

PLAYZONE MAGAZIN



Nur **3,30** Euro

**DAS PREISGÜNSTIGSTE
PLAYSTATION-MAGAZIN**

AUCH ERHÄLTICH MIT DVD FÜR € 4,99

PS3

**NEUE SPIELE!
NEUE INFOS!**

**EXTRAHEFT IM HEFT
DER ULTIMATIVE
SHOPPING-GUIDE**



DEUTSCHLANDS ERSTER TEST

CALL OF DUTY 3

DAS PLAYSTATION-2-FINALE DER SHOOTER-REIHE



DIE HELGHAST KOMMEN...



... UND SIE BRINGEN FREUNDE MIT.



KILLZONE™

LIBERATION



HIER WIRST DU SIE TREFFEN.

GEWINNSPIEL

KILLZONE- Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland präsentieren wir Ihnen anlässlich des Verkaufsstarts von Killzone: Liberation für die PSP dieses coole Gewinnspiel.

Beantworten Sie uns einfach folgende Frage, um einen der Preise zu gewinnen:
Wie viele Spieler können in Killzone: Liberation per WLAN gegeneinander antreten?

Wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie auf Seite 96.
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „PZ 74“.
Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2006

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis

1 x Sony PSP
1 x Offizielles Presskit
zu Killzone: Liberation
mit Spiel, T-Shirt & coolen
Gimmicks

2. bis 5. Preis

jeweils
1 x Offizielles Presskit
zu Killzone: Liberation
mit Spiel, T-Shirt & coolen
Gimmicks



ANZEIGE



Killzone™ Liberation ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

JETZT IM HANDEL!

www.killzone.com





GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.



GIGA//GAMES

Die GIGA-Games Redaktion ist in Sachen PC- und Konsolenspiele immer auf dem neuesten Stand. GIGA Games ist seit mittlerweile mehr als fünf Jahren die weltweit einzige tägliche Sendung über Computerspiele.

GIGA eSports

GIGA überträgt alle eSports Highlights live. Zudem berichtet GIGA jeden Abend wie eine Sportschau über Matches und Ergebnisse der größten Ligen in ganz Europa.

PLAY

PLAY ist das Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt. Die Zuschauer werden interaktiv in die Sendung eingebunden.



Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home zeigt Euch die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.



Late Knights ist die neue Late (K)Night Show bei GIGA. Jeden Donnerstag um kurz vor Mitternacht laden die Gastgeber Nils Bornhoff und Etienne Gardé zur locker-flockigen Talkstunde.



eSports sollte live und ohne Unterbrechungen genossen werden. GIGA2 zeigt via IPTV alle bedeutenden Spiele aller bedeutenden eSports Events in Europa live und in voller Länge.

www.giga.de»»

WINTERDEPRESSION? Keine Spur, die Vorfreude auf die PS3 tröstet über den Wintereinbruch hinweg.



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

BILD: PLAYZONE

Die PlayStation 3 startet in Japan und den USA

Der letzte Countdown

Nach all den Ankündigungen, Verschiebungen, Skandalen, Überraschungen und nach all der Vorfreude ist es endlich so weit. Die fertige PlayStation 3 steht in den Läden – leider vorerst nur in den USA und in Japan, Europa muss sich noch bis März gedulden. Das soll uns aber nicht daran hindern, uns das gute Stück schon mal in die Redaktion zu holen und auf Herz und Nieren zu überprüfen, damit Sie in den kommenden drei Monaten bestens auf die Konsole vorbereitet sind. Den Anfang macht unser Special zum Thema HDTV ab Seite 86, das die wichtigsten Fragen im Bezug auf die neue Technik klärt.

Ab der Seite 18 finden sie die ersten selbst erstellten PS3-Screenshots von *Virtua Fighter 5*. Bei unserem Besuch bei Sega ließen wir es uns nicht nehmen, selbst auf den Auslöser zu drücken, um Ihnen einen glaubwürdigen Eindruck der Optik zu verschaffen. Auf unserer DVD dagegen präsentieren wir Ihnen einen ausführlichen Spielbericht von *Resistance: Fall of Man* mit zahlreichen Spielszenen und Eindrücken von der Konsole.

Der große Knall aber folgt in der kommenden PLAYZONE, unserer 100. Ausgabe! Wir gedenken dieses Jubiläum entsprechend zu feiern und wie könnten wir dies besser als mit einem riesigen PlayStation-3-Special? Wir beleuchten jeden Winkel der Konsole, stellen Ihnen die Starttitel vor und überprüfen die Multimedia-Fähigkeiten des schönen Stücks Hardware.

Bevor wir uns aber allzu überschwänglich der neuen Generation widmen, wollen wir die aktuellen Konsolen nicht vergessen. Mit *Call of Duty 3*, *WWE SmackDown vs. RAW 2007* und *Canis Canem Edit* wird die PlayStation 2 diesen Monat richtig verwöhnt und beweist, dass sie noch eine mehr als eindrucksvolle Zukunft vor sich hat. Und natürlich überstrahlt *Grand Theft Auto: Vice City Stories* auf der PSP alles bisher Dagewesene. Ein guter Monat und noch bessere Aussichten für Spieler also – außerdem zockt es sich nirgendwo besser als im warmen Zimmer bei eisigen Außentemperaturen.

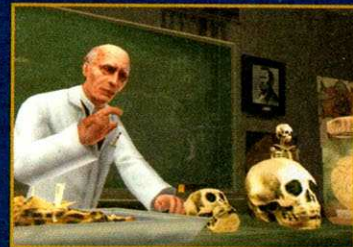
Viel Spaß beim Zocken und beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht Ihr PLAYZONE-Team

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, "PS" 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, Personen oder juristischen Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufällig. Weder die Entwickler noch die Publisher dieses Videospiels befrworten, dulden oder unterstützen die in diesem Videospiel gezeigten Verhaltensweisen.

NEWS

- 12 Allgemeine News
- 16 Japan-News

REPORTAGE

- 86 Schöne, neue HD-Welt

GEWINNSPIELE

- 03 Killzone-Gewinnspiel

JEDEN MONAT

- 08 Plus-Abo
- 85 Feedback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 34 Info-Center: Charts
- 36 Info-Center: Die besten Spiele
- 40 Info-Center: Die Redaktion
- 30 Info-Center: Most Wanted
- 32 Info-Center: Termine
- 41 Info-Center: Test-Center
- 97 Nachspiel
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Bubble Bobble Evolution	80
Burnout 5	14
Buzz: Das Sport-Quiz	65
Call of Duty 3	42
Canis Canem Edit	50
Capcom Classics Collection Reloaded	80
Colin McRae: DIRT	24
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	69
Def Jam: Icon	22
Der Pate	94
Die Sims 2: Haustiere	93
Disgaea 2: Cursed Memories	64
EA Replay	80
EyeToy: Kinetic Combat	66
Grand Theft Auto Vice City Stories	70
Guitar Hero II	29
Jeanne d'Arc	16
John Woo präsentiert Stranglehold	28
L.A. Rush	76
LEGO Bionicle Heroes	66
Mortal Kombat Unchained	74
MotoGP	78
NBA 2K7	94
Need for Speed Carbon	94
Need for Speed Carbon: Own the City	77
Phantasy Star Universe	60
Railfan	16
RTL Ski Alpin Racing 2007	68
RTL Skispringen 2007	68
Scarface: The World is Yours	92
SingStar Legends	65
Shining Wind	17
Sonic Rivals	80
Splinter Cell Double Agent	54
Star Wars: Lethal Alliance	79
Test Drive Unlimited	14
The Legend of Spyro: A New Beginning	69
Tony Hawk's Project 8	56
Virtua Fighter 5	18
Wangan Midnight	17
WWE Smackdown! vs RAW 2007	46

86 | Schöne, neue HD-Welt



REPORTAGE: Alles, was Sie zum Thema HDTV wissen müssen.

18 | Virtua Fighter 5



VORSCHAU: Wir haben Segas Edel-Klopperei für die PlayStation 3 angespielt!

26 | John Woo präsentiert Stranglehold



VORSCHAU: Neue Eindrücke der coolen Action-Orgie im Eastern-Style



Call of Duty 3 | 42

TEST: Treyarchs genialer Weltkriegs-Shooter auf dem Prüfstand



Canis Canem Edit | 50

TEST: Wird Rockstars Schulhof-Action den Vorschusslorbeeren gerecht?



GTA Vice City Stories | 70

TEST: Wir haben das neueste GTA für die PSP auf Herz und Nieren getestet!

VORSCHAU

PlayStation 3

- 24 Colin McRae: DIRT
- 22 Def Jam: Icon
- 26 John Woo präsentiert Stranglehold
- 18 Virtua Fighter 5

PlayStation 2

- 29 Guitar Hero II

TEST

PlayStation 2

- 65 Buzz: Das Sport-Quiz
- 42 Call of Duty 3
- 50 Canis Canem Edit
- 69 Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre
- 64 Disgaea 2: Cursed Memories
- 66 EyeToy: Kinetic Combat
- 66 LEGO Bionicle Heroes
- 60 Phantasy Star Universe
- 68 RTL Ski Alpin Racing 2007
- 68 RTL Skispringen 2007
- 65 SingStar Legends
- 54 Splinter Cell Double Agent
- 69 The Legend of Spyro: A New Beginning
- 56 Tony Hawk's Project 8
- 46 WWE Smackdown! vs RAW 2007

PSP

- 80 Bubble Bobble Evolution
- 80 Capcom Classics Collection Reloaded
- 80 EA Replay
- 70 Grand Theft Auto Vice City Stories
- 76 L.A. Rush
- 74 Mortal Kombat Unchained
- 78 MotoGP
- 77 Need for Speed Carbon: Own the City
- 80 Sonic Rivals
- 79 Star Wars: Lethal Alliance

TIPPS

Cheats & Codes

- 93 Die Sims 2: Haustiere
- 94 Der Pate
- 94 NBA 2K7
- 94 Need for Speed Carbon
- 92 Scarface: The World is Yours

Neue Abonnenten werben

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

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

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

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

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

Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!

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



und 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

SEITE 1: THEMA DES MONATS



Resistance: Fall of Man

BILD: SONY

VORSCHAU

Pro Evolution Soccer 6 (PSP)
Resistance: Fall of Man (PS3)

TEST

Bomberman (PSP)
BUZZ! Das Sport-Quiz (PS2)
Call of Duty 3 (PS2)
Canis Canem Edit (PS2)
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
Disgaea 2 (PS2)
EyeToy: Kinetic Combat (PS2)
GTA Vice City Stories (PSP)
L.A. Rush (PSP)
Medal of Honor Heroes (PSP)
Mortal Kombat: Unchained (PSP)
MotoGP (PSP)
NBA 2K7 (PS2)
NBA Live 07 (PS2)
Need for Speed Carbon (PS2)
Phantasy Star Universe (PS2)
Power Stone Collection (PSP)
SingStar Legends (PS2)
Splinter Cell Double Agent (PS2)
Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
Spyro: A New Beginning (PS2)
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PS2)

BONUS

Final Fantasy XII (Interview)
John Woo pr. Stranglehold (Präsentation)
PES 6: Die Europameisterschaft
Resistance: Fall of Man (Interview)
Splinter Cell Double Agent (Interview)

SPIEL-TRAILER

Army of Two
Assassin's Creed
Call of Duty 3
Canis Canem Edit – Trailer 4
Eragon
GTA Vice City Stories – Trailer 3
Half-Life 2: Episode II
John Woo presents Stranglehold
Kane & Lynch: Dead Men
L.A. Noire
L.A. Rush
RTL Skispringen 2007
Ski Alpin Racing 2007
Sonic the Hedgehog
Splinter Cell Double Agent
Team Fortress 2
The Darkness
Tony Hawk's Project 8

FILM-TRAILER

Die Töchter des chinesischen Gärtners
Der weiße Planet

Das
PLAYZONE
Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Lost Planet: Extreme Condition (X360)

TEST

Enchanted Arms (X360)
Just Cause (X360, Xbox)

BONUS

FIFA 07 (Making-of)

SPIEL-TRAILER

BioShock
Blue Dragon
Bullet Witch
Forza Motorsport 2
F.E.A.R.
PGR 4
Halo Wars
NHL 2K7

N-ZONE

VORSCHAU

Monster Trucks 4x4: World Circuit (Wii)
Rayman Raving Rabbids (Wii)
Red Steel (Wii)

TEST

Pokémon Diamond/Pearl (DS)
Teil 1: Jetzt geht's los!
Teil 2: Der neue Pokédex
Teil 3: Immer dabei: Die Pokétech
Teil 4: Kampf gegen den Arenaleiter

Teil 5: Der Multiplayer-Modus
English Training (DS)

SPIEL-TRAILER

Gyakuten Saiban 4
MegaMan Star Force
Phoenix Wright A. A.: Justice for All
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* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt.
Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch passieren, dass eine DVD beschädigt wird.
Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese bei uns umtauschen.
Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 13/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



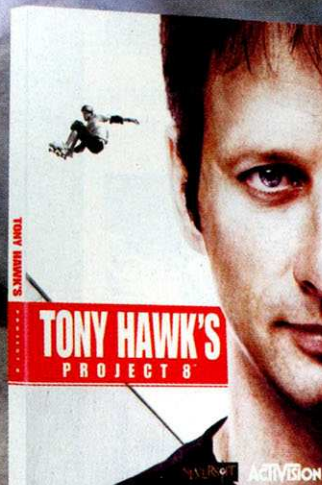


[NAIL THE TRICK]

Eine völlig neue Spielweise – im 'Nail the Trick'-Modus kannst du deine Füße exakt kontrollieren, um damit dein Board zu drehen. Benutze beide Analog-Sticks, um deine eigenen, einmaligen Tricks zu erschaffen – sogar mitten in einer Kombo! Später kannst du dich zurücklehnen und die Action in Zeitlupe genießen ...

Yeah. Das ist real!

**BRANDNEUES
THP8-VIDEO**
AUF DIESER HEFT DVD UND AUF
WWW.THP8.DE



www.THP8.de

ACTIVISION

activision.de

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. 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. "PS2", "PSP", "UMD" und "Xbox 360" sind eingetragene Marken oder registrierte Marken von Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TOPS & FLOPS

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



BILD: ROCK-STAR GAMES

QUIETSCHBUNT UND COOL

Grand Theft Auto: Vice City Stories kann die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen!



BILD: MIDWAY

ACTIONFEST

Stranglehold sieht nicht nur verboten gut aus, sondern macht auch richtig viel Spaß!



BILD: SONY

GREIFBARE NÄHE

Die PlayStation 3 macht im Praxis-Test eine sehr gute Figur und wir sind gehyped.



BILD: ACTIVISION

VERSPIELT

Guitar Hero II kam zu spät für einen Test – den holen wir nächste Ausgabe nach!

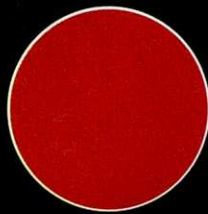


BILD: PLAYZONE

EISIGE KÄLTE

Abends zittert man sich in den Schlaf, morgens traut man sich nicht mehr aus dem Bett

Startschuss für



Endlich erhältlich – zumindest in Japan und Nordamerika.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Praktisch zeitgleich mit der Drucklegung dieser PLAYZONE-Ausgabe erschien die PlayStation 3 in Japan, bis das Heft die Zeitschriftenläden und Abonnenten erreicht hatte, war es auch in den USA und Kanada so weit. Aufgrund der niedrigen



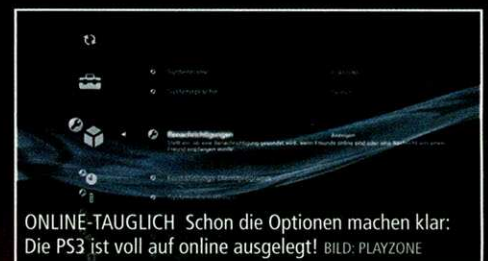
DAS PS3-MENÜ. Die Oberfläche ähnelt dem PSP-Menü, hier die neue Nutzerkonto-Verwaltung. BILD: PLAYZONE

BILDER: SONY

Stückzahlen zum Start (80.000 für Japan am 11. November, 400.000 für Nordamerika am 17.) dürfte es in der nächsten Zeit schwierig werden, ein Gerät zu ergattern – die Produktionsschwierigkeiten im Vorfeld waren der Hauptgrund für die Verschiebung des Europastarts auf März 2007.

WAS IST IN DER BOX?

Der Lieferumfang hinterlässt einen gemischten Eindruck. Einerseits ist neben dem obligatorischen Stromkabel und dem neuen, drahtlosen Sixaxis-Controller (samt USB-Kabel zum Laden des Akkus)



ONLINE-TAUGLICH. Schon die Optionen machen klar: Die PS3 ist voll auf online ausgelegt! BILD: PLAYZONE

bereits ein Netzwerk-Kabel enthalten, dafür liefert Sony die High-End-Konsole nur mit einem Videokabel für das minderwertige AV-Signal aus. Immerhin: Die meisten Erstkäufer dürften noch eine PS2 im Hause haben und können problemlos die alten Kabel nutzen. Zwangsweise neu gekauft werden muss ein HDMI-Kabel für digitale Bild- und Tonsignale, doch tut's hier jedes im Handel erhältliche – Sony hat der Konsole zum Glück eine ganz gewöhnliche HDMI-Buchse spendiert. Die ersten US-Geräte werden zudem mit dem Film *Talladega Nights* auf Blu-ray ausgeliefert (bei uns noch als *Ricky Bobby: König der Rennfahrer* im Kino), um das neue, von der PS3 unterstützte Filmmedium zu bewerben.

VON ANFANG AN ONLINE

Bereits im Vorfeld hatte Sony bei einer Veranstaltung in den USA endlich Details zum Online-Konzept für die neue Konsole verraten. Nach wie vor hält man

die PlayStation 3



daran fest, dass das Onlinespielen für die Nutzer in der Regel kostenlos sein wird. Auch Filmtrailer und Demos werden so über das PlayStation-Netzwerk verfügbar sein, so soll bereits zum US-Start der Kon-

sole eine Demo von *MotorStorm* online sein. Natürlich nicht kostenlos werden wiederum zusätzliche Inhalte wie neue Strecken oder Fahrzeuge oder komplette Spiele sein, die man über das Netzwerk

erwerben kann (siehe Extrakasten). Zusätzlich ist die Konsole vom Start weg mit einem Internet-Browser ausgestattet und unterstützt USB-Mäuse und Tastaturen für komfortables Surfen. Einen ausführlichen Bericht über die neue Konsole finden Sie in der nächsten PLAYZONE (im Heft und auf DVD)! ■

E-Distribution Initiative: Spielevertrieb per PlayStation-Netzwerk

Ganz legale Downloads: PS3-Spiele aus dem Netz

Unter dem Schlagwort E-Distribution Initiative (EDI) hat Sony eine Download-Plattform für PS3-User entwickelt, ähnlich Microsofts Xbox-Live-Marktplatz. Mittelfristig sollen auch Musik, Videos und andere Inhalte angeboten werden; vorerst konzentriert man sich vor allem auf den Vertrieb von Spielen zu Preisen von bis zu \$15. Darunter werden sowohl auf die PSP angepasste PSone-Titel (demnächst auch auf der PS3 abspielbar) als auch PS3-Neuentwicklungen sein. Etwa 40 neue Titel sollen sich derzeit in Entwicklung befinden, darunter das extravagante *f10w* (vorgestellt in Ausgabe 12/06). *Blast Factor* soll bereits zum US-Start der PS3 am 17. November verfügbar sein; zu den übrigen, für 2007 angekündigten EDI-Spielen zählen:

BLAST FACTOR

Bei diesem Titel von Bluepoint Games schwirrt man durch einen Mikrokosmos, um Zellen vor Viren anstürmen zu verteidigen. Für Next-Gen-Feeling sorgen die Bewegungserkennung des PS3-Controllers sowie echte HD-Grafik.



CALLING ALL CARS

Dieses Spiel (erst als „Criminal Crackdown“ angekündigt) von Incognito unter der Leitung von *God of War*-Macher David Jaffe bietet Multiplayer-Verbrecherjagen in bunter HD-Optik. Angepeilter Termin: 1. Quartal 2007.



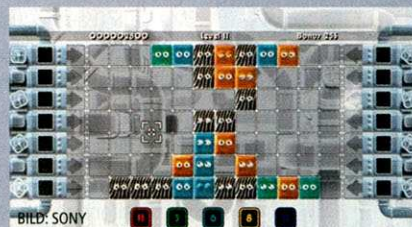
GO! SUDOKU 2

Beim Lösen der rund 1.000 Zahlenrätsel verändern sich Hintergrundgrafiken und Soundkulisse abhängig von der Leistung des Spielers. Bis zu vier Teilnehmer dürfen sich in diversen Varianten des Knobelspiels vergnügen.



GO! SWIZZLEBLOCK 2

Auch dieses Puzzle-Game enthält diverse Modi für Einzel- und Mehrspieler, darunter einen Coop-Modus für vier Spieler. Daneben gibt's Extras wie die Halluzinations-Option, die den Kästchen einen tierischen Look verpasst.



LEMMINGS 2

Der erste HD-Auftritt der Lemminge enthält 40 Levels, die von dynamischen Lichtquellen ausgeleuchtet werden. Neue Spielmodi und Geräte wie Teleporter oder Klonmechanismen bringen frischen Wind ins klassische Gameplay.



CASH CARNATE CHAOS DLX

Auch wenn CCC DLX bisher nur ein Arbeitstitel ist, scheint er das Spiel treffend zu beschreiben: In dieser von Außerirdischen inszenierten Fernsehshow geht es um Geld, fette Geschütze und derbes Gemetzel.



Burnout 5

Der Rennspiel-Kracher lockt mit Next-Gen-Optik.

RENNSPIEL | Hersteller: Electronic Arts, Termin: Frühjahr 2007 (USA), Web: www.criteriongames.com

Criterion, die Entwickler der beliebten *Crash*-Rennspiel-Reihe, halten sich äußerst bedeckt zu *Burnout* für die PS3, dennoch liefern wir Ihnen einige Infos zu der edlen Zerstörungssorgie. Sie toben sich in einer gigantischen Stadt aus, die wie geschaffen für die verschiedenen actiongeladenen Rennen ist. Das Besondere hierbei ist, dass Sie frei durch die Stadt Paradise City cruisen und an verschiedenen Events teilnehmen, ohne sich wie in den Vorgängern dabei durch eine Vielzahl an Menüs wälzen zu müssen. Auch die Bewegungssensoren im neuen Controller sollen zum Einsatz kommen, auch wenn die Entwickler bislang nicht verraten, wie dies ins Spiel eingebaut werden soll. Erste Bilder möchten wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten – allerdings handelt es sich dabei um Konzeptgrafiken beziehungsweise Artworks, die trotzdem jetzt schon heiß auf den Racer in Next-Gen-Optik machen! **(te)**

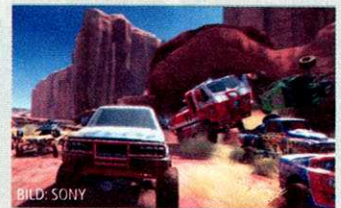


PARADISE CITY? Dieses Artwork deutet an, dass es in dieser Stadt alles andere als paradiesisch zugehen wird. BILD: ELECTRONIC ARTS



IN NEUEM GLANZ Erste Konzept-Grafiken lassen *Crash*-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen. BILD: ELECTRONIC ARTS

NEWS-TICKER



JAPAN OFFLINE Während *MotorStorm* in den USA auf März verschoben wurde, soll der Titel in Japan noch im Dezember auf den Markt kommen. Der Clou: Die japanische Fassung kriegt vorerst keinen Online-Modus, was zeitgleich zur US- und Euro-Version nachgereicht werden könnte.

NBA NICHT LIVE Electronic Arts hat die PlayStation-3-Version von *NBA Live 07* gecancelt. Bereits die Xbox-360-Version hatte nicht überzeugen können und neben *NBA 2K7* von 2K Games bringt auch Sony Computer Entertainment America einen eigenen Basketballtitel (*NBA 07*) auf den Markt, sodass der Verlust für PS3-Fans verschmerzbar ist. EA will sich stattdessen auf das neue *NBA Street* für die PS3 konzentrieren.

OBLIVION VERSCHOBEN Bethesda hat den Release von *The Elder Scrolls IV: Oblivion* für die PlayStation 3 auf das erste Quartal 2007 verschoben.

VIDEOGAMESZONE

Der Ratgeber zum Dreikampf der Konsolen-Giganten

MAGAZIN | Hersteller: Computec Media AG, Termin: Erhältlich, Web: www.videogameszone.de

Sie sind unsicher, ob Sie gleich eine Xbox 360 kaufen, besser auf die PlayStation 3 warten oder eher Nintendos Wii kaufen sollten? Das jetzt für 4,99 erhältliche Sonderheft VIDEOGAMESZONE entstand als Gemeinschaftswerk der Redaktionen von PLAYZONE, XBOX-ZONE und N-ZONE und bietet auf 100 Seiten einen Überblick über die drei Next-Gen-Konsolen und ihre Top-Spiele. Und auch die PlayStation Portable und der Nintendo DS werden ausführlich vorgestellt – für alle, die auch unterwegs spielen wollen. **(mp)**



Test Drive Unlimited

Spannende Rennen auf der Hawaii-Insel O'ahu.



RENNSPIEL | Hersteller: Atari, Termin: 15. Februar 2007, Web: www.atari.de

Auf der Xbox 360 sorgt *Test Drive Unlimited* von den V-Rally-Entwicklern Eden Games schon seit einigen Wochen für Furore, jetzt sind endlich erste Bilder der PS2- und PSP-Fassungen aufgetaucht. Abgesehen davon, dass grafisch natürlich einige Abstriche

gemacht werden müssen, verspricht Publisher Atari auch auf den Sony-Konsolen die volle Online-Erfahrung beim Erkunden der frei befahrbaren Insel. Mit ca. 70 authentischen Fahrzeugen (vom VW Golf bis hin zum Ferrari Enzo und diversen Klassikern) und unzähligen Renn-Herausforderungen dürfte für lang anhaltenden Fahrspaß gesorgt sein **(mp)**



PROBEFAHRT IM SLR Die Cockpits waren schon auf der Xbox 360 ein Highlight. BILD: ATARI



HAWAII AUF DER PSP Ein Stück Urlaub für die Hosentasche. BILD: ATARI

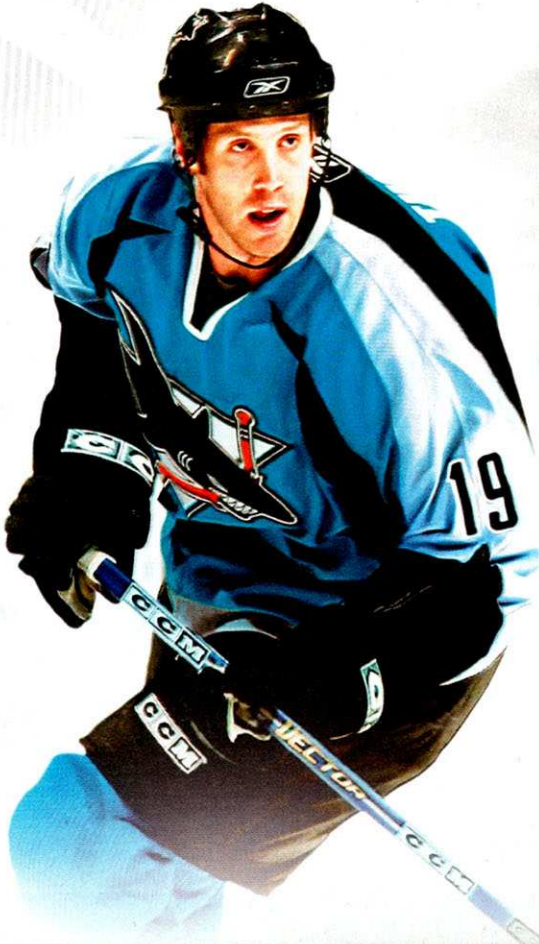


**"BISHER HATTE AUCH FÜR MICH EA
DIE NASE VORN, ABER JETZT HABEN
ES 2K SPORTS GESCHAFFT..."**

GAMEPRO 11/06

**"BEI NBA2K7 HÄNGEN DIE KÖRBE
DEUTLICH HÖHER, ALS BEI DER
KONKURRENZ NBA LIVE07."**

OPM 11/06

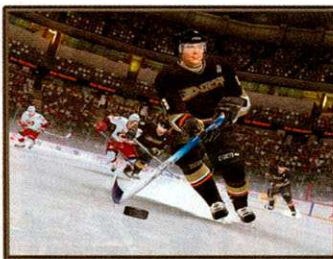


NHL 2K7 NBA 2K7

JETZT FÜR XBOX 360™ UND PLAYSTATION.2 ERHÄLTlich!



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.

Werbung für ein fehlendes Produkt

Wie macht man Werbung für ein Produkt, das nicht produziert werden kann? Mit dieser Frage muss sich SCE in Japan in Bezug auf die PlayStation 3 auseinandersetzen. Aufgrund der sehr geringen bereitstehenden Auslieferungsmenge sehen viele Läden davon ab, vollmundige Werbung für Sonys Next-Gen-Konsole zu machen. Normalerweise wird eine neue Konsole mit ordentlich Werbematerial überall wortreich angepriesen. Im Falle der PS3 hängen kleine A4-Poster mit einer schlichten Abbildung der Konsole im Schaufenster, auf denen zu lesen ist, dass keine Vorbestellung möglich ist. Seit Ende Oktober liefert Sony PlayStation-TVs an Videospielläden aus, die bei den Käufern durch eine Proberunde von vier PS3-Titeln (*Devil May Cry 4*, *Power Smash 3*, *Gran Turismo HD* und *Ridge Racer 7*) großes Interesse wecken sollen. Zusätzlich dazu begann am 3. November die TV-Werbekampagne für Sonys neuestes Zugpferd. Sony befindet sich in einer unangenehmen Situation: Auf der einen Seite muss die Werbetrommel laut genug geschlagen werden, damit sich die PS3 gut verkauft. Auf der anderen Seite sollte Sony aufgrund der unzureichenden Auslieferungsmenge nicht zu große Nachfrage erzeugen. Die Überschwemmung der Läden mit Vorbestellungsanfragen zeigt jedoch das Gegenteil. Das Kontingent der Online-Shops, die Vorbestellungen annahmen, war in wenigen Minuten ausverkauft. Auch ohne groß angelegte TV-Werbekampagnen und mit Riesenpostern 'ausgeschmückte Schaufenster ist der Ausverkauf der PS3 so sicher wie das Amen in der Kirche. Die Frage ist nun, wie viel Aufregung Sony noch um den Release der PS3 verursachen will, nur um dann die wartenden Fans zu enttäuschen. Schließlich sind 80.000 Einheiten für den Japan-Start der PlayStation 3 lächerlich wenig. Lange Warteschlangen sind so oder so vorprogrammiert.

Jeanne d'Arc

Wunderschöne mobile Geschichtsstunde mit Tiefgang

STRATEGIE/ROLLENSPIEL | Hersteller: SCE, Termin: 22. November 2006, Web: www.level5.co.jp

Das neueste Rollenspiel der Entwickler Level 5 (*Dark Cloud*, *Dragon Quest 8* und *Rogue Galaxy*) entführt PSP-Besitzer in eine Fantasy-Variante des französischen Mittelalters. In der Rolle von Jeanne d'Arc nimmt man es mit den einfallenden Engländern und allerlei Dämonen, Orcs und Goblins auf. Grundsätzlich handelt es sich um einen Strategietitel, bei dem man seine Figuren an einem Schachbrettmuster ausrichtet

und positioniert. Während der rundbasierenden Kämpfe kommen besondere Charakterfähigkeiten, Standard- und Spezialattacken zum Einsatz. Besonders hervorstechendes Merkmal von *Jeanne d'Arc* ist die für PSP-Verhältnisse sehr gute Grafik. Neben den tollen Cel-Shading-Figuren beeindrucken vor allen Dingen die fantasievoll gestalteten Schauplätze. In den Kämpfen wird zudem ein Effektfeuerwerk abgebrannt. (wh/uc)



GUTE POSITION Die schlaue Positionierung der eigenen Charaktere ist überaus wichtig. BILD: SONY



SEHR ANSEHNLICH Für PSP-Verhältnisse macht der Titel grafisch einen sehr guten Eindruck. BILD: SONY

Railfan

Komm, lass' die Karre stehen. Wir nehmen lieber die PS3.

SIMULATION | Hersteller: Ongakukan, Termin: Winter 2006/2007, Web: www.ongakukan.co.jp



„FOTOREALISTISCH“ Die erste Zug-Simulation der PS3 ist ein einziges Full-Motion-Video. BILD: ONGAKUKAN



ZEIT IST GELD Auch auf der nächsten Generation gilt als oberstes Gebot, den Fahrplan einzuhalten. BILD: ONGAKUKAN

Von den Entwicklern der *Let's-go-by-Train-*Serie kommt diese PS3-Zugsimulation, die zu Beginn gleich auf eine Blu-ray-Disk zurückgreift. Grund dafür ist die Verwendung von speicherplatzfressenden Full-Motion-Videos. Die Aufnahmen wurden mit Hi-Vision-Kameras aufgenommen und zeigen nicht nur die Frontsicht aus dem Zug, sondern auch in mehreren Perspektiven die Umgebung. Die Kameras kamen nicht nur im Zug und auf den Bahnsteigen zum Einsatz, sondern auch in einem Helikopter. *Railfan* wird den Spielern

in drei Städten seine Fähigkeiten als Zugführer unter Beweis stellen lassen: Tokio, Kyoto und Chicago. Im Missions-Modus gilt es, einen eng gesetzten Zeitplan einzuhalten, während der Time-Trial-Modus diverse Zeit-Herausforderungen bereithält. Man kann im Train-Tour-Modus sogar den Zug an einem Bahnsteig verlassen und eine kleine Sightseeing-Tour in der jeweiligen Umgebung machen. (wh/uc)



MÄCHTIG RABATZ Die gute Beziehung beider Figuren ermöglicht solche Spezialangriffe. BILD: SEGA

Shining Wind

Die Seele als Schwert in deiner Hand

ROLLENSPIEL | Hersteller: Sega
Termin: Frühjahr 2007, Web: <http://shining-wind.jp>

Segas *Shining*-Serie hat mittlerweile 15 Jahre an Video-Spielgeschichte hinter sich und möchte japanische Rollenspieler auch mit dem neuesten Teil *Shining Wind* erneut fesseln. Die Welt Endias droht durch die negative Energie der Dimension Chaos Gate vernichtet zu werden. Nur ein Soul Blader kann dieses grausame Schicksal abwenden. Dieser Auserwählte heißt Kiriya und kann die zahlreichen Kämpfe nur mit ganz besonderer Unterstützung eines Verbündeten bestehen. Seine Partner können sich in Soul Crystals und weiter in Soul Blades verwandeln, die wiederum die Hauptwaffe in den Kämpfen sind. Neben der Bedeutung für die Story hat die Beziehung zwischen Kiriya und seinen Kollegen auch einen großen Einfluss auf das Gameplay. (wh/uc)



KÜLLERAUGEN-ALARM Während seiner Reise trifft Kiriya viele Figuren. BILD: SEGA

NEWS-TICKER

NEUE PSP-FARBEN Am 22. November wird Sony die beiden PSP-Farbvarianten Pink und Silber veröffentlichen. Die Metallic-Blue-Edition zieht dann zum Weihnachtsgeschäft am 21. Dezember nach.

KEIN PS3-VERKAUF Sonys Online-PlayStation-Shop wird aufgrund der geringen zur Verfügung stehenden Auslieferungsmenge die Konsole zunächst nicht zum Kauf anbieten. Sobald sich die Situation verbessert, wird man jedoch mit dem Verkauf beginnen.

DEVIL-MAY-CRY-ANIME Im Frühjahr 2007 wird in Japan auf dem Sender WOW eine zwölf Episoden umfassende Animeserie zum Capcom Actionhit *Devil May Cry* ausgestrahlt.

Wangan Midnight

Ein Mann und sein Auto ...

RENNSPIEL | Hersteller: Genki,
Termin: Frühjahr 2007, Web: www.genki.co.jp

Bei diesem PS3-Rennspiel handelt es sich um die Umsetzung einer Anime-Serie, die schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Die Hauptstory dreht sich um Tuning-verrückte Raser, die ständig wissen wollen, wer der Schnellste ist. Im Spiel dreht sich alles um den Hauptcharakter Aoki Asakura, der das legendäre Auto Devil Z entdeckt. Der sagenumwobene Fair Lady Z ist unglaublich schnell und scheint fast schon ein Eigenleben zu besitzen. Aoki sieht in dem Geschoss das perfekte Instrument, um sein lang verfolgtes Ziel, die 300-km/h-Marke zu durchbrechen, zu erreichen. Natürlich macht ein derart schnelles Auto bald von sich reden und so wird Aoki laufend von anderen Rasern herausgefordert. Mithilfe der starken Technik der PS3 möchten die Entwickler vor allem das Geschwindigkeitsgefühl packender vermitteln. (wh/uc)



OLDSCHOOL Texteinblendungen als Hommage an die Manga-Serie. BILD: GENKI

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PSP)

Genji: Kamui Souran	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

Zuletzt erschienen (PS2)

Captain Tsubasa	Fussball	19. Oktober
Gallop Racer	Rennspiel	2. November
Jojo's Bizarre Adventure – Phantom Blood	Beat 'em Up	26. Oktober
Sengoku Musou 2	Action	16. November
Tales of Destiny	Rollenspiel	22. November

Zuletzt erschienen (PSP)

Ace Combat X	Action	26. Oktober
Chotto Shot + PSP Camera	Sonstiges	2. November
Heaven's Will	Action	26. Oktober
Jeanne d'Arc	Strategie/Rollenspiel	22. November
Riviera	Rollenspiel	22. November

Erscheint demnächst (PS2)

Applesseed EX	Action	Winter
Dawn of Mana	Rollenspiel	21. Dezember
Mobile Suit Gundam Seed Destiny	Action	Winter
Federation vs. ZAPF II Plus	Action	7. Dezember
Summon Night 4	Rollenspiel	30. November
Wild Arms The 5th Vanguard	Rollenspiel	14. Dezember

Erscheint demnächst (PSP)

Ape Escape Racer	Rennspiel	7. Dezember
Metal Gear Solid: Portable Ops	Action-Adventure	21. Dezember
Metal Slug Complete	Action	14. Dezember
Power Stone Portable	Beat 'em Up	30. November
Tales of the World	Rollenspiel	21. Dezember

Erscheint demnächst (PS3)

Armored Core 4	Action	14. Dezember
Gran Turismo HD	Action	Dezember
Formula One Championship	Rennspiel	21. Dezember
Motorstorm	Rennspiel	7. Dezember
Railfan	Simulation	Winter
Sonic The Hedgehog	Action	21. Dezember



SPIELGRAFIK Bei solchen Screenshots brauchen wir keine Charakter-Artworks mehr! **BILD: PLAYZONE**

Fakten

- 18 Kämpfer, ...
- ... zwei davon völlig neu!
- 3D-Bewegung flexibler gestaltet
- Auflösung: 720p
- 60 Bilder pro Sekunde
- Extra-Spielmodi noch nicht bekannt

Virtua Fighter 5

Next-Gen-Debüt bei PLAYZONE: Unsere ersten eigenen PS3-Screenshots!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Die PlayStation 3 war selbst in Japan noch gar nicht auf dem Markt, als wir uns bereits einen kompletten Tag mit

dem System beschäftigen konnten. Gleich vorweg sei gesagt, dass es sich dabei nicht um die Verkaufsversion der Konsole handelte, sondern um eine sogenannte Debug-Version, die zum Abspielen von

Spiele-Vorabversionen gedacht ist. Der Nachteil dabei: Abgesehen davon tat das Gerät noch fast nichts anderes, sodass wir dabei die Multimedia-Funktionen und Abwärtskompatibilität der Konsole noch nicht testen konnten. Der Vorteil: Wir konnten uns schon ausgiebig mit einem enorm vielversprechenden PlayStation-3-Spiel beschäftigen, das erst im Frühjahr 2007 erscheinen soll: *Virtua Fighter 5*.

DER TECHNIK-VORTEIL

Während PlayStation-2-Spiele in der Regel in normaler TV-Auflösung laufen und entsprechend nur relativ pixelige Screenshots ermöglichen, konnten wir *Virtua Fighter* in seiner ganzen HD-Pracht festhalten: Die Auflösung von 1.280x720 Pixeln (kurz 720p) und die superflüssige Darstellung mit 60 Bildern pro Sekunde machen den Titel zu einem Augenschmaus und jedes einzelne Bild in dieser Vorschau stammt direkt aus dem Spiel – alles ist garantiert echt!

