

PLAYZONE



AUF DVD IM HEFT:

Über 100 Minuten
VIDEOS

PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

Themen: Kingdom Hearts II,
Genji 2, Metal Gear Solid 4,
Silent Hill Origins u. v. m.

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



FETTE OPTIK, FIESE WAFFEN

RESISTANCE FALL OF MAN

DIE SHOOTER-SENSATION FÜR PLAYSTATION 3

SONY ENTTÄUSCHT DIE FANS IN EUROPA.

SCHOCK!

PS3 ERST IM MÄRZ

DIE GANZE WAHRHEIT IM HEFT



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

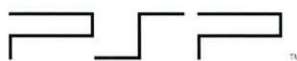
Grand Theft Auto

Vice City Stories



AB OKTOBER 2006
FÜR PSP™ ERHÄLTlich

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/VICECITYSTORIES



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das R Logo, Grand Theft Auto, das Grand Theft Auto Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games, Rockstar North und Rockstar Leeds sind Tochtergesellschaften von Take-Two Interactive Software. "PlayStation", das "PS" Family Logo und "PSP" eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ wird möglicherweise benötigt (separat erhältlich). Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. U.S. UND AUSLÄNDISCHE PATENTE SIND ANGEMELDET. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Es soll keine tatsächlich lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen einem Charakter, Dialog, Ereignis oder Handlungselement dieses Videospiels und tatsächlich lebenden Personen, Firmen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

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



PUTSCH Diktator Wolfgang wird aus der Redaktion geprägt und wandert ab zur PC Action. BILD: PLAYZONE

Die PlayStation 3 erscheint erst im März

Geduldsprobe

Die Aussage war klar formuliert: „Der 17. November steht als Launchdatum fest. Wir garantieren, dass Vorbesteller ein Gerät erhalten.“ hieß es auf der Games Convention Ende August von Sony. Nicht einmal einen Monat später trudelte die Pressemitteilung ein, die unsere Redaktion wie einen Hühnerhaufen aufschreckte. Die PlayStation 3 verschiebt sich auf März 2007 – zumindest in Europa und Australien. Wie so oft werden wir vertröstet und müssen uns in Geduld üben. Doch ob die knapp vier Monate Überbrückungszeit wirklich ausreichen, um die Konkurrenz zu stärken? Konkurrent Microsoft fehlt es nach wie vor an zugkräftigen Marken und trendigen Massenmarktprodukten wie *EyeToy*, *SingStar* oder *Buzz!*, Nintendo muss erst noch beweisen, dass man mit einer innovativen, aber leistungsschwachen Konsole große Käuferschichten erreichen kann.

Am Ende des Tages ist der größte Risikofaktor für den Erfolg der PlayStation 3 Sony selbst, denn niemand hätte Herrn Kutaragi einen Vorwurf daraus gemacht, wenn die PlayStation erst im März 2007 erschienen wäre, hätte er nicht vorher so fest versprochen, dass das Gerät auf der ganzen Welt zeitgleich erscheinen wird, und das eigentlich schon im Frühjahr 2006. Als wäre der hohe Preis der Konsole nicht schon genug, wird PlayStation-Fans in Europa wirklich alles abverlangt, doch die sind zäh und lassen sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen. Letztlich waren die Diskussionen beim Start der PlayStation 2 mindestens genauso groß, doch der Erfolg der Konsole war nie in Gefahr – Sony dominiert den Markt.

Schrecken ganz anderer Art erfasste die Redaktion der PLAYZONE. Unser altherwürdiges Redaktionsmitglied Wolfgang verlässt uns und kümmert sich in Zukunft darum die PC Action mit seiner Anwesenheit zu veredeln. Maik nimmt das Ruder in die Hand und die ganze Redaktion winkt Wolfgang traurig, aber auch ein wenig erleichtert zum Abschied.

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

Neue Abonnenten werben

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

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

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



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

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

Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!



**Pünktlich, 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 **playcom**
www.playcom.de **gutschein**

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 ausgezahlt 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 2

JEDEN MONAT

- 04 Plus-Abo
- 85 Feedback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 45 Info-Center: Charts
- 46 Info-Center: Die besten Spiele
- 50 Info-Center: Die Redaktion
- 42 Info-Center: Most Wanted
- 44 Info-Center: Termine
- 51 Info-Center: Test-Center
- 77 Mini-Abo
- 97 Nachspiel
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

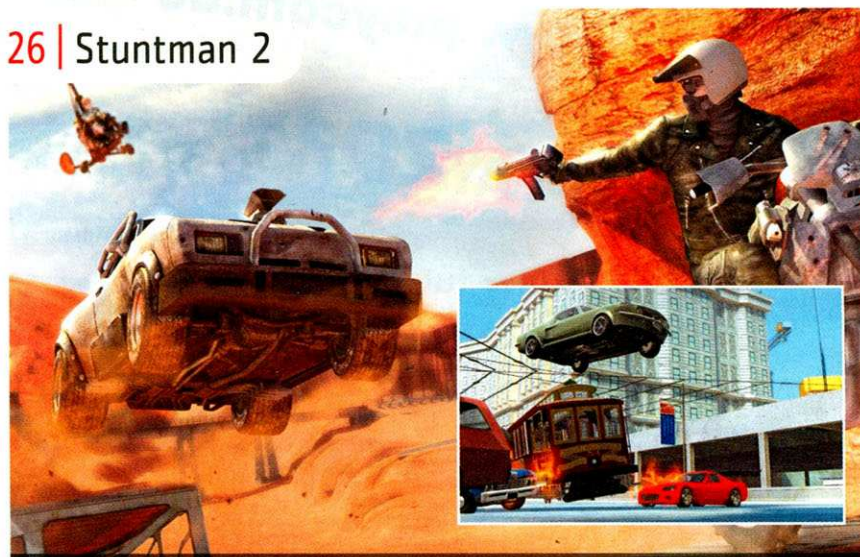
Amagoushi Mansion	14
Ape Academy 2	78
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	66
B-Boy	69
Brothers in Arms D-Day	13
Canis Canem Edit (Bully)	34
Cars	72, 79, 93
Dance Factory	70
EA-Replay	13
Eragon	12
FIFA 07	62
Fish Eyes Portable	15
FlatOut 2	92
Gangs of London	76
Gradius Collection	93
Half-Life 2	30
Just Cause	56
Killzone Liberation	40
Kingdom Hearts 2	52
Lego Star Wars II: The Original Trilogy	60
Lemmings	69
Madden NFL 07	94
Mercury Meltdown	78
Metal Gear Solid 3: Subsistence	64
Monster House	72
My Summer Holiday 3	14
NBA Live 07	81
NHL 07	73, 81
Pocket Racers	79
Pro Evolution Soccer 6	38
Resistance: Fall of Man	20
Ridge Racer 2	74
SingStar Anthems	70
Simoun	14
Spy Hunter: Nowhere to Run	71
Star Wars: Lethal Alliance	12
Stuntman 2	26
Super Dragon Ball Z	93
Taito Legends Power-Up	80
Tiger Woods PGA Tour 07	73
Virtua Fighter 4 Evolution	94
Wild Arms the Vth Vanguard	15

20 | Resistance: Fall of Man



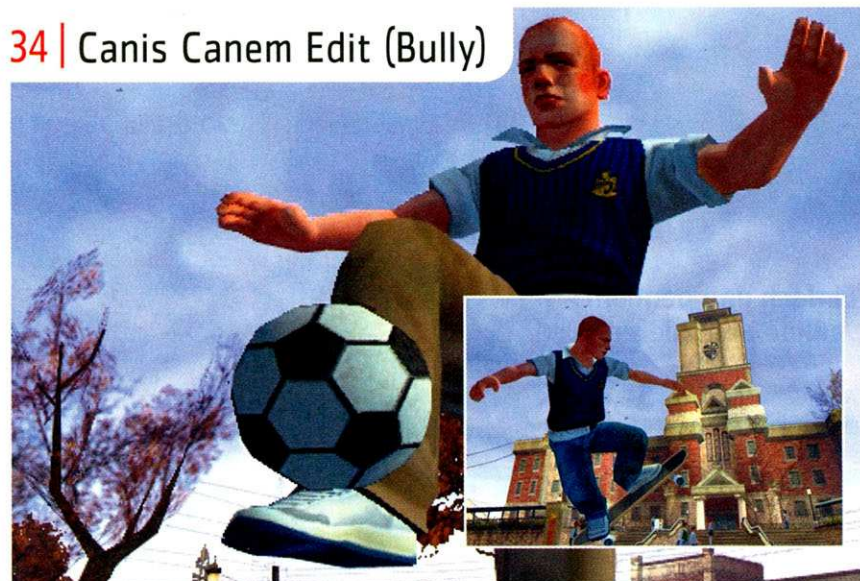
VORSCHAU: Brandaktuelle Infos zum kommenden Action-Kracher für die PS3

26 | Stuntman 2



VORSCHAU: Edle Optik, coole Action - erste Infos zum Next-Gen-Stuntman

34 | Canis Canem Edit (Bully)



VORSCHAU: Neue Eindrücke von Rockstars Albtraum aller Schulhöfe



Kingdom Hearts 2 | 52

VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 Half-Life 2
- 20 Resistance: Fall of Man
- 26 Stuntman 2

PlayStation 2

- 38 Pro Evolution Soccer 6
- 34 Canis Canem Edit (Bully)

PSP

- 40 Killzone Liberation

TEST

PlayStation 2

- 68 Atelier Iris: The Azoth of Destiny
- 69 B-Boy
- 72 Cars
- 70 Dance Factory
- 62 FIFA 07
- 56 Just Cause
- 52 Kingdom Hearts 2
- 60 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
- 69 Lemmings
- 64 Metal Gear Solid 3: Subsistence
- 72 Monster House
- 73 NHL 07
- 67 SingStar Anthem
- 71 Spy Hunter: Nowhere to Run
- 73 Tiger Woods PGA Tour 07

PSP

- 80 Ape Academy 2
- 79 Cars
- 76 Gangs of London
- 78 Mercury Meltdown
- 81 NBA Live 07
- 81 NHL 07
- 79 Pocket Racers
- 74 Ridge Racer 2
- 80 Taito Legends Power-Up

TIPPS

Cheats & Codes

- 93 Cars
- 92 FlatOut 2
- 93 Gradius Collection
- 94 Madden NFL 07
- 93 Super Dragon Ball Z
- 94 Virtua Fighter 4 Evolution



Just Cause | 56

TEST: So gut ist das Action-Spektakel aus dem Hause Eidos wirklich!

Der große Service-Test | 86



REPORTAGE: Das taugen Hotlines und E-Mail-Support der Spielehersteller!

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

Games Convention 2006



BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH

THEMA DES MONATS:

GC 2006: Was war los?
GC 2006: Trailershow:
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Genji 2 (PS3)
John Woo's Stranglehold (PS3)
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Need for Speed Carbon (PS3, PS2, PSP)
Rayman Raving Rabbids (PS2)
Silent Hill Origins (PSP)
The Wheelman (PS3)
Unreal Tournament 2007 (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Warhawk (PS3)

VORSCHAU

Killzone: Liberation (PSP)
Pilot Academy (PSP)
Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
Super-Bikes Riding Challenge (PS2)

TEST

Ape Academy 2 (PSP)
Atelier Iris 2 (PS2)
B-Boy (PS2)
Cars (PS2)
FIFA 07 (PS2)
Kingdom Hearts II (PS2)
LEGO Star Wars II (PS2)

Lemmings (PS2)
Monster House (PS2)
NBA Live 07 (PSP)
NHL 07 (PSP)
Ridge Racer 2 (PSP)
SingStar Anthems (PS2)
Tiger Woods PGA Tour 07 (PSP)

BONUS

Coded Arms Contagion (Interview)
Good-Bye, Heinrich!
Rainbow Six Vegas (Das OPA-Konzept)

SPIEL-TRAILER

Blade Dancer
Earthworm Jim
Marvel Trading Card Game
Mercury Meltdown
Online Chess Kingdoms
Phantasy Star Universe
Rayman: Raving Rabbids: Fakt #6
Rengoku 2 (A.T.)
The Gradius Collection

FILM-TRAILER

Candy
Ich bin die andere
Mit Herz und Hand

Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Lost Planet: Extreme Condition (X360)
Ninety-Nine Nights (X360)
Test Drive Unlimited (X360)

Over G Fighters (X360)
Saints Row (X360)

BONUS

Frontlines: Fuel of War (Interview)

TEST

Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde II (X360)
Dynasty Warriors 5 Empires (X360)

SPIEL-TRAILER

Elveon

N-ZONE

VORSCHAU

Mario Slam Basketball (DS)
Tomb Raider Legend (DS)
Tomb Raider Legend (GB)
Star Fox Command (DS)

BONUS

Straßenumfrage Touch!
Generations

TEST

Rainbow Islands Revolution (DS)
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy (GB)

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* DEFECT?

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 11/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!





UNWELT (04/01/07)

Ich habe drei Succubinen verzaubert

THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FÜR
ONLINE-SPIELE

TOPS & FLOPS

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

BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



VOLL TOLL

Die Games Convention 2006 war ein Riesenerfolg für Aussteller und Besucher.



EIN COLT FÜR ALLE FÄLLE

Stuntman 2 macht Lust auf mehr und könnte den Vorgänger überflügeln.



BILD: PLAYZONE

MEIN FAZIT

Es fällt mir nicht gerade leicht, einen Hit zu verweigern. Dafür waren die veralteten Fehlfunktionen einer echten „Lenker“-Warum gerade diese nicht, kann ich nicht verstehen, zumal die die dazu nötigen Rechen- und Grafikkosten

DER KÖNIG IST TOT ...

... lang lebe der König. Wolfgang verlässt die PLAYZONE – Fluch und Segen zugleich.



BILD: SONY

BITTE WARTEN

Die PlayStation 3 kommt in Europa erst im März 2007 auf den Markt.



BILD: PLAYZONE

NEUER NAME, ALTE FEHLER

Gangs of London ist stylisch verpackt, aber inhaltlich kaum besser als The Getaway.

PS3 kommt erst im März

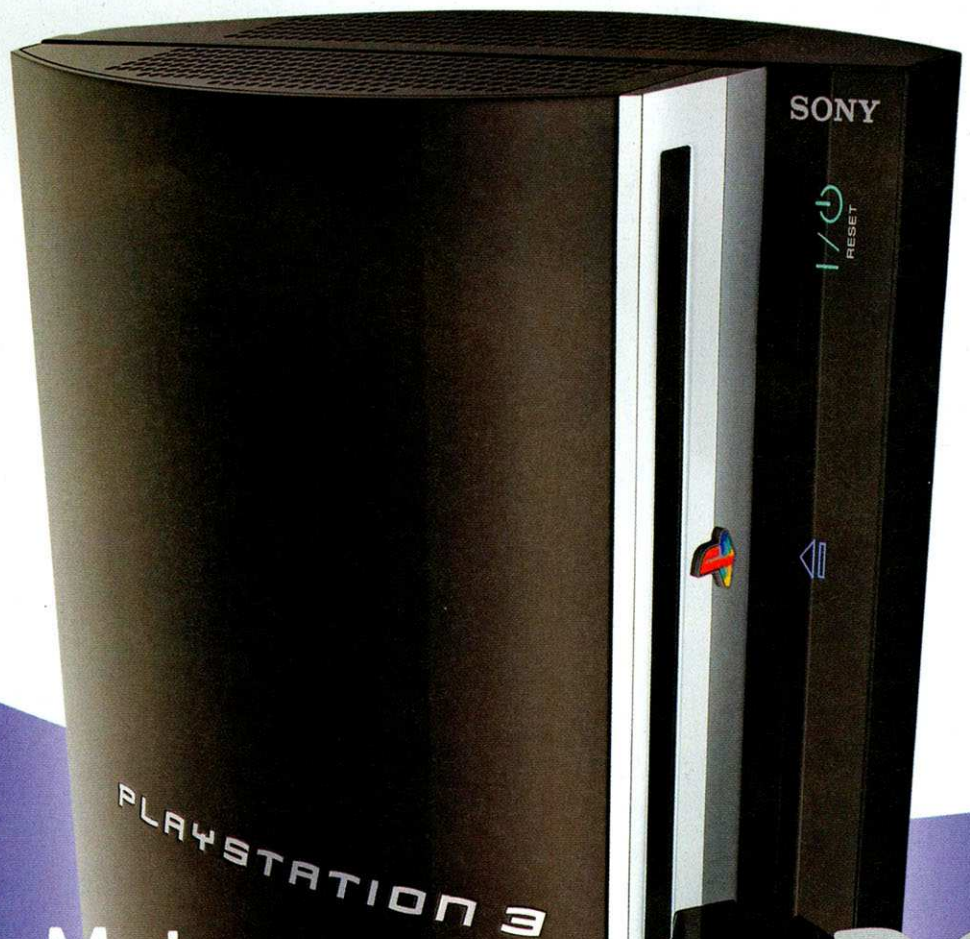
Sony verschiebt den Europastart – Japan und Nordamerika nicht betroffen



Hersteller: Sony, Termin: März 2007, Web: www.playstation.de

Nun also doch: Die dünne PS3-Präsenz an Sonys Games-Convention-Stand sorgte bereits für entsprechende Gerüchte, doch wurden diese vorerst verneint. Jetzt ist es aber offiziell: Sony kann den angekündigten weltweiten Launch der PlayStation 3 im November nicht halten, aufgrund von Problemen mit der Produktion bedient man vorerst nur Japan (11. November, geplante Auslieferungsmenge am Launchtag: 100.000 Stück) und Nordamerika (17. November, 400.000 Stück). An der geplanten Auslieferungsmenge bis März 2007 (6 Millionen Geräte) soll sich nichts ändern, bis Ende 2006 werden aber voraussichtlich nur 2 Millionen Konsolen an den Handel geliefert (ursprünglich geplant war die doppelte Menge, bereits zum Start sollten 2 Mio. PS3s verfügbar sein). (mp)

menge am Launchtag: 100.000 Stück) und Nordamerika (17. November, 400.000 Stück). An der geplanten Auslieferungsmenge bis März 2007 (6 Millionen Geräte) soll sich nichts ändern, bis Ende 2006 werden aber voraussichtlich nur 2 Millionen Konsolen an den Handel geliefert (ursprünglich geplant war die doppelte Menge, bereits zum Start sollten 2 Mio. PS3s verfügbar sein). (mp)



Mai 2005
Juni 2005
Juli 2005
August 2005
September 2005
Oktober 2005
November 2005
Dezember 2005

Chronologie einer verschleppten Markteinführung

Mai 2005



Die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles: Sony präsentiert die PS3 erstmals der Öffentlichkeit. Obwohl Konkurrent Microsoft seine Xbox 360 schon Ende des Jahres auf den Markt bringt, haben es viele Sony-Fans nicht eilig: Die neue PlayStation soll ja schon im Frühjahr 2006 folgen.

Ende 2005

Die Xbox 360 erscheint pünktlich und wie von Microsoft angekündigt fast zeitgleich in Nordamerika, Europa und Japan.

Januar 2006

Auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas heißt es statt „Frühjahr“ nur noch, dass die PS3 „in diesem Jahr“ auf den Markt kommt. Angesprochen auf Meldungen, dass es zu Produktionsengpässen mit der PS3 kommen könnte, sagt der Präsident von Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, „Ich kann die PS3 jederzeit produzieren. Wir sind in einer Position, in der wir Druck auf andere ausüben können.“

Mai 2006

Die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles: Sony präsentiert die PS3 mal wieder der Öffentlichkeit. Es fehlen einige der ursprünglich versprochenen Anschlüsse und der Preis (€ 499,- oder € 599,- je nach Modellvariante) lässt viele Fans schlucken. Trotz einer durchwachsenen Pressekonferenz bleibt zumindest ein positives Signal: Sony will sich nicht lumpen lassen und es Microsoft gleichtun. Im November soll das Gerät in Japan, Nordamerika und Europa auf den Markt kommen. Ebenfalls vor Weihnachten will Nintendo mit der neuen Wii-Konsole samt neuartigem Controller den Markt aufmischen – ein spannendes Weihnachtsgeschäft bahnt sich an.



August 2006

Zur Games Convention mehren sich die Gerüchte, dass der November-Start der PlayStation 3 zumindest in Europa in Gefahr sein könnte. Sony-Sprecher Guido Alt verneint dies: „Der 17. November steht als Launchdatum fest. Wir garantieren, dass Vorbesteller ein Gerät erhalten.“

5. September 2006

Sony Pictures kündigt die Europa-Veröffentlichung der ersten 11 Filme im neuen Blu-ray-Format an, die am 17. November auf den Markt kommen sollen. Durch den gleichzeitigen Verkaufsstart der PlayStation 3 sollen genügend Blu-ray-Abspielgeräte auf dem Markt sein.

6. September 2006

Sony Computer Entertainment gibt die Verschiebung des PS3-Starts in Europa auf März 2007 bekannt. Als Grund werden Probleme bei der Herstellung der Blau-Laser-Dioden für das Blu-ray-Laufwerk der Konsole genannt.

NEWS-TICKER



NEUE PINK-PS2 Am 8. November bringt Sony ein neues PlayStation-2-Modell in der Farbe Pink auf den Markt. Die Konsole wird mit einer passend gefärbten Memory Card und zwei entsprechenden Controllern ausgeliefert. Der Preis wird bei € 159,95 liegen

PREISENKUNIG Der empfohlene Verkaufspreis für die „kleine“ PlayStation 2 liegt seit der Games Convention nur noch bei € 129,95. Der Preis für die Sony-eigenen Memory Cards wurde ebenfalls gesenkt und liegt nur noch bei € 19,95.



UMGESETZT Das Xbox-360-Rollenspiel *Enchanted Arms* von From Software soll auch für die PlayStation 3 erscheinen, ein Termin wurde vorerst noch nicht genannt.

DAS KANN DAUERN Mittlerweile gibt Sony keinen Termin mehr für *Gran Turismo Mobile* (PSP) an, ursprünglich sollte der Titel zumindest in Japan noch dieses Jahr erscheinen. Angeblich will man sich zuerst auf das Next-Gen-GT für die PlayStation 3 konzentrieren.

BURNOUT 5 Beim fünften Teil will Criterion seine *Burnout*-Serie völlig umkrempeln und das Spielerlebnis um eine frei befahrbare Stadt namens Paradise City herum aufbauen. Jeder Spieler kriegt beim Betreten der Stadt einen „Führerschein“ ausgestellt, auf dem seine Gesetzesverstöße notiert werden – so können sich andere Spieler leicht ein Bild vom seinem Fahrstil machen. Die Bewegungs-/Neigungssensoren des PS3-Controllers sollen für die Kontrolle des Autos nach Crashes zum Einsatz kommen. Erscheinen soll das PS3- und Xbox-360-Spiel irgendwann nächstes Jahr.

Eragon

Invasion der Drachenreiter



ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Vivendi Games, Termin: November 2006, Web: www.eragongame.com

Kaum zu glauben: Als Christopher Paolini *Eragon: Das Vermächtnis der Drachenreiter* schrieb, war er 15 Jahre alt. Nachdem der Roman und seine Fortsetzung *Eragon: Der Auftrag des Ältesten* die Buch-Bestsellerlisten eroberten, findet die Saga nun am 14. Dezember ihren Weg auf die Kinoleinwand – mit Stars wie Jeremy Irons und

John Malkovich in den Hauptrollen. Für die Entwicklung des begleitenden Multiplattform-Spiels hat man sich erfahrene Studios herausgepickt: Die Versionen für Handhelds entstehen bei den Amaze Entertainment (*Der Herr der Ringe: Taktiken*), die Fassungen für Heimkonsolen und PC bei Stormfront (*DHdR: Die zwei Türme*). In der Rolle

des Titelhelden kämpft man um die Befreiung des Königreichs Alagaësias, erlernt Schwert- und Magieattacken und darf sich auf dem Rücken seiner Drachenfreundin Saphira in die Lüfte schwingen. Die PS2-Fassung bietet unter anderem einen Coop-Modus, die PSP-Variante zwölf Modi für bis zu vier Spieler. **(ses)**



VON DEN SOCKEN Mit dem Zauberer Durza ist nicht gut Kirschen essen. BILD: VIVENDI GAMES



AUF LEBEN UND TOD Drachenreiter Eragon innerhalb des Videospiels ... BILD: VIVENDI GAMES

NEWS-TICKER

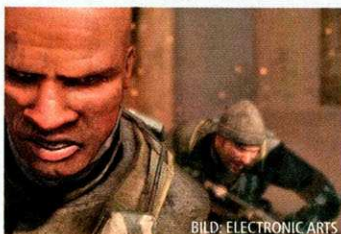


BILD: ELECTRONIC ARTS

NEUES BATTLEFIELD Ganz im Kontrast zum üblichen *Battlefield*-Gameplay werden Sie im neuesten Ableger der Serie nicht direkt in große Schlachten geschickt, sondern als kleine Söldnereinheit hinter die feindlichen Linien. Neben einer abwechslungsreichen Einzelspieler-Kampagne mit viel schwarzem Humor wird es auch hitzige Multiplayer-Gefechte geben, die Action soll vor allem durch die nahezu komplett zerstörbaren Umgebungen an Reiz gewinnen. Erscheinen soll das Spiel nächstes Jahr.

PS3 SPIELBAR Auf der Games Convention in Leipzig gab's nur wenige PS3-Titel in Action zu erleben, auf der Tokyo Game Show vom 22. bis 24. September sollen dagegen insgesamt 27 PlayStation-3-Titel spielbar sein.

Star Wars: Lethal Alliance

Neue Sternenkriege für unterwegs



ACTION | Hersteller: Ubisoft, Termin: Dezember 2006, Web: www.ubisoft.de

Ubisofts Entwicklungsstudio in Montreal arbeitet an einem neuen *Star Wars*-Spiel für die PSP, das im Gegensatz zur nicht optimal spielbaren PS2-Umsetzung *Star Wars Battlefront II* von Anfang an auf die Konsole ausgelegt ist. Die Handlung ist angesiedelt zwischen *Episode III, Die Rache der Sith*, und dem vierten (ursprünglich ersten) Teil der Serie. Im Mittelpunkt stehen eine Twi'lek namens Rianna Saren und ihr Droide Zeeo, die vom Imperium beherrschte Planeten infiltrieren und die große Geheimwaffe des Imperiums enthüllen sollen – den Todesstern. Spielerisch soll die Zusammenarbeit des Duos den Actiontitel von der Masse abheben – dadurch dürfte der Zwei-Spieler-Modus besonders reizvoll werden. **(mp)**

PRAKTISCH Hier fungiert Zeeo als Schild für Rianna. BILD: UBISOFT



AM ZIEL? Das große Geheimnis des Imperiums: der Todesstern. BILD: UBISOFT

NEWS-TICKER



FAMILIENTAUGLICH? Fans der kultigen Zeichentrick-Serie Family Guy dürfen sich auf eine zotige Versoftung derselbigen freuen. Auf PS2 und PSP soll der Titel noch dieses Jahr erscheinen und eine Art spielbare Mega-Episode bieten. Dank Cel-Shading sieht das Spiel der TV-Vorlage sehr ähnlich und auch die vielen serientypischen, absurden Mini-Rückblenden sind als Minispiele enthalten. Dabei steuert man Brian, Stewie und Peter durch actionreiche 3D-Umgebungen und muss Schleich- und Kampf-Missionen bestehen.

ÜBERLEBEN! Ubisoft arbeitet an einem Abenteuerspiel namens *Alive*, bei dem es darum geht, die Folgen eines gewaltigen Erdbebens zu überleben. Erscheinen wird der Titel voraussichtlich (noch nicht offiziell bestätigt) für PlayStation 3 und Xbox 360.

Brothers in Arms D-Day

Erste Bilder der PSP-Episode



TAKTIK-SHOOTER | Hersteller: Ubisoft, Termin: Herbst 2006, Web: www.brothersinarmsgame.com

Ursprünglich war der PSP-Ableger der *Brothers in Arms*-Serie schon fürs erste Quartal 2006 geplant, doch erst jetzt gibt es erste Bilder – erscheinen soll das Spiel jetzt im Herbst. Diesmal wird es zwei Storylines geben, in denen mit Matt Baker (auf dem Weg nach Carentan) und „Red“ Hartsock (unterwegs nach St. Sauveur) beide Hauptfiguren aus den Vorgängern die Führungsrolle übernehmen. Erstmals darf man – wie in der kommenden PS3-Episode *Hell's Highway* – ein Bazookateam befehligen und muss zerstörbare Deckung in seine Pläne einbeziehen. Ebenfalls neu ist der Einsatz von Mörsergranaten sowie die Möglichkeit, die Bedienung eines MG42 den KI-gesteuerten Soldaten zu überlassen. Auch Multiplayer-Modi (Skirmish und Coop) sind geplant. (mp)



SIEHT GUT AUS! Ubisofts Shanghai-Team hat die PSP offenbar gut im Griff. BILD: UBISOFT



DIE ECKE KENN' ICH DOCH? Auch das PSP-Debüt der Reihe spielt in der Normandie. BILD: UBISOFT

EA Replay

EA bringt alte SNES- und Mega-Drive-Titel auf die PSP.



DIVERSE | Hersteller: Electronic Arts, Termin: 9. November, Web: www.electronic-arts.de

Nun springt auch Electronic Arts auf den Retro-Zug auf. Unter dem Namen *EA Replay* bringt man eine Sammlung von 14 16-Bit-Spielen für die PSP auf den Markt, die bis auf eine Anpassung ans 16:9-Format des Displays weitgehend den Originalen aus den 90er-Jahren entsprechen soll. Um sich besser für kurze Spielrunden zwischendurch zu eignen, werden alle Titel das Abspeichern zu jedem Zeitpunkt ermöglichen. *Budokan*, *Road Rash* II und *Mutant League Football* sollen sogar Multiplayer-Modi per Funk bieten. Um Missverständnissen gleich von vornherein vorzubeugen: Bei *Ultima: The Black Gate* handelt es sich nur um die stark gestutzte SNES-Version, die mit dem gigantischen PC-Original spielerisch wenig zu tun hat. Der Preis für die Electronic-Arts-Spielesammlung wird bei günstigen €19,99 liegen. (mp)



WING COMMANDER Der klassische Weltraum-Shooter kam ursprünglich vom PC. BILD: ELECTRONIC ARTS



ROAD RASH Alle drei Mega-Drive-Episoden werden enthalten sein, der zweite sogar mit WLAN-Multiplayer-Modus. BILD: ELECTRONIC ARTS

Die Glorreichen 14

Folgende Titel werden in der PSP-Sammlung enthalten sein:

B.O.B.
Super Nintendo
Budokan
Sega Mega Drive
Desert Strike
Super Nintendo
Haunting Starring Polterguy
Sega Mega Drive
Jungle Strike
Super Nintendo
Mutant League Football
Sega Mega Drive
Road Rash
Sega Mega Drive
Road Rash II
Sega Mega Drive
Road Rash 3
Sega Mega Drive
Syndicate
Super Nintendo
Ultima: The Black Gate
Super Nintendo
Virtual Pinball
Sega Mega Drive
Wing Commander
Super Nintendo
Wing Commander:
The Secret Missions
Super Nintendo

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN
HARROD
berichtet.

Mit Kamera und GPS wieder an die Spitze

Sony hat endlich die Erscheinungsdaten der beiden interessanten Peripherie-Neuheiten für die PSP bekannt gegeben. Am 7. Dezember 2006 werden die PSP Camera für 5.000 Yen und der PSP GPS Receiver für 6.000 Yen auf den japanischen Markt kommen. Die Handheldkamera soll Fotos mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten und Filme mit einer Auflösung von 480x272 Bildpunkten machen können. Ausgeliefert wird das Gerät mit dem Softwarepaket Chotto Shot, das einige nützliche Features bereithält. So soll man Fotos mit verschiedenen Effekten und Hintergründen bearbeiten können und dank Memory Stick auf den PC schaufeln. Ob das wirklich Sinn macht, sei mal dahingestellt. Schließlich ist die Handhabung und das Bildbearbeitungssoftwareangebot auf dem PC wesentlich besser. Der PSP GPS Receiver kommt zwar ohne Softwarepaket, dafür wurden aber bereits einige spezielle GPS-Titel, die von den Features der Peripherie vollen Gebrauch machen, angekündigt: *Planetarium Creator Home Star Portable* von Sega, *Metal Gear Solid Portable Ops* von Konami und *Hot Shots Golf Course* von Sony. Nachdem die PSP-Abverkäufe in Japan durch den überwältigen Nintendo-DS-Lite-Boom stark gelitten haben, wird es für Sony höchste Zeit, den Konsumenten das Handheld wieder ins Gedächtnis zu rufen. Obwohl eine große Bandbreite an originellen Titeln vorhanden ist, vermag der Multimedia-Allrounder nicht die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Bleibt für Sony zu hoffen, dass mit den beiden Hardwareerweiterungen auch spielerisch genug frischer Wind in die PSP-Segel geht, um neue Käuferschichten zu erreichen.

Simoun

Mad Max auf Japanisch



SIMULATION | Hersteller: Marvelous Interactive, Termin: Herbst 2006, Web: www.mmv-i.net

Bei *Simoun* handelt es sich um die Versoftung einer beliebten japanischen Animationsserie, die seit April in Japan ausgestrahlt wird. Obwohl alle Charaktere aus der Serie vorkommen, hat die Story wenig mit der Vorlage gemein. Schauplatz der Mischung aus Adventure und taktischer Simulation ist ein sehr erdenähnlicher Planet. Hier leben die Menschen in einer Ära, in der ein Großteil der hochmodernen Technologie, entwickelt von vorangegangenen Generationen, verloren gegangen ist. Die einzelnen Länder versuchen sich gegenseitig durch immer modernere Kriegsgüter zu erobern, wobei das Land Simulacrum ein sehr fortschrittliches Luftschiff namens *Simoun* besitzt. Im Simulationsteil des Spiels kämpft man mit *Simoun* gegen die rivalisierenden Länder, während man im Adventure-Part die Story vorantreibt und mit anderen Personen interagiert. (wh/uc)



OB BLOND, OB BRAUN ... Der Adventurepart bietet altbekanntes Gameplay. BILD: MARVELOUS



STORYEINLAGE Während der taktischen Scharmützel trifft man auf einige Charaktere. BILD: MARVELOUS

My Summer Holiday 3

Ferien auf dem Bauernhof vom Wohnzimmer aus



ADVENTURE | Hersteller: Sony, Termin: Nicht bekannt, Web: www.jp.playstation.com



KINDERPARADIES Die Natur ist für ein Kind der größte Spielplatz überhaupt. BILD: SONY

In diesem „sehr“ japanischen Titel übernehmen Sie die Rolle eines Kindes, das mit den Eltern in den Sommerferien aufs Land fährt, um Urlaub zu machen. In der ländlichen Gegend warten vielfältige kindgerechte Beschäftigungsmöglichkeiten: nach Käfern Ausschau halten, Angeln oder einfach die Gegend erkundschaften. Der kindlichen Neugier sind in diesem abgefahrenen Titel, der im Übrigen bereits der dritte Teil ist,

keine Grenzen gesetzt. Japanische Spieler konnten bereits zweimal in die virtuellen Ferien fahren. Ziel im ersten Teil waren Berge und angrenzende Wälder, während man im zweiten Teil einen Strandurlaub unternommen hat. Auf den ersten Screenshots ist das Schild mit der Aufschrift „Uncle Farm“ zu sehen, was darauf hindeutet, dass Teil 3 hauptsächlich auf einer Farm mit unterschiedlichen Tieren spielt. (wh/uc)



STARS Die drei Hauptfiguren suchen zunächst nach Avails Gedächtnis. BILD: SONY



ATTACKEEEE! Fans der Serie sind mit dem Kampfsystem vertraut. BILD: SONY

Wild Arms the Vth Vanguard

Sonys RPG geht in die fünfte Runde.



ROLLENSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: 14. Dezember 2006, Web: www.jp.playstation.com

Im neuesten Teil der *Wild Arms*-Serie ist die Welt Filgaia als Schauplatz gleich geblieben, nur das Setting hat sich geändert. Als eines Tages Dean Stark, ein 16 Jahre alter Junge, mit seiner engen Freundin Rebecca unterwegs ist, fällt plötzlich der Arm eines Golems vom Himmel. Während der näheren Untersuchung des Gebildes entdecken sie im Inneren des Armes das Mädchen Availi, die komplett ihr Gedächtnis verloren hat. In spielerischer

Hinsicht wird in Teil fünf der Serie ebenfalls wieder das Hybrid-HEX-Kampfsystem eingesetzt. Zusätzlich dazu können die Protagonisten nun auch springen, sich ducken und rutschen, um die Gegend zu erkunden. Während im Vorgänger das Entschärfen der Dungeonfallen nur durch bestimmte Gegenstände möglich war, setzt man nun nur noch ein Item ein, das man mit unterschiedlichen Patronen ausstatten kann. (wh/uc)

Fish Eyes Portable

In der U-Bahn auf Karpfenjagd gehen



SIMULATION | Hersteller: Marvelous Interactive, Termin: 28. September 2006, Web: www.mmv-i.net

Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum der Angelsimulation kommt ein Teil für unterwegs auf den Markt. Eines der Hauptfeatures des Spiels ist die authentische Präsentation, die mit akkurat dargestelltem Wetter, Tageszeiten oder wechselnden Jahreszeiten sowie sehr realistischer Sounduntermalung (Vogelgezwitscher, Wassergeplätscher, herumschwirrende Insekten) fasziniert. Auf spielerischer Seite bietet der Titel 22 verschiedene Fischarten, die sich jeweils entsprechend ihres natürlichen Charakters anders verhalten und bewegen. Wie beim realen Angeln auch sind die korrekte Wahl des Platzes, gutes Wetter und passende Angelutensilien für den Erfolg ausschlaggebend. Im Spiel wird man die Wahl aus über 150 verschiedenen Gegenständen, wie Köder oder Angeln, haben. Petri heil. (wh/uc)



ARTENREICH Jeder Fisch braucht einen speziellen Köder. BILD: MARVELOUS



REALISTISCH Die Umgebungsdarstellung steht im Mittelpunkt. BILD: MARVELOUS

Amagoushi Mansion

Asiatische Version von Columbo



ADVENTURE | Hersteller: Nippon Ichi Software, Termin: 26. Oktober 2006, Web: <http://nippon1.co.jp>

In diesem Detektiv-Adventure geht es überaus mysteriös zu. Inmitten eines Sturms geht Ihnen der Sprit aus und Sie machen sich auf den Weg, um aus dem Schlamassel herauszukommen. Als Sie an ein altes Anwesen kommen, entdecken Sie vor der Tür eine Leiche und werden plötzlich niedergeschlagen. Als Sie wieder zu sich kommen, befinden Sie sich in dem unheilvollen Gebäude – zusammen mit neun weiteren Personen, die von einem unbekannten Gastgeber hierher eingeladen wurden. Im Laufe des Spiels müssen Sie herausfinden, wer für den anfänglichen Mord und die, die noch folgen könnten, verantwortlich ist. Der große Unterschied zu anderen artverwandten Titeln ist die Möglichkeit, die Morde erst gar nicht stattfinden zu lassen. Reden Sie mit den Anwesenden, vergleichen Sie Alibis und werten Tatort-Beweise akribisch genau aus, um den Täter aus der Reserve zu locken. (wh/uc)



ALIBI Durch Verhöre können Morde verhindert werden. BILD: NIPPON ICHI

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS2)

Blood+ One Night Kiss	Action	31. August
Everyone's Tennis	Sonstige Sportarten	14. September
God Hand	Action	14. September
Metal Slug 6	Action	14. September
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	31. August

Zuletzt erschienen (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

Erscheint demnächst (PS2)

.hack//G.U. Vol.2	Rollenspiel	28. September
Appleseed EX	Action	28. September
Aria The Natural	Adventures	28. September
Chaos Wars	Rollenspiel	21. September
Sengoku Musou 2	Action	21. September

Erscheint demnächst (PSP)

Bounty Hounds	Rollenspiel	21. September
Chronicle of Dungeon Maker	Rollenspiel	28. September
Fish Eyes Portable	Simulation	28. September
Key of Heaven 2	Action	19. Oktober
Planetarium Creator Home Star Portable	Simulation	19. Oktober

NEWS-TICKER

PS3 KONZEPT-SITE Am 30. August hat Sony eine spezielle Konzept-Homepage gelauncht, auf der Videos der PS3-Macher zu sehen sind. Sie sollen den Menschen zeigen, um was es Sony bei ihrer Next-Gen-Maschine geht.

PREISENKUNG Sony Japan hat den Preis der mittlerweile in die Jahre gekommenen PlayStation 2 auf 16.000 Yen gesenkt. Dadurch möchte man vor dem PS3-Launch noch einmal die Verkäufe der erfolgreichen Sony-Konsole ankurbeln.

WASSERDICHT Die Firma Ishizakishizai hat mit dem Aquatalk Game+ ein Softcase für die PSP auf den Markt gebracht, das das Handheld vor Nässe schützen soll. Damit steht sogar bei Regen einer Runde *Monster Hunter Portable* nichts mehr im Wege.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH

Einmal im Jahr sieht die ganze Videospielwelt nach Los Angeles, zur Electronic Entertainment Expo, kurz E3 – der größten Videospielemesse der Welt. Die Fachmesse im US-Sonnenstaat Kalifornien, Dreh- und Angelpunkt für Konsolen- und Spielehersteller, soll im kommenden Jahr aber erheblich kleiner ausfallen und nicht mehr bloß unglaublich viel Geld verschlingen. Das genaue Gegenteil gilt für die Games Convention in Leipzig. Hier darf jeder rein, der sich für das Thema Videospiele interessiert und das werden immer mehr. Kleines Beispiel gefällig? Die Games Convention 2005 wurde von 134.000 Menschen besucht, so viele waren aus 2006 schon vor dem letzten Messetag. Dementsprechend überfüllt waren die Messehallen. Wer sich am Samstag auf das Gelände wagte, den erwartete innerhalb der Hallen ein sehr gemächliches Schiebetempo. Riesige Menschenmassen quetschten sich durch die Gänge und es steht außer Frage, dass die Messe im nächsten Jahr mehr Platz in Anspruch nehmen muss, um allen Besuchern einen möglichst angenehmen Aufenthalt zu ermöglichen.

TRAILERSHOW

Der erste Messetag war dem Fachpublikum vorbehalten und bestand zum größten Teil aus Pressekonferenzen. Eigentlich hatte auch Sony eine solche Veranstaltung eingeplant, doch eine Woche vor der Messe wurde der Event abgesagt. Der Grund dafür war recht schnell gefunden. Während auf der E3 im Mai noch jeder (Fach-)Besucher selbst am Sony-Stand Hand an die neue Konsole



PHAT Activision ließ mal wieder eine Half-Pipe aufbauen und schmückte sie diesmal mit Star-Wars-Charakteren. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



ENTTÄUSCHEND Die PlayStation 3 gab's nur in Form von Trailern zu sehen – immerhin war die Couch recht gemütlich. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH

legen durfte und die ersten Titel wie *Warhawk*, *Heavenly Sword* oder *Resistance* anspielen konnte, schauten GC-Besucher in die Röhre. Eine gemütliche Sitzzecke mit zahlreichen HD-Fernsehern war alles was Sony an PS3-Spielen zu zeigen bereit war. Eine Entscheidung der japanischen Firmenführung, die bei zahlreichen Besuchern an den folgenden Tagen für lange Gesichter und Ärger sorgte. Doch nicht nur Sony geizte mit Neuigkeiten und (positiven) Überraschungen – die meisten Präsentationen, Spiele und Informationen anderer Hersteller deckten sich mit denen der E3. Immerhin: die neue Vorführung von 2K Games' *The Darkness* zauberte ein fieses Lächeln auf die Gesichter von Wolfgang und mir, *Stuntman 2* war vorher noch nirgends zu sehen und eine Runde *GTA Vice City Stories* spielt man doch immer wieder gern.

AUFGEBLASEN

Hauptkonkurrent Microsoft kündigte großspurig einen Zwölmonatigen Exklusivdeal für die Next-Gen-Fassungen von *FIFA 07* und *Pro Evolution Soccer 6* an, der kurz darauf von Konami dementiert wurde und für einige Verwirrung sorgte. Letztlich wird *FIFA 07* tatsächlich nur auf der Xbox 360 erscheinen, aber angesichts der PS3-Verschiebung auf März 2007 hätte dieses Jahr ohnehin niemand mehr etwas von einer PlayStation-3-Version gehabt. Der Rest der Veranstaltung war erschreckend öde und wer bei der zehnminütigen Präsentation von *Flight Simulator X* für Windows Vista noch nicht eingeschlafen war, der freute sich über die leckeren Hotdogs, die von attraktiven Damen gereicht wurden. Nein, Leipzig ist eben nicht Los Angeles und wirklich

wichtige Ankündigungen werden wohl auch in Zukunft eher auf der E3 oder der Tokyo Game Show an die Öffentlichkeit gegeben. Doch für den ganz normalen Messebesucher ist das auch gar nicht so wichtig, schließlich ist die Games Convention die beste Gelegenheit kommende Spiele anzutesten, zu feiern und natürlich Goodies abzugreifen. Das beliebte Messeschauspiel der Menschentraube, die von Stand zu Stand rennt und einem heiseren Anheizer alles nachplappert was dieser hören möchte, um anschließend vielleicht eine Tasche oder ein T-Shirt zu ergattern, gehört immer noch zu den unterhaltendsten Momenten der Messe.

BERÜHMT, BERÜCHTIGT

Auch der Anteil der B-Promis und Pseudo-Stars war dieses Jahr erstaunlich hoch. Während Nils Bokelberg für Sony erneut unterhaltsam die Realversion von *Buzz* moderierte, fragte man sich angesichts solcher „Stars“ wie Verona Pooth oder Nevio Passaro, ob sich deren Agenten schlicht in der Tür geirrt hatten. Wir ließen uns davon nicht ablenken und konzentrierten uns auf den Fokus der Messe – die Spiele. Davon gab's wie immer eine Menge zu sehen und dank solcher Messeauftritte wie dem von Activision, konnte man sich sogar brandaktuelle Next-Gen-Bilder von *Tony Hawk's Project 8*, *Indiana Jones* und *Call of Duty 3* gönnen und sogar einen Blick auf den (vorgerenderten) Entwurfsfilm zu einem neuen Star-Wars-Spiel werfen, das jedem Krieg-der-Sterne-Fan das Mund im Wasser zusammenlaufen ließ. Die beeindruckendsten, erfreulichsten und besten Spiele haben wir für Sie auf der nächsten Seite zusammengefasst. ■



SCHNUCKLIG Babes durften natürlich auch nicht fehlen, schließlich ist die Kundschaft größtenteils männlich. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



HÄH? Jörg Pilawa moderierte für Nintendo und übte sich im Gehirnjogging – nach etwas Übung konnte er das Gerät ganz allein einschalten. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



ZOCKERWEIBCHEN Ja, auch Frauen hatten sich auf die Games Convention getraut – was aber vermutlich auch mit dem zeitgleich stattfindenden The Dome zu tun hatte. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



GIERIG Ob Kugelschreiber, T-Shirt oder Schlüsselband – Goodies waren wie immer heiß begehrt. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH



RELAXT Bei einer Runde *Buzz* konnte man sich vom Messestress erholen, zumindest wenn man den Fernseher hören konnte. BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH

Die besten Spiele der GC 2006

Diese Titel hinterließen bei uns auf der Games Convention einen bleibenden Eindruck.

Ubisoft-Lineup



Ubisoft hatte schon auf der E3 eines der beeindruckendsten Lineups und genauso sicher hatte man die Games Convention im Griff. *Assassin's Creed*, *Rainbow Six: Vegas* und *Splinter Cell Double Agent* sehen allesamt phänomenal gut aus und versprechen abwechslungsreichen Spaß. Keine Frage, die Entwickler in den Diensten des französischen Publisher-Riesen verstehen ihr Handwerk.

Grand Theft Auto: Vice City Stories



Keine Frage, der Nachfolger des erfolgreichsten PSP-Spiels wird die Erwartungen nicht nur erfüllen, sondern sogar übertreffen. Die Technik wurde abermals verfeinert, das Setting ist bei vielen Fans ohnehin favorisiert und inhaltlich wird Rockstar-Niveau vom Feinsten geboten.

Stuntman 2



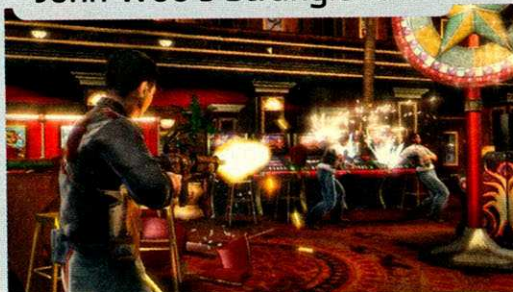
Wir durften exklusiv hinter verschlossenen Türen einen Blick auf die Version für die Xbox 360 werfen, doch auch eine PS3- und PS2-Version soll kommen. Sinnvolle Verbesserungen, ein motivierendes Punktesystem und natürlich fette Stunts machen THQs Actionrennsport zu einem Geheimtipp für das kommende Jahr. Mehr zum Spiel finden Sie ab der Seite 26.

Silent Hill Origins



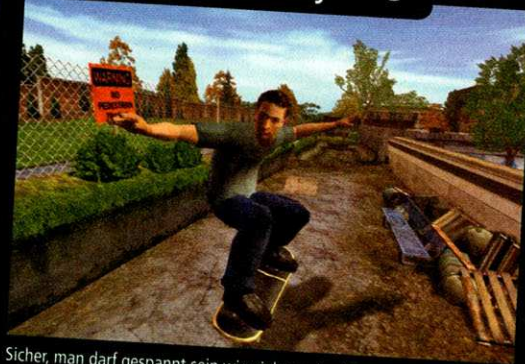
Die PSP-Vorgeschichte zum ersten *Silent Hill* war endlich spielbar und machte vor allem optisch eine hervorragende Figur. Hoffen wir, dass die Entwickler von Climax der Serie treu bleiben und Fans ein den Heim-Episoden ebenbürtiges Spiel auf die PSP zaubern.

John Woo's Stranglehold



Hinter verschlossenen Türen durfte der Titel bereits angespielt werden und Midway ist auf dem besten Weg den Actionknaller des nächsten Jahres auf die Beine zu stellen. Die prächtige Optik strotzt nur so vor Details und fast jeder Handlungsort lässt sich auf vielfältige Weise nahezu komplett zerlegen.

Tony Hawk's Project 8



Sicher, man darf gespannt sein wie viel von der Next-Gen-Grafikpracht auf der guten, alten PlayStation 2 noch übrig bleibt, doch die detailverliebten Animationen, die riesige Spielwelt und die spektakulären Zeitlupen-Manöver rocken genauso wie das flexible Tricksystem. Selbst bekennende Skateboardmuffel sollten den mittlerweile achten Teil der Reihe unbedingt im Auge behalten.

Call of Duty 3



Spektakuläre Inszenierung, fette Optik und jede Menge Atmosphäre – die Serie bleibt sich treu und kann hoffentlich auch auf der PlayStation 2 noch einmal alle Register ziehen. In der nächsten PLAYZONE werfen wir einen ausführlichen Blick auf das Spiel.

God of War 2



Dieses Spiel wird definitiv eines der letzten großen Highlights für die PlayStation 2. Erneut brennen die Entwickler ein Feuerwerk an Effekten ab, locken der Konsole das letzte Quäntchen Leistung aus den Platinen und schocken zart besaitete Spieler mit riesigen Blutfontänen. Die PlayStation 3 kann warten (nämlich bis März 2007), wir wollen dieses Spiel!

Star Wars

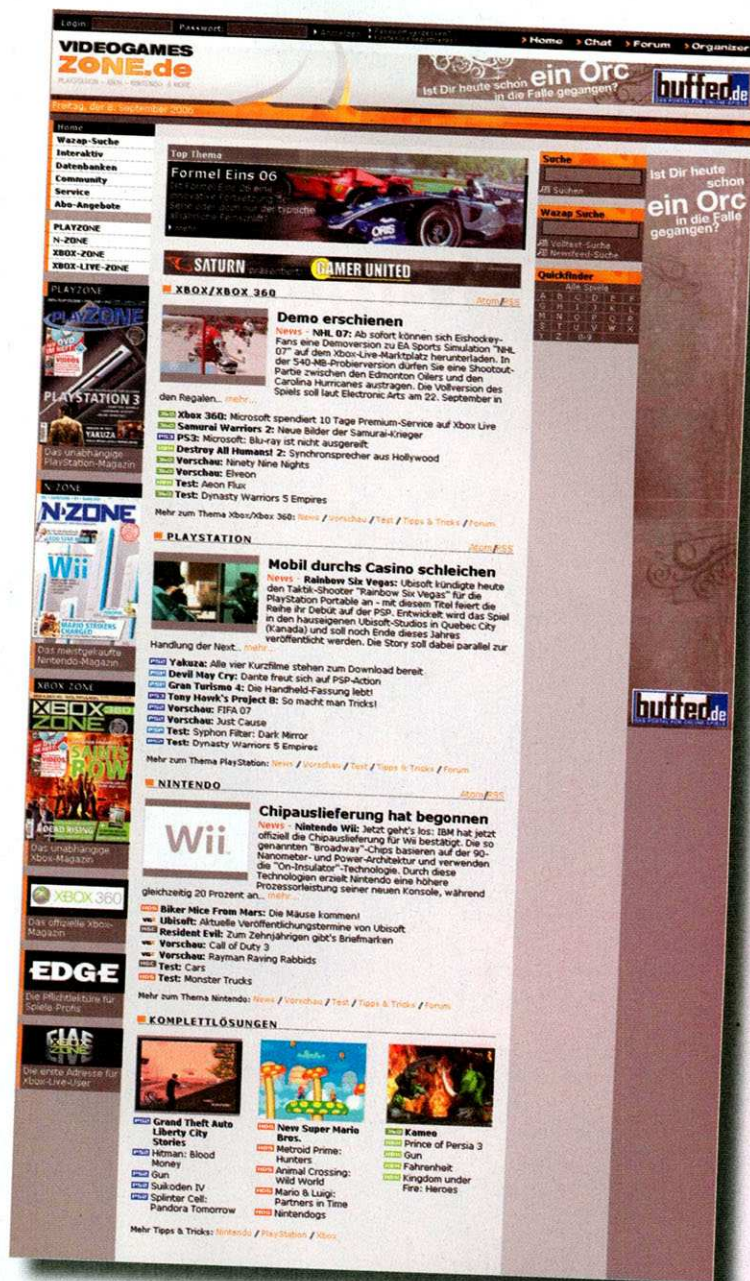


Der noch namenlose Titel wurde im Activision-Kino dem Publikum als Konzeptentwurf vorgeführt. Zwar ist es ein ambitioniertes Ziel die gezeigte Optik in Echtzeit darzustellen, doch wir sind gehyped und es wurde sowieso mal wieder Zeit für ein richtig fettes Star-Wars-Actionspiel.

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

Resistance: Fall of Man

Revolutionieren Edelohtik und innovative Features das Shooter-Genre?

Fakten

- Innovative Waffen-Features
- Splitscreen-, Koop- und Online-Mehrspieler-Modi
- Steuerbare Fahrzeuge
- Bewegungssensoren im PS3-Controller werden unterstützt



AUTOR: THOMAS EDER

Im Laufe der letzten Monate hat sich Insomniac Games' ambitionierter Shooter *Resistance: Fall of Man* als einer der interessantesten Launch-Titel für die PlayStation 3 herauskristallisiert. Dies liegt an der atemberaubenden Technik, den interessanten Waffensystemen und an der nicht ganz so alltäglichen Story. Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe der PLAYZONE bereits unsere Eindrücke der spielbaren E3-Demo des Titels geschildert haben, gibt's diesmal die volle Packung an brandheißen Informationen und darüber hinaus noch ein aufschlussreiches Interview mit den wichtigsten Köpfen des Entwicklers Insomniac Games.

BESSERE ALTERNATIVE?

Anstatt uns wie so viele Konkurrenz-Produkte wieder mal eine Geschichtsstunde über den zweiten Weltkrieg zu erteilen, geht *Resistance: Fall of Man* einen Schritt weiter und schafft ein alternatives 20. Jahrhundert, in dem es weder ein Nazi-Regime noch einen zweiten Weltkrieg gab. Dies mag ganz harmonisch wirken, doch bedroht eine andere – nicht weniger schreckliche – Plage die Welt: von Sibirien aus verbreiten sich blutrünstige Außerirdische namens Chimera über ganz Europa, löschen dabei die Bevölkerung aus oder infizieren die anfangs wehrlosen Erdlinge mit einem teuflischen Virus, der sie zu Chimeras mutieren lässt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des U.S. Army Rangers Nathan Hale, der nach England

abkommandiert wird, um gemeinsam mit seiner britischen Kameradin Rachel Parker dem Treiben der Aliens ein Ende zu setzen.

BIS AN DIE ZÄHNE

Nachdem Entwickler Insomniac Action-Freunde schon mit den genialen Waffensystemen in der *Ratchet & Clank*-Reihe begeisterte, verwundert es kaum, dass es sich auch bei den Wummen in *Resistance* um alles andere als 08/15-Standard-Ausrüstung handelt. Jede Waffe verfügt dabei über zwei Feuermodi – mit R1 benutzen Sie die primäre Feuerfunktion, mit L1 die sekundäre. Neben dem Bullseye-Gewehr, mit dem Sie Feinde markieren und dann auch hinter Deckungen treffen können, vernieten die Entwickler weitere Details zu

Kennen Sie eigentlich...

... *Disruptor* - das Erstlingswerk der Insomniacs?

Über neun Jahre ist es mittlerweile her, als Insomniac Games zum ersten Mal mit dem Ego-Shooter *Disruptor* von sich Reden machte. Das Spiel konnte seinerzeit durchweg gute Wertungen einfahren und punktete in den Reihen der Action-Fans dank sehr ordentlicher Technik, einem runden Gameplay und nicht zuletzt dank cooler Waffen-features, die etwas frischen Wind ins zu dieser Zeit bereits stark umkämpfte Genre brachten. Zum Überflieger hat es damals dennoch nicht ganz gereicht, trotz einer umstrittenen Werbeanzeige mit einem durchlöchernten Teddy in den Printmedien, die an die Grenzen des guten Geschmacks vorstieß und sie bei manchen Lesern sogar überschritt. Auf Werbung dieser Art wird *Resistance* wohl verzichten können – hier sorgt das Spiel an sich schon für genügend Aufsehen, wie der erneute erste Platz in unseren PS3-Most-Wanted-Charts belegt!



den anderen Waffen. Die Augur-Wumme zum Beispiel verschießt Geschosse, die Objekte durchdringen und den Gegner dahinter verletzen. Mit der zweiten Feuerfunktion schafft sich der Spieler einen Schild, durch den er selbst hindurch schießen kann, während gegnerische Kugeln – natürlich bis auf Augur-Geschosse – daran abprallen. Dadurch eignet sich der Schießprügel besonders dafür, sich näher zu den Gegnern voranzuarbeiten, ohne dabei zu viel Blei schlucken zu müssen. Eher defensiv sind die Eigenschaften des Sappers: damit verschießen Sie eine Masse, die an der Umgebung und den Gegnern haften bleibt und explodiert, sobald sie berührt oder ferngezündet wird. So können Sie wunderbar den Weg hinter sich mit Fallen bestücken und Ihren Verfolgern so richtig zusetzen. Um die widerlichen Chimeras schon aus der Ferne unschädlich zu machen, greifen Sie zum Fareye - einem Sniper-Gewehr,



KNALLHART Der Spieler schlüpft in die Rolle des Draufgängers Nathan Hale. BILD: SONY



BLUTRÜNSTIG Die widerlichen Chimeras verfügen wie die Menschen über schwere Ballermänner. BILD: SONY



FORTSCHRITTLICH In der Spielwelt von *Resistance* gab es bereits Anfang der 50er Jahre moderne Kampfhelikopter. BILD: SONY

mit dem Sie zum besseren Zielen die Zeit etwas langsamer verstreichen lassen können. Besonders beeindruckend sind die Funktionen des Raketenwerfers: damit können Sie eine oder mehrere kleinere Raketen direkt auf Ihre Widersacher feuern, oder die Raketen erst so lange in der Luft kreisen lassen, bis Sie sich für ein Ziel entschieden haben.

Zudem hat Insomniac-Games bestätigt, dass dem Spieler in *Resistance* steuerbare Fahrzeuge wie zum Beispiel der spinnenähnliche Stalker zur Verfügung stehen. Weitere Details dazu verrät uns Ted Price im Interview auf Seite 24.

GESELLSCHAFTSTAUGLICH

Für den Mehrspieler-Modus wurden die Waffen zum Teil neu ausbalanciert, um ein möglichst ausgewogenes Multiplayer-Erlebnis zu bieten. Zudem können Spieler dann in die Haut der Chimeras schlüpfen, die über eigene Fähigkeiten verfügen, wie zum Beispiel einen zeitlich begrenzten Rage-Modus, indem sie sich dann schneller bewegen, weiter springen können und somit zu noch tödlicheren Bestien mutieren. Neben den gängigen Modi spendierten die Entwickler *Resistance* den Breach-Modus, in dem der Spieler den Reaktorkern der gegnerischen Basis



ZEITREISE Die menschlichen Einheiten sehen Soldaten des zweiten Weltkriegs verblüffend ähnlich. BILD: SONY



HÄSSLICH Die Chimeras sind alles andere als nett anzusehen. BILD: SONY



DURCHSCHLAGEND Die coolen Waffen versprechen eine Menge Abwechslung. BILD: SONY

zerstören muss. Das besondere hierbei sind in den Maps platzierte Knotenpunkte, die Ihre Basis mit zusätzlichen Verteidigungspunkten versorgt. Besondere Items stellen eine zusätzliche Hilfe dar. Während das erste Upgrade dem Spieler ermöglicht, seine Feinde auf dem Radar zu sehen, gibt's beim zweiten Upgrade neue Waffen und beim dritten stationäre Geschütze. In der vierten Stufe werden Granatwerfer aktiviert und in der fünften und letzten Stufe wird die eigene Basis mit einer stärkeren Panzerung versehen.

Somit sollten auch Mehrspielerfreunde *Resistance* im Auge behalten, denn egal ob zu zweit miteinander, zu viert im Splitscreen gegeneinander oder mit bis zu 40 Spielern online – die ersten Fakten lesen sich sehr viel versprechend.

ATEMBERAUBENDE TECHNIK

Im Vergleich zur E3-Version haben die Entwickler die Optik noch weiter

verbessern können. Obwohl *Resistance* in L.A. schon einen Eindruck vermittelt, zu welchen Höchstleistungen die PS3 in der Lage ist, sieht der Titel jetzt noch besser als die damals gezeigte Fassung. In Punkto Auflösung hat sich allerdings noch nichts getan – das Spiel lief in 720p, auch wenn Insomniac weiterhin betont, dass der fertige Titel die maximale Auflösung von 1080p nutzen soll. Die Framerate hierbei wird konstante 30 Bilder pro Sekunde betragen – nach Rucklern hielten wir vergeblich Ausschau. Besonders viel Aufmerksamkeit richteten die Entwickler auf die Atmosphäre des Spiels. Diese wirkt dank der erstklassigen akustischen Untermalung mit zahlreichen Schreien der Kämpfer auf beiden Seiten, edlen Waffensounds und wummernden Explosionen bereits jetzt sehr gelungen. Abgerundet wird der sehr gute Eindruck zusätzlich von zahlreichen Details, wie

etwa sich veränderndem Wetter und Tageszeitenwechsel.

Mit *Resistance: Fall of Man* hat Insomniac Games ein heißes Eisen im Feuer, das also nicht umsonst als einer der besten – wenn nicht sogar der beste – Launchtitel für die PlayStation 3 gehandelt wird. Falls das Spiel seinen Vorschußlorbeeren gerecht werden kann, sind Action-Fans auf der neuen Konsole von Anfang an bestens bedient! ■

VORSCHAU

RESISTANCE: FALL OF MAN

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
Spieler:	1-40
Termin:	März 2007
Web:	www.insomniacgames.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Viel versprechender Action-Kracher, der gleich zu Beginn der neuen PS3-Ära die Meßlatte für Ego-Shooter weit oben ansetzen könnte.

INTERVIEW mit Insomniac Games' CEO Ted Price, Waffen-Designer Nathan Fouts, Senior Gameplay Designer

» Humor ist nicht wirklich angebracht,

Die wichtigsten Köpfe von Insomniac Games standen uns für Fragen zum kommenden Action-Kracher *Resistance: Fall of Man* Rede und Antwort und verrieten darüber hinaus Interessantes über die Zukunftspläne des Studios.

Auf den ersten Blick wirkt *Resistance* wie ein *Call of Duty* mit Aliens. Warum kann diese Aussage als absoluter Schwachsinn bezeichnet werden?

TED PRICE (CEO): Es liegt in der menschlichen Natur, Neues und Unbekanntes mit etwas Bekanntem in Verbindung zu bringen. Daher verwundert es uns nicht, dass sich die Leute schnell einen Eindruck machen wollen, wie das Spiel aussieht und wie es sich spielen lässt. Es schmeichelt uns, dass unser Spiel bereits vor der Veröffentlichung mit den besten First-Person-Shootern verglichen wird. Dennoch sind wir zuversichtlich, den Spielern ein eigenständiges Spielerlebnis zu bieten. Wir hoffen, dass die Leute nach dem PS3-Launch *Resistance: Fall of Man* mit anderen erstklassigen Vertretern des Genres vergleichen.

***Ratchet & Clank* war immer sehr witzig aufgegraben. *Resistance* hingegen wirkt düster und bierernst.**

Was ist passiert?

Sind euch die Gags ausgegangen?

TED PRICE: Wir arbeiten auch an einem neuen *Ratchet & Clank*-Titel für die PlayStation 3, also sparen wir uns unsere Gags lieber dafür auf. Und mal ganz im Ernst: Humor

ist nicht wirklich angebracht, wenn ganz Europa ausgelöscht wird.

Von eurem PSone-Debüt *Disruptor* aus ist der Sprung zu *Resistance* mit seinem Parallel-Universum sogar noch größer. Haben einige *Resistance*-Entwickler damals bereits an *Disruptor* mitgewirkt?

TED PRICE: Aber sicher! Außer mir waren noch zwei weitere Kollegen direkt an *Disruptor* beteiligt. Die beiden arbeiten nicht nur zusammen in der Firma, sondern sind sogar noch Brüder. Der eine ist Al Hastings, unser Chief Technology Officer, der andere Brian Hastings, unser Chief Creative Officer.

Warum habt ihr euch für eine parallele Geschichte zum zweiten Weltkrieg entschieden und riskiert dadurch, lediglich als ein weiterer *Call of Duty*- oder *Medal of Honor*-Klon gehandelt zu werden?

TED PRICE: Eine sehr gute Frage. Zuerst findet *Resistance* nicht im zweiten Weltkrieg statt, sondern im Jahr 1951 – der Zweite Weltkrieg hat nie stattgefunden. *Resistance* bietet ein einzigartiges Spielerlebnis – nicht zu vergleichen mit dem der zuvor genannten Titel. Wir müssen uns nicht an Ereignisse halten, was zum Beispiel am Tag vor, während und nach dem D-Day passierte. Außerdem müssen wir uns nicht an den technischen Stand einer bestimmten Zeit halten.

Um die Frage noch tiefer gehend zu beantworten, ist es wissenswert, dass wir anfangs den Schwerpunkt auf eine futuristische Science-Fiction-Spielwelt gelegt haben. Doch uns schien diese Umgebung nicht „irdisch“ genug. Also entschieden wir uns, den Titel auf der Erde spielen zu lassen. Als nächstes ging es um die Zeit. Die 50er Jahre eigneten sich am besten dafür, da die meisten Menschen (zumindest in den USA) sie mit einer für die Nachkriegszeit typischen Heiterkeit und Wohlstand verbinden. Dieses Bild haben wir auf den Kopf gestellt.

Gibt es Fahrzeuge in *Resistance*, die der Spieler auch wirklich steuern kann?

TED PRICE: Es gibt drei steuerbare Fahrzeuge in *Resistance: Fall of Man*, die

aber keinen großen Teil im Gameplay einnehmen. Zwei schwere Kriegsgeräte haben wir bereits enthüllt – das dritte folgt in Kürze. Das erste war der Stalker, ein Chimera-Vehikel mit schwerer Bewaffnung. Er verfügt über automatische Kanonen, einen Raketenwerfer und leichte Geschütze gegen Bodentruppen. Das zweite Gefährt ist das britische LU-P Lynx – ein englisches leicht gepanzertes Fahrzeug, das eher zum Transport gedacht ist. Es ist extrem wendig und verfügt zudem über ein voll drehbares MG-Geschütz.

***Ratchet & Clank* hat vor allem durch seine coolen Waffen gepunktet, mit denen man im wahrsten Sinne des Wortes den ganzen Bildschirm in Schutt und Asche legen konnte. Was erwartet uns mit *Resistance*? Die Rückkehr des Quak-o-ray?**

NATHAN FOUTS (WEAPONS

PROGRAMMER): *Resistance* bietet ein breites Spektrum an Waffen mit vielen Ähnlichkeiten zu den *Ratchet & Clank*-Wummen. Der Raketenwerfer zum Beispiel erlaubt es, Raketen sogar steuern, anzuhalten und schweben zu lassen, bevor man sie explodieren lässt. Mit dem Sapper verschieben Sie eine klebrige Masse, die an allem – sogar dem Spieler selbst – haftet und sich somit wunderbar zum Fallen stellen eignet. Die Geschosse des Hailstorms erzeugen im wahrsten Sinne des Wortes einen Kugelregen, der an der Umgebung abprallt. Außerdem ist es ein sehr befriedigendes Gefühl, die Zeit mit dem Scharfschützengewehr etwas langsamer verstreichen zu lassen, um seine Geschosse punktgenau zu platzieren. Neben all diesen Waffen und dem coolen Auger-Gewehr, mit dem Sie Kugeln durch Wände feuern können, gibt's noch eine Reihe weiterer abgefahrener Waffen zu entdecken!

Die *Ratchet & Clank*-Reihe ist bekannt für seine große spielerische Bandbreite. Wird man bei *Resistance: Fall of Man* in dieser Hinsicht Ähnliches erwarten dürfen?

JACK MAYER (DESIGNER): Ich glaube, wir haben bereits erwähnt, dass *Resistance: Fall*

Peter Hastings, Lead Online Designer Mike Stout, Gameplay-Director Chris Pfeiffer und Designer Jack Mayer

wenn ganz Europa ausgelöscht wird. <<

of Man im Kern ein schneller Ego-Shooter mit Survival-Horror-Elementen ist. Getreu unserer *Ratchet-&Clank*-Wurzeln ergibt sich viel von der spielerischen Abwechslung durch das einzigartige Waffenarsenal – jede Waffe hat einen alternativen Feuermodus – und wie man es mit den unterschiedlichen Umgebungen kombiniert. Wenn man dann auch noch die Aliens und steuerbaren Vehikeln betrachtet, hat man in *Resistance* eine Menge zu tun.

Der Mehrspielerpart trägt mit unterschiedlichen Spielmodi, wie etwa der kooperativ spielbaren Solokampagne, in der dann zusätzliche Gegner verstärkt Teamwork erforderlich machen, und 40-Spieler-Online-Duellen wesentlich seinen Teil dazu bei.

Die Spiele der Ratchet & Clank-Serie enthielten keine sonderlich ausgeklügelte Künstliche Intelligenz, da dies schlichtweg nicht nötig war. War es sehr schwierig die Gegner mit einem „anständigen Gehirn“ auszustatten?

CHRIS PFEIFFER (DIRECTOR OF GAMEPLAY): Im *Ratchet & Clank*-Universum fungieren die Gegner hauptsächlich als Kanonenfutter. Ihre charakteristischen Angriffsmuster sind für den Spieler gut erkennbar und die richtigen Taktiken, um auch größere Feindansammlungen zu erledigen, sind schnell gefunden. Um dem Spieler Abwechslung zu bieten, lassen wir die verschiedenen Gegnertypen in immer neuen Konstellationen auftauchen.

Bei *Resistance: Fall of Man* verfolgen wir einen gänzlich anderen Ansatz. Einer der vier Eckpfeiler des Spiels ist die Vorgabe, dass es gruselig sein muss. Unser Ziel ist es den Spieler permanent zu überraschen und zu schocken, anstatt ihn lediglich die Verhaltensmuster der Gegner auswendig lernen zu lassen. Die Kreaturen legen deshalb ein erstaunlich glaubhaftes und raffiniertes Verhalten an den Tag.

Um die Alienrasse der Chimera zu entwerfen waren zahlreiche sich wiederholende Arbeitsschritte vonnöten. Zunächst erstellten wir eine grobe Vorlage und fragten uns was daran nicht passt. Anschließend wurde nachgebessert und erneut geprüft, ob es Details gibt, die unpassend wirken. Diese

sorgfältige Betrachtung bei der Entwicklung der Gegnertypen zog sich über einen langen Zeitraum hinweg, was uns letztendlich aber zu einer Reihe plausibler und spielspaßfördernden Feindeskreaturen gebracht hat.

Glaubwürdigkeit wird von vielen als komplexe KI bezeichnet. Im Prinzip dreht es sich dabei um flüssige Handlungsabläufe, die sich aber nicht jedes Mal exakt wiederholen. Um die Chimera zum Leben zu erwecken war ein unglaublicher Arbeitsaufwand nötig. Viele Gegnertypen bei *Resistance* besitzen weit mehr Animationsstufen als *Ratchet* in allen seinen PS2-Abenteuern zusammen. Uns war es unheimlich wichtig, dass sich die Aliens möglichst realistisch durch die Spielwelt bewegen. Wir erstellten beispielsweise Routinen, um ihre Füße immer auf dem Boden zu halten und um zu kontrollieren wohin sie schauen. Hybride besitzen darüber hinaus verschiedene Gesichtsausdrücke, können mit den Augen zwinkern und sehen sich selbstständig nach möglichen Zielen um. Sie verstehen die Besonderheiten der näheren Umgebung, können anfliegenden Granaten mit einem Hechtsprung ausweichen, sich hinter Barrieren verstecken und hinter Mauern hervorlugen, durch Fenster springen und Granaten über Deckungen hinweg werfen. Außerdem können sich die Feinde im Team organisieren und gemeinsam auf die Jagd nach dem Spieler gehen.

In welcher Form werden Sie die Neigungssensoren des PlayStation-3-Controllers ins Spiel integrieren?

PETER HASTINGS (SENIOR GAMEPLAY PROGRAMMER): Der Neigungssensor soll es dem Spieler ermöglichen in das Spiel einzutauchen – dadurch stellen wir eine direktere Verbindung zwischen Controller und Spiel her. Wird man etwa von einem Gegner gepackt, kann man den Controller schütteln, um sich wieder loszureißen. Wir spielen auch mit der Idee, den Sensor in das Nachladen der Waffen oder in die Ausführung von Nahkampfattacken zu integrieren.

Wie wird der Multiplayermodus aussehen? Einfach ein Zweiter-Weltkriegs-

Multiplayer-Shooter mit ganz fiesen Aliens?

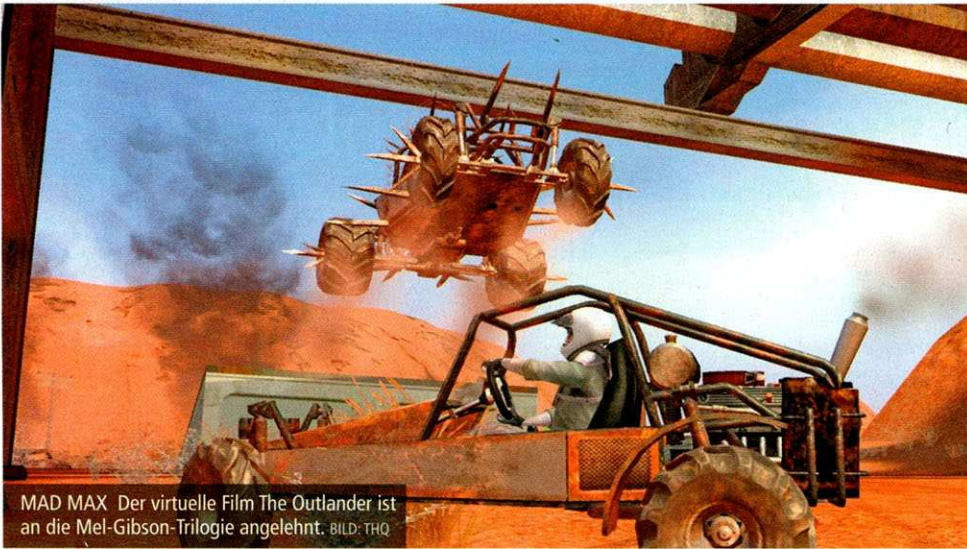
MIKE STOUT (LEAD ONLINE DESIGNER): Was das angeht, möchten wir noch keine klaren Aussagen machen, um nichts von der Story der Solokampagne zu spoilern. Grundsätzlich ist der Multiplayermodus nach den Geschehnissen des Storymodus einzuordnen. Man wird beispielsweise spielbare Versionen von im Storymodus nur kurz zu sehenden Charakteren des *Resistance*-Universums steuern können, die erst über ein Bonussystem freigeschaltet werden. Wir wollten ein Universum kreieren, dass komplex und in sich schlüssig wirkt. Aus diesem Grund wird man im Multiplayerpart über Dinge stolpern, die nicht direkt aus dem Einspielermodus stammen, aber doch ein Teil des Universums sind.

Wie sind Sie mit der neuen Hardware zurecht gekommen und was können wir von Ihnen in naher Zukunft erwarten?

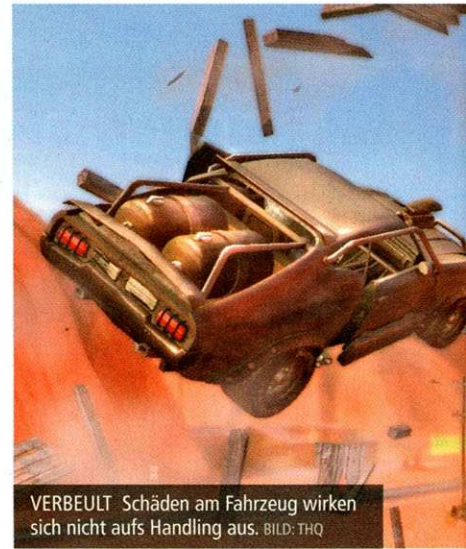
TED PRICE: Das ist eine gute Frage. Eines was die Entwickler recht schnell gemerkt haben, ist die Tatsache, dass es sehr herausfordernd ist für die PlayStation 3 zu entwickeln. Allerdings ist es sehr wichtig anzufügen, dass die Entwicklung auf JEDER Plattform herausfordernd ist, wenn man versucht die Hardware an die Grenzen des Machbaren zu treiben. Die Entwicklung von Konsolenspielen war noch nie einfach – wenn es das wäre, würde jeder Spiele entwickeln, richtig? Wenn man die Vorteile der parallelen Prozessverarbeitung des Cell-Chips richtig ausnutzen kann, erzielt man beeindruckende Framerates. Allerdings ist es wirklich harte Arbeit, bis man an diesem Punkt angelangt ist. Was *Resistance* angeht, haben wir in unsere Grafik-Engine, die vollkommen auf die PlayStation 3 und *Resistance* zugeschnitten ist, sehr viel Arbeit gesteckt. Wir haben auch mit Sony selbst sehr eng zusammen gearbeitet, um einige Teile unserer Engine den einzigartigen Fähigkeiten des Cell-Chips anzupassen.



TED PRICE CEO von Insomniac Games
BILD: PLAYZONE



MAD MAX Der virtuelle Film The Outlander ist an die Mel-Gibson-Trilogie angelehnt. BILD: THQ



VERBEULT Schäden am Fahrzeug wirken sich nicht aufs Handling aus. BILD: THQ

Fakten

- 36 Missionen in sechs Filmen
- Über 20 Fahrzeuge
- Mehrspieler online und im Splitscreen
- Online-Ranglisten
- Erscheint auch für PlayStation 2

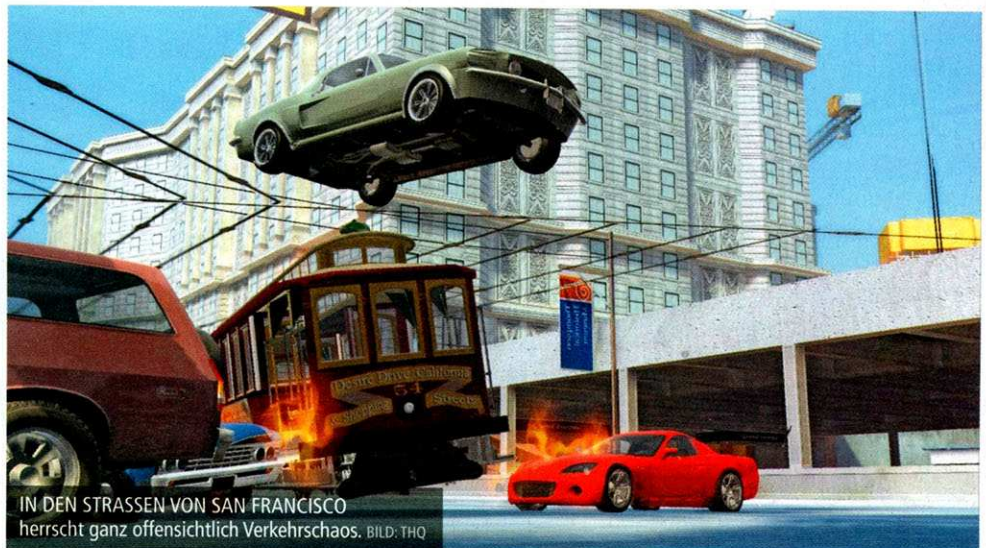
Stuntman 2

Kein Spiel für Sonntagsfahrer – hier sind Unfälle ausdrücklich erwünscht!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Welcher 14-jährige Junge träumt nicht davon? Als wagemutiger Stuntman atemberaubende Unfälle bauen und unverletzt aus dem Wagen steigen. Für Stars wie Arnold Schwarzenegger den Kopf hinhalten und mit einem Motorrad von einer Brücke springen. Oder wenigstens einen uralten Opel Corsa für *Alarm für Cobra 11* in seine Einzelteile zerlegen. Ein Traum, der nur für wenige in Erfüllung geht, doch dank Reflections im Jahre 2002 zumindest virtuell ausgelebt werden durfte. Das Action-Rennspiel *Stuntman* versetzte den Spieler in die Position eines Stuntfahrers, der in zahlreichen Filmen sein Können unter Beweis stellen durfte. Doch das Spiel war nicht unumstritten: Der hammerharte Schwierigkeitsgrad ließ selbst Profis in den



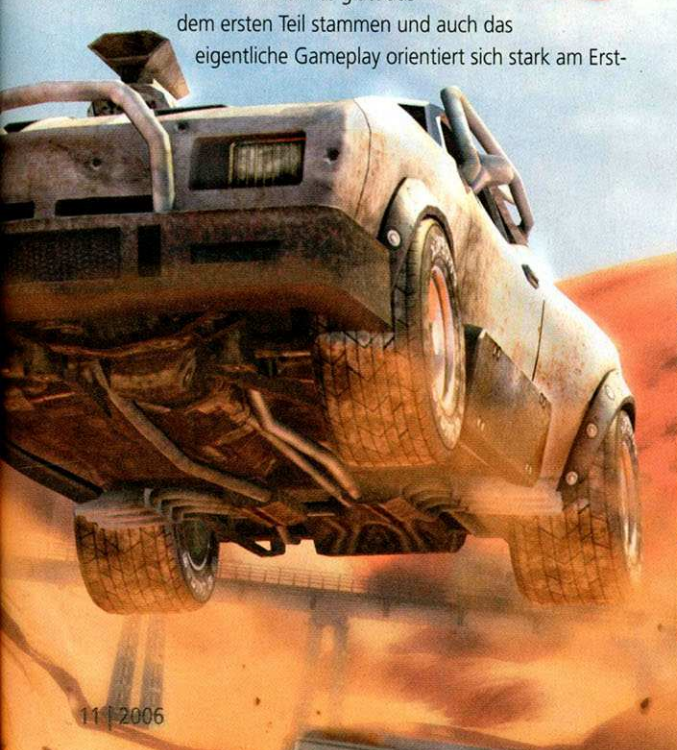


späteren Levels frustriert das Handtuch werfen und viele Detailmacken gab es zu beklagen. Unterm Strich war *Stuntman* immer noch ein saucoules Spiel, aber es hätte eben auch weit besser werden können. Dieses Ziel – das bereits sehr gute Spiel zu einem hervorragenden Titel zu machen – haben sich die Entwickler von Paradigm (*Terminator 3: Redemption*) nun vorgenommen. Das ehemalige Atari-Studio bastelt schon seit geraumer Zeit am Nachfolger des Millionensellers, jetzt aber in den Diensten von THQ. Auf der Games Convention hatten wir hinter verschlossenen Türen exklusiv die Gelegenheit, einen ersten Blick auf das Spiel zu werfen, und erlebten einige Überraschungen.

ALS WÄRE ES GESTERN GEWESEN ...

Stuntman 2 ist ein Next-Gen-Spiel, erscheint also für PlayStation 3 und Xbox 360, doch auch eine PS2-Fassung ist in Arbeit. Die Vorführung beschränkte sich auf die Xbox-360-Version, da diese am weitesten fortgeschritten ist. Schon der Startbildschirm machte deutlich: Große Veränderungen gegenüber dem Vorgänger sind überhaupt nicht erwünscht. Das Menü könnte glatt aus

dem ersten Teil stammen und auch das eigentliche Gameplay orientiert sich stark am Erst-



Schmerzengeld

Spiele von Reflections hatten schon immer den Ruf, bockschwer zu sein, doch *Stuntman* war selbst für frustgestählte Spieler eine Herausforderung!

Zerstörte Gamepads und wutentbrannte Hasstiraden auf die Entwickler gehören zu den meistverbreiteten Folgen des „Genusses“ von *Stuntman*. Wer seinerzeit beim Einstellungstest in der Tiefgarage von *Driver* schon ins Schwitzen kam, der sah bei *Stuntman* überhaupt kein Land. Viele Fahrhinweise kamen viel zu kurzfristig und Fehler wurden kaum verziehen. Doch das grundsätzliche Konzept des Spiels war genial und letztlich war das Spiel trotz des frustrierenden Schwierigkeitsgrads ein Hit.

Trotz Ruckeleinlagen war die Optik hervorragend und der anschließende Zusammenschnitt aus Renderszenen und selbst gefahrenen Spielsequenzen entschädigte für so manche heisere Kehle. *Driver*-Fans und experimentierfreudige Spieler sollten also unbedingt eine Spielerfahrung nachholen, falls sich *Stuntman* noch nicht in der eigenen Spielesammlung befindet.



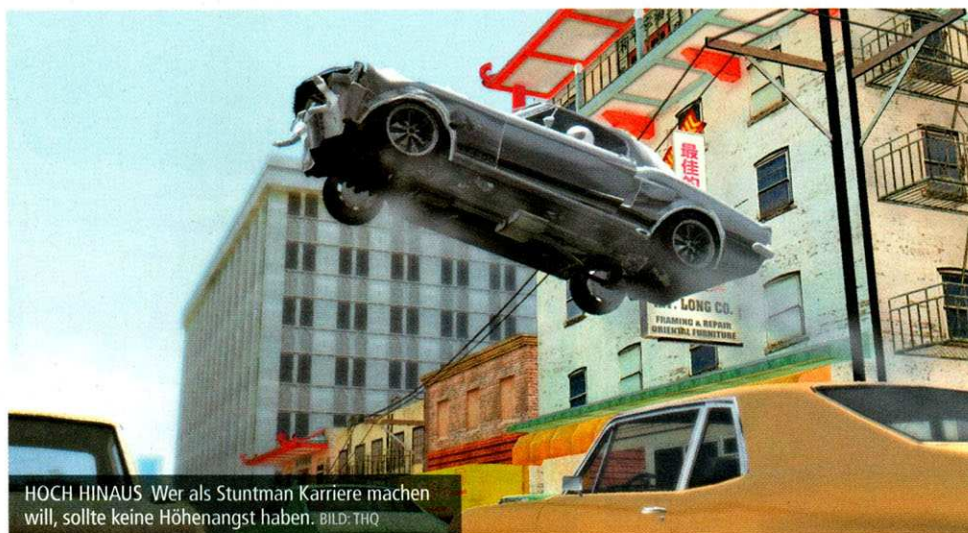
ling – mit entscheidenden Verbesserungen versteht sich. Die Ladezeiten sind knackig kurz und sind dies vor allen Dingen auch noch bei einem Neustart. Versaut man seinen Stunt und will von vorne beginnen, ist man innerhalb von zwei bis drei Sekunden wieder am Start. Doch Neustarts dürften erheblich seltener werden als beim Vorgänger. Zwar gilt es nach wie vor, schnell zu reagieren und den direkten Anweisungen des Stunt-Koordinators zu folgen, doch wenn mal was schiefgeht, ist nicht sofort alles vorbei. Fünf grobe Fehler darf man sich erlauben, erst dann heißt es „cut“ und der Stunt muss wiederholt werden. Glücklicherweise darf man auch nach einem Abbruch der Szene dem Parcours weiterhin folgen und schon mal auskundschaften, was man beim nächsten Anlauf noch zu meistern hat. Eine Vorschau der Szenen gibt es nämlich nach wie vor nicht. Zwar weist einen der Chef des Sets vor dem Stunt mündlich in die groben Vorgaben ein, doch was genau man im Laufe des Stunts so alles zu schaffen hat, wird meist erst klar, wenn man schon unterwegs ist.

