

PLAYZONE



AUF IM DVD HEFT:

Über 120 Minuten VIDEOS

PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

Themen: Tokyo Game Show, Gran Turismo HD, Scarface, GTA Vice City Stories u. v. m.

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



EXKLUSIVE BILDER & INFOS

GTA

VICE CITY STORIES

DIE NEUE ACTION-REFERENZ
AUF PLAYSTATION PORTABLE!

10 SEITEN REPORTAGE • ÜBER 40 MINUTEN AUF DVD

ALLE TOKYO-GAME-SHOW-HITS

FÜR PS3: GRAN TURISMO HD • MGS 4 • DEVIL MAY CRY 4 u. v. a.



CALL OF DUTY 3

DIE HELDEN DER NÄCHSTEN GENERATION



DAS GEFECHT STEHT UNMITTELBAR BEVOR, DIE ANSPANNUNG IST GREIFBAR.
BALD IST CALL OF DUTY 3 ERHÄLTICH; DAS SPIEL BIETET EIN BOMBASTISCHES ACTION-FEUERWERK,
DAS VIELEN DIE SPRACHE VERSCHLAGEN WIRD!

WILLKOMMEN IN DER NORMANDIE

Unter feindlichem Dauerbeschuss beginnt der packende Ausbruch aus dem Landungsbereich der Normandie. Während einem die Kugeln um die Ohren fliegen, kämpft man sich Meter für Meter in furiosem Kampf voran.

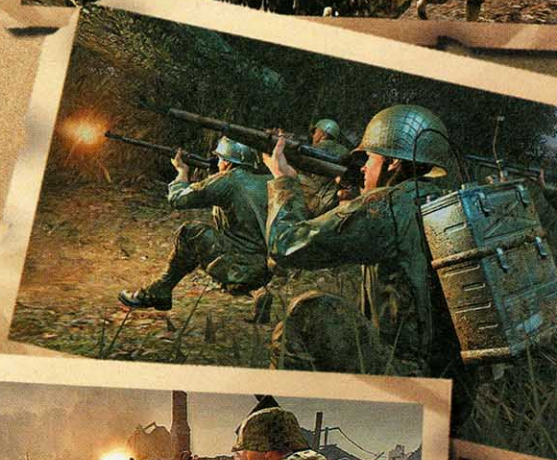
Aber der Weg ist noch weit. **Rauchgranaten** haben die vom Krieg gezeichneten Schlachtfelder überzogen und erschweren die Mission. Nahezu ohne Sicht geht es dennoch vorwärts, während der Feind einen bereits umzingelt haben könnte und vielleicht schon im nächsten Augenblick hinterrücks attackieren wird.

Ohne Atempause geht es zusammen mit dem Trupp weiter vorwärts. Plötzlich werden Mauern, die eben noch Schutz boten, von feindlichen Panzern durchbrochen; jetzt ist es oberstes Gebot, Deckung zu suchen. Explosionen lassen Gebäude erzittern, während um einen herum Granaten detonieren und Erdbrocken hernieder gehen lassen. Aus dem Schützengraben heraus erlebt man, wie Flugzeuge abgeschossen werden und direkt neben einem in Gebäude krachen. Man ist nirgendwo sicher.

Plötzlich steht man einem feindlichen Soldaten gegenüber; nun können einen nur noch **schnelle Reaktionen im Nahkampf** retten. Jetzt muss man sich den Feind mit allen Mitteln vom Hals halten.



**RÜCKEROBERUNG
DER NORMANDIE**





FILMREIFE ATMOSPHÄRE

> Im Laufe der Gefechte muss der Trupp immer eng zusammenarbeiten. Auch nach Abschluss einer Mission hat man nur kurz Zeit, durchzuatmen, während noch auf dem Schlachtfeld die Instruktionen für den nächsten Einsatz erfolgen.

In diesen Momenten kann man die wunderbare Landschaft genießen. **Beeindruckende Wasserspiegelungen** und sich im Wind wiegende Grashalme erschaffen eine nahezu idyllische Atmosphäre, bis der plötzliche Beschuss aus einem MG 42 die trügerische Stille zerstört.

Es gibt kein Zurück. Immer inmitten des Gefechts, umgeben vom tosenden Lärm der Gewehre, der Flugzeuge, Granateneinschläge – und in all dem Chaos brüllen Kameraden noch Anweisungen zum Angriff oder zur Verteidigung.

Die gesamte Szenerie wirkt **beeindruckend realistisch**.

„**CALL OF DUTY 3 IST DAS PS3-PFLICHTSPIEL!**“ PLAY 11/06

„**FILMREIFE INSZENIERUNG**“ XBOX360 ZONE 10/06

CALL OF DUTY 3 BEGEISTERT DEN SPIELER MIT EINER GRANDIOSEN INSZENIERUNG, INTENSIVEN GEFECHTEN UND EINER FILMREIFEN ATMOSPHÄRE!

Die neuen Features bieten eine **Vielzahl an Kampfalternativen**: Der Spieler ist mit einem Spezialkommando unterwegs, springt per Fallschirm ab oder erobert feindliche Stellungen, indem er auf einem Panzer sitzend per Fernglas Ziele an den Panzerschützen durchgibt.

Die sehr detailliert und realistisch gestalteten Schlachtfelder tragen ebenso zur beeindruckenden Wirkung des Spiels bei wie die **bombastische Soundkulisse** und die **Wettereffekte**, etwa niederprasselnder Regen, der den Boden in Morast verwandelt.

Bei einer solchen Grafikpracht, den neuen Features und der grandiosen Inszenierung werden es viele kaum erwarten können, dieses Spiel endlich in Händen zu halten.

Da bleibt nur eine Frage offen: Wird es den Alliierten gelingen, die deutschen Truppenverbände aus Nordfrankreich zu verdrängen?

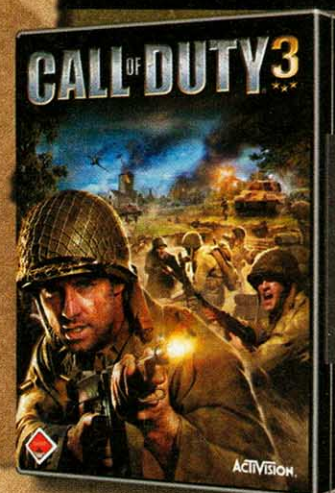
Dies liegt bald in der Hand des Spielers, mit Call of Duty 3, dem First-Person-Action-Spiel für die Next-Gen-Konsolen.

Auf in die Normandie!



- ★ **VÖLLIG NEUER NAHKAMPF:** Mit Hilfe eines neuen Features stehen Sie im Nahkampf Auge in Auge dem Feind gegenüber. Kämpfen Sie mit Ihren Händen, entschärfen Sie Fallen und legen Sie Sprengladungen.
- ★ **VERSTECKEN WAR GESTERN:** Dank der neuen Umgebungsphysik können Sie einfache Verstecke Ihrer Gegner wie Holzwände, Fässer und Kisten zerstören.
- ★ **WÄHLEN SIE DEN RICHTIGEN WEG:** Flankieren Sie den Gegner oder stellen Sie sich ihm frontal. Sie können verschiedene Angriffswege wählen, die Ihnen ein jeweils unterschiedliches Vorgehen abverlangen werden.
- ★ **TEAMBASIERTER MEHRSPIELER-MODUS MIT FAHRZEUGEN:** Bis zu 24 Spieler können auf den Next-Gen-Konsolen ihre Gefechte mit verschiedenen Spielerklassen austragen. Zu den vielen verfügbaren Fahrzeugen zählen unter anderem Panzer, Jeeps und Motorräder mit Beiwagen.
- ★ **EIN GROSSER RAHMEN:** Call of Duty 3 erzählt die Geschichte des gewagten Unterfangens der Alliierten, die besten deutschen Truppen aus der Normandie zurückzudrängen. Schlüpfen Sie in die Rolle der amerikanischen und kanadischen Infanterie, der britischen Special Forces und der polnischen Panzerdivisionen.

BALD ERHÄLTlich!



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

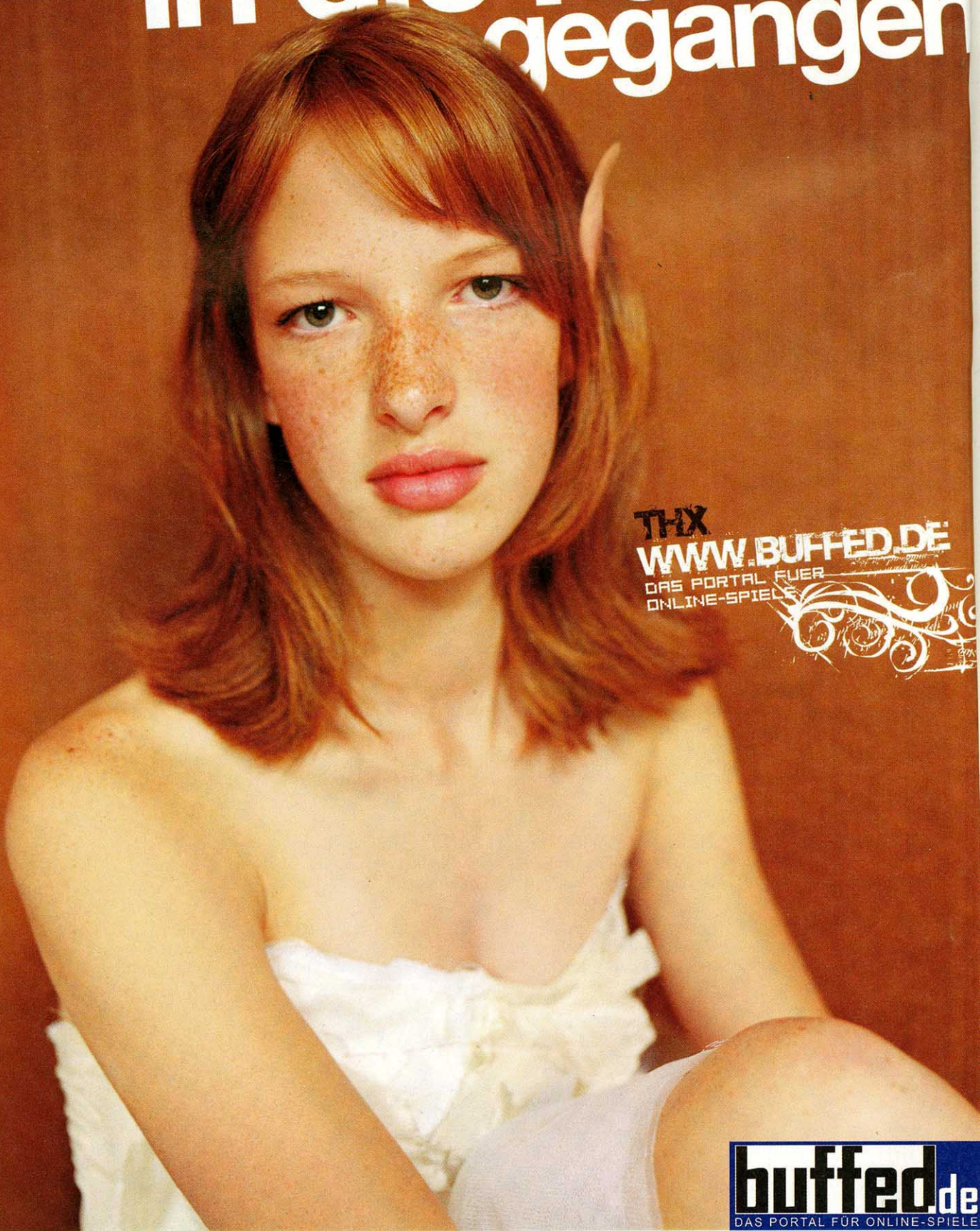
Wii

ACTIVISION

Call of Duty® 3 © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS2", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Wii AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


activision.de

Mir ist ein Orc in die Falle gegangen



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

FROSTIG Das Sommerloch ist vorbei, die warmen Temperaturen leider auch.



Obere Reihe (von links): Michael Pruchnicki (Redaktion), Stefanie Schetter (DVD-Redaktion), Thomas Eder (Redaktion), Britta Rasp (Layout)
Untere Reihe (von links): David Mola (Layout), Matthias Schöffel (Layout), Maik Bütelfür (Redaktion), Udo Crnjak (Redaktion)

BILD: PLAYZONE

Japan ist das Zentrum der (Videospiel-)Welt

Sony am Pranger

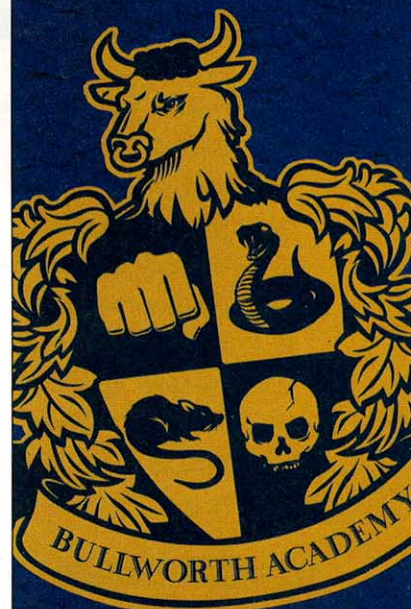
Nein, wirklich zu beneiden sind sie derzeit nicht, die Mitarbeiter der deutschen Sony-Vertretung. Erst durfte man auf der Games Convention lediglich ein paar Trailer und eine einzelne PlayStation 3 in der Glasvitrine zeigen, dann erfuhr man kurz vor dem Rest der Welt, dass die PS3 in Europa nun doch erst verspätet auf den Markt kommt und zudem ließ Sony auf der Tokyo Game Show ungleich mehr Informationen, Bildmaterial und Ankündigungen an die Öffentlichkeit. Pech also für Sony Deutschland, Glück für Sie, denn unser jahrelanger Japan-Korrespondent Warren Harrod war auch dieses Jahr für Sie vor Ort, hat sich durch die Menschenmassen gekämpft und tonnenweise Videos, Bilder und Infos mitgebracht. Das Ergebnis können Sie in unserem Mega-Bericht zur Messe nachlesen und natürlich auf unserer DVD bestaunen (sofern Sie sich für die DVD-Variante der PLAYZONE entschieden haben).

Sony hat also Sympathiepunkte verspielt und daran wird sich in Europa wohl auch niemals etwas ändern, solange wir ständig länger als der Rest der Welt auf alles warten und dann meist auch noch am meisten dafür bezahlen müssen. Doch Videospiel-Fans können es nicht abstreiten: Die PlayStation 3 wird ungeachtet aller Terminverschiebungen und ihres astronomischen Preises immer begehrter. Titel wie *Gran Turismo HD*, *Heavenly Sword*, *Lair* oder *Devil May Cry 4* wird es vorerst nur auf der Sony-Konsole zu bestaunen geben und auf der TGS wurde eine ganze Reihe Spiele gezeigt, an denen man nur schwer vorbeikommen wird. Wir sparen also schon mal Geld und freuen uns in der Zwischenzeit über die hervorragenden PlayStation-2-Spiele, die diesen Monat und bis zum Ende des Jahres noch auf uns zukommen. Besonders GTA-Fans haben mit dem klasse Klon *Scarface* und natürlich dem „Original“ auf der PSP – *Grand Theft Auto: Vice City Stories* – einen heißen Herbst vor sich.

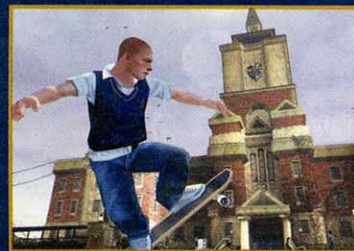
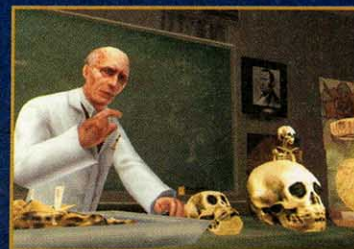
Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht Ihr PLAYZONE-Team

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

CANIS CANEM EDIT



AB 27. OKTOBER
ERHÄLTlich



WWW.ROCKSTARGAMES.DE/
CANIS



PlayStation 2



©2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, das R Logo, Canis Canem Edit und das Canis Canem Edit Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. "B" und "PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Videospiels ist frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ereignissen, privaten oder juristischen Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufällig. Weder die Entwickler noch die Publisher dieses Videospiels befürworten, dulden oder unterstützen die in diesem Videospiel gezeigten Verhaltensweisen.

NEWS

- 12 Allgemeine News
- 16 Japan-News

REPORTAGE

- 18 Tokyo Game Show

JEDEN MONAT

- 88 Plus-Abo
- 87 Feedback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 49 Info-Center: Charts
- 50 Info-Center: Die besten Spiele
- 54 Info-Center: Die Redaktion
- 46 Info-Center: Most Wanted
- 44 Info-Center: Termine
- 55 Info-Center: Test-Center
- 97 Nachspiel
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ah! My Goddess	17
Applesseed EX	16
Buzz! Junior Jungle Party	75
Canis Canem Edit (Bully)	38
Def Jam Fight for NY: The Takeover	93
Der Pate	82
Destroy All Humans! 2: Make War not Love	64
Devil May Cry 4	22
Eragon	36
Everybody's Golf	27
EyeToy: Play Sports	75
F.E.A.R.	28
FIFA 07	83
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	62
flOw	27
Formel Eins Championship	26
Gran Turismo HD	20
GTA Vice City Stories	40
Homestar Portable 21st Century Star Navigator	16
Killzone: Liberation	78
Kingdom Hearts II	94
Lair	24
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	92
Lumines 2	80
Medal of Honor Heroes	82
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	25
Mortal Kombat Armageddon	70
My Dungeon	17
NBA 2K7	76
NBA Live 07	76
Need for Speed Carbon	68
NHL 2K7	77
Ninja Gaiden Sigma	25
Powerstone Collection	83
Prince of Persia Rival Swords	12
Pro Evolution Soccer 6	78
Rainbow Six: Vegas	32
Resident Evil Archives	13
Ridge Racer 7	26
Scarface: The World is Yours	56
Skate	14
Splinter Cell Double Agent	72
Star Trek Encounters	13
Star Trek Tactical Assault	13
Super-Bikes Riding Challenge	77
The Elder Scrolls IV: Oblivion	12
Virtua Tennis 3	26
White Knight Story	27

18 | Tokyo Game Show



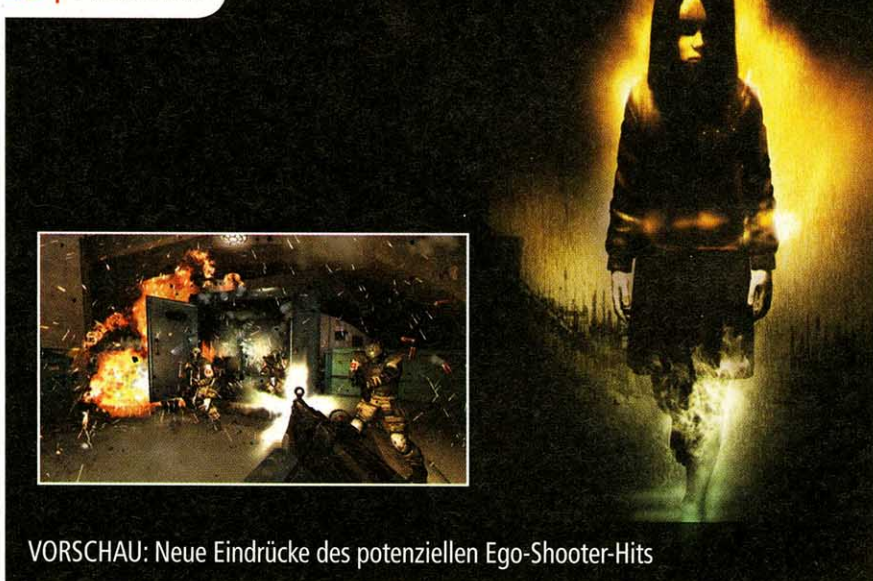
REPORTAGE: Brandheiße Infos aus Fernost zu den kommenden PS3-Krachern

40 | GTA Vice City Stories



VORSCHAU: Alles Wissenswerte zum neuen GTA für Sonys Handheld

28 | F.E.A.R.



VORSCHAU: Neue Eindrücke des potenziellen Ego-Shooter-Hits



TEST: Tony Montanas stylischer Spieleauftritt auf dem Prüfstand



TEST: Sam ist zurück – und wir haben sein neuestes Abenteuer im Test!



TEST: Endlich getestet: Sonys Action-Feuerwerk für die PSP

VORSCHAU

PlayStation 3

- 22 Devil May Cry 4
- 36 Eragon
- 27 Everybody's Golf
- 26 F.E.A.R.
- 27 flOw
- 26 Formel Eins Championship
- 20 Gran Turismo HD
- 24 Lair
- 25 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 25 Ninja Gaiden Sigma
- 32 Rainbow Six: Vegas
- 26 Ridge Racer 7
- 26 Virtual Tennis 3
- 27 White Knight Story

PlayStation 2

- 38 Canis Canem Edit (Bully)

PSP

- 40 GTA Vice City Stories

TEST

PlayStation 2

- 75 Buzz! Junior Jungle Party
- 64 Destroy All Humans! 2: Make War not Love
- 75 EyeToy: Play Sports
- 62 Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus
- 70 Mortal Kombat Armageddon
- 76 NBA 2K7
- 76 NBA Live 07
- 68 Need for Speed Carbon
- 77 NHL 2K7
- 60 Pro Evolution Soccer 6
- 56 Scarface: The World is Yours
- 72 Splinter Cell Double Agent
- 77 Super-Bikes Riding Challenge

PSP

- 72 Der Pate
- 81 FIFA 07
- 78 Killzone: Liberation
- 80 Lumines 2
- 78 Medal of Honor Heroes
- 81 Powerstone Collection

TIPPS

Cheats & Codes

- 93 Def Jam Fight for NY: The Takeover
- 94 Kingdom Hearts II
- 92 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

東京ゲームショウ Tokyo Game Show

THEMA DES MONATS:

TGS 2006 im Überblick
Everybody's Golf 5 (PS3)
Genji 2 (PS3)
Gran Turismo HD (PS3)
Lair (PS3)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)
TGS 2006 Trailershow
Afrika (PS3)
Coded Arms Assault (PS3)
Devil May Cry 4 (PS3)
Formel Eins 2006 (PS3)
Heavenly Sword (PS3)
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Mobile Suit Gundam (PS3)
Monster Kingdom:
Unknown Realms (PS3)
MotorStorm (PS3)
Ridge Racer 7 (PS3)
Warhawk (PS3)
White Knight Story (PS3)

VORSCHAU

Tony Hawk's Project 8 (PS3, PS2)
WWE SmackDown!
vs. RAW 2007 (PS2, PSP)

TEST

BUZZ! Junior: Jungle Party (PS2)
Der Pate (PSP)
Destroy All Humans! 2 (PS2)

Die Sims 2: Haustiere (PS2)
EyeToy: Play Sports (PS2)
Gangs of London (PSP)
Just Cause (PS2)
Killzone: Liberation (PSP)
Lumines II (PSP)
Metal Gear Solid 3 Subsistence (PS2)
NHL 07 (PS2)
NHL 2K7 (PS2)
Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
Scarface: The World is Yours (PS2)
Super-Bikes Riding Challenge (PS2)

BONUS

Assassin's Creed (Die Story)
God of War II (Interview)
Metal Gear Solid:
Portable Ops (Interview)
Rockstar-Trailershow:
Canis Canem Edit – Trailer 1 (PS2)
Canis Canem Edit – Trailer 2 (PS2)
Canis Canem Edit – Trailer 3 (PS2)
GTA Vice City Stories – Trailer 1 (PSP)
GTA Vice City Stories – Trailer 2 (PSP)

SPIEL-TRAILER

Every Extend Extra
God Hand
Metal Gear Solid: Portable Ops
Need for Speed Carbon (Spiel-Intro)
Rainbow Six Vegas
Rayman Raving Rabbids
Splinter Cell Double Agent

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

WWE SmackDown!
vs. RAW 2007 (X360)

TEST

Der Pate (X360)
NHL 07 (X360)
Ninety-Nine Nights (X360)
Test Drive Unlimited (X360)

BONUS

BioShock (Präsentation)

SPIEL-TRAILER

Call of Duty 3
Lost Planet
John Woo presents Stranglehold

N-ZONE

VORSCHAU

Alles Wichtige zum Wii-Launch
Final Fantasy III (DS)
Mario Strikers Charged (Wii)

TEST

Cars (DS)
Monster House (GC)

BONUS

Red Steel (Interview)

SPIEL-TRAILER

DS-Trailer
Red Steel
Tony Hawk's Downhill Jam
Wii-Trailer

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 12/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS



NIEMALS WIRD DIE DUNKELHEIT UNSERE HERZEN BEZWINGEN!

Begleitet eure größten Helden auf einer epischen Reise, und steht ihnen im Kampf gegen die Armee der Herzlosen bei. Erkundet zusammen mit Sora, Donald und Goofy die fantastischen Disney-Welten von Hercules, Der König der Löwen, Die Schöne und das Biest, Tron und vielen anderen. Schützt diese Welten vor der drohenden Dunkelheit, indem ihr mächtige neue Verteidigungstechniken, Zaubersprüche und Angriffskombinationen einsetzt! Erlebt ein unvergessliches Abenteuer mit über hundert beliebten Disney-Charakteren und einigen ganz besonderen Gästen!



PlayStation®2

www.kingdomhearts2.eu.com

SQUARE ENIX®



© Disney, Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures. Entwickelt von SQUARE ENIX. Charaktere aus der FINAL FANTASY-Videospielserie: © 1990, 1994, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2005 Square Enix Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. "PS" und "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TOPS & FLOPS

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

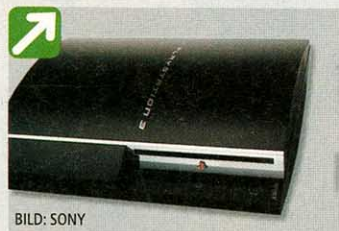


BILD: SONY

VOLLES PROGRAMM

Sonys PS3-Lineup der Tokyo Game Show war mehr als beeindruckend!



BILD: PLAYZONE

COOLER KLON

Scarface: The World is Yours ist der bisher beste Imitator von GTA.



BILD: PLAYZONE

BEFREIUNG

Killzone: Liberation kann fast alle Erwartungen erfüllen – ein weiterer PSP-Top-Hit!

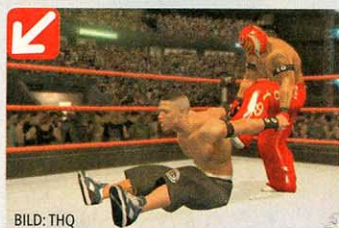


BILD: THQ

AUSGEZÄHLT

THQ streicht WWE SmackDown! vs. RAW 2007 für die PlayStation 3.



BILD: PLAYZONE

FREMDGEHER

Die nächste Splinter Cell-Episode soll exklusiv auf der Xbox 360 und PCs erscheinen.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Der PC- und Xbox-360-Hit kommt für PS3, PSP-Ableger geplant!



ROLLENSPIEL | Hersteller: Bethesda Softworks/Ubisoft,

Termin: März 2007 (USA: 17. November 2006), Web: www.bethsoft.com



SO MUSS DAS AUSSEHEN!
Die prachtvolle Grafik wird für die PS3 noch leicht verbessert. BILD: BETHESDA SOFTWORKS

wird die PS3-Umsetzung durch zusätzliche Missionen noch umfangreicher. Über Ubisoft erscheint der Titel im März 2007 in Deutschland. Auch ein PSP-Ableger namens *The Elder Scroll Travels: Oblivion* ist geplant. Technisch bedingt wird das fürs Frühjahr 2007 geplante Spiel keine reine Umsetzung, sondern soll eine ganz neue Geschichte im *Oblivion*-Universum erzählen. Bilder der Handheld-Version oder nähere Infos liegen noch nicht vor. (mp)

WAIDMANNSSHEIL!

Das Spiel lebt von seiner schieren Größe und der großen Aktionsfreiheit. BILD: BETHESDA SOFTWORKS



Prince of Persia Rival Swords

The Two Thrones auf der PSP mit Multiplayer-Modi



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



ZWEI VON DREIEN Bald fehlt auf der PSP nur noch The Sands of Time. BILD: UBISOFT

Nach *Warrior Within* wird nun auch das dritte *Prince of Persia* für die PSP umgesetzt. Der neue Untertitel *Rival Swords* soll den größten Unterschied zum PS2-Original hervorheben: Die PSP-Version kriegt einen Multiplayer-Modus verpasst, bei dem ein Spieler den „normalen“ und der andere den dunklen Prinzen steuert. Durch das Betätigen von Schaltern in den Levels löst man Fallen in dem Bereich aus, in dem der Rivale gerade unterwegs ist. (mp)

Resident Evil Archives

Die volle Info-Packung für Horrorfans

BUCH | Hersteller: Future Press, Termin: 22. September 2006, Web: www.future-press.com

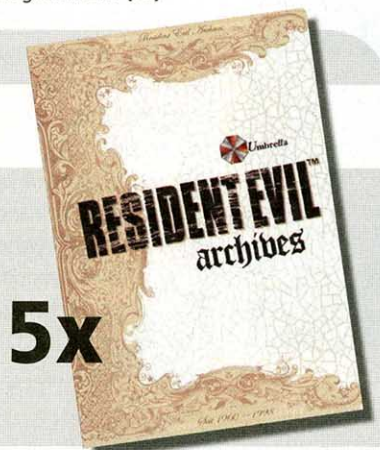
Videospieler mit einer Affinität zum Horror-genre haben seit langem eigentlich eine feste Adresse: *Resident Evil*. Der Erfolg dieser wegweisenden Survival-Horror-Serie erstreckt sich über mehrere Teile, Plattformen, Filme und sogar Romane. Um das Repertoire weiter zu vervollständigen, hat Future Press Ende September eine *Resident*

Evil-Fibel veröffentlicht mit umfassenden Daten zur Story, den Helden, den Monstern und Objekten. Auf 354 farbigen Seiten bekommen Serienfans also ein tolles Nachschlagewerk, das obendrein optisch sehr aufwendig gefertigt wurde. Nicht entgehen lassen und weiterlesen, Sie können nämlich auch was gewinnen! (uc)

Gewinnspiel

Mit freundlicher Unterstützung von Future Press können Sie fünf Exemplare der *Resident Evil*-Fibel „*Resident Evil Archives*“ gewinnen.

Wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „PZ 73“. Einsendeschluss ist der 22. November 2006



5x

Star Trek Encounters / Tactical Assault

Eine Großfamilie feiert Geburtstag

 ACTION/STRATEGIE | Hersteller: Bethesda Softworks, Termin: Herbst (USA), Web: www.bethsoft.com

Zum vierzigsten Jubiläum des *Star Trek*-Kultes versammelt sich der gesamte Serien-Clan unter dem Wimpel von Bethesda Softworks. Im Weltraum-Shooter *Star Trek Encounters* für die PS2 trifft man auf Charaktere aller fünf TV-Serien und spielt Szenarien aus den Film- und Fernsehvorlagen nach. 60 Schiffsmodelle aus elf intergalaktischen Kulturkreisen stehen zum Abflug beziehungsweise Abschuss bereit, Splitscreen- und Kooperationsmodi sollen Multiplayer-Fans locken. Das strategisch angehauchte *Tactical Assault* für die

PSP wiederum handelt zur Amtszeit von Captain Kirk, als sich die Föderation mit den Klingonen in den Haaren liegt. Für jede der beiden Parteien gibt es eine gesonderte Kampagne inklusive Storyverzweigungen. Geschichten und Figuren sind allerdings neu, Serienhelden sollen nur am Rande auftauchen. In den Skirmish- und Multiplayer-Modi darf man zusätzlich noch Schiffe der Gorn, Orion und Romulaner kommandieren, wobei jedes Volk seine eigenen Vorzüge, Schwächen und Kampftaktiken mitbringt. (ses)



HASCH MICH! Immer wieder spannend: Verfolgungsjagden durchs Asteroidenfeld. Links auf der PS2, rechts auf der PSP. BILD: BETHESDA SOFTWORKS

NEWS-TICKER



BILD: THQ

ABGESAGT Aufgrund von Zeitproblemen hat THQ die PS3-Version von *WWE SmackDown! vs. RAW 2007* gecancelt, die Serie wird nun erst mit der nächsten Episode die PS3 erreichen.

EA KAUFTE DICE Electronic Arts hat den schwedischen *Battlefield*-Entwickler Digital Illusions CE (DICE) gekauft.

TRAUMJOB SPIELEDISIGNER? Wer schon immer mal in die Fußstapfen von Hideo Kojima und Co. treten wollte, schafft es vielleicht durch die Traumjob-Aktion von JobTV24 und Yavido Clips – ein überzeugendes Bewerbungsvideo kann da genügen, um eine Vermittlung an passende Firmen zu erreichen und eine langfristige Betreuung zu bekommen. Unter allen Teilnehmern werden zudem Preise wie Sprachreisen, Buchpakete und Bewerbungcoachings verlost. Mehr Infos dazu unter www.jobtv24.de!

PS3-SIRENE Sony hat angekündigt, dass ein neuer Teil der *Siren*-Serie für die PS3 erscheinen soll, Details sind nicht bekannt.

SONY-AUSZEIT Ubisofts Schleichveteran Sam Fisher wird sein nächstes Abenteuer (zumindest vorerst) exklusiv auf der Xbox 360 und Windows-Computern erleben.

Skate

Electronic Arts fordert Tony Hawk heraus

TRENDSPORT | Hersteller: Electronic Arts, Termin: 2007, Web: www.electronic-arts.de

Als vor einigen Jahren *Tony Hawk's Pro Skater* den Markt aufmischte und ein neues Genre etablierte, wollten viele Spielehersteller ein Stück vom Trendsport-Kuchen. Doch bis heute überlebt hat nur der Altmeister selbst – jede neue Episode der *Tony Hawk*-Reihe ist nach wie vor ein Erfolg. Electronic Arts will das Feld nun nicht länger dem Platzhirsch von Activision überlassen, und so hat man für nächstes Jahr einen *Skate* getauften Titel für PlayStation 3 (und Xbox 360) angekündigt. Durch eine neuartige Steuerung, bei der beide Analogsticks zum Einsatz kommen, und die Einbeziehung von Echtzeit-Physikberechnungen für Bewegungen soll kein Grind dem anderen gleichen. EA verspricht zahlreiche authentische Skater in einer „lebendigen Stadt“, die ersten Bilder machen durchaus Appetit auf mehr. (mp)



IMMER WIEDER NEU Durch Physikroutinen und neuartige Steuerung soll jeder Grind anders werden. BILD: ELECTRONIC ARTS

NEWS-TICKER



BILD: SONY

PS3-ZUBEHÖR

Sony präsentiert in Japan erstmals eine Fernbedienung für die PS3 (Preis: 3.600 Yen, ca. € 24,-) sowie den angekündigten Adapter für PSone- und PS2-Memory-Cards (1.500 Yen, ca. € 10,-). Auch nannte man den Preis für den drahtlosen PS3-Controller, der bei 5.000 Yen liegen soll (ca. € 33,-).

ENTWICKLER-WECHSEL Das nächste *Star Wars Battlefront* (für Next-Generation-Konsolen) entsteht nicht wie die Vorgänger bei Pandemic, sondern bei den TimeSplitters-Machern Free Radical, die vor kurzem eine langjährige Zusammenarbeit mit LucasArts angekündigt haben.

Gewinnspiel

Mit freundlicher Unterstützung von Concorde Filmverleih präsentieren wir Ihnen zum bevorstehenden Start der *Silent Hill*-DVD am 8. November 2006 dieses coole Gewinnspiel.

Beantworten Sie folgende Frage:

In welchem Film aus dem Jahr 2004 spielte die Hauptdarstellerin Radha Mitchell an der Seite von Johnny Depp?



Wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie auf Seite 96!

Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „PZ 71“. Einsendeschluss ist der 22. November 2006



Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis

- 1 x Sony PSP
- 1 x Limited-Edition-DVD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle*
- 1 x UMD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle*

2. bis 5. Preis

- Jeweils
- 1 x Limited Edition-DVD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle* und
- 1 x UMD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle*

6. bis 10. Preis

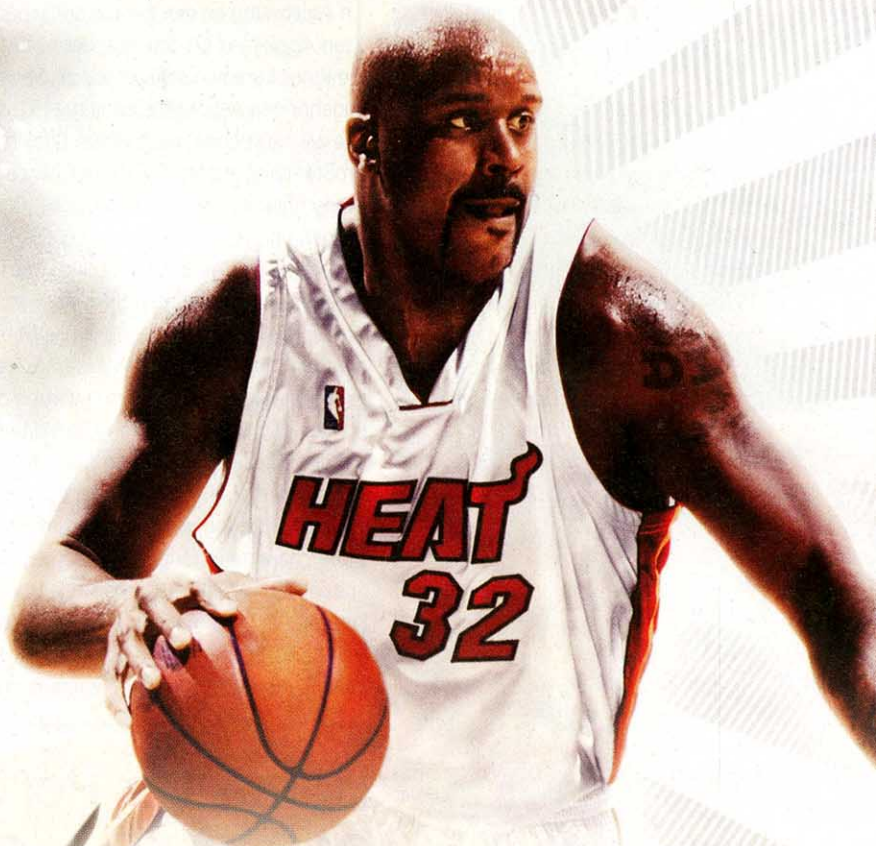
- Jeweils 1 x DVD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle*

11. bis 20. Preis

- Jeweils 1 x UMD *Silent Hill – Willkommen in der Hölle*



"2K SPORTS – PACKENDER KANN SPORT NICHT SEIN" OPM

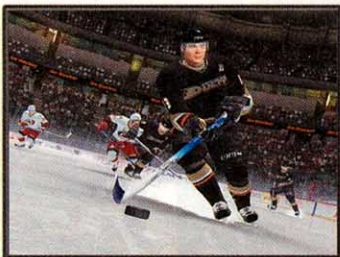


NHL 2K7 NBA 2K7

**AB OKTOBER 2006 IM HANDEL
FÜR XBOX 360™ UND PLAYSTATION.2**



GRAFIK IN NIE DA GEWESENER
PERFEKTION BRINGT DICH DIREKT INS
GESCHEHEN UND ZEIGT DIR DIE ACTION
SPEKTAKULÄRER ALS JE ZUVOR.



MIT DER PRÄZISEN STEUERUNG HAST
DU JEDERZEIT ALLES UNTER KONTROLLE
– ALLE MÖGLICHKEITEN AUF DEM PLATZ
STEHEN DIR OFFEN.



DIE STADION-ATMOSPHÄRE SAMT
PROFESSIONELLER MODERATOREN
LASSEN DICH VERGESSEN, DASS DU
NUR AM FERNSEHER SITZT.



MIT DEM UMFANGREICHEN ONLINE-
SUPPORT MISST DU DICH MIT SPIELERN
AUF DER GANZEN WELT. 24 STUNDEN
– 7 TAGE DIE WOCHE!



PlayStation.2

PLAYSTATION.3



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Kush Games. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2006. All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K7 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2006 NBA Properties, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Bloß nicht unterschätzen

Trotz des immensen PlayStation-3-Hypes sollte man Sonys in die Tage gekommenen Arbeitsgäule PlayStation 2 und PlayStation Portable auf keinen Fall vergessen. Das zeigte die diesjährige Tokyo Game Show und das teils stark polarisierte Interesse der Messebesucher überdeutlich. Obwohl Sonys neue Next-Gen-Konsole während der TGS ganz offensichtlich im Zentrum des Interesses stand, waren PS2- und PSP-Spiele ebenfalls sehr gefragt. Die längste Warteschlange zum Beispiel mit über vier Stunden (!!!) bildete sich vor Capcoms vielversprechendem PSP-Titel *Monster Hunter Portable 2nd*. Hunderte Besucher fanden sich bei Sonys eigens für die aufwendige PS3-Trailer-Show aufgebauten Mega-Kino ein, die größte Menge an Videospielfans war jedoch vor Bandai Namcos Stand zu finden, die sich gespannt das „Tales of“-Stage-Event ansahen. Weiteres Indiz für die beständige Beliebtheit der Current-Gen-Spiele ist das Ergebnis der Messe-Auszeichnungen. So wundert es keinen, dass zwar drei PS3-Titel einen Japan Game Award 2006 erhalten haben, jedoch vier PS2/PSP-Titel (*Legend of Mana 4* von Square Enix, *Tales of Destiny* von Bandai Namco, *Monster Hunter Portable 2nd* von Capcom und *Metal Gear Solid Portable Ops* von Konami) ebenfalls eine dieser begehrten Messe-Auszeichnungen abstauben konnten. Wir dürfen auf keinen Fall die Tatsache vergessen, dass trotz der beeindruckenden Qualität einiger First-Generation-Titel für die PS3 immer noch viele großartige PS2-Spiele auf uns zukommen. Selbst nach dem Verschwinden der PS2 wird Sonys Handheld immer noch mit originellen Titeln Aufsehen erregen.

Appleseed EX

Die letzte Hoffnung der Menschheit!



ACTION | Hersteller: Sega, Termin: Winter 2006, Web: www.sega.co.jp

In Anlehnung an den gerade entstehenden zweiten *Appleseed* CG-Streifen, der nächstes Jahr in die Kinos kommen soll, produziert Sega einen dazugehörigen Actiontitel. Im Jahr 2131 ist die Welt, wie wir sie kennen, nach einem fatalen Weltkrieg größtenteils zerstört. Die letzte Chance für die Menschheit ist die gigantische Stadt Olympus, wo Frieden und Harmonie herrschen. Die Hälfte von Olympus' Population besteht aus künstlichen Menschen, den so genannten Bioroids, was in weiten Kreisen als Grund für das friedvolle Miteinander in der Stadt angesehen wird. Allerdings gibt es einige Fanatiker, die von einer Verschwörung der Bioroids überzeugt ist. Viele hochrangige Militärs gehören dieser geheimen Gruppierung an, die mehrere Angriffe auf die Fertigungsanlagen und medizinischen Einrichtungen der Bioroids plant. Die beiden Hauptcharaktere Deunan und Brialeos sind Teil der Spezialeinheit ES.W.A.T. und stehen zwischen den Fronten. Im Spiel müssen es die beiden mit jeder Menge Kampfrobotern, Cyborgs und riesigen gepanzerten Vehikeln aufnehmen. (wh/uc)



KOMPLOTT Das Schicksal der Hauptfiguren ist an den zweiten Kinofilm angelehnt. BILD: SEGA



JEDE MENGE BLECH Wie es sich für ordentliche Mech-Action gehört, gibt es zuhauf riesige Gegner. BILD: SEGA

Homestar Portable 21st Century Star Navigator

Ich hol' dir die Sterne auf deine PSP.



SONSTIGES | Hersteller: SEGA, Termin: 19. Oktober 2006, Web: www.sega.co.jp

Sega ermöglicht es dem Spieler, mit dieser speziellen Navigationssoftware den nächtlichen Sternenhimmel auf der PSP zu bewundern. Das „Spiel“ wurde von dem berühmten japanischen Planetarium-Erbauer Takayuki Oohira produziert. Indem man die exakte Zeit und den Ort eingibt, generiert die Software genau den Sternenhimmel auf der PSP, der auch in Wirklichkeit zu sehen wäre. Natürlich lässt sich die Zeit auch zurück- und

vordrehen, um beispielsweise vergangene Sonnenfinsternisse oder die Erde passierende Kometen zu betrachten. Die Software beinhaltet die Daten von circa fünf Millionen Planeten sowie Kommentare zu über 300 Sternkonstellationen und Galaxien. *Homestar Portable* macht als erster einer Reihe von Titeln Gebrauch vom PSP GPS Receiver, der präzise die Position des Gerätes feststellt und dementsprechend den Sternenhimmel darstellt. (wh/uc)



GENAUE POSITION Durch den PSP GPS Receiver zeigt die PSP den jeweils exakten Sternenhimmel. BILD: SEGA



INFOTAINMENT Der Japaner Takayuki Oohira hat die Software sehr aufwendig ausgestattet. BILD: SEGA



DARF ICH VORSTELLEN ... meine ganz persönliche Göttin. Ist sie nicht süß? Hab ich bei einer Helpline kennengelernt. BILD: MARVELOUS

Ah! My Goddess

Ach du meine Güte, äh, Göttin!

ADVENTURE | Hersteller: Marvelous Interactive
Termin: Winter 2006, Web: www.mmv-i.net

Und wieder ein Spiel, das auf einer überaus populären Anime-TV-Serie basiert. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Fantasy-Comedy-Love-Story, bei der ein Student aus Versehen die Göttinnen-Helpline anruft und fortan mit einer Gottheit zusammenwohnt. Premiere feierte die abgefahrte Serie 1988 im *Monthly Afternoon*-Comic-Magazin. Im September ist der 33. Band des eigenständigen Comicbuches erschienen und bereits über 20 Millionen Mal über die Ladentheke gewandert. Obwohl die Story des Spiels keine vergangenen Ereignisse oder Erlebnisse der Charaktere aufgreift, bleibt sie sehr nahe am Original. In der Rolle des Serienhelden muss der Spieler versuchen, das Gedächtnis seiner Göttin und das ihrer beiden Schwestern wiederzubeschaffen. (wh/uc)



IDYLLISCHER SCHAUPLATZ Die Insel macht nicht immer einen derart idyllischen Eindruck. BILD: MARVELOUS

NEWS-TICKER

GAMES JAPAN FESTA 2006 Nach der TGS haben japanische Spieler auf der Games Japan Festa 2006 in Osaka erneut die Gelegenheit, die PS3 anzuspüren. Die Messe findet am 11. und 12. November statt.

ALLES GUTE Anlässlich des 10. Geburtstages der *Wild Arms*-Serie veröffentlicht Media Vision eine besondere Best-of-CD mit den 17 berühmtesten Musikstücken aus den ersten fünf Teilen der Reihe.

REMAKE DER HERZEN Square Enix hat bekannt gegeben, *Kingdom Hearts II Final Mix* + Anfang 2007 auf PS2 zu veröffentlichen. Der Titel wird die englische Version, die über zusätzliche Inhalte verfügt, und das 3D-Remake der GBA-Fassung *Re:Chain of Memories* enthalten. Ausgiefert wird *Kingdom Hearts Final Mix* + auf zwei Disks.

My Dungeon

Wir basteln uns einen Dungeon.

ROLLENSPIEL | Hersteller: Climax Entertainment,
Termin: 30. November 2006, Web: www.climax.co.jp

In diesem recht ungewöhnlichen Rollenspiel ist es nicht einfach nur die Aufgabe des Helden, einen Dungeon nach dem anderen zu meistern – er baut sie vorher auch noch. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines 16-jährigen Jungen, der durch einen ganz dummen Zufall einen Dungeon-Geist an der Backe, besser gesagt an seinem linken Arm, hat. Mithilfe dieses Wesens kann der Spieler so ganz „Alltägliches“ wie Monster, Fallen, Zaubersprüche und Gegenstände absorbieren. Die besonderen Kräfte des parasitären Geistes ermöglichen es ihm ferner, mit den vorher eingesaugten Elementen einen Dungeon zu bauen. Über den Ad-hoc-Modus kann der Spieler seinen Dungeon einem Kumpel „leihen“. Hat er ein Zeitlimit und einen Schatz festgesetzt, geht die Jagd des Wi-Fi-Partners los, der nun innerhalb des Zeitlimits den Schatz finden muss. Schafft er es, kann er ihn behalten. (wh/uc)



ABER HALLO Ob man diese Schönheit auch einsaugen kann? BILD: CLIMAX



INSPEKTION Natürlich darf man die Eigenkreationen erforschen. BILD: CLIMAX

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS2)

.hack//G.U. Vol.2	Rollenspiel	28. September
Aria The Natural	Adventures	28. September
Bleach: Blade Battlers	Beat 'em Up	12. Oktober
Chaos Wars	Rollenspiel	21. September
Dragon Ball Z NEO	Beat 'em Up	5. Oktober

Zuletzt erschienen (PSP)

Bounty Hounds	Rollenspiel	21. September
Chronicle of Dungeon Maker	Rollenspiel	28. September
Fish Eyes Portable	Simulation	28. September
Gundam Battle Royal	Action	5. Oktober
Princess Maker 4 Portable	Strategie	12. Oktober

Erscheint demnächst (PS2)

Appleseed EX	Action	Winter
Captain Tsubasa	Fußball	19. Oktober
Jojo's Bizarre Adventure – Phantom Blood	Beat 'em Up	26. Oktober
Sengoku Musou 2	Action	16. November
Tales of Destiny	Rollenspiel	22. November

Erscheint demnächst (PSP)

Key of Heaven 2	Action	19. Oktober
Planetarium Creator Home Star Portable	Simulation	19. Oktober
Heaven's Will	Action	26. Oktober
Ace Combat X	Action	26. Oktober
Chotto Shot + PSP Camera	Sonstiges	2. November

Erscheint demnächst (PS3)

Genji 2	Action	11. November
Gundam Target in Sight	Action	11. November
Resistance: Fall of Man	Ego-Shooter	11. November
Ridge Racer 7	Rennspiel	11. November
Sega Golf Club	Sonstige Sportarten	11. November

東京ゲームショウ



Tokyo Game Show 2006

Die Stunde der Wahrheit für die PlayStation 3

MESSE-IMPRESSIONEN
Unten links The Eye of
Judgment, unten Mitte
Gundam: Target in Sight.
ALLE MESSEFOTOS: PLAYZONE

AUTOR: WARREN HARROD/MICHAEL PRUCHNICKI

Vom 22. bis 24. September fand die diesjährige Tokyo Game Show statt. Das große Interesse der Öffentlichkeit an der neuen Konsolengeneration (speziell die PlayStation 3 wurde erstmals in großem Umfang im Einsatz präsentiert) sorgte für einen neuen Besucherrekord – insgesamt 192.411 Leute wollten einen

Blick auf die kommenden Spiele-Neuheiten werfen und, wo dies bereits möglich war, selbst ein paar Minuten Hand an die spielbaren Vorabversionen legen.

PS3-Preissenkung und HDMI für alle! Die Messe begann spektakulär, als Ken Kutaragi, CEO von Sony Computer Entertainment, bei seiner Eröffnungsrede eine Preissenkung für die PlayStation-3-Variante mit der kleineren 20-Gigabyte-

Festplatte ankündigte: Anstatt 62.790 Yen (ca. € 420,-) wird das Gerät zum Japanstart am 11. November bereits für 49.980 Yen (ca. € 335,-) zu haben sein. Da Sony für die 60-GByte-Version in Japan ohnehin keinen Preis festgelegt hatte, ändert sich für das größere PS3-Modell nichts. Als weitere Überraschung enthüllte Kutaragi, dass nun doch beide Modellvarianten der PlayStation 3 einen

HDMI-Ausgang bieten werden, um optimale Bild- und Tonqualität zu gewährleisten – und um die ohne HDMI drohenden, kopierschutzbedingten Auflösungskompromisse bei Filmwiedergabe ab 2011 zu vermeiden. Während die Preissenkung (zumindest vorerst) nur den japanischen Markt betrifft, gilt die HDMI-Meldung für PS3-Geräte in der ganzen Welt.

VIELE SPIELBARE PS3-TITEL

Trotz allerlei Gerüchten und Kritik, dass Entwickler mit der PS3-Hardware Probleme hätten und es an Titeln für den Startzeitraum mangeln könnte, konnte Sony Computer Entertainment stolze 34 PS3-Titel auf der Messe präsentieren, von denen 23 bereits spielbar waren. Zudem waren viele von ihnen bereits zu über 60 Prozent fertig gestellt. Durch die breite Unterstützung aller japanischen Top-Entwickler gab es an jedem großen Messestand entweder spielbare PS3-Titel oder zumindest Videomaterial von kommenden PlayStation-3-Produkten, sodass es aussah, als würde die gesamte Messe die nächste Generation unterstützen.

Wie üblich stand Sonys Mega-Kino im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Dieser riesige Bereich war fast so groß wie ein kompletter Stand der meisten anderen Firmen und ermöglichte es mehreren hundert Besuchern, sich eine eigens dafür zusammengeschchnittene Videopräsentation der PS3-Titel anzuschauen. Auch einige frisch angekündigte Überraschungen wie Konamis *Winning Eleven (Pro Evolution Soccer)* waren vertreten. Neben dem Kino gab es den Anspiel-Bereich, der zu je ungefähr 50 Prozent mit PS3- und PSP-Spielen gefüllt war. Für jeden der zwölf PS3-Titel von Sony gab es mindestens fünf Demo-Stationen (nur *The Eye of Judgment* musste mit vier auskommen – je zwei für Einzelspieler, sowie Zweispieler-Matches). Auch wurden etliche Titel von Drittanbietern präsentiert. *Warhawk* hatte man ein spezielles Setup mit zehn PS3-Stationen verpasst, sodass bis zu zehn Spieler an Netzwerk-Matches gegen zehn andere (vermutlich Sony-Mitarbeiter) antreten konnten. An speziellen Demo-Stationen konnte man zudem eine *LocoRoco*-Demo und den PlayStation-Klassiker *Ridge Racer* von der PS3 auf die PSP laden und dann spielen.

GUTER SUPPORT VON DRITHTHERSTELLERN

Auch die Dritthersteller hatten zahlreiche Titel für die PlayStation im Programm, doch dominierte Sega das Geschehen eindeutig mit satten vier PS3-Spielen an seinem Stand. Im Mittelpunkt standen natürlich *Virtua Fighter 5* und *Sonic The Hedgehog VF 5* konnte man schon mit dem kommenden *Virtua Stick High Grade* spielen, allerdings standen nur die typischen Arcade-Modi zur Wahl – über die zusätzlichen Spielmodi der Heimversion schwieg Sega sich weiterhin aus. Obwohl der Publisher zwei spielbare PS3-Titel zeigte, interessierten sich die meisten Besucher am Konami-Stand für das nach wie vor nicht spielbare *Metal Gear Solid 4*. Hideo Kojimas Auftritte am Messestand sorgten für große Menschenansammlungen, vor denen er über neue Features im Spiel sowie die Schauplatz-Suche im Nahen Osten berichtete.

Bandai Namco präsentierte zwei großartige PS3-Titel, die beide für lange Warteschlangen sorgten: *Ridge Racer 7* und *Gundam: Target In Sight*. Beide Spiele sollen zum PS3-Japanstart am 11. November erhältlich sein, sodass die spielbaren Vorabversionen schon von sehr hoher Qualität waren. Zusätzlich zeigte man Vorschau-Filme von *Tekken 6* und *Ace Combat*. Capcom zeigte mit *Devil May Cry 4* zwar nur einen PS3-Titel, dafür bildete sich alleine deswegen schon eine Schlange, die für Wartezeiten von drei Stunden sorgte. Damit die Spieler voll in die Atmosphäre des Titels eintauchen konnten, präsentierte man die Sache in einem speziell eingerichteten Bereich mit hübschen Teppichen, Ziegelstein-Wänden, zwei Kronleuchtern und gemütlichen Sesseln fürs Probespiel. Zudem kündigte man an, dass im Frühjahr 2007 eine Anime-Serie rund um die Spielereihe in Japan starten soll.

Obwohl viele Titel noch einiges von der Fertigstellung entfernt waren, war die Qualität der PS3-Titel auf der Messe so hoch, dass drei von ihnen bei der CESA-Awards-Future-Veranstaltung mit Preisen für die von den Besuchern am meisten herbeigesehnten Spiele ausgezeichnet wurden: *The Eye of Judgment*, *Gran Turismo HD* und *Heavenly Sword*. ■

Controller-Taufe

Der Nachfolger des Dual Shock 2 hat endlich einen Namen gefunden.

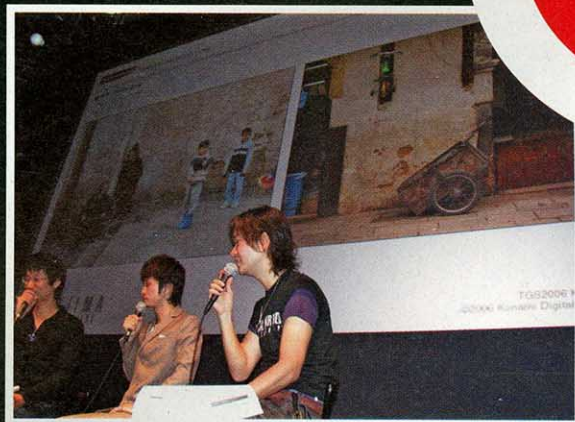
Auch wenn es Sony nicht groß offiziell machte, hat man offenbar endlich einen Namen für den neuen PS3-Controller mit Neigungs- und Bewegungserkennung gefunden: Die auf der Messe eingesetzten Joypads schmückte zumindest der blaue Schriftzug SIXAXIS.



BILD: SONY



ARCADE-FEELING Bei Sega konnte man die PS3-Version von *Virtua Fighter 5* mit dem neuen *Virtua Stick High Grade* spielen. BILD: PLAYZONE



DIASHOW Hideo Kojima erzählte von der weltweiten Recherche seines Teams, unter anderem im Nahen Osten. BILD: PLAYZONE

東京ゲームショウ

ECHTE SPIELGRAFIK! Erstmals wird ein Gran Turismo mit Ferraris aufwarten können. BILD: SONY

Gran Turismo HD



Zwei Spiele in einem: eine Demo von GT 5 und eine Hi-Res-Online-Version von Teil 4!

Fakten

- Voraussichtlicher Preis sehr niedrig
- Zwei Spielvarianten:
- GT HD Premium, eine Art Demo von GT 5 (30 Fahrzeuge, 2 Strecken enthalten)
- GT HD Classic, eine Online-Version von GT 4 (770 Fahrzeuge, 51 Strecken als Bezahl-Download verfügbar)

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Nun also doch: Die auf der E3 präsentierte Technikdemo *Gran Turismo HD* wird zu einem vollen Spiel ausgebaut. Erfreulicherweise wird der Titel einiges mehr bieten als nur eine hochaufgelöste Neuauflage von *Gran Turismo 4*. Grundsätzlich muss zwischen den zwei Modi des Spiels unterschieden werden: *Gran Turismo HD Premium* und *Classic*.

PREMIUM-PS3-QUALITÄT

Die Premium-Variante könnte auch *Gran Turismo 5 Prologue* heißen: Es handelt sich dabei um einen ersten Vorgeschmack auf den „richtigen“ fünften Teil der Serie. Die Grafik ist voll auf die Power der PS3 ausgelegt und bietet wesentlich detail-

lierter modellierte Autos und Strecken als die Vorgänger. *Gran Turismo HD Premium* wird ein reiner Einzelspieler-Titel, bei dem zunächst nur zwei Strecken enthalten sein sollen. Eine davon war bereits auf der Tokyo Game Show spielbar: ein ebenso idyllischer wie herausfordernder Bergkurs vor der prachtvollen Eiger Nordwand als Kulisse. Mitten durch eine Wiesenlandschaft geht es hier an flaggenschenkenden Zuschauern vorbei, zahlreiche Haarnadelkurven fordern dem Fahrer all seine Steuerekünste ab. Zehn Autos waren bereits spielbar und unterstrichen die herausragende Stellung der Polyphony-Digital-Entwickler, was realistische Fahrzeugmodelle angeht – bis zum Release des Titels soll die Zahl auf 30 anwachsen. Das ist noch nicht alles, doch dazu und auch zum Preis später mehr.

KLASSISCH ONLINE

Lange haben Fans auf *Gran Turismo Online* gewartet, die Erfahrungen aus dem japanischen Betatest fließen jetzt jedoch nicht in einen neuen PS2-Teil der Serie, sondern in den Classic-Modus von *Gran Turismo HD*. Der Name ist dabei Programm: Hier werden praktisch alle Fahrzeugmodelle und Strecken der bisherigen *Gran Turismo*-Episoden geboten, natürlich grafisch ein wenig verbessert, um in der hohen PS3-Auflösung (1080p) nicht allzu detailarm, pixelig oder unscharf zu wirken. Der Classic-Modus ist als reinrassiges Online-Spiel geplant, was eine massive Änderung des Spielablaufs und der Preisstruktur des Titels bedeutet. Autos werden nicht mehr in Rennen gewonnen, sondern direkt gekauft – bezahlt werden sie allerdings nicht mit im Spiel erfahrenen Preisgeldern, sondern



NEUE GENERATION Die Fahrzeugmodelle für GT HD Premium wurden komplett neu erstellt. BILD: SONY



SCHÖNE AUSSICHT Die Eiger Nordwand aus der brandneuen Cockpit-Perspektive. BILD: SONY



GT 4 IN HD? Durch die hohe Auflösung sieht Gran Turismo HD Classic trotz alter Fahrzeugmodelle gar nicht schlecht aus. BILD: SONY

mit echtem Geld. Wie radikal Polyphony Digital diesen Wechsel vollzieht, zeigt sich in der Grundausstattung des Spiels: Nicht ein einziges Auto und keine Strecke werden zu Beginn anwählbar sein. Insgesamt sollen irgendwann 770 Autos, 51 Strecken und 4.500 sonstige Items zum Download bereitstehen, die nach und nach verfügbar gemacht werden – zum Start werden Sie zunächst einmal 51 davon kaufen können, das Angebot soll dann jeden Monat vergrößert werden. Bisher wurden offiziell noch keine Preise genannt, in einem japanischen Interview sprach Polyphony-Präsident Kazunori Yamauchi von Überlegungen, die Preise für ein Auto bei 50-100 Yen (€ 0,33-0,67) und die für eine Strecke bei 200-500 Yen (€ 1,34-3,34) anzusetzen. Manche Fahrzeuge will man eventuell nur in begrenzten Stückzahlen anbieten.

WORK IN PROGRESS

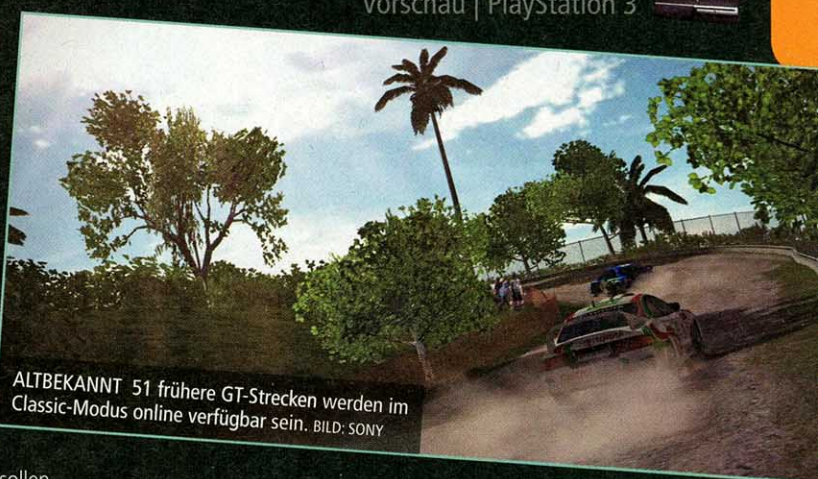
Auch der Umfang von Gran Turismo HD Premium soll durch Sonys Internet-Portal vergrößert werden können: Bereits am Tag der Veröffentlichung sollen 30 weitere Premium-Wagen und mindestens ein zusätzlicher Kurs zum – voraussichtlich ebenfalls kostenpflichtigen – Download bereitstehen. Und das ist noch nicht alles: Für die Zukunft sind verbesserte KI-Routinen und – Trommelwirbel! – ein Schadensmodell geplant, die als Online-

Updates nachgereicht werden sollen.

Generell sieht Polyphony Gran Turismo HD als Grundlage für weitere Entwicklungen und nicht als abgeschlossenes Projekt. Das Feedback der Spieler soll entscheidend für die weitere Evolution des Spiels sein. Yamauchi schließt nicht aus, dass das für 2008 geplante Gran Turismo 5 letztendlich nicht viel mehr als ein Komplettpaket von GT HD Premium mit allen Erweiterungen werden könnte. Einen Hinweis auf die Richtung, in welche die Entwicklung der Serie gehen könnte, gab schon die auf der Tokyo Game Show spielbare Demo: Hier konnte man zwischen einer „normalen“ und einer anspruchsvolleren „Profi“-Variante des Fahrverhaltens wählen, denn die enorme Rechenleistung der PS3 soll auch für eine aufwendigere Fahrzeugphysik genutzt werden.

WER SOLL DAS ALLES BEZAHLEN?

Klingt nach Abzocke? Vielleicht. Aber nur die wenigsten Spieler werden sich wirklich alle 770 Autos kaufen – und ein wichtiger Faktor darf dabei nicht außer Acht gelassen werden: der Preis des Spiels selbst. Geht es nach Yamauchi, so wird Sony das Spiel voraussichtlich zu einem Sonderpreis anbieten, der gerade mal die Herstellungskosten für den Datenträger und die Anleitung deckt. Eine offizielle Preiskündigung vonseiten Sonys gibt



ALTBESKANNT 51 frühere GT-Strecken werden im Classic-Modus online verfügbar sein. BILD: SONY

es bislang aber noch nicht. Auch blieb vorerst unklar, inwieweit das japanische Preismodell für die westlichen Märkte übernommen oder modifiziert werden könnte. In Japan soll der Titel bereits im Dezember dieses Jahres auf den Markt kommen, Nordamerika und Europa werden irgendwann 2007 folgen – zwar will man diese Märkte schnellstmöglich bedienen, doch soll der frühere Japan-Verkaufsstart auch dazu dienen, mögliche Probleme mit dem Online-Netzwerk noch vor dem internationalen Release des Spiels in den Griff zu kriegen. Doch selbst ein späterer Europa-Release dürfte für Fans immer noch Grund zur Freude sein, denn so früh nach dem Systemstart haben wohl nur die wenigsten mit einem neuen Gran Turismo gerechnet. Und auch in einem weiteren Punkt kann Polyphony Digital diesmal positiv überraschen: Erstmals werden in einem Gran Turismo die Edelfahrzeuge der Marke Ferrari spielbar sein! ■

VORSCHAU
GRAN TURISMO HD

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
Spieler:	1-?
Termin:	2007
Web:	www.gran-turismo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

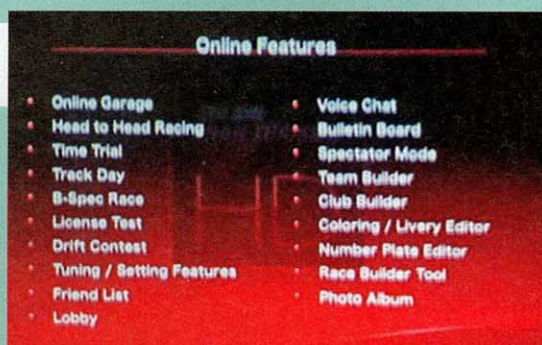
Spielbare GT-5-Demo und Online-Grundpaket für ein HiRes-GT-4 in einem. Die wichtigste Frage ist wohl die nach der Preisgestaltung in Europa.

© Sony Computer Entertainment Inc.
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Endlich online!

Seit Jahren warten Gran-Turismo-Fans auf eine Online-Version der Serie. Mit der Classic-Variante von Gran Turismo HD wird dieser lang gehegte Wunsch auf der PlayStation 3 endlich Realität!

Neben einfachen Online-Rennen hat man dabei gleich eine Vielzahl an weiteren Features geplant. So sind Voice-Chat und ein Forensystem geplant, Spieler werden sich zu Rennteams und in Clubs zusammenschließen können, Fahrzeuge und Fahreroutfits werden individualisierbar sein (bis hin zum persönlichen Nummernschild) und für Leute, die lieber nur passiv am Renngeschehen teilnehmen, sind ein Zuschauermodus sowie ein Online-Fotoalbum geplant.



DIE OFFIZIELLE LISTE – Wenn schon online, dann richtig! BILD: PLAYZONE

東京ゲームショウ



GESTATTEN, NERO! Die Ähnlichkeit zu Dante ist kein Zufall. BILD: CAPCOM



Fakten

- Neue Hauptfigur: Nero
- Dante als Bösewicht?
- Erweitertes Kampfsystem mit Teufelsarm-Moves
- Vom Produzenten von Devil May Cry und Resident Evil 4

Devil May Cry 4

Konkurrenz für Dante: Diesmal steht Neuling Nero im Mittelpunkt!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Wer sich nur flüchtig mit *Devil May Cry 4* befasst, der könnte glatt denken, dass Dante erneut die Hauptrolle spielt. Kein Wunder, denn die Verwechslungsgefahr ist groß: Genau wie der altbekannte Dämonenjäger trägt auch Newcomer Nero einen roten Mantel, hat silbernes Haar und hantiert gerne mit Schwertern und Pistolen. Wo Dante auf zwei automatische Pistolen setzt, greift Nero allerdings zu einem doppeläufigen Revolver. Die andere Hand bleibt frei, was einen ganz speziellen Grund hat: Zu Beginn des Spiels ergreift eine böse Macht Besitz von Neros rechtem Arm. Nach an-

fänglichen Versuchen, dies zu verschleiern, macht der neue Held aus der Not eine Tugend und lernt mit der Zeit, die in ihm schlummernden Dämonenkräfte zu kontrollieren. Der so genannte Devil Arm wird zu einer mächtigen Waffe!

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Einer der Gründe für den Austausch des Protagonisten ist, dass Neueinsteiger gegenüber alten Fans der Serie nicht benachteiligt werden sollen. Mit einer neuen Spielfigur samt individuellem Kampfstil müssen sich alte Hasen genauso neu ins Gameplay einarbeiten wie Spieler, die noch nie als Dante unterwegs waren. Trotzdem ähnelt die Action auf

den ersten Blick stark den Vorgängern, was nicht zuletzt auch am Grafikstil liegt. Sowohl die Umgebung als auch die Gegner könnten glatt aus dem ersten *Devil May Cry* stammen: Die spielbaren Abschnitte auf der Tokyo Game Show präsentierten typisch marionettenartige Gegner vor gotischen Bauten. Kein Wunder, setzt *DMC4* laut Capcom dort an, wo der Erstling aufgehört hat, und als Produzent fungiert wie schon damals Hiroyuki Kobayashi, der zuletzt mit *Resident Evil 4* für Aufsehen gesorgt hatte.

GRIFFIGES KAMPFSYSTEM

Durch Neros Dämonen-Arm kommt trotzdem viel frischer Wind ins Kampf-



HEISSE EFFEKTE Und in Bewegung sieht das alles noch besser aus! BILD: CAPCOM



DER FEUERBOSS Dieser Kampf wird sicher eines der grafischen Highlights. BILD: CAPCOM



ARMDRÜCKEN Neros Teufelsarm erweist sich als mächtige Waffe. BILD: CAPCOM

system: Das so genannte Devil-Bringer-System ermöglicht es ihm, Gegner zu sich heranzuziehen oder wegzustoßen, was in beiden Fällen auch in die Höhe funktioniert. Mit der Kreistaste schleudern Sie also beispielsweise einen Feind in die Luft, um zu einer der DMC-typischen Air-Combos anzusetzen. Generell soll der Kampf in der Luft durch den Arm eine größere Rolle spielen als bisher. Abgesehen vom ungewöhnlichen Revolver, den man im Schlachtengetümmel zum Glück nicht nachladen müssen wird, kommt dabei auch Neros Schwert „Red Queen“ zum Einsatz. Hierbei handelt es sich um ein typisches Schwert des Ritterordens, dem Nero angehört, das sein Nutzer persönlich getut hat. Die Funktionsweise soll dabei einem Motorrad ähneln, sodass der Griff des Schwerts wie der Gasgriff eines Motorrads funktioniert. Wie genau das dahinter stehende „Beschleunigungssystem“, so der Name, funktionieren wird, ließ Capcom aber vorerst unklar. Die Anzeige neben Neros Energieleiste ähnelt aber wohl kaum rein zufälligerweise einem Tachometer.

GRAFIKEFFEKTE VOM FEINSTEN

Devil May Cry war vor einigen Jahren der erste PlayStation-2-Titel, der die tatsächliche Leistungsfähigkeit der Konsole erkennen ließ. Auch das PS3-Debüt der Serie

zählt zu den hübschesten Spielen, die bisher für das neue Gerät gezeigt wurden. Durch die hohe Auflösung (720p) kommt die Detailfülle der Hintergründe super zur Wirkung, die geschickt eingesetzte Beleuchtung lässt die Sache noch besser aussehen. Die Gegner sehen durch detaillierte Texturen wirklich aus, als hätte irgendjemand wahllos verschiedene Stoffe zusammengenäht und zum Leben erweckt. Fantastische Feuereffekte untermauern den Einsatz von Neros Teufelsarm und profitieren ebenso wie die gewohnt gelungenen Animationen von der hohen Framerate – trotz aller Grafikpracht soll das fertige Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Ein besonderes optisches Highlight dürfte der Kampf gegen einen Feuertroll sein, den Capcom bei der Präsentation des Spiels auf der Messe vorgeführt hat: So ist dieser nicht nur von grandios dargestellten Flammen umhüllt, sondern macht bei seiner Jagd auf Nero ein kleines Dorf dem Erdboden gleich. Die vom Dämonen getroffenen Häuser verpuffen nicht einfach in einer billigen Staubwolke, sondern zerfallen physikalisch korrekt in unzählige Einzelteile. *Devil May Cry 4* wird in Sachen Gameplay sicher keine Revolution, in grafischer Hinsicht zeigt Capcom aber wieder einmal auf beeindruckende Weise, was die Zukunft bringen wird. ■

Dreht Dante durch?

Neros „Vorgänger“ Dante mag zwar nicht mehr die Hauptfigur sein, eine wichtige Rolle spielt er im neuen *Devil May Cry* aber dennoch.

Doch der frühere Dämonenjäger scheint die Seiten gewechselt zu haben und metzelt diesmal auf kaltblütige Art und Weise reihenweise Menschen nieder. Generell hält sich Capcom noch ziemlich bedeckt, was die Story des Spiels angeht, doch offenbar hat man noch mehr Überraschungen geplant. So wurde angedeutet, dass man die Geschichte auch aus einem anderen Blickwinkel erleben wird – vielleicht wird man die Gründe für Dantes Verhalten ja sogar aus dessen Sicht erleben? Auf jeden Fall, so die Entwickler, hat das ähnliche Äußere der beiden Männer in *Rot* noch eine tiefere Bedeutung ...



STOPPELIG Dante hat ein dickes Schwert, aber keine Zeit zum Rasieren. BILD: CAPCOM



SPIELBAR? Es kann sein, dass Nero nicht die einzige Spielfigur bleibt. BILD: CAPCOM



LUFTKAMPF Das Devil-Bringer-System soll die Action mehr in die Höhe verlagern. BILD: CAPCOM

VORSCHAU

DEVIL MAY CRY 4

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.capcom-europe.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Devil May Cry 4 dürfte auf der PlayStation 3 Maßstäbe setzen, wie es seinerzeit der erste Teil auf der PlayStation 2 getan hat.

東京ゲームショウ



BEEINDRUCKEND Die Drachen sehen absolut fantastisch aus! BILD: SONY



DUELL IN DER LUFT Einer der beiden Drachenreiter wird nicht überleben. BILD: SONY

Lair



Endlich angespielt: das PS3-exklusive Drachenreiter-Epos von Factor 5

Fakten

- Luft- und Bodenkämpfe von Drachen aus
- Drachen steuern durch Bewegungen des Controllers
- Dramatische Duelle mit anderen Drachenreitern
- Auflösung bis zu 1080p

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Schon lange galt *Lair* als PlayStation-3-Hoffnungsträger. Das Entwicklerteam Factor 5, das zuletzt mit dem *Star Wars*-Titel *Rogue Leader* für Nintendos GameCube für Aufsehen gesorgt hatte, arbeitet schon seit 2004 an diesem PS3-Exklusivtitel. Auf der Tokyo Game Show präsentierte man das Spiel erstmals der breiten Öffentlichkeit. Obwohl *Lair* noch einige Zeit von der Fertigstellung entfernt ist (erst zu einem unbestimmten Zeitpunkt im nächsten Jahr soll es so weit sein), zählt der Titel jetzt schon zu den optisch spektakulärsten PS3-Spielen. In voller 1080p-Auflösung ging es in dem spielbaren Abschnitt rund um eine riesige Brücke über grandios animiertes, in der

Sonne schimmerndes Wasser. Feindliche Drachen werden durch ein einfaches Zielsystem per Feuerball unter Beschuss genommen, bei stärkeren Gegnern müssen Sie sich auf den riskanten Nahkampf einlassen, bei dem ein kombobasiertes Kampfsystem mit speziellen Finishing-Moves darüber entscheidet, wer im Sattel bleibt. Der besondere Clou: Für die Steuerung der Drachen verwendet Factor 5 die Bewegungssensoren des PS3-Controllers. Ein Umdrehen wird durch Zuziehen des Pads ausgelöst, als hielte man die Zügel eines Pferdes in der Hand. Durch Nach-unten-Drücken können Sie Hindernissen ausweichen und im Nahkampf Ihre Gegner durch entsprechende Gesten rammen. Und der Luftkampf ist nur ein Aspekt des Gameplays, denn

auch am Boden erweist sich Ihr Drache als mächtige Kampfmaschine – hier können Sie zum Beispiel feindliche Soldaten niedertrampeln, indem Sie den Controller nach unten bewegen. Natürlich greifen beide Elemente ineinander: So können Sie zum Beispiel, ohne zu landen, Katarpulte vom Boden hochziehen und dann ins Meer fallen lassen. Hinzu kommt ein Kommando-System, mit dem Sie Ihren Mitstreiter komfortabel per Steuerkreuz Befehle geben können, ganz ähnlich wie bei – wen wundert's! – *Rogue Leader*. *Lair* wirkt jetzt schon imposant und wenn man bedenkt, dass Factor 5 auf der Messe nur einen Bruchteil des Spiels gezeigt hat (manche Levels sollen gigantisch groß sein), darf man umso mehr auf das fertige Produkt gespannt sein. ■



GELANDET Am Boden nehmen Sie es mit Hunderten von Soldaten auf. BILD: SONY



EINER VON VIELEN Im fertigen Spiel wird es unterschiedliche Drachentypen geben. BILD: SONY

VORSCHAU

LAIR

Genre: Action
Hersteller: Sony
Entwickler: Factor 5
Spieler: 1
Termin: 2007
Web: us.playstation.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Durch und durch ein Next-Generation-Titel, der durch seine grandiose Optik und das ungewöhnliche Setting zahlreiche Fans finden dürfte.

Ninja Gaiden Sigma

Schwertschwingen für Fortgeschrittene

ACTION | Hersteller: Team Ninja/Tecmo,
Termin: 2007 (Japan: Frühjahr 2007), Web: www.tecmoinc.com

Während die *Dead or Alive*-Reihe vorerst weiterhin exklusiv auf der Xbox 360 heimisch bleibt, hat Tecmo zumindest für Actionfans etwas in petto: Das ebenso bockschwere wie umstrittene *Ninja Gaiden* wird für die PlayStation 3 umgesetzt. Natürlich wurde ordentlich an der Grafikschaube gedreht, schließlich ist Sonys neues Flaggschiff zu weit mehr in der Lage als die alte Xbox. *Ninja Gaiden Sigma* wird zwar dennoch nicht unbedingt zur Grafik-Elite der PS3 gehören, aber die ersten Eindrücke können sich

schon mal sehen lassen. Auch inhaltlich werden PS3-Spieler bevorzugt und können sich auf neue Moves, neue Waffen und neue Levels freuen. Spieler, die den Titel auf der Xbox verpasst haben, sind die primäre Zielgruppe für *Ninja Gaiden Sigma*, Kenner des Originals sollen mit vielen Detailveränderungen ebenfalls noch einmal zum Kauf animiert werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls angepasst, sodass Neueinsteiger nicht bereits beim ersten Bosskampf frustriert ins Pad beißen. (mb)



ALTER BEKANNTER Hauptdarsteller Ryu Hayabusa hatte bereits einige Auftritte in der *Dead-or-Alive*-Reihe. BILD: TECMO



ALLESKÖNNER Ob mit Schwert oder Nunchuku – Ryu kennt sich aus. BILD: TECMO

Metal Gear Solid 4



Konamis Edel-Thriller war wie erwartet ein echter Hingucker.

Guns of the Patriots

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Konami, Termin: Ende 2007, Web: www.konami.jp/kojima_pro

Auf der diesjährigen Tokyo Game Show wurde die Vorfreude durch einen etwa sechs Minuten langen Trailer (zu sehen auf unserer Heft-DVD im TGS-Special), der wieder einige neue Features des Spiels offenbart, aufrechterhalten. So zeigen die Spielszenen, wie Snakes kleiner Roboter Metal Gear Mark II einen

Gegner durch einen gezielten Elektroschock lahm legt. Weitere Offenbarungen in puncto Ausrüstung betreffen das vielseitige OctoCam-Tarnsystem. Snake kann bei Bedarf die Tarnung mittels einer Maske auf sein Gesicht ausweiten und wird so zum Beispiel zur perfekten Kopie einer Statue oder einer Wand. Wenn es

die Situation allerdings erfordert, komplett das Outfit zu ändern, kann sich Konamis Stealth-Opa auch die Klamotten – inklusive Waffe – eines überwältigten Feindes anziehen. Dank einer reichhaltigen Auswahl an Waffen, Gadgets wie einer Tonne und Aktionen, zum Beispiel Robben oder Schießen in Rückenlage, entpuppt sich das Gameplay immer mehr als offenes System, in dem der Spieler abhängig von der jeweiligen Situation selbst entscheidet, wie er vorgehen möchte. (uc)



ELEKTRISIEREND Snakes kleiner Helfer verleiht dem Spiel deutlich mehr Spannung. BILD: KONAMI



TARNUNG IN VOLLENDUNG Setzt Snake seine Maske auf, so wird er mehr denn je eins mit der Umgebung. BILD: KONAMI

東京ゲームショウ

東京ゲームショウ

Ridge Racer 7



TECHNISCH TIPPTOPP Ridge Racer 7 ist nicht allzu realistisch, läuft aber superflüssig in 1080p! BILD: NAMCO



Nie war unrealistisches Driften schöner!



RENNSPIEL | Hersteller: Namco Bandai, Termin: 2007 (Japan: 11. November 2006), Web: <http://namco-ch.net/ridgeracer7>

Die auf der TGS spielbare Version des neuesten Ridge Racer war zu 80 Prozent fertiggestellt – kein Wunder, denn der Titel soll bereits zum PS3-Japanstart am 11. November erhältlich sein. Wie bei den beiden PSP-Episoden wird es ein Nitro-System geben, zudem verspricht Namco 20 Strecken, Online-Rennen mit

bis zu vierzehn Teilnehmern sowie in zahlreichen Details individualisierbare Fahrzeuge. Als einer der ersten PS3-Vorzeigetitel bringt das Spiel in der höchsten PS3-Auflösung 1080p beeindruckende 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm und spielte sich auf der Messe auch schon so gut wie perfekt. (mp)

Formel Eins Championship

Die Königsklasse des Rennsports in absoluter Edel-Optik



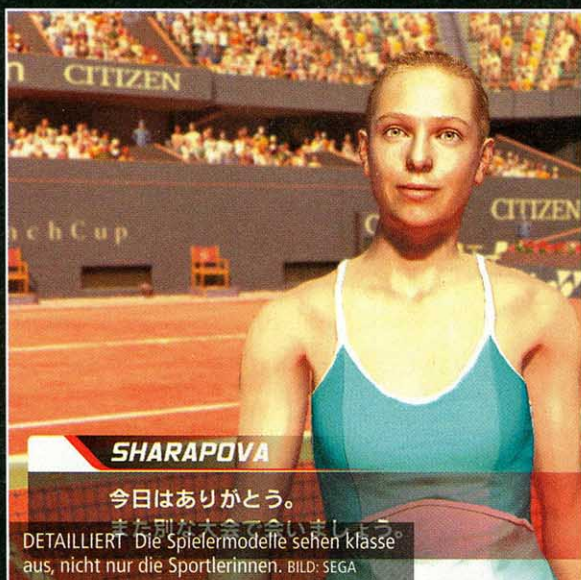
RENNSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: März 2007 (Japan: Dezember 2006), Web: www.playstation.com



VERALTET Montoya fährt schon längst nicht mehr in der Formel 1 mit. BILD: SONY



Sonys Studio in London scheint einige Überstunden geschoben zu haben. Formel Eins hat zwar das „2007“ nicht mehr im Titel, die Optik hat aber definitiv nicht unter der Namensänderung gelitten. Besonders in Bewegung sieht die Simulation der Rennsport-Königsklasse richtig fett aus (überzeugen Sie sich selbst auf unserer DVD). Besonders das Schadensmodell der Rennwagen kann sich sehen lassen und bessere Regeneffekte haben wir bislang auch noch nirgends erblicken können. Leider ist noch nicht bekannt, ob das Spiel in Europa bereits mit der Lizenz des nächsten Jahres erscheint oder mit den dann veralteten Daten in die Läden kommt. (mb)



SHARAPOVA

今日はありがとう。

DETAILLIERT Die Spielermodelle sehen klasse aus, nicht nur die Sportlerinnen. BILD: SEGA

Virtua Tennis 3



Spiel, Satz und Sieg für Sega?



SPORT | Hersteller: Sega, Termin: 2007 (Japan: Frühjahr 2007), Web: www.sega.de

Seit dem zweiten Teil der renommierten Serie ist viel Zeit vergangen und die Konkurrenz in Form von Top Spin konnte sich etablieren. Jetzt schlägt Sega zurück und will Virtua Tennis zu alter Stärke zurückführen. Teil 3 sieht bereits sehr gut aus, auch wenn der weiße Sport optisch aufgrund der klassischen Perspektive auf den ersten Blick niemanden vom Hocker haut. Spätestens in den

Nahaufnahmen der Sportler wird jedoch die Hardware-Power demonstriert und auch die Stadien sind aufwendiger gestaltet als jemals zuvor. Leider dauert es – nicht nur für europäische Spieler – noch eine halbe Ewigkeit, bis die Filzbälle über die virtuellen Courts gejagt werden dürfen. Immerhin: Es soll endlich möglich sein, Matches mit kompletten Sätzen zu spielen. (mb)

fIOW

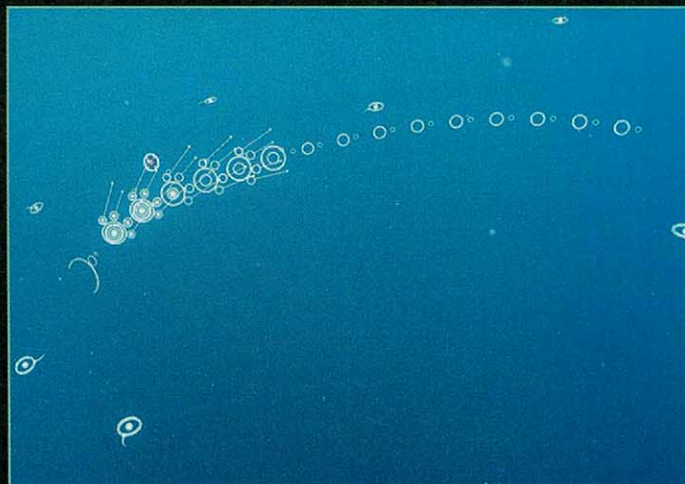
Evolution zum Mitspielen als PS3-Download



GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Sony, Termin: 2007 (USA: 17. November),
Web: <http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing>

Ähnlich wie bei Microsofts beliebtem Online-Spieleangebot Xbox Live Arcade sollen auch für die PlayStation 3 einfachere Titel für kleinere Geldbeträge herunterladbar sein. Das erste bestätigte Spiel für diese Vertriebsplattform ist *fIOW*, das auf der Tokyo Game Show bereits spielbar war. Sie steuern dabei ein mit der Zeit wachsendes Wesen immer tiefer

unter die Meeresoberfläche. Mit abstrakter, minimalistischer Grafik und stimungsvoller Soundkulisse entpuppt sich das anfänglich simple Spiel als ebenso fesselndes wie entspannendes Erlebnis. Das PC-Original von *fIOW* können Sie unter folgender Adresse kostenlos downloaden und Probe spielen: intihuatani.usc.edu/cloud/flowing. (mp)



UNTER DEM MEER Statt mit der Maus steuern Sie *fIOW* auf der PS3 durch Neigen des Controllers! BILD: SONY

Everybody's Golf

LEBHAFT Diesmal treiben sich eine Menge Zuschauer auf den Plätzen herum. BILD: SONY



Das knuffige Golf-Spiel für Next-Gen



SPORT | Hersteller: Sony, Termin: Sommer 2007 (Japan),
Web: www.playstation.jp

Sony präsentierte auf der Tokyo Game Show eine PS3-Demo der beliebten Golf-Reihe, die bereits auf der PlayStation 2 und der PSP dank der charmanten Darstellung und des unkomplizierten Gameplays viele Fans finden konnte. Den bunten Comic-Stil haben die Entwickler auch im mittlerweile fünften Teil beibehalten und mithilfe der geballten Next-Gen-Power ordentlich aufgebohrt.

Die Umgebungen sind wegen der höheren Auflösung nicht nur viel detaillierter, sondern wirken dank zahlreicher Zuschauer auch sehr belebt. Damit Sie Ihren Schlag noch besser planen und kontrollieren können, wurde stark an der Kameraführung gefeilt, die es Ihnen mittlerweile erlaubt, Ihren Schlag aus nahezu jedem Winkel und jeder Entfernung zu verfolgen. (te)



White Knight Story

Der weiße Riese entdeckt das Rollenspiel.



ROLLENSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: Nicht bekannt,
Web: www.level5.co.jp/products/shirokishi

Rollenspiele sind in Japan ein überaus großes Thema. Entsprechend groß wurde, wenn auch nur in Videoform, Level 5s Next-Gen-RPG in Sonys Mega-Kino vorgestellt. Der Trailer beeindruckte vor allem durch das aufwendige Animationssystem, das in den Kämpfen die Bewegungen der Figuren abhängig vom Gewicht der Waffen faszinierend darstellte. Gemeinsam mit der grandiosen Kollisionsabfrage machten die Auseinan-

dersetzungen einen sehr realistischen Eindruck. Am Ende des Trailers kam es zu einem Bosskampf, in dem das namensgebende Feature vorgestellt wurde. Der Hauptcharakter verwandelte sich mithilfe eines Artefakts an seinem linken Arm in einen knapp sieben Meter hohen, anime-inspirierten, weißen Ritter, der es dann gegen ein nicht minder eindrucksvolles Feuerwesen aufnahm. (uc)



NAMENSGEBER Dieser riesige Ritter geht nach der Verwandlung des Helden im Kampf mächtig ab. BILD: SONY



NEXT-GEN-KAMPF Das Animationssystem sorgte vor allem in den Kämpfen für Staunen. BILD: SONY

東京ゲームショウ

Fakten

- Sehr schicke Optik
- Extrem schlaue Gegner
- Bedrückende Horror-Stimmung
- Brandneue Bonus-Levels
- Neuer Online-Spielmodus
- Vier Schwierigkeitsstufen

F.E.A.R.

Schicksal, Angst und Schrecken – und Sie sind mittendrin!

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Es beginnt wie eine Standardsituation aus dem Handbuch zur Terroristenbekämpfung: Das Armacham-Raumfahrtforschungszentrum wird von einer paramilitärischen Truppe besetzt. Die Eindringlinge nehmen jede Menge Geiseln, stellen allerdings keinerlei Forderungen. Die Regierung weiß sich keinen anderen Rat, als ein Spezialeinsatzkommando in den Rüstungskomplex zu entsenden, doch kurz nach dessen Eintreffen reißt die Funkverbindung ab. Es gelingt den Technikern nach kurzer Zeit, die Verbindung wiederherzustellen – doch was die Militärs dann sehen, ist ein Bild des Schreckens: Alle Soldaten sind tot und kamen teilweise auf besonders grausige Weise ums Leben.

ALBTRAUMSZENARIO

Auftritt des First Encounter Assault Recon, kurz: F.E.A.R., in dessen Diensten Sie stehen: Die geheime Elitetruppe soll aufklären, was im Forschungszentrum vorgefallen ist, und selbstmurmelnd die vermeintlichen Terroristen ausschalten. Ohne Ihnen zu viel von der Story verraten zu

» Immer wieder werden Sie von Visionen heimgesucht, in denen ein Mädchen im roten Kleid auftaucht. «



BILD: VIVENDI GAMES



ABRISSKOMMANDO
Projektile hinterlassen
Einschusslöcher und
dauerhafte Level-
Beschädigungen.
BILD: VIVENDI GAMES



GUT VERPACKT Diesen gepanzerten Burschen können wir nur mit einer dicken Wumme erledigen. BILD: VIVENDI GAMES



KAWUMM Die Partikeleffekte sehen auf PlayStation 3 nicht minder eindrucksvoll aus als auf dem PC. BILD: VIVENDI GAMES

wollen: Eines der Geheimprojekte im Armacham-Labor ist die Kontrolle von Klonssoldaten mittels Gedankenkraft, an dem der durchgeknallte General Paxton Fettel beteiligt ist. Doch das ist nicht das Einzige, worum Sie sich Sorgen machen sollten: Immer öfter werden Sie von merkwürdigen Visionen heimgesucht, in denen seltsame Erscheinungen und ein Mädchen mit langen, schwarzen Haaren und in einem roten Kleid auftauchen. Da passt es, dass Sie gleich zu Beginn Ihrer Mission von Ihrem Team getrennt werden und sich von nun an alleine durch den Forschungskomplex kämpfen müssen.

GEGNER-IQ: HOCH

Eines der Markenzeichen von *F.E.A.R.* sind die sehr, sehr schlaue Gegner, deren künstliche Intelligenz kein Feuergefecht wie das andere ablaufen lassen. Mal verschanzen sich die Burschen und wollen Sie aus der Reserve locken, ein anderes Mal setzt Sie ein Klonssoldat mit Dauerfeuer fest, während ein anderer sich von hinten

an Sie anschleicht. Zum Glück hören Sie, was Sache ist – nicht nur kernige Explosionen und Schussgeräusche, sondern auch die Stimmen der Feinde, die sich gegenseitig Kommandos zurufen. „Ihr müsst dann blitzschnell eine Entscheidung treffen“, erklärt uns Associate Producer Geoff Bent. „Schreit ein Klonssoldat nach Verstärkung, könnt ihr einen Vorstoß wagen, weil er vermutlich auf sich allein gestellt ist – und wenn eure Munition knapp wird, müsst ihr das sogar.“ Hilfreich bei diesen Gefechten ist eine Zeitlupenfunktion, mit der Sie das Geschehen für eine Weile verlangsamen. Booster, die überall im Forschungszentrum versteckt sind, erhöhen nicht nur permanent Ihre Lebensreserven, sondern auch Ihre Reflexe und damit die Dauer der Zeitlupenfunktion.

Auch optisch sind die Schusswechsel eine Schau: Der Bildschirm quillt vor Explosionsblitzen, Rauch-, Licht- und Schatteneffekten nur so über, Ihre Visionen werden von Bildstörungen und -rauschen überlagert. Das sieht in der PlayStation-3-Version noch etwas grobschlächtig aus, doch die Xbox-360-Fassung gibt sich bei unserem Probespiel keine Blöße. „Unser Ziel für die 360-Version war eine 1:1-Umsetzung des PC-Originals, das auf einem hochgezüchteten Computer läuft“, sagt Geoff Bent.

BALLERMANN SECHS

Elitesoldaten brauchen Hightech-Waffen, von denen Sie allerdings maximal drei gleichzeitig tragen können. Unter anderem im Angebot: der 10mm HV Penetrator,

» Der Bildschirm quillt vor Rauch-, Licht- und Schatteneffekten nur so über. «



NEHMT ABSCHIED, BRÜDER! Wenige Minuten später sind Ihre Teamkollegen vom Erdboden verschluckt. BILD: VIVENDI GAMES

Exklusiv auf Konsole

Bonus-Levels auf der PlayStation 3 beleuchten die Hintergründe der F.E.A.R.-Story.

Die Konsolenversionen von *F.E.A.R.* enthalten je eine brandneue Bonus-Mission, die Ihnen neue Aspekte der Hintergrundgeschichte näher bringen. Besitzer der Xbox-360-Fassung übernehmen darin die Rolle eines gewissen Mr. Holiday. Dieser ist zunächst mit dem *F.E.A.R.*-Hauptdarsteller unterwegs, wird jedoch dann von ihm getrennt und trifft ihn erst später auf dem Dach des Raumfahrtforschungszentrums wieder. Sie müssen den mit Sprengstoff bepackten Aldus Bishop vor dem sicheren Tod retten und ihn in Sicherheit bringen. In der PS3-Bonus-Mission sind Sie als Mitglied des Spezialeinsatzkommandos noch vor dem *F.E.A.R.*-Team vor Ort und müssen vor Fettels Männern fliehen, die im Forschungszentrum Chaos und Verderben anrichten. Die Levels werden automatisch freigeschaltet, sobald Sie den Ort des Geschehens im regulären Spiel erreicht haben.

der Nägel auf Ihre Gegner schießt und sie damit buchstäblich an Wänden festnagelt, der MOD-3 Multi-Raketenwerfer, der gleich drei Miniraketen auf einmal abfeuert, und ein Plasmagewehr, das nur das Skelett Ihres Widersachers übrig lässt. Neu in den Konsolenumsetzungen: exklusive Waffen. PS3-Spieler freuen sich über die SAS12 Shotgun, die fast so mächtig wie ein Raketenwerfer ist, Xbox-Jünger schießen aus zwei SM15-Maschinenpistolen gleichzeitig. Geht Ihnen die Munition aus, versetzen Sie



VOLLE DECKUNG Waffen getöteter Gegner dürfen Sie freundlicherweise aufheben und behalten. BILD: VIVENDI GAMES



WO BLEIBT DER NACHSCHUB? Zwei Klonkrieger geben ihren nachrückenden Kollegen Feuerschutz. BILD: VIVENDI GAMES

den Übeltätern Schläge und Tritte. Der Nahkampf ist besonders im Multiplayer-Modus eine beliebte Übung: Bis 16 Spieler tummeln sich auf pro Konsole drei brandneuen und drei Karten der PC-Version im Deathmatch- und Capture-the-Flag-Wettstreit – Zeitlupe inklusive. Einen Splitscreen-Modus gibt es allerdings nicht: „Da hätten wir zu viele Abstriche bei KI und Grafik machen müssen“, sagt Geoff Bent. Dafür bauten die Designer eine Spielvariante namens

„Competitive Singleplayer“ ein: Sie sausen so schnell, fehlerfrei oder tödlich wie möglich durch vom Spiel inspirierte Szenarien und laden Ihre Bestzeiten in eine Online-Bestenliste hoch.

ZUKUNFTSMUSIK

Besonders wichtig für schnelle Action: eine perfekte Steuerung. Die ist den Entwicklern gut gelungen. Sie setzten die Tastatur-Maus-Kombo der PC-Fassung sehr gut auf das Gamepad um. Zwar ist



NAH DRAN Um Munition zu sparen, sollten Sie Ihre Gegner besser mit Nahkampf-Kombos vermöbeln. BILD: VIVENDI GAMES

» Geht Ihnen die Munition aus, versetzen Sie den Übeltätern Schläge und Tritte. «



STAUBIG, STAUBIG Über dieses Büro wird sich die Putzkolonne nach Feierabend besonders freuen. BILD: VIVENDI GAMES



HEIMTÜCKISCH Der wahnsinnige General Fettel macht mit Eindringlingen kurzen Prozess. BILD: VIVENDI GAMES

jede einzelne Taste belegt, doch jeder, der schon mal *Killzone* oder einen anderen Konsolen-Shooter gespielt hat, fühlt sich sofort zu Hause. In der ersten Mission lernen Sie obendrein die Belegung der nicht ständig genutzten Knöpfe und auf Wunsch dürfen Sie eine von mehreren Tastenbelegungen auswählen. Fans des PC-*F.E.A.R.* erhielten seit dem Verkaufsstart acht Updates mit neuen Inhalten – geht das nicht auch auf der PlayStation 3? „Schon gut möglich“, grinst

Geoff Bent. „Wir wollen die Fans definitiv lange über den Verkaufsstart hinaus mit frischen Inhalten versorgen.“ Der einzige Wermutstropfen: *F.E.A.R.* ist wegen des hohen Gewalt- und Schockgehalts kein Spiel für Kinder. Trotz einer 18er-USK-Freigabe wird es nicht ohne Schnitte etwa des zufälligen Wegschießens von Köpfen und Gliedmaßen auskommen. Ihre gruseligen Visionen und Alpträume bleiben jedoch ungekürzt und genauso schauerhaft wie im Original. ■

VORSCHAU
F.E.A.R.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Day 1 Studios
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.whatisfear.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Action meets Horror: Wenn Sie auf Ego-Shooter stehen und Horrorfilme wie *The Ring* mögen, dürfen Sie sich *F.E.A.R.* nicht entgehen lassen.

Rainbow Six Vegas

Keine Zeit für Poker und Roulette: Die Terroristen warten!

» Eine Frag-Granate lässt von zu rettenden Geiseln nicht mehr viel übrig. «

BILD: UBISOFT



DAS SPIEL IST AUS An diesen einarmigen Banditen wird so schnell niemand mehr etwas gewinnen. BILD: UBISOFT



GUT DURCHLÜFTEN Auch Ihre Gegner verfügen über sichtbehindernde Rauchgranaten. BILD: UBISOFT

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Wenn Terroristen eine Stadt in Schutt und Asche legen, haben herkömmliche Cops das Nachsehen – es wird Zeit für die Spezialeinheit Rainbow Six. Eigentlich unterwegs zu einem anderen Einsatz, werden die drei Experten Logan Keller, Michael Walter und Jung Park nach Las Vegas umgeleitet. In der Wüsten-oase fällt den Urlaubern das Abschalten in prunkvollen Hotels und Casinos schwer, denn ein Rudel Unruhestifter verübt Bombenattentate, nimmt Geiseln und – wohl am schlimmsten für jeden braven Amerikaner – die Gauner bringen den Straßenverkehr zum Erliegen. Willkommen zur Ausgangslage von *Rainbow Six Vegas*, dem ersten Next-Gen-Sprössling der erfolgreichen Antiterror-Actionserie!

24 IN LAS VEGAS

Frühere *Rainbow Six*-Spiele machten James Bond Konkurrenz: Wie in den Filmen um den Geheimagenten ging es darin auf eine Reise quer um die ganze Welt, die sich über mehrere Wochen und Monate erstrecken konnte. Das ist mit *Rainbow Six Vegas* vorbei. Jean-Francois Poirier, Associate Producer und beken- nender Fan der TV-Serie 24, erklärt:

„Eure Missionen finden an einem einzigen Tag und an einem einzigen Ort statt.“ Die sechs Schauplätze mit derzeit 13 Missionen sind so eng verzahnt, dass keine Zeit für langwierige Render-Briefings bleibt. Ihre Kollegin Joanna Torres unterrichtet Ihr Team noch während des Zielflugs im Hubschrauber über die anstehenden Aufgaben. Wie in 24 gibt es gelegentlich Bild-im-Bild-Sequenzen, in denen ein kleiner Bildschirmausschnitt Ihnen zeigt, was gerade an anderer Stelle in der Spielerstadt passiert.

DREI FREUNDE

Rainbow Six-Kenner wundern sich möglicherweise über die neuen Hauptdarsteller: Der bisherige Held Ding Chavez hat sich aus dem aktiven Dienst verabschiedet und zieht jetzt als Chef der Rainbow-Truppe die Fäden im Hintergrund. Sie übernehmen nun die Rolle des Aufklärungsexperten Logan Keller, der mit Sprengstoff- und Waffenspezialist Michael Walter und Scharfschütze und Elektronikfuchs Jung Park rund zwei Drittel der Zeit in geschlossenen, den Rest in offenen Szenarien verbringt. Besitzen die drei Teamkollegen daher neben allgemeinen auch Spezialfähigkeiten, auf die wir im Spiel zurückgreifen können?

„Jein“, antwortet Jean-Francois Poirier.

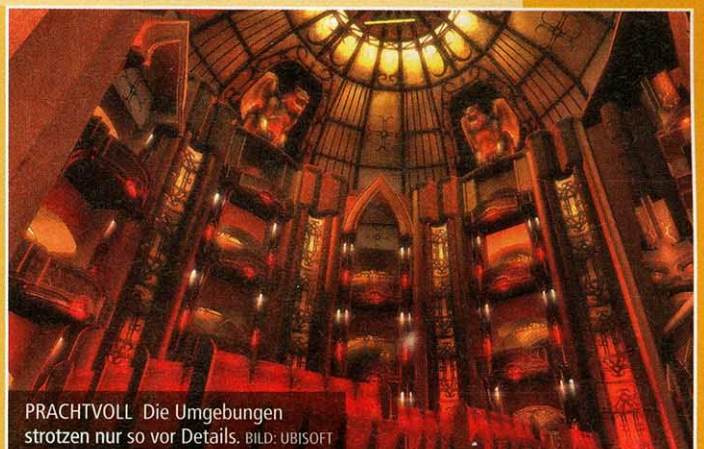
„Es gibt beispielsweise Szenen, in denen Michael eine Wand wegsprengt, um euren Weg freizumachen, oder Jung wichtige Informationen organisiert. In diesen Situationen müsst ihr den beiden den Rücken freihalten.“ Dass etwa Michael Walter überall Sprengladungen legen kann, haben die Entwickler nicht vorgesehen.

PLAN A ODER PLAN B?

Bevor die Regenbogenkrieger früher in den Einsatz zogen, mussten Sie deren Ausrüstung bestimmen und langwierig jeden Schritt planen. Von diesem Konzept verabschiedeten sich die Entwickler in *Rainbow Six Vegas*, denn, so Jean-Francois Poirier: „Eine Mission eine Stunde lang im Strategiemodus zu planen, macht das Spiel nicht besonders zugänglich.“ Natürlich gibt es immer noch eine kleine strategische Übersichtskarte, auf die Sie während des Spiels linsen dürfen, doch alle wesentlichen Planungen finden direkt vor Ort statt. Dazu geben Sie Ihren Mitstreitern mittels D-Pad, X- und Schulterknöpfen Befehle wie „Folgt mir“, „Stellung sichern“, „Tür aufbrechen und eine Rauchgranate werfen“, „Gangster unschädlich machen, aber nicht töten“



SCHARF SCHIESSEN Viele der rund 30 Waffen verfügen über einen zielgenauen Zoom-Modus. BILD: UBISOFT



PRACHTVOLL Die Umgebungen strotzen nur so vor Details. BILD: UBISOFT



Viel Feind, viel Ehr

Der Multiplayer-Modus von *Rainbow Six Vegas* wurde komplett überarbeitet und sieht ebenso gut aus wie der Solopart des Spiels.

Großes Lob an Ubisoft Montreal: Es gibt einen Koop-Modus, in dem Sie die Kampagne entweder im Splitscreen an einer PlayStation 3 oder online meistern dürfen. Und dazu noch einen Vierspieler-Koop-Modus mit 23 anwählbaren Karten: den 13 des Singleplayer-Spiels und zehn speziell für diesen Modus entwickelten. Wollen Sie lieber auf- statt miteinander schießen, nur zu: Sechs Spielvarianten mit bis zu 16 Spielern im LAN oder online stehen zur Auswahl – die Klassiker Retrieval (= Capture the Flag), Survival/Sharpshooter (= Deathmatch) und Team Survival/Team Sharpshooter (= Team Deathmatch) sowie das nagelneue Attack & Defense. Darin muss Team A einen Koffer klauen, eine Bombe entschärfen oder eine Geisel retten, während Team B es daran zu hindern versucht. Dabei gibt es stets mehrere „Angriffswege“, etwa über eine Hausfassade, ein Dachfenster oder einen Aufzugschacht. Dazu dürfen Sie Ihren Multiplayer-Charakter mit Gesichtsmarkmalen, Kleidungsstücken, freischaltbaren Waffen und Panzerung individualisieren – Besitzer einer EyeToy-Kamera verleihen ihm sogar das eigene Gesicht.



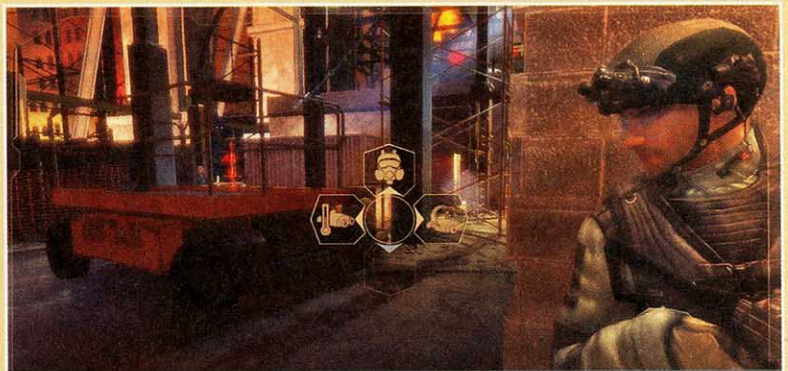
KLEIDERSCHRANK Zum Outfit Ihres Helden gehört auf Wunsch nur einseitige Panzerung. BILD: UBISOFT



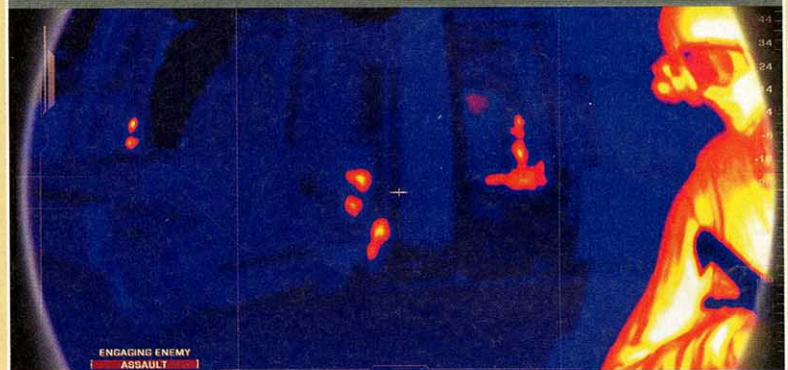
„ATTACK & DEFENSE“-MODUS Räuber und Gendarm unter verschärften Bedingungen. BILD: UBISOFT



FRISCHLUFT In einigen Multiplayer-Levels nehmen Sie die Gegner unter freiem Himmel aufs Korn. BILD: UBISOFT



HEISSE NUMMER Mithilfe unseres Wärmesichtgerätes entdecken wir drei Terroristen, die sich auf dieser Baustelle versteckt haben – allerdings nicht gut genug. BILD: UBISOFT



oder „Nach unten abseilen“ – immer beiden gleichzeitig, leider nicht separat. Pfeifen Sie auf diese Kommandos, landen Sie schneller in der feindlichen Schusslinie und dann am Boden, als Ihnen lieb sein dürfte, denn nach wie vor gilt: „So gut wie jeder Gegnerkontakt fordert von euch die Schritte Beobachten, Planen und Angreifen“, wie Poirier erklärt.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Zur Beobachtung der Terroristen haben sich die Designer ein paar Gadgets bei Kollege Sam Fisher aus *Splinter Cell* ausgeliehen. Ein Nachtsichtgerät erhellt dunkle Passagen, ein Wärmeverstärker offenbart Ihnen die Position menschlicher Körper, die Sie mit bloßem Auge nicht entdecken würden. Wie Sam Fisher dürfen Sie eine in einem dünnen

Schlauch montierte Türkamera unter ... na ja, einer Tür eben durchschieben und damit unauffällig in den zu infiltrierenden Raum lensen. Zu guter Letzt können Sie sich an Fensterfronten, von einem Dachfenster und ähnlichen Vorsprüngen abseilen, um Ihre Gegner auszuspähen – sogar mit dem Kopf zuerst und mit der Waffe in der Hand. Nahtlos geht es in die Planungsphase: Sie markieren mit der Select-Taste, welcher Mitstreiter welchen Gegner in welcher Reihenfolge töten oder nur zeitweilig ausschalten soll – nicht unwichtig, wenn sich eine Geisel mit im Raum befindet. Dann hat eine Frag-Granate zwar durchschlagenden Erfolg, lässt aber auch von dem Entführungsoffer nicht mehr allzu viel übrig. Für Überraschungen sorgen immer wieder Gegner, die von Ihren Schüssen



STRATEGIE-LIGHT Die taktische Karte zeigt wichtige Punkte und Personen eines Levelabschnitts auf einen Blick. BILD: UBISOFT



Viva Las Vegas!

Was das Las Vegas im Spiel von dem in der Wirklichkeit unterscheidet, erkennt man am besten im direkten Bildvergleich.

In *Rainbow Six Vegas* sehen Sie etliche Wahrzeichen wie das pyramidenförmige Luxor-Hotel oder die legendäre Kasino-Sackgasse Fremont Street. Von außen, denn die Handlungsorte sind frei erfunden. Dass Ubisoft Montreal

für den Level-Nachbau keine Genehmigung der Eigentümer erhielt, ist allerdings eher ein Plus: Alle realen Hotels der Wüsten-Metropole folgen mehr oder weniger dem gleichen Baueschema, was in einem Spiel rasch langweilig

werden würde. So durften sich die Level-Designer austoben: Es gibt unter anderem Kasinos im Maya- und im asiatischen Stil sowie das abgefahrne, sich noch im Bau befindliche Hotel-Kasino Dante im Gothic-Ambiente.



ORIGINAL UND FÄLSCHUNG Die Hotels und Kasinos in Las Vegas im Spiel ... BILD: UBISOFT



... und in der Wirklichkeit – entdecken Sie alle Übereinstimmungen? BILD: ROLAND AUSTINAT

– Merke: Das nächste Mal einen Schall-dämpfer benutzen! – angelockt werden oder die Sie beim besten Willen nicht vorher erblicken konnten. Dann kann es passieren, dass Sie oder ein Kollege oder alle beide am Boden enden und auf eine rettende Adrenalininjektion warten. Passiert das dem gesamten Team, ist das Spiel aus und Sie starten am letzten der derzeit noch nicht allzu großzügig gesetzten Speicherpunkte.

GO, GO, GO!

Nach unserem Antiterror-Crashkurs dürfen wir uns selbst an einen Einsatz im noch im Bau befindlichen Gothic-Kasino Dante wagen. Dort gilt es, eine Geisel vor dem sicheren Ende zu retten. Wir kämpfen uns langsam, aber beständig durch die Baustelle vor, sichern unsere

Stellungen und seilen uns schließlich nach unten ab. Nach kurzer Planung nehmen wir drei Gauner aufs Korn, während wir durch eine Glasfront ins Innere des Gebäudes springen. Im Kasino rücken wir Raum für Raum vor und klären dabei die Lage unter Einsatz unserer Türkamera, mit deren Hilfe wir Walter und Park ihre Ziele vorgeben. Dabei fällt uns auf: Wir können gegnerische Waffen aufheben und einsetzen. „Das stimmt“, sagt Poirier, „das ist neu. Im richtigen Leben benutzt jeder Soldat seine eigene Waffe, weil er sich im entscheidenden Moment darauf verlassen kann, doch viele Spieler haben sich die Möglichkeit gewünscht, gegnerische Waffen zu benutzen.“ Schließlich sehen wir die Geisel, die in Lebensgefahr schwebt. Walter und Park werfen eine Blendgranate in Richtung der Entführer,

während wir durch einen Nebeneingang den Raum stürmen, die Kidnapper ausschalten und die Geisel befreien. Gerade noch mal gut gegangen! Wenn das fertige Spiel so intensiv wie dieser Level wird, kann *Rainbow Six Vegas* nicht schnell genug erscheinen. ■



VORSCHAU

RAINBOW SIX VEGAS

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1-16
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.rainbowsixgame.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die Runderneuerung mit vielen neuen Gimmicks tut *Rainbow Six Vegas* gut. An den Multiplayer-Modi müssen die Designer noch arbeiten.



MISSION IMPOSSIBLE Tom Cruise würde neidisch, wenn er unsere akrobatischen Kunststücke sähe. BILD: UBISOFT



AUF SIE MIT GEBRÜLL! Unser Team stürmt nach sorgsamer Planung einen feindlichen Schlupfwinkel. BILD: UBISOFT

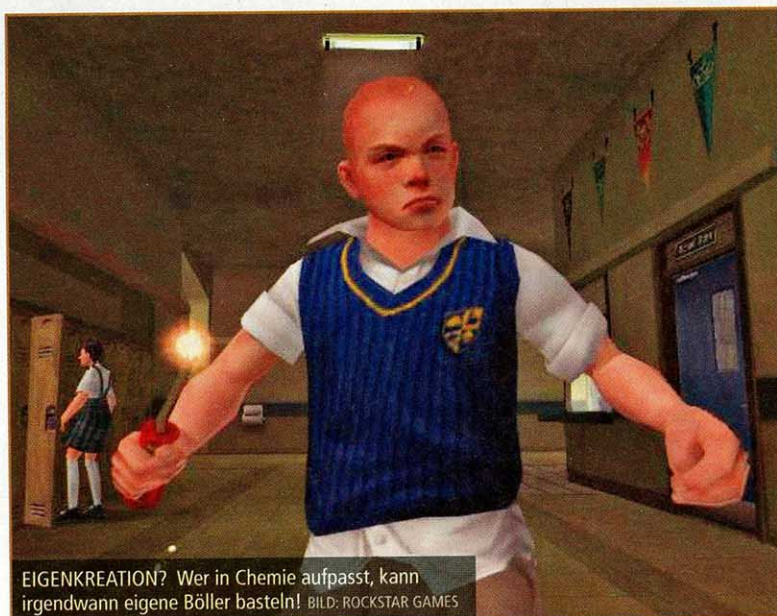


Canis Canem Edit

Das Schuljahr beginnt in Bullworth zwar erst Ende Oktober, doch wir können jetzt schon verraten, was Sie im Unterricht erwartet!

Fakten

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



EIGENKREATION? Wer in Chemie aufpasst, kann irgendwann eigene Böller basteln! BILD: ROCKSTAR GAMES

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Nachdem es um *Bully* seit der E3 2005 ziemlich ruhig geworden war, dreht Rockstar Games seit Bekanntgabe der Umbenennung der europäischen Fassung in *Canis Canem Edit* nun endlich auf, was Infos und Material zu dem Titel angeht: Auf unserer DVD können Sie sich gleich drei unterschiedliche Trailer anschauen, während wir Ihnen auf dieser Doppelseite einen ausführlicheren Blick auf den Stundenplan und den dazugehörigen Lehrkörper gewähren. Leider erreichte uns die Testversion für dieses Heft nicht mehr rechtzeitig, sodass wir Sie in dieser Hinsicht auf die nächste PLAYZONE-Ausgabe vertrösten müssen! ■

Blick auf den Stundenplan

An der Akademie wird eine Vielzahl von Fächern unterrichtet. So könnte ein typischer Schultag für Jimmy Hopkins aussehen:

MONTAG

9:00

Fach: Chemie
Lehrer: Dr. Watts

Der Chemieunterricht wurde als Minispiel inszeniert: Durch das Drücken der eingelebneten Tasten im richtigen Moment führen Sie hier Experimente aus. Wer in den Prüfungen gut abschneidet, kann mithilfe von Jimmys Chemie-Baukasten „Waffen“ wie Stinkbomben, Juckpulver und Knallkörper basteln.



BILD: ROCKSTAR GAMES

10:00



BILD: ROCKSTAR GAMES

Fach: Kunst
Lehrerin: Ms. Phillips

Der eigentliche Kunstunterricht wurde als Variation eines altbekannten Puzzlespiels umgesetzt – leider verrät Rockstar dazu noch keine Details! Durch Ms. Phillips' Einsatz steht auch Fotografie auf dem Lehrplan, was Hobby-Fotograf Jimmy den Zugang zu immer besserer Ausrüstung ermöglicht.

11:00

Fach: Biologie
Lehrer: Dr. Slawter

„Biologie hat zwei Seiten: Das Leben und den Tod“, pflegt der unterrichtende Dr. Slawter immer zu sagen. Speziell die zweite Seite scheint den Herrn besonders zu faszinieren, denn das Sezieren von toten Lebewesen ist eine seiner Lieblingsbeschäftigungen – und das nicht nur während der Schulzeit!



BILD: ROCKSTAR GAMES



BMX-TUNING Mit etwas Technikverständnis verbessern Sie Ihr Fahrrad. BILD: ROCKSTAR GAMES



KEINE GNADE Völkerball ist kein Spaß, sondern Training für den Ernstfall! BILD: ROCKSTAR GAMES



VORSCHAU

CANIS CANEM EDIT

Genre: Action
 Hersteller: Rockstar Games
 Entwickler: Rockstar Vancouver
 Spieler: 1
 Termin: 27. Oktober 2006
 Web: www.rockstargames.de/caniscanemedit

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Rockstar-typisch stecken in Canis Canem Edit unzählige Ideen und eine Menge Charme. Könnte ein echter Geheimtipp werden!



JIMMY, DER VOYEUR Zu was der Fotografie-Unterricht doch alles gut sein kann ... BILD: ROCKSTAR GAMES

12:00

13:00

14:00

15:00

**P
A
U
S
E**



BILD: ROCKSTAR GAMES

Fach: Werken
Lehrer: Neil

„Werken“ passt nicht 100%ig: Dieses auf Englisch „Shop class“ genannte Fach umfasst neben Bastelarbeiten auch die Beschäftigung mit der Funktionsweise von Geräten aller Art. Wenn Jimmy also das Maximum aus seinem BMX herausholen will, sollte er in diesen Stunden besonders gut aufpassen.

Fach: Sport
Lehrer: Mr. Burton

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Mr. Burton ist der geborene Sportlehrer. Wer sich an der Akademie außerhalb des Unterrichts behaupten will, sollte beim Dodge Ball (Völkerball) und beim Ringen gut aufpassen: Wer sich in den entscheidenden Matches gut schlägt, schaltet weitere Elemente des Kampfsystems frei.



BILD: ROCKSTAR GAMES



BILD: ROCKSTAR GAMES

Fach: Englisch
Lehrer: Mr. Galloway

Englischlehrer Mr. Galloway unterrichtet bereits seit 30 Jahren an der Bullworth Academy und testet die Schüler mit Kombinationsspielen, bei denen aus einer Buchstabengruppe korrekte Wörter gebildet werden müssen. Seine Leidenschaft für Literatur wird nur noch getoppt von der für alkoholische Getränke.



FEURIGES PÄRCHEN
Der erst 15-jährige Eragon wird zum letzten Drachenreiter des Königreichs auserkoren.
BILD: VIVENDI GAMES



HÜBSCHE UMGEBUNGEN Die Optik des Spiels bietet keinen Grund zum Meckern. BILD: VIVENDI GAMES



GRAUSIGE GESELLEN Die Gefolgschaft des Tyrannen sieht nicht gerade vertrauenswürdig aus. BILD: VIVENDI GAMES

Fakten

- Detailgetreue Filmumsetzung
- Grandiose Inszenierung
- Kooperationsmodus jederzeit möglich
- Drachenflugeinlagen

Eragon

Filmumsetzungen sind verpönt, doch dieses Fantasy-Spektakel überzeugt.

AUTOR: UWE HÖNIG

Kein Film ohne passendes Videospiel heißt die Devise, weshalb Vivendi Games im November *Eragon* für die gängigen Videospielsysteme veröffentlicht. Mit Schwert, Pfeil und Bogen sowie magischen Fähigkeiten ausgestattet, begibt sich der Spieler bei dem Epos in eine beeindruckende Fantasy-Welt voller Mythen und sagenumwobenen Drachenreiter.

JUNGER HELD GESUCHT

Im Alter von 15 Jahren führt der Zufall den Bauernjungen Eragon und die Drachendame Saphira zusammen. Einst gab es viele Drachenreiter im Reich Alagaësia, aber ihre Funktion als Hüter der Gerechtigkeit war dem jetzigen König Galbatorix bei seiner Machtübernahme ein Dorn im Auge. Folglich sorgte der Tyrann durch Intrigen und Verrat für die Vernichtung aller Drachenreiter, was ihm die volle Macht im Königreich verschaffte. Natürlich liegt

es nun an Eragon, Galbatorix und sein grausames Gefolge zum Teufel zu jagen. Die actionreiche Reise durch das riesige Reich hält sich an die Filmvorlage und wird durch kinoreif inszenierte Zwischensequenzen aufgelockert. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von Eragon, der sich mit Pfeil und Bogen sowie zahlreichen Schwertcombos gegen die anstürmenden Horden des dunklen Herrschers wirft. Auf Wunsch kann jederzeit ein Freund mit einsteigen und einen Gefährten Eragons steuern. Das gesamte Abenteuer ist im Kooperationsmodus spielbar und selbst die unterhaltsamen Drachenflugeinlagen können im Team bewältigt werden.

HILFREICHE MAGIE

Die umfangreichen Levels sind wunderschön gestaltet und versprühen perfektes Fantasy-Flair. Leider lassen sich die Kameraeinstellungen dabei nicht manuell justieren, was aber kaum stört. Nur an wenigen Stellen im Spiel hätten wir uns

zwecks besserer Übersicht eine andere Perspektive gewünscht. Sollte an Objekten eine kleine blaue Hand auftauchen, dürfen Sie die magischen Fähigkeiten Eragons einsetzen. So können beispielsweise Barrieren zerstört oder Gegner beiseitegeschubst werden. Insgesamt hinterließ das Spiel einen ordentlichen Eindruck und durch die gute Spielbarkeit kommt richtig Freude auf. Fantasy-Fans sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken! ■



VORSCHAU

ERAGON

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Stormfront Studios
Spieler:	1-2
Termin:	November 2006
Web:	www.vugames.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Vivendi bietet eine überraschend gut gelungene Filmumsetzung, die vor allem actionbegeisterte Fantasy-Fans ansprechen dürfte.

Kingdom-Hearts- Gewinnspiel

Zusammen mit Koch Media präsentieren wir Ihnen fette Preise von Disney und Square-Enix.

Beantworten Sie folgende Frage:

In welcher Welt von *Kingdom Hearts II* treffen Sora und sein Gefolge auf die Figur Jack Skellington?

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis

- 1 x Mickey-Mouse-Lampe
- 1 x PS2-Spiel *Kingdom Hearts II*



2. und 3. Preis

Jeweils

- 1 x Disney-Figur (Donald Duck oder Goofy)
- 1 x PS2-Spiel *Kingdom Hearts II*



4. bis 10. Preis

Jeweils

- 1 x PS2-Spiel *Kingdom Hearts II*

11. bis 20. Preis

Jeweils

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



Wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „PZ 72“. Einsendeschluss ist der 22. November 2006



Grand Theft Auto Vice City Stories

Willkommen zurück in den Achtzigerjahren!



BILD: ROCKSTAR GAMES

Quad Power

Neben den bereits in unserer letzten Vorschau in der PLAYZONE 10/06 vorgestellten Jetskis gibt es eine weitere Fahrzeuggattung, mit der es zum ersten Mal durch Vice City zu cruisen gilt.

Motorräder waren seinerzeit in *GTA Vice City (dt.)* eine erfrischende Abwechslung zu den Autos und dürfen natürlich auch in *GTA Vice City Stories* genutzt werden. Doch neuerdings gibt es auch deren vierrädrige Pendant, die bereits einen Auftritt in *San Andreas* hatten – die Quads sind zurück. Freuen Sie sich schon mal auf staubige Rennen über Motocross-Parcours und lässige Fahrten den langen, weißen Strand von Vice City entlang. Besonders die Bewohner der Trailer-Parks in Little Havana schwören auf die flinken Krachmacher.