AUS DER SPIELHALLE AUF DIE PS3

Obwohl *Virtua Fighter 5* einer der allerersten PlayStation-3-Titel ist (und zudem



WRESTLER UNTER SICH Neuling El Blaze ist deutlich flotter als Wolf. **BILD: PLAYZONE**



noch nicht einmal fertiggestellt), ist das Spiel jetzt schon nicht vom Spielhallen-Original zu unterscheiden. Zwar wirken die stimmungsvollen Umgebungen ein wenig leblos, doch was die Darstellung der Kämpfer und deren Animationen angeht, ist VF5 einfach grandios. Superflüssige und dynamische Animationen waren schon immer eine Stärke der Serie, die Detailfülle der Figuren hat mit dem fünften Teil ein bislang ungeahntes Niveau erreicht. In Nahaufnahmen können Sie die Falten an Fingern sowie die Struktur der Kleidung erkennen, die Hose von Newcomer El Blaze schimmert, der silberne Teil seiner Maske glänzt und lose Kleidungsstücke sowie Haare wehen stets passend zu den Bewegungen ihres Trägers. Dazu kommen Welleneffekte bei Kämpfen in knöcheltiefem Wasser oder entsprechende Verformungen bei Duellen im Schnee, die noch besser als beim Vorgänger umgesetzt wurden.

RAN AN DEN SIXAXIS-CONTROLLER!

Zwar stand uns zum Probespielen noch nicht Segas neuer „Virtua Stick High Grade“ zur Verfügung, doch auch mit dem Sixaxis-Controller der PS3 ging die Steuerung locker von der Hand. Die Spielbarkeit war über jeden Zweifel erhaben und dank hilfreicher Movelliste konnten wir uns ausführlich mit den beiden neuen Kämpfern vertraut machen. Am Kampfsystem hat Sega gegenüber *Virtua Fighter 4 Evolution* relativ wenig geändert, nur die freie Bewegung im Raum wurde flexibler gestaltet, sodass Sie bei offensiver und defensiver Bewegung mehr spezielle Moves nutzen können, um Ihrem Gegner in die Seite zu fallen. Die Arenen sind leider immer noch eben (VF3 bot seinerzeit Kämpfe auf Treppen und dergleichen) und es scheint nicht mehr möglich zu sein, die Barrieren an ihrem Rand zu zerstören, obwohl sie durchaus Schaden nehmen. Je nach Arena sind diese unüberwindbar hoch, relativ niedrig oder gar nicht vorhanden, sodass Sie in den letzten beiden Fällen Matches auch per Ring-Out gewinnen können.



Neuling Nummer eins: Eileen

Kung Fu beherrschen schon mehrere Virtua Fighter, doch Eileens Affen-Stil ist trotzdem eine echte Bereicherung.

Schon mit Shuns Drunken Boxing hat Sega eine ausgefallene Kung-Fu-Variante ansprechend umgesetzt und die chinesische Newcomerin Eileen spielt sich ähnlich unorthodox wie der alte Trunkenbold. Der Fokus liegt auf schnellen Attacken, da Eileen zahlreiche Moves beherrscht, die sie in vielen Situationen direkt in begonnene Combos einflechten kann anstatt auf vorgegebene und entsprechend vorhersehbare Combos angewiesen zu sein. Sehr flexibel ist auch eine Wurftechnik, bei der sie auf die Schultern des Gegners springt und von dort aus je nach Eingabe verschiedene Moves ausführt. Das kann eine Stampfattacke sein, ein Sprung hinter den Gegner samt einem Kick ins Genick oder auch ein Sprung zur Seite, was zunächst für Verwirrung sorgen und je nach Position im Ring strategisch wertvoll sein kann. Einige besonders affige Attacken sind zudem einfach witzig anzusehen, wenn Eileen etwa auf die Schultern des Gegners steigt und auf seinen Kopf eintrommelt.



MICH LAUST DER AFFE
Eileen bearbeitet
Leif-Feis Glatze.
BILD: PLAYZONE



AUTSCH! Von den Schultern des Gegners aus können Sie in mehrere Richtungen springen. BILD: PLAYZONE

Neuling Nummer zwei: El Blaze



Der nach Muskelberg Wolf zweite Wrestler im Spiel praktiziert das spektakuläre mexikanische „Lucha Libre“.

Schwergewicht Wolf Hawkfield repräsentiert das US-amerikanische Wrestling, bei dem Kraftdemonstrationen und harte Attacken im Vordergrund stehen. Der maskierte Mexikaner El Blaze dagegen setzt auf schnelle und akrobatische Moves, um seine Gegner schwindlig zu wrestlen. Eine Besonderheit in seinem Moverepertoire ist der sogenannte Rocket Discharge, bei dem El Blaze blitzschnell auf einen Gegner zustürmt und eine Hand voll unterschiedlicher Moves aus dem Lauf ausführen kann (u. a. Bodypress, Baseball Slide oder eine spektakuläre Huracanrana-Variation). Wrestling-typisch verfügt der Neuling zudem über eine Unzahl an Wurftechniken aus allen erdenklichen Situationen – etwa auch für den Fall, dass Sie einen geduckten Gegner von der Seite zu fassen kriegen. Ähnlichkeiten zum aktuellen World-Wrestling-Entertainment-Star Rey Mysterio sind natürlich rein zufällig.



GLEICH GEHT'S ABWÄRTS Der eingesprungene DDT gegen geduckte Gegner ist vernichtend. BILD: PLAYZONE



WIRBELWIND Bei der spektakulären Huracanrana-Variante wird den Gegnern schwindlig. BILD: PLAYZONE

DAS WAR NOCH NICHT ALLES!

Trotz allem Spaß, den wir mit dieser Version hatten, war dies nur ein kurzer Vorgeschmack auf das fertige Spiel, denn vorerst gab es außer Arcade und Versus noch keinerlei Spielmodi oder Optionen – doch der vorbildliche Trainings- und der motivierende Questmodus von *Virtua Fighter 4 Evolution* lassen darauf hoffen, dass sich Sega auch diesmal wieder einiges einfallen lassen wird, um die Konkurrenz niederzuringen. Sega hält sich noch bedeckt, was Details angeht, fest

steht bisher nur, dass Sie für jeden Kämpfer nicht eines von vier vorgegebenen Outfits aussuchen können, sondern sein Äußeres freier als bisher Ihren persönlichen Vorlieben anpassen können. Für Beat-'em-Up-Fans gibt's also jede Menge Grund zur Vorfreude auf den Titel, der allerdings noch ein paar Monate auf sich warten lässt. Nicht ganz so lange müssen Sie warten, um das Ganze in Bewegung zu sehen: Auf der kommenden PLAYZONE-DVD werden wir Ihnen jede Menge authentischer Spielszenen präsentieren! ■

VORSCHAU

VIRTUA FIGHTER 5

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega AM2
Spieler: 1-2
Termin: Frühjahr 2007
Web: www.sega-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Makellose Umsetzung des diesjährigen Arcade-Champions. Es wird interessant, welche Bonus-Spielmodi die fertige PS3-Version bekommt.



VOLL ANIMIERT Ob Vanessas lockeres Shirt oder Shuns Haarpracht: Jedes Detail passt zur Bewegung. BILD: PLAYZONE



ELEGANT Mit einer Schraube und beiden Füßen voran springt Kage Eileen ins Gesicht. BILD: PLAYZONE

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE



**THANKSGIVING FÄLLT AUS...
IM NOVEMBER GEHT'S IN DEN DSCHUNGEL!**



Jetzt im Handel erhältlich!

Führe dein Team durch den tiefen Dschungel Kolumbiens und die endlosen Wüsten des Irans und stelle dich dem Feind in zwei packenden Einzelspieler-Kampagnen.

WITH NET PLAY
PlayStation 2

POWERED BY
game spy

REBELLION

NOVALOGIC



UBISOFT

©2006. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Novalogic. Delta Force - Black Hawk Down - Team Sabre is a trademark of Novalogic and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- Erscheint 2007 für PlayStation 3 und Xbox 360
- Kämpfen im Takt der Musik
- Die Umgebung bewegt sich im Beat der Hip-Hop-Tracks
- Weitläufige Umgebungen, die vielfältig zerstört werden können
- Managen Sie ein Hip-Hop-Label im Einzelspielermodus

Def Jam: Icon

Dicke Hip-Hop-Beats, dicke Klunker und dicke Lippen!



ABFLUG Da die Umgebung mehr denn je eine wichtige Rolle übernimmt, können Würfe sehr viel Schaden anrichten. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUTOR: UDO CRNJAK

Die Zeit der großen Innovationen ist vorbei. Nach Ansicht von Kudo Tsunoda, Executive Producer und General Manager bei EA Chicago, schon seit knapp zehn Jahren – zumindest im Beat-'em-Up-Genre. Aus diesem Grund haben er und sein Entwicklerteam sich mit der Next-Gen-Episode der Prügelreihe Def Jam Großes vorgenommen.

Die Neuerfindung des Beat-'em-Up-Genres?

Def Jam: Icon soll die perfekte Verschmelzung der Hip-Hop-Kultur mit neuen und innovativen Beat-'em-Up-Gameplay-Elementen darstellen. Im Mittelpunkt steht die enge Verknüpfung der Musik mit der Umgebung. Damit ist nicht etwa ein Konzert im Hintergrund oder das Kämpfen in einer Disko oder einem Plattenladen gemeint. Die Entwickler gehen einen gewagten Schritt weiter und erheben die Umgebung quasi zum Gameplay-Element. Wie genau das aussieht oder funktioniert, ist ebenso schwierig zu erklären wie sich



GHETTO-FEELING Die Stars des Plattenlabels Def Jam verkloppen sich in stimmigen Arenen. BILD: ELECTRONIC ARTS



vorzustellen. Während sich zwei Künstler des amerikanischen Sprechgesangs kräftig auf die Mütze klopfen, läuft im Hintergrund ein Hip-Hop-Song – so weit, so gut. Allerdings hopst und hüpfst alles in der Umgebung im Takt der Musik auf und ab. Häuser, Autos, Briefkästen, Tankstellen, Waschanlagen, einfach alles ist passend zum Beat des jeweiligen Songs in ständiger Bewegung. Nach Angaben der Entwickler hat das auch seinen Sinn. Während eines Kampfes können sich die beiden Gangsta-Klopfer nämlich gegen Hindernisse, etwa eine Zapfsäule, schleudern und somit dem Gegner mehr Schaden zufügen. Der Clou an der Sache ist das Timing. Schafft man es, dass sein Gegenüber genau im Takt auf die Zapfsäule knallt, erhöht sich der Schaden beträchtlich und der Gegenstand geht zu Bruch. Allerdings gehen die Entwickler noch ein Stück weiter. Das Timing spielt auch bei den Kombos eine Rolle. Deformieren beispielsweise die Fäuste im Takt des Songs das Gesicht des Feindes, so erhöht sich auch hier der angerichtete Schaden und es wird für ihn schwieriger, zu blocken oder zum Gegenangriff überzugehen. Abseits dieser interessanten Beat-'em-Up-Neuinterpretation wollen die Entwickler eine Art Hip-Hop-Manager-Modus integrieren. Als Kopf eines Hip-Hop-Plattenlabels geht man auf die Suche nach neuen Talenten, bindet sie mit einem Plattenvertrag an die eigene Firma und verdient mit der Veröffentlichung von Alben ordentlich Zaster. Kudo Tsunoda und seine Mannen haben sich in der Tat Gedanken gemacht, wie man den Spielern zeigen kann, dass die Zeit für Innovationen nie vorbei sein wird – auch wenn diese, wie im Fall von *Def Jam: Icon*, etwas Aufklärungs- und Überzeugungsarbeit erfordern. Bis zum Release im März 2007 gibt es hierzu auf jeden Fall noch ausreichend Möglichkeit. ■

INTERVIEW mit Kudo Tsunoda

» Das ganze Spiel dreht sich um die Musik. «

Der kreative Kopf hinter *Def Jam: Icon* hat sich unseren Fragen gestellt und interessante Fakten zu dem Hip-Hop-Beat-'em-Up preisgegeben.

Interaktive Umgebungen hat man bereits in einigen anderen Spielen, wie etwa der *Mortal Kombat*- oder der *Dead or Alive*-Serie, gesehen. Was möchten Sie diesbezüglich bei *Def Jam: Icon* anders oder besser machen?

Die Umgebungen in *Def Jam: Icon* sind sozusagen echte Charaktere, die mit dir als Teil der Kämpfe interagieren, und nicht ein statisches Element, das lediglich manipuliert wird. Alle Umgebungen bewegen sich zum Beat der Musik. Innerhalb der Levels gibt es Zonen, die ebenfalls durch die Musik besonders gefährlich werden. Das Ziel ist es, den Gegner mithilfe von Schlagkombos und Würfeln in genau diese Fallen zu befördern. Jeder Level ist unterschiedlich, da theoretisch der begleitende Song immer ein anderer sein kann. Das gesamte Spiel dreht sich also um die Musik. Man kann die Fähigkeiten der Kämpfer so gezielt verbessern, dass sie bei einer bestimmten Musikrichtung besondere Stärken haben. Durch unsere DJ-Turntable-Control kann man zudem die Musik im Spiel direkt kontrollieren und entweder neue Beats hinzufügen oder die Songs wechseln.

Jeder Kämpfer scheint besondere Vorlieben zu haben, was die Auswahl der Songs oder sogar des Genres anbelangt. Welchen Effekt wird dieses Element in den Kämpfen haben?

Es kann natürlich sein, dass sich basierend auf der Songwahl die gesamte Spielerfahrung ändert. Das Geniale an *Def Jam: Icon* ist die Möglichkeit, eigene Songs ins Spiel zu laden – und zwar nicht etwa als simple Begleitung, wie man es bislang gekannt hat. Das Lied wird dann, wie die bereits vorhandene Auswahl, die Kämpfe und die Umgebung direkt



KUDO TSUNODA (l.) General Manager und Executive Producer bei EA Chicago BILD: ELECTRONIC ARTS

beeinflussen und in Bewegung halten. Wenn man also nicht auf Hip-Hop steht, lädt man einfach seine eigene Songliste ins Spiel und lässt sie ein Teil von *Def Jam: Icon* werden.

Sie haben in früheren Interviews bereits etwas von einem Modus erzählt, in dem man eine Plattenfirma betreibt. Welche anderen Gameplay-Ideen haben Sie noch auf Lager, um die Spieler zu unterhalten?

In *Def Jam: Icon* wird es insgesamt fünf Spielmodi geben. Der Throw-Down-Mode wird das Basis-Beat-'em-Up-Gameplay bieten. Im Build-a-Label-Mode wird der Spieler eine Plattenfirma besitzen und versuchen, durch die Verpflichtung von Newcomern und die Veröffentlichung ihrer Songs zur Hip-Hop-Ikone aufzusteigen. Die drei anderen Spielmodi fokussieren sich auf spezielle Gameplay-Elemente, um dem Spieler eine alternative Spielerfahrung zu bieten, Sachen wie ein „Hazard Damage“-Only-Mode, in dem der Gegner nur durch die Umgebung bezwungen werden kann. Und wir sind sehr glücklich, sagen zu können, dass *Def Jam: Icon* das erste *Def Jam*-Spiel sein wird, das man in Nordamerika und Europa online spielen kann.



IMMER SCHÖN IM TAKT Bei den Kombos spielt die Baseline der Hip-Hop-Tracks ebenfalls eine große Rolle. BILD: ELECTRONIC ARTS

VORSCHAU

DEF JAM: ICON

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Chicago
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	März 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Musik spielt beim Next-Gen-Def-Jam eine völlig neue und übergeordnete Rolle. Befremdlich und hochinteressant zugleich.

KIESELSTEINCHEN Während der Fahrt dürfte man von dem extrem hohen Detailgrad herzlich wenig mitbekommen. BILD: CODEMASTERS



Colin McRae: DIRT

Der ehemalige Weltmeister wirbelt mächtig Staub auf!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



STAUBIG Fahrzeugmodelle, Beleuchtung und vor allem die Staubwolken sehen absolut stimmig aus. BILD: CODEMASTERS



RASANT Dank Verschwimm-Effekt wirkt die Geschwindigkeit gleich doppelt so hoch. BILD: CODEMASTERS

So umstritten Sonys *MotorStorm* auch sein mag, es hat bereits vor dem Release etwas bewirkt. Einen Trend und eine Richtung, in die die Konkurrenz sich mit dem PS3-Starttitel gemeinsam orientiert. Das Nischengenre Rallye-Spiel rückt näher in den Mittelpunkt der nächsten Konsolengeneration. *MotorStorm* soll bereits zum Start der PS3 das Verlangen der Spieler nach Staub, Schmutz und verbeulten Karossen gleichermaßen entfachen wie befriedigen und die Konkurrenz möchte am potenziellen Erfolg natürlich teilhaben. Während Segas neu geformtes Team rund um Guy Wilday (pikanterweise ehemaliger Chefdesigner der *Colin McRae*-Serie) an der Wiederauferstehung der Legende *Sega Rally* arbeitet, basteln die Rennsport-Enthusiasten von Code-masters an der Neuinterpretierung ihrer Erfolgsreihe *Colin McRae*.

GESCHÖNTE NEUE WELT

Erste Bilder ließen jedem halbwegs mit der Thematik vertrauten Videospieler nur eine Reaktion: Das ist doch gefaked! Und richtig, ganz ohne Retusche kommt wohl keiner der Screenshots in unsere Redaktion. Doch zum einen zeigen einige Shots, dass die Verschönerungsmaßnahmen sich in Grenzen halten, zum anderen wird die Richtung des Spiels immer klarer. Xbox-



» Erstmals sorgen vollständig animierte Cockpits samt im Streckenplan blätterndem Co-Piloten für den absoluten Realismus. «

Besitzern könnte man die *DIRT-Shots* locker als erste Bilder eines kommenden *Rallisport Challenge* verkaufen, so ähnlich sind sich Look und Ausrichtung der Titel. Während *Colin McRae* sich stets der absoluten Glaubwürdigkeit und dem Realismus widmete, bot *Rallisport Challenge 2* die perfekte Gratwanderung aus Arcade-Rennspiel und Simulation. Wenn es ein Rennspiel gibt, für das sich der Kauf einer Xbox gelohnt hat, dann *RSC 2*! Umso erfreulicher ist es da, dass *Colin McRae* offenbar einen ähnlichen Weg geht und nicht bloß Vollblut-Simulationsfans zufriedenstellen will. Der Spieler soll die Wahl haben, ob er lieber mit absoluter Perfektion durch das Gelände düsen muss oder kleinere Fahrfehler toleriert werden. Auch die Wahl der Perspektive spielt da natürlich eine Rolle und so sollen erstmals in der Serie vollständig animierte Cockpits samt im Streckenplan blätterndem Co-Piloten für den absoluten Realismus sorgen, bei dem eine zersplitterte Windschutzscheibe ein schier unüberwindbares Hindernis darstellt. Wer darauf keinen Wert legt, genießt die wilde Fahrt über Stock und Stein in einer der Außenperspektiven und genießt neben hervor-

ragend modellierten Fahrzeugen auch wunderschöne Staubwolken, die man in dieser Detailverliebtheit noch nirgends zu sehen bekommen hat. Speziell die neuen Hillclimb-Rennen (auch die legendäre Pikes-Peak-Strecke ist enthalten) dürften für völlig neue Fahrerlebnisse sorgen.

Wie üblich lassen sich die Entwickler von Codemasters kaum in die Karten schauen und veröffentlichen nur wenige Informationen zur Wiederbelebung des Rennspielklassikers. Wir möchten Ihnen die ersten beeindruckenden Bilder jedoch nicht vorenthalten und freuen uns mit Ihnen auf die ersten bewegten Szenen des Spiels. ■



VORSCHAU

COLIN MCRAE: DIRT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-?
Termin:	2007
Web:	www.codemasters.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

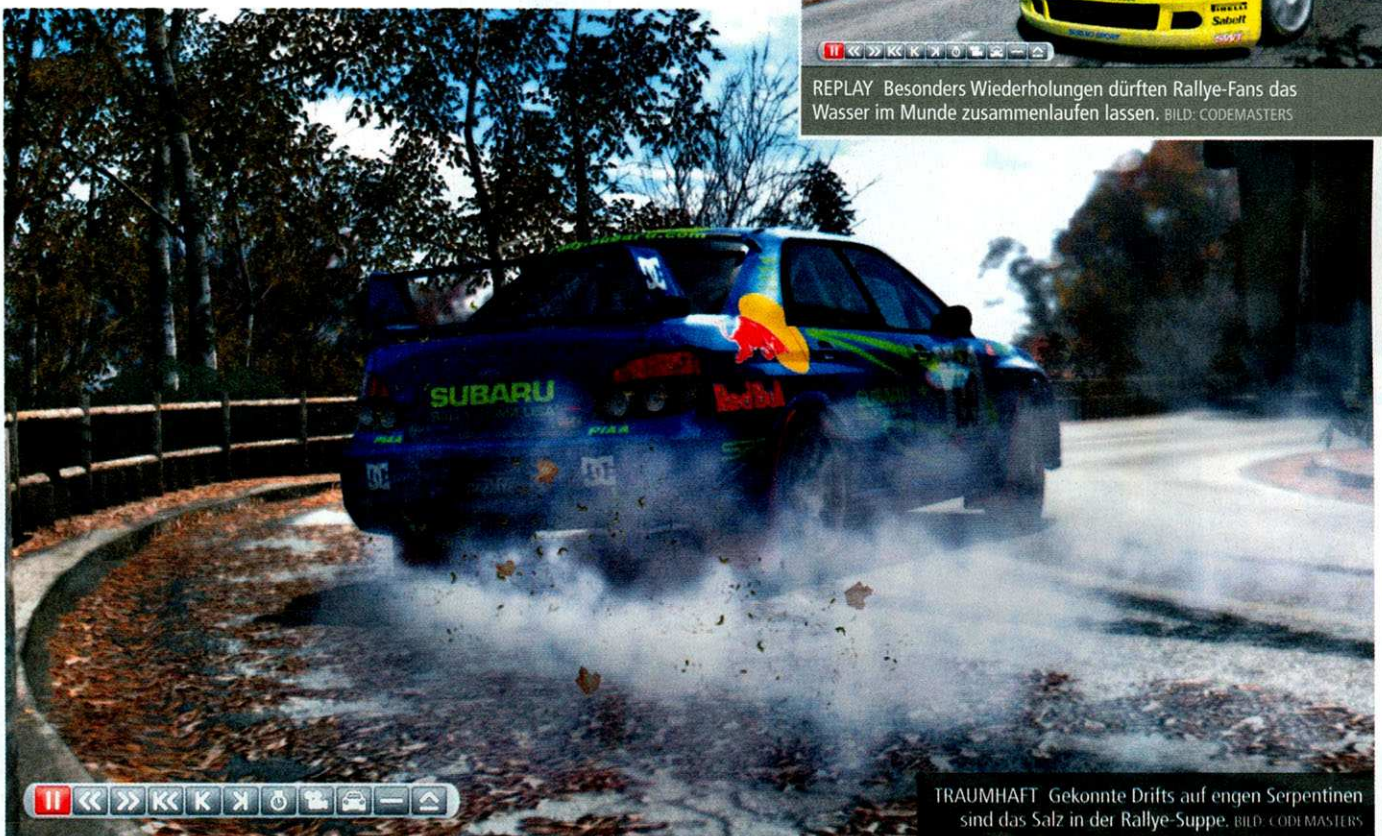
Wenn die Screenshots halten, was sie versprechen, erwartet uns das Rennspiel-Highlight der nächsten Konsolen-Generation.



DYNAMISCH So muss das sein! Im legendären Audi Quattro Sport im Powerslide durch den Wüstensand. BILD: CODEMASTERS



REPLAY Besonders Wiederholungen dürften Rallye-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. BILD: CODEMASTERS



TRAUMHAFT Gekonnte Drifts auf engen Serpentin sind das Salz in der Rallye-Suppe. BILD: CODEMASTERS



ÜBERRASCHUNG Die Interaktivität der Levels sieht unglaublich fett aus und kann auch den Gegnern gefährlich werden. BILD: MIDWAY

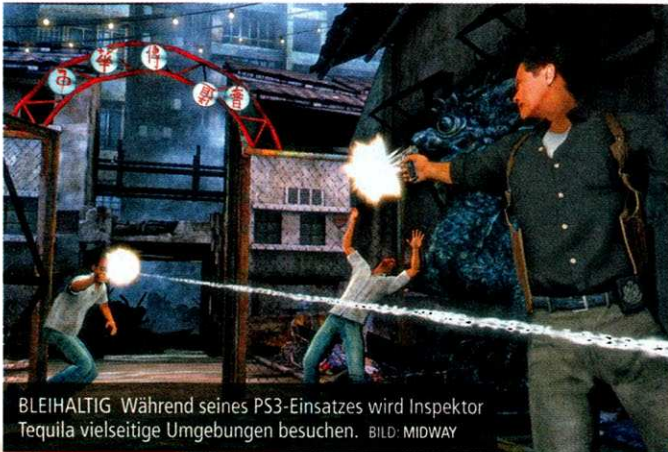


Fakten

- Die Entwickler arbeiten eng mit John Woo zusammen
- Modifizierte Unreal Engine 3
- Sehr einfache und intuitive Steuerung
- Vielseitig und vor allem glaubwürdig zerstörbare Levels
- Online-Modus für bis zu acht Spieler

John Woo presents Stranglehold

Endlich angespielt! Midways Actionfilm zum Selberspielen zeigt, wie viel Spaß die nächste Generation wirklich macht.



BLEIHALTIG Während seines PS3-Einsatzes wird Inspektor Tequila vielseitige Umgebungen besuchen. BILD: MIDWAY



DIGITALES ALTER EGO Chow Yun-Fat hat auch im Spiel viel Charisma und ist zudem überragend animiert. BILD: MIDWAY

AUTOR: UDO CRNJAK

Der E3-Besuch im vergangenen Mai hat bei uns einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Grund dafür war nicht etwa der Geräuschpegel oder die Anzahl der ungewollten Körperkontakte beim Erkunden des Messegeländes, sondern Midways Edel-Zerstörungssorgie *Stranglehold*. Nur wenige andere Spiele konnten den Konsolen-Generationswechsel eindrucksvoller belegen. Wir bekamen die Gelegenheit, die inoffizielle Fortsetzung von John Woos Meisterwerk *Hard Boiled* selber zu spielen und möchten Ihnen natürlich nun mehr Gründe nennen, warum Sie bis März 2007 mindestens 500 Euro übrig haben sollten.

ADRENALINRAUSCH

Der Teehaus-Level gleicht einer Ruine. Überall liegen Trümmer, Glasscherben, Teile von Tischen und zerfetzte Bretter herum. Säulen offenbaren ihr Inneres und sind nur noch deformierte Überbleibsel der ansonsten sehr ansehnlichen Architektur. Ein paar Vasen, Stühle und Tische haben den Akt roher Gewalt überlebt. Sogar ein paar Kacheln sind noch an der Wand auszumachen. Das werden wir ändern. Neustart. Noch völlig durchflutet vom Adrenalin nehmen wir wieder die erste Gegnerwelle in Empfang und manövrieren Inspektor Tequila durch die jungfräuliche Einrichtung des Teehauses. Aus gleich mehreren Türen strömen die Gegner in den Raum und eröffnen augen-

blicklich das Feuer. Wir hechten aus der Küche heraus, drehen uns im Flug nach rechts und erledigen mit mehreren Schüssen Feind Nummer eins. Kaum wieder auf den Beinen, stürmen wir in Richtung Treppe. Das Geländer fängt an zu leuchten und signalisiert so die Möglichkeit, daran hinaufzulaufen. Ein einfacher Knopfdruck lässt Tequila diese Einladung annehmen und wir stürmen mit ihm in den ersten Stock. Dank des Balanceaktes am Treppengeländer hat sich die Tequila-Time-Leiste etwas gefüllt. In Zeitlupe laufen wir weiter auf der Balustrade entlang und erledigen ein paar weitere Feinde quasi im Vorbeigehen. Immer noch auf der Brüstung balancierend geht es auf der anderen Seite wieder in den ersten Stock. Ein Servierwagen! Wir springen in die grobe Richtung



BILD: MIDWAY



VORSICHT In Deckung gehen kann auch eine Option sein. BILD: MIDWAY



BOMBASTISCH Ist die Tequila-Time-Leiste gefüllt, macht eine Tequila-Bomb kurzen Prozess mit den Gegnern. BILD: MIDWAY



Digitale Abrissbirnen

Interaktivität in Videospielen ist gut, vor allem wenn dabei viel zu Bruch geht.

Black



Wummernde Explosionen, unglaubliche Waffensounds und überragend gestaltete Levels machen *Black* in Sachen Level-Zerstörbarkeit zum Maßstab.

Red Faction II



Volition Inc. ist in puncto digitaler Zerstörbarkeit zweifelsohne der Vorreiter. Die Geo-Mod-Engine ermöglicht interessante Alternativrouten.

dieses Küchenutensils und rollen nach einer Punktlandung durch den Raum. Mittlerweile hat sich die Anzeige der Tequila-Time komplett gefüllt und fängt an zu blinken. Es wird Zeit für eine Tequila-Bomb. Die Kamera fokussiert sich auf Chow Yun-Fat und fängt eine wilde Drehung aus mehreren cineastischen Einstellungen ein. Alle Feinde um Tequila herum bekommen eine Kugel ab.

EINFACH UND DADURCH GENIAL

Was wir bislang entweder aus Präsentationen oder Trailern gekannt haben, konnten wir dieses Mal selbst inszenieren. Generell gleicht die Steuerung der eines jeden anderen Third-Person-



KINOREIF Solche Manöver sind dank der sehr einfachen und durchdachten Steuerung kein Problem. BILD: MIDWAY

Shooters und ist gleichzeitig schlicht und ergreifend genial. Nach wenigen Minuten dirigieren wir Tequila zielsicher durch den Level und beginnen die vielen interaktiven Möglichkeiten zu nutzen. Überraschend dabei ist die Einfachheit, mit der wir das digitale Alter Ego von Chow Yun-Fat die vielen abwechslungsreichen Stunts durchführen lassen. Sobald ein Element in seinen Aktionsradius eintritt, beginnt es zu leuchten und signalisiert so die potenzielle Benutzbarkeit. Ein Tastendruck lässt Tequila dann automatisch das markierte Interieur benutzen. Raffiniert dabei ist die Tatsache, dass je nach Inventar die getriggerte Bewegung anders aussieht. Das verleiht dem Gameplay sehr großen Abwechslungsreichtum, obwohl immer derselbe Knopf gedrückt wird und die Aktion immer nach dem gleichen Prinzip ausgelöst wird. Des Weiteren geben die Entwickler der Kreativität des Spielers viel Raum, um Ideen umzusetzen. Sogar aufwendige Kombinationen sind überhaupt kein Problem.

GANZ GROSSES KINO

Nach diesem überaus leckeren Appetithappen können wir es kaum erwarten, mehr von dieser sehr beeindruckenden Verschmelzung der beiden Medien Film und Videospiel zu sehen. Die Spielbarkeit ist fantastisch, die Grafik dank modifizierter Unreal-Engine 3 unglaublich und die Interaktivität beispielhaft. Wenn sich der Release im März 2007 nicht verschiebt, ist die PS3 um einen Must-have-Titel zum Europa-Start reicher. ■



VORSCHAU

STRANGLEHOLD

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway Chicago
Spieler:	1-8
Termin:	März 2007
Web:	www.midway.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Stranglehold könnte nicht nur die bislang beeindruckendste Film-Videospiel-Verschmelzung, sondern auch ein Action-Meisterwerk werden.



ZWEI KILO ORANGEN, BITTE! In den Levels lässt sich einfach alles zerstören bzw. zu Mus verarbeiten. BILD: MIDWAY



GRAFIKPRACHT Dank der modifizierten Unreal-Engine 3 gehen die Umgebungen effektiv in die Brüche. BILD: MIDWAY



TEAMWORK GEFRAGT Jeder Spieler bekommt einen anderen Gitarren- oder Bass-Part zugeteilt. BILD: WYOMI

Fakten

- Exzellent nachgespielte Rocksongs
- Grandioser Zwei-Spielermodus ...
- ... mit getrenntem Schwierigkeitsgrad!
- Einzeln oder mit einem Gitarren-Controller erhältlich

Guitar Hero II

Zurück auf die Bühne: Die „Zugabe!“-Rufe wurden erhört!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Das erste *Guitar Hero* wurde durch den gelungenen Gitarren-Controller und die ebenso gut ausgewählten wie nachgespielten Songs fast umgehend zum Kultspiel. Während einerseits selbst Leute, die nicht mal einen Powerchord greifen könnten, sich hier wie Rockgötter fühlen durften, begeisterte der Titel echte Musiker mit Griffmustern, die auf den höheren Schwierigkeitsgraden erstaunlich viel von echtem Gitarrenspiel hatten. Da durfte ein Nachfolger natürlich nicht lange auf sich warten lassen! Auch wenn die Bilder auf den ersten Blick kaum vom ersten Teil zu unterscheiden sind, ist *Guitar Hero II* erfreulicherweise mehr geworden als ein neues Songpaket.

EIN GITARRIST IST NOCH KEINE ROCKBAND!

Die größte Neuerung hat sich bei ausgiebigem Probespiel bereits als die größte Stärke des Spiels erwiesen: der neuartige Multiplayer-Modus. Dabei können Sie nämlich – eine zweite Gitarre vorausgesetzt – einen Song zusammen mit einem Freund spielen, wobei Sie je nach Song die Wahl zwischen Gitarren- und Bass-Part

oder zwei verschiedenen Gitarrenspuren haben. Und wer denkt, dass der Bassist sich dabei zwangsweise leicht tut, der irrt sich – ganz im Widerspruch zu dem alten Bassistenwitz ist es hier mit „E, E, E, E, A, A, A ...“ nicht getan. Stattdessen haben die Entwickler einige Bands mit besonders virtuosen Bassisten ins Programm aufgenommen, sodass Sie mit Bassläufen von Geddy Lee (Rush) und Les Claypool (Primus) ganz schön herausgefordert werden. Ein enorm wertvolles Detail ist dabei die Tatsache, dass Sie den Schwierigkeitsgrad für beide Spieler getrennt einstellen können. So können erfahrene Griffbrett-Akrobaten sich mit Solopassagen im Expert-Modus befassen, während der Einsteiger im einfachsten Schwierigkeitsgrad ... na ja, nicht viel mehr als „E, E, E, E, A, A, A ...“ schaffen muss, um das Rockduo sicher durch den Song zu bringen. Klasse und gerade für spontane Jamsessions mit Partygästen einfach perfekt. Ein sicherer Hit! ■



VORSCHAU

GUITAR HERO II

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Activision/RedOctane
Entwickler:	Harmonix
Spieler:	1-2
Termin:	16. November 2006
Web:	www.redoctane.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Hoher Charteinstieg sicher: durch den Multiplayer-Modus mit Bass- oder zweiter Gitarrenspur ein noch größerer Spaß als der erste Teil.

Tracklist

Auch für ihr zweites „Album“ haben die Entwickler wieder einen bunten Mix an Rocksongs zusammengestellt.

- Bad Reputation – bekannt durch Thin Lizzy
- Beast and the Harlot – bekannt durch Avenged Sevenfold
- Can't You Hear Me Knockin' – bekannt durch Rolling Stones
- Carry Me Home – bekannt durch Living End
- Carry on Wayward Son – bekannt durch Kansas
- Cherry Pie – bekannt durch Warrant
- Crazy on You – bekannt durch Heart
- Free Bird – bekannt durch Lynyrd Skynyrd
- Frey – bekannt durch The Sword
- Girlfriend – bekannt durch Matthew Sweet
- Hangar 18 – bekannt durch Megadeth
- Heart-Shaped Box – bekannt durch Nirvana
- Institutionalized – bekannt durch Suicidal Tendencies
- Jessica – bekannt durch die Allman Brothers
- John the Fisherman – bekannt durch Primus
- Killing in the Name Of – bekannt durch Rage Against the Machine
- Laid to Rest – bekannt durch Lamb of God
- Last Child – bekannt durch Aerosmith
- Madhouse – bekannt durch Anthrax
- Message in a Bottle – bekannt durch The Police
- Misirlou – bekannt durch Dick Dale
- Monkey Wrench – bekannt durch die Foo Fighters
- Mother – bekannt durch Danzig
- Psychobilly Freakout – bekannt durch Reverend Horton Heat
- Rock This Town – bekannt durch die Stray Cats
- Search and Destroy – bekannt durch Iggy Pop and the Stooges
- Shout at the Devil – bekannt durch Mötley Crüe
- Stop – bekannt durch Jane's Addiction
- Strutter – bekannt durch Kiss
- Surrender – bekannt durch Cheap Trick
- Sweet Child O' Mine – bekannt durch Guns N' Roses
- Tattooed Love Boys – bekannt durch The Pretenders
- Them Bones – bekannt durch Alice in Chains
- Tonight I'm Gonna Rock You Tonight – bekannt durch Spinal Tap
- Tripping on a Hole in a Paper Heart – bekannt durch Stone Temple Pilots
- War Pigs – bekannt durch Black Sabbath
- Who Was in My Room Last Night – bekannt durch die Butthole Surfers
- Woman – bekannt durch Wolfmother
- You Really Got Me – bekannt durch Van Halen
- YYZ – bekannt durch Rush

Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Vice City Stories ist da und überzeugt auf ganzer Linie. Ab Seite 70 lesen Sie den Test des fertigen Spiels. Eine Umsetzung des Titels für die PS2 wurde von Rockstar Games bislang leider immer noch nicht angekündigt oder bestätigt, genauso wenig wie erstes Material zu *GTA IV* an die Öffentlichkeit gelangte.

PS3 GRAND THEFT AUTO IV	16. OKTOBER 2007	ACTION
PS2 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (GERÜCHT)	NICHT BEKANNT	ACTION



BILDER: ROCKSTAR GAMES

RESISTANCE: FALL OF MAN |

Hersteller: Sony

BILD: SONY



Sony lud nach London ein und präsentierte der Presse die fertige Version des Shooters. Wir haben uns in den Kampf gegen die garstigen Aliens gestürzt und natürlich zahlreiche Spielszenen aufgezeichnet. Auf unserer DVD können Sie sich ein umfassendes Bild vom Spiel machen und ein Interview mit Studio-Boss Ted Price ansehen. In der kommenden Ausgabe können wir Ihnen hoffentlich noch umfangreichere Eindrücke von der fertigen US-Version liefern.

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

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Auch zu Sonys Edelrennspiel erreichten uns neue Bilder, die erneut die Lager spalten. Die Fahrzeugmodelle sehen hervorragend aus, Umgebungen und Zuschauer wirken recht steril und nicht gerade Next-Gen-würdig. Aber die Jungs von Polyphony Digital haben uns bisher in technischer Hinsicht noch nie enttäuscht. Lediglich die Releasedaten waren stets mit Vorsicht zu genießen und wir sind gespannt, ob die Japan-Veröffentlichung wirklich noch in diesem Jahr stattfindet.

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



BILD: SONY

MEDAL OF HONOR |

Hersteller: Electronic Arts



Ein paar Screenshots sind alles, was EA neugierigen MoH-Fans derzeit anbietet. Wir hoffen auf eine umfangreiche Präsentation im Laufe der nächsten Wochen und würden den Call of Duty-Konkurrenten auch gerne endlich einmal anspielen. Bleibt's bei Optik-Bombast oder steckt am Ende auch spielerische Substanz hinter dem Next-Gen-Auftritt?

PS3 MEDAL OF HONOR: AIRBORNE 2007 EGO-SHOOTER

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami



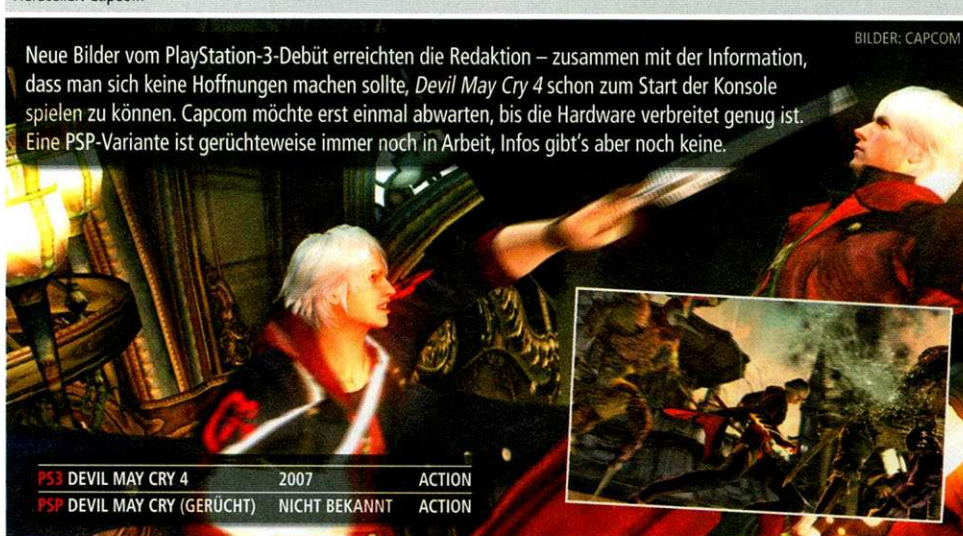
BILDER: KONAMI

Das erste „vollwertige“ PSP-Abenteuer kommt mit Riesenschritten auf uns zu und macht Fans schon den Mund wässrig. Zittrig dürften einige beim Anblick der zwei Premium-Packs werden, die Konami in Japan über seinen Online-Shop verkauft. Ob diese Fan-Pakete jemals den Weg nach Deutschland schaffen? Wir wagen es kaum zu hoffen.

PS3 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2007 ACTION-ADVENTURE
PSP METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS 2007 ACTION-ADVENTURE

DEVIL MAY CRY |

Hersteller: Capcom



BILDER: CAPCOM

Neue Bilder vom PlayStation-3-Debüt erreichten die Redaktion – zusammen mit der Information, dass man sich keine Hoffnungen machen sollte, Devil May Cry 4 schon zum Start der Konsole spielen zu können. Capcom möchte erst einmal abwarten, bis die Hardware verbreitet genug ist. Eine PSP-Variante ist gerücheweise immer noch in Arbeit, Infos gibt's aber noch keine.

PS3 DEVIL MAY CRY 4 2007 ACTION
PSP DEVIL MAY CRY (GERÜCHT) NICHT BEKANNT ACTION

Was sonst noch kommt:

TEST DRIVE UNLIMITED



BILD: ATARI

Hersteller: Atari

Termin: 2007

Genre: Rennspiel

Auf der Xbox 360 trumpfte Ataris Rennspiel mit schicker Optik und starkem Online-Modus auf – ob davon etwas auf der PS2 übrig bleibt?

SKATE



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2007

Genre: Trendsport

EAs Angriff auf den König der Skateboarder, Tony Hawk, soll das Genre revolutionieren und den Sport realistischer interpretieren.

GOD OF WAR II



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: Februar 2007

Genre: Action-Adventure

Die Rückkehr des fiesigen Anti-Helden Kratos dürfte das absolute Highlight des kommenden Jahres auf der PlayStation 2 werden.

CALLING ALL CARS



BILD: SONY

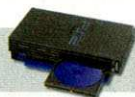
Hersteller: Sony

Termin: März 2007

Genre: Action-Rennspiel

Die Mischung aus Micro Machines und Twisted Metal wurde vom God of War-Macher erdacht und ist eines der ersten Download-Spiele für die PS3.

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Buzz! Junior Jungle Party	71%
Canis Canem Edit (Bully)	89%
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre	73%
Der weiße Hai	—
Destroy all Humans! 2	83%
Die Sims 2: Haustiere	—
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	71%
Disgaea 2 – Cursed Memories	85%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	—
EyeToy: Kinetic Combat	75%
EyeToy: Play Sports	79%
Family Guy	—
Jagdfieber	—
Marvel: Ultimate Alliance	—
NBA 2K7	91%
Need for Speed Carbon	80%
One Piece: Grand Adventure	—

Pro Evolution Soccer 6	93%
Scarface: The World Is Yours	88%
Splinter Cell: Double Agent	92%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	—
The Legend of Spyro: A New Beginning	68%
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	91%

November

BIONICLE Heroes	24. November
Call of Duty 3	23. November
Crusty Demons	30. November
Eragon	24. November
Guitar Hero II	23. November
Happy Feet	24. November
Justice League Heroes	24. November

Kaido Racer 2	November
Naruto: Ultimate Ninja	November
Phantasy Star Universe	24. November
Tony Hawk's Project 8	23. November

Dezember/4. Quartal

Rayman Raving Rabbids	7. Dezember
Star Trek: Encounters	7. Dezember
Superman Returns	14. Dezember
Thrillville	4. Quartal
World Snooker Championship 2007	4. Quartal

2007

ATV Offroad Fury IV	2007
Avatar: The Legend of Aang	März
Capcom Classics Collection 2	2. Februar
Coco, der neugierige Affe	Februar
Dancing Stage SuperNova	1. Quartal

Dawn of Mana	2007
Demon Chaos	Februar
Final Fantasy XII	2007
Ghost Rider	Februar
God Hand	März
God of War II	Februar
Okami	Februar
Rogue Galaxy	2007
Sega Mega Drive Collection	Januar 2007
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault	2007
Spider-Man 3	2007
Test Drive Unlimited	Februar
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
World Series of Poker: Tournament of Champions 1.	Quartal
Xiaolin Showdown	Februar 2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Asterix & Obelix XXL 2	—
Bubble Bobble Evolution	68%
Capcom Classics Collection Reloaded	81%
Dynasty Warriors Vol. 2	—
Every Extend Extra	—
Family Guy	—
Gangs of London	67%
Grand Theft Auto: Vice City Stories	93%
Gun Showdown	—
Jagdfieber	—
Killzone Liberation	88%
L.A. Rush	77%
Lumines II	91%
Marvel: Ultimate Alliance	—
Medal of Honor: Heroes	73%
Mercury Meltdown	81%
Mortal Kombat: Unchained	83%
Myst	—
Need for Speed: Own the City	80%
Online Chess Kingdoms	—
Pilot Academy	—
Rengoku 2	—
Ridge Racer 2	92%
Superman Returns	—

November

Ace Combat X: Skies of Deception	8. November
BattleZone	November
Brothers in Arms: D-Day	November
Metal Slug Anthology	23. November
Prince of Persia Rival Swords	30. November
Pro Evolution Soccer 6	November
Scarface: The World Is Yours	November
Sonic Rivals	November
Winx Club: Join the Club	November

Dezember/4. Quartal

Bliss Island	Winter
Die Sims 2: Haustiere	14. Dezember
DTM Race Driver 3 Challenge	Winter
Justice League Heroes	8. Dezember
Star Wars: Lethal Alliance	7. Dezember
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	22. Dezember

2007

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	1. Quartal
Asphalt Urban GT 2	März
Bomberman	Februar
Capcom Puzzle World	16. Februar
Coded Arms Contagion	2007
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Death, Jr. 2	Februar
Dungeon Siege: Throne of Agony	Januar
Dungeons & Dragons: Tactics	1. Quartal
Earthworm Jim	2007
Gran Turismo 4 Mobile	noch unbekannt
Hellboy	2007
HOT PXL	Februar

Marvel Trading Card Game	2007
Metal Gear Solid: Portable Ops	2007
Ratchet & Clank: Size Matters	2007
Sega Mega Drive Collection	Januar
Silent Hill Origins	2007
Spider-Man 3	2007
Test Drive Unlimited	Februar
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2007
Tony Hawk's Project 8	noch unbekannt
Traxion	2007
World Series of Poker: Tournament of Champions 1.	Quartal
World Snooker Championship 2007	Winter
Xiaolin Showdown	Februar
Yu-Gi-Oh! GX	Februar

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
Def Jam: Icon	2007
Eight Days	März
Eye of Judgement	2007
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: Battlegrounds	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 bunte Gekloppe landet diesen Monat auf Platz 1 der Verkaufs-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2	1
2	NEU	Pro Evolution Soccer 6	1
3	NEU	SingStar Legends	1
4	NEU	Lego Star Wars II	1
5	NEU	FIFA 07	1
6	NEU	Scarface	1
7	1	SingStar Deutsch Rock-Pop	2
8	NEU	Mortal Kombat Armageddon	1
9	5	Need for Speed Most Wanted	8
10	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Alles beim Alten: Das vierte Gran Turismo dominiert die PS2-Leser-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4	18
2	2	Final Fantasy X	46
3	5	Final Fantasy X-2	20
4	NEU	FIFA 07	1
5	3	Grand Theft Auto San Andreas	24
6	9	Need for Speed Most Wanted	9
7	10	Gran Turismo 3	37
8	8	Resident Evil 4	10
9	7	Tekken 5	9
10	4	Pro Evolution Soccer 5	7

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Auch diesen Monat ist Final Fantasy XII wieder an der Spitze der PS-Most-Wanted-Charts.



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

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das neue NFS erobert auf Anhieb die Spitze der PSP-Verkaufs-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Need for Speed Carbon: Own the City	1
2	NEU	FIFA 07	1
3	3	Tekken: Dark Resurrection	2
4	2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9
5	NEU	Gangs of London	1
6	WE	Need for Speed 5-1-0	6
7	NEU	Pilot Academy	1
8	10	Monster Hunter: Freedom	2
9	WE	Midnight Club 3: Dub Edition	7
10	NEU	Tomb Raider Legend	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Auch diesen Monat ist GTA Liberty City Stories wieder das Lieblingsspiel unserer Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	11
2	5	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	7
3	NEU	Tekken: Dark Resurrection	1
4	2	LocoRoco	4
5	3	Burnout Legends	7
6	WE	Pro Evolution Soccer 5	2
7	NEU	Monster Hunter: Freedom	1
8	WE	Need for Speed Underground Rivals	4
9	NEU	Metal Gear Acid	1
10	4	Ridge Racer	7

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Vice City Stories behält die Spitzenposition der Most-Wanted-Charts für die PSP.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	4
2	NEU	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	1
3	2	Gran Turismo 4 Mobile	10
4	5	Metal Gear Solid: Portable Ops	5
5	6	Pro Evolution Soccer 6	4
6	NEU	Lumines II	1
7	10	Dungeon Siege: Throne of Agony	4
8	8	Dungeons & Dragons: Tactics	4
9	9	Tony Hawk's Project 8	2
10	NEU	Spider-Man 3	1

PlayStation 2



JAPAN-CHARTS

Nichts beim Alten: Wie jeden Monat herrscht in den Japan-Charts eine Menge Bewegung!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Utawaremono	1
2	NEU	Jojo's Bizarre Adventure Phantom Blood	1
3	NEU	Like the Dragon	1
4	NEU	Pachipara 13	1
5	NEU	Dragonball Z Sparking!	1

US-CHARTS

Final Fantasy XII schafft im zweiten Anlauf den Sprung an die Spitze der US-Verkaufs-Charts für die PlayStation 2.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Final Fantasy XII	2
2	NEU	Guitar Hero 2	1
3	4	Madden NFL 07	3
4	NEU	WWE Smackdown! vs. RAW 2007	1
5	1	Lego Star Wars II	3

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Elder Scrolls IV: Oblivion ist der begehrteste Launch-Titel für die PlayStation 3.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
2	1	Resistance: Fall of Man	4
3	NEU	F.E.A.R.	1
4	6	Tony Hawk's Project 8	4
5	3	Need for Speed Carbon	4
6	2	Call of Duty 3	4
7	5	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	4
8	NEU	Genji: Days of the Blade	1
9	8	Sonic the Hedgehog	4
10	NEU	Untold Legends Dark Kingdom	1

PlayStation Portable



JAPAN-CHARTS

Ace Combat X landet diesen Monat ganz oben in den japanischen Verkaufs-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Ace Combat X	1
2	NEU	Gundam Battle Royal	1
3	4	Monster Hunter Portable	3
4	NEU	Homestar Portable 21st Century Star Navig.	1
5	NEU	Hero Legend	1

US-CHARTS

GTA Vice City Stories landet auf Anhieb auf Platz 1 der US-Verkaufs-Charts für die PSP.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Grand Theft Auto Vice City Stories	1
2	NEU	Medal of Honor: Heroes	1
3	NEU	Killzone: Liberation	1
4	5	Grand Theft Auto Liberty City Stories	7
5	NEU	Burnout Legends	1

ALLE GAMES
ERHÄLTICH
BEI SATURN

SATURN PRÄSENTIERT:

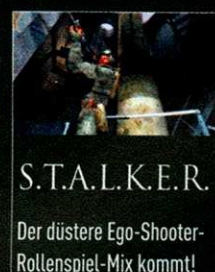
DER EINKAUFSFÜHRER
FÜR PC- & VIDEOSPIELE

SATURN PRÄSENTIERT:

DER ULTIMATIVE PC- & VIDEOSPIELE
SHOPPING GUIDE



BRANDHEISSE SPIELE-HITS FÜR PC & KONSOLE!
Von Spiele-Profis ausgewählt und empfohlen



Empfohlen von:

uGames

PLAYZONE

N:ZONE

EDGE

PC ACTION

52 SEITEN GAMES-ENTERTAINMENT PUR!
BRANDHEISSE SPIELE-HITS FÜR PC UND KONSOLE!

präsentiert von:

uGames

PLAYZONE

N:ZONE

EDGE

PC ACTION

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:
Alien vs. Predator: Extinction
 Ein gutes Spiel – Obwohl es nicht ganz für unsere Bestenliste gereicht hat!



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: EyeToy: Play Sports
 Mit diesen coolen Sportarten kommt jeder Bewegungsmuffel auf Trab!



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:
Tekken 5
 ... weil man nur selten so viel Spaß für so wenig Geld bekommt.



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:
NHL 2K7
 ... weil Männersport im Winter einfach Laune macht!



FUSSBALL

REFERENZ:
Pro Evolution Soccer 6
 Fußballfans werden mit dem neuen Pro Evolution Soccer glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	93%	89%
FIFA 07	Electronic Arts	86%	86%
FIFA Fußball-WM 06	Electronic Arts	85%	79%
Sensible Soccer	Codemasters	63%	61%



AMERICAN SPORTS

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

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	Take 2/K Sports	91%	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 07	Electronic Arts	88%	89%
NHL 07	Electronic Arts	88%	88%
NHL 2K7	Take 2/K Sports	86%	86%
NBA Live 07	Electronic Arts	83%	83%



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:
Need for Speed Carbon
 Auch im neuen NFS geht's heftig zur Sache. Ein Muss für Fans der Reihe!

THOMAS EDER



RENNSIMULATION

REFERENZ:

Gran Turismo 4

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

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



FUNRACER/ACTION

REFERENZ:

Burnout Revenge

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

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

ACTION

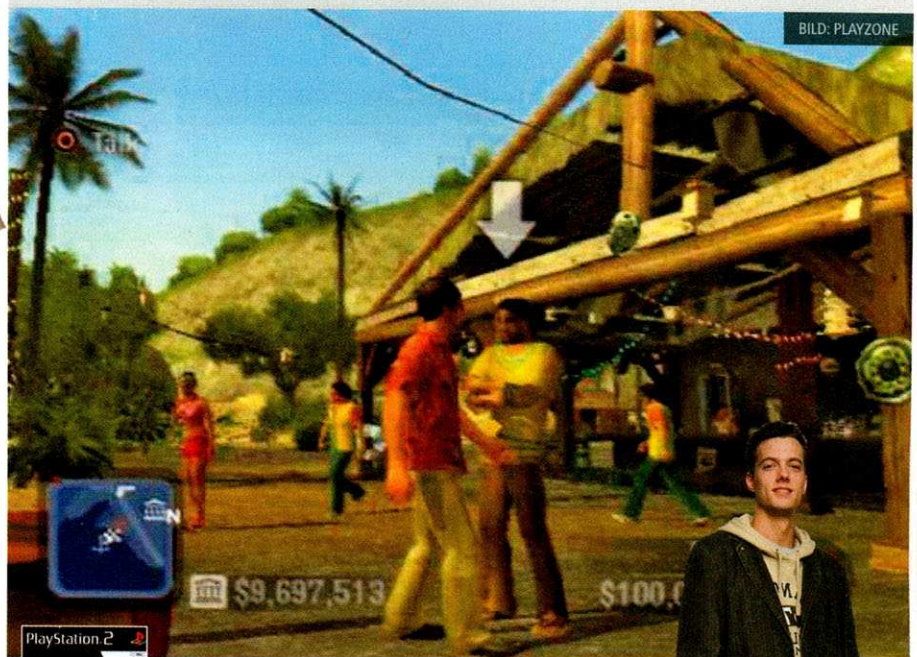


BILD: PLAYZONE



Action-Experte Maik rät zu:
Scarface

Wer hätte das gedacht? Scarface hat sich zum besten GTA-Klon gemauert und begeistert nicht nur durch die coole Story, sondern auch durch eine rundum gute Technik und einige innovative Ideen beim Gameplay. Ein Pflichtkauf für volljährige GTA-Fans!

MAIK BÜTELFÜR



ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	–	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	–	91%
Devil May Cry 3	Capcom	–	90%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Ratchet & Clank	Sony	–	90%
Ratchet & Clank 2	Sony	–	89%
Scarface	Vivendi Universal	–	88%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
GUN	Activision	–	87%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	–	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	–	87%
ZotE: The 2nd Runner	Konami	75%	87%
Driver: Parallel Lines	Atari	–	86%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	79%	86%
Mercenaries	Lucas Arts	–	86%
The Mark of Kri	Sony	–	86%
True Crime: New York City	Activision	–	86%
Der Pate	Electronic Arts	–	85%
Devil May Cry	Capcom	–	85%
Alles oder nichts	Electronic Arts	84%	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	–	85%
Red Dead Revolver	Take 2	73%	85%
Ace Combat: The Belkan War	Sony	83%	85%
The Suffering: Ties that bind	Midway	–	85%
Zone of the Enders	Konami	–	85%



EGO-SHOOTER

REFERENZ:

Killzone

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

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



LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:

Time Crisis 3

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

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



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE

Abenteuer-Experte Udo empfiehlt:
Splinter Cell Double Agent
Der neueste Auftritt des Super-Agenten Sam Fisher hat es in sich. Neben der gewohnt erstklassigen Technik besticht der Titel außerdem durch seine geniale Story, die abwechslungsreichen Schauplätze und spaßige Mehrspieler-Modi.

UDO CRNJAK

ACTION-ADVENTURE



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

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



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:
Jak 3
Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des beliebten Helden Maßstäbe fürs ganze Genre.

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

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Arc: Twilight of the Spirits
Steinalt, aber trotzdem ein absoluter Geheimtipp für RPG-Fans!

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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

Die besten PSP-Spiele

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer Spielerei 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%
FIFA 07	Electronic Arts	84%	84%
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%
Killzone: Liberation	Sony	88%	88%
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%
Der Pate	Electronic Arts	–	69%
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%
Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	–	73%
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 2	Buena Vista Games	91%	91%
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Lemmings	Sony	–	85%
Field Commander	Ubisoft	83%	83%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	–	76%
Go! Sudoku	Sony	69%	67%
Frantix	Ubisoft	–	63%

STRATEGIE



REFERENZ STRATEGIE: Worms: Open Warfare

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Metal Gear Ac'd 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	–	77%

RENNSPIEL



REFERENZ FUNRACER: 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%
Power Stone Collection	Capcom	83%	80%
Def Jam Fight for NY: TT	Electronic Arts	79%	79%
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.	Capcom	75%	70%
Dragon Ball Z Shin Budokai	Atari/Bandai	67%	70%
Marvel Nemesis: R. o. t. I.	Electronic Arts	57%	56%

Redaktionsverhör



UNTER DRUCK Die Praktikanten lernen den Ernst des Lebens kennen. BILD: PLAYZONE

Hier ein kurzer Mitschnitt des ersten Gesprächs zwischen unseren beiden neuen Praktikanten.

Felix: Du bist der neue PLAYZONE-Praktikant, stimmt's?

Onur: Stimmt genau. Könntest du mir die Ketten lockern?

F.: Sorry, wenn ich das tue, hängen wir beide in Ketten. Das hab ich schon vor zwei Wochen hinter mich gebracht.

O.: Verstehe, na ja, danke für nichts!

F.: Ich könnte dir allerdings Kaffee kochen, darin bin ich ganz gut.

O.: Nee, lass mal, ich suhle mich lieber nüchtern in meinem Schmerz.

F.: Wie du meinst. Welche Spiele hast du eigentlich schon testen dürfen?

O.: Ich darf Spiele testen? Bis jetzt hat man nur meine Schmerzgrenze getestet. Hast du denn schon was testen dürfen?

F.: Klar, nur die ganz großen Hits wie *GSG 9* oder *3 Engel für Charlie*. Nebenbei darf ich noch Screenshots machen und Movies für die DVD aufnehmen – großes Kino für einen kleinen Praktikanten wie mich.

O.: Cool, wir scheinen hier ja das ganz große Los gezogen zu haben.

Maik: SCHNAUZE, wir versuchen zu schlafen!

F.: Ich verdrück mich dann. Mach das Licht aus, wenn du gehst.

O.: Oh je ...



SPRENGKOMMANDO Die Redaktion schickt Thomas auf die Reise zum OXM, wo er zukünftig nur noch Micro-soft-Spiele in die Finger kriegt, und wünscht ihm viel Glück! BILD: PLAYZONE / VORLAGE: CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)

 Maik Bütelfür 29, Leitung ... fährt wieder total gern U-Bahn, weil er dabei dem Radio von <i>GTA: Vice City</i> lauschen kann. Zu Hause angekommen, drückt er in CCE die Schulbank. Spielt derzeit: <i>GTA: Vice City Stories</i>	 Thomas Eder 29, Redakteur ... wird die PS2 dank <i>Call of Duty 3</i> in bester Erinnerung behalten, und verabschiedet sich in Richtung Xbox 360 – Das offizielle Magazin. Spielt derzeit: <i>Call of Duty 3</i>
---	---

 Udo Crnjak 28, Redakteur ... häuft immer mehr Spiele an, die er spielen möchte. Drei Monate Urlaub nur zum Spielen wären genau das Richtige – und ein 42-Zoll-HD-TV ... grrr. Spielt derzeit: <i>Half-Life 2 (PC)</i>	 Michael Pruchnicki 28, Redakteur ... spart schon fleißig auf einen neuen HD-Fernseher, um zum Release von <i>Virtua Fighter 5</i> auf Next-Gen-Optik vorbereitet zu sein. Spielt derzeit: <i>Virtua Fighter 5 (PS3)</i>
--	--

 Stefanie Schetter 28, DVD-Redakteurin ... besitzt mittlerweile einen Spaten und hat den Spaß am Garten-Verwüsten entdeckt. Gibt's eigentlich Buddel-Simulationen für die PS2? Spielt derzeit: <i>SingStar Legends</i>	 Roland Austinat 36, USA-Korrespondent ... ruiniert sich sein Gehör mit einem Konzert nach dem anderen: zuerst Heathrow und The Brand New Heavies, dann DJ Ursula 1000 – und alle sind klasse. Spielt derzeit: <i>Final Fantasy XII</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 PLAYZONE und N-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spielesysteme.



UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



Testinhalt

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – CALL OF DUTY 3
Test ab Seite 42. BILD: PLAYZONE

So werten wir



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

UMFANG *****
Lebensdauer: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

GAMEPLAY *****
Spielprinzip: In vielen Missionen stehen Sie als Assassine vor verschiedenen Aufgaben. Sie müssen die Aufgaben so lösen, wie Sie Ihnen vorkommen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

TECHNIK *****
Präsentation: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen.

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

UWE HÖNIG
wird schizophoren.

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

HITMAN: BLOOD MONEY
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Entwickler: 10 Interactive
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 26. Mai
Spieler: 1
Web: www.eidos.de
Alternativen: Splinter-Cell-Serie

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

WERTUNG *****
Gesamtwertung: Hitman 2 ist ein Spiel, das sich über einen längeren Zeitraum hinweg lohnt zu spielen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und es gibt viele verschiedene Lösungswege.

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

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

Gelb: 50 bis 74 %

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

Grün: 75 bis 100 %

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

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



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



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD einen Videobeitrag!



SPIEL DES MONATS PSP – GTA: VICE CITY STORIES
Test ab Seite 70. BILD: PLAYZONE

- 80 Bubble Bobble Evolution
- 80 Capcom Classics Collection Reloaded
- 80 EA Classics
- 70 GTA: Vice City Stories
- 76 L.A. Rush
- 74 Mortal Kombat: Unchained
- 76 MotoGP
- 77 Need for Speed Carbon – Own the City
- 80 Sonic Rivals
- 79 Star Wars: Lethal Alliance



Call of Duty 3

In der Normandie ist der Teufel los!
Und Sie sind mittendrin!

AUTOR: THOMAS EDER

Fakten

- Kinoreife Atmosphäre
- Neue Features bei der Steuerung
- Neue Fahrzeuge und Waffen
- Überarbeiteter Mehrspieler-Modus
- 14 Missionen
- 4:3/ 16:9, 50 Hz.



VIelfältig

Auch wenn das Szenario des dritten Teils auf den ersten Blick räumlich sehr eingeschränkt wirkt, mangelt es dem Spiel wahrlich nicht an Abwechslung. Dies liegt vor allem an den unterschiedlichen Missionen, in denen Sie sich nicht nur stupide voranballern, sondern auch mal

» Die Grafik treibt die PS2 häufig an ihre Leistungsgrenze und überschreitet diese auch nicht selten. «



einen Rückzug antreten, eine Stellung halten, Panzer- und Artillerie-Angriffe dirigieren, feindliche Anlagen sabotieren oder leise durch die Gegend schleichen. Dies tun Sie wie erwähnt in den Rollen von vier verschiedenen Soldaten – ein Amerikaner, ein Engländer, ein Kanadier und ein Pole. Als Kanadier und Amerikaner lassen Sie meist Ihr Schießbeisen sprechen, mit dem Engländer hingegen kämpfen Sie an der Seite des französischen Widerstands und müssen nicht selten auch vorsichtig vorgehen. Bei einem nächtlichen Überfall auf eine deutsche Stellung zum Beispiel kümmern Sie sich erst mit dem Gewehrkolben um einige Wachen, bevor Sie das Feuer auf den Feind eröffnen. Beim polnischen Kämpfer handelt es sich um einen Panzerfahrer, der in einem abgetakelten Sherman-Tank den deutschen Truppen trotzt.

Fahrzeuge spielen im dritten Teil eine weit größere Rolle als in *Big Red One*: während Sie im Vorgänger lediglich Panzer lenken oder Schütze an statio-

nären Waffen auf Panzern und Panzerwagen spielen durften, können Sie jetzt mit Jeeps durch die Gegend brausen und sogar mit einem Boot zum anderen Ufer eines Flusses übersetzen, indem Sie zum Rudern den rechten Analog-Stick im richtigen Rhythmus im Halbkreis bewegen. Die Fahrabschnitte sind sehr gelungen – oftmals rasen Sie zwischen gegnerischen Panzern und explodierenden Gebäuden hindurch und springen über kleine Rampen oder halb zerstörte Brücken. Die Kettenfahrzeuge lassen sich wie im Vorgänger steuern, doch sind die Missionen nun etwas abwechslungsreicher, zum Beispiel wenn Sie mit Ihrem alten Sherman Jagd auf den deutschen Panzerkommandeur Richter machen.

GEFÜHLVOLL

Ein weiteres neues Feature sind häufige kleine Aktionen, bei denen Sie vorgegebene Bewegungen auf dem Controller ausführen müssen, die sich – wie das Rudern – sehr gut anfühlen. So machen Sie zum Beispiel Bomben scharf, indem Sie

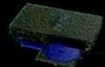


Schlagkräftige Argumente

Die neuen Nahkampf-Einlagen lockern das Geschehen während der Ballerei etwas auf und sorgen besonders in den höheren Schwierigkeitsstufen für Action der anderen Art.

Dank unseres Beispiels können Sie sich besser vorstellen, wie der Feind Sie zum Tanz ohne Waffen auffordert.





UNTERSTÜTZUNG Auf dem Panzer müssen Sie dem Schützen die Lage der Ziele durchgeben. BILD: PLAYZONE

verschiedene Buttons drücken und den Zünder durch Drehen des Analog-Sticks hineinschrauben. Um eine zugenanagelte Tür zugänglich zu machen, schnappen Sie sich an einer Stelle ein Brecheisen und bewegen den Stick dann schnell auf und ab, um die Bretter wegzuhebeln.

Weit spektakulärer sind die Nahkampfsequenzen: Gelegentlich werden Sie überraschend von einem Gegner attackiert und können dann nicht auf die Feuerkraft Ihrer Waffe zurückgreifen. Dann müssen Sie zum Beispiel abwechselnd R1 und L1 drücken, um den Angreifer erst mal loszuwerden, bevor Sie ihm mit einem Druck auf einen eingblendeten Button den Rest geben. Diese Nahkämpfe kommen in den unterschiedlichsten Variationen vor und sind immer sehr spektakulär inszeniert. Einmal kämpfen Sie auf einem Gerüst in luftiger Höhe und müssen sich zuerst von Ihrem Angreifer befreien, bevor Sie ihn geschickt nach unten befördern.

Doch versucht dieser, Sie mit in die Tiefe zu reißen, was damit endet, dass Sie am Gerüst baumeln und sich mühsam wieder nach oben ziehen müssen.

FREIERES GAMEPLAY

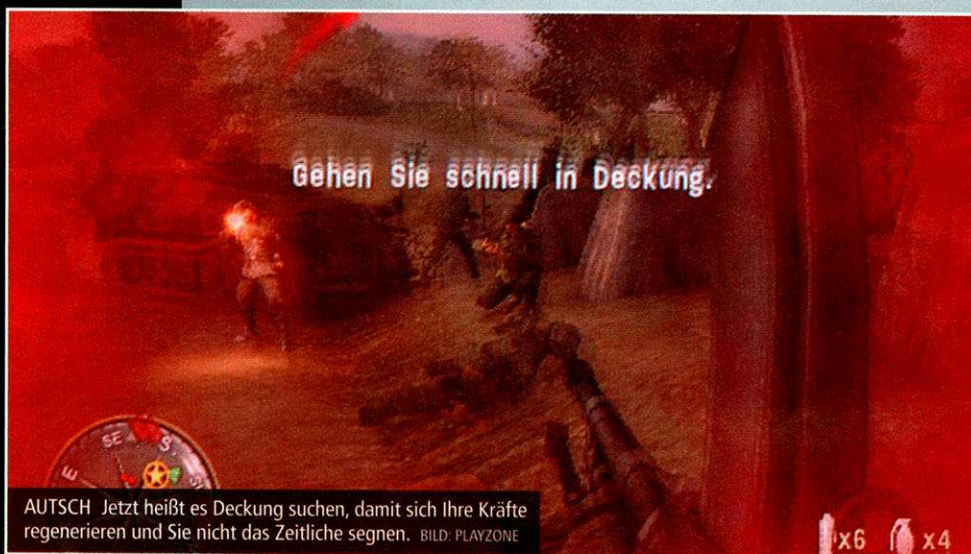
Der Preis, den die Entwickler bereits in *Big Red One* für die genial inszenierte Action zahlen mussten, war ein sehr linearer Spielverlauf. Der Spieler hatte nie die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen, sondern musste sich stets an den vorgegebenen Weg halten. Dies ändert sich im dritten Teil – wenn auch nur geringfügig. Zum Beispiel können Sie es sich an mehreren Stellen aussuchen, ob Sie Ihre Feinde von der Flanke aus oder direkt attackieren wollen. Zudem haben Sie oft die Möglichkeit, an vorderster Front zu kämpfen oder sich hinter Ihre Kameraden zurückfallen zu lassen, damit diese erst einmal die Gegend grob säubern, bevor Sie nachrücken und sich um die übrig gebliebenen Feinde kümmern.



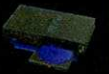
Doch auch wenn Sie so weniger Gefahr laufen, das Zeitliche zu segnen, macht es natürlich weit mehr Spaß, sich mitten ins Kampfgetümmel zu stürzen, wo Ihnen die Kugeln nur so um die Ohren fliegen. Apropos Sterben: Sie verfügen diesmal über keine Anzeige für Lebensenergie – lediglich wenn er zu viele Treffer in Folge einsteckt, beißt Ihr Soldat ins Gras. Insgesamt ist den Jungs von Treyarch der Spagat zwischen spielerischer Freiheit und cineastischer Inszenierung ansatzweise gelungen – man hat zumindest nicht mehr so sehr den Eindruck, dass jeder Schritt vorgegeben ist.

DER SCHMALE GRAT

Die Grafik von *Call of Duty 3* treibt die PlayStation 2 häufig an ihre Leistungsgrenze und überschreitet diese auch nicht selten, was sich dann im Einbruch der Framerate und gelegentlichen Rucklern äußert. Dies gibt Grafikfetischisten – ebenso wie die gelegentlich verwaschenen Texturen – Grund zur Kritik, doch in Anbetracht der gebotenen Action und der immer noch sehr guten Spielbarkeit kann dies leicht verkraftet werden. Es sieht einfach atemberaubend aus, wenn sich eine Vielzahl von Soldaten auf den Schlachtfeldern bewegt und überall Explosionen oder weitere geskriptete Ereignisse stattfinden. Besonders die Physik-Engine mit der gelegentlich sogar zerstörbaren Umgebung und den durch die Luft wirbelnden Gegnern hat großes Lob verdient. Die KI der Gegner und Kameraden hingegen ist nicht wirklich konstant: manchmal verhalten diese sich clever, ein anderes Mal setzt die künstliche Intelligenz voll aus, wenn sich zum Beispiel zwei Soldaten gegenüberstehen



AUTSCH Jetzt heißt es Deckung suchen, damit sich Ihre Kräfte regenerieren und Sie nicht das Zeitliche segnen. BILD: PLAYZONE



AUSFLUG Die Fahrabschnitte in den Panzern sind abwechslungsreicher als beim Vorgänger. BILD: PLAYZONE



AN BORD Die Fahrzeuge können Sie aus zwei Perspektiven steuern. BILD: PLAYZONE



SPAZIERGANG In den Wäldern lauern viele deutsche Soldaten. BILD: PLAYZONE

und sich nicht entscheiden können, ob sie nun schießen oder mit dem Gewehrkolben zuschlagen sollen.

Dafür lassen die Entwickler im Hinblick auf den Sound nichts anbrennen. Ob Waffen- oder Explosionsgeräusche, die Effekte sind einfach hervorragend und werden wunderbar von der orchestralen Musik abgerundet. Auch die Sprachaus-

gabe mit den verschiedenen Akzenten und den Schreien ist sehr gut gelungen, selbst wenn sich einige Sprüche auf Dauer doch schon relativ oft wiederholen.

Den im Vergleich zu *Big Red One* aufgebohrten Mehrspieler-Modus konnten wir zum Zeitpunkt unseres Tests aufgrund noch fehlender Server leider nicht anspielen – Infos dazu in der nächsten PLAYZONE.

Zusammenfassend kann man *Call of Duty 3* trotz technischer Schwächen als den Höhepunkt der Serie bezeichnen. Die Action ist sehr spektakulär in Szene gesetzt, die Atmosphäre ist nahezu perfekt und dank der aufgemotzten Fahrabschnitte und den neuen Features mangelt es dem dritten Teil wahrlich nicht an Abwechslung. ■

Detail-Check

Im Vergleich mit dem ebenfalls sehr gelungenen *Big Red One* sehen Sie die Verbesserungen und die Neuerungen des dritten *Call of Duty* auf einen Blick.



CALL OF DUTY 3

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Auch der dritte Teil umfasst je nach Schwierigkeitsstufe für etwa 10 Stunden beste Unterhaltung, die leider zu schnell verstreichen.

Anzahl der Missionen: 14

Schwierigkeitsgrade: 3

GAMEPLAY ★★★★★

Missionsdesign: Weniger linear als der zweite Teil und gewohnt abwechslungsreich.

Wiederspielwert: Dank der genialen Action spielt man Teil 3 nicht nur wegen des Bonus-Materials noch ein weiteres Mal durch.

Steuerung: Mit den neuen Features fühlt sich die Steuerung zu Fuß und in Fahrzeugen noch besser an.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Relativ häufige Slowdowns, ohne wirklichen Einfluss auf das Spielgeschehen.

Soundeffekte: Soundeffekte und Sprachausgabe sind gelungen und tragen viel zur Atmosphäre bei.

Musik: Die orchestralen Klänge des Soundtracks passen perfekt zum Geschehen. Sehr gelungen!

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Trotz gelegentlicher Schwächen bei der Technik übertrifft Teil 3 den Vorgänger *Big Red One* dank mehr Abwechslung, noch brachialer Action und einer nahezu perfekten Atmosphäre.



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Geübte Spieler sehen den Abspann bereits nach unter 10 Stunden Spielzeit. Etwas mehr Umfang hätte nicht geschadet.

Anzahl der Missionen: 13

Schwierigkeitsgrade: 3

GAMEPLAY ★★★★★

Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich. Kontrollpunkte sind sinnvoll platziert.

Wiederspielwert: Das Spiel bietet eine Menge interessantes Bonus-Material, das freigeschaltet werden kann.

Steuerung: Die Fahrzeuge steuern sich besser als im Vorgänger. Rundum sehr gute Steuerung.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Seltene Slowdowns ohne Auswirkung aufs Gameplay.

Soundeffekte: Geniale Soundkulisse mit beeindruckenden Effekten und guter Sprachausgabe.

Musik: Die musikalische Untermalung begeistert nicht nur Sound-Fetischisten.

GESAMTWERTUNG
★★★★★



THOMAS
EDER

zieht den Kopf ein.

Ich bin beeindruckt, was die Jungs von Treyarch aus der guten alten PS2 herauskitzeln konnten, auch wenn dies oft mit einer niedrigen Frame-rate und Rucklern einhergeht. Die Action und die Atmosphäre sind für mich mit das Beste, was das Genre zu bieten hat, und übertreffen sogar noch den gelungenen Vorgänger. Das Jeep-Fahren und die pfiffigen Ideen bei der Steuerung setzen dem Spektakel dabei noch die Krone auf. Dafür nehme ich gerne den einen oder anderen Ruckler in Kauf!



CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. November 2006
Spieler:	1-24
Web:	www.callofduty.com
Alternativen:	MoH: European Assault

- ☒ Steuerbare Fahrzeuge
- ☒ Nahkämpfe
- ☒ Gelungene Steuerung
- ☒ Grafikqualität schwankt stark

WERTUNG

STEUERUNG 84% GRAFIK 85% SOUND 87%

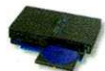
MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

87%

Das Highlight der Serie überzeugt durch brachiale Action und kinoreife Atmosphäre.



WWE SmackDown! vs. RAW 2007

Fakten

- Neue Steuerung per Analog-Sticks
- Über 60 Wrestler
- Umfangreicher Saison-Modus, erstmals ...
- ... mit Multiplayer-Feature!
- Einziger neuer Matchtyp: Money in the Bank
- 4:3, 50 Hz

Der Champion tritt zur Titelverteidigung an. Gefährlich werden kann ihm nur die neue Steuerung ...

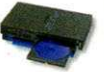
AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Bereits Gichin Funakochi, der Vater des modernen Karate lehrte: „Bevor du den Gegner besiegst, musst du dich selbst besiegen“. Die Entwickler der *SmackDown!*-Serie müssen ihre Arbeit schon längere Zeit nach diesem Motto angehen, denn seit Jahren ließ sich kein ernst zu nehmender Konkurrent mehr blicken. Dafür ist die Herausforderung, die letztjährige Ausgabe des Spiels zu toppen, umso größer. Es spricht für die hohen Ansprüche des Teams an sich selbst, dass es sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruht – und gerade mit dem 2007er-*SmackDown!* geht man dabei ein beachtliches Risiko ein: Die über die Jahre hinweg immer wieder verfeinerte Steuerung wurde fast komplett geändert!

ANGEKOMMEN IM ANALOG-ZEITALTER

Man mag es kaum glauben, doch tatsächlich steuerten sich die Wrestler selbst in

» Würfe und Haltegriffe werden nun mit dem rechten Analogstick ausgeführt. «



SmackDown! vs. RAW 2006 noch mit dem digitalen Steuerkreuz, die Analogsticks wurden lediglich – gänzlich un-analog – zum Auslösen von Posen verwendet. Jetzt endlich wurde die Bewegung der Muskelpakete auf den linken Stick gelegt, was in der Praxis wunderbar funktioniert. Der eigentliche Clou ist die Nutzung des rechten Analogsticks: Hiermit lösen Sie diesmal direkt Griffe aus, je nach Richtung (oben/unten/links/rechts) einen anderen. Das klingt vielleicht etwas seltsam, erweist sich in der Praxis aber als erstaunlich intuitiv, zumal das Covern nun durch ebenso simples wie nahe liegendes Bewegen des Sticks nach unten geschieht. Wo man schon dabei war, hat man die Belegung der sonstigen Tasten auch noch etwas optimiert, einen genauen Überblick über die neue Steuerung finden Sie im Extrakasten „Controller-Check“. Wer partout nicht umlernen will, kann auch auf die alte Steuerung zurückgreifen, doch schon nach kurzer Einspielzeit wollten zumindest wir die beiden Analogsticks nicht mehr missen.

VOLLE KONTROLLE

Doch auch in einem anderen Zusammenhang werden die Analogsticks diesmal eingesetzt: Zuerst müssen Sie einen Gegner zu einem sogenannten „Environmental Hotspot“ zerren, zum Beispiel in die Ringecke, in die Seile oder in die Nähe der Kommentatoren-tische. Dadurch werden automatisch positionsspezifische Moves initiiert, die Sie mit dem rechten Analogstick relativ direkt steuern können. Ein Beispiel wäre das Ausholen (rechter Stick nach oben) und Zuschlagen (nach unten) in der Ringecke. Eine überall nutzbare Variante

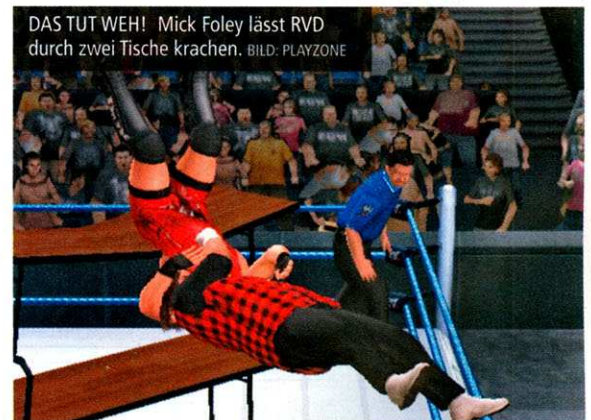
davon sind die sogenannten Ultimate Control Moves. Hierbei handelt es sich um eine besondere fünfte Grapple-Variante, aus der heraus Sie mit dem rechten Analogstick diverse Aktionen ausführen können, bis Sie den Gegner loslassen oder Ihnen die Puste ausgeht. Ein Beispiel wäre das Hochheben eines Gegners, um ihm einen Side Backbreaker zu verpassen, bevor das Spielchen wieder von vorne beginnt – oder Sie sich Ihres Gegners zum Beispiel mit einem Fallaway Slam entledigen.

GEWOHNT UMFANGREICH

In Sachen Umfang muss man THQ erneut ein Lob aussprechen: Über 60 Wrestler sind spielbar, die Hälfte davon war letztes Jahr noch nicht mit von der Partie. Der Saison-Modus präsentiert sich wieder umfangreicher, bietet aber dennoch jede Menge Zwischensequenzen mit authentischer Sprachausgabe – klasse! Eine äußerst interessante Neuerung ist die Multiplayer-Erweiterung: Vor jedem angesetzten Match können sich auf Wunsch mehrere menschliche Mitspieler einschalten, um Ihnen etwa als Tag-Team-Partner zu helfen oder Ihnen als Gegenspieler eine besondere Herausforderung zu bieten. Ein geniales Feature!

Die genaue Anzahl der verfügbaren Matcharten zu zählen ist fast unmöglich, da es von fast jeder nochmals etliche Variationen gibt, was die Teilnehmerzahl und Team-Aufteilung angeht. Generell gibt es neben diversen „normalen“ Matches (in verschiedenen Variationen mit bis zu fünf Teilnehmern) die Massenkeilerei Royal Rumble (maximal sechs der bis zu 30 Teilnehmer gleichzeitig im

» Die Handhabung von Tisch- und Leitermatches wurde in vielen Details verbessert. «





Ring) und 16 sogenannte „Main Events“. Letztere umfassen verschiedene Kämpfe in Käfigen, Tisch- und Leiter-Matches sowie allerlei Sonderregeln. Richtig neu ist nur das Money-In-The-Bank-Match, das eine spezielle 6-Mann-Variante des Leitermatches darstellt. Hatte man sich in den letzten Jahren immer wieder neue Spezialmatches für die WWE-Damen einfallen lassen, gibt es diesmal nichts dergleichen – einer der wenigen Rückschritte für die Serie.

HARTE DAUMEN UND GEDULD BENÖTIGT

Auch einige andere Elemente aus den Vorgängern wurden diesmal nicht aufgegriffen, als Beispiel seien das PSP-Verbindungsfeature und die Minispiele zu Matchbeginn genannt. Zusammen

mit der umgemodelten Steuerung wird deutlich, dass die *SmackDown!*-Entwickler viele Details ihrer Spiele stets überdenken. Schade bloß, dass man nach wie vor in zahlreichen Situationen darauf angewiesen ist, so schnell wie möglich die Controllertasten zu drücken. Sei es, um eine Aufgabe zu erzwingen (oder sich aus einem Griff zu lösen), um einen Gegner im Royal Rumble aus dem Ring zu werfen (oder sich wieder hineinzuretten), um sich aus einem Cover zu retten oder schlichtweg, um nach einem eingesteckten Move wieder auf die Beine zu kommen. Und wo wir schon beim Meckern sind: Es ist ja nett, dass man im Saison-Modus jetzt seine Mailbox abhören, im WWE-Magazin blättern und auf der WWE-Webseite surfen kann, um sich über die neuesten Entwicklungen

der aktuellen Storyline zu informieren. Aber wieso kann das nicht alles in einem einzigen Menü Platz finden? Alleine das Aufrufen der Umkleidekabine dauert fast 20 Sekunden und dann kann man darin nicht mal direkt speichern – das geht erst vom PC aus (fünf Sekunden Wartezeit), von dem aus man wieder zurückspringen muss (noch mal fünf Sekunden), bevor man sich auf den Weg zum Ring machen kann. Es gibt zwar auch eine Speicheroption im Saison-Hauptmenü, doch verpasst man dort wiederum aktuelle Nachrichten und Artikel.

TITELVERTEIDIGUNG GEGLÜCKT

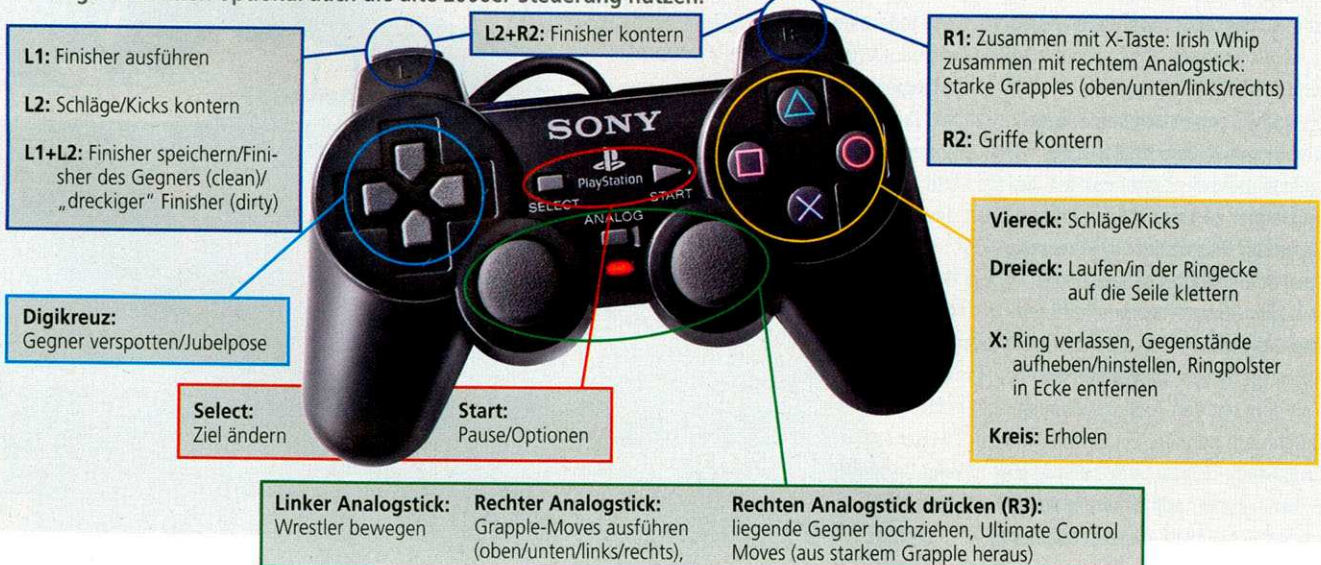
So ist das neue *SmackDown!* immer noch nicht perfekt, doch trotz dieser Detailkritik ein wahnsinnig gutes Stück Software, das vor zehn Jahren in dieser Form völlig

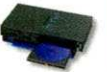


CONTROLLER-CHECK

Richtig zupacken mit der neuen Analog-Steuerung

Mit dem 2007er Kontrollschema geht THQ neue Wege, was massive Auswirkungen auf die Tastenbelegung hat. Nostalgiker können optional auch die alte 2006er Steuerung nutzen.





undenkbar gewesen wäre. Neben dem gewaltigen Umfang macht das vor allem die grandiose Präsentation aus. Wenn Bret Hart zum Ring gelaufen kommt, ertönt ganz selbstverständlich seine bekannte Einmarschmusik, und man erkennt den Hitman nicht bloß daran, dass er schwarz und pink trägt, sondern tatsächlich auch am Gesicht. Vieles davon hängt natürlich mit dem technischen

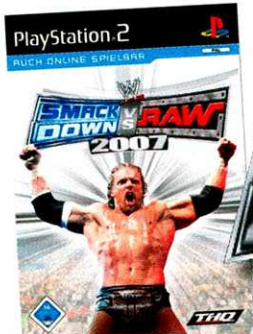
Fortschritt der letzten Jahre zusammen. Doch wenn Bret nach dem Einmarsch den Ring kurz verlässt, um in typischer Manier einem Fan in der ersten Reihe seine Sonnenbrille zu schenken, dann liegt das nicht daran, dass eine PlayStation 2 mehr Power hat als ein Super Nintendo, sondern an der Detailverliebtheit der Entwickler. Und wer weiß – wenn *SmackDown!* in einem Jahr erstmals für

die PlayStation 3 erscheint, wird die Umgebungsgrafik vielleicht schon gut genug sein, dass wir auch diesen glücklichen Fan zu sehen kriegen ... ■

» Seit Jahren das erste SmackDown! ohne Diva-Match «

Detail-Check

Das neue SmackDown! hat mit seinen Vorgängern viel gemeinsam, doch gibt es auch auffällige Unterschiede. Unser Detailvergleich zeigt, wo sich die Titel gleichen und voneinander abheben.



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007

NUR IN SMACKDOWN! 2007 AKTUELLE WWE-STARS

Bobby Lashley, The Boogeyman, Finlay, The Great Khali, Hardcore Holly, Joey Mercury, Johnny Nitro, Ken Kennedy, Kid Kash, Lance Cade, Mark Henry, Matt Hardy, Mick Foley, Paul Burchill, Psicosis, Super Crazy, Trevor Murdoch, Umaga, Viscera, Vito

WWE-LEGENDEN

Bam Bam Bigelow, Cactus Jack, Dude Love, Dusty Rhodes, Jerry Lawler, Jim Neidhart, Mr. Perfect, Roddy Piper, Shane McMahon, Tazz

WWE-DIVAS

Candice Michelle, Jillian Hall, Melina, Mickie James

UMFANG ★★★★★

Kader: 35 Kämpfer exklusiv, 68 insgesamt
Exklusive Arena: Sat. Night's Main Event
Exklusiver Main Event: Money In The Bank (6-Mann-Leitermatch)

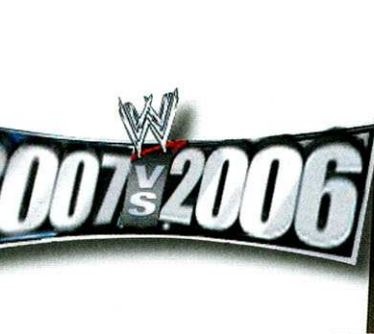
PRÄSENTATION ★★★★★



SONSTIGES

Steuerung: Analog-Sticks oder „klassisch“
Saisonm.: Multiplayer-Option vor Matches
Zu Matchbeginn: Keinerlei Vorgeplänkel.
Ladezeiten: Relativ lang, speziell im Season Mode durch den Menüaufbau unnötig häufig.
PSP-Link: Nicht möglich
Preis: Ca. € 50,-

GESAMTWERTUNG
★★★★★



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

NUR IN SMACKDOWN! 2006 AKTUELLE WWE-STARS

Charlie Haas, Chris Jericho, Christian, Danny Basham, Doug Basham, Eugene, Heidenreich, Mark Jindrak, Muhammad Hassan, Orlando Jordan, Paul London, Rene Dupree, Robert Conway, Scotty 2 Hotty, Spike Dudley, Steven Richards, Sylvain Grenier, Tajiri

WWE-LEGENDEN

Andre the Giant, British Bulldog, Hulk Hogan (80er-Version), Hollywood Hogan, Jimmy Hart, Junkyard Dog, Ted DiBiase, Jake Roberts (auf der PSP freischaltbar)

WWE-DIVAS

Christy Hemme, Joy Giovanni, Michelle McCool, Stacy Keibler

UMFANG ★★★★★

Kader: 31 Kämpfer exklusiv, 64 insgesamt
Exklusive Arena: Wrestlemania IX
Exklusiver Main Event: Fulfill Your Fantasy (Kissenschlacht für die Damen)

PRÄSENTATION ★★★★★



SONSTIGES

Steuerung: Nur „klassische“ Steuerung
Saisonmodus: Nur alleine spielbar
Zu Matchbeginn: Pre-Match-Minigames
Ladezeiten: Relativ lang, aber erträglich
PSP-Link: PSP-Verbindung per USB-Kabel möglich (Übertragen von Spielständen, freischalten von Jake Roberts)
Preis: Ca. € 30,- (Platinum)

GESAMTWERTUNG
★★★★★



EDDIE GUERRERO Diesmal ganz offiziell eine Legende. BILD: PLAYZONE



MICHAEL PRUCHNICKI

ist einerseits voll des Lobes, ...

Zuerst das Positive: Glückwunsch zur erfolgreichen Titelverteidigung! Die neue Steuerung überzeugt auf der ganzen Linie und in Sachen Umfang und Präsentation ist *SmackDown! 2007* mal wieder über alle Zweifel erhaben. Ein besonderes Lob verdient die Möglichkeit, die Matches im Saison-Modus ganz spontan mit menschlichen Mitspielern zu bestreiten. Das ist gerade angesichts der sonst strunzenden Tag-Team-Partner nicht nur spaßig, sondern auch nützlich. Wrestling-Fans kommen um dieses Spiel nicht herum!



MICHAEL PRUCHNICKI

... ärgert sich aber auch über Details.

So gut das Spiel auch ist, einige grundsätzliche Dinge sollten nach all den Jahren einfach besser funktionieren. Viele Animationen sind zwar hübsch anzusehen, aber unnötig lang – sie stören den Spielfluss. Bei zahlreichen von ihnen kann ich Gegner nach wie vor nicht schlagen oder greifen (warum?); und selbst wenn ich Gegner in bestimmten Momenten treffen kann (bei Pinversuchen und Aufgabegriffen), stimmen deren Reaktionen nicht. Und warum kann ich zwei Leute im Grapple oder eine Leiter nicht einfach über den Haufen rennen? Stattdessen bleibt mein Wrestler einfach im letzten Moment stehen. In so mancher Hinsicht war *WWF Raw* auf dem Super Nintendo schon 1994 weiter! Ich würde mir wünschen, dass THQ nächstes Jahr endlich mal auf solche Gameplay-Details achtet, anstatt es mir zu ermöglichen, die Einrichtung der Umkleidekabine zu ändern.



WWE SMACKDOWN

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ/Yuke's
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	10. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Def Jam Vendetta

- ✓ Gelungene neue Steuerung
- ✓ Starker Saison-Modus, erstmals ...
- ✓ ... mit Multiplayer-Spontanestieg
- ✓ Gewohnt gigantischer Umfang

WERTUNG 85% 88% 87%

MULTIPLAYER 91% **SINGLEPLAYER** 90%

Die neue Steuerung gefällt, ansonsten grandios wie üblich. Super: Multiplayer-Matches im Saisonmodus.

Einen Tick besser als der Vorgänger präsentiert sich die 2007er-Variante von SmackDown! vs. RAW. Der vielleicht wichtigste Detail-Unterschied ist der Multiplayer-Support, durch den weitere Mitspieler spontan beim nächsten anstehenden Match mitmischen können.



RUMMELPLATZ-DATE Das Outfit passt zum Jahrmarkt, aber überhaupt nicht zum Date. Na ja, Jimmy ist noch jung. BILD: PLAYZONE

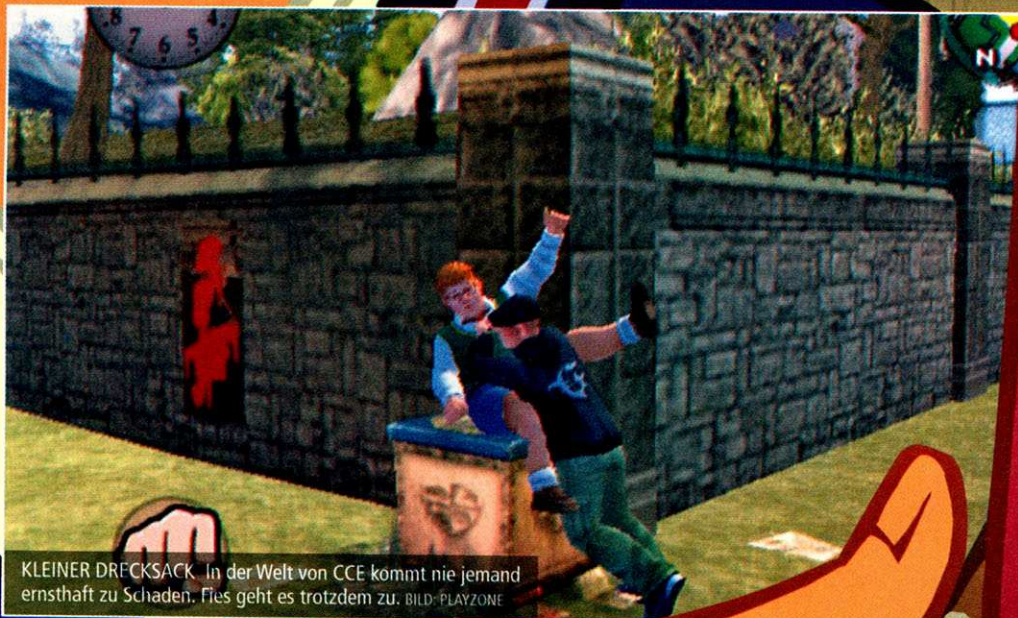
Canis Canem Edit

Hat Rockstars Schulhof-GTA das Zeug zum Klassenprimus? Weiß es jemand ... die Klasse?



Fakten

- Über 20 Stunden Spielzeit
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Dolby Pro Logic II
- Tolle Schulatmosphäre
- Straffer Zeitplan für Unterricht und Ausgang
- Unterricht hauptsächlich in Form von Minispielen
- Lebendiges Schul-GTA mit viel Charme



KLEINER DRECKSACK In der Welt von CCE kommt nie jemand ernsthaft zu Schaden. Fies geht es trotzdem zu. BILD: PLAYZONE

Der ganz normale Wahnsinn

Das Leben ist hart. Um 8 Uhr fängt der Tag mit dem Wunsch nach einem Vorschlaghammer an, mit dem ich den penetrant klingenden Wecker zerstören möchte. Danach folgt die Qual der Wahl, mit welchem Outfit ich mich heute der geltenden Norm der Schuluniform widersetze.

Den Weg zum Schulgebäude versüßen die Präfekten mit Sprüchen wie „Du bist 'ne Made!“ oder „Dein Outfit schreit nach Schlägen!“. Unterrichtsbeginn ist erst in einigen Minuten, genug Zeit also, um noch schnell einen Böller in der Toilette zu versenken.

Es klingelt: Chemie. Eigentlich öde, aber wenigstens kann ich danach selber Stinkbomben, Böller und Juckpulver herstellen.

In der Mittagspause mache ich einen Abstecher in die Stadt, um mir die neuesten Bikes im Laden anzusehen. Auf dem Weg dorthin sehe ich einen Sprayer, der ein unglaublich schlechtes Graffiti verbricht. Ich fotografiere ihn dabei und verschachere das Bild an einen Polizisten, der mich darum gebeten hat.

Schnell zurück zur Schule. Arbeitslehre fängt um 13 Uhr an. Cool, endlich habe ich neben meinem Roller ein besseres BMX in der Garage stehen. Warum kann ich nicht mehr als zwei Bikes besitzen? Blöd!

Am Abend kümmere ich mich um die Greasers. Diese schleimigen Möchtegern-John-Travoltas haben sich mit dem Falschen angelegt und kriegen heute eine saftige Abreibung. Davor muss ich noch schnell meine Energie auffrischen – Mandy sieht heute wieder echt heiß aus. Allerdings muss ich bis zwei Uhr wieder im Bett sein, sonst schlafe ich wieder mitten in der Pampa ein und wache ohne Schuhe auf.



HAUSAUFGABEN KÖNNEN WARTEN Nach Schulschluss steht Bullworth für vielerlei Freizeitaktivitäten offen. BILD: PLAYZONE

AUTOR: UDO CRNJAK

Das Phänomen *Grand Theft Auto* hatte im Lauf der Zeit bereits einige Nachahmer. Aber egal ob *True Crime*, *Driver* oder *Scarface*, die Versuche, Rockstars Ausnahmeserie vom Thron zu stoßen, waren zwar gut, gelangen aber nie vollends. Der aktuellste GTA-Klon *Canis Canem Edit* (ehemals *Bully*) hat aufgrund seiner Herkunft gute Chancen, der Gangster-Action-Referenz ernsthaft gefährlich zu werden – und das, obwohl die Entwickler gar nicht die direkte Konkurrenz suchen. Warum? Erstens unterscheidet sich das Setting des Erstlingswerkes von Rockstar Vancouver völlig von GTA und zweitens ist es nur in den grundsätzlichen Elementen mit der Gangster-Parodie vergleichbar. Ist es dadurch nun schlechter oder besser als GTA? Die Antwort: weder noch! *Canis Canem Edit* (kurz: CCE) hat seinen ganz eigenen Charme.

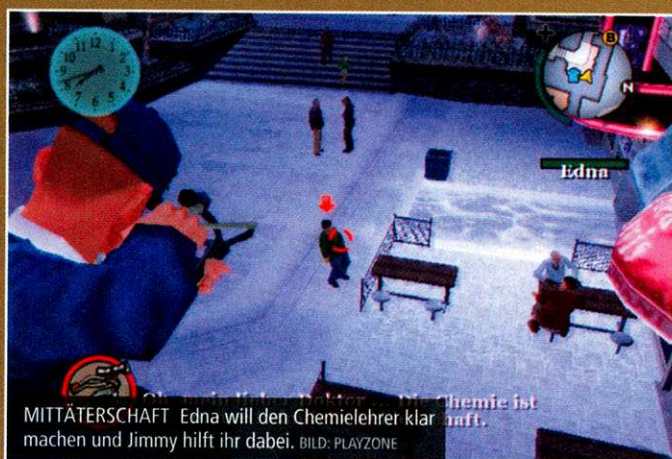
DIE PERFEKTE 2. SCHULZEIT

Der Titel fasziniert in erster Linie durch seine großartige Atmosphäre. Beim Rundgang über den Campus hört man eine Gruppe Nerds über die Brettspiel-Partie vom Vorabend diskutieren. Ein Schläger jagt einen kleinen, wehrlosen Schüler über den Hof. Ein paar Mädchen lästern über eine Mitschülerin aus der Nerd-Clique. Jedoch bleibt man nicht die ganze Zeit über der stillen, unbeteiligten Beobachter, den scheinbar keiner wahrnimmt. Rempelt man einen Mitschüler, entschuldigt er sich oder echauf-





ARBEITSTIER Um an Geld ranzukommen, trägt Jimmy schon mal Zeitungen aus – inklusive nervender Töle. BILD: PLAYZONE



MITTÄTERSCHAFT Edna will den Chemielehrer klar machen und Jimmy hilft ihr dabei. BILD: PLAYZONE

fiert sich über die Unachtsamkeit. Man bekommt von Mädchen Komplimente für das neu erstandene Outfit zu hören oder wird einfach von seinen Mitschülern begrüßt. Allerdings wird man auch oft mit verbaler oder physischer Gewalt konfrontiert. Man wird angerempelt, provoziert, beschimpft oder in eine Prügelei verwickelt. All diese Interaktionen sorgen dafür, dass man ein Teil von *Canis Canem Edit* wird.

Nicht nur die Welt an sich wirkt sehr stimmig, sondern auch das Schülerdasein – und zwar mit allen Konsequenzen. Die wichtigste Regel, der man sich als Schüler beugen muss, ist der straffe Zeitplan. Um 8 Uhr klingelt der Wecker und um 9 Uhr beginnt der Unterricht. Nach der Mittagspause geht es um 13 Uhr weiter, bis dann endlich um 15:30 Uhr die Freizeit beginnt. Die Teilnahme an den insgesamt sechs Fächern (Chemie, Englisch, Kunst, Sport, Arbeitslehre, Fotografie) ist an und für sich Pflicht. Schwänzt man, muss man sich vor den Präfekten und der Polizei in Acht nehmen, die einen postwendend zum Unterricht zwingen, falls man sich erwischt lässt.

Drückt man die Schulbank, erweitern sich Jimmys Fähigkeiten. So kann der kahl geschorene „Musterschüler“ neue Schlag- und Trittkombos ausführen, verbessert seine Zielgenauigkeit

mit der Steinschleuder oder stellt mit seinem Chemiebaukasten Böller, Juckpulver und Stinkbomben in großen Mengen her. Einige Fächer haben durchaus einen Nutzen, andere sind völlig belanglos. Im Englischunterricht etwa verfeinert man durch das Lösen von bockschweren Anagrammen seine rhetorischen Fähigkeiten. Im Schulalltag ist es allerdings völlig ohne Belang, ob man sich eleganter entschuldigen oder jemanden wortgewandter beschimpfen kann. Geschwollene Worte können missverständlich sein, geschwollene Lippen hingegen nicht.

DER KÖNIG DES CAMPUS

Der eigentliche Spielantrieb in *Canis Canem Edit* ist zugegeben sehr banal. Nachdem ein Schüler während seines Strebens nach der absoluten Macht in der Schule Jimmy übel in den Rücken fällt, will er sich an der schleimigen Wanze einfach nur rächen. Es beginnt die stufenweise bzw. „cliquenweise“ Eroberung der Bullworth Academy. Bis alle Cliques nach Jimmys Pfeife tanzen, dauert es allerdings viele abgefahrene Missionen. So bittet der Sportlehrer Jimmy, der ihn rein zufällig vor dem Laden für schlüpfrige Lektüre trifft, aus dem Mädchenschlafsaal ein paar Tangas zu holen – der Mann ist nur höflich und will die Wäsche machen, völlig klar. Für die Nerds macht man delicate Fotos von der Lead-Cheerleaderin, um sie und somit auch die Clique der hirnlosen Footballspieler vor der gesamten Schülerschaft bloßzustellen. Fernab der storyrelevanten Aufgaben motivieren viele

Nebentätigkeiten, wie etwa Zeitungen austragen oder im Stadtpark den Rasen mähen, zum Weiterspielen. Das so verdiente Extratatschengeld wird in neue Klamotten, eine neue Frisur, Fahrräder, einen Roller oder andere Utensilien für Dumme-Jungen-Streiche investiert. Dank Jimmys schamloser Käuflichkeit ist Geldmangel nie ein Thema. Man bekommt für jede Nebenmission und Gefälligkeit, die man für Mitschüler oder andere Personen erledigt, Geld. Leider ähnelt sich die grundlegende Vorgehensweise bei jeder Cliques-Übernahme doch ziemlich. Etwas mehr Originalität in diesem Punkt wäre wünschenswert gewesen. Wirklich grobe Schnitzer leistet sich Rochstars virtueller Schulalltag im Ganzen betrachtet zwar nicht, die Summe vieler kleiner Macken sorgt jedoch für Punkteabzug.

STILVOLLER SCHULALLTAG

In technischer Hinsicht weist *Canis Canem Edit* ebenfalls große Ähnlichkeit mit *GTA* auf. Beide Spiele sind in punkto Performance durchwachsen und trüben durch teils heftige Ruckler und vereinzelte matschige Texturen den grafischen Eindruck. Angesichts des hervorragenden Stils und der großen spielerischen Freiheit sind diese Mängel jedoch nicht von Belang. Abgesehen davon überzeugen die Umgebungen in *CCE* mit vielen liebevollen Details, wie etwa um die Häuser fliegende Vogelschwärme. Die große Lebendigkeit beeindruckt unter dem technischen Gesichtspunkt durch die Darstellung vieler Charaktere und der ständigen Interaktion untereinander.

» Der Spielantrieb in *Canis Canem Edit* ist zugegeben sehr banal: Rache. «



Die Parallelen zwischen Rockstar Vancouvers „Schülersimulation“ und *GTA: San Andreas* sind offensichtlich. Es gibt hier ebenfalls physische Gewalt, ernsthaft verletzt oder gar getötet wird jedoch niemand. Man verteilt Kopfnüsse, verpasst seinen Mitschülern Brennes-

sel-Abreibungen oder drückt ihnen die bespuckte Hand ins Gesicht. Gewalt gegen Erwachsene, Mädchen, Respektspersonen der Schule und kleine Kinder wird allerdings nicht geduldet und sehr streng geahndet. Man klagt keine Autos, sondern „leiht“ sich Fahrräder aus. Ins-

gesamt geschieht bei *Canis Canem Edit* eben alles auf einem wesentlich harmloseren Level. Vielleicht hat der Titel nicht die spielerische Freiheit und Selbstironie wie ein *GTA*, genügend Charme, um erneut die Schulbank drücken zu wollen, hat es jedoch allemal. ■

Detail-Check

Jimmy Hopkins hat es zwar faust dick hinter den Ohren, ist aber noch weit von einer Gangster-Karriere weg. Die Spiele selbst sind sich sehr ähnlich.



CANIS CANEM EDIT

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Das Lock-on-System funktioniert gut und hat lediglich bei größeren Keilereien etwas Probleme. Die Fahrzeuge steuern sich allesamt zu hektisch. Man gewöhnt sich jedoch daran.

Missionsdesign: Der straffe Zeitplan ist originell. Den Missionen hätte insgesamt betrachtet mehr Einfallsreichtum und Originalität gut getan.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Städte: Die Stadt Bullworth hat neben dem Internat vier unterschiedliche Stadtgebiete. Durch die Zeitplan-Limitierung und die Beschränkung auf Fahrräder und Roller ist die Größe ausreichend.

Langzeitmotivation: Bis man das Spiel zu 100 % gelöst hat, vergehen weit über 20 Stunden. Das Gebiet lädt zu Erkundungstouren ein.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Grafisch krankt der Titel ebenfalls an häufigen Ruckeleinlagen und offenbart oft matschige Texturen.

Präsentation: *Canis Canem Edit* erzeugt eine tolle Schul-Atmosphäre und fasziniert durch unglaublich lebendige Umgebungen.

Synchronisation: Die englische Sprachausgabe der Charaktere passt hervorragend.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



GTA: SAN ANDREAS

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Das Zielsystem ist im Vergleich zum Vorgänger sehr verbessert worden. Perfekt ist es aber immer noch nicht. Die Steuerung der Vehikel hingegen wirkt wesentlich griffiger.

Missionsdesign: Der Abwechslungsreichtum ist enorm. Keine Mission gleicht der anderen und es bleibt zudem noch viel Raum für Experimente.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Städte: Drei Städte und großflächige Landschaften. Im Vergleich zur Konkurrenz sind vor allem die Metropolen unglaublich komplex und bieten viel Raum, um auf Entdeckungsreise zu gehen.

Langzeitmotivation: Für *GTA: San Andreas* braucht man mindestens 40 Stunden. Selbst dann hat man noch nicht alles gesehen.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: *GTA: San Andreas* leidet an Grafikfehlern, Pop-ups und matschigen Texturen. Die Sichtweite im Spiel ist zu gering.

Präsentation: Das Gangster-Flair wurde perfekt eingefangen. Durch den Comic-Stil wirkt das Spiel zudem nicht ganz bierernst.

Synchronisation: Die englische Sprachausgabe befindet sich auf sehr hohem Niveau.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Vergleicht man nur die Spielmechanik und die Technik, sind sich beide Rockstar-Titel sehr ähnlich. Beide haben Probleme in der Steuerung, keine Checkpoints sowie Grafikmacken – und machen dennoch Riesenspaß.



UDO CRNJAK

regiert den Campus.

Anfangs wollte der Funke nicht überspringen. Zu zäh zog sich das erste Kapitel und zu belanglos erschienen mir der Unterricht, die Interaktion mit den Cliques und die Missionen. Sobald man allerdings realisiert, dass man keinen verkappten *GTA*-Klon vor sich hat, sondern in eine hervorragend ausgearbeitete Schülersimulation gesteckt wird, macht *CCE* plötzlich irrsinnig viel Spaß. Generell hat die gesamte Art, mit der die Spielwelt Jimmy Hopkins begegnet, unheimlich viel Charme. Die grandiose Lebendigkeit der einzelnen Gebiete hat mich noch stärker ins Spiel gesogen. Lediglich beim Missionsdesign hätte ich mir etwas mehr Originalität und Einfallsreichtum gewünscht. Ab einem gewissen Zeitpunkt zeichnet sich bei den storyrelevanten Missionen nämlich stets das gleiche Schema ab.



CANIS CANEM EDIT

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Vancouver
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.rockstargames.de
Alternativen:	<i>GTA: San Andreas</i> , <i>Scarface</i>

- ✓ Lebendige Umgebung
- ✓ Herrliche Schul-Atmosphäre
- ✓ Zeitplan unterstreicht das Schüler-Dasein
- ✓ Tolle englische Sprachausgabe

WERTUNG

STEUERUNG 80% GRAFIK 82% SOUND 84%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

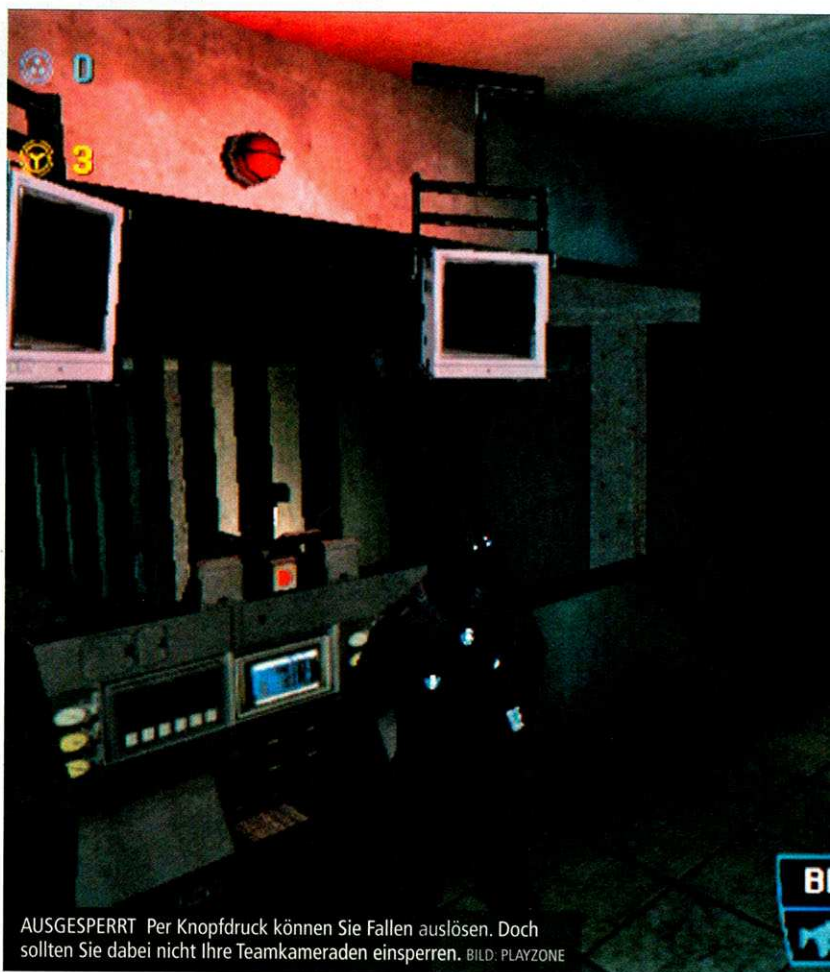
—

89%

Rockstars zweite Schulzeit überzeugt mit genialer Lebendigkeit und toller Atmosphäre.



DANKE, STANLEY! Mit der Standard-Waffe können Sie Granaten oder Rauchbomben quer durch die Levels schießen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 6 Karten
- 8 Spielmodi
- Headset-Unterstützung
- Angepasste Steuerung



AUTOR: THOMAS EDER

Nachdem der Singleplayer-Modus in der letzten Ausgabe bereits eine stolze Wertung von 92 Prozent absahnte, konnten wir es kaum erwarten, uns online in den verschiedenen Mehrspieler-Modi auszutoben.

Während Sie sich im Koop-Modus ausschließlich offline mit einem menschlichen Mitspieler im Splitscreen durch eigens entworfene Missionen schleichen und dabei stets auf Teamwork angewiesen sind, bietet der Online-Modus eine Reihe verschiedener Spielmodi für bis zu vier Spieler. Die Karten dafür wurden wie im

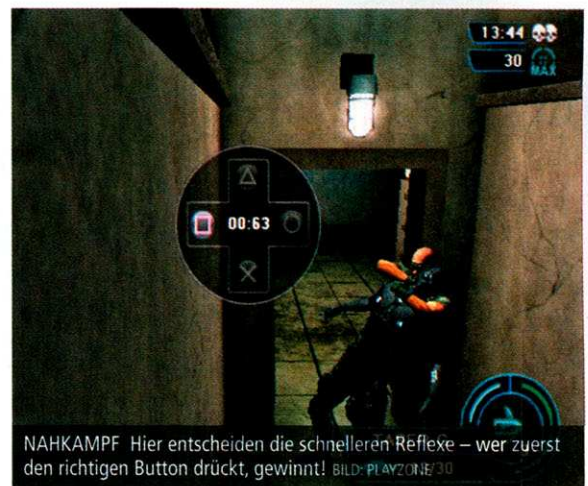
Koop-Modus speziell designt und sind optimal auf packende Mehrspieler-Matches ausgelegt. Insgesamt sechs Maps, die nicht nur optisch einen sehr guten Eindruck machen, stehen dem Spieler zur Auswahl: eine Kirche, ein vom Krieg gezeichneter städtischer Bereich, ein Museum, ein Schiff, ein Tempel und ein Gefängnis. Je nach Spielmodus steht Ihnen dabei die komplette Karte oder ein durch Laserschranken eingeschränkter Bereich zur Verfügung. In den meisten Maps können Sie mit Hebeln Fallen auslösen oder beispielsweise Container bewegen, um in entlegene Ecken zu gelangen oder den Gegner einfach einer Versteckmöglichkeit zu berauben.

ADIOS, SÖLDNER!

Im Vorgänger kämpften Sie noch mit Söldnern in Ego-Shooter-Steuerung gegen Agenten – diesmal treten Sie

ausschließlich mit Spionen von Echelon und Upsilon an, die sich hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Ausrüstungen oder der Spielperspektive nicht voneinander unterscheiden. Ausrüstungsgegenstände wie Haftkameras, die zur Überwachung oder als Waffe dienen, Bewegungsmelder, Minen oder verschiedene Granaten sind quer durch die Karten verteilt und äußerst wichtig, um Erfolge zu erzielen. Komplette überarbeitet wurde die Steuerung des Spiels für den Mehrspielermodus, die nur noch entfernt an die des Einzelspielermodus erinnert. So kann Ihr Agent jetzt ein Stück an Wänden hinaufkriechen, um sich dann mit einem eleganten Rückwärtssalto nach hinten wegzudrücken. Kommt Ihnen ein Gegner zu nahe, drücken Sie schnell R1, um einen Nahkampf zu starten. Dieser wird durch schnelle Reflexe entschieden: Derjenige Spieler, der einen eingeblen-

» Diesmal treten Sie mit Spionen von Echelon und Upsilon an, die sich nicht voneinander unterscheiden. «



deten Button vor seinem Widersacher drückt, führt einen coolen Move aus und gewinnt das Duell.

FREIE AUSWAHL

Insgesamt stehen dem Spieler acht Online-Spielmodi zur Verfügung. Während bei einer Deathmatch-, Countdown- oder Survival-Runde jeder gegen jeden antritt, haben Sie in Team-Hack oder Team-Deathmatch Verstärkung an Ihrer Seite. Via Headset kommunizieren Sie dann mit Ihren Kumpels, um sich abzusprechen und Ihren Feinden gemeinsam das Leben schwer zu machen. Zudem bietet *Splinter Cell Double Agent* weitere Spielmodi wie Festplatten-Jagd, Blitz und Key Run, wo Sie sich zuerst einen Schlüssel schnappen, anschließend einen gegnerischen Computer hacken und schließlich die Daten an Ihren Auftraggeber übertragen. In einigen Spielmodi übernehmen Sie in einer Runde die Rolle des Angreifers, in der nächsten die des Verteidigers. Im Sam-gegen-alle-Modus steuert ein Spieler den Superagenten und muss versuchen, den gegnerischen Computer alleine zu hacken. Der Fairness halber ist Sam dabei natürlich besser ausgerüstet als

seine zahlenmäßig überlegenen Widersacher und kann mehr Treffer einstecken.

EINE RUNDE SACHE

Nach nur wenigen Menüs landen Sie direkt in einer der Lobbys, in denen die Server aufgelistet sind, und können sich einem Spiel anschließen oder ein eigenes Match nach Ihren Wünschen ausrichten. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sind wichtige Grundregeln erlernt – zum Beispiel, dass der Ziellaser Ihrer Waffe zwar sehr hilfreich beim Ballern ist, allerdings jedem Gegner in Sichtweite Ihre genaue Position verrät. Außerdem ist es sehr von Vorteil, sich mit Kopfsprüngen vorwärts zu bewegen, damit Sie schlechter getroffen werden können. Genaue Kenntnis über die Lage von Items und deren gezielter Einsatz sind in Matches gegen geübte Spieler essenziell, um nicht als Kanonenfutter zu enden.

Insgesamt spielt sich das vierte *Splinter Cell* auch online hervorragend und bietet somit zusätzlichen Spielspaß über den Einzelspielermodus hinaus. Wer auf süchtig machende Online-Action steht, liegt mit *Double Agent* also genau richtig! ■



THOMAS EDER
bezieht Prügel.

Auch wenn meine Online-Auftritte bislang nicht wirklich von Erfolg gekrönt waren, macht es eine Menge Spaß, sich auf den Servern auszutoben. Das Prinzip, bei Nahkämpfen die Reflexe der Spieler entscheiden zu lassen, und die abgeänderte Steuerung eignen sich ideal für actionreiche Online-Matches.



SPLINTER CELL D. A. ONLINE

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. Oktober 2006
Spieler:	2-4
Web:	www.splintercell.com
Alternativen:	MGS 3: Subsistence

- ☒ Angepasste Steuerung
- ☒ Gut designte Maps
- ☒ Viele Spielmodi
- ☒ Keine Söldner mehr

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAPH	SOUND
	86%	89%	85%
MULTIPLAYER	87%		
SINGLEPLAYER	92%		

Auch ohne die Söldner aus dem Vorgänger macht das vierte *Splinter Cell* online eine Menge Spaß!



Beim Skaten
kannst du mit
L1+R1 jederzeit
vom Board hüpfen

POP SHOVE-IT

120

ERSTE SCHRITTE In der Skatehalle lernen Anfänger die Grundlagen des virtuellen Skatens. BILD: PLAYZONE

Tony Hawk's Project 8

Gewohnt genial oder doch nur Tony „light“?

AUTOR: THOMAS EDER

Erste Eindrücke des Xbox-360-Project 8 erfüllten bereits die Hoffnungen der Fans der legendären Skate-Reihe: Tony vollzieht mit dem achten Teil den Sprung auf die nächste Konsolen-Generation. Während 360-Spieler bereits in Kürze in den Genuss hochauflösender Grafik und einer neuen Physik-Engine kommen, lässt die PS3-Fassung noch bis zum Konsolen-Launch im März auf sich warten, was in europäischen Gefilden dem Interesse an der Version

für die alte PlayStation 2 zugute kommt. Dabei stellt sich jedoch die Frage, wie die hinsichtlich ihrer Hardware-Power um Welten schwächere PS2 mit einem für Next-Gen-Konsolen entwickelten Spiel zurechtkommt. Wird uns etwa ein THP8-Light serviert? Wir geben Aufschluss!

BRANDNEU!

Natürlich mussten die Entwickler aus dem Hause Shaba Entertainment bei der PS2-Fassung Kompromisse eingehen, was sich wohl am offensichtlichsten im Verzicht auf die neue Physik-Engine bei

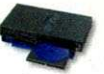
Fakten

- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Charakter- und Trick-Editoren
- Verbesserte Animationen
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Neue Trick-Features
- 1-2 Spieler



FAKIE OLLIE
AIR TO F

HOCH HINAUS Die Rampen der Vorstadt eignen sich hervorragend für spektakuläre Airs. BILD: PLAYZONE



NACH WUNSCH Egal ob Klamotten, Gesicht, Haare oder Statur Ihrer Spielfigur – im Editor lässt sich fast alles verändern. BILD: PLAYZONE



Stürzen zeigt. Doch ist dies relativ leicht zu verkraften – abgesehen von einem Aufgaben-Typ und den cool aussehenden Bails wirkt sich dies nicht wirklich auf das Spiel aus. Ein weiteres Zugeständnis gab's bei den Ladezeiten zwischen den Stages: nachdem diese in *American Wasteland* erstmals geschickt umgangen wurden, rollen Sie in *Project 8* leider nicht mehr von Abschnitt zu Abschnitt, sondern müssen diese wieder via Menü anwählen, was aber durch die weitaus größeren Levels als im Vorgänger ausgeglichen wird. Die Ladezeiten sowie die alte Physik-Engine können dank der neuen Features, die ihren Weg ins Spiel fanden, relativ leicht verschmerzt werden. Zum Beispiel der Nail-the-Trick-Modus, zu dem Sie mit einem Druck auf die R3- und L3-Buttons wechseln. Dann zoomt die Kamera nahe an das Board heran, die Zeit verstreicht langsamer und die Umgebung um das Deck und Ihren Skater verschwimmt, so dass Sie sich voll auf den Trick konzentrie-

ren können. Diesen führen Sie aus, indem Sie die beiden Analogsticks bewegen, wobei ein Stick den vorderen und der andere den hinteren Fuß steuert. Sobald Sie einen Trick abgeschlossen haben, leuchtet das Board grün als Zeichen dafür, dass Sie die Sticks loslassen und sicher landen oder gleich den nächsten Trick ausführen können. Ein sehr beeindruckendes Feature, das nicht nur extrem stylisch aussieht, sondern sich zudem auch noch genial anfühlt!

FEINSCHLIFF

Neben dem Nail-the-Trick-Modus bietet *Project 8* noch eine ganze Reihe an Neuerungen und Verbesserungen, die auf den ersten Blick kaum auffallen, dem Gameplay aber sehr zugute kommen. So lassen sich Manuals per Druck des Viereck-Buttons ausführen, was anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist, sich nach kurzer Zeit aber als ein wahrer Segen offenbart. Wer seine Manuals trotzdem lieber auf tra-

ditionellem Wege ausführt, kann dies auch weiterhin mit dem hastigen Auf und Ab des Steuerkreuzes oder des Analogsticks bewerkstelligen. Nach Stürzen genügt neuerdings ein Druck auf den Dreieck-Button, um den Skater sofort wieder auf dem Deck stehen zu lassen – vor allem in schweren, zeitkritischen Aufgaben schont dies die Nerven des Spielers. Ebenfalls stressreduzierend sind die drei Schwierigkeitsstufen, die für viele Aufträge verfügbar sind. Während Anfänger beispielsweise einen simplen Grab-Trick ausführen, wagen sich Profis an kompliziertere Manöver und ernten dafür mehr Karrierepunkte. Eine weitere sinnvolle Neuerung ist der Kompass, der Sie in den großen Stages zu Passanten lotst, bei denen Sie Aufgaben annehmen können. Zudem finden sich zahlreiche weitere Personen in den Stages, die mit einer Münze über dem Kopf markiert sind. Führen Sie vor deren Augen Tricks aus, werden Sie mit sogenannten Heizern belohnt, mit denen Sie sich im

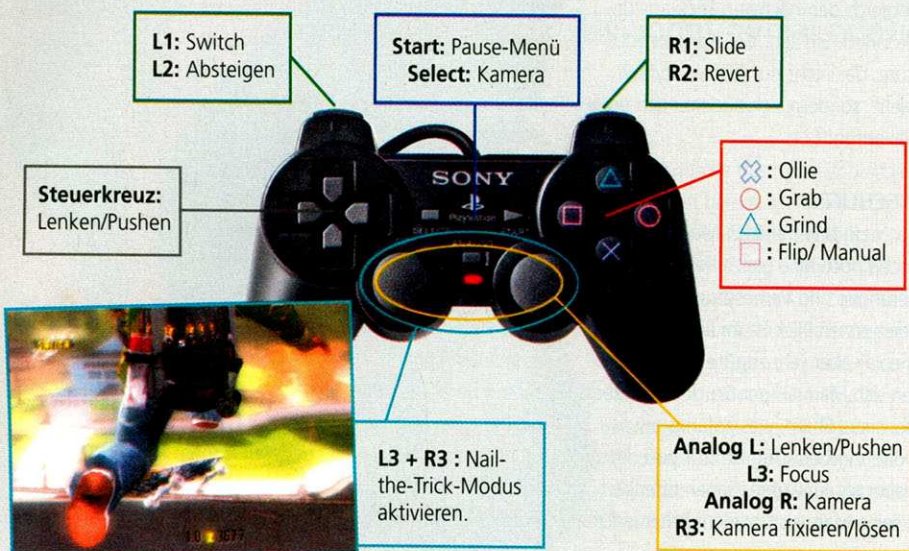




CONTROLLER-CHECK

Einfach perfekt!

Obwohl die Steuerung bereits in den Vorgängern keinen Grund zur Beanstandung gab, haben die Entwickler in THP8 noch einen draufgepackt. Dank kleiner – aber feiner – Verbesserungen lassen sich die Skater besser als je zuvor kontrollieren!



Skateshop Spezial-Tricks und neue Decks kaufen können. Für Erfolge bei den Aufgaben gibt's neben coolen Videos noch die verschiedensten Outfits, die Sie Ihrem Skater im Editor verpassen dürfen.

PFEILSCHNELL

Insgesamt spielt sich *Project 8* wie seine Vorgänger sehr gut und vor allem gewohnt schnell und flüssig. Die Areale bieten eine Vielzahl an idealen Spots, an denen sich schier endlos lange Combos ausführen lassen. In nahezu jeder Stage können Sie zusätzliche Bereiche freischalten, indem Sie Aufgaben erledigen, wie zum Beispiel einen Bauzaun entfernen oder Wasser aus einem Pool ablassen. Die Missionen, die Sie von den sehr schräg und humorvoll in Szene gesetzten Passanten bekommen, sind gewohnt abwechslungsreich – so müssen Sie zum Beispiel Lichtschranken geschickt umgehen, um für einen durchgeknallten Soldaten geheime Unterlagen zu stehlen. Die Umgebungen bieten nicht wirklich viel Neues, was beim achten Teil einer Serie auch nicht verwunderlich ist. So





Detail-Check

Was sich bei Project 8 im Vergleich zu American Wasteland noch getan hat, können Sie auf einen Blick unserem Detail-Check entnehmen.



TONY HAWK'S PROJECT 8

UMFANG ★★★★★

Levels: 9

Spielmodi: Free-Skate, Karriere-Modus (inklusive Klassik-Modus), Mehrspieler-Modus

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Hier zeigt das neue Tony Hawk seine Stärken: Dank Nail-the-Trick-Modus und einer Reihe an Detailverbesserungen lässt es sich besser als je zuvor skaten!

Neuerungen: Der Nail-the-Trick-Modus, Detailverbesserungen und eine rundum bessere Bedienbarkeit machen Abstriche beim Umfang vergessen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Animationen der Tricks sind noch realistischer und schöner gelungen als bei THAW. Seltene Ruckler wirken sich nicht störend auf den Spielfluss aus.

Sound: Alles beim Alten: die Musik-Auswahl ist stylisch wie eh und je und passt wunderbar zum Geschehen.

GESAMTWERTUNG



In puncto Umfang hat der Vorgänger dank Online-Unterstützung, BMX und dem separaten Klassik-Modus die Nase vorn, aber dank der neuen Features und der verbesserten Steuerung geht THP8 hauchdünn als Sieger aus dem Vergleich.



AMERICAN WASTELAND

UMFANG ★★★★★

Levels: 9

Spielmodi: Free-Skate, Karriere-Modus, Klassik-Modus, Mehrspieler-Modus, Online-Modus

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Steuerung sowohl für das Brett als auch das BMX sind gewohnt gut, trotzdem gab es nur geringfügige Verbesserungen im Vergleich zu THUG 2.

Neuerungen: Fehlende Ladezeiten und das BMX bringen frischen Wind in die Reihe, treten im Vergleich zu den neuen Features bei THP8 in den Hintergrund.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Animationen und Umgebungen sind wie gewohnt auf hohem Niveau und werden auch von seltenen Rucklern beim Übergang zwischen zwei Stages nicht getrübt.

Sound: Ob Rock, Hip-Hop oder Punk – die Musikauswahl ist den Entwicklern wie immer sehr gut gelungen.

GESAMTWERTUNG



THOMAS
EDER

schont sein reales Deck und Knochen.

Ich bin überrascht, wie genial es sich in THP8 skaten lässt. Nachdem ich mich an die Verbesserungen bei der Steuerung und den Nail-the-Trick-Modus gewöhnt hatte, fiel es mir mehr als nur schwer, mich von dem Spiel loszureißen. Auch wenn beim Umfang Abstriche gemacht werden müssen, ist der achte Teil für mich das Highlight der Serie und kann jedermann ans Herz gelegt werden, der auf schnelle Action, coole Combos und eine Prise köstlichen Humor steht!



TONY HAWK'S PROJECT 8

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	16. November
Spieler:	1-2
Web:	www.tonyhawksproject8.com
Alternativen:	Tony Hawk's American Wasteland

- ✓ Geniales Skategefühl
- ✓ Nail-the-Trick-Modus
- ✓ Viele Detailverbesserungen
- ✓ Gute Technik

WERTUNG STEUERUNG 92% GRAFIK 83% SOUND 87%

MULTIPLAYER 85% **SINGLEPLAYER** 90%

Dank perfekter Steuerung, neuen Features und Feinschliff das beste Tony Hawk's aller Zeiten!

dürfen Sie sich in den neun Levels wieder einmal in einer Trainingshalle, einer Vorstadt, einer Schule, einer Fabrik, einem Stadtzentrum und einem Skatepark austoben. Besonders erfreulich für Fans der ersten Tony-Teile ist der Classic-Modus. Diesen starten Sie, indem Sie bestimmte Passanten ansprechen und haben dann wie gewohnt eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung, um die verschiedensten Aufgaben wie High-Scores, Combos oder spezielle Tricks an vorgegebenen Spots

zu erfüllen. Auch Mehrspieler-Freunde kommen auf ihre Kosten und können sich zu zweit abwechselnd oder im Splitscreen in den Spielmodi Trick-Turnier, Graffiti, Loser und Fun-Skate messen. Bei der musikalischen Untermalung ließ sich Activision nicht lumpen und spendierte auch Project 8 einen stylischen Soundtrack mit einer Reihe Klassiker, aktueller Hits und natürlich auch weniger bekannten, aber dennoch meist sehr coolen Tracks aus den Bereichen Rock, Punk und Rap.

Auch der achte Teil der Serie wird Fans glücklich machen und holt das Letzte aus der PS2 heraus – selbst wenn die teils etwas schlichten Texturen, seltene Clipping-Fehler und die kaum spürbaren Ruckler bei Technik-Fetischisten auf Kritik stoßen könnten. Befürchtungen, dass es sich bei THP8 um eine lieblos abgespeckte Fassung der Next-Gen-Versionen handelt, sind also unbegründet – Tony lässt es ein weiteres Mal so richtig krachen! ■



ZU ZWEIT Im Splitscreen können Sie in verschiedenen Mehrspieler-Modi gegeneinander antreten. BILD: PLAYZONE



PARADIES Der coole Skatepark mit seinem gelungenen Aufbau ist die Erfüllung für jeden virtuellen Rollbrettfahrer. BILD: PLAYZONE



NICH' WAHR! Einige Elemente der Story sind ganz schön altbacken. BILD: PLAYZONE



KEINER MAG MICH Die verschwindenden NPCs sind bizarr. BILD: PLAYZONE



LERNFÄHIG Mit Photon-Künsten nehmen Sie mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Online-Modus kostet € 9,99
- Story- und Freies-Spiel-Modus für Einzelspieler
- Missionsbasiertes Gameplay

Phantasy Star Universe

Das Problem mit Wiederbelebten: Sie sehen selten frisch aus.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Früher war alles besser. Das findet auch Sega und spendiert Genre-Fans einen Trip in die gute, alte Rollenspiel-Vergangenheit. Genauer gesagt ins Jahr 2000. In Japan erschien in diesem Jahr mit *Phantasy Star Online* (Dreamcast) das erste Online-Rollenspiel für eine Konsole und war somit etwas gänzlich Neues. Obendrein war der Titel auch noch kostenlos. Doch genau das sind gleich zwei Punkte, die Sega jetzt einen Strich durch die Rechnung machen könnten. Denn verglichen mit der Genre-Konkurrenz wirkt *Phantasy Star Universe* heutzutage eher veraltet und schlägt überdies mit einer monatlichen Rechnung von € 9,99 zu Buche. Ob der Online-Spaß dennoch das Geld wert ist, können wir Ihnen an dieser Stelle leider noch nicht sagen. Die uns vorliegende Testversion erlaubte noch keinen Zugang zur Online-Welt. Deswegen haben wir uns vorerst mit dem Offline-Modus beschäftigt.

SCHON WIEDER WELTZERSTÖRUNG?

Im Offline-Story-Modus von *Phantasy Star Universe* schlüpfen

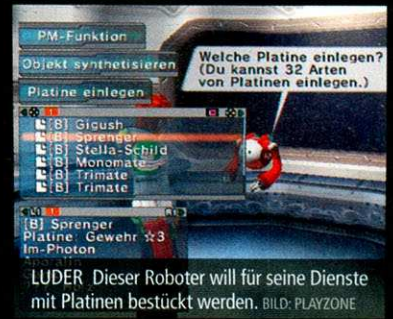
» PSU hat kaum besondere Features, die es für Einzelspieler interessant machen. «



VERZETTelt Dieser Drache will grillen. Leider ist an dem schwächigen Wissenschaftler nicht viel dran. BILD: PLAYZONE



PUNK Für den Zusatzmodus dürfen Sie sich einen Charakter erschaffen. BILD: PLAYZONE



LUDER Dieser Roboter will für seine Dienste mit Platinen bestückt werden. BILD: PLAYZONE

Sie in die Rolle von Ethan Waber, einem jungen Draufgänger, der sich der Schutztruppe Guardians anschließt. Die Guardians erhalten an Missionsterminals stets neue Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Die Hauptmissionen spinnen dabei die Geschichte um Ethan Wabers Werdegang fort. Hier hätten sich die Entwickler aber etwas mehr Mühe geben dürfen. Wenn außerirdische Invasoren angreifen und ein paar Bösewichter die Welt zerstören wollen, werden sich versierte Genre-Kenner an den Kopf fassen. Wer auf solch abgedroschene Geschichten keine Lust hat, darf auch die sogenannten Freien Missionen spielen. Diese basieren auf bereits abgeschlossenen Story-Missionen und ermöglichen das Aufleveln abseits des eigentlichen Plots. Damit die Charaktere erstarken, sollten Sie aber nicht nur fleißig Erfahrungspunkte im Kampf sammeln, sondern sich auch mit geeigneten Rüstungen, Waffen und Items ausrüsten. All dies kann entweder in Shops gekauft oder mithilfe eines kleinen Roboters durch Kombination bereits gesammelter Gegenstände selbst erstellt werden. Besonderes Augenmerk gilt aber den Photon-Künsten. Damit Sie neue Attacken oder Magieangriffe einsetzen können, müssen die entsprechenden Gegenstände nicht nur erstanden, sondern auch einer Waffe zugewiesen werden. Während der Echtzeit-Kämpfe werden solche Fähigkeiten dann per Dreieck-Taste ausgelöst. Ansonsten prügelt man durch wiederholtes Drücken der Viereck-Taste so lange auf Gegner ein, bis diese

kapitulieren. Halten Sie die Kreis-Taste gedrückt, können Sie im Kampf schnell die Ausrüstung wechseln oder Heilgegenstände zu sich nehmen.

MOTIVATIONSTRAINER

Um Spieler zu motivieren, haben die Entwickler neben einer Vielzahl von Waffen auch einige besondere Boni ins Spiel integriert. So können Sie nicht nur Ihren Hauptcharakter neu einkleiden, sondern auch seine bescheidene Bleibe mit neuen Ausstattungsgegenständen ganz nach Ihren Vorstellungen verschönern. Im freispielbaren Zusatzmodus geht die Personalisierung sogar noch weiter. Hier dürfen Sie sich einen komplett eigenen Charakter erstellen und mit bereits gesammelten Figuren aus dem Story-Modus in die Schlacht ziehen.

VOM ERDBODEN VERSCHLUCKT

Nun müssen Sie selbst wissen, ob dies auch tatsächlich motivierend genug für Sie ist, um sich durch immer gleiche Missionen zu schlagen. Denn auch wenn die Aufträge in abwechslungsreichen Umgebungen stattfinden, so ist deren Verlauf doch meist identisch. Auch technisch präsentiert sich *Phantasy Star Universe* etwas veraltet. So sehen die Städte zwar hübsch aus und wirken durch zahlreiche NPCs sehr belebt, nähert man sich diesen, werden sie aber halbttransparent und verschwinden dann gänzlich. Damit sollen wohl eventuelle Ruckler vermieden werden. Tatsächlich läuft das Spiel beinahe ruckelfrei, solche Maßnahmen wirken

aber doch recht peinlich. Zudem sind Zwischensequenzen schlecht kodiert und werden daher sehr pixelig dargestellt. An *Phantasy Star Universe* hätte man also vieles besser machen können und müssen, um es aus der Masse der Rollenspiele herausragen zu lassen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hat Besseres zu tun.

PSU ist kein schlechtes Spiel. Aber es hat eben auch keine besonderen Features, die es richtig interessant machen – zumindest im Einzelspielermodus. Wenn sich der Online-Modus als motivierend genug herausstellt, werde ich dem Spiel vielleicht noch eine Chance geben. Ansonsten empfehle ich Ihnen eher *.hack*, das *Phantasy Star Universe* stark ähnelt. Zwar ist auch diese vierteilige Serie nicht perfekt und liegt in puncto Charakter-Editierung hinten, macht dafür aber beim Gameplay vieles besser.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1-6 (online)
Web:	www.phantasystaruniverse.com
Alternativen:	.hack-Serie

- ✓ Zahlreiche Personalisierungsmöglichkeiten
- ✓ Freispielbarer Zusatzmodus
- ✓ Sich wiederholendes Missionsdesign
- ✓ Online-Modus wird € 9,99/Monat kosten

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 70% SOUND 76%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **71%**

Nettes Rollenspiel, das hauptsächlich Fans interessieren dürfte. Wir hoffen auf den Online-Modus.

Welcome to



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.de



TAKTIK Die grundlegenden Funktionen sind simpel, das gesamte Ausmaß des Gameplays aber ungeheuer komplex. BILD: PLAYZONE



TURMBAU Eine neue Taktik ist, die Recken aufzutürmen und so gemeinsam attackieren zu lassen. BILD: PLAYZONE



GUITAR HERO Einige Spezialattacken sind wieder wahnwitzig illustriert. Dieses Gitarren-Solo schockt Gegner. BILD: PLAYZONE



STATISTIK Ungeduldige und Spieler ohne Faible für das Vergleichen von Zahlenwerten liegen hier falsch. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über 100 rekrutierbare Figuren
- 150 Stunden+ Spielzeit
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Bildschirmtexte komplett in Englisch
- Sprachausgabe in Japanisch oder Englisch

Disgaea 2: Cursed Memories

Kein Happen für zwischendurch. Dieses Spiel macht für Monate satt.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Taktik-Rollenspiele führen in Deutschland ein Nischendasein. Und das, obwohl THQ Genre-Fans nach und nach die hervorragenden Titel des japanischen Genrespezialisten Nippon Ichi kredenz. Nur kriegt das kaum jemand mit. Vielleicht liegt es auch daran, dass solche komplexe Spiele es einem nicht leicht machen, sie gern zu haben. Auch *Disgaea 2* steht dieser Tradition in nichts nach. Die Tutorials, die in die grundlegenden Funktionen einführen, können die Tiefe des Titels bei weitem nicht abdecken. Man muss also etliche Spielstunden investieren, sich ins Gameplay einzufinden und die zahlreichen Möglichkeiten, die einem das Spiel eröffnet, erforschen, bis man die Faszination des Titels versteht. Doch dann kommt man für Monate nicht mehr davon weg. Indem man z. B. Geo-Felder in die Schlacht mit einbezieht, kann man verschiedene Effekte auf

Freund und Feind wirken lassen. Wieder mit dabei sind außerdem die Möglichkeiten, je nach ausgerüstetem Waffentyp neue Spezialmanöver zu erlernen, durch das Bestechen von dämonischen Richtern neue Spielelemente freizuschalten und in jeden einzelnen Ausrüstungsgegenstand im Spiel einzudringen, um die sich dort befindlichen Ebenen zu absolvieren, was wiederum die Stärke des jeweiligen Gegenstandes verbessert.

Was man *Disgaea 2: Cursed Memories* vorwerfen kann: Neuerungen sind eher rar gesät. Am nennenswertesten ist eine Schattenwelt, in der Kämpfe aufgrund einer Sonne, die zufällige Effekte auf den Kampf hat, noch schwerer sind. Zudem sind die Hauptcharaktere nicht mehr ganz so sympathisch und ulkig wie im Vorgänger. Der Humor kommt trotzdem nicht zu kurz. Wenn sich eine Horde Pinguin-Dämonen auf einen Gegner stürzt, hat man unweigerlich ein breites Grinsen im Gesicht. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

ist schwer beschäftigt.

Als großer Genre-Fan habe ich alle Taktik-RPGs von Nippon Ichi im Regal. Allerdings habe ich noch nicht alle spielen können, weil die Teile so verdammt umfangreich sind! Trotzdem werde ich mir auch *Disgaea 2* in die Sammlung stellen. Die Oldschool-Präsentation muss man aber mögen.



DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Genre:	Taktik-Rollenspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nippon Ichi
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	10. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.nisamerica.com
Alternativen:	Makai Kingdom, Phantom Braves

- ✓ Gigantischer Umfang
- ✓ Komplexes Gameplay ...
- ✓ ... für Genre-Neulinge aber sehr verwirrend
- ✓ Kaum Neuerungen

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 65% SOUND 83%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

85%

Disgaea 2 ist tierisch komplex und bietet Umfang für mehrere Stunden Spielspaß. Für Profis ein Muss!

» Ist man der Faszination des Titels erlegen, kommt man für Monate nicht mehr davon weg. «

Buzz: Das Sport-Quiz

Keine Lust auf Karaoke? Dann rätseln Sie mit Freunden und Familie!

Das erste Buzz war ein echter Spaßbringer. Ausgeliefert wurde das Spiel mit Buzzern, wie man sie aus Quizshows kennt. Bis zu vier Spieler durften dann mithilfe dieser Eingabegeräte Fragen zu verschiedenen Themengebieten beantworten. Das kriegt sogar die Oma auf die Reihe! Mit den Erweiterungen will Sony spezielle Zielgruppen ansprechen. Das Musik-Quiz kam bei uns bereits sehr gut an, jetzt lassen die Sportfanatiker in der Redaktion die Arbeit liegen, weil sie lieber um die Wette raten. Über 5.000 Fragen zu Themengebieten wie Fußball, Formel 1, Tennis, Schwimmen, Football und vielen mehr werden in diversen Rätselrunden gestellt. Da muss man entweder möglichst schnell antworten, um Punkte zu machen, oder durch eine richtige Antwort eine Bombe an

den Gegner weiterreichen. Leider wird der Moderator nicht mehr von Ingolf Lück gesprochen. Dass der neue Sprecher nicht ganz so flott rüberkommt, tut dem Rätselspaß aber keinen Abbruch. (cs)

TEST

BUZZ: DAS SPORT-QUIZ

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Kuju
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-/60,-*
Termin:	15. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Buzz

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 70% SOUND 70%

MULTIPLAYER 85% SINGLEPLAYER 65%

Wer sich mit Sport nicht besonders auskennt, ist mit anderen Versionen besser beraten.

* Preis inkl. Buzz-Controller



* Die weißen Texteinblendungen in den Bildschirmecken stammen aus der Testversion. In der Verkaufs-Version wird es solche störenden Einblendungen nicht mehr geben.

TRACKLIST

Aretha Franklin Respect
Barry White You're The First, The Last, My Everything
Black Sabbath Paranoid
David Bowie Life On Mars?
Depeche Mode Enjoy The Silence
Dusty Springfield Son Of A Preacher Man
Ella Fitzgerald & Louis Armstrong Let's Call The Whole Thing Off
Elton John Rocket Man
Elvis Presley Blue Suede Shoes
Jackie Wilson Reet Petite
The Jackson 5 I Want You Back
John Lennon Imagine
Johnny Cash Ring of Fire
Lynyrd Skynyrd Sweet Home Alabama
Madonna Papa Don't Preach
Marvin Gaye I Heard It Through The Grapevine
The Monkees Daydream Believer
Nirvana Smells Like Teen Spirit
Pet Shop Boys Always On My Mind
The Police Roxanne
The Righteous Brothers Unchained Melody
The Rolling Stones Sympathy For The Devil
Sam Cooke Wonderful World
Söhne Mannheims Geh Davon Aus
Take That Back For Good
Tina Turner What's Love Got To Do With It?
Die Toten Hosen 1000 gute Gründe
U2 Vertigo
Whitney Houston Greatest Love Of All
Xavier Naidoo Wo Willst Du Hin

SingStar Legends

Sony haut wieder ein neues Songpaket raus.



Die SingStar-Flut nimmt kein Ende. Schon in den letzten Ausgaben hatten wir eigentlich gar keine Lust mehr darauf, immer wieder neue Songpakete durchzutrallern. Mit SingStar Legends legt Sony aber endlich wieder eine Auswahl vor, die wirklich jeder mitsingen

kann. Hier geben sich Johnny Cash, Depeche Mode und Elvis Presley die Klinke in die Hand, und diese Größen kennt nun wirklich jeder. Wer nicht textfest ist, kann natürlich wieder im unteren Bildschirmbalken mitlesen, wo alle Lyrics eingeblendet werden. Wie gehabt singt man diesen Text dann in die Mikros, die die Stimmlage der Sänger relativ

zueinander erkennen und anhand farbiger Balken auf dem Bildschirm darstellen. Bis auf die Songs hat sich also nach wie vor nichts geändert. Wer von SingStar noch immer nicht genug kriegen kann, ist mit Legends gut beraten. (cs)

Fakten

- 30 Songs + 6 Medleys
- Klassiker, die fast jeder kennt
- EyeToy-Support
- Mit und ohne Mikrofon erhältlich



TEST

SINGSTAR LEGENDS

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

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK - SOUND -

MULTIPLAYER 83% SINGLEPLAYER 64%

SingStar Legends hat endlich wieder Songs zu bieten, mit denen jeder etwas anfangen kann.

* Preis inkl. Mikrofona



EyeToy: Kinetic Combat

Fitnessstraining für Zocker

Bereits mit *EyeToy: Kinetic* forderte Sony Zocker dazu auf, das Joypad fallen zu lassen und den Hintern von der Couch zu heben. Mithilfe eines auf den Spieler zugeschnittenen Fitness-Programms durfte man hier seine Pfunde purzeln lassen. *Kinetic Combat* funktioniert ähnlich, lockt actionfreudige Spieler aber mit auf Kampfsport basierenden Übungen. Allerdings verteilt man nicht nur Prügel, sondern muss auch Atem- und Dehnübungen absolvieren. Ein echter Ersatz für eine gesunde und sport-

aber ein großes Wohnzimmer haben. Das Spiel benötigt das Weitwinkelobjektiv für die EyeToy-Kamera. Daher müssen Sie etwa zwei bis drei Meter Abstand zum Fernseher haben und benötigen dann immer noch viel Platz um sich herum. (cs)

TEST

EYETOY: KINETIC COMBAT

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studio
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,- / 60,-*
Termin:	8. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Andere EyeToy-Spiele

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK - 75% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
75% 75%

Gutes Fitness-Programm, aber kein Ersatz für eine gesunde und sportliche Lebensweise

*Preis inklusive Kamera

Fakten

- 16-wöchiges Fitness-Training
- Erfordert Weitwinkelobjektiv für EyeToy-Kamera
- Übungen basieren auf Kampfsport

liche Lebensweise ist *Kinetic Combat* sicherlich nicht, wer sich aber partout nicht von der Konsole lösen kann, dürfte hier zumindest einen guten Start hinlegen. Damit das klappt, sollten Sie



HAMPELMANN Die Fitness-Übungen sehen bei Christian eher wie eine Polka aus. BILD: PLAYZONE



FIT MACHEN Atem- und Aufwärmübungen sind ebenfalls Teil des Fitness-Programms. BILD: PLAYZONE



HELDENPOWER Liquidierte Gegner zerspringen in tausend Einzelteile. BILD: PLAYZONE



WASSER MARSCH! Jeder Toa herrscht über eines von sechs Elementen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 25 Levels in 6 Schauplätzen
- Mehr als 50 Bionicle-Charaktere
- Spielt auf der Insel Voya Nui

LEGO Bionicle Heroes

Entdecke den Helden in dir!

Im neuesten Streich der *Lego Star Wars*-Schöpfer schlüpfen Sie in die Rolle von sechs heldenhaften Toa-Kriegern, um die Insel Voya Nui von den böartigen Piraka zu befreien. Schießend durchstreifen Sie detaillierte Sektoren, welche in kleinere Levels unterteilt sind. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf dem Shooter-Aspekt, welcher zwar nett umgesetzt ist, aber definitiv zu wenig Abwechslung bietet – oftmals sieht sich der Spieler mit ein und derselben Situation konfrontiert. Jeder Charakter hat zudem eigene Stärken und Schwächen. Beispielsweise baut Toa Hewkii per Telekinese aus herumliegenden Einzelteilen einen gewaltigen Roboter, der dem Spieler als Brücke dient, während Toa Matoro ein Gebiet mithilfe seiner Sniper-Technik aus sicherer Entfernung räumt. Der Wechsel zwischen den Charakteren stellt

sich als essenzielles Spielelement heraus und wird durch simplen Knopfdruck vollzogen. Stimmige Melodien untermauern das Spielgeschehen, welches aufgrund mangelnder Komplexität jedoch einen spürbaren Dämpfer erfährt. (fk)



TEST

LEGO BIONICLE HEROES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.bionicleheroes.com
Alternativen:	Bionicle: The Game

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 83% SOUND 81%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **73%**

Gelungenes Robo-Gemetz mit kleineren Mängeln. Bionicle-Fans greifen zu!

Fit for Gaming!

Unschlagbar günstig! Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben von **PLAYZONE** plus ein exklusives **PLAYZONE-T-Shirt** für nur **9,90 Euro!**

über
34%
sparen
+
T-Shirt
GRATIS!



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

Jetzt noch fetter: Das PLAYZONE Plus-Abo!
ALLE INFOS DAZU AUF S. 8

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

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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Miniabo

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

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

Lieferung, solange der Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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

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

PLAYZONE



GUT GEWACHST IST HALB GEWONNEN Hans Wurst bereitet sich auf den schmerzhaften Sprung nach ganz unten vor. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Alle Weltcup-schanzen der Saison 2006/2007
- Flug- und Sommerschanzen
- Trainer- und Karrieremodus
- 3 Schwierigkeits-grade



FLIEG, ADLER, FLIEG! Hoffentlich landet dieser Kollege mit beiden Skiern heil auf der Erde. BILD: PLAYZONE

RTL Skispringen 2007

Alle Jahre wieder zum Fliegen verdammt

Passend zur winterlichen Jahreszeit spendiert uns RTL ein weiteres Update seiner konkurrenzlosen Skisprung-Simulation. Die Änderungen halten sich in der 2007er-Version allerdings in Grenzen. Aus der Realität bekannte Springer gibt es nach wie vor keine, so müssen Sie auch in diesem Jahr mit fiktiven Namen vorlieb nehmen. Dabei dürfen Sie in einem ausführlichen Editor Aussehen und Attribute Ihres vorgefertigten Sportlers modifizieren und diesen an allen aktuellen Weltcupspringen teilnehmen lassen. Bevor Sie aber auf der Piste Hals- und Beinbruch riskieren, sollten Sie vorher im Trainingsmodus mit der sensiblen Steuerung nähere Bekanntschaft machen. Nebenbei dürfen Sie wirtschaftlich aktiv sein und mit gewonnenen Prämien die Ski-Shops dieser Welt plündern. Der Simulationsaspekt kratzt dabei lediglich an

der Oberfläche. Grafisch präsentiert sich *RTL Skispringen 2007* traditionell trist, spektakuläre Wettereffekte oder rasante Schnitte werden Sie vergebens suchen. Dafür versöhnen ein witziges Kommentator-Duo und ein kurzweiliges Gameplay. (oy)



TEST

RTL SKISPRINGEN 2007

Genre:	Skisprung-Simulation
Hersteller:	RTL Enterprises
Entwickler:	49 Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. November 2006
Spieler:	1-10
Web:	www.rtl-enterprises.de
Alternativen:	RTL Skispringen 2006

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	79%	69%	77%
SINGLEPLAYER	77%	75%	77%

Solides und kurzweiliges Update ohne nennenswerte Neuerungen

RTL Ski Alpin Racing 2007

Mit Bode und Hermann durch den Schnee

Das Sportcracks von 49 Games sind auch diesen Winter besonders fleißig: Neben *RTL Skispringen* liefern die Entwickler mit *SAR 07* ein weiteres Skispektakel ab. Während Sie hier ebenfalls mit Ihrem eigenen Fahrer auf die Piste dürfen, stehen Ihnen im ansonsten nicht lizenzierten Fahrerfeld die Ski-legenden Bode Miller und Hermann Maier zur Verfügung. Ob Abfahrt oder Riesenslalom, in den offiziellen Disziplinen lenken Sie Ihre Helden

fig inszeniert. Grafisch präsentiert sich *SAR 07* um einiges hübscher als sein Skisprung-Pendant und weiß ebenfalls mit einem flapsigen Kommentator-Duo zu gefallen. Der Spielverlauf hingegen wiederholt sich leider allzu schnell. (oy)

Fakten

- Karrieren von Bode Miller und Hermann Maier nachspielbar
- Sechs unterschiedliche Disziplinen
- 3 Schwierigkeits-grade

geschmeidig durch den Schnee, umkurven Hindernisse und kämpfen mit Ihren Kontrahenten um die Bestzeit. Der Simulationsaspekt kommt hier ebenfalls nicht zu kurz, ist spielerisch jedoch eher beiläufig



TEST

RTL SAR 2007

Genre:	Skisport-Simulation
Hersteller:	JoWood Productions
Entwickler:	49 Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. November 2006
Spieler:	1-6
Web:	www.rtl-enterprises.de
Alternativen:	Ski Racing 2006

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	84%	75%	76%
SINGLEPLAYER	73%	71%	71%

Seichte Skisport-Sim mit Bode und Hermann, die unter Abwechslungsarmut leidet



GESTATTEN, HERMANN MAIER Bode Miller und Hermann Maier sind die einzigen aus der Realität bekannten Starfahrer. BILD: PLAYZONE



TOLLE HALTUNGSNOTEN Geschmeidig manövrieren Sie Ihren Fahrer gen Sonnenuntergang. Jetzt bloß keinen Fehler machen! BILD: PLAYZONE



Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre

Die Rückkehr der Elitesoldaten auf die PS2

Nach dem Einsatz in Somalia verspricht es die Spezialeinheit in andere Gebiete wie zum Beispiel Kolumbien und den Iran, um dort dem Treiben skrupelloser Drogenschmuggler und Terroristen Einhalt zu gebieten. Wie im Vorgänger geht's dabei mehr actionreich als taktisch zur Sache, wenn Sie sich mit ihren Kameraden durch den Dschungel oder die Wüste ballern. Trotzdem haben Sie die Möglichkeit, dieses via Headset oder Joypad durch die Missionen zu befehligen. Dies funktioniert meistens relativ gut, Macken bei der KI des Teams und der Gegner trüben jedoch das auf Dauer etwas abwechslungsarme Gameplay. Auch in technischer Hinsicht erwartet den Spieler magere Durchschnittskosten – nach tollen Effekten halten Sie vergeblich Ausschau. Vorbildlich hingegen ist wie zuvor die Mehrspieler-Unterstützung: Bis zu 32 Spieler

können sich online gleichzeitig auf einem Server austoben und dabei via Headset kommunizieren. Offline treten bis zu vier Spieler gegeneinander oder zu zweit im Koop-Modus an. Gesellige Action-Fans sollten also durchaus einen Blick riskieren! (te)



TEST

DELTA FORCE BLACK

Genre:	Action (Ego-Shooter)
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Novalogic
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	9. November 2006
Spieler:	1-32 (Online)
Web:	www.novalogic.com
Alternativen:	SOCOM 3: US Navy Seals

WERTUNG

STEUERUNG	71%	GRAFIK	69%	SOUND	70%
MULTIPLAYER	73%	SINGLEPLAYER	69%		

Durchschnittliche Action-Kost mit einem Hauch Strategie. Für Mehrspieler-Freunde interessant.



ÜBERRASCHUNG Die KI der Gegner und des Teams kann nicht wirklich überzeugen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Kooperativ-Modus
- Online bis zu 32 Spieler
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Headset-Unterstützung



TEAMWORK Sie müssen Ihrem Trupp nicht zwangsläufig Befehle erteilen, um die Missionen zu erfüllen. BILD: PLAYZONE

The Legend of Spyro: A New Beginning



LUFTIKUS Spyro setzt den Gegnern neuerdings auch mit Air-Combos zu. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Mehr Action- als Jump&Run-Einlagen
- Zwischendurch auch mal Baller-Passagen
- Deutsche Texte und Sprachausgabe
- 4:3, 16:9, 50 Hz.



NEUER JUGENDFREUND Das ist nicht Sparx, wie wir ihn kennen... BILD: PLAYZONE

Nicht jeder hat das Zeug zum Actionhelden.

Die frühen Spyro-Abenteuer auf der ersten PlayStation waren grandiose Geschicklichkeitsspiele, die mit jeder Menge Charme und tadelloser Technik jung und alt begeisterten. Das aktuelle Abenteuer des lilä Drachen ist als Neubeginn für die Serie inszeniert, doch ein Auftakt zu einer neuen Reihe von Klassikern müsste anders aussehen. Der Schwerpunkt wurde diesmal klar auf Action gesetzt, so dass Sie einen großen Teil der Zeit damit verbringen, die sich häufig wiederholenden Gegner mit Feueratem und Luft-Combos zu zerlegen. Die behäbig inszenierten Zwischensequenzen sind leider ziemlich witzlos und das neue Design von Spyros Libellenfreund Sparx ist mal so richtig daneben, so dass das Spiel nicht annähernd den Charme der klassischen Drachen-Abenteuer erreicht. Da es fast nur ums Kämpfen geht, ist das neue

Spyro für jüngere Kinder eher ungeeignet, und wer schon etwas älter ist und ganz bewusst Action sucht, für den ist das Gebotene wiederum viel zu harmlos. Letztendlich zählt vor allem eines: Ob für jung oder alt, der Spielablauf ist zu eintönig. (mp)



TEST

SPYRO: A NEW ...

Genre:	Action/Geschicklichkeit
Hersteller:	Sierra/Vivendi
Entwickler:	Krome Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.vugames.de
Alternativen:	Jak 3, Ratchet & Clank 3

WERTUNG

STEUERUNG	69%	GRAFIK	66%	SOUND	76%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	68%		

Seltene Mischung: Actionlastig und harmlos zugleich. Es mangelt an Ideen und Charme.



TEST

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Wachablösung im Action-Genre –
Rockstar entthront sich selbst!



Fakten

- Komplette neue Storyline
- Mindestens 15 Stunden Spielzeit
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 10 Mehrspielermodi
- Bis zu 6 Spieler per WLAN
- Über 100 Songs starker Soundtrack
- PS2-Version noch nicht bestätigt



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Von allen GTA-Spielen gehört *GTA: Vice City (dt.)* eindeutig zu den beliebtesten der Reihe. Das liegt zum einen an der überschaubaren, aber dennoch ordentlichen Größe der Umgebung, zum anderen aber natürlich ganz bestimmt auch am Setting. Die Achtzigerjahre waren schräg, bunt und von Geschmacklosigkeiten geprägt – und wer außer Rockstar Games sollte diese Epoche besser durch den Kakao ziehen können?

So verwundert es nicht, dass die Erwartungen an den PSP-Ableger *Vice City Stories* geradezu unerreichbar waren, doch strafen die Entwickler am Ende alle Kritiker Lügen und legen die Messlatte für Handheld-Action tatsächlich noch ein Stück höher? Jein, denn auch wenn *Vice City Stories* besser ist als sein Vorgänger *Liberty City Stories*, Gameplay und Technik sind dennoch von der Perfektion so weit entfernt wie Ralf Schumacher von einem WM-Titel. Doch der Reihe nach.

OUT OF THE ARMY NOW

Victor Vance hat's nun wirklich nicht leicht. Mit seinem Job bei der Army muss er seinen Lebensunterhalt verdienen, gleichzeitig aber auch genug Kohle scheffeln, um die kranke Mutter und den Bruder Lance durchzubringen. Lance Vance ist Spielern von *GTA: Vice City (dt.)* natürlich ein Begriff, schließlich war der Sonnyboy in diesem Spiel der Partner von Hauptfigur Tommy Vercetti. *Vice City Stories* spielt einige Jahre vor *Vice City (dt.)* und Lance kommt erst während des Spiels in die Stadt. Vorher muss Vic feststellen, dass die Welt nicht fair ist. Sein durchgeknallter Vorgesetzter schickt ihn auf brandheiße Besorgungsfahrten, die schließlich in Vics Rausschmiss aus der Army enden, als dieser mit einem gestohlenen Wagen und einer Prostituierten auf dem Beifahrersitz im Stützpunkt ankommt und erklären muss, wieso man Drogen in seinem Quartier gefunden hat. Doch es geht bergauf. Nach und nach lernt Vic illustre Charaktere kennen, die ihm kleinere Jobs anbieten, mit denen er sich etwas dazuverdienen kann, und mit der Zeit baut sich der clevere Bursche ein regelrechtes Imperium auf. Hier kommt endlich mal wieder Bewegung in die Reihe, die mit *Liberty City Stories* ja nicht gerade vor Innovationen strotzte.

DIE WELT IST NICHT GENUG

Neben dem alltäglichen Geschäft – Besorgungsfahrten, bewaffneten Auseinandersetzungen und Verfolgungsjagden – gibt es in *Vice City Stories* das so genannte Empire Building. Ähnlich wie im kürzlich für die PS2 erschienenen *Scarface: The World is Yours* erwirbt Vic Geschäfte, deren Ausrichtung er selbst bestimmen darf. Anfangs stehen Schutzgelderpressung, Kredithai und Bordell zur Auswahl, später können drei weitere Etablissements eingerichtet werden. Drei verschiedene Größen stehen zur Auswahl, die sich in den Kosten, aber auch im Ertrag unterscheiden. Erträge sind ganz entscheidend, schließlich ist man im Amerika der Achtzigerjahre nichts ohne eine gut gefüllte Brieftasche. Praktischerweise dient jedes betriebene Geschäft auch als Speicherpunkt, was lästige Fahrten durch die halbe Stadt mit der Zeit unnötig macht. Dummerweise bedeutet Wohlstand auch eine Menge Neid (Die Redaktion spricht hier natürlich aus Erfahrung!) und gelegentlich muss man seine wertvollen Immobilien verteidigen. Im Gegenzug darf man die Etablissements anderer Gangs und Gruppierungen gewaltsam übernehmen und sein Imperium weiter ausbauen. Allein dieser Teil des Spiels kann bei entsprechender Hingabe unzählige Stunden verschlingen, schließlich dienen die Geschäfte nicht nur als Geldquelle, sondern beherbergen auch Auftraggeber. Diese Missionen sind nicht allzu aufwendig inszeniert, sorgen aber für einen beliebteren Chef und höhere Einnahmen. Wem das alles zu kompliziert ist, der kann natürlich nach wie vor von einem Auftraggeber zum nächsten hetzen, macht sich das Spiel dadurch aber nicht gerade leichter.

BALANCEAKT

Leicht waren die Spiele der Reihe noch nie. Immer wieder gab es in jedem Titel einige Missionen, die den Spieler in den Wahnsinn treiben konnten. Diese Macke gibt es auch in *Vice City Stories* zu beklagen, wobei viele Schwierigkeiten nicht zuletzt im immer noch nicht optimal funktionierenden Zielsystem und der mitunter hakeligen Steuerung begründet sind – Probleme, die Spieler der Vorgänger, aber vor allen von *Liberty City Stories* schon zur Genüge kennen. Auch die Spielbalance selbst kann nicht restlos überzeugen. Immer wieder startet man Missionen mehrmals und muss erneut zahlreiche Ladepausen und



ZICKIGES BIEST Die neuen ATVs bieten Fahrspaß, sind aber keinesfalls leicht zu beherrschen. BILD: PLAYZONE



ZWIELICHTIG Moralapostel Vic und sein Bruder Lance geraten von einem schmierigen Gesellen an den nächsten. BILD: PLAYZONE



ZU SPÄT Vielleicht hätten wir uns nicht ganz so lässig von unserem brennenden Fahrzeug wegbewegen sollen ... BILD: PLAYZONE



QUAL DER WAHL Erneut können zahlreiche Outfits in Shops gekauft und in Missionen freigespielt werden. BILD: PLAYZONE



KEINE CHANCE Die verfolgenden Cops können uns in unserem Schaufelbagger nur wenig anhaben. BILD: PLAYZONE

Lockere Geschäfte

Neben einem ruhigen Händchen am Lenkrad und an Waffen gilt es diesmal auch etwas vorausschauender zu agieren – im neuen Empire-Building-Modus.

Schon in *GTA: Vice City (dt.)* konnte sich der Spieler Gebäude kaufen, die dann ihrerseits Geld produzierten, das es regelmäßig abzuholen galt. *Vice City Stories* geht noch einen Schritt weiter. Bevor Sie ein Etablissement Ihr Eigen nennen dürfen, müssen Sie es zunächst einmal mit Waffengewalt übernehmen. Dazu jagen Sie ein vor dem Objekt der Begierde geparktes Auto in die Luft (1) und erledigen die sogleich herausstürmenden Besitzer (2) – schon gehört das Schmuckstück Ihnen. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den Geschäftszweig zu bestimmen (3). Anfangs stehen Schutzgelderpressung, Kredithai und Bordell zur Verfügung, später kommen noch Drogenhandel und zwei weitere Geschäftszweige hinzu. Auch die Größe des Unternehmens darf festgelegt werden. Wer genug Geld auf der hohen Kante hat, steigt sofort groß ins Geschäft ein und verdient entsprechend mehr Geld. Egal für was man sich entscheidet, das anschließend innerhalb von einem Tag gebaute Geschäft dient als Speicherpunkt und hält Nebenmissionen bereit, die logischerweise mit der Art des Geschäfts zusammenhängen. So kurvt man als Bordellchef seine Angestellten von Kunde zu Kunde oder treibt höchstselbst ausstehende Schulden ein. Diese Nebenmissionen dienen nicht nur dem Zeitvertreib, sondern erhöhen nach Erledigung auch die Produktivität des Geschäfts.



Zwischensequenzen über sich ergehen lassen. Immerhin gibt man sich bei den Entwicklern Mühe, die Probleme etwas zu entschärfen. So kann Vic im Gegensatz zum Protagonisten von *Liberty City Stories* schwimmen und erneut fährt einen ein Taxi nach dem Ableben oder der Festnahme automatisch zum letzten Auftraggeber. Neu ist ein Symbol, das den Rückerwerb sämtlicher Waffen ermöglicht, die man zum Zeitpunkt des Missionsfehlschlags bei sich hatte. Das alles ist immer noch kein Ersatz für Checkpoints, aber der gute Wille ist erkennbar.

TRAUMHAFT KULISSE

Neben dem wunderbar klischeehaft inszenierten Setting und dem dazu passenden Soundtrack sind es vor allem die neuen Fahrzeuge, die das Spielgeschehen noch reizvoller gestalten. Quads und Fahrräder sorgen auf dem Boden für Abwechslung, Helikopter und Flugzeuge dagegen eröffnen die Luftwege. Und gerade die letztgenannten Vehikel machen einen großen Reiz des Spiels aus. Schon mit dem Sportflitzer ist es eine wahre Wonne, durch die pastellfarbenen Straßen dem Sonnenuntergang entgegenzucruisen und dabei „In the Air Tonight“ von Phil Collins zu hören, doch mit dem Wasserflugzeug die Skyline entlangzurauschen und sich von sanften Klängen berieseln zu lassen, ist ein einzigartiges Gefühl. Vom britischen Sänger gibt es übrigens gleich drei Songs in der Playlist, was kein Zufall ist: Phil Collins wurde auch für Sprachaufnahmen verpflichtet und ein Konzert von ihm in *Vice City* ist Handlungsort einer Mission. Und hier zeigt sich der größte Unterschied zwischen Rockstars Dauerbrenner-Serie und der Konkurrenz. Ob *True Crime*, *Driver* oder selbst *Scarface*, alle diese

Spiele haben ihre Vorzüge und machen spielerisch sogar einiges besser als das Original, doch die Qualität der Inszenierung, die Präsentation und die Atmosphäre der Rockstar-Titel bleiben unerreicht.

PSP AM LIMIT

Ein *GTA* auf der PSP? Niemals! Schon *Liberty City Stories* bewies das Gegenteil. Doch *Vice City Stories* setzt noch einen drauf. Enorme Weitsicht, flüssige Grafik und Detailverliebtheit bei der Umgebungsgestaltung sind einfach der Wahnsinn. Wie schon in den Vorgängern entdeckt man an jeder zweiten Straßenecke etwas Neues oder genießt einfach das perfekte Zusammenspiel aus Optik und Akustik. Ein so stimmiges Gesamtbild bekommen nicht viele Spiele hin – schon gar nicht auf einer tragbaren Konsole. Diese Pracht hat freilich ihren Preis: Während Pop-ups quasi schon zum guten Ton gehören, sind extrem spät eingeblendete Texturen und ganzen Bauten (!) oder Grafikfehler nicht wegzudiskutierende Kritikpunkte. Auch der erneut starke Nachzieheffekt der Grafik ist nicht gerade Balsam für die Augen und es empfehlen sich kurze Spielsessions.

GEWOHNT GUT

Was bleibt, ist ein erneut hervorragendes Actionspiel, das zwar im spielerischen Bereich keine Maßstäbe setzen kann, inszenatorisch und atmosphärisch aber ans Display fesselt und mit einem enormen Umfang begeistert. Eine PlayStation-2-Version ist offiziell noch nicht bestätigt, wir rechnen dennoch mit einer Umsetzung. Die könnte die Steuerungsmacken vergessen machen, muss sich dann aber an der enorm starken Konkurrenz messen – und dann fällt es schwerer, angesichts der technischen Macken ein Auge zuzudrücken. ■



Detail-Check

Liberty City Stories war klasse, Vice City Stories ist noch einen Tick besser. Unser Detail-Check verrät Ihnen, warum das so ist.



BILD: PLAYZONE

GTA: VICE CITY STORIES

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Wer den Vorgänger kennt, kommt sofort mit der komplexen Steuerung zurecht, das hakelige Zielsystem nervt immer noch.

Missionsdesign: Die Missionen werden früh im Spiel komplexer und anspruchsvoller als in LCS. Einige Aufträge sind recht knifflig.

Fahrphysik: Auch hier ist der Anspruch gegenüber dem Vorgänger gestiegen. Einige Fahrzeuge – wie die neuen ATVs – erfordern viel Feingefühl.

Schwierigkeitsgrad: Wie üblich gibt es einige frustrierende Missionen, im Großen und Ganzen kommt man mit Geduld aber immer ans Ziel.

Strategieteil: Zahlreiche Geschäfte können erworben und eingerichtet werden, was Geld in die Spielkasse spült.

Speichermanagement: Wie üblich darf nach Missionen in Verstecken gespeichert werden. Eigene Geschäfte dienen ebenfalls als Speicherpunkt.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Stadt: An Miami angelehnte Metropole mit herrlich eingefangenem Flair. Die Grundfläche ist größer, dafür gibt es „nur“ zwei große Stadtgebiete.

Langzeitmotivation: Mehr Nebenmissionen und der neue Strategieteil beschäftigen wochenlang.

Ladezeiten: Kurze Pausen beim Betreten von Gebäuden und beim Start von Missionen

Mehrspielermodi: 10

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Darstellung: Die teils spät eingeblendeten Umgebungen nerven, die Optik ist dennoch hervorragend.

Präsentation: Herrlich! Hier wird jedes Klischee der Achtzigerjahre durch den Kakao gezogen.

Sound: Erneut etwas kratzig, aber unglaublich atmosphärisch und perfekt abgemischt

Musik: Perfekter Soundtrack, eigene Musik kann ebenfalls (recht umständlich) integriert werden.

Synchronisation: Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Die Sprecher sind klasse!

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Beide Spiele unterscheiden sich in erster Linie durch ihr Setting, qualitativ sind die Unterschiede gering. Soundtrack, Grafik und die Gestaltung der Stadt sind in Vice City Stories einen Hauch gelungener.



BILD: PLAYZONE

GTA: LIBERTY CITY STORIES

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die Tastenbelegung wurde an PSP-Bedürfnisse angepasst und erfordert eine kurze Einarbeitungszeit. Das Zielsystem ist verbesserungswürdig.

Missionsdesign: Die anfänglichen Missionen sind simpel strukturiert, erst im späteren Verlauf steigen Anspruch und Schwierigkeitsgrad.

Fahrphysik: Die gelungene Fahrphysik bietet keinen Anlass zur Kritik, besonders die Motorräder steuern sich intuitiv und spaßig.

Schwierigkeitsgrad: Nachdem Sie sich an den sensiblen Analog-Stick gewöhnt haben, gibt es insgesamt nur wenige unfaire Missionen zu bestehen.

Strategieteil: Hier wird nur geballert und gefahren, strategische Entscheidungen dürfen nicht getroffen werden.

Speichermanagement: Gewohntes System: Gespeichert wird im eigenen Haus und Missionen müssen in einem Rutsch bestanden werden.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Stadt: Liberty City ist optisch an New York angelehnt und bis man sich in allen drei Stadtteilen gut auskennt, vergehen mehrere Stunden.

Langzeitmotivation: Unzählige Nebenmissionen motivieren für Stunden und sogar Wochen.

Ladezeiten: Erträgliche Ladezeiten beim Betreten von Gebäuden oder beim Start von Missionen

Mehrspielermodi: 6

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Darstellung: Diverse Ruckeleinlagen fallen aufgrund der detaillierten Optik nicht ins Gewicht.

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

Sound: Fantastischer Soundkulisse mit authentischen Fahrzeuggeräuschen – leider etwas kratzig

Musik: Sehr gute Musikauswahl. Eigene Soundtracks lassen sich ebenfalls ins Spiel bringen.

Synchronisation: Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Die Sprecher sind super!

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MAIK BUTEFÜR

streift das Hawaiihemd über!

Gerade erst habe ich *Scarface* durch, da stehe ich auch schon wieder vor dem nächsten Spiel dieser Art. Wieder eine ganze Stadt frei erkundbar, wieder jede Menge Nebenbeschäftigungen und diesmal sogar noch ein aufgemöbelter Aufbau-Modus. Will ich mir das wirklich schon wieder geben? Ja, denn schon nach wenigen Minuten Spielzeit kann man sich der Atmosphäre und dem grandios inszenierten Setting nicht mehr entziehen. Wenn man Phil Collins im Radio mit den Worten „When I’m in Vice City I only hear Flash FM – Where Pop meets Payout“ hört und kurz darauf „Easy Lover“ läuft, dann weiß man sofort, was Rockstar Games von der Konkurrenz abhebt. Da sehe ich auch über die spielerischen und technischen Macken wie die häufig überforderte Kamera oder das wenig zuverlässige Zielsystem hinweg, die unbestreitbar vorhanden sind. Größter Wermutstropfen ist die schlechte Balance des Spiels. Einige Missionen schafft man mit verbundenen Augen, andere frustrieren mit hammerharten Aufgaben. Originelle Charaktere, witzige Dialoge, spaßige Missionen, ein gelungener Mehrspielermodus und der erneut brillante Soundtrack reißen’s raus und machen *Vice City Stories* zu einem Pflichtkauf für PSP-Besitzer!

GTA: VICE CITY STORIES

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Leeds
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	3. November
Spieler:	1-6
Web:	www.rockstargames.de
Alternativen:	GTA: Liberty City Stories

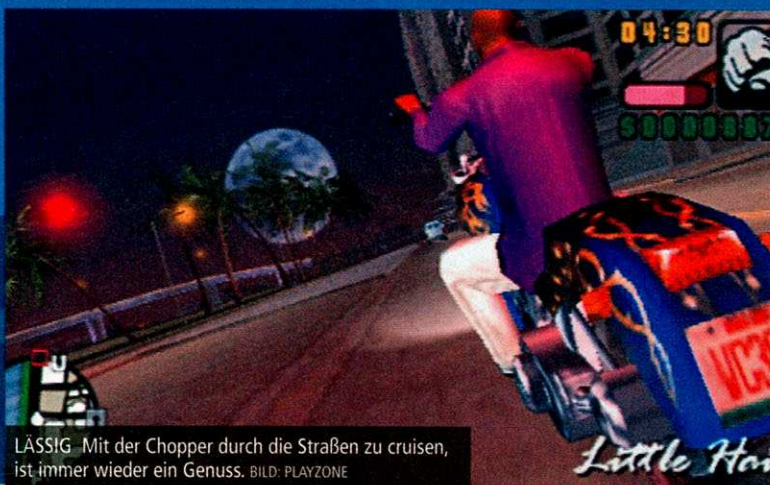
- ✓ Perfektes Achtziger-Flair
- ✓ Eindrucksvolle Technik
- ✓ Umfang- und abwechslungsreich
- ✓ Bugs und Grafikfehler

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
89%	92%	93%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
90%	93%

Die grandiose Atmosphäre und die brillante Präsentation machen kleinere Macken wett.



LÄSSIG Mit der Chopper durch die Straßen zu cruisen, ist immer wieder ein Genuss. BILD: PLAYZONE



BUNT Die kräftigen Farben des Spiel kommen besonders morgens und abends zum Tragen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 30 Kämpfer
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis geeignet
- 3 Spielmodi im Wi-Fi-Modus
- 5 Spielmodi
- Erweiterte Umsetzung von Deception
- Lange Ladezeiten

Mortal Kombat Unchained

Midways digitale Blutbank nun auch für unterwegs.

AUTOR: UDO CRNJAK

Viele Videospielhersteller haben die PlayStation Portable als Plattform für schnelle Portierungen entdeckt. Praktisch an der ganzen Sache ist die Leistungsfähigkeit des Sony-Handheld, die in den meisten Fällen lediglich technisch angepasste PS2-Versionen für unterwegs ermöglicht. Der schnell verdiente Euro spielt dabei natürlich eine übergeordnete Rolle. Grundsätzlich ist diese Praktik durchaus legitim, schließlich liegt jedem Handeln im Wirtschaftsleben ein profitorientierter Gedanke zugrunde.

Prinzipiell sollte also Dankbarkeit angesagt sein. Immerhin können wir nun *Tekken*, *Ridge Racer*, *Tony Hawk*, *SSX*, *GTA* oder das neue *Mortal Kombat Unchained* in der U-Bahn oder im Garten spielen.

HÖHERE QUANTITÄT = HÖHERE QUALITÄT?

Bei *Unchained* handelt es sich um eine Umsetzung von *Mortal Kombat: Deception*, die mit sechs neuen Kämpfern (Goro, Kitana, Jax, Blaze, Frost, Shao Khan) und dem PSP-exklusiven Wi-Fi-Modus, den wir leider mangels Mehrspielerversion noch nicht testen konnten, mehr Ausstattung zu bieten hat. Der Arcade-Modus enthält die namensgebende Spielart und zusätzlich noch die beiden selbsterklärenden Punkte „Training“ und „Ausdauer“. Ebenfalls mit dabei sind die beiden Spielmodi „Puzzle Kombat“ und „Kombat Schach“, die abseits des Beat-'em-Up-Gameplays nette Knobel-Kost und oberflächliche Schach-Strategie bieten. Ein gewisser Unterhaltungswert ist durchaus vorhanden und bietet für kurze Zeit Abwechslung zum Rest des Spiels.

Im PS2-Serieneinstand integrierten die Entwickler erstmals den Spielmodus



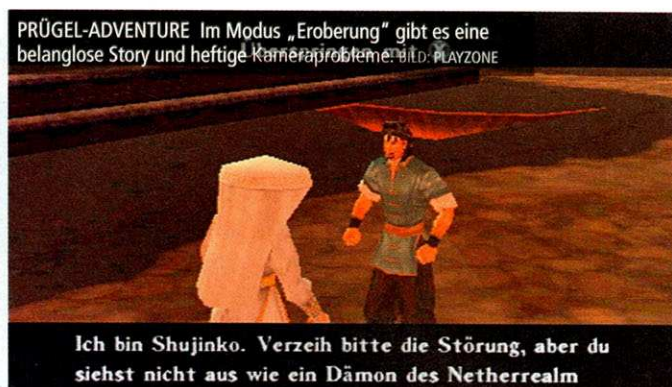
ALTER BRUTALO-HASE Goro macht auch auf der PSP mit seinen Feinden kurzen Prozess.



SCHACH LIGHT Bei Kombat Schach kommt es nur geringfügig auf strategisches Können an. BILD: PLAYZONE



KNOBEL-INTERMEZZO Der Tetris-Klon nimmt sich selbst nicht ernst und ist perfekt für zwischendurch. BILD: PLAYZONE



Ich bin Shujinko. Verzeih bitte die Störung, aber du siehst nicht aus wie ein Dämon des Netherrealm



GRAFISCH SEHR GUT Sowohl die Figuren als auch die Kampfarenen machen eine gute Figur. BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK spielt lieber die PS2-Versionen.

Mit *Mortal Kombat Unchained* habe ich eine Berg-und-Tal-Fahrt erlebt. Zu Beginn war ich von der einfachen Umsetzung etwas enttäuscht. Allerdings waren die gute grafische Anpassung und die saubere Spielbarkeit schnell imstande, mich zu besänftigen. Die Figuren wurden zwar um einige der tollen Texturen erleichtert, machen aber in den nach wie vor herrlich interaktiven Arenen einen sehr guten Eindruck. Auch die beiden Minispielchen passen als hervorragender Lückenfüller auf die PSP wie die Faust aufs Auge. Leider konnte ich meine Augen nicht vor der miserablen Kamerasteuerung im „Eroberung“-Modus verschließen. Wie man dieses essenzielle Element in einem Spielmodus, bei dem es überwiegend auf die Erkundung der Umgebung ankommt, derart verhunzen kann, ist mir ein Rätsel. Wer allerdings über diese Macke hinwegsehen kann, wird mit *Unchained* dennoch viel Spaß haben.

„Eroberung“. Dieses Action-Adventure im Beat-'em-Up-Gewand beinhaltet in der aktuellen PSP-Fassung, ebenso wie in *Deception*, einen Großteil der entbehrlichen Hintergrundgeschichte. Viel wichtiger als die Story sind jedoch zum einen die unzähligen versteckten Gegenstände, die alternative Kostüme oder Musikstücke freischalten, und zum anderen verstreute Schatzkisten, die den Kontostand aufbessern. Wäre der Eroberungs-Modus 1:1 konvertiert worden, gäbe es keinen Grund zum Meckern. Leider haben die Entwickler aus einem unerfindlichen Grund die Kamera völlig verkorkst. Geht man an verwinkelten und engen Stellen auf Schatzsuche, bleibt die Kamera so gut wie immer an der Umgebung hängen. Das Ergebnis: die Spielfigur läuft aus dem Bildschirm aus, schnitt und man sieht einfach nicht mehr, wohin man läuft – ganz zu schweigen von irgendwelchen Schätzen. Zwar kann man mithilfe der beiden Schultertasten nachjustieren, hilfreich ist dies aber in den seltensten Fällen. Betritt man des Weiteren ein Gebäude, bekommt man noch ein Kuriosum zu Gesicht. Die Entwickler haben anscheinend vergessen, diese Teile an das

16:9-Format der PSP anzugleichen. Der Hauptcharakter sowie der Rest des Innenraums sehen plötzlich unschön gequetscht aus. Angesichts der im Verhältnis gesehen sehr geringen Innenraumanteile des Spiels fällt diese Unachtsamkeit der Entwickler nicht so sehr ins Gewicht.

TECHNISCH DURCHWACHSEN

In grafischer Hinsicht haben die Entwickler *Deception* sehr gut an die PSP angepasst. Bis auf eine geringe Texturauflösung sieht *Unchained* genauso aus wie der große PS2-Bruder. Auch die Ladezeiten sind erfreulicherweise flott. Zwischen zehn und fünfzehn Sekunden muss man warten, bis ein Kampf losgeht. Speichert das Spiel ab und an automatisch den Fortschritt, verlängert sich die Wartezeit um knapp zehn weitere Sekunden – völlig akzeptabel. Leider sind die sechs zusätzlichen Kämpfer und die gut umgesetzte Steuerung außerstande, die völlig missratene Kamerasteuerung im Eroberungs-Modus auszugleichen. Dadurch bleibt *Mortal Kombat Unchained* deutlich hinter der Qualität der Vorlage zurück. Fans der Serie sollten den Titel dennoch einmal Probe spielen. ■

M.K. UNCHAINED

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.midway.com
Alternativen:	Tekken: Dark Resurrection

- ✓ Mehr Umfang als *Deception*
- ✓ Technisch sehr gut angepasst
- ✓ Angenehme kurze Ladezeiten
- ✓ Massive Kameraprobleme

WERTUNG

STEUERUNG 83% GRAFIK 78% SOUND 77%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 83%

Ansehnliche Umsetzung mit großem Umfang und sehr guter Spielbarkeit – trotz unschöner Probleme.



Fakten

- Über 50 Original-Fahrzeuge
- Story-, Stunt- und Mehrspieler-Modus
- Vielseitiger Soundtrack
- Neue Missionen
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Tuning von West-Coast-Customs



L.A. Rush

Cooler Typen, scharfe Bräute, heiße Flitzer!

AUTOR: THOMAS EDER

Das Leben könnte so schön sein, gäbe es nicht Leute wie Lidell. Dieser hat unserem Helden Trixz – einem erfolgreichen Straßenrennfahrer – nahezu seinen kompletten Fuhrpark entwendet, damit Trixz nicht an seiner hochdotierten Rennserie teilnehmen kann. Doch wie nicht anders zu erwarten, gibt Trixz nicht klein bei und klemmt sich hinter Steuer seines letzten Wagens – einer heruntergekommenen Möhre, mit der er früher seine Karriere begann.

PROMINETE SCHRAUBER

Kenner des PS2-Originals wird die Story bekannt vorkommen; dasselbe gilt zum größten Teil für den Inhalt des Spiels. Sie schlüpfen in die Rolle von Trixz und nehmen in fünf Stadtteilen L.A.s an Rennen teil, um erneut zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Dabei können Sie sich frei bewegen und weitere Missionen erfüllen. Zum Beispiel müssen Sie Ihr Auto crashfrei über eine bestimmte Distanz steuern oder geklaute Wagen wiederbeschaffen.

Klingt recht harmlos, wären da nicht auch noch übereifrige Gesetzeshüter und Lidells Schergen am Start, die Trixz einen Strich durch die Rechnung machen wollen. In einigen Aufgaben können Sie sich direkt an dem Widerling rächen, indem Sie zum Beispiel mit Ihrem Vehikel durch Werbeplakate von Lidell springen oder sein frisch renoviertes Riesenrad am Jahrmarkt dem Erdboden gleichmachen. Unterstützung erhalten Sie von den aus der MTV-Serie *Pimp my Ride* bekannten Jungs von West-Coast-Customs, die Ihre Kisten mit coolem Tuning auf Touren bringen. In den Rennen müssen Sie keiner vorgegebenen Strecke folgen, sondern lediglich Checkpoints passieren, was den Gebrauch von Abkürzungen ermöglicht.

SOLIDE

Die Grafik des Spektakels ist trotz Pop-ups und wenig Abwechslung bei den „normalen“ Straßenfahrzeugen recht ordentlich; die Darstellung sogar weitgehend flüssig. An der arcadigen, aber doch recht simplen Steuerung gibt's wenig auszusetzen,

ebenso wenig an der akustischen Untermauerung, die Songs von teils bekannten Interpreten aus den Bereichen Hip-Hop, Rock und Techno enthält. Doch leider mangelt es dem Titel auf Dauer etwas an Abwechslung, woran auch der Stunt- und der Mehrspieler-Modus nicht viel ändern. PSP-Bleifüße sollten dennoch einen Blick riskieren – schlecht ist die Straßenhatz in L.A. auf keinen Fall! ■



THOMAS EDER

will eine Nitroeinspritzanlage.

Auch wenn ich nicht wirklich auf gepimpte Karossen und cooles Gangstergehebe stehe, hat mir *L.A. Rush* für die PSP eine Menge Spaß gemacht. Die Technik kränkt zwar an manchen Stellen, was dem Spielspaß aber nicht schadet – im Großen und Ganzen braucht sich das Spiel nicht vor der bärenstarken Konkurrenz zu verstecken, sondern ist eine willkommene – wenn auch nicht perfekte – Abwechslung zu *Burnout*, *Ridge Racer* & Co.

L.A. RUSH

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	17. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.midway.com
Alternativen:	NFS Underground 2 Rivals

- ✓ Ordentliche Technik
- ✓ Gute Fahrzeugauswahl
- ✓ Wenig Abwechslung
- ✓ Wenig Anspruch

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
74%	77%

Spaßiger Racer mit ordentlicher Technik, dem es auf Dauer an Abwechslung mangelt.



Need for Speed Carbon: Own the City

EAs dritte Straßenraserei für die PSP

AUTOR: THOMAS EDER

Nach *Need for Speed Underground Rivals* und *Most Wanted 5-1-0* erscheint mittlerweile der dritte Teil der beliebten Rennserie auf der eigentlich noch recht jungen PSP. Wie nicht anders zu erwarten, stürzen Sie sich auch bei *Carbon: Own the City* in halsbrecherische Straßenrennen, die in eine spannende, im Comicstil präsentierte Story eingebettet sind.

GEMEINSAM STARK

Die wohl größte Neuerung im dritten PSP-*NFS* ist, dass Sie Ihre Wettkämpfe oft nicht mehr alleine austragen, sondern Unterstützung von Teamgefährten erhalten. Diese unterscheiden sich durch ihre verschiedenen Fähigkeiten: Im Windschatten eines Schleppers zum Beispiel sind Sie schneller unterwegs, während ein Vollstrecker gezielt Ihre Widersacher mit einem Nagelband ausschaltet und ein Angreifer gegnerische Vehikel in die Bande rammt. Erfolgreich absolvierte Rennen führen dazu, dass sich Ihnen neue Teammitglieder mit besseren Fähigkeiten anschließen – im weiteren Spielverlauf kommen sogar noch zwei neue Klassen, nämlich der Mechaniker und der Trickser hinzu. Vor den Wettkämpfen können Sie sich zwei Helfer Ihrer Wahl aussuchen, die in den Rennen dann mit einem Druck auf den Kreis- oder Dreieck-Button aktiviert werden.

GEPIMPT

Die Fahrzeugauswahl ist wie immer gelungen – bis Sie allerdings im Lamborghini sitzen, werden etliche Stunden vergehen. In puncto Umfang lässt sich das neuste *NFS* also nichts ankreiden – egal ob Fahrzeugvielfalt, Tuning-Möglichkeiten oder Anzahl der verschiedenen Rennevents. Dasselbe gilt für die Technik, die sich durch weitgehend flüssige Grafik und ordentliche Sounds auszeichnet. Ein

Fakten

- Crew-Management
- Cooler Soundtrack
- Tolle Fahrzeugauswahl
- Ordentliche Grafik
- Vorbildliche Mehrspieler-Unterstützung

Wermutstropfen beim Gameplay ist die nicht wirklich große Abwechslung an verschiedenen Events, was spätestens dann auffällt, wenn man die ersten Stadtteile unter seine Fuchtel gebracht hat. Nachdem Sie zum König der Straße wurden, können Sie sich im System-Link und sogar online mit anderen Fahrern messen.

Alles in allem kann man jedem Rennspielfan das PSP-*Carbon* ans Herz legen, der auf aufgemotzte Kisten, coole Sounds und knackige Racing-Action steht. Besitzer des Vorgängers hingegen könnten trotz des Crewsystems weitere Neuerungen vermissen. ■



THOMAS EDER

mag es schnell, aber dezent ...

Das PSP-*Carbon* ist ohne Zweifel ein gutes Rennspiel, allerdings vermisste ich nach einigen Stunden Spielzeit doch etwas Abwechslung. Dafür gefällt der coole Soundtrack mit Rocklegenden wie Kyuss und erstklassigen Titeln anderer Musikrichtungen und auch die Grafik macht einen guten Eindruck. Die Autoauswahl gefällt mir als Autonarr ganz besonders, doch hätte ich mich am liebsten gleich hinter Steuer eines Porsche geklemmt, als mich stundenlang in einem Mitsubishi Lancer herumzuquälen.

NFS CARBON: OWN THE CITY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	9. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Ridge Racer 2

- ✓ Frei befahrbare Stadt
- ✓ Viele Tuningmöglichkeiten
- ✓ Großer Umfang
- ✓ Wenige Neuerungen

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	77%	78%	82%
MULTIPLAYER	80%		
SINGLEPLAYER	80%		

Neulinge können bedenkenlos zuschlagen – Besitzer des Vorgängers sollten Probe spielen!



STYLISCH Die Story des Spiels wird edel im Comic-Stil präsentiert. BILD: PLAYZONE



AUGENWEIDE Die Lichteffekte in der Stadt sehen hervorragend aus. BILD: PLAYZONE



HECKLASTIG Mit stärkeren Wagen können Sie coole Drifts auf den Asphalt zaubern. BILD: PLAYZONE



SCHRAUBER-HIMMEL In der Werkstatt können Sie Ihren Wagen und die der Gefährten nach Herzenslust aufmotzen. BILD: PLAYZONE



GRENZENLOS Erstmals können Sie sich in einem PSP-*NFS* frei in der Stadt bewegen. BILD: PLAYZONE



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

Fakten

- Teams und Fahrer der MotoGP-Serie
- 8 Strecken
- 1-8 Spieler (WLAN)
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Saison 2005 und 2006
- Arcade- und Simulations-Setup

MotoGP

Heiße Öfen für die Westentasche

AUTOR: THOMAS EDER

Auf der PS2 dürfen sich Motorrad-Enthusiasten schon lange mit der MotoGP-Reihe austoben, von der nun auch ein Ableger auf Sonys Handheld erscheint. Neben einem Mehrspieler-Modus via System-Link stehen dabei ein Arcade- und ein Saison-Modus zur Auswahl, in denen Sie sich auf den spärlichen acht realen Rennstrecken austoben können. Während Sie in Letzterem eine komplette Saison inklusive Trainings und Qualifying bestreiten, stürzen Sie sich im Arcade-Modus gleich in ein beliebiges Rennen gegen bis zu 20 weitere Piloten. Diese glänzen allerdings nicht durch eine besonders gute KI, sondern bewegen sich wie auf Schienen entlang der Ideallinie fort. Das Fahrverhalten der Maschinen ist simpel und recht gutmütig und kann durch einen zuschaltbaren Bremsassistenten noch etwas entschärft werden, sodass auch Anfänger erste Erfolge erzielen. Für die Simulations-Option hingegen, in der jeder noch so kleine Ausflug von der Strecke in einem Sturz endet, sollten



sich nur eingefleischte Profis entscheiden – ohne Übung und genaue Streckenkenntnisse kommt hierbei sehr schnell Frust auf. Neben dieser Einstellung können Sie zudem noch die Übersetzung, das Handling, die Beschleunigung und die Bremsen nach Ihren Wünschen einstellen, was sich spürbar auf das Fahrverhalten auswirkt. Trotzdem motivieren Gameplay und der relativ geringe Umfang leider nicht auf Dauer – nicht selten zwingt sich sogar der Eindruck auf, ständig dieselben Rennen zu erleben. Von einer anderen Seite zeigt sich der Mehrspieler-Modus, auch wenn dieser keine Online-Unterstützung bietet. Gemeinsam mit Freunden über die Kurse zu preschen, macht ordentlich Laune – vorausgesetzt, jeder Mitspieler verfügt über eine eigene UMD.

Im Hinblick auf die Technik gibt's nichts zu bemängeln: das Spiel läuft weitgehend flüssig, sowohl Bikes, Fahrer als auch Umgebungen sehen sehr gut aus und auch die Musik sowie der coole Sound der Maschinen überzeugen. Fans der Spiele-Reihe und Rennserie werden mit diesem Titel wohl ihren Spaß haben, wer nicht unbedingt auf zwei Rädern unterwegs sein will, findet mittlerweile eine ganze Reihe besserer Rennspiele für die PSP. ■



IM GÄNSEMARSCH ... brettern die Gegner über die Kurse – Überholmanöver untereinander gibt's nur selten zu sehen. BILD: PLAYZONE



KOPF AN KOPF. Die Gegner sind sauschnell und halten gnadenlos die Ideallinie. BILD: PLAYZONE

» Fans der Spiele-Reihe und Rennserie werden mit diesem Titel ihren Spaß haben. «



THOMAS EDER

bleibt bei vier Rädern.

Nachdem ich mich an die Fahrphysik gewöhnt und meine ersten Rennen gewonnen hatte, begann der Titel etwas eintönig auf mich zu wirken, woran auch die Simulations-Einstellung und die freispielbaren Extras nichts änderten. Die Gegner sind zwar schnell und das Spiel selbst auf „Easy“ alles andere als leicht – auf Dauer konnte mich allerdings auch das nicht fesseln.



MOTOGP

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony/Bandai Namco
Entwickler:	Namco
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1-8
Web:	www.yourpsp.de
Alternativen:	Ridge Racer 2

- ✓ Original-Lizenz
- ✓ Gute Technik
- ✓ Nur 8 Strecken
- ✓ Schwache KI

WERTUNG

MULTIPLAYER

72%

SINGLEPLAYER

69%

Technisch sehr gelungenes Motorradrennspiel, das unter wenig Abwechslung und magerem Umfang leidet.



ANSPRECHEND Die Bikes und Fahrer sehen sehr gut aus – erst Recht in Bewegung! BILD: PLAYZONE



ZWISCHENSPIEL Rianna benutzt ihren Droiden-Kollegen Zeo auch schon mal zum Surfen. BILD: PLAYZONE



KLEINER DÄMPFER Die Aufgaben während der Baller-einlagen wiederholen sich leider schnell. BILD: PLAYZONE



SEHR ANSEHNLICH Vor allem während der Geschicklichkeitseinlagen kommen die genialen Animationen zur Geltung. BILD: PLAYZONE



WAFFENRUHE Kommt ein Gegner zu nahe, greift die Heroin zur Laserklinge und teilt so kräftig aus. BILD: PLAYZONE

Star Wars: Lethal Alliance

Der Einfluss des persischen Prinzen ist sogar im Star-Wars-Universum zu spüren.

AUTOR: UDO CRNJAK

Ubisoft hat uns mit dem Revival der *Prince of Persia*-Serie nicht nur drei geniale Titel (*The Sands of Time*, *Warrior Within* und *The Two Thrones*) beschert, sondern stand auch für *Star Wars: Lethal Alliance* Pate. Die Heldin Rianna Saren bewegt sich fast genauso geschmeidig wie der persische Prinz und nimmt es dabei mit allerlei Gegnern auf. Die abwechslungsreichen Geschicklichkeitspassagen halten sich mit den Baller-elementen angenehm die Waage. Das Lock-on-Zielsystem, das einen Gegner automatisch ins Visier nimmt, sobald er auftaucht, lässt hierbei keinen Frust, sondern Lust aufkommen. Sind mehrere Ziele auf dem Screen, wechselt man mithilfe der Schultertasten durch die Feindesschar.

EIN ROBOTER FÜR JEDE LEBENS-LAGE

Ein besonders wichtiger Teil des Spiels sind Riannas Partnerfähigkeiten. Die außerirdische Heldin wird nämlich von einem kleinen, schwebenden Droiden begleitet, den sie kurzerhand Zeo getauft hat. Der kleine, fiepende Blechhaufen

rammt Gegner auf Befehl um, hackt diverse Terminals oder Türen, dient als Lasersalven reflektierender Schutzschild und wird an einigen wenigen Stellen im Spiel sogar vom Spieler direkt durch Schächte gesteuert. Außerdem hält sich Rianna während der Kletter- und Schwingeinlagen an ihrem mechanischen Kumpel fest. Im Laufe des Spiels erweitern sich die Koop-Aktionen laufend und sorgen nach einigen Levels für ordentlich spielerische Abwechslung. Leider ist die künstliche Intelligenz der Feinde nicht besonders prickelnd und versetzt dem ansonsten guten Leveldesign einen ordentlichen Dämpfer. Auch die Wiederholung der Aufgaben fällt negativ ins Gewicht.

DER PRINZ WÄRE STOLZ

Grafisch zeigt sich der actionlastige *Prince of Persia*-Klon aus dem *Star Wars*-Universum von einer sehr soliden Seite. Vor allem die sehr guten Lichteffekte und die genialen Animationen der Hauptfigur glänzen als Highlights des Spiels. Der Soundtrack ist *Star Wars*-typisch auf sehr hohem Niveau, das die deutsche Sprachausgabe allerdings nicht halten kann. ■



UDO CRNJAK
ist überrascht.

Anfangs habe ich mich etwas über die dreiste Wiederverwertung aufgeregt. Allerdings haben mich nach kurzer Zeit das gute Zielsystem und die vielen abwechslungsreichen Koop-Aktionen der Heldin und ihres kleinen Helfers beeindruckt. Lediglich die miese KI der Gegner und die sich wiederholenden Ballerpassagen stören.

Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Sehr gutes Lock-on-Zielsystem
- Stark von der *Prince-of-Persia*-Reihe inspiriert
- Toll animierte Hauptfigur
- Abwechslungsreiche Koop-Aktionen

S. W.: LETHAL ALLIANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	14. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubi.com/de
Alternativen:	Prince of Persia: Revelations

- ✓ Tolle Animationen
- ✓ Sehr gutes Zielsystem
- ✓ Schlechte KI der Gegner
- ✓ Sich wiederholendes Leveldesign

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
84%	78%	80%
MULTIPLAYER	80%	
SINGLEPLAYER	80%	

Abwechslungsreicher *Prince-of-Persia*-Klon im *Star Wars*-Gewand mit cooler Koop-Komponente



Fundgrube für Spielhallen-Nostalgiker

Eine starke Sammlung mit insgesamt 19 Spielhallen-Oldies bietet Capcom schon für 30 Euro an: Ballerspiele aus der Vogelperspektive (*Commando*, *Mercs*), sauschwere Jump & Runs (*Ghosts 'n' Goblins* und zwei Nachfolger), Prügel-Klassiker (die ersten drei Versionen von *Street Fighter II*) und seitlich scrollende Fantasy-Schlachten (*Knights of the Round* und *The King of Dragons* – beide mit Multiplayer-Modus per WLAN!) – wer ein Faible für Spiele der 80er und frühen 90er hat, wird begeistert sein! (mp)

TEST	
CAPCOM C.C. RELOADED	
Genre:	Diverse
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	10. November 2006
Spieler:	1-4 (teilw. via GameSharing!)
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Midway Arcade Tr. Ext.

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 50% SOUND 46%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
81% 81%

Gelungene Actionspielesammlung, die 90er-Jahre-Titel sehen heute noch ganz nett aus.

EA Replay

EA versetzt Sie in die Neunziger zurück.

Wenn Sie ein Spielkind der Neuzeit sind, haben Sie mit *EA Replay* die Möglichkeit, die 90er-Jahre nachzuholen. Exklusiv für die PSP erscheinen 14 EA-Klassiker, deren Gameplay auch heute noch genießbar ist. Grafisch zwar äußerst altbacken, dafür aber mit einer Menge Charme kommen *Road Rash* und Co. daher. Besonders spaßig: der aberwitzige *Metroid*-Klon *B.O.B.* Nur der Dudel-Sound nervt heute noch. Vorsicht: *Ultima* und *Wing Commander* sind nur die SNES-Versionen der großen PC-Hits. (oy)



ULTIMA? Schwaches SNES-Abenteuer statt des PC-Klassikers. BILD: PLAYZONE

Spielliste: *B.O.B.*, *Budokan*, *Desert Strike*, *Jungle Strike*, *Haunting Starring Polterguy*, *Mutant League Football*, *Road Rash I*, *Road Rash II*, *Road Rash III*, *Syndicate*, *Ultima: The Black Gate*, *Virtual Pinball*, *Wing Commander*, *Wing Commander: Secret Missions*

TEST	
EA REPLAY	
Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Canada
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	7. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	SEGA Mega Drive Collection

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 31% SOUND 27%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **69%**

Grafisch und spielerisch altbackene Spielesammlung mit hohem Nostalgiefaktor

Bubble Bobble Evolution

Der Klassiker in neuem Gewand

Während in Taitos' mittlerweile 20 Jahre altem Original nach Herzenslust geballert wurde, rückt im Remake die Taktik in den Vordergrund: Die Blasen, mit denen man sich im Ur-*Bubble Bobble* der lästigen Widersacher entledigte, sind nun auch noch dazu da, um Items zu transportieren oder Schalter zu bedienen und sich so durch die in jeweils drei Ebenen unterteilten Abschnitte der beiden Türme, in denen Bob und Bub gefangen sind, voranzuspielen. Doch so sehr sich die Entwickler auch

bemüht haben, dem Klassiker durch 3D-Optik und einem radikal überarbeiteten Gameplay neues Leben einzuhauchen, können das Gehopse und Geballer sowie die wenig abwechslungsreichen Rätsel leider nicht auf Dauer motivieren. (te)

TEST	
BUBBLE BOBBLE EVO.	
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	dtp entertainment
Entwickler:	Rising Star Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	Loco Roco

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 71% SOUND 68%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
68% 67%

Stark überarbeitetes Remake, das trotz netter Technik nicht an das Original herankommt



BOSS-KAMPF Nach jedem Abschnitt treffen Sie auf einen Endgegner. BILD: PLAYZONE

DOWN THE HILL Speedy Sonic jagt Kollege Knuckles. Trotz enormen Vorsprungs ist der Sieg noch nicht verloren! BILD: PLAYZONE



Mit 2D-Gameplay auf der Erfolgsspur!

Zu seinem 15-jährigen Geburtstag sprintet Sonic erstmals auf die PSP. In *Sonic Rivals* flitzt der blauhaarige Igel in Oldschool-Manier durch die Lüfte, sammelt Ringe und setzt Spezialmanöver ein. Diese sind auch bitter nötig, will er vor den titelgebenden „Rivals“ am Ziel sein. Gegen Knuckles, Shadow und Co. spurtet Sonic um die Wette, um anschließend mit ihnen gemeinsam Serienbösewicht Dr. Eggman den Garaus zu machen. Dies gelingt ihm vor einer hübschen und stets flüssigen 3D-Kulisse in altbewährter 2D-Manier. (oy)

TEST	
SONIC RIVALS	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	1. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Daxter

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 85% SOUND 81%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **85%**

Flotte und kurzweilige Oldschool-Raserei, die mit flüssigem Gameplay punktet



PRINZESSIN IM ZWIELICHT
Vom NES zur Wii: Was macht Zelda
zur großartigsten Spieleserie aller Zeiten?

DER GROSSE WII-GUIDE
Alle Infos zur neuen Hardware, die
Nintendos Strategie völlig veränderte

HYPE LAIR DEVIL MAY CRY 4 RESISTANCE: FALL OF MAN ALAN WAKE RIDGE RACER 7 GEARS OF WAR MASS EFFECT
REVIEW CANIS CANEM EDIT SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT BATTLEFIELD 2142 KILLZONE: LIBERATION SCARFACE

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

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

» Letztendlich werden die Europäer Sony wieder mal regelrecht die Bude einrennen.«

Die PlayStation 3 ist nach wie vor das dominierende Thema des Monats. Während die Nordamerikaner und Japaner mittlerweile schon die ersten Geräte kaufen können, macht sich unter den europäischen Sony-Fans Frust breit.



PS3-TREUEVERLUST

Hallo, ihr von der PLAYZONE.

Ich möchte mal meinen Unmut gegenüber Sony kundtun. Ich bin seit der ersten Stunde treuer Begleiter der PlayStation und habe mir von der PSone über die PS2 bis zur PSP alles geholt, nie ein anderes System. Doch nun ist für mich Schluss. Den Preis hätte ich noch verschmerzen können, auch wenn ich die PS3 nur zum Spielen genutzt hätte. Doch nun noch die Verschiebung auf März brachte das Fass zum überlaufen. Die Frechheit von Sony, Deutschland in solchen Sachen (auch was den Preis betrifft) immer zu benachteiligen, akzeptiere ich nicht weiter. Und dass *Pro Evolution Soccer 6* und *WWE Smackdown vs. RAW 2007* nicht für die PS3 kommen, ist für mich ein weiterer Grund. Diese beiden Titel wären für mich der Kaufgrund Nummer 1 gewesen. Doch nun werde ich wohl zu Microsoft wechseln müssen. Ich hoffe, Sony fällt mit der PS3 in Deutschland gründlich auf die Nase (was wohl nicht passieren wird, es gibt schließlich genügend Verrückte, die das Gerät kaufen werden), damit die Japaner mal sehen, dass sie sich nicht alles erlauben können.

CARSTEN STRÄHLE

EUROPA IM NACHTEIL

Hallo, PLAYZONE!

Für mich persönlich ist es nicht mehr nachvollziehbar, warum ich als Kunde für schlechtere Spiele (meist keine Onlineunterstützung etc.) und verspätet erscheinende Hardware mehr Geld zahlen soll als anderswo auf der Welt. Ich war lange Jahre ein treuer Nintendo-Kun-

de, hatte es dann aber satt, ständig auf Spiele warten zu müssen. Jetzt besitze ich vieles von Sony (Kamera, PS2, PSP, Handy etc.) und ärgere mich sehr über den Preis und die Tatsache, dass das Gerät dann auch noch später herauskommen soll. Das mache ich als Kunde nicht mehr mit. Mich interessieren ohnehin nur Spiele, die in Deutschland nicht erscheinen (z. B. *MLB 06 The Show*). Von mir aus kann Sony die PS3 auch im Jahre 2024 herausbringen. Mich haben die als Kunden verloren!

SEBASTIAN TIETZEL, LÜNEBURG

BRAVO, SONY!

Hallo, PLAYZONE-Redaktion!

An dieser Stelle möchte ich mich mal ein bisschen über Sony und deren Art, die europäischen Kunden zu behandeln, auslassen.

Ehrlich gesagt fehlen mir fast die Worte, um das zu beschreiben, was mir bei einer derart extremen Dreistigkeit durch den Kopf geht. Sony scheint noch immer der Meinung zu sein, sie hätten nichts mehr zu befürchten. Dabei scheinen sie zu vergessen, dass die Konkurrenz nicht schläft. Ihr könnt von mir denken, was ihr wollt, aber es gehört nicht zum guten Ton, dem Kunden falsche Versprechungen, ja sogar Garantien zu geben.

Meiner Ansicht nach ist das nichts weiter als eine Strategie, um die Kunden weiter anzuheizen. Den Start der PS3 so weit wie möglich hinauszuzögern, scheint ein probates Mittel zu sein, um nachher Unmengen an Geräten zu verkaufen. Hauptsache, man macht vorher riesige Versprechen. Die Käufer glauben ohnehin alles, was man ihnen weismacht. Gerade die europäischen Spieler sind scheinbar besonders leichtgläubig.

Letztendlich wird es aber so aussehen, dass die Europäer Sony wieder mal regelrecht die Bude einrennen, um eine der begehrten Konsolen zu ergattern. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gerät im März oder erst in zwei Jahren erscheint. Die Geräte werden auch wieder einige Kinderkrankheiten haben, wie etwa überhitzende Netzteile und Laufwerke, die ihren Dienst nach zwei Wochen einstellen. Aber das spielt alles keine Rolle, denn der EURO-Kunde ist an sich ja ein geduldiger Zeitgenosse, der sich viel (oder zu viel) gefallen lässt.

Na ja, und bei der Games Convention gab's ja auch nur die Möglichkeit, das Teil zu sehen. Probespielen war eh nicht drin.

Wichtig ist nur, dass der EURO-Kunde sein Geld dalässt.

Ich habe eine Familie mit zwei Kindern. Daher steht für mich momentan der Kauf der PS3 ohnehin nicht zur Debatte. Zudem habe ich auch keine Lust, meine teure Konsole nach zwei Wochen wieder zur Reparatur zu geben, nur um dann weitere sechs Wochen auf das Gerät warten zu müssen. Lieber lehne ich mich gemütlich zurück und warte, bis Sony sich nun endlich bequemt, uns Euros mit dem Gerät zu beglücken, und warte dann noch mal ein paar Monate, bis fehlerfreie Geräte auf dem Markt sind. Bis dahin weiß ich mit den 600 Euro sinnvollere Dinge anzufangen, als sie Sony in ein rückwärtiges Körperteil zu schieben.

Mein Mitgefühl gilt all denjenigen, die sich von Sony haben blenden lassen und sich das Gerät vorbestellt haben. Natürlich mit der Garantie, es auch pünktlich zu bekommen.

Bravo, Sony, ihr könnt stolz auf euch sein ...

MARCUS RINGER, NEUMARKT

MEHR FANTASIE, BITTE!

Hallo, liebes PLAYZONE-Team.

Zunächst einmal geht mir die ganze Diskussion über ein Remake von *Final Fantasy VII* auf den Wecker! Ich meine, wer ist auf diese dumme Idee gekommen? Wie soll ein Remake von *Final Fantasy VII* aussehen?

Die ausgezeichnete Technik-Demo gibt für sich alleine genommen schon die Antwort: Dasselbe in Grün! Man hätte genau dasselbe Spiel, nur mit besserer PS3-Grafik. *Final Fantasy XIII* als Schrott zu bezeichnen zeigt schon die Engstirnigkeit von manchen Zockern. Mir ist Innovation lieber als ein Spiel zu spielen, das ich schon in- und auswendig kenne, nur um verbesserte Grafiken zu bewundern! Oder wollt ihr ein Remake à la *Final Fantasy X-2*, ein *FF VII-2*, in dem man Cloud spielt bei dem Versuch, XXX zu reanimieren? (Anm. d. Red.: Wir haben den Namen gestrichen, um Späteinsteigern nicht die Überraschung zu nehmen. Alle anderen wissen ohnehin, wer gemeint ist!)

Ich persönlich hab an *Final Fantasy X-2* schon keinen besonderen Gefallen gefunden, aber *Final Fantasy VII-2* (falls es jemals erscheint) werde ich definitiv nicht kaufen! Ich freu mich lieber auf echte Innovationen, als auf ein billiges Remake zu warten (das es außerdem schon gibt:



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 *Scarface: The World Is Yours*.

siirteen	AW: PS2- SCARFACE: The World Is Yours (In DT. nicht uncut!)
Rang: 1	Ich habe es schon seit freitag. ☺
Mitglied seit: 09.04.06	Das Spiel ist so geil, ich werde jetzt gleich wieder zocken gehen. Gestern habe ich meine erste 100.000 aufm Konto gehabt.^^
Datum: 23.10.06 15:47	Ist aber schade, dass man die at oder uk-version nicht auf deutsche untertitel umstellen kann. So muss ich jetzt komplett auf englisch spielen, aber ich komme sehr gut zurecht. Die texte und auch die dialoge sind sehr gut verständlich. ☺ Wem habe ich das zu verdanken? Der schule...^^
vulkan21	AW: PS2- SCARFACE: The World Is Yours (In DT. nicht uncut!)
Rang: 1	hier mal ne kleine zusammenfassung von mir:
Mitglied seit: 07.02.06	die mission sind abwechslungsreich, die "bandenkriege" sind um einiges besser als in sa. vor allem blutiger und brutaler.
Datum: 23.10.06 20:49	erobert man ein ganggebiet bekommt man geld und drogen, die drogen verkauft man beim nächsten dealer, welchen ich nach dem handel umbringe um wieder drogen und geld zu bekommen, das geld schafft man zur bank und "wäscht" es dort. hat man mal die cops am arsch kann man sie bequatschen damit sie einen in ruhe lassen, man kann seine villa selbst einrichten, autos und boote kaufen, fahrer für die fahrzeuge, geschäfte kaufen und vieles mehr, scarface ist ein nahezu perfektes spiel welches neben gta seines gleichen sucht.
foleykitano	AW: PS2- SCARFACE: The World Is Yours (In DT. nicht uncut!)
Rang: 1	Hab jetzt das Spiel seit gestern in der UK- fassung und hab's schon ein wenig gespielt. Ich finde ganz okay, wird dem Film aber leider nicht gerecht. Spaß macht es aber trotzdem.
Mitglied seit: 22.12.04	Canis Canem Edit (Bully) hab ich auch gekauft, aber noch nicht gespielt, obwohl es bestimmt besser ist nach all den Monsterwertungen die es abgesandt hat ^^
Datum: 28.10.06 13:20	
redbullede	User Bewertung --> Hilft mal bitte !
Rang: 1	Hab' mal ne frage.....
Mitglied seit: 13.04.05	Ist Scarface besser als GTA San Andreas oder Driver ??
Datum: 30.10.06 16:34	Ich meine Story ,Spielbarkeit (Steuerung) und vor allem die Grafik !!
	Ich habe ja schon manchen Text gelesen aber ich kann mir immer noch keine genaue Meinung bilden. Ausboren kann ich das Game auch noch nicht , also dachte ich mir frage ich die die das Game schon haben....
	Ich bin mir zwar am überlegen ob ich es kaufen sollte aber ... bitte helft mir !
	☺ Ede
vulkan21	AW: User Bewertung --> Hilft mal bitte !
Rang: 1	besser als driver ist es garnicht, besser als vice city auch. die grafik sieht sehr gut aus, die missionen sind abwechslungsreich, man kann sich haufen sachen, autos und boote kaufen. die steuerung ist auch sehr gut gelungen, einige fahrzeuge lassen sich zwar nicht ganz so gut steuern aber der größteil ist leicht zu hand haben.
Mitglied seit: 07.02.06	ob es besser als san andreas ist, naja, von der grafik her natürlich besser, es gibt in scarface auch nicht solche scheiß missionen wie die flugschule.
Datum: 30.10.06 17:17	mir gefällt scarface in einigen punkten besser als san andreas, allerdings hat gta san andreas eine längere story. das spiel ist in der uncut version um einiges brutaler als gta sa uncut, sehr realistisches blut. man kann mit der kettensäge lauten die körperteile absägen, das zielen ist besser als in san andreas. scarface ist der beste gta konkurent und liegt ganz ganz knapp hinter gta san andreas nach meiner meinung
	wenn du es dir kauft hole dir auf jedengfall die uk uncut version.

Dirge of Cerberus – Final Fantasy VII.

Nun zu meiner Frage: wird es eine Fortsetzung von *Ring of Red* auf der PS3 geben? Ich finde dieses Spiel ziemlich cool und hoffe nun, da es ein frühes PS2-Spiel war, eine Fortsetzung in der Anfangszeit der PS3 zu sehen.

MARC SONN

Kurze Anmerkung zu *Ring of Red*:
Derzeit ist kein Nachfolger angekündigt. Wenn sich Konami davon Erfolg versprechen würde, hätten wir vermutlich schon auf der PS2 einen zweiten Teil erlebt. Aber wer weiß ...

Leser fragen, PLAYZONE antwortet

Ist es die PS3 wirklich wert, darauf zu warten und dann so viel Geld dafür auszugeben? »



SPEICHERPROBLEME

Hallo, bestes Magazin der Welt, Problem: Meine PS2 ist kaputtgegangen und nun hab ich mir 'ne neue PS2 geholt, die Slim-Version. Jetzt habe ich mal wieder *Final Fantasy VIII* gespielt (für PS1) und meine alten Spielstände konnte ich auch laden. Nach ein paar Spielstunden speicherte ich, was auch funktioniert hat. Doch als ich das Spiel wieder laden wollte, standen meine alten Spielstände da. Also auf deutsch: Die Stunden, die ich gespielt habe, sind nicht gespeichert worden. Wie kann das sein, obwohl „erfolgreich gespeichert“ da stand? Zumal ich sogar zwei Spielstände angelegt hatte. Jetzt hab ich es ein paarmal ausprobiert und immer wieder dasselbe. Und die Krönung ist, dass mir die Slim-PS2 nicht mal die Memory Card (für PS1) anzeigt, meine alte PS2 (die dicke :-)) das aber tat. Bei *Final Fantasy VIII* zeigt man mir aber die Memory Card und die Spielstände an. Bin total verwirrt jetzt. Liegt es an der Slim-Version? Hab ich irgendwas falsch gemacht? Bitte helft mir!

Frage 1: Gibt es für PS2 gute Ego-Shooter in *Unreal-* oder *Counter-Strike-*Manier? Könnt ihr mir *Killzone* empfehlen? (Bin über 18)

Frage 2: Wann kommt ein Nachfolger von *Def Jam: Fight for NY* raus?

Danke im Voraus,

TORSTEN USSNER

Was mit deiner PS2 nicht stimmt, ist per Ferndiagnose schwierig zu beurteilen. Wenn die Konsole aber tatsächlich normale PS1-Memory-Cards je nach Fall gar nicht erkennt, dann scheint etwas mit dem Memory-Card-Slot nicht in Ordnung zu sein und müsste repariert werden. Ansonsten liegt auch die Vermutung nahe, dass eine deiner alten Memory Cards einfach den Geist aufgegeben hat, was gerade bei Karten von Drittanbietern (sprich: nicht das Sony-Original) immer wieder mal vorkommt.

Zu Frage 1, die eigentlich schon die zweite und dritte ist: Ja und ja! Nicht umsonst führt *Killzone* unsere Referenzliste im Bereich Ego-Shooter an. Weitere Tipps findest du in jeder *PLAYZONE*-Ausgabe auf der Doppelseite „Die besten Spiele“ in der Heftmitte. Und ein neues *Def Jam* mit dem Un-

tertitel *Icon* erscheint voraussichtlich schon im März 2007 für die PlayStation 3, genauere Infos findest du in der zweiseitigen Vorschau in diesem Heft.

PS3-FRAGEBOGEN

Hallo, *PLAYZONE*-Team!

Ich hab jetzt mal nach langem Überlegen und Recherchieren zwei Fragen.

1. Ist die PlayStation 3 es wirklich wert, so lange zu warten und dann so viel Geld dafür auszugeben? Oder sollte ich lieber jetzt schon bei Microsofts Xbox 360 zuschlagen? Ich weiß, die PS3 hat viele Extras, aber ist es das wirklich wert und die PS3 auch wirklich so viel besser als die 360? Und sollte man gleich eine der ersten PS3-Konsolen kaufen oder auf die nächsten Auflagen warten? Bei der PS2 war es ja auch so, dass später eine leistungsstärkere rauskam.

2. Ist das Internet-Zocken wirklich kostenlos, wie am Anfang gesagt? Ich hab viel gelesen und auch in Foren nachgeforscht, aber überall steht was anderes (z. B. ist kostenlos, ist kostenpflichtig, ist kostenlos, aber zusätzliche Extras müssen gekauft werden etc.) Könntet ihr mich jetzt endlich aufklären, was kostenlos und was kostenpflichtig ist? Ich bedanke mich schon mal im Voraus.

KEVIN KRANZ, BERLIN



KILLZONE Nach wie vor unsere Nr.1, was Ego-Shooter auf der PS2 angeht. BILD: *PLAYZONE*

1. Ob es sich auf die PS3 zu warten lohnt, muss letztendlich jeder für sich entscheiden – es hängt ja nicht zuletzt davon ab, welche Spiele einen persönlich interessieren. Rein technisch scheinen die Unterschiede zwischen den beiden Geräten derzeit relativ gering zu sein, was die Spiele angeht. Die PS3 hat den Vorteil, dass man darauf von Anfang an Blu-ray-Filme in überragender Bildqualität anschauen kann, während die Xbox 360 ein zusätzliches Laufwerk für € 199,- benötigt, um das Konkurrenzformat HD-DVD zu nutzen. Die PS3 ist zwar teurer, doch man kriegt auch mehr dafür geboten und eine vergleichbare 360 (mit Festplatte und HD-DVD-Laufwerk) kostet sogar 100 Euro mehr als die entsprechende „kleine“ PlayStation 3.

2. Für die PS3-Nutzer soll das Online-spielen tatsächlich kostenlos sein, das mit den kostenpflichtigen Extras wird aber (je nach Titel) auch vorkommen. Aber die müssen natürlich nicht unbedingt gekauft werden, sonst wären es ja keine „Extras“.

WILD-IMPORT

Hallo!

Ich hab jetzt schon bei mehreren Anbietern das Rollenspiel *Wild Arms 4* gesehen, allerdings hab ich rausgefunden, dass es nur in UK erschienen ist und daher nur auf Englisch erhältlich ist. Besteht die Möglichkeit, dass es auch hier noch erscheint, oder eher weniger? Ansonsten müsste ich es mir importieren.

WOLFGANG LUDWIG

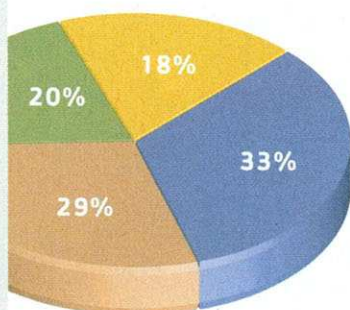
Die Möglichkeit besteht sicherlich, allerdings hat sich noch kein deutscher Publisher/Vertrieb für das Spiel gefunden. Und selbst wenn, so ist es unwahrscheinlich, dass das Spiel noch übersetzt würde, da Sony den Titel im Gegensatz zu Japan bereits in den USA schon nicht selbst veröffentlichen wollte – dort wie auch im vereinigten Königreich musste ein kleinerer Publisher die Fans bedienen; und bei denen ist die Übersetzung eines umfangreichen Rollenspiels für einen verhältnismäßig kleinen Markt wie Deutschland eher unwahrscheinlich. Falls du dein Englisch als gut genug einschätzt, dürftest du mit dem UK-Import also nichts falsch machen.

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.

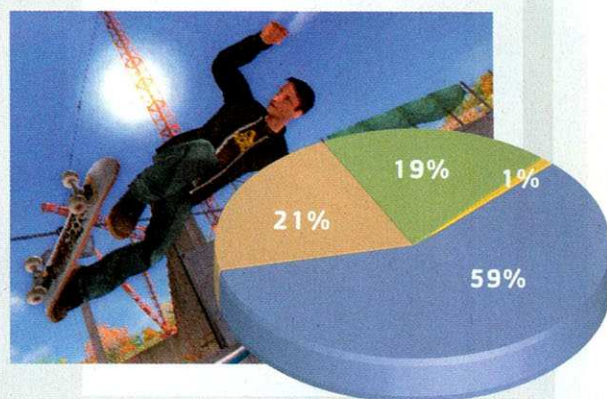
Liebäugeln Sie mit Nintendos Wii oder der Xbox 360?

- Bei mir ist Sony untendurch – ich werde ins Nintendo- oder Microsoft-Lager wechseln.
- Nein. Und wenn ich bis 2008 auf die PS3 warten muss.
- Ich überlege, ob ich mir anstelle der PS3 eine 360 oder eine Wii kaufe.
- Eventuell werde ich fremdgehen, aber eine PS3 muss auf jeden Fall her!



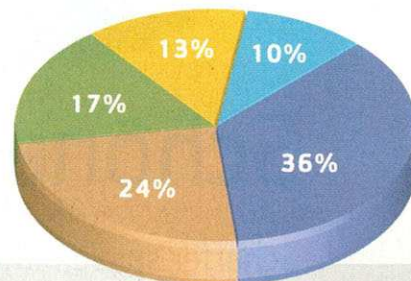
Was halten Sie von Tony Hawk's Project 8?

- Klingt interessant, aber ich bezweifle, dass es die Reihe revolutioniert.
- Erst mal sehen, wie sich die Neuerungen im Spiel machen.
- Genial – endlich wieder skaten!
- Die Serie ist jetzt schon perfekt! Hoffentlich wird nichts verschlimmbessert!



Nutzen Sie Zusatz-Peripherie wie Buzzer, EyeToy oder Mikrofone?

- Ich besitze zwar ein EyeToy oder Ähnliches, benutze es aber kaum.
- Mich reizen keine Spiele, für die man so etwas braucht.
- Singen oder Bewegen? Ohne mich!
- Bei mir steht so etwas in der Art ganz oben auf der Einkaufsliste.
- Klar! Fast so oft wie normale Joypads!



Wie wichtig ist Ihnen die Aktualität bei Sportspielen?

- Ich gebe kein Geld für ein paar neue Spielernamen aus!
- Solange sich beim Gameplay spürbar etwas getan hat, schlage ich jährlich zu.
- Sehr wichtig. Ich brauche immer die aktuellste Version.
- Ich kaufe mir die Vorjahres-Versionen, um den Geldbeutel zu schonen.





BILD: PLAYZONE

Schöne, neue HD-Welt

Schärfer spielen und fernsehen: ein Leitfaden für hochauflösende TV-Bilder

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

HDTV, HD-ready, Full HD, True HD – das hochauflösende Fernsehen ist derzeit in aller Munde, doch auch selbst ernannte Experten sind von der Menge an Formaten und technischen Details meist überfordert. Damit Sie mitreden können, wenn Ihr Nachbar von seinem „neuen Hai-Definischan-Fernseher“ schwärmt, und beim Kauf eines modernen TV-Geräts für Ihre neue Konsole – sei es nun eine PlayStation 3, eine Xbox 360 oder eine Wii-Konsole – keine wichtigen Faktoren außer Acht lassen, haben wir auf diesen Seiten die grundlegenden Infos zu den neuen Bildformaten zusammengetragen.

WAS KOMMT AUF UNS ZU?

Die neuen Konsolen bieten die Möglichkeit, Spiele in höheren Auflösungen als bisher üblich zu genießen. Lediglich Nintendos

Wii schafft nur die gewohnte Auflösung von 640x480 Bildpunkten, doch mit einem Komponenten-Kabel können Sie diese zumindest im sogenannten Progressive-Scan-Modus erleben (mehr dazu im Extrakasten „Abwechslung ist nicht immer gut“) – bei der letzten Konsolengeneration boten nur einige ausgewählte Titel dieses Feature. Das Bild ist dabei zwar besser (vor allem ruhiger) und frei von unschönen Interlace-Streifen, doch was die Schärfe der Darstellung angeht, fehlt noch einiges zu „echtem“ HD. Die Xbox 360 bietet dagegen vom Start weg Auflösungen von bis zu 1.280x720 Pixeln (kurz 720p genannt), im Interlace-Modus sogar bis zu 1.920x1.080 (1080i). Die PlayStation 3 protzt bereits bei einigen der ersten angekündigten Titel mit progressiv dargestellten 1.920x1.080 (1080p). Nachdem man dieses PS3-Feature zuerst als „gar nicht möglich“ abgetan hatte, ist Microsoft mittlerweile zurückgerudert und hat auch für die Xbox 360 echten 1080p-Support ermöglicht. Derzeit ist allerdings noch kein einziger Titel



Wofür steht eigentlich „HD-ready“?

Sind Sie auf der sicheren Seite, wenn Ihren neuen Fernseher das HD-ready-Logo schmückt?

Wer sich in letzter Zeit mal in Elektronikmärkten umgeschaut hat, kennt es sicher schon: das HD-ready-Logo. Die Verwendung des Logos bei einem Fernseher setzt voraus, dass das entsprechende Gerät bestimmte Anforderungen erfüllt: 16:9-Darstellung mit 720 progressiv dargestellten Zeilen sowie die Verarbeitung von 1080i-Signalen (1.080 Zeilen im Interlace-Modus) sind Pflicht, zudem sind mindestens ein analoger YUV-Eingang und ein digitaler Eingang mit dem HD-Kopierschutz HDCP vorgeschrieben (entweder DVI oder HDMI). Diese Richtwerte heben HD-ready-Geräte über den früheren HD-Standard 480p (meist etwas irreführend nur „Progressive Scan“ genannt), der lediglich progressive Wiedergabe bei 480 Bildzeilen ermöglichte, sind aber gemessen an den Möglichkeiten im HD-Bereich aus heutiger Sicht nur als Minimalanforderungen an ein modernes Display zu sehen. Besonders, da der HD-ready-Sticker keinerlei Aussage über die Art und Qualität der internen Bildverarbeitung des TV-Gerätes trifft, sodass er alleine auch nicht als Qualitätsgarantie gesehen werden sollte.

HD ready

» HD-DVD- und Blu-ray-Filme sowie PlayStation 3 und Xbox 360 ermöglichen Auflösungen von bis zu 1.920x1.080 Pixeln. «

angekündigt, der die volle Auflösung nutzen soll, bisher werden lediglich hochgerechnete 720p-Spiele geboten. Im Gegensatz zur PS3 hat die Xbox keinen HDMI-Ausgang, der quasi als Standard für 1080p-Daten gilt, und nicht jedes Display unterstützt die Einspielung von 1080p-Daten über Komponenten- und VGA-Kabel. Mit einigen Spielen, die trotz der gewaltigen Auflösung superflüssige 60 Bilder pro Sekunde auf den Schirm bringen, scheint Sony zumindest anfangs einen technischen Vorteil zu haben.

EIN FEST FÜR KINOFANS

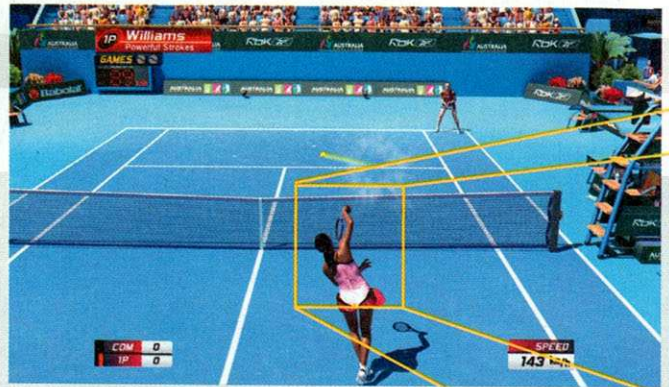
Ein weiterer Anreiz zum Kauf eines neuen HD-Fernsehers sind die neuen Medien HD-DVD und Blu-ray, auf denen Kinofilme in wesentlich höherer Auflösung als bisher auf normalen Video-DVDs abgelegt werden können. Als Standard hat sich hier die volle HD-Auflösung von 1080p etabliert, sodass Sie die maximale Qualität eines HD-DVD-Films nur ausreizen können, wenn Sie ein entsprechendes Display im Hause haben. Interessanterweise mischen die Konsolenhersteller beim anstehenden Formatkrieg zwischen den neuen HD-Scheiben munter mit: Microsoft veröffentlicht Ende November ein externes HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360, das für 199 Euro zu haben sein wird – das Gerät soll ausschließlich zur Wiedergabe von HD-DVD-Filmen dienen und nicht als neues Medium für Spiele. Den ersten Laufwerken wird eine HD-DVD-Version

des Films *Peter Jackson's King Kong* sowie eine Fernbedienung beiliegen. Sony geht sogar von Anfang an in die Vollen und hat die PlayStation 3 direkt mit einem Blu-ray-Laufwerk ausgestattet. Neben normalen DVD-Filmen, Musik-CDs und den wenig verbreiteten Super-Audio-CDs (SACDs) spielt die PlayStation 3 dadurch auch Blu-ray-Filme ab. Welches der Formate sich letztendlich durchsetzt oder ob beide nebeneinander existieren werden (erste PC-Laufwerke und Player, die beide Formate lesen können, sind bereits angekündigt), ist noch nicht abzusehen. Technisch sind die Unterschiede gar nicht so groß, mit 25 bzw. 50 Gigabyte Umfang (im Einzel- bzw. Dual-Layer-Modus) und einer Videobitrate von bis zu 40 MByte/s hat Blu-ray einen leichten Vorteil gegenüber HD-DVD mit 15 bzw. 30 GByte und maximal 28 MByte/s. Dadurch sind auf Blu-ray-Datenträgern rein theoretisch bessere Bildqualität und/oder längere Laufzeiten möglich. In der Praxis dürften sich die Unterschiede aber eher in Grenzen halten und auch der Support der Filmstudios zeigt bisher nur leichte Vorteile für Blu-ray – es wird also spannend. Ein möglicher großer Erfolg der PlayStation 3 dürfte dem Blu-ray-Format jedenfalls einen beachtlichen Schub verpassen, denn wer erst einmal Spiele in 1080p gewohnt ist, wird vermutlich auch optisch beeindruckende Kinofilme nicht mehr „nur“ in DVD-Qualität sehen wollen, sondern seinem HD-Fernseher echtes HD-Filmmaterial gönnen. ■

Scharf, schärfer, 1080p

HD ist nicht gleich HD: Nur 1080p-Fernseher bieten die volle Detailfülle!

Wer zum ersten Mal ein Spiel oder einen Film in der HD-Auflösung 720p sieht, wird zweifellos beeindruckt sein von der Schärfe und Detailfülle des Bilds im Vergleich zu bisherigen Fernsehern. Doch es geht noch besser: Moderne 1080p-Displays nutzen mehr als doppelt so viele Pixel für die Auflösung von 1.920x1.080. Von der Auflösung her ist der Sprung noch mal ungefähr so groß wie von bisherigen Fernsehern zu 720p. Etliche der ersten PlayStation-3-Spiele sollen den 1080p-Modus bereits nutzen und auch Microsoft hat mittlerweile ein System-Update für die Xbox 360 angekündigt, das die hohe Auflösung möglich machen soll – hier sind allerdings noch keine Titel genannt worden, die dies auch tatsächlich nutzen werden. Der größte Vorteil der 1080p-Fernseher liegt aber in der Filmwiedergabe, denn sowohl auf Blu-ray-Scheiben als auch auf HD-DVDs wird das Filmmaterial in der vollen 1080p-Auflösung abgelegt, sodass Sie auf einem 720p-Fernseher ein heruntergerech-



netes Bild zu sehen kriegen (auch wenn dieses fraglos auch sehr gut aussehen wird). Wer also bei Spielen und vor allem bei Filmen die volle Qualität seiner Medien nutzen will, braucht ein 1080p-fähiges Display. In der Praxis sollten Sie allerdings einen Faktor nicht vergessen: Bei den TV-typischen Abständen von 2,5 bis 4 Metern zum Gerät halten sich die Unterschiede je nach Bildschirmdiagonale doch arg in Grenzen, falls Sie also mit einem Fernseher mit einer Diagonale von weniger als 50 Zoll planen (42" als Grenzfall), tut's wahrscheinlich auch ein 720p-Gerät. Zudem spielt natürlich auch der Preis eine Rolle: 720p-Bildschirme gibt es schon ab ca. 500 Euro, die günstigsten 1080p-Varianten kosten mindestens das Dreifache.

Anschlussvielfalt

Bei früheren Konsolen hatten Sie meist die Wahl zwischen schwacher Qualität per Cinch-Kabel (AV oder auch Composite genannt), brauchbarer Qualität per S-Video (oft fälschlicherweise S-VHS genannt) und bestmöglicher Qualität per RGB-Kabel. All dies bieten auch die neuen Konsolen und im Fall der PlayStation 3 können Sie sogar Ihre alten Anschlusskabel weiterverwenden, doch für ein HD-Bild muss es schon eines der folgenden Kabel sein:

VGA

Das VGA-Signal (Video Graphics Array) war lange Zeit der Standard für PC-Monitore und ist auch heute noch sehr verbreitet. Zwar wird das Bild hierbei nur analog übertragen, dennoch ist die Qualität sehr gut und auch sehr hohe Auflösungen sind möglich. Im Konsolenbereich ist VGA vor allem für Besitzer der Xbox 360 interessant, für die Microsoft selbst ein offizielles VGA-Kabel anbietet. Wer keinen HD-Fernseher hat, kann die HD-Fähigkeiten der Konsole so einfach an einem Monitor nutzen, zudem sind zahlreiche Fernseher auch mit VGA-Eingängen ausgestattet. Im Gegensatz zum Komponentensignal gibt die Xbox 360 über VGA auch HD-DVD-Filme in bis zu 1080p wieder und skaliert DVD-Filmmaterial automatisch in die gewählte Auflösung hoch.



BILD: PLAYZONE

Komponenten-Signal (YPbPr oder „YUV“)

Eigentlich ist die Bezeichnung YUV-Kabel für diese Anschlussmöglichkeit nicht ganz korrekt, dennoch ist sie sehr verbreitet. Über drei Cinch-Kabel werden die Bildinformationen dabei analog und in dafür sehr guter Qualität übertragen, im Gegensatz zum sehr ähnlichen RGB-Format wird das Komponentensignal auch zur Übertragung von hochauflösenden Bildformaten genutzt (bei Filmwiedergabe maximal 1080i). Alle drei neuen Konsolen unterstützen die Ausgabe von Komponentensignalen, für Nintendos Wii ist diese Methode auch schon die bestmögliche, die offiziell angeboten wird.



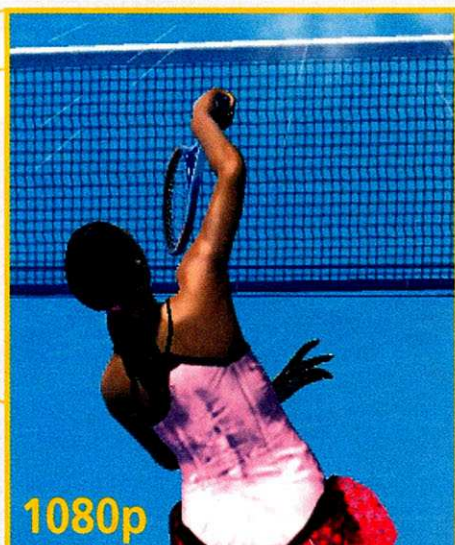
BILD: MONSTER CABLE

HDMI

Der Spitzenreiter, was Signalübertragung im Konsolenbereich angeht: Der HDMI-Ausgang (die brandaktuelle Version 1.3) der PlayStation 3 überträgt die Bilddaten nicht nur in makelloser Digitalqualität, sondern bietet auch genug Bandbreite für unkomprimierte Mehrkanal-Audiodaten in 7.1. Die Xbox 360 hat im Gegensatz zur PS3 keinen HDMI-Ausgang, doch Microsoft lässt verlauten, dass man aus der Konsole ein entsprechendes Signal gewinnen kann – sobald die Nachfrage nach HDMI groß genug sei, würde man darauf reagieren.

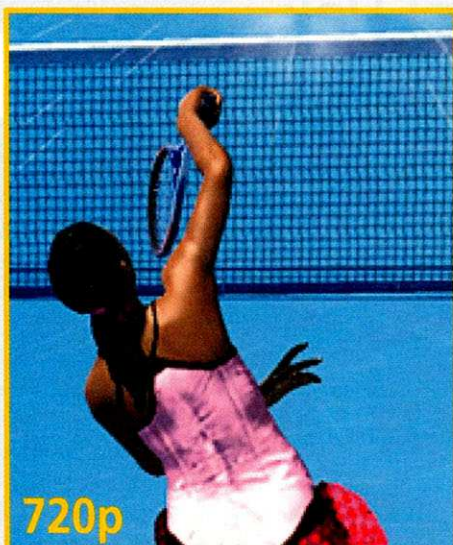


BILD: HDMI.ORG



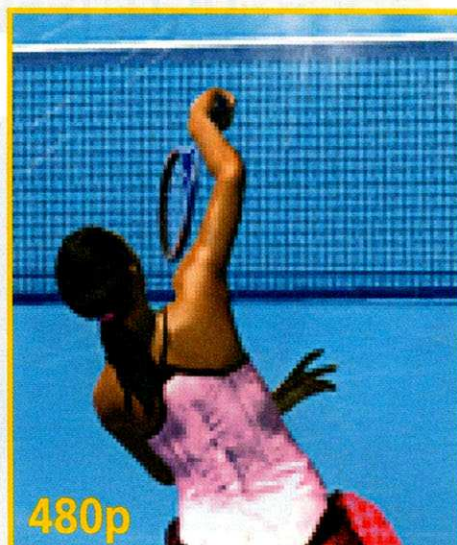
1080p

TRUE HD In der vollen HD-Auflösung sieht Virtua Tennis 3 auf der PS3 am besten aus. BILD: SEGA



720p

HD-STANDARD Kleiner Unterschied, aber auch bei 720p wirkt das Spiel noch klasse. BILD: SEGA/PLAYZONE



480p

PROGRESSIVE SCAN Die niedrige 480p-Auflösung zeigt sich schon deutlich pixeliger. BILD: SEGA/PLAYZONE

Im Druck kann man die qualitativen Unterschiede zwischen den HD-Auflösungen nur mit sehr großformatigen Bildern veranschaulichen. Wir haben daher zur Verdeutlichung einen 1080p-Bildausschnitt vergrößert und zum Vergleich simulierte 720p- sowie 480p-Versionen selbiger Szene erstellt.

Abwechslung ist nicht immer gut

DVI

DVI steht für Digital Visual Interface. Vor allem im PC-Bereich ist dieses SignalfORMAT mittlerweile verbreitet. Neben der seltenen Variante DVI-A (analog) gibt es die digitale DVI-D-Version und DVI-I („integrated“), die beide Signalvarianten beinhaltet. Für keine Konsole ist derzeit offiziell ein DVI-Kabel erhältlich, doch mit einfachen Adaptern können Sie zumindest prinzipiell sowohl analoge VGA- als auch digitale HDMI-Signale einem Bildschirm mit einem DVI-Eingang zuspiesen – bei Letzterem kann es (speziell bei Filmwiedergabe) allerdings Probleme mit dem HD-Kopierschutz (HDCP) geben.

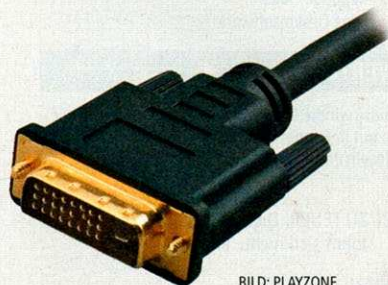


BILD: PLAYZONE

Was bedeutet „progressiv“ fürs TV-Bild? Die Nachteile der bisher üblichen Interlace-Darstellung.

Im Gegensatz zu den neuen HD-Fernsehern stellen die früheren TV-Geräte die einzelnen Zeilen des Bilds im sogenannten Wechselzeilenverfahren dar (englisch „interlace“). Dabei werden abwechselnd erst die ungeraden Zeilen des Bilds dargestellt und daraufhin die geraden. Im Gegensatz zur modernen, progressiven Darstellung wirkt das Bild unruhiger und flimmert stärker. Bei Bildmaterial, das statt Vollbildern bewusst nur Halbbilder verwendet (mit jeweils nur der Hälfte der vertikalen Auflösung), um so eine flüssigere Darstellung zu erreichen (TV-Signal, Spiele in hohen Auflösungen), wird dadurch jeder Moment nur in der halben vertikalen Auflösung dargestellt, auch wenn der schnelle Wechsel der Halbbilder dem Auge eine hohe Auflösung vorgaukelt. Momentaufnahmen (Vollbilder) zeigen deutlich, wie jede zweite Zeile eine geringfügig andere (spätere) Szene zeigt. Bei manchen Bewegungen wie Kameraschwenks oder Kurven in einem Rennspiel ist



STILLEBEN Solange sich nichts bewegt, merkt man vom Interlace-Verfahren wenig. BILD: PLAYZONE



IN BEWEGUNG Gerade am Ball gut zu erkennen: Jede zweite Zeile zeigt einen späteren Moment. BILD: PLAYZONE

der Effekt auch in Bewegung leicht auszumachen und stört das Gesamtbild – ein Problem, das bei progressiver Darstellung in 480p, 720p und 1080p nicht auftritt. Hier wird jede Szene voll und jede Zeile des Bilds der Reihe nach dargestellt.

PSP Travel Pak

ZUBEHÖR | Tasche, Kabel und noch mehr: Taugt das Profi-Paket von Madcatz?



ALLES DRIN Vom Ladegerät fürs Auto über eine Displayfolie bis zur Umhängetasche hat dieses Set alles für PSP-Besitzer. **BILD: PLAYZONE**

Der Preis ist ganz schön happig – 55 Euro kostet das Zubehörpaket, dessen Name nicht passender lauten könnte: Mit dem PSP Travel Pak bekommen Sie nämlich alles, um mit der PSP lange Autoreisen problemlos zu meistern. Die riesige Tasche fällt gleich ins Auge und ist überraschend gut verarbeitet. In ihrem Inneren bietet sie mehr als genug Platz für Ihre PSP, viele UMDs sowie acht Speicherkarten und besitzt sogar einen Ausgang für die Kabelfernbedienung und die Kopfhörer der PSP. Beim Design dieses Pakets waren Profis am Werk, das merkt man auch an dem geschickt vernähten Schulterriemen. Wenn er nicht gebraucht wird, kann man ihn einfach zusammenrollen und in einer kleinen Reißverschlusstasche auf der Taschenrückseite unterbringen – genial!

DAS ZUBEHÖR

Der zweite Blickfang ist sicherlich die aufklappbare PSP-Schutzhülle, die sich über einen Klettverschluss öffnen lässt und sogar Platz für vier Speicherkarten bietet. Ebenfalls im Paket: eine Displayfolie, die zu den besten im Handel gehört. Sie lässt sich sehr leicht aufbringen, wirft kaum Blasen und lässt sich ebenso leicht wieder entfernen. Zubehörseitig

versorgt Sie Madcatz mit einem zwei Meter langen Ladekabel für den Zigarettenanzünder und einem ein Meter langen USB-Daten- und Ladekabel für den PC. Acht bunte UMD-Hüllen runden die stimmige Zubehörsammlung ab.

BRAUCHE ICH DAS?

Wer mit der PSP häufig Musik hört oder als Beifahrer im Auto unterwegs ist, soll ruhig zugreifen: In dem durchdachten Taschensystem findet Ihr komplettes PSP-Zubehör Platz, sodass Sie die Tasche auch im Heimeinsatz als perfektes Lager verwenden können. ■

TEST

PSP TRAVEL PACK

Typ: Zubehör
Hersteller: Madcatz
Info-Telefon: 01805-125133
Web: www.madcatz.de
Preis: ca. € 55,-
Preis-Leistung: Sehr gut

- ✓ Sehr gute PSP-Tasche
- ✓ Mit Auto-Ladegerät
- ✓ Umfangreiches Zubehör
- ✓ Displayfolie wirft kaum Blasen

WERTUNG

★★★★★

Eine sehr gute Zubehörsammlung, die sich durch den hohen Preis, aber auch die durchdachte Konzeption und Verarbeitung auszeichnet.

Custom Showcase PSP

ZUBEHÖR | Witzig, aber unpraktisch: die Plastikhülle im Wechseldesign

Die Idee an sich ist vielleicht ganz witzig, die Ausführung mangelhaft: Mit dem Custom Showcase sollen Sie Ihrer PSP einen ganz eigenen Look verleihen, indem Sie bedrucktes Papier zwischen die PSP und eine transparente (und sehr windige) Plastikhülle legen. Wir haben es ausprobiert und waren von den zehn beigelegten Designs nicht überzeugt. Wir finden es nett, dass man sich ein Vorlayout von der Madcatz-

Webseite herunterladen, Designs selbst entwerfen und ausdrucken kann. Aber wer macht das schon? ■



TEST

CUSTOM SHOWCASE PSP

Typ: Zubehör
Hersteller: Madcatz
Info-Telefon: 01805-125133
Web: www.madcatz.de
Preis: ca. € 20,-
Preis-Leistung: Ungenügend

- ✓ Zehn beigelegte Designs ...
- ✓ ... die alle fade aussehen
- ✓ Klapprige Hülle
- ✓ Keine Designsoftware

WERTUNG

★★★★★

Wenn wir die Produkte von Madcatz sonst nicht so gut in Erinnerung hätten, würden wir bei diesem Produkt erbost „Abzocke!“ rufen.

VIEL ZU TEUER Diese Anschaffung lohnt sich nicht. **BILD: PLAYZONE**

SUPER Achtung, Stylebonus: Den Vertical Stand Plus gibt es auch in Schwarz. BILD: PLAYZONE



Vertical Stand Plus

ZUBEHÖR | Die Steh-Gelegenheit und noch viel mehr!

Manche einfachen Ideen sind fast schon genial – dazu gehört auch das Konzept für diese kleine Zubehörsammlung, die jeder Besitzer einer PS2 slim brauchen kann. Das Paket besteht unter anderem aus einer soliden Basis, mit der Sie Ihre Konsole gefahrlos vertikal aufstellen können. Doch der Fuß erfüllt einen weiteren Zweck, denn in ihm befinden sich auch ein Multitap mit vier weiteren Controller- und Memory-Card-Steckplätzen. In den kleinen, ausgeschnittenen Aussparungen finden bis zu drei Speicherkarten Platz, daneben steckt die kleine, ebenfalls silberne DVD-Fernbedienung, die Sie während des DVD-Schauens von dem Controllerzwang befreit. Der Vertical Stand Plus ist auch in Schwarz erhältlich und bietet für knapp 25 Euro praktischen Stauraum

und eine für die meisten frisch gebackenen PS2-Besitzer ebenso hilfreiche Fernbedienung. ■

TEST

VERTICAL STAND PLUS

Typ: Zubehör
Hersteller: Madrics
Info-Telefon: 06222-93580
Web: www.madrics.com
Preis: ca. € 25,-
Preis-Leistung: Gut

- ✓ In Schwarz und Silber zu haben
- ✓ DVD-Fernbedienung
- ✓ Eingebauter 4-Spieler-Verteiler
- ✓ Nicht für die alte PS2

WERTUNG

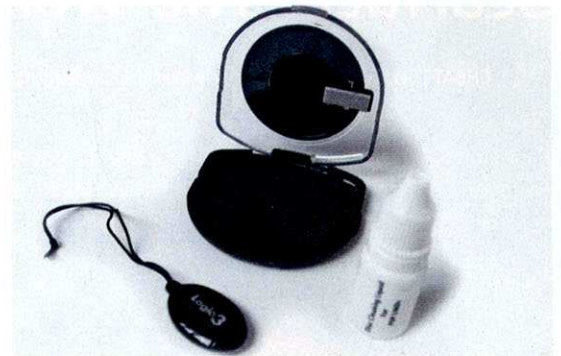
★★★★★

Eine in Schwarz und Silber angebotene Stehhilfe mit eingebautem Multitap sowie einer DVD-Fernbedienung für Sonys flache PS2

UMD Cleaning Kit

ZUBEHÖR | So reinigen Sie Ihre PSP – oder auch nicht ...

Sollte eine Ihrer kostbaren Schillerscheiben schmutzig sein, bietet Ihnen Logic3 für sieben Euro etwas Hoffnung. Der Reiniger besteht aus einer Plastikschaale, in der ein beschichtetes Schaumstoffstück zunächst mit einem Tropfen Reinigungsflüssigkeit angefeuchtet wird. Dann legen Sie die UMD ein, schließen die Schale und drehen eine Minute an dem oben angebrachten Knopf. Im Test mit eingetrockneter Cola, einem Fettfleck und etwas Staub half der Reiniger kaum: Statt die Disk zu reinigen, verteilte er den Schmutz. Das größte Manko an diesem vermeintlichen Helferlein ist die Tatsache, dass man den Reinigungskopf nicht austauschen kann. ■



TEST

UMD CLEANING KIT

Typ: Zubehör
Hersteller: Logic3
Info-Telefon: 09157-927350
Web: www.logic3.com
Preis: ca. € 7,-
Preis-Leistung: Ungenügend

- ✓ Beigelegte Reinigungsflüssigkeit
- ✓ Sehr niedriger Preis
- ✓ Geringe Chance auf komplette Reinigung
- ✓ Nicht wechselbarer Reinigungskopf

WERTUNG

★★★★★

Ein Produkt, das kaum jemand braucht – oft ist ein Staubtuch oder etwas Küchenpapier ebenso hilfreich wie dieses Reinigungsgerät.

FAST SINNLLOS
Die Reinigungskraft dieser Plastikschaale ist sehr begrenzt.
BILD: PLAYZONE

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

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

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

CHEATS & CODES

Bunter gemischt könnten die Cheats kaum sein. Knallharte Action, Haustier-simulation, Renn-spielaction, Mafia-Drama. Da ist mit Sicherheit für jeden etwas dabei.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



TOTALSCHADEN? Dank der Cheats muss dieser pfeilschnelle Lamborghini-Verschnitt nicht auf den Schrott. BILD: PLAYZONE

Scarface: The World is Yours

CHEAT | Geld, Autos, Anzüge oder mehr Mumm – Tony Montana wird unbesiegbar.

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie im Punkt „Cheats“ folgende Codes ein, um den nebenstehenden Effekt jederzeit aktivieren oder deaktivieren zu können.



PASSWORT	EFFEKT
FLYSTR	Cop-Druck verringern
NOBALLS	Gang-Druck verringern
FPATCH	Mumm-Anzeige auffüllen
DONUT	Cop-Druck erhöhen
GOBALLS	Gang-Druck erhöhen
KILTNY	Töte Tony
AMMO	Max. Munition
MEDIK	Gesundheit auffüllen
DUMPER	Odin VH88 erzeugen
TBURGLR	Tonys Fahrzeug reparieren
BUMMER	Bodog Stampede erzeugen
OLDFAST	Ariel MK III erzeugen
666999	Bacinar erzeugen
DOZER	Bulldozer erzeugen
GRAYSH	Tony im grauen Anzug mit Sonnenbrille
HAWAII	Tony im Hawaiihemd
HAWAIIIG	Tony im Hawaiihemd mit Sonnenbrille
BLACK	Tony im schwarzem Anzug
BLUESH	Tony im blauen Anzug mit Sonnenbrille
GRAY	Tony im grauen Anzug
SANDY	Tony im gelben Hemd
SANDYSH	Tony im gelben Hemd mit Sonnenbrille
WHITE	Tony im weißen Anzug
WHITESH	Tony im weißen Anzug mit Sonnenbrille
MARTHA	Tageszeit ändern
SHAZAAM	Beleuchtung ein-/ausschalten
RAINY	Regen ein-/ausschalten
TUNEME	Musiktitel „The World is Yours“ von BReal

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.

KLEIDER MACHEN LEUTE Tony zieht sich ganz locker um – je nach Lust und Laune.
BILD: PLAYZONE



Die Sims 2: Haustiere

CHEAT | Vergrößern Sie unter anderem das Accessoires-Angebot auf die leichte Art!

Betreten Sie ein Grundstück und geben ziemlich schnell die unten stehende Tastenkombination ein, um einen Gartenzwerg erscheinen zu lassen. Steht der kleine Gnom im Vorgarten, geben Sie die nächste Tastenkombination ein – ebenfalls sehr schnell. Fortan können Sie beim Gartenzwerg Ihrem Sim jederzeit Tierpunkte geben. Die zusätzlichen Accessoires schalten Sie im „Neue Familie Erstellen“-Menü durch Eingabe des jeweiligen Codes frei.



PASSWORT	EFFEKT
L1, L1, R1, X, X, ↑	Gartenzwerg
▲, ●, X, ■, L1, R1	Tierpunkte-Vergabe aktivieren

Accessoires

PASSWORT	EFFEKT
EEGJ2YRZQ11Q9QHA64	Katze Halsschmuck
EEGJ2YRQZZ11Q9QHA64	Hund Halsschmuck
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64	Katze Halsschmuck
EEGJ2YRZQARQ9QHA64	Hund Halsschmuck
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64	Katze Kopfbedeckung
EEGJ2YRZZZ11Z9QHA64	Hund Kopfbedeckung
EEGJ2YRZZQ11Q9QHA64	Katze Brille
EEGJ2YRZZZ1R9Q9HA64	Hund Brille
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64	Katze Shirt
EEGJ2YRQZZ11Q9QHA64	Hund Shirt
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Katze Halsschmuck
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64	Hund Halsschmuck
EEGJ2YRQZZ11Q9QHA64	Katze Kopfbedeckung
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Hund Kopfbedeckung
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64	Katze Shirt
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Hund Shirt
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Katze Brille
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Hund Brille
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Katze Brille
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64	Hund Brille
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64	Katze Halsschmuck
EEGJ2YRQZZ11Q9QHA64	Hund Halsschmuck



EXTRAVAGANT Die freigeschalteten Accessoires stehen den Haustieren einfach super, oder?! BILD: PLAYZONE



Fellzeichnungen Farbe

PASSWORT

EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64

Fellfarben

PASSWORT

EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZ11Z9QHA64
EEGJ2YRQZZ1R9Q9HA64
EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64

Fellzeichnungen Muster

PASSWORT

EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64
EEGJ2YRQZZAI9Q9HA64

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
Der Pate	13/2006
Die Sims 2	02/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Die Unglaublichen: Der 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 T. H.	10/2006
Gottlieb Pinball Classics (PS2/PSP)	10/2006
Gradius Collection (PSP)	11/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories	09/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
Heroes of the Pacific	01/2006
Ice Age 2: The Meltdown	10/2006
L.A. Rush	02/2006
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/2006
Madden NFL 07	11/2006
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
NBA 2K7	13/2006
Need for Speed Carbon	13/2006
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
Scarface: The World is Yours	13/2006
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
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

Der Pate

 **CHEAT** | Alle Mittel, um als Mafioso zu überleben

Brauchen Sie neue Energie, Munition oder eine Finanzspritze, dann pausieren Sie das Spiel und geben folgende Tastenkombination ein. Beachten Sie jedoch, dass die Cheats nur alle paar Minuten funktionieren und nicht ununterbrochen eingegeben werden können.

PASSWORT	EFFEKT
■, ●, ■, ■, ●, L	1.000 \$
●, ◀, ●, →, ■, R	Volle Munition
◀, ■, →, ●, →, L	Volle Energie

HILFESTELLUNG
Wenn es brenzlich wird, können Sie sich ganz einfach heilen oder neue Munition besorgen.
BILD: PLAYZONE



Need for Speed Carbon

 **CHEAT** | Holen Sie sich einfach Unterstützung und noch viel mehr!

Drücken Sie im Hauptmenü schnell die unten stehenden Tastenfolgen, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren.

PASSWORT	EFFEKT
↓, ↑, ◀, ↓, →, ↑, ■, ▲	10.000 Credits Castrol Cash
↓, ↑, ↑, →, ◀, ◀, →, ■	Unendlicher Crew-Angriff
◀, ↑, ◀, ↓, ◀, ↓, →, ■	Unendlich Nitro
↓, →, →, ◀, →, ↑, ↓, ■	Unendlicher Speedbreaker
→, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ◀, →, ■	Need for Speed Carbon Logo-Vinyls
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■	Need for Speed Carbon Special Logo-Vinyls



LEICHTIGKEIT Dank der Cheats kommt man ganz leicht an die besonderen Vinyls heran.
BILD: PLAYZONE

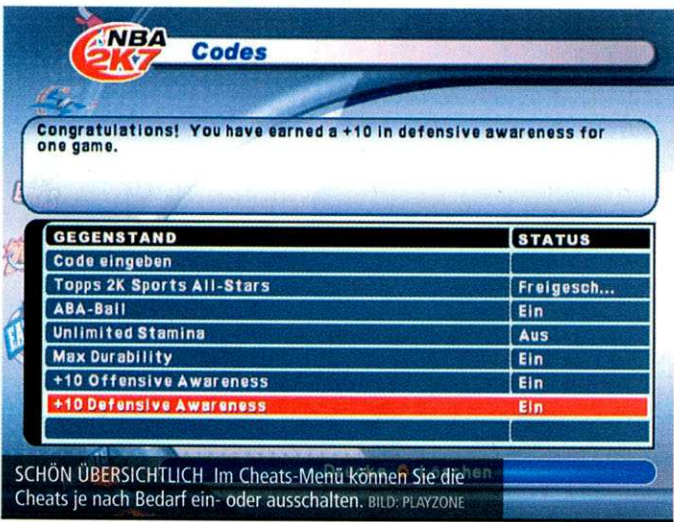


NBA 2K7

 **CHEAT** | Mit diesen Codes registern Sie den Court

Durch die Eingabe folgender Codes können Sie den jeweiligen Cheat ein- und ausschalten.

PASSWORT	EFFEKT
payrespect	ABA-Ball
getstops	+10 Defensive Awareness für ein Spiel
ironman	Max. Durability für ein Spiel
inthezone	+10 Offensive Awareness für ein Spiel
topps2ksports	Topps 2K Sports All-Stars
norest	Unlimited Stamina für ein Spiel



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.
☐ 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. Auf Seite 97 finden Sie eine kleine Statistik zur aktuellen Ausgabe.

Was halten Sie davon?

- ☐ Finde ich witzig und unterhaltsam ☐ Ist mir egal
☐ Totaler Blödsinn – weg damit!

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 HDTV	___	☐	☐	☐
Virtua Fighter 5	___	☐	☐	☐
Def Jam: Icon	___	☐	☐	☐
Colin McRae DIRT	___	☐	☐	☐
John Woo präs. Stranglehold	___	☐	☐	☐
Guitar Hero II	___	☐	☐	☐
Call of Duty 3	___	☐	☐	☐
WWE SmackDown vs. RAW 2007	___	☐	☐	☐
Canis Canem Edit	___	☐	☐	☐
Splinter Cell Double Agent	___	☐	☐	☐
Tony Hawk's Project 8	___	☐	☐	☐
Phantasy Star Universe	___	☐	☐	☐
Disgaea 2	___	☐	☐	☐
GTA: Vice City Stories	___	☐	☐	☐
Mortal Kombat: Unchained	___	☐	☐	☐
L.A. Rush	___	☐	☐	☐
Need for Speed Carbon: OTC	___	☐	☐	☐
MotoGP	___	☐	☐	☐
Star Wars: Lethal Alliance	___	☐	☐	☐

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____ Thema des Monats: ____ Test: ____
 Vorschau: ____ Spiel-Trailer: ____ Film-Trailer: ____
 Moderation: ____ Bonus: ____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Komplettlösung ☐ Hardware ☐ Cheats & Codes

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 13/06)

Angabe: ____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

21. 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. _____	_____

22. 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 13, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
 Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Spiele-Hotlines

Activision (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.activision.de 0900/1 51 00 55 01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.atari.de 0900/1 77 18 83 0900/1 77 18 82	Mo.-Sa. 14-19 Uhr Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com 0900/15 10 05 91 21	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.eidos.de 0900/1 83 95 82 0900/1 83 95 72	Mo.-Sa. 10-22 Uhr Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.electronicarts.de 0900/1 30 25 30 0900/1 20 25 20	Mo.-Sa. 11-20 Uhr Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 10 19 66	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (technische Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 55 88 01 01805/76 69 77	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) (Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 39 34 93 0900/1 39 24 92	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 50 55 11	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 82 48 47	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 15 12 00	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 10 19 50 0900/1 10 19 51	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
---	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn *Need For Speed: Carbon* 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 BIA: Hell's Highway (PS3)
- 3 Devil May Cry 4 (PS3)
- 4 F.E.A.R.
- 5 Final Fantasy XII (PS2)
- 6 God of War II (PS2)
- 7 Gran Turismo HD (PS3)
- 8 Half-Life 2 (PS3)
- 9 Heavenly Sword (PS3)
- 10 Killzone (PS3)
- 11 Lair (PS3)
- 12 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 13 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 14 MotorStorm (PS3)
- 15 Okami (PS2)
- 16 Resident Evil 5 (PS3)
- 17 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 18 Ridge Racer 7 (PS3)
- 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 Canis Canem Edit (Bully) (PS2)
- 4 Dirge of Cerberus: FF VII (PS2)
- 5 Driver: Parallel Lines (PS2)
- 6 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 7 FIFA 07 (PS2/PS3)
- 8 Final Fantasy X (PS2)
- 9 Gran Turismo 4 (PS2)
- 10 GTA: Vice City Stories (PSP)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Hitman: Blood Money (PS2)
- 13 Killzone: Liberation (PSP)
- 14 Kingdom Hearts II (PS2)
- 15 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 16 Need for Speed: Carbon (PS2)
- 17 Prince of Persia: The Two Thrones (PS2)
- 18 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 19 Resident Evil 4 (PS2)
- 20 Scarface (PS2)
- 21 Shadow of the Colossus (PS2)
- 22 Splinter Cell: Double Agent (PS2)
- 23 Suikoden V (PS2)
- 24 Tekken 5 (PS2)
- 25 Tekken: Dark Resurrection (PSP)
- 26 Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
- 27 True Crime: New York City (PS2)
- 28 We Love Katamari (PSP)
- 29 WWE SmackDown 2006 (PS2)
- 30 Yakuza (PS2)

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: 8. Dezember 2006



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitung (V.i.S.d.P.)

Maik Bütefür
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion

Michael Pruchnicki, Thomas Eder, Udo Crnjak,
Stefanie Schetter (Ltg. DVD)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Uwe Hönig, Christian Schönlein, Felix Kothe,
Onur Yildirançan

Chefreporter

Christoph Holowaty
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Roland Austinat

US-Korrespondent

Community Manager

Marc Brehme

Art Director

Andreas Schulz
David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Matthias Schöffel

Layout

Bildredaktion

Titelgestaltung

CD, DVD, Video

Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director

Hans Ippisch

Vertriebskoordination

Sabine Eckl-Thurl

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 Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911-2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Judith Gratiat: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiat@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342; markus.kirchner@computec.de
Anzeigenabrechnung: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediatarife 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. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES,
PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE,
XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, KCM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, KCM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Fordernd, aber fair!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich liebe GTA, egal auf welcher Plattform. Seit *GTA III* habe ich jeden Teil sofort gekauft und unzählige Stunden in virtuellen Metropolen verbracht. Doch in jedem neuen Titel der Reihe gab es Momente, in denen ich das Pad (oder im Falle der PSP die ganze Konsole) an die Wand werfen wollte. Die letzte Mission von *GTA III*, das schlüpfrige Foto in *GTA: Vice City (dt.)*, die Flucht mit Big Smoke auf dem Motorrad in *GTA: San Andreas* – alles Situationen, die mich Nerven gekostet haben. Und natürlich ist auch *GTA: Vice City Stories* nicht frei von Frustmomenten, doch das eigentlich Ärgerliche ist nicht der Bildschirmtod oder die Verhaftung an sich, sondern die Folgen (selbst die witzigste Zwischensequenz schaut man sich ungern drei Mal an) und die Gründe dafür (hakelige Steuerung, penible Zielabfrage, unfaires Missionsdesign). Man stirbt in *GTA* traditionell selten, weil man ein schlechter Spieler ist, sondern weil das Spiel stellenweise unfair ist und die Spielfigur aufgrund verknoteter Spielerfinger nicht das tut, was sie eigentlich gerade tun sollte. Ich mag die *GTA*-Serie trotzdem und man kann dem Spiel noch nicht einmal böse sein, sobald man wieder durch das geniale Szenario cruist und dem Soundtrack lauscht, aber wieso wehren sich die Entwickler so standhaft gegen Checkpoints oder einen angepassten Schwierigkeitsgrad?



Was wird gespielt bei ...

Karl Unterholzner

Karl Unterholzner ist 29 Jahre alt und International PR Manager für 2K Games.

Wie kommt's, dass der International PR Manager von 2K Games aussieht wie ein Hardrock-Gitarrist mit seiner dritten Leber?

Wenn Green Day Punkrock machen dürfen, darf ich auch PR machen. Musik im Allgemeinen – nicht nur aus der Hartwurst-Ecke – ist für Spiele essenziell und trägt enorm zur Atmosphäre und Spielerfahrung bei. Und da Spiele immer mehr Attitüde entwickeln, darf das ruhig auch die dazugehörige PR.

Gibt es neben „Passanten erschrecken“, „Verkäuferinnen schockieren“ und „Restaurants aufmischen“ noch andere Spiele, die du gerne zockst? Ich habe kein Lieblingsgenre als solches – gespielt wird, was auf den Tisch kommt. Ich bin aber ein großer Freund von guten Storylines und spannender Atmosphäre. Es darf aber auch gerne explodieren und schnell und laut sein.

Nenne und erkläre uns drei fiese Schnapsvariationen, die man in deiner Gegenwart getrunken haben sollte.

„Bloodshots“ sind Pflicht – bestehen aus Wodka und Chili con Carne auf extremer Säurebasis. Sehr gut zum Aufwachen und gegen Grippe. Dann gäbe es da noch „Time to get a gun“: Tequila, Bourbon und Wodka in einem Shotglas zusammengemixt. Und als Drittes Jägermeister – aber nur aus der dazugehörigen Jägermeistermaschine!

Was ist schlimmer: dass *BioShock* exklusiv für die 360 kommt, dass die PS3 erst im März erscheint oder dass Barbra Streisand immer noch Filme macht? Barbra Streisand – DEFINITIV Barbra Streisand. Macht die wirklich noch Filme? Die muss doch inzwischen 8 Millionen Jahre alt sein!

Hast du dir schon eine PlayStation 3 reserviert oder vorbestellt?

Da wenig Zeit bleibt (dauerndes Passantenerschrecken, Verkäuferinnenschockieren und Restaurantsaufmischen ...), habe ich noch keine PS3 vorbestellt, bin aber zuversichtlich, bei Release eine zu erstehen. Die Konsole ist mehr als vielversprechend! Außerdem verdiene ich eine. Ich habe alten Frauen über die Straße geholfen, ein Bad geputzt (okay, es war meines, aber HEY, das gilt!) und erfolgreich das Rauchen wieder angefangen.

Auf welche Next-Gen-Spiele freust du dich besonders? *The Darkness!*



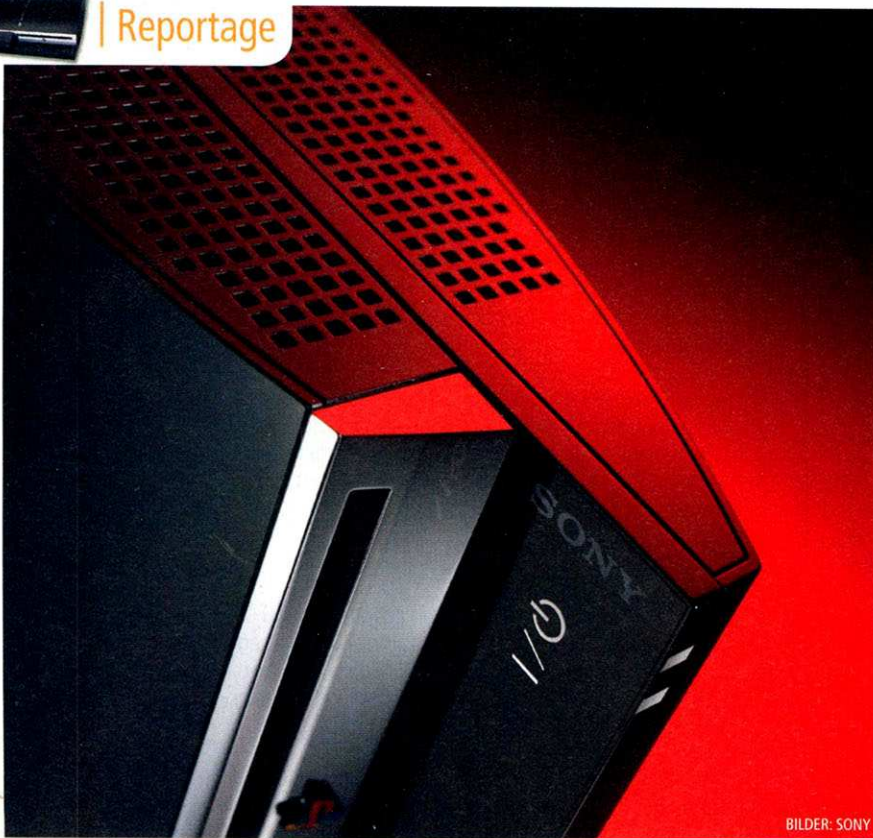
Statistik für die aktuelle Ausgabe

Inspiziert von Canis Canem Edit und *GTA: Vice City Stories* präsentieren wir Ihnen diesen Monat einige statistische Daten für die Erbsenzähler unter Ihnen.

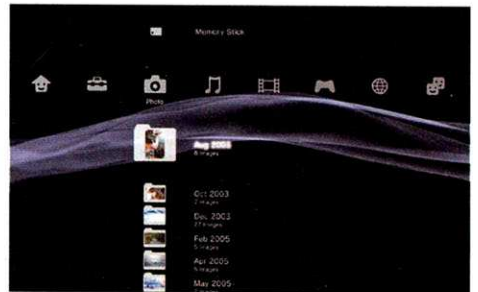
Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	<i>GTA: Vice City Stories</i>
Test, den jeder machen wollte:	<i>Call of Duty 3</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>Phantasy Star Universe</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Spülmaschine
Eifrigster Kaffee-Konsument:	Maik (ca. 107 Tassen/Monat)
Größte Enttäuschung:	Die Testversion von <i>Guitar Hero II</i> verpasst den Redaktionsschluss.
Größte Überraschung:	<i>Star Wars: Lethal Alliance</i>
Konsole, die am meisten benutzt wurde:	PS2
Anrufe bei Sony, um endlich eine PS3 geschickt zu bekommen:	37
In <i>Vice City</i> gerettete Patienten:	123
Ins Büro des Rektors zitiert (<i>Canis Canem Edit</i>):	6 Mal

Ausgabe 01/07 ab 20. Dezember am Kiosk

| Reportage



BILDER: SONY



PlayStation 3

Die PlayStation 3 hält Einzug in die Redaktion! Wir untersuchen die Hardware, stellen die wichtigsten Features vor und fühlen den ersten Spielen auf den Zahn.

| Vorschau



BILD: EIDOS

Tomb Raider: Anniversary

Die Archäologin kehrt zu ihren Wurzeln zurück – im Remake des allerersten Spiels der Reihe mit moderner Technik.

| Test



BILD: UBISOFT

Prince of Persia: Rival Swords

Wie schlägt sich die Handheld-Umsetzung von *The Two Thrones*? Kann die Technik diesmal komplett überzeugen?

| Test



BILD: ACTIVISION

Guitar Hero II

Wir zücken zum zweiten Mal die Plastikgitarre und rocken uns die Seele aus dem Leib – die Redaktion im Ausnahmezustand.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
12/06

Wichtigste Themen: der weltweit erste Wii-Test: Super Monkey Ball Banana Blitz. Außerdem: Wii Sports, Pokémon Diamond & Pearl



VIDEOGAMESZONE
Sonderheft 01/06

Wichtigste Themen: alles über die neue Konsolengeneration – die Hardware, die Spiele, die Technik, die Zukunft.



EDGE
13/06

Wichtigste Themen: Mass Effect – Besuch bei Entwickler Bioware, Assassin's Creed, Nintendo Wii, The Legend of Zelda.



XBOX 360
13/06

Wichtigste Themen: Lost Planet, Call of Duty 3, Rainbow Six: Vegas und F.E.A.R. im Test. Xbox-360-Einsteigerguide.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Ich habe drei Succubinen verzaubert



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

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

DIRGE of CERBERUS™

FINAL FANTASY VII

ALS
MIDGAR STARB,
HAT ETWAS
ÜBERLEBT.

Kehre in diesem rasanten Action-Game von den Machern von FINAL FANTASY® VII zurück in die Stadt Midgar. Ein Jahr nach den Ereignissen in FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN gibt es ein Wiedersehen mit zahlreichen bekannten Figuren der Kult-RPG-Saga, welche jetzt um brandheiße Feuergefechte ergänzt wird. Begleite den rätselhaften Helden Vincent Valentine bei seinem Kampf gegen eine mysteriöse Militär-Organisation, die Menschen auf der ganzen Welt in Angst und Schrecken versetzt. Rüste deine Waffen individuell auf, und kämpfe Dich durch die spannende Geschichte sowie 46 neue, actiongeladene Bonusmissionen. Das Schicksal der Welt wird sich in einem Kugelhagel entscheiden!

www.dirgeofcerberus.de



PlayStation 2
SQUARE ENIX