	2006
The Fast and the Furious	2006
Tokobot Adventure	2006
Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra	2006
Zatch Bell!: Mamodo Fury	2006

2007

ATV Offroad Fury IV	2007
Avatar: The Legend of Aang	März
Capcom Classics Collection 2	19. Januar
Dancing Stage SuperNova	Februar
Dawn of Mana	2007
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	2007
Disney's Meet the Robinsons	2007
Final Fantasy XII	2007
God Hand	Februar
God of War II	Februar
Okami	Februar
Rogue Galaxy	2007
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault	2007
Spider-Man 3	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Capcom Classics Collection Remixed	81%
Juiced: Eliminator	79%
Miami Vice	73%

August

Syphon Filter: Dark Mirror	30. August
----------------------------	------------

September/3. Quartal

Ape Academy 2	29. September
B-Boy	27. September
Cars	1. September
Def Jam FFNY: The Takeover	14. September
Der Pate	7. September
FIFA 07	28. September
Gitaroo Man Lives!	1. September
Gradius Collection	September
LEGO Star Wars 2: TOT	September
MotoGP	3. Quartal
NHL 07	14. September
Passport to...Amsterdam	20. September
Passport to...Barcelona	20. September
Passport to...London	20. September
Passport to...Paris	20. September
Passport to...Prag	20. September
Passport to...Rom	20. September
Pocket Racers	September
Steel Horizon	September

Street Supremacy	September
Tekken: Dark Resurrection	13. September
Ultimate Ghosts 'n Goblins	8. September
Ys: The Ark of Napishtim	September

Oktober

Capcom Puzzle World	10. Oktober
Dynasty Warriors Vol. 2	Oktober
Gangs of London	25. Oktober
NBA Live 07	5. Oktober
Online Chess Kingdoms	Oktober
Power Stone Collection	13. Oktober
Superman Returns	19. Oktober

4. Quartal

Ace Combat X: Skies of Deception	4. Quartal
Arthur und die Minimoys	November
Asterix & Obelix XXL 2	November
BattleZone	November
Bombberman	4. Quartal
Bubble Bobble Evolution	4. Quartal
Capcom Classics Collection Reloaded	10. November
Death, Jr. 2	4. Quartal
Every Extend Extra	4. Quartal
Gun Showdown	4. Quartal
HOT PXL	Dezember
Jagdfieber	2. November
Justice League Heroes	4. Quartal
Killzone Liberation	4. Quartal
L.A. Rush	4. Quartal

Lumines II	4. Quartal
Madden NFL 07	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	4. Quartal
Mortal Kombat: Deception Unchained	4. Quartal
NBA Ballers Rebound	4. Quartal
Pilot Academy	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rainbow Islands Evolution	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Rengoku 2	4. Quartal
Ridge Racer 2	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Sonic Rivals	4. Quartal
Thrillville	4. Quartal
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
Traxion	4. Quartal
Winx Club: Join the Club	4. Quartal
World Snooker Challenge 2007	4. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	November
Xiaolin Showdown	November
Yu-Gi-Oh! GX	4. Quartal

Grand Theft Auto Vice City Stories	2006
Mercury Meltdown	2006
Metal Slug Anthology	2006
Pac-Man World Rally	2006
Planet PSP	2006
Snoopy vs. The Red Baron	2006
Space Invaders: Evolution	2006
Star Trek: Tactical Assault	2006
Test Drive Unlimited	2006
The Fast and the Furious	2006
The Legend of Heroes II	2006
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2006
World Series of Poker: Tournament of Championship	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
Heliboy	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
Earthworm Jim	2006
Family Guy	2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006

PlayStation 3



2006

Brothers in Arms: Hell's Highway	17. November
Call of Duty 3	17. November
Fight Night Round 3	8. Dezember
Formel Eins 2006	17. November
Full Auto 2: Battlelines	17. November
Madden NFL 07	17. November
Marvel: Ultimate Alliance	17. November
NBA 2K7	17. November
NBA Live 07	17. November
Need for Speed: Carbon	17. November
NHL 2K7	17. November
Resistance: Fall of Man	17. November
Sonic the Hedgehog	17. November
Tiger Woods PGA Tour 2007	17. November
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	17. November
Tony Hawk's Project 8	17. November
Warhawk	17. November

2007

Afrika	2007
Alone in the Dark 5	März
Armored Core 4	2007
Army of Two	2007
Assassin's Creed	2007
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Clive Barker's Jericho	4. Quartal
Coded Arms Assault	2007
Colin McRae: DIRT	2007
Devil May Cry 4	2007
Eight Days	2007
Eye of Judgement	2006
Fatal Inertia	2007
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007

Frontlines: Fuel of War	2007
Genji 2	2007
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober 2007
Haze	2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Heliboy	2007
Hot Shots Golf 5	2007
Indiana Jones	2007
Interstellar Marines	2007
John Woo's Stranglehold	1. Quartal
Killzone	2007
Lair	2007
Medal of Honor: Airborne	2007
Mercenaries: World in Flames	2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2007
Mobile Suit Gundam	2007
Monster Kingdom	2007

MotorStorm	2007
Ridge Racer 7	2007
Sega Rally Revo	2007
SingStar	2007
Spider-Man 3	2007
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Darkness	1. Quartal
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
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	2007

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Typisch GTA: kaum erschienen, schon auf der Spitzenposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Grand Theft Auto Liberty City Stories	2
2	NEU	Fluch der Karibik: Die Legende des Jack S.	1
3	NEU	Formel Eins 06	1
4	8	FIFA Street 2	5
5	2	SingStar Rocks! (ohne Mikrofone)	4
6	NEU	Ab durch die Hecke	1
7	NEU	Super Dragonball Z	1
8	6	Baldur's Gate: Dark Alliance II	5
9	10	SingStar Rocks! (inkl. Mikrofone)	3
10	WE	FIFA 06	8

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Alles beim Alten: Gran Turismo 4 landet erneut auf der Pole-Position.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	15
2	3	Grand Theft Auto San Andreas	21
3	2	Final Fantasy X	43
4	7	Pro Evolution Soccer 5	4
5	9	Gran Turismo 3	36
6	WE	Need for Speed Most Wanted	6
7	WE	Burnout 3: Takedown	10
8	5	FIFA 2006	7
9	NEU	BUZZ! Das große Quiz	1
10	8	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	7

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Auch diesen Monat freuen sich die meisten Leser auf das zwölfte Final Fantasy.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	27
2	2	Pro Evolution Soccer 6	3
3	3	Metal Gear Solid 3: Subsistence	11
4	5	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	5
5	NEU	Alone in the Dark 5	1
6	9	WWE SmackDown! vs. Raw 2007	4
7	4	God of War II	3
8	NEU	Tony Hawk's Project 8	1
9	NEU	Test Drive Unlimited	1
10	7	Mortal Kombat: Armageddon	3

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Der Dauerbrenner: GTA für die PSP führt die Charts wieder an.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	6
2	NEU	Formel Eins 06	1
3	NEU	Pirates of The Caribbean 2	1
4	NEU	LocoRoco	1
5	5	Prince of Persia: Revelations	2
6	WE	Pro Evolution Soccer 5	5
7	1	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	3
8	WE	Star Wars Battlefront II	2
9	8	Tom Clancy's Splinter Cell Essentials	3
10	6	Need for Speed Underground Rivals	3

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	8
2	NEU	LocoRoco	1
3	3	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	4
4	WE	Need for Speed Underground Rivals	3
5	5	Ridge Racer	4
6	2	Burnout Legends	4
7	4	WipEout Pure	3
8	NEU	Tales of Eternia	1
9	NEU	Dragon Ball Z Shin Budokai	1
10	NEU	Star Wars Battlefront II	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gran Turismo ist auch für Sonys Handheld heiß begehrt und landete erneut an der Spitze der PSP-Most-Wanted-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	7
2	NEU	Grand Theft Auto Vice City Stories	1
3	3	Tekken: Dark Resurrection	3
4	4	Crisis Core: Final Fantasy VII	2
5	9	Der Pate	15
6	WE	Dungeon Siege: Throne of Agony	2
7	8	Silent Hill Origins	3
8	NEU	Tony Hawk's Project 8	1
9	NEU	Pro Evolution Soccer 6	1
10	2	Metal Gear Solid: Portable Ops	3

PlayStation 2

JAPAN-CHARTS

Eine Fülle von Neueinsteigern macht sich in den Top 5 der Japan-Charts breit.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Sengoku Basara 2	1
2	NEU	Kamaitachi No Yoru X 3	1
3	NEU	Real Powerful Pro-Baseball 13	1
4	NEU	Kinnikuman Muscle Grand Prix MAX	1
5	NEU	Battle Stadium D.O.N.	1

US-CHARTS

Von null auf 1 in einem Monat: Das neue Final Fantasy für die PS2 steht über dem großen Teich hoch im Kurs.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	1
2	NEU	NCAA Football 07	1
3	NEU	Super Dragon Ball Z	1
4	NEU	Pirates of the Caribbean: The Leg. of Jack S.	1
5	NEU	Naruto: Ultimate Ninja	1

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Sonys Resistance: Fall of Man erobert auf Anhieb den Spitzenplatz.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Resistance: Fall of Man	1
2	NEU	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	1
3	NEU	Brothers in Arms: Hell's Highway	1
4	NEU	Need for Speed: Carbon	1
5	NEU	Call of Duty 3	1
6	NEU	Formel Eins 06	1
7	NEU	Tony Hawk's Project 8	1
8	NEU	Sonic the Hedgehog	1
9	NEU	NBA Live 07	1
10	NEU	Marvel: Ultimate Alliance	1

PlayStation Portable

JAPAN-CHARTS

Ein Pferdespiel landet diesen Monat auf Platz 1 der Japan-PSP-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Derby Stallion P	1
2	NEU	LocoRoco	1
3	NEU	Bleach Beat The Soul 3	1
4	NEU	My Summer Holiday Portable	1
5	NEU	Tekken Dark Resurrection	1

US-CHARTS

Das Tekken für unterwegs verdrängt das portable GTA von der Spitzenposition.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Tekken: Dark Resurrection	1
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	4
3	NEU	Valkyrie Profile: Lenneth	1
4	3	Daxter	4
5	NEU	NCAA Football 2007	1

Die besten PS2-Spiele

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

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

Cheftstrategie Wolfgang rät zu: Dynasty Warriors 5: Empires
Trotz viel Action auch für Strategie-Fans interessant.

WOLFGANG FISCHER

STRATEGIE

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

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

DENKSPIEL/PUZZLE

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

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

ENTERTAINMENT



BILD: PLAYZONE

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Rez
Steinhalt und selten, aber ein absoluter Geheimtipp!

STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE

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

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

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu: Super Dragon Ball Z
Für Fans der Cartoon-Prügler ist das neue DBZ zum Nice-Price kein Fehlkauf!

MICHAEL PRUCHNICKI

BEAT 'EM UP (3D)

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

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

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

REFERENZ:
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



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo C. empfiehlt: Sensible Soccer
... für Nostalgiker und Hardcore-Fans mit unstillbarem Hunger nach Fußball.

UDO CRNJAK

FUSSBALL

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

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

AMERICAN SPORTS

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

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

TRENDSPORT

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

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



Bleibst Thomas E. empfiehlt:

Formel Eins 06

... weil nicht nur das sonntägliche Zuschauen in der Glotze spannend ist!

THOMAS
EDER



RENNSIMULATION

REFERENZ:

Gran Turismo 4

Diese Perle sollte sich in der Sammlung eines jeden Rennspielfreundes befinden.

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Formel Eins 06	Sony	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%



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



BILD: PLAYZONE



Action-Experte Maik rät zu:

Call of Duty: Big Red One

Mittlerweile gibt's den edlen Weltkriegsshooter von Activision vielerorts schon zum angenehmen Schnäppchenpreis. Auch wenn es in unserer Bestenliste nicht für einen der Spitzenplätze gereicht hat, sollten Freunde gut inszenierter Action sorglos zugreifen!

MAIK
BÜTELFÜR



ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Action-Genre

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



EGO-SHOOTER

REFERENZ:

Killzone

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

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



LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:

Time Crisis 3

Der dritte Teil der Lightgun-Ballerei konnte bislang die besten Wertungen einfahren.

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



ABENTEUER

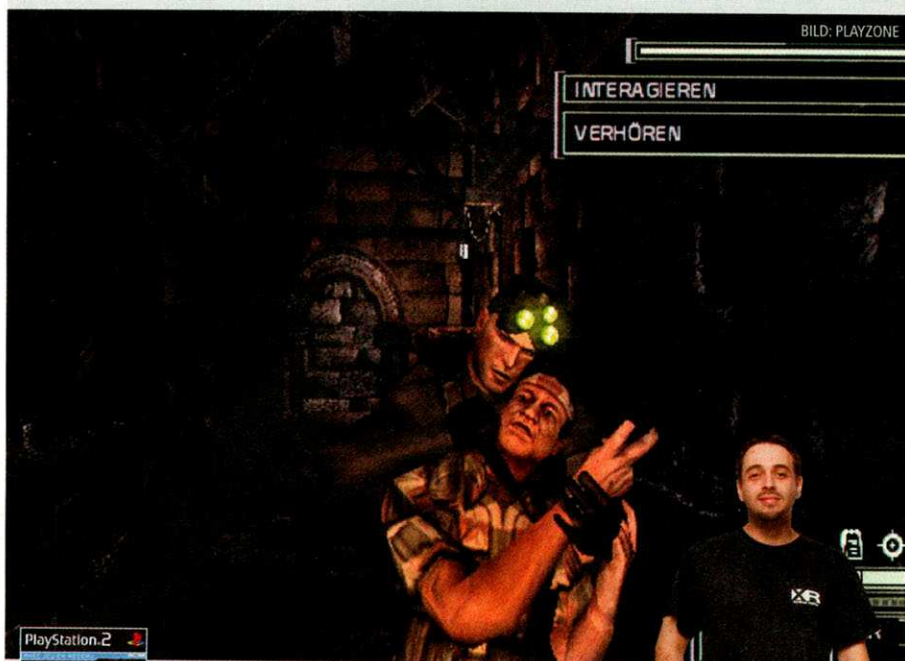


BILD: PLAYZONE

INTERAGIEREN

VERHÖREN



Abenteuer-Experte Uwe empfiehlt:
Splinter Cell: Chaos Theory

Nach dem Erfolg der ersten beiden *Splinter Cell*-Teilen geht die Serie mit *Chaos Theory* noch einen Schritt weiter und bietet nahezu perfektes Gameplay sowie eine gigantisch gute Optik. Da das Spiel bereits zum günstigen Preis erhältlich ist, gibt's eine Kaufempfehlung.

UWE
HÖNIG

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

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



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

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

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

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

Freunde außergewöhnlicher RPG-Kost sollten diesem Titel eine Chance geben!

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%
DHdR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%
Grandia 2	Ubisoft	—	83%
Shadow Hearts Covenant	Midway	—	82%
Xenosaga Episode II: J.v.G.u.B.	Namco	—	81%
Atelier Iris	THQ	—	80%
Suikoden IV	Koei/THQ	—	80%
Breath of Fire: D. Q.	Capcom	—	78%
Jade Cocoon 2	Ubisoft	—	78%
Wild Arms 3	Ubisoft	—	76%
Eternal Ring	Crave	—	68%
Evergrace	Ubisoft	—	67%
Shadow Hearts	Konami	—	67%
Unlimited SaGa	Atari/Square Enix	63%	63%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms

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

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

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

Alle erhältlichen PSP-Spiele

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

SPORT



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 2	Sony	70%	73%
World Tour Soccer	Sony	70%	72%

TRENDSPORT

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

ACTION



REFERENZ ACTION: GTA: Liberty City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Liberty City Stories	Rockstar/Take 2	90%	92%
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	—	88%
Twisted Metal: Head On	Sony	87%	85%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%	80%
Mega Man Powered Up	Capcom	—	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	—	82%
Pursuit Force	Sony	—	81%
Capcom Classics C. Remixed	Capcom	81%	80%
Samurai Warriors State of War	THQ	—	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	—	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	—	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	—	78%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Fluch der Karibik 2: D. M. C.	Buena Vista Games	60%	75%
Spider-Man 2	Activision	—	71%
Death Jr.	Konami	—	71%
Viewtiful Joe: Red H. Rumble	Capcom	70%	60%
Dynasty Warriors	THQ	—	68%
Tenchu: Time of the Assassins	Sega	56%	56%

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

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ (ACTION-)ADVENTURE: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
Exit	Ubisoft	—	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	—	75%
Tomb Raider: Legend	Eidos	—	74%
Super Monkey Ball Adv.	Sega	73%	66%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	—	67%

ROLLENSPIEL



REFERENZ ROLLENSPIEL: Tales of Eternia

Titel	Hersteller	MP	SP
Tales of Eternia	Ubisoft	—	85%
Monster Hunter: Freedom	Capcom	82%	73%
Untold Legends: T. W. Code	Ubisoft	80%	70%
Breath of Fire III	Capcom	—	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	76%	78%
PoPoLoCrois	Flashpoint	—	72%
Astonisha Story	Ubisoft	—	68%

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Lemmings	Sony	—	85%
Field Commander	Ubisoft	83%	83%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	—	76%
Go! Sudoku	Sony	69%	67%
Frantix	Ubisoft	—	63%

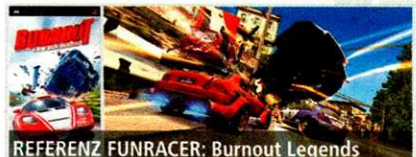
DENKSPIEL



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%

RENNSPIEL



REFERENZ FUNRACER: Burnout Legends

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipEout Pure	Sony	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	85%	82%
Street Riders	Ubisoft	—	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	—	81%
GripShift	Ubisoft	—	80%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	—	76%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	—	74%
Micro Machines V4	Codemasters	—	72%

RENNSIMULATION

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

BEAT 'EM UP



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

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Def Jam Fight for NY: TT	Electronic Arts	79%	79%
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%

Redaktionsverhör

DER NEUE →

Roland Austinat wird ab sofort Heinrich Lenhardt als US-Korrespondent für die PLAYZONE ablösen.

BILD: PLAYZONE

Hallo Roland, so ein unansehnliches Gesicht wäre uns doch sicher im Gedächtnis geblieben, aber es klingeln keine Glocken. Kurz: Wer bist du? Wo kommst du her und was machst du hier?

Hey, wer ist hier unansehnlich? Ich bin ab sofort euer neuer US-Korrespondent und werde von San Francisco aus die neuesten Spiele, Trends und Infos aufspüren – so schnell werdet ihr mich also nicht mehr los. Ich wohne hier schon seit rund zwei Jahren, davor habe ich seit 1993 in Deutschland für alle möglichen Zeitschriften und Zeitungen über PC- und Videospiele geschrieben.

Kannst du dir ein Leben ohne Haargel vorstellen?

Klaro, immerhin hatte ich ja mal ne schulter-lange Matte. Ist aber im Sommer eher unangenehm warm, da sind kurze Haare einfach pflegeleichter. Leider konnte ich die Hersteller meines Haargels noch nicht für einen Sponsorenvertrag gewinnen – vielleicht klappt's ja nach meinem Auftritt hier?

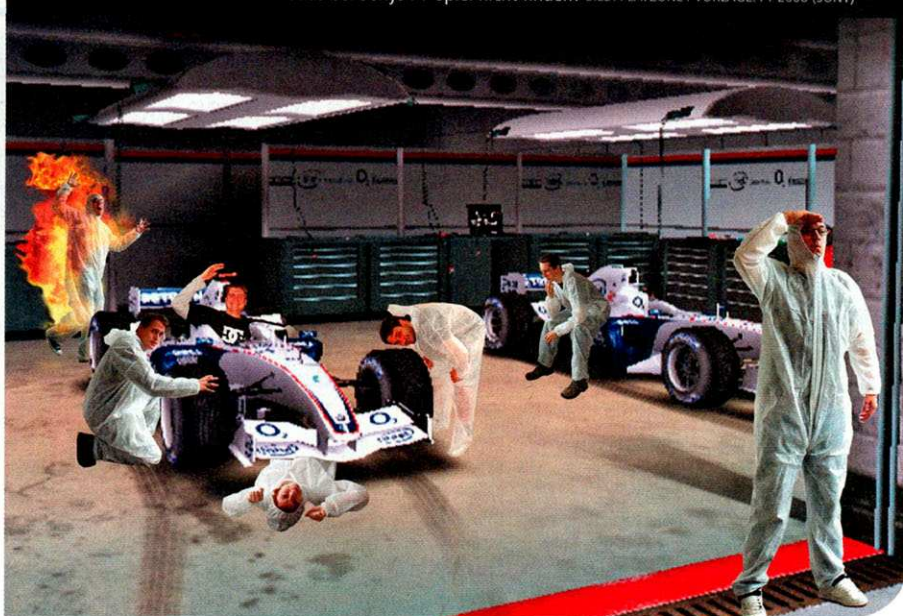
Als USA-Korrespondent solltest du ja eine Menge Vorkenntnisse im Bereich der Videospiele haben. Also, womit begann dein Zockerleben?

Mein Vater und mein Opa haben Anfang der 80er Jahre seltsame deutsche Videospielsysteme gehabt (Interton, anyone?) und mich damit angefixt. Hab mir dann zu Weihnachten ein Atari VCS 2600 gewünscht und mit *Pac-Man*, *Pitfall*, *Decathlon*, *Vanguard* und Co. lange Nachmittage verbraten. Inzwischen müssten sich um die 30 Konsolen bei mir stapeln.

Deine Experten-Prognose für das kommende Jahrzehnt? Was spielen wir 2010?

2010 gibt es nur noch ein einziges Videospielsystem, so wie VHS bei den Videorekordern. Das steht dann unter jedem deutschen Fernseher und wir spielen online mit Leuten auf der ganzen Welt. Hm, zumindest die Online-Nummer gibt es ja heute schon.

UNAUFFINDBAR Die ganze Redaktion war auf den Beinen, konnte aber dennoch den auf mysteriöse Art und Weise verschwundenen Online-Modus bei Sonys F1-Spiel nicht finden! BILD: PLAYZONE / VORLAGE: F1 2006 (SONY)



WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur

... ist heilfro, dass nach dem Weltmeisterschafts- und Länderspiel-Overkill endlich wieder die Bundesliga den Fußballalltag kontrolliert.

Spielt derzeit:
Just Cause



MAIK BÜTEFÜR
29, Redakteur

... befindet sich seit den Aufnahmen für die DVD im totalen Retro-Wahn und zockt einen alten PSone-Klassiker nach dem anderen.

Spielt derzeit:
Warhawk (PSone)



UWE HÖNIG
32, Redakteur

... genießt im neuesten *Ace Combat* einmal mehr das Leben als Jet-Pilot und schwingt sich in virtuelle Dogfights erster Güte!

Spielt derzeit:
Ace Combat: The Belkan War



MICHAEL PRUCHNICKI
28, Redakteur

... ist sehr angetan von der Story von *Yakuza* und hofft, dass in Zukunft mehr Spiele dieses Niveau bei Handlung und Charakteren erreichen.

Spielt derzeit:
Ultimate Ghosts 'n Goblins



THOMAS EDER
29, Redakteur

... hat nach mehr-jähriger Abstinenz wieder die Freude an der Bewegung entdeckt und ist häufiger auf Basketballplätzen anzutreffen.

Spielt derzeit:
Formel Eins 2006 (PSP)



UDO CRNJAK
28, Redakteur

... hat sich dicke Hornhaut an den Daumen gedaddelt. *Tekken* ist und bleibt eines der Elite-Beat-'em-Ups – direkt nach *Street Fighter III: Third Strike*.

Spielt derzeit:
Tekken: Dark Resurrection



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, die spielbar sind, Vorschau-Einschätzungen ab und bewerten keine Bilder.

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



Testinhalt

PlayStation 2



Aber es gibt tausende Mädchen, die Akemi heißen.

SPIEL DES MONATS PS2 – Yakuza
Test ab Seite 54. BILD: PLAYZONE

So werten wir

Silent Assassin von Eidos

CHRISTIAN SCHÖNLEIN ist sein Genosse.

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

UWE HÖNIG wird schizophoren.

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 Moralpostel spielen zu wollen, empfehle ich diesen Titel aber ausschließlich erwachsenen Zockern.

HITMAN: BLOOD MONEY

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

TECHNIK *****
Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon einige Jahre auf dem Buckel hat, kann die Atmosphäre nach wie vor überzeugen. Die Geschichte und visuellen Missionen sind sehr spannend.

GRAFIK *****
Hitman 2 kann natürlich nicht mehr mit der aktuellen Generation mithalten, wirkt aber nach wie vor gut aus.

16:9-Unterstützung: Ja
60-Hz-Modus: Nein
Music und Sound: Unschöne Musikkompositionen und sehr gute Effekte.

Synchronisation: Exzellente Stimmen, sehr überzeugend gesprochen.

GESAMTWERTUNG *****
e Wertung allerdings ein wenig angepasst, stung hier aber nicht gerechtfertigt.

WERTUNG 89% SINGLESPIELER 86% MULTIPLAYER

Wenn einige unschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Genretrotten stehen.

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.

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!



PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Tekken: Dark Resurrection
Test ab Seite 70. BILD: PLAYZONE

- 76 Formel Eins 2006
- 78 Gitaroo Man Lives!
- 77 Gradius Collection
- 74 Juiced: Eliminator
- 80 Miami Vice
- 70 Tekken: Dark Resurrection
- 79 Ultimate Ghosts'n Goblins



STIMMUNGSVOLL
Dieser Kampf wurde
während eines
Gewitters inszeniert.
BILD: PLAYZONE

Fakten

- Stunden an tollen Zwischensequenzen
- Eine Menge interessanter Figuren
- Ordentliches Beat-'em-Up-Gameplay
- Detailliert gestaltete Stadt als Schauplatz
- Viele Zusatzmissionen abseits vom Hauptplot

Yakuza

Filmreif inszeniert:
die japanische Antwort auf Der Pate.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Mit der Pistole in der Hand stand Kazuma Kiryu über der Leiche seines „Familien“-Oberhaupts und ließ sich widerstandslos festnehmen. Was war nur in den aufstrebenden jungen Yakuza gefahren? Der zuständige Polizeermittler Mako Date nahm Kiryu seine Variante der Geschichte („Geldsorgen“) nicht ab, doch was wirklich hinter dem Mord steckte, blieb unklar. Warum auch nicht – sollen die Verbrecher ihre Streitereien doch unter sich regeln, alles andere würde nur noch mehr Ärger bedeuten.

WIE IM FILM

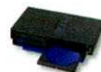
In (teilweise sogar spielbaren) Rückblenden erzählt das Spiel die wahre Geschichte hinter dem Mord am Oberhaupt der



Dojima-Familie: Der alte Lüstling hatte Yumi Sawamura entführt, eine Freundin Kazumas seit dem Kindesalter. Akira Nishiki, ein gemeinsamer Freund Yumis und Kazumas, war sofort ins Dojima-Büro geeilt und hatte bereits ein ganzes Magazin an Kugeln in den Körper des Yakuza-Chefs gefeuert, als Kazuma den Tatort erreichte. Damit Nishiki seiner gesundheitlich angeschlagenen Schwester weiterhin beistehen konnte, nahm sein bester Freund die Schuld für den Mord auf sich. Und so ging Kazuma Kiryu ins Gefängnis und kehrte zehn Jahre später zurück in eine Welt, in der fast nichts mehr so war wie früher.

EIN NEUES LEBEN?

Bei Kazumas Entlassung aus dem Gefängnis gibt es kein freudiges Wiederse-



Die Hauptfiguren

Bei Yakuza treffen Sie im Laufe der Handlung auf Dutzende von Figuren. Hier ein kleiner Überblick über die wichtigsten davon.

Kazuma Kiryu

Ging für zehn Jahre ins Gefängnis, nachdem er den Mord an seinem eigenen Familien-Oberhaupt auf sich genommen hatte, um seinen Freund Akira Nishiki zu schützen.

Akira Nishiki

Hat das Oberhaupt der Dojima-Familie getötet, als dieser sich an Yumi vergreifen wollte. Hat sich seitdem zu einem anderen Menschen entwickelt und eine eigene Yakuza-Familie gegründet.

Yumi Sawamura

Eine Freundin Kazumas und Nishikis seit früher Kindheit. Ist kurz nach der Inhaftierung Kazumas spurlos verschwunden und wurde seitdem nicht mehr gesehen.

Reina

Eine Freundin von Kazuma und Nishiki, die die Bar Serena leitet. Dort findet Kazuma in der Zeit nach seiner Entlassung Zuflucht, kann sich erholen und den Spielstand speichern.

Mizuki

Yumis jüngere Schwester, von der lange Zeit niemand etwas wusste. Sie wird verdächtigt, im Zusammenhang mit dem Verschwinden von 10 Milliarden Yen an Yakuza-Geldern zu stehen.

Haruka

Dieses junge Mädchen ist im gleichen Waisenhaus wie Kazuma und Yumi aufgewachsen. Ihre Mutter Mizuki hat sie nie getroffen, ihre Tante Yumi kümmerte sich um sie.

Mako Date

Der passionierte Ermittler im Columbo-Gedenkmantel versucht auf eigene Faust die wahren Hintergründe des Mordes aufzuklären, für den Kazuma vor zehn Jahren ins Gefängnis ging.

Futo Shimano

Der skrupellose Yakuza-Boss will die Führung über den Tojo-Clan für sich alleine und geht dafür über Leichen. Den Mord am Oberhaupt der Dojima-Familie nimmt er Kazuma äußerst übel.

Goro Majima

Bei diesem launischen Yakuza-Schläger weiß man nie so recht, woran man ist. Trotzdem – oder gerade deswegen – sollten Sie jederzeit auf heftige Gewaltausbrüche vorbereitet sein.

hen mit den alten Freunden: Yumi war kurz nach dem Mord verschwunden und Nishiki war seitdem ein anderer Mensch geworden, der seinen und Kazumas gemeinsamen Mentor Shintaro Fuma verraten und eine eigene „Familie“ gegründet hatte. Kazuma hat vorerst nur ein Ziel: Yumi finden. Doch dies ist leichter gesagt als getan, und zudem findet sich „der Drache der Dojima-Familie“ alsbald mitten in einem Machtkampf innerhalb des Tojo-Clans wieder. Es ist eben nicht leicht, seine Yakuza-Vergangenheit abzuschütteln.

LICHTER DER GROSSSTADT

Yakuza spielt größtenteils in einem detailverliebt entworfenen, fiktiven Stadtteil von Tokio, dessen strahlende Leuchtreklamen und dunkle Gassen speziell bei Nacht eine tolle Atmosphäre vermitteln. Aus allen Ecken hören (meist eher: lesen) Sie unterwegs Gesprächsfetzen mit, angerempelte Passanten kommen wirklich ins Stolpern und jeder Ort in dieser äußerst belebten Innenstadt wirkt einzigartig – von einfallslosen Standardtexturen keine Spur. Trotzdem halten sich die Ladezeiten beim Betreten neuer Abschnitte in Grenzen. Die Stadt ist erfreulicherweise auch mehr als nur eine Kulisse: Begehbare Geschäfte, in denen Sie allerlei Hilfsmittel kaufen können, und Restaurants (die heilsamen Kräfte japanischen Essens ...) erweisen sich als hilfreich und mit manchen Leuten am Straßenrand können Sie ein Gespräch



Sprecher: Michael Rosenbaum (Smallville) BILD: SEGA



Sprecherin: Eliza Dushku (Buffy – Im Bann der Dämonen) BILD: SEGA



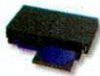
Sprecherin: Rachael Leigh Cook (Eine wie keine) BILD: SEGA



Sprecher: Michael Madsen (Kill Bill) BILD: SEGA



Sprecher: Mark Hamill (Star Wars) BILD: SEGA



anfangen, woraus sich nützliche Hinweise oder zusätzliche Missionen ergeben können. Ganz egal, ob Sie gerade einer neuen Spur nachgehen oder für jemanden einen Auftrag erledigen – ohne längere Fußmärsche durch die Stadt geht bei Yakuza nichts. Wenn Sie nicht gerade ein Taxi nehmen, kriegen Sie es auf dem Weg zum nächsten Ziel fast immer mit irgendwelchen Leuten zu tun, die Kazuma auf offener Straße anpöbeln und zum Kampf fordern. Wenn Sie schnell genug reagieren, können Sie solchen Schlägertypen zwar davonlaufen, doch in engen Gässchen sind solche Begegnungen kaum zu vermeiden. Nach ein paar dummen Sprüchen und einer längeren Ladepause schaltet das Spiel dann zum separaten Kampfscreen.

DER WAHRE STREET FIGHTER

Ob bei einer solchen Zufallsbegegnung oder einem handlungsrelevanten Ereignis, in aller Regel kriegt es Kazuma bei Kämpfen mit mehreren Gegnern zu tun. Innerhalb eines überschaubaren Gebiets können Sie dabei jeden greifbaren Gegenstand als Waffe verwenden, was Mülltonnen, Stühle, Tische, Sofas, Werbeschilder, Fahrräder, Getränkekästen und vieles mehr einschließt. Ihre Gegner

sind oft „richtig“ bewaffnet und auch deren Messer, Schwerter und Pistolen kann Kazuma nutzen, sobald sie am Boden liegen. Wenn mal gerade nichts zur Hand ist, verlässt sich der Yakuza auf sein überschaubares Move-Repertoire. Erst gegen Schluss kommen einige übertriebene Würfe dazu, ansonsten geht hier Effizienz über Schönheit – Kazumas Kampfstil wirkt nicht spektakulär, gerade dadurch aber umso härter. Ein Fuß ins Gesicht eines liegenden Gegners macht eben manchmal mehr Eindruck als der verrückteste Special Move.

BESSER ZUSCHLAGEN

Apropos Special Move: Etwas in der Art gibt es auch, denn sobald die Heat-Anzeige am oberen Bildschirmrand durch erfolgreiche Angriffe eine bestimmte Stufe erreicht hat, können Sie besondere Attacken ausführen. Dazu zählen spezielle, unblockbare Attacken mit Waffen und auch umgebungsabhängige Moves. So kann Kazuma seine Gegner in einem solchen Moment mit dem Kopf gegen eine Wand oder auf eine Tischplatte knallen oder sie über Geländer werfen. Ähnlich wie beim Waffen-Upgrade-System von *Onimusha* erhalten Sie im Laufe des Spiels Erfahrungspunkte, die in bestimm-

te Aspekte Ihres Kampfstils „investiert“ werden können. Drei Fähigkeiten können dabei jeweils bis zur zehnten Stufe gesteigert werden, wobei Kazuma mit jedem neuen Level neue Moves dazulernt, seine maximale Gesundheit steigert oder die Gegner besser zu fassen kriegt.

WARUM KEIN HIT?

Trotz des Story-Überbaus und der mit Personen voll gestopften Stadt ist *Yakuza* im Kern ein Beat 'em Up, dessen minimale Adventure-Elemente (helfen Sie Person A, um einen von Person B benötigten Gegenstand zu bekommen ...) vor allem dazu dienen, Kazuma stets von einem Ort zum nächsten zu schicken. Das ist auch das Hauptproblem des Spiels: Auf die Dauer addieren sich die Laufwege doch ziemlich und die häufigen Zufallsbegegnungen mit kampflustigen Kriminellen werden immer nerviger. Dabei will man doch vor allem wissen, wie die Story weitergeht! Dies spricht natürlich wiederum für die Qualität der Geschichte. Nichts Gutes kann man dagegen der suboptimalen Kamera bei Kämpfen abgewinnen, immer wieder muss man sie manuell hinter Kazuma zentrieren, um die Gegner überhaupt zu sehen. Der letzte Kritikpunkt ist angesichts der filmartigen Inszenierung und der



DER BESCHÜTZER Kazuma nimmt sich der kleinen Haruka an. BILD: PLAYZONE



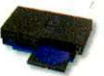
AUSGEWICHEN Dieses Manöver ist gerade bei Boss-Gegnern nützlich. BILD: PLAYZONE



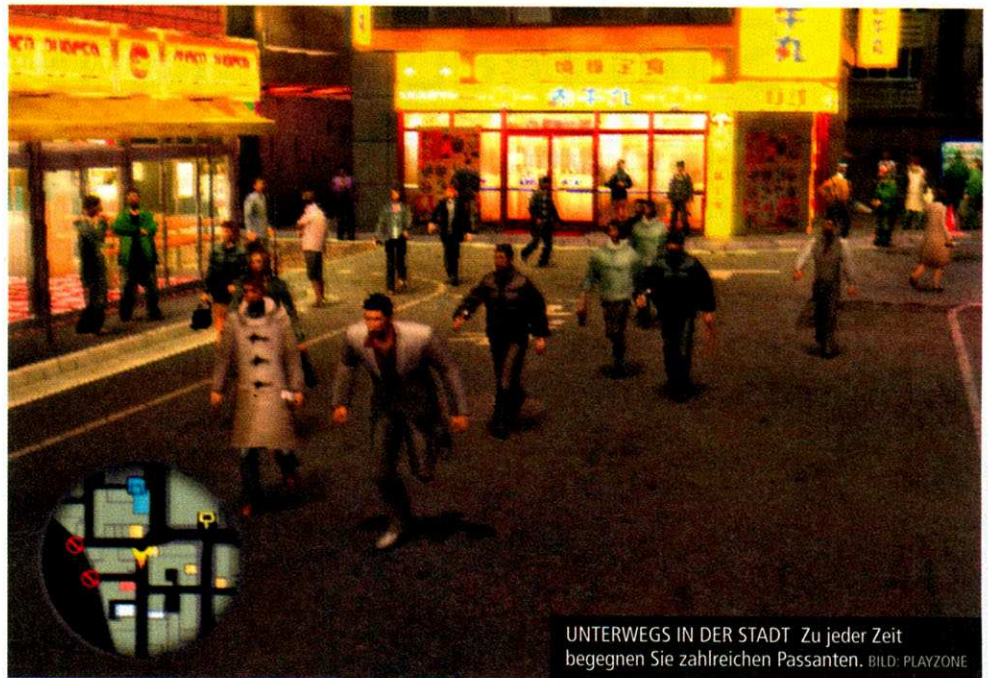
SPECIAL MOVE Erst den Bierkasten auf den Kopf, dann noch mal richtig zuschlagen. BILD: PLAYZONE



NETTE ABWECHSLUNG In diesem Abschnitt wird mal geballert statt geprügelt. BILD: PLAYZONE



ausladenden Zwischensequenzen besonders ärgerlich: Zwar können Sie *Yakuza* mit deutschen Texten und Untertiteln spielen, doch die (ordentliche) Sprachausgabe bleibt immer in Englisch. Trotz prominenter Sprecher (siehe Extrakasten zu den Hauptfiguren) reicht sie natürlich nicht an die authentische Atmosphäre des japanischen Originals heran – Japaner, die pausenlos amerikanischen Getto-Slang von sich geben, wirken nun mal weder authentisch noch allzu atmosphärisch. Wenn ein Videospiel sich schon so sehr dem Medium Film annähert, so sollte auch die japanische Originalfassung mit Untertiteln spielbar sein – bei jeder vernünftigen DVD ist dies heutzutage selbstverständlich. Wäre die Sprachausgabe in Deutsch, wäre dies noch zu verschmerzen, doch so bleibt die Lokalisierung nur ein halbgarer Kompromiss. ■



UNTERWEGS IN DER STADT Zu jeder Zeit begegnen Sie zahlreichen Passanten. BILD: PLAYZONE

Straßenkämpfer unter sich

Reines Prügeln ist out: Die heutigen Beat 'em Ups setzen auf lebendig wirkende Stadtkulissen und einen missionsbasierten Spielablauf.



YAKUZA

Schauplatz: Die fiktive amerikanische Stadt Metro City.

HANDLUNG/INSZENIERUNG ★★★★★

Kazuma Kiryu gerät in einen blutigen Machtkampf innerhalb eines Yakuza-Clans und muss dabei das Verschwinden von 10 Milliarden Yen aufklären sowie seine alte Freundin Yumi wiederfinden. Viele grandios inszenierte Zwischensequenzen.

GRAFIK/TECHNIK ★★★★★

Die Umgebung sieht sehr realistisch aus, unzählige Passanten sorgen für ein belebtes Stadtbild. Alle paar Meter gibt es eine kurze Verzögerung, bis die Perspektive wechselt und den nächsten Abschnitt der Straße zeigt. Stets flüssig.

Spielablauf: Missionsbasiert. Zusätzlich zum linear ablaufenden Haupt-Handlungsstrang können Sie von den Leuten in der Stadt optionale Aufträge annehmen.

KAMPFSYSTEM ★★★★★

Kampfsystem: Meistens kriegen Sie es mit mehreren Gegnern auf einmal zu tun. Mit der Zeit können Sie Kazuma zusätzliche Angriffe erlernen lassen. Viele Elemente der Umgebung können als Waffe verwendet werden. Die Kamera muss immer wieder hinter der Hauptfigur zentriert werden, um den Überblick zu behalten. Generell agiert Kazuma etwas träge.

Multiplayer: Yakuza ist ein reiner Einzelspieler-Titel.

GESAMTWERTUNG



In Sachen Gameplay präsentiert sich die Konkurrenz Final Fight Streetwise ausgereifter und vielseitiger (u.a. durch den Arcade-Modus für zwei Spieler), Yakuza profitiert aber von der starken Inszenierung.



FINAL FIGHT STREETWISE

Schauplatz: Die meiste Zeit über ein fiktiver Stadtteil von Tokio.

HANDLUNG/INSZENIERUNG ★★★★★

Kyle Travers' Bruder Cody ist verschwunden und will trotz seiner Knieprobleme angeblich wieder in den Ring steigen. Hat die Modedroge Glow etwas damit zu tun? Die Zwischensequenzen sind nett, letztendlich aber nur Mittel zum Zweck.

GRAFIK/TECHNIK ★★★★★

Die Stadt wirkt ebenso wie die Figuren etwas comicartig. Sie treffen nur auf vergleichsweise wenige Personen. Innerhalb eines der recht großen Viertel gibt es keine Verzögerungen/Ladepausen. In der Regel sehr flüssig.

Spielablauf: Missionsbasiert. Zusätzlich zum linear ablaufenden Haupt-Handlungsstrang können Sie von den Leuten in der Stadt optionale Aufträge annehmen.

KAMPFSYSTEM ★★★★★

Kampfsystem: Meistens kriegen Sie es mit mehreren Gegnern auf einmal zu tun. Mit der Zeit können Sie Kyle zusätzliche Angriffe erlernen lassen. Waffen finden sich einige, doch ist die Umgebung nicht so interaktiv wie bei Yakuza. Die Kamera muss immer manuell nachjustiert werden, um den Überblick zu behalten. Die Steuerung ist erfreulich direkt.

Multiplayer: Der Story-Modus ist nur für einen Spieler geeignet, doch am deutlich simpler gestrickten Arcade-Modus können zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen.

GESAMTWERTUNG



MICHAEL PRUCHNICKI

find's wirklich spannend.

Im Kern ist *Yakuza* nur ein Beat 'em Up, das durch das Missionssystem auf Action-Adventure getrimmt wurde und in spielerischer Hinsicht keine Bäume ausreißt. Es ist ein Beweis für die Qualität der Inszenierung und der Geschichte, dass ich die knapp 15 Stunden Spielzeit trotzdem genossen habe. Die Zwischensequenzen sind hervorragend, und trotz des Umfangs und unzähliger Charaktere bleibt die Story erfreulich überschaubar und hat nur wenige Längen. So machen interaktive Filme Spaß!



THOMAS EDER

wird vom Mafioso zum Yakuza.

Da das Spiel so stark auf die Handlung setzt, kann man den fehlenden Coop-Modus (bei Beat 'em Ups ansonsten Pflicht!) verschmerzen. In den Kämpfen hat mich vor allem Kazumas Trägheit beim Drehen einige Nerven gekostet – dadurch geht so manche Combo ins Leere.



YAKUZA

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	€ 49,95
Termin:	15. September
Spieler:	1
Web:	www.sega.com/gamesite/yakuza
Alternativen:	Final Fight Streetwise, The Bouncer

- ✓ Spannende, super präsentierte Story
- ✓ Toll inszenierte Großstadt-Kulisse
- ✓ Kamera muss bei Kämpfen oft justiert werden
- ✓ Trägheit lässt manche Combo ins Leere gehen

WERTUNG

STEUERUNG 74% GRAFIK 86% SOUND 79%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER



80%

Toll präsentierte Gangsterfilm mit Überlänge zum Mitspielen. Als Gesamtpaket ein Erlebnis!



Fakten

- Spin-off der *Shin Megami Tensei*-Reihe
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Ca. 40 Stunden Spielzeit
- 50 Hz/Stereo-Sound
- Komplett in Englisch

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga



Das kommt dabei heraus, wenn man *Lucifer's Call* mit *Final Fantasy X* kreuzt.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

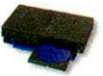
In Japan gibt es die *Megami Tensei*-Serie schon seit NES-Zeiten. Und schon damals waren die Spiele so komplex, dass sich selbst das japanische Publikum zum Teil etwas überfordert fühlte. Inzwischen hat sich zwar eine feste Fanszene gebildet, die Mehrheit der Spieler kann mit den abgefahrenen Settings und den ungeheuer komplexen Levelsystemen aber nur wenig anfangen. Wahrscheinlich ist das mit ein Grund dafür, warum es bislang nur *Lucifer's Call* über den großen Teich geschafft hat. Mit *Digital Devil Saga* erscheint nun ein weiterer Ableger in Europa. Bei diesem Titel wollten die Entwickler das Gameplay allerdings etwas vereinfachen, um auch weniger versierte Spieler vor die Bildschirme zu locken. Und weniger komplex ist das Spiel auch tatsächlich geworden, ein echter Einsteigertitel ist *Digital Devil Saga* deswegen aber noch lange nicht.

DER LOOK MACHT'S

Etliche Serien-Elemente wurden trotz der Veränderungen beibehalten. So sind Setting und Story wieder sehr düster und endzeitlich gehalten. In einer Welt namens Junkyard, zu Deutsch: Schrottplatz, bekämpfen sich sechs rivalisierende Gangs. Bei einer Schlacht der Embryons – auf deren Seite Sie stehen – gegen die Vanguard stolpern die verfeindeten Parteien über ein eiförmiges Objekt, aus dem urplötzlich Lichtstrahlen schießen. Diese durchbohren alle Bewohner der Spielwelt und versehen sie mit seltsamen Tattoos und der Fähigkeit, sich in Monster zu verwandeln. Gleichzeitig taucht ein schwarzhaariges Mädchen auf, das die mutierten Menschen durch ein Lied bändigen kann. Doch das ist nicht das Einzige, was das mysteriöse Mädel so besonders macht; sie kann zudem einer der Gangs den Weg in das gelobte Land Nirwana weisen. Passend zur Story sind auch die Umgebungen sehr düster und erinnern an Endzeitfilme wie *Mad Max*. Das Charakterdesign stammt wieder von Kazuma Kaneko, der bereits *Lucifer's Call* einen unverwechselbaren Look aufdrückte. Die Dungeons sehen zwar teilweise etwas detailarm aus, was aber wiederum zur tristen Atmosphäre des Titels beiträgt. Das i-Tüpfelchen ist der Soundtrack, der Kämpfe mit cooler Rockmusik unterlegt. Die englische Sprachausgabe ist ebenfalls gelungen, aber nicht immer lippensynchron.

» Weil die Monsterfusionen wegrationalisiert wurden, stehen die Kämpfe mehr denn je im Vordergrund. «





EINFACHER, ABER IMMER NOCH KOMPLEX

Story und Setting sind also gewohnt abgefahren, entschlackt wurde nur das Gameplay. So kann man jetzt beispielsweise nicht mehr, wie noch im Vorgänger, Monster rekrutieren. Stattdessen besteht die Gruppe aus fünf Figuren, von denen aber immer nur drei durch die Welt ziehen können. Auch gelevelt wird nicht mehr durch das Verzehren so genannter Magatama, die dem Helden Zugriff auf besondere Fähigkeiten ermöglichen, oder das Fusionieren von Monstern, um noch gewaltigere Kreaturen zu erschaffen. Dafür steht jedem Gruppenmitglied ein Mantra-Board zur Verfügung, das große Ähnlichkeit mit dem Sphärobrett aus *Final Fantasy X* hat, allerdings mehr Freiheit beim Leveln erlaubt. Auf mehreren Ebenen liegen hier verschiedene Sets mit einer Auswahl von Spezialfähigkeiten. Wurde ein Mantra vollständig erlernt, werden die darin enthaltenen Fähigkeiten freigeschaltet und Sie können sie dem Charakter, der sie erlernt hat, zuweisen. Aber Vorsicht: Jedem Charakter stehen nur eine begrenzte Anzahl von Slots zur Verfügung. Diese werden zwar mit der Zeit auch erweitert, sämtliche Fähigkeiten kann eine Figur dennoch nie benutzen. Hier ist also eine kluge Aufteilung erforderlich, um die knackigen Kämpfe zu überleben. Denn die sind, wie schon bei *Lucifer's Call*, nicht ohne. Zwar fällt der Einstieg diesmal ein wenig leichter, aber nach etwa fünf Stunden zieht der Schwierigkeitsgrad ordentlich an.

KOMBINATIONSGABE

In den Kämpfen können Sie sowohl Ihre erlernten Fähigkeiten als auch Combos einsetzen. Je nachdem welche Fähigkeiten die Charaktere aktiviert haben, ergeben sich Kombinationen, die verheerende Attacken auslösen. Für manche Angriffe



EISSCHUSS Einige Combos können nur ausgeführt werden, wenn eine Figur in seiner menschlichen Form erscheint. BILD: PLAYZONE

müssen Sie einen Recken zurück in seine menschliche Gestalt verwandeln, damit sich dieser Gegner mit Waffen vom Leib halten kann. Wenden Sie solche Attacken geschickt an, können Sie die Schwachpunkte der Gegner ausnutzen. Und das ist sehr wichtig, denn das Kampfsystem – bei dem die Zugzahl eine gewichtige Rolle spielt – wurde aus *Lucifer's Call* übernommen. Die Zuganzeige gibt an, wie viele Aktionen Sie noch haben, bevor der Gegner zuschlagen darf. Nutzen Sie die Schwachpunkte der Gegner aus, erhalten Sie Sonderzüge. Schlagen Sie allerdings ins Leere oder kann ein Gegner Ihre Attacke abwehren, verlieren Sie einen Zug und der Gegner kommt schneller an die Reihe.

LANGATMIG

Sie sehen, obwohl *Digital Devil Saga* in einigen Punkten zugänglicher geworden ist, steckt immer noch eine ganze Menge Gameplay hinter dem Titel. Das macht das Spiel zwar etwas einsteigerfreundlicher, Rollenspiel-Neulinge werden aber wohl dennoch schnell die Übersicht und wahrscheinlich auch die Lust verlieren. Gerade weil die Monsterfusionen wegrationalisiert



URBAN Die Dungeons und Städte sind nicht das Nonplusultra, unterstreichen aber das endzeitliche Setting. BILD: PLAYZONE



HILFESTELLUNG Dieses Mädchen kann als Einzige Monster zähmen und den Weg ins Nirwana weisen. BILD: PLAYZONE



LERNFÄHIG Auf diesem Feld erlernen Sie neue Fähigkeiten. BILD: PLAYZONE



KNACKIG Zu Beginn gibt es nur wenige Herausforderungen. Erst nach etwa fünf Stunden zieht der Schwierigkeitsgrad an. BILD: PLAYZONE



wurden, stehen die Kämpfe nun noch mehr im Vordergrund. Da die Dungeons zudem auch noch recht groß sind, besteht ein Großteil des Spielverlaufs darin, einen Zufallskampf nach dem anderen zu bestreiten. Waren in *Lucifer's Call* die erforderlichen Auflevel-Orgien mitunter schon zeitraubend, werden Sie in *Digital Devil Saga* kaum etwas anderes tun. Die Story ist zwar gelungen, aber in sich nicht geschlossen. Da *Digital Devil Saga* als Zweiteiler konzipiert wurde, ist das Ende offen und wird Spieler nicht wirklich befriedigen. Einige Entscheidungen, die Sie während des Spiels treffen, beeinflussen den Fortgang der Geschichte erst in der Fortsetzung. Leider wurde der zweite Teil aber bislang noch nicht für Deutschland angekündigt. ■

HEILIGE KUH Das Kampfsystem ist so komplex wie in *Lucifer's Call*. BILD: PLAYZONE



Detail-Check

Wenn Sie Standard-RPGs zu langweilig finden, ist die *Megami Tensei*-Serie was für Sie. Hier sehen Sie, mit welchem Titel Sie einen guten Einstieg finden.



DIGITAL DEVIL SAGA

UMFANG

★★★★★

Story: Sechs Gangs, deren Mitglieder sich in Monster verwandeln können, bekämpfen sich gegenseitig, um mit einem schwarzhaarigen Mädchen ins Nirwana aufzusteigen.

Party: 5 Figuren, von denen 3 an Kämpfen teilnehmen können.

Nebenquests: Optional erreichbare Bereiche in Dungeons. Optional spielbare Monsterhunts.

Spielverlauf: Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf besonders in der Fortsetzung. Finales Ende erst im zweiten Teil absehbar.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Gleiches Kampfsystem wie in *Lucifer's Call*, aber keine rekrutierbaren Monster.

Entwicklung: Auf einer Art Spielfeld (ähnlich dem Sphärobrett aus *Final Fantasy X*) erlernen die Charaktere neue Fähigkeiten.

Ausrüstung: Keine Waffen und Rüstungen. Erlernte Fähigkeiten (Mantras) müssen auf freie Slots aufgeteilt werden. Slots werden beim Leveln erweitert.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Grafische Qualität vergleichbar mit *Lucifer's Call*. Triste Dungeons fallen aber weniger negativ auf, da sie zur Atmosphäre beitragen.

Sound: Auch die Musik ist ähnlich wie in *Lucifer's Call*. Rockige Gitarrenriffs untermauern die Kämpfe.

PAL-Anpassung: Leichter Geschwindigkeitsverlust, aber leider kein 60-Hz-Modus, um diesen auszugleichen. Weniger Bildschirmflimmern. Englische Sprachausgabe und Texte.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Digital Devil Saga ist nicht so komplex wie *Lucifer's Call* und daher vor allem für Serien-Neulinge geeignet. *Lucifer's Call* dagegen bietet mehr Abwechslung und spricht insbesondere anspruchsvolle Spieler an.



LUCIFER'S CALL

UMFANG

★★★★★

Story: Ihre Hauptfigur überlebt die Zerstörung der Welt, wird jedoch zum Dämonen. Als solcher darf sie die Geschehnisse der postapokalyptischen Welt leiten und diese neu formen.

Party: Die Party wird aus rekrutierbaren Monstern zusammengesetzt.

Nebenquests: Optionale Dungeons und Bosse. Dante aus *Devil May Cry* kann rekrutiert werden.

Spielverlauf: Entscheidungen des Spielers beeinflussen den Spielverlauf. Insgesamt gibt es sechs unterschiedliche Enden!

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiertes Kampfsystem, bei dem Zugzahlen eine Rolle spielen.

Entwicklung: Hauptcharakter wird durch Erfahrungspunkte aufgelevelt. Monster können fusionieren und so neue Kreaturen ergeben.

Ausrüstung: Keine Waffen und Rüstungen. Der Held kann „Magatama“ verzehren, die dessen Fähigkeiten beeinflussen.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Abgefahrenes Charakterdesign und gute Charaktermodelle stehen zweckdienlichen Umgebungen gegenüber.

Sound: Das atmosphärische Titellied und der rockige Soundtrack sind absolut passend.

PAL-Anpassung: Geschwindigkeitsverlust, der dank 60-Hz-Modus zu reduzieren ist. Aber selbst im 60-Hz-Modus gibt's nerviges Bildschirmflimmern. Keine deutsche Sprachausgabe, aber gut übersetzte Texte.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

ist voll deprimiert.

Lucifer's Call war mein Rollenspiel-Highlight des letzten Jahres! Deswegen habe ich mich auch mit großer Vorfreude auf *Digital Devil Saga* gestürzt. Ich wurde zwar nicht enttäuscht, meine hohen Erwartungen konnte das Spiel aber nicht erfüllen. Jetzt, nachdem die komplexen Monster-Rekrutierungen und -fusionen von *Lucifer's Call* fehlen, liegt der Schwerpunkt ganz klar auf den rundenbasierten Zufallskämpfen. Die sind zwar dank der Zugzahlen nach wie vor sehr fordernd, aber mit der Zeit eben doch eintönig. Da lockern auch simple Schallerrätsel die Dauer-Action wenig auf. Nach einigen Spielstunden musste ich einfach immer wieder mal eine Spielpause einlegen. Mit etwas mehr Abwechslung würde *Digital Devil Saga* eine hervorragende Alternative für Einsteiger darstellen. Aufgrund der zahlreichen Kämpfe und des hohen Schwierigkeitsgrades kann ich diesen Titel aber hauptsächlich den Zockern empfehlen, die sich am Stil von *Lucifer's Call* nicht satt sehen können. Einsteigern dagegen lege ich *Lucifer's Call* ans Herz. Der Einstieg ist hier zwar sehr viel schwerer, wird aber mit einem außergewöhnlichen Spielerlebnis belohnt.



DIGITAL DEVIL SAGA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Atlus/THQ
Entwickler:	Atlus
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	19. Juli 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

- ☒ Abgefahrenes Setting
- ☒ Klasse Kampfsystem ...
- ☒ ... aber mit der Zeit etwas eintönig
- ☒ Sprachausgabe nicht lippensynchron

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 78% SOUND 82%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **77%**

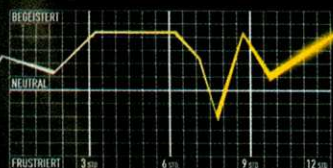
Trotz geringerer Komplexität viel Spieliefe. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Titel gut getan.

LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-
SYSTEM DER PC GAMES:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

SIE LEBEN NUR EINMAL.
ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT
NICHT MIT MIESEN SPIELN. UNSER
NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM
FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT
FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE
SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN
TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN
MIT DER MOTIVATIONSKURVE

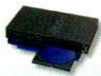


STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE
ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN
TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN
SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL.
FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

PCGames

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



Fakten

- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 108 spielbare Charaktere
- Ca. 60 Stunden Spielzeit
- Rückkehr des originalen Suikoden-Gameplays



Suikoden V

Die Serie kehrt zurück zu ihren Wurzeln – mit einem streitbaren Ergebnis.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Das Theater war groß, als Konami Mitte 2003 offiziell verkündete, dass *Suikoden III* nicht mehr in Europa erscheinen würde. Hardcore-Serienfans, die sich den Titel schon lange importiert hatten, konnten die Empörung aber gar nicht verstehen. Denn deren Meinung nach war *Suikoden III* – genauso wie der vierte Teil – bei weitem nicht so gut wie die PSone-Vorgänger. Daher freuen sich die Fans jetzt umso mehr über *Suikoden V*, denn damit findet die Serie zu ihren Wurzeln zurück.

FRAUEN AN DIE MACHT

Im Königreich Falena haben die Frauen die Hosen an, oberste Befehlsgewalt hat einzig und allein die Königin. Nun wird aber gerade die durch ein fieses Komplott getötet. Sie übernehmen in diesem Setting die Rolle des Prinzen, der nicht nur den Tod seiner Familie rächen will, sondern auch noch das gesamte König-



REKRUTIERUNG Erst wenn man das Schloss hat, geht's richtig los. BILD: PLAYZONE

reich vor den machtgeilen Godwin- und Barows-Familien retten muss. Sie sehen, die Story ist wieder mal typisch *Suikoden*. Hier geht es um Macht, Verrat, Korruption, aber auch Freundschaft und Treue. Die Story bietet bei einer Spielzeit von über 60 Stunden zahlreiche unerwartete Wendungen und einige der Charaktere machen interessante Entwicklungen durch. Einziges Problem: das Ganze wird so langsam erzählt, dass ungeduldige Spieler schnell gelangweilt sein könnten.

NOW LOADING ... AGAIN

Überhaupt liegt das größte Problem von *Suikoden V* in der Präsentation. Die Ladezeiten beispielsweise sind mit ca. 5 Sekunden nicht allzu lang, treten aber so häufig auf, dass einem Gelegenheitszocker schnell die Lust am Erkunden der Spielwelt vergeht. Auch die Kamera ist nicht optimal geraten, denn sie ist nicht frei dreh-, sondern lediglich in drei Stufen zoombar. Während die beiden höchsten Zoomstufen die gute Grafik mit ihren lie-





bevollen Details einfängt, bieten sie lange nicht so viel Übersicht wie die extreme Vogelperspektive. In dieser sind wiederum Details in der Umgebung nicht mehr erkennbar, wodurch die Optik an Glanz verliert. Ebenfalls keine gute Lösung wurde für die Menüführung gefunden. Die ist so verschachtelt, dass man sich nie wirklich routiniert durch die Menüs klicken kann. Zwar schafft man es letztendlich immer, seine Charaktere optimal auszurüsten, der Weg dorthin hätte aber weitaus übersichtlicher ausfallen können.

PUBLIKUMSGERICHTET

Das alles ist besonders deshalb so schade, weil *Suikoden V* im Kern ein sehr gutes Rollenspiel ist. Die bereits erwähnte Story war ja schon immer eine Stärke der Serie. Dazu kehren einige lieb gewonnene Elemente der PSone-Klassiker zurück. So gibt es jetzt wieder Kämpfe mit bis zu sechs Party-Mitgliedern, witzige Minigames und kurzweilige Echtzeitschlachten, die nach dem Stein-Papier-Schere-Prinzip ausgefochten werden. Die Duelle, in denen man durch die kecken Sprüche des Gegners dessen nächste Aktion erraten muss, werden durch ein knappes Zeitlimit sogar noch spannender inszeniert als zuvor. Während sich Hardcore-Fans also wieder auf ein „gutes altes“ *Suikoden* freuen und sich wenig an der mauen Präsentation stören, dürften Gelegenheitspieler mit diesem Rollenspiel wohl kaum warm werden. Sicherlich macht eine gute Präsentation alleine noch kein gutes Spiel,

vor allem muss das Gameplay stimmen. Aber wenn ebendieses Gameplay so nüchtern präsentiert wird, ist das auch kein guter Lösungsweg. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
spielt lieber das Original.

Vor kurzem habe ich wieder das erste *Suikoden* durchgespielt, was etwa 20 bis 25 Stunden gedauert hat. In dieser Zeit habe ich in Teil fünf gerade mal mein Schloss bekommen. Das spricht zwar einerseits für den Umfang dieses Titels, aber wenn der Weg dorthin so schleppend erzählt wird, vergeht mir persönlich einfach die Lust. Daher verstehe ich auch die Aufregung der Fans um diesen Titel nicht. Wenn mir das Gameplay von *Suikoden I* und *II* so gut gefällt, kann ich doch genauso gut diese Disks in meine PlayStation einlegen.



SUIKODEN V

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-
Termin: September 2006
Spieler: 1
Web: www.konami.de
Alternativen: *Suikoden IV*

- ☒ Original *Suikoden*-Gameplay
- ☒ Spannende Story
- ☒ Nüchterne Präsentation
- ☒ Sehr einfach

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 72% SOUND 80%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **71%**

Ein im Kern gutes Rollenspiel, aber wegen der mageren Präsentation nur Hardcore-Fans zu empfehlen.

» Im Kern ist *Suikoden V* ein sehr gutes Rollenspiel. «



TEAMGEIST Auch Teamattacks sind wieder möglich. Leider sehen sie recht unspektakulär aus. BILD: PLAYZONE



STRATEGISCH Die Strategie-Geplänkel sind simpel, lockern das Spiel aber angenehm auf. BILD: PLAYZONE



LANGATMIG Die Dialoge werden zum Großteil unnötig in die Länge gezogen. BILD: PLAYZONE



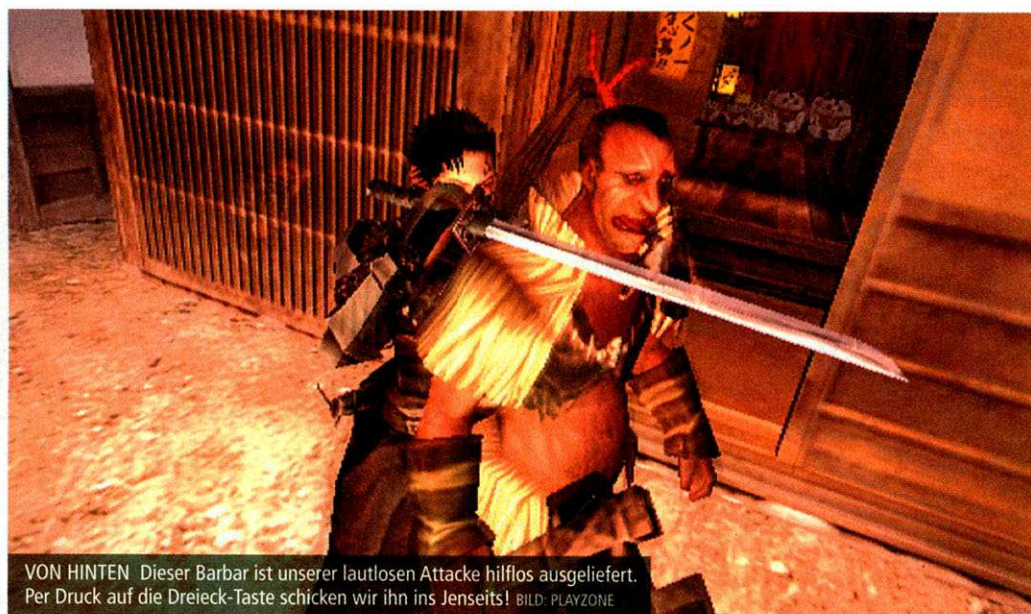
NAH UND FERN Keine der Kameraperspektiven ist wirklich optimal gelungen. BILD: PLAYZONE



OVERKILL Leider ist das Kampfsystem zu simpel und ungenau. BILD: PLAYZONE



ÜBERS DACH In den Missionen kommt richtig Atmosphäre auf. BILD: PLAYZONE



VON HINTEN Dieser Barbar ist unserer lautlosen Attacke hilflos ausgeliefert. Per Druck auf die Dreieck-Taste schicken wir ihn ins Jenseits! BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über 150 Waffen und Items
- Zahlreiche Aufträge von drei Herrschern
- Inklusive Leveleditor für eigene Missionen
- Stereo-Sound
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Für Einsteiger bis Fortgeschrittene
- Von den Machern von *Tenchu*



Shinobido: Weg des Ninja

Tenchu-Klon oder eigenständiges Ninja-Epos?

AUTOR: MARIUS WALLAT

Eines Morgens erwacht der letzte Asuka-Ninja Gou, genannt Krähe, aus einer tiefen Bewusstlosigkeit. Noch viel mehr als die höllischen Kopfschmerzen plagt ihn eine akute Amnesie, die sein Erinnerungsvermögen komplett lahm legt. Deshalb begibt er sich auf die Reise, um die magischen Steine der Erinnerung zu erlangen, die ihm Stück für Stück seine Vergangenheit offenbaren. Diese sind allerdings im Besitz von drei um die Vorherrschaft im feudalen Japan streitenden Herrschern. Krähe muss also Aufträge aller Parteien annehmen und ausführen, um Hinweise auf den Verbleib jener Steine zu erhalten. Somit steht er zwischen den Fronten, was für ihn einen wahren Balanceakt um die Gunst aller drei Clan-Bosse bedeutet. Je nachdem wie gut ihm die Herrscher gesinnt sind, genießt Krähe gewisse Vor- und Nachteile wie neues Equipment und Hilfe während der Missionen oder aber Anschläge auf seinen Unterschlupf, genauer gesagt seinen Garten. Der dient nicht nur als Trainingsfläche, sondern will auch vor Eindringlingen bewacht werden. Also müssen, wie

im optionsreichen Missions-Editor auch, Fallen und Hindernisse aufgebaut werden, um Diebstahl und Anschlägen vorzubeugen. Bei seinen nächtlichen Ausflügen auf feindliches Territorium bedient sich Krähe vieler typischer Ninja-Waffen und -Uten-silien: Ob Wurfstern, Enterhaken oder Betäubungskugeln – es gibt hunderte Möglichkeiten, die Gegner loszuwerden. So kann er auch entscheiden, ob er die jeweilige Diebstahl-, Auftragsmord-, Transport- oder Erkundungsmision eher unerkannt-schleichend angeht oder wie ein Berserker durch die Levels rennt.

Trotz des schönen, atmosphärischen Story-Modus und der unzähligen, knackigen Missionen schafft es *Shinobido* nur mit aller Mühe, der Belanglosigkeit zu entgehen. Durch die teils unglaublich hakelige Steuerung vergeht einem schnell die Lust am Schleichen und man zieht es vor, sich der recht stupide agierenden Gegner auf weniger subtile Weise zu entledigen. Zudem sieht das Spiel leider viel zu unspektakulär aus, um nachhaltig zu beeindrucken, und hätte in seiner technischen Form sicher auch schon vor drei Jahren erscheinen können. Wirklich schade drum! ■



MARIUS WALLAT

schleicht lieber woanders.

Irgendwie ist es richtig schade um die guten Ansätze, die *Shinobido* mitbringt. Nicht nur, dass der Titel technisch und grafisch dem Standard hinterherhinkt – auch die sonst netten Gameplay-Ideen wurden konsequent in den Sand gesetzt. Wieso bekommt der Titel dann fast ein „gut“? Nun, prinzipiell hat der *Weg des Ninja* fast alles, was ein Vertreter des Genres bieten muss, nur leider mit ein paar Macken zu viel.



SHINOBIDO: WEG DES NINJA

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Spike/Acquire
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	20. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.shinobido-game.com
Alternativen:	Tenchu: Wrath of Heaven

- ✓ Dynamisches Sympathiesystem
- ✓ Viele frei anwählbare Missionen
- ✓ Nerve Verwaltung des Gartens
- ✓ Steuerung stört den Spielfluss

WERTUNG STEUERUNG: 59% GRAFIK: 62% SOUND: 69%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

67%

Antiquierte Mischung aus Stealth- und Ninja-Action mit guten Ansätzen, aber schlampiger Umsetzung.

» Ob Wurfstern, Enterhaken oder Betäubungskugeln – es gibt hunderte Möglichkeiten, die Gegner loszuwerden. «



S1 S2

"Man siehst du fertig aus"
Al- le Fen- ster mit Gar- di- nen

WAHRE WORTE
„Mann, sehen die fertig aus ...!“
BILD: PLAYZONE

DIE TRACKLIST

2RAUMWOHNUNG - WIR TRAFEN UNS IN EINEM GARTEN
ANNETT LOUISAN - DAS GEFÜHL
AYMAN - MEIN STERN
BUDDY - AB IN DEN SÜDEN
CHRISTINA STÜRMER - IMMER AN EUCH GEGLAUBT
CLUESO - KEIN BOCK ZU GEHN
DIE FAMILIE - UND TSCHÜSS
DIE TOTEN HOSEN - ALLES AUS LIEBE
DIE TOTEN HOSEN - HIER KOMMT ALEX (LIVE)
ECHT - WEINST DU
FRANZISKA - SCHAU MIR INS GESICHT
GLASHAUS - HALTET DIE WELT AN
HALOGENPOETEN - LASS UNS DIE ERSTEN SEIN
HUND AM STRAND - JINGEN MÄDCHEN
ICH & ICH - DU ERINNERST MICH AN LIEBE
JULI - GEILE ZEIT
JULI - REGEN & MEER
LAITH AL DEEN - LEB DEN TAG
LUKA NEUSER - ZEIT FÜR HELDEN
OHRBOOTEN - AN ALLE LADIES
OLE SOUL - WAS KOSTET DIE WELT
REVOLVERHELD - FREUNDE BLEIBEN
ROSENSTOLZ - ICH BIN ICH (WIR SIND WIR)
SABAN, MAYA & COSMO KLEIN - DAS ALLES ÄNDERT NICHTS DARAN
SÖHNE MANNHEIMS - UND WENN EIN LIED
TOKIO HOTEL - DURCH DEN MONSUN
WIR SIND HELDEN - NUR EIN WORT
WIR SIND HELDEN - VON HIER AN BLIND
XAVIER NAIDOO - DIESER WEG
YVONNE CATTERFELD - SAG MIR, WAS MEINST DU

SingStar Deutsch Rock-Pop

Hurra, es darf wieder gesungen werden – diesmal aber nur auf deutsch!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Es ist kein halbes Jahr her, dass *SingStar Rocks!* mit einer gegenüber der UK-Version etwas entschärften Version – zumindest was den Begriff „Rock“ angeht – in Deutschland erschien. Anscheinend war der Ruf der Fans nach einer komplett deutschen Edition laut genug, denn ungefähr gleichzeitig mit dem vorerst in Großbritannien erscheinenden *SingStar Anthems*, das einen in die gute alte Disco-Zeit versetzt, betritt nun *SingStar Deutsch Rock-Pop* die PS2-Bühne, welches in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommt. „Irgendwie kommt mir das doch bekannt vor ...“, werden viele sagen – und

ja, *SingStar* ist tatsächlich immer noch *SingStar*! Die sechste Variante vergrößert die Bibliothek um 30 Lieder und lässt sie auf mittlerweile 180 Songs anschwellen. Nur blöd, dass jede Ausgabe erneut mit 30 Euro zu Buche schlägt. Dafür bekommt der Spieler aber zugegebenermaßen ein fast zeitlos gutes Konzept, das jedoch erste Abnutzungserscheinungen zeigt. Im Prinzip funktioniert das Spiel wie folgt: Der Spieler schnappt sich eines der – in der 60-Euro-Variante enthaltenen – Mikrofone und wählt einen Song oder ein Medley aus. Danach erscheint das dazugehörige Musikvideo auf dem Bildschirm, samt des mitzusingenden Textes und der Gesangslinien. Das Programm erkennt das Verhältnis der Töne zueinander und errechnet schließlich eine Punktzahl plus finaler Bewertung. Da es auf Dauer uninteressant ist, alleine zu singen, ist man gut beraten Freunde einzuladen und gemeinsam zu singen, denn hier entwickelt *SingStar* seine wirkliche Stärke. Es ist einfach super witzig, im Duett oder gegeneinander im Duell anzutreten oder sich per Eye-Toy auf dem eigenen Fernseher zum Affen zu machen. Alles in allem ist *SingStar* nach wie vor ein Top-Partytitel, der noch immer in jede Sammlung gehört. ■



MARIUS WALLAT

singt auf den richtig großen Bühnen.

Langsam werde ich ehrlich gesagt ein bisschen müde, im Wohnzimmer zu stehen und ins Mikro meiner PS2 zu singen. Vor allem die Tatsache, dass ich alle paar Monate 30 Euro für dasselbe Spiel mit ein paar neuen Songs bezahlen soll, stört mich gewaltig. Da warte ich lieber auf die PS3, die den ständigen Neuauflagen durch eine Download-Funktion ein Ende bereiten wird. Alle diejenigen, die aber immer noch voll im *SingStar*-Fieber sind, werden auch mit diesem Titel wieder ihren Spaß haben.

Fakten

- Sechste Ausgabe des Partyhits
- 30 Songs + 6 Medleys
- Stereo-Sound
- 4:3, 16:9, 50Hz, 60Hz
- Ausschließlich deutsche Songs
- Mit und ohne Mikrofone erhältlich



VIDEO AUF DVD



IMMER WITZIG Das Eye-Toy-Feature bringt Leben in die Bude! BILD: PLAYZONE

SINGSTAR DT. ROCK-POP

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,- / 60,-
Termin:	13. September 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.singstar.de
Alternativen:	Eine Band gründen

- ✓ Alle Mädels lieben SingStar!
- ✓ Teils mehrstimmige Gesangslinien
- ✓ Immer noch kein reiner Karaoke-Modus
- ✓ Keine Innovationen

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
82%	64%

Eine Sammlung deutscher Rock- und Pop-Tracks, die mal wieder zum Singen in den eigenen vier Wänden einlädt.



Fakten

- Über 30 lizenzierte Flugzeuge
- 18 Missionen
- 2-Spieler-Modus im Splitscreen
- Ausgefeilte Gegner-KI
- Epische Story



Ace Combat: The Belkan War

Mit modernen Kampffjets in die Luftschlachten eines fiktiven Konflikts

AUTOR: UWE HÖNIG

Bei *Ace Combat: The Belkan War* handelt es sich bereits um den sechsten Teil der actionorientierten Flugsimulator-Serie von Namco. Storytechnisch ist das Abenteuer vor der letzten erschienenen Episode *Ace Combat: Squadron Leader* angesiedelt und behandelt den Konflikt zweier verfeindeter Staaten, der mittels gefährlicher Kernwaffen zu einer ernsthaften Bedrohung ausarten könnte.