SUCHTPOTENZIAL

Entscheidendes Merkmal und die vermutlich genialste Verbesserung des Spielkonzepts ist aber sicherlich die Combo-Leiste. Wer den Stunt einfach nur schafft, bekommt Applaus vom Regisseur und darf zum nächsten Set reisen, doch wer sich wirklich einen Namen als Stuntman machen will, der fährt die Actionszene perfekt. Jedes Mal, wenn man eine Aufgabe innerhalb eines Stunts erledigt hat, beginnt eine kleine Uhr zu ticken. Schafft man es bis zur nächsten Aufgabe, bevor diese Uhr abgelaufen ist, erhöht sich der Punkte-Multiplikator. Es lohnt sich also, mit möglichst hohem Tempo durch die Szene zu rasen und ein wenig Risiko nicht zu scheuen. Dann klettert die Punktzahl nach oben und darf anschließend auf der internationalen Rangliste online mit den Ergebnissen anderer Spieler verglichen werden. Diese motivierende Art der Punktezahl dürfte für einige Adrenalin-schübe sorgen, wenn man in einem bekannten Stunt das absolut Letzte aus sich herausholen möchte.

ACTION DELUXE

Ans Limit gehen wollen auch die Entwickler, selbst wenn das bisherige Ergebnis rein optisch niemanden vom Hocker haut. Es ist wirklich noch eine Menge Zeit bis zum



HOCH HINAUS Wer als Stuntman Karriere machen will, sollte keine Höhenangst haben. BILD: THQ



MUTPROBE Wer hier nicht voll aufs Gas latscht, findet sich im Graben wieder. BILD: THQ

Release und bis dahin werden die Macher des Spiels sicherlich noch ein paar Effekte einbauen und den Wow-Faktor des Spiels erhöhen können. Spielerisch sind die Jungs von Paradigm auf dem richtigen Weg. Dank der kompletten Daten von Reflections soll die Fahrphysik ähnlich Spaßig wie im Vorgänger werden und wer sich Filme wie *Mad Max* als Vorbild nimmt, kann so unfähig ja schließlich gar nicht sein. *Stuntman 2* ist ein echter Geheimtipp. Fans des Vorgängers werden ebenso zufriedengestellt wie Neueinsteiger und wenn die Entwickler all ihre Pläne, wie den Mehrspielermodus oder den umfangreicheren Stuntbaukasten, umsetzen können, dann dürfte *Stuntman 2* den Hit ohne Probleme abstauben können. ■



VORSCHAU

STUNTMAN 2

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Paradigm Studios
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Konsequent verbessertes Sequel mit hohem Suchtpotenzial und guten Ideen – optisch noch verbesserungswürdig.

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



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.



AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Erde am Ende: Nur Wissenschaftler Dr. Gordon Freeman wies in *Half-Life* und *Half-Life 2* gleich zweimal außerirdische Invasoren in ihre Schranken. Wie es nach dem Kampf gegen die Combine-Besitzer weiterging, schilderten die Designer von Valve Software dieses Jahr in *Half-Life 2: Episode One* – allerdings nur auf dem PC. Freude über Freude: die zweite Episode erscheint nächstes Jahr auch für PlayStation 3, zusammen mit *Half-Life 2*, der ersten Episode sowie den beiden Bonus-Spielen *Team Fortress 2* und *Portal* (siehe Kästen).

AB DURCH DIE MITTE

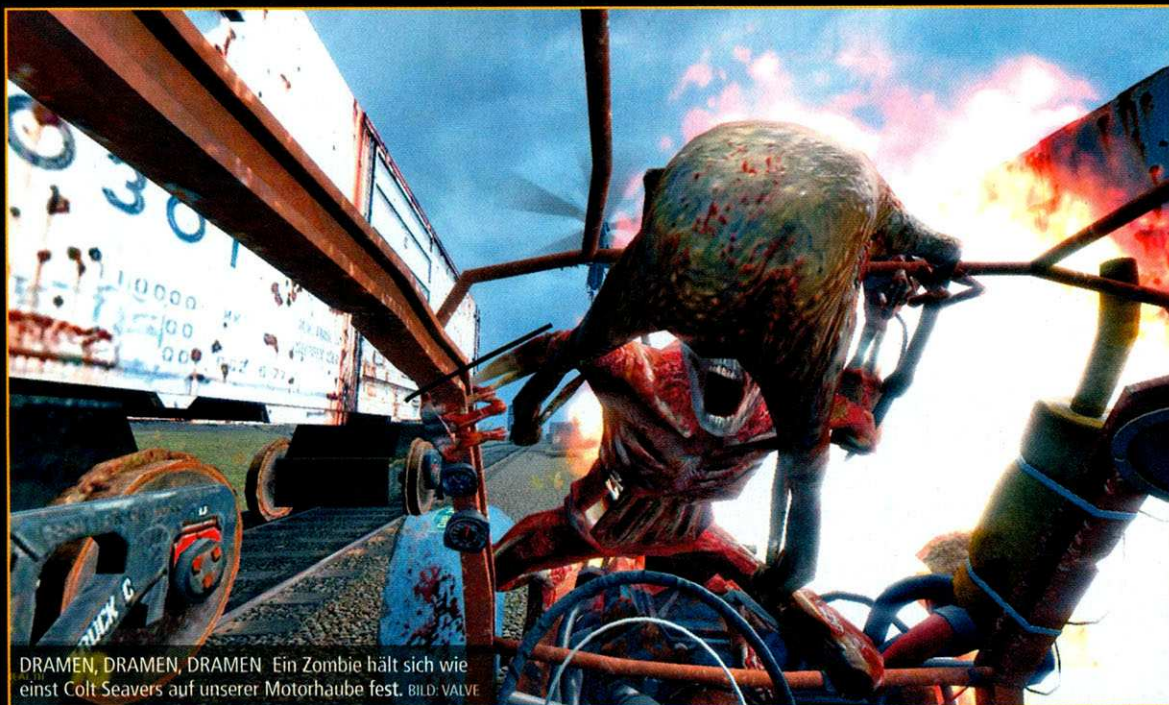
Mit einem außerirdischen Begleiter, dem Vortigaunt, fliehen Sie in der Rolle von Gordon Freeman aus der besetzten Stadt City 17 und suchen ihre Verbündeten, die Wissenschaftler Dr. Kleiner und Dr. Vance. Nur die beiden können eine Botschaft der Combine entschlüsseln, die Sie unter großen Schwierigkeiten abgefangen haben. Anders als in *Episode One* spielt der Nachfolger nicht nur in engen Häuserschluchten, sondern nimmt Sie mit auf eine nervenzerfetzende Reise durch weitläufige Täler und Wälder, dunkle Höhlensysteme, baufällige Minen bis hin zu einem verlassenen Raketensilo. Große

Half-Life 2

Ein Wissenschaftler, ein Alien und jede Menge Monster.

Fakten

- Erster Half-Life-Auftritt auf Next-Generation-Konsolen
- Deutlich überarbeitete Grafik
- Inklusive Episode One, Episode Two, Team Fortress 2 und Portal
- Neues Fahrzeug
- Neue Gegner



DRAMEN, DRAMEN, DRAMEN Ein Zombie hält sich wie einst Colt Seavers auf unserer Motorhaube fest. BILD: VALVE

Distanzen legen Sie dabei mit einem neuen Fahrzeug zurück: einem Auto, das zwei Rebellen aus allerhand Schrottteilen zusammengeflickt haben – darunter ein mannshohes Messer, das Ihre Gegner kopflos zurücklässt. Neben Ihnen darf sogar ein Gefährte Platz nehmen und auf die Feinde schießen. Passen Sie nur auf, dass es sich dort kein Zombie gemütlich macht ...

NEUE FEINDE, NEUE WAFFEN

Viel Feind, viel Ehr: altbekannte Widersacher wie Combine-Soldaten, blutrünstige Zombies, insektoide Antlions und haushohe biomechanische Strider warten nur darauf, Ihnen die Flucht zu vereiteln. Die Designer dachten sich jedoch noch ein paar weitere Übeltäter aus. Die markantesten sind die Hunter: die rund 2,50 Meter großen Kreaturen sind wie die Strider biomechanischer Natur, besitzen neben einer Bordkanone zwei riesengroße Augen und drei muskulöse, sprunghafte Beine. Mit ihren Augen und Beißzangen drücken die Hunter ihre Gefühlslage aus: Sie merken schnell, ob Ihre Verfolger wütend oder nervös sind oder schlicht und ergreifend nur so vor Aggression strotzen. Außerdem bleiben sie nicht einfach hilflos stehen, wenn Sie sich in ein Haus, eine Höhle oder einen anderen Schlupfwinkel verkriechen – die

stets in Dreierteams agierenden Biester teilen sich auf: Zwei bewachen die Ausgänge, während der dritte Hunter Ihnen in Ihr nun recht nutzloses Versteck folgt. Oh, und erwähnten wir, dass Sie es auch wieder mit bis an die Zähne bewaffneten Kampfhubschraubern zu tun bekommen? Die lassen sich jedoch mit Ihrer Spezialwaffe, der Gravity Gun, knacken. Mit dieser Kanone ziehen Sie Gegenstände geradezu magnetisch an und schleudern sie anschließend auf Ihre Feinde. Im Fall des Kampfhubschraubers wird ein Minenteppich, den die Besatzung auf Sie niederregnen lässt, schnell zu einem Bumerang. Mit den neuen „Strider Bustern“ hebeln Sie sogar die Verteidigungssysteme eines Striders aus den Angeln: Per Gravity Gun an den Bauch eines Striders geschossen, leert der Strider Buster dem Ungetüm während einer fetten Explosion die Energiereserven.

REALISMUS PUR

Half-Life 2: Episode Two nutzt die gleiche Grafik-Engine wie die letzten beiden Serienteile. Allerdings bohren die Entwickler die sogenannte Source Engine ständig weiter auf: dynamische Schatten und Lichteffekte? Soft-Shadowing und -Lighting? Neu geschriebene Render-routinen, die noch mehr Vegetation auf den Bildschirm pflanzen? Alles drin, alles

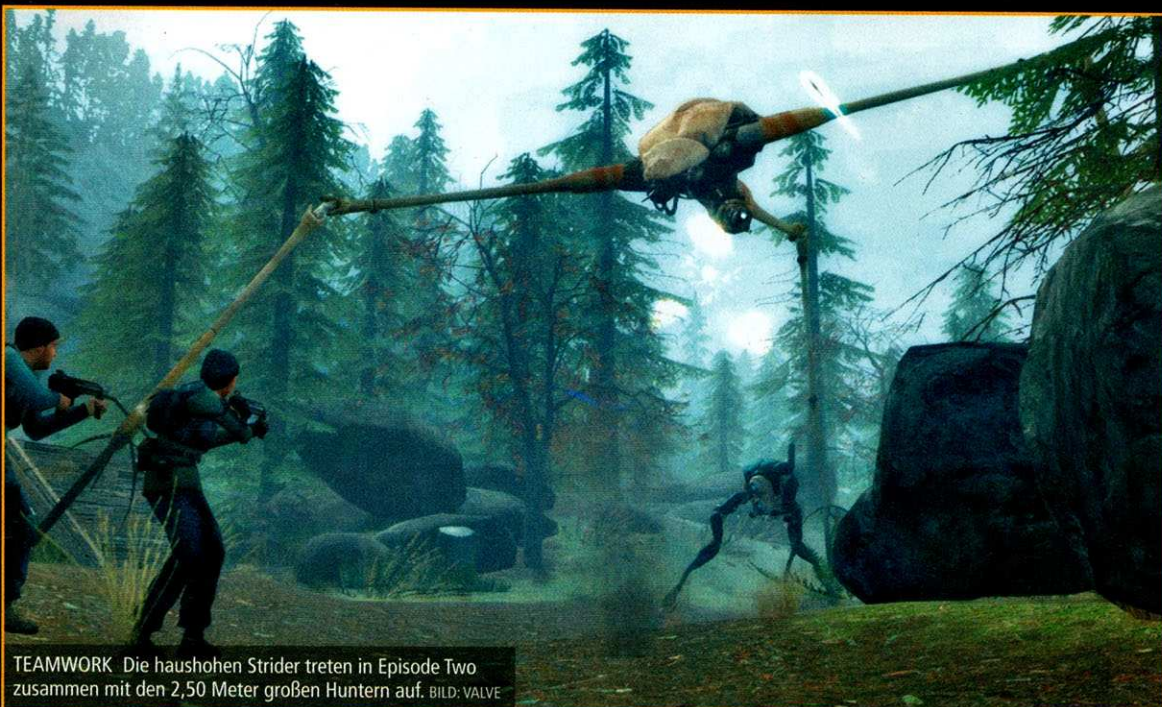
Neun Freunde sollt ihr sein

Nach sieben Jahren Entwicklungsdauer ist das Multiplayer-Add-on endlich fertig!

Was 1999 als realistische, klassenbasierte Soldaten-Mehrspieler-Action begann, ist inzwischen ein betont unrealistisches Spektakel mit cartoonhaft überzeichneten Charakteren, die in einer retro-futuristischen Welt agieren, die jedem James-Bond-Film der 60er Jahre Ehre gemacht hätte. Jede der neun Klassen wie Spion, Soldat, Scharfschütze, Scout oder Pyro besitzt ihre eigenen Stärken und Schwächen: Der Spion macht sich unsichtbar, der Soldat springt per Rocket-Jump ins Versteck des Scharfschützen und der Scout rennt wie von der Tarantel gestochen ins gegnerische Hauptquartier, um dort von einem Feuerstoß des Pyros gegrillt zu werden. „Anders als in *Counter-Strike* entscheidet die Klasse und euer Können, wie das Spiel ausgeht – nicht, welche Waffen ihr kauft“, sagt Designer und Programmierer Robin Walker. Wir gehen davon aus, dass *Team Fortress 2* Sonys Onlinedienst für zünftige Mehrspielermatches mit Capture the Flag & Co. unterstützt.



TOY-STORY-LOOK Der Heavy pustet mit dem MG feindliche Soldaten weg. BILD: VALVE



TEAMWORK Die haushohen Strider treten in Episode Two zusammen mit den 2,50 Meter großen Hunttern auf. BILD: VALVE

Denksport de luxe

Nach vorne fliehen und auf der Rückseite wieder auftauchen – der Portalkanone sei Dank.

Selbst Valve-Designer gehen noch mal zur Schule – und sei es, um dort zukünftige Kollegen zu entdecken. So geschehen mit den Studenten, die im DigiPen Institute of Technology ein Freeware-Spiel namens *Narbacular Drop* entwickelten. Ihre Idee: Mit Portalen, die der Spieler selbst erzeugt, kann er entlegene Winkel eines Levels verbinden – und dann durch diese Portale hindurchgehen. Den Valve-Männern gefiel das gut: Sie stellten die Studenten ein, setzten sie in zwei Büros und ließen ihnen freie Hand. Das Ergebnis: *Portal*, ein in der Source-Engine von *Half-Life 2* entwickeltes Action-Knobelspiel, in dem Sie aus einem Labor entkommen müssen, das mit Fallen, Kameras und Selbstschussanlagen nur so gespickt ist. Sehr interessant, sehr empfehlenswert.

Wollen Sie nicht bis 2007 warten, steuern Sie einfach www.nuclearmonkey.com an und laden Sie sich das kostenlose *Narbacular Drop* herunter. Es lohnt sich!



KNOBELEI Hmm, interessant: Wie kommen wir über diese Lichtschranken hinweg zum Ausgang? BILD: VALVE



BRUTZEL Unser Alien-Freund, der Vortigaunt, blendet ein lästiges Antlion-Insektenwesen. BILD: VALVE

» Passen Sie auf, dass es sich auf dem Beifahrersitz kein Zombie gemütlich macht ... «

dran. Detailverliebt: Für die Bauernhöfe und Gebäude, die Sie unterwegs zu Gesicht bekommen, stellten die Entwickler sogar einen waschechten Architekten ein. „Der hat uns beigebracht, dass Bauernhöfe meist um den Kamin und den Ofen herum gebaut werden – alle anderen Anbauten kommen erst nach und nach dazu“, erklärt David Speyrer, Software-Engineer und Projektleiter von *Episode Two*. Dadurch fühlt sich die Spielwelt noch mal so realistisch an. „Besonders dann, wenn ihr gegen schwebende Ali-

ens kämpft“, grinst Marc Laidlaw, Valves Story-Guru und Chef über das *Half-Life*-Universum. „Hey“, entgegnet David Speyrer, „das macht die schwebenden Aliens noch viel, viel fremdartiger, wenn ihr in einer vertrauten Umgebung auf sie trefft.“ Etwas weniger vertraut, jedenfalls für uns: düstere Höhlensysteme, in denen die Antlions ihren Nachwuchs aufziehen und ihn mit Argusaugen bewachen. Das übernehmen zum Teil seltsam leuchtende Antlions, die bei ihrem Ableben ein starkes Gift verspritzen. Sie sollten ihnen also



JETZT KNALLT'S Ein gegnerischer Treffer lässt diesen Bauernhof physikalisch korrekt explodieren. BILD: VALVE



AUGEN AUF Die biomechanischen Hunter folgen uns sogar unerschrocken ins Innere von Gebäuden. BILD: VALVE



MYSTERIÖS Was hat der G-Man mit unserer Freundin Alyx vor? Ist sie tot oder nur bewusstlos? BILD: VALVE

besser aus der Ferne den Garaus machen. Nur gut, dass Ihr Vortigaunt-Gefährte Schockwellen erzeugen kann, die Ihre Gegner auf den Boden schleudern und bewegungsunfähig zurücklassen.

WER IST GORDON FREEMAN?

Wenn Sie seinerzeit *Half-Life* für PlayStation 2 gespielt haben, wissen Sie, dass die Designer keinen Wert auf ellenlange, gerenderte Zwischensequenzen legen. Sie sehen das gesamte Spiel durch Gordons Freemans Augen und sind so ratlos

wie der Wissenschaftler, was einige der Ereignisse angeht. Diese Vorgehensweise wollen die Entwickler auch in *Episode Two* beibehalten. Zwar weiß Story-Autor Marc Laidlaw, in welche Richtung sich die Handlung in der zweiten und dritten Episode entwickeln soll, doch einige Fragen werden so schnell nicht geklärt werden. Etwa, woher der rätselhafte G-Man, der in allen *Half-Life*-Spielen die Fäden zu ziehen scheint, Gordons Mitstreiterin Alyx kennt. Oder warum die Combine nach den Angriffen auf

ihre Kommandoposten nicht mit Gewalt und einer Invasionsarmee zurückschlagen. Oder ob Gordon Freeman und der G-Man vielleicht sogar ein und dieselbe Person sind. ■

VORSCHAU HALF-LIFE 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Valve Software
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2007
Web:	www.valvesoftware.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Kernige Action, schlaue Physik-Puzzles und eine Prise Mystery: *Half-Life 2* wird auch auf der PlayStation 3 gewaltig rocken!



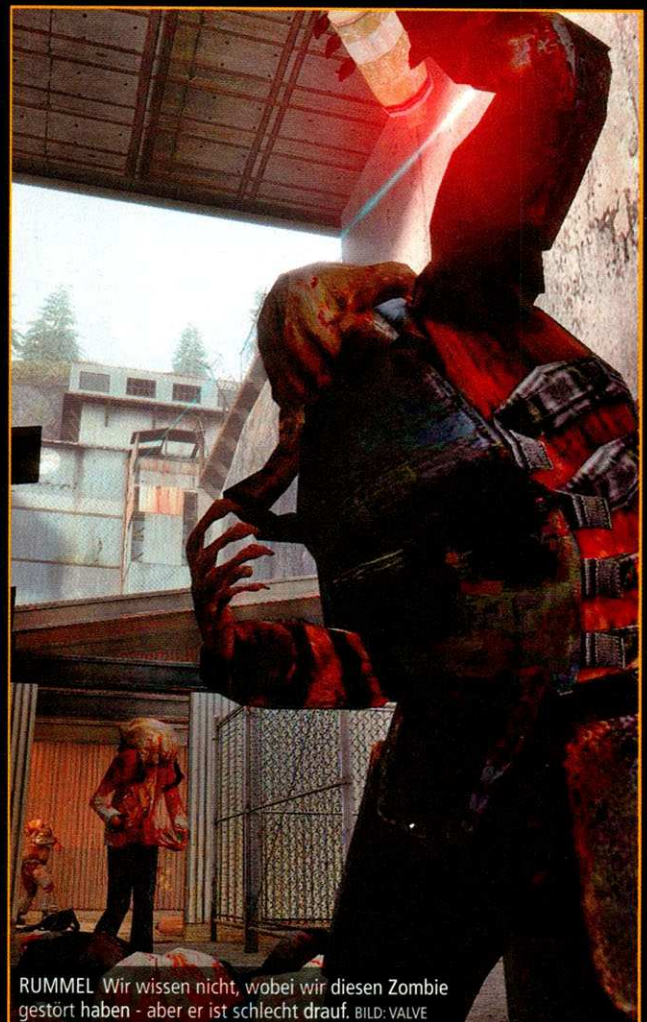
KLUGE KÖPFE Die Doktoren Kleiner und Vance halten in einem verlassenen Raketsilo die Stellung. BILD: VALVE



WALDMEISTER Bei unserer Flucht aus City 17 hetzen uns Combine-Soldaten und Hunter durchs Unterholz. BILD: VALVE



VOLLE DECKUNG Mit einem Minen abwerfenden Kampfhubschrauber ist nicht zu spaßen. BILD: VALVE



RUMMEL Wir wissen nicht, wobei wir diesen Zombie gestört haben - aber er ist schlecht drauf. BILD: VALVE

RETTUNGSAKTION: Helfen Sie dem Nerd gegen die Schläger, schenkt er Ihnen sein Skateboard! BILD: ROCKSTAR GAMES

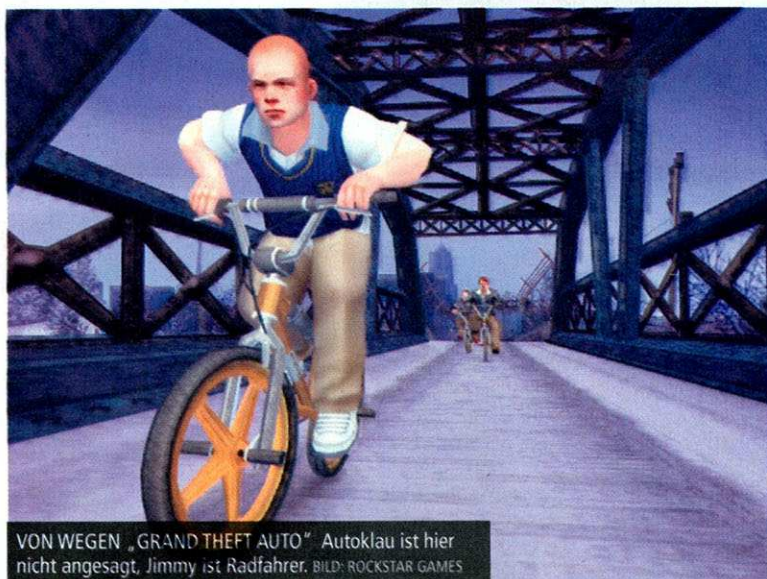


Canis Canem Edit

Rockstars Bully geht den Weg von Raider – bis auf den Namen ändert sich nix!

Fakten

- Bisher bekannt als Bully
- Schauplätze: Schulgelände und Stadt
- Freunde gewinnen oder sich Feinde machen?
- Viele Prügeleien
- Fahrrad- und Skateboard-Fahren



VON WEGEN „GRAND THEFT AUTO“ Autoklau ist hier nicht angesagt. Jimmy ist Radfahrer. BILD: ROCKSTAR GAMES



AUF DER FLUCHT: Manchmal reicht ein gutes Versteck schon aus. BILD: ROCKSTAR GAMES

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

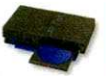
Sollten Sie heutzutage irgendwo seinen Raider-Schokoriegel hinterm Sofa finden, empfiehlt sich auch bei großem Hunger die umgehende Entsorgung desselbigen. Falls Sie dagegen demnächst irgendwo ein Exemplar von *Bully* sehen, so handelt es sich dabei nicht um eine ungenießbare Spiele-Fossilie, sondern lediglich um die US-Version des bei uns neuerdings *Canis Canem Edit* betitelten Spiels – denn die darf aus nicht ganz ersichtlichen Gründen den alten Titel behalten. Aufgrund der realitätsnahen Thematik „Schulhof-Schläger“ lief das Spiel kurze Zeit Gefahr, gar nicht in Europa zu erscheinen, und die Titeländerung spielte offenbar eine wichtige Rolle bei der „Rettung“ des PAL-Releases – da akzeptiert man als Rockstar-Fan schon eher diesen neuen Namen, der einem so gar nicht locker von der Zunge gehen will.

NACHSITZEN IN KANADA

Ursprünglich sollte *Bully* ja bereits im Oktober 2005 auf den Markt kommen, doch Rockstar Games war offenbar mit den Ergebnissen in der Zwischenprüfung nicht zufrieden und hat sein Entwicklerteam in Vancouver ein ganzes Jahr nachsitzen lassen. Große Änderungen scheint das Konzept des Titels seitdem jedenfalls nicht erfahren zu haben: Sie schlüpfen in die Rolle von Jimmy Hopkins, dessen Mutter sich zu Beginn des Spiels samt ihrem neuen Ehemann ins „Flitterjahr“ verabschiedet. Was wäre da bequemer, als den Jungen für diese Zeit bei der (fiktiven) Bullworth Academy im US-Bundesstaat New England abzuladen? Und so ist Jimmy ganz auf sich allein gestellt und als Neuling im Internat natürlich erst mal jedermanns Sündenbock und Prügelknabe.

DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE

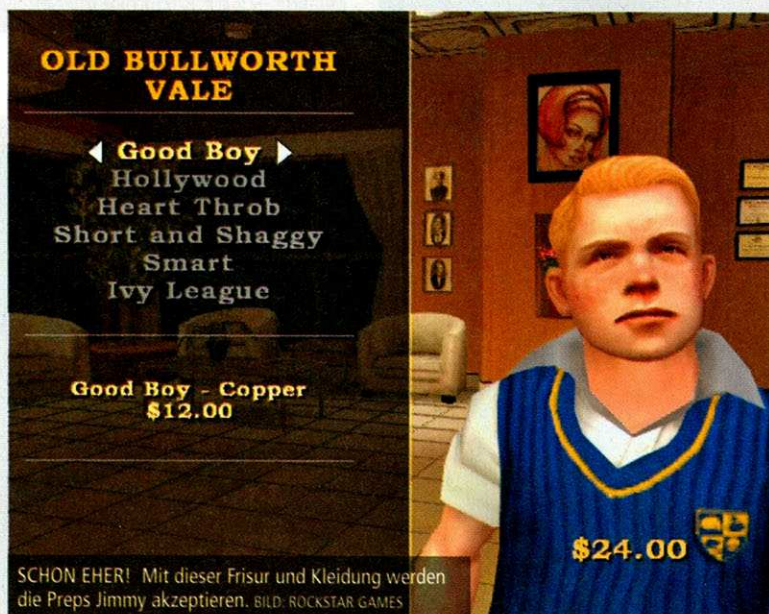
Wer da nicht als Fußballstreifer enden will, darf nicht zimperlich sein – die im lateinischen Spielertitel angedeutete „Dog Eat Dog“-Mentalität ist allgegenwärtig, unter den Schülern der Akademie herrscht ein knallharter Konkurrenzkampf. Das Ergebnis sind nicht nur allerlei individuelle Streitereien, sondern auch Grabenkämpfe zwischen den verschiedenen Gruppierungen im Internat: Den schnöseligen Preps, den schwächlichen aber hinterhältigen



Nerds, den schmierigen Greasers und den brutalen Jocks. Alles, was Jimmy im Laufe des Spiels anstellt, hebt seinen Respekt bei der einen oder anderen Gruppe. Retten Sie einen in die Ecke gedrängten Nerd vor den Angriffen einiger Schulhofschläger, sind dessen Kollegen aus dem Schachclub gleich viel besser auf Sie zu sprechen. Generell haben Sie oft die Wahl, ob Sie die Konfrontation suchen oder in Ruhe gelassen werden wollen – Letzteres ist zwar besser für Jimmys Gesundheit, kann aber ganz schön was kosten. Inwieweit man durch solche Eingriffe den Verlauf von Jimmys „Karriere“ im Internat tatsächlich beeinflussen kann, oder ob die Handlung unabhängig davon einer vorgegebenen Linie folgt, wollte uns Rockstar bei der Präsentation des Spiels leider noch nicht im Detail verraten. Es scheint aber, als spielte generell die Rivalität zwischen Jimmy und einem Mitschüler namens Gary eine wichtige Rolle – obwohl Gary anfangs praktisch der Einzige ist, der dem Neuling nicht feindlich gesinnt ist.

HAND ANGELEGT

Dafür durften wir uns aber immerhin selbst das Joypad schnappen und mit Jimmy einige Aufträge erfüllen. Alleine schon aufgrund des Publishers und der ähnlichen Übersichtskarte in der oberen rechten Bildschirmcke – leider auf keinem der offiziellen Screenshots zu sehen – drängen sich Vergleiche mit *Grand Theft Auto* auf, doch spielt sich *Canis Canem Edit* dann doch ziemlich anders:



Das Äußere zählt

Der Kurzhaarschnitt Marke „Trockenrasierer“ macht Hauptfigur Jimmy schon automatisch zum Außenseiter im Internat.

Wenn Sie bei einer der verschiedenen Jugendgruppen punkten wollen, so ist das Anpassen vom Jimmys äußerer Erscheinung empfehlenswert. Wenn Sie zum Beispiel beim Boxturnier der Preps teilnehmen wollen, so brauchen Sie dazu erst mal entsprechend schicke Kleidung – ein Einkaufstrip nach Bullworth steht an. Dabei lohnt sich auch ein Besuch beim Friseur oder – in diesem Fall noch besser – dem Schönheitssalon, wo man Jimmys Haar auf wundersame Weise auf frisierbare Länge wachsen lassen und in die gerade gebrauchte Form bringen kann.



Nicht für die Schule lernen wir ...

Auch wenn es so scheinen mag: Der Alltag an der Bullworth Academy besteht nicht nur aus Prügeleien und Streichen. Es gibt auch Unterricht!

Jimmy muss sich im Internat in mehreren Fächern wie Englisch, Sport und Chemie beweisen. Schwänzen ist nicht einfach, da die Schulleitung allerlei Vorsichtsmaßnahmen gegen solches Verhalten getroffen hat – lassen Sie sich also bloß nicht nach dem Ertönen der Klingel auf den Fluren erwischen! Erfreulicherweise ist der Unterricht mehr als eine reine Pflichtübung, denn gute Ergebnisse wirken sich positiv auf Jimmys Fähigkeiten außerhalb des Klassenraums aus. So sind allerlei interessante Dinge mit dem Chemie-Baukasten möglich, wenn man in den als Reaktionstest inszenierten Chemiestunden gut „aufpasst“.



EXPERIMENT MISSLUNGEN Beim Chemieunterricht müssen Sie im richtigen Moment die richtige Taste drücken. BILD: ROCKSTAR GAMES

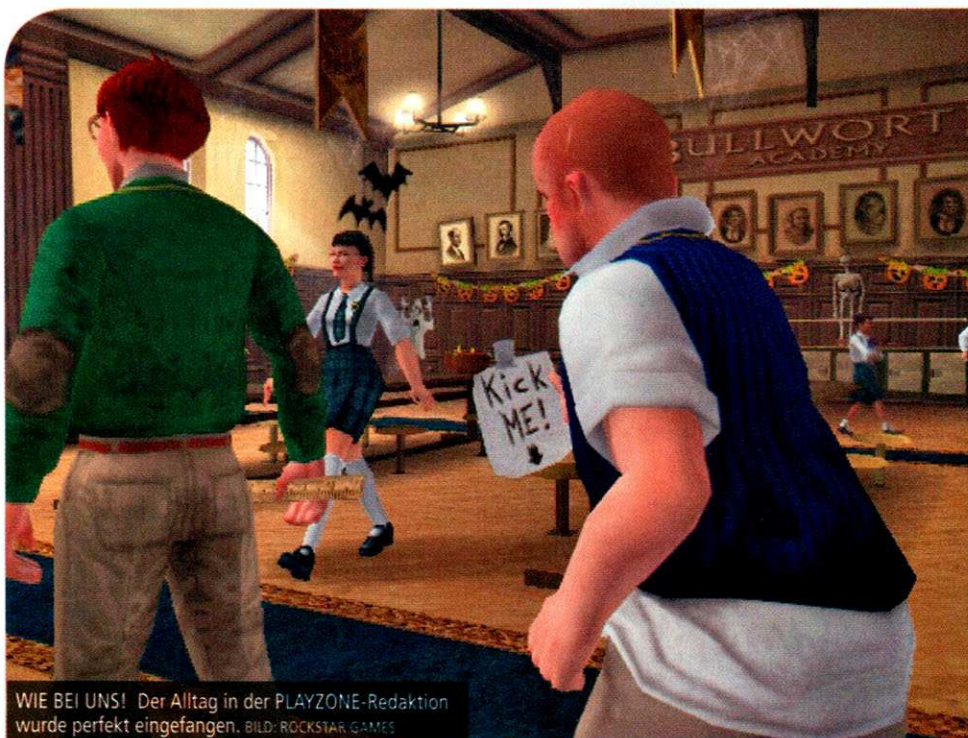
Blut fließt hier keines, statt Pistolen kommen Steinschleudern und Juckpulver zum Einsatz, und Autos klauen können Sie auch keine. Selbst Motorräder sind für den minderjährigen Hauptdarsteller tabu, lediglich per Fahrrad oder auf einem Skateboard können Sie die Spielwelt schneller erkunden als zu Fuß. Macht aber nichts, denn an Abwechslung scheint es trotzdem nicht zu mangeln! Neben der heldenhaften Rettung eines Nerds (hier konnten wir den Übeltäter übrigens ihre Baseballschläger entwenden) standen das Knacken von Spindschlössern, Schießtraining mit der Steinschleuder (beim Football-Training ...) oder einfache Suchmissionen auf dem Programm. Einmal schlichen wir uns in den Schlaftrakt der Mädchen und mussten für einen Lehrer fünf Tangaslips einsammeln – für die Wäsche, versteht sich! Natürlich galt es dabei, sich in bester Stealth-Manier an der wachhabenden Lehrerin (samt eingeblendetem Sichtkegel auf der Übersichtskarte) vorbeizuschleichen. Überhaupt spielt das Verstecken eine wichtige Rolle: Wer etwas auf dem Schulgelände anstellt, zieht die Aufmerksamkeit der Aufpasser auf sich. Anstatt so lange davonzulaufen, bis den Verfolgern die Puste ausgeht, können Sie alternativ auch einfach in einen Müll-eimer steigen und das Geschehen von innen verfolgen, bis die Luft rein ist.

UNTERWEGS IN BULLWORTH

Doch das ist nicht alles, denn anders als man vermuten könnte, spielt *Canis Canem Edit* nicht bloß auf dem Schulgelände. Für ein Boxturnier müssen Sie Jimmy zum Beispiel erst ein passendes Äußeres im Bullwörter Schönheitssalon verpassen (siehe Extrakasten). Die unappetitliche Schulköchin ist dagegen weniger wählerisch, wenn es um die Auswahl eines Einkaufshelfers geht. Mit dem Fahrrad werden Sie von ihr in die angrenzende Kleinstadt geschickt. Wie groß die Umgebung wirklich ist, war aber schwierig abzuschätzen. Zwar verfuhr wir uns in einen besonders interessanten Abschnitt am Rand der Stadt, doch war dieser vorerst noch nicht für die Öffentlichkeit bestimmt – nächstes Mal dürfen wir hoffentlich mehr verraten!

WAS LANGE WÄHRT ...

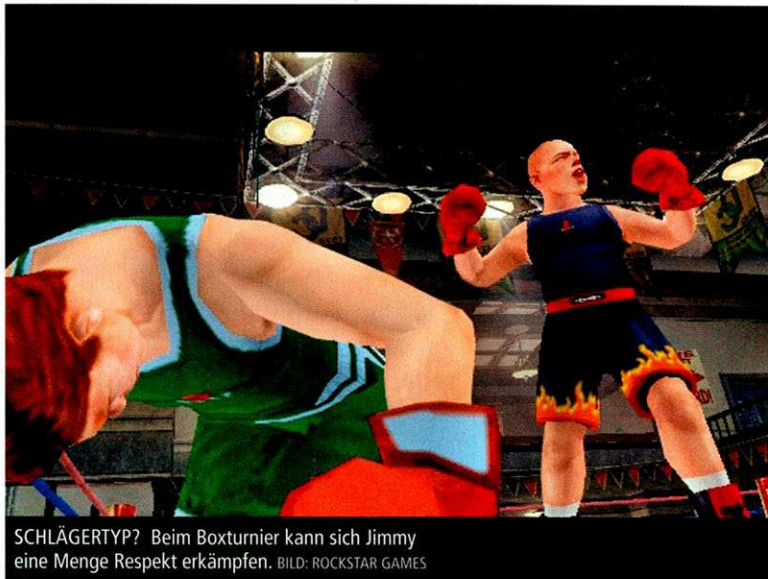
Um noch einmal auf die Fossilien vom Anfang zurückzukommen: Man sieht



WIE BEI UNS! Der Alltag in der PLAYZONE-Redaktion wurde perfekt eingefangen. BILD: ROCKSTAR GAMES



Bully die lange Entwicklungszeit durchaus an und die PlayStation 2 wird von der großen, offenen Spielwelt ziemlich gefordert. Die verbesserte *GTA San Andreas*-Engine, die bei *Canis Canem Edit* zum Einsatz kommt, vollbringt nun mal keine Wunder, allzu flüssige Grafik sollten Sie also nicht erwarten und auch einige bemerkenswert unscharfe Texturen trüben den Gesamteindruck doch ein wenig. Wenn's nicht gerade um derartige technische Aspekte geht, ist Rockstar aber wie immer verlässlich, was eine gelungene Präsentation angeht: Sehr gute englische Sprecher (die Europa-Version wird lediglich untertitelt) und ein unverkennbarer Grafikstil verleihen dem Spiel jede Menge Charakter. Auch das Bisschen vom Soundtrack, was wir zu hören bekamen, hatte einfach Stil. Aufgrund des voraussichtlich großen Umfangs des Spiels ist es anhand einiger Missionen relativ schwierig abzuschätzen, in welchen Wertungsregionen *Canis Canem Edit* letztendlich landen wird. Letztendlich ist diese Unvorhersehbarkeit dem Titel durchaus positiv anzurechnen. Denn seien Sie mal ehrlich: Wie viele Spiele haben Sie in letzter Zeit schon inhaltlich überraschen können? ■



SCHLÄGERTYP? Beim Boxturnier kann sich Jimmy eine Menge Respekt erkämpfen. BILD: ROCKSTAR GAMES



SPORTUNTERRICHT Nicht jedes Schulfach gestaltet sich trocken. BILD: ROCKSTAR GAMES

VORSCHAU CANIS CANEM EDIT

Genre: Action
Hersteller: Rockstar Games
Entwickler: Rockstar Vancouver
Spieler: 1
Termin: Oktober 2006
Web: www.rockstargames.com/bully

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ein abwechslungsreiches Abenteuer. Ob die angenehm frische Grundidee reicht, um dem Ex-Bully den Hit zu sichern? Es bleibt spannend!

» Aufgrund der Thematik „Schulhof-Schläger“ lief der Titel Gefahr, gar nicht in Europa zu erscheinen. «



IN GEHEIMER MISSION Auf der Suche nach Tangaslips schleicht Jimmy in den Mädchentrakt. BILD: ROCKSTAR GAMES



UNVERMEIDLICH Wenn's schon ein Skateboard gibt, müssen auch Tricks möglich sein. BILD: ROCKSTAR GAMES



FC PLAYZONE Wie gewohnt können Sie mit dem umfangreichen Editor jeder Mannschaft eine persönliche Note verpassen. BILD: PLAYZONE

Pro Evolution Soccer 6

Im Detail verbessert und realistisch wie nie zuvor präsentiert sich die beliebte Fußball-Serie im WM-Jahr.

Fakten

- Unerreicht realistische Spielmechanik
- Fantastisches Animationssystem
- Noch immer keine vollständige Lizenz
- Umfangreicher Editor
- Erscheint nicht für PS3



IM VISIER Francesco Totti lässt gleich einen wuchtigen Schuss aufs gegnerische Tor los. BILD: PLAYZONE



BÖSES FOUL Szenen wie diese wirken dank der überragenden Animationen sehr dynamisch und glaubwürdig. BILD: PLAYZONE

AUTOR: DAVID MOLA

Die Fußball-WM 2006 in Deutschland ist Geschichte, doch für virtuelle Kicker steht im Oktober ein weiteres Highlight an: Die *Pro Evolution Soccer*-Reihe geht in ihre sechste Runde! Wir haben eine fast fertige Vorabversion ausführlich unter die Lupe genommen und verraten Ihnen, mit welchen Neuerungen Sie rechnen können.

ALLES BEIM ALTEN?

Es weht ein frischer Wind im neuen PES, das wird schon beim Betrachten des stilvollen Intros deutlich. Auch das Hauptmenü erstrahlt in einem modernen Look, der sich durch das ganze Spiel zieht. Die Änderungen sind allerdings nicht nur optischer Natur. Besonders für Einsteiger interessant ist der neue Aufstellungsbildschirm. Innerhalb kürzester Zeit können Sie hier grobe Richtlinien vorgeben, nach denen das Programm Ihre Mannschaft automatisch aufstellt. Ob offensive Ausrichtung, Manndeckung gegnerischer Schlüsselspieler oder eine Aufstellung mit Libero – Anfänger finden sich sofort zurecht. Für Profis und Tüftler steht selbstverständlich auch das altbewährte Menü zur Verfügung, das individuelle Aufstellungen und Strategien erlaubt. Vorbildlich! Das gilt auch für das neu gestaltete Trainingsmenü, mit dem Sie jeden erdenklichen Spielzug einstudieren können, bevor es auf dem Rasen zur Sache geht. Technisch hat sich auf den ersten Blick nicht viel getan. Spieler und Umgebung sehen fast genauso aus wie im Vorgänger. Der zweite Blick jedoch begeistert durchaus: Es gibt Unmengen neuer Animationen, insbesondere die Torhüter glänzen durch sehenswerte Paraden und Zweikämpfe wirken noch abwechslungsreicher



ÜBERSICHTLICH Sie können Ihr Team nun auch automatisch aufstellen lassen und machen lediglich grobe taktische Vorgaben. BILD: PLAYZONE



und intensiver. Auch in Situationen mit vielen Spielern auf dem Bildschirm, etwa Eck- und Freistößen, läuft das Geschehen neuerdings absolut flüssig.

GENIALES GAMEPLAY

Am Prunkstück der PES-Reihe wurde ebenfalls gefeilt. Dank kleiner Detailverbesserungen ist der Spielverlauf im jüngsten Spross der Serie noch realistischer, flüssiger und homogener geworden. Konkret wurde vor allem das Passsystem überarbeitet, Dribblings gehen technisch beschlagenen Spielern nun auch leichter von der Hand und Zweikämpfe sind packend wie nie zuvor. Wie gut, dass die Schiedsrichter nun nicht mehr jede Kleinigkeit abpfeifen. Nur bei wirklich rüden Fouls wird das Spiel unterbrochen, dafür setzt es nun auch häufiger Karten. Wie gehabt kann eine geschickte Ballannahme Lücken in die gegnerische Abwehr reißen. Oder Sie versuchen, über schnelles Kurzpassspiel vor das gegnerische Tor zu kommen. Oder Sie starten einen Flankenlauf und köpfen die Kugel

in den gegnerischen Kasten. Oder, oder, oder ... Die Spielmechanik von PES 6 setzt alle erdenklichen Facetten des Fußballsports überzeugend um und lässt dem Spieler absolut freie Hand bei der Wahl seiner Strategie. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, Freistöße nun auch schnell auszuführen, was nicht selten zu hervorragenden Torchancen führt, da Sie den Gegner meist auf dem falschen Fuß erwischen. *Pro Evolution Soccer* bleibt also, was es schon immer war: eine Fußballsimulation der Extraklasse. ■



VORSCHAU

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre: Fußball
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Spieler: 1-8
Termin: Oktober 2006
Web: www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Fußballenthusiasten kommen mal wieder voll auf ihre Kosten. Viele kleine Detailverbesserungen machen PES 6 zu einem klaren Hitkandidaten.



HÜNE Jan Koller überspringt die gesamte irische Hintermannschaft und köpft das Leder souverän in den Kasten. BILD: PLAYZONE

Faszination Fußball

Der Duft von frisch gemähtem Rasen, Würstchenbuden oder Dosenbier gehört unbestritten zum Fußball, lässt sich in einem Videospiel aber schlecht umsetzen. Viele Kleinigkeiten, die den Reiz einer spannenden Fußball-Partie ausmachen, haben dennoch den Weg aus den Stadien dieser Welt ins sechste *Pro Evolution Soccer* gefunden. Stellvertretend für eine Fülle dieser Situationen, die den Charme des Spiels ausmachen, seien hier einige genannt:

KNAPPE ABSEITSENTSCHEIDUNGEN

Nichts ist frustrierender, als nach einem perfekt gelungenen Angriff festzustellen, dass der eigene Stürmer im Abseits stand – besonders wenn der Schiedsrichter sehr spät pfeift oder der Ball schon im Netz zappelt.