BIKER-GANG Im Getto von Little Haiti trifft man häufig auf die flinken ATVs. BILD: ROCKSTAR GAMES



BOCKIG Trotz aller Wendigkeit sollte man es mit riskanten Fahrmanövern nicht übertreiben. BILD: ROCKSTAR GAMES



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Die Erfolgsstory will einfach kein Ende nehmen. Nach unzähligen Verkaufsskandalen auf den Heimkonsolen sicherte sich auch der PSP-Ableger *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* früh den Titel „Meistverkauftes PSP-Spiel“. Und wer

außer Rockstar Games selbst sollte *Liberty City Stories* diese Auszeichnung streitig machen? Ganz klar, *GTA: Vice City Stories* dürfte den Erfolg des Vorgängers noch übertrumpfen, schließlich gilt bis heute die PS2-Episode *Grand Theft Auto: Vice City* als die beliebteste bei den meisten Fans der Serie.

Wasserfest

Selbst ist der Mann! Wer braucht schon Boote, wenn er selbst schwimmen kann?

Carl Johnson, der Hauptdarsteller aus *GTA: San Andreas*, war erster Nutznießer einer Gameplay-Neuerung innerhalb der Reihe: Er konnte schwimmen. Wie oft hatten Fans der Spiele ob eines tollpatschigen Bildschirmtodes kurz vor dem Ende einer Mission geflucht, weil sie ins Wasser gefallen und kläglich ertrunken waren. Die frohe Kunde: Auch Victor Vance wird nicht gleich mit den Armen wedelnd untergehen, wenn er dem kühlen Nass zu nahe kommt. Ein logischer Schritt, hält man sich die landschaftliche Gestaltung von *Vice City* vor Augen, die neben quietschbunten Häusern vor allem eines zu bieten hat: Wasser! Eine Unterwasserwelt im Stile von *San Andreas* inklusive versteckter Muscheln sollten Sie aber nicht erwarten, die Fähigkeit von Victor dient in erster Linie der Vermeidung von nervigen Game-over-Bildschirmen.

SEEPFERDCHEN Genau wie CJ in *San Andreas* kann auch Vic im Wasser überleben. BILD: ROCKSTAR GAMES



HEKTISCH Hat man die Cops erst mal auf sich aufmerksam gemacht, ist die Flucht die erste Wahl. BILD: ROCKSTAR GAMES



SPASSIG Die neu hinzugekommenen Jetskis versprechen eine Menge Fahrspaß. BILD: ROCKSTAR GAMES



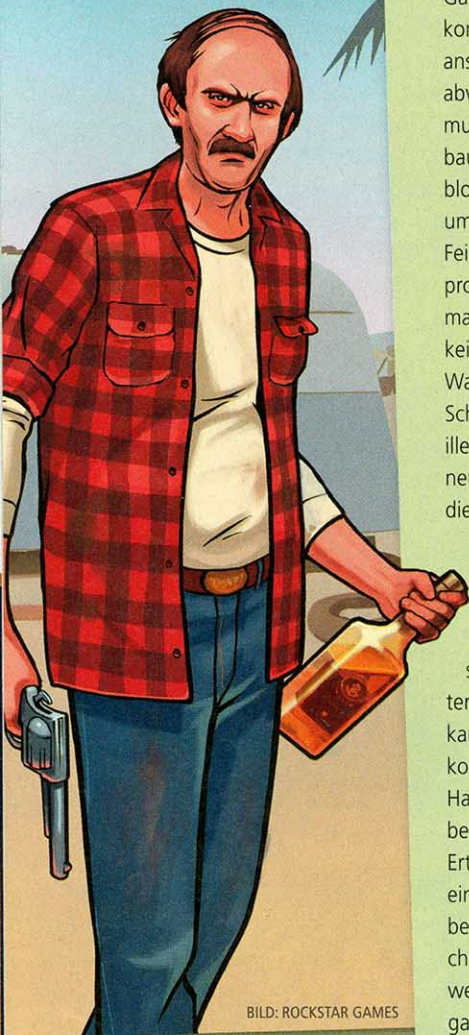


BILD: ROCKSTAR GAMES

Das Imperium schlägt zurück!

In **GTA Vice City (dt.)** nur ein Bestandteil von vielen, in **Vice City Stories** ein wichtiges Element – bauen Sie Ihr eigenes Imperium auf!

Tommy Vercetti arbeitete sich in **GTA Vice City (dt.)** vom kleinen Ganoven bis zum Gangsterboss hoch. Abseits der Story konnte Tommy Geschäfte erwerben, die anschließend regelmäßig bares Geld abwarfen, das nur noch abgeholt werden musste. Dieser Teil des Spiels wurde ausgebaut, denn Vic Vance muss mehr tun, als bloß ein paar Scheine auf den Tisch legen, um zum Immobilienbesitzer aufzusteigen. Feindliche Gangs werden aufgespürt, provoziert und vertrieben. Als bald richtet man sich in den übernommenen Räumlichkeiten ein und betreibt ein Geschäft seiner Wahl. Ob Prostitution, Drogenhandel oder Schutzgelderpressung, die Bandbreite der illegalen Beschäftigungen ist enorm. Ist die neue Handelszentrale aufgebaut, so dient dieser Ort nicht nur als Speicherpunkt, sondern produziert auch fleißig Geld.

Gleichzeitig können dort Nebenmissionen in Angriff genommen werden, die noch mehr Kohle in die Kasse spülen. Dummerweise ist das Gangsterleben nicht ganz ungefährlich und es kann zu Übergriffen durch andere Gangs kommen. Dann sollte man die Beine in die Hand nehmen und das wertvolle Gewerbe verteidigen, andernfalls ist man eine Ertragsquelle los. Maximal fünf Gewerbe einer Art können in der ganzen Stadt betrieben werden und drei unterschiedliche Gewerbegrößen können eingerichtet werden. Ähnlich wie im in dieser Ausgabe getesteten *Scarface* wird die Serie dadurch um einen wesentlichen Bestandteil erweitert und hat neben Ballereien und Verfolgungsjagden zukünftig auch noch einen wirtschaftlichen Aspekt.

LÄSSIG Die feindliche Gang-Festung ist friedlich – das wird sich gleich ändern! BILD: ROCKSTAR GAMES



BIG BUSINESS Gebäude und Geschäfte können erworben und betrieben werden. BILD: ROCKSTAR GAMES



HELPER Renovierungsarbeiten stehen in den eigenen vier Wänden natürlich ebenfalls an. BILD: ROCKSTAR GAMES

FARBENBLIND

Die Gründe für die Beliebtheit sind vielfältig, ganz oben auf der Liste steht aber vor allen Dingen das Setting. Während die schwarze Getto-Szenerie von *San Andreas* nicht jedermanns Geschmack war, konnten sich die meisten Spieler mit dem quietschbun-

ten Look der Achtzigerjahre offenbar gut anfreunden. Auch der grandiose Soundtrack trug einen großen Teil dazu bei. Beide Faktoren sollen natürlich auch *GTA: Vice City Stories* zum Erfolg verhelfen. Über 100 Songs ist die musikalische Untermalung stark und man darf gespannt sein, welche Klassiker

und Kulthits die Musikkfans Sam und Dan Houser für das Spiel ausgraben. Die beiden Trailer geben bereits einen Vorgeschmack – oder wann haben Sie das letzte Mal Ballereien zwischen Gangstern in bunten Hawaii-Hemden zu Foreigners „I wanna know what love is“ gehört?



Stargast?

Laut einer Internetdatenbank soll Schauspieler Ray Liotta auch an *GTA Vice City Stories* mitwirken. Der Clou daran: In *GTA Vice City* (dt.) sprach Liotta den Hauptcharakter Tommy Vercetti.

Etwas irritierend ist es schon: Tommy Vercetti kehrte im Jahre 1986 zu Beginn des Spiels *GTA Vice City* (dt.) nach Vice City zurück und saß zuvor jahrelang im Knast. Wie kann Tommy also einen Auftritt im Jahr 1984 spielenden *GTA Vice City Stories* haben? Eine genaue Antwort auf diese Frage kennen wir leider auch nicht, aber die Handlung dürfte einen ordentlichen Schuss Würze erhalten, wenn man bedenkt, dass sich Tommy und Vics Bruder Lance in *GTA Vice City Stories* als Partner zusammenfanden und gegen Ende des Spiels spinnefeind wurden.

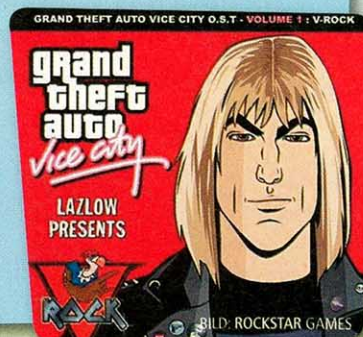


ALTER BEKANNTER Wird Tommy Vercetti einen Gast-auftritt in *Vice City Stories* haben? BILD: ROCKSTAR GAMES

Praktikant und Prügelknabe

Fans der Reihe denken beim Namen Lazlow an brüllend komische Radiomoderationen und nicht minder erheiternde Call-in-Sendungen, doch der legendäre DJ hat auch mal klein angefangen.

V-Rock – die Radiostation für alle, die es etwas härter mögen, vor allem die Musik. Die Radiostation diente schon in *GTA Vice City* Rock-Freunden mit Songs von Ozzy Osbourne, Slayer oder Iron Maiden der angemessenen musikalischen Untermalung. Moderiert wurde das knüppelharte Programm von Lazlow, der im realen Leben übrigens tatsächlich Radiomoderator ist und als einziger Darsteller seit *GTA III* in jedem Teil der Serie mitgewirkt hat. Doch in *Vice City Stories* wird V-Rock von Cousin Ed moderiert und Lazlow ist ... Praktikant! Als ungeliebter Mitmoderator muss sich der junge Hüpfen einiges vom großen Star des Senders gefallen lassen, treibt diesen aber natürlich ebenfalls in den Wahnsinn. Man darf gespannt sein, ob es bei einem Wort-Duell zwischen den beiden Streithähnen bleibt oder ob es eine makabre Erklärung dafür gibt, dass Lazlow nur wenige Jahre später (*GTA Vice City Stories* spielt zeitlich vor *GTA Vice City* (dt.)) alleiniger Moderator von V-Rock ist.



IN THE ARMY NOW Der Armee-Stützpunkt in der Nähe des Flughafens spielt eine wichtige Rolle. BILD: ROCKSTAR GAMES



TRAUMAUTO Wie üblich können Sie selbst solche Traumschlitten jederzeit klauen. BILD: ROCKSTAR GAMES

COMEDY-CHARAKTER

Die beiden Trailer stellen außerdem den Hauptcharakter Victor und seinen Bruder vor, den Spieler von *GTA: Vice City* (dt.) bereits gut kennen. Lance Vance sah nicht nur aus wie die Reinkarnation von Tubbs aus *Miami Vice*, er wurde auch vom selben Darsteller verkörpert

– Philip Michael Thomas (siehe Extra-Kasten auf Seite 45). Doch der in *Vice City* so coole und betont lockere Sonyboy hat offenbar nicht immer auf der Sonnenseite des Lebens gestanden. In *Vice City Stories* ist Lance ein bebrillter, tollpatschiger Depp, der es ohne seinen Bruder vermutlich nicht mal über die

Straße schaffen würde. Die ersten von uns in Augenschein genommenen Zwischensequenzen machen dies und den humorvollen Unterton deutlich. Während in *San Andreas* einige ernste Töne zu vernehmen waren, wirkt *Vice City Stories* schon jetzt brüllend komisch. Wir freuen uns schon auf bissige Kom-

Zeitreise

Sie wollten schon immer mal wissen, wieso die Achtzigerjahre so cool waren? Dann sollten Sie unbedingt die offizielle Homepage des Spiels besuchen.

GTA-Fans kennen und lieben die Radio-Spots mit den schrägen Filmveräppelungen, den tollen Kinderspielzeugen und den martialischen Waffen-Werbespots. Wer davon gar nicht genug bekommen kann, der sollte unbedingt die offizielle Webseite besuchen. Auf www.rockstargames.com/vicestories finden Sie nicht nur hübsch aufbereitete Infos zum Spiel, sondern auch tonnenweise Appetithäppchen für die Radio-Unterhaltung des Spiels. Ob der zukunftsweisende Haushaltsroboter Domestobot, die Cartoon-Serie *The Barfs* („barf“ bedeutet zu Deutsch nichts anderes als „kotzen“) oder der revolutionäre Personal-Computer von Fruit LC mit sagenhaften 18 KByte Speicher und einem phänomenal großen Bildschirm von 8" – hier wird alles veralbert, was die Achtzigerjahre zu bieten hatten, und schon diese kurzen Spots machen deutlich, warum Rockstar Games vor allem inhaltlich der Konkurrenz meilenweit voraus ist.



ENDLICH Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Helis und Flugzeugen Platz nehmen. BILD: ROCKSTAR GAMES



COOL Trotz Explosionsgefahr bewegen wir uns lässig vom Tatort weg. BILD: ROCKSTAR GAMES

Was ist mit GTA IV?

Trotz der hohen Qualität ist *GTA Vice City Stories* in erster Linie ein Pausenfüller, der die Wartezeit auf die Next-Gen-Episode verkürzen soll.

Natürlich gibt es noch immer keine Bilder von *GTA IV* und verlässliche Informationen zum Spiel sind ebenso Mangelware. Immerhin: Microsofts Vizepräsident Peter Moore zeigte sich redselig und begeistert, schließlich soll *GTA IV* am 19. Oktober 2007 zeitgleich auf PlayStation 3 und Xbox 360 erscheinen. Angeblich wird *GTA IV* eine Episoden-Struktur aufweisen, die spätere Zusatz-Episoden ermöglicht, die man sich dann ganz bequem online mit der Konsole herunterladen kann. Kein unwahrscheinliches Szenario, schließlich hatte Rockstar North mit *GTA: San Andreas* alle Dimensionen gesprengt und eine noch größere Spielwelt dürfte viele Spieler überfordern. Was liegt da also näher, als ein etwas kleineres Basisspiel zu veröffentlichen und eifrigen Spielern weitere Episoden oder sogar Landstriche zum Download anzubieten? Bleibt die Frage, was der Spaß kosten soll und wie die Spieler darauf reagieren, wenn gesperrte Landstriche im Spiel nicht etwa durch Fortschreiten in der Story zugänglich gemacht werden, sondern nur bares Geld die Schranken entfernt ...

**grand
theft
auto IV**

Starpower

Wie schon die Vorgänger-Episoden profitiert auch *GTA Vice City Stories* von prominenten Hollywood-Schauspielern, die den Charakteren des Spiels ihre Stimme leihen.

Ving Rhames

Ving Rhames spricht den Hauptdarsteller Victor Vance. Der schwarze Hüne ist vor allem aus Actionfilmen wie *Mission: Impossible 1-3* oder *Con Air* bekannt und sein Auftritt als Gangsterboss Marsellus in Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* bleibt unvergessen. Rhames konnte bereits Erfahrungen im Bereich der Videospielvertonung sammeln und sprach unter anderem Charaktere in *Driv3r* und *Mission Impossible: Operation Surma*. Witziges Detail am Rande: 1987 spielte Rhames in der Serie *Miami Vice* eine Nebenrolle.

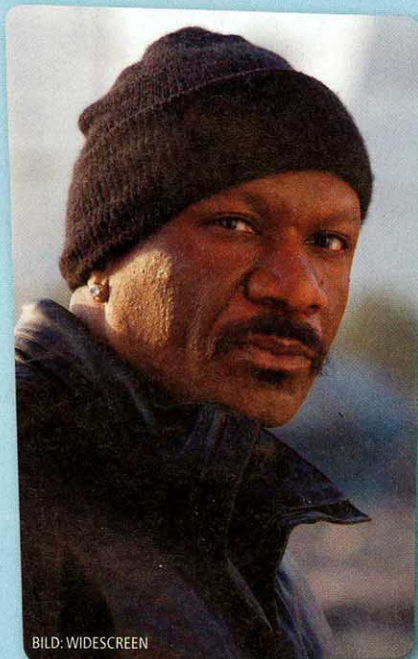


BILD: WIDESCREEN



BILD: WIDESCREEN

Philip Michael Thomas

Miami Vice hat mit Don Johnson einen echten Megastar hervorgebracht, sein Partner konnte sich im Filmgeschäft dagegen nicht so recht etablieren. Zusammen mit Bud Spencer drehte Thomas zahlreiche Episoden der Reihe *Zwei Supertypen in Miami*, die nicht gerade zu den Höhepunkten der filmischen Schaffenskunst gehören. Wie in *GTA: Vice City* spricht Thomas in *Vice City Stories* Vics Bruder Lance.

Danny Trejo

Der narbengesichtige Schauspieler ist nicht gerade Schwiegermamas Liebling und sein bisheriges Schaffen tut sich vor allem durch hohe Altersfreigaben hervor. Trejo versteht sich offenbar ganz gut mit den Regie-Rebellen Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*) und Robert Rodriguez (*Desperado*) und hatte in vielen Filmen der beiden einen Auftritt. Auch für Spieler von *GTA: Vice City (dt.)* ist der Mann kein Unbekannter, denn bereits dort sprach er Umberto Robina, dessen Rolle er in *Vice City Stories* erneut übernimmt.



BILD: WIDESCREEN

mentare und gewitzte Dialoge zwischen den beiden Vance-Brüdern.

Da es unglaublich viele Teilaspekte des Spiels gibt, die eine eigene Erwähnung verdienen, haben wir uns diesem Umstand angepasst und präsentieren Ihnen auf diesen Seiten alle wissenswerten Infos, Neuigkeiten und Bilder in eigenen,

kleinen Artikeln. Das sieht nicht nur unheimlich schick aus, sondern dient auch der Übersicht. Leider waren Rockstar Games bis zum Redaktionsschluss keine Infos zum Mehrspielermodus zu entlocken, lediglich die Tatsache, dass *Vice City Stories* nicht online spielbar sein wird, ist sicher. ■

VORSCHAU

GTA VICE CITY STORIES

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Leeds
Spieler:	1-?
Termin:	3. November 2006
Web:	www.rockstargames.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Gewohnt hochklassige Genre-Mischung mit einzigartigem Stil, riesigem Umfang und perfekt getroffenem Soundtrack!

Die kommenden Hits

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

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Die Geister in der Redaktion scheiden sich. Zwar hat Polyphony Digital endlich mehr zu seinen Zukunftsplänen verraten und erneut unter Beweis gestellt, dass es schöne virtuelle Autos bauen kann, doch der ganz große Wow-Effekt bleibt angesichts *Gran Turismo HD* noch aus. Immerhin: Endlich haben es Fahrzeuge der Edelmarke Ferrari ins Spiel geschafft. Mehr Bilder und alle Infos zum Spiel finden Sie ab Seite 20, bewegte Bilder gibt's dagegen auf unserer aktuellen DVD.

PS3 GRAN TURISMO HD	2007	RENNSPIEL
PS3 GRAN TURISMO 5	2008	RENNSPIEL
PSP GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL



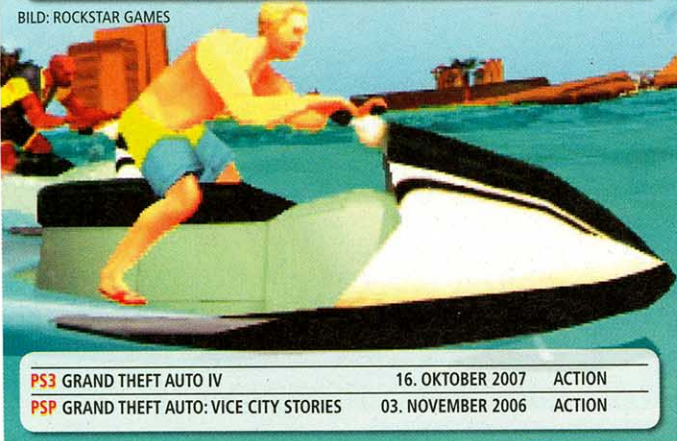
BILDER: SONY

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Am 3. November ist es endlich so weit: Das Warten hat ein Ende und *GTA: Vice City Stories* erscheint. Wir konnten kurz vor dem Release noch einmal einen ausführlichen Blick auf das Spiel werfen und stellen Ihnen ab Seite 40 die interessantesten Neuigkeiten zum Spiel ganz genau vor. Die brandneuen Trailer finden Sie dagegen auf unserer DVD!

BILD: ROCKSTAR GAMES



PS3 GRAND THEFT AUTO IV	16. OKTOBER 2007	ACTION
PSP GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES	03. NOVEMBER 2006	ACTION

CALL OF DUTY 3 |

Hersteller: Activision

BILD: ACTIVISION

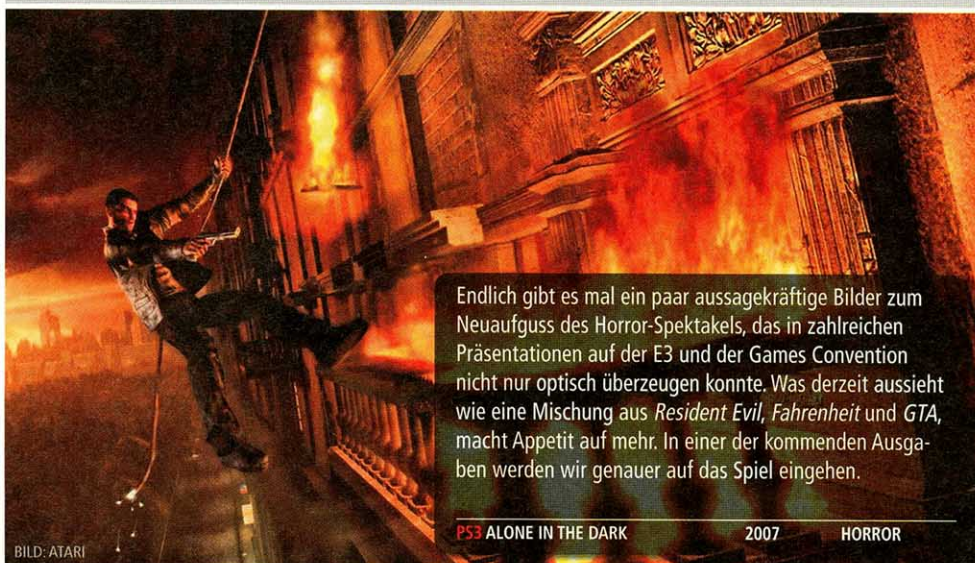


Das volle Weltkriegsprogramm startet im November. Dann bringt Activision *Call of Duty 3* für alle gängigen Plattformen heraus. Die PS2-Version sollte bereits in der nächsten Ausgabe zum Test bei uns eintreffen, ein ausführlicher Blick auf die PS3-Variante darf aber ebenfalls nicht fehlen.

PS3 CALL OF DUTY 3	NOVEMBER 2006	EGO-SHOOTER
PS2 CALL OF DUTY 3	MÄRZ 2007	EGO-SHOOTER
PSP CALL OF DUTY	NICHT BEKANNT	EGO-SHOOTER

ALONE IN THE DARK |

Hersteller: Atari

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

SILENT HILL |

Hersteller: Konami



Was sonst noch kommt:

L.A. NOIRE TONY HAWK'S ...   FAMILY GUY OKAMI 

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

B-Boy	72%
Buzz! Das Sport-Quiz	—
Der tierisch verrückte Bauernhof	—
EyeToy Kinetic Combat	—
FIFA 07	86%
Just Cause	78%
Kingdom Hearts 2	86%
Lemmings	81%
Metal Gear Solid 3: Subsistence	95%
NBA Live 07	83%
NHL 2K7	86%
Samurai Warriors 2	—
SingStar Anthems	78%
Suikoden V	71%
Super-Bikes Riding Challenge	74%
Tiger Woods PGA Tour 07	86%

Oktober

Buzz! Junior Jungle Party	25. Oktober
Canis Canem Edit (Bully)	27. Oktober
Der weiße Hai	20. Oktober
Die Sims 2: Haustiere	19. Oktober
Disgaea 2 – Cursed Memories	27. Oktober

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	27. Oktober
Family Guy	Oktober
Marvel: Ultimate Alliance	26. Oktober
Mortal Kombat: Armageddon	27. Oktober
NBA 2K7	Oktober
One Piece: Grand Adventure	Oktober
Scarface: The World Is Yours	Oktober
Splinter Cell: Double Agent	Oktober
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	31. Oktober

November

Call of Duty 3	November
Crusty Demons	30. November
Destroy all Humans! 2	3. November
Eragon	8. November
EyeToy Play Sports	17. November
Guitar Hero II	November
Happy Feet	24. November
Jagdfieber	2. November
Naruto: Ultimate Ninja	November

Need for Speed Carbon	2. November
Phantasy Star Universe	November
Sega Mega Drive Collection	November
Tony Hawk's Project 8	November
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	November
Xiaolin Showdown	November

Dezember

Coco, der neugierige Affe	7. Dezember
Shrek Smash „n' Crash	Dezember
World Series of Poker: Tournament of Champions	Dezember

4. Quartal/2006

Arthur and the Minimoys	4. Quartal
Justice League Heroes	Herbst
Pro Evolution Soccer 6	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal
Superman Returns	2006
Test Drive Unlimited	2006
The Fast and the Furious	4. Quartal
Thrillville	4. Quartal
World Snooker Championship 2007	4. Quartal

2007

ATV Offroad Fury IV	2007
ATV Offroad Fury IV	2007
Avatar: The Legend of Aang	März
Capcom Classics Collection 2	2. Februar
Dancing Stage SuperNova	Februar
Dawn of Mana	2007
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	2007
Final Fantasy XII	2007
Ghost Rider	Februar
God Hand	März
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

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Ape Academy 2	83%
B-Boy	—
FIFA 07	84%
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	—
MotoGP	—
NBA Live 07	85%
Pocket Racers	65%
Power Stone Collection	83%
Steel Horizon	—
Street Supremacy	—
Tiger Woods PGA Tour 07	—
Ys: The Ark of Napishtim	—

Oktober

Dynasty Warriors Vol. 2	Oktober
Every Extend Extra	Oktober
Family Guy	Oktober
Gangs of London	25. Oktober
Medal of Honor: Heroes	30. Oktober
Myst	13. Oktober
Online Chess Kingdoms	Oktober
Ridge Racer 2	18. Oktober
Superman Returns	19. Oktober

November

Asterix & Obelix XXL 2	17. November
BattleZone	November
Capcom Classics Collection Reloaded	10. November
Die Sims 2: Haustiere	30. November
Football Manager Handheld 2007	November
Grand Theft Auto: Vice City Stories	3. November
Gun Showdown	2. November
Jagdfieber	2. November
L.A. Rush	17. November
Marvel: Ultimate Alliance	9. November
Mortal Kombat: Unchained	10. November
Need for Speed: Own the City	2. November
Sega Mega Drive Collection	November
Sonic Rivals	November
Xiaolin Showdown	November

Dezember

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	Dezember
Star Wars: Lethal Alliance	Dezember
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	22. Dezember

4. Quartal/2006

50 Cent Bulletproof G Unit Edition	4. Quartal
Ace Combat X: Skies of Deception	4. Quartal
Arthur and the Minimoys	2006

Bliss Island	4. Quartal
Bombberman	4. Quartal
Brothers in Arms: D-Day	4. Quartal
Bubble Bobble Evolution	4. Quartal
Death, Jr. 2	2006
DTM Race Driver 3 Challenge	2006
Dungeon Siege: Throne of Agony	2006
Earthworm Jim	2006
Justice League Heroes	4. Quartal
Killzone Liberation	4. Quartal
Mercury Meltdown	2006
Metal Slug Anthology	2006
NBA Ballers Rebound	4. Quartal
Pac-Man World Rally	2006
Pilot Academy	4. Quartal
Prince of Persia Rival Swords	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 Championship	2006
World Snooker Championship 2007	4. Quartal
Xyanide	2006
Yu-Gi-Oh! GX	4. Quartal

2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Asphalt: Urban GT 2	März
Avatar: The Legend of Aang	März
Blade Dancer: Lineage of Light	2007
Capcom Puzzle World	16. Februar
Coded Arms Contagion	2007
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Dungeons & Dragons: Tactics	1. Quartal
Gran Turismo 4 Mobile	2007
Helboy	2007
HOT PXL	Februar
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	2007
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	2007
Clive Barker's Jericho	Herbst
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	2007

Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Formel Eins 2006	März
Frontlines: Fuel of War	2007
Full Auto 2: Battlelines	März
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	2007
Medal of Honor: Airborne	2007
Mercenaries: World in Flames	2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2007
Mobile Suit Gundam	2007
Monster Kingdom	2007
MotorStorm	März
NBA 2K7	2007
NBA Live 07	2007
Need for Speed: Carbon	2007
NHL 2K7	2007
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
The Wheelman	2007
Tiger Woods PGA Tour 2007	2007
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	2007
Tony Hawk's Project 8	2007
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

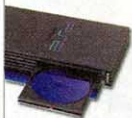
Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das neue SingStar vertreibt GTA von der Spitzenposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	SingStar Deutsch Rock-Pop	1
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	4
3	2	Cars	2
4	NEU	Lego Star Wars II	1
5	3	Need for Speed: Most Wanted	7
6	4	Project: Snowblind	4
7	7	SingStar Rocks! (ohne Mikrofone)	6
8	5	Formel Eins 2006	5
9	WE	Baldur's Gate: Dark Alliance	6
10	WE	Resident Evil 4	4

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gran Turismo 4 scheint wohl auf ewig das Lieblingsspiel unserer Leser zu bleiben.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	17
2	2	Final Fantasy X	45
3	7	Grand Theft Auto San Andreas	23
4	5	Pro Evolution Soccer 5	6
5	4	Final Fantasy X-2	19
6	3	FIFA 2006	9
7	8	Tekken 5	8
8	WE	Resident Evil 4	9
9	6	Need for Speed: Most Wanted	8
10	WE	Gran Turismo 3	36

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Alles beim Alten: Das zwölfte Final Fantasy dominiert die PS2-Most-Wanted-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	29
2	2	Pro Evolution Soccer 6	5
3	7	Metal Gear Solid 3: Subsistence	4
4	3	God of War II	4
5	WE	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	5
6	WE	Tony Hawk's Project 8	2
7	10	Test Drive Unlimited	3
8	4	Mortal Kombat: Armageddon	5
9	8	Alone in the Dark 5	3
10	6	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	7

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

EAs Straßenklopperi sichert sich Platz eins der Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Def Jam Fight for N.Y.: The Takeover	1
2	4	Grand Theft Auto Liberty City Stories	8
3	NEU	Tekken: Dark Resurrection	1
4	1	Syphon Filter: Dark Mirror	2
5	NEU	Cars	1
6	5	Pro Evolution Soccer 5	7
7	9	Miami Vice	2
8	5	LocoRoco	3
9	NEU	Ultimate Ghosts'n Goblins	1
10	NEU	Monster Hunter: Freedom	1

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	10
2	10	LocoRoco	3
3	4	Burnout Legends	6
4	2	Ridge Racer	6
5	3	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	6
6	NEU	Breath of Fire III	1
7	WE	Daxter	2
8	WE	WipeOut Pure	4
9	NEU	DTM Race Driver 2	1
10	NEU	Metal Gear AcId 2	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Nach Monaten wird Gran Turismo 4 Mobile von Vice City Stories von der Spitze verdrängt. Kein Wunder nach all den Verschiebungen!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	5	Grand Theft Auto Vice City Stories	3
2	1	Gran Turismo 4 Mobile	9
3	3	Crisis Core: Final Fantasy VII	4
4	6	Tekken: Dark Resurrection	5
5	WE	Metal Gear Solid: Portable Ops	4
6	4	Pro Evolution Soccer 6	3
7	2	FIFA 07	2
8	9	Dungeons & Dragons: Tactics	3
9	WE	Tony Hawk's Project 8	2
10	WE	Dungeon Siege: Throne of Agony	3

PlayStation 2

JAPAN-CHARTS

Ein Tennis-Spiel stürmt im fernen Osten an die Spitze der Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Hotshots Tennis	1
2	NEU	Rurouni Kenshin	1
3	NEU	Harukanaru Jiku No Naka	1
4	NEU	Chaos Wars	1
5	NEU	God Hand	1

US-CHARTS

Lego Star Wars II hat sich auch in den Herzen amerikanischer PlayStation-2-Spieler seinen Stammpfatz gesichert.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	5	Lego Star Wars II	2
2	NEU	Okami	1
3	NEU	Final Fantasy XII	1
4	1	Madden NFL 07	2
5	NEU	NBA Live 07	1

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Und auch diesen Monat behält Resistance: Fall of Man die Spitzenposition.



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

PlayStation Portable

JAPAN-CHARTS

Das neue Ridge Racers erkämpft sich die Poleposition der japanischen Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Ridge Racers 2	1
2	NEU	Tales of Fantasia	1
3	NEU	Metal Gear Solid Bande Dessinee	1
4	3	Monster Hunter Portable	2
5	NEU	Valhalla Knights	1

US-CHARTS

Auch diesen Monat steht das neue Madden NFL auf der anderen Seite des großen Teichs hoch im Kurs.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Madden NFL 07	2
2	NEU	Lego Star Wars II	1
3	2	Tekken: Dark Resurrection	3
4	NEU	NBA Live 07	1
5	3	Grand Theft Auto Liberty City Stories	6

Die besten PS2-Spiele

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

STRATEGIE



Cheftstrategie Maik rät zu:
Lemmings
... weil bereits das Ur-Lemmings eine Spielspaßgranate war!



STRATEGIE

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

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



DENKSPIEL/PUZZLE

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms 4: Mayhem	Codemasters	83%	77%
Lemmings	Sony	—	81%
Super Bust-A-Move 2	Ubisoft	80%	74%
Kuri Kuri Mix	Empire	79%	77%
Bombastic	Capcom	70%	75%

ENTERTAINMENT



Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Dance Factory
Fans von Tanzspielen können bei diesem stylischen Titel einen Blick riskieren!

STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE

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



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

KAMPFSPORT



Kampfsportler Michael rät zu:
Hyper Street Fighter II
Der Klassiker sorgt auch heute noch im Duell gegen Kumpels für gute Laune!

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



Sportskanone Udo C. empfiehlt:
FIFA 07
... weil der Abstand zum Genreprimus so gering ist wie nie zuvor!

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 07	Electronic Arts	86%	86%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%	83%
FIFA 06	Electronic Arts	85%	85%
FIFA Fußball-WM 06	Electronic Arts	85%	79%



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

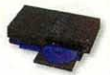


SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Tiger Woods PGA Tour 07
Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklassiger Tiger Woods-Reihe genau richtig.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	86%	86%
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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



RENNSPIELE

BILD: PLAYZONE

Bleifuß Thomas E. empfiehlt:
Enthusia Professional Racing
... weil sich das Fahren in Konamis
Racer besonders gut anfühlt!

THOMAS
EDER

RENNSIMULATION

REFERENZ:

Gran Turismo 4

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Formel Eins 06	Sony	85%	85%
Tourist Trophy	Sony	80%	85%
Enthusia Professional Racing	Konami	81%	83%
Le Mans 24 Stunden	Atari	79%	83%
Grand Prix Challenge	Atari	83%	83%
Rally Fusion	Activision	80%	82%
Evolution GT	CDV	76%	82%
Moto GP 4	Sony	71%	81%
S.C.A.R.	Milestone	77%	81%

FUNRACER/ACTION

REFERENZ:

Burnout Revenge

Noch besser, schöner und schneller als
seine Vorgänger – einfach genial!

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	—	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
FlatOut 2	Eidos	81%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
Stuntman	Atari	—	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
MTX Mototrax	Activision	77%	85%
Splashdown 2: R. G. W.	THQ	82%	85%
WipEout Fusion	Sony	84%	84%
FlatOut	Empire	84%	82%
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	80%	84%
187 – Ride or Die	Ubisoft	82%	80%
MX vs. ATV Unleashed	Rainbow Studios	82%	81%
Ridge Racer V	Namco	69%	82%
Smuggler's Run 2	Take 2	82%	82%
Micro Machines V4	Codemasters	82%	73%
Mashed	Empire	81%	63%
XGRA	Acclaim	80%	81%

ACTION

BILD: PLAYZONE

22/25 RAKETENTEILE ZERSTÖRT

PlayStation 2

JUST CAUSE

Action-Experte Maik rät zu:
Just Cause
Auch wenn *Just Cause* in Hinblick auf die Technik nicht wirklich
spektakulär ist, dürfen hungrige *GTA*-Fans auf der Nahrungssuche
für ihre PS2 ohne Bedenken eine Proberunde in dem cool inszenier-
ten Inselfestspiel spielen!

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



Abenteuer-Experte Udo empfiehlt:
Metal Gear Solid 3: Subsistence

Mit dem neuen Features wie der frei beweglichen Kamera oder dem Online-Modus kommen Snake-Fans nicht mehr um dieses Ausnahme-Spiel herum. Snakes bisher bester Auftritt ist ein Pflichtkauf für jeden, der seine Freude an dem coolen Action-Helden hat!

UDO
CRNJAK

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

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



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

Titel	Hersteller	MP	SP*
Resident Evil 4	Capcom	—	95%
MGS 3: Subsistence	Konami	87%	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 Destr.	Capcom	—	89%
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	84%	88%
MDK 2 Armageddon	Interplay	—	88%
Shadow of the Colossus	Sony	—	88%
Deus Ex	Eidos	—	87%
Hitman: Contracts	Eidos	—	87%
M. K. Shaolin Monks	Midway	87%	85%
Silent Hill 2	Konami	—	87%
Hitman: Blood Money	Eidos	—	86%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	—	86%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	—	86%
Obscure	Atari	86%	85%
Onimusha	Capcom	—	86%
Psychonauts	THQ	—	86%
Sly 3: Honour Among Thieves	Sony	43%	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	—	86%

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

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

ROLLENSPIELE



RPG-Fan Christian empfiehlt:
Kingdom Hearts II
Freunde actionlastiger RPGs liegen mit dem Square-Enix-Titel genau richtig.

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 2: T. A. o. D.	Koei/THQ	—	80%
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%



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%
Kingdom Hearts II	Square Enix	—	86%
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%



Alle erhältlichen PSP-Spiele

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

SPORT



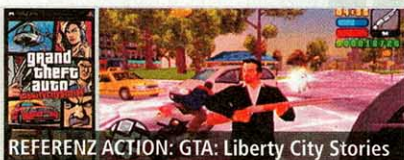
REFERENZ SPORT: Pro Evolution Soccer 5

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%	85%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NHL 07	Electronic Arts	–	85%
NBA Live 07	Electronic Arts	–	85%
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%
Gangs of London	Sony	–	67%
Taito Legends Power-Up	Empire Interactive	63%	63%
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%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	–	81%
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 Acid 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	–	77%

RENNSPIEL



REFERENZ FUNRACER: Ridge Racer 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Ridge Racer 2	Sony	91%	92%
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%
Cars	THQ	71%	75%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	–	74%
Micro Machines V4	Codemasters	–	72%
Pocket Racers	Konami	–	65%

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%

Redaktionstagebuch

Woche 1:

Es muss weitergehen

Wolfgang ist endgültig aus den Redaktionsbüros verschwunden und neben seinen Knoblauch-Duftfahnen vermissen wir schon ein wenig die täglichen Beleidigungen. Die konzentrationsfördernde Ruhe in der Redaktion bedarf auf jeden Fall einer Eingewöhnungszeit.

Woche 2:

Big in Japan



Wie nicht anders zu erwarten, lässt Sony auf der Tokyo Game Show eine Bombe nach der anderen platzen und präsentiert ein immer eindrucksvolleres Line-up. Unser Japan-Korrespondent Warren lässt die Finger glühen und schickt uns stündlich Updates, Bildmaterial und Videos. Die Ruhe im Redaktionsbüro ist hektischem Treiben und dauerhaftem Tastaturgeklapper gewichen.

Woche 3:

Dicke Eier

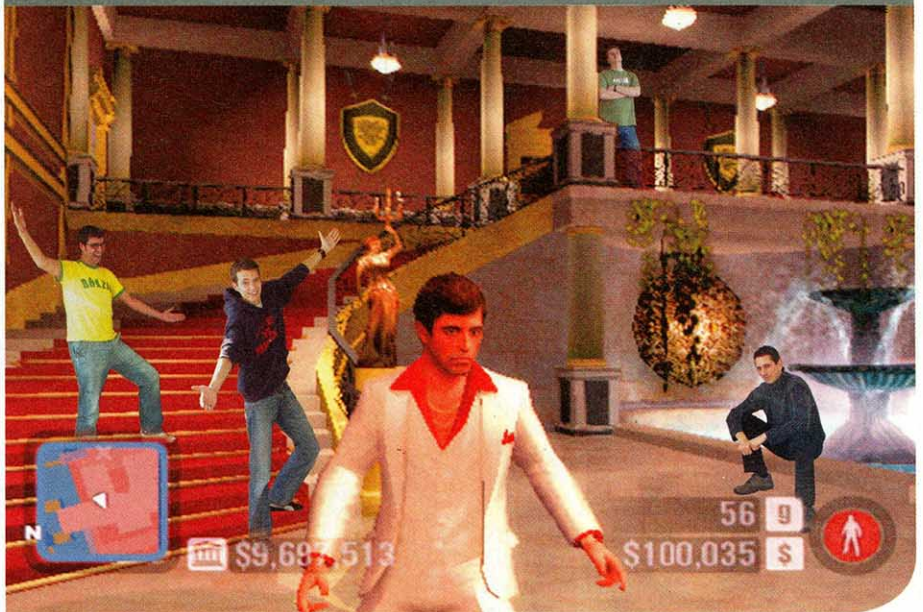
Die Testversion von *Scarface* lässt ausnahmsweise nicht nur *GTA*-Fans der Redaktion ins Schwärmen geraten, sondern begeistert fast alle Anwesenden. Fachsimpeln, die vor allem die Distribution von kiloweise Koks betreffen, sorgen bei Pizzalieferanten (Ja, die beliefern uns wieder!) für entgleiste Gesichtszüge und zaghafte Fragen, womit wir hier eigentlich genau unseren Lebensunterhalt verdienen.

Woche 4:

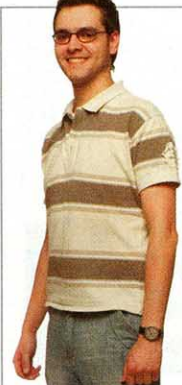
Feier-Tag

Der Tag der Deutschen Einheit wird für die PLAYZONE-Mannschaft zum Tag der redaktionellen Einheit, die sich versammelt in den Büros an die Arbeit macht, damit das Heft auch pünktlich im Briefkasten der Abonnenten und am Kiosk liegt. Letzte Kraftreserven werden vor allem durch den übermäßigen Genuss von Gewürz-Spekulatius mobilisiert – es weihnachtet offenbar schon!

DICK IM GESCHÄFT Die Redaktion hat neue Wege der Geldgewinnung für sich entdeckt und kann davon offenbar gut leben. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: SCARFACE (VIVENDI)



 Maik Bütelfür 29, Leitender Redakteur ... stellte erschreckt fest, dass sich die große PS3-Euphorie bei ihm immer noch nicht einstellen will – wann kommt endlich <i>Twisted Metal</i>?! Spielt derzeit: <i>Scarface</i>	 Thomas Eder 29, Redakteur ... ist wieder vom <i>Lumines</i>-Virus infiziert und verbringt momentan seine Zeit fast nur damit, farbige Steinchen zu sortieren. Spielt derzeit: <i>Lumines II</i>
---	--

 Udo Crnjak 28, Redakteur ... ballert mit seinem tiefer gelegten Fiat Tipo durch die Stadt und erntet faszinierte Blicke der Passanten. Der kaputte Auspuff ist verdammt laut ... Spielt derzeit: <i>Killzone: Liberation</i>	 Michael Pruchnicki 28, Redakteur ... ist seit der TGS endgültig überzeugt von der PlayStation 3 und ärgert sich daher umso mehr, dass die Konsole bei uns erst im März erscheint. Spielt derzeit: <i>Exit (PSP)</i>
--	---

 Stefanie Schetter 28, DVD-Redakteurin ... hat sich dazu durchgerungen, endlich ihren Garten umzugraben. Bleibt nur ein Problem: Hat vielleicht irgendjemand einen Spaten übrig? Spielt derzeit: <i>Lego Star Wars II</i>	 Roland Austinat 36, USA-Korrespondent ... hat sich das ganz große <i>Okami</i> gekauft, die Collector's Edition von <i>FF XII</i> vorbestellt und hofft auf verregnete Herbsttage und ausreichend Zeit zum Spielen. Spielt derzeit: <i>Okami</i>
--	--



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 Spiele Systeme.



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 – SCARFACE
Test ab Seite 56. BILD: PLAYZONE

- 75 Buzz Junior Jungle Party
- 64 Destroy all Humans! 2
- 62 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- 75 EyeToy Sports
- 70 Mortal Kombat: Armageddon
- 76 NBA 2K7
- 76 NBA Live 07
- 68 Need for Speed Carbon
- 77 NHL 2K7
- 60 Pro Evolution Soccer 6
- 56 Scarface: The World is Yours
- 72 Splinter Cell Double Agent
- 77 Super-Bikes Riding Challenge

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – KILLZONE: LIBERATION
Test ab Seite 78. BILD: PLAYZONE

- 82 Der Pate
- 83 FIFA 07
- 78 Killzone: Liberation
- 80 Lumines II
- 82 Medal of Honor: Heroes
- 83 Powerstone Collection

So werten wir

Solid Serie zu den Alpha-
richt vom Thron stoßen, wenn
und Snake warm anziehen.



HITMAN: SILENT ASSASSIN

UMFANG *****

Leveldesign: Hitman 2 ist immer als
neue Nachfolger und in dem meisten Fällen
auch besser. Dafür wird die Umgebung
recht abwechslungsreich und es gab
bereits verschiedene Lösungswege.
Levelanzahl: 20 Phasen. Schwierigkeit: ab-
hängig vom Schwierigkeitsgrad. 2 Stufen (schwer).

GAMEPLAY *****

Spielprinzip: In vielen Missionen stehen
47 mehrere verschiedene Lösungswege
offen. Brauchbare Gewürst ist dabei ebenfalls
eine Option, ist aber nur schwer einfü-
gen. Die Missionen sind abwechslungsreich
und elegant ist dabei das Vorgehen.
Primärwaffen: Zwei halbautomatische
Pistolen (Standard-Schuldgewehr) und
eine Kleinkaliber.
Sonderwaffen: Bereits in Hitman 2
hatte man alles benutzte, was man in
der Spielwelt finden konnte. Die
Anzahl war aber nicht so groß.
Equipment: 47 hat mehr auf ein Pfeil
und verspricht auf alle abgeworfene Spiel-
zeuge. Ein Fernglas, ein Nachtsichtgerät
und ein Detektor müssen ausreichen.

TECHNIK *****

Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon
einmal in der Reihe war, kann die
Atmosphäre nicht nur überzeugen. Die
Geschichte und einzelnen Missionen sind
sehr spannend.
Grafik: Hitman 2 kann natürlich nicht
mehr und die aktuelle Generation mit
halten, wenn aber nicht wie gut aus.
16:9-Unterstützung: Ja
60-Hz-Modus: Nein
Musik und Sound: Intensive Musikkompo-
sitionen und sehr gute Effekte
Synchronisation: Erhöhter Sound, aber
nicht immer perfekt.

GESAMTWERTUNG *****

W Wertung allerdings ein wenig ungenü-
gend hier aber nicht gerechtfertigt.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen.

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



UWE HÖNIG
wird schockiert.

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 Lieblings-
level immer wieder mal, um neue Lösungswege
zu finden. Ohne den Moralpostel spielen
zu wollen, empfehle ich diesem Titel aber
ausschließlich erwachsenen Zockern.



HITMAN: BLOOD MONEY

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

Massig Lösungswege
Neue Elemente
Angepasster Schwierigkeitsgrad
Unsichere Fehler

WERTUNG 89% 85% 80%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER

86%

Wenn einige ungenügende Fehler nicht wären,
könnte dieser Titel sogar am Genetron thronen.

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 ver-
glichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels wer-
den 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 Steue-
rung finden Sie hier die abschließenden Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels
sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die abschließende Ge-
samtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird
auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

Spiele im unteren Wertungs-
bereich 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 Gen-
res 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-Wer-
tung ab 85 %



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



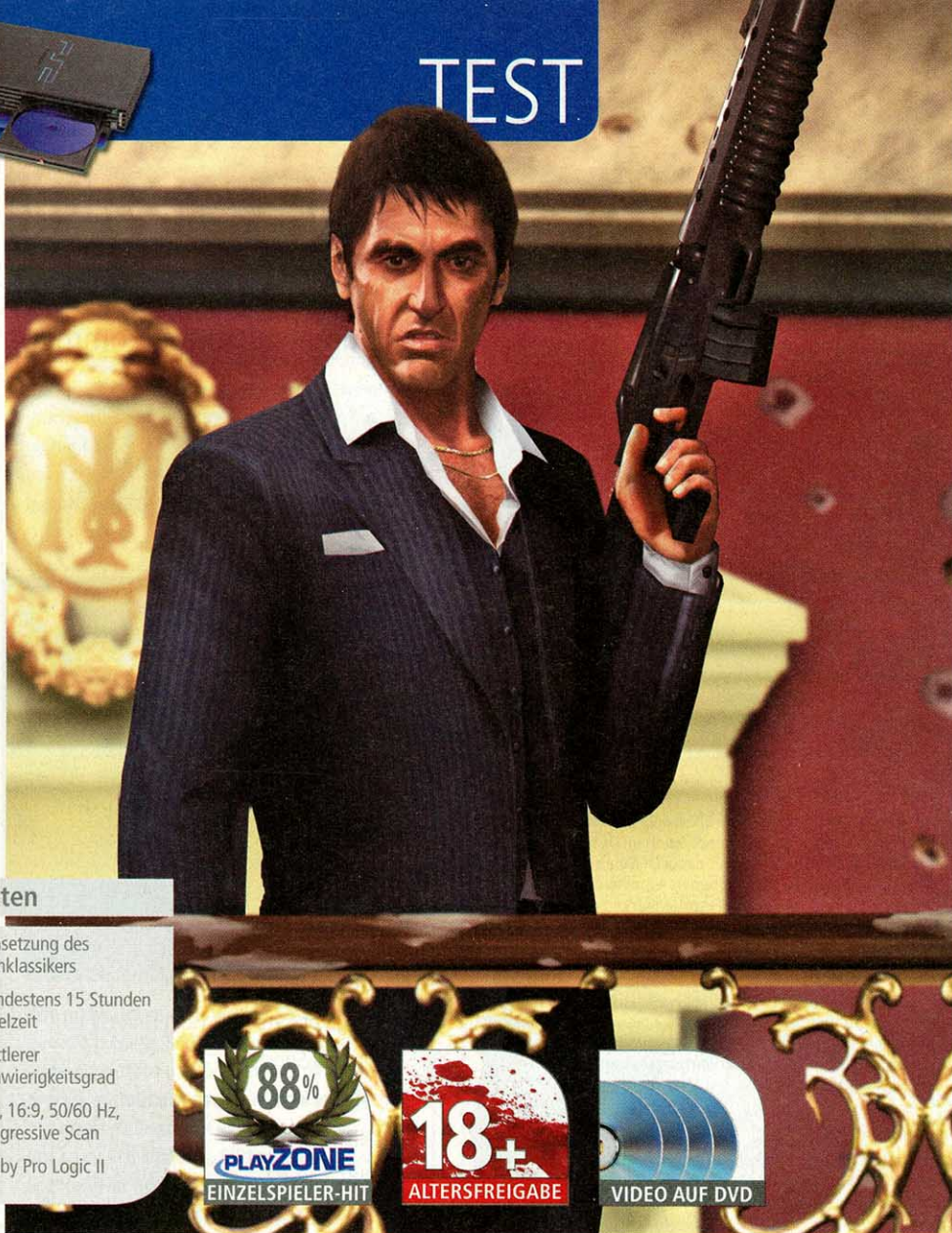
Zu diesem Spiel fin-
den Sie auf der DVD
einen Videobeitrag!





TEST

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



Fakten

- Umsetzung des Filmklassikers
- Mindestens 15 Stunden Spielzeit
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- 4:3, 16:9, 50/60 Hz, Progressive Scan
- Dolby Pro Logic II



Scarface: The World is Yours

Der böse Bruder von GTA Vice City!

Knallige Pastellfarben, sonnige Strandpromenaden, schnittige Autos, coole Typen mit Föhnfrisuren in weißen Slippers ohne Socken und Musik, für die man sich heute eigentlich schämen müsste. Das kennen ältere Leser aus der Kultfernsehserie *Miami Vice* und so ziemlich jeder PlayStation-Fan von *Grand Theft Auto Vice City* (dt.). Doch *Miami Vice* war nicht die einzige große Inspirationsquelle für Rockstar North, auch der knallharte Gangsterstreifen *Scarface* mit Al Pacino stand Pate für den bei vielen Fans beliebtesten Teil der Reihe. Dass Vivendi jetzt, über drei Jahre nach dem Welterfolg von *Vice City* (dt.) und kurz vor der Veröffentlichung des PSP-Ablegers *GTA Vice City Stories* das „echte“ Spiel zum Film herausbringt, verpasst der GTA-Klon-Suppe ordentlich Würze. Schließlich hat die Welt seit *GTA III* schon eine ganze Menge Spiele erlebt, die dem großen Vorbild nachzueifern versuchten, ohne den letzten Funken Genialität zu besitzen, den die Rockstar-Reihe ausmacht. Wie kommt man also auf die wahnwitzige Idee, ein Spiel herauszubringen, das im selben Setting, nämlich Miami der Achtziger Jahre, angesiedelt ist? Die Antwort weiß wohl nur Vivendi. Doch viel interessanter ist die Frage: Wieso schafft es erst ein Lizenzspiel, aus dem Schatten seiner Klon-Brüder hervorzutreten und mehr Eigenständigkeit und Klasse zu beweisen als jedes *Getaway*, *Driver* oder *True Crime* zuvor? Wir geben Ihnen die Antwort.

ZWIELICHTIGER ZWILLING

Das Wort GTA-Klon ist mittlerweile etwas abgegriffen und letztlich bleibt es eine Definitionsfrage, wo der Klon beginnt und wo zufällige Ähnlichkeiten aufhören.



URLAUBSSTIMMUNG Im Flügeltürer durch die sonnigen Straßen von Miami zu cruisen, ist immer ein Genuss. BILD: PLAYZONE



KRISENSTIMMUNG Wer sinnlos Amok läuft, bekommt hübsche Explosionen und eine Übermacht an Cops zu Gesicht. BILD: PLAYZONE

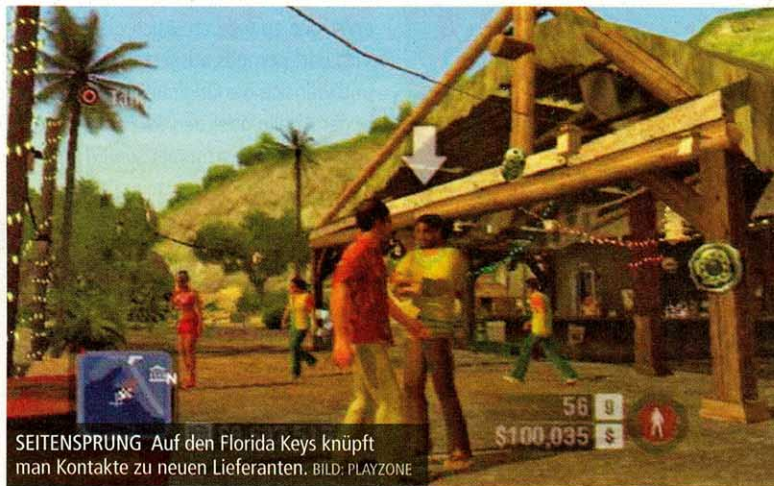


ren. Im Falle von *Scarface* ist es mehr als offensichtlich, dass für Spielkonzept und Steuerung Rockstars Erfolgsserie Pate stand. Zu Fuß oder im Auto erforscht man bei völliger Bewegungsfreiheit das (halbwegs) authentisch nachgebildete Miami der Achtzigerjahre. Diverse Auftraggeber schenken einem Jobs und Kontakte zu, die Geld in die Kasse spülen, das in bessere Ausrüstung und Immobilien investiert wird. Doch schon nach dem fulminant präsentierten Intro offenbaren sich große Unterschiede zu *GTA*. Während man dort zu Anfang stets vor dem Nichts steht und sich mühsam an die Spitze der Gangsterwelt kämpft, ist Tony Montana niemand, der Botengänge für Kleinganoven übernimmt, sondern direkt ins Big Business einsteigt. Es ist an Tony und dem Spieler, das ehemalige Imperium wieder aufzubauen.

Tony Montana ist ein zynischer, brutaler, rassistischer und nicht besonders kluger Mensch, was ihn als Identifikationsfigur nicht gerade prädestiniert. Doch genau dieses Anti-Heldentum macht einen großen Reiz aus. Schon in vielen anderen Spielen dieser Art war man ein Bad Guy, doch Tony Montana ist der König der Kotzbrocken. Und während *GTA* besonders im letzten PS2-Ableger *San Andreas* mit blinden Rennfahrern und durchgeknallten Gangsterbräuten fast schon Comedy-Charakter hatte, sucht man Humor in *Scarface* mit der Lupe – und wenn's mal witzig ist, dann meist auch recht makaber. Das ist keinesfalls als Kritik zu verstehen, nur sollte man *Scarface* nicht etwa als *GTA Vice City 2* missverstehen – *Scarface* ist wie der Film stellenweise richtig unangenehm und knallhart. Die deutsche Version ist entschärft, doch auch dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände! Zudem stößt Tonys Sprachgewalt an die Grenzen des Erträglichen. Das Wort Fuck fällt im Sekundentakt und bis zum Abspann bekommt man die ganze Bandbreite amerikanischer Fluchwörter präsentiert.

ICH KAUF MIR WAS

Die optischen Ähnlichkeiten zu *Vice City (dt.)* sind unverkennbar, doch spielerisch haben sich die Entwickler von Radical Entertainment (*Simpsons: Hit & Run*) erfolgreich darum bemüht, ein sehr eigenständiges Spielerlebnis auf die Beine zu stellen. Schon von Beginn an greift man sich in der Gestalt von Tony Montana die großen Fische und



SEITENSPRUNG Auf den Florida Keys knüpft man Kontakte zu neuen Lieferanten. BILD: PLAYZONE



GESCHÄFTSMÄNNER Die Stimmung bei Drogendeals ist angespannt – jetzt bloß keine Waffe ziehen! BILD: PLAYZONE

Pack das Leben bei den Eiern!

Wir haben ja schon eine Menge gesehen, aber dieses Gameplay-Feature verdient eine Extra-Erwähnung.

Tony Montana ist ein knallharter Typ, was bedeutet, dass er ganz schön „Nerven aus Stahl hat“, was unfeiner ausgedrückt und auf Englisch heißt, dass er „Balls“ hat. So weit, so unflätig, doch Radical baute diese Bezeichnung schlicht ins Spielgeschehen mit ein. Immer dann, wenn Tony einen Gegner erledigt oder unter Feuer nimmt und gleichzeitig oder anschließend mit Fluchtiraden eindeckt, steigt seine Balls-Anzeige. Ist diese voll, rastet Tony völlig aus und Sie dürfen in der Ego-Sicht alle Widersacher in Rekordzeit aus dem Weg räumen.

nach wenigen Spielstunden wälzen Sie Millionenbeträge auf Ihrem Konto um (inklusive spannender Geldwäschen bei der Bank Ihres Vertrauens). Das heißt aber nicht, dass dieses Geld von ganz alleine auf das eigene Konto gespült wird. Verhandlungen mit Drogendealern, Schmuggeltransporte im stilechten Rennboot und natürlich die Distribution des weißen Pulvers sind essenziell und schon früh im Spiel der eigentliche Gameplay-Inhalt. So wirkt *Scarface*

nach einer Weile fast schon wie ein sehr brutales Strategiespiel mit gelegentlichen Baller- und Fahreinlagen inklusive kultigen Soundtracks. Respekt spielt eine große Rolle, den man sich einerseits mit erledigten Aufträgen, andererseits – und hier kommt eine große Spaßkomponente ins Spiel – mit dem Erwerb von möglichst teuren Konsumgütern verdient. Zahlreiche Autos, Boote und Einrichtungsgegenstände warten im exklusiven Katalog darauf, zu exorbitanten Summen



STILECHT Im pfeilschnellen Rennboot sind angreifende Piraten oder die Küstenwache kein großes Problem. BILD: PLAYZONE



ALLES AUF EINEN BLICK Das Satelliten-Telefon gewährt Einblick in alle wichtigen Aktivitäten von Tony. BILD: PLAYZONE

erworben zu werden. Auch die eigene Villa darf pompös ausgestattet werden und wer sich die Original-Mondlandefähre der Apollo oder den Sarkophag von Tutanchamun ins Zimmer stellt, kann sich seines Ansehens sicher sein. Der Katalog bietet Waren im Wert von mehreren hundert Millionen Dollar und bis man dieses Geld angehäuft hat, muss eine Menge Koks von den Florida Keys nach Miami verschifft werden.

DEN LÖFFEL, BITTE!

Wer den Abspann zu Gesicht bekommen will, der kommt nicht umhin, die storyrelevanten Missionen zu spielen – und hier darf dann auch nach Herzenslust geballert und gefahren werden. Beides macht Spaß und spielt sich gut, auch wenn die Fahrphysik nicht ganz so ausgefeilt wie beim Vorbild wirkt und vor allem die geringere Auswahl an Fahrzeugen enttäuscht: Lediglich Autos, Lastwagen und Boote stehen zur Verfügung. Im Gegensatz zu *Vice City (dt.)* steht zwar weniger die Erforschung der Umgebung als die Eroberung der vier Stadtteile im Vordergrund und für diese Zwecke sind mehr Fahrzeuge gar nicht nötig, wir wären dennoch gerne mit einem Propellerflugzeug über die Skyline geflogen. Ebenfalls wünschens-

wert wären mehr Checkpoints gewesen. Zwar gibt es innerhalb von Missionen immerhin einige wenige dieser Zwischenspeicherungen, der mitunter happige Schwierigkeitsgrad in den Ballerpassagen sorgt aber dennoch nicht selten für Frust und mehrfach gespielte Abschnitte.

BLENDEND

Keinen Anlass zur Kritik gibt es im Technikbereich. *Scarface* sieht realistischer aus als *Vice City (dt.)* und bietet zum Teil sogar richtig schicke Texturen. Dennoch ruckelt das Spiel nur in Extremsituationen und leer gefegte Straßen oder nervige Pop-ups sucht man vergebens. Die Umgebung ist zwar nicht so riesig wie die von *San Andreas* und auch hier ist die Sichtweite nicht unbegrenzt, doch die schicke Beleuchtung und die detaillierte Ausstattung machen das locker wieder wett.

Bleibt noch die Frage, wie ein eventueller Nachfolger aussehen soll, schließlich wäre der Umzug des Hauptcharakters in eine andere Stadt mehr als nur ein Stilbruch. Vielleicht gönnt man uns ja im Laufe der nächsten Jahre ein waschechtes Strategiespiel, in dem Tony erst die USA und dann die ganze Welt kontrolliert – immerhin wäre der Untertitel des Spiels dann noch treffender. ■

CONTROLLER-CHECK

Alle Fäden in der Hand

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

L1: Zu Fuß: Auf Gegner zielen
Im Auto: Auf Gegner zielen

L2: Zu Fuß: Satelliten-Telefon
Im Auto: Satelliten-Telefon

Digikreuz:
Zu Fuß: Waffenauswahl/
Waffen wegstecken
Im Auto: Waffenauswahl/
Waffen wegstecken

Select:
Zu Fuß: Musik ein-/ausschalten
Im Auto: Musik ein-/ausschalten

Analogstick links:
Zu Fuß: Laufen/ducken
Im Auto: Lenken/hupen/fluchen

Start:
Zu Fuß: Pause/Optionen
Im Auto: Pause/Optionen

Analogstick rechts:
Zu Fuß: Kamera drehen/zentrieren
Im Auto: Kamera drehen/Kameraposition wählen

L1: Zu Fuß: Schießen/schlagen
Im Auto: Schießen
L2: Zu Fuß: Zweiter Feuermodus
Im Auto: Nach hinten schauen

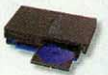
Viereck:
Zu Fuß: Nachladen/Konterattacke
Im Auto: Bremsen/rückwärts

Dreieck:
Zu Fuß: Ins Fahrzeug einsteigen
Im Auto: Aus Fahrzeug aussteigen

X:
Zu Fuß: Rennen/an Wand lehnen
Im Auto: Beschleunigen

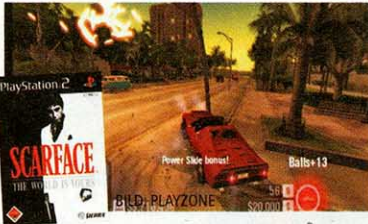
Kreis:
Zu Fuß: Fluchen/reden/Rage-Modus
Im Auto: Schießen





Detail-Check

Optisch sind die Ähnlichkeiten zwischen beiden Titeln leicht auszumachen, spielerisch dagegen macht Scarface eine erfreulich eigenständige Figur.



SCARFACE

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die Ballereien spielen sich griffiger als bei der Konkurrenz, dafür ist die Fahrphysik nicht ganz so ausgefeilt wie bei GTA.

Missionsdesign: Detaillierte Umgebungen peppen die ansonsten gradlinigen Ballereien auf, Originalitätspreise gewinnt Radical aber nicht.

Fahrphysik: Die Fahrzeuge reagieren nicht ganz so perfekt wie in GTA, dennoch kann man jeden fahrbaren Untersatz gut kontrollieren.

Schwierigkeitsgrad: In den Ballerabschnitten beißt man nicht selten überraschend ins Gras. Einige wenige Checkpoints retten vor extremem Frust.

Strategieteil: Drogen müssen gekauft, ins Land geschmuggelt, Geschäfte können gekauft werden, unzählige Konsumgüter sind erwerbbar.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Stadt: Miami in einer (halbwegs) authentischen Nachbildung. Der Look von Scarface ist realistischer und ebenso stimmig wie bei der Konkurrenz.

Langzeitmotivation: Je nach Spielweise sieht man nach 15 Stunden den Abspann, ein voll ausgebautes Imperium nimmt mehr Zeit in Anspruch.

Speichermanagement: Innerhalb der Missionen gibt es Checkpoints, ansonsten darf nach jeder Einzahlung aufs Konto gespeichert werden.

Ladezeiten: Beim Start von Missionen wird kurz geladen, was aber im Großen und Ganzen erträglich bleibt.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Darstellung: In Extremsituationen kommt es schon mal zu Slowdowns, die Sichtweite ist hoch.

Präsentation: Düster und dreckig, fast auf Augenhöhe mit Rockstars Titel.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja, der Bildausschnitt ist vergrößert.

Sound: Auch hier klingen die Fahrzeuge recht blass, die sonstige Soundkulisse ist klasse. Auch hier gibt's nur eine (sehr gute) englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

Musik: Toller Original-Soundtrack des Films und coole zusätzliche Tracks der Achtzigerjahre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Auch wenn GTA Vice City (dt.) mittlerweile etwas angestaubt ist, die Qualität und Klasse des Rockstar-Titels bleiben unerreicht. Scarface ist dennoch der bislang eigenständigste und beste Konkurrent!



GTA VICE CITY (DT.)

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Zu Fuß etwas hakelig, aber sinnvoll belegt und nach kurzer Zeit gut nutzbar. Das Zielsystem ist verbesserungswürdig.

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

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge wurde simpel gehalten, bleibt aber stets nachvollziehbar und besonders die Motorräder steuern sich zugänglich.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Einige Missionen sind knallhart, insgesamt kommt man aber mit etwas Mühe und Experimentierfreudigkeit immer ans Ziel.

Strategieteil: Einige Geschäfte dürfen gekauft werden, die wiederum Geld produzieren, weitere Handels- und Strategieraufgaben gibt es nicht.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Stadt: An Miami angelehnte Metropole mit schier unendlich vielen Details in unrealistischer Comic-Optik. Atmosphärisch kann Vice City immer noch überzeugen.

Langzeitmotivation: Der Story-Modus beschäftigt schon locker 20 Stunden, danach bietet Vice City noch für Wochen Spaß.

Speichermanagement: Nach jeder Mission speichert man in seinem Versteck. Während der Missionen gibt es keine Checkpoints.

Ladezeiten: Beim Wechsel zwischen den Stadtteilen und beim Betreten von Gebäuden wird kurz geladen.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Darstellung: Etwas rucklig, aber weitestgehend konstant. Die Sichtweite ist enorm.

Präsentation: Stilvoll, wie man es mittlerweile von Rockstar erwartet.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Sound: Fahrzeuge klingen etwas blass, dafür stimmt die Soundkulisse der Stadt. Edelste englische Synchronisation mit Starbesetzung. Nur deutsche Untertitel verfügbar.

Musik: Grandiose Auswahl an bekannten Songs der Achtzigerjahre. Der Soundtrack des Jahrzehnts!

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MAIK
BÜTEFÜR

sagt hallo zu seinem kleinen Freund!

Das erlebt man auch nicht alle Tage. Da nimmt man sich ein Spiel mal mit nach Hause, nur um kurz einen Blick drauf zu werfen, und dann stellt man fünf Stunden später fest, dass man eine ganze Menge Spaß hatte. Scarface ist im weitesten Sinne ein GTA-Klon und damit wenig originell, doch der Hauptcharakter und die düstere Atmosphäre verleihen dem Spiel einen sehr eigenen Charme. Noch dazu spendierten die Entwickler dem Genre einige richtig gute Ideen, die gerne von anderen Spielen dieser Art kopiert werden dürfen, und ein so bugfreies Spiel dieser Komplexität haben wir auch schon lange nicht mehr in der Laufwerksschublade gehabt. Schade, dass das Blut (in der von uns getesteten amerikanischen Version) gleich literweise fließt und weder Flugzeuge noch Hubschrauber steuerbar sind. Dennoch ist Vivendis Spätzünder für die PS2 ein echtes Action-Highlight, das sich erwachsene Fans des Genres und vor allem der Filmvorlage unbedingt anschauen sollten. Nicht zuletzt der größere Strategie-Part macht im weiteren Verlauf des Spiels einen großen Reiz aus und bietet ein erfrischend anderes Spielerlebnis zum Baller- und Verfolgungsjagd-Alltag. Eine der positivsten Überraschungen des Jahres.



SCARFACE

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.scarfacegame.com
Alternativen:	GTA Vice City (dt.)

- ✓ Hervorragende Atmosphäre
- ✓ Tolle Technik
- ✓ Stimmiger Soundtrack
- ✓ Eigenständiger Spielablauf

WERTUNG

STEUERUNG 83% GRAFIK 85% SOUND 87%

MULTIPLAYER

—

SINGLEPLAYER

88%

Zynisch, brutal und nicht perfekt, aber eine hervorragende Filmumsetzung mit toller Atmosphäre.



KNIFFLIG In Minispielen wäscht man sein Geld oder kauft Drogen – hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. BILD: PLAYZONE



STUNTMAN Sprungschancen ermöglichen an jeder dritten Straßenecke coole Stunts. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Nur eine deutsche Vereinsmannschaft
- Neuer Modus „Überraschungsspiel“
- Ungemein realistische Spielmechanik
- 4:3, 50 Hz, 60 Hz
- Online-Modus für bis zu 16 Spieler (8 gegen 8)



BILD: PLAYZONE

Pro Evolution Soccer 6

Der Weltmeister unter den Fußball-Simulationen – besser denn je?

AUTOR: DAVID MOLA

auch dieses Mal alle Spieler- und Vereinsnamen komfortabel bearbeiten.

DER TEUFEL IM DETAIL

Dieser Spruch traf jedenfalls auf den Vorgänger zu. Kleinliche Schiedsrichter und damit verbunden viele Unterbrechungen ließen keinen richtigen Spielfluss aufkommen und ärgerten so manchen Fan. Diesen Kritikpunkt hat Konami erfolgreich aus der Welt geschafft und zusätzlich allerlei Anstrengungen unternommen, um erneut ein Gameplay zu zaubern, das einfach einzigartig ist. Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen! Wie gewohnt gleicht keine Spielsituation der anderen. Der Spieler kann seine Strategie frei wählen und jeden erdenklichen Spielzug in die Tat umsetzen. Darüber hinaus gibt es noch mehr Möglichkeiten, von Freistößen zu profitieren, den Gegner zu täuschen oder ihn aktiv am Toreschießen zu hindern. Kleine Justierungen am Passsystem,

Gibt es Gerechtigkeit auf der Welt? Nach dem erneut verschobenen Start der PlayStation 3 in Europa hier nun die nächste Hiobsbotschaft – zumindest für uns in Deutschland.

LIZENZDILEMMA

Die PES-Serie war ohnehin noch nie dafür berühmt, mit einem dicken Lizenzpaket auf Käuferjagd zu gehen, aber dieses Jahr ist es besonders schlimm: Außer Bayern München gibt es keine deutsche Vereinsmannschaft im gesamten Spiel. Auch Klinsmanns WM-Helden bekamen nur Fantasienamen spendiert. Generell sind nur sporadisch Teams zu finden, die mit Originalnamen und -trikots auf Torjagd gehen. Diese sind den echten Vorbildern dafür bis ins letzte Detail nachempfunden und durchweg hübsch anzusehen. Mit dem bewährten Editor lassen sich aber



ZU SPÄT Während der Torhüter den Ball unter sich begräbt, kann der Angreifer nicht mehr bremsen und hebt ab. BILD: PLAYZONE



ÜBERRAGEND Figo setzt sich gegen zwei Engländer durch und lässt ein Geschoss auf den gegnerischen Kasten los. BILD: PLAYZONE



TRICKREICH Mit einer geschickten Drehung zum richtigen Zeitpunkt lässt man seine Gegenspieler geknackt alt aussehen. BILD/MONTAGE: PLAYZONE



VOLLE PULLE Wie genial die Spieler animiert sind, können Sie mithilfe dieser Montage erahnen. BILD/MONTAGE: PLAYZONE

ein leicht gedrosseltes Spieltempo und nochmals verbesserte Zweikämpfe reichen aus, um dem Spieler ein geschmeidiges Spielgefühl zu vermitteln. Klasse!

MEISTERLICH

Der Umfang des sechsten Teils kann sich ebenfalls sehen lassen. Zwar gibt es keinen Managerteil wie bei der Konkurrenz, aber neben dem bewährten und dezent überarbeiteten Zeitfresser „Meisterliga“ gibt es eine Handvoll neuer Modi. „Internationale Relegation“ lässt Sie eine ganze WM-Qualifikation mit anschließendem Turnier nachspielen. Das, ebenfalls neu hinzugekommene, „Überraschungsspiel“ entpuppte sich im Test als weiterer Spaßgarant. Hierbei wählen Sie keine Mannschaft, sondern lediglich eine Region bzw. Liga aus. Das Programm stellt Ihnen dann einen neuen Kader aus Spielern jener Liga zusammen. Das verhindert immer gleiche Matches zwischen den üblichen Verdächtigen und sorgt für Chancengleichheit.

Technisch hat sich zum Vorgänger übrigens fast nichts geändert. Die Spielermodelle sehen einen Tick besser aus und die Stadien wirken detailreicher. Das war's dann aber auch.

KICK IT LIKE BALLACK!

Souverän wie unsere Nationalmannschaft beim Elfmeterschießen lässt *Pro Evolution*

Soccer Jahr für Jahr der Konkurrenz keine Chance. Das ist auch 2006 nicht anders und für ambitionierte Konsolenkicker gibt es eigentlich keine Alternative. Kaufen, marsch, marsch! ■



DAVID MOLA

bittet zum Taktikisch.

Mich persönlich stört die Lizenzproblematik nicht besonders. Originalnamen sind eine nette Dreingabe und erhöhen den Identifikationsfaktor und die Atmosphäre, klar. Unter dem Strich zählt doch aber das Spielerlebnis und das ist auch im sechsten Teil der Serie wieder deutlich intensiver und besser geworden. Ich bin begeistert!



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	31. Oktober 2006
Spieler:	1-16
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 5, FIFA 07

- ✓ Überlegende Spielmechanik
- ✓ Viele Detailverbesserungen
- ✓ Neue Spielmodi
- ✓ Lizenzproblematik

WERTUNG STEUERUNG 91% GRAFIK 79% SOUND 74%

MULTIPLAYER 93% SINGLEPLAYER 89%

Konami liefert mit dem neuesten Teil schlicht und ergreifend die beste Fußball-Simulation aller Zeiten ab.



SICHER Der Torhüter taucht in die falsche Ecke ab und der Ball landet im Kasten. BILD: PLAYZONE

Alt: 30



LUSTIG Im PES-Shop können Sie Spieler mit neuem Antlitz „beglücken“. BILD: PLAYZONE



REALISTISCH Die Animationen – hier ein böses Foul – sind erneut sehr überzeugend. BILD: PLAYZONE



EMOTIONAL Der Schiedsrichter muss einschreiten, um die Streithähne wieder zu beruhigen. BILD: PLAYZONE



PRINZ POLDI Deutschlands Stürmerstar kickt neuerdings für den FC PLAYZONE. BILD: PLAYZONE



(C) SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Action pur! Nicht überall wo Final Fantasy draufsteht, ist eben auch Final Fantasy drin.

Fakten

- Angesiedelt im FF VII-Universum
- Spielt etwa 1 Jahr nach Advent Children
- 12 Kapitel unterteilt in 56 Level
- 46 Bonusmissionen
- Spielbar mit Joypad oder Maus und Tastatur
- Dolby Pro Logic II

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Square Enix frönt weiter der Experimentierfreudigkeit. Bereits *Final Fantasy X-2* hat einige Spieler ob der eher ausgefallenen Präsentation verschreckt – mit *Dirge of Cerberus*, einem Ableger des Rollenspielklassikers *Final Fantasy VII*, geht man noch einen Schritt weiter. Zwar sammelt man für besiegte Feinde Erfahrungspunkte, durch die der Charakter erstarkt, im Kern handelt es sich bei diesem Titel aber um einen waschechten Shooter. Auch auf ein Wiedersehen mit Cloud & Co. sollten Sie sich nicht allzu sehr freuen. Zwar haben die alten Haudegen allesamt einen Gastauftritt, dieser beschränkt sich aber auf wenige Zwischensequenzen und den Abspann. Lediglich das Katzenwesen Cait Sith darf man einmal in einer Stealth-Mission steuern, aber selbst diese dauert nur wenige Minuten. Im Rampenlicht steht einzig und allein Vincent Valentine, ein verschwiegener Vampir mit Vorliebe für großkalibrige Waffen.

VALENTIN(E)STAG

Wenn Sie kein Wort dieser Einleitung verstanden haben, sollten Sie lieber gleich weiterblättern. Denn wer den Namen Vincent Valentine noch nie gehört und von Shinra und Mako keine Ahnung hat, wird kaum Spaß mit *Dirge of Cerberus* haben. Etwas „Vorbildung“ ist unumgänglich, um die eigentliche Faszination des Spiels, den Werdegang des Protagonisten, zu verstehen. Verknüpft werden die zahlreichen Storysequenzen und Rückblenden mit kurzweiligen Action-Abschnitten, in denen Sie den Hauptcharakter aus einer Verfolgerperspektive steuern. Aber genau hier liegt auch das Problem, das sich für Spieler auftut, die mit der Story und den Charakteren nicht vertraut sind. Das Gameplay ist nämlich recht unspektakulär geraten.

BALLERSPASS FÜR ZWISCHENDURCH

Man kann den Entwicklern nicht vorwerfen, dass sie sich keine Mühe gegeben hätten. So ist die Möglichkeit, seine



SCHIESSBUDE Die Schießereien sind kurzweilig, werden aber schnell monoton. BILD: PLAYZONE

» Statt eines Online-Modus bekommen



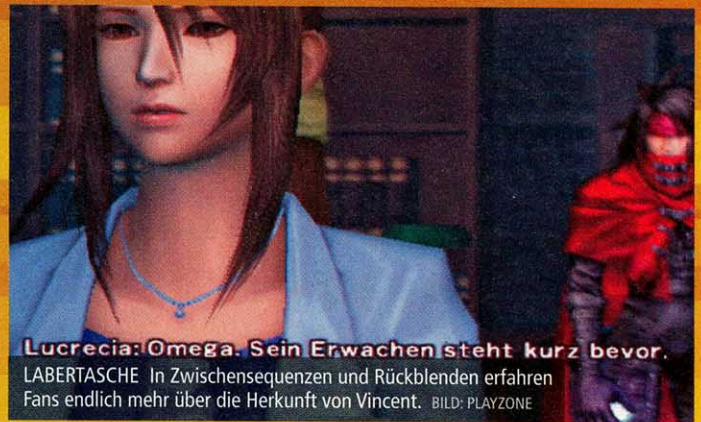
NAHKAMPF Unsere Schrotflinte wird diese Herrschaften das Fürchten lehren. BILD: PLAYZONE



WONNEPROPPEN Das Wiedersehen mit Squall & Co. währt nicht lange. BILD: PLAYZONE



ACTION Die Bonusmissionen sind teilweise sehr herausfordernd. BILD: PLAYZONE



Lucrecia: Omega. Sein Erwachen steht kurz bevor.
LABERTASCHE In Zwischensequenzen und Rückblenden erfahren Fans endlich mehr über die Herkunft von Vincent. BILD: PLAYZONE

eigenen Waffen zusammenzubauen, ein cooles Feature. Durch gefundene oder gekaufte Zubehörteile stöpseln Sie sich einen Ballermann ganz nach Ihrem Geschmack zusammen. Opfern Sie Durchschlagskraft für eine hohe Feuerrate oder ist Ihnen eine ordentliche Reichweite am wichtigsten? Insgesamt gibt es drei Slots, sodass Sie eine für jede Situation geeignete Kanone bauen können. Mit einem Tastendruck wechseln Sie dann im Spiel die Waffen. Auch für Langzeitmotivation ist gesorgt. In den Levels gibt es neben optional erreichbaren Missionszielen versteckte Items zu finden, die Videosequenzen, den Soundtrack und eine Bildergalerie freischalten. Zudem gibt es über 40 teilweise sehr fordernde Bonusmissionen, die europäische Spieler im Gegenzug für den fehlenden Online-Modus spendiert bekommen. Das alles funktioniert gut, wirkt dabei aber dennoch stets etwas altbacken. Und so unterschiedlich die Levels auch gestaltet sind, das Vorgehen ist stets das Gleiche und wird schnell monoton.

GUT, ABER UNSPEKTAKULÄR

Auch die Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen kaum auf, eher im Gegenteil. Beinahe viertelstündige Videos sind keine Ausnahme, sondern die Regel. In den etwa acht bis zehn Stunden, die man für den ersten Durchgang benötigt, ist man daher weit weniger mit dem eigentlichen Spiel beschäftigt. Genre-Kollegen wie *Devil May Cry* oder *Onimusha* sind da weitaus besser und rasanter inszeniert. Auch technisch ist *Dirge of Cerberus* ordentlich, aber keine echte Konkurrenz für unsere Referenz-Titel. Die Charaktere sehen gut aus und die Zwischensequenzen sind – typisch Square Enix – allererste Klasse. Dem stehen allerdings teilweise triste Umgebungen gegenüber. Und während die englischen Sprecher sehr gut gewählt sind, wirkt die Hintergrundmusik teilweise deplatziert. Jazz ist eben nicht die optimale Begleitmusik für actionreiche Schusswechsel. Richtig cool kommt dafür der letzte Level rüber, der mit einem Song des japanischen Rockers Gackt unterlegt wurde. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
geht fremd.

Der Action-Spieler in mir rümpfte die Nase, während der *Final Fantasy*-Fan Freudensprünge vollführte. Die Zielgruppe des Titels sind eher Rollenspieler, die auch gerne mal ungehemmt herumballern wollen. Diese werden mit dem unspektakulären, aber soliden Gameplay durchaus Spaß haben. Action-Fans, die mit *Final Fantasy* hingegen nichts anfangen können, sind mit Titeln wie *Devil May Cry*, *Onimusha* oder auch Ego-Shootern wie *Black* aber weitaus besser beraten.



DIRGE OF CERBERUS: FF VII

Genre:	Action
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	November 2006
Spieler:	1
Web:	www.square-enix.com
Alternativen:	Devil May Cry, Onimusha

- ☒ Neues Futter für FF VII-Fans
- ☒ Ordentliche Langzeitmotivation
- ☒ Monotone Action-Sequenzen
- ☒ Sehr langsam inszeniert

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 75% SOUND 75%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

71%

Netter Ballerspaß für FF-Fans. Wer sich im Action-Genre auskennt, kann auf diesen Titel aber verzichten.

Europäer Bonusmissionen spendiert. <<



SCHMUSEKATER In der Rolle von Cait Sith bestreiten Sie eine kurze Stealth-Sequenz. BILD: PLAYZONE



WILDE WUTZ Mit einem Item kann sich Vincent in eine Bestie verwandeln, die ordentlich austeilt. BILD: PLAYZONE



ALLES ZERSTÖREN! Trotz ähnlicher Hobbys werden Crypto und Kojira keine Freunde. BILD: PLAYZONE

Destroy All Humans! 2 Make War Not Love

Fakten

- Beißender Humor
- Ballern zu Fuß und ...
- ... von der fliegenden Untertasse aus
- „Tarnen“ Sie sich als Mensch
- Insgesamt fünf Levels

Vom einsamen Kampf eines geklonten US-Präsidenten gegen Hippies, Ninjas und das KGB ...



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Das erste *Destroy All Humans!* endete damit, dass der Außerirdische Cryptosporidium 137 neuer US-Präsident wurde. Doch währte seine Amtszeit nicht lange: Die Einleitung zum Nachfolger erzählt von seinem Tod und einem verheerenden Angriff der Russen, bei dem Cryptos Mutterschiff zerstört wird. Doch so leicht geben sich die Furonen nicht geschlagen: In der Rolle

des frisch geklonten Crypto 138 nehmen Sie praktisch im Alleingang den Kampf mit dem KGB auf.

EINE INTERNATIONALE BEDROHUNG

Das neue Werk von Pandemics australischem Studio führt Sie nach einem kurzen Aufenthalt in Bay City (San Francisco) in die ebenso fiktiven Städte Albion (London) und Takoshima (Tokyo) sowie nach Sibirien. Da die Handlung Ende der 60er-Jahre spielt, nehmen die Entwickler ständig die

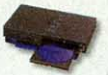
Hippie-Kultur dieser Zeit aufs Korn, doch auch unzählige Filmklischees bekommen ihr Fett weg. Da kriegt es der Spieler mit KGB-Agenten und dem britischen Geheimdienst zu tun und im Japan-Level dürfen Kämpfe gegen Ninjas ebenso wenig fehlen wie eine Riesenechse, die eine Stadt dem Erdboden gleichmacht. Gespickt wird all dies mit gewohnt sarkastischen Dialogen, in denen Menschenfeind Crypto eine bemerkenswerte Beherrschung der „Affen“-Sprache an den Tag legt. Unsere englische Testversion bietet mit Anthony Stewart Head (Giles aus *Buff*) als britischem Geheimagenten sogar einen Gaststar, die Verkaufsversion wird noch komplett deutsch synchronisiert.

ZU LANDE UND IN DER LUFT

Auch wenn es diesmal nicht mehr darum geht, menschliche DNA zu ernten, sondern um das Auffinden von Energiezellen, spielt sich *Destroy All Humans! 2* ganz ähnlich wie der Vorgänger: Mit seinem beachtlichen Waffenarsenal vernichtet Crypto von Holzkisten bis hin zu Hochhäusern alles, was ihm im Weg steht. Menschen können ebenso leicht beseitigt werden,



PRAKTISCHE PSI-KRÄFTE Diese KGB-Limousine verwandeln wir in Munition. BILD: PLAYZONE



DOPPEL-DOPPELDECKER Dank Havok-Physikroutinen können Sie jede Menge Unsinn anstellen. BILD: PLAYZONE



ZWECKMÄSSIG Alle Menschen sind sehr detailarm modelliert und in den Dialogszenen ziemlich hakelig animiert. BILD: PLAYZONE

» Beim Gedanken an „Freie Liebe“ beginnen alle zu tanzen. «

doch oft empfiehlt es sich eher, Cryptos PSI-Kräfte einzusetzen, um deren Gedanken zu lesen oder sie gar zu kontrollieren. Verbreiten Sie zum Beispiel den Gedanken „Freie Liebe“, so fangen alle an zu tanzen und vergessen die Welt um sich herum. Eine gute Gelegenheit, um buchstäblich in die Haut eines Menschen zu schlüpfen und sich so unauffällig unter die Massen zu mischen – falls Sie sich beim Körperklau erwischen lassen oder ungetarnt herumlaufen, rückt nämlich gleich das Militär an! Für schnellere Fortbewegung und größere Schlachten steht Crypto eine fliegende Untertasse zur Verfügung, die sich nicht nur zur flotten Vernichtung von Feinden

und der Umgebung eignet, sondern auch zum Entführen von Erdlingen. Haben Sie die richtige Kombination an Opfern für den Genmixer gefunden, so verbessern sich Cryptos Fähigkeiten oder es werden Bonusmaterialien freigeschaltet. Der missionsbasierte Spielablauf bietet dem Spieler jede Menge Freiheiten und allerlei Nebenaufträge sowie versteckte Gegenstände machen die genaue Untersuchung der Umgebung lohnenswert. Auch ist es empfehlenswert, grundsätzlich abgeschlossene Levels nochmals zu besuchen, um beispielsweise noch fehlende DNA für neu entdeckte Genmixer-„Rezepte“ aufzutreiben. ■



DIE SPÄTEN 60ER Da fällt Cryptos Fahrzeug gar nicht mal so sehr auf ... BILD: PLAYZONE

Menschenjagd für zwei

Neu dabei ist ein Kooperations-Modus für zwei Spieler auf vertikal geteiltem Bildschirm.

Zwar verzichtet das Spiel in diesem Modus auf einige Grafikeffekte (die Augen der Furonen werden zum Beispiel zu schwarzen Löchern) und läuft nicht allzu flüssig, trotzdem machen die Zweispieler-Einsätze durchaus Spaß. Schließlich sind alle normalen Missionen zu zweit spielbar! Die zwei Cryptos sind dabei durch eine Art „Hundeleine“ miteinander verbunden und können sich nicht beliebig weit voneinander entfernen. An Bord der fliegenden Untertasse übernimmt der zweite Spieler die Kontrolle eines zusätzlichen Geschützturms.



DOPPELTE ZERSTÖRUNG Sämtliche Einzelspieler-Missionen sind spielbar! BILD: PLAYZONE



MICHAEL PRUCHNICKI

lehrt die Affen das Fürchten.

Destroy All Humans! 2 ist ein grundsätzliches und meistens echt witziges Actionspiel, dem aber der entscheidende Kick fehlt. Die Entwickler haben bei Cryptos zweitem Abenteuer zwar den Umfang erhöht und den Wiederspielwert gesteigert, doch leider fällt dadurch die größte Schwäche des Ganzen erst recht auf: fehlende Abwechslung. So spielt man die Missionen irgendwann eigentlich nur noch durch, um die folgenden Gags zu hören. Und mal ehrlich, Pandemic: Die PS2 mag ja nicht mehr die Jüngste sein, ganz so hässlich hätten die menschlichen Hauptfiguren aber nicht aussehen müssen.



DESTROY ALL HUMANS! 2

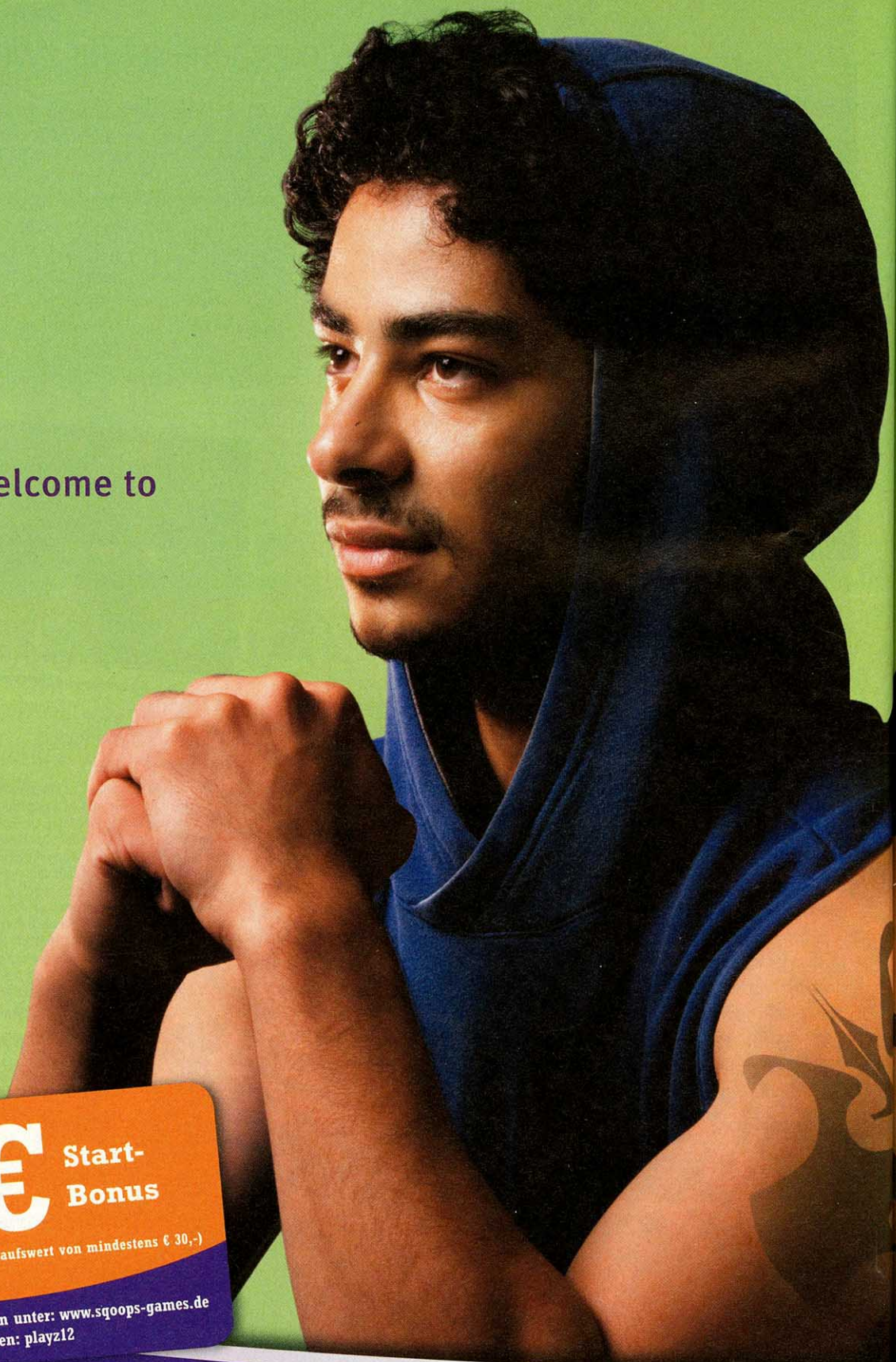
Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pandemic (Brisbane)
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	31. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.destroyallhumans.de
Alternativen:	Star Wars Battlefront II

- ✔ Witzige Dialoge
- ✔ Es gibt vieles zu entdecken!
- ✔ Zweispieler-Koop-Modus
- ✔ Auf Dauer etwas eintönig

WERTUNG

STEUERUNG	80%	GRAFIK	73%	SOUND	78%
MULTIPLAYER	77%				
SINGLEPLAYER	83%				

Witziges Actionspektakel mit unzähligen Gags und auf Dauer etwas eintönigem Spielablauf.



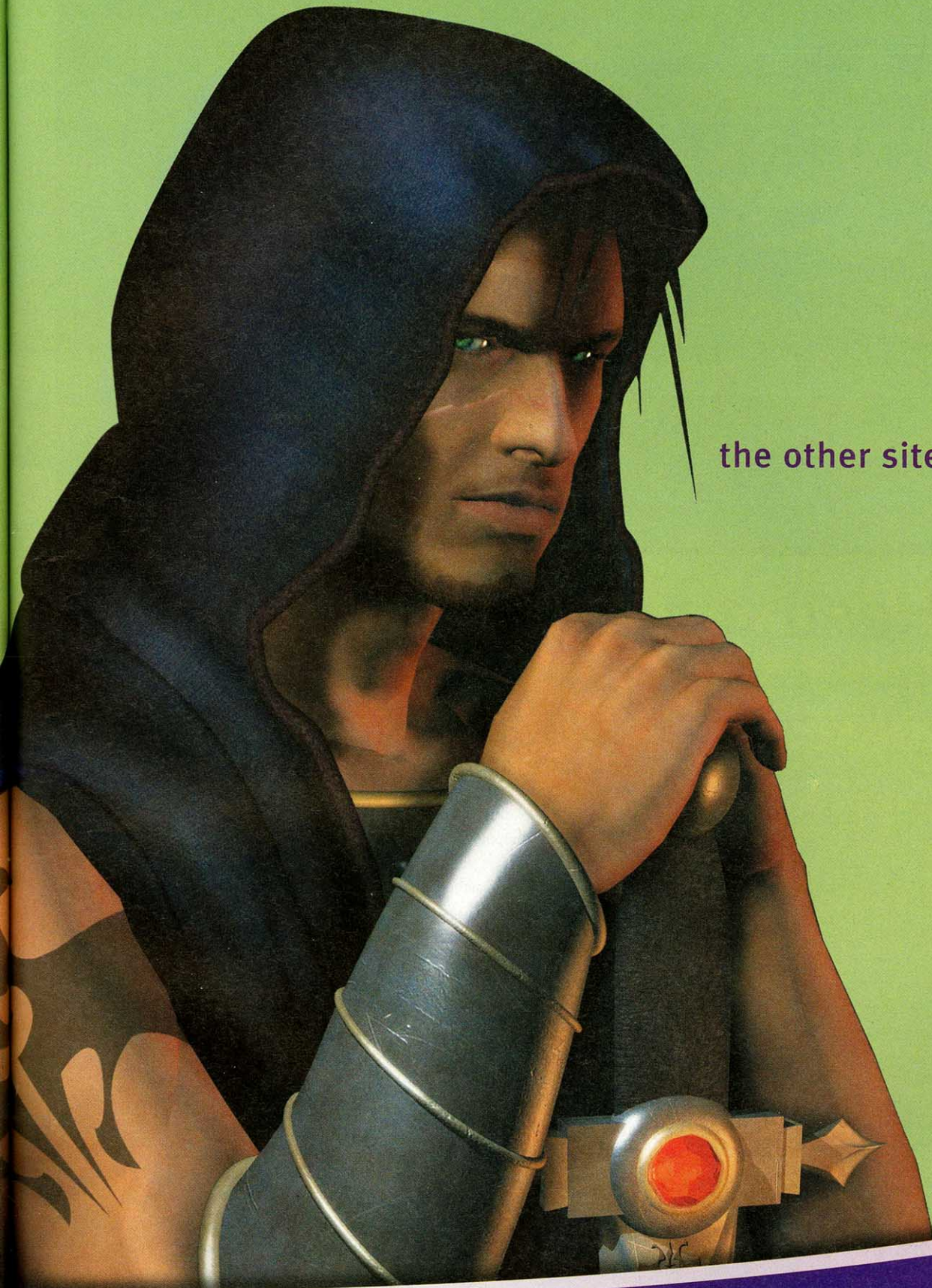
Welcome to

5€ Start-
Bonus

(Bei einem Gesamteinkaufswert von mindestens € 30,-)

Kostenlos registrieren unter: www.sqoops-games.de
Als Codewort eingeben: play12

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!



the other site

sqOOps

www.sqoops-games.de



ABKÜRZUNG Die Scouts sind ziemlich flott unterwegs und zeigen Ihnen so manche nützliche Alternative. BILD: PLAYZONE

167 KM/H 1
166 KM/H 2
124 KM/H 3
118 KM/H 4

Fakten

- Stereo
- 4:3, 16:9
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Besondere Renn-Herausforderungen
- Neues Crew-Management
- Wieder genialer Soundtrack



FILMREIF Bei einigen Einstellungen kommen die sehr hübschen Karren besonders gut rüber. BILD: PLAYZONE

Need for Speed Carbon

Im Canyon ist die Hölle los! Kann die Serie einen Schritt nach vorne machen?

AUTOR: UDO CRNJAK

Jeder Hersteller ist darum bemüht, mit neuen Ideen und sinnvollen Verbesserungen die Wettbewerbsfähigkeit seiner Produkte zu erhalten. Gerade bei bekannten Serien, wie beispielsweise der *Need for Speed*-Reihe, stehen die Entwickler vor immer größeren Herausforderungen. Schließlich müssen Grafik, Sound, Gameplay und Umfang an immer höhere Standards angepasst werden. Gerade auf der mittlerweile in die Jahre gekommenen PlayStation 2 scheint dies Electronic Arts mit *Need for Speed Carbon* sichtlich schwerzufallen.

MEINE BUDDIES IMMER DABEI

Nachdem sich das Tuning-dominierte Renn-Gameplay seit *Need for Speed Underground* stetig weiterentwickelt hat, mussten sich die Entwickler ordentlich was einfallen lassen. Punkt eins auf der aktuellen Featureliste ist das Crew-Management. Sie bauen im Laufe des Spiels eine Gang auf, deren Fahrer über drei unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Zum einen wären da die sogenannten „Schlepper“. Hängen Sie sich in den

Windschatten dieser Fahrer, erhöht sich Ihre Geschwindigkeit besonders schnell. Wenn Sie anschließend aus dem Windschatten heraustreten, erhalten Sie einen besonderen Boost. Diese Aktion hört sich in der Theorie sehr interessant an, hat jedoch nur auf langen Geraden einen effektiven Nutzen, da während des Verlassens des Windschattens die Fahrzeugkontrolle für einen kurzen Moment dramatisch abnimmt. „Blocker“ sind die Fahrer fürs Grobe und räumen auf Ihren Befehl hin einen Konkurrenten durch einen Remppler aus dem Weg. Obwohl dieses Manöver sehr nützlich sein kann, ist es doch sehr von den Fahrkünsten des KI-Kollegen abhängig. Die flinken „Scouts“ machen das Crew-Trio komplett und zeigen Ihnen vorausfahrend jede Abkürzung. Wer Ihnen den Rücken freihalten oder verborgene Wege zeigen soll, können Sie vor jedem Rennen aufs Neue entscheiden. Prinzipiell ist das Crew-Feature eine nette Sache, allerdings ist der Einsatz Ihrer Partner nur extrem selten für den Rennerfolg ausschlaggebend. Wenn dann auch noch die KI-Aussetzer für Behinderungen oder gar Unfälle sorgen, schwindet die Begeisterung recht schnell.

Das Crew-Gameplay kommt ebenfalls in den vier Territorien von Palmont City zum Einsatz. Jedes Gebiet ist unter der Kontrolle einer Gang, die es im Laufe des Spiels zu vertreiben gilt. Der Weg zu diesem übergeordneten Ziel sind natürlich die bereits aus den Vorgängern bekannten Rennen. Haben Sie alle Teilbezirke eines Gebietes unter Ihre Kontrolle gebracht und notfalls auch verteidigt, werden Sie vom Anführer der verdrängten Gang zu einem besonders harten Rennen herausgefordert. Spätestens an diesem Punkt bekommen Sie eine weitere Neuerung zu Gesicht: die Canyon-Rennen. Bei diesen 1-on-1-Rennen übernimmt jeder Fahrer zunächst die Rolle des Verfolgers und dann die des Verfolgten. Je kleiner Sie den Abstand zu Ihrem Gegner halten, desto mehr Punkte bekommen Sie. Diese dienen dann im zweiten Durchgang, in dem Sie nun verfolgt werden, als Limit. Je kleiner der Gegner den Abstand zu Ihnen halten kann, desto schneller nehmen die vorher herausgefahrenen Punkte ab. Fahrerisches Können ist nicht nur aufgrund der teils haarsträubend eng gewundenen Streckenführung unerlässlich. Kommt man den fragilen Leitplanken zu nahe,



BASTELSTUNDE Dank des Autosculpt-Features können Sie die einzelnen Teile manuell bearbeiten. BILD: PLAYZONE



ist ein Abflug unausweichlich und das Rennen sofort beendet.

Hart verdientes Geld können Sie wieder in alle möglichen Tuningmaßnahmen stecken, sowohl leistungstechnisch als auch optisch. In der neuen Autosculpt-Sektion dürfen Sie sich nicht nur neue Motorhauben, Heck- und Dach-Spoiler oder Stoßstangen besorgen. Je nach Auswahl können Sie das neue Accessoire durch mehrere Parameter selbst nach eigenem Geschmack verändern. Das verleiht den Autos mehr Individualität und der Tuningkomponente des Spiels noch mehr Tiefe. Letztere lässt, zusammen mit den üblichen Einstellungsmöglichkeiten, wieder absolut keine Wünsche offen.

TECHNISCH ERNEUT MAU

Von der grafischen Leistung kann man das leider nicht sagen. Die Framerate ist erneut die meiste Zeit unbeständig und irritiert das Spielerauge mit ständigen Rucklern. Auch Umgebungen offenbaren teilweise lediglich mittelmäßige Texturen. Allerdings werden diese Mankos durch die Rückkehr zur nächtlich-schillernden *The Fast and the Furious*-Präsentation und den exzessiven Einsatz von Lichteffekten geschickt kaschiert. Die Fahrzeuge hingegen machen, wie schon in den Vorgängern auch, eine sehr gute Figur. Auf akustischer Seite punkten die Entwickler durch ihre erstklassige Routine und einen erneut hervorragend zusammengestellten Soundtrack. Neben treibenden Drum'n'Bass-Stücken kriegt man auch Underground-Kracher wie „Hurricane“ von den Desert-Rock-

Legenden Kyuss auf die verwöhnten Ohren.

Carbon verfügt zwar über viele interessante Ideen, schöpft aber deren Potenzial nicht genug aus, um einen wirklich erkennbaren Schritt nach vorne zu machen. Daran ändern auch die Detailverbesserungen des Tuningsystems und die Renn-Herausforderungen abseits des Karriere-Modus nichts. ■



UDO CRNJAK
mag Tageslicht lieber.

Ich frage mich, was die Entwickler im nächsten Teil zeigen werden. Haben sie sich doch bei *Need for Speed Carbon* schon sichtlich schwer getan, neue Elemente überzeugend einzubauen. Das Crew-Feature ist zwar eine coole Idee, aber viel zu oberflächlich umgesetzt. Grafisch tritt die Serie seit *Underground* auf der Stelle.



NEED FOR SPEED CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	2. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Need for Speed: Most Wanted

- ☒ Erweiterte Tuningmöglichkeiten
- ☒ Canyon-Rennen fordernd
- ☒ Ständig Ruckler
- ☒ Crew-System belanglos

WERTUNG

STEUERUNG	85%	GRAFIK	72%	SOUND	86%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	80%		

Mit Carbon tritt die Serie leider auf der Stelle. Dank der Canyon-Rennen bleibt der Reiz jedoch erhalten.



CANYON-DUELL Klemmen Sie sich im ersten Durchgang an den Auspuff des Gegners, um viele Punkte zu erhalten. BILD: PLAYZONE



NOCH'N PROBLEM? Unser Blocker macht mit dem Gegner kurzen Prozess, wodurch der Weg für uns frei wird. BILD: PLAYZONE



WAS GUCKST DU ... Die Crewmitglieder haben neben ihren Fähigkeiten auch besondere Einflüsse auf das Spiel. BILD: PLAYZONE



BACK IN THE UNDERGROUND Die nächtliche Rennaktion wird durch viele Lichteffekte frisiert, ruckelt aber trotzdem. BILD: PLAYZONE



AUTOR: UDO CRNJAK

Jede erfolgreiche Videospielserie hat ein ganz charakteristisches Merkmal. Bei Midways *Mortal Kombat*-Serie ist es Blut, JEDE MENGE Blut. Keine andere Prügelspielserie zelebriert visuelle Gewalt derart offen. Die Folge: Sechs Teile der Serie wurden indiziert, drei davon sogar beschlagnahmt. Die PS2-Teile wurden bislang von derartigen drastischen Schritten verschont. Ob *Mortal Kombat: Armageddon* auch um eine Indizierung herumkommt und ob der neueste Teil der Serie qualitativ in derselben Liga spielt wie sein Vorgänger, erfahren Sie hier im Test.

STORY? WER BRAUCHT DAS SCHON

Im Laufe der Zeit sind innerhalb des *Mortal Kombat*-Universums Dutzende Charaktere, unterschiedliche Reiche und Dimensionen entstanden, in denen stets blutrünstige Kämpfe und das Streben nach der ultimativen Macht im Vordergrund stehen. Bei *Mortal Kombat: Armageddon* droht dieses Mal jedoch eine ganz andere Gefahr: Die komplette Welt mit all ihren unterschiedlichen Reichen steht kurz vor der Apokalypse. Immer mehr Kämpfer mit immer mächtigeren Fähigkeiten veranstalten immer heftigere Kämpfe – mit schlimmen Auswirkungen. Aus diesem Grund haben Untergebene der Alten Götter den Wächter Blaze erschaffen, der dem fatalen Treiben durch die Vernichtung der brutalen Streithähne Einhalt gebieten soll.

Im Eroberungsmodus schlüpft der Spieler in die Rolle von Taven, der Blaze ausfindig machen muss, um ihm bei seiner wichtigen Mission zu helfen. Serienfans werden sofort den schnelleren Einstieg in die Story und Geschehnisse bemerken. Musste man bei *Deception* noch eine recht langatmige Tutorialphase über sich ergehen lassen, bevor es losgeht, stolpert man in *Armageddon* von Zeit zu Zeit über besondere Obeliske. An diesen Monumenten wird der Spieler mit neuen Aktionsmöglichkeiten, etwa Spezialangriffen, vertraut gemacht. Eifrige Sammler werden zudem wieder mit allen möglichen Goodies wie alternativen Kostümen, Münzen oder neuen Gegenständen für den Charaktereditor belohnt.

SCHLÄGERKLASSENTREFFEN

Auf dem Weg zur perfekten Berserker-Eigenkreation hat der Spieler die Möglichkeit, das Aussehen, die Kampfausrich-



Fakten

- 63 Kämpfer (inkl. eigener)
- Verbesserter Eroberungsmodus
- Bis zu 8 Spieler (online bei Motor Kombat)
- 1-gegen-1-Kämpfe online
- Minispiel Motor Kombat
- Eigene Fatality-Combo möglich
- 4:3, 16:9, 50/60 Hz, 480p
- Stereo

Mortal Kombat Armageddon

Bluter haben keine Chance!
Kann auch Teil 7 der Brutalo-Serie überzeugen?

OLDSCHOOL-DUELL Bei diesem Anblick werden Erinnerungen an den ersten (indizierten und beschlagnahmten) Teil wach.
BILD: PLAYZONE



tung, das gesamte Move-Set, ja sogar die Biografie seines Alter Ego zu editieren. Sehr erfreulich bei der ganzen Prozedur sind die schnellen Ladezeiten. Einziger Wermutstropfen des rundum gelungenen Editors ist die fehlende Möglichkeit, stilübergreifende Kombos zu kreieren. Ist der Schaffensprozess abgeschlossen, verstärkt die Eigenkreation das 62 (!) Mann starke Kämpferfeld. Das Kampfsystem mit den unterschiedlichen Stilen ist weitgehend gleich geblieben – auch die Kampfarenen bieten wieder einige Todesfallen und mehrere Ebenen. Einzige Gameplayneuerung ist die optionale Selbstgestaltung des Fatality-Finishing-Moves. Je nach eingegebener Tastenkombination erfolgt eine andere schmerzhaft Demütigung, die unter einem immer schneller ablaufenden Zeitlimit ausgelöst werden muss.

Im Vorgänger hatten *Mortal Kombat*-Fans noch mit zwei sehr witzigen und gelungenen Minispielen (*Kombat Schach* und *Puzzle Kombat*) ihren Spaß. Bei *Armageddon* haben die Entwickler lediglich *Motor Kombat*, ein von *Mario Kart* inspiriertes Rennspiel, integriert, das nicht im Geringsten das Spielspaß-Niveau der anderen Minispiele erreicht. Die Karts steuern sich selbst unter Fun-Racer-Aspekten viel zu träge, das Streckendesign ist völlig langweilig und die eigenen Angriffe sind von sehr begrenztem Nutzen.

FÜR FANS EIN ABSOLUTES MUSS

Fans der Serie wissen den eigenwilligen Grafikstil mit den sehr „fantasievollen“ Figuren und der völlig überzogenen Blut- und Gewaltdarstellung sehr zu schätzen. *Armageddon* dürfte somit die Fangemeinde nicht enttäuschen. Die Kämpfer sind solide modelliert und dank Motion-Capturing recht ordentlich – nur ganz wenige Moves wirken etwas staksig. Bei den Kampfarenen bemerkt ebenfalls die saubere Arbeit der Entwickler, wenngleich manche Texturen recht matschig wirken. Im Direktvergleich zum Vorgänger ist die optische Verbesserung nur im Detail sichtbar. *Mortal Kombat: Armageddon* ist ein guter und würdiger Nachfolger des bisherigen Serien-Höhepunktes *Deception* geworden und kann trotz der genannten Macken besonders Fans der Serie bedenkenlos empfohlen werden. Vor allem der Online-Modus, der zum Testzeitpunkt leider noch nicht funktionstüchtig war, dürfte vor allem im Multiplayerbereich wieder für Begeisterung sorgen. ■



UDO
CRNJAK

lässt andere für sich bluten.

Im ersten Moment war ich von *Armageddon* ziemlich enttäuscht. Zunächst stießen mir die kaum weiterentwickelte Grafik und das nahezu unveränderte Gameplay etwas sauer auf. Als ich dann aber die Kämpfe in Progressive Scan spielte und meine eigene Fatality-Combo auf den Gegner niedergehen ließ, war ich wieder besänftigt. Der an und für sich interessante Adventure-Part kommt nun auch endlich ohne eine unnötig in die Länge gezogene Startphase aus und man ist gleich von Anfang an mitten in der Story. Neben der unglaublichen Anzahl an Kämpfern – es sind alle alten Ikonen und mein persönliches Hassobjekt Goro mit dabei – hat mir persönlich der Charaktereditor, vor allem wegen der flotten Handhabung, besonders gut gefallen. Das Minispiel *Motor Kombat* ist allerdings ein Fall für die Tonne. Da spiele ich lieber *Puzzle Kombat* oder *Kombat Schach*, die beide um Längen besser sind.



MK: ARMAGEDDON

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
USK-Freigabe:	Noch nicht geprüft
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1-8 (online)
Web:	http://mkarmageddon.com
Alternativen:	Soul Calibur III, MK: Deception

- ☒ Riesiges Kämpferfeld
- ☒ Cooler Charaktereditor
- ☒ Überarbeiteter Eroberungsmodus
- ☒ Minispiel völlig daneben

WERTUNG 83% 78% 85%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

81%

In manchen Teilen verbessert, in anderen Punkten kaum weiterentwickelt. Trotzdem empfehlenswert.



STARK ÜBERARBEITET Der Adventuremodus hat keine unnötigen Längen mehr und macht richtig Laune. BILD: PLAYZONE





NEW YORK, NEW YORK ... Auch in den Big Apple verschlägt es Sam während seiner Mission. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 50 Hz, 4:3
- Splitscreen-, Online-Modi
- Neun Story-Missionen
- Neues Hightech-Spielzeug
- Filmreife Story und Atmosphäre
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Perfekte Synchronisierung

Splinter Cell Double Agent

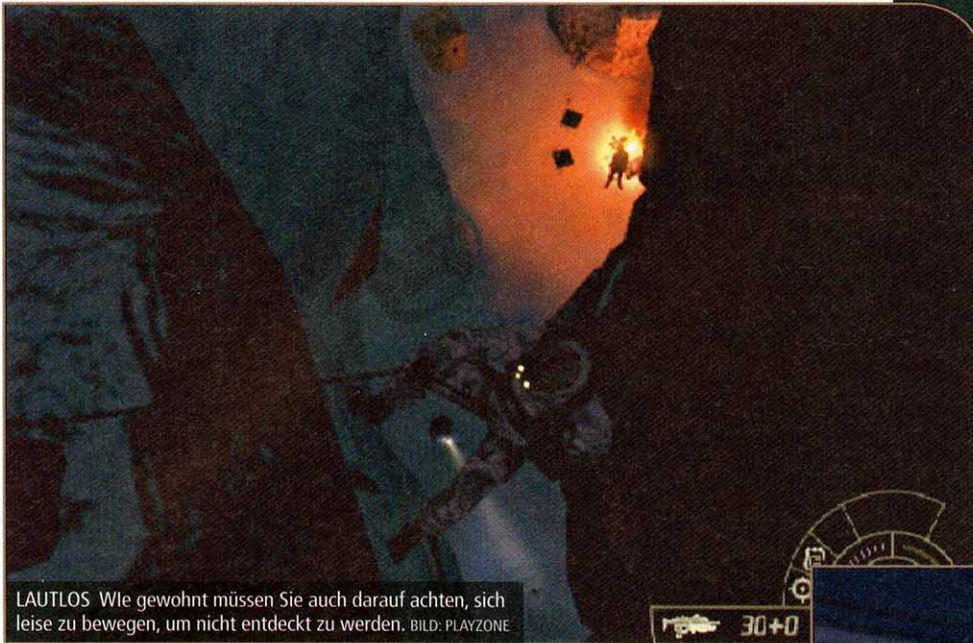
Sams vierter Auftritt – eine halsbrecherische Gratwanderung zwischen Gut und Böse!

AUTOR: THOMAS EDER

Ist Sam Fisher zur anderen Seite übergelaufen? Wird die Serie *Splinter Cell* niemals wieder so sein, wie sie war? Bereits mit der ersten Ankündigung von *Splinter Cell Double Agent* säte Ubisoft geschickt Gerüchte im Internet, was die Story des neuen *Splinter Cell* anbelangt. Doch wie der Titel des Spiels verrät, hat Sam trotz Schicksalsschlägen wie dem Tod seiner Tochter seinem Arbeitgeber Third Echelon nicht etwa den Rücken zugekehrt – stattdes-

sen mischt sich der smarte wie auch harte Super-Agent undercover unter die Terroristen der John Brown Army (JBA), die im Besitz extrem gefährlichen roten Quecksilbers ist, mit dem man ganze Großstädte in Sekunden in Schutt und Asche legen kann. Damit Sams Tarnung während seiner gewagten Mission nicht auffliegt, muss er stets versuchen, den Kopf der Terroristen, Emile, von seiner Loyalität zu überzeugen, darf dabei aber auch nicht zu weit gehen und es sich mit seinem altbekannten Boss Lambert von Third Echelon verschern.

ÜBERRASCHUNG Dank Nachtsicht ist es kein Problem, sich in der Finsternis an die Gegner heranzupirschen. BILD: PLAYZONE



LAUTLOS Wie gewohnt müssen Sie auch darauf achten, sich leise zu bewegen, um nicht entdeckt zu werden. BILD: PLAYZONE

WELTREISE

Nachdem wir uns in den vier Missionen der Vorschau-Version schon in Island, einem Knast, dem John-Brown-Army-Hauptquartier und einem Bahnhof ausgetobt haben, führen die weiteren Missionen um den ganzen Planeten: Sam schleicht sich durch einen Luxuskreuzer in Cozumel, bibbert im eisigen Ochotsk oder infiltriert einen Hotelkomplex im afrikanischen Kinshasa. Zum Showdown kommt es in New York City, doch hier sparen wir uns weitere Details, um Ihnen die Vorfreude auf die packende und wirklich gut erdachte Story des Spiels nicht zu vermiesen. Die Missionen sind dabei in mindestens zwei Abschnitte unterteilt. Zum Beispiel spielt die Mission in Ochotsk anfangs in Eisschluchten, später treibt sich Sam an Bord eines Tankers herum. An Abwechslung mangelt es dem vierten *Splinter Cell* nicht nur dank der unterschiedlichen Schauplätze nicht – auch das Gameplay mit seinen Verbesserungen und neuen Features sorgt dafür, dass beim Spielen keine Langeweile aufkommt.

Wie schon bei den Vorgängern steht lautloses Agieren im Vordergrund, sodass sich Kenner der Reihe sofort wieder zurechtfinden. Die Vertrauensanzeige zwischen Sam und seinen Arbeitgebern verleiht dem Titel zusätzlichen Reiz, da sich Sams Verhalten auch auf seine Ausrüstung in der folgenden Mission auswirkt. Erfüllen Sie zum Beispiel in erster Linie die Wünsche der JBA, deckt Sie die Terrororganisation in der nächsten Mission mit tödlichen Hightech-Wummen ein, während Sie von Third Echelon weniger

unterstützt werden. Hier müssen Sie sich oft direkt für einen der beiden Auftraggeber entscheiden. Zusätzlich wirkt sich Ihr Verhalten während der Mission auf das Vertrauensverhältnis aus. Während Sams eigentlicher Boss Lambert den Agenten stets dazu anhält, zivile Opfer zu vermeiden, fordert Emile von der JBA ein eiskaltes Vorgehen als Loyalitätsbeweis. Natürlich kann der Spieler wie zuvor die Aufgaben relativ frei erfüllen – ob auf Samtpfoten oder mit der Brechstange bleibt meist Ihren Vorlieben überlassen. So können Gegner entweder flott und unkompliziert mit einer bleiernen Kopfschmerztablette versorgt werden oder man bedient sich der zahlreichen Möglichkeiten in der Umgebung oder der erneut gewachsenen Hightech-Ausrüstung, um seine Feinde abzulenken und zu umgehen. Weitere Neuerungen und Verbesserungen wie das neue System beim Hacken von Computern, Quicktime-Events und das überarbeitete Interface stechen zwar weniger ins Auge, tragen aber trotzdem dazu bei, dass sich Sams vierter Auftritt noch einen Tick besser spielen lässt als die bereits sehr guten Vorgänger.

AUF HOHEM NIVEAU

Wie nicht anders zu erwarten, haben sich die Entwickler nicht nur damit begnügt, am Gameplay des Spiels zu feilen, sondern haben auch bei der Technik noch einmal Gas gegeben – und das, obwohl die Fähigkeiten der PS2 schon beim Vorgänger weitgehend ausgereizt wurden. Die Licht- und Schatteneffekte sowie die

» Während Sams Boss Lambert den Agenten dazu anhält, zivile Opfer zu vermeiden, fordern die Terroristen eiskaltes Vorgehen als Loyalitätsbeweis. «



QUAL DER WAHL Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihre Gegner töten oder doch nur ausknocken. BILD: PLAYZONE



SCHRECKMOMENT Nicht selten werden Sie von den klugen Gegnern überrascht. BILD: PLAYZONE



FILMREIF Die Zwischensequenzen wurden kinotauglich in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE



BABYSITTER Gelegentlich muss sich Sam zusätzlich noch um Teamgefährten kümmern. BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Hier sehen Sie Sams neusten Auftritt im direkten Vergleich zum Vorgänger.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

UMFANG ★★★★★

Levelanzahl: Neun (jeweils in Unterabschnitte unterteilt), Bonus-Karten

Orientierungshilfen: 3D-Levelkarte (inklusive Anzeige der Missionsziele)

Spielzeit (ca.): 10-15 Stunden

Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen

GAMEPLAY ★★★★★

Special Moves: Sam kann mehr als je zuvor: er verfügt über Team-Moves mit Gefährten. In Quick-time-Events kann man Sam mit Tastenkombinationen befreien, nachdem er gestellt wurde.

Primärwaffen: Pistole, automatisches Gewehr mit Schrot-Upgrade, Sniper-Upgrade

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Taser, Rauchbomben, EMP-Granaten, Splittergranaten, Nebelgranaten, Gasgranaten, EMP-Geschosse

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, OPC zum Ausschalten von Lichtern etc., EEV Hacken von PCs oder Bomben, Ablenkungssysteme, Dietrich, flexible Optik.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Wie zuvor holt die Grafik auch beim neuen Splinter Cell alles aus der PS2 heraus und wirkt rundum edel. Die Framerate liegt oft noch unter 25 Bildern, was aber im Spielfluss nicht negativ in Erscheinung tritt. Die Licht-, Schatten- und Nebeneffekte sind sehr gelungen.

Sound: Die Musik passt sich der aktuellen Situation an. Abwechslungsreich und passend. Die Effekte klingen realistisch und die Synchronisation ist wie zuvor nahezu perfekt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Faszinierend, wie Ubisoft es schafft, jedes Splinter Cell noch einen Tick besser als den Vorgänger sein zu lassen. Insgesamt sind beide Spiele auf höchstem Niveau – mit leichten Vorteilen für Double Agent!



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

UMFANG ★★★★★

Levelanzahl: Elf (jeweils in Unterabschnitte unterteilt)

Orientierungshilfen: 3D-Levelkarte, (inklusive Anzeige der Missionsziele)

Spielzeit (ca.): 12-15 Stunden

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen

GAMEPLAY ★★★★★

Special Moves: Neuerdings kann Sam Feinde von Brüstungen schmeißen, von hängender Position aus Gegner packen und unschädlich machen. Zudem hat man erstmals die Wahl, Gegner zu töten oder nur vorübergehend ruhig zu stellen.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr SC-20k, Messer

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Splittergranaten, Rauchbomben, Taser, EMP-Granaten

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, OPC zum Ausschalten von Lichtern etc., EEV zum (kabellosen) Hacken von PCs, Ablenkungssysteme, Dietrich, flexible Optik

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik wurde dank des neuartigen Geotexturings deutlich detaillierter. Die Figuren und die Umgebungen sehen fantastisch aus. Die Natur-effekte (Rauch, Nässe, Licht, etc.) wurden ebenfalls aufgeböhrt. Zudem läuft das Spiel flüssiger als die Vorgänger.

Sound: Tolle, situationsabhängige Musik, die den Puls in die Höhe treibt. Die Soundeffekte klingen rundum gut und auch die Synchronisation ist über jeden Zweifel erhaben.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

realistischen Animationen sind vom Allerfeinsten und werden auch nicht durch seltene Grafikfehler oder kleine, kaum spürbare Ruckeleinlagen getrübt. Absolut nichts zu bemängeln gibt's hingegen bei der akustischen Untermalung des Spiels – hier hat Ubisoft wie zuvor wieder ganze Arbeit geleistet. Die Musik passt immer hervorragend zum Geschehen, die Sound-Effekte klingen durchweg sehr gut und die Synchronisation ist wie zuvor sehr gelungen, was enorm zur grandiosen Atmosphäre von *Double Agent* beiträgt. Die Steuerung gibt ebenfalls keinen Grund zur Beschwerde: Sam lässt sich stets gut kontrollieren und auch die Kameraführung ist nur sehr selten nicht ganz optimal.

Besonderes Lob verdient die Präsentation des Titels, die nicht nur dank der sehr edlen Inszenierung in den Zwischensequenzen, sondern durch die packende Handlung an sich begeistert. Somit bietet das neue *Splinter Cell* Neuerungen, Verbesserungen und Feinschliff in allen Belangen und kann jedem uneingeschränkt empfohlen werden, der bereits an den Vorgängern seine Freude hatte. Den Test zu den Versus-, Koop- und Online-Modi des Spiels finden Sie in der nächsten Ausgabe der *PLAYZONE* – nachdem wir uns ordentlich auf den ersten Servern ausgetobt haben! ■



THOMAS
EDER

steht auf Schleichen.

Als Kenner und bekennender Fan der Vorgänger bin ich positiv überrascht, wie die Entwickler von Ubisoft Montreal immer noch neue Features in die ohnehin schon hervorragende Serie integriert haben. Besonders gut gefällt mir neben der *Splinter Cell*-typischen spielerischen Freiheit beim Erfüllen der Missionen das Vertrauenssystem und natürlich die dramatische und fesselnde Handlung, die in den zahlreichen Zwischensequenzen wunderbar in Szene gesetzt wurde. Dank der abwechslungsreichen Schauplätze und Aufgaben kam bei mir während des gut zehnstündigen Durchspielens zu keiner Zeit Langeweile auf. Stattdessen reizt es mich, den Titel in einem höheren Schwierigkeitsgrad ein weiteres Mal bis zum Abspann zu spielen und dabei am besten überhaupt nicht von den wirklich cleveren Gegnern wahrgenommen zu werden!



SPLINTER CELL DA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.splintercell.com
Alternativen:	MGS 3: Substance

- ☑ Packende Story
- ☑ Hervorragendes Gameplay
- ☑ Rundum gute Technik
- ☑ Gelungene Atmosphäre

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 89% SOUND 91%

MULTIPLAYER

—

SINGLEPLAYER

92%

Ein Freudenfest für Fans des coolen Agenten. Einfach eine gelungene Fortsetzung!



EyeToy: Play Sports

Nie dagewesener Umfang.

In Ausgabe 12/2004 testeten wir bereits Konamis EyeToy-Sportspielesammlung *U-Move Supersports*. Damals war jede EyeToy-Neuerscheinung gerne gesehen, das innovative Spielzeug für die PS2 der letzte Schrei. Im November veröffentlicht Sony mit *EyeToy: Play Sports* eine ganz ähnliches Spielepaket. Die unterhaltsamen Minigames beschränken sich dabei aber keineswegs auf sportliche Aktivitäten wie Hürdenlauf oder Brennball – es sei denn, man betrachtet auch ein Wettessen oder das Tippen auf einer Schreibmaschine als sportliche Disziplin. Insgesamt gibt es eine stattliche Auswahl von 100 solcher Minigames. EyeToy-Fans dürften viele davon aber bereits aus anderen Sammlungen wie der bereits erwähnten Sportsammlung von Konami oder in anderen EyeToy-Spielen, von denen lediglich das

grundlegende Konzept übernommen wurde, kennen. Wer aber nur wenige EyeToy-Titel im Regal stehen hat oder bisher noch kamerascheu war, dürfte dank des stattlichen Umfangs von *EyeToy: Play Sports* wieder für lange Zeit seinen Spaß haben. (cs)



TEST

EYETOY: PLAY SPORTS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,- /60,- inkl. Cam
Termin:	8. November 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	U-Move Supersports

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
82%	—	—
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
79%	65%	

Viele Spielkonzepte sind bekannt, dank des stattlichen Umfangs dennoch einen Blick wert.



WETTESSEN Bei dieser „Sportart“ liegen PLAYZONE-Mitarbeiter ganz weit vorne. BILD: PLAYZONE



WEG DA Bessere Chancen dank unfairen Verhaltens. So machen sportliche Aktivitäten Spaß! BILD: PLAYZONE

Fakten

- 100 Minigames
- Viele Spielkonzepte bekannt
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Mit oder ohne Kamera erhältlich



REAKTIONÄR Einige Spielkonzepte wiederholen sich. BILD: PLAYZONE

Buzz Junior Jungle Party

Sonys Buzzer taugen zu mehr als Quizspielen.

Bei *Junior Jungle Party* handelt es sich nicht etwa um ein neues Quizspiel. Vielmehr hat man es hier mit einer Ansammlung einfacher Geschicklichkeitsspiele zu tun, die besonders junge Spieler unterhalten sollen. Die simplen Minigames sind dabei sehr zahlreich, allerdings wiederholen sich einige Spielkonzepte und werden lediglich in neue Szenarien gepackt. So kann man durch das Drücken einer der farbigen Tasten auf den Buzz-Controllern entweder einen Totempfehl kürzer schlagen oder aber eine Rakete mit Treibstoff füllen. Beide Spiele funktionieren dabei absolut identisch. Gerade junge Spieler dürften sich daran aber wenig stören. Die Präsentation ist sehr putzig geraten und der Schwierigkeitsgrad ist, bis auf wenige Ausnahmen bei denen Glück eine größere Rolle als Geschick

spielt, sehr niedrig angesetzt und taugt somit besonders gut dafür, die Racker für ein paar Stunden ruhigzustellen – besser als vor dem Fernseher! (cs)



TEST

JUNGLE PARTY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Magenta
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,- / 60,- (+ Buzzer)
Termin:	25. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Buzz-Quizspiele

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
90%	60%	50%
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
71%	60%	

Unterhaltung für junge Zocker. Ältere Spieler werden damit aber wenig anfangen können.

Fakten

- Sich teilweise wiederholende Minigames
- Mit und ohne Buzzer erhältlich



MÜFFIG Wen der Gorilla beim Pupsen erwischt, der kassiert eine Backpfeife. BILD: PLAYZONE



NBA Live 07

Alle Jahre wieder ...

Mittlerweile kann man fast schon die Uhr nach den jährlichen Updates von EA Sports stellen. Dazu gehört in diesem Jahr natürlich auch wieder eine Version der NBA Live-Serie. Wie immer stehen alle NBA-Teams und Spieler zum Freundschaftsspiel, diversen Wettbewerben oder im Saison-Modus zur Verfügung. Verglichen mit der letztjährigen Fassung sind die Änderungen nicht sonderlich signifikant: Sie bekommen nun im Trainingsmodus die einzelnen Knöpfe, die es zu drücken gilt, angezeigt. Im Vergleich zu dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten NBA

es länger dauert, bis man Erfolge erzielt. Trotzdem wurde eine gute Balance zwischen Realismus und Spielspaß erreicht. Hätte man noch ein wenig mehr auf die Einsteigerfreundlichkeit geachtet, wäre mehr drin gewesen. Schade, vielleicht im nächsten Jahr. (se)



TEST

NBA LIVE 07

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	5. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.easports.com/nbalive07
Alternativen:	NBA Live 06

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 76% SOUND 84%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
83% 83%

Das jährliche und hochsolide EA-Sports-Update ohne herausragende Neuerungen

Fakten

- Alle Teams und Spieler der NBA
- Saison-Modus
- Leicht geänderter Trainings-Modus

2K7 gestaltet sich das Gameplay dabei etwas weniger simulationslastig, ist dadurch aber auch schwerer zugänglich, da



RÜCKSTAND Ob die Phoenix Suns das Spiel noch gewinnen? BILD: PLAYZONE



SPRUNG Der Spieler der Clippers setzt zum Wurf an. BILD: PLAYZONE



SPANNUNG Wie wird die knappe Partie wohl enden? BILD: PLAYZONE



Fakten

- Alle Teams und Spieler der NBA
- Viele Wettbewerbe
- Intuitive Steuerung durch Nutzung des rechten Analogsticks

31 JASON TERRY

TRAINING Hier können Sie Ihre Wurftechnik verbessern. BILD: PLAYZONE

NBA 2K7



Und auch 2K Sports beehrt uns wieder ...

Neben EA versorgt uns auch 2K Sports jedes Jahr mit einem Update seiner NBA 2K-Serie. Wie beim EA-Konkurrenten können Sie in diversen Modi, wie Freundschaftsspiel, Saison oder bei diversen Wettbewerben, Basketballbälle mit allerlei verschiedenen Wurfvarianten in den entsprechenden Netzen versenken. Dabei wird, wie schon im Vorjahr, auf die häufige Nutzung des rechten Analogsticks gesetzt, wodurch sich die Steuerung intuitiv gestaltet. Natürlich steht Ihnen auch wieder ein Trainingsmodus zur Verfügung, damit Sie sich mit der recht komplexen Steuerung vertraut machen können. Grafisch sind die Sportler erneut sehr hübsch modelliert. Aus den Boxen dröhnt dabei stets der übliche Basketball-Hip-Hop-Sound, der während der Spiele von zwei abwechslungsreichen und witzigen Kommentatoren begleitet wird. Das

Gameplay ist unkomplizierter als bei NBA Live 07, was leider ein wenig auf Kosten des Realismus geht. Unter dem Strich macht es aber deshalb, gerade im Multiplayer-Modus, mehr Spaß als das EA-Konkurrenzprodukt und ist diesem deshalb auf jeden Fall vorzuziehen. (se)



TEST

NBA 2K7

Genre:	American Sports
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.2ksports.com
Alternativen:	NBA 2K6

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 83% SOUND 85%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
91% 89%

Routiniertes Update mit schicker Grafik und eingängigem Gameplay



NHL 2K7



Noch besser als der Vorgänger?

Nachdem *NHL 2K6* bereits Top-Wertungen einfahren konnte, sind die Fans der Reihe gespannt, ob die Entwickler bei der 07er-Fassung noch einen drauflegen konnten. Dies trifft auf jeden Fall auf das zuvor schon sehr gute Gameplay zu, das nun durch eine verbesserte Puck-Physik und das Pressure-System aufgewertet wurde. Dieses erlaubt Ihnen, einen Gegenspieler auszuwählen, dem dann Ihr ganzes Team während des Spiels zusetzt. In technischer Hinsicht hingegen hat sich nicht viel getan – die Grafik ist erneut auf recht hohem Niveau und auch die Steuerung ist wie zuvor sehr gut umgesetzt. Doch an der Präsentation der Spiele in den Eishallen wurde ebenfalls ordentlich gefeilt, sodass dort jetzt dank cooler Sounds und Light-Shows eine geniale Atmosphäre herrscht. In puncto Umfang gibt's keinen Grund zu Beanstandungen:

die vielen Spielmodi, Turniere und Minigames garantieren Hockey-Spaß für Wochen. Einziger Wermutstropfen für deutsche Eishockey-Fans: im Gegensatz zur Konkurrenz aus dem Hause EA muss bei *NHL 2K7* auf die Teams und Sternchen der DEL verzichtet werden. (te)



TEST

NHL 2K7

Genre:	Sport
Hersteller:	Take2
Entwickler:	2K Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	6. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.take2.de
Alternativen:	NHL 07

WERTUNG

STEUERUNG	86%	GRAFIK	83%	SOUND	87%
MULTIPLAYER	86%	SINGLEPLAYER	86%		

Das 2K7-Eishockey überzeugt, dank kleiner, aber feiner Verbesserungen auf ganzer Linie.



NETTE DREINGABE Neben den üblichen Eishockey-Matches gibt's noch eine Reihe unterhaltsamer Mini-Spiele. BILD: PLAYZONE



Fakten

- NHL- und Nationalteams
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- 1-4 Spieler (auch online)
- Verbesserte Puck-Physik

ÜBERSICHTLICH Dank der guten Kameraführung haben Sie das Geschehen stets bestens im Blick. BILD: PLAYZONE

Super-Bikes Riding Challenge



AUFDRINGLICH Indem Sie auf die Gegner auffahren, machen Sie diese nervös. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über 40 Motorräder
- 3 Strecken-kategorien
- Wechselndes Wetter
- RPG-Elemente bei Kleidung und -Fähigkeiten
- Für Fortgeschrittene und Profis

Motorrad-Rennspiel mit RPG-Einschlag

Nach *S.C.A.R.* und *Evolution GT* beglückt die italienische Softwareschmiede Milestone jetzt Zweiradenthusiasten. Dabei wurden grundlegende Aspekte wie die Rollenspiel-Elemente übernommen, sodass Sie sich auch diesmal Ihr Outfit und Ihre fahrerischen Fähigkeiten erst durch Erfolge verdienen müssen. Wie in den beiden Auto-Rennspielen können Sie außerdem Ihre Gegner unter Druck setzen, indem Sie ihnen auf der Pelle kleben. Sobald sich deren Energie-Leiste abgebaut hat, begehen sie Fahrfehler und können wunderbar überholt werden. Dasselbe gilt allerdings auch für Ihren Piloten: neigt sich Ihre Energie dem Ende zu, verschlechtert sich kurzzeitig Ihre Sicht. Die Fahrphysik hierbei ist relativ realistisch – erwartungsgemäß lassen sich die Bikes also schwerer als Autos lenken. In technischer Hinsicht präsentiert sich das Spiel solide, kann

aber weder bei der Grafik noch bei der Steuerung *Tourist Trophy* das Wasser reichen. Dafür entzückt der Titel mit ordentlichem Umfang zum moderaten Preis und vor allem durch die über 40 originalen Motorräder bekannter Hersteller wie Yamaha, Triumph oder Ducati. (te)



TEST

SUPER-BIKES RIDING C.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Black Bean Games
Entwickler:	Milestone
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	28. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.milestone.it
Alternativen:	Tourist Trophy

WERTUNG

STEUERUNG	77%	GRAFIK	74%	SOUND	76%
MULTIPLAYER	72%	SINGLEPLAYER	74%		

Simulationslastige Motorrad-Raserei mit stimmigen RPG-Elementen.



AUSBAUBAR Durch gute Leistungen verbessern Sie die Fähigkeiten Ihres Bikers. BILD: PLAYZONE

AUTOR: UDO CRNJAK

Endlich ist Guerrilla Games' erstes PSP-Projekt fertig. Das neue, auf die PSP zugeschnittene Konzept weckte in uns Neugier, erste spielbare Versionen hohe Erwartungen. Dementsprechend groß war die Spannung, ob die Testversion all das halten kann. Und sie kann es mit Leichtigkeit!

Der Fokus liegt trotz aller Veränderungen und Anpassungen an das portable System immer noch ganz klar auf knallharter Action. Während der Spieler ungehemmt die Waffen sprechen lässt, geht es durch abwechslungsreiche Umgebungen, wie etwa eine Sumpflandschaft, eine lärmende Ölraffinerie oder eine zerklüftete Berglandschaft. Ebenso facettenreiche wie unterhaltsame Aufträge lassen in spielerischer Hinsicht ebenfalls keine Langeweile aufkommen. Neben Rettungsaktionen warten auf den Spieler auch delikate Missionen, wie etwa die Sabotage eines Waffendepots oder die Deaktivierung der oben genannten Ölraffinerie. Allerdings seien Neulinge gewarnt: *Liberation* wird nach den ersten Missionen, die noch einen deutlichen Tutorialcharakter besitzen, stellenweise sehr fordernd – speziell das letzte Kapitel. Zwar verhindern zahlreich gesetzte Rücksetzpunkte schlimmere Frusterlebnisse, ein Spaziergang ist Guerrillas PSP-Erstling trotzdem nicht. Selbst dann nicht, wenn der Spieler von einem Partner unterstützt wird. Rico und Luger sind zwar eine spürbare Hilfe, allerdings könnte ihr Kampfverhalten deutlich aggressiver sein.

Davon abgesehen kann sich Templar seiner digitalen Haut mit zahlreichen Ballermännern wehren. Da vor dem Start eines Levels die Auswahl auf lediglich eine Waffe begrenzt ist, sind die in den Umgebungen verteilten Supportkisten

Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4 Kapitel, unterteilt in je 4 Levels
- Solokampagne kooperativ spielbar
- 2-6 Spieler per WLAN
- Neues Solo-Kapitel Anfang 2007 verfügbar
- Online-Modus Anfang 2007 verfügbar

Killzone: Liberation

Sonys Science-Fiction-Krieg rockt die Hosentasche!



MULTIPLAYER-MAYHEM Beim Spielmodus Sturmangriff muss diese Station durch das Setzen von drei Sprengsätzen hopsgehen – kein leichtes Ziel. BILD: PLAYZONE



„ÜBER IHRE KÖPFE“ Das Jetpack ist im Bundle mit einer starken Wumme in der zerklüfteten Berglandschaft ein sehr willkommenes Hilfsmittel. BILD: PLAYZONE

sehr willkommen. Diese beinhalten neben Energienachschub viele Arten von Sprengsätzen und zusätzliche Knarren, die sich im Übrigen auch verbessern lassen. Die für diese Modifikationen nötigen Vektanischen Dollar finden sich in den Levels. Prinzipiell ist das Upgradesystem ein nettes Feature, leider wird dem Spieler jegliche Entscheidungsfreiheit genommen. Die Waffen werden nacheinander aufgewertet, sobald der dafür nötige Betrag zusammengestellt ist.

AUGE UM AUGE

Zwei UMDs vorausgesetzt, lässt sich die komplette Solokampagne kooperativ mit einem Kumpel durchspielen. Von wenigen vereinzelt und vernachlässigbaren Lags lief das Geschehen sehr gut, besondere Anpassungen (erhöhte Gegneranzahl, alternative Routen etc.) wurden allerdings nicht vorgenommen. Alternativ stehen vier klassische Multiplayerspielmodi (Deathmatch, Team Deathmatch, Assault, Capture the Flag) und sechs Maps zur Verfügung. Waffentechnisch haben die Entwickler, bis auf die etwas zu starke Chain-Gun, die Balance ganz gut getroffen. Die Levels bieten den maximal sechs möglichen Spielern ausreichend Raum für hitzige Gefechte. Auf den ersten Blick mag die Ausstattung etwas mager wirken, allerdings möchten die Entwickler Anfang 2007 neue Maps und einen Online-Modus nachlegen.

TECHNISCHE MOGELEIEN

Eine der Stärken der PS2-Version war die atmosphärisch dichte und packende Action-Präsentation. In diesem Punkt braucht sich der PSP-Ableger überhaupt nicht vor seinem großen Bruder zu verstecken. Die Mischung aus Helghast-Kampfgeschrei, brachialen Waffengeräuschen und geschickt eingesetzten Umgebungsgeschichten wie wummern den Granateneinschlägen oder bedrohlichem Knarren von Metallgerüsten erzeugen auch unterwegs eine geniale Atmosphäre. Der grandiose Orchestersoundtrack und die tolle englische Sprachausgabe sind für einen erheblichen

Teil dieser Wirkung verantwortlich. Grafisch zieht der Titel im Vergleich mit den Optikreferenzen *Syphon Filter*, *GTA: Liberty City Stories* oder *Daxter* den Kürzeren, allerdings kaschiert *Killzone: Liberation* viel durch die isometrische Vogelperspektive. Ein Trick, der sehr gut funktioniert.

Killzone: Liberation zeigt, wie ein Actiontitel auf der PSP auszusehen hat, und reiht sich nahtlos in die Liste der Must-have-Titel ein. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler ihr Versprechen wahr machen, Anfang 2007 ein neues Solo-Kapitel, neue Multiplayer-Maps und einen Online-Modus per Download nachzuliefern. Bis dahin kommen Actionfans und Liebhaber des PS2-Originals mit *Killzone: Liberation* voll auf ihre Kosten. ■



UDO
CRNJAK

Freut sich auf die PS3-Version.

Meine anfängliche Skepsis über den Perspektivwechsel kann ich nicht leugnen. Allerdings muss ich sagen, dass mich die Testversion von *Killzone: Liberation* echt fasziniert hat. Die Entwickler haben es geschafft, auf der PSP dieselbe dichte Atmosphäre zu erzeugen wie schon vor fast zwei Jahren auf der PS2. Gestört haben mich eigentlich nur die etwas lasche Angriffslust meiner Partner und das viel zu oberflächliche Waffen- und Fertigkeiten-Upgradesystem. Besonders spaßig ist der Mehrspielermodus. Bis auf ein kleines Balanceproblem, was die schwere Chain-Gun angeht, gibt es hier nix zu meckern – außer vielleicht, dass wir auf den Online-Modus bis Anfang 2007 warten müssen.



KILLZONE: LIBERATION

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerrilla Games
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	8. November 2006
Spieler:	1-6
Web:	www.killzone.com
Alternativen:	Syphon Filter: Dark Mirror

- ✓ Geniale Atmosphäre
- ✓ Technisch sehr gut
- ✓ Maßgeschneidertes Konzept
- ✓ Sehr guter Mehrspielermodus

WERTUNG 88% 84% 91%

MULTIPLAYER 88% SINGLEPLAYER 88%

Maßgeschneidertes Konzept, geniale Präsentation und ein toller Mehrspielermodus. So muss es sein!



ES LEBT, MEISTER! An ausgewählten Stellen bekommt man es mit richtig dicken Brocken zu tun. BILD: PLAYZONE



PLATZ! SITZ! TÖTE! Ein etwas aggressiveres Vorgehen der Partner wäre wünschenswert gewesen. BILD: PLAYZONE



GUT KASCHIERT Bei Nahaufnahmen sieht man die etwas groben Texturen. BILD: PLAYZONE



DAS DING AUS DEM SUMPF Später haben die Helghast der erhöhten Feuerkraft der Vehikel einiges entgegengesetzt. BILD: PLAYZONE



PYROMANEN-ALARM In dieser Situation geht es im wahrsten Sinne des Wortes heiß her. BILD: PLAYZONE

» In Sachen Atmosphäre und Präsentation braucht sich der PSP-Ableger nicht vor der PS2-Version zu verstecken. «



Lumines II

Fakten

- Über 60 bewegte Skins
- Edler Soundtrack
- 2-Spieler via WLAN
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 5 Einzelspieler-Modi
- Editoren für Skin-Playlist, Menüs, Musik

Die Fortsetzung des stilvollen Puzzle-Hits!

AUTOR: THOMAS EDER

Vor gut einem Jahr erschien zum PSP-Launch das Puzzlespiel *Lumines*, das nicht nur durch sein unkompliziertes Gameplay mit hohem Suchtpotenzial, sondern auch durch seine sehr stylische Aufmachung von sich Reden machte. Nachdem der erste Teil schon eine PLAYZONE-Traumwertung von 90 % absahnen konnte, stellt sich die Frage, ob und wie die erfahrenen Entwickler des Q-Entertainment-Studios da noch einen obendrauf packen können.

Für alle Fans vorab die gute Nachricht: Am Gameplay wurde nichts geändert. Sie platzieren fallende Quadrate in zwei Farben, die in jeweils vier Felder aufgeteilt sind; im Idealfall so, dass sich neue Quadrate aus mindestens vier gleichfarbigen Feldern bilden. Diese werden dann von einer Linie abgebaut, die sich je nach Level langsamer oder schneller vom linken zum rechten Bildschirmrand bewegt. Gelegentlich



>> Wer ein gutes und stylisches Puzzlespiel sucht, liegt mit Lumines II absolut richtig. <<

werden Sie dann mit speziellen Feldern belohnt, durch deren Abbau zudem alle angrenzenden Steine derselben Farbe zerfallen.

EINFACH VIELFÄLTIG

Im Herausforderungs-Modus spielen Sie sich Level für Level voran und schalten dadurch neue Hintergründe und Musik, die sogenannten Skins, frei. Diese können Sie dann im Skin-Bearbeitungsmodus beliebig anordnen und sich so Ihre persönliche Playlist kreieren. Bei über 60 Skins sollte neben ordentlich Abwechslung auch für jeden Geschmack etwas mit dabei sein! Wenn Sie gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Mitspieler antreten, ist das Spielfeld aufgeteilt und verschiebt sich zugunsten des Spielers, der mehr Quadrate auf seiner Hälfte abbaut. Im Puzzle-Modus basteln Sie vorgegebene

Figuren nach, während Sie im Missions-Modus zum Beispiel innerhalb eines Zeitlimits oder mit einer begrenzten Anzahl an Steinen den Bildschirm leer räumen müssen. Eine erfreuliche Neuerung beim Kernteil des Spiels – dem Herausforderungs-Modus – sind die drei zur Auswahl stehenden Schwierigkeitsstufen, in denen Sie jeweils verschiedene Skins freispielen. Somit kann man im Gegensatz zum Vorgänger für ein kurzes Spiel zwischendurch die schwere S-Schwierigkeitsstufe wählen, hat man hingegen ausreichend Zeit, bleibt man schnell für Stunden an einem Spiel auf Stufe A kleben.

Nicht nur im Skin-Bearbeitungsmodus darf sich der Spieler kreativ austoben, sondern auch im Sequenzer eigene Sounds kreieren, seinen Avatar editieren oder sich die gesamte Anzeige im Spiel oder selbst das Hauptmenü



Edle Klänge

Das gibt's in Lumines II auf die Ohren!

Wie beim ersten Teil legte Produzent Tetsuya Mizuguchi großen Wert auf einen edlen Soundtrack und packte Videos und Songs bekannter Künstler mit in den Puzzle-Hit. Besonders erfreulich dabei ist, dass die Videos sich nie in den Vordergrund drängen, aber trotzdem fantastisch zum Spielerlebnis beitragen.

Beck – Black Tambourine
Black Eyed Peas – Pump It
Chemical Brothers – Star Guitar
Fatboy Slim – Gangster Trippin
The Go! Team – Bottle Rocket
Gwen Stefani – Hollaback Girl
Hoobastank – Born to Lead
Junior Senior – Take My Time
Missy Elliott – Loose Control



nach Wunsch gestalten. Dieses wirkt diesmal aufgrund der neuen Spielmodi und der stark erweiterten Optionen – wie zum Beispiel der Möglichkeit, Replays seiner glorreichsten Erfolge zu speichern und anzusehen – etwas komplexer als beim Vorgänger, ist aber dennoch gut überschaubar.



VIER GEWINNT Wenn Sie vier gleichfarbige Felder (oder mehr) zu einem Quadrat anordnen, werden diese von der Zeitleiste abgebaut. BILD: PLAYZONE

STILFRAGE?

Besonders motivierend sind neben dem Spielprinzip vor allem die fantastisch inszenierten Skins der Levels. Während diese im ersten *Lumines* bereits zum Teil bewegt waren, geht in der Fortsetzung nun stets die Post im Hintergrund ab. Ob Farbenspiele, Musikvideos oder einfach nur stilvolle Bilder – der Bildschirm lebt bei *Lumines III*! Die sehr geschmackvoll ausgewählte Musik aus den verschiedensten Genres wird durch Ihre Aktionen im Spiel beeinflusst und trägt auch einen Großteil zum Spielerlebnis bei. Viele der über 60 Skins stehen für ein bestimmtes Thema wie etwa eine Eiswelt oder Japan in Aufruhr. Darunter sind auch einige bekannte Skins aus den Vorgängern zu finden, die aber sowohl akustisch wie auch optisch überarbeitet wurden.

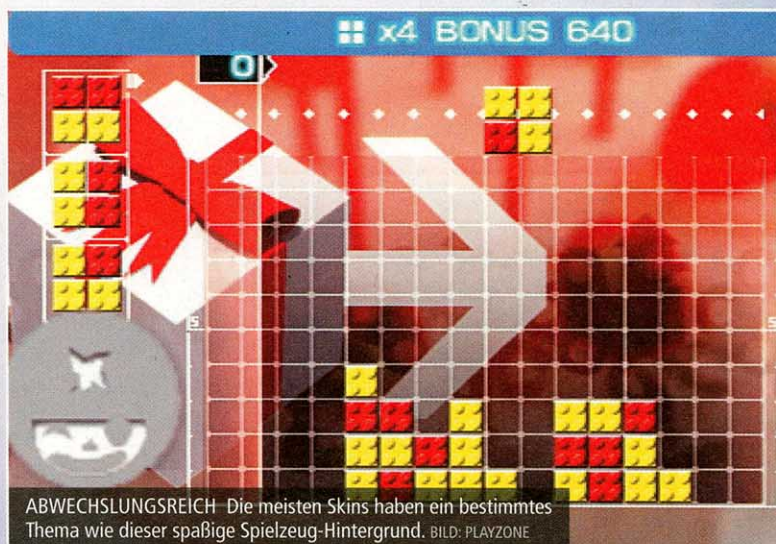
Insgesamt packten die Entwickler im zweiten *Lumines* noch einen drauf und

spendierten dem edlen Titel vor allem eine Menge neuer Features und Skins, ohne sich dabei am genialen Gameplay zu vergehen. Wer Gefallen am Vorgänger gefunden hat oder wer einfach nur ein sehr gutes und sylišches Puzzlespiel für seinen Handheld will, liegt mit *Lumines II* absolut richtig. ■



THOMAS EDER
ist infiziert.

Für mich ist *Lumines* ein zeitlos geniales Spiel, das ich auch in 20 Jahren noch gerne zocken werde. Besonders positiv am zweiten Teil finde ich die Vielzahl an neuen, aber auch an bekannten Skins, die drei Schwierigkeitsstufen und verschiedene Spielmodi, die sich auch für eine kurze Runde zwischendurch ideal anbieten. Das Einzige, was ich noch vermisse, ist ein Online-Versus-Modus oder herunterladbare Skins. Doch keine Sorge: Bis Sie sich an den vielen Skins erst einmal satt gesehen haben, werden Wochen, Monate oder Jahre vergehen!



ABWECHSLUNGSREICH Die meisten Skins haben ein bestimmtes Thema wie dieser spaßige Spielzeug-Hintergrund. BILD: PLAYZONE

LUMINES II

Genre:	Puzzle
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Q-Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	16. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.bvg.com
Alternativen:	Puyo Pop Fever

- ✓ Geniale Präsentation
- ✓ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ✓ Verschiedene Editoren
- ✗ Kein Online-Modus

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 74% SOUND 88%

MULTIPLAYER 91% **SINGLEPLAYER 91%**

Teil 2 übertrifft den Vorgänger dank neuer Features und noch edlerer Aufmachung. Ein Pflichtkauf!

Der Pate



Autofreies New York?

Wer bei der PSP-Fassung des *Paten* an eine Portierung im Stile von *Liberty City Stories* denkt, der hat sich gewaltig geirrt, denn die spielerische Freiheit einer offenen Spielwelt ist auf dem Handheld der Schere zum Opfer gefallen. Während der Spieler auf das Autofahren verzichten muss, gibt's zusätzlich zu den angepassten Baller-Missionen einen Strategie-Teil. Im Story-Modus schießen Sie sich durch Ihre Aufträge, während Sie in den rundenbasierten Mob-Wars-Missionen Ihr Revier vergrößern und

kann, stören neben dem geringen Umfang noch die Steuerung und die träge Kameraführung, weswegen man nicht selten die Übersicht verliert. Dennoch bietet der Westentaschen-Pate für ein paar Stunden ordentliche Unterhaltung für volljährige Spielernaturen. (te)

TEST

DER PATE

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	20. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	GTA Liberty City Stories

WERTUNG

STEUERUNG	64%	GRAFIK	79%	SOUND	81%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	69%		

Stark abgespeckte Action-Balleri mit Strategie-Modus, aber auch einigen Schwächen.

Fakten

- Original-Synchronsprecher
- Story der PS2-Fassung
- Action & Strategie
- Ca. 8-10 Stunden Spielzeit

Bares einsammeln, das sogleich auch wieder in Waffen-Upgrades und Munition investiert wird. Während man bei der Technik über kleinere Grafikfehler hinwegsehen



ÜBERZEUGEND Wie auf der PS2 müssen Sie unwillige Ladeninhaber mit ein paar gut platzierten Schlägen „überreden“. BILD: PLAYZONE



MOB WARS In dem strategisch angehauchten Spielmodus kämpfen Sie mit Karten und Patronen gegen die feindlichen Familien. BILD: PLAYZONE



BEIWERK Die Solo-Kampagne spielt man mit drei alten MoH-Helden, sie verliert jedoch recht schnell ihren Reiz. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 32 Spieler online
- 8 Spieler Ad-hoc
- Mittelmäßige Solo-Kampagne
- Überraschend gute Steuerung
- Fokus liegt auf Multiplayer

GEFECHT-MODUS In diesem CPU-gesteuerten Deathmatch kann man sich auf Online-Duelle einstellen. BILD: PLAYZONE

Medal of Honor Heroes

Die Zeichen stehen auf Multiplayer.

Electronic Arts wagt sich an das heikle Ego-Shooter-Genre auf der PSP heran und macht seine Sache überraschend gut. In der Solo-Kampagne erledigen Sie an verschiedenen Orten Europas diverse, sich schnell wiederholende Missionen. Zusammen mit der teilweise stark fehlerhaften KI aller NPCs wird deutlich, dass der Fokus von *Heroes* klar auf dem Mehrspielerpart liegt. Der Gefecht-Modus simuliert, dank 16 zuschaltbarer Bots, ein hitziges Deathmatch. Leider konnten wir den Mehrspielermodus, aus Mangel an Versionen und einer Online-Struktur, off- wie online nicht testen. Die Ausstattung klingt allerdings vielversprechend: im WLAN maximal 8 Spieler, online sogar maximal 32, 6 Spielmodi und 15 Maps. Das alles steht und fällt mit der Steuerung – und die ist unerwartet gut. Dank einer komfortablen Zielhilfe und

vielen Anpassungsmöglichkeiten hat man die Ego-Balleri nach einer gewissen Eingewöhnungszeit gut im Griff. Die Grafik des PSP-MoH ist ebenfalls sehr ordentlich: extrem flotte Ladezeiten, überwiegend flüssige Darstellung – lediglich der starke Nachzieheffekt nervt. (uc)

TEST

MOH HEROES

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Canada/Los Angeles
USK-Freigabe:	Noch nicht geprüft
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Anfang November 2006
Spieler:	1-32
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Coded Arms

WERTUNG

STEUERUNG	78%	GRAFIK	76%	SOUND	75%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	73%		

Mittelprächtiges Soloerlebnis mit guter Steuerung und Fokus auf Multiplayer.

FIFA 07

Mobiler Kick mit Feinschliff

Nachdem das erste FIFA für die PSP bereits überzeugen, aber nicht an die Traumwertungen von Konamis *Pro Evolution Soccer* heran- kommen konnte, schickt EA nun das zweite FIFA für die PSP ins Rennen. Dieses besticht zuerst mit der Vielzahl an Spielmodi, zu denen neben verschiedenen Turnieren und einem Manager-Modus auch ein Online-Modus zählt. Bereits nach wenigen Minuten auf dem Rasen stechen weitere Neuerungen und Verbesserungen beim Gameplay ins Auge, wie zum Beispiel die aufgebohrte KI oder das etwas präzisere Schuss-System. Das Wichtigste für die meisten FIFA-Anhänger jedoch sind die Original-Lizenzen, dank derer wie gewohnt sämtliche Superstars und Teams aus der Welt des Fußballs auf die UMD gebannt wurden. Zusammenfassend übertrifft der Titel sowohl technisch als auch spielerisch den Vorgänger,

könnte sich aber dennoch einen Tick besser steuern lassen. Besonders spannend im Genre wird's allerdings, wenn in wenigen Wochen Konami mit *Pro Evolution Soccer 6* für die PSP nachlegt, dessen Vorgänger immer noch unsere PSP-Sport-Bestenlisten anführt. (te)

TEST FIFA 07

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	5. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 5

WERTUNG

STEUERUNG	83%	GRAFIK	81%	SOUND	79%
MULTIPLAYER	84%	SINGLEPLAYER	84%		

Das neue FIFA für unterwegs trumpft mit guter Technik und großem Umfang auf.



REVANCHE Dank der originalen Nationalteams können Sie die ein oder andere offene Rechnung begleichen. BILD: PLAYZONE



GELUNGEN Die Wiederholungen sind wie gewohnt sehr spektakulär in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Manager-Modus
- Original-Lizenzen
- Verbesserte KI
- Überarbeitetes Schuss-System
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis



INTERAKTIV Allerlei Waffen und zerstörbare Elemente wie Tische und Stühle machen den Reiz von Power Stone aus. BILD: PLAYZONE



WO BIN ICH? Überladen: Durch größere Arenen und bis zu vier Kämpfer auf dem Screen mangelt's Power Stone 2 an Übersicht. BILD: PLAYZONE

Power Stone Collection

Dreamcast-Prügelklassiker im Doppelpack

Bereits Anfang 1999 erschien das erste *Power Stone*. Auch heute wirken die beiden Titel noch erstaunlich frisch, denn die Vielzahl an Waffen (Riesenhämmer, Raketenwerfer, Stühle ...) kombiniert mit der interaktiven Umgebung sorgt für jede Menge Spaß. So können Sie von Wänden abspringen, über Tische hinwegrollen oder Tragebalken hinaufklettern und diese für diverse Angriffe nutzen. Für ein Taktik-Element sorgen die titelgebenden Power Stones – wer drei davon sammelt, verwandelt sich kurzfristig in einen Superkämpfer, der über vernichtende Special Moves verfügt. Der erste Teil sieht gut aus, läuft aber im Gegensatz zum DC-Original nur mit 30 Bildern pro Sekunde. Der Nachfolger schafft bei Duellen zwar die vom Dreamcast gewohnten 60 Fps, doch im neu hinzugekommenen Vier-Kämpfer-Match reicht's

auch nur für die Hälfte. Die großen, mehrteiligen Arenen des generell etwas überladenen zweiten Teils leiden zudem an matschigen Texturen. (mp)

Fakten

- 2 Spiele in einem
- Viele Waffen
- Interaktive Umgebung
- Vier-Spieler-Matches

TEST POWER STONE COLLECTION

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	13. Oktober 2006
Spieler:	1-2 (Teil 1), 1-4 (Teil 2)
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Tekken: Dark Resurrect.

WERTUNG

STEUERUNG	86%	GRAFIK	78%	SOUND	81%
MULTIPLAYER	83%	SINGLEPLAYER	80%		

Solide Umsetzung zweier Klassiker, die jeder Beat-'em-Up-Fan mal gespielt haben sollte.

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

Wie erwartet erreichten uns zur PS3-Verschiebung in Europa zahlreiche Leserbriefe. Manche Fans sind das Warten leid, andere stört weniger das Warten als vielmehr das gebrochene Termin-Versprechen.

» Wenn Sony unbedingt dieses Blu-ray-Format etablieren will, ist das der falsche Weg. «

SERVUS SONY

Hallo zusammen,
zur erneuten Release-Verschiebung der PS3, Sonys Preispolitik und Michael Pruchnickis Kolumne:

Es ist ja nicht so, dass es mit den Anschaffungskosten von 500 oder 600 Euro getan ist. Nimmt man die Preise für die 360-Spiele als Richtschnur, so dürften diese bei der PS3 auch bei ca. 65 bis 70 Euro liegen. Kauft man sich dann zur Konsole zwei Spiele dazu, legt man also in jedem Fall schon über 600 Euro auf den Tisch. Na, wenn das mal nicht billig ist! Von einem HD-Fernseher will ich jetzt gar nicht erst reden.

Wenn Sony also unbedingt dieses Blu-ray-Format etablieren will, dann ist das wohl so der falsche Weg. Außerdem frage ich mich als jemand, der eine Konsole sowieso nur für Videospiele benutzt, ob

man dieses neue Format denn überhaupt schon braucht.

Die Konkurrenten bringen ihre Spiele nach wie vor auf normalen DVDs auf den Markt und es wird auch noch eine Zeit dauern, bis das Wettbewerbsformat HD-DVD auf den PCs auftauchen wird. Soweit ich das mitbekommen habe – und sie dürfen mich gerne korrigieren –, sehen ja derzeit wohl noch nicht mal die namhaften Entwickler die Notwendigkeit größerer Speichermedien.

Und nun wird die angebliche Wunderkonsole in Europa also erst im März auf den Markt gebracht. Aufgrund von Produktionsproblemen. Das stärkste Stück daran: In Japan wird der Preis der PS3 zum Release um 20 % gesenkt, da man jetzt doch langsam kalte Füße kriegt. Das scheint allerdings nur den japanischen Markt zu betreffen, weil die Europäer ja doof genug sind, noch mal über ein Vierteljahr zu warten, und dann

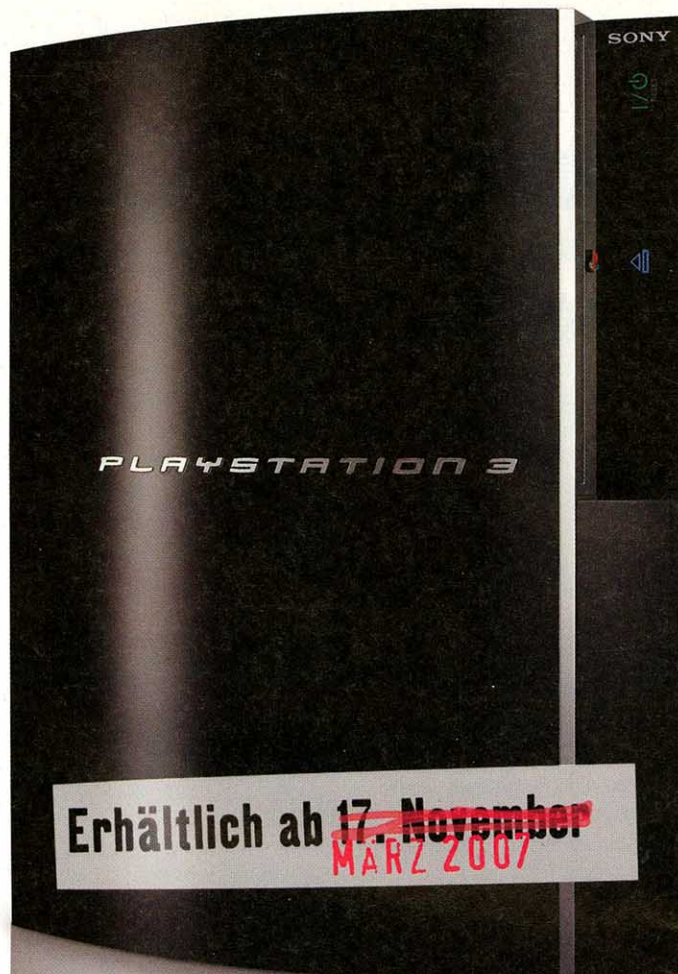
doch mehr Geld hinlegen werden. Die Schmerzgrenze ist erreicht und daher trifft für mich jetzt das zu, was Herr Pruchnicki in der Kolumne geschrieben hat: Ich kaufe mir nach Weihnachten eine 360 (obwohl ich nicht unbedingt ein Microsoft-Fan bin) und versorge mich dann mit den angekündigten Action-Adventures. *Alan Wake* und *Lost Planet* sind ja eh Microsoft-exklusiv und *Alone in the Dark 5* sowie *Assassin's Creed* wird es ja auch für die 360 geben.

Und *MGS 4*? Können die Japaner dann behalten. Kriegen wir ja sowieso erst wieder mit mehrmonatiger Verspätung und dann noch nicht mal in einer voll eingedeutschten Fassung.

Servus Sony, es war schön mit euch, aber von nun an gehen wir getrennte Wege. Sie sehen, man muss sich nicht alles gefallen lassen.

Viele Grüße an das PLAYZONE-Team,

CHRISTIAN BAUER, INGOLSTADT



Ein kleiner Hinweis von uns hierzu: Mark Rein von Epic Games (*Unreal Tournament 2007*) hat erst kürzlich einen Umfang von über 20 Gigabyte für Next-Generation-Spiele vorhergesagt, man werde daher einen Großteil des verfügbaren Platzes auf Blu-ray-Scheiben tatsächlich nutzen. Bei einem DVD-basierten System wie der Xbox 360 könnte er sich vorstellen, dass entsprechende Titel auf mehrere DVD9-Scheiben verteilt werden.

KEIN ECHTES FINAL FANTASY?

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich war vor ein paar Tagen auf diesen „Video-Broadcast“-Seiten wie YouTube, wo man sich sehr viele Trailer von verschiedenen Spielen ansehen kann. Da ich ein sehr großer Fan der *Final Fantasy*-Reihe bin, dachte ich mir, ich schaue mir mal ein paar Trailer zu *Final Fantasy XIII* an. Dies tat ich dann auch und war ein wenig enttäuscht, weil das Spiel offensichtlich nichts mehr mit *Final Fantasy* zu tun hat. Ich habe verschiedene Foren gelesen und recherchiert und stieß dann auf folgende Aussage: „Hey Leute, ich weiß, dies ist zwar mein erster Post in dem Forum, aber ich wollte nur sagen, dass ich ein wenig irritiert bin, was *Final Fantasy XIII* angeht. Das Spiel wird nur so erfolgreich werden, weil es den Namen *Final Fantasy* trägt.“ In einigen Posts wurde das Spiel auch als „Schrott“ bezeichnet. Ich teile diese Meinung, da das ATB-System (Active Time Battle) des Spiels immer mehr verloren geht und die Storys sich langsam nur noch auf die Hauptperson beziehen, während die anderen Kämpfer im Schatten dieser stehen. Langsam hat jeder *FF*-Fan das Gefühl, nicht mehr ernst genommen zu werden. Es haben so viele Fans Square Enix angeschrieben und ihnen mitgeteilt, dass sie lieber ein Remake von *Final Fantasy VII* haben wollen. Und was ist passiert? Nichts! Seit 2001/2002 werden die Entwickler von Square Enix mit diesen „Forderungen“ bombardiert. Ich könnte sagen, dass über 60 % der *FF*-Fanbasis immer wieder über ein Remake nachgedacht und sich dieses auch gewünscht haben. Dann war es so weit, langsam konnte man Licht am Ende des Tunnels sehen: Am 31.8.2005 präsentierte Square Enix eine technische Demo von *Final Fantasy VII* für die PlayStation 3.

Den Posts in den Foren nach zu gehen hat diese Tech-Demo eine Welle der Begeisterung hervorgerufen. Es sprachen manche darüber, dass ihr Traum endlich wahr würde. Die Fans haben sich gegenseitig Hoffnungen gemacht und haben überhaupt nicht recherchiert, ob es bei der Tech-Demo bleibt und ob das Remake überhaupt gemacht wird. Ich wurde sauer, denn niemand von diesen Fans konnte auch nur EINE QUELLE nennen, in der bestätigt wird, dass man am Remake arbeitet. Also hab ich mich von News zu News durchgelesen und bin auf einen Artikel gestoßen, in dem ein Entwickler des Spiels sagt: „Wir müssten 500 Leute einstellen und die Entwicklung würde fünf Jahre dauern!“ Sprich, sie haben die Tech-Demo entwickelt und vorgestellt, haben aber dementiert, dass es ein Remake geben wird. Später hieß es, es ist nicht auszuschließen, dass es ein Remake geben wird, aber vor 2010 würde da definitiv nichts kommen. Und jetzt fragen sich die Leute: „Ja, was denn jetzt?“ Wurde die Demo nur erstellt, damit die Fans mal ne Weile ruhig gestellt werden? Und wenn es kein Remake geben wird, warum dann diese Tech-Demo? Ich verstehe das alles nicht. Könnte man nicht irgendwie eine Aktion starten, um klare Antworten zu bekommen? Wir stehen alle im Dunkeln und wissen nicht, ob wir uns freuen sollen oder nicht. Es wäre echt Hammer von euch, wenn ihr uns *FF*-Fans irgendwie helfen könntet.

INAN YARDIMCI

Die offizielle Aussage von Square Enix derzeit ist, dass es kein *FFVII*-Remake für die PS3 geben wird. Das mag sich natürlich irgendwann ändern, zumal man mit den tatsächlich in Entwicklung befindlichen Remakes der Serie



KEIN FINAL FANTASY? Der dreizehnte Teil der Serie kann nicht jeden Fan begeistern – aber gut sieht er aus!
BILD: SQUARE ENIX



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

In diesem Monat geht's um die PS3-Verschiebung in Europa.

mdz	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 21.03.05 Datum: 06.09.06 11:26	Ich kanns immer noch nicht ganz glauben.... Hallo, Sony weiß aber schon was sie damit auslösen? Wieviel Vorbestellungen gab es bis jetzt hab ich gehört? Also bitte, mit der Verschiebung können sie gleich für Microsoft das Blu-ray-Laufwerk herstellen und Nintendo helfen, den Bewegungssensor zu verbessern - der Markt ist gelaufen! Zumindest mal für dieses Jahr und auch ziemlich wahrscheinlich für das nächste... kann ich echt nicht verstehen.
redbullete	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 13.04.05 Datum: 06.09.06 11:30	^^War doch klar... tztztz... Auslieferungstermin für alle 3 grossen Märkte gleichzeitig... möglich wärs.... aber nicht bei Sony... Mir is es eh egal ob ich jetzt bis November oder März warte...
DMH	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 18.10.05 Datum: 06.09.06 11:34	Zum Glück wollt ich mir keine zum Starttermin holen! Jetzt bin ich wenigstens nicht enttäuscht und die ganzen Vorbestellungen werden dann bestimmt einfach um 4 Monate in die Länge gezogen. Hm... Zinsen? Ich kann eigentlich nur drüber Lachen! Sony, Sony, Sony...
trapes246	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 03.04.06 Datum: 06.09.06 14:31	mal richtig fettas eigentor von sony, aber abwarten: nintendo gibt den release des wii am 15sept. bekannt, nintendo ist ja auch dafür bekannt sich nicht gerade, naja strategisch klug zu verhalten, sollte der wii hingegen weltweit so im oktober november erscheinen sieht es für sony wirklich nicht gut aus
RevolverOcelot	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 20.02.02 Datum: 06.09.06 14:43	Das ist ja typisch von Sony. Erst Sprüche klopfen und dann nichts bringen. Bin zwar net so ein freund von MS aber ich galube ich kaufe mir ne XBOX 360 oder den Wii. Schämt euch Sony.
illcrown	AW: PS 3 Verschober!!!
Rang: ↑ Mitglied seit: 23.09.05 Datum: 06.09.06 15:14	Ich hoffe mal, dass Sony den Entwicklern spätestens jetzt alle Details über die Konsole sagen, damit sie wenigstens annähernd wissen wie der Kasten funktioniert, für den sie gerade ihre Spiele produzieren. Sonst kann ich einfach nur sagen: Hat ab vor Sony! Ihr habt es geschafft euch selbst aus den Rennen der next Gen- Konsolen zu schneiteln!

mittlerweile schon bei Teil VI angekommen ist.

MOTORRÄDER IN GTA

Euch ist da ein Fehler unterlaufen, als ihr in der letzten Ausgabe in der Vorschau zu *GTA Vice City Stories* behauptet habt, in *GTA Vice City* (dt.) hätte es zum ersten mal Motorräder gegeben. Das stimmt so nicht, denn schon in *GTA 1* gab es diese. Ich wollte euch nur darauf hinweisen.

MICHAEL BALSIGER

Leser fragen, PLAYZONE antwortet



» Yakuza war genial: Teil 2 muss unbedingt her! «

BILD: SEGA

PS3-LÄNDERCODE?

Hallo PLAYZONE-Team!
Der Start der PS3 wurde ja für Europa leider auf März 2007 verschoben. Tja, jetzt will ich Sie aber trotzdem unterm Weihnachtsbaum stehen haben! Ich hätte nur gern gewusst, ob es bei der PS3, so wie bei der PSP (habe damals die japanische PSP importiert!), Einschränkungen bei den Ländercodes für Filme gibt?

STEFAN SCHMID AUS ÖSTERREICH

PS: Wie steht denn gerade der Wechselkurs zwischen Yen und Euro? Hoffe, ihr könnt mir helfen! Danke!

Zu deiner ersten Frage: Die PS3 wird definitiv mit einem Ländercode für DVD- und Blu-ray-Filmwiedergabe ausgestattet sein. Für Video-DVDs gilt das gleiche System wie gewohnt, bei Blu-ray-Filmen gibt es nur noch drei Regionen.

Region 1: Nord- und Südamerika, Ostasien mit Ausnahme von China (sprich: Japan, Indien, Korea, Thailand, Malaysia usw.)

Region 2: Europa und Afrika

Region 3: China, Russland u. a.

Zum Wechselkurs: Ein Euro entspricht derzeit zirka 150 Yen.

FRAGEN ZU TAGEN

Hallo, liebes PLAYZONE-Team!
Die PlayStation 3 kommt ja erst im März raus, da wollte ich mal fragen, ob die Spiele trotzdem hier in Deutschland erscheinen? In eurem Heft habt ihr letztes Jahr ein Spiel vorgestellt, das, so glaube ich, den Namen *Eight Days* hatte. Da gab's eine Ballerei an einer Tankstelle und danach ist ein Tanklaster hineingefahren. Dann ließ ein Mann ein Feuerzeug fallen und BOOM! Kennt ihr das noch? Wenn ja, wann kommt es raus? Und kommt es für Xbox 360 und PS3?

MARCO NOWAK, DRESDEN

Die europäischen PS3-Spiele werden natürlich nicht vor der Konsole erscheinen, auch wenn es in der Vergangenheit in Einzelfällen solche Timing-Verfehlungen gegeben hat (so standen Acclains erste Sega-Saturn-Titel schon im Laden, bevor die Konsole hier erhältlich war). Zu *Eight Days* gibt es leider noch keinerlei weitere Infos, nicht mal ein Termin

wurde bis heute bekannt gegeben. Auf jeden Fall wird es ein PS3-exklusives Spiel, denn entwickelt wird es von Sonys London-Studio.

WOLFGANGS WEGGANG

Hallo, liebes PLAYZONE-Team!
Als ich meine neue PLAYZONE bekam, ist mir schon nach kurzer Zeit klar geworden, dass wir Wolfgang wohl nicht mehr in der PLAYZONE sehen würden. Die Redaktion zeigte sich nur wenig betroffen, eher freudig, man sprach von Sekt und Schnittchen und „Die Redaktion trauert. Wolfgang sitzt immer noch an seinem alten Arbeitsplatz ...“ Es heißt, Wolfgang's Abschied ist Fluch und Segen zugleich: Was bedeutet das? Können wir uns in Zukunft auf noch kompetentere Tests und Vorschauen freuen? War Wolfgang ein „Klotz am Bein“? Oder warum wird er auf Seite 3 so „verscheucht“?

SEBASTIAN MALISCHEWSKI

Das mit dem Fluch und dem Segen ist schnell erklärt: Es ist ein Fluch, da uns nun ein Mensch weniger mit Führerschein und eigenem Auto zur

Verfügung steht, der die hungernde PLAYZONE-Meute zur Mittagszeit mit Burger- und Döner-Besorgungsfahrten beruhigen kann. Der Segen ist der deutlich gesunkene Lautstärkepegel. Seitdem Wolfgang hier nicht mehr den ganzen Tag lautstark mit Industrievertretern telefoniert, kann man sich in unseren Büros wieder unterhalten, ohne vor die Tür gehen zu müssen – da sind ein paar Schnittchen schon angebracht! Und das mit dem Verschrecken ist doch noch harmlos verglichen mit anderen historischen Fällen, in denen sich Menschen vom Joch einer Diktatur befreien konnten!

PS3-MEHRWERTSTEUER

Hallo, nachdem die PS3 nun erst im März 2007 kommt, bin ich jetzt ziemlich verunsichert, was den Preis angeht, denn die PS3 soll ja 500 bzw. 600 Euro kosten. Aber die Mehrwertsteuer steigt doch im nächsten Jahr auf 20 % oder so. Hebt dies nicht auch den Preis der PS3? Und wenn ja, was soll sie dann kosten?

SVEN BERTHOLD (MASTERKEKS)

Die Mehrwertsteuer steigt ab dem 1. Januar 2007 zwar auf 19 %, doch laut Aussagen von Sony Computer Entertainment Deutschland wird es trotzdem bei den angekündigten Preisen für die Konsole bleiben.

YAKUZA 2?

Hi PLAYZONE-Team, ich hätte mal eine Frage zu dem Gerücht über Yakuza 2. Ist da was dran oder nicht? Wenn ja, wann kommt es raus? Der erste Teil war so genial, da braucht man auch den zweiten. Grüße aus dem schönen Karlsruhe, euer treu gebliebener Leser

FLORIAN BREHLER

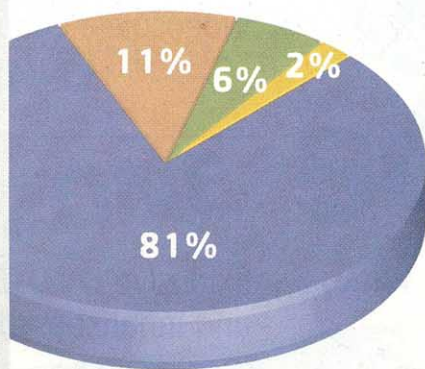
Yakuza 2, beziehungsweise das japanische Original *Ryu ga gotoku 2*, erscheint in Japan noch im Dezember dieses Jahres. Es ist davon auszugehen, dass das Spiel früher oder später auch nach Deutschland kommt, eine offizielle Ankündigung von Sega gibt es aber noch nicht. Dies ist nicht weiter verwunderlich, schließlich kam der erste Teil bei uns ja gerade erst im September auf den Markt!

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.

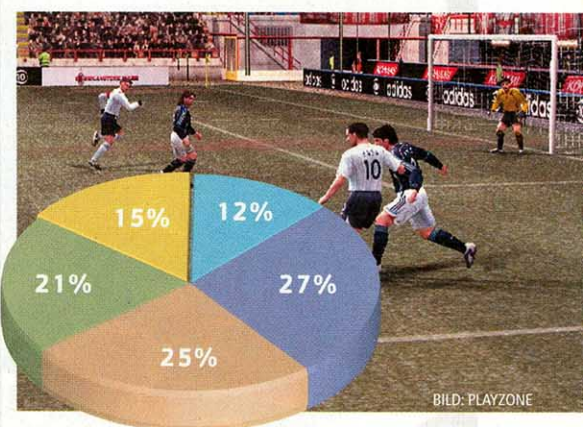
Haben Sie gute Erfahrungen mit dem Support der Spielehersteller gemacht?

- Ich brauche keinen Support!
- Ich bekam keine Antwort.
- Nicht wirklich gut, aber immerhin hat man versucht, mir zu helfen.
- Mir konnte leider niemand helfen.
- Ja, mir wurde schnell und gut geholfen. (0%)



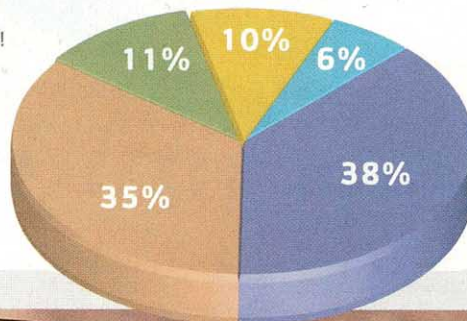
Pro Evolution Soccer 6 – erneut zuschlagen?

- Kein Bedarf – mir reichen die Vorgänger.
- PES? FIFA wird bei mir gespielt!
- Ich spare und warte lieber auf ein Next-Gen-PES.
- Natürlich, ich brauche jedes neue PES!
- Ich werde mir erst Verbesserungen und Neuerungen ansehen.



Wie reagieren Sie auf die Verschiebung der PS3?

- Nicht mit mir – ich kaufe jetzt bei der Konkurrenz!
- Ich hätte mir das Teil sowieso nicht zum Launch gekauft.
- Ich bin enttäuscht, werde Sony aber trotzdem treu bleiben.
- Ich warte, denn es wird sich lohnen!
- Kein Problem – so bleibt meine PS2 etwas länger in Betrieb.



Resistance: Fall of Man – frischer Wind im Shooter-Genre?



Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo

Neue Abonnenten werben

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 Gutschein kassieren!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!

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

playcom gutschein

Gehen Sie shoppen!

Egal ob Ihr Herz für die PlayStation oder die PSP schlägt – mit unserem Einkaufsgutschein von Playcom im Wert von 50 Euro können Sie sich Ihr ganz persönliches Lieblingsspiel auf www.playcom.de holen. Der Gutschein ist 24 Monate für alle Artikel gültig und nicht an einen Mindestbestellwert gebunden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

Prämien-Nr.: 002918 50-Euro-Gutschein Playcom

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

Sharkoon X-Tatic 5.1



ZUBEHÖR | Mit dem 5.1-Kopfhörer kommt endlich Ruhe ins Wohnzimmer.

Sind die Nachbarn sauer, wenn Sie zum Spielen den Bass der Dolby-Digital-Anlage aufdrehen? Diese Zeiten könnten bald ein Ende haben, denn mit dem X-Tatic 5.1 bietet Sharkoon einen Kopfhörer an, der dank acht Mini-Lautsprechern ein angenehmes Surround-Klanggefühl erzeugen soll. Wie gut der Sound tatsächlich ist, haben wir im Praxistest geprüft.



KLEIN, ... Diese Box dekodiert die 5.1-Klangdaten der PS2. BILD: ALTERNATE



... ABER OHO Die Grundlautstärke regeln Sie an der kleinen Box, die Feinabstimmung nehmen Sie an der Kabelfernbedienung vor. BILD: ALTERNATE



SCHADE Das Mikrofon ist nicht zur PlayStation 2 kompatibel. BILD: ALTERNATE

ANSTÖPSELN

Um tatsächlich 5.1-Sound liefern zu können, verbinden Sie den Kopfhörer zunächst mit der kleinen Dekoderbox und dann über ein beiliegendes optisches Kabel mit der PS2. Über vier Tasten und zwei Regler an der Box regeln Sie dann die Grundlautstärke, das aktuelle Dekodierverfahren (Dolby Digital 5.1, Dolby Pro Logic) und die Verzugszeit zwischen vorderen und hinteren Kanälen.

SO KLINGT ES

Der Kopfhörer ist sehr solide und robust verarbeitet, hat drehbare Ohrmuscheln und eine eingebaute Kabelfernbedienung. Darüber steuern Sie die Lautstärke der vorderen und hinteren Kanäle, des imaginären Center-Lautsprechers und die Bassstärke. Die Klangqualität ist definitiv besser als die der meisten Fernseher: Höhen und Mitten werden klar und deutlich dargestellt, während der Bass durch die eingebaute Vibrationsfunktion subjektiv verstärkt wird.

KEIN ERSATZ

Dass diese 5.1-Lösung nicht mit einer gut eingerichteten High-End-Anlage konkurrieren kann, ist klar. Durch die direkte Nähe zu den Mini-Lautsprechern verfügt das X-Tatic 5.1 nur beschränkt über die Fähigkeit, die Illusion eines dreidimensionalen Klangraums zu erzeugen. Im Rahmen seiner Möglichkeiten macht dieses Mehrkanal-Headset seinen Job allerdings mehr als gut, sodass wir das Gerät nicht nur für passionierte Konsolenspieler empfehlen können. Der Vibrationseffekt kommt besonders in Rennspielen sehr gut rüber – und hat uns neben dem langen Kabel zwischen Headset und Dekoderbox fast schon am besten gefallen. Der hohe Preis ist gerechtfertigt, schließlich besitzt das



SURROUND
In jeder Ohrmuschel sind vier Lautsprecher verbaut. BILD: ALTERNATE

Gerät außerdem einen coaxialen Eingang sowie drei Stereo-Klinkenausgänge, mit denen PC-Spieler ein 5.1-Boxensystem ansteuern können. Für den mobilen Einsatz ohne Dekodereinheit taugt das X-Tatic 5.1 allerdings nicht. ■

TEST

SHARKOON X-TATIC 5.1

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sharkoon
Info-Telefon:	01805-125133
Web:	www.sharkoon.de
Preis:	€ 99,-
Preis-Leistung:	Gut

- ☒ Dekodiert DD 5.1 und DD Pro Logic
- ☒ Robustes Headset-Design
- ☒ Mit Vibrationsfunktion
- ☒ Mikrofon nicht PS2-kompatibel

WERTUNG



Durch die acht Mini-Lautsprecher kommt der Surround-Klang gut rüber – auch wenn das Gerät eine 5.1-Anlage nicht ersetzen kann.

PSP Survival Pack

ZUBEHÖR | Tasche, Netzteil und noch mehr: Taugt das günstige Einsteiger-Paket?

Und wieder einmal erreicht ein Rundum-sorglos-Paket für PSP-Neubesitzer die Redaktion, um von uns auf Herz und Nieren getestet zu werden. Dabei hat das PSP Survival Pack den Namen nur in der Theorie verdient, denn die Ausstattung selbst liest sich wie eine Liste des wichtigsten PSP-Zubehörs: Eine PSP-Tasche, eine Schutzfolie für das PSP-Display, eine Handkordel mit zusätzlichem Reinigungspad, ein USB-Datenkabel, ein separates Netzteil, ein Stereo-Ohrhörer und drei UMD-Schutzhüllen. In der Praxis müssen wir bei einigen dieser Geräte die Verarbeitung bemängeln.

NICHT ALLES GOLD ...

Die Schutzfolie für das PSP-Display wirft selbst dann Blasen, wenn man sie mit äußerster Vorsicht auf der Vorderseite der Konsole anbringt. Das Ergebnis schützt den Mini-Bildschirm zwar vor Kratzern, schmälert das Spielerlebnis aber durch die

sichtbaren Blasen. Der Stereo-Kopfhörer ist durch das kurze Kabel (50 cm) nur in Kombination mit der PSP-Kabelfernbedienung geeignet, liefert aber einen so dumpfen Klang, dass wir ihn weder zum Musikhören noch zum Spielen empfehlen. Das USB-Kabel ist praktisch, weil es mit einem Aufrollmechanismus ausgestattet ist – das Kabel selbst ist aber auch hier zu kurz. Einen Designfehler haben die Hersteller bei der Handschlaufe gemacht: Die besitzt neben einem mäßigen Reinigungspad auch eine Metallfassung, die die PSP-Oberfläche verkratzt. Die PSP-Tasche schützt Ihre PSP ausreichend und die UMD-Schutzhüllen sind so praktisch wie das Ladekabel. Wirklich gut ist diese Zubehörsammlung zwar nicht – aber nirgendwo bekommen Sie für diesen Preis eine akzeptable Tasche, ein Netzteil und ein Datenkabel. ■



TEST

PSP SURVIVAL PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllencek
Info-Telefon:	01805-125133
Web:	www.speed-link.com
Preis:	ca. € 20,-

- ✓ Umfangreiches Zubehör
- ✓ Mit PSP-Tasche und Netzteil
- ✓ Handkordel verkratzt Display
- ✓ Displayfolie wirft Blasen

WERTUNG



Eine Zubehörsammlung, die sich durch den Preis und nicht durch ihre gute Verarbeitung auszeichnet; bedingt empfehlenswert.

ALLES DRIN
Vom Ersatznetzteil über Kopfhörer bis hin zur Schutzfolie für das PSP-Display oder UMD-Hüllen bietet dieses Set alles für frischgebackene PSP-Besitzer.

BILD: PLAYZONE

Screen Protector

ZUBEHÖR | Die Schutzfolie für Ihren PSP-Bildschirm.

Wie praktisch eine Schutzfolie für Ihre PSP sein kann, erfahren Sie schnell, wenn die Konsole in der Tasche mit einem Hausschlüssel kuschelt. Damit das Display keine Blessuren

GUT Der Preis ist okay und die Folie ist schnell angebracht.

BILD: PLAYZONE

davonträgt, gibt es Schutzfolien, die sich aber in der Qualität stark unterscheiden. Diese Variante von Logic3 ist sehr günstig und wird mit einer Auftragshilfe geliefert, mit der man hässliche Luftblasen zwischen Folie und Display vermeidet. In der Praxis funktioniert das sehr gut, sofern man das Display vorher gründlich gereinigt hat. Eine solche Folie ist ein Muss für jeden PSP-Spieler. ■



TEST

SCREEN PROTECTOR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logitech.de
Preis:	ca. € 6,-

- ✓ Schützt vor Kratzern
- ✓ Leicht aufzubringen
- ✓ Auftragshilfe verhindert Luftblasen
- ✓ Leicht zu entfernen

WERTUNG



Billig und gut: Diese Schutzfolie ist leicht aufzubringen, wirft keine Blasen und schützt zuverlässig vor Kratzern.



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	Jöllencek	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,-	—
Xplorer für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	Ca. € 40,-	—
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	Ca. € 50,-	—

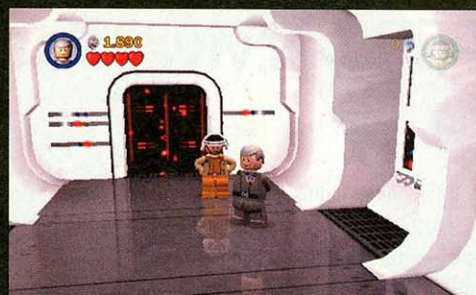
CHEATS & CODES

Jeder mag Lego! Mit unseren Cheats zu *Lego Star Wars II* haben Sie auch noch länger Freude daran.

UDO
CRNIAK
28, Redakteur



WOLF IM SCHAFSPELZ Gehen Sie mit einem TIE-Abfangjäger auf den Todesstern los. BILD: PLAYZONE



STILL GESTANDEN! Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, spielen Sie mit Grand Moff Tarkin. BILD: PLAYZONE

Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie

CHEAT | Mit nur wenig Mühe Zugriff auf alle Charaktere bekommen!

Am zentralen Punkt des Spiels, der Mos Eisley Cantina, können Sie sich Tipps anzeigen lassen oder Charaktere kaufen. Letztere werden erst durch erfolgreiches Absolvieren der einzelnen Levels verfügbar. Mit den folgenden Cheats können Sie die Figuren sofort freischalten. Einen Haken gibt es jedoch an der Sache: Sie müssen trotzdem den dafür nötigen Betrag an Steinen berappen.



SCHÜRZENJÄGER Han Solo hat immer ein verschmitztes Lächeln drauf. BILD: PLAYZONE

PASSWORT	EFFEKT
UCK868	Strandtruppe
BEN917	Ben Kenobi (Geist)
VHY832	Bespinwache
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Todessterntruppe
TTT289	Ewok
YZF999	Gomorreanerwache
NFX582	Gonk Droide
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
PEJ821	Tusken-Räuber
YWM840	Han Solo (Kapuze)
NXL973	IG-88
MMM111	Impereale Wache
BBV889	Imperealer Offizier
VAP664	Imperealer Shuttle-Pilot
CVT125	Imperealer Spion
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Palastwache
CYG336	Rebellenpilot
EKU849	Rebellentruppe (Hoth)
YDV451	Sandtruppe
GBU888	Skiffwache
NYU989	Schneetruppe
PTR345	Sturmtruppe
HHY382	Der Imperator
HDY739	TIE-Fighter
NNZ319	TIE-Fighter-Pilot
QYA828	TIE-Abfangjäger
PEJ821	Tusken-Räuber
UGN694	Ugnaught

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.

BILD: ACTIVISION

Def Jam Fight for NY: The Takeover

 **CHEAT** | Ganz einfach fette Punkte machen

Möchten Sie ganz locker an jede Menge Reward Points kommen, geben Sie einfach die unten aufgeführten Cheats ein. Zusätzlich können Sie durch die richtigen Schlagwörter auch einige versteckte Songs freischalten.

Reward Points

PASSWORT	EFFEKT
REALSTUFF	100 Reward Points
GROUNDGRND	100 Reward Points
THEEMCEE	100 Reward Points
BULLETPROOF	100 Reward Points
DASTREETS	100 Reward Points
REAL STYLE	200 Reward Points
SUPER FREAK	200 Reward Points
DRAGONHOUSE	200 Reward Points
NEWYORKCIT	300 Reward Points

Versteckte Musiktracks

PASSWORT	SONG
LOYALTY	„Afterhours“ by Nyne's Beat
MILITAIN	„Anything Goes“ by C-N-N
CHOPPER	„Blindside“ by Baxter
BIGBOI	„Bust“ by Outcast
CHOCOCITY	„Comp“ by Comp
AKIRA	„The Dragon House“ by Masa Mix
PLATINUMB	„Get it Now“ by Bless
GHOSTSHELL	„Koto“ by Chiang's Mix
GONBETRUBL	„Lil'Bro“ by Ric-A-Che
KIRKJONES	„Man Up“ by Sticky Fingaz
RESPECT	„Move!“ by Public Enemy
POWER	„O.G. Original Gangster“ by Ice-T
ULTRAMAG	„Poppa Large“ by Ultramagnetic MC's
SIEZE	„Seize The Day“ by Bless
CARTAGENA	„Take A Look At My Life“ by Fat Joe
PUMP	„Walk With Me“ by Joe Budden

CHEATS



CHEATS



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
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Der Pate	07/2006
Die Sims 2	02/2006
Die Unglaublichen: D. Angriff des Tunnelgräbers	04/2006
Disney - Pixar Cars	11/2006
Driver: Parallel Lines	06/2006
Exit (PSP)	09/2006
FIFA Street 2	07/2006
Flatout 2	11/2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	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
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/2006
Madden NFL 07	11/2006
Madden NFL 2006	12/2005
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
Metal Gear Acid (PSP)	04/2006
Metal Gear Acid 2 (PSP)	08/2006
MX vs. ATV: On the Edge (PSP)	07/2006
NBA 2K6	06/2006
Need for Speed Most Wanted	03/2006
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP)	04/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Pac-Man World 3 (PSP)	09/2006
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
Samurai Showdown V	08/2006
Shrek Superslam	03/2006
Sniper Elite	04/2006
Spartan: Total Warrior	01/2006
SSX on Tour	01/2006
Star Wars Battlefront II (PS2 + PSP)	02/2006
Street Fighter Alpha Anthology	10/2006
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	01/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)	03/2006
X-Men: The Official Game	08/2006

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.

Kingdom Hearts II

Hallöle, liebes PLAYZONE-Team!
 Ich bin ein wirklich großer Fan eurer Zeitschrift und finde, dass ihr einfach einen tollen Job macht. Allerdings schreibe ich euch nicht nur, um euch zu loben. Nachdem ich mit Begeisterung euren Test zu *Kingdom Hearts II* gelesen habe, bin ich am Erscheinungstag sofort losgerannt und hab mir das Spiel gekauft. Den Vorgänger habe ich schon total gerne gespielt, aber Teil zwei macht mir einfach noch viel mehr Spaß. Da ich gerne das Spiel zu 100 Prozent lösen möchte, habe ich eine für mich sehr wichtige Frage an euch. Ich habe irgendwo gelesen, dass man mehrere Gumi-Jets im Spiel bekommen kann. Könnt ihr mir sagen, wie ich an die zusätzlichen Gumi-Jets rankomme? Das wäre wirklich sehr nett von euch. Ansonsten macht einfach so weiter wie bisher, dann kaufe ich mir auch weiterhin die PLAYZONE schön brav jeden Monat.
 Liebe Grüße

Katharina per E-Mail

PLAYZONE: In *Kingdom Hearts II* kannst du insgesamt zwölf zusätzliche Gumi-Jet-Modelle bekommen. Allerdings musst du dafür dein ganzes Können unter Beweis stellen. Um an den Gumi-Jet Cactuar zu gelangen, musst du die Mission 2 der Scherbenbresche mit dem Rang S meistern. Für Cait Sith ist in der zweiten Mission der Sonnenlichtenge der Rang S die Bedingung.



BELOHNUNG Egal, welchen Gumi-Jet Sie möchten, Sie müssen den Rang S bekommen. BILD: PLAYZONE



GUMI-JET MOGRY ... erhalten Sie für den Rang S in der zweiten Mission des Brandungskanals. BILD: PLAYZONE

Mit einem S-Rang in der zweiten Mission des Expresswegs der Antike bekommst du den Gumi-Jet Chocobo. Mit Fenrir wirst du belohnt, wenn du die zweite Mission des Assault of the Dreadnought schaffst. Bekommst du am Ende der zweiten Mission des Asteroidenpfades den Rang S, erhältst du gleich zwei Gumi-Jets: das Highwind Model und das Kingdom Model. Um Mandragora in deine Auswahl aufnehmen zu können, ist der Rang S in der zweiten Mission der Treibenden Achse nötig. An Mogry kommst du, wenn du den S-Rang in der zweiten Mission des Brandungskanals bekommst. Für das Mushroom Model musst du im ersten Durchgang des Assault of the Dreadnought den Rang S schaffen. PuPu kriegst du für einen S-Rang in der zweiten Mission der Sternenstaubschneise. Wirst du in der dritten Mission des Assault of the Dreadnought mit einem S-Rang belohnt, wird der Gumi-Jet Secret Model deine Belohnung sein. Und den letzten Gumi-Jet Tonberry bekommst du, wenn du die zweite Mission der Phantomstraße mit einem Rang S erfolgreich beendest.



BILD: SQUARE ENIX

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 € 3,30 ☐ 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 Tokyo Game Show	_____	☐	☐	☐
F.E.A.R.	_____	☐	☐	☐
Rainbow Six Vegas	_____	☐	☐	☐
GTA Vice City Stories	_____	☐	☐	☐
Scarface	_____	☐	☐	☐
PES 6	_____	☐	☐	☐
Mortal Kombat	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell Double Agent	_____	☐	☐	☐

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: 12/06)

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 12, 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.
---	---	--------------------------------------	----------------------------



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkett Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Maik Bütelfür

verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion

Michael Pruchnicki, Uwe Hönig, Thomas Eder, Udo Crnjak,
Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
David Mola, Christian Schönlein, Marius Wallat,
Sebastian Stange, 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

Produktionsleitung

Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion

Justin Stolzenberg, Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption

Richard Joerges (Ltg.), Markus Wolny

Programmierung

Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme

Webdesign

Tony von Biedendfeld

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
Andrea Nikuta-Meerloo: +49 911-28 72-251; a.nikuta-meerloo@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

Anzeigendisposition

Judith Linder, judith.linder@computec.de

Datenübertragung

via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Aboservice Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at

Postadresse:

Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Annschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM, Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGŁAD SPORTOWY, TEMPO

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:

Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 05“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ16“ an die unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Army of Two (PS3)
- 2 Bio: Hell's Highway (PS3)
- 3 Canis Canem Edit (Bully) (PS2)
- 4 Dirge of Cerberus: FF VII (PS2)
- 5 Final Fantasy XII (PS2)
- 6 Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
- 7 Grand Theft Auto: Vice City Stories (PSP)
- 8 Half-Life 2 (PS3)
- 9 Heavenly Sword (PS3)
- 10 Killzone (PS3)
- 11 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 12 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 13 MotorStorm (PS3)
- 14 Need for Speed: Carbon (PS2/PS3)
- 15 Resident Evil 5 (PS3)
- 16 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 17 Scarface (PS2/PS3)
- 18 Splinter Cell: Double Agent (PS2)
- 19 Stuntman 2 (PS2/PS3)
- 20 WWE SmackDown! 2007 (PS2)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Call of Duty 2: Big Red One (PS2)
- 3 Der Pate (PS2)
- 4 Driver: Parallel Lines (PS2)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PSP)
- 7 Final Fantasy X (PS2)
- 8 Final Fantasy X-2 (PS2)
- 9 Gran Turismo 4 (PS2)
- 10 GTA Liberty City Stories (PS2/PSP)
- 11 GTA San Andreas (PS2)
- 12 Hitman: Blood Money (PS2)
- 13 Just Cause (PS2)
- 14 Killzone (PS2)
- 15 Kingdom Hearts II (PS2)
- 16 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 17 Need for Speed: Most Wanted (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 Wie Love Katamini! (PSP)
- 29 WWE SmackDown! 2006 (PS2)
- 30 Yakuza (PS2)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 10. November 2006

Die Kolumne

Häppchenweise Spielspaß

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich liebe *Gran Turismo*! Seit dem ersten Teil auf der PSone bin ich der Reihe verfallen und eine Runde auf der Nordschleife in *Gran Turismo 4* sorgt immer wieder für Gänsehaut. Und dennoch war *Gran Turismo 4* ein Wendepunkt. Damit wir uns nicht falsch verstehen, ich halte *GT 4* für absolut brillant, aber wenn mir Polyphony Digital noch mal ein Rennspiel verkaufen will, das ohne Schadensmodell, ohne nennenswerte künstliche Intelligenz, ohne Wetteffekte, aber dafür mit unzerstörbaren Absperrbändern auf Rallyekursen daherkommt, dann wird meine Liebe verblasen. Dementsprechend hin- und hergerissen bin ich angesichts der Ankündigung von *Gran Turismo HD*. Es gibt Ferraris und die sehen



zudem auch noch richtig schick aus, aber will ich wirklich eine dezent aufpolierte Version von *GT 4* haben, für die ich mir die Fahrzeuge einzeln kaufen muss? Alles, was ich will, ist *Gran Turismo 5*, das technisch mindestens auf dem Niveau von *Project Gotham Racing 3* (Xbox 360) liegt, dabei aber das bewährte Streckendesign bietet und mich genauso in seinen Bann zieht, wie es die Vorgänger taten. Bin ich undankbar? Verlange ich zu viel? Was sagen die *Gran Turismo*-Fans unter Ihnen dazu? Schreiben Sie mir an maik.buetefuer@compu-tec.de.

Was wird gespielt bei ...

Norman Habakuck

Norman Habakuck ist 30 Jahre alt und PR-Manager bei Ubisoft Deutschland.

Habakuck? Irre ich mich oder kenne ich diesen Namen aus meiner Grundschulzeit und fühle mich dabei an ein kleines Maskottchen erinnert?

Ja, das könnte sein. Wenn mich nicht alles täuscht, begegnete uns eine Figur mit diesem Namen in der Augsburger Puppenkiste. Weiß nicht mehr genau, ob das bei Jim Knopf oder Urmel war.

Wo wir gerade bei Ähnlichkeiten sind: Hat dir schon mal jemand gesagt, dass du dem Schauspieler Tim Robbins ähnlich siehst?

Nein, eigentlich nicht. Mal abgesehen von auserwählten Vertretern der PLAYZONE-Redaktion. Auch wenn Herr Robbins nicht mehr zu den Jüngsten zählt, fühle ich mich trotzdem geschmeichelt, ist er doch ein Großer seiner Zunft. Und die Frauen stehen auch auf ihn!!! Schlimmer wäre es gewesen, wenn man mir Ähnlichkeit zu Brat Pitt oder Robbie Williams unterstellen würde. Die haben doch keinen Charakter ;-)

Ist denn was Wahres dran an dem Vergleich?

Wie gesagt, dieser Vergleich kommt eher selten vor. Wobei, wenn ich recht überlege, gab es da mal einen seltsamen „Zwischenfall“ bei meiner Ausreise am Flughafen in L.A. Da schaute mich ein Beamter bei der Sicherheitskontrolle wissend an und meinte: „Do I know ya?!“ Hatte ihn erst nicht richtig verstanden – und befürchtet, dass er mir mein Feuerzeug aus dem Handgepäck wegnehmen wollte – und zugesehen, dass ich Land gewinne ...

Okay, Tim Robbins mag weit hergeholt sein, aber die optischen Ähnlichkeiten zu einem Charakter aus *Brothers in Arms* sind ja wohl nicht von der Hand zu weisen. Zufall?

Gegenfrage: Sieht besagter Spielcharakter aus *Brothers in Arms* aus wie Tim Robbins? Nicht wirklich, oder?

Gute Antwort! Kommen wir zum Ernst des Lebens. Du arbeitest bei Ubisoft, also spielst du doch bestimmt auch ganz schön viel, oder?

Phasenweise mal mehr, mal weniger. Kommt immer ganz darauf an, was ansonsten so ansteht. Aber es stimmt schon, Spielen in jeglicher Form (Konsole, PC, Handheld, Brettspiele mit mindestens 8 Stunden Spielzeit) war schon vor der Zeit bei Ubisoft eines meiner Hobbys und ist es auch weiterhin geblieben.

Wenn du spielst, welche Titel fallen dir spontan als absolute Highlights ein?

Ich bin großer Fan der *Final Fantasy*-Reihe und hier ist nach Teil VII der zehnte eines meiner absoluten Videospiele-Highlights. Ansonsten habe ich die Lucas-Arts-Adventures in guter Erinnerung. Letztes Jahr sind viele gute Spiele an mir vorbeigegangen, da habe ich mich ausgiebig mit einem gewissen Online-Rollenspiel beschäftigt.

Ab wann wird die PlayStation 3 in deinen eigenen vier Wänden Einzug halten? Spätestens mit Erscheinen von *FF XIII*.

Hey, danke für das nette Gespräch, grüß mir deine ganzen schnöseligen Schauspielerei-Kollegen in Hollywood und sorg gefälligst dafür, dass *Beyond Good & Evil* fortgesetzt wird! Danke!

Stimmt, *Beyond Good & Evil* hatte ich bei der Frage nach den Spiele-Highlights vergessen; ganz großes Kino. Eine Fortsetzung wäre einfach traumhaft!



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE.

So ändern sich die Zeiten: Anno 2001 sorgte die Ankündigung des hohen Preises der Xbox (479 Euro) für Aufruhr, heute bringt Sony die PlayStation 3 erst im März – für 499 bis 599 Euro. Für mehr Begeisterung sorgte der Test von *GTA III*. Satte 91% räumte das PS2-Debüt

ab – ein Meilen- und Grundstein der Serie! Ebenfalls in bester Erinnerung ist *Silent Hill 2*, das vor allem mit edler Optik und stimmiger Atmosphäre begeisterte.



Ausgabe 13/06 ab 22. November am Kiosk!



Test



BILDER: ACTIVISION



Call of Duty 3

Endlich fertig: Activisions Weltkriegs-Shooter holt noch mal alles aus der PlayStation 2 heraus!



Test



BILD: ROCKSTAR GAMES

GTA Vice City Stories

Des Achtziger-Revivals zweiter Teil – wir streifen aus den pastellfarbenen Jacks für Sie über und testen das Action-Highlight für die PSP.



Test



BILD: ACTIVISION

Tony Hawk's Project 8

Wenn es der König der Rollbretter in der kommenden Ausgabe wieder nicht ins Heft schafft, dann skaten wir für Sie – versprochen!



Test



BILD: ROCKSTAR GAMES

Canis Canem Edit

Die aktuelle Ausgabe hat die Internats-Simulation leider knapp verpasst, doch im nächsten Heft drücken wir garantiert die Schulbank.

Lesefutter für Konsolenfans



XBOX-ZONE
11-12/06

Wichtigste Themen: Der Pate, Assassin's Creed, Stuntman 2, Test Drive Unlimited, Just Cause, F.E.A.R.



N-ZONE
11/06

Wichtigste Themen: Wii-Launch, Zelda: The Twilight Princess mit Interview und Spielbericht



EDGE
12/06

Wichtigste Themen: MotorStorm, John Woo's Stranglehold, kooperatives Spielen, Bedeutung von Konsolen-Launches



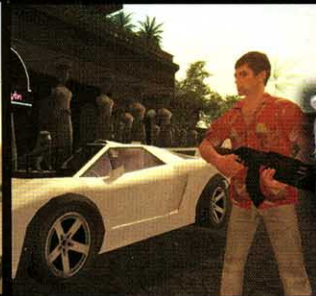
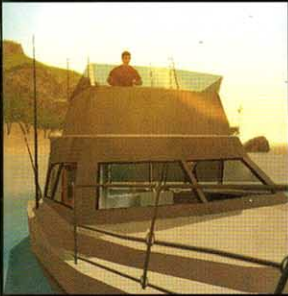
XBOX 360
12/06

Wichtigste Themen: Call of Duty 3, Gears of War, Forza 2, Microsofts Hausmesse X06, Tokyo Game Show

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



SCARFACEGAME.COM

AB 27. OKTOBER 2006 ERHÄLTlich

für PC, PlayStation®2 und PSP™

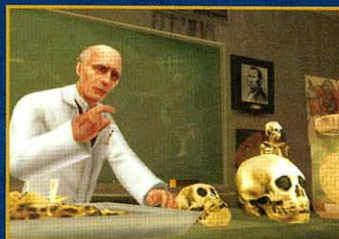
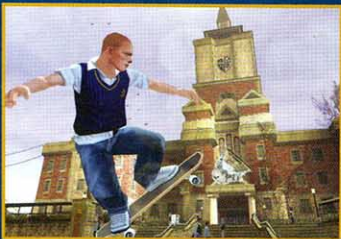


"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. In Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT



AB 27. OKTOBER 2006 ERHÄLTlich



WWW.ROCKSTARGAMES.DE/CANIS



PlayStation®2



©2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, das R Logo, Canis Canem Edit und das Canis Canem Edit Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, "B." und "PlayStation", sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Videospiels ist frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ereignissen, privaten oder juristischen Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufällig. Weder die Entwickler noch die Publisher dieses Videospiels befürworten, dulden oder unterstützen die in diesem Videospiel gezeigten Verhaltensweisen.