KÖNIG DER LÜFTE

Wer die *Ace Combat*-Reihe kennt, der wird sich auch beim neuesten Ableger sofort heimisch fühlen. Die Steuerung ist gewohnt präzise und nach wenigen Trainingsflügen sollten die wichtigsten Regeln für den Luftkampf verinnerlicht sein. Die ersten Missionen sind auch nicht weiter schwer, was sich im späteren Spielverlauf aber dramatisch ändert. Besonders auf einer der höheren Schwierigkeitsstufen ist der ganze Pilot in Ihnen gefordert. Nach dem ersten Drittel der insgesamt 18 Missionen werden die Aufträge deutlich komplexer und ständige Angriffe feindlicher Luft- und Bodeneinheiten sorgen für Nervenkitzel. Außerdem tauchen in regelmäßigen Abständen gegnerische Geschwader auf, die von so genannten

Ace-Piloten angeführt werden. Diese Jungs verstehen ihr Handwerk, weichen geschickt Raketen aus und klemmen sich bei der kleinsten Chance ans Heckleitwerk, um uns kräftig einzuheizen. Wer zu diesem Zeitpunkt noch nicht gelernt hat, wie man sich mit dem Gashebel und den Techniken des Ausmanövrierens aus solchen brenzlichen Situationen befreit, der hat schlichtweg verloren.

EINWANDFREIE TECHNIK

Die über 30 lizenzierten Kampfflugzeuge sind wunderschön modelliert und besitzen sogar charakteristische Flugeigenschaften. Für die Jets stehen darüber hinaus mehrere Spezialwaffen zur Verfügung, die allerdings mit dem sauer verdienten Geld aus erfolgreichen Einsätzen bezahlt werden müssen. Ihren Flügelmann dürfen Sie ebenfalls mit passenden Raketen für den jeweiligen Einsatz ausstatten. Ein simples Befehlssystem bringt eine Prise Taktik ins Spiel und der ständige Funkverkehr (in Englisch mit deutschen Untertiteln) sorgt für eine grandiose Atmosphäre. Die gelungene Umgebungsoptik wird durch diverse Wettereffekte aufgewertet und wie gewohnt läuft auch das neueste *Ace Combat* ultraflüssig ohne nervige Ruckel-einlagen. Fliegerasse dürfen also bedenkenlos zugreifen, auch wenn *Squadron*

Leader durch den größeren Umfang und etwas mehr Abwechslung eine bessere Wertung abstauben konnte. ■



UWE HÖNIG

fliegt ansonsten über die Autobahn.

Belkan War überzeugt mich, schafft es aber nicht, den ausgezeichneten Vorgänger zu überflügeln. Die einzigen Neuerungen sind der witzige Splitscreen-Modus für zwei Spieler und das so genannte Ace-Stil-Anzeigesystem. Leider ist nach 18 Missionen Schluss, weshalb Profis mit einem höheren Schwierigkeitsgrad starten sollten.



ACE COMBAT: T. B. W.

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Bandai Namco Games
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	20. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	<i>Ace Combat: Squadron Leader</i>

- ✓ Gelungene Optik
- ✓ Netter Splitscreen-Modus
- ✓ Gute Steuerung
- ✗ Geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 85% SOUND 83%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
83% 85%

Der neueste Teil der Serie bietet kurzweilige Kampfflug-Action mit etwas geringem Umfang.

FT DVD | DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | SPIELE | DVD | KINO

SPIELE | FILME | TECHNIK

nur 3,30 Euro

**2 FILME
AUF DVD
IM HEFT:
KOMPLETTVERSIONEN**



COP-THRILLER

NARC

Freigegeben
ab 16 Jahren
gemäß § 14
JuSchG
FSK

SCIENCE-FICTION
EPOCH
EFFEKTvoller MIX AUS
2001 UND STARGATE

+ KOMPLETTES PC-SPIEL

HOTEL-MANAGEMENT-SPIEL: SPIELSPASS WIE BEI „DIE SIMS“

VERGLEICHSTEST: NEUE POWER- LAPTOPS

13 Spiele- und Multimedia-Notebooks.
Vom kräftigen 3D-Power-Rechner bis zum
ultrakompakten und schicken Alleskönner.

FILME
SUPERMAN
RETURNS

kehr des Helden:
Kino-Vorschau
Musik, Serien: über
Neuheiten im Test

TECHNIK
RIESEN-TV

Im Test: 40"- und 42"-Fernseh-Riesen
 + Sound-Systeme
 + Loewe-Hightech-Wohnzimmer

MIT DVD

**ZWEI SPIELFILME:
NARC
EPOCH**

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
3,30 €**



Coco – Der neugierige Affe

Er mag noch so niedlich sein, doch er kann ganz schön nerven.

Coco – Der neugierige Affe ist das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm. In der Rolle des Schimpansen Coco müssen Sie dem Museumsführer Ted dabei helfen, einen Schatz zu finden. Dabei erleben Sie eine turbulente Reise aus dem Dschungel nach New York und wieder zurück. In dem absolut gewaltfreien Jump & Run gilt es, Bananen zu sammeln und verschiedene Minispiele zu bestehen. Dazu kommen jede Menge freischaltbarer Extras. Das Highlight ist ein Video des Coco-Synchronsprechers, das in der Redaktion für

einige Lacher sorgte. Weniger lustig ist jedoch das Gameplay, denn während der Großteil der Aufgaben kindgerecht und simpel ist, gibt es immer wieder frustrierend

schwere Abschnitte und viele Wiederholungen. Dazu kommt, dass der Doppelsprung nicht immer korrekt erkannt wird und nur mit dem richtigen Timing klappt. Schade, dass sich das liebevoll gemachte Spiel solche Schnitzer erlaubt. (sst)



TEST

COCO – DER NEUG. AFFE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Monkey Bar Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Herbst 2006
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Sly Raccoon 3

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 77% SOUND 74%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

67%

Das kindgerechte Abenteuer leidet an Frustrationspassagen und ist zu schnell durchgespielt.



SCHWUNGVOLL Auf waghalsigen Wegen sucht Coco den Ausgang. BILD: PLAYZONE



LUFTNUMMER Hier müssen die Ballons heil bleiben oder es geht abwärts. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Szenen aus dem Kinofilm
- Absolut gewaltfrei
- 5 Stunden Spielzeit
- Vier Minispiele



FEINDKONTAKT Solche Geschütze finden Sie im ganzen Spiel. BILD: PLAYZONE



TREFFER So nah kommen Ihnen die Gegner in der Regel nicht. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Drei Kampagnen, 18 Missionen
- Alle Kriegsparteien spielbar
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Nur Einspieler-Modus
- Bild 4:3, 50Hz

Panzer Elite Action

Panzerfahren statt Schäfchenzählen.

Einige Zeit nach der Xbox- und PC-Fassung erscheint nun die PS2-Version von *Panzer Elite Action*. Dort hat der Weltkriegs-Shooter jedoch seinen schwächsten Auftritt. So wird grafisch ein öder, ruckeliger Texturbrei serviert, von dem das Gameplay nur schwer abzulenken vermag. Denn alle 30 spielbaren Vehikel steuern sich ähnlich simpel. So gibt es eine sehr einfache Fahrzeugsteuerung und nur zwei Waffen: das MG und die Hauptkanone. Damit ballert man in nebeligen Levels feindliche Einheiten zu Dutzenden ab, wobei sich eher Routine als Spannung einstellt. Die häufigen Unterbrechungen durch die Autosave-Funktion inklusive schwarzem Bildschirm strapazieren die Geduld des Spielers. Ein wenig aufgelockert wird das Geschehen durch die Möglichkeit, Befehle an die eigenen Truppen zu geben und Luftschläge

zu ordern. Auch im Missionsdesign gibt es Lichtblicke, wenn man Flugzeuge abwehren oder Feinde in eine Falle locken muss. Hier wird das Potenzial des Titels zumindest angedeutet. Schade, dass man nicht mehr daraus gemacht hat. (sst)



TEST

PANZER ELITE ACTION

Genre:	Action
Hersteller:	JoWood
Entwickler:	Zootfly
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	4. Juli 2006
Spieler:	1
Web:	www.jowood.de
Alternativen:	Battle Engine Aquila

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 60% SOUND 68%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

58%

Leider kommt bei der öden Panzer-Ballerei nur selten Spielspaß und Spannung auf.



Madden NFL 07



Der Ball ist rund? Blödsinn, er ist eiförmig!

So schwer ist American Football doch gar nicht! Dank umfangreicher Tutorials und Hilfestellungen denkt man sich bei *Madden NFL* relativ schnell in den amerikanischen Nationalsport ein und bekommt im Gegenzug eine Simulation, die alle Facetten des Sports glaubwürdig vermittelt. Der „NFL Superstar“-Modus wurde in der 07er-Edition um einen „Hall of Fame“-Aspekt erweitert. Hier kriert man seinen eigenen Profi und spielt sich in die Ruhmehallen des American Footballs. Dabei kontrolliert man ausschließlich den eigenen Spieler und verhält sich gemäß der angestammten Position. Den Weg an die Spitze eben einem die Einfluss-Punkte. Je höher der Einfluss ist, desto mehr können Sie über die Mitspieler verfügen, temporär Statuswerte steigern und immer mehr Anweisungen auf dem Feld geben. Dies, die neue Defensiv-

Option, den Lead-Blocker gezielt steuern zu können, und der geniale Soundtrack mit Bands wie Atreyu, Underoath oder Rise Against, machen aus *Madden NFL 07* mal wieder einen Pflichttitel für sportbegeisterte PS2-Spieler. (mw)



TEST

MADDEN NFL 07

Genre:	American Football
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	24. August 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	ESPN NFL 2K5

WERTUNG

MULTIPLAYER
88%

SINGLEPLAYER
89%

Das beste Football-Spiel der Welt – erneut detailverbessert und einsteigerfreundlicher



WO IST DER BALL? Ausgeklügelte Spielzüge und Fakes machen American Football so spannend. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Alle NFL- und NFL-Europe-Teams
- Neuer Modus: „NFL Superstar: Hall of Fame“
- Dolby Pro Logic II
- 4:3, 16:9, 50 Hz

ZIELWASSER Der Quarterback passt den Ball per Knopfdruck zum jeweiligen Receiver. BILD: PLAYZONE



KÄSTEN Die Menüführung ist leider an fest, sehr verschachtelt. BILD: PLAYZONE



NICHT SCHLECHT Die 3D-Animationen gehen (KI-)technisch Ordnung. BILD: PLAYZONE

Let's Make a Soccer Team!

So machen wir lieber keinen Fußball-Verein!

Zusätzlich zur *Football Manager*-Serie bringt Sega nun auch das in Japan sehr erfolgreiche *Let's Make a Soccer Team!* nach Europa. Geboten werden je zwei Ligen aus sechs europäischen Ländern mit fast allen originalen Spielern – Originalteams finden Sie jedoch nur bei den Ligen aus Spanien, Italien und Holland. Doch anstatt Ihre Lieblingsmannschaft zu wählen und mit der realen Ausgangssituation ins Manager-Geschäft einzusteigen, zwingt Ihnen Sega einen abstrusen Story-Modus auf, in dem Sie einen neuen Verein aus der finanziellen Misere befreien müssen. Dies verläuft dank langer Ladezeiten, undurchdachter Menüführung und holpriger Präsentation mehr als träge. Die Spiele werden dabei wahlweise in 3D oder einer 2D-Variante wiedergegeben. Trotz guten Umfangs und ansprechender Optionen zur Verwaltung

des Umfelds will aufgrund zu vieler Schwächen und unzureichender Lokalisierung kaum Spielspaß aufkommen. (mw)

Fakten

- 12 Ligen aus 6 Ländern
- Lizenz aus der abgelauten Saison



TEST

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	25. August 2006
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Pro Evo Soccer Management

WERTUNG

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

49%

Träge und belanglose Manager-Simulation mit langweiliger, hanebüchener Story

BILD: SONY



Tekken: Dark Resurrection

Mit Wahnsinnsgrafik und gewohnt feiner Spielbarkeit zur neuen PSP-Beat-'em-Up-Referenz!

Fakten

- 34 Kämpfer
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis geeignet
- Für 2 Spieler online
- Acht Spielmodi
- Erweiterte Version von Tekken 5 für die PS2

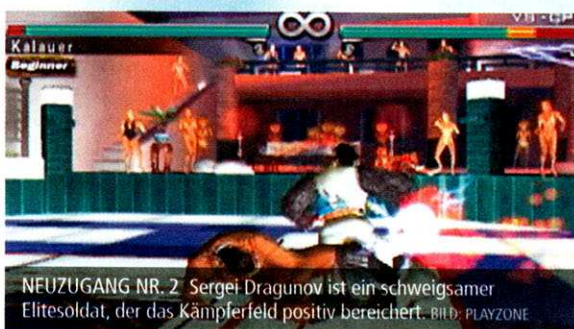
AUTOR: UDO CRNJAK

Mit *Tekken 5* haben die Beat-'em-Up-Spezialisten von Bandai Namco PS2-Besitzern bereits den besten Teil der bekannten Serie geliefert und natürlich erwarteten alle Fans für die angekündigte PSP-Version ebenfalls ein kleines Meisterwerk. Die im Vorfeld bekannt gegebenen Features ließen schon auf Großes hoffen und so stieg die Vorfreude in den letzten Wochen ins schier Unerträgliche. Nun ist es endlich so weit: Wir halten die Testversion der neuen Beat-'em-Up-Referenz für die PSP in unseren Händen.

SCHIER GRENZENLOSE MOTIVATION

Die Parallelen zwischen *Dark Resurrection* und *Tekken 5* sind allgegenwärtig und ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel.

Kein Wunder, denn der PSP-Prügler basiert auf dem letzten PS2-Teil der Serie und wurde mit zusätzlichen Modi und Kämpfern ordentlich aufgestockt – eine detaillierte Gegenüberstellung der Spielmodi finden Sie im Detailcheck auf Seite 72. Im Tekken-Dojo arbeiten Sie sich, ähnlich wie im Arcademodus von *Tekken 5*, mit einem Kämpfer vom blutigen



Anfänger bis zum ultimativen Tekken-Lord empor. Das übergeordnete Ziel ist also gleich geblieben, der Weg jedoch hat sich geändert. Wie es der Titel bereits andeutet, ist dieser Spielmodus in mehrere Dojos aufgeteilt, die es zu meistern gilt. Mit zunehmender Anzahl der Siege in den so genannten Liga-Matches klettern Sie sowohl in der Gesamtplatzierung als auch in Ihrem Rang nach oben. Schaffen Sie es schließlich bei einem Platzierungsturnier, den ersten Platz zu erringen, sind Sie bereit, den nächsten Dojo in Angriff zu nehmen. Der Tekken-Dojo-Modus bietet eine enorme Langzeitmotivation. Nicht nur die stetige Verbesserung der eigenen Fähigkeiten und des Ranges spielen hier eine große Rolle, im Tekken-Dojo schalten Sie auch sämtliche Gegenstände für die Charakteranpassung frei. Eingestreute Time-Attack-Events bringen zudem Abwechslung und einen zusätzlichen Motivationsschub mit sich.

VERBESSERT IN ALLEN BELANGEN

Der Trainingsmodus wurde in Teil 5 verständlicherweise auf die Standard-

Spaßige Intermezzi

Das Kampfsport-Leben ist hart. Da sollte man stets für genug Abwechslung und Entspannung sorgen. Zum Beispiel bei einer lockeren Runde Bowling. *Dark Resurrection* hat ein paar Minispiele zu bieten, die nicht nur Abwechslung ins Spiel bringen, sondern Sie auch mit ordentlich Zaster belohnen.

Tekken-Bowl

Wie der Name schon verrät, spielen Sie hier eine Partie Bowling und kassieren nach dem zehnten Durchgang eine Ihrer Leistung entsprechende Belohnung. Für zwischendurch auf jeden Fall geeignet und eine bequeme Art, Geld anzuhäufen.



Befehlsangriff

Dieser Modus weist eine starke Ähnlichkeit zum Trainingsmodus Befehlstraining auf. Sie müssen in kürzester Zeit mehrere angezeigte Combos auf den Bildschirm zaubern. Entsprechend ihrer Zeit werden Sie mit mehr oder weniger Geld belohnt.



Goldrausch

Hier rollt der Rubel und zwar ordentlich. Vermöbeln Sie in diesem speziellen Survivalmodus Ihre Gegner und Ihr Konto wächst schnell an. Allerdings machen Ihnen die Gegner schon auf der leichtesten Stufe das Goldgräberleben ordentlich schwer.



» Der Tekken-Dojo bietet eine enorme Langzeitmotivation. «



VIRTUELLER LAUFSTEG
Auch auf der PSP kann man die Kämpfer nach Belieben umgestalten.
BILD: PLAYZONE



GEWOHNT GENIAL Die Rendersequenzen sind auf der PSP eine Augenweide. BILD: PLAYZONE

features Freestyle-, Vs.-CPU- und Verteidigungs-Training reduziert, was prompt für Punktabzug in der Fachpresse und bei den Fans gesorgt hat. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler die Kritik zu Herzen genommen und mit einem Tutorial und dem Befehlstraining die leichte Zugänglichkeit für Neueinsteiger wiederhergestellt. Aber auch Profis haben nun wieder ein adäquates Werkzeug, um Combos weiter zu perfektionieren. Dank der sehr gut umgesetzten Spielbarkeit können Tekken-Veteranen auch auf der PSP ihre Gegner mit spektakulären

10-Hit-Combos eindecken. Leider sorgt gerade zu Beginn das steife Digikreuz der PSP für eine unnötig verlängerte Eingewöhnungszeit.

Abseits der konventionellen Duelle hat *Dark Resurrection* auch wieder etwas Neues zu bieten. Das eher billig wirkende Devil Within aus *Tekken 5* wurde durch drei neue Minispiele ersetzt, die einen deutlich höheren Unterhaltungswert besitzen. Den Multiplayer-Modus inklusive der unterschiedlichen Onlinemodi konnten wir leider bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht testen.

Dark Resurrection hat darüber hinaus mit Lili und Sergei Dragunov zwei Neulinge zu bieten, die eine sehr gute Figur machen und sich auch optimal ins Kampferfeld integrieren, ohne dabei wie eine billige Kopie eines anderen Charakters oder dessen Kampfstyles zu wirken. Natürlich dürfen Sie auch diese beiden Tekken-Frischlingen mit allen möglichen Utensilien und neuen Outfits ausstafieren. Allerdings müssen Sie für diese

Gegenstände hart arbeiten und sie durch zahlreiche Kämpfe erst freischalten. Die Bandbreite der modischen Accessoires reicht dabei von abgedreht über vollkommen lächerlich bis hin zu verdammt cool.

TECHNISCH BRILLANT

Die Technik von *Tekken Dark Resurrection* lässt sich mit einem einzigen Wort beschreiben: fantastisch! Die Charaktermodelle sind mit einer Fülle von liebevollen Details versehen und so geschmeidig animiert, dass man sich einfach nicht daran satt sehen kann. Gleiches gilt für die Kampfhintergründe, die vor allem in puncto Abwechslung einfach grandios sind. Das Beste ist jedoch, dass trotz der grafischen Superlative das Kampfgeschehen immer flüssig bleibt. Leider war es uns während der Testphase nicht möglich hochauflösende Bilder zu machen. Die Kampfgeräusche und Musikstücke tragen ebenfalls einen großen Teil zum genialen Beat-'em-Up-Erlebnis bei, das *Tekken Dark Resurrection* in jeder Hinsicht ist. ■

Detail-Check

Besitzt das PSP-Tekken genug Eigenständigkeit, um selbst *Tekken 5*-Besitzer zu einem erneuten Kauf animieren zu können? Die detaillierte Gegenüberstellung beantwortet diese Frage.



TEKKEN: DARK RESURRECTION (PSP)

UMFANG & GAMEPLAY ★★★★★

Spielmodi: Schnellkampf (Vs. CPU, Team-Kampf), Storykampf, Arcadekampf, Netzwerk (Kampf-Lobby, Game Sharing, Datenaustausch, Online), Tekken-Dojo, Angriff (Zeitangriff, Überleben, Goldtausch), Training (Freestyle, Vs. CPU, Verteidigung, Tutorial, Befehlstraining), Bonusspiele (Tekken-Bowl, Befehlsangriff)

Kämpfer: Insgesamt 34. Eddy Gordo, Mokujin, Armor King und die Neuzugänge Lili und Sergei Dragunov kamen hinzu.

Spielbarkeit: Ebenfalls überragend. Leider stört erneut das störrische PSP-Digikreuz. Dank des erweiterten Trainingsmodus ist der Einstieg auch für Neulinge wieder vorbildlich.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Für PSP-Verhältnisse einfach brilliant. Kämpfer-Gestaltung, -Animationen und Umgebungen befinden sich auf höchstem Niveau.

Sound: Auch die Handheld-Version bietet erstklassige Soundeffekte, Sprachsamples und einen treibenden Soundtrack. Besser geht's nicht.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Beide Versionen befinden sich technisch und spielerisch auf hohem Niveau. *Tekken 5*-Besitzer bekommen durch zusätzliche Spielmodi, Charaktere und Anpassungsgegenstände durchaus einen neuen Kaufanreiz.



TEKKEN 5 (PS2)

UMFANG & GAMEPLAY ★★★★★

Spielmodi: Storykampf, Arcadekampf, Zeitkampf, Vs.-Kampf (1 oder 2 Spieler), Team-Kampf (1 oder 2 Spieler), Überleben, Training (Freestyle, Vs. CPU, Verteidigung), Tekken: Devil Within, Arcade History (Starblade, Tekken Arcade Version, Tekken 2 Arcade Version, Tekken 3 Arcade Version)

Kämpfer: Tekken 5 hat insgesamt 29 Kämpfer, inklusive der Neuzugänge Asuka, Raven und Feng, zu bieten.

Spielbarkeit: Bandai-Namco-typisch auf sehr hohem Niveau. Allerdings dürfte Neulingen der Einstieg aufgrund des gekürzten Trainingsmodus etwas schwerer fallen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Neben *Soul Calibur III* der schönste PS2-Prügler. Detaillierte Charaktermodelle, tolle Animationen und umwerfende Kampfarenen.

Sound: Basslastige Kampfeffekte und abwechslungsreiche Musikstücke bilden die perfekte Beat-'em-Up-Begleitung.

GESAMTWERTUNG
★★★★★



UDO CRNJAK

Ist der Combo-Gott.

Wenn man *Tekken: Dark Resurrection* zum ersten Mal in Aktion sieht, hält man es zunächst kaum für möglich, dass dieses Spektakel auf der PSP läuft. Dieser grafische Superlativ zieht sich einfach durch jeden Bereich des Spiels, egal ob Charaktere, Lichteffekte oder Hintergründe. Was Bandai Namcos PSP-Tekken gänzlich zu einem Pflichttitel für Beat-'em-Up-Fans macht, ist die phänomenale Langzeitmotivation. Zusammen mit der wohlklingenden Multiplayer-Ausstattung ist *Tekken: Dark Resurrection* die absolute Beat-'em-Up-Offenbarung. Einziger Wermutstropfen ist das störrische Digikreuz der PSP, das viele Combos und spektakuläre Moves zur Geduldprobe degradiert. Dieses Problem ist aber kein wirklicher Grund, sich dieses Meisterwerk durch die Lippen gehen zu lassen.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. € 50,-
Termin: 6. September 2006
Spieler: 1-2 (online)
Web: www.namco.com
Alternativen: Street Fighter Alpha 3 Max

- ✓ Umwerfende Charaktermodelle
- ✓ Großer Umfang
- ✓ Fesselnder Arcade- und Tekken-Dojo-Modus
- ✓ Enorme Langzeitmotivation

WERTUNG 82% 91% 88%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 90%

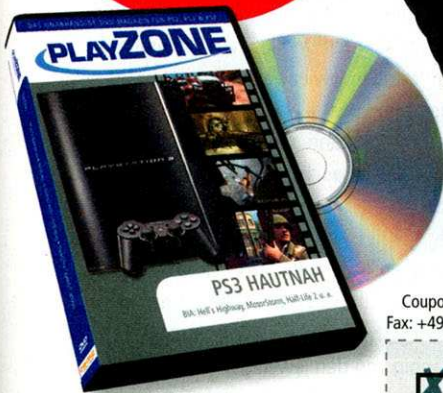
Endlich haben auch Beat-'em-Up-Hardliner einen Kaufgrund für die PSP. Ein absoluter Pflichtkauf.

Glänzendes Abo-Angebot!

6 Ausgaben von
PLAYZONE mit DVD
plus ein cooles
Crystal Pad nach
Wahl für nur

28,80 Euro!

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



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



für 28,80 Euro

Features: Transparentes Design mit blau oder rot glühender Beleuchtung | Dual Vibration | zwei analoge Ministicks mit Tastenfunktion | vier analoge Feuertasten | vier analoge Schultertasten | acht-Wege-Steuerkreuz

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

☒ **JA, bitte senden Sie mir 6 Ausgaben von
PLAYZONE mit DVD im Abo!**

(€ 28,80/6 Ausg. (= 4,80/Ausg.); Ausland € 34,80/6 Ausg.; Österreich € 32,40/6 Ausg.)

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 Hefes 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 Gratis-Prämie:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Crystal Pad – Red Glow (Prämien-Nr.: 003057)
☐ Crystal Pad – Blue Glow (Prämien-Nr.: 003058)

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)



MODDING Die Werkstatt bietet viele Möglichkeiten zur Gestaltung der Autos. BILD: PLAYZONE



DU POSER Einige Crew-Bosse zollen Respekt für besonders extravagante Manöver. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Juiced für PS2 erschien im Juni 2005.
- Zwei zusätzliche Stadtteile
- Über 100 Strecken (vorwärts + rückwärts)
- Sieben neue Autos, insgesamt 59 Vehikel
- Neue Multiplayer-Modi für bis zu 6 Spieler
- Für Fortgeschrittene und Profis



HALBES DUTZEND Im Multiplayer-Modus treten maximal sechs Piloten gegeneinander an. BILD: PLAYZONE

Juiced Eliminator

Furiose Rennen um Respekt und getunte Karren im PSP-Format!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Vor etwas mehr als einem Jahr erschien THQs Action-Rennspiel *Juiced* für die PS2 und platzierte sich dank einiger frischer Ideen und eines simulationslastigeren Gameplays als die Konkurrenz in der Spitzengruppe der Street-Racer. Zwar konnten die Platzhirsche *Midnight Club 3* und *Need for Speed: Underground 2* nicht vollends von der Pole-Position verdrängt werden. Die Entwickler von *Juiced Games* waren aber dennoch in der Lage, mit ihrem Projekt Akzente im Genre zu setzen. *Juiced Eliminator* für die PSP versucht dies nun auch auf der PSP fortzuführen und schlägt somit die Brücke zwischen Rennsimulationen wie *DTM Race Driver 2* und Fun-Racern der Marke *Street Riders*.

DIE STRASSEN VON ANGEL CITY

Im direkten Vergleich zur PS2-Version hat sich beim PSP-*Juiced* nicht viel geändert. Noch immer heizen Sie quer durch das um zwei Stadtteile angewachsene, fiktive Angel City und machen sowohl tagsüber als auch in der Nacht die Straßen unsicher. In den Disziplinen Rundkurs-, K.-o.- und Speed-Rennen sowie in speziellen Crew- und Angeber-Heraus-

forderungen erfahren Sie sich Geld, Autos und natürlich den Respekt der acht lokalen Racing-Crews. Diese haben jeweils einen Anführer und legen den Fokus ihrer Aufmerksamkeit auf unterschiedliche Variablen. Die hübsche Caitlyn zum Beispiel fährt besonders auf einen üppigen Fuhrpark ab, während Tyler sich gerne in direkten Duellen austobt, in denen man das Auto des Konkurrenten gewinnen kann. Je mehr Respekt Sie gesammelt haben, desto mehr Privilegien räumen Ihnen die Crew-Leader ein. So dürfen Sie zunächst bei Rennen nur zuschauen, später selbst mitfahren und letztendlich eigene Herausforderungen im fremden Revier austragen. Doch ob Sie selbst antreten oder dem Spektakel nur als Zuschauer beiwohnen – gewettet werden kann immer. Aber Vorsicht: Mit steigendem Wetteinsatz wächst auch der Ehrgeiz Ihrer Widersacher und es kann passieren, dass ansonsten eher faire Fahrer zu echten Pisten-Rowdies werden. Überhaupt spielt die Simulation „echten“ Fahrverhaltens bei *Juiced* eine besondere Rolle. Ein künstliches Fahrer-Stress-Simulationssystem, das so genannte „DISTRESS-System“, simuliert die Anspannung der CPU-Fahrer und verursacht – abhängig von den jeweiligen Talent- und Verfassungswerten – Aussetzer und teils kapitale Fahrfehler. Einerseits sorgt dieses Feature mitunter für kurzfristige Adrenalinschübe in hart umkämpften Rennen, andererseits lassen sich die Gegner – ist das Muster einmal verinnerlicht – viel zu leicht zu solchen Fahrfehlern hinreißen, sodass die Stresssimulation nicht immer glaubwürdig wirkt, zumal manche Reaktionen alles andere als nachvollziehbar sind.

EINE STEILE KARRIERE!?

Schneiden Sie erfolgreich bei den im virtuellen Kalender anwählbaren Herausforderungen ab, so wächst selbstverständlich Ihr virtuelles Konto. Vom verdienten Geld kaufen Sie sich neue, leistungsfähigere Karren oder stattdessen der Werkstatt Ihres Vertrauens einen Besuch ab. Hier können Sie nicht nur, was die Optik betrifft, einiges an Ihrem Auto modifizieren, auch an der eigentlichen Leistung kann und sollte geschraubt werden, will man sich in den Herausforderungen behaupten. Also schnell

» Juiced schlägt die Brücke zwischen Rennsimulation und Fun-Racer. «



TEMPORÄUSCH In den Speed-Challenges funktioniert die Schaltung ausschließlich manuell – da ist Feingefühl gefragt.
BILD: PLAYZONE



RUND UM DIE UHR In Angel City sind Sie morgens, mittags, abends und auch nachts unterwegs. BILD: PLAYZONE



SPEED Sinkt die Geschwindigkeit in dieser Herausforderung unter das Limit, ist das Rennen für Sie gelaufen. BILD: PLAYZONE



ROAD RAGE In den heißen Rennen geht es ganz schön ruppig zur Sache! BILD: PLAYZONE



MARIUS WALLAT

veranstaltet illegale Straßenrennen.

Juiced Eliminator zeichnet sich durch exakt die selben Elemente aus wie die PS2-Version und schließt geschickt die Lücke zwischen fordernder Rennsimulation und stylischem Arcade-Racer. Trotzdem wollte bei mir nicht die gleiche Begeisterung aufkommen wie bei der Heimkonsolen-Variante. Dies mag zum einen an der grafisch schwachen Umsetzung liegen, zum anderen aber auch am Gefühl, bereits alles zu kennen. Einfach die Crew-Leader auszutauschen und einen neuen Modus aufzusetzen, ist mir einfach nicht genug.



JUICED ELIMINATOR

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Juice Games
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	21. Juli 2006
Spieler:	1-6
Web:	www.juiced-games.de
Alternativen:	NFS: Most Wanted 5-1-0

- ☒ Umfangreiche Spielmodi
- ☒ Individuelles Fahrverhalten der Boliden
- ☒ Karge Umgebungsoptik
- ☒ Karriere läuft schleppend an

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 69% SOUND 78%

MULTIPLAYER 79% **SINGLEPLAYER 76%**

Gute und anspruchsvolle Rennsimulation ohne entscheidende Neuerungen und den nötigen Feinschliff

das neueste Tuning-Update installiert und ab ins nächste Rennen! Leider dauert es eine ganze Weile, bis Sie in der Karriere Fuß gefasst haben und auf eine anständige Autosammlung blicken können. Ist der etwas träge Einstieg aber vollbracht, entfaltet sich ein schöner Karrieremodus, der etwas zu sehr auf dem Konzept des gegenseitigen Respekts aufbaut. Wer etwas Abwechslung braucht, versucht sich im Arcade-Modus, der elf unterschiedliche Rennserien für den geneigten Spieler bereithält, die auch erfahrene Spieler auf hohem Niveau fordern und erst mit der Zeit freigeschaltet werden. Der neue Karriere-Herausforderung-Modus ist ein netter Zusatz, der den ohnehin großen

Umfang von *Juiced Eliminator* weiter erhöht. Acht Mini-Karrieren stehen hier auf dem Plan, in denen bestimmte Vorgaben (z. B. 15 K.-o.-Rennen gewinnen) umgesetzt werden müssen.

Leider kann die technische Seite nicht mit der guten Präsentation mithalten. Zwar läuft der Titel konstant flüssig und ruckelfrei, dafür wirken die Strecken steril und leblos und die Texturen und Effekte sind eher unspektakulär, was der Atmosphäre schadet. Zudem plagen besonders im Multiplayer-Modus, in dem Sie über WLAN gegen andere Crews antreten und sogar deren Autos gewinnen können, lange Ladezeiten den rennspielverrückten Handheld-Zocker. ■

RUSHHOUR Bei 22 Fahrzeugen, die gleichzeitig auf der Strecke unterwegs sind, wird's häufig etwas eng. BILD: PLAYZONE



AGGRO Ihre Gegner kennen oft nur die Ideallinie und haben keine Skrupel, Sie davon abzuordnen. BILD: PLAYZONE



HILFLOS! Ohne die zuschaltbaren Fahrhilfen versenken Anfänger ihren Flitzer schnell im Kies. BILD: PLAYZONE



REPLAY Die Wiederholungen sind wie auf der PS2 sehr ansehnlich in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Alle Teams und Strecken der aktuellen Saison
- Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten
- Nur für Solo-Racer
- Ordentlicher Umfang
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Formel Eins 2006

Konsequent verbessert, aber leider zu viel versprochen

AUTOR: THOMAS EDER

Monatelang hat Sony PSP-Besitzer mit der Ankündigung eines Online-Modus heiß auf das neue *Formel Eins* gemacht. Es sollte sogar möglich sein, mit dem Handheld via WLAN gegen PS2-Spieler anzutreten. Nachdem wir in der letzten Ausgabe vergeblich auf eine testbare UMD des Spiels gewartet haben, erreichte uns nur wenige Tage nach Redaktionsschluss eine Testversion, in der ein Mehrspielermodus im Hauptmenü zwar vorhanden, aber nicht anwählbar war. So langsam beschlich uns das düstere Gefühl, dass Sony den *Formel Eins*-Fans in puncto Online-Tauglichkeit etwas zu viel versprochen hat, was die mittlerweile erhältliche Verkaufsversion des Spiels bestätigte. Doch es kommt noch dicker: Nicht nur auf einen Online-Modus, sondern auch auf Mehrspieler-Rennen jeglicher Art hat man verzichtet. Ein ähnliches Schicksal widerfuhr auch der PS2-Fassung des Spiels – hier wurde der in unserer Testversion noch enthaltene Online-Modus auf den letzten Drücker wieder entfernt. Als Konsequenz haben

wir die Mehrspielerwertung der PS2-Version auf 75 % herabgesetzt!

TROSTPFLASTER?

Inhaltlich hat das neue *Formel Eins* für die PSP – abgesehen vom fehlenden Mehrspielermodus – mehr zu bieten als der Vorgänger. Neben den aktualisierten Daten der laufenden Saison dürfen sich Freunde des schnellen Sports auf stark erweiterte Einstellungsmöglichkeiten sowohl bei den Spieloptionen als auch beim Fahrzeugsetup im Vergleich zum letzten *Formel Eins* freuen. Auch grafisch und bei der Steuerung hat sich etwas getan – insgesamt ähnelt das Spiel dem PS2-Pendant viel stärker als der Handheld-Vorgänger.

Wenn der Spieler schon auf Rennen gegen andere Spieler verzichten muss, kann er sich zumindest auf umfangreiche Einzelspielermodi freuen. Ob man nur eine flotte Runde drehen, Bestzeiten knacken, eine komplette Saison oder gar eine ganze Karriere spielen will – an Solomodi mangelt es dem Spiel wahrlich nicht. Insgesamt hat man mit *Formel Eins 2006* ein gutes Spiel, das auch alleine Spaß macht und auf Dauer motivieren kann. ■



THOMAS EDER
ist enttäuscht.

Zu meinem Entsetzen musste ich feststellen, dass auf dem Handheld nicht nur wie auf der PS2 der Online-, sondern auch der komplette Mehrspielermodus gestrichen wurde. Darüber werden die zahlreichen Fans der *Formel Eins*-Reihe enttäuscht sein, auch wenn es sich ansonsten um ein gutes Spiel handelt.

FORMEL EINS 2006

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio Liverpool
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	26. Juli 2006
Spieler:	1
Web:	www.playstation-f1.com
Alternativen:	DTM Race Driver 2

- ✓ Mehr Einstellungsmöglichkeiten
- ✓ Großer Umfang
- ✓ Einsteigerfreundlich
- ✗ Kein Mehrspielermodus

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 81% SOUND 78%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

78%

Trotz fehlendem Mehrspielermodus sollten Rennspiel-freunde und *Formel-1*-Fans einen Blick riskieren.

» Auf einen Online- sowie Mehrspielermodus wurde verzichtet. «



Gradius Collection

Im Prinzip sind alle Gradius-Spiele gleich: fesselnd, fordernd und ultraschwer!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Sie ist ein Klassiker, die *Gradius*-Serie – und, was horizontal scrollende Shooter angeht, in einem Atemzug mit Genre-Größen wie *R-Type*, *Thunderforce* und *Darius* zu nennen. Umso erfreulicher, dass Konami jetzt die fünf wichtigsten Teile der Reihe auf eine UMD packt und Retro-Gaming-Fans anbietet. Zwar ist die *Gradius Collection* nicht so opulent ausgestattet, wie man es von anderen Sammlungen, etwa der *Capcom Classics Collection*, kennt, dennoch bekommen Shooter-Freaks mit *Gradius 1-4* und dem erstmalig in Europa veröffentlichten *Gradius Gaiden* jede Menge Action-Futter für ihr Handheld.

BALLERN, BALLERN, BALLERN

Damit ungeübte Spieler nicht unmittelbar nach den ersten Sekunden den Game-Over-Screen zu sehen bekommen, können im Optionen-Menü der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Leben geändert werden, mit denen man die Reise durch das Weltall antritt. Um das unaufhaltsam nach rechts fliegende Raumschiff nicht ganz so wehrlos den fantasievollen (End)Gegnern und dem teilweise unglaublich dichten Kugel- und Laserhagel auszusetzen, gibt es das *Gradius*-typische Upgrade-System. Dieses zieht sich durch die gesamte Serie, wurde immer weiter verfeinert und funktioniert denkbar einfach. Einige Gegner hinterlassen nämlich nach dem Abschuss orangefarbene Orbs. Je mehr Sie davon gesammelt haben, desto bessere Upgrades können Sie aktivieren. Dies funktioniert wahlweise automatisch oder manuell per Knopfdruck. Während die Reihenfolge in *Gradius 1-4* festgelegt ist (z. B. Speedup = 1 Orb, Laser = 4, Shield = 5), kann sie in *Gaiden* zu Beginn frei gewählt werden, was neben dem am besten ausbalancierten Gameplay der größte Pluspunkt dieses Teils der Reihe ist. Außerdem stehen in den späteren Teilen immer mehr Gleiter mit je unterschiedlichen Ausprägungen der einzelnen Upgrades zur Verfügung. Für Fans des Genres und all diejenigen, die auf knackige Oldschool-Action stehen, eine klare Empfehlung! ■

Fakten

- Enthält fast alle Gradius-Teile
- Plus vier Videos aus den PSone-/PS2-Versionen und komplettem Soundtrack (113 Songs)
- 4:3, 16:9

» Für Fans des Genres und alle, die auf knackige Oldschool-Action stehen, eine klare Empfehlung! «



MARIUS WALLAT

wird zum Ballermann.

Eigentlich hatte ich mit Vertikal- und Horizontal-Shootern nicht viel am Hut – bis jetzt! Die Reise durch das *Gradius*-Universum entpuppte sich zu meiner Überraschung als durchaus lohnenswerter (und superschwerer) Trip zurück zu den Urvätern des Action-Genres. Zwar hat die Serie ihre Schwächen, dennoch kann vor allem *Gradius Gaiden* – trotz der offensichtlichen technischen Unterforderung der PSP – längerfristig motivieren. Oldschool!

GRADIUS COLLECTION

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	15. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Capcom Classics Coll. Remixed

- ✓ Nahezu komplette Kollektion
- ✓ Ausgesprochen fordernd
- ✓ Zweiter Teil zu frustig
- ✓ Technisch nicht zeitgemäß

WERTUNG 72% 52% 48%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 76%

Fast vollständige Sammlung des bockschweren Shooters, der durch *Gaiden* zu richtiger Hochform aufläuft.



GRADIUS 1 Das Upgrade-System steckt noch in den Kinderschuhen. BILD: PLAYZONE



GRADIUS 2 Mit Abstand der unfairste Teil der Serie! BILD: PLAYZONE



GRADIUS 3 Die grafischen Fortschritte halten sich in Grenzen. BILD: PLAYZONE



GRADIUS GAIDEN Optisch und spielerisch klar das beste Gradius! BILD: PLAYZONE



PREMIERE In Teil vier stehen zu ersten Mal sechs verschiedene Flieger zur Auswahl. BILD: PLAYZONE



ICH HABE DIE MACHT! Einmal die Gitaroo geschnappt, wird U-1 zum Gitaroo Man! BILD: PLAYZONE



DUETT Im Multiplayer treten Sie gegeneinander, oder gemeinsam gegen die CPU an. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Umsetzung von „Gitaroo Man“ (PS2, 2002)
- 10 Levels
- Ca. 4 Stunden Spielzeit
- Mehrspieler-Modi: Duell und Duett
- Drei Schwierigkeitsgrade: Easy, Normal, Master
- Für Einsteiger bis Profis

Gitaroo Man Lives!

Wir haben's gewusst: Rock'n'Roll rettet die Welt!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Oh Schreck! Ultrabösewicht Zowey will mithilfe der so genannten Gitaroo die ganze Welt unterjochen! Der einzige, der ihn daran hindern kann ist der Teenager U-1, seines Zeichens rechtmäßiger Inhaber der letzten dieser magischen Power-Waffen. Zu seinem Unglück wird er ständig von seinem sprechenden Hund Puma dazu gedrängt, seiner Erb-Aufgabe nachzugehen und Zowey-Schergen in die Schranken zu weisen. Immer wenn Gefahr droht, wirft ihm der kleine Kläffer die Gitaroo zu, wonach er sich im Stile eines He-Mans in einen Gitarre spielenden Superhelden verwandelt. Ihre Aufgabe ist es, das folgende musikalische Duell gegen den jeweiligen Widersacher erfolgreich zu gestalten. Dies funktioniert auf zwei Arten. Zum einen muss die auf dem Screen angezeigte Linie mit dem Ana-

logstick nachvollzogen werden, wobei man zum richtigen Zeitpunkt und stets im Rhythmus einen der Knöpfe drücken und halten muss. Zum anderen fliegen von Zeit zu Zeit aus allen Himmelsrichtungen die Tastensymbole der PSP ins Bild. Treffen sie auf die Mitte, sollte der jeweilige Knopf gedrückt werden, denn sonst droht Energieverlust.

Jedes Duell durchläuft mehrere Phasen. In der Charge-Phase gilt es, U-1s/Gitaroo Mans Energie auf das Maximum zu bringen oder zu regenerieren. In der Battle-Phase wiederum, wird das Energieniveau des Gegners geschädigt und das eigene verteidigt. Im großen Finale letztlich wird der Feind besiegt und Sie kommen einen Level weiter. Die Duell sind dabei mindestens genauso abgefahren wie das Charakterdesign und die Musik. Jeder Kampf wird mit einer Art interaktivem Video hinterlegt, das genauso auf Ihre Spielweise reagiert wie die einzelnen Songs. Der herausfordernde Story-Mode, der geniale Humor und der gelungene Mehrspieler-Modus machen aus *Gitaroo Man Lives!* einen Pflichtkauf für gitarren-begeisterte Geschicklichkeits-Fans. ■



MARIUS WALLAT
wird zum Gitarrengott.

Der mit Abstand coolste Superheld der Welt heißt Gitaroo Man! Die PSP-Version hat mich dermaßen fasziniert, dass ich zurzeit nichts anderes tue, als die fränkische Regenperiode mit diesem, im Master-Level richtig schweren Geschicklichkeitsspiel zu überbrücken. Ein echter Geheimtipp!

GITAROO MAN LIVES!

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Koei
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Space Channel 5 Pt. 2 (PS2)

- ✓ Simple aber geniales Spielprinzip
- ✓ Witzige Story, abgefahrenen Charaktere
- ✓ Tolle Kompositionen
- ✓ Auf „Easy“ viel zu schnell durchgespielt

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	84%	76%	90%
MULTIPLAYER			
84%			
SINGLEPLAYER			
85%			

Faszinierender Mix aus Musik und Geschicklichkeit mit vielen witzigen Ideen und tonnenweise Charme.



OUT OF SPACE Diese Stage wartet mit einer Art psychedelischen Raggas auf – spaceige Sounds inklusive. BILD: PLAYZONE



KONZENTRATION In den Kämpfen ist Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit gefragt! BILD: PLAYZONE



GEKONNT IST GEKONNT Hoch hinaus mit dem Doppelsprung! BILD: PLAYZONE



Ultimate Ghosts'n Goblins

Fit im Alter: Capcoms rüstiger Ritter feiert ein triumphales Comeback.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Wer erst mit der PlayStation zum Videospiele-King wurde, wird bei einem mutigen Ritter, der mangels Rüstung manchmal auch nur mit Unterhosen bekleidet gegen Untote kämpft, wohl zuerst an den jungen Maximo denken. Doch bei *Ultimate Ghosts'n Goblins* ist es das Original namens Arthur, das in die Schlacht zieht. Diese Rückbesinnung unterstreicht den spielerischen Schritt zurück zu den Wurzeln: Wo Maximo auf der PS2 durch 3D-Levels sprang, steuern Sie Arthur durch klassisch zweidimensionale Landschaften. Das heißt aber nicht, dass das Spiel technisch rückständig wäre – alle Objekte sind fein animiert und bestehen aus Polygonen, was immer wieder durch wechselnde Perspektiven herausgestellt wird. Dass das Spiel trotzdem an den Detailreichtum und Charme der liebevoll gezeichneten Vorgänger heranreicht,

spricht für die Fähigkeiten der Capcom-Designer und die Grafikpower der PSP.

ALTMODISCH? JA! VERALTET? NEIN!

Wie in der Serie üblich stehen Arthur allerlei Wurfaffen zur Verfügung, um sich die fantasievoll designten Monster vom Leib zu halten. Manche Waffen (zum Beispiel die Wurfbomben) sind allerdings weniger praktisch als andere, sodass Vorsicht beim Aufsammeln angesagt ist. Ebenfalls nicht fehlen darf der berühmte berückte Doppelsprung, mit dem Arthur besonders weite Abgründe überquert. Neu sind diverse Power-ups, die Sie ganz nach Belieben ausrüsten können. Besonders wichtig ist ein Schild, das Arthur kurzfristiges Fliegen ermöglicht. Wie so oft in der Serie zwingt Sie Capcom nämlich zum zweimaligen Durchspielen des Titels, um die wirkliche Endsequenz zu sehen – und erst schwebenderweise lassen sich all die Ringe einsammeln,

die das allerletzte Tor öffnen. Wer den hammerharten Schwierigkeitsgrad der Vorgänger gehasst hast, kann übrigens aufatmen: Wenn Sie es nicht gerade auf „Ultimate“ probieren, kriegen Sie diesmal Instant-Wiederbelebung am Ort des Ablebens und faire Rücksetzpunkte nach Abstürzen spendiert. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

macht vor Freude einen Doppelsprung.

Dass ich das noch erleben darf! Eine echte Videospiele-Legende kehrt zurück und präsentiert sich nicht nur erstaunlich zeitgemäß, sondern insgesamt sogar besser denn je! 3D-Hüpfen schön und gut, aber so ein Spielerlebnis bietet nur der klassische 2D-Spielablauf, der hier in ein modernes Grafikgewand gesteckt wurde.

ULT. GHOSTS'N GOBLINS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 49,99
Termin:	8. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	LocoRoco, Daxter

- ✓ Klassischer Spielablauf
- ✓ Zeitgemäß inszeniert
- ✓ Fair justierbarer Schwierigkeitsgrad
- ✓ Zweimaliges Durchspielen ist Pflicht

WERTUNG 86% 83% 81%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 86%

Erfolgreich modernisierte Fortsetzung eines der ganz großen Klassiker. Nicht nur für Nostalgiker!



GEFUNDEN! Beim zweiten Anlauf hilft der Schweb-Schild bei der Ringesuche. BILD: PLAYZONE



NASSE ABWECHSLUNG Heiße Speedboat-Verfolgungsjagden sind in Miami alltäglich. BILD: PLAYZONE



NERVENSPIEL Beim Verhandeln mit Drogenbaronen brauchen Sie Fingerspitzengefühl. BILD: PLAYZONE



DUBIOSE WIRTSCHAFTSSIMULATION Als Undercover-Cop dealen Sie auch mit harten Drogen. BILD: PLAYZONE



BALLERORGIE In den Action-Sequenzen geht es ganz schön zur Sache. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 10+ Stunden Spielzeit
- Inspiriert vom aktuellen Kinofilm
- Koop-Multiplayer über WLAN

Miami Vice: The Game

Die kultigen Undercover-Cops Crockett und Tubbs sind zurück!



AUTOR: WOLFGANG FISCHER

Vor etwas mehr als 20 Jahren feierte die Krimiserie *Miami Vice* ihr Fernsehdebüt, nun kehrt der TV-Kult als Kino-Blockbuster zurück – und wie es sich für ein solches Thema gehört, bringt Vivendi als Lizenzinhaber dazu auch gleich noch ein Spiel heraus. Der PSP-exklusive Titel wirkt auf den ersten Blick wie ein simpler Action-Titel, entpuppt sich aber schon bald als guter Genre-Mix mit abwechslungsreichem Gameplay, wobei die Shooter-Passagen den Löwenanteil des Spiels ausmachen. Als Undercover-Polizist ballern Sie sich in Third-Person-Perspektive durch relativ kurze, übersichtliche Levels, in denen es viel zu erledigen und einzusammeln gibt. Große Bedeutung kommt dabei der taktischen Nutzung von Deckungsmöglichkeiten zu, da die Feinde zahlenmäßig und

waffentechnisch zumeist überlegen sind. Für Abwechslung sorgen Motorboot-Sequenzen (in denen selbstverständlich auch geballert wird!) und diverse Minispielen. Hier dürfen Sie Flash-Rams für Infos und Waffen-Upgrades hacken, mit Drogen dealen, um Geld zu bekommen, und harte Verhandlungen mit Drogenbaronen führen, um sich einen Ruf in der Drogenszene zu erwerben. Alles in allem nicht wirklich innovativ, aber spielerisch überraschend kurzweilig und zumindest anfangs recht motivierend. Was Grafik und Technik angeht, zwingen die Entwickler die PSP zwar nicht unbedingt zu Höchstleistungen, die Actionsequenzen laufen aber recht flüssig ab und werden zudem stimmig präsentiert – mit atmosphärischer Musikantermalung und gelungener Sprachausgabe. Lediglich die übertriebenen Sterbeanimationen der Feinde, die schwache KI der Gegner und die etwas hakelige Steuerung fallen negativ auf. Leider konnten wir den im Spiel enthaltenen Koop-Multiplayer-Modus nicht testen, da uns zum Test lediglich eine einzige UMD zur Verfügung stand. ■



WOLFGANG FISCHER

watet durch den Drogensumpf.

Miami Vice gewinnt keinen Innovationspreis, hat mich aber dennoch – vor allem in den ersten Stunden – gefesselt, da ständig neue Gameplay-Elemente hinzukommen. Hat man dann alle Facetten des Spiels erlebt, sorgen die ständigen Wiederholungen kaum noch für ausreichend Motivation, den Action-Titel durchzuspielen.



MIAMI VICE: THE GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Rebellion
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	18. August
Spieler:	1-2
Web:	www.vivendi-universal-interactive.de
Alternativen:	Syphon Filter: Dark Mirror

- ✓ Kurzweilige Actionsequenzen
- ✓ Witzige Mini-Games ...
- ✓ ... leider nur kurzfristig motivierend
- ✓ Schwache Gegner-KI

WERTUNG 63% 73% 79%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **73%**

Nicht mal schlecht für ein Lizenzspiel: *Miami Vice* bietet grundsätzliche Actionkost ohne gravierende Mängel.

» Guter Genre-Mix mit abwechslungsreichem Gameplay «



ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon => GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



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

» Snakes neue Gesichtsbehaarung hat eine Menge Fans in Aufruhr versetzt. «

BILD: KONAMI

Nach unserer großen Reportage zu **Metal Gear Solid** in der letzten Ausgabe haben wir unheimlich viel (positives) Feedback von zahlreichen Fans der beliebten Serie bekommen.

MEGASTARK

Hallo liebes PLAYZONE-Team, vielen Dank für die MGS-Reportage im letzten Heft. Selbst für mich als *Metal Gear*-Fan standen noch eine Menge interessanter Infos in dem Artikel und ich möchte besonders die wunderhübsche grafische Aufmachung loben. Zu meinem vollkommenen Glück fehlt mir noch ein Poster von diesen Seiten mit der coolen Zeichnung. Das könntet ihr mir doch eigentlich mal schicken, oder? Ja, ich weiß, das ist ziemlich unverschämte, aber zum Ausgleich mache ich euch auf zwei Fehler in dem Artikel aufmerksam. Zum einen ist im Kasten zu *Metal Gear 2: Solid Snake* die Rede vom NES-Spiel *Metal Gear Solid*

2: *Snake's Revenge*, doch weiter oben steht's richtig: *Metal Gear 2: Snake's Revenge*. Da war wohl jemand etwas voreilig. Des Weiteren führt die Linie auf Seite 20 in die falsche Richtung. *Metal Gear Ac!d* kam logischerweise vor *Metal Gear Ac!d 2* heraus. Für diese Aufmerksamkeit habe ich meiner Ansicht nach eine Belohnung verdient. Und wenn's mit dem Poster nicht klappt, dann nimm ich auch eine Version von *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Danke!

CHRISTIAN PER E-MAIL

FRAUENQUOTE

Hi liebes PLAYZONE-Team!
Zu allererst einmal ein gaaaanz großes

Lob an euch. Eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut, die Spiele-Tests und die News zu den noch kommenden Spielen sind einfach toll! In der aktuellen Ausgabe fand ich das Booklet zur Games Convention echt stark, ich fahre dieses Jahr auch zum ersten Mal hin! Wird bestimmt total geil werden. Ich muss dazusagen, ich bin eine Gamerin und von meiner Sorte gibt es leider nicht viele. Viele können das nicht ganz verstehen, dass eine Frau mit 19 Jahren PlayStation 2 oder PC spielt.

INIEBIENI PER E-MAIL

DIE SCHNURRBART-THEORIE

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich freue mich jedes Mal über eure Zeit-



GUT GEKLONT IST HALB GEWONNEN Der Schnurrbart des Action-Helden beschäftigt die Gemüter der Fans. Welche Rolle spielt er im nächsten Metal Gear? BILD: KONAMI

schrift. Doch nun zu etwas vollkommen anderem: Solid Snakes Schnurrbart! Ich weiß ja nicht, ob ihr es mitbekommen habt, aber Snakes neue Gesichtsbehaarung hat eine Menge Fans in Aufruhr versetzt. So ein „Pornobalken“ (wie manche es nennen) kann doch, mit etwas Fantasie, so viele neue und interessante Gameplay-Innovationen mit sich bringen, die im Metal Gear-Universum ganz bestimmt ihren Platz finden würden, ohne dabei großes Aufsehen zu erregen. Ich hätte da auch schon eine Theorie ...

Es geht das Gerücht herum, dass Solid Snake, nachdem er in MGS 4 stirbt, durch seinen Schnurrbart wiederbelebt bzw. geklont werden könnte! So wie Liquids Arm würde auch Snakes Schnurrbart als Wiederbelebungs-Methode dienen. Man würde ihn dafür einfach von Snakes Leiche abziehen und ihn dann einem anderen Charakter aufkleben: Raiden, Otacon, Meryl, vollkommen egal. Anschließend würde diese Person mit Snakes Schnurrbart durch einen Klonregenerator geschickt. Diese Person wird somit wiederbelebt. Denn der Geist eines Schnurrbart tragenden Mannes ist ja, wie viele vielleicht nicht wissen, nach dem Tod im Schnurrbart des Mannes gefangen. Liquid trug keinen, deswegen war sein Geist auch in seinem Arm. Absolut logisch und nachvollziehbar, wie ich finde; vor allem für die, die einen Schnurrbart tragen, aber auch für die, die schon mal einen Arm verloren haben und dabei keinen Schnurrbart trugen,

sich dann aber später einen haben wachsen lassen. Jedenfalls dieser Geist, welcher im Schnurrbart gefangen ist und fröhlich vor sich hinsummt, würde dann den Körper des Trägers vollkommen übernehmen, und zwar so weit, dass sogar das Aussehen in das von Solid Snake gemorpht werden würde. In diesem Morph-Prozess gewinnen die Schnurrbarthaare extrem schnell an Länge, sie wachsen in einem unglaublichen Tempo, so lange und so weit, bis sie die Person, welche den Schnurrbart trägt, vollkommen umhüllen – wie ein Kokon aus langen silbergrauen Schnurrbarthaaren. Anschließend muss man diese dann nur noch abstutzen und schon poppt einem ein frisch rasierter Solid Snake entgegen.

So viel dazu. Sicher, die Theorie ist etwas gewagt, aber nicht unmöglich.

EROL B.



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 Yakuza.

Solid-Snake14 Rang: ▲ Anmeldedatum: 08.01.05 IP: 217.226.105.56 Datum: 05.04.06 17:32	Yakuza-Der Pate auf Japanisch Das Spiel soll so ähnlich wie GTA und der Pate sein, mit leichten RPG-Elementen. Es geht um einen Mann, der 10 Jahre zu Unrecht im Knast war und jetzt versucht wieder normal zu leben. Das Spiel handelt in einem fiktiven Viertel in Tokio. der Schwerpunkt des Spiels sollen Prügeleien sein. Meist mit Fäusten aber auch mit Waffen. Man soll auch zB. mit Sofas(!) gegen unschädlich machen können.
crackout Rang: ●● Anmeldedatum: 29.12.01 IP: 64.155.122.150 Datum: 05.04.06 18:19	AW: Yakuza-Der Pate auf Japanisch Zitats (Original von Solid-Snake14 am 05.04.2006 17:32) Das Spiel soll so ähnlich wie GTA und der Pate sein, mit leichten RPG-Elementen. Also nichts Neues. "gähn" Es geht um einen Mann, der 10 Jahre zu Unrecht im Knast war und jetzt versucht wieder normal zu leben. Das Spiel handelt in einem fiktiven Viertel in Tokio. der Schwerpunkt des Spiels sollen Prügeleien sein. Meist mit Fäusten aber auch mit Waffen. Man soll auch zB. mit Sofas(!) gegen unschädlich machen können. Er versucht normal zu leben, indem er Individuen, die vielleicht nicht seine bescheidene Meinung teilen, mit Wohnzimmereinrichtungsgegenständen bewirft? ist vielleicht kein so gutes Spiel wie der Pate Oh ja, "Der Pate" war natürlich der absolute Knaller!
funfan Rang: ▲ Anmeldedatum: 29.04.01 Publikationspunkte: 15 Lesezeichen: 1 IP: 95.0.56.207 Datum: 05.04.06 21:46	AW: Yakuza-Der Pate auf Japanisch Tut mir leid, wie kann man ein Spiel abschreiben bevor man es sich überhaupt genauer angesehen hat? (Was ich jetzt aus diesen Zeilen mal lese). Nicht alles was irgendwie was irgendwas etwas mit GTA zu tun hat muss gleiche eine Billige Kopie sein. Ich finde das Spiel könnte durchaus sehr interessant werden. Der Stil gefällt ausserdem hat das Spiel schlussendlich nicht allzuviel mit GTA zu tun. Es spielt auch in ner Stadt, punkt. Aber es gibt kein Autoklaun, Autofahren usw. keine komplett freie Bewegung durch die Stadt. Es hat einige RPG Elemente und eigentlich gehts vor allem um Kloppen. Wenn das Spiel ne gute Story bietet gebe ich dem ganzen durchaus ein Chance. den Atmosphärisch sieht IMO schon mal aus und das ganze hört sich interessant an. Ach und Videos gefallen? http://www.ia.ps2.sgm.com/ ... Grüsse funfan ☺ ps: versteht mich nicht falsch, auch mich nervt die ganze GTA Klonerei zum teil aber sollte man den Spielern doch ne Chance geben IMO. Immer gleich alles als 0815 abzustempeln und nur DMC und Onimusha an sich ranzulassen find ich nicht fair ☹
SickWrit Rang: ▲ Anmeldedatum: 11.07.06 IP: 195.93.60.103 Datum: 01.08.06 19:30	AW: Yakuza-Der Pate auf Japanisch Klingt gut. Wegen der Story muß man sich keine Gedanken machen, die soll sehr gut sein. Hat immerhin ein populärer japanischer Autor geschrieben. Neben der Story gibt es wohl auch reichlich zu tun (spielhallen, Nebenmissionen, etc.), also wird auch der umfang stimmen. Die hohen Wertungen für die japanische Version kommen ja nicht einfach so zustande. Werde mir dann wohl auch mal die OPM zulegen und mir die Demo anschauen. Wird wohl neben God of war 2 das einzige Spiel sein, dass ich mir noch für die PS2 kaufe.

Doppel-DVD für Abonnenten!

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

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als am Kiosk – mehr bekommen für weniger Geld!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

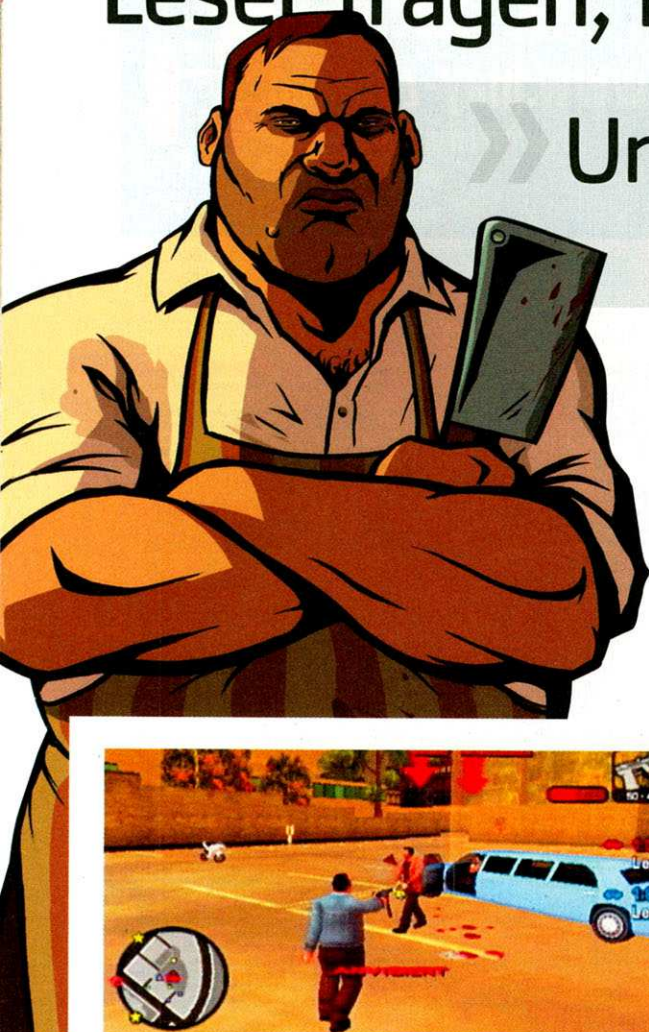
Neugierig geworden? Dann blättern Sie schnell auf Seite 4, dort erfahren Sie noch mehr über das attraktive PLAYZONE-Plus-Abo. Oder bestellen Sie Ihr Abo einfach und bequem online unter:

<http://abo.play-zone.de/>

Jetzt noch fetter:
Das PLAYZONE Plus-Abo!



Leser fragen, PLAYZONE antwortet



» Untereinander leider nicht kompatibel «

SingStar-Mikros, die EyeToy-Kamera und das Headset da genauso anschließen wie auf der PS2 oder braucht man da einen Adapter oder sonstiges?

J. RULLMANN PER E-MAIL

Splitscreen mit einem Freund spielbar. Offenbar hat sich Sony recht kurzfristig zur Streichung der Online-Option entschieden und uns leider nicht darüber informiert.

SCHNIPP, SCHNAPP

Hallo PLAYZONE-Team, ich wollte euch fragen, ob man bei Spielen (in meinem Fall *FlatOut2*) die DVD am Computer bearbeiten kann. Ich würde nämlich gerne meine eigene Musik im Spiel hören, weiß aber nicht, ob und wie das geht. Meiner Meinung nach müsste es doch möglich sein, die Lieder auf der DVD zu löschen und meine eigenen Lieder auf die DVD zu übertragen. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Bitte antwortet mir.

LUKAS DIETERLE PER E-MAIL

Die PlayStation 3 besitzt ebenfalls USB-Anschlüsse, rein technisch wäre es also kein Problem, die alte Hardware mitzunutzen. Es ist aber durchaus denkbar, dass Sony neue Varianten dieser Peripherie herausbringt und die alten Geräte nicht mehr unterstützt. Wir rechnen allerdings eher damit, dass man seine *SingStar*-Mikros auch in Zukunft benutzen kann und kabellose Varianten zusätzlich angeboten werden. Wir werden der Frage nachgehen, sobald wir unsere Finger an die PlayStation 3 legen können.

ON/OFF

Hallo!
Ich habe da eine Frage zu dem neuen *Formel Eins 06* für die PS2. Ich habe mir das besagte Spiel gekauft und habe festgestellt, dass gar kein Online-Modus existiert, wo ist er nur? Kann es sein, dass Sony zwei unterschiedliche Versionen anbietet, einmal mit und einmal ohne Online-Modus? Das kann ich mir nicht vorstellen, da bereits der Vorgänger den Online-Modus integriert hatte. Für mich wäre das eine sehr große Enttäuschung, da ich bereits den Vorgänger sehr oft online gespielt habe und meiner Meinung nach der Online-Modus ein wichtiger Bestandteil der *Formel Eins*-Serie von Sony ist.

SEBASTIAN PILLKOWSKY PER E-MAIL

Tatsache. Unsere Testversion hatte einen Online-Modus und auf dem von Sony zur Verfügung gestellten Packshot prangte das Online-Logo. Das fertige Spiel dagegen ist nur noch per

Spiele-DVDs sind meist mit Daten beschrieben, die auf einem PC nicht so ohne weiteres lesbar sind. Selbst wenn dem so wäre, ist ein PS2-Spiel kein einfacher wieder beschreibbarer Rohling, auf dem Daten einfach so ausgetauscht werden können. Mit der PS3 wird vielleicht alles besser, weil man dort die Festplatte für diesen Zweck nutzen kann. Aber bisher hat Sony leider noch nicht sehr viel zu diesem Thema verraten.

QUALITÄTSKONTROLLE

Hallo!
In der Ausgabe 07/2006 schrieben Sie, dass man nur bei der teureren PS3-Variante „optisch brillante Signalübertragung“ durch den HDMI-Anschluss bekommt. Inwiefern wirkt sich dieser Anschluss jetzt aus? Ist das dargestellte Bild bei der 20-GB-Byte-Version schlechter?

HDMI ist sicherlich die neueste und am weitesten entwickelte Technologie, doch einen sichtbaren Qualitätsunter-

INKOMPATIBEL
Der Mehrspieler-Modus von *Liberty City Stories* ist regional beschränkt.
BILD: PLAYZONE

MISCHMASCH

Hi PLAYZONE-Team, ich möchte mir die englische oder österreichische Version von *GTA Liberty City Stories* für die PSP zulegen. Ich hab irgendwo gehört, dass man mit der UK-Version nicht im Multiplayer gegen die deutsche Version zocken kann. Nun wollte ich wissen, ob das stimmt.

NIKO

Diese Information müssen wir leider bestätigen. Man kann mit einer deutschen Version gegen eine andere deutsche Version antreten und mit einer englischen Version gegen eine englische Version, aber untereinander sind die Spiele leider nicht kompatibel.

WIEDERVERWERTUNG?

Hi Leute, ich würde mir gerne eine PS3 zulegen, hab da aber eine Frage. Kann ich die

schied zwischen einem Spiel, das per HDMI angeschlossen ist, und einem, das per Komponentenkabel am Fernseher hängt, wird für den Laien nur schwer erkennbar sein. Insofern wird auch die 20-GB-Byte-Version der PS3 ein tolles 720p-Bild liefern. HDMI könnte in der Zukunft für Blu-ray-Filme eine wichtige Rolle spielen, hier ist aber das letzte Wort von Sony noch nicht gesprochen.

Ist es wahrscheinlich, dass es einen WLAN-Stecker als Zubehör geben wird? Und wenn ja: Würde sich abschätzen lassen, wie viel so ein Ding kostet?

NIKOLAUS KULIER

Die Möglichkeit besteht ganz sicher, angekündigt ist aber noch nichts. Preislich dürfte so ein Adapter zwischen 70 und 100 Euro liegen – Zusatzhardware für Spielkonsolen war schon immer recht teuer.

KABELSALAT

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe eine Frage, die mich seit mehreren Tagen nicht mehr loslässt. Es geht um die PS3 und wie man sie mit einem Flachbildschirm mit einem DVI-Anschluss verbinden kann! Ich besitze seit zwei Monaten einen LCD-Flachbildschirm mit DVI-Anschluss, leider ohne HDMI. In meinem Fall kann man über einen HDMI-DVI-Adapter mehrere HD-Geräte mit meinem Fernseher verbinden, leider auf Kosten des Sounds. Da über DVI nur die Videoübertragung läuft, muss man einen Klinkenstecker für den Sound benutzen. Auf der Rückseite der PS3 konnte ich keinen Audio-Anschluss erkennen. Sagt mir jetzt bitte nicht, dass man das Wunderteil nicht über DVI anschließen kann, da man sonst keinen Sound hören kann! Das wäre für mich jetzt ein Herzschlag, da ich mir erst seit kurzem einen Flachbildschirm gekauft habe.

CARLO PER E-MAIL

Sony hat leider noch keine Kabel-lösungen für die PlayStation 3 vorgestellt, allerdings dürften sich die Japaner an Microsoft orientieren, die für so ziemlich jede Anschlussart Kabel im Angebot haben, die über zusätzliche Audio-Ausgänge verfügen. Drücken wir einfach mal die Daumen, dass sich diese Vermutungen bewahrheiten.

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.

Verstaub(t)en Ihre Konsolen in den Sommermonaten?

- Natürlich nicht – auch im Sommer wird fleißig gedaddelt.
- Ich spiele weniger, was sich sicher bald wieder ändern wird.
- Ich bekenne mich schuldig: Den Sommer über hab ich fast nicht gespielt.
- Im Gegenteil – meine PSP kommt erst jetzt voll zum Einsatz!

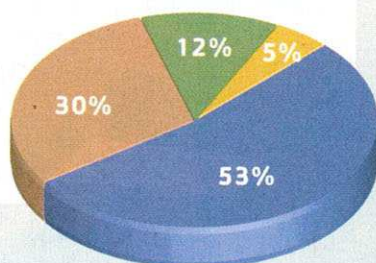
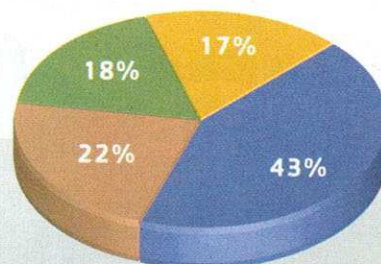


BILD: KONAMI

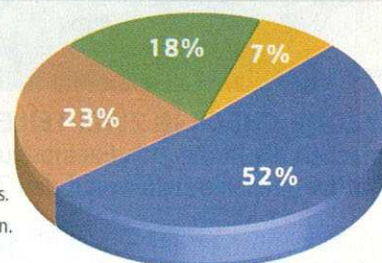
Metal Gear: Mehr als nur gute Spiele?

- Geniale Spiele – Kult!
- Für mich die beste Spieleserie aller Zeiten!
- Ich finde, der Hype darum ist doch etwas übertrieben.
- Ich bin immun gegen die Metal Gear-Seuche.



Spiele Sie mit Ihrer PSP online?

- Ich habe leider kein WLAN.
- Klar – ein geniales Feature!
- Würde ich gerne, doch habe ich keine Spiele mit Online-Modus.
- Ich nutze die Online-Fähigkeiten – allerdings nicht zum Spielen.



Welche Konsole macht das Rennen?

- Sony PlayStation 3
- Nintendo Wii
- Microsoft Xbox 360
- Ich denke, die drei Hersteller werden den Markt gleichmäßig unter sich aufteilen.

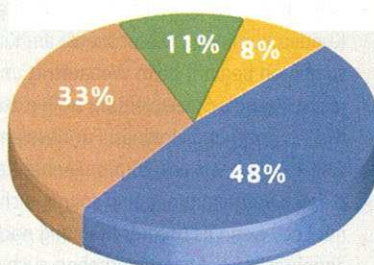


BILD: SONY

BILD: NINTENDO

BILD: MICROSOFT



BILD: PLAYZONE

PLAYZONE-CHECK IN ZWEI TEILEN

Wir machen die Probe aufs Exempel und fühlen namhaften Spieleherstellern auf den Zahn.

Der große Service-Test

Teil 1: Internetauftritt und Spielanleitungen

AUTOR: THOMAS SCHREINER, MARIUS WALLAT, SEBASTIAN STANGE

Tests auf Herz und Nieren sind unser täglich Brot. Doch dabei treffen Lob und Kritik immer nur die Produkte der Hersteller. Anlass genug für uns, mal einen Schritt weiter zu gehen und die Letztgenannten selbst unter die Lupe zu nehmen. Schließlich kommt es beim Spielekauf auch auf das Drumherum an. In

unserem großen Service-Test prüfen wir, wie gut sich die Spielehersteller um ihre Kunden kümmern. Dieser Dienst am Konsumenten beginnt beim Webauftritt und reicht über die Spielanleitung bis hin zu Mail-Support und Hotlines. Für unseren Check haben wir uns 16 prominente Kandidaten vorgenommen und sparen nicht mit Lob, wenn es unserer Meinung nach angebracht ist. Aber wir erheben auch mahnend den Zeigefinger, wo es uns

notwendig erscheint. In diesem ersten Teil unserer Service-Reportage unterziehen wir nun zunächst die Hersteller-Webseiten und Anleitungen einem Härte-test.

ERSTER KONTAKT IM WWW

Zum Auftakt untersuchen wir die Internetauftritte, denn darüber findet in der Regel der erste Kontakt zwischen Käufer und Hersteller statt. Dabei ist uns eine Vielzahl an Kriterien wichtig, schließlich



PRIMUS Electronic Arts bietet online eine Fülle an Inhalten, eine innovative Community und hilfreichen Support. BILD: PLAYZONE

SCHLUSSLICHT Sega hat zwar eine bildschöne Seite mit toller Navigation, dafür fehlt es aber an Inhalten, Aktualität und Online-Support. BILD: PLAYZONE



Internetauftritt

Gewichtung	Deutsch 5%	Navigation 15%	Umfang 10%	Aktualität 25%	Spielhilfen 10%	Forum 10%	Support 25%	Gesamt	FAZIT
Electronic Arts*	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4,1 ★	Umfangreich, übersichtlich und interaktiv. Schade, dass es keine Spielhilfen gibt. Ansonsten eine tolle Seite!
Ubisoft	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4,1 ★	Sehr umfangreiche Seite mit beispielhaftem Supportportal. Ein verdienter zweiter Platz!
THQ	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,8 ★	Highlight ist hier das riesige Forum. Aber auch die Spieleinfos und der Support sind hilfreich.
Eidos	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,5 ★	Übersichtliche Seite, die schnell alle Infos preisgibt. Das Forum ist besonders schön.
Atari	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,4 ★	Sehr schicke Seite mit vielen Inhalten, die jedoch etwas aktueller sein könnten.
Nintendo	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,3 ★	Schöne und umfangreiche Seite mit tollem Bonus-Programm und großer Community.
Midway	Nein	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,3 ★	Gelungene kleine Game-Seite ohne große Mängel. Highlight sind die kostenlosen Retrogames.
Capcom	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,2 ★	Dem guten Layout und Umfang steht ein schwaches Supportangebot gegenüber.
Vivendi Games	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,1 ★	Hübsche Seite, die jedoch in einigen Bereichen noch etwas Feinschliff braucht.
Buena Vista Games	Nein	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3,0 ★	Viel Flash, viel Design, aber nur die üblichen Inhalte und lange Ladezeiten.
Konami	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2,9 ★	Hier wird der Standard-Inhalt geboten, solide und übersichtlich. Nicht mehr, nicht weniger.
Take2	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2,8 ★	Eher unspektakuläre Seite, die aber einen soliden Online-Support bietet.
Sony	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2,8 ★	Optisch tolle Webseiten zur Hardware. Infos und Support zu Sony-Games sind aber rar.
Activision	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2,2 ★	Die Seite beschränkt sich auf das Nötigste und präsentiert sich schlicht und funktional.
Microsoft**	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2,0 ★	Microsofts Game-Seite ist nur ein kleines Bindeglied zwischen den anderen Webangeboten.
Sega	Ja	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1,9 ★	Sega enttäuscht mit veralteten Inhalten und wenig Umfang. Schade für die an sich schöne Seite.

* Die Webseite von Electronic Arts ist Sieger nach Punkten. Das Ergebnis ist jedoch gerundet. ** Bei Microsoft haben wir lediglich die Seite der Microsoft Game Studios beurteilt und nicht www.xbox.de

Die Test-Kategorien

Deutsch:

Eine Webseite in deutscher Sprache ist sehr hilfreich und für uns daher ein wichtiges Kriterium.

Navigation:

Wir testeten, wie schnell und sicher die Navigation klappt und ob man schnell alle Inhalte findet.

Umfang:

Mit dieser Kategorie bewerten wir die inhaltliche Vielfalt des Online-Angebots der Hersteller.

Aktualität:

Wie aktuell sind die Informationen auf der Seite und werden auch kommende Spiele beschrieben?

Spielhilfen:

Für uns ein wichtiger Aspekt, da viele Spieler bei Problemen zuerst im Internet nach Hilfe suchen.

Forum:

Unsere Kriterien waren hierbei Umfang, Design, Gesprächsniveau und Moderation des Forums.

Support:

Das Angebot und die Qualität von Kontaktmöglichkeiten und Support über die Website.

muss eine Webseite nicht nur informativ sein, sondern sollte diese Informationen auch leicht zugänglich machen. Auch die Aktualität und das Angebot an Foren, Spielhilfen und Kontaktmöglichkeiten sind wichtige Faktoren. Schließlich hat man hier die Möglichkeit, Fragen und

Probleme zu klären, bevor ein teurer Anruf nötig ist. Ubisoft bietet da ein umfangreiches und komfortables Support-Portal an, während andere Hersteller lediglich eine Mail-Adresse für den Kontakt besitzen. Gefallen haben uns auch teils gut moderierte Foren, wo sich

Spieler austauschen können und sich bei Problemen gegenseitig helfen. Das THQ-Forum oder der ausgefallene Community-Bereich von Electronic Arts' Internetauftritt sind uns da positiv aufgefallen. Weniger schön fanden wir hingegen veraltete Seiten, die nur alle paar Wochen ihre

OBLIVION (Xbox 360), TAKE2
Nicht nur die Spielwelt des neuesten Elder Scrolls ist von gigantischer Größe, auch in Sachen Anleitung hat sich der Hersteller nicht lumpen lassen. Wunderschöne Illustrationen und stimmungs-volle Aufmachung bringen einem das Land Cyrodiil unglaublich nahe. Die Special-Edition wartet sogar mit einem noch dickeren Handbuch auf. BILD: XBOX-ZONE



DRAGON BALL Z (GB)
ATARI Hier ein Beispiel für weniger gelungene Anleitungen. Schwarz auf Weiß werden einem unter Zuhilfenahme kleiner, unübersichtlicher Screenshots die Grundzüge der Steuerung vermittelt. Doch Atari ist nicht immer so spartanisch. Gerade für die Heimkonsolen existieren auch richtig schöne Beschreibungen.

BILD: N-ZONE

MAXIMUM-MODUS
Meistens den 7-Button-Modus, um den Maximum-Modus freizuschalten. Wähle zwischen ein bis drei Charakteren sowie den Rang, mit dem du dich einer Reihe unglaublich starker Gegner stellen möchtest. Drücke **▲** oder **▼** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Charakter zu wählen. Drücke **◀** oder **▶** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Level zu wählen. Mit dem **A-Knopf** kannst du deine Wahl bestätigen. Wenn du alle Charaktere gewählt hast, drücke **START**, um den Kampf zu beginnen. Du erhältst neue Charaktere und Angriffe, wenn du Gegner besiegt.

SCHAUKAMPF-MODUS
Kämpfe allein oder im Team gegen beliebige Gegner. Drücke **▲** oder **▼** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Charakter zu wählen. Drücke **◀** oder **▶** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Level zu wählen. Mit dem **A-Knopf** kannst du deine Wahl bestätigen. Wenn du alle Charaktere gewählt hast, drücke **START**, um den Kampf zu beginnen.

TUTORIAL
Hier lernst du einfache und fortgeschrittene Techniken und kannst deine Fähigkeiten weiter verbessern.

Training
Wähle 'Training', um Angriffe mit eigenen Kampfparametern gegen ausgewählte Gegner auszuprobieren. Drücke **▲** oder **▼** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Charakter zu wählen. Drücke **◀** oder **▶** auf dem **Steuerkreuz**, um einen Level zu wählen. Mit dem **A-Knopf** kannst du deine Wahl bestätigen.

Wenn du alle Kampfparameter Training: Beginn Gegner: Drücke um einen Gegner Level: Drücke um einen Kampf CPU: Hier kann Computergegner dem Steuerkreuz deiner Gegner: Schwierig, wenn nicht. K: Drücke mit dem O Kampf-Anzeige der Kampf-Anzeige Teamauswahl: anderen Charakter Titel: Mit diesen zurückkehren.

Spielanleitungen

Die Test-Kategorien

Übersichtlichkeit:

Sind die Anleitungen gut strukturiert? Findet der Spieler schnell, was er wissen möchte? Sind die Anleitungen überladen oder gut überschaubar?

Umfang:

Hier ist es wichtig, dass jeder Aspekt des Spiels, alle Modi und Optionen abgedeckt werden. Darüber hinaus sind Art und Umfang der Beschreibungen zur Story und den Charakteren ein Wertungskriterium.

Verständlichkeit:

Bei diesem Punkt kommt es darauf an, ob alle Erklärungen in sich schlüssig und nachvollziehbar sind. Des Weiteren sollten Anleitungen anschaulich sein, sei es durch den Text oder die Bebilderung. Außerdem müssen Ausdruck und Qualität des Deutschen überzeugen.

Qualität:

In diesem Kriterium haben wir uns mit der Qualität des Papiers, der Rechtschreibung und den Screenshots bzw. grafischen Darstellungen beschäftigt. Wirkt die Anleitung billig oder qualitativ hochwertig?

Aufmachung:

Geht teilweise mit der Qualität des Handbuchs einher, gleichzeitig aber darüber hinaus. Wie sieht es mit dem künstlerischen Anspruch aus, dem Artwork und Layout der Anleitung? Verwöhnen opulente Designs das Auge oder geht Grau in Grau über? Kurz: Der ästhetische Aspekt.

Problemlösung:

Hier nehmen wir den Kunden-Service unter die Lupe, der schon im Handbuch anfängt, und untersucht, ob es Hinweise auf Hotlines, Garantie-Informationen oder auch Tipps zum vorliegenden Spiel gibt.

Die Test-Kategorien	Gewichtung	Übersichtlichkeit 15%	Umfang 20%	Verständlichkeit 20%	Qualität 15%	Aufmachung 20%
Nintendo		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Microsoft		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Sony		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Konami		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Eidos		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Take2		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Capcom		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Activision		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Atari		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Buena Vista Games		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Vivendi Games		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Sega		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
THQ		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Ubisoft		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Midway		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Electronic Arts		★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

News-Sektion um eine Pressemitteilung erweitern. Gerade auf der Suche nach neuen Infos zu kommenden Spielen sind die Webseiten einiger Hersteller der letzte Ort, wo man suchen sollte. Besonders unruhlich tut sich da Activision hervor.

SPIELETIPPS SIND RAR

Sehr wundern mussten wir uns beim Thema „Spielehilfen“. Kaum eine Webseite bot da eine Anlaufstelle für den frustrierten Gamer. Manchmal versteckten sich Lösungen auch sehr tief in den Supportportalen und Foren. Einige Hersteller sind zumindest so ehrlich und verweisen mangels eines solchen Bereichs

gleich auf einschlägige Webseiten wie gamefaqs.com oder spieletipps.de. Das erspart zumindest viel unnötige Sucherei. Immerhin bieten alle Hersteller-Webseiten Informationen zu deren Spielen und die wichtigsten Kontaktadressen. Wie genau die einzelnen Testkandidaten abschneiden und wer am Ende den Award für die beste Webseite erhält, entnehmen Sie bitte unserer Testtabelle.

HANDBÜCHER IM FOKUS

Nachdem man sich in der einschlägigen Fachpresse oder eben auf den Webseiten der Hersteller einen Überblick über die aktuelle Games-Landschaft verschafft hat

und das Spiel seiner Wahl in Händen hält, ist die Anleitung die erste Quelle, um sich konkret über Steuerung, Story und Charaktere des Titels zu informieren. Also haben wir unser Spiele-Archiv durchforstet und jeweils zehn Anleitungen der 16 gelisteten Hersteller einem intensiven Test in verschiedenen Kategorien unterzogen. Darüber hinaus haben wir die vorläufigen Ergebnisse mit weiteren Handbüchern abgeglichen, in Relation zueinander gesetzt und letztlich zu jedem Punkt eine repräsentative Wertung erstellt. Zudem finden Sie in unserer Tabelle ein Gesamt-Fazit, das die auffälligsten Merkmale eines jeden Herstellers auf den

- Haltefest, du deine Formation ändern, rufe mit der **△**-Taste das Formations-Menü auf und markiere mit den **↑/↓**-Tasten die gewünschte Formation.
- Öffne mit der **△**-Taste das Taktik-Menü, wenn du die Taktik deiner Mannschaft beibehalten möchtest. Nutze anschließend die gewünschte Option und blende mit den **△**-Tasten durch die verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten.

SO WIRD GESPIELT

STEUERUNGSMARKIERUNGEN

- ▽ Gesteuerter Spieler in Ballbesitz
- ▽ Gesteuerter Spieler ohne Ball
- ▶ Kontrollierter Spieler außerhalb des Bildschirms

SPIELERSTATUS

Während eines Spiels erscheint an unteren Bildschirmrand eine Statusleiste. Diese zeigt die Fitness des markierten Spielers an. An der Farbe der Leiste kannst du den Zustand eines Spielers ablesen: Gold (ausgezeichnet), Silber (gut), Bronze (durchschnittlich) und Weiß (schlecht).

FITNESS
Je länger ein Spieler (mit gelbem Kreis) "tired" erscheint, desto weiter sinkt seine Fitness. Lässt er wieder ein normales Tempo, regeneriert sich sein Fitnesswert automatisch.

ANDERE SPIELMODI

Hinweis: Da die meisten Spielmodi von FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006™ selbstverständlich sind, werden sie in diesem Handbuch nicht vorgestellt. Die Ausnahmen werden im Folgenden aufgeführt. Weitere Informationen zum Gameplay findest du im Abschnitt Tipps und Tricks auf Seite 13.

WM-QUALIFIKATION UND -ENDRUNDE

Wähle das Team, mit dem du die Welt- und Auswärtsspiele der schwierigen WM-Qualifikation bestreiten möchtest. An diese ständigen Nöge erwartest dich der ultimative Preis ... die WM-Titelkugel hat dir den Pokal der Puhale und nach dem Lauf zum Weltmeister!

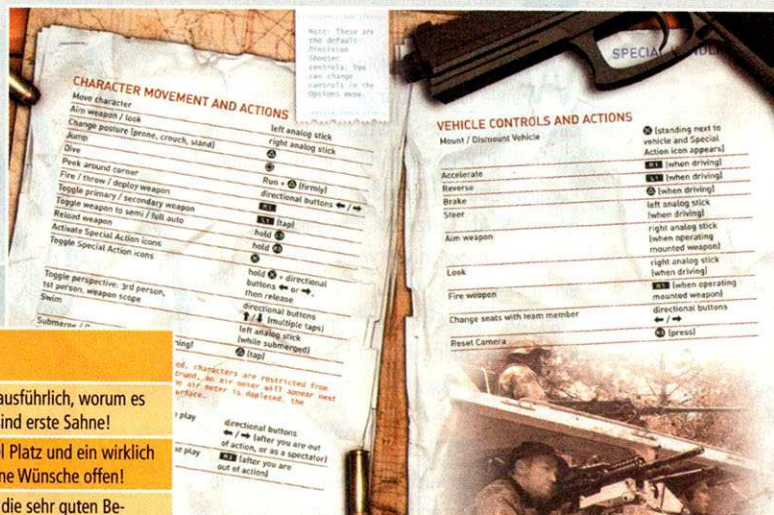
Drücke im Bildschirm "WM-Qualifikation und -Endrunde 2006" die **△**-Taste, um die Ausbeutung der Gruppen des Zufallsgenerators zu veranlassen. Während du Teams zwischen Gruppen verschickst, markiere ein Team und drücke die **△**-Taste. Wähle anschließend ein zweites Team aus und drücke die **△**-Taste. Die beiden Mannschaften tauschen nun die Plätze. Drücke erneut die **△**-Taste, um das Turnier zu starten.

Während der Qualifikation und der Endrunde sind im Bildschirm "FIFA WM 2006™ Zentrale" folgende Optionen verfügbar:

- Nächstes Spiel**
Wähle das Team, mit dem du die Welt- und Auswärtsspiele der schwierigen WM-Qualifikation bestreiten möchtest. An diese ständigen Nöge erwartest dich der ultimative Preis ... die WM-Titelkugel hat dir den Pokal der Puhale und nach dem Lauf zum Weltmeister!
- Nächstes Spiel simul.**
Wähle die nächste angesetzte Partie. Wähle OK, um den Ausgang der nächsten Partie automatisch zu berechnen.
- Gruppen-Tabelle**
Betrachte die kommenden Begegnungen und aktuellen Spielergesamten.
- Begegnungen/Ergebnisse**
Wähle einen Blick auf die Leistungen eines Teams.
- Spielerstatistik**
Kommere dich vor dem nächsten großen Spiel an deine Mannschaft, weitere Informationen dazu findest du auf Seite 8.
- Team-Management**
Bestimme die Spiel-, Ausrüstungs- und Team-Einstellungen.
- Spieler-Einstellungen**

FIFA WM 2006 (PSP), EA Durchweg sehr unspektakuläre Anleitungen kommen von Electronic Arts. Daher kann dieser Auszug durchaus als repräsentatives Beispiel gelten. Kleine Schrift und dröges Design machen nicht gerade Lust aufs Spiel. Schade, dass sich dieses Muster durch die komplette Produktpalette zieht – von Game Boy bis Xbox 360.

BILD: PLAYZONE



SOCOM 3 (PS2), SONY Der Bronze-Award geht an Sony. Diese Anleitung zeigt deutlich, dass sich der Hersteller viel Mühe bei der Gestaltung der Handbücher gibt und diesen Punkt im Hersteller-Service nicht vernachlässigt. Nur die Konkurrenten Microsoft und Nintendo schnitten im Test besser ab als der PlayStation-Erfinder. BILD: PLAYZONE

auf. Atari zum Beispiel hat sehr schöne Beschreibungen zu bieten – allerdings nur für die Heimkonsolen. Handhelds werden eher stiefmütterlich behandelt und müssen mit spartanischen Anleitungen auskommen. Take 2 kann nicht mit jeder Anleitung vollends überzeugen, gewisse Titel sorgen aber für einige entscheidende Pluspunkte. Ein Glanzlicht setzt hier sicherlich das Rollenspiel-Epos *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Hier wird alles aufgeföhrt, was sich der Spieler von einer Anleitung wünschen kann – und das in tollem Design. Auf unser Siebertreppchen haben es allerdings nur die Konsolen-Hersteller selbst geschafft. Sowohl Nintendo als auch Microsoft und Sony machen tolle Anleitungen, die kaum Wünsche offen lassen. Was Layout, Artwork und Anschaulichkeit – sei es durch Text oder Illustrationen – angeht, haben diese drei einfach die Nase vorn. Hier könnte sich vor allem Electronic Arts eine dicke Scheibe abschneiden, denn ihre Anleitungen bilden das Schlusslicht.

Im zweiten Teil unseres großen Service-Tests widmen wir uns in der nächsten Ausgabe eingehend dem Kundenservice und nehmen E-Mail-Support sowie Hotlines genauer unter die Lupe. ■

Problemlösung

Gesamt

FAZIT

★★★★★	10%	4,7	Vorbildlich! Viel Text und nette Schemata zeigen ausführlich, worum es im Spiel geht. Papier und grafische Aufmachung sind erste Sahne!
★★★★★		4,6	Hervorragend. Microsoft spendet seinen Titeln viel Platz und ein wirklich herausragendes Handbuch-Design. Es bleiben keine Wünsche offen!
★★★★★		4,4	Viele Screenshots und Illustrationen unterstützen die sehr guten Beschreibungen. Hübsches, farbiges Layout und viele Informationen.
★★★★★		4,3	Sehr ausführliche Anleitungen, die jeden Aspekt des Spiels beleuchten. Sehr gut strukturiert und mit tollem Layout und Artwork versehen.
★★★★★		4,1	Ausführliche und nachvollziehbare Schilderung der Inhalte mit schönen Artworks und coolem Layout. Grafiken veranschaulichen den Text.
★★★★★		4,0	Teils zwar unter dem Durchschnitt, einige (v. a. Oblivion) stellen aber echte Glanzpunkte dar. Unterschiede in allen Kategorien – meist sehr gut!
★★★★★		3,9	Sehr gute Anleitungen mit ausführlichen Erläuterungen zum Spiel, den Charakteren und der Story sowie exzellentem sprachlichem Ausdruck.
★★★★★		3,7	Im guten Mittelfeld. Der Spieler erhält viele Tipps zum Spiel und Kunden-Support. Aufmachung und Qualität hinken etwas hinterher.
★★★★★		3,6	Deutlicher Unterschied zwischen den Anleitungen der Heimkonsolen (großer Umfang, farbig) und Handhelds (meist schwarz-weiß, sehr spartanisch).
★★★★★		3,6	Inhalte werden anschaulich und in ausreichendem Umfang dargestellt. Alle Anleitungen sind schwarz-weiß und mit mäßigen Screenshots versehen.
★★★★★		3,6	Die farbigen Anleitungen sind in der Regel etwas schöner als die schwarz-weißen, es sind jedoch überall ausreichende Infos drin.
★★★★★		3,5	Unterschiedlich. Teils relativ umfangreich, teils eher knapp, können die Anleitungen nicht wirklich überzeugen. Kaum Hinweise auf Support.
★★★★★		3,3	Solide. Eher unspektakuläre Anleitungen, die sich auf das Wesentliche besinnen. Mal nüchtern, mal verspielt, mit allen relevanten Infos.
★★★★★		3,2	Alles Wissenswerte wird vermittelt, wenn auch sehr knapp. Durchweg in Schwarz-Weiß wirken die Anleitungen eher spartanisch.
★★★★★		3,1	Etwas unstrukturiert wirkende Schwarz-Weiß-Anleitungen, die alles Notwendige bieten. Eher minimalistische Aufmachung.
★★★★★		2,7	Schmale Anleitungen, die nur das Nötigste zum Spiel vermitteln. Darüber hinaus nur schwarz-weiß mit kleinen Screenshots. Verbesserungswürdig!

Punkt bringt. Um einen umfassenden Überblick zu bieten, wurden Anleitungen aller aktuellen Konsolen von D wie „DS“ bis X wie „Xbox 360“ untersucht – mit aussagekräftigen Ergebnissen.

SIEG DER GROSSEN

Zunächst muss festgehalten werden, dass Handbücher heutzutage in der Regel sehr übersichtlich und in gutem Deutsch abgefasst sind. Selten schleichen sich noch offensichtliche Übersetzungsfehler ein oder vergeht einem die Lust am Lesen durch

überladene, undurchdachte Strukturen. Weniger loblich ist allerdings der direkte Kundendienst. Nur ein paar Hersteller gehen über die Nennung der Support-Hotlines oder der Garantiebedingungen hinaus. Positive Ausnahme ist Activision – mit vielen Tipps zum jeweiligen Spiel. Überhaupt sind die Hersteller sehr konsequent in der Gestaltung der Anleitungen, sodass sich bestimmte Elemente, Vor- und Nachteile durch die komplette Produktpalette ziehen. Nur zwei Publisher weisen hier teils deutliche Unterschiede

WiFi MAX

ZUBEHÖR | Funk für alle: Datel's WiFi MAX bringt Ihre PSP ins Internet.

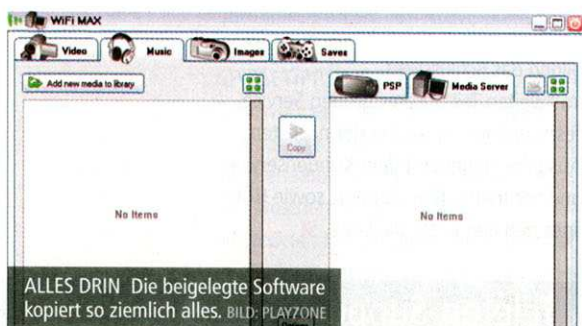
WLAN ist in aller Munde und viele Geräte bringen inzwischen eingebaute Funk-Schnittstellen mit – so auch die PSP. Um damit ins Internet zu kommen, zu spielen oder zu surfen, ist ein WLAN-Netzwerk unabdingbar. Wer keinen der mittlerweile üblichen Wireless-Router besitzt, hat mit dem WiFi MAX von Datel nun die Möglichkeit, einen Online-PC zur heimischen Funkbasis zu machen.

EINER FÜR ALLES

Der USB-Stick wird mit einem praktischen Standfuß geliefert, damit man ihn optimal positionieren kann, und soll nicht nur die PSP, sondern auch den Nintendo DS und andere WLAN-Geräte ins Internet bringen. Die beigelegte CD besteht aus drei Komponenten: dem Treiber für den Stick, einem Softwarepaket für Sonys PSP und einem weiteren zum Funkanschluss von Nintendos DS und DS Lite. Diese Programme richten die Hardware so ein, dass der Weg ins Internet zum Kinderspiel wird. Besonders cool: Die PSP-Software bietet Ihnen die Möglichkeit, von der PSP aus auf PC-Daten zuzugreifen. Dafür gibt es ein einfaches, aber praktisches Tool, mit dem man Musik, Videos und Bilder sowohl auf der PSP als auch auf dem PC verwalten kann.



PRAKTISCH Das USB-Kabel führt zu einem Tischadapter, der für Memory-Sticks genutzt werden kann.
BILD: PLAYZONE



ALLES DRIN Die beigelegte Software kopiert so ziemlich alles. BILD: PLAYZONE

WIE SICHER IST SICHER?

Natürlich bietet der WiFi MAX auch eine Datenverschlüsselung an, allerdings nur über den mittlerweile überholten WEP-Standard. Schade, dass Datel die PSP-Spieler zu diesem Kompromiss zwingt, denn obwohl Nintendos DS-Versionen sich nur auf WEP verstehen, kommt die PSP doch mit dem deutlich besseren WPA-Standard klar. Zudem hatten wir unsere liebe Not damit, die Desktop-Firewall so zu konfigurieren, dass sie problemlos mit dem Gerät zusammenarbeitete. Wer sich hier dazu verleiten lässt, seine Firewall zu deaktivieren, geht ein unnötiges Sicherheitsrisiko ein.

NISCHENPRODUKT

Angesichts eines Preises von etwa 40 Euro stellt sich die Frage, warum man da nicht sofort zum WLAN-Router oder Access-Point greift. Diese Geräte sind zwar nicht einfach zu konfigurieren, dafür bieten sie in der Regel das sicherere WPA und funken auch, wenn der PC nicht läuft.

Das spart nicht nur Strom, sondern auch Nerven. Schließlich muss man dann nicht erst den Rechner einschalten und laufen lassen, wenn man spontan mit der PSP ins Internet surfen oder spielen will. Der WiFi MAX bedient die Nische der Anwender, die nur selten die WLAN-Funktion ihres Handhelds nutzen und eine komplizierte Router-Konfiguration scheuen.

TEST

WiFi MAX

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Datel
Info-Telefon:	0900-1851787
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	€ 50,-

- ☒ Einfache Konfiguration
- ☒ Media-Server für PSP
- ☒ Nur WEP-Verschlüsselung
- ☒ Probleme mit Firewalls

WERTUNG



Wer eine einfache Lösung für den WLAN-Zugang der PSP sucht, wird hier zwar fündig, nimmt aber kleine Sicherheitsmängel in Kauf.

Zen Aurvana

ZUBEHÖR | Kleiner Ohrhörer – ganz groß!

Wer die PSP als MP3-Player benutzt, kennt das Problem: Mit der angeschlossenen Fernbedienung ist das Kabel zum Ohrhörer zu lang – und ohne die Fernbedienung ist es in der Regel zu kurz. Creatives High-End-Ohrhörer Aurvana bietet mit einem knapp 120 cm langen Kabel die Lösung.

QUALITÄT ZAHLT SICH AUS

Die Ohrhörer selbst bestehen aus einem kleinen Lautsprecher, den Sie über Gummiaufsätze in verschiedenen Größen direkt in den Gehörgang schieben können. Das hat zwei Vorteile: Sämtliche



ERSTE SAHNE Die Ausstattung des Zen Aurvana ist umfangreich. BILD: CREATIVE

Umgebungsgeräusche werden durch das Lauschgummi ausgesperrt, wodurch selbst leise Töne den Weg zum Hörer finden. Der Zen Aurvana wird mit einer Aufbewahrungsbox, zehn Ersatzaufsätzen in verschiedenen Größen, einem Reinigungswerkzeug und einem Adapter für das Bordradio in Flugzeugen geliefert – eine erstklassige Ausstattung. Der Klang der Hörer ist erstklassig, doch im Bassbereich gibt sich das Ohrhörer-Set ein wenig zu zaghaft. Jogger sollten sich übrigens nach einem anderen Ohrhörer umsehen, denn die Kabelummantelung des Aurvana überträgt Laufgeräusche.

TEST

ZEN AURVANA

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0180-5050165
Web:	de.europe.creative.com
Preis:	€ 99,-

- ✓ Sehr umfangreiches Zubehör
- ✓ In-Ear-Stöpsel in versch. Größen
- ✓ Sehr guter Klang mit leichtem Bassdefizit
- ✓ Kabel überträgt Laufgeräusche

WERTUNG



Eine sinnvolle Anschaffung für alle Leser, die ihre PSP als tragbare Musicbox nutzen. Nicht empfehlenswert für Sportler.

Xploder Music Studio

ZUBEHÖR | Magere MP3-Software für PSP-Benutzer

Wer sich dieses Paket in der Hoffnung kauft, eine Multimedia-Schnittstelle für den regelmäßigen Musikaustausch zwischen PSP und PC zu ergattern, wird schnell enttäuscht. Das einfache Programm las bei zu rippenden Audio-CDs nicht einmal Album- und Songnamen aus – und verweigerte auch die Einflussnahme auf die MP3-Qualität. Wer also aus Platzspargründen das Hörbuch gerne im kleinen Datenformat aufzeichnen will, schaut in die Röhre. Ebenso überrascht waren wir über die (sehr umständliche) Anbindung an eine Online-Datenbank, über deren Nutzen wir uns auch nach dem Test nicht im Klaren sind. Einziger Lichtblick ist das beigelegte USB- und Ladekabel – dies ist mit rund einem Meter Länge für den

Tischbetrieb geeignet. Der Rest lohnt die Anschaffung nicht ...



VORSICHT Dieses Paket ist nur ein Kopierprogramm mit mieser CD-Rip-Funktion. BILD: PLAYZONE

TEST

MUSIC STUDIO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Xploder
Info-Telefon:	–
Web:	www.xploder.net
Preis:	ca. € 20,-

- ✓ Daten- und Ladekabel liegt bei
- ✓ PSP-Spielstände lassen sich sichern
- ✓ Umständliche Menüführung
- ✓ Unzureichende Setup-Möglichkeiten

WERTUNG



Kein großer Wurf: Die Menüführung ist mies, der Funktionsumfang mager – und die CD-Rip-Funktion liefert keine MP3-Tags beim Auslesen.

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,-	–

CHEATS & CODES

Wer sich bei den heißen Temperaturen nicht imstande fühlt, zeitintensive Freischaltssessions zu absolvieren, der sollte mal unsere hilfreichen Cheats ausprobieren!

UWE
HÖNIG
32, Redakteur



Ab durch die Hecke

CHEAT | Erleichtern Sie sich den aufregenden Stadtausflug!

Wenn Ihnen das Abenteuer zu schwer ist oder schlichtweg die Zeit fehlt, um die enthaltenen Geheimnisse freizuspüren, dann haben wir hier etwas für Sie: Halten Sie einfach im Pause-Menü **L1 + R1** gedrückt und geben Sie dann einen der folgenden Codes ein. Wenn Sie nach der Eingabe die beiden Schultertasten loslassen, erscheint zur Kontrolle die Meldung „Cheat eingeschaltet“. Die Levelanwahl oder die Minispiele erreichen Sie aber nur, wenn Sie wieder ins Hauptmenü zurückkehren und auf „Weiter“ klicken. Dadurch gelangen Sie in eine Art Oberwelt, wo Sie an der Pinnwand die 35 Missionen und drei Minispiele anwählen dürfen.



Alle Levels freischalten	▲, ●, ▲, ●, ●, ■
alle Minispiele freischalten	▲, ●, ▲, ▲, ■, ■
Alle Moves freischalten	▲, ●, ▲, ■, ■, ●
Power Golf aktivieren	▲, ●, ▲, ●, ■, ●
Mehr Lebensenergie durch Nahrung	▲, ●, ▲, ●, ■, ▲
Extra Schaden anrichten	▲, ●, ▲, ●, ▲, ■
Bonus Comic 1	▲, ●, ■, ■, ●, ▲
Bonus Comic 2	▲, ▲, ■, ●, ■, ●

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

CHEAT | Der Strategietitel enthält eine komfortable Missionsauswahl.

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.

Wer sich nicht die Mühe machen möchte, alle Aufträge vorbildlich zu absolvieren, der sollte mal unseren Cheat ausprobieren. Unter dem Menüpunkt „Bonusmaterial“ verbirgt sich nämlich unter anderem auch ein praktischer Cheateingabe-Bildschirm. Hier geben Sie einfach das Passwort **FULLSPECTRUMPWNAGE** ein. Anschließend werden Sie aufgefordert, zu speichern, und als Bestätigung erscheint die Meldung „Cheat-Code angenommen“. Jetzt wechseln Sie einfach zur Einzelspieler-Kampagne, klicken auf den Menüpunkt „Neu starten“ und schon dürfen Sie in einer am linken Bildschirmrand auftauchenden Liste sämtliche Missionen und Untermisionen problemlos anwählen.



Street Fighter Alpha Anthology

CHEAT | Öffnen Sie die versteckten Extraoptionen und die Farbeneditierung für die Charaktere.

Bei den Alpha-Teilen der Anthology können Sie in den Optionen ein paar versteckte Menüs öffnen. Gehen Sie zunächst auf den Menüpunkt „Optionen“ und halten Sie die **R1-Taste** gedrückt. Bestätigen Sie nun mit der **X-Taste** und schon landen Sie in den Extra-Optionen. Mit R1 und L1 können Sie nun zwischen den verschiedenen Bild-

schirmen der Extra-Optionen hin- und herschalten, um die zahlreichen Einstellungen an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wenn Sie die Farbpalette der Kämpfer modifizieren möchten, müssen Sie auf dem Menüpunkt „Display Adjust“ ebenfalls die **R1-Taste** gedrückt halten und wiederum mit der **X-Taste** bestätigen.



Ice Age 2: Jetzt taut's

CHEAT | Mit unseren Cheats können Sie völlig stressfrei die Eiszeit überstehen.

Eigentlich gehört *Ice Age 2* nicht unbedingt zu den schwersten Spielen aller Zeiten, dennoch dürften unsere Cheats über die eine oder andere knifflige Stelle hinweghelfen. Um die Effekte zu aktivieren, müssen Sie das Spiel pausieren und anschließend eine der folgenden Tastenkombinationen eingeben. Dabei sollten Sie allerdings nicht zu langsam sein, sonst funktionieren die Codes nicht. Zur Bestätigung der erfolgreichen Eingabe taucht eine Textmeldung auf.

Unendlich Energie
↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓

Unendlich Gesundheit
↑, →, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, →, ←

Unendlich Kieselsteine
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓



AKTIVIERT Wenn die bunte Textmeldung auftaucht, hat alles geklappt!
BILD: PLAYZONE

KEINE GEFAHR
Unser Held überlebt dank Gesundheits-Cheat jede Attacke.
BILD: PLAYZONE



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
Ab durch die Hecke	10/2006
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
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: Ten Hammers	10/2006
Gottlieb Pinball Classics (PS2/PSP)	10/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories	09/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
Heroes of the Pacific	01/2006
Ice Age 2: Jetzt taut's	10/2006
L.A. Rush	02/2006
Madden NFL 2006	12/2005
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
Metal Gear Acid (PSP)	04/2006
Metal Gear Acid 2 (PSP)	08/2006
MX vs. ATV: On the Edge (PSP)	07/2006
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
Street Fighter Alpha Anthology	10/2006
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 Amercian 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

Gottlieb Pinball Classics



CHEAT | Keine Lust, Credits zu erspielen? Nehmen Sie einfach unsere Codes!

Leider müssen bei *Gottlieb Pinball Classics* erst mal langwierig Credits erworben werden, bevor man im Trainings-Modus die Automaten nach Lust und Laune spielen darf. Mit unseren Codes aktivieren Sie für die jeweiligen Geräte den Freispielmodus und dürfen dann ohne weitere Beschränkungen losflippern. Die Cheats werden einfach unter „Codes eingeben“ im Hauptmenü eingegeben. Eine Textmeldung bestätigt den Effekt.



Auszahlungs-Modus freischalten

WGR

Optionalen Drall freischalten

BZZ

Erscheinungsbild der Kugel

CKF

Freispielmodus für Ace High freischalten

UNO

Freispielmodus für Black Hole freischalten

LIS

Freispielmodus für Central Park freischalten

NYC

Freispielmodus für LoveMeter freischalten

HOT

Freispielmodus für Play-Boy freischalten

HEF

Freispielmodus für Strikes n' Spares freischalten

PBA

Freispielmodus für Tee'd off freischalten

PGA

Freispielmodus für Xolten freischalten

BIG

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.

Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs

Hallo PLAYZONE,
Eigentlich bin ich gar kein so großer RPG-Fan, aber als ich bei einem Kumpel *Dragon Quest* gesehen hatte, gab ich mir einen Ruck und besorgte mir das Game. Mit wachsender Begeisterung kämpfte ich mich nun durch diese wunderhübsche Welt voller abgedrehter Monster und bin in der Abteiruine auf einen besonders rätselhaften Gegner gestoßen. Er heißt Metallschleim und alle Versuche, diesen Feind zu erledigen, waren sinnlos, weil das Mistvieh immer flüchtet. Wie krieg ich den Metallschleim klein?

Simon per E-Mail



PLAYZONE: Der Metallschleim ist ein ganz besonderer Gegner, er beschert Ihnen nämlich fantastische 1.350 Erfahrungspunkte, wenn Sie ihn zur Strecke bringen. Kein Wunder, dass dieser Feind ziemlich scheu ist und meistens sein Heil in der Flucht sucht. Sie müssen also eine Attacke auswählen, die möglichst hohe Chancen auf einen kritischen Treffer bietet. Im Fall von Yangus ist beispielsweise das Teufelsbeil geeignet und beim Helden sollten Sie das Speere-Talent ausbauen, bis der Donnerstoß oder noch besser der Blitzschlag erlernt wurde. Diese Attacken verfügen über eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit auf einen kritischen Treffer und eignen sich hervorragend, um die feigen Metallschleime zur Strecke zu bringen. Wenn Sie Ihre Truppe schnell und effektiv aufleveln möchten, sollten Sie in Gebieten, wo sich Metallschleime herumtreiben (Abteiruine, Flussufer bei der Kappelle am Fluss, Wald Ostargonia, Hügel des heulenden Windes) Yangus' Pfiff einsetzen. So locken Sie immer wieder einige dieser Metallschleime hervor und können sich relativ einfach Erfahrungspunkte verdienen.



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 DS Lite	☐	☐	☐
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 PlayStation 3	_____	☐	☐	☐
Resistance: Fall of Man	_____	☐	☐	☐
Motorstorm	_____	☐	☐	☐
Army of Two	_____	☐	☐	☐
Tekken: Dark Resurrection	_____	☐	☐	☐
Yakuza	_____	☐	☐	☐
Just Cause	_____	☐	☐	☐
GTA: Vice City Stories	_____	☐	☐	☐

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: 10/06)

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 10, 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 04“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ16“ an die unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

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

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

MOST WANTED

- 1 BiA: Hell's Highway (PS3)
- 2 Bully (PS2)
- 3 Dirge of Cerberus: FF VII (PS2)
- 4 Final Fantasy XII (PSP)
- 5 Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
- 6 Heavenly Sword (PS3)
- 7 Just Cause
- 8 Killzone (PS3)
- 9 Killzone Liberation (PSP)
- 10 Kingdom Hearts II (PS2)
- 11 Medal of Honor: Airborne (PS3)
- 12 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 13 MGS 3 Subsistence (PS2)
- 14 Motorstorm (PS3)
- 15 Need for Speed: Carbon (PS2/PS3)
- 16 Resident Evil 5 (PS3)
- 17 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 18 Scarface (PS2/PSP)
- 19 Splitter Cell: Double Agent (PS2)
- 20 WWE SmackDown! 2007 (PS2)

LESER-CHARTS

- 1 24: The Game (PS2)
- 2 Ape Escape P (PSP)
- 3 Black (PS2)
- 4 Call of Duty 2: Big Red One (PS2)
- 5 Der Pate (PS2)
- 6 Driver: Parallel Lines (PS2)
- 7 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 8 FIFA 06 (PS2/PSP)
- 9 Final Fantasy X (PS2)
- 10 Final Fantasy X-2 (PS2)
- 11 Gran Turismo 4 (PS2)
- 12 GTA Liberty City Stories (PS2/PSP)
- 13 GTA San Andreas (PS2)
- 14 Hitman: Blood Money (PS2)
- 15 Killzone (PS2)
- 16 Metal Gear Solid 3 (PS2)
- 17 Need for Speed Most Wanted (PS2)
- 18 Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
- 19 Peter Jackson's King Kong (PS2)
- 20 Prince of Persia: The Two Thrones (PSP)
- 21 Pro Evolution Soccer 5 (PS2/PSP)
- 22 Project Zero 3 (PS2)
- 23 Resident Evil 4 (PS2)
- 24 Shadow of the Colossus (PS2)
- 25 Synanon: Dark Mirror (PSP)
- 26 Tekken 5 (PS2)
- 27 Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
- 28 True Crime: New York City (PS2)
- 29 We Love Katamari! (PSP)
- 30 WWE SmackDown 2006 (PS2)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. September 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 Sevkert Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer

verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Maik Bütfer, Thomas Eder, Uwe Hönig, Michael Pruchnicki,
Udo Crnjak, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Christian Schönlein, Marius Wallat, Sebastian Stange, Thomas Schreiner

Redaktion

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 Dzielwisk,

Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,

Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch

Marketing Jeanette Haag

Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Justin Stolzenberg, Sascha Pilling, David Martin

Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny

Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme

Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de

Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de

Ingo Daubner: Tel.: +49 911 2872-251; ingo.daubner@computec.de

Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@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 Mediadata 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 zugewiesen: 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 Service-

Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigen-

kunden, 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

unberrechtlich 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: PRZEGAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Die Kolumne

The L-Game

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



Was haben lesbische Frauen und LocoRoco gemeinsam? Gut, der erste Buchstabe ist identisch, doch ansonsten tut man sich schwer, eine Verbindung zwischen der sexuellen Ausrichtung weiblicher Personen und knuddeligen, herumkugelnden, brabbelnden Farbkleksen herzustellen. Und dennoch, als videospielebegeisterter Fernsehzuschauer staunte man nicht schlecht, als man die einzige TV-Werbung zu Sonys niedlichem PSP-Spielchen ausgerechnet als Einleitung zur Lesben-Serie *The L-Word* erblickte. Während der gesunde Menschenverstand eher damit rechnet, in einer Werbepause bei den *Simpsons* mit PSP-Werbung konfrontiert zu werden, fragt man sich spontan, wen Sony eigentlich mit der *L-Word*-Werbung erreichen möchte? Lesbische Frauen oder Frauen im Allgemeinen? Schwule Männer oder heterosexuelle Männer, die auf schlüpfrige Frauensexszenen hoffen? Oder eben einfach andere Menschen als die typischen Videospiele, die sich eher die 83ste Wiederholung eines Jean-Claude-Van-Damme-Films ansehen würden als ernsthaft darüber nachzudenken, eine Sendung über gleichgeschlechtlich gesinnte Frauen zu schauen, die vor Mitternacht im öffentlichen Fernsehprogramm läuft? Noch interessanter ist allerdings die Frage, wieso diese dusselige Kuh aus dem Werbespot beständig auf irgendwelchen Tasten herumdrückt, obwohl LocoRoco nahezu ausschließlich mit den Schultertasten gespielt wird ...

Was wird gespielt bei ...

Jochen Färber

Jochen Färber ist 35 Jahre alt und PR-Manager bei Take 2 in München.



Gerüchten zufolge hast du nach dem WM-Spiel Holland-Portugal eine heiße Nacht mit einem portugiesischen Fan in Nürnberg verbracht. Wie kam es dazu? Erschreckend! Ihr habt eure Ohren scheinbar überall. Aufgrund der freundlichen Unterstützung eines großen Herstellers von Software und einem großartigen Videospielsystem hatte ich die Ehre, diesem kuriosen WM-Spiel im Frankenstadion beiwohnen zu dürfen. Ich habe bei einem Freund in Nürnberg übernachtet, der während der WM als freiwilliger Helfer gearbeitet hat. Er hat es etwas zu gut gemeint und morgens um 4 Uhr noch einen stark alkoholisierten portugiesischen Fan angeschleppt, der noch eine Unterkunft suchte. Ich bin nur noch knapp dem Vergnügen entgangen, mir mit dem euphorisierten jungen Mann die Couch teilen zu dürfen.

Was spielst du im Augenblick?

Spielen? Ich? Spaß beiseite, diesen Sommer habe ich in der Tat abends mehr Zeit in Biergärten als vor der Konsole verbracht. Vor ein paar Monaten habe ich mich ausgiebig von meinen Kollegen bei unserem Tischtennis-Spiel demütigen lassen, das hat mich traumatisiert. Jetzt, da sich wieder das vertraute grau-nasse Wetter eingestellt hat, arbeite ich einige liegen gebliebene Spiele auf. Dazu zählen *Oblivion*, *Tomb Raider Legends* und *LocoRoco*.

Vervollständige den Satz: „Ein Leben ohne GTA-Spiele wäre einfach traumhaft, weil ...“ Kann ich leider nicht. Ich kann mir kein Leben ohne *GTA* vorstellen ;-)

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele? Die ersten Videospiele habe ich damals bei Schulfreunden gespielt, weil ich früher nie eine Konsole hatte. Das erste, was ich je gespielt habe, war *Pong*. Später hat ein anderer Freund von mir eine Atari-VCS-Konsole bekommen und wir sind Ewigkeiten bei *Defender* hängen geblieben. Ich habe dann Jahre nicht mehr gespielt und bin erst mit dem Nintendo 64 und dem großartigen *Mario 64* wieder eingestiegen.

Spiele welcher Genres bevorzugst du generell?

Spiele, die einen leichten Einstieg bieten und bei denen man nicht ewig üben muss, um die ersten Erfolgserlebnisse zu haben. Generell mag ich gern Action-Adventures, Rennspiele und manche Sportspiele.

Welche Fortsetzung einer bekannten Serie würdest du dir für die PS3 wünschen? Im Allgemeinen würde ich mich freuen, wenn es weniger Serien-Fortsetzungen und dafür mehr originelle, neue Spiele gäbe, ein guter Mix wäre sicher wünschenswert. *Red Dead Revolver* ist zwar noch keine Serie, dennoch würde ich mir eine Fortsetzung sehr wünschen. Ebenso freuen würde ich mich über Neuauflagen von *Smugglers Run*, *Mafia* und dem tollen PSone-Spiel *Heart of Darkness*.

Was war – abgesehen davon, deine widerlich langen Haare abzuschneiden – die beste Entscheidung in deinem Leben?

Da viele meiner männlichen Kollegen nicht gerade über eine füllige Haarpracht verfügen, war es immer sehr deprimierend für sie, mit mir zusammenarbeiten zu müssen. Da ich nicht gerne niedergeschlagene Menschen um mich habe, dachte ich, es sei besser, sie nicht länger zu demütigen.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?

Es gibt so viele interessante, originelle und spannende Spiele, die leider viel zu wenig gekauft werden. Wenn ihr weiter eine breite Vielfalt an tollen neuen Spielen haben wollt, dann haltet eure Augen offen für interessante Neuigkeiten. Kauft nicht immer nur das halbe Dutzend Spiele-Serien, was auf jedem zweiten Magazin-Cover zu sehen ist. Um es mit der Werbesprache eines bekannten schwedischen Möbelhauses zu sagen: Entdeckt die Möglichkeiten!

Damals ...

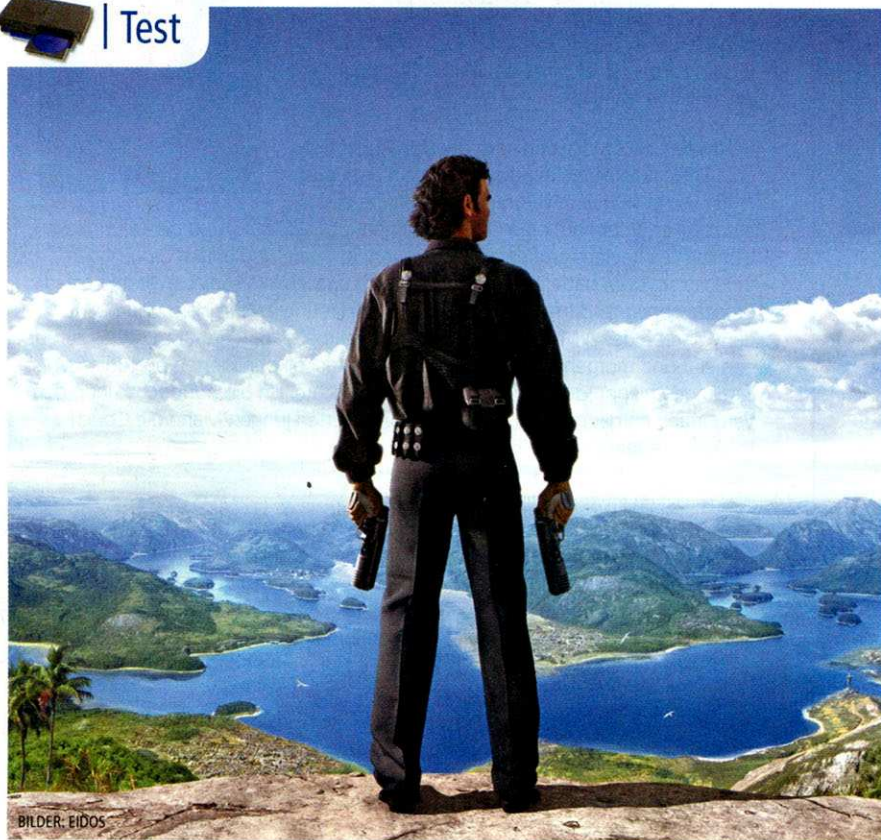
Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE.

Die damalige Ausgabe stand ganz im Zeichen eines echten Action-Highlights: Capcoms *Devil May Cry*, das es mittlerweile auf zwei Nachfolger gebracht hat, war das Thema schlechthin. Weitere Highlights im Vorschaubereich waren die fertige Japan-Version von *Final*

Fantasy X, das für das Action-RPG-Genre richtungsweisende *Baldur's Gate Dark Alliance*, *GTA III* und *ICO*. Im Testteil sah's hingegen ziemlich mau aus ... da waren *Dark Cloud* und *XG3* die einzigen ansprechenden Titel.



Ausgabe 11/06 ab 20. September am Kiosk!



BILDER: EIDOS



Just Cause

Eine riesige, frei zugängliche Spielwelt, brachiale Actionsequenzen und eine packende Story – Die Zutaten für Eidos' karibischen Action-Cocktail im GTA-Stil.



BILD: SQUARE ENIX

Kingdom Hearts 2

Teil 2 von Square Enix' Action-Epos ist wieder ein Muss für alle Disney- und Final Fantasy-Fans!



BILD: ACTIVISION

Lego Star Wars 2

Die galaktischen Lego-Männchen sind zurück! Diesmal steht die Ur-Trilogie im Mittelpunkt der Action!



BILD: UBISOFT

Splinter Cell Double Agent

Na endlich: Sams Fishers viertes Agentenabenteuer steht kurz vor der Fertigstellung.

Lesefutter für Konsolenfans



XBOX-ZONE
09-10/06

Wichtigste Themen: Saints Row, Just Cause, Dead Rising, Need for Speed Carbon, Prey, Elveon, Test Drive Unlimited, Call of Duty 3.



N-ZONE
09/06

Wichtigste Themen: Need for Speed Carbon, Nintendo Wii, Tony Hawk's Downhill Jam, Splinter Cell Double Agent.



EDGE
10/06

Wichtigste Themen: Spore, Reportage „Die Zukunft von LucasArts“, Reportage „Frauen in Computerspielen“.



XBOX 360
10/06

Wichtigste Themen: Mass Effect, F.E.A.R., Test Drive Unlimited, Dead Rising, Saints Row, Ninety-Nine Nights, Enchanted Arms, Painkiller.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



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.



WANNA PLAY?



DOA

DEAD OR ALIVE

Alleine sind sie unschlagbar - zusammen unwiderstehlich!

AB SEPTEMBER IM KINO!

IMPACT
PICTURES

www.doa.film.de

Constantin Film