INTENSIVE ZWEIKÄMPFE

Packende Duelle Mann gegen Mann sind im wahren Fußball das A und O. Auch in PES 6 sind Zweikämpfe stets ein Hingucker. Spannend und glaubwürdig inszeniert, entscheiden sie über Sieg und Niederlage.

STICHWORT „RUDELBILDUNG“

Nach harten Fouls sammeln sich schimpfwütige Kontrahenten gerne um den Schiri, Handgreiflichkeiten sind keine Seltenheit und so manches Mal darf ein Profi vorzeitig den Weg unter die Dusche antreten.



SPEKTAKULÄRE TRICKS

Ob dreifacher Übersteiger, Körpertäuschung oder Hackentrick: Die PES 6-Akteure bedienen sich eines reichhaltigen Repertoires an Kunststücken, mit denen sie ihre Gegenspieler alt aussehen lassen.

GROSSARTIGE SIEGE

Die Krönung jeder (virtuellen) Fußballerkarriere sind natürlich Titel und Pokale. Außer hübschen Sequenzen gibt es dafür im Spiel auch Punkte, von denen Sie sich im „PES-Shop“ Goodies wie z. B. neue Stadien kaufen können.





Killzone: Liberation

Endzeit-Krieg in der Hosentasche. Guerilla Games' neues Projekt bringt die PSP zum Qualmen.

Fakten

- Neues Spieldesign speziell für die PSP-Version
- Durchdachtes Befehlssystem
- Solo-Kampagne auch im Koop-Modus spielbar
- Ad-hoc- und Game-Share-Multiplayer
- Geniale Endzeit-Atmosphäre



AUTOR: UDO CRNJAK

Die Frage, wie man einen PS2-Ego-Shooter an die PSP anpasst, hat die Entwicklerschmiede Guerrilla Games besonders geschickt beantwortet. Die *Killzone*-Macher haben für die Handheld-Version ihres atmosphärisch dichten Endzeit-Geballers einfach ein komplett neues Konzept entworfen und sich im Zuge dessen vom Ego-Shooter-Genre verabschiedet. Unsere Vorschauversion, die die ersten beiden Kapitel umfasst, zeigt, dass sich *Killzone* auch nach dem Perspektivwechsel noch sehr gut spielen lässt. *Liberation* besitzt alle Eigenschaften, welche die PS2-Fassung so faszinierend machten.

NEUES KONZEPT

Da sich das PSP-*Killzone* komplett anders anfühlt als sein „großer Bruder“, greifen die Entwickler dem Spieler in den ersten Missionen mit helfenden Erklärungen unter die Arme und erläutern jede ausführbare Aktion. Neben den Standard-Elementen fällt die kontextsensitive Funktion des X-Knopfes auf. Befindet sich Templar etwa in unmittelbarer Nähe eines Gegners, schickt er den Helghast-Schergen mit einem schönen Gruß seines Gewehrkolbens zu Boden. Steht er hingegen vor einem Schalter, öffnet ein Druck auf den X-Knopf entweder eine Tür oder ruft einen Aufzug. Neben all diesen „üblichen“ Interaktionsmöglichkeiten warten an bestimmten Stellen im Spiel auch so tolle Erfindungen wie ein mächtiges MG-Geschütz oder ein bulliger Panzer darauf, gegen die rotäugigen Angreifer eingesetzt zu werden. Gerade die Panzerpassage hat mächtig Laune gemacht, da das schwerfällige Kriegsgerät vielseitig einsetzbar ist. Man kann die Angreifer entweder mit dem MG oder der Kanone beharken oder kurzerhand überrollen – hässlich, aber effektiv.

ZWEISAM STARK

Des Weiteren stellt die Kooperation mit anderen Charakteren einen wichtigen Teil des Gameplays dar. Kämpft man sich beispielsweise mit Rico durch die Gegnerscharen, kann man mithilfe des Digi-Kreuzes das Kampfgeschehen in eine Art Superzeitlupe versetzen. Nun werden auf dem Screen je nach Umgebung diverse Punkte angezeigt, an die man seinen vor Waffen strotzenden Begleiter schicken kann. Nachdem man den Befehl erteilt hat, läuft die Action in Normalgeschwindigkeit weiter. Auf diese Art kann man seinen Kompagnon auch gezielt auf einen Feind ansetzen, an einem MG-Geschütz parken, um Sperrfeuer zu geben, oder ein Hindernis mit einer Ladung C4 aus dem Weg sprengen lassen. Die KI des Partners



Preview release

GENIALE EINSTIMMUNG Das Intro ist erstklassig gerendert und stimmt hervorragend auf das Schlachtengetümmel ein. BILD: PLAYZONE



RENTNER-BABYSITTER Egal ob Rettungsaktion oder reine Seek-and-Destroy-Aufträge, das Spiel wird nie langweilig. BILD: PLAYZONE



funktioniert in diesen Passagen bereits recht solide, auch wenn man sich teilweise ein etwas aggressiveres Vorgehen wünschen würde. An durchschlagskräftigen Waffen herrscht in dem Spiel nämlich kein Mangel. Das anfänglich überschaubare Arsenal lässt sich im Laufe des Spiels natürlich weiter aufstocken und sogar mit durchschlagskraftsteigernden Upgrades versehen. Dazu müssen in den Levels besondere Gegenstände, die in teils gut versteckten Holzkisten verstaut sind, aufgesammelt werden. In den Levels verteilte Munitions- und Waffenkisten geben dem Spieler zudem die Möglichkeit, seine Bewaffnung während eines laufenden Einsatzes zu ändern. Nicht selten stimmen die vorzufindenden Waffen auf eine entsprechende Passage ein. Liegt beispielsweise ein Scharfschützengewehr für Templar bereit, dann folgt ein Teil, in dem man sich gerade solch eine Waffe wünscht. Was das Missionsdesign angeht, haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben, zu keinem Zeitpunkt im Spiel Langeweile aufkommen zu lassen. Der Spieler wird nicht nur mit der Befreiung wichtiger Regierungsmitglieder beauftragt, sondern muss auch von den Helghast überrannte ISA-Stellungen, etwa ein wichtiges Waffenarsenal, zurückerobern.

DÜSTERE ZUKUNFTSVISION

Eine der auffälligsten Eigenschaften des PS2-Killzone war die unglaublich dichte und bedrückende Endzeit-Atmosphäre. Mit der Kombination aus farbarmen, kargen Umgebungen und der packenden Soundkulisse erzeugt auch die PSP-Version eine sehr intensive Stimmung. Vor allem die sehr gute englische Sprachausgabe der Protagonisten und das Kampfgeschrei der Helghast-Einheiten sind bereits jetzt sehr positiv. Abgerundet wird die hitverdächtige Solokampagne durch ein reichhaltiges Angebot an Mehrspielermodi – allen voran die Möglichkeit, die Kampagne mit einem Kumpel kooperativ zu spielen. ■

VORSCHAU

KILLZONE: LIBERATION

Genre: Action
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Guerilla Games
 Spieler: 1-6
 Termin: 4. Quartal
 Web: www.killzone.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Guerilla Games hat eine maßgeschneiderte Action-Granate für die PSP in der Pipeline. Spielerisch wie grafisch hitverdächtig!



ENDZEIT-SCHLACHTFELD Das PSP-Killzone setzt wie die PS2-Version voll auf knallharte Action. BILD: PLAYZONE



SPASSMOBIL Mit dem Panzer schlägt man eine Schneise der Zerstörung durch die Gegnerreihen. BILD: PLAYZONE



HALTUNGSNOTE 10 Überall verstreute explosive Fässer unterstützen Templars Kampf gegen die maskierten Angreifer. BILD: PLAYZONE



And thanks to our informant, their leaders should soon be in our hands.

FEINBILD NR. 1 Der skrupellose Helghast-General Armin Metrac ist der Drahtzieher der aktuellen Invasion. BILD: PLAYZONE



WAS TUN? Während das Spiel in Zeitlupe weiterläuft, kann man in Ruhe entscheiden, was der Partner tun soll. BILD: PLAYZONE

Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Nach unserem Besuch bei Take 2 im letzten Monat, hatten wir auf der Games Convention erneut die Gelegenheit, einen Blick auf den kommenden PSP-Hit zu werfen und eine Mission selbst zu zocken. Wie erwartet, sieht *Vice City Stories* cool aus und erzeugt jede Menge Atmosphäre. Das liegt nicht zuletzt an den hervorragenden Sprechern, von denen einige mittlerweile bekannt wurden. So leiht Ving Rhames (*Mission: Impossible, Con Air*) Hauptdarsteller Victor Vance seine Stimme, sein Bruder Lance dagegen wird erneut von Phillip Michael Thomas (Tubbs aus der Achtziger-Serie *Miami Vice*) vertont.

PS3 GRAND THEFT AUTO IV	16. OKTOBER 2007	ACTION
PSP GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES	3. NOVEMBER 2006	ACTION



BILDER: ROCKSTAR GAMES

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Welch eine Überraschung. Das für 2006 angekündigte *Gran Turismo Mobile* wurde auf unbestimmte Zeit verschoben. Die Jungs von Polyphony Digital sind eben Perfektionisten und dieser Eifer hat seinen Preis. Es bleibt also spannend, wie lange GT-Fans auf die nächste Heimkonsolen-Episode auf der PlayStation 3 warten müssen. Immerhin will man erste Szenen des Spiels auf der Tokyo Game Show präsentieren und nicht erneut die Konzeptstudie *Gran Turismo HD*, die lediglich dazu dienen sollte, den Beweis anzutreten, dass es möglich ist, Spiele in der Auflösung von 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde zu realisieren.

PS3 GRAN TURISMO	2007	RENNSPIEL
PS2 GRAN TURISMO 4 ONLINE	TBA	RENNSPIEL
PSP GRAN TURISMO MOBILE	TBA	RENNSPIEL



BILD: SONY

RESISTANCE: FALL OF MAN |

Hersteller: Sony

BILD: SONY

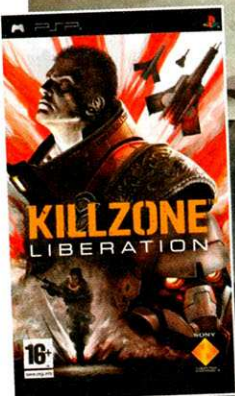


Düster, dreckig und spielerisch erstaunlich gewitzt – Insomniacs Ego-Shooter-Debüt auf der PlayStation 3 sieht klasse aus und steckt voller guter Ideen. Während *Killzone* noch sehr lange auf sich warten lassen wird, können amerikanische PS3-Käufer bereits zum dortigen Start der Konsole auf Alien-Jagd gehen. Europäische Spieler müssen sich noch bis März 2007 gedulden.

PS3 RESISTANCE: FALL OF MAN	MÄRZ 2007	EGO-SHOOTER
-----------------------------	-----------	-------------

KILLZONE

Hersteller: Sony



Nein, es gibt immer noch keine konkreten Infos oder gar neues Material zum PS3-Debüt der Serie. Doch zum Ausgleich erreichte uns eine spielbare Version des PSP-Ablegers (siehe Vorschau ab Seite 40) und auf der Games Convention hatten wir Gelegenheit, uns mit dem Produzenten des Spiels, Steven Ter Heide, über den Titel zu unterhalten. Mehr dazu gibt's auf unserer DVD.

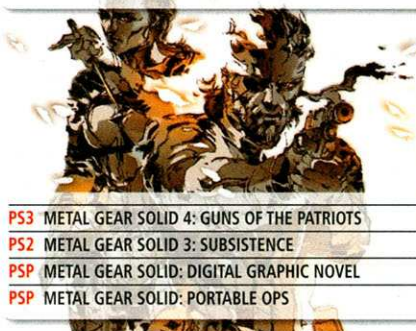
PS3 KILLZONE	2007	EGO-SHOOTER
PSP KILLZONE: LIBERATION	4. QUARTAL	ACTION

BILD: SONY

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami

Während viele Hersteller auf der Games Convention hauptsächlich Präsentationen der E3 wiederholen, spendierte Konami seinen Fans glatt einen neuen Trailer zu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Der offenbart zwar keinerlei neuen Erkenntnisse, sieht aber klasse aus – nachzuprüfen auf unserer DVD. Im Heft finden Sie dagegen den Test der deutschen Version von *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (ab Seite 64).



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

BILDER: KONAMI

SILENT HILL

Hersteller: Konami

Endlich kommt Bewegung in die Sache: Auf der Games Convention durften wir nicht nur einen Blick auf die PSP-Episode *Silent Hill Origins* werfen, sondern sogar erste Schritte durch das berühmte Nebel-Kaff wagen. Optisch erwartet uns allerfeinste Horrorkost, spielerisch geht's etwas actionreicher zur Sache und inhaltlich werden hoffentlich viele offene Fragen beantwortet. Ein potenzieller PSP-Hit!



BILDER: KONAMI

PSP SILENT HILL ORIGINS 2007 ACTION-ADVENTURE

Was sonst noch kommt:

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: Oktober

Genre: Action-Adventure

Auf der PS3 darf erst im März 2007 geschlichen werden, PS2-Spieler sollten bereits Ende Oktober Sam Fishers vierten Einsatz bestreiten können.

ASSASSIN'S CREED



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Action-Adventure

Das blendend aussehende Mittelalter-Abenteuer der *Prince of Persia*-Macher gehört schon jetzt zu den Highlights des kommenden Jahres.

THE DARKNESS



BILD: 2K GAMES

Hersteller: 2K Games

Termin: 2007

Genre: Ego-Shooter

Hinter verschlossenen Türen gab's auf der Games Convention neue Szenen zu sehen, die noch mehr Appetit auf den knallharten Shooter machten.

STAR WARS



BILD: LUCASARTS

Hersteller: LucasArts

Termin: 2007

Genre: Action

Im ständigen Kino auf der Games Convention gab's ein erstes Entwurfsvideo zu sehen, das jedem *Star Wars*-Fan ein breites Lächeln aufs Gesicht zaubert.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Ace Combat: The Belkan War	85%
Atelier Iris 2 - The Azoth of Destiny	80%
Cars	75%
Cube Academy: Snooker, Pool, Billard	-
Dance Factory	83%
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	84%
Madden NFL 07	89%
Monster House	65%
NHL 07	88%
Shinobido: Der Weg des Ninja	67%
SingStar Deutsch Rock-Pop	82%
Spy Hunter: Nowhere to Run	73
World Super Police	-
WWII: Battle over Europe	-
Yakuza	80%
Zoo Cube	-

September

B-Boy	27. September
Buzz! Das Sport-Quiz	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	29. September
Samurai Warriors 2	22. September
Suikoden V	September
Tiger Woods PGA Tour 07	21. September

Oktober

Buzz! Junior Jungle Party	25. Oktober
Canis Canem Edit (Bully)	27. Oktober
Destroy all Humans! 2	Oktober
Disgaea 2 - Cursed Memories	27. Oktober
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	31. Oktober
Family Guy	Oktober
Lemmings	18. Oktober
Metal Gear Solid 3: Subsistence	5. Oktober
Mortal Kombat: Armageddon	27. Oktober
NBA 2K7	31. Oktober
NBA Live 07	5. Oktober
NHL 2K7	31. Oktober
One Piece: Grand Adventure	Oktober

SingStar Anthems	11. Oktober
Splinter Cell: Double Agent	Oktober
SpongeBob: D. Kreatur a. d. krossen Krabbe	Oktober
Superman Returns	19. Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	31. Oktober

November

Crusty Demons	17. November
Eragon	30. November
EyeToy Play Sports	8. November
Happy Feet	17. November
Jagdfieber	2. November
Naruto: Ultimate Ninja	November
Phantasy Star Universe	November
Sega Mega Drive Collection	November
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	November
Xiaolin Showdown	November

Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Test Drive Unlimited	2006
The Fast and the Furious	2006
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

2006

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
Final Fantasy XII	2007
God Hand	Februar
God of War II	Februar
Lumines II	2007
Okami	Februar
Rogue Galaxy	2007
SOCOM U.S. NAVY SEALs - Combined Assault	2007
Spider-Man 3	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

4. Quartal/2006

Ant Bully	2006
Arthur and the Minimoys	4. Quartal
Call of Duty 3	4. Quartal
Guitar Hero II	4. Quartal
Justice League Heroes	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	Herbst
Pro Evolution Soccer 6	Herbst

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Cars	75%
Def Jam FFNY: The Takeover	79%
Der Pate	-
Gitaroo Man Lives!	85%
Gradius Collection	76%
LEGO Star Wars 2: Die Klassische Trilogie	-
NHL 07	85%
Space Invaders: Evolution	-
Syphon Filter: Dark Mirror	88%
Tekken: Dark Resurrection	90%
Ultimate Ghosts'n Goblins	86%

September

B-Boy	27. September
FIFA 07	28. September
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	21. September
MotoGP	3. Quartal
Pocket Racers	September
Steel Horizon	September
Street Supremacy	September
Tiger Woods PGA Tour 07	21. September
Ys: The Ark of Napishtim	September

Oktober

Ape Academy 2	4. Oktober
Dynasty Warriors Vol. 2	Oktober
Every Extend Extra	Oktober
Family Guy	Oktober
Gangs of London	25. Oktober

Mortal Kombat: Unchained	27. Oktober
NBA Live 07	5. Oktober
Online Chess Kingdoms	Oktober
Passport to...Amsterdam	11. Oktober
Passport to...Barcelona	11. Oktober
Passport to...London	11. Oktober
Passport to...Paris	11. Oktober
Passport to...Prag	11. Oktober
Passport to...Rom	11. Oktober
Power Stone Collection	13. Oktober
Ridge Racer 2	18. Oktober
Superman Returns	19. Oktober

November

Capcom Puzzle World	10. Oktober
Asterix & Obelix XXL 2	16. November
BattleZone	16. November
Capcom Classics Collection Reloaded	10. November
Capcom Puzzle World	24. November
Football Manager Handheld 2007	November
Grand Theft Auto: Vice City Stories	3. November
Jagdfieber	2. November
L.A. Rush	17. November
Sega Mega Drive Collection	November
Sonic Rivals	November
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	November
Xiaolin Showdown	November

4. Quartal/2006

50 Cent Bulletproof G Unit Edition	2006
Ace Combat X: Skies of Deception	4. Quartal
Arthur and the Minimoys	4. Quartal
Bliss Island	2006
Bomberman	4. Quartal
Brothers in Arms: D-Day	4. Quartal
Bubble Bobble Evolution	4. Quartal
Death, Jr. 2	4. Quartal
Dungeon Siege: Throne of Agony	2006
DTM Race Driver 3 Challenge	2006
Earthworm Jim	2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Gun Showdown	4. Quartal
Justice League Heroes	4. Quartal
Killzone Liberation	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Mercury Meltdown	2006
Metal Slug Anthology	2006
NBA Ballers Rebound	4. Quartal
Pac-Man World Rally	2006
Pilot Academy	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rainbow Islands Evolution	4. Quartal
Rengoku 2	4. Quartal
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal

Test Drive Unlimited	2006
Thrillville	4. Quartal
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2006
Tony Hawk's Project 8	4. Quartal
Winx Club: Join the Club	4. Quartal
World Series of Poker: Tournament of Champions	2006
World Snooker Championship 2007	4. Quartal
Xyanide	2006
Yu-Gi-Oh! GX	4. Quartal

2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Blade Dancer: Lineage of Light	2007
Coded Arms Contagion	2007
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Dungeons & Dragons: Tactics	Februar 2007
Hellboy	2007
HOT PXL	Februar 2007
Lumines II	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
Traxion	2007

PlayStation 3



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
Brothers in Arms: Hell's Highway	2007
Call of Duty 3	März
Clive Barker's Jericho	2007
Coded Arms Assault	2007
Colin McRae: DIRT	2007
Devil May Cry 4	2007
Eight Days	2007
Eye of Judgement	2006
Fatal Inertia	2007

Fight Night Round 3	März
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Formel Eins 2006	März
Full Auto 2: Battlelines	März
Frontlines: Fuel of War	2007
Genji 2	2007
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Haze	2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Hellboy	2007
Hot Shots Golf 5	2007
Indiana Jones	2007
Interstellar Marines	2007
John Woo's Stranglehold	1. Quartal
Killzone	2007

Lair	2007
Madden NFL 07	März
Marvel: Ultimate Alliance	März
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	März
NBA 2K7	März
NBA Live 07	März
Need for Speed: Carbon	März
NHL 2K7	März
Resistance: Fall of Man	März
Ridge Racer 7	2007
Sega Rally	1. Quartal
SingStar	März
Sonic the Hedgehog	März
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
Tiger Woods PGA Tour 2007	März
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	März
Tony Hawk's Project 8	März
Turok	2007
Unreal Tournament 2007	2007
Untold Legends: Dark Kingdom	2007
Virtua Fighter 5	1. Quartal
Virtua Tennis 3	1. Quartal
Warhawk	2007
World Snooker Championship 2007	1. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	2007

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Auch in diesem Monat behält *GTA* die Spitzenposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	3
2	NEU	Cars	1
3	WE	Need for Speed Most Wanted	6
4	WE	Project: Snowblind	3
5	2	Formel Eins 2006	4
6	10	FIFA 06	9
7	5	SingStar Rocks! (ohne Mikrofone)	5
8	9	SingStar Rocks! (inkl. Mikrofone)	4
9	7	Super Dragon Ball Z	2
10	WE	Brothers in Arms: Road to Hill 30	4

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gran Turismo 4 ist auch diesen Monat wieder das Lieblings-spiel unserer Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	16
2	3	Final Fantasy X	44
3	2	FIFA 2006	8
4	WE	Final Fantasy X-2	18
5	9	Pro Evolution Soccer 5	5
6	6	Need for Speed Most Wanted	7
7	2	Grand Theft Auto San Andreas	22
8	WE	Tekken 5	7
9	10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	7
10	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Auch diesen Monat ist das zwölfte *Final Fantasy* wieder auf Platz 1 der PS2-Most-Wanted-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	28
2	2	Pro Evolution Soccer 6	4
3	7	God of War II	4
4	10	Mortal Kombat: Armageddon	4
5	3	Metal Gear Solid 3: Subsistence	12
6	4	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	6
7	NEU	Tom Clancy's Ghost Recon 3	1
8	5	Alone in the Dark 5	2
9	WE	Kingdom Hearts II	14
10	9	Test Drive Unlimited	2

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das PSP-Syphon Filter verdrängt den Dauerbrenner *GTA* von der Spitze der Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Syphon Filter: Dark Mirror	1
2	NEU	Def Jam Fight for N.Y.: The Takeover	1
3	6	Pro Evolution Soccer 5	6
4	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	7
5	5	LocoRoco	2
6	NEU	SOCOM – Fireteam Bravo	1
7	WE	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	5
8	3	Pirates of the Caribbean 1	2
9	NEU	Miami Vice	1
10	WE	Dragon Ball Z: Shin Budokai	3

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Ebenso wie im Vormonat ist *GTA Liberty City Stories* das Lieblingsspiel in den Reihen unserer Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	9
2	5	Ridge Racer	5
3	3	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	5
4	6	Burnout Legends	5
5	WE	Colin McRae Rally 2006 Plus	2
6	7	WipeOut Pure	4
7	NEU	Pac-Man World 3	1
8	NEU	Virtua Tennis World Tour	1
9	NEU	NBA Live 06	1
10	2	LocoRoco	2

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Trotz einer weiteren Verschiebung landet *Gran Turismo* auch für Sonys Handheld erneut an der Spitze der PSP-Most-Wanted-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	7
2	NEU	FIFA 07	1
3	4	Crisis Core: Final Fantasy VII	3
4	9	Pro Evolution Soccer 6	2
5	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	2
6	3	Tekken: Dark Resurrection	4
7	NEU	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel	1
8	WE	Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2
9	WE	Dungeons & Dragons	2
10	NEU	Hellboy	1

PlayStation 2

JAPAN-CHARTS

Eine Spielautomaten-Simulation auf Platz 1 – das gibt's nur in Japan.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Slot Machine Simulator	1
2	NEU	Fist of the North Star Slot Machine	1
3	NEU	Melty Blood Act Cadenza	1
4	NEU	Wrestle Angels Survivor	1
5	3	Real Powerful Pro-Baseball 13	2

US-CHARTS

Typisch USA: Das neue *Madden* für die PS2 verdrängt *Final Fantasy* von der Spitzenposition der Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Madden NFL 07	1
2	1	Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	2
3	NEU	Xenosaga: Episode 3	1
4	NEU	Disgaea 2	1
5	NEU	Lego Star Wars II	1

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Resistance: Fall of Man ist wie im Vormonat das begehrteste PS3-Spiel.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Resistance: Fall of Man	2
2	5	Call of Duty 3	2
3	2	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	2
4	3	Brothers in Arms: Hell's Highway	2
5	4	Need for Speed Carbon	2
6	7	Tony Hawk's Project 8	2
7	NEU	Warhawk	1
8	8	Sonic the Hedgehog	2
9	6	Formel Eins 2006	2
10	10	Marvel: Ultimate Alliance	2

PlayStation Portable

JAPAN-CHARTS

Bis auf *LocoRoco* finden sich diesen Monat nur Neueinsteiger in den Japan-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	SD GUNDAM G Generation Portable	1
2	NEU	Guilty Gear Judgment	1
3	NEU	Monster Hunter Portable	1
4	2	LocoRoco	2
5	NEU	Winning Post 6 2006	1

US-CHARTS

Auch für unterwegs steht das neue *Madden NFL* auf der anderen Seite des großen Teichs hoch im Kurs.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Madden NFL 07	1
2	1	Tekken: Dark Resurrection	2
3	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	5
4	3	Valkyrie Profile: Lenneth	2
5	NEU	Star Wars Battlefront II	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:
Full Spectrum Warrior: T.H.
Schöner kann man Strategie kaum in Szene setzen.



WOLFGANG FISCHER

STRATEGIE

REFERENZ:
Disgaea: Hour of Darkness
Freizeit-Strategien 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: SingStar Deutsch Rock-Pop
Wer auf deutschsprachige Musik steht, kann bei diesem Titel zugreifen.



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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu:
Yakuza
Für Fans japanisch angehauchter Prügel-Action ist Yakuza ein Pflichtkauf!



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%
Yakuza	Sega	–	80%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	78%	80%
Final Fight: Streetwise	Capcom	79%	75%

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

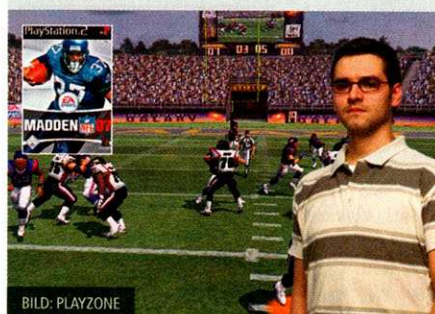


BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo C. empfiehlt:
Madden NFL 07
... weil es den guten Vorgänger zum Teil sogar noch übertrifft.



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

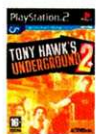
REFERENZ:
ESPN NFL 2K5
Football-Fans kommen um diesen edlen Titel kaum herum. Ein Pflichtkauf!



Titel	Hersteller	MP	SP
ESPN NFL 2K5	Sega	92%	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	89%	92%
NBA 2K6	Take 2/K Sports	91%	89%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%	88%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 07	Electronic Arts	88%	89%

TRENDSPORT

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



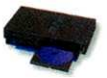
Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
Freekstyle	Electronic Arts	85%	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	79%	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Tiger Woods PGA Tour 2005
Virtuelle Golfer liegen mit EAs 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:
Micro Machines V4
... weil es gegen menschliche Mit-
spieler einfach nur Spaß macht!

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



Action-Experte Maik rät zu:

Ace Combat: The Belkan War

Alle Jahre wieder beglücken uns Namco und Sony mit einem neuen
Ableger der beliebten Flugaction-Serie. Auch wenn der aktuelle Teil
in puncto Umfang nicht ganz an seine Vorgänger herankommt,
sollten Freizeit-Piloten eine Proberunde fliegen!

MAIK
BÜTEFÜR

ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstars Meisterwerk – die unange-
fochtene Nummer 1 im Action-Genre

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

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 Rogue 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%

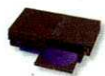
LIGHTGUN-SHOOTER

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



Abenteuer-Experte Uwe empfiehlt:
Silent Hill Collection

Seit Jahren begeistert die berühmte Serie Horrorfans auf der PlayStation. Nervenstarke Zocker sollten unbedingt ein Auge auf diesen Titel haben, der *Silent Hill 2*, *3* und *4* enthält. Mehr Horror fürs Geld gibt's so schnell garantiert nicht wieder!

UWE
HÖNIG

ROLLENSPIELE



RPG-Fan Christian empfiehlt:
Suikoden V

Wer eine Menge Zeit übrig hat, kann sich an diesem RPG versuchen!

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%
Shin Megami Tensei:D.D.S.	THQ	–	77%
Wild Arms 3	Ubisoft	–	76%
Suikoden V	Konami	–	71%
Eternal Ring	Crave	–	68%
Evergrace	Ubisoft	–	67%
Shadow Hearts	Konami	–	67%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms
Nach wie vor das beste Action-Rollenspiel für die PlayStation 2

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

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

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



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



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

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

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



Alle erhältlichen PSP-Spiele

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

SPORT



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%
Gradius Collection	Konami	—	76%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Fluch der Karibik 2: D. M. C.	Buena Vista Games	60%	75%
Miami Vice: The Game	Vivendi Universal	??	73%
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%
Ultimate Ghosts'n Goblins	Capcom	—	86%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
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%

STRATEGIE



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 Ac!d 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%
Juiced Eliminator	THQ	79%	76%
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%
Formel Eins 2006	Sony	—	78%

BEAT 'EM UP



REFERENZ: TEKKEN: DARK RESURRECTION

Titel	Hersteller	MP	SP
Tekken: Dark Resurrection	Sony	—	90%
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

Woche 1:

Spontaner Abschied

Der ruhige Produktionsbeginn wird mit einem Paukenschlag zunichte gemacht: Wolfgang schmeißt seinen Job! Die spontanen Feierlichkeiten der Redaktion mit Sekt und Schnitzchen werden von der Tatsache zunichte gemacht, dass er eigentlich nur ein paar Büros weiter zieht, um zukünftig die Mannschaft der *PC Action* mit seiner Anwesenheit in den Wahnsinn zu treiben.

Woche 2:

Alles beim Alten



Die Redaktion trauert. Wolfgang sitzt immer noch an seinem alten Arbeitsplatz, arbeitet aber keinen Handschlag und beschäftigt sich den ganzen Tag damit, schmutzige Witze zu erzählen, die Redakteure zu beleidigen und zweimal am Tag eine Wagenladung Pizza für irgendwelche anderen Mitarbeiter im Haus zu bestellen. Bereits nach der Hälfte der Woche meiden uns sämtliche Lieferdienste der Stadt.

Woche 3:

Leipziger Allerlei

Die Games Convention geht los. Während Maik von einem Termin zum anderen hetzt, schlendert Wolfgang gemütlich bei den Publishern vorbei, genießt Kaffee und Kuchen und unterrichtet die PR-Leute von seinem Weggang. Gerüchten zufolge bricht auf der Messe kurz Panik aus, als ein Pizza-Lieferant wutentbrannt mit seinem Kleinwagen durch die Hallen rast und Morddrohungen ausspricht.

Woche 4 & 5:

Stoppt die Maschinen!!

Endlich wird in der Redaktion auch mal wieder gearbeitet. Kurz vor Redaktionsschluss trudelt die Meldung ein, dass Sony die PlayStation 3 in Europa erst im März nächsten Jahres veröffentlicht. Panik bricht aus und Heulkrämpfe sind an der Tagesordnung. Die Dauerbeschallung der Redaktion mit Roy Blacks „Alle warten auf das Glück“ hilft leider auch nicht.

PARTYCRASHER Die spontane Kaffeerunde zu Ehren von Wolfgangs Abschied von der Redaktion wird nicht von allen Anwesenden gut aufgenommen. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: RESISTANCE (SONY)



WOLFGANG FISCHER
35, Leitender Redakteur

... verabschiedet sich mit dieser Ausgabe von den Lesern der *PLAYZONE* und treibt demnächst im Schwes-
termagazin *PC Action* sein Unwesen.

Spielt derzeit:
Pro Evolution Soccer 6



MAIK BÜTEFÜR
29, Leitender Redakteur

... durfte auf der Games Convention ganze zwei (ZWEI!!!) Autogramme geben und denkt nun über den Druck von Autogrammkarten nach.

Spielt derzeit:
Abe's Oddysee (PSone)



UWE HÖNIG
32, Redakteur

... beschäftigt sich ständig mit dem Thema *MGS 3*. Trotzdem wird das Spiel nicht langweilig – Ist eben ein echter Meilenstein!

Spielt derzeit:
MGS 3: Subsistence



MICHAEL PRUCHNICKI
28, Redakteur

... hat samt seinen Mitmusikern endlich mit den Aufnahmen zur Debüt-CD seiner Band begonnen. Mehr dazu, sobald es Hörproben gibt!

Spielt derzeit:
Kingdom Hearts II



THOMAS EDER
29, Redakteur

... weiß mittlerweile, was ein Vanos ist und wie viel es kostet – auch wenn er sich und seinem Sparbuch diese Erfahrung gerne erspart hätte!

Spielt derzeit:
Gradius Collection



UDO CRNJAK
28, Redakteur

... hat beim Spanier für die Begrüßung „Largo de aquí el culero!“ beinahe Prügel bekommen hat. *Just Cause* taugt als Spanisch-Wörterbuch gar nix.

Spielt derzeit:
Just Cause



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



SPIEL DES MONATS PS2 – Kingdom Hearts II
Test ab Seite 52. BILD: PLAYZONE

- 68 Atelier Iris
- 69 B-Boy
- 72 Cars
- 70 Dance Factory
- 62 FIFA 07
- 56 Just Cause
- 52 Kingdom Hearts II
- 60 LEGO Star Wars II
- 69 Lemmings
- 64 Metal Gear Solid 3: Subsistence
- 72 Monster House
- 73 NHL 07
- 71 Spy Hunter: Nowhere to Run
- 73 Tiger Woods PGA Tour 07

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Ridge Racer 2
Test ab Seite 74. BILD: PLAYZONE

- 80 Ape Academy 2
- 79 Cars
- 76 Gangs of London
- 78 Mercury Meltdown
- 81 NBA Live 07
- 81 NHL 07
- 79 Pocket Racers
- 74 Ridge Racer 2
- 80 Taito Legends

So werten wir

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen.

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

UWE HÖNIG
wird schockieren

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 Moralaspekt 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

Massig Lösungswege
Neue Elemente
Angepasster Schwierigkeitsgrad
Unschöne Fehler

WERTUNG 89% 85% 70%

MULTIPLAYER SINGELPLAYER

86%

Wenn einige ungeschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Genrethron sitzen.

TECHNIK *****

Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon einige Jahre auf dem Buckel hat, kann die Atmosphäre auch wie ein aktuelles Spiel wirken. Die Umgebung ist wunderschön und die Grafik ist beeindruckend.

Grafik: Hitman 2 kann natürlich nicht mehr mit den aktuellen Generationen mithalten, aber auch hier ist die Grafik sehr gut. Die 60-Hz-Modus ist ein Plus.

Musik und Sound: Die Musik ist sehr gut und passt sehr gut zum Spiel.

Synchronisation: Die Synchronisation ist sehr gut und passt sehr gut zum Spiel.

WERTUNG *****

Die Wertung allerdings ein wenig anpassen, bringt hier aber nichts gebracht.

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!



Fakten

- 15 Spielwelten (9 davon komplett neu)
- Stunden an genialen Zwischensequenzen
- Echtzeit-Kämpfe
- Computergesteuerte Mitsreiter
- Erstmals drei Schwierigkeitsgrade
- 4:3-Format, 50 Hz
- Aufwendig eingedeutscht

(c) Disney. Developed by Square Enix. Characters from Final Fantasy video game series (c) 1990, 1997, 1999, 2001 Square Enix Co. Ltd. All Rights Reserved.



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Ein Jahr ist vergangen seit den Ereignissen des ersten *Kingdom Hearts*, auch wenn die Fans in Deutschland fast vier Jahre auf den Nachfolger warten mussten. Doch das Warten hat sich gelohnt und man sieht dem Nachfolger in jeder Sekunde an, warum die Entwicklung (und die Lokalisierung) so lange gedauert hat! Als einer der wohl letzten richtig großen PlayStation-2-Titel macht *Kingdom Hearts II* auf beeindruckende Art deutlich, zu welch stimmigen Spielwelten und bombastischen Grafikeffekten die in Ehren ergraute (oder ersilberte?) Konsole fähig ist.

GESTATTEN, ROXAS!

Selbst wer den Vorgänger nicht kennt, wird problemlos den Einstieg in die Welt von *Kingdom Hearts* schaffen – ein knapp dreistündiger Einführungsabschnitt macht jeden Spieler behutsam mit der Spielmechanik und der Geschichte vertraut. Neulingen entgeht praktisch nur eines: die Überraschung, diesmal nicht den altbekannten Helden Sora zu steuern, sondern einen ebenso jungen Unbekannten namens Roxas. Der wird im verschlafenen Ort Twilight Town von allerlei Visionen und Blackouts geplagt, kann sich aber anfangs keinen Reim darauf machen. Erst nach allerlei Abenteuern mit Roxas' Freunden Hayner, Pence und Olette offenbart sich, was es mit seinen Träumen und dem darin auftauchenden Mädchen Naminé auf sich hat. Details seien hier noch nicht verraten, doch über kurz oder lang übernimmt der Spieler wieder die Kontrolle über Sora samt seinen treuen Begleitern Donald und Goofy – und eine spektakuläre Schnitzeljagd durch über ein Dutzend Disney-Welten beginnt.

CARTOON-CROSSOVER

Die kompromisslose Vermischung von Disney- und *Final Fantasy*-Charakteren funktioniert erstaunlich reibungslos, schon nach kurzer Zeit steckt man völlig in der Hybridwelt des Spiels drin und wundert sich nicht weiter, wenn etwa Zauberer Merlin und Squall Leonheart (hier nur „Leon“ genannt) im selben Raum auftauchen. Völlig willkürlich ging Square Enix bei der Vermischung der Inhalte natürlich nicht vor – in der Regel sind die einzelnen Disney-Welten nicht verbunden und außer unserem Heldentrio verirrt sich höchstens mal ein Bösewicht

Kingdom Hearts II

Das digitale Disneyland öffnet erneut seine Pforten - hereinspaziert!



PASSEND ZUM FILM. In manchen Welten werden Sora, Donald und Goofy automatisch verwandelt. BILD: PLAYZONE



ZWEI SCHLÜSSELSCHWERTER! In der Heldenform räumt Sora unter den Geisterpiraten auf. BILD: PLAYZONE



LANGE EINLEITUNG Die ersten drei Spielstunden sind Sie mit Roxas (2. v. l.) und seiner Clique unterwegs. BILD: PLAYZONE

aus einer anderen Welt hinein. Und an Bösewichten herrscht kein Mangel: Neben zahlreichen weltenspezifischen Fieslingen bekommen es Sora und seine Freunde nicht nur erneut mit der finsternen Organisation XIII zu tun, sondern auch mit Kater Karlo und Malefiz, der zurückgekehrten Hexe aus dem Disney-Klassiker *Schneewittchen*.

SCHLÜSSELSCHWERTER GEZÜCKT!

Einen Großteil der Kämpfe bestreiten Sie aber nicht gegen derartige „Stars“, sondern anfangs buchstäblich gegen „Niemande“. Was es mit diesen grauen Gestalten auf sich hat, sei aber noch nicht verraten. Nach der Einleitung in Twilight Town müssen Sie sich dann vorwiegend mit den so genannten Herzlosen herumschlagen, die wie schon im ersten *Kingdom Hearts* in die zahlreichen Disney-Welten eingefallen sind und unter Karlos Kommando Unheil verbreiten. Die Kämpfe laufen komplett in Echtzeit ab: Mit Combos, Zaubern und allerlei Special Moves befreien Sie eine Welt nach der anderen von den Herzlosen. In den neu hinzugekommenen Drive-Verwandlungsformen fusioniert Sora mit einem seiner Helfer zu einem besonders starken Helden und teilt für begrenzte Zeit mit gleich zwei Schlüsselschwertern aus.

Zwar hat Square Enix ein komplexes Rollenspielsystem mit Level-ups, Magiepunkten und dazulernbaren Abilities um die Kämpfe gebastelt, doch sind es fast nur die Endgegner, die einem besondere Taktiken abverlangen – und die erste Hälfte des Spiels kommt man relativ problemlos voran, wenn man bloß schnell genug auf die X-Taste einhämert, denn Sora nimmt ganz automatisch immer den nächsten Gegner aufs Korn. Und wenn mal mehr als Buttonmashing gefordert ist, dann geht's



„ER SEHR ÜBERZEUGEND!“ Stitch, die knuffige Kampfmaschine auf Abruf, plättet die Gegner mit seinen Ukelele-Künsten. BILD: PLAYZONE

Im Dutzend billiger

Neben dem Städtchen Twilight Town, in dem das Abenteuer seinen Anfang nimmt, bereisen Sie bei *Kingdom Hearts* ein Dutzend Disney-Welten, die aus Filmen bekannt sind, sowie die Festung Hollow Bastion, die Fans bereits aus dem Vorgänger kennen.

HOLLOW BASTION

Wer das erste *Kingdom Hearts* durchgespielt hat, kennt diesen Ort bereits. Neben zahlreichen Figuren aus diversen *Final Fantasy*-Episoden treffen Sie hier auch auf Merlin den Zauberer, Onkel Dagobert und Tick, Trick und Track.



HUNDERTMORGENWALD

Sie können zwar fast jederzeit (buchstäblich) in die Welt von Winnie Puuh hineinsteigen, doch bevor Sie die fehlenden Seiten des Buchs gefunden haben, gibt es nicht viel zu sehen. Und Winnie Puuh leidet an Gedächtnisverlust!



LAND DER DRACHEN

Gleich die erste größere Disney-Welt ist komplett neu bei *Kingdom Hearts*: Erstmals bereisen Sie die Welt des chinesischen Mädchens Mulan, die unbedingt Soldat werden will – dummerweise dürfen aber nur Jungs in die Armee eintreten!



DAS SCHLOSS DES BIESTES

Schon im ersten *Kingdom Hearts* trafen Sora, Donald und Goofy auf das Biest (das mit der Schönen). Im zweiten Teil besuchen Sie sein prunkvolles Domizil. Doch der alte Freund benimmt sich irgendwie gar nicht freundlich ...



ARENA DES OLYMPS

Erneut stattet Sora dem von Selbstzweifeln geplagten Helden Hercules und seinem herrlich sarkastischen Widersacher Hades einen Besuch ab. Was führt der Herrscher über die Unterwelt diesmal im Schilde?



ATLANTICA

Auch die Welt von Meerjungfrau Arielles ist wieder einen Besuch wert, auch wenn hier weniger los ist als woanders. Dafür wird aber gesungen, was natürlich nicht ohne Musikspiel-typische Rhythmus-Prüfungen geht.



**Fortsetzung von Seite 81:**

Die Reise geht weiter durch zahlreiche neue Disney-Welten.

SCHLOSS DISNEY

Eigentlich sollte man hier König Micky erwarten, doch der ist gerade unterwegs in geheimer Mission. Doch wenn Sora schon mal da ist, könnte er zumindest Königin Minnie mit der Herzlosen-Plage helfen ...

**FLUSS DER NOSTALGIE**

Eine der außergewöhnlichsten Welten führt das Team rund um Sora zurück zu den Anfängen von Micky Maus im Film *Steamboat Willy* – samt Schwarz-Weiß-Optik, Projektor-Surren und altem Zeichenstil für alle Beteiligten!

**PORT ROYAL**

Mal was ganz Neues stellt dieser Abschnitt dar, der an den Kinofilm *Fluch der Karibik* angelehnt ist. Sie treffen auf Jack ..., Entschuldigung, KÄPT'N Jack Sparrow und Konsorten, die allesamt fast fotorealistisch aussehen!

**AGRABAH**

Der erneute Besuch bei Aladdin, Jasmin und Abu gestaltet sich überraschend stressig: Zwar ist Bösewicht Dschafar in der Wunderlampe eingesperrt, doch besteht die Gefahr, dass er rauskommt, denn die Lampe ist wieder aufgetaucht!

**HALLOWEEN TOWN**

Der Tim-Burton-Film *The Nightmare Before Christmas* ist erneut mit von der Partie. Diesmal ist Jack Skellington vom Weihnachtsfieber befallen und will einem gewissen „Nicki Graus“ (Nikolaus) Konkurrenz machen ...

**DAS GEWEIHTE LAND**

Mittlerweile kennt jeder Simba als den König der Löwen. Bevor der jedoch die Nachfolge seines Vaters antreten kann, müssen Sora und seine Freunde einige Abenteuer bestehen und dem zwielichtigen Löwenkönig Scar die Stirn bieten.

**SPACE PARANOIDS**

Nach dem Piratenabenteuer der zweite stilistische Ausreißer unter den neuen Spielwelten: Sora & Co. landen mitten in der Handlung des Science-Fiction-Klassikers *Tron* – Ehrensache, dass es hier ein Motorradrennen gibt!



MULAN INKOGNITO Hier sehen Sie den ausgesprochen männlichen Ping samt ihrem, äh ... seinem vorlauten Begleiter. BILD: PLAYZONE

oft nur darum, im richtigen Moment die Dreieckstaste zu drücken, um einen speziellen Angriff auszuführen oder fortzusetzen. Diese sehen zwar grandios aus, sind spielerisch aber eine ziemliche Nullnummer.

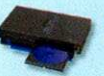
Trotz einer flexiblen, voll kontrollierbaren Kamera werden die Kämpfe aufgrund von spektakulären Grafikeffekten, großen Gegnermassen und mit der Zeit ausufernden Luft-Combos im späteren Verlauf des Spiels etwas unübersichtlich. Speziell Einsteigern sei empfohlen, den im Gegensatz zum Vorgänger in drei Stufen regulierbaren Schwierigkeitsgrad auf „Leicht“ zu stellen, auch wenn die Kämpfe in den ersten Spielstunden auf „Normal“ harmlos erscheinen mögen.

ZUSCHAUEN, KÄMPFEN, ZUSCHAUEN ...

Zwar lockern diverse Minispiele und die Ballereinlagen beim Reisen zwischen den Welten den Spielablauf ein wenig auf, doch im Grunde ist *Kingdom Hearts II* eine stete Abfolge von Zwischensequenzen und Kampfsequenzen im Wechsel – die Umgebungen sind allesamt ziemlich überschaubar und Sie wissen stets, wo Sie als Nächstes hinmüssen. Selbst die wenigen Gespräche, die Sie außerhalb der Zwischensequenzen führen können, dienen praktisch nur der Erinnerung daran, was als Nächstes erledigt werden muss. Das wäre in anderen Spielen vermutlich sterbenslangweilig, doch nicht in diesem Fall: Die Zwischensequenzen von *Kingdom Hearts II* sind wahre Meisterwerke, die unheimlich detailverliebt inszeniert und professionell vertont wurden – die deutschen Sprecher verpassen den Figuren zum großen Teil die Originalstimmen aus den Filmen und machen ihren Job hervorragend! Überhaupt ist es einfach beeindruckend, auf was für einem Niveau die Entwickler den



REAKTIONSKOMMANDO Drücken Sie im richtigen Moment Dreieck, werden besondere Angriffe ausgeführt. BILD: PLAYZONE



Detail-Check

Am Erfolgsrezept des Vorgängers hat Square Enix nicht viel geändert, trotzdem hebt sich das zweite Kingdom Hearts in einigen Punkten vom Erstling ab.



KINGDOM HEARTS II

UMFANG ★★★★★

Levels: 15 Welten (9 davon komplett neu)

Schwierigkeitsgrad: Drei verschiedene zur Wahl

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Neu dabei: situationsabhängige Manöver (Reaktionskommandos), Team-Attacken und das Fusionieren mit Donald oder Goofy zu einem „Superheld“ mit zwei Schlüsselschwertern und speziellen Fähigkeiten

Gumi-Schiff-Reisen: Die Shoot-'em-Up-Abschnitte zwischen den Welten sind spaßiger und hübscher

LOKALISIERUNG ★★★★★

Sprache: Komplett deutsche Texte und Sprachausgabe, sehr professionell

Bildformat: Ausschließlich 4:3, 50 Hz, gute PAL-Anpassung (keine PAL-Balken)

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Kingdom Hearts bietet alles, was man von einem guten Nachfolger erwartet: Sinnvolle Verbesserungen, mehr Umfang und alle Stärken des Erstlings. Für Fans und Neueinsteiger gleichermaßen geeignet!



KINGDOM HEARTS

UMFANG ★★★★★

Levels: 13 Welten

Schwierigkeitsgrad: Nur einer (relativ happig!)

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Schon der Vorgänger bot ein combolastiges Echtzeit-Kampfsystem und die Möglichkeit, im Notfall besondere Helfer herbeizurufen.

Gumi-Schiff-Reisen: Relativ unspektakuläre Ballerineinlagen zwischen den einzelnen Welten

LOKALISIERUNG ★★★★★

Sprache: Komplett deutsche Texte und Sprachausgabe, sehr professionell

Bildformat: Ausschließlich 4:3, 50 Hz, mangelhafte PAL-Anpassung (Balken oben und unten)

GESAMTWERTUNG
★★★★★



MICHAEL PRUCHNICKI

lässt Stitch auf die Herzlosen los.

Donnerwetter, wie Goofy sagen würde! Die perfekt eingefangenen Disney-Welten und Stunden an filmreifen Cutscenes sind einfach spitze – wenn doch bloß Disneys lustlose DVD-Fortsetzungen diverser Klassiker so gut wären! Das eigentliche Spiel hier ist für sich genommen nur ganz nett, das Gesamtpaket ist aber stark!



KINGDOM HEARTS II

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Buena Vista Games/Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. September 2006
Spieler:	1
Web:	http://www.kingdomhearts2.eu.com
Alternativen:	Final Fantasy X

- Massen an genialen Zwischensequenzen
- Fängt die Atmosphäre der Filme super ein
- Professionelle, bekannte Synchronsprecher
- Kämpfe werden recht unübersichtlich

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 89% SOUND 87%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **86%**

Quasi ein Dutzend Disney-Filme zum Mitspielen: Dank unschlagbarer Präsentation ein ganz klarer Hit!

Charakter von Dutzenden von Figuren eingefangen haben. Hier haben Sie wirklich zu jeder Zeit das Gefühl, mitten in der Welt des jeweiligen Disneyfilms gelandet zu sein – selbst bei den weniger comicartigen Neuzugängen wie *Fluch der Karibik* und *Tron*. Und manchmal landen Sie nicht nur an den Orten der Filmvorlage, sondern spielen auch mal eine entscheidende Rolle in der altbekannten Handlung – genial! Zudem passt sich je nach Welt sogar das Aussehen des Helden trios rund um Sora der Umgebung an: Ob in den futuristischen *Tron*-Outfits oder als Halloween-Gestalten in der Welt von *The Nightmare Before Christmas* – die Verwandlungsformen der drei sind äußerst liebevoll gestaltet und immer wieder für Lacher gut. Schauen Sie doch mal genau hin, wenn Sie das nächste Mal den König der Löwen anschauen – vielleicht finden Sie irgendwo im Hintergrund ein tierisches Trio rund um einen jungen Löwen mit stacheliger Mähne! ■



KÄPT'N JACK SPARROW Die Piratenwelt beeindruckt mit einem perfekt umgesetzten Johnny Depp. BILD: PLAYZONE

» Die lange Entwicklungszeit sieht man dem Spiel zu jeder Sekunde an «



OLD SCHOOL Halunken? Das fragt der Richtige ... oder? BILD: PLAYZONE

Ihr da! Habt ihr hier irgendwelche Halunken gesehen?

**Fakten**

- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Stereo
- Über 300 Missionen
- Für Einsteiger bis Profis geeignet
- Gigantische Spielwelt
- Erstes Spiel von Avalanche Studios

Just Cause

Putsch im Tropenparadies und Sie sind mittendrin!

AUTOR: UDO CRNJAK

Das Pilotprojekt eines neuen Entwicklerteams ist immer eine heikle Angelegenheit. Wenn man sich auch noch dazu entschließt, einen GTA-Klon zu programmieren, vervielfachen sich automatisch die Erwartungen an das Produkt. Avalanche Studios haben viele gute Ansätze, Ideen und vor allem eine eigens für ihr Erstlingswerk *Just Cause* erstellte Grafikengine in petto, um zu zeigen, dass sie es draufhaben. Im Gegensatz zu den direkten Konkurrenten *GTA San Andreas* oder *True Crime: New York City* ist *Just Cause* aber nicht

überwiegend in einer Großstadtkulisse angesiedelt.

URLAUB IST GESTRICHEN

Der Hauptschauplatz von Eidos' Actiontitel ist der fiktive Tropeninselstaat San Esperito. Hier treibt der „leicht“ größtenwahnsinnige Diktator Salvadore Mendoza, der plötzlich beginnt Massenvernichtungswaffen herzustellen, sein Unwesen. Der globale Anstandswauwau USA schickt deshalb den CIA-Agenten Rico Rodriguez in das politisch instabile Inselarchipel, um das Staatsoberhaupt zu stürzen. Natürlich darf bei der Operation nicht der Eindruck

entstehen, dass die CIA in diese Aktion verwickelt ist. Aus diesem Grund entziehen Sie, in der Rolle von Rico, der Regierung Bezirk für Bezirk die Kontrolle über das Land. Zum Glück gibt es mehrere Parteien in dem Inselstaat, die mit der aktuellen Gesamtsituation unzufrieden sind und deren Energien Sie sich zunutze machen können. Die Guerillas lehnen sich recht aggressiv gegen das Regime auf und kämpfen offen gegen die Staatsgewalt. Nachdem Sie den Boss der heißblütigen Revoluzzer aus einem Gefängnis befreit haben, sorgen Sie für die Rebellen unter anderem für Unruhen in einigen Dörfern oder töten gezielt Regierungsbeamte. Durch solche Aktionen



Ich bestell' mir ein Taxi

Wer keinen Bock hat, selbst über die Insel zu fahren, hat eine nützliche Alternative.

Sie haben nahezu immer die Möglichkeit, sich ein Fahrzeug unter den Nagel zu reißen und damit über die Insel zu gondeln. Wenn Sie allerdings keine Lust dazu haben und trotzdem schnellstmöglich die nächste Mission starten möchten, können Sie vom Feature „Evakuierung“ Gebrauch machen. Setzen Sie ein Rauchsignal und Sekunden später werden Sie von einem Helikopter eingesammelt. Am gewünschten Zielort springen Sie dann einfach ab und segeln mit dem Fallschirm sanft zu Boden.



WOHIN SOLL'S DENN GEHEN? Zunächst legt man auf der Übersichtskarte die Zielbasis fest. BILD: PLAYZONE



PROMPTE ABHOLUNG Wenige Sekunden später steht das fliegende Taxi bereit und holt Sie ab. BILD: PLAYZONE

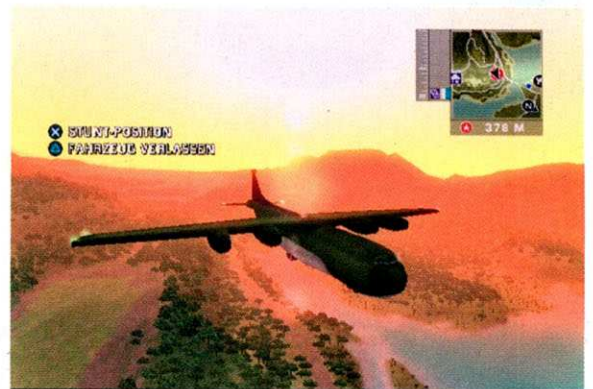
steigt Ihr Ansehen und Ihnen stehen immer bessere Waffen und Fahrzeuge an den Rebellenstützpunkten zur Verfügung. Dasselbe Prinzip greift bei der Kooperation mit dem Rioja-Drogenkartell. Allerdings steht hier mehr der Kampf gegen ein anderes Kartell im Vordergrund.

Neben Aufträgen für diese beiden Gruppierungen müssen Sie auch noch CIA-Missionen erledigen. So wird von Ihnen etwa verlangt, den Polizeichef auf seiner fetten Yacht zu eliminieren, oder die größte Koka-Plantage des Drogenkonkurrenten zu zerstören. Wie Sie das machen, bleibt vollkommen Ihrer Fantasie und den Mitteln, die Sie finden, überlassen. Durch fair gesetzte

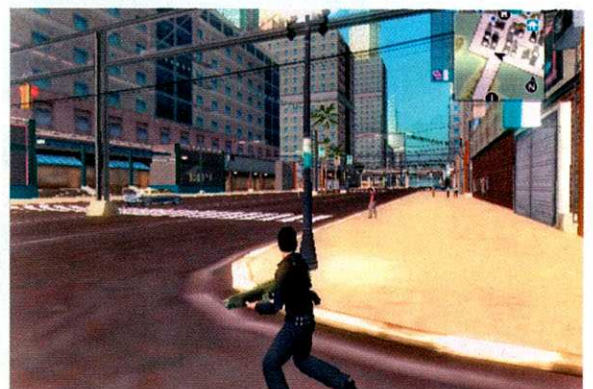
Checkpoints, auch innerhalb der Missionen, bleiben die Aufträge überwiegend frustfrei. Etliche Bonusaufgaben bringen zusätzlich etwas Abwechslung. Sammeln Sie zum Beispiel zehn Kisten mit Zielfernrohren ein und Sie werden mit einer Extraportion Prestigepunkten belohnt. Glücklicherweise ist die Position dieser besonderen Gegenstände auf der Karte eingezeichnet, denn sonst wäre es nahezu unmöglich, die kleinen Kisten in dem über 1.000 km² großen Gebiet zu finden. Leider ist die Kartenfunktion insgesamt nicht so funktional wie bei GTA, und umständliches Navigieren im PDA-Menü zur vernünftigen Orientierung stört oftmals den Spielfluss.



STARK BESCHNITTEN Von der stimmungsvollen und ansehnlichen Grafik ist auf der PS2 wenig übrig geblieben. BILD: PLAYZONE



HIGHLIGHT Die große Weitsicht und die Lichteffekte sind die besten Qualitäten der Grafik. BILD: PLAYZONE



CITY-LIFE Die Abstecher in die Großstadt halten sich zwar in Grenzen, bringen jedoch optische Abwechslung. BILD: PLAYZONE



MISSIONSABWECHSLUNG Diverse Bonus- und Rennmissionen lockern die Tropenaction gelungen auf. BILD: PLAYZONE



DER FANTASIE SIND KEINE GRENZEN GESETZT

Just Cause und *San Andreas* sind sich, was die spielerische Freiheit angeht, sehr ähnlich. Rico ist früh im Spiel mit einem Entehrten ausgestattet, der vor allem in



HARTE BANDAGEN Im späteren Verlauf begegnet man dem Treiben des Diktators mit schwerem Gerät. BILD: PLAYZONE

Kombination mit dem stets mitgeführten Fallschirm allerlei „Blödsinn“ ermöglicht. Allerdings laden dazu auch Dutzende unterschiedliche Vehikel ein. Befindet sich mal kein greifbares Fahrzeug in der Nähe, können Sie sich entweder von Ihrem Arbeitgeber eines von vier Agentenfahrzeugen (Jeep, Cross-Motorrad, Minihelikopter, Schnellboot) liefern lassen. Die bequemste Art jedoch ist, sich von einem Helikopter abholen und zu einer CIA-, Guerilla- oder Drogenkartell-Basis bringen zu lassen. An diesen Orten finden Sie nicht nur freigeschaltete Fahrzeuge und Waffen vor, Sie können hier auch Ihre Munitionsbestände und Lebensenergie auffrischen und Ihren Spielstand sichern.

VIEL ZU HOHER PREIS

In puncto Gameplay kann *Just Cause* durchaus punkten und muss sich lediglich wegen einiger nicht beseitigter Bugs

Kritik gefallen lassen, die oftmals für Verwirrung sorgen, aber das Spiel nicht sehr negativ beeinflussen. Leider kann man das von der Technik nicht behaupten. Gerade im Vergleich mit der Xbox-Version fehlen der PlayStation-2-Version nahezu alle grafischen Effekte, die für das tolle Tropen-Feeling im Wohnzimmer sorgen. Schattenwürfe wurden komplett entfernt, Klimaeffekte, wie etwa Wolken, sind überwiegend Fehlanzeige und von den stimmungsvollen Lichteffekten ist ebenfalls nicht mehr viel übrig. Auch die Texturqualität haben die Entwickler radikal heruntergeschraubt und so flimmern teilweise haarsträubend matschige Untergründe oder Wände über den Bildschirm. Zwar ist der virtuelle Inselstaat in seiner Größe und den spielerischen Möglichkeiten erhalten geblieben, allerdings müssen PS2-Besitzer auch einen sehr hohen Preis dafür zahlen. ■

Detail-Check

Eidos' Latino-GTA-Klon schlägt sich im direkten Vergleich zu Rockstars Meisterwerk gar nicht schlecht.



JUST CAUSE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Spielwelt: Der virtuelle Inselstaat San Esperito erstreckt sich auf 1024 km². Es warten über 300 CIA-, Rebellen- und Drogenkartell-Missionen und einige Bonusmissionen. Keine Shops oder Gebäude, die man im Laufe des Spiels betreten kann.

Speichermanagement: Der Spielstand kann an den Lagern gesichert werden. Checkpoints innerhalb der Missionen reduzieren das Frustrationspotenzial erheblich.

Ladezeiten: Praktisch nicht vorhanden. Ganz selten kommt das Spiel mit dem Laden der Umgebungstexturen nicht nach.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Weitsicht ist angesichts der Größe des Inselstaates beeindruckend. Leider ist der Rest vom Spiel eher enttäuschend.

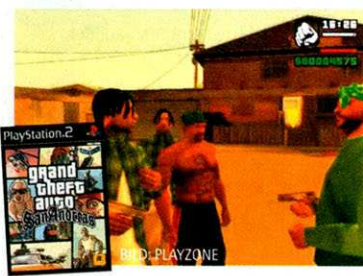
Sound: Die selbst komponierten Musikstücke passen gut zur Tropenkulisse. Leider wird die Musik zu unkoordiniert eingesetzt.

Sprachausgabe: Die deutschen Synchronsprecher passen nicht wirklich gut zu den Figuren. Leider kann man die Sprachausgabe auch nicht auf Englisch umstellen. Schade.

Präsentation: Die durchwachsene Technik hemmt das Tropen-Feeling. Die Charaktere sind oberflächlich und passen in fast jedes Klischee.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Just Cause zeigt zwar viele coole Ansätze und massig Missionen, die über das riesige Inselareal verteilt sind, aber im direkten Vergleich mit GTA San Andreas zieht der Eidos-Titel klar den Kürzeren.



GTA SAN ANDREAS

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Spielwelt: Drei sehr komplexe Städte und großflächige Landschaften, die mit unzähligen Minispielen, Bonusmissionen vollgestopft sind. Außerdem gibt es ungemein viele Möglichkeiten das Äußere zu verändern – positiv wie auch negativ.

Speichermanagement: Es gibt leider keine Checkpoints innerhalb der Missionen. Nicht selten quälen lange Wege die Nerven nach einem Neustart.

Ladezeiten: Lediglich beim Betreten von Gebäuden lädt das Spiel kurz nach, der Rest kommt ganzlich ohne Pausen aus.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der Comic-Look ist in sich stimmig, auch wenn das Spiel unter Pop-ups, spät eingeblendeten Texturen und Ruckeloptik leidet.

Sound: Die Musikstücke sind weniger populär als in Vice City (dt.), dafür aber super. Lediglich die Waffen hören sich zu übertrieben an.

Sprachausgabe: Die englischsprachige Synchronisation ist einsame Spitze. Schauspielergroßen wie Samuel L. Jackson, James Woods und Peter Fonda sind einfach unschlagbar.

Präsentation: Perfekt eingefangenes Gangster-Flair mit überragender Lebendigkeit der Spielwelt und coolen Charakteren – Rockstar eben.

GESAMTWERTUNG
★★★★★



UDO CRNJAK

... bekommt wieder Fernweh.

Just Cause ist durchaus ein beeindruckendes Spiel. Die unglaubliche Größe des fiktiven Inselstaates und die beeindruckende Weitsicht sowie die spielerische Freiheit, die man hier genießt, fesseln den Spieler unweigerlich an den Controller. Vor allem die abwechslungsreichen Missionen, die man für die CIA, die Rebellen und das Drogenkartell erledigt, halten die Laune aufrecht. Einzig und allein die Technik trübt den Gesamteindruck, und das leider beträchtlich. Leider haben die Entwickler im Zuge der Anpassung der PS2-Version die Grafik so radikal heruntergeschraubt, dass das Tropen-Feeling nicht so richtig rüberkommen mag und sogar auf den Spielspaß drückt. Schade, aber wer die Möglichkeit hat, auf die Xbox-Fassung auszuweichen, der sollte es tun.



JUST CAUSE

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Avalanche
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	22. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	GTA San Andreas

- ✓ Riesige Spielwelt
- ✓ Viele Haupt- und Nebenmissionen
- ✓ Immense Weitsicht, ...
- ✓ ... die auf Kosten der Grafikqualität geht

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 66% SOUND 72%

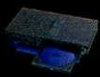
MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 78%

Spielerisch vielfältiger GTA-Klon. Leider kann die Technik nicht überzeugen.



LIVING ON THE
Videogame Culture. Für die Gaming-
Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews,
Reportagen. News über Hard- und
Software, Game Designer, Events ...

THE EDGE
Ab sofort im gut sortierten
Zeitschriften-Fachhandel
erhältlich.



Fakten

- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Fans!
- Niedriger Schwierigkeitsgrad
- 4:3/16:9, 50/60 Hz
- Koop-Modus für zwei Spieler
- Etwa 10-12 Stunden Spielzeit
- Umfangreiche Extras



Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie

Der charmant-spaßige Knuddel-Krieg der Sterne

AUTOR: THOMAS EDER

Nur selten versprüht ein Spiel so viel Charme wie das erste *Lego Star Wars*. Obwohl Gameplay und Schwierigkeitsgrad eher für eine jüngere Zielgruppe gedacht waren, schlich sich der Titel auch in die Herzen vieler erwachsener Spieler ein, was nicht zuletzt an der liebevoll aufbereiteten Story und der fantastischen Atmosphäre lag. Nach diesem durchschlagenden Erfolg und aufgrund der Tatsache, dass im ersten *Lego Star Wars* nur die Hälfte der *Star Wars*-Story verbraten wurde, verwundert es kaum, dass Entwickler Traveller's Tales nur gut ein Jahr später einen Nachfolger ins Rennen schickt, der den ersten Teil noch übertreffen soll.

LIEBEVOLL

Die Story des Spiels bezieht sich auf die klassischen *Star Wars*-Episoden IV, V

und VI, die für viele Fans die mit Effekten voll gepumpten neuen Streifen bei weitem übertreffen. Die Geschehnisse der Filme werden dabei mit einer Vielzahl an lustigen Slapstick-Gags garniert, die dem Spieler Lacher am laufenden Band garantieren. Vor allem die Zwischensequenzen, die sich sehr stark an den Kinostreifen orientieren, haben es in sich: Ein Gag jagt den anderen – egal ob diese offensichtlich oder wie zum Teil im Hintergrund stattfinden. So albern Sturmtruppen herum, während im Hintergrund Rebellen entkommen, Darth Vader hat Hustenanfälle und Luke lässt oft die Geschicklichkeit und Anmut eines Jedi-Ritters vermissen. Aber nicht nur

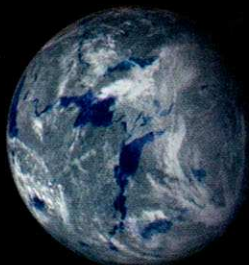
diese Gags, sondern auch die übertrieben dargestellten Eigenschaften der Charaktere bringen den

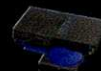
Spieler oft zum Schmunzeln. Gigolo Han Solo zum Beispiel ist ein noch viel aufdringlicherer Schürzenjäger als sein Vorbild aus den Kinostreifen, während Prinzessin Leia die Klischees einer Zicke mit Bravour erfüllt. Insgesamt wirkt sich diese volle Ladung an Humor sehr gut auf die Atmosphäre aus und verleiht dem Spiel seinen eigenen Charme, der sowohl bei reiferen als auch bei jüngeren Spielern für Schmunzler sorgt.

DETAILVERBESSERUNGEN

Im Großen und Ganzen ist das Spiel dem Vorgänger sehr ähnlich, bei genauerem Hinsehen allerdings fallen aber doch eine Reihe Neuerungen und Verbesserungen auf. Wie zuvor kämpfen Sie sich mit Ihren Charakteren durch die Levels, lösen abwechslungsreiche Rätsel und bringen die Besonderheiten der verschiedenen Charaktere zum Einsatz. Ihre Helden haben einiges dazugelernt und sind jetzt in der Lage, neben den Standard-Attacken coole Nahkampf-Moves auszuführen oder gegnerischen Angriffen geschickt auszuweichen. Die größte Neuerung sind aber die erweiterten Möglichkeiten mit den Fahrzeugen. Häufig finden Sie in normalen Laufabschnitten Lego-Teile, aus denen Sie Gefährte wie einen AT-ST zusammenbasteln können. Erstmals haben Sie nun die Gelegenheit, diese auch wirklich zu benutzen, um beispielsweise Barrieren aus dem Weg zu räumen oder Gegner im Handumdrehen ins Jenseits zu schicken. Besonderes Lob haben die verschiedenen Flugabschnitte verdient, in denen Sie mit Snowspeedern, X-Wings und einer Vielzahl anderer Fahrzeuge aus dem *Star Wars*-Universum unterwegs sind. Diese sind besser gelungen als im ersten Teil und bringen ordentlich Abwechslung und Action ins Spiel.

Hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades hat sich nicht viel, aber immerhin etwas getan: Das Spiel ist immer noch leicht, dennoch verlangen die Rätsel Ihnen doch etwas mehr als im Vorgänger ab. Damit sich nach dem ersten Durchspielen aber nicht zu schnell Langeweile breitmacht,





KÖPFCHEN GEFRAGT Jabbas Liebling besiegen Sie nicht mit Drauflosballern. BILD: PLAYZONE



ANSEHNLICH Nette Licht- und Spiegeleffekte verleihen der Grafik einen edlen Touch. BILD: PLAYZONE

spendierten die Entwickler einen Free-Play-Modus, in dem Sie sich mit den Helden Ihrer Wahl in den Levels austoben dürfen. Dadurch haben Sie dann auch die Möglichkeit, viele Bereiche zu betreten, die Ihnen im Story-Modus bislang vorenthalten blieben. Zudem sind in jedem Level zehn geheime Lego-Bausteine versteckt, aus denen Sie sich weitere Objekte zusammenschustern können und mit denen Sie sogar an Bonusspielen teilnehmen dürfen. Gesellige Spielernaturen freuen sich vor allem über den Zweispieler-Koop-Modus, in den sich ein menschlicher Mitspieler jederzeit ein- und ausklinken kann. In einigen Bonusspielen können Sie sogar gegeneinander um Highscores wetteifern.

MAKELLOSE PRÄSENTATION

Was die Technik betrifft, geben sich die Entwickler keine Blöße, auch wenn der Zusatz „Lego“ im Spieletitel immer schnell an simple Grafik mit einfarbigen

Texturen denken lässt. Doch wie schon der Vorgänger beweist auch *Lego Star Wars II* das Gegenteil: Die Grafik wirkt oftmals zwar schlicht, ist aber stets gut und liebevoll und zum Teil sogar mit netten Effekten gespickt. Daran können selbst die seltenen Ruckler bei zu viel Action auf dem Bildschirm nichts ändern. Für die Musik gilt dasselbe: Die Originalstücke der Filme passen wunderbar und tragen viel zur gelungenen Atmosphäre des Spiels bei. Lediglich bei den „Stimmen“ der Spielfiguren werden sich erneut die Geister scheiden: Der eine findet das Gefieps der Figuren sicher ulkig, ein anderer hätte gerne richtig sprechende Charaktere.

Insgesamt kann man die Fortsetzung auch Nicht-Fans einer der beiden großen Marken ans Herz legen. Das unkomplizierte Gameplay, die gute Technik, der ordentliche Umfang und letztendlich der geniale Humor sind Garanten für eine Menge Spielspaß! ■



GIGOLO Der Widerling Jabba weiß, wie man mit Zicken zu verfahren hat. BILD: PLAYZONE



Nur Kopfgeldjäger haben Zutritt zu diesen
GLEICH NOCH MAL Im Freeplay-Spiel können Sie Bereiche betreten, die im Story-Modus nicht zugänglich sind. BILD: PLAYZONE

THOMAS
EDER

schließt sich der Rebellion an.

Auch wenn ich nicht unbedingt Fan einer der beiden großen Marken im Titel des Spiels bin, hat es mich dennoch mit seinem Charme verzaubert. Die klassischen *Star Wars*-Filme, gepaart mit den kantigen Helden und einer ordentlichen Prise Slapstick, fesselten mich für Stunden vor die Glotze, obwohl der Titel mit seinem niedrigen Schwierigkeitsgrad und dem nicht wirklich tiefgründigen Gameplay doch eher eine jüngere Zielgruppe und Gelegenheitsspieler anspricht. Es würde mich nicht wundern, wenn der zweite Teil die Erfolgsstory weiterschreibt und wie der Vorgänger Spieler jeder Altersstufe in seinen Bann zieht.



LEGO STAR WARS II: DIE KLASSISCHE TRILOGIE

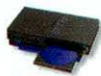
Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	16. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Ab durch die Hecke

- ☑ Fantastische Atmosphäre
- ☑ Gute Technik
- ☑ Unkompliziertes Gameplay
- ☑ Hoher Wiederspielwert dank Extras

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 77% SOUND 85%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **83%**

Nur wenige Spiele können dem neuen *Lego Star Wars* in puncto Atmosphäre und Charme das Wasser reichen!



Fakten

- 27 lizenzierte Ligen aus 20 Ländern
- 43 Nationalmannschaften
- Premiere der „EA SPORTS Interaktiv-Ligen“
- Verbindung mit PSP möglich
- Dolby Digital 5.1
- 4:3, 16:9, 50 Hz, 60 Hz
- Für Einsteiger bis Profis



FIFA 07

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel – oder: Kehrt EAs Sportserie zu alter Stärke zurück?

AUTOR: MARIUS WALLAT

U ngefähr drei Monate nachdem die Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland in einen kollektiven Taumel der guten Laune und der Völkerverständigung gestürzt hat, kommt zur neuen Spielzeit der Klub-Mannschaften das alljährliche FIFA-Update in den Handel. Natürlich sind auch Nationalmannschaften mit von der Partie, worauf es wirklich ankommt, sind jedoch die zahllosen Vereinsmannschaften aus 20 Nationen, die alle mit originalen Namen, Emblemen, Trikots und Daten den Weg

ins Spiel gefunden haben. Natürlich sind diese topaktuell und beruhen auf der aktuellen FIFA- und FIFPro-Lizenz der Saison 2006/2007.

ZURÜCK ZUR VIELFALT

Im Vergleich zum unmittelbaren Vorgänger kommt *FIFA 07* endlich wieder mit dem serientypischen Riesenumfang daher. Natürlich können alle nationalen und internationalen Wettbewerbe der nunmehr 27 originalen Ligen nachgespielt werden, was für ordentliche Langzeitmotivation sorgt. Dazu können Sie jederzeit ein eigenes Turnier oder

eine Liga erstellen. Die FIFA-Lounge, die in *FIFA 06* Einzug erhielt, ist wieder mit dabei und ermöglicht Langzeitduelle gegen bis zu sieben Freunde. Zusätzlich gibt es frei wählbare Szenarien, die das Einzelspiel sehr variabel gestalten, und einen schönen Managermodus, der ebenfalls auf lange Sicht fesseln kann (siehe Extrakasten).

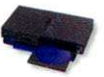
Der interessante Online-Modus, die „EA Sports Interactives League“, in der jeder Teilnehmer reale Begegnungen seiner Lieblingsmannschaft nachspielt und schließlich eine Gesamttabelle der Bundesliga, Premier League etc. errechnet wird, sowie die Verbindungsmöglichkeit mit der PSP waren in unserer Testversion leider noch nicht verfügbar.

IM DETAIL VERBESSERT

Klar, dass ein umfangreiches Arsenal an Mannschaften und Spielmodi noch lange kein gutes Fußballspiel garantiert – und jedem fallen sicherlich auf Anhieb mehrere Personen ein, die *FIFA* ebendiese Qualität absprechen. Doch so vorschnell sollte man nicht urteilen, denn genau wie die prominente Konkurrenz saßen die Leute von Electronic Arts keineswegs tatenlos herum. Daher kann auch keiner bestreiten, dass peu à peu ein richtig gutes Fußballspiel aus *FIFA* geworden ist. Dies mag daran liegen, dass man sich offensichtlich stark von der Konkurrenz hat inspirieren lassen. Das beste Beispiel hierfür ist die schon seit längerem geänderte Steuerung, die sich ganz klar an *Pro Evo Soccer* orientiert.

Ein Kritikpunkt betrifft die künstliche Intelligenz der Kicker sowie die Ballphysik. Perfekt sind diese beiden Elemente auch in *FIFA 07* noch lange nicht, dennoch wurde erneut sichtlich daran geschraubt. Was Grafik und Sound betrifft, können wir wohl keine Quanten-





FINTE Bei den Freistößen stehen nun mehr Optionen zur Wahl, um den Gegner zu irritieren. Die Ausführung funktioniert gut. BILD: PLAYZONE

sprünge mehr erwarten – das FIFA-Optimum scheint hier endgültig erreicht. Die Stadien und die Spieler sehen sehr gut aus und sind wunderbar modelliert, wobei Letztere noch ein paar Animationsphasen mehr aufweisen als im Vorgänger. Was leider geblieben ist, sind die leichten Ruckler, die den Spielfluss zwar nicht entscheidend stören, aber trotzdem hin und wieder auffallen.

GUT GESPIELT, EA!

Insgesamt wirkt das Spielgeschehen noch ein bisschen realistischer und flüssiger als in der WM-Ausgabe. Tödliche Pässe in den Lauf klappen besser als je zuvor und auch hohe Bälle finden häufiger einen Abnehmer. Alleine das Stellungsspiel macht ab und an immer noch Probleme und ist verbesserungswürdig. Dafür werden die je vier Offensiv- und Defensivtaktiken unmittelbar nach Anwahl mit Steuerkreuz oder Analogstick umgesetzt.

Unter dem Strich bleibt festzuhalten, dass FIFA 07 das beste FIFA aller Zeiten ist. Wer das volle Lizenzpaket braucht, muss zugreifen. Perfektionisten warten jedoch gerne auf PES 6. ■



MARIUS WALLAT
ist besänftigt.

Nachdem ich mich tierisch über die Einschnitte beim Umfang in FIFA WM 2006 geärgert hatte, bin ich äußerst kritisch an den Test des Nachfolgers herangegangen. Aber ich wurde positiv überrascht. EA bringt ein richtig gutes Fußballspiel auf die PS2, das sich flüssig spielt und nicht mehr hinter seiner Lizenz verstecken muss.



FIFA 07

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.fifa07.ea.com
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 5

- ☒ Überraschend weiterentwickelt
- ☒ Gewaltiger Umfang
- ☒ Verbesserte Spieler-KI
- ☒ Gelegentliches Ruckeln

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 88% SOUND 86%

MULTIPLAYER **86%** **SINGLEPLAYER** **86%**

Das beste FIFA aller Zeiten begeistert durch seinen riesigen Umfang und eine wirklich gute Spielbarkeit.

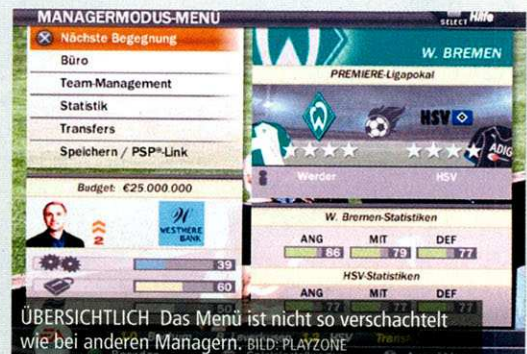


BESSER Mehr Animationsphasen sorgen für realistischere Bewegungen – auch bei Fouls wie diesem. BILD: PLAYZONE

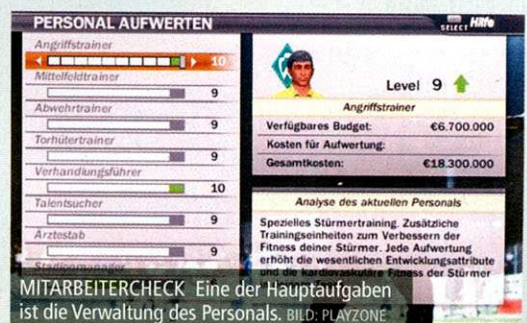
Der FIFA-Managermodus

Da Electronic Arts keinen eigenständigen Manager-Titel mehr herausbringt, beinhaltet das neue FIFA – wie auch schon FIFA 06 – einen im Vergleich zu früheren Titeln der Serie aufgebohrten Managermodus.

Dieser ist bei weitem nicht so komplex wie manch anderer Fußball-Manager, kann aber gerade durch seine übersichtliche Aufmachung überzeugen. Im Gegensatz zum 06er-Manager dürfen Sie nun einen eigenen Verein erstellen oder Sie wählen einen beliebigen Klub, den Sie verwalten möchten. Ihre Aufgabe ist es, für ein angemessenes Umfeld zu sorgen und fähiges Personal für alle Abteilungen einzustellen. Effektiv kümmern Sie sich also um Trainerstab und Stadionmanager, den Hauptsponsor und die Transferaktivitäten. Zusätzlich bestimmen Sie Mannschaftsaufstellung und -formation, den Rest überlassen Sie den Spezialisten. Die Spiele können Sie selber austragen oder Sie lassen sie simulieren, wobei der detaillierte Textmodus umfassende Infos zum Spielverlauf gibt. Zusätzlich können Sie Ihre Spieldaten auf die PSP übertragen und Ihr Team unterwegs weiter managen.



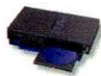
ÜBERSICHTLICH Das Menü ist nicht so verschachtelt wie bei anderen Managern. BILD: PLAYZONE



MITARBEITERCHECK Eine der Hauptaufgaben ist die Verwaltung des Personals. BILD: PLAYZONE



TEXTMODUS Die visuelle Simulation zeigt Ihnen, was auf dem Feld so los ist. BILD: PLAYZONE



AUTOR: UWE HÖNIG

Willkommen im Jahr 1964 – Die Welt befindet sich mitten im kalten Krieg und hat nach der Kubakrise vor knapp zwei Jahren längst begriffen, welche Gefahr von nuklearen Massenvernichtungswaffen ausgeht. Die damaligen Kompromisse, um den Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion friedlich zu regeln, beinhalteten eine geheime Sondervereinbarung: Der in den Westen übergelaufene Wissenschaftler Nikolai Stepanovich Sokolov sollte an die Sowjets ausgeliefert werden. Die damalige US-Regierung stimmte zu, nicht ahnend, dass die Russen Sokolov für den Bau einer neuartigen Waffe mit beispielloser Vernichtungskraft benötigen ...

Im August 1964 begreift die CIA endlich den wahren Grund für das sowjetische Interesse an Sokolov und beschließt, einen Agenten der FOX-Spezialeinheit auf die Suche nach ihm zu schicken. Der Codename des Agenten: Naked Snake! Mit einem beherzten Sprung aus einem Flugzeug beginnt für ihn ein unglaubliches Abenteuer und für uns eines der aufregendsten Videospiele aller Zeiten.

GEWINNBRINGENDE DETAILS

MGS3: Snake Eater konnte die weltweite Fangemeinde und die Fachpresse restlos beeindrucken und mit der neuen *Subsistence*-Version kommt das Spiel der absoluten Perfektion noch näher. Storytechnisch hat sich natürlich nichts geändert. Die genial präsentierte Geschichte

Metal Gear Solid 3 Subsistence

Endlich werden auch wir Europäer mit dem besten *MGS* aller Zeiten versorgt!

Fakten

- Third-Person-Perspektive feiert Serienpremiere
- Erstmals mit Online-Modus
- Inklusive *Metal Gear* und *Metal Gear 2*
- Duell-Modus für Endgegnerkämpfe
- USB-Link zu *Metal Gear Acid 2*





HEILUNG TUT NOT In einem komfortablen Menü dürfen Sie nach dieser Explosion Snakes Verletzungen mit Desinfektionsmittel und Bandagen kurieren. BILD: PLAYZONE

verbindet reale Ereignisse der damaligen Zeit mit purer Fiktion und erzeugt eine spannungsgeladene Atmosphäre, die so ziemlich alle anderen Action-Adventures in den Schatten stellt. Hinzu kommt jetzt die auf Wunsch völlig veränderbare Spielbarkeit, was im MGS-Universum durch die bisher unbekannte Third-Person-Kamera gelingt. Nostalgiker dürfen natürlich in der gewohnten Perspektive von schräg oben spielen, doch erst wenn Sie die Kamera frei um Snakes Körper schwenken, wird die Brillanz der MGS3-Grafik-Engine deutlich. Fantastische Sonneneffekte blitzen durch die dicht bewachsene Dschungellandschaft. Überall kriecht und flücht Kleingetier durchs Gestrüpp,

das bei Bedarf auch mal unfreiwillig im Magen unseres legendären Helden landet.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Viele Dschungelbewohner und einige der Gewächse eignen sich nämlich hervorragend, um Snakes Hunger zu besiegen. Nur ein satter Soldat ist zu Höchstleistungen fähig, was durch ein akkurates Stamina-System simuliert wird. Sollte die Anzeige abnehmen, macht sich das durch einen deutlich hörbaren knurrenden Magen bemerkbar und die Fähigkeit, Lebensenergie zu regenerieren, wird herabgesetzt. Snake zielt schlechter, hat weniger Luft für Tauchgänge und weniger Kraft, um sich an Felsvorsprüngen festzuhalten. Essen sollte

Der Online-Modus

Viele Fans wünschen sich schon lange einen Multiplayer-Modus – Hier ist er!

Die kostenlose Mehrspieler-Dreingabe bei *MGS3 Subsistence* hat ein echtes Lob verdient! Für den ersten Ausflug der talentierten Entwickler bei Kojima Productions in die Weiten des Internets, ist der Online-Modus überraschend gut gelungen. Bis zu acht Zocker können sich in insgesamt fünf kurzweiligen Spielmodi gegenseitig beharken oder im Team verschiedene Aufgaben bewältigen. Deathmatch und Team-Deathmatch erklären sich von selbst. Die sogenannte Gefangennahme-Mission stellt eine Art Capture the Flag dar, während bei der Schleichmission ein Spieler die Rolle eines übermächtigen Snakes übernimmt und von den restlichen Mitspielern gejagt wird. Bei der Rettungsmission gilt es, ein kleines gelbes Entchen zu entführen und in eine markierte Zone zu bringen, während das andere Team versucht, dies zu verhindern.



FEUERTEUFEL Im Online-Modus kann man sich sogar mit einem Flammenwerfer vergnügen. BILD: PLAYZONE



Mal sehen, wie du dem hier

SPANNUNGSGELADEN Volgin feuert Blitze ab, die unserem Helden ganz schön zusetzen. BILD: PLAYZONE

» Insgesamt können wir Ihnen *MGS3 Subsistence* nur wärmstens empfehlen. «



COOLER HELD Im Notfall kann Snake eine Zigarre als Lichtquelle missbrauchen. BILD: PLAYZONE



Detail-Check

Mit *MGS3 Subsistence* ist der bisher beste Teil der Serie erschienen, was nicht nur an den revolutionären Neuerungen wie Kamera und Online-Modus liegt.



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

UMFANG

★★★★★

Spielzeit: Ca. 20 Stunden. Extra-Features und alternative Spielszenen laden zum erneuten Spielen ein.
Online-Unterstützung: Ja. Es gibt einen Online-Modus für 8 Spieler und es können zusätzliche Tarn-Outfits heruntergeladen werden.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Wurde aus dem Vorgänger übernommen und mit neuen Elementen verfeinert.
Leveldesign: Ausgezeichnet. Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Patrouillen zu überwinden. Durch das Camouflage-Feature bezieht man die Umgebung in seine Aktionen mit ein. Man kann das Spiel schleichend oder actionreich bestreiten.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die Dschungellandschaft sieht unglaublich gut aus. Viele Details und Effekte verleihen den Levels eine geniale Lebendigkeit. Charaktermodelle und Cutscenes sind famos und die neue 3D-Kamera ist das Sahnehäubchen obendrauf.
Präsentation: Die filmreifen Zwischensequenzen sind einfach toll anzuschauen und erzählen eine wirklich gelungene und glaubhaft dargestellte Story. Die Dschungel-Atmosphäre ist einfach genial.
Sound: Hollywoodreife Musik, tolle Soundeffekte und englische Sprachausgabe sorgen für Gänsehaut.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Mit Metal Gear Solid 3 Subsistence ist Konami der große Wurf gelungen. Die Serie war schon immer genial, aber mit dem vorläufigen Abschluss auf der PS2 übertrifft sich Spielelegende Hideo Kojima selbst.



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

UMFANG

★★★★★

Spielzeit: Das Hauptspiel hat man in ca. 15 Stunden durch. Der zusätzliche Inhalt beschäftigt noch länger.
Online-Unterstützung: Nein. Metal Gear Solid 2 Substance bietet weder Online-Spielmodi noch Bonusmaterial zum Downloaden.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Das Steuerschema wurde sehr gut umgesetzt. Nach kurzer Zeit perfekt beherrschbar.
Leveldesign: Sehr gut gelungen. Der Spieler bekommt trotz des linearen Aufbaus der Levels ständig die Möglichkeit, den Gegnern auf unterschiedliche Art und Weise zu entgehen. Allerdings ist hierfür eine Menge Geduld erforderlich.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Einfach genial. Tolle Effekte und eine überragende Charaktergestaltung lassen die Kinnladen herunterklappen. Die Levels sind mit vielen Details versehen. Die Zwischensequenzen sind von sehr guter Qualität.
Präsentation: Man könnte MGS2 fast als „bestes Popcorn-Kino“ bezeichnen. Toll inszenierte Zwischensequenzen verschmelzen zusammen mit dem Setting zu einem formidablen Spielerlebnis.
Sound: Der geniale Soundtrack und die bombastischen Effekte sind einfach überragend.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



UWE
HÖNIG

versumpft gerne im Dschungel.

Metal Gear Solid 3 Subsistence ist für mich der krönende Abschluss der Serie auf der PS2. Technisch einwandfrei und spielerisch auf der Höhe der Zeit, beweist dieses geniale Spiel nicht zuletzt aufgrund der zahlreichen Bonusinhalte, dass sich ein erneuter Kauf für jedermann lohnt. Schließlich gibt's zu allem Überfluss auch noch einen coolen Online-Modus dazu, der nach einer gewissen Einspielzeit spannende Duelle gegen Gleichgesinnte ermöglicht. Das neue Kamerasystem soll bei *MGS4* auf der PlayStation 3 ebenfalls Verwendung finden, die Wartezeit bis dahin dürfen Sie bedenkenlos im *Subsistence*-Dschungel verbringen – schließlich kostet das aufgebohrte *MGS3* mit drei DVDs nur knapp 40 Euro.



MGS3 SUBSISTENCE

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami
Entwickler: Kojima Productions
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. € 40,-
Termin: 5. Oktober 2006
Spieler: 1 (-8 online)
Web: www.konami.de
Alternativen: Splinter-Cell-Serie

- ✓ Neue 3D-Kamera
- ✓ Hervorragende Präsentation
- ✓ Tadellose Spielbarkeit
- ✓ Cooler Online-Modus

WERTUNG STEUERUNG GRAFIK SOUND 90% 93% 92%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
87% 95%

Aufgrund der 3D-Kamera und der zahlreichen Bonusinhalte lohnt sich der Kauf auf jeden Fall!

also ebenso wie das Behandeln von Wunden im Heilungsmenü zu einer regelmäßigen Tätigkeit werden, wenn Sie *MGS3 Subsistence* erfolgreich beenden wollen. Das Verstecken mithilfe von Gesichtsbemalung und wählbaren Tarnuniformen kann dagegen auch oft vernachlässigt werden. *MGS3* stellt Ihnen nämlich weitgehend frei, ob Sie eher mit Gewehr und Granate auf Feindesjagd gehen oder sich ohne viel Aufsehen durch die Gegend stehlen.

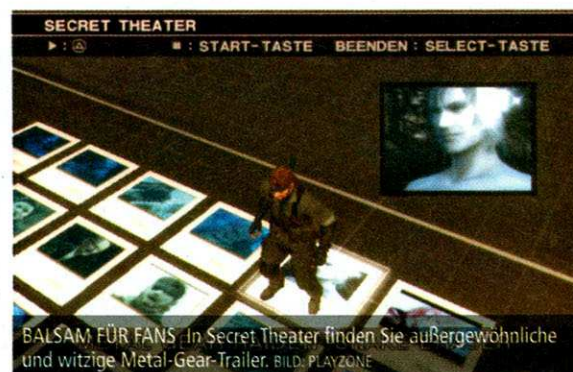
LOHNENSWERT?

Warum soll ich noch mal Geld für ein Spiel ausgeben, das ich bereits besitze? Diese Frage ist durchaus berechtigt, doch *Subsistence* bietet noch so viel mehr als nur eine moderne und frei justierbare Kamera: Neben einer weiteren Premiere im *MGS*-Universum, dem witzigen Online-Modus (siehe Kasten), schlummern noch andere Bonusinhalte auf den insgesamt drei DVDs. Retro-Freaks freuen sich über *Metal Gear* und *Metal Gear 2: Solid*

Snake, die sich als originalgetreue Umsetzungen der MSX-Spiele auf der zweiten DVD befinden. Außerdem gibt es neue Levels für das abgefahrene Minispiel „Snake vs. Monkey“. Im Theater-Modus können Sie die fantastischen Zwischensequenzen nochmals verfolgen, während im Duell-Modus sämtliche Endgegner des Spiels einzeln anwählbar sind. Das sogenannte Secret Theater unterhält mit amüsanten *Metal Gear*-Trailern, die eindrucksvoll beweisen, wie viel Sinn für Humor das Team um Mastermind und Snake-Erfinder Hideo Kojima an den Tag legt. Auf der dritten DVD befindet sich ein dreieinhalbstündiges filmisches Meisterwerk, bestehend aus den neu zusammengeschnittenen und mit Funksprüchen garnierten Zwischensequenzen des Hauptspiels. Zurücklehnen und genießen ist angesagt! Insgesamt können wir Ihnen *MGS3 Subsistence* nur wärmstens empfehlen, selbst wenn Sie bereits letztes Jahr bei *Solid Snake* zugriffen haben. ■



GESCHNAPPT Die grandiose Steuerung ermöglicht zahlreiche Aktionen wie etwa Feinde verhören. BILD: PLAYZONE



BALSAM FÜR FANS In Secret Theater finden Sie außergewöhnliche und witzige Metal-Gear-Trailers. BILD: PLAYZONE

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

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

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK
nur 3,30 Euro

**MIT FILM
AUF DVD
IM HEFT:**

SCI-FI-THRILLER MIT
ROBIN WILLIAMS

THE FINAL CUT

Freigegeben
ab 12 Jahren
gemäß § 14
JUSO-G
FSK

**SOLDNER
SECRET WARS**

+ ADD-ON:
**ROLLER
COASTER
TYCOON 2**

**Schärfer
fernsehen**

Full HD: Die neue TV-Königsklasse im Test
Plus: Die besten HD-Sendungen im TV

FILME
CARS
Alle Infos und
Hintergründe zu
Pixars neuem
Animations-
Meisterwerk

TECHNIK
**KOMPAKT-
KAMERAS**
Im Test: 7 Kameras
+ Samsungs neue
Design-Kamera-Serie

10106
Deutschland € 3,30
Österreich € 3,60
Schweiz € 4,-
Dänemark € 28,-
Wien € 3,30
Luxemburg € 3,30
Frankreich, Spanien,
Portugal, Italien,
Griechenland € 4,19

4 192638 003305



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
3,30 €**



SYNTHESE Items, Ausrüstung und Waffen werden durch Rezepte erstellt. BILD: PLAYZONE



GOLDIG Um Items zu fusionieren, benötigen Sie die Kraft von Mana-Wesen. BILD: PLAYZONE



KAMPFGETÜMMEL Das Kampfsystem ist schnell verstanden und erlaubt taktische Geplänkel. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 2 parallel spielbare Charaktere
- Simple, aber intelligentes Item-System
- 50 Hz/60 Hz
- Dolby Pro Logic II
- Englische oder japanische Sprachausgabe
- Englische Bildschirmtexte

Atelier Iris 2: The Azaroth of Destiny



Rollenspiele müssen eben nicht immer Spitzenklasse sein.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Eine Welt ist mal wieder dem Untergang geweiht. In Eden verschwinden sogar ganze Landstriche von der Bildfläche! Der junge Alchemist Felt, in dessen Rolle Sie schlüpfen, reist mit dem Schwert Azoth daher in eine andere Welt, um dort nach einer Lösung zu suchen. Er ist aber nicht der einzige Charakter, den Sie steuern. Neben etlichen Figuren, die der Party beitreten, können Sie an Speicherpunkten in die Welt Eden zurückkehren und dort als Felts beste Freundin Viese agieren. Sie ist zwar weniger kampfbegabt, dafür sind ihre Kochkünste umso besser. Wie schon im ersten *Atelier Iris* können gefundene Gegenstände nach Rezepten zusammengeworfen und so zu neuen Mana-Items kombiniert werden. Neben diesem Item-System haben auch die Zufallskämpfe einiges zu bieten. In

der linken oberen Bildschirmecke wird eine Zeitleiste angezeigt, auf der Porträts der Recken und Gegner nach rechts wandern. Haben sie das Ende der Leiste erreicht, darf die jeweilige Figur agieren. Durch besondere Break-Attacks können Sie die Gegner auf der Leiste aber wieder nach hinten werfen und sogar ins Taumeln bringen. Wenden Sie hingegen normale Charge-Attacks an, steigt eine andere Anzeige, die Zugriff auf besonders verheerende Spezialattacken ermöglicht. Durch dröges Knöpfedruckern kommt man also nicht weit. Nutzt man die Möglichkeiten dieses Kampfsystems hingegen geschickt, kann man sogar ganze Gegnerhorden bezwingen, ohne selbst attackiert zu werden. Verpackt wurde das Ganze in ein sehr knuffiges Anime-Setting. Leider flimmert das Bild im 60-Hz-Modus. Als Schmankerl dürfen Fernost-Fans dafür die original japanische Sprachausgabe anwählen. Aber auch die englischen Sprecher machen ihre Sache gut. Nur schade, dass die letzten paar Millisekunden der Sprachsamples oft abgeschnitten sind und gesprochene Sätze daher oft abgehackt klingen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

vertreibt sich die Zeit.

Wer mit Anime nichts am Hut hat, sollte um diesen Titel einen großen Bogen machen. Wer den typisch japanischen Stil toll findet, darf aber ohne Bedenken zugreifen. Denn für diese Zielgruppe entpuppt sich *Atelier Iris 2* als ein liebevoll gestaltetes Rollenspiel, dass die Wartezeit auf kommende Hits wie *Final Fantasy XII* mehr als angenehm verkürzt.



ATELIER IRIS 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koei/THQ
Entwickler:	Gust
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Atelier Iris: Eternal Mana

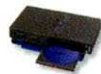
- ✓ Intelligentes Gameplay
- ✓ Zwei parallel spielbare Figuren
- ✓ Sehr leicht
- ✓ Flimmerndes Bild

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 60% SOUND 50%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 80%

Liebevoll gestaltetes Anime-Rollenspiel mit intelligentem Item- und Kampfsystem.

» Atelier Iris 2 verkürzt die Wartezeit auf kommende Hits mehr als angenehm. «



B-Boy



Akrobatische Tanzmoves vom Sofa aus!

Tanz- und Trendsportspiele gibt es auf der PS2 in rauen Mengen und allen Variationen. Die Nische, die *B-Boy* bedient, ist jedoch noch frei: Breakdance! Spielerisch irgendwo zwischen *Tony Hawk's* und *Space Channel 5* angesiedelt, kämpft man sich darin zur Breakdance-Größe empor. Zuerst übt man die vier Grundschriffe, die mit den Tasten des Gamepads ausgeführt werden. Mit dem Steuerkreuz erzeugt man verschiedene Varianten dieser Moves und tritt in unzähligen Battles gegen die Szene an. Der Trick liegt darin, alle Bewegungen stimmig zu verbinden. Dazu muss man zum einen die Schultertasten in dem Rhythmus mitdrücken, in denen Felder um den Spieler kreisen, bei Spezialbewegungen per Tastendruck Balance halten oder einen Zeiger im richtigen Moment stoppen. Das ist ungewohnt und es bedarf viel

Übung, um wirklich durchdachte und abwechslungsreiche Choreographien abzuliefern. Die coole Musik und die geschmeidigen Animationen machen den Titel für Breakdance-Fans zum Muss, alle anderen seien vor der komplexen Steuerung gewarnt! (sst)

TEST B-BOY

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	FreeStyle Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	27. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	T.H. Underground 2

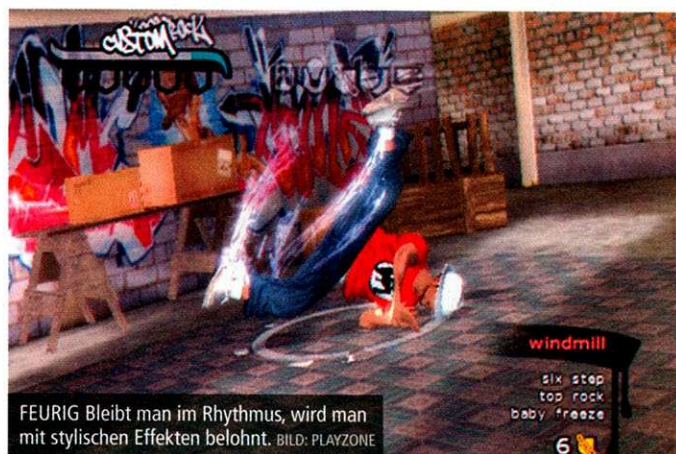
WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 70% SOUND 82%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

72%

Der Musik-Trendsport-Mix geht auf und rockt, bedarf jedoch einer Menge Übung!



FEURIG Bleibt man im Rhythmus, wird man mit stylischen Effekten belohnt. BILD: PLAYZONE



SCHAUKAMPF Auch der „Hype“ – die Stimmung des Publikums – ist wichtig. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 21 Stages
- Über 800 Moves
- Spielstände zwischen PS2 und PSP übertragbar
- Fetter Hip-Hop- und Funk-Soundtrack



ÜBERNAHME Die Entwickler haben die 156 alten und neuen Levels einfach in die PS2-Version gepackt. BILD: PLAYZONE



COOLE NEUERUNG Wer die PSP-Version nicht kennt, darf zu greifen. Vor allem wegen der gelungenen Eye-Toy-Levels. BILD: PLAYZONE

Lemmings



Auf der Nase herumtanzen lassen.

Erst im März haben die Entwickler Team 17 die kleinen Nager mit Hang zum Massensuizid auf die PSP geschickt, um dort die grauen Zellen der Spieler zu fordern. Die PlayStation-2-Umsetzung kommt mit denselben 156 Levels der Handheld-Version daher, aber auch mit einer ungemein spaßigen Eye-Toy-Unterstützung. Speziell hierfür haben die Entwickler 20 neue Levels kreiert, die der Spieler nur mittels seines Körpers und Bewegungen vor der Kamera löst. So fungiert etwa der Arm als Brücke oder der Spieler schleudert die Lemmings mit schnellen Handbewegungen über einen Abgrund. Die Eye-Toy-Levels an sich sind eine coole Idee und auch die Steuerung funktioniert recht gut. Allerdings sind die richtige Kleidung und der passende Hintergrund von immenser Wichtigkeit. Besitzer der PSP-Version bekommen

aber mit 20 neuen Eye-Toy-Levels einen sehr geringen Kaufanreiz. Zumal *Lemmings* zum vollen Preis in den Handel kommt. (uc)

Fakten

- 156 alte und neue Levels plus Karteneditor
- 20 innovative Eye-Toy-Levels
- 4:3, 16:9
- Stereo

TEST LEMMINGS

Genre:	Denkspiel/Puzzle
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Team 17
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	18. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	http://de.playstation.com
Alternativen:	Worms 4: Mayhem

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 61% SOUND 54%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

81%

Durch die Eye-Toy-Features erhält die Umsetzung der PSP-Version neuen Reiz.



SingStar Anthems



SingStar light? Das neue Songpaket hat ein Drittel weniger Umfang.

Jetzt wird's dreist. Sony produziert neue SingStar-Ausgaben scheinbar nicht mehr nur am Fließband, sondern reduziert die Songauswahl von bislang 30 auf jetzt 20 Titel. Unter diesen 20 Songs finden sich zum Großteil Disco-Klassiker aus längst vergangenen Tagen, aber auch einige mehr oder minder aktuelle Songs von Chartstürmern wie den Scissor Sisters, den Pussycat Dolls oder LeAnn Rimes. Wenn man mit einigen Freunden um die Wette trällert, kommt natürlich dennoch

zum Affen macht. Sammler, die die SingStar-Reihe unbedingt komplett haben müssen, werden also auch mit Anthems gut bedient. Wer auf große, abwechslungsreiche Songauswahl Wert legt, ist mit anderen Ausgaben aber besser beraten. (cs)

Fakten

- 20 Songs + 5 Medleys
- Größtenteils Disco-Hits
- Mit und ohne Mikrofone erhältlich
- EyeToy-Support

massig Spaß auf. Die Mikros erkennen die Stimmlage der Nachwuchssänger nach wie vor sehr gut und dank EyeToy-Support darf man sich wieder selbst dabei bewundern, wie man sich



TEST

SINGSTAR ANTHEMS

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-/60,-*
Termin:	11. Oktober 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.singstar.de
Alternativen:	Jedes andere SingStar

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
89%	—	—
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
78%	60%	

Die geschmählerte Songauswahl macht Anthems aber zum verzichtbarsten Teil der Serie.

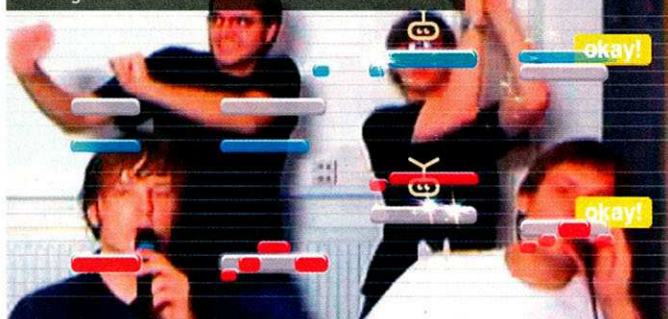
* Preis incl. Mikrofons

Die Tracklist

Bananarama – I Heard A Rumour
Bonnie Tyler – Total Eclipse Of The Heart
Bucks Fizz – Making Your Mind Up
Candi Staton – Young Hearts Run Free
Charlene – I've Never Been To Me
Charlotte Church – Crazy Chick
Cher – If I Could Turn Back Time
Dead or Alive – You Spin Me Round (Like A Record)
Girls Aloud – Biology
Gloria Gaynor – I Will Survive

Kim Wilde – Kids In America
LeAnn Rimes – Can't Fight The Moonlight
Pussycat Dolls – Don't Cha
Queen – Radio Ga Ga
Scissor Sisters – Laura
Steps – Deeper Shade Of Blue
Take That – Relight My Fire
Ultra Naté – Free
The Weather Girls – It's Raining Men
Whitney Houston – I Wanna Dance With Somebody

PARTY Gute Laune kommt auf – wegen des geringeren Umfangs hält sie aber kürzer an. BILD: PLAYZONE



Right round, round, round
You spin me right round ba - by



STYLER Zu den eigenen Lieblingsongs geht man gleich zweimal so gut ab. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Liest Audio-CDs und erstellt autom. Tanzschritte
- Manuelles Erstellen von Tanzschritten möglich
- Tanzmatten-kompatibel
- EyeToy-Support



KINDERLEICHT Im Editor geben Sie im Rhythmus der Musik Ihre eigenen Tanzschritte ein. BILD: PLAYZONE

Dance Factory

Bei diesem Tanzspiel geben Sie den Ton an.

Die Dance Dance Revolution-Serie, die in Europa unter dem Namen Dancing Stage erschien, gilt als das Nonplusultra in Sachen Tanzspiele. Während Profis besonders die serieneigenen Songs lieb gewonnen haben, bemängelten Casual Gamer oft gerade diese. Mit 30 Songs pro Ausgabe kann man eben auch nicht ewig tanzen. Codemasters macht mit Dance Factory vor, wie man diesem Manko entgegenwirken kann. Man legt einfach eine Musik-CD in die Lade der PS2 und das Spiel generiert automatisch Tanzschritte für einen oder mehrere gewählte Songs. Bei elektronischer Tanzmusik hat das in unserem Praxistest auch ganz hervorragend geklappt, aber bereits mit einigen Hip-Hop-Songs und erst recht mit Rock scheint das Programm ein wenig überfordert. Aber macht nichts – denn im Editor erstellt man

kinderleicht eigene Tanzschritte. Während der Song vorgespielt wird, gibt man auf dem Pad oder der Tanzmatte im Takt die Schritte ein. Leider ist die Präsentation des Ganzen nicht so stylisch wie bei der Dancing Stage-Serie. (cs)



TEST

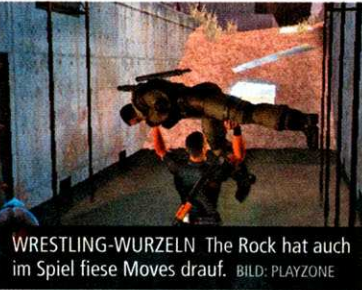
DANCE FACTORY

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Broadsword Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Dancing Stage

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
87%	—	—
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
78%	83%	

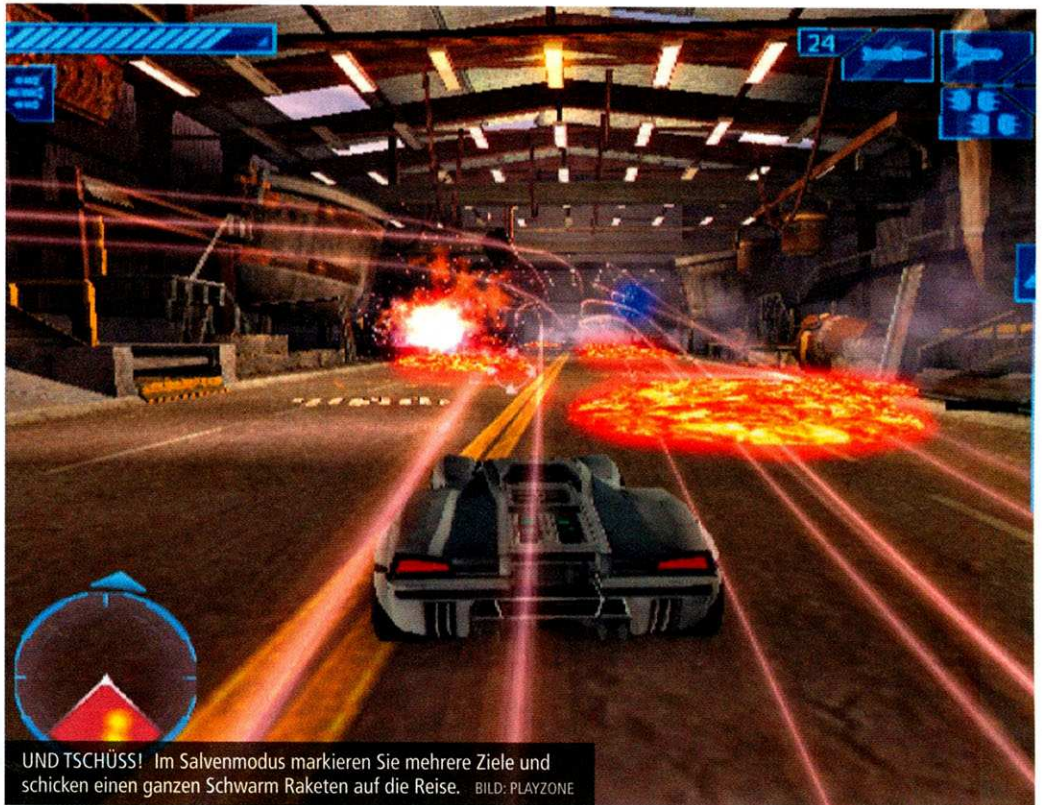
Dank cooler Features bietet Dance Factory eine unendliche Quelle von Songs.



WRESTLING-WURZELN The Rock hat auch im Spiel fiese Moves drauf. BILD: PLAYZONE



HINGUCKER Auf dem Wasser zeigt das Spiel optische Highlights. BILD: PLAYZONE



UND TSCHÜSS! Im Salvenmodus markieren Sie mehrere Ziele und schicken einen ganzen Schwarm Raketen auf die Reise. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- 12 Missionen
- 7 Bonusmissionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Stereo
- 4:3, 50 Hz
- Film erscheint erst 2007

Spy Hunter: Nowhere to Run

Sorgen Sie mit The Rock für ordentlich Chaos!

AUTOR: UDO CRNJAK

Es ist schon lange nichts Besonderes mehr, der Hauptfigur eines Videospiels das Aussehen eines Schauspielers zu verleihen. Midway hat genau aus diesem Grund – und wegen des gleichnamigen Films, der 2007 in die Kinos kommen soll – The Rock alias Dwayne Johnson verpflichtet.

In den insgesamt zwölf Spielabschnitten steht Action ganz klar im Vordergrund. Dabei wechseln sich Passagen, in denen Sie sich hinter das Steuer des waffenstrotzenden Superwagens Interceptor klemmen, mit Ballereinlagen, in denen Sie zum ersten Mal in der Serie überhaupt das Agentengefährte auch verlassen, ab. Die schnellen und actionreichen Fahrsequenzen dürften Serienfans hinlänglich bekannt sein und laufen nach demselben Schema ab. Sie ballern auf einer streng

vorgegebenen Route alles auf den Schrottplatz, was denkt, sich mit Ihnen anlegen zu müssen. Neu in diesen Levels sind bestimmte Schlüsselstellen, in denen Sie das Vehikel verlassen müssen, um etwa eine riesige Staudammschleuse oder ein Tor, das mit einem leicht entzündlichen LKW garniert ist, zu öffnen. Aus der Third-Person-Perspektive dürfen Sie die anrückenden Gegner nun entweder mit allerlei Ballermännern oder mit bloßen Fäusten erledigen. Beide Varianten lassen sich durch die ordentliche Steuerung gut umsetzen. Besonders die Wrestlingmoves machen durch ihre wuchtige Präsentation Laune. Leider kann man sie mit fortschreitendem Verlauf immer seltener einsetzen, da die Gegner mehr auf Waffengewalt setzen. Der Interceptor lässt sich in all seinen Formen (Auto, Schnellboot, Motorrad, Gleiter) etwas zu sensibel steuern, was aber nach etwas Eingewöhnungszeit in den Griff zu bekommen ist. Technisch zeigt sich das neue *Spy Hunter* sehr solide. Die deutsche Sprachausgabe ist hingegen grausig und kann zum Glück in den Konsoleinstellungen auf Englisch umgestellt werden. ■



UDO CRNJAK

will einen Interceptor.

The Rock macht in der aktuellen Version der *Spy Hunter*-Serie eine wirklich gute Figur. Ansonsten sind die Levels mit Elementen drapiert, die man in dieser Form bereits Dutzende Male gesehen hat. Technisch zeigt sich *Nowhere to Run* – bis auf die ziemlich verkorkte deutsche Synchro – vollkommen solide.



SPY HUNTER: N. T. R.

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Terminal Reality
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	5. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.thespyhunter.com
Alternativen:	007: Liebesgrüße aus Moskau

- ✓ Pausenlose Action
- ✓ Grundsolide Technik
- ✓ Schlechte deutsche Synchro
- ✓ Spielerisch altbacken

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 72% SOUND 65%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

73%

Gutes Actionspektakel mit The Rock ohne spielerische Innovationen und technische Schnitzer.

» Sie ballern einfach alles auf den Schrottplatz. «



Cars



Knuddelige Quasselstrippen auf vier Rädern.

Seit *Knight Rider* sind sprechende Autos nichts Ungewöhnliches mehr. Disney greift diese Thematik im neuen Film *Cars* auf und über THQ kommt nun das Spiel zum Film. *Cars* ist, wenig überraschend, im Genre der Funracer angesiedelt. Infolge dessen besticht die Fahrphysik nicht gerade durch Realismus und die Grafik ist gemäß der Filmvorlage comicartig. Herzstück ist der Storymodus, bei dem Sie sich in einer frei befahrbaren Stadt Ihre Aufträge aussuchen und Rennen bestreiten. Gehen Sie aus diesen siegreich hervor, erhalten Sie Bonuspunkte, die Sie zur Freischaltung neuer Strecken oder unveröffentlichter Szenen aus dem Film verwenden dürfen. Außerdem berechtigen Fortschritte im Story-Modus Sie dazu, im Arcade-Modus weitere Straßenrennen, Speedway-Rennen oder Minispiele zu bestreiten. Haben

Sie einen Freund zur Hand, können Sie in besagten Wettbewerben auch gegeneinander im Splitscreen antreten. Insgesamt können Sie in *Cars* somit nach und nach aus über 30 Strecken und zehn spielbaren Charakteren wählen. (se)

TEST CARS

Genre:	Funracer
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	29. August 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.carsdasspiel.de
Alternativen:	Burnout Revenge

WERTUNG

STEUERUNG	83%	GRAFIK	75%	SOUND	74%
MULTIPLAYER	71%	SINGLEPLAYER	75%		

Unterhaltsame Film-Versoffung mit weniger Umfang als auf der PlayStation 2.



Fakten

- Über 30 Strecken und zehn spielbare Charaktere
- 4:3-Modus, 50 Hz
- Drei einstellbare Schwierigkeitsgrade

STORY-MODUS Hier erwartet Sie eine Aufgabe. Was da wohl kommen mag? BILD: PLAYZONE



FAHRZEUGAUSWAHL Jedes Vehikel hat dazu einen witzigen Spruch auf Lager. BILD: PLAYZONE



GLÄNZEND Man beachte die schönen Lichteffekte, die das Badezimmer erhellen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Gelingenes Bonusspiel „Du bist des Todes“
- 4:3-Modus, 50 Hz
- Drei spielbare Charaktere

BELOHNUNG Gefundene Arcade-Münzen investieren Sie in „Du bist des Todes“. BILD: PLAYZONE

Monster House



Vorhang auf für ein kleines bisschen Horrorschau!

Mit Wasserpistolen bewaffnet möchte DJ mit seinen beiden Freunden Chowder und Jenny das Geheimnis des sagenumwobenen Nachbarhauses lösen. Dort stoßen sie auf Horden angriffsflustiger Stühle, Dachbalken und sogar Bücher und müssen ab und zu seichte Rätsel lösen. Von *Resident Evil 4* inspirierte Quick-Time-Events lockern dabei das Geschehen auf. Größtes Manko von *Monster House* sind die fehlenden Rücksetzpunkte, die auf Dauer für Frust sorgen und einige sich wiederholende Stellen, die Langeweile verbreiten. Optisch wird nahezu fehlerfreie Echtzeitgrafik mit schönen Lichteffekten geboten, wohingegen aus den Lautsprechern nur Standard-Kost schallt. Im Haus gefundene Arcade-Münzen können Sie in das Bonusspiel „Du bist des Todes“, einen bockschwe-

ren 2D-Side-Scroller, investieren, den auch die Charaktere im Film spielen. Insgesamt eine mäßige Umsetzung der Filmvorlage mit Horror-Elementen für die jüngeren Spieler. Das Bonusspiel motiviert hingegen längerfristig. (se)

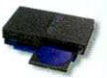
TEST

MONSTER HOUSE	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Artificial Mind & Movement
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	18. August 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Obscure

WERTUNG

STEUERUNG	68%	GRAFIK	80%	SOUND	72%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	65%		

Unausgereiftes Horror-Adventure mit kindgerechten Elementen und netter Grafik.



NHL 07



Dank neuer Steuerung noch besser spielbar!

Die alljährliche Neuauflage des Dauerbrenners aus dem Hause EA wartet diesmal mit einer stark überarbeiteten Steuerung auf und bietet außerdem – wie jedes Jahr – aktualisierte Team-Daten der verschiedensten nationalen und internationalen Eishockey-Ligen. Bei der Steuerung dürfen Sie neuerdings mit dem rechten Analogstick passen, was dem Spieler ermöglicht, die schwarze Gummischeibe mit noch mehr Gefühl über das Eis zu schlenzen. Dies funktioniert in der Praxis einwandfrei und ist sowohl für Einsteiger als auch für alte Hasen schnell zu erlernen. Im Hinblick auf den Umfang bietet auch das 07er NHL wieder eine Menge verschiedener Spiel-Modi, darunter unter anderen der Dynastie-Modus, in dem Sie Ihr Team von klein auf an die Weltspitze führen können, den blitzschnellen Free-for-All-Modus

und eine Vielzahl verschiedener Turniere. Abgerundet von der gewohnt edlen Technik, ist das neue NHL sogar noch einen Tick besser als der Vorgänger und sollte seinen Weg in die Spielesammlung eines jeden Eishockey-Freundes finden. (te)

TEST NHL 07

Genre:	Eishockey
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	21. September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	NHL 2K7

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 84% SOUND 77%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
88% 88%

Ob solo oder gegen menschliche Gegner – das neue NHL garantiert Spielspaß für Wochen.



WIE GEHABT Neben der Steuerung punktet das neue NHL mit edlen Replays und einer gelungenen Stadion-Atmosphäre. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Überarbeitete Steuerung
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Neue Team-Turniermodus
- Online-Mehrspielermodus
- 50 Hz, 4:3

FÜR FANS Mit den Nürnberg Ice Tigers gegen die San Jose Sharks? Kein Problem in NHL 07. BILD: PLAYZONE



TRAUMABSCHLAG Die Kurse sind sehr stimmungsvoll und herausfordernd gestaltet. BILD: PLAYZONE

Tiger Woods PGA Tour 07

Explosive Abschlüsse und sanfte Putts – Golf ist komplex!

Der Sommer geht vorbei, die Golfsaison klingt aus und EA präsentiert seine jährliche Tiger Woods-Neuauflage. Im jüngsten Spross warten neue Plätze und frische Spielmodi auf den Hobbygolfer. Brandneu ist dabei der Team-Turniermodus, bei dem man Golf-Legenden für sich gewinnen und gemeinsam verschiedene Wettbewerbe bestreiten muss. Gespielt wird mittels linkem Analogstick, welcher den Schwung vorgibt, während der rechte Stick für den richtigen Spin des Balls sorgt. Beim Putten kommt zudem die Beschaffenheit des Greens ins Spiel, wodurch das finale Einlochen erschwert wird. Zusammen mit dem Einfluss von Wind, Boden, Schlagarten und Schlägern erfährt man die Komplexität des Sports auch zu Hause. Jedes Loch erfordert viel Planung und die korrekte Wahl der Mittel. Da sage noch einer, Golf wäre

langweilig! Besitzer des Vorgängers sollten jedoch nur zugreifen, wenn es ihnen die neuen Features wert sind. Ansonsten ist das Spiel klar die beste PS2-Golfsimulation und glänzt mit enormem Umfang, eingängiger Steuerung und sauberer Grafik. (sst)

TEST TIGER WOODS 07

Genre:	Golf
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	21. September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Outlaw Golf 2

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 85% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
86% 86%

Die beste Golfsimulation für die PS2, aber eben doch nur eine Golfsimulation.



TOPOGRAPHIE Beim Vorbereiten der Putts hilft ein Gitternetz. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 21 Kurse, viele davon original
- 21 Golfer der PGA Tour
- Neuer Team-Turniermodus
- Online-Mehrspielermodus
- 50 Hz, 4:3



Fakten

- 21 klassische Strecken (neun davon „neu“)
- 62 Fahrzeuge
- Enthält den Vorgänger praktisch komplett
- Neuer Survival-Modus
- „Neuer“ Arcade-Modus
- 2-8 Spieler per WLAN



TURBO FÜR ALLE Nicht nur der Spieler, auch die Gegner machen fleißig Gebrauch vom Nitro-System. BILD: PLAYZONE



Ridge Racer 2

Das Referenz-Rennspiel aus der Retorte

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Als die PSP Ende 2004 in Japan erschien, war *Ridge Racer* einer der ersten Titel für die neue Konsole. Mit Grafik in Beinahe-PS2-Qualität bei bombastischen 60 Bildern pro Sekunde wurde das Spiel umgehend zum Paradebeispiel für die Leistungsfähigkeit des Geräts. Trotz des engen Zeitplans hatte es Namco geschafft, ein technisch annähernd perfektes Produkt zum Start der Konsole fertigzustellen – da fiel es nicht weiter ins Gewicht, dass spielerisch fast nur bekannte Kost serviert wurde und die zwölf Strecken allesamt aus den zahlreichen Vorgängern stammten. Eher

im Gegenteil: Die Kurse aus *Rave Racer* hatten es ohnehin nie zuvor in eine Heimversion geschafft und es war ein Beweis für die PSP-Power, dass Namco keine großen Änderungen am Streckenverlauf und der Optik vornehmen musste.

AUS ALT MACH NEU

Während dies seinerzeit noch wohlwollend aufgenommen wurde, dürften die Reaktionen diesmal weniger euphorisch ausfallen: Was Recycling von alten Spielinhalten angeht, macht Namco mit *Ridge Racer 2* sogar den Aufguss-Altmeistern von Capcom Konkurrenz. Anstatt die fast zwei Jahre seit der ersten PSP-Episode kreativ zu nutzen, hat man

lediglich die *Ridge Racer*-Archive nach bisher nicht wiederverwerteten Strecken durchsucht und neun weitere davon auf die PSP gebracht. So stehen diesmal satte 21 Kurse zur Wahl, wobei vor allem die PlayStation-Exklusiventwicklung *Ridge Racer Type 4* stärker berücksichtigt wurde – waren beim ersten Teil gerade mal zwei der R4-Kurse spielbar, so sind es diesmal alle neun. Die Experten-Strecke aus *Ridge Racer Revolution* und zwei der topografisch besonders reizvollen *Rage Racer*-Kurse sind die weiteren Neuzugänge und komplettieren das Streckenpaket aus diesen Episoden, nur das PS2-Debüt *Ridge Racer V* ist weiterhin nicht vollständig vertreten.

Auch die weiteren „Neuerungen“ bringen nur Altbekanntes zurück: Aus dem Single-Race-Modus wurde wieder ein Arcade-Modus samt Zeitlimit und Checkpoints, zusätzlich gibt's diesmal einen Survival-Modus. Hierbei treten vier



GEGEN DIE ZEIT Im neu hinzugekommenen Arcade-Modus müssen Sie rechtzeitig Checkpoints erreichen. BILD: PLAYZONE



WIE GEWOHNT Ein rasanter Introfilm mit Reiko Nagase darf natürlich nicht fehlen. BILD: PLAYZONE

Fahrer bei einem Drei-Runden-Rennen gegeneinander an, wobei der jeweils Letzte am Ende einer Runde sofort ausscheidet und am Ende nur der Sieger übrig bleibt. Am motivierendsten ist aber erneut der World-Tour-Modus, der Sie auf immer neue Kombinationen von Strecken schickt, wobei die Anforderungen an Ihre Fahrleistungen ständig ansteigen – wie schon der Vorgänger fängt auch *Ridge Racer 2* ziemlich einfach an und stellt erst später eine ernst zu nehmende Herausforderung für Profis dar. Ebenso gewohnt ist der Techno-Soundtrack, der nochmals um zwölf „neue“ Stücke (Serien-Klassiker und Remixes) ergänzt wurde. Auch die speziellen Features des ersten PSP-*Ridge Racer* wurden beibehalten: Das Nitro-System und der WLAN-Link-Modus für bis zu acht Spieler sind erneut mit von der Partie. Optisch und spielerisch gleichen sich das Spiel und sein Vorgänger dermaßen, dass man sich fragen muss, warum Namco nicht einen Linkmodus zwischen Teil 1 und Teil 2 eingebaut hat, solange man sich auf die alten zwölf Strecken beschränkt. ■



IN LETZTER SEKUNDE
Im Survival-Modus
fliegt nach jeder Runde
der Letzte raus.
BILD: PLAYZONE



TYPISCH TYPE 4
Dieser Tunnel gehört
zu einer der sieben
hinzugekommenen
R4-Strecken.
BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Selten sprechen reine Zahlen so eine deutliche Sprache wie in diesem Fall: *Ridge Racer 2* unterscheidet sich fast nur in Sachen Umfang von seinem Vorgänger!



RIDGE RACER 2

STRECKEN ★★★★★

21 Strecken, darunter
2 aus Ridge Racer 1/V
3 aus Ridge Racer Revolution
4 aus Ridge Racer
9 aus Ridge Racer Type 4
4 aus Rave Racer
Alle auch rückwärts befahrbar.

FAHRZEUGE ★★★★★

62 Autos

SOUNDTRACK ★★★★★

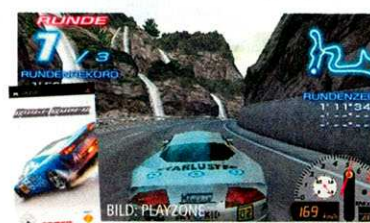
42 Musikstücke, darunter 12 Klassiker und Remixes, die nicht im Vorgänger enthalten waren

SPIELMODI ★★★★★

World Tour (zahlreiche Rennserien für Einzelspieler)
Arcade (mit Zeitlimit und Checkpoints)
Survival (Ausscheidungsrennen gegen drei Gegner)
Time Attack
Wireless Battle (2-8 Spieler)

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Abgesehen von den neun „neuen“ Strecken und den leicht modifizierten Spielmodi gleichen sich die beiden *Ridge Racer*-Episoden fast wie ein Ei dem anderen. Klarer Fall: Teil 2 gewinnt aufgrund des Umfangs!



RIDGE RACER

STRECKEN ★★★★★

12 Strecken, darunter
2 aus Ridge Racer 1/V
2 aus Ridge Racer Revolution
2 aus Ridge Racer
2 aus Ridge Racer Type 4
4 aus Rave Racer
Alle auch rückwärts befahrbar.

FAHRZEUGE ★★★★★

58 Autos

SOUNDTRACK ★★★★★

30 Musikstücke, darunter 12, die exklusiv für die PSP-Version eingespielt wurden

SPIELMODI ★★★★★

World Tour (zahlreiche Rennserien für Einzelspieler)
Single Race
Time Attack
Wireless Battle (2-8 Spieler)

GESAMTWERTUNG
★★★★★



MICHAEL
PRUCHNICKI

kennt sich in der Gegend aus.

Wie oft bin ich einige dieser Strecken schon entlanggebraust... Einerseits steckt in *Ridge Racer 2* nicht eine neue Idee – anstatt mal ein paar PSP-exklusive Strecken zu entwerfen, hat Namco einfach noch ein paar der Klassiker recycelt. Dazu ein paar ebenso „neue“ Musikstücke und zwei neue Spielmodi für Einzelrennen, fertig ist der Nachfolger. Andererseits ist das Endergebnis technisch erneut brillant, spielt sich fantastisch und bietet nun fast den doppelten Umfang. Wer den ersten Teil noch nicht hat oder von der Serie nicht genug kriegt, fährt mit *RR 2* richtig!

RIDGE RACER 2

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sony/Bandai Namco
Entwickler: Namco
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 50,-
Termin: 18. Oktober 2006
Spieler: 1-8
Web: www.yourpsp.de
Alternativen: Burnout Legends

- ✓ Technisch immer noch brillant
- ✓ Fast verdoppelter Umfang
- ✓ Klassisches Drift-Feeling
- ✓ Praktisch nichts Neues

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 88% SOUND 89%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
91% **92%**

An sich „nur“ der Vorgänger mit neun zusätzlichen Strecken. Und damit das beste PSP-Rennspiel bisher!



Fakten

- 5 spielbare Gangs
- 14 Minigames
- Originalgetreu nachgebautes London
- Game Sharing (Demo senden)

Gangs of London

In London zu randalieren ist nicht so schön, wie es sich vielleicht anhört.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Man sollte meinen, dass Sonys Entwicklerstudio in London aus dem Presseecho gelernt und sich Kritik für weitere Ableger der *Getaway*-Serie zu Herzen genommen hätte. Bereits beim ersten Anspielen von *Gangs of London* machte sich allerdings Ernüchterung breit. Die Steuerung der Charaktere zu Fuß ist nach wie vor hakelig, das Missionsdesign wiederholt sich schnell und künstliche Intelligenz fehlt bei Freund und Feind gleichermaßen. Wirklich verbessert wurde der Titel hingegen in Sachen Präsentation. In coolen Comicsequenzen wird die Geschichte um einen Bandenkrieg in London weitererzählt. Jede Gang zeichnet sich durch ihren besonderen Stil aus und die englischen Sprecher verpassen jeder Figur einen eigenen Akzent, wodurch die Herkunft der Figuren noch unterstrichen wird. Die Kanes bestechen durch einen

ziemlich dreckigen Cockney-Dialekt, die Mitglieder der jungen EC2-Crew sind hingegen jamaikanischer Abstammung und klingen eher hip. Die Ganoven, die Ihnen am ehesten zusagen, dürfen Sie durch den Bandenkrieg begleiten.

JUX UND TOLLEREI

Auch der Umfang ist eigentlich recht ordentlich. Neben dem Hauptspiel dürfen Sie sich in über einem Dutzend Minigames austoben. Neben dem typischen Freifahrt-Modus, in dem Sie einfach durch London cruisen oder vor der Polizei flüchten, können Sie im Gangschlacht-Modus kurzweilige Strategie-Scharmützel austragen oder im 4-Weeks-Later-Szenario, eine Anspielung auf den Film *28 Days Later*, die Londoner Innenstadt von Zombies säubern. Im Pub warten zwei Pool-Billard-Tische, eine Kegelbahn, ein Dart-Spiel und ein witziges Old-School-Videospiel. Klingt gut? Für kurzweilige Unterhaltung ist es das auch. Aber das Hauptspiel wird eben nicht durch eine große Auswahl an Minigames aufgewertet. Da hätten sich die Entwickler schon um das Gameplay kümmern müssen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

ist schon lange raus aus dem Milieu.

Gangs of London hätte ein cooler Titel werden können. Aber das haben wir Ihnen ja schon bei *The Getaway* erzählt. Gerade deshalb kann ich nicht verstehen, wieso die London Studios noch immer so viel verkehrt machen. Und wenn die Minigames unterhaltsamer als das Hauptspiel sind, wurde definitiv etwas verkehrt gemacht.



GANGS OF LONDON

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studios
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	25. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.gangsoflondonpsp.com
Alternativen:	GTA: Liberty City Stories

- ✓ Coole Präsentation
- ✓ Massig Minigames
- ✓ Hakelige Steuerung
- ✓ Sich wiederholendes Missionsdesign

WERTUNG

STEUERUNG	60%	GRAPHIK	70%	SOUND	75%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	67%		

Kurzzeitig durchaus Spaßig, längerfristig kann *Gangs of London* aber nicht mit Genreprimus *GTA* mithalten.

» Die Minigames sind unterhalt-samer als das eigentliche Spiel. «

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



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: computec@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)

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)

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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



CHAOS Hier muss man zwölf Minitropfen gleichzeitig steuern! BILD: PLAYZONE



ERSCHEINUNG Man kann den bisherigen Bestlauf als Geist einblenden. BILD: PLAYZONE



MISCHUNG Verschmelzen beide Tropfen, ergibt das die Farbe Lila, die den Schalter betätigen kann. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Neuer Grafikstil
- Über 160 Levels
- 5 Minispiele
- Demo via Gamesharing verteilbar

Mercury Meltdown

Hier brauchen Sie ein gaaaaanz ruhiges Händchen.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Warum sind es immer die gefährlichen Dinge, mit denen das Spielen so viel Spaß macht? Das Metall Quecksilber ist zum Beispiel äußerst giftig, aber dennoch wahnsinnig faszinierend, da es unter Raumtemperatur flüssig ist. Gut, dass es da Archer McLean's Mercury für die PSP gibt, wo man eine Quecksilberkugel möglichst geschickt – und ohne Gesundheitsschäden – durch trickreiche Levels lotsen kann. Nach etwas über einem Jahr erscheint nun der Nachfolger und bringt jede Menge Neuerungen mit.

NEUE GRAFIK, MEHR LEVELS

In Sachen Gameplay geht es weiterhin darum, einen großen Quecksilbertropfen durch Neigen der Umgebung in das Ziel der Levels zu lotsen. Grafisch präsentiert sich das Flüssigmetall allerdings nun in einem comicartigen Cel-Shading-Look. Doch auch mit der neuen Optik ist der wabbelige Tropfen herrlich flüssig animiert und verhält sich so, wie man es erwartet. So ist es wieder möglich, ihn an spitzen Kanten in mehrere Teile zu trennen. Das ist auch nötig, denn manchmal müssen mehrere Schalter gleichzeitig gedrückt werden. Spätestens, wenn dann alle Teile verschieden gefärbt

werden müssen oder Farbmischungen benötigt werden, offenbart das Spiel seine Komplexität. Mercury Meltdown bietet eine unglaubliche Vielfalt an Aufgaben und strotzt nur so von skurrilen Ideen. Sowohl Logik als auch ein ruhiges Händchen sind vonnöten, um sich durch die über 160 Levels zu kämpfen. Langeweile oder Routine kommen durch die vielen neuen Elemente in den Levels nicht auf. Beispielsweise kann man die Metallblase erhitzen, was sie schneller fließen und leichter zerteilen lässt, oder abkühlen, was das Gegenteil zur Folge hat. Außerdem kann man seinen Tropfen zur Kugel erstarren lassen und sie fortan rollen lassen, was den Weg über löchrige Böden ebnet.

FRUST- UND SUCHTGEFAHR

Diese Vielfalt an Elementen in den einzelnen Levels ist es, die den Spieler zuweilen überfordern kann. Nicht immer wird sofort klar, wie der richtige Lösungsweg aussieht, und nach dem zehnten Absturz an einer kniffligen Stelle wächst der Frust enorm. Immerhin gibt es kein Zeitlimit – nur eine Zielzeit für Bonuspunkte – und die Möglichkeit, einige Levels ganz einfach zu ignorieren. Ebenso kann man jederzeit seine Leistung verbessern und wahre Meister sammeln alle Bonusobjekte, brin-



SEBASTIAN STANGE

ist von der Mercury-Sucht gepackt.

Während meines Tests nahm ich mir mehr als einmal vor, die PSP erst einmal eine Weile ruhen zu lassen. Dass es nicht dazu kam, ist dem enormen Suchtfaktor und der einfachen Steuerung des Titels zu verdanken. Wenn ein Spiel das schafft, hat es eigentlich schon gewonnen. Denn so funktionieren gute Geschicklichkeitsspiele!

MERCURY MELTDOWN

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Awesome Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	28. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Archer McLean's Mercury

- ✓ Riesiger Umfang
- ✓ Enorme Suchtgefahr
- ✓ Tolle Glibber-Physik
- ✓ Viele Frustramente

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	81%	82%	70%

81%

Die knifflige Knotelei mit dem Tropfen Flüssigmetall glänzt mit Riesenumfang und enormem Suchtpotenzial.

gen 100 Prozent der Metallmasse ins Ziel und halten dabei auch noch das Zeitlimit ein. Den Mehrspielermodus konnten wir in Ermangelung einer zweiten Version leider nicht testen. Knobelfreunde und Fans des Vorgängers dürften jedenfalls vom Umfang des Titels begeistert sein. Neulinge sollten gut abwägen, ob sie die Nerven für Mercury Meltdown haben. ■

Cars

Auch auf der PSP rasen sprechende Autos.

Die Hosentaschen-Version von THQs Film-Versoftung *Cars* steht dem großen Sony-Bruder in nahezu nichts nach: Grafisch gleichen beide Fassungen einander wie ein Ei dem anderen, der Sound ist genauso gut gelungen wie beim Original und alle wichtigen Spielmodi sind ebenfalls erhalten geblieben. Sie werden im Story-Modus nun allerdings von Event zu Event geschickt und dürfen nicht mehr frei die Reihenfolge der zu bewältigenden Aufgaben auswählen. Neu ist hier der exklusive Postkarten-Modus, bei dem man bei nochmaligem Befahren einer bereits gewonnenen Rennstrecke drei Postkartenteile auf dieser verteilt findet. Nach einer erfolgreichen Sammelaktion erhält man zur Belohnung einen Preis und bei dem Erledigen aller Postkarten-Aufgaben winkt ein

größerer Bonus. Leider haben es nur 25 Rennen auf die *Cars*-UMD geschafft, als Gegenleistung gibt es allerdings einige neue Spielcharaktere. An einen Mehrspieler-Modus per WLAN wurde ebenfalls gedacht. (se)

TEST CARS

Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.carsdasspiel.de
Alternativen:	Burnout Legends

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 74%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
71% 75%

Auch die Mobil-Fassung ist bis auf kleine Macken gelungen, hat aber weniger Umfang.



GIB GUMMI! Mit quietschenden Reifen fahren wir dem Mondaufgang entgegen und hinterlassen ordentlich Gummi auf dem Asphalt. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 25 Rennen, 15 spielbare Charaktere
- Mehrspieler-Modus über WLAN
- Exklusiver Postkarten-Modus

KOLLISION Ein Unfall zwischen Hook und dem Truck ist wohl nicht mehr zu vermeiden. Gleich kracht es gewaltig! BILD: PLAYZONE



FEUERWERK Zu viele Effekte machen die Rennen unübersichtlich. Hier kann der Spieler die Streckenführung nicht mehr erkennen. BILD: PLAYZONE



VORBILD Kommt Ihnen diese Ansicht irgendwie bekannt vor? Die Ähnlichkeit zu *Micro Machines* ist nicht zu übersehen. BILD: PLAYZONE

Pocket Racers

Micro Machines mit etwas Twisted Metal

Man nehme das Setting von *Micro Machines*, würde es mit dem Gameplay von *Twisted Metal* und schon hat man *Pocket Racers*. Sie rasen mit einem von sechs Flitzern durch Bad oder Kinderzimmer und wehren sich gegen Ihre drei Gegner mit comicartigen sowie realistischen Waffen. Insgesamt sind 15 Strecken vorhanden. Neben den Modi Zeitfahren, Training und einem Online-Modus gibt es die Seelenrennen, in dem ein Monster Sie zwingt, Rennen auf besagten Strecken zu fahren. Bei Niederlagen wird einem Ihrer fünf Freunde die Seele geraubt und Sie können sein Fahrzeug nicht mehr verwenden. Für Erfolge winken neue Autos und Lackierungen. Der technologische Sound verlässt dabei nicht so schnell Ihren Gehörgang. Grafisch ist *Pocket Racers* okay, aber es ruckelt ab und zu. Leider sind die Rennen durch zu

viele Effekte und unfair fahrende CPU-Konkurrenten frustrierend. Leider konnten wir den Online-Modus nicht testen. (se)

Fakten

- Neuartige Seelenrennen
- Online-Modus für bis zu vier Spieler
- Gelungener Sound

TEST POCKET RACERS

Genre:	Funracer
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Blade Interactive
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Wipeout Pure

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 67% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **65%**

Mix aus *Micro Machines* und *Twisted Metal* mit mäßiger Grafik und tollem Sound.

Ape Academy 2



Noch mehr Minispiele mit der Affenbande

Für das zweite Jahr der Affen-Akademie hat sich Sony einiges einfallen lassen. War das erste Spiel der Reihe noch eine reine Minispiel-Sammlung, so fungiert jetzt eine Kartenspiel-Meisterschaft über mehrere Inseln hinweg als Rahmen. Die Sammelkarten werden dabei nach einem erweiterten Schere-Stein-Papier-Prinzip ausgespielt, die Siegerkarte bestimmt dann erst das auszutragende Minispiel. Erfolgreiches Abschneiden kostet den Gegner Ausdauerpunkte oder verhindert solche Verluste auf der eigenen Seite. Die über 100 Minispiele sind abwechslungsreich und diesmal durch die Bank auch zu zweit spielbar. Als Alternative zum WLAN-Modus können Sie dank Splitscreen-Technik sogar zu zweit an einer PSP gegeneinander antreten. Ärgerlich ist nur die Lokalisierung mit mittelprächtiger, ausschließlich englischer Sprach-

ausgabe und deutschen Texten, die vor kryptischen Abkürzungen nur so strotzen. Zum besseren Verständnis der nur kurz eingeblendeten Minispiel-Erklärungen empfehlen wir daher das Umschalten auf englische Texte. (mp)

TEST

APE ACADEMY 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	4. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.yourpsp.de
Alternativen:	Ape Academy

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 73% SOUND 74%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
83% 80%

Umfangreiche Minispiel-Sammlung mit motivierendem Sammelkarten-Turnier-Drumherum.



WELCHE KARTE? Angesichts der Karten unseres Gegners kann dieser Angriff ins Auge gehen, wir riskieren trotzdem eine Papier-Karte! BILD: PLAYZONE



AFFEN-SCHIESSBUDE Die Gegenseite kann die Bewegung der Ziele kontrollieren, doch ein Treffer reicht schon zum Sieg. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über 100 Minispiele
- Kartenspiel nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip
- WLAN- und Splitscreen-Modi für zwei Spieler



CAMELTRY Besonders die technisch überarbeitete Deluxe-Version des Klassikers ist auch heute noch eine Runde wert. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 21 Klassiker, 4 Remakes
- Game-Sharing-Support
- 2 Spieler abwechselnd an einer PSP

NEWZEALAND STORY Ende der 80er-Jahre war das quietschbunte Jump & Run einer der besten Vertreter des Genres. BILD: PLAYZONE

Taito Legends Power-Up

Leicht angestaubte Klassiker-Compilation

Die witzige Spielesammlung enthält zahlreiche Klassiker und zudem noch einige grafisch aufgebohrte Remakes. Insgesamt ist die Spieleauswahl recht abwechslungsreich und gelungen, doch fallen uns noch eine Reihe Titel wie *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* oder *Puzzle Bobble* ein, die wir in der Sammlung vermissen. Nichtsdestotrotz bekommen nostalgisch interessierte Zocker mit den 25 Titeln eine Reihe Klassiker, die es zum Teil auch heute immer noch wert sind, gespielt zu werden. Zu diesen Highlights gehören *Space Invaders*, *Qix*, *Crazy Balloon*, *Elevator Action* und *NewZealand Story*. Als nettes Feature haben die Entwickler dem Spiel die Game-Sharing-Funktion spendiert, sodass Sie einem Freund eines der Spiele schicken können, das dieser dann so lange spielen kann, bis er seine PSP ausschaltet. Technisch reißen weder die Original- noch die

Deluxe-Spiele vom Hocker – hier zählt einzig das Gameplay und auch das wirkt nur bei wenigen Spielen nicht veraltet. Bleibt der Wunsch nach einer zweiten Sammlung, in der weitere (und neuere) Titel des Hauses Taito zu finden sind. (te)

TEST

TAITO LEGENDS

Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	Empire-Interactive
Entwickler:	Xplosiv
USK-Freigabe:	Noch nicht geprüft
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	6. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.empireinteractive.de
Alternativen:	Capcom Classics Collection

WERTUNG STEUERUNG 67% GRAFIK 60% SOUND 64%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
63% 63%

Solide Sammlung zum Teil angestaubter Klassiker – Retro-Fans riskieren einen Blick.

NHL 07



Blitzschnelles Eishockey-Vergnügen

Nachdem letztes Jahr ein Ableger für nahezu jedes EA-Sports-Spiel für Sonys Handheld erschien, werden nun auch endlich Eishockey-Fans glücklich gemacht. Das PSP-NHL steht seinem großen Bruder nur in wenig nach und bietet fast den Umfang der PS2-Fassung. Hinsichtlich der Steuerung mussten zwar Abstriche gemacht werden, was dem Spiel aber nicht wirklich schadet. Im Gegenteil: Das schnelle und unkomplizierte Gameplay ist wie für unterwegs geschaffen, bietet aber vor allem im Dynasty-Modus ausreichend Tiefgang für anspruchsvollere Spielernaturen. Ein Mehrspieler-Modus via WLAN wurde ebenfalls nicht vergessen: Zwei menschliche Spieler können sich sogar online Matches liefern. Aufgrund einer fehlenden zweiten Version konnten wir den Mehrspieler-Modus leider nicht testen. Gelegentlich leidet die

Übersichtlichkeit unter zu viel Action auf dem Display, was das Spiel dann doch leicht hektisch werden lässt. Dennoch kann man das PSP-NHL jedem Eishockey-Fan ans Herz legen, der auch unterwegs den Puck fliegen lassen will. (te)



TEST NHL 07

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	14. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	—

WERTUNG

STEUERUNG 81% GRAFIK 84% SOUND 80%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

85%

Ein gelungenes Debüt von EAs Hockey-Serie auf der PSP. Nicht nur für Fans empfehlenswert!



ANSICHTSSACHE Neben der TV-Kamera stehen dem Spieler weitere, teils sehr spektakuläre Kameraperspektiven zur Auswahl. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Originale nationale und internationale Teams
- Multiplayer via Ad-hoc und Infrastruktur
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- System Link zum PS2-NHL 07

SEHENSWERT Die edlen Wiederholungen sind stets sehr aufwendig in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE



SUPERSTAR-MOVES Jeder Spieler verfügt über spezielle Fähigkeiten und Manöver, die mit einer Tastenkombination aktiviert werden. BILD: PLAYZONE



ABWECHSLUNG Das neue NBA Live für Sonys schickes Handheld zeichnet sich unter anderem durch seinen gewaltigen Umfang aus. BILD: PLAYZONE

NBA Live 07



Auf in die neue PSP-Basketball-Saison!

Nachdem sich bereits die 06er-Version des einzigen Basketballspiels für die PSP erfolgreich durch eine komplette Saison dribbelte, steht nun die Ausgabe zur aktuellen Spielzeit in den Startlöchern. Der neue Dynasty-Mode erstreckt sich über mehrere Spielzeiten und gibt einem die volle Kontrolle über eines der originalen NBA-Teams. Natürlich können ebenfalls eine einzelne Saison, die Play-offs oder aber das legendäre All-Star-Weekend gespielt werden. Sogar der Dreier- und der Slam-Dunk-Contest sind in Form von Minispielchen mit dabei. Apropos Minispiele: Mit 2-Ball und Handles sind neben der Superstar Challenge zwei Neuzugänge zu vermelden. Natürlich können Sie auch gegen einen Freund antreten, was wir wegen einer fehlenden zweiten Version nicht testen konnten. Eine

wirklich tolle Spielbarkeit sowie die vielen Freestyle-Moves und die wirklich schöne Grafik machen NBA Live 07 zur PSP-Sport-Pflicht. (mw)

Fakten

- Alle Teams der NBA
- Inklusive dreier Minispiele
- Für Einsteiger bis Profis



TEST NBA LIVE 07

Genre:	Basketball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	5. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ea-sports.de
Alternativen:	NBA Live 06

WERTUNG

STEUERUNG 84% GRAFIK 84% SOUND 84%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

85%

EA schnürt ein tolles NBA-Paket mit Neuerungen und interessanter Total-Freestyle-Control.

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



Sony präsentierte die **PlayStation 3** auf der Games Convention lediglich in einer Vitrine, was einige Fans nicht gerade zu Jubelschreien bewegte.

CAN'T TOUCH THIS!

Hallo,
im Fernsehen habe ich in den Nachrichten gehört (und gesehen), dass die Besucher auf der Games Convention 2006 in Leipzig die PS3 nur ansehen, aber nicht Probespielen konnten. Ich finde das ist ein starkes Stück. Die meisten Zocker werden natürlich enttäuscht sein, denn die neuen Konsolen waren ja wohl der Hauptanziehungspunkt. So ist man in Deutschland mal wieder der „Michel“ und die Japaner haben gut lachen, denn sie können dann auf der Tokio-Messe PS3 spielen. Für mich mal wieder der Beweis; zum Abzocken sind wir Deutschen gut genug, aber sonst sind wir der A.... der Welt. Und ihr von der Presse? Hättet ihr euch vorher etwas schlaugemacht und auf diese Tatsache hingewiesen, dann wäre mancher Besucher zu Hause geblieben und hätte Geld sparen können. Ihr konntet euch im Vorfeld ja kaum bremsen vor lauter Euphorie. Eine Messe zum Gaffen, ohne selbst Hand anlegen zu können, ist für mich ein Witz. Darüber

kann ich nur lachen. Gott sei Dank bin ich in meinem See geblieben und Sony kann sich die PS3 sonst wohin schieben! 600 oder 500 Euro würde ich ja sowieso nicht bezahlen.

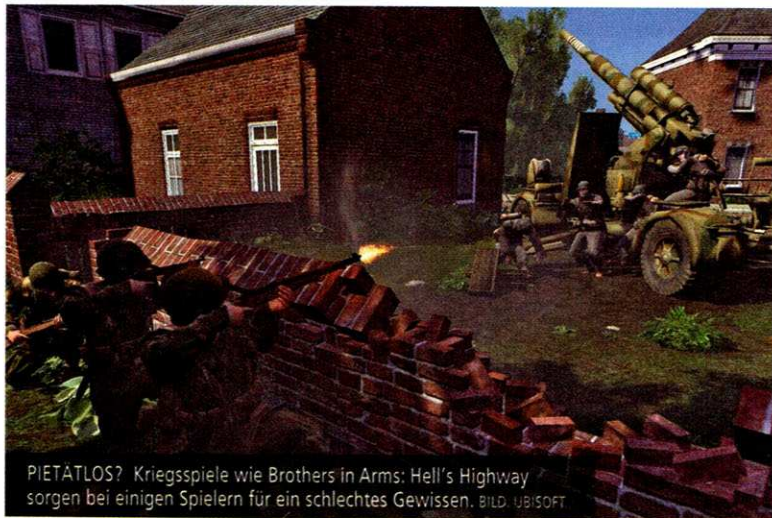
BODENSEEHAU PER E-MAIL

PLAYZONE: Zu unserer Verteidigung möchten wir anmerken, dass wir leider genauso überrascht wie jeder andere

Messebesucher waren! Sony hatte seine Pläne für den Messeauftritt recht kurzfristig geändert.

FALLING DOWN

Hallo PLAYZONE,
ich wollte jetzt mal meine Meinung zur PS3 und allgemein zu Kriegsspielen kundgeben. Also ehrlich gesagt, ich (und



PIETATLOS? Kriegsspiele wie Brothers in Arms: Hell's Highway sorgen bei einigen Spielern für ein schlechtes Gewissen. BILD: UBISOFT

sicher auch andere) finde es schon pervers, wie man sich bei der Entwicklung von Kriegsspielen darauf konzentriert, dass Leute nach einer Granatenexplosion völlig realistisch durch die Luft fliegen. Also ehrlich, das geht doch schon ein bisschen zu weit, oder? Bitte versteht das nicht falsch, wenn jemand Kriegsspiele spielen will, dann soll er das tun, aber dieses Verlangen nach dem absoluten Kriegsszenario (also aus realen Kriegen) finde ich irgendwie widerwärtig.

COLIN GRIESBACH AUS NÜRNBERG

ich weiß nicht, ob mein sündhaft teures PS2-Lenkrad auch an der neuen Konsole funktioniert, und ich weiß eigentlich auch gar nicht genau, warum ich mir die PS3 überhaupt kaufen will. Außer Resistance macht mich keines der bisher für dieses Jahr angekündigten Spiele an und der Preis ist schließlich nicht von Pappe. Als Schüler kann man nicht mal so eben 500 Euro plus Spiel plus Zusatzhardware aufbringen. Denkt Sony eigentlich überhaupt nicht mit?

MATTHIAS PER E-MAIL

STERBEHILFE? Einige Leser prophezeien der PSP einen frühen Tod. BILD: SONY



3 MINUS 1

Hallo PLAYZONE-Team, ich muss sagen, dass mich eure Berichte über die PlayStation 3 langsam stören. Ich habe seit zwei Jahren eine PlayStation 2 und bin noch absolut zufrieden mit dem Gerät. Die neue Station soll viel zu viel Geld kosten und ich sehe gar nicht ein, so viel Geld zu bezahlen. Die PlayStation 2 ist immer noch eine super Konsole,

dafür sollten die Entwickler lieber erst mal weiterhin Spiele machen. Bis auf die bessere Grafik bringt einem das Ganze doch gar nichts. Also, bringt bitte mehr PlayStation-2-Berichte und nicht nur PS3-Artikel, sonst gibt es für mich kaum noch einen Grund, euer Magazin zu lesen.

ANDY PER E-MAIL

WEISSHEIT DES TAGES

Einen schönen guten Morgen, Konsoleros! Ich wollte Sony an dieser Stelle einmal für diese herrlich selbstkritische PSP-Kampagne „Jetzt auch in Weiß“ danken. Also besser hätten PSP-Hasser auch keine Anti-Kampagne starten können. Dafür gibt es zwei herrliche Argumente: Die PSP ist genauso tot wie das Skelett und schon bald ist auch diese zu Staub zerfallen und niemand wird sich je wieder an dieses fehlgeschlagene Projekt von Sony erinnern. RIP.

MARCEL BRIESKORN AUS BORKEN

ICH WEISS NICHT ...

Wie lange muss ich eigentlich noch auf Sony warten? Ich weiß immer noch nicht, welche Spiele zum Start der Konsole erscheinen werden, ich weiß immer noch nicht, wie ich die Konsole an meinen Fernseher anschließen soll,



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 Resistance: Fall of Man.

Üdänium	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 13.01.04 Diskussionspunkte: 23 Reaktionen: 2 IP: 94.91.94.68 Datum: 03.06.06 19:51	Also ich finds grafisch recht cool. Natürlich ist das nun kein riesen Hammer wie man es erwartet. Aber ich hab mir den HD Trailer angeschaut und das sieht sehr nice aus. Mir gefällt vorallem dass das Game so irre flüssig läuft. Das ist man garnicht mehr gewohnt wenn man Games wie Black oder Killzone auf der PS2 sieht. ☺
SoldSnakeD07	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 05.08.05	Ich finde monster schon gut wie bei Half Life oder Doom. Aber gleichen diese monster nicht einigen von rachedunk27??
Gameepper	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 11.07.06 IP: 195.93.60.103 Datum: 01.08.06 21:46	Ich nehme es auch, da ich persönlich die Auswahl als düftig ansehe, da mich die anderen Games so gut wie gar nicht interessieren. Ein Heavenly Sword, Stranglehold, NBA 2007, Sonic oder sogar Tony Hawk wären interessante Games für den Start!! Spiele wie Lair, Genji 2 oder Singstar sind für mich Laderhüter!!
playstationzocker	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 22.01.06	Also der Titel macht auf mich einen sehr guten Eindruck. Wird ja wohl ein Startspiel. Und das mit der Grafik geht in Ordnung. PDZ sah schlimme aus^^
haloalien	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 09.06.06	ich freu mich auf das game riesig!!! bestimmt wird der multiplayer auch ganz toll. ☺ ☺ ☺ ☺
lirteen	AW: Resistance: Fall of Man
Rang: ▲ Anmeldedatum: 09.04.06 IP: 195.93.60.103 Datum: 26.07.06 18:16	Nach diesen ganzen neugierigkeiten erwartet uns mit hoher wahrscheinlichkeit ein hit im oberen 80% segment. Der titel hat definitiv das potenzial, eines der stärksten zugpferde non sony zu werden. Die grafik geht dabei schon mehr als in ordnung und sieht viel besser aus, als bei Perfect Dark Zero und die hauptsache ist ja auch, dass das game flüssig läuft. Andererseits erwartet man von einem sony-spiel der nächsten generation sehr viel. Wenn ich mir eine ps3 holen sollte, wird das mit sicherheit das erste spiel, dass ich mir hole. ☺ Ich freu mich auf weitere vorschauen und vor allem den test, der dann alles aufdeckt. ☺ Eine voraussetzung ist jedoch, dass das spiel erst einmal eine usk-freigabe erhält und ich glaube, dass wird schwierig. (exekutionen und survivalhorror-waffen) Aber wozu gibt es EB-Games! ☺

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

BILD: ROCKSTAR GAMES



löscht die Konsole alle Daten und legt die richtige Struktur an. Sei aber vorsichtig: Falls du bereits Speicherstände hast, solltest du diese unbedingt vorher sichern! Anschließend kopierst du Musikdaten in den Ordner „Music“ und schon werden die Songs auch auf der PSP angezeigt.



BILD: PLAYZONE

WARTEN AUF VICE CITY

Hi PLAYZONE, ich habe mir gerade eure Vorschau zu *GTA Vice City Stories* durchgelesen und bin schon wieder total heiß gemacht. Allerdings hätte ich da jetzt eine Frage: *GTA Liberty City Stories* wurde ja später für die PS2 umgesetzt und auch wenn ich die PSP wirklich toll finde, hätte ich das vorher gewusst, hätte ich wahrscheinlich auf die PS2-Version gewartet. Das würde ich jetzt bei *Vice City Stories* tun, allerdings habe ich noch keinerlei Infos dazu gefunden, ob das Spiel wie der Vorgänger ebenfalls umgesetzt wird. Wisst ihr mehr? Soll ich warten oder kann ich gleich auf der PSP zuschlagen?

Take 2 beziehungsweise Rockstar Games gibt zu diesem Thema keinen Kommentar ab, allerdings rechnen wir zu 99 % damit, dass innerhalb der nächsten vier Monate eine Umsetzung angekündigt wird. Wenn du also beide Konsolen hast und Geduld zu deinen ausgewiesenen Stärken zählt, dann lehn dich zurück und warte ab. Wenn du (wie einige Mitglieder der Redaktion) gar nicht mehr

die Füße still halten kannst, bis du endlich wieder mit einem Motorrad durch die Straßen von *Vice City* cruisen kannst, dann setz die PSP-Episode schon mal auf den Einkaufszettel.

GUT VERSTECKT

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe ein Problem. Ich will Lieder auf meine PSP kopieren und ich hab auch ein USB-Kabel. Aber immer, wenn ich etwas kopiere, geht Speicherplatz verloren und ich kann die Lieder nicht abrufen. Bei mir steht dann da: Keine Musiktitel verfügbar. Der Computer zeigt mir dann auch an, dass die Lieder da sind, aber die PSP nicht. Brauch ich dafür ein besonderes Programm oder so? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, und bedanke mich schon mal im Voraus.

KEVIN KALUS

Du hast vermutlich den Memory Stick noch nicht formatiert. Die PSP benötigt eine ganz bestimmte Ordnerstruktur (siehe Screenshot). Diese Struktur kannst du entweder selbst per Hand anlegen oder die PSP in den System-einstellungen formatieren. Dann

WHY-FI?

Hallo PLAYZONE-Team! Erst mal ein dickes Lob, macht weiter so! Besonders gefallen mir die Reportagen und Kolumnen wie die aktuelle in der Ausgabe 10/2006. Genau dasselbe habe ich mich auch schon oft gefragt, was die *LocoRoco*-Werbung vor *The L-Word* zu suchen hat.

Ich habe auch eine Frage: Lohnt sich der Kauf vom „WiFi Max“, wenn man mit der PSP nur online zocken möchte? Ich habe einen Kabelrouter, an dem zwei PCs und meine PlayStation 2 hängen. Ich will keinen WLAN-Router kaufen, aber dennoch mit der PSP mal online zocken (dann vielleicht auch in der PlayStation-Liga). Kann man den WiFi Max dann einfach wieder ausschalten, wenn man nicht mehr online ist? Und sind dann diese Sicherheitsrisiken immer noch relevant?

Ja, der WiFi Max ist in diesem Fall eigentlich das ideale Gerät für dich. Du sparst dir die Anschaffung eines WLAN-Routers, kannst aber dennoch mit der PSP online spielen. Die Konfiguration ist leichter als bei einem Router und die Sicherheitsmängel überschaubar. Denn

wenn du nicht mehr mit der PSP online sein möchtest, kannst du den WiFi Max einfach abschalten oder im Zweifelsfall abstöpseln.

Oder mal was anderes: Kann ich später eventuell über die PS3 mit der PSP online spielen? (Ich vermute mal, dass das noch nicht bekannt ist.)

PATRICK KÖNIG PER E-MAIL

Da hast du Recht, das ist noch nicht bekannt. Wäre aber durchaus technisch möglich und vorstellbar.

IN DIE RÖHRE SCHAUEN

Hallo PLAYZONE-Team, ich habe einen etwas älteren 100-Hz-TV mit Bildröhre. Wie wirkt sich das auf die Grafik von PS3-Spielen aus? Muss ich mir jetzt extra einen HD-Fernseher zulegen, um die Spiele überhaupt genießen zu können? Mit anderen Worten: Wie viele Abstriche werde ich mit meinem alten Fernseher gegenüber einem neuen LCD- oder Plasma-TV machen müssen?

Natürlich werden Spiele auf einem großen HD-Fernseher noch ein Stück beeindruckender wirken, aber du musst dir keine Sorgen machen. Auch auf einem Röhren-TV werden PS3-Spiele fett aussehen. Problematischer ist das Bildschirmformat. PS3-Spiele werden voraussichtlich auf 16:9 ausgelegt sein, was dicke Balken oben und unten auf einem 4:3-Fernseher zur Folge hat. Hoffen wir einfach mal, dass die Spiele auch für 4:3-Fernseher angepasst werden.

Außerdem: Wie wird die PlayStation 3 an den Fernseher angeschlossen, wenn man keinen HDMI-Eingang am Fernseher hat?

THORSTEN KIESEL PER E-MAIL

Die PlayStation 3 besitzt in beiden Varianten einen Multi-AV-Ausgang. Der sieht genauso aus wie der an der PlayStation 2 und womöglich wird man dort sogar seine alten Kabel von der PS2 anschließen können. Ein RGB-Kabel wird also alternativ anschließbar sein. Wer einen HD-Fernseher ohne HDMI-Eingang hat, wird mit ziemlicher Sicherheit ebenfalls von Sony versorgt – ob mit einem DVI-Kabel oder YUV-Strippen, wissen wir derzeit leider auch noch nicht genau.

Feedback

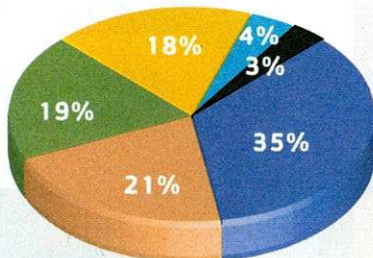
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit.

Haben Sie sich schon eine PS3 im Vorverkauf gesichert?

- Ich kann warten.
- Ich warte und hoffe auf Angebote.
- Kein Interesse
- Natürlich, ich will sicher eine haben!
- Noch nicht, aber ich habe es vor!
- Ich will erst einmal Probe spielen.



BILD: SONY

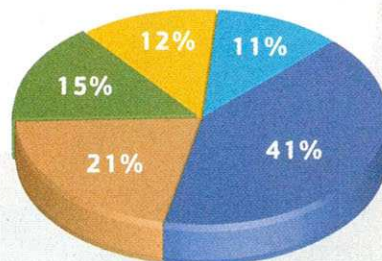


Was halten Sie von aufgefreschten Klassikern wie *Ghost'n Goblins Ultimate* oder Retro-Sammlungen wie der *Capcom Classics Collection*?

- Hängt stark davon ab, ob mir die Spiele früher gefallen haben.
- Egal ob Retro-Sammlung oder Neuauflage: Mir wird da ganz warm ums Herz!
- Den alten Krempel will doch niemand mehr spielen.
- Überarbeitete Klassiker sind okay – alte Originalfassungen reizen mich aber dennoch nicht.
- Ich kenne keine Klassiker!



BILD: CAPCOM

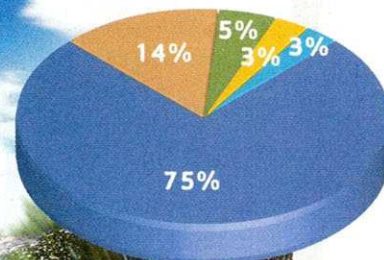


Formel Eins 06: Sauer wegen fehlender Mehrspieler- und Online-Modi?

- Ärgerlich, aber mich interessiert das Spiel sowieso nicht.
- Frechheit! Ich werde es mir aus Protest nicht kaufen.
- Nein, ich spiele es nur offline und alleine!
- Ich bin am überlegen, ob ich es mir noch kaufen werde.
- Ich kann es verschmerzen, auch wenn's schade ist.



BILD: SONY



Need for Speed Carbon: Frischer Wind dank neuem Gameplay?

- Hoffentlich, aber erst mal sehen, wie es sich spielt.
- Das wird doch nur wieder eine Fortsetzung mit ein paar neuen Features.
- Rennspiel bleibt Rennspiel. EA wird das Genre nicht neu erfinden!
- Aber sicher! Die Neuerungen bringen Abwechslung in die Serie.

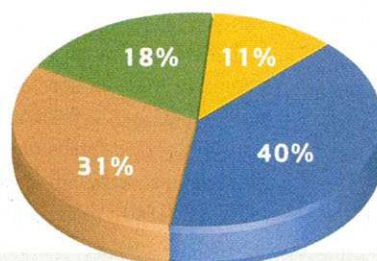




BILD: PLAYZONE

PLAYZONE-CHECK IN ZWEI TEILEN

Wir machen die Probe aufs Exempel und fühlen namhaften Spieleherstellern auf den Zahn.

Der große Service-Test

Teil 2: E-Mail- und Telefon-Support

AUTOR: THOMAS SCHREINER, SEBASTIAN STANGE

Im ersten Teil unseres Service-Tests haben wir die Anleitungen und Webseiten diverser Spielehersteller untersucht und bewertet. Da Service aber mehr als nur Information ist, testeten wir für den zweiten Teil, wie es um den E-Mail- und Telefon-Support der Kandidaten bestellt ist. Dabei haben wir an jeden der 16 Hersteller zwei Mail-Anfragen geschickt und deren Spiele- und Technikhotlines angerufen. Per Mail oder Onlineformular fragten wir nach einer neuen Spielanleitung und einem Retro-Spiel, das vor mindestens 8 Jahren erschienen ist. Am Telefon suchten wir nach Cheats und wollten wissen,

was wir mit einer zerkratzten Spiele-Disk machen könnten. Dabei war uns neben dem Ergebnis vor allem das „Wie“ sehr wichtig. Wie schnell und persönlich wurden unsere Mails beantwortet? Wie lange hingen wir in Warteschleifen fest? Wie teuer waren unsere Telefonate und wie kompetent unsere Gesprächspartner? Dabei haben wir einige Überraschungen erlebt, positiv und negativ, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

E-MAILS FÜR ALLE

Bei unseren Mail-Anfragen erlebten wir die erste Überraschung, denn allem Anschein nach haben einige Hersteller einen gemeinsamen Support oder zumindest

dasselbe Supportsystem. Die Bearbeitungsnummern der Anfragen über die Webseiten von Sega, THQ, Activision, Take 2 und Atari sowie die von EA und Ubisoft waren sich sehr ähnlich und auch die Formulierung der Standard-Mails war zum Teil identisch.

Generell war das Absenden unserer Online-Anfragen sehr unkompliziert. Viele Webseiten bieten umfangreiche Support-Bereiche oder Mail-Adressen, an die man sich mit seinen Problemen wenden kann. Einige Hersteller verlangen dabei eine Registrierung, beispielsweise EA oder Ubisoft. Take 2 pocht gar auf die Eingabe des Produktcodes von der Verpackung eines Spiels. Das ist zwar ungewöhnlich,

TECHNIK-HOTLINES

	Kosten pro Min.	Warteschlange in Min.	Anzahl Versuche	Freundlichkeit/Hilfsbereitschaft	Problemlösung	Gesamtdauer in Min.	Gesamtkosten	Ergebnis	FAZIT
Gewichtung				20%	40%	10%	30%		
Electronic Arts 09001-202520	0,25 €	00:25	1	★★★★★	★★★★★	01:40 ★★★★★	0,50 € ★★★★★	4,8 ★	Nachdem wir das Problem erklärten, wurde uns ohne großes Zögern der Austausch des Spiels angeboten. Das hörten wir natürlich gern!
Ubisoft 01805-554938	0,12 €	00:50	1	★★★★★	★★★★★	04:56 ★★★★★	0,60 € ★★★★★	4,6 ★	Superfreundlich wurde uns der Austausch gegen eine kleine Gebühr angeboten und gleich noch die Rücksendung vorbereitet.
Atari 09001-771882	1,24 €	00:20	1	★★★★★	★★★★★	01:30 ★★★★★	2,48 € ★★★★★	4,3 ★	Zwar kostete der Anruf verhältnismäßig viel, die freundliche Servicekraft bot uns aber sofort den Austausch an. Vorbildlich!
Nintendo 01805-005806	0,12 €	Keine	1	★★★★★	★★★★★	01:50 ★★★★★	0,24 € ★★★★★	4,0 ★	Ein sehr netter Mitarbeiter bot einen Austausch der CD gegen eine Gebühr von 25 Euro an. Das ist zwar teuer, aber fair!
THQ 01805-605511	0,12 €	10:40	3	★★★★★	★★★★★	11:55 ★★★★★	1,44 € ★★★★★	3,9 ★	Nach einigen Versuchen erreichten wir einen Mitarbeiter, der uns sofort den Umtausch anbot. Das hat aber gedauert!
Sony 01805-766977	0,12 €	01:40	1	★★★★★	★★★★★	02:20 ★★★★★	0,36 € ★★★★★	3,6 ★	Nach Vermittlung ins Umtauschcenter wurde der Umtausch angeboten, sofern das Spiel nicht älter als 6 Monate ist.
Vivendi Games 09001-151200	0,62 €	00:40	1	★★★★★	★★★★★	03:40 ★★★★★	2,40 € ★★★★★	3,5 ★	Zwar wurde uns der kostenlose Austausch der Spieldisk angeboten, jedoch leider nur in gebrochenem Deutsch.
Take 2 09001-392492	0,62 €	01:40	1	★★★★★	★★★★★	02:57 ★★★★★	1,86 € ★★★★★	3,4 ★	Wir wurden auf die Webseite verwiesen, wo der Umtausch gegen 10 Euro Gebühr möglich ist. Geht das nicht telefonisch?
Konami 09001-101989	0,64 €	00:20	1	★★★★★	★★★★★	01:42 ★★★★★	1,28 € ★★★★★	2,9 ★	Umtausch ist nicht drin und auch Tipps und Infos mussten wir dem Callcenter-Mitarbeiter mühsam durch Nachbohren entlocken.
Microsoft 0800-1812968	0,00 €	11:00	1	★★★★★	★★★★★	13:15 ★★★★★	0,00 € ★★★★★	2,8 ★	Nach langer Wartezeit wurde uns sehr ernst erklärt, dass ein Umtausch nicht möglich ist, es gab aber wirklich gute Tipps.
Midway 09001-505516	1,25 €	00:50	1	★★★★★	★★★★★	02:49 ★★★★★	3,75 € ★★★★★	2,4 ★	Ein Umtausch sei nicht möglich, dennoch wurden uns sehr freundlich verschiedene Alternativen vorgeschlagen.
Activision 09001-225155	0,59 €	14:00	4	★★★★★	★★★★★	15:20 ★★★★★	9,44 € ★★★★★	2,2 ★	Nach insgesamt 14 Minuten Warteschlange und fast 10 Euro Telefonkosten entschädigt der flotte Austausch nicht wirklich.
Sega 09001-007342	1,49 €	00:10	2	★★★★★	★★★★★	06:20 ★★★★★	2,98 € ★★★★★	2,1 ★	Es wurde recht streng erklärt, dass ein Umtausch ausgeschlossen sei, üblicherweise mitsamt einer guten Begründung.
Buena Vista Games 09001-510059120	1,75 €	02:30	1	★★★★★	★★★★★	03:50 ★★★★★	7,00 € ★★★★★	1,3 ★	Uns wurde empfohlen, den Händler um Umtausch zu bitten. BVG selber bietet leider keinen Austausch zerkratzter Disks an.
Eidos 09001-839572	1,86 €	03:35	3	★★★★★	★★★★★	04:35 ★★★★★	9,30 € ★★★★★	1,2 ★	Der Mitarbeiter konnte unsere Anfrage nicht entscheiden und verwies uns auf die Webseite. Der Tipp war wirklich teuer!

Capcom bietet keine Telefonhotline für technische Probleme an.

Versuche:

Hier sehen Sie, wie oft wir anrufen mussten, bis unsere Anfrage endgültig beantwortet wurde.

Warteschlange:

So viel Zeit haben wir während unseres Anrufs untätig in Warteschlangen verbracht.

Freundlichkeit/Hilfsbereitschaft:

Wir bewerteten, wie freundlich und von sich aus hilfsbereit man am Hörer war.

Problemlösung:

Wie hilfreich und lohnenswert war der Anruf bei der Hotline? Welche Qualität hatte die Hilfe?

Gesamtdauer:

Je länger ein Anruf dauerte, desto weniger Sterne vergaben wir, schließlich wartet niemand gern.

Gesamtkosten:

Wie viel hat der Anruf insgesamt gekostet? Hohe Kosten führen natürlich zu einem Punktabzug!

Ergebnis:

Die Teilwertungen fließen je nach ihrer Gewichtung in das gerundete Gesamtergebnis ein.

SPIELE-HOTLINES

	Kosten pro Min.	Warteschlange in Min.	Freundlichkeit/Hilfsbereitschaft	Problemlösung	Gesamtdauer in Min.	Gesamtkosten	Ergebnis	FAZIT
Gewichtung			20%	40%	10%	30%		
Nintendo 09001-000000	1,99 €	00:06	★★★★★	★★★★★	01:44 ★★★★★	1,99 € ★★★★★	4,4 ★	Super! Die Lösung wurde uns ohne Nachschlagen verraten und ausführlich und kompetent erklärt.
THQ 09001-505511	0,99 €	00:53	★★★★★	★★★★★	01:48 ★★★★★	1,98 € ★★★★★	3,8 ★	Bei THQ wurde uns die Lösung sehr zügig und korrekt vorgetragen. Der Anruf lohnte sich.
Atari 09001-771883	1,24 €	00:20	★★★★★	★★★★★	01:22 ★★★★★	2,48 € ★★★★★	3,7 ★	Die Servicekraft war sehr engagiert und suchte uns schnell die gewünschte Lösung.
Activision 09001-510055	0,62 €	00:40	★★★★★	★★★★★	02:16 ★★★★★	1,86 € ★★★★★	3,7 ★	Nach der Vermittlung an einen anderen Kollegen wurde uns sehr rasch geholfen.
EA 09001-302530	1,25 €	00:17	★★★★★	★★★★★	02:00 ★★★★★	2,50 € ★★★★★	3,4 ★	Nach einiger Recherche gab es freundliche und kompetente Hilfe zu unserem Problem.
Eidos 09001-839582	1,86 €	01:18	★★★★★	★★★★★	03:30 ★★★★★	7,44 € ★★★★★	2,7 ★	Bei Eidos wurde uns sehr kompetent und ausführlich geholfen, was aber recht teuer war.
Nintendo 24h 09001-111000	0,99 €	Keine	Nicht möglich	★★★★★	02:57 ★★★★★	2,97 € ★★★★★	2,4 ★	Die Komplettlösungen vom Band sind schnell und deutlich gesprochen und gut navigierbar.
Take2 09001-391491	1,86 €	00:15	★★★★★	★★★★★	01:10 ★★★★★	3,72 € ★★★★★	2,4 ★	Nach langer Suche in der Datenbank bekamen wir leider eine teilweise falsche Antwort.
Sega 09001-1107342	1,49 €	00:32	★★★★★	★★★★★	01:10 ★★★★★	2,98 € ★★★★★	2,3 ★	Man konnte uns nicht helfen, obwohl die Lösung z. B. online schnell gefunden wäre.
Buena Vista Games 09001-510059121	1,75 €	00:25	★★★★★	★★★★★	01:16 ★★★★★	3,50 € ★★★★★	2,1 ★	Leider konnte man uns trotz Nachbohrns nicht den gewünschten Cheat mitteilen.
Midway 09001-505517	1,25 €	00:08	★★★★★	★★★★★	02:50 ★★★★★	3,75 € ★★★★★	2,1 ★	Trotz großer Mühe und Hilfsbereitschaft wird der gewünschte Cheat leider nicht gefunden.
Konami 09001-101966	1,86 €	00:30	★★★★★	★★★★★	03:50 ★★★★★	7,44 € ★★★★★	1,9 ★	Der wortkarge Mitarbeiter fand die richtige Lösung erst nach langer Suche. Das war teuer!
Capcom 09003-508080	1,86 €	Keine	Nicht möglich	★★★★★	03:00 ★★★★★	5,58 € ★★★★★	1,2 ★	Ein Telefonroboter mit niederländischem Dialekt trug recht träge Lösungen vor.

Microsoft, Sony, Ubisoft und Vivendi Games bieten keine Spielhotline an.

stellt aber sicher, dass nur Besitzer der Originalspiele Hilfe bekommen.

SIE HABEN POST

In den Postfächern unserer – extra für die Reportage eingerichteten – Mail-Accounts tummelte sich schnell jede Menge Post, jedoch vor allem automatisch generierte Bestätigungsmails. Die konkreten Antworten ließen länger auf sich warten, bis auf eine Ausnahme: Unglaubliche 24 Minuten dauerte es nur, bis wir vom

Eidos-Serviceteam eine Mail mit der digitalisierten Anleitung zu *TimeSplitters 2* bekamen. Mit einer solch vorbildlichen Leistung hatte bei uns niemand gerechnet, bravo Eidos! Auch Electronic Arts hat sich da ein Lob verdient, schließlich erhielten wir deren Anleitung für *SSX: Tricky* nach knappen 90 Minuten ebenfalls in Bestzeit. Die Bronzemedaille hat sich Nintendo verdient: Es wurde angeboten, uns gegen das Rückporto eine Kopie der Anleitung zuzusenden. Da sagten wir nicht nein und einige Tage später erhielten wir einen großen Brief mitsamt der Anleitung zu *Pikmin*, super!

FUNKSTILLE

Leider blieben nach diesem gelungenen Testbeginn weitere Erfolge aus. Alle anderen Anfragen wurden mit Standard-

Mails beantwortet, die uns durchweg ein „Leider nein“ mitteilten. Daher verzichteten wir bei der Bewertung des Mail-Supports auch auf eine ausführliche Testtabelle, zu ähnlich ist ein Großteil der Ergebnisse. Denn auch bei der Frage nach den acht Jahre alten Retro-Spielen ähnelten sich nahezu alle Antworten. Jeder Hersteller bedauerte, zu Bezugsmöglichkeiten des jeweils angeforderten Spiels keine Angaben machen zu können. Immerhin wurde in manchen Mails auf alternative Bezugsquellen hingewiesen. Bei Activision (*Tony Hawk's* für N64), Microsoft (*Flight Simulator 95*), Eidos (*Tomb Raider* für Sega Saturn) und Sega (*Rez* für Dreamcast) war man so nett.

HILFE AM HÖRER

Unsere Erfahrungen mit den Hotlines waren weitaus differenzierter und nicht weniger verblüffend. Bei den Spielertipps wurden wir angenehm überrascht, denn in der Regel konnten unsere Probleme schnell gelöst werden. Der Siegerkranz

SAUER Wenn man nach 5 Minuten Wartezeit plötzlich aus der Leitung fliegt, liegen die Nerven blank. BILD: PLAYZONE

WIE BITTE? Der Anruf bei Capcom sorgte für Stirnrünzeln: die Stimme vom Band hat einen starken Dialekt. BILD: PLAYZONE



Der schnellste E-Mail-Support



BILD: PLAYZONE



BILD: PLAYZONE



BILD: PLAYZONE

Das Problem einer angeblich verschollenen Anleitung wurde leider nur von drei Herstellern zufriedenstellend gelöst. Hier sehen Sie, wer es auf das Siegereck geschafft hat.

PLATZ 1 Von Eidos bekamen wir bereits nach 24 Minuten eine neue Anleitung per Mail zugeschickt.

PLATZ 2 Bei Electronic Arts war man ebenfalls nicht langsam und wir erhielten nach 90 Minuten Post.

PLATZ 3 Gegen das Rückporto in Briefmarken sendete uns Nintendo eine Kopie der Anleitung zu.

gebührt dabei der Nintendo-Helpline. Ein Anruf dort kostet zwar pauschal 1,99 Euro, dafür hat man jedoch die Zeit, sich ausführlich beraten zu lassen. Die Kompetenz unserer Gesprächspartner erstaunte uns vollends. Sofort und ohne nachzuschlagen beantwortete man uns komplizierte Detailfragen zu *Zelda: The Wind Waker*. Da können wir nur ein dickes Lob aussprechen. Negativverfahren gab es aber auch, so erwartet den Anrufer bei der Capcom-Hotline eine niederländisch sprechende Automatenstimme, die einen recht träge per Tastenwahl zu verschiedenen Komplettlösungen führt. Hier haben wir entnervt aufgegeben, schließlich ist dort der Anruf mit 1,86 Euro pro Minute überaus teuer. Da liegt auch das Problem eines solchen Services, denn meist haben wir für eine einfache Auskunft mehr bezahlt, als eine Stunde Recherche im Internetcafé kosten würde. Spielehotlines sind also eher eine Option für die wenigen Zocker ohne Internetanschluss. Aufgefallen ist uns außerdem, dass sich anscheinend wieder einige Hersteller praktisch ein Callcenter teilen. Schließlich haben wir ein und dieselben Ansagen und Warteschleifenmelodien bei vielen verschiedenen Nummern gehört.

GEFANGEN IN DER WARTESCHLEIFE

Zu unserer Verblüffung stellten sich die Telefonate mit den technischen Hotlines – wir fragten nach dem Austausch einer zerkratzten Spiele-Disk – als weitaus schwieriger heraus. Zwar waren die Gesprächskosten in der Regel niedriger, jedoch landeten wir sehr viel öfter in einer Warteschleife oder flogen plötzlich ganz aus der Leitung. Bei Activisions Hotline benötigten wir gar vier Versuche und 14 Minuten Geduld, bis wir unser Problem schildern konnten – dann bekamen wir aber prompte Hilfe. Bei Microsoft war der Anruf wenigstens umsonst und die elfminütige Wartezeit von toller Musik begleitet. Ganz allgemein sehen wir bei den Spiele-Hotlines jedoch Nachholbedarf. Zu häufig sind wir während unserer Tests verärgert worden oder mussten das Gespräch ohne Ergebnis beenden, weil sich niemand zuständig fühlte.

Hat es oft auch etwas länger gedauert, brachten die meisten Hotlines letztendlich doch Hilfe, sei es durch Tipps, wie man eine DVD retten kann, oder durch das Angebot des Austauschs. Activision, Atari, Electronic Arts, THQ und Vivendi Games boten einen kostenlosen Austausch

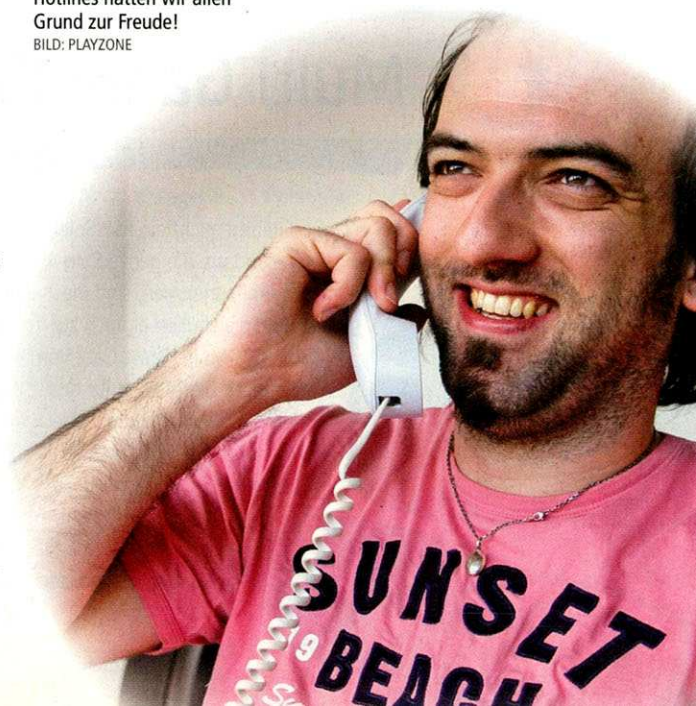
der vermeintlich defekten Scheibe an, während Nintendo, Take 2 und Ubisoft diesen Service auch offerieren, dafür aber eine Gebühr verlangen. Die Bestnote gebührt klar Electronic Arts, dort wurde uns schnell, unkompliziert und überaus freundlich geholfen. Man bedenke, dass keiner der Hersteller dazu verpflichtet ist, einen solchen Service anzubieten!

VIELE GUTE ANSÄTZE

Unserer Ansicht nach wäre es unfair, über alle Kategorien hinweg einen abschließenden Gesamtsieger zu küren. Schließlich hat jeder Hersteller auf unterschiedlichen Gebieten seine Stärken und Schwächen. Daher belassen wir es bei den Bewertungen innerhalb der einzelnen Disziplinen. Wir freuten uns über all die guten Ansätze, die die verschiedenen Hersteller bei ihrem Service boten. Nintendos Telefon-Flatrate, die blitzschnelle Mail von Eidos oder der unglaublich zuvorkommende Mitarbeiter bei der THQ-Hotline begeisterten uns. Lahme Telefonroboter, veraltete Webseiten und schmucklose Anleitungen gefielen uns weniger. Betrachtet man alle von uns untersuchten Kategorien, dann fällt auf, dass die großen Publisher wie Nintendo, Electronic Arts oder Ubisoft insgesamt ein wenig besser abschneiden als der Rest. Wir finden: Guter Service ist ein Aushängeschild für jeden Hersteller, ganz gleich, ob groß oder klein. Es lohnt sich also immer, einen guten Support zu bieten und damit für einen guten Ruf zu sorgen. ■

STRAHLEMANN Bei einigen Hotlines hatten wir allen Grund zur Freude!

BILD: PLAYZONE



UMD Cleaning Kit

ZUBEHÖR | Drück auf der Disk? Dann sollten Sie sich diese motorgetriebene Reinigungshilfe genauer anschauen.



VERDECKT Die UMD besteht aus einer Plastikhülle, die die Datenscheibe fast komplett umgibt. Das macht die Reinigung so schwierig.

BILD: PLAYZONE

Im CD- und DVD-Bereich ist die Mediumpflege kein Problem: Eine dreckige Schillerscheibe wird in der Regel mit einem trockenen Tuch vom Schmutz befreit und ist dann wieder einsatzbereit. Nicht ganz so einfach verhält es sich bei Sonys hauseigenem UMD-Format, auf dem Spiele und Videos für die PSP gespeichert werden. Dort befinden sich die kleinen Scheiben in einem Gehäuse, das nur wenig Kontaktfläche nach außen bietet – und sich entsprechend schwer reinigen lässt. Das UMD Cleaning Kit wirkt auf den ersten Blick wie die lang erwartete Lösung dieses Problems – doch ist das wirklich so?

VIEL HILFT VIEL

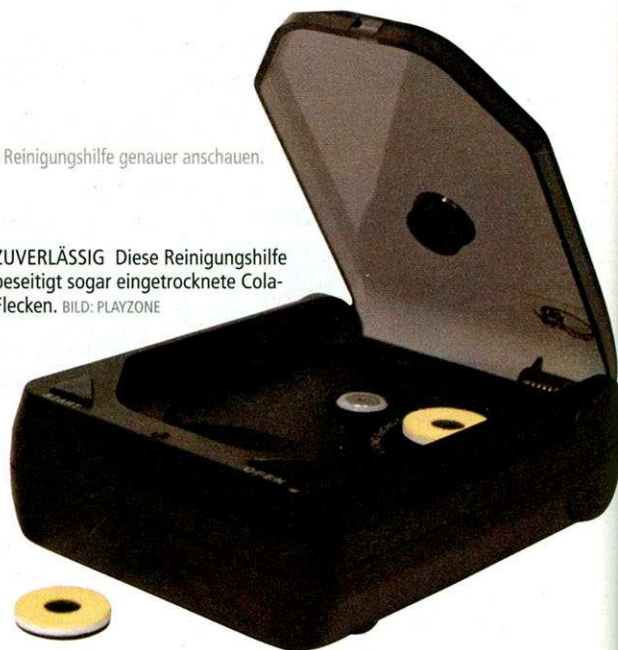
Im Paket finden Sie das schwarze Gerät, eine Reinigungsflüssigkeit sowie ein zweites Reinigungsplättchen aus Filz – das erste ist bereits eingelegt. Zuerst träufeln Sie zwei Tropfen der Flüssigkeit auf den Filzkreis, dann legen Sie die UMD ein, schließen das Cleaning Kit und starten es per Knopfdruck. Nun dreht sich die UMD langsam, während der Filzkreis die Unterseite mit schnellen Umdrehungen reinigt. Nach einem Durchgang sind Fingerabdrücke beseitigt, doch entfernt dieses Cleaning Kit auch den größten Schmutz? Wir wollten es wissen und haben unsere Probedisk mit Cola, Fettflecken, Finger-

abdrücken und Kaffeespritzern verschmutzt und das Zeug danach einen Tag eintrocknen lassen. Für die Reinigung mussten wir den Reinigungsmotor fünf Mal starten, wobei anschließend immer noch leichte Fettschlieren auf der Disk zu erkennen waren. Erst nachdem wir den Reinigungsring gewechselt und einen weiteren Durchlauf gestartet hatten, verschwanden auch die letzten Schlieren und die UMD ließ sich problemlos starten.

HILFREICH, ABER NICHT IMMER

Kleine bis mittlere Verschmutzungen können Sie mit diesem Gerät problemlos beseitigen, doch bei Kratzern stößt das UMD Cleaning Kit an seine Grenzen. Wo andere Geräte mit sanftem Schleifpapier arbeiten, um die Kratzertiefe von CDs und DVDs zu verringern, damit diese wieder lesbar werden, kann Madcatz' Reinigungshilfe nicht mithalten. Das Fazit

ZUVERLÄSSIG Diese Reinigungshilfe beseitigt sogar eingetrocknete Cola-Flecken. BILD: PLAYZONE



fällt entsprechend ernüchternd aus, denn kleine Verschmutzungen lassen sich mit etwas Mühe auch bei UMDs beseitigen. Das UMD Cleaning Kit gestaltet Ihnen diese Arbeit lediglich etwas angenehmer. ■

TEST

UMD CLEANING KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	ca. € 30,-

- ✓ Leichte Bedienung
- ✓ Funktioniert auch mit PSP-Netzteil
- ✓ Hilft nicht bei Kratzern
- ✓ Batterien liegen nicht bei

WERTUNG



Eine bequeme Lösung, um verschmutzte UMDs wieder auf Vordermann zu bringen. Leider hilft das Paket nicht bei Kratzern.



Multi Game Case

ZUBEHÖR | Damit Spiele und Speicherkarten sicher sind

STOSSFEST Drei UMDs und drei Speicherkarten im sicheren Transportbehälter.

BILD: PLAYZONE



Bei langen Reisen reicht ein PSP-Spiel nicht aus – und um die ganze Spielesammlung mitzunehmen, sind die Original-Spielehüllen einfach zu groß. Das Multi Game Case von Jöllenbeck bietet Platz für drei Memory Cards und drei Spiele/Filme und ist sogar kleiner als eine PSP-Originalhülle. Es ist mit Gummi ausgelegt, in das so präzise Aussparungen geschnitten

wurden, dass Speicherkarten und UMDs darin nicht nur bombenfest sitzen, sondern auch vor zu starken Erschütterungen geschützt sind. Doch so gut uns diese Aufbewahrungsbox auch gefällt, sie hat doch einen Haken: Wozu braucht man eine Tasche für drei UMDs und drei Speicherkarten, wenn diese nicht auch noch Platz für wenigstens einen Ersatzakku besitzt. Höhere Wertungsweihen bleiben dem Multi Game Case wegen dieses Designmankos leider verwehrt. ■

TEST

MULTI GAME CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Web:	www.speed-link.com
Preis:	ca. € 7,-

- ✓ Kleiner als PSP-Spielehülle
- ✓ Platz für Spiele und Speicherkarten
- ✓ Gummierter Innenseite
- ✓ Stabiler Klickverschluss

WERTUNG



Eine gute Anschaffung für unterwegs: Spiele und Speicherkarten sind in der kleinen Aufbewahrungsbox gut behütet.

Car-Kit-Autohalterung

ZUBEHÖR | Die PSP-Halterung für das Auto: praktisch und solide!

Wer schon einmal einen Stau ohne seine PSP durchlebt hat, möchte sich (und seinen Mitfahrern) dieses Erlebnis in Zukunft ersparen. Damit in einem Auto nicht nur eine Person einen der (mittlerweile sehr billigen) UMD-Filme genießen kann, bringt Madcatz hierzulande eine echt praktische Scheibenklemme mit einer PSP-Halterung in den Handel. Die Saugnapf-Halterung sitzt dank einer zusätzlichen Klemme bombenfest an jedem (sauberen) Autofenster – doch wie schlägt sich das Gerät in der Praxis?

SEITENBETRIEB

Für jeden Beifahrer ist die Car-Kit-Autohalterung eine Bereicherung, schließlich kann man die PSP damit auf Augenhöhe fixieren, um während der Fahrt Filme zu schauen. Besonders cool: Beifahrer können die PSP gleichzeitig über das USB-Ladekabel und den Adapter für den Zigarettenanzünder während der Fahrt aufladen. Besonders

praktisch ist die PSP-Positionierungshilfe auch, um die Beifahrer auf der Rückbank zu unterhalten: Der Gummifuß lässt sich nämlich bequem zur Seite neigen und drehen, sodass Sie selbst auf der Rückbank liegend einen Film anschauen könnten – während der Fahrt ist so etwas aus Sicherheitsgründen natürlich verboten. Beim Praxistest hielt das Gerät übrigens gerade einmal zwei Wochen – danach brach der Metallarm direkt hinter dem Saugnapf ab.

DIE SCHATTENSEITEN

Zum Beispiel lässt sich die Halterung nicht für andere Geräte wie Navigationssysteme verwenden. Ebenso ärgerlich ist die Tatsache, dass UMD-Filme über die PSP-Lautsprecher sehr leise sind – und deshalb oft von lauten Motorgeräuschen übertönt werden. Ein zusätzlicher Kopfhörer wie Creatives Aurvana (Test in der vergangenen Ausgabe) blendet durch sein Design die lästigen Fahrgeräusche aus. ■



GUTE WAHL Mit diesem Set können Sie PSP-Filme im Auto schauen. BILD: PLAYZONE

TEST

CAR-KIT-AUTOHALTERUNG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	ca. € 23,-

- ☒ Dreh- und neigbar
- ☒ Halterung bricht leicht
- ☒ Halterung nur für PSP geeignet
- ☒ PSP-Lautsprecher sehr leise

WERTUNG

★★★★★

Dreh- und neigbare Autohalterung mit verlässlicher Saugnapfhalterung; dient hauptsächlich zum Anschauen von UMD-Filmen.

Logitech Precision Controller

CONTROLLER | Einsteiger-Gerät zum Sparpreis

Dieser Controller ist schon für unter 20 Euro zu haben – und liegt besser in der Hand als so manches Konkurrenzprodukt in diesem niedrigen Preisbereich. Das Kabel ist mit 2,3 Metern angenehm lang, die Feuertasten arbeiten recht leise und zuverlässig – Gleiches lässt sich auch über die zwei Analogsticks sagen. Sehr gewöhnungsbedürftig: Das linke Steuerkreuz ist

überraschend schlecht verarbeitet und fühlt sich sehr wackelig an. Dass es sich trotzdem genau bedienen lässt, ist ein kleiner Trost, denn das klapprige Gefühl stört beim Spielen schon gehörig. ■



GUT Preis und Leistung stimmen bei diesem Controller. BILD: CREATIVE

TEST

LOGITECH PRECISION CONTROLLER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Web:	www.logitech.de
Preis:	ca. € 15,-

- ☒ Langes Kabel (2,3 Meter)
- ☒ Leise Tasten
- ☒ Dauerfeuerfunktion
- ☒ Klappriges Steuerkreuz

WERTUNG

★★★★★

Kein großer Wurf: Die Tasten sind okay, die Dauerfeuerfunktion braucht niemand – dafür passen Design und Kabellänge.

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

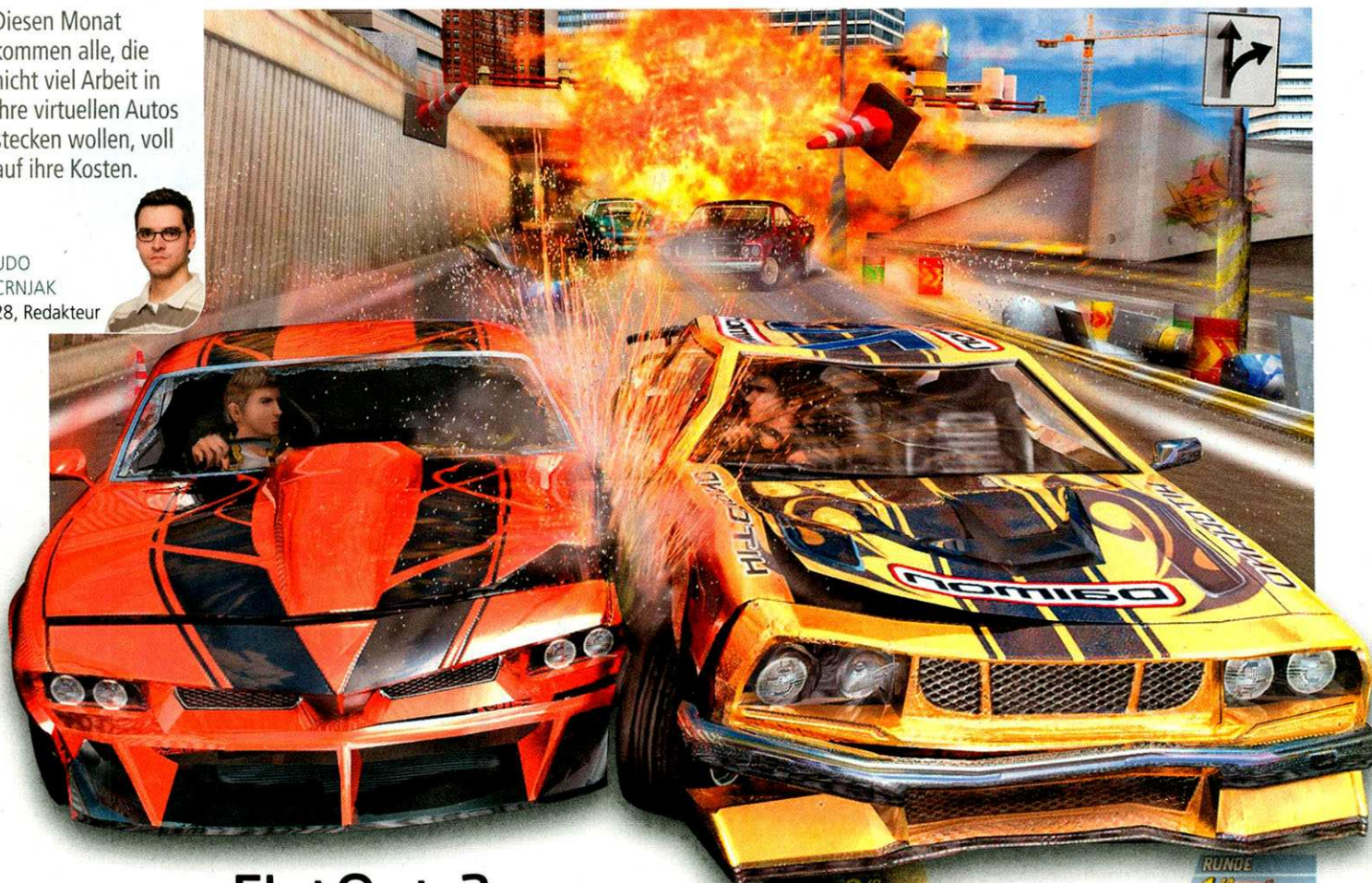
Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	Ca. € 45,-	★★★★★
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	Ca. € 25,-	★★★★★
Dual Shock 2	Controller	Sony	Ca. € 30,-	★★★★★
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	★★★★★
GameBoard	Controller	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

Diesen Monat kommen alle, die nicht viel Arbeit in ihre virtuellen Autos stecken wollen, voll auf ihre Kosten.

UDO
CRNJAK
28, Redakteur



FlatOut 2

 **CHEAT** | Entledigen Sie sich ganz einfach lästiger Geldsorgen.

Die Auswahl an „Schrottkarren“ ist zu Beginn des Spiels nicht gerade üppig. Es ist schon eine Menge Arbeit und Durchhaltevermögen nötig, um an genügend finanzielle Mittel und neue Vehikel heranzukommen. Wer sich diese Strapazen ersparen möchte, kann sich mit dem ultimativen Cheat auf einen Schlag alle im Spiel existierenden Fahrzeuge und zusätzlich auch noch eine Million Credits verschaffen. Geben sie dazu im Menüpunkt „Extras“ den Code **GIEVEPIX**. Das macht den Karriere-Modus gleich um ein Vielfaches einfacher. Beharrliche Spielernaturen, die lieber auf die Finanzspritze verzichten möchten und sich trotzdem den erweiterten Fuhrpark genauer anschauen wollen, können sich auch gezielt einige der Vehikel freischalten. Das spart ebenfalls eine Menge Geld. In der folgenden Tabelle sehen Sie den Code und das dadurch freigeschaltete Fahrzeug.

CODE	FAHRZEUG
WOTKINS	Flatmobile
RUTTO	Pimpser
KALJAKOPPA	Rocket
GIEVCARPLZ	School Bus
ELPUEBLO	Big Rig
BIGTRUCK	Mob Car

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.



Cars

CHEAT | Alle Wagen, alle Strecken und vieles mehr.

In THQs Filmumsetzung stehen, wie in der Filmvorlage, der schnittige Wagen Lightning und seine Freunde im Mittelpunkt. Normalerweise muss man im Storymodus eine konstant gute Leistung zeigen, um genug Punkte für das Freischalten der anderen Fahrzeuge und des Bonusmaterials zu erhalten. Mit folgenden Cheats können Sie dies jedoch drastisch abkürzen. Gehen Sie dazu ins Optionsmenü und wählen dort den Punkt „Cheatscodes“ aus. War die Eingabe des Cheats korrekt, ertönt ein typischer Autoalarmanlagen-Sound.

CODE	EFFEKT
R4MONE	Alle alternativen Lackierungen
IMSPED	Immer Schnellstart
VR0000M	Unendlich Boost
IF900HP	Alle Strecken, Minigames, alle Fahrzeuge
CONC3PT	Alle Bilder
WATCHIT	Alle Videos



Gradius Collection

CHEAT | Betagte Spieler können sich mit Sicherheit an diesen Klassiker erinnern.

Auch bei der nostalgischen Shoot-'em-Up-Collection gibt es den legendären Konami-Cheat, der alle Waffen und Power-ups mit einem Schlag freischaltet. Pausieren Sie dazu das Spiel in *Gradius II*, *III*, *IV* und *Gaiden* und drücken Sie folgende Tastenkombination: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R. Prompt haben Sie alle Waffensysteme, Hilfsdrohnen und den Schutzschild. Beachten Sie jedoch, dass sie diesen Cheat nur einmal pro Spiel einsetzen können.



Super Dragon Ball Z

CHEAT | Verschönerungsmaßnahme für den Anime-Prügler

Stilbewußte Beat-'em-Up-Fans können das Hintergrundbild im Customize-Modus ändern. Dazu müssen Sie einfach im Titelbild folgende Tastenkombination eingeben: ↑, ▲, ↓, X, L1, ■, R1, ●. Wenn alles geklappt hat, hören Sie den Serienhelden Goku in japanischer Sprache einen Satz sprechen. Jetzt können Sie das Ändern des Hintergrundbildes im Optionsmenü aktivieren und durch einen Wunsch durchführen. Allerdings müssen Sie vorher das erweiterte Wunschset freigeschaltet haben.



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
Disney - Pixar Cars	11/2006
Driver: Parallel Lines	06/2006
Exit (PSP)	09/2006
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street 2	07/2006
Flatout 2	11/2006
Full Spectrum Warrior T. H.	10/2006
Gottlieb Pinball Classics (PS2/PSP)	10/2006
Gradius Collection (PSP)	11/2006
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: The Meltdown	10/2006
L.A. Rush	02/2006
Madden NFL 07	11/2006
Madden NFL 2006	12/2005
Marc Ecco'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
Super Dragon Ball Z	11/2006
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 Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)	03/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	01/2006
X-Men: The Official Game	08/2006

Madden NFL 07

 **CHEAT** | Geben Sie mit den Madden-Cards Ihrem Spiel die besondere Würze.

Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „My Madden“, um so ins Madden-Cards-Menü zu gelangen. Geben Sie hier folgende Codes ein, um drei sehr interessante Karten zu erhalten, die Ihnen das nächste Match garantiert erleichtern.

CODE	MADDEN-CARD
5LAW00	Nr. 199

Lame Duck:
Wenn Sie diese Karte ausspielen, wird Ihr Gegner für eine Spielhälfte ausschließlich lahme Pässe spielen, die Sie leicht abfangen können.



CODE	MADDEN-CARD
XL75P1	Nr. 200

Mistake Free:
Wenn Sie diese Karte ausspielen, passieren Ihnen für die Dauer einer Spielhälfte keine Fumbles oder Interception-Pässe.



CODE	MADDEN-CARD
WROA0R	Nr. 210

QB on Target:
Wenn Sie diese Karte ausspielen, besitzt Ihr Quarterback für eine Spielhälfte die ultimative Wurfsicherheit von 100 Prozent.



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.

Virtua Fighter 4 Evolution

Ein herzliches Hallo.
Ich brauche DRINGEND eure Hilfe bei *Virtua Fighter 4 Evolution*. Im Quest-Modus bei der Sega World South Arkade versuche ich mit dem Fighter Goh die Quest-Order „Bringe deinen Gegner mit einem Schlag/Tritt angriff 10 Mal zu Boden“. So weit ich weiß, müsste das ja heißen, dass ich meinem Gegner einen so starken Schlag/Tritt verpassen muss, dass er sofort zu Boden geht, oder? Dann müsste ich es ja mit dem Kyouseengeri-Kick (hinten, vorne) und Sonkyuu-Punch (hinten, vorne) ja schaffen können. komischerweise bleibt der Zähler auf null, wenn ich diese Moves einsetze. Habe ich da was falsch verstanden oder wie? Wäre nett, wenn ihr mir da helfen könntet. Wünsche noch einen schönen Tag.

Olaf Laskowski per E-Mail

PLAYZONE: Nach deiner Problemschilderung haben wir uns gleich Gohs Movelist zu Gemüte geführt und deine beschriebenen Moves und eventuelle Alternativen überprüft. Leider mussten wir feststellen, dass die beiden von dir notierten Moves den Gegner nicht auf Anhieb auf die Bretter schicken. Nach etwas Herumexperimentieren konnten wir zwei Moves ausfindig machen, die dazu imstande sind. Versuche entweder Kakura (hinten, Schlag + Kick) oder Ura Inazuma Geri (unten-vorne, Kick). Beide Aktionen haben unseren Gegner sofort zu Boden befördert und sollten dir somit bei der Quest-Order helfen.



AUF DIE BRETTEN Der Gegner geht entweder mit dem Kick „Ura Inazuma Geri“ (Bild oben) oder dem Schlag „Kakura“ (Bild links) sofort zu Boden. BILD: PLAYZONE



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 GByte)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	☐	☐	☐
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 Magazin-Variante 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 nur 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 Games Convention	_____	☐	☐	☐
Resistance: Fall of Man	_____	☐	☐	☐
Stuntman 2	_____	☐	☐	☐
Half-Life 2	_____	☐	☐	☐
Canis Canem Edit (Bully)	_____	☐	☐	☐
Kingdom Hearts II	_____	☐	☐	☐
Just Cause	_____	☐	☐	☐
Der große Service-Test	_____	☐	☐	☐

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: 11/06)

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 11, 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 15“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 05“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ 16“ 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.

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: 2. Oktober 2006

LESER-CHARTS

1. Ape Escape P (PSP)
2. Black (PS2)
3. Call of Duty 2: Big Red One (PS2)
4. Der Pate (PS2)
5. Driver: Parallel Lines (PS2)
6. DTM Race Driver 3 (PS2)
7. FIFA 06 (PS2/PSP)
8. Final Fantasy X (PS2)
9. Final Fantasy X-2 (PS2)
10. Gran Turismo 4 (PS2)
11. GTA Liberty City Stories (PS2/PSP)
12. GTA San Andreas (PS2)
13. Hitman: Blood Money (PS2)
14. Killzone (PS3)
15. Metal Gear Solid 3 (PS2)
16. Need for Speed Most Wanted (PS2)
17. Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
18. Prince of Persia: The Two Thrones (PS2)
19. Pro Evolution Soccer 5 (PS2/PSP)
20. Resident Evil 4 (PS2)
21. Shadow of the Colossus (PS2)
22. Suikoden V (PS2)
23. Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)
24. Tekken 5 (PS2)
25. Tekken: Dark Resurrection (PSP)
26. Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
27. True Crime: New York City (PS2)
28. We Love Katamari (PSP)
29. WWE SmackDown 2006 (PS2)
30. Yakuza (PS2)

MOST WANTED

1. Army of Two (PSP)
2. BIA: Hell's Highway (PSP)
3. Canis Canem Edit (Bully) (PSP)
4. Dirge of Cerberus: FF VII (PSP)
5. Final Fantasy XII (PS2)
6. Grand Theft Auto: Vice City Stories (PSP)
7. Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
8. Heavenly Sword (PS3)
9. Killzone (PS3)
10. Killzone Liberation (PSP)
11. Kingdom Hearts II (PS2)
12. Medal of Honor Airborne (PSP)
13. Metal Gear Solid 4 (PSP)
14. MotorStorm (PSP)
15. Need for Speed: Carbon (PS2/PSP)
16. Resident Evil 5 (PS3)
17. Resistance: Fall of Man (PS3)
18. Scarface (PS2/PSP)
19. Splinter Cell: Double Agent (PS2)
20. WWE SmackDown! 2007 (PS2)



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 Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Maik Bütefür

verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.

Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion

Michael Pruchnicki, Uwe Hönig, Thomas Eder, Udo Crnjak,
Wolfgang Fischer, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Christian Schönlein, Marius Wallat, Sebastian Stange, Thomas
Schreiner, David Mola, Markus Pfeffer, Sebastian Essner

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 Dzwiszewski,
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 Kutzner

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion

Justin Stolzenberg, Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption

Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny

Programmierung

Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme

Webdesign

Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

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 Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement

Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 69,60

Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Aboservice Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at

Postadresse:

Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obornow 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

urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen,

ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE,

PC ACTION, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE,

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: PRZEGŁAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Die Kolumne

Europa auf dem „Third Place“

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

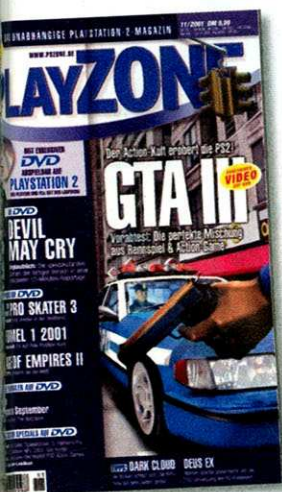
Na prima: Als zöge sich das Warten auf die PlayStation 3 nicht genug hin, wird Sony die europäischen Fans erst im März 2007 bedienen – im November erscheint die neue Konsole nur in Japan und den USA, an den alten „Frühjahr 2006“-Termin erinnert sich sowieso niemand mehr. Die Geschichte wiederholt sich: Erst im März 2005 hatte Sony äußerst kurzfristig den Europastart der PSP um ein halbes Jahr nach hinten verschoben, während die Amerikaner pünktlich bedient wurden; in Japan war das Gerät sogar schon im Dezember 2004 erschienen. Wieder einmal werden wir von den drei wichtigsten Videospiele-Territorien als Letzte bedient und dürfen trotzdem – wie üblich – am meisten für das neue Gerät zahlen. Der Grund liegt auf der Hand: Während die Xbox 360 hierzulande verkaufstechnisch kaum Bäume ausreißt und in Japan wie Blei in den Regalen liegt, hat sich Microsofts Konsole in den USA zu einem ernst zu nehmenden Konkurrenten entwickelt. Die meisten der 500.000 Geräte zum Start will Sony dann auch in Nordamerika ausliefern, nur 100.000 sind für den Japanstart eine Woche vorher geplant. Offenbar ist es für Sony kein entscheidender Faktor, dass die PS3-Fans nach der erneuten Verschiebung das Warten endgültig satt haben und zu einer Xbox 360 (oder einem Nintendo Wii) greifen könnten. Mit uns Europäern kann man's ja machen. Oder doch nicht?



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE.

Das wohl einflussreichste und bekannteste Spiel für die PlayStation 2, *GTA III*, erreicht erstmals die PLAYZONE-Redaktion und begeistert (fast) alle. In der großen Vorschau ahnt noch niemand, was für ein Hit dieses Spiel mal werden würde. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf *Stuntman*, das seinerzeit von Reflektions entwickelt wird, und berichten über die ehrgeizigen Pläne von Sony, die PS2 online zu bringen.



Was wird gespielt bei ...

Stefan Dettmering

Stefan Dettmering ist 27 Jahre alt und Senior-PR-Manager bei Sony Computer Entertainment Deutschland.



PR-Manager für die PlayStation – ist das wirklich so cool, wie es klingt, oder hast du schon seit Jahren keinen Controller mehr in der Hand gehabt?

Ich liebe Konsolen und spiele regelmäßig. Mittlerweile arbeite ich seit einigen Jahren für Sony CED und es wird nie langweilig. Natürlich ist es cool, die PR für die erfolgreichsten Konsolen und jede Menge toller Games wie *EyeToy*, *Killzone*, *SingStar*, *Tekken*, *Gran Turismo*, etc. machen zu dürfen. Wir haben ein tolles Team und arbeiten gut zusammen.

Welche Spiele befinden sich derzeit bei dir im PS2- und PSP-Laufwerk?

Auf der PlayStation 2 spiele ich:

Guitar Hero

Shadow of the Colossus

Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs

Auf der PSP beschäftigen mich:

Loco Roco

Tekken Dark Resurrection

Ridge Racer 2

Uns ist zu Ohren gekommen, dass du ein Riesenfan von *Halo* auf der Xbox bist. Beschreibe doch bitte kurz, was du an *Halo* so toll findest.

Vor allem liebe ich die dichte Atmosphäre, die wuchtigen Waffen, die ultrafiesen Gegner und den aussichtslosen, epischen Kampf der ISA gegen die Helghast ... Moment, das ist ja ein anderes Game. ;-)

Deine drei All-time-Favourites für die PlayStation?

Final Fantasy VII: Was für ein unglaubliches Spiel! Bis heute kann ich mich noch genau an das Züchten der Chocobos, das Aufrüsten der Substanzen und die genialen Zwischensequenzen erinnern. Ich konnte das Game nicht eher aus der Hand legen, bis ich alles gesehen und die Weapons zur Strecke gebracht hatte.

WipEout 2097: Ein Traum! *WipEout 2097* hat mich damals so dermaßen weggeflasht, dass ich Wochen nicht mehr ansprechbar war. Der ganze Style, die Mucke und der wahnsinnige Speed ... Ich bekomme jetzt noch feuchte Hände.

Ridge Racer und *Tekken*-Serie: Okay, das sind jetzt insgesamt vier All-time-Favourites, aber *RR* und *Tekken* stelle ich auf eine Stufe. Ich liebe Namco für jedes einzelne Sequel, die ich jedes Mal förmlich aufsauge.

Eine einsame verschneite Hütte in den Bergen, kein Strom, kein fließend Wasser und keine Heizung. Was nimmst du mit – eine PSP oder eine Decke?

PSP mit *Loco Roco*. Ich schreie einfach so lange die Melodien nach, bis mir warm wird. ;-)

Wie viele Konsolen stapeln sich insgesamt bei dir zu Hause?

Ähm, warte mal ... Das dürften über 20 sein. Ich bin leidenschaftlicher Konsolensammler und habe eine ganz nette Sammlung in den letzten Jahren aufgebaut. Besonders stolz bin ich, neben meinen PlayStations, auf die alten Exoten: NeoGeo, 3DO, Turbo Duo, etc.

Was genau hast du deiner mittlerweile angetrauten Frau eigentlich in den Drink geschüttet? Kann doch gar nicht sein, das so ein Schlonz wie du so ne Sahneschnitte abbekommt ...

Hehe, dachte mir doch gleich, dass ihr irgendwann mal nach dem Cheat fragen würdet. Könntet den sicher auch gut gebrauchen. ;-)

Ausgabe 12/06 ab 18. Oktober am Kiosk!

| Vorschau



BILDER: VIVENDI



F.E.A.R.

Wir besuchen exklusiv die Entwickler, zocken die Umsetzung des PC-Hits und berichten ausführlich über die neuen Features der PlayStation-3-Version.

| Test



BILD: ROCKSTAR GAMES

Canis Canem Edit

Vedi, vidi, vici für Rockstars Pennäler-Sim? Mit etwas Glück gibt's den Test bereits im nächsten Heft.

| Vorschau



BILD: UBISOFT

Rainbow Six: Vegas

Wir düsen nach Las Vegas und lassen uns den PS3-Taktik-Shooter und die PSP-Version vorstellen.

| Test

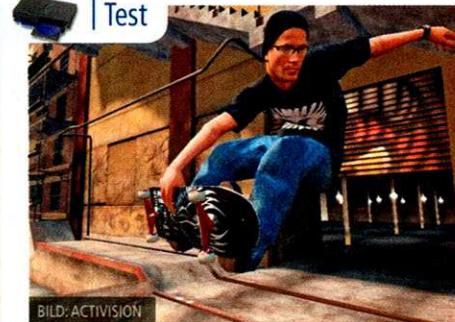


BILD: ACTIVISION

Tony Hawk's Project 8

Der sage und schreibe achte (!) Teil der Reihe schickt sich an, das Genre neu zu definieren.

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
10/06

Wichtigste Themen: Mario Strikers Charged, neue Starttitel für Wii, Pokémon Diamond & Pearl.



EDGE
11/06

Wichtigste Themen: BioShock, Kane & Lynch, Crackdown, Viva Pinata, Soundeffekte in Videospielen.



XBOX 360
11/06

Wichtigste Themen: Half-Life 2: Episode 2, Assassin's Creed, Battlefield: Bad Company, Army of Two.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



GIGA//GAMES

Die GIGA-Games Redaktion ist in Sachen PC- und Konsolenspiele immer auf dem neuesten Stand. GIGA Games ist seit mittlerweile mehr als fünf Jahren die weltweit einzige tägliche Sendung über Computerspiele.

GIGA eSports

GIGA überträgt alle eSports Highlights live. Zudem berichtet GIGA jeden Abend wie eine Sportschau über Matches und Ergebnisse der größten Ligen in ganz Europa.

PLAY

PLAY ist das Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt. Die Zuschauer werden interaktiv in die Sendung eingebunden.



Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home zeigt Euch die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.



Late Knights ist die neue Late (K)Night Show bei GIGA. Jeden Donnerstag um kurz vor Mitternacht laden die Gastgeber Nils Bomhoff und Etienne Gardé zur locker-flockigen Talkstunde.



eSports sollte live und ohne Unterbrechungen genossen werden. GIGA2 zeigt via IPTV alle bedeutenden Spiele aller bedeutenden eSports Events in Europa live und in voller Länge.

www.giga.de >>>

GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.



LASS TEKKEN ENTSCHEIDEN



Wer putzt das Klo? Wer bekommt die letzte Schwimmweste?
Kläre solche Entscheidungen mit Tekken Dark Resurrection
in einem knallharten Fight. Auf deiner PSP mit der wireless
2-Player-Funktion. Denn lieber ordentlich die Fresse polieren
als die Schüssel.

www.tekkenpsp.com



Jetzt im Handel: PlayStation®Portable und
Tekken Dark Resurrection zum Aktionspreis



www.playstationliga.de