

PLAYZONE

AUF IM DVD HEFT:

Über 95 Minuten VIDEOS

PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

Themen: PlayStation-3-Tests,
Final Fantasy XII, Virtua Fighter 5,
Test Drive: Unlimited u. v. m.

DEF JAM: ICON
TEST DRIVE
VIRTUA FIGHTER 5



PLAYSTATION 3 DIE ERSTEN TESTS!



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

DAS ROLLENSPIEL-MEISTERWERK FÜR PS2 FINAL FANTASY XII ENDLICH IM TEST: DIE DEUTSCHE VERSION



Mir ist ein Orc in die Falle gegangen



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

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

TRIST Das Wetter präsentiert sich grau in grau, perfekt um stundenlang PS3 zu zocken.



BILD: PLAYZONE

Von links nach rechts: Michael Pruchnicki (Redaktion), Yves Nawroth (Redaktionsassistent), David Mola (Layout), Britta Rasp (Layout), Maik Bütefür (Redaktion), Stefanie Schetter (DVD-Redaktion), Matthias Schöffel (Layout), Onur Yildiran (Redaktion), Udo Crnjak (Redaktion)

23. März 2007

Eine neue Ära!

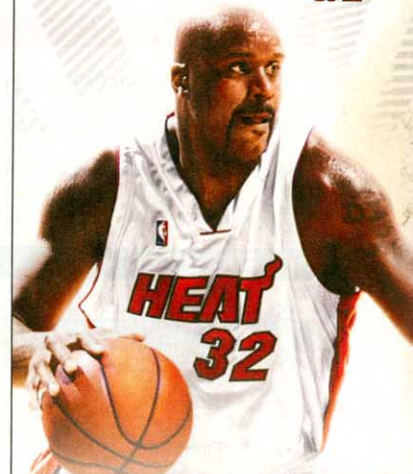
Wischen Sie sich den Schweiß von der Stirn, es ist offiziell. Nein, nicht die Veröffentlichung von *GTA: Vice City Stories* für die PS2 (obwohl das auch sehr erfreulich ist), sondern der Starttermin der PlayStation 3. Am 23. März 2007 können endlich auch deutsche Spieler ihre Ersparnisse auf den Händlertisch legen und sich die neue Generation der PlayStation ins Haus holen. Offen bleiben lediglich die Fragen nach der Verfügbarkeit der Konsole und der Bereitschaft der Spieler, 599 Euro zu berappen, denn so viel kostet die zum Start einzig verfügbare Version des Geräts. Wir haben dazu erneut unsere Leser befragt, die uns anlässlich unserer zweiten Sneak Peek zum Thema PS3 in der Redaktion besuchten. Das Ergebnis lesen Sie ab Seite 16.

Einen Monat dauert es noch, dann können auch Sie endlich Titel wie *MotorStorm*, *Resistance: Fall of Man* oder *Ridge Racer 7* spielen. Doch was taugen die Starttitel eigentlich? Kann sich das Launch-Line-up diesmal sehen lassen oder erwartet uns durchwachsene Software, die man lieber schnell wieder vergisst, wie beim Start der PlayStation 2? Wir sagen es Ihnen, denn schon jetzt haben wir satte sieben Spiele für Sie getestet. Das Ergebnis lässt aufatmen, die Qualität des Angebots stimmt. So darf es nächsten Monat gerne weitergehen, wenn wir Titel wie *Virtua Fighter 5*, *Full Auto 2*, *Call of Duty 3* oder *Need for Speed: Carbon* unter die Lupe nehmen. Dann werden vermutlich auch die Diskussionen in der Redaktion weitergehen, die etliche Nerven gekostet haben. „Ist die Grafik wirklich eine Wertung über 80 Prozent wert?“, „Was bringt 1080p, wenn die Optik im Gegenzug so detailliert ist wie in *Ridge Racer 7*?“ und „Wie viel können wir von der PlayStation 3 noch erwarten?“ waren häufige Fragen, die für hitzige Wortgefechte sorgten.

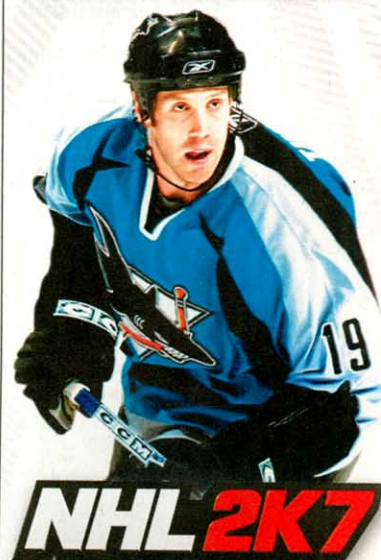
Einfacher sieht die Situation bei der PlayStation 2 aus. Selbst wenn man dem Genre nichts abgewinnen kann, muss man neidlos anerkennen, dass *Final Fantasy XII* nicht nur hervorragend aussieht, sondern auch ein fantastisches Rollenspiel geworden ist. Endlich ist die deutsche Version fertig, die ab 23. Februar 2007 im Handel erhältlich ist. Rollenspieler kommen an dem Titel nicht vorbei, wie Sie im großen Test ab Seite 68 nachlesen können.

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

**"2K SPORTS
-
PACKENDER
KANN SPORT
NICHT SEIN"**
OPM



NBA 2K7



NHL 2K7

**AB 23.3. FÜR
PLAYSTATION 3
JETZT FÜR XBOX 360
UND PLAYSTATION 2**

PLAYSTATION 3



PlayStation 2



© 2007 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 logo 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. © 2007. 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. © 2007 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.

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 14 Japan-News

REPORTAGE

- 18 LOST – Verschollene Spieleprojekte
- 16 Sneak Peek #2: PlayStation 3
- 86 Spiele im Fadenkreuz – Teil 2

JEDEN MONAT

- 85 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 41 Info-Center: Charts
- 42 Info-Center: Die besten Spiele
- 46 Info-Center: Die Redaktion
- 38 Info-Center: Most Wanted
- 40 Info-Center: Termine
- 47 Info-Center: Test-Center
- 97 Nachspiel
- 6 Plus-Abo
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

BlackSite: Area 51	30
Castlevania: The Dracula X Chronicles	11
Conan	26
Def Jam: Icon	62
Driver 76	12
Every Extend Extra	76
Fight Night Round 3	60
Final Fantasy XIII	68
Final Fantasy I (PSP)	12
Final Fantasy II (PSP)	12
Final Fantasy Tactics (PSP)	12
Fist of the North Star	14
Formula One Championship Edition	58
Genji: Days of the Blade	64
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	34
Ghost Rider (PS2)	74
Ghost Rider (PSP)	77
Gundam Musou	15
Harvest Moon – Innocent Life	11
Juiced 2: Hot Import Nights	36
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	94
Metal Slug Anthology	78
MotorStorm	48
NFL Street 3 (PS2)	75
NFL Street 3 (PSP)	80
Resistance: Fall of Man	52
Ridge Racer 7	56
Saints Row	10
Sega Rally	22
Spider-Man 3	10
Superman Returns	94
Tales of Destiny 2	15
Test Drive Unlimited	72
The Darkness	32
The Fast & The Furious: Tokyo Drift	75

18 | LOST – Verschollene Spieleprojekte



REPORTAGE: Spiele, auf die wir wohl noch lange warten dürfen ...

22 | Sega Rally



VORSCHAU: Wiedergeburt eines Spielhallenklassikers mit Prachtoptik

48 | MotorStorm



TEST: Sonys Offroad-Spektakel rockt – auch in der deutschen Version!



Resistance: Fall of Man | 52

TEST: Legt Insomniac die Messlatte für Ego-Shooter wirklich höher?

VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 BlackSite: Area 51
- 26 Conan
- 34 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 36 Juiced 2: Hot Import Nights
- 22 Sega Rally
- 32 The Darkness

TEST

PlayStation 3

- 62 Def Jam: Icon
- 60 Fight Night Round 3
- 58 Formula One Championship Edition
- 64 Genji: Days of the Blade
- 48 MotorStorm
- 52 Resistance: Fall of Man
- 56 Ridge Racer 7

PlayStation 2

- 68 Final Fantasy XII
- 74 Ghost Rider
- 75 NFL Street 3
- 72 Test Drive Unlimited
- 75 The Fast & The Furious: Tokyo Drift

PSP

- 76 Every Extend Extra
- 77 Ghost Rider
- 78 Metal Slug Anthology
- 75 NFL Street 3

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie
- 94 Superman Returns

Final Fantasy XII | 68



TEST: Die sehnlichst erwartete deutsche Version des Mega-Rollenspiels ist da!

Neue
Rubrik

Flashback: Disruptor | 90



FLASHBACK: In unserer neuen Rubrik schauen wir zurück auf Spieleklassiker.

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 Gutscheine kassieren!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!

Einkaufsgutschein **playcom**
www.playcom.de **gutschein**

von: **PLAYZONE** Wert: **50,-€**

gültig für alle Artikel auf www.playcom.de

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)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

50-Euro-Gutschein Playcom
 Prämien-Nr.: 002918

Lieferung, solange Vorrat reicht

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen).

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

BILD: PLAYZONE



Final Fantasy XII

VORSCHAU

Blazing Angels:

Squadrons of WWII (PS3)

Def Jam Icon (PS3)

Marvel Ultimate Alliance (PS3)

NBA Street Homecourt (PS3)

Untold Legends – Dark Kingdom (PS3)

Virtua Fighter 5 (PS3)

TEST

Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP)

Every Extend Extra (PSP)

Final Fantasy XII (PS2)

Formula One CE (PS3)

Genji: Days of the Blade (PS3)

Ghost Rider (PS2)

MotorStorm (PS3)

Resistance: Fall of Man (PS3)

Ridge Racer 7 (PS3)

Sega Mega Drive Collection (PS2, PSP)

Sid Meier's Pirates! (PSP)

Test Drive Unlimited (PS2)

BONUS

Ridge Racer 7 (Multiangle-Strecke)

Midway Gamers' Day 2007: Trailershow

John Woo pres. Stranglehold (PS3)

BlackSite: Area 51 (PS3)

TNA iMPACT! (PS3)

SPIEL-TRAILER

Burnout Dominator

MACH

NBA Street Homecourt 2007

Rocky Balboa

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 03/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

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



COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 2:

NUR IM PLUS-ABO:

XBOX-ZONE

VORSCHAU

Fuzion Frenzy 2 (X360)

Ghost Recon Advanced W. 2

TEST

Lost Planet: Extreme Condition

BONUS

Halo 3 (Hinter den Kulissen)

SPIEL-TRAILER

Lost Planet: Extreme Condition

Lost Planet (Video-Show)

Star Trek Legacy

Battlestations Midway

N-ZONE

VORSCHAU

Pokémon Battle Revolution (Wii)

Der Blitzkampf-Modus

Der Online-Modus

Der Trainer-Pass und der Shop

Die DS-Connectivity

Die Technik

Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)

Spectrobes (DS)

Excite Truck (Wii)

Far Cry Vengeance (Wii)

Magical Starsign (DS)

Mario Slam Basketball (DS)

Pro Evolution Soccer 6 (DS)

Rampage: Total Destruction (Wii)

SPIEL-TRAILER

Garfield's Nightmare

Nanostray 2

TEST

Castlevania: Portrait of Ruin (DS)

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>



DRÜCKT EUCH IM SPIEL SO AUS, WIE IM ECHTEN LEBEN.

MIT EUREM GESICHT.

DIE NÄCHSTE GENERATION SIEHT IHRE FREUNDE IMMER UND ÜBERALL.

Die Zukunft des Gamings ist da, und sie sieht aus wie euer Freund Julian. Unterhaltet euch per Video-Chat mit Freunden und Familie, passt euer Spielerbild an und übt euer fiesestes Lächeln. Mit der Xbox Live Vision Kamera kommen die, die euch nahe stehen, noch näher an euch ran. xbox.com



TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

VOLLES HAUS

Unsere zweite Sneak Peek war laut, verschwitzt und sehr unterhaltsam – so gehört sich das, so haben wir das gern.



BILD: PLAYZONE

VOLLES HEFT

Die ersten PlayStation-3-Titel stellen sich dem PLAYZONE-Test und schneiden insgesamt recht gut ab. Daumen hoch, Sony!



BILD: ROCKSTAR GAMES

VOLL ÜBERRASCHEND

Endlich ist es offiziell: *Grand Theft Auto: Vice City Stories* kommt auch für die PlayStation 2 – na, wer hätte das gedacht?



BILD: PLAYZONE

VOLLES BILD

Die deutsche Version von *Final Fantasy XII* sieht klasse aus und hat die PAL-Anpassung gut überstanden. Danke, Square Enix!



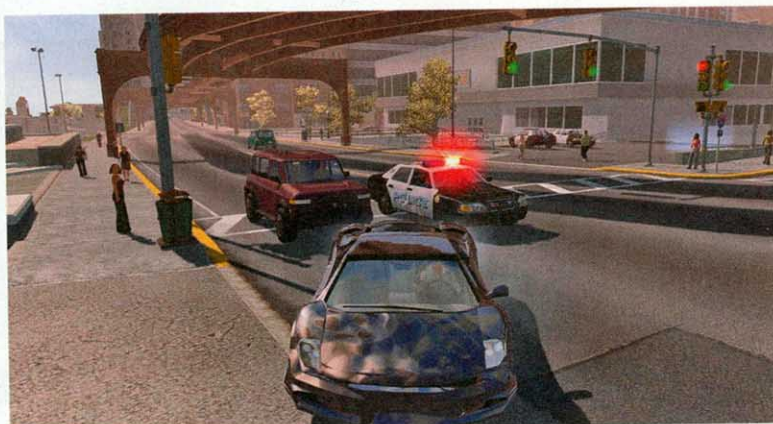
BILD: ELECTRONIC ARTS

VOLLGAS

Die Vorschauversion von *Burnout: Dominator* ist so schnell wie der Vorgänger, verpasst aber knapp unseren Redaktionsschluss.

Saints Row

Rockstar lässt auf sich warten, doch die Konkurrenz schläft nicht.

ACTION | Hersteller: THQ, Termin: Frühjahr 2007, Web: www.saintsrow.com

SPIELZEUG Die Fahrphysik wurde zugunsten spaßiger Verfolgungsjagden bewusst einfach gehalten. BILD: THQ

Den Titel „Erster GTA-Klon auf einer Next-Gen-Plattform“ hat *Saints Row* bereits sicher, da das Spiel schon im September letzten Jahres auf der Xbox 360 erschienen ist. Die logische Umsetzung für die PlayStation 3 ist nun beschlossene Sache. Schon auf der Microsoft-Konsole machte die Gangster-Posse eine Menge Spaß, auch wenn der Titel inhaltlich und in Bezug auf die Detailverliebtheit nicht mit der Referenz konkurrieren kann. Wer aber die lange Wartezeit auf *GTA IV* im Oktober nicht mehr aushalten kann, der wird voraussichtlich schon im Frühjahr von THQ

mit einer unterhaltsamen Alternative versorgt. In der nächsten PLAYZONE stellen wir Ihnen die PS3-Version ausführlicher vor. (mb)

FETZIG Die spektakulären Explosionen gehören zu den Glanzpunkten des Spiels. BILD: THQ



Spider-Man 3

Der freundliche Netzschwinger kehrt zurück ins Kino und auf die Konsolen.

ACTION | Hersteller: Activision, Termin: Mai 2007, Web: www.activision.de

Pünktlich zum Kinostart des dritten *Spider-Man*-Films wird Activision ein weiteres Spiel rund um Peter Parkers Superhelden-Alter-Ego veröffentlichen. Wieder einmal wird



SCHWARZ IST SCHICK Diesmal ist auch die düstere Variante von *Spider-Man* spielbar. BILD: ACTIVISION

ein frei beschwingbares New York als Kulisse für jede Menge actiongeladene Missionen dienen, wobei das Kampfsystem für das neue Spidey-Abenteuer komplett überarbeitet werden soll. Neben dem üblichen Spinnenmann wird auch die dunkle Seite Parkers spielbar sein, wobei das schwarze Kostüm Peter zwar noch größere Kräfte verleiht, diese aber schwieriger zu kontrollieren sind. Während einige Aufträge direkt an die Filmhandlung angelehnt sind, wird es auch jede Menge eigenständiger Missionen geben. Die PS3-Version wird von Treyarch entwickelt, während bei Vicarious Visions die Fassungen für PSP und PS2 entstehen. (mp)



IDYLLISCH Das neue Setting nicht nur für Angler hat seinen Reiz. BILD: MARVELOUS INTERACTIVE



FUTURISTISCH Selbst die Hundehütte (rechts) wurde modernisiert! BILD: MARVELOUS INTERACTIVE

Harvest Moon – Innocent Life

Der Bauernhof für die Westentasche: Bio bleibt auch in Zukunft angesagt!

SIMULATION | Hersteller: dtp / Rising Star Games, Termin: 30. März 2007, Web: www.risingstargames.com

Während deutsche Nintendo-Fans in letzter Zeit diverse *Harvest Moon*-Episoden zu spielen bekamen, gingen Sony-Spieler seit der PSone-Episode *Back to Nature* leer aus. Doch das soll sich ändern: dtp Entertainment bringt zusammen mit Rising Star Games (eine Tochterfirma des japani-

schen Herstellers Marvelous Interactive) den aktuellen PSP-Ableger der Serie nach Deutschland. Das Entwicklerteam ArtePiazza hat die Handlung auf eine Südseeinsel in der Zukunft verlegt und dem Titel einen völlig neuen 3D-Look verpasst, ansonsten bleibt's aber beim gewohnten *Harvest Moon*-Gameplay:

Ein einsamer Bauer bezieht einen Hof in einer ihm unbekannten Gegend und muss sich wirtschaftlich behaupten, wobei gute Beziehungen zur Dorfbevölkerung sich als nützlich erweisen. Hoffen wir, dass auch die neue PS2-Version von *Innocent Life* hier erscheint! (mp)



BILD: MARVELOUS INTERACTIVE

Castlevania: The Dracula X Chronicles

Klassiker-Doppelpack mit einer Europa-Premiere und einem 3D-Remake

ACTION | Hersteller: Konami, Termin: 4. Quartal 2007, Web: de.games.konami-europe.com



AUFBEREITET Hier ein Bild vom Rondo-of-Blood-Remake, das auch als Original enthalten sein wird. BILD: KONAMI



ÜBERGANG Symphony of the Night beginnt mit dem Rondo-Finale. BILD: PLAYZONE

Streng genommen muss man hier schon von einem Dreierpack sprechen: Diese PSP-Compilation wird nicht nur die fantastische PSone-Episode *Symphony of the Night* enthalten, sondern auch den bisher nur für die japanische PC-Engine-Konsole veröffentlichten

Vorgänger *Rondo of Blood* – Letzteres sogar sowohl in der Urfassung als auch als optisch modernisiertes Remake mit 3D-Grafik, das spielerisch aber exakt dem Original entsprechen soll. Ebenfalls überarbeitet wird die schwache englische Synchronisation von *Symphony of*

the Night. Wir sind ja mal gespannt, ob bei all den Änderungen das komplett in lupenreinem Deutsch synchronisierte Intro von *Rondo of Blood* unangetastet bleibt! PSP-Fans können sich auf jeden Fall auf zwei der besten Episoden der beliebten Serie freuen. (mp)

Driver 76

Auf der PSP wird erstmals in Ubisofts Auftrag gefahren

ACTION | Hersteller: Ubisoft,
Termin: März 2007, Web: www.ubisoft.de

In Zusammenarbeit mit Sumo Digital bringt Reflections seine umstrittene Erfolgsserie in Kürze auch auf die PSP. *Driver 76* stellt inhaltlich einen direkten Vorgänger zur letzten PS2-Episode *Parallel Lines* dar und orientiert sich spielerisch nah an dieser Vorlage. Sie schlüpfen auch hier in die Rolle eines aufstrebenden Auftragsfahrers. Die offene Spielwelt ist dabei dem New York des Jahres 1976 nachempfunden, der Soundtrack soll mit vielen 70er-Jahre-Hits entsprechend ausfallen. Die 27 Missionen des Spiels sind dabei in sechs Kapitel eingeteilt, ein Mehrspieler-Modus sowie zahlreiche Minispiele (Straßenrennen, Crash-Wettbewerbe) sollen für Dauermotivation sorgen. (mp)



SHOOT-OUT Auf offener Straße legen wir uns mit der Polizei an. BILD: UBISOFT



TYPISCH DRIVER Spannende Verfolgungsjagden bilden den Kern des Spiels. BILD: UBISOFT

Final-Fantasy-Remakes für die PSP

Square Enix legt Final Fantasy I, II und Tactics neu auf

ROLLENSPIEL / STRATEGIE | Hersteller: Square Enix, Termin: Noch nicht bekannt, Web: www.square-enix.com



AUFGEFRISCHT Die alten Final-Fantasy-Teile werden viel bunter und detaillierter. BILD: SQUARE ENIX



NEU Ein Bild aus den wunderschönen, PSP-exklusiven Tactics-Storysequenzen. BILD: SQUARE ENIX

Einer der besten PSP-Titel dürfte die erst kürzlich angekündigte Neuauflage von *Final Fantasy Tactics* werden (die japanische Version trägt den Untertitel *Shishi Sensou*), von der wir jetzt erstmals In-Game-Bilder präsentieren können. Der nie in Deutschland erschienene Strategie-Klassiker wird unter anderem um neue Berufe und wunderschön gezeichnete Zwischensequenzen erweitert. Ganz neu sind die Remakes von *Final Fantasy I* und *II*, die unter dem Namen *Anniversary Edition* in stark verbesserter 2D-Optik neu aufgelegt werden. Auch die erstmals in der PSone-Umsetzung enthaltenen Rendervideos sollen mit dabei sein. In

Japan sollen alle drei Titel 2007 erscheinen (*FF I* im April, *FF II* im Mai, *Tactics* bislang unbestimmt), Europa-Termine für alle drei Titel stehen noch aus. (mp)



KLASSIKER Hoffentlich kommt dieses Final Fantasy Tactics nach Deutschland! BILD: SQUARE ENIX

NEWS-TICKER



BILD: KONAMI

ERWEITERTES PSP-MGS Die für April geplante europäische Version von *Metal Gear Solid Portable Ops* wird gegenüber den japanischen und nordamerikanischen Fassungen erweitert sein. So wird es zwölf zusätzliche Charaktere geben, zwei neue mögliche Karrieren für Teammitglieder und zwei brandneue Mehrspieler-Karten.

FÜNFERPACK IN ORANGE Valve veröffentlicht zusammen mit Electronic Arts im Herbst die sogenannte „Orange Box“ für die PS3. Diese enthält *Half-Life* samt den Fortsetzungen *Episode One* und *Episode Two* sowie das Actionspiel *Portal* und den Multiplayer-Titel *Team Fortress 2*.

PS2-SPIELE LAUFEN BESSER Bis vor kurzem hatte die PS3 mit der Darstellung einiger PS2-Titel Probleme, bei denen die horizontale Auflösung falsch skaliert wurde, was zu einem unschönen Bild führte. Seit einem PS3-Firmware-Update ist dieses Problem zum Glück Geschichte, sodass sich europäische PS3-Interessenten darum nicht mehr sorgen müssen.

VON WII AUF DIE PS2 Das bisher exklusiv für Nintendos Wii erhältliche *Tony Hawk's Downhill Jam* soll auch für die PlayStation 2 erscheinen.



Geizen Sie beim Preis, nicht bei der Action!



USK: Freigegeben ab 12 Jahren

39,-

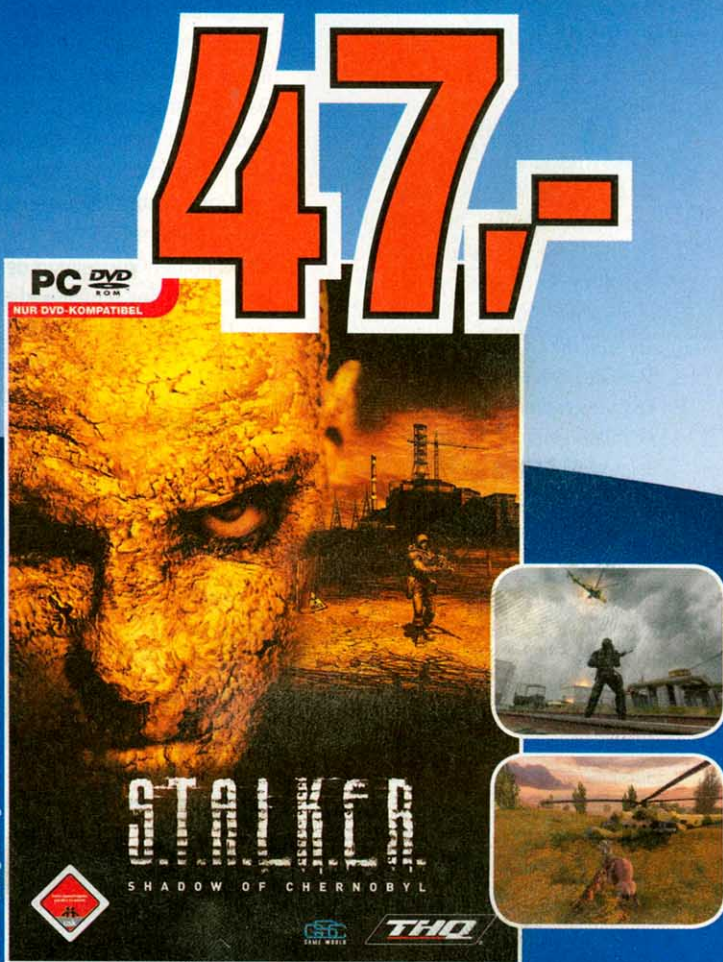
SUPREME COMMANDER

Auch Millionen von Einheiten hängen von einem Kommandanten ab...Der Mensch ist des Menschen Wolf. Das bewahrheitet sich auch in ferner Zukunft, in einem epochalen Kampf um die Herrschaft über die Galaxis des 31sten Jahrhunderts. Drei unterschiedliche Parteien bekriegen sich seit nunmehr 1000 Jahren. Sowohl die Aliens (Aeons) als auch die Cyborgs (Cybrans) stammen von früheren menschlichen Kolonien im Universum ab.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

121x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



USK: Keine Jugendfreigabe

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

Strahlende Zukunft in der verbotenen Zone. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone“ bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die S.T.A.L.K.E.R., Glücksritter und Plünderer.



SATURN

GEIZ IST GEIL!

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN
HARROD
berichtet.

PS3-Marketing-Strategien

Obwohl die PlayStation 3 bereits seit dreieinhalb Monaten in Japan auf dem Markt ist, hat sich an der Spielenachschub-Situation nicht viel geändert. Ohne nennenswerte Neuerscheinungen ist es für Sony schwierig, die Werbetrommeln ordentlich zu rühren. Bislang konzentriert man sich auf das Bewerben des Entertainment-Netzwerks mit den herunterladbaren Titeln *Gran Turismo HD Concept* und *Tekken 5: Dark Resurrection*. Den Multimedia-Features widmet Sony allerdings ebenfalls einen beachtlichen Teil seines PS3-Marketing-Budgets, um den Konsumenten beispielsweise die Verwendung des PS3-Photo-Mode schmackhaft zu machen.

Ein weiterer Grund für den schleppenden Erfolg der PlayStation 3 in Japan ist der unglaubliche Erfolg von Nintendo. Wii und DS haben als neue Formen der interaktiven Unterhaltung voll den Nerv der Japaner getroffen und nehmen Sonys Next-Gen-Schlachtschiff spürbar den Wind aus den Segeln. Im Moment zumindest sieht es nicht danach aus, als wenn man an den Erfolg der PS2 anknüpfen könnte. Während erfahrene Spieler durchaus das technische Potenzial der PlayStation 3 und vor allem auch die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten erkennen, sieht der japanische Durchschnittskonsument nur eine Konsole mit besserer Grafik – das reicht nicht mehr aus, was Microsofts wiederholtes Scheitern schmerzhaft belegt. Und das Blu-ray-Format ist noch zu frisch, um als Killer-Feature die Abverkäufe explodieren zu lassen.

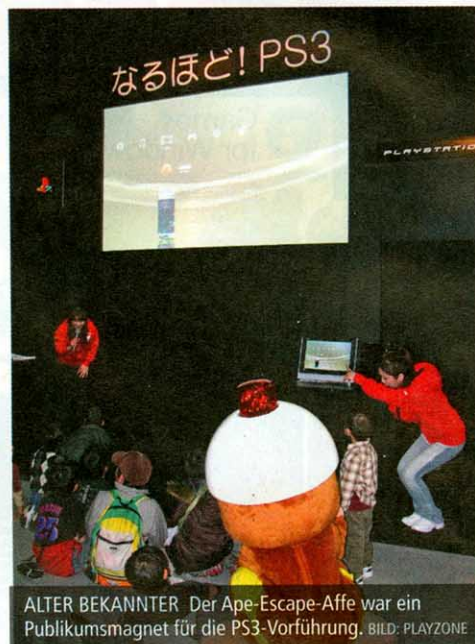
Die Konzentration auf die aufwertende Multimedia-Ausstattung der PS3, wie das Photo-Feature, könnte der richtige Weg für Sony sein, um sein Next-Gen-Baby zu verkaufen. Denn einfach nur eine Konsole mit besserer Grafik an den Mann zu bringen ist heute schwieriger als jemals zuvor.

World Hobby Fair 2007

Wir haben der Messe in Tokio einen Besuch abgestattet.

MESSE | Hersteller: Sega, Termin: 14./20./21./28. Januar, 4. Februar, Web: www.whobby.com

Es war wieder einmal so weit: Die World Hobby Fair öffnete ihre Pforten an vier Stationen: am 14. Januar in Osaka, am 20. und 21. Januar in Tokio, am 28. Januar in Nagoya und am 4. Februar in Fukuoka. Neben Herstellern wie Banpresto, Bandai Namco, Sega, Konami, Capcom, Hudson und Takara Tomy war natürlich auch Sony vor Ort und rückte die PlayStation 3 mit Spielstationen zu *Gran Turismo HD Concept* und *Hot Shots 5* (besser bekannt als *Everybody's Golf*) und einer aufwendigen Vorstellung der vielseitigen Features der Konsole ins Scheinwerferlicht. In einem speziellen Theaterbereich erklärten Sony-Mitarbeiter, darunter ein Ape Escape-Affe, Kindern und Eltern die Multimedia-Funktionen der Next-Gen-Konsole. Um zu zeigen, dass Sonys Next-Gen-Konsole nicht nur zum Spielen geeignet ist, luden die Moderator en Bilder von Speicherkarten einiger Messebesucher auf die PlayStation 3 herunter und stellten den Photo-Viewer vor. (wh/uc)



ALTER BEKANNTER Der Ape-Escape-Affe war ein Publikumsmagnet für die PS3-Vorführung. BILD: PLAYZONE

Fist of the North Star

Etwas gealtert, aber immer noch tödlich



BEAT 'EM UP | Hersteller: Sega, Termin: 29. März 2007, Web: www.sega.co.jp



GESCHICHTE NEU SCHREIBEN Im Spiel kann man aus den Comics bekannte Kämpfe nachspielen. BILD: SEGA



DA KRACHT'S ABER Wie auch im Comic geht bei den Kämpfen mächtig die Post ab. BILD: SEGA

Japan erlebt im Moment einen Manga-Retro-Boom und Sega ist einer der Passagiere auf dem Profitzug. Als Gepäck hat das alteingesessene Entwicklerhaus ein neues PS2-Spiel der *Fist of the North Star*-Reihe dabei. Seit dem ersten Erscheinen auf der Bildfläche 1983 wurden von den Comics über 100 Millionen Exemplare verkauft. Die harten Kämpfe (vor allem der Anime-Film aus dem Jahr 1986 ist sehr blutig) zwischen den Hauptcharakteren faszinieren heute nicht nur Fans der ersten Stunde, sondern auch viele neue Manga-Begeisterte. Das 2D-Beat-'em-Up für die PS2 bietet unter anderem einen History-Mode, in dem der Spieler alle berühmten Begegnungen des Mangas nachkämpfen kann. An effektgewaltigen Spezialattacken wird während der beinharten Prügeleien nicht gespart. Für positiven Mehrwert sorgt eine Bonus-DVD, unter anderem mit Historie und Einführung in die Geschichte des Mangas. (wh/uc)



KOMBO-WAHNSINN Die effektgeladenen Spezialattacken sind eine Komponente aus Dynasty Warriors. BILD: BANDAI NAMCO/KOEI

Gundam Musou

Das Beste aus zwei Serien vereint

TAKTIK-ACTION | Hersteller: Bandai Namco/Koei
Termin: 1. März 2007, Web: <http://gundam-musou.jp>

Nicht nur die Kooperation von Bandai Namco und Koei, um ihre beiden Topseller-Serien *Gundam* und *Dynasty Warriors* zu einem Action-Titel mit Taktikeinschlag für die PS3 zu verbinden, ist eine Überraschung, sondern auch der Release. *Gundam Musou* kommt bereits am 1. März auf den japanischen Markt. Da das Spiel von der Art her näher an *Dynasty Warriors* angelehnt ist, stellt es für *Gundam*-Fans eine neue Spielerfahrung dar. Gesteuert wird einer der Gundam-Mechs, der sich effektiv und mit vielfältigen Kombos durch Hunderte von Gegnern kämpft. Die Dimension der Kämpfe ist im Vergleich zu vergangenen Spielen der beiden Serien durchaus beeindruckend. Des Weiteren werden die Gefechte mit sehr hübsch gezeichneten Anime-Filmchen und zahlreichen Events garniert. So schlägt Koei zwei Fliegen mit nur einem PS3-Spiel. (wh/uc)



DER NÄCHSTE, BITTE! Das Gegnereufkommen ist ebenfalls mit Koeis Massenschlachten vergleichbar. BILD: BANDAI NAMCO/KOEI

NEWS-TICKER

SQUARE ENIX GOES UNREAL Square Enix wird die Unreal Engine 3 in zukünftigen Next-Generation-Projekten verwenden.

NEUES UNTERNEHMEN Bandai Namco Games und Sony Computer Entertainment haben sich zusammengeschlossen und das gemeinsame Tochterunternehmen Cellius gegründet, um spezielle Inhalte für die Cell-Broadband-Engine zu entwickeln.

PS3-IC-CARD-PERIPHERAL Das letzte Firmware-Update für die PS3 ermöglicht die Benutzung eines speziellen USB-Zubehörs. Dadurch kann man nun im PlayStation-Netzwerk auf Prepaid-Karten gespeichertes Guthaben zum Bezahlen verwenden.

RÜCKRUFAKTION Sony Japan hat alle Versionen von *NBA 07* zurückgerufen und wird diese umtauschen. Der Grund ist ein Bug, der das Spiel nach dem Überspringen eines Replays zum Absturz bringt.

Tales of Destiny 2

Vertrauenswürdig, taktisch, gut!



ROLLENSPIEL | Hersteller: Bandai Namco,
Termin: 15. Februar 2007, Web: www.bandainamco.co.jp

Mit *Tales of Destiny 2* erscheint zwar nur ein PS2-Remake für die PSP, allerdings verfügt das Spiel über ein sehr interessantes Spielsystem. Das „Trust and Tactical Linear Motion Battle System“ erfordert vom Spieler besonders umsichtigen Umgang mit seinem Hauptcharakter und allen Partymitgliedern. Die „Spirit“-Anzeige der Figuren leert sich, sobald sie in einen Kampf verwickelt werden, und füllt sich wieder, wenn sie sich ausruhen. Eine genauere Erklärung des vielseitigen Features würde hier den Rahmen sprengen. Die Story spielt 18 Jahre nach dem ersten Teil und nimmt mit dem Aufeinandertreffen von Kyle und dem mysteriösen Mädchen Rala seinen Anfang. Die Entwickler haben der PSP-Version zusätzlich einen neuen Gegenstand spendiert, der dem Spieler den Zugang zu einem Bilderbuch voller Designstudien und Konzeptzeichnungen gewährt. (wh/uc)



KRAFTRAUBEND Nach dem Kampf ist erstmal Ausruhen angesagt. BILD: BANDAI NAMCO

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

Enchanted Arms	Rollenspiel	25. Januar 2007
Untold Legends: Dark Kingdom	Action-Rollenspiel	22. Februar 2007
Virtua Fighter 5	Beat 'em Up	8. Februar 2007

Zuletzt erschienen (PS2)

Appleseed EX	Action	15. Februar 2007
Dance Dance Revolution SuperNOVA	Tanzspiel	25. Januar 2007
Outrun 2 Special Tour	Funracer	8. Februar 2007
Soul Cradle	Strategie	15. Februar 2007
Zero no Tsukaima	Action	15. Februar 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Lost Regnum	Action-Rollenspiel	25. Januar 2007
Lumines II	Geschicklichkeit	15. Februar 2007
Parodius Portable	Action	25. Januar 2007
Tales of Destiny 2	Rollenspiel	15. Februar 2007
Twinbee Portable	Action	25. Januar 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Gundam Musou	Action	1. März 2007
Mist of Chaos	Rollenspiel	22. März 2007
Power Smash 3	Sonstige Sportarten	8. März 2007
Pro Baseball Spirits 4	Baseball	1. April 2007
Winning Post 7 Maximum 2007	Pferde-Simulation	29. März 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Ah! My Goddess	Action-Adventure	22. Februar 2007
Akudaikan 3	Adventure	1. März 2007
Amegami-Sama	Adventure	22. Februar 2007
Garou Densetsu Battle Archive 2	Beat 'em Up	22. Februar 2007
River Ride Adventure featuring Salomon	Wassersport	22. Februar 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Bombberman Land Portable	Action	21. März 2007
Metal Slug Complete	Action	22. Februar 2007
Monster Hunter Portable 2nd	Rollenspiel	22. Februar 2007
Puyo Puyo!	Denkspiel	21. März 2007
WWE SmackDown Vs. Raw 2007	Wrestling	22. Februar 2007



Sneak Peek #2: PlayStation 3

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Zahlreiche Zuschriften und Kommentare in unserem Online-Forum auf www.play-zone.de ließen uns gar keine andere Wahl: die Sneak Peek musste wiederholt werden. Die Zahl der PS3-begeisterten Leser war zu groß, um sie zu ignorieren. Dementsprechend luden wir in der letzten Ausgabe erneut ein, zu uns zu kommen und Sonys neue Konsole noch vor dem offiziellen Release anzutesten. Unzählige E-Mails regneten in unser

Postfach und nach ausgiebiger Vorauswahl standen die Teilnehmer fest. Am 3. Februar nahm sich die PLAYZONE-Redaktion einen Samstag lang Zeit, von Erfahrungen zu berichten, über Spiele zu diskutieren und natürlich die ersten PS3-Titel zu zeigen.

Zuschauen macht auch Spaß, aber natürlich wollten alle Teilnehmer auch selbst Hand an die neue Konsole und das Pad legen. Nach dem ausgiebigen Frühstück begann der Zockertag mit *Mobile Suit Gundam*, das – entgegen unserer Annahme – doch in Deutschland erscheinen soll.

Roger von Laufenberg, 20

Mein Eindruck von der PlayStation 3: „Die PS3 wird ich mir sicher kaufen, aber wohl noch nicht gleich am Anfang, da im Moment noch zu wenig Games vorhanden sind, die mich wirklich interessieren.“

Meine vorläufigen Bewertungen im Einzelnen:

Call of Duty 3: ★ ★ ★
 Def Jam: Icon: ★ ★ ★
 Formel Eins Championship: ★ ★ ★ ★
 Genji 2: ★ ★
 Gran Turismo HD Concept: ★ ★ ★ ★ ★
 Mobile Suit Gundam: ★
 MotorStorm: ★ ★ ★ ★ ★
 Resistance: Fall of Man: ★ ★ ★ ★
 Ridge Racer: ★ ★ ★ ★
 Virtua Fighter 5: ★ ★ ★ ★
 Virtua Tennis 3: ★ ★ ★ ★

Meine erste Stunde mit der PlayStation 3: „Ein roter Ferrari 599 GTB auf einem riesigen HDTV, aus der Anlage strömt die typische *Gran Turismo*-Mucke und allesamt bewundern wir die Schönheit der Grafik. Die Rundungen des Fahrzeugs, der Lack glänzt und dann geht's los und die Boxen grölen den Sound des 620 PS starken Rennpferdes ...“

Giacomo Sorce, 21

Mein Eindruck von der PlayStation 3: „Die PS3 hält, was sie verspricht, und die Spiele sind grafisch und spielerisch auf hohem Niveau. Trotzdem ist der Preis von 600 Euro zu hoch. Wenn es aber *John Woo presents Stranglehold* und *MotorStorm* beim PS3-Start in die Verkaufshäute schaffen sollten, dann wird mein Konto geleert.“

Meine vorläufigen Bewertungen im Einzelnen:

Call of Duty 3: ★ ★ ★
 Def Jam: Icon: ★ ★ ★ ★
 Formel Eins Championship: ★ ★ ★
 Genji 2: ★ ★
 Gran Turismo HD Concept: ★ ★ ★ ★ ★
 Mobile Suit Gundam: ★
 MotorStorm: ★ ★ ★ ★ ★
 Resistance: Fall of Man: ★ ★ ★ ★ ★
 Ridge Racer: ★ ★ ★
 Virtua Fighter 5: ★ ★ ★ ★
 Virtua Tennis 3: ★ ★ ★ ★



Julia Bitu, 18

Mein Eindruck von der PlayStation 3: „Hätte ich das Geld, würde ich sie sofort kaufen! Ist ein nettes Maschinchchen, welches mir meinen PC ersetzen könnte, der so langsam in die Jahre kommt. Die Grafikleistung ist sicherlich noch steigerbar und kommende Spiele wie *Final Fantasy XIII* sind der PS3 erst mal vorbehalten. Da mir das Geld fehlt, kann ich leider nicht sofort zuschlagen.“

Meine vorläufigen Bewertungen im Einzelnen:

Call of Duty 3: ★ ★ ★ ★
 Def Jam: Icon: ★ ★
 Formel Eins Championship: ★ ★ ★ ★
 Genji 2: ★ ★ ★
 Gran Turismo HD Concept: ★ ★ ★ ★
 Mobile Suit Gundam: ★
 MotorStorm: ★ ★ ★ ★ ★
 Resistance: Fall of Man: Nicht gesehen
 Ridge Racer: ★ ★ ★
 Virtua Fighter 5: ★ ★ ★ ★ ★
 Virtua Tennis 3: ★ ★ ★ ★

Meine erste Stunde mit der PlayStation 3:

„Sie ist meiner Meinung nach die schönste Next-Generation-Konsole, aber muss man dieses Schmuckstück mit Gundam verschandeln!? ;-)“

Kyra Jäger, 20

Mein Eindruck von der PlayStation 3: „NOCH würde ich sie nicht kaufen. (Für mich) attraktive Spiele sind noch rar gesät und der Preis in Europa ist lachhaft. Woanders bekommt man mehr für weniger Geld und um das volle Potenzial auszuschöpfen, braucht es auch weitere Investitionen wie eine Surround-Anlage und einen HDTV.“

Meine vorläufigen Bewertungen im Einzelnen:

Call of Duty 3: ★ ★ ★ ★
 Def Jam: Icon: ★ ★ ★
 Formel Eins Championship: (nich gesehn, hab gequatscht)
 Genji 2: ★ ★ ★
 Gran Turismo HD Concept: ★ ★ ★ ★ ★
 Mobile Suit Gundam: ★
 MotorStorm: ★ ★ ★ ★ ★
 Resistance: Fall of Man: ★ ★ ★ ★
 Ridge Racer: ★ ★ ★
 Virtua Fighter 5: ★ ★ ★ ★ ★
 Virtua Tennis 3: ★ ★ ★

Meine erste Stunde mit der PlayStation 3: „Durch den Chefssessel hatte ich das große Vergnügen, Home-Entertainment zu genießen und das Gefühl zu haben „Mittendrin statt nur dabei“.“

Wir luden erneut zum PlayStation-3-Zocken ein und begrüßten diesmal stolze sieben Leser in der PLAYZONE-Redaktion.

Ein schlechter Start, doch umso bleiben-dere Eindrücke hinterließen *Gran Turismo HD Concept*, *Call of Duty*, *Ridge Racer 7*, *Virtua Fighter* und natürlich *MotorStorm*. Sonys Chaos-Rennspiel war erneut der Titel, der am meisten Next-Gen-Feeling überbrachte und am ausgiebigsten gespielt

wurde. Überhaupt war die Resonanz auf die Konsole durchweg positiv. Zwar sind die Kaufabsichten der meisten Teilnehmer noch von Zurückhaltung geprägt, was aber in erster Linie an der Preisgestaltung und nicht an fehlender Begeisterung liegt. Die überraschendste Erkenntnis der

Veranstaltung war übrigens eine ganz andere. Dass wir weibliche Leser haben, ist an sich ja schon erstaunlich angesichts der Männerdominanz im Bereich Videospiele. Dass wir aber so attraktive weibliche Leserinnen haben, das hätten wir nicht gedacht. ■



Martin Studtrucker, 24

Mein Eindruck der PlayStation 3: „Ich kaufe sie definitiv, aber ich warte bis zur ersten Preissenkung.“

Meine vorläufigen Bewertungen im Einzelnen:

Call of Duty 3: ★ ★ ★ ★
 Def Jam: Icon: ★ ★ ★
 Formel Eins Championship: ★ ★
 Genji 2: ★ ★ ★
 Gran Turismo HD Concept: ★ ★ ★ ★ ★
 Mobile Suit Gundam: ★
 MotorStorm: ★ ★ ★ ★ ★
 Resistance: Fall of Man: ★ ★ ★ ★ ★
 Ridge Racer: ★ ★ ★ ★ ★
 Virtua Fighter 5: ★ ★ ★ ★ ★
 Virtua Tennis 3: ★ ★ ★

Meine erste Stunde mit der PlayStation 3: „Das stylische Konsolendesign, die atemberaubende Grafik und das perfekte Handling haben mich sofort überzeugt, einfach super.“

„Ein Traum wurde wahr und nun steht fest: Das Teil muss her!!!“





Verschollene Spieleprojekte

Erst weint man um sie, doch dann vergisst man sie ganz schnell – ein Nachruf auf Spieleprojekte, die nie waren.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Videospiele sind in vielerlei Hinsicht wie Frauen. Man kann schöne Stunden mit ihnen verbringen und wenn man mit ihnen „durch ist“, macht sich ein Gefühl des Stolzes in einem breit. Manche sehen auch einfach nur gut aus, hinter der schillernden Fassade verbirgt sich aber pure Langeweile. Und dann gibt es solche, die einen erst tierisch heiß machen, dann

aber nicht ranlassen und gar nicht erst zum „Date“ erscheinen. Ja, wir reden immer noch von Videospielen. Und zwar von solchen, die nicht fertiggestellt wurden. Wenn ein Projekt eingestampft wird, kann das verschiedene Gründe haben. Beispielsweise kann sich kein Hersteller finden, der einen Titel veröffentlichen will. Oft ist dies bei solchen Spielen der Fall, die für zu außergewöhnlich erachtet werden. Titel wie *Fahrenheit* oder

Katamari Damacy hätten wir deswegen beinahe gar nicht zu Gesicht bekommen! Manchmal passiert es aber auch, dass die Entwickler selbst kein Interesse an einer Veröffentlichung haben, weil sie nicht mit dem Ergebnis zufrieden sind. Und nicht zu vergessen: Die Entwicklung eines Spiels kann Unsummen an Geld verschlingen. Wenn einer Spieleschmiede schlichtweg das Geld ausgeht und sie im schlimmsten Fall geschlossen werden muss, gehen geplante Projekte oft mit unter. Auf diesen vier Seiten stellen wir Ihnen einige Titel vor, die diese Schicksale ereilt haben ... sowie ein besonders sagenumwobenes PSOne-Spiel, das legendär geworden ist, obwohl es nie offiziell erhältlich war. ■

ICE NINE

ENTWICKLER: BAM! ENTERTAINMENT • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: SOMMER 2003



LEISE Um an solchen Gegnern vorbeizukommen, wäre auch der Einsatz von Taktik nötig gewesen. BILD: BAM! ENTERTAINMENT

Mitte 2003 lud uns Bam! Entertainment zum Probespielen nach London ein. Zwei Titel gab es zu sehen: ein Lizenz-Spiel zur Trickserie *Wallace & Gromit* und den vielversprechenden Ego-Shooter *Ice Nine*. Mit an Bord waren einige Mitarbeiter von Konami, die Interesse an den gezeigten Titeln hatten. Letztendlich wurde aber nur *Wallace & Gromit* veröffentlicht. Wieso, wissen wir leider bis heute nicht. Denn auch wenn *Ice Nine* noch etwas unfertig wirkte, so hatte es doch schon einige sehr interessante Ansätze. So war es damals einer der ersten Titel, die Gebrauch von

der Rag-Doll-Technologie und dem Einsatz eines Headsets machten. Durch den Knopf im Ohr bekam man Befehle von Vorgesetzten, durch das Mikro machte man Feinde auf sich aufmerksam. Garniert mit einer interessanten und verzweigten Story sowie mehreren Lösungsansätzen hätte aus diesem Spiel ein echter Hit werden können.



ZU LAUT Die Wachen reagierten auf vom Spieler verursachte Geräusche. BILD: BAM! ENTERTAINMENT

DEAD RUSH

ENTWICKLER: TREYARCH • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: 2005



Dead Rush war ein Titel, auf den alle heiß waren. Nicht weil er sich spielerisch sonderlich hervortat, sondern weil das Setting einfach eine Menge Spaß versprach. Story: Bei einem Erdbeben kommt ein Großteil der Bevölkerung des Städtchens Eastport ums Leben und erwacht als Zombies wieder. Um die Flut der lebenden Toten zu überleben, durfte sich der Spieler jedes fahrbaren Untersatzes bedienen, den er in der Spielwelt vorfand. Einzelteile zerstörter Fahrzeuge hätten gesammelt und zu neuen Vehikeln zusammengeschraubt werden können. Klingt doch nach einem derben Spaß, oder?

WEG DA! Mit einem Auto durch Zombies rasen – ein Heidenspaß! (ganz links) BILD: ACTIVISION

NAHKAMPF Dank diverser Waffen hätte man sich auch zu Fuß gegen Zombies wehren können. (links) BILD: ACTIVISION

STARCRAFT GHOST

ENTWICKLER: BLIZZARD • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: NOVEMBER 2003

Den angepeilten Erscheinungstermin für StarCraft: Ghost können Sie eigentlich beliebig nach hinten korrigieren. Denn das Spiel wurde immer und

immer wieder verschoben, bis es im März 2006 zunächst auf unbestimmte Zeit auf Eis gelegt wurde. Kurz danach löschte Blizzard jegliche Hinweise auf das Spiel von seinen Release-Listen und Webseiten – zum Leidwesen aller StarCraft- und

Metal Gear Solid-Fans. Metal Gear Solid? Genau! Denn bei StarCraft: Ghost handelte es sich nicht mehr um ein Echtzeit-Strategiespiel, sondern um ein ambitioniertes Stealth-Projekt, bei dem es mehr um Taktik als um wildes Herumballern ging. Hauptfigur Nova hatte z. B. die Möglichkeit, sich unsichtbar zu machen und so um Gegner herumzuschleichen.



UNSICHTBAR Die Spielzeuge der Hauptfigur machten Lust auf mehr. (ganz links) BILD: BLIZZARD

FEST FÜR FANS Sämtliche Rassen und Einheiten des StarCraft-Universums waren im Spiel vertreten. (links) BILD: BLIZZARD

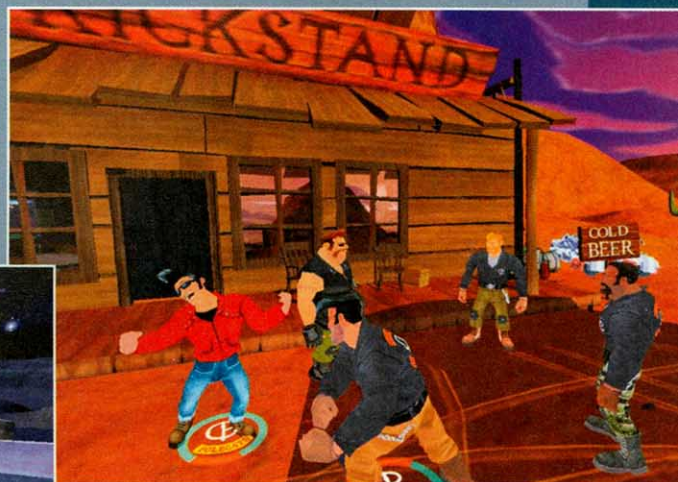
FULL THROTTLE HELL ON WHEELS

ENTWICKLER: LUCASARTS • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: WINTER 2003

Full Throttle zählt zu den beliebtesten Lucasarts-Adventures. Die Fangemeinde freute sich daher unbändig, als endlich eine Fortsetzung angekündigt wurde – und das, obwohl es sich nicht mehr um ein klassisches Point-and-Click-Adventure handelte. Stattdessen kloppte man zu Fuß und auf seinem Bike gegenwärtige Gangmitglieder mit allerlei Utensilien (inklusive Katzen!). Kurz nach der E3 2003, auf der es eine Demo zu spielen gab, wurde der Titel gecancelt.

BACKPFEIFE Dem Stil des Originals blieb man mit der Cel-Shading-Grafik treu. (rechts) BILD: LUCASARTS

COOLE SAU Bike-Sequenzen hätten in einem Biker-Adventure nicht fehlen dürfen. (unten) BILD: LUCASARTS



MEDAL OF HONOR FIGHTER COMMANDER

ENTWICKLER: DREAMWORKS INTERACTIVE / EA L.A. • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: 2002

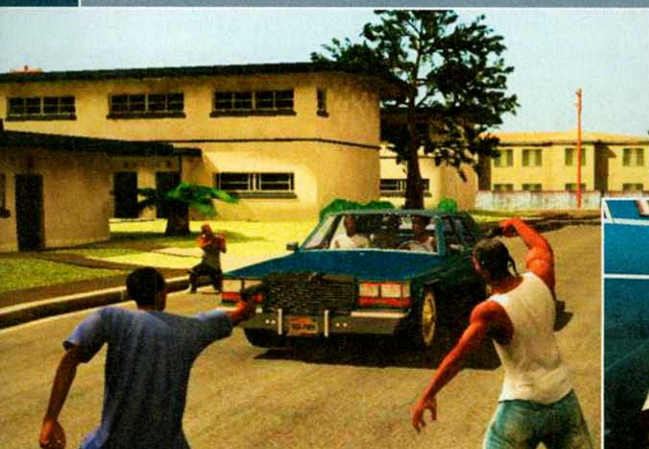
Zeitgleich mit *Medal of Honor: Frontline* werkelte Dream-Works Interactive (später von EA gekauft und in EA L.A. umbenannt) an einem weiteren Ableger der Serie. Während man in den Ego-Shootern der Serie Flugzeuge nur von unten sieht, hätte man bei *Fighter Commander* selbst hinter dem Steuerknüppel eines Zweiter-Weltkriegs-Flugzeuges Platz genommen und seine Kameraden von der Luft aus unterstützt. Wie auch bei den Ego-Shootern legten die Entwickler viel Wert auf Realismus. Flugzeuge wie Missionen wurden realen Vorbildern nachempfunden und die Steuerung war weitaus komplexer als bei arcadelastigen Genrevertretern wie der *Ace Combat*-Serie.



LUFTANGRIFF
Flugzeuge und
Missionen
waren echten
Vorbildern nach-
empfunden. BILD:
ELECTRONIC ARTS

FEAR & RESPECT

ENTWICKLER: EDGE OF REALITY • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: 2006



SAN ANDREAS?
Thematisch
orientierte man
sich eindeutig
am Genre-König.
BILD: EDGE OF
REALITY



Rapper 50 Cent hat sein eigenes Spiel, warum also dann nicht Snoop Dogg? Ganz einfach: wegen der steigenden Konkurrenz auf dem Sektor der Gangster-Spiele. Angeblich wurde das Action-Spiel *Fear & Respect*, in dem der Spieler die Rolle von Snoop Dogg übernehmen sollte, deswegen gestrichen, weil

Spiele wie *GTA: San Andreas* eine zu starke Konkurrenz darstellten. Damit ist *Fear & Respect* das erste gecancelte PS3-Spiel – für die Next-Gen-Konsole war es nämlich auch angekündigt.

ZUGPFERD Drogenmissbrauch, großkalibrige Waffen und Hip-Hop-Musik. Böse Zungen würden jetzt über Snoop Dogg und dessen Fans lästern.

BILD: EDGE OF REALITY

CAPCOM FIGHTING ALL-STARS

ENTWICKLER: CAPCOM • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: 2003

MEHR ALS STREET FIGHTER
Auch Charaktere aus ande-
ren Capcom-Titeln hätten in
den Ring steigen sollen.

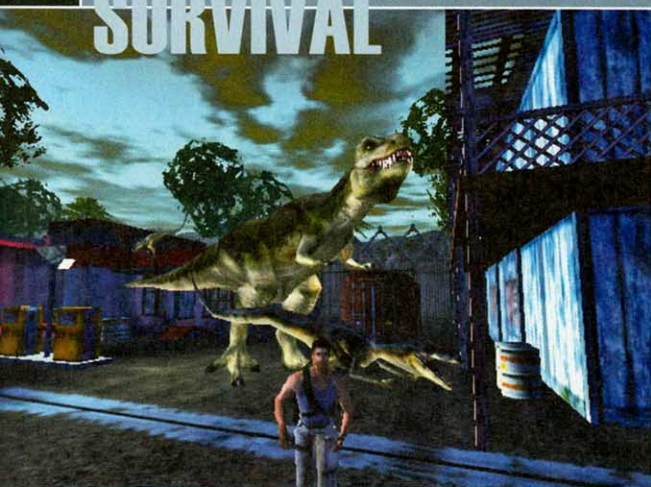
BILD: CAPCOM



Mit *Street Fighter EX* schaffte die *Street Fighter*-Serie den Sprung in die dritte Dimension. Mit dem Ergebnis waren aber weder Fans noch Capcom selbst zufrieden. Deshalb wollte man die Entwicklung beim zweiten Anlauf keinem Dritten überlassen (*Street Fighter EX* wurde von Arika programmiert). Allerdings blieb auch Capcoms Versuch hinter den Erwartungen zurück. Fans, die zu einem Beta-Test eingeladen wurden, waren mit *Capcom Fighting All-Stars* so unzufrieden, dass die Entwicklung kurzerhand eingestampft wurde.

JURASSIC PARK III SURVIVAL

ENTWICKLER: SAVAGE ENTERTAINMENT • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: SOMMER 2002



Erinnern Sie sich an Capcoms *Dino Crisis* für die PSone? Das Survival-Horror-Abenteuer spielte sich wie *Resident Evil*, allerdings hatte man es nicht mit vermoderten Zombies, sondern mit furchteinflößenden Dinos zu tun. Beinahe hätte dieses Spiel einen inoffiziellen Nachfolger erhalten. Savage Entertainment arbeitete an einem Lizenz-Spiel zum Kino-Blockbuster

Jurassic Park III, in dem man in der Rolle eines Forschers nicht nur prähistorische Wesen bekämpfen, sondern auch noch Terroristen davon abhalten sollte, sich Dino-DNA unter den Nagel zu reißen. Klingt abgedroschen, hätte aufgrund der Mischung aus Survival-Horror und actionlastigen Szenen im *Tomb Raider*-Stil aber durchaus interessant werden können.

DINOS AN DER TANKE Jurassic Park hätte ein guter, wenn auch hässlicher Genre-Mix werden können.

BILD: SAVAGE ENTERTAINMENT

STUNT DRIVER

ENTWICKLER: CLIMAX • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: HERBST 2001

Sie kennen *Stuntman* und vielleicht *Trackmania* für den PC. Aber wussten Sie auch, dass sich diese Titel bei einem Spiel aus dem Jahr 1990 bedienten? Bei *Stunt Driver* bastelte man sich aus vorgefertigten Einzelbausteinen wie Geraden, Kurven und ausgefalleneren Elementen wie Sprungschancen und Loopings eine Rennstrecke zusammen. Nur wenige wussten, dass ein Remake geplant war. Da fiel es auch kaum auf, dass der Titel heimlich, still und leise gecancelt wurde.

BASTELSTUNDE Wie im Original hätte man sich eigene Strecken bauen ... (rechts)

BILD: CLIMAX

... und sie dann einem Praxistest unterziehen können. (unten) BILD: CLIMAX



THRILL KILL

ENTWICKLER: PARADOX DEVELOPMENT • URSPRÜNGLICH ANGEPEILTER TERMIN: 1998

MAKABER Kleinwüchsige auf Stelzen mit abgerissenen Körperteilen verprügeln – kein Wunder, dass dieses Spiel nie erschien! BILD: VIRGIN INTERACTIVE



VIEL LOS Bei Thrill Kill prügeln vier Kämpfer gleichzeitig. BILD: VIRGIN INTERACTIVE



Das PSone-Spiel *Thrill Kill* ist legendär. Und das, obwohl es nie offiziell erschien. Nur wenige Wochen bevor das Spiel in die Läden kommen sollte, kaufte EA den damaligen Hersteller Virgin auf und sah aufgrund der derben Gewaltdarstellung von einer Veröffentlichung ab. Die Entwickler wollten dennoch, dass man ihr Spiel zu Gesicht bekommt, und stellten kurzerhand einige Versionen ins Netz, die sich bis heute rapide vermehrt haben. Zusätzlich wurden einige Fanseiten gegründet, auf denen man sogar verschiedene Cover für Hülle und CD herunterladen

kann! Aber was macht dieses Spiel so besonders? Nun, zum einen ist es das wohl brutalste Spiel aller Zeiten, zum anderen das erste „echte“ Vierspieler-Beat-'em-Up. Technisch war der Titel für seine Zeit extrem beeindruckend. Allerdings kann man über den spielerischen Wert streiten. Statt bei eingesteckten Treffern Energie zu verlieren, lädt man bei ausgeteilten Hieben eine Leiste auf. Ist diese voll, wird man zum alles vernichtenden Berserker, der einen der Widersacher mit nur einem Treffer auf ziemlich eklige Art und Weise ausschalten kann.

KOPF AN KOPF Statt reinem Zeitfahren gibt's knallharte Positionskämpfe. BILD: SEGA



Sega Rally

Fakten

- Über 30 lizenzierte Fahrzeuge
- 8 Umgebungen mit je 2-3 Strecken
- 6 Wagen gleichzeitig auf der Strecke
- Echte Verformung des Untergrunds
- Aufwendige Echtzeit-Verdreckung der Autos

Die Rallye-Simulation ist tot, es lebe Sega Rally!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Wenn der frühere Colin McRae-Produzent Guy Wilday mit dem neu gegründeten britischen Sega Racing Studio eine Neuauflage von *Sega Rally* entwickelt, dann kann man gleich in mehrfacher Hinsicht von „Zurück zu den Wurzeln“ sprechen. So war der ungemein beliebte Spielhallen-Automat ganz klar einer der größten Einflüsse auf die Colin McRae-Spiele; und generell wurde das

Rallye-Genre, wie wir es heute kennen, mit *Sega Rally Championship* 1995 überhaupt erst begründet. Während die (später erschienenen) Colin-Titel auf Realismus, vielfältige Fahrzeugeinstellungen und ein gnadenloses Schadensmodell setzten, war der Sega-Automat ein unkompliziertes Vergnügen. Dass das Spiel trotz des mickrigen Umfangs von nur vier Strecken und drei Autos zum Klassiker avancierte, spricht Bände über das seinerzeit revolutionäre Fahrverhalten. Die stets perfekt kontrollierbaren Drifts sorgten für ein grandioses Spielgefühl und der packende Multiplayer-Modus war für jede Menge Langzeitmotivation gut. Und genau über diese Elemente soll sich auch die PS3-Neuauflage des Rennspiel-Meilensteins definieren.

KOPF AN KOPF

Während man in der Spielhallen-Vorlage noch das Feld von hinten aufrollte, soll das neue *Sega Rally* auch im Einzelspielermodus auf ständige Positionskämpfe setzen, um die Rennen spannender zu gestalten. Daher starten die sechs Teilnehmer eines Rennens gleichzeitig, was den Titel auch deutlich vom einsamen Zeitfahren der Colin McRae-Serie abhebt. Ständige Rempelen werden auf jeden Fall an der Tagesordnung sein, auch wenn sich die Entwickler noch nicht festlegen wollen, ob die Fahrzeuge ein Schadensmodell verpasst bekommen. Doch selbst wenn, werden die Schäden nur rein optischer Natur sein – ein Ausscheiden aufgrund eines Motorschadens oder dergleichen ist nicht vorgesehen, hier soll der unbekümmerte Fahrspaß im Vordergrund stehen.

» Ständige Positionskämpfe sollen die Rennen spannender gestalten. «





FELGE MIT EINBLICK Die Fahrzeugmodelle sehen anständig aus. BILD: SEGA

ÜBER STOCK UND STEIN

Auch wenn man die Wagen also nicht zerlegen oder aufs Dach legen kann, bietet *Sega Rally* doch ein vielversprechendes, stets nachvollziehbares Fahrverhalten, das ganz in der Tradition des Originals steht. Eine wichtige Rolle spielt dabei rallyetypisch der wechselnde Untergrund: Gelingen die Drifts auf trockener Straße noch problemlos, mangelt es auf Schlamm an Bodenhaftung, während Ausflüge in tiefe Pfützen den Wagen stark bremsen. Das alles ist seit dem Ur-*Sega Rally* innerhalb des Genres selbstverständlich, doch geht die Neuauflage noch einen Schritt weiter: Ähnlich wie bei *MotorStorm* hinterlassen die Fahrzeuge auf den Rundkursen Spuren, was nach mehreren Rennrunden für ganz andere Bodenverhältnisse als noch kurz nach dem Start sorgt. Im Vergleich zu Sonys crashlastiger Offroad-Raserei bedient sich Sega bei der Umsetzung der Bodenverformungen aber nicht bloß geschickt eines optischen Tricks und des sogenannten „Parallax Mapping“, um Vertiefungen im Boden darzustellen, sondern modelliert tatsächlich jede Bodenunebenheit einzeln in Echtzeit aus. Die Reaktionen auf den zerfahrenen Boden dienen dann auch als wunderbare Demonstration für die realistische Feder-

ung der *Sega Rally*-Fahrzeuge, die auf jede noch so kleine Bodenunebenheit physikalisch korrekt reagiert.

DETAILLIERTE SCHLAMMSCHLACHT

Doch nicht nur die Federung und die schicken Felgen machen Eindruck, generell können sich die Fahrzeugmodelle sehen lassen. Ehrensache, dass mit dem Toyota Celica und dem Lancia Delta HF Integrale die beiden Klassiker aus dem Arcade-Original spielbar sein werden (auch der „geheime“ Lancia Stratos dürfte es ins Spiel schaffen), insgesamt sind über 30 Fahrzeugmodelle geplant. Dabei sollen neben allerlei authentischen Rallyeboliden und -Oldtimern auch einige weniger ernsthafte Bonusfahrzeuge anwählbar sein. Ein schon jetzt sehr gelungenes Feature ist die Verschmutzung der Autos, die ganz individuell in Echtzeit realisiert wird. Fahren Sie Ihren Wagen durch Schlamm, so bleiben die entsprechenden Spritzer an der Karosserie haften. Die Farbe der Ablagerungen entspricht jeweils der Farbe des Untergrunds, sodass Sie mal helle, mal dunklere Schlammspritzer auf dem Wagen sehen werden – zumindest bis zur nächsten durchquerten Pfütze, die einen Großteil des Dicks wieder abwäscht. Ein nettes Detail, das den Next-Generation-Anspruch des Spiels unterstreicht.

UNEVEN Die Verformung des Bodens wirkt sich deutlich aufs Fahrverhalten aus. BILD: SEGA



EIN GUTER ERSTER EINDRUCK

Auch wenn das Spiel erst Ende des Jahres erscheinen soll, machte die uns gezeigte Demo schon einen ordentlichen Eindruck. Der in tropischen Gefilden angesiedelte Kurs konnte vor allem durch seine üppige Vegetation punkten – im fertigen Spiel sollen noch sieben weitere Umgebungen mit je mindestens zwei bis drei Strecken vertreten sein, doch davon gab's vorerst noch nichts zu sehen. Sega plant einen Online-Modus für bis zu sechs menschliche Spieler, ansonsten hielt man sich mit Details zu Spielmodi noch zurück. Infos zur ebenfalls angekündigten PSP-Version gibt's bislang ebenfalls kaum, von Bildern ganz zu schweigen. Trotzdem: Derzeit sieht's nach einem gelungenen Comeback für den Rallye-Altmeister aus! ■



VORSCHAU SEGA RALLY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Racing Studio
Spieler:	1(-6 online)
Termin:	Ende 2007
Web:	www.sega-europe.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wiedergeburt eines Klassikers: Mit neuem Konzept und moderner Technik zum ernst zu nehmenden Fun-Racer.



» Egal, wen du fragen würdest, jeder hat einen



Der Leiter des „Sega Racing Studio“, Guy Wilday, produzierte bei Codemasters die ersten Episoden von Colin McRae Rally. Sein neu gegründetes Team umfasst knapp 50 Leute, darunter viele seiner damaligen Mitarbeiter, aber auch Neuzugänge von so renommierten britischen Entwicklern wie Criterion, Rare und Rockstar North.

PLAYZONE (Michael): Kannst du endlich zugeben, dass Colin McRae Rally ein Sega Rally-Abklatsch war?

GUY WILDAY: (lacht) Wir haben uns angeschaut, was Sega

BILD: SEGA

Rally getan hat, und uns dabei mehr auf das Fahrverhalten konzentriert als auf alles andere. Aber was wir mit Colin getan haben, war, dies in ein realistisches Rallye-Setting zu versetzen. Die Hauptunterschiede waren, dass wir A-nach-B-Strecken verwendet haben und darauf nur einzelne Autos im Time-Trial-Modus fuhren. Sega Rally hatte dagegen Rundkurse und den direkten Wettbewerb mit gegnerischen Fahrern. Wir wurden zweifellos davon beeinflusst.

Wie unterscheidet sich der Ansatz bei der Entwicklung von Sega Rally zu dem bei einem Colin McRae-Spiel?

Vollständig. Der große Unterschied ist, dass wir nicht mehr die Realität als Grundlage nehmen. Was wir mit diesem Spiel nicht schaffen wollen, ist eine Simulation, sondern eine hoffentlich sehr spaßige Spielerfahrung. Wir haben viel mehr Flexibilität. Wir können nun Entscheidungen darauf basierend treffen, was das Spiel unserer Meinung nach tun sollte. Wenn es etwas gibt, das im echten Leben passiert, was aber bei einem Spiel nicht so toll wäre, müssen wir es nicht einbauen oder drumherum arbeiten. Wir können uns also die Elemente aussuchen, die wir wollen. Ich denke, es ist sehr anders. Es ist wegen der Flexibilität in vieler Hinsicht ein viel spaßigerer Prozess.

Du hast uns bereits die zwei klassischen Sega Rally-Autos in der Neuauflage gezeigt, werdet ihr auch bekannte Strecken ins Spiel einbauen?

Wir könnten dies tun. Mehr sage ich dazu nicht ...

Was war das ursprüngliche Ziel, als das Sega Racing Studio gegründet wurde?

Sega hat in letzter Zeit einige Entwickler gekauft, zum Beispiel Creative Assembly. Der Grund dafür war, dass sie einfach die besten historischen Echtzeit-Strategiespiele auf dem Markt machen. Sie haben Sports Interactive gekauft, die die besten Fußballmanager entwickeln. Und die Motivation hinter der Gründung eines Rennspiel-Studios war ganz ähnlich: Es ging darum, eine Gruppe von sehr talentierten Entwicklern aus dem Vereinigten Königreich unter einem Dach zusammenzubringen, um die besten Rennspiele zu

erschaffen. Das ist unser Ziel. Wir entwickeln die dazu nötige Technologie und wollen mit teils auf Sega-Klassikern basierenden, teils komplett neuen Spielen neue Standards für die Zukunft setzen.

An wie vielen Projekten arbeitet ihr derzeit?

Sega Rally war unser erstes Projekt. Wir haben erst einige Zeit damit verbracht, unsere Kerntechnologie zu entwickeln, und benutzen diese nun als Grundlage für Sega Rally. Wir sind gerade dabei, unser zweites Projekt zu beginnen, zu dem ich aber noch nichts sagen kann – es ist streng geheim.

Kannst du zumindest sagen, ob's auf einem bekannten Sega-Rennspiel basiert oder ein gänzlich neuer Titel wird?

Es ist ein ganz neues Spiel. Sehr aufregend.

Wie sieht's mit Plänen aus, in Zukunft neben Sega Rally auch weitere Sega-Klassiker neu aufzulegen?

Es ist Teil des Plans für das Studio, definitiv. Es gibt vieles, was ich versuchen würde, und wir reden innerhalb des Studios ständig darüber. Ich denke, wir haben schon eine interne Hitliste an Titeln, die wir uns näher anschauen wollen. Es gibt einfach viele großartige Sega-Rennspiele. Es wäre toll, genau das mit einigen anderen Titeln zu machen, was wir gerade mit Sega Rally tun.

Ohne daraus jetzt eine offizielle Ankündigung kommender Spiele abzuleiten, wie sähe diese Liste derzeit aus?

Das kommt ganz darauf an. Du mußt ein Lieblings-Rennspiel von Sega haben. Wenn wir von einem Titel eine Neuauflage erschaffen sollten, welchen sollten wir deiner Meinung nach wählen?

Eines meiner liebsten Sega-Rennspiele, das ich seinerzeit unterschätzt fand, war Sega Touring Car Championship.

In der Tat. Das wäre interessant. Siehst du, ich denke, egal, wen du fragen würdest, jeder hat einen anderen Favoriten. Es gibt so viele Titel – und das ist eine tolle Sache. Wir werden sehen. Wir machen erst einmal Sega Rally fertig und dann schauen wir weiter.

Die offensichtliche Antwort wäre natürlich Scud Race gewesen, das bis heute nicht auf eine Heimkonsole umgesetzt wurde. Aber das war einfach zu offensichtlich. Ich denke, Touring Car hatte ein Geschwindigkeitsgefühl, das bis heute ungeschlagen ist.

Ich denke, da hast du Recht.

Wo wir schon von Klassikern sprechen: Was waren deiner Meinung nach die drei für das Rennspiel-Genre wichtigsten Titel?





anderen Sega-Rennspiel-Favoriten. <<

Ich denke, wenn man zurückschaut, wird man etliche bedeutende Titel finden. Und *Sega Rally* ist auf jeden Fall einer davon. Ich halte es für einen Meilenstein. Und beschimpf mich ruhig, aber ich denke, *Gran Turismo* wäre ein weiterer. Das Spiel gab einem einen unglaublich realistischen Eindruck davon, ein Straßenfahrzeug auf einer Rennstrecke zu fahren. Nummer drei ... Es gibt einige, die ich gemocht habe ... Ich denke, man kann sogar von einem Titel wie *Mario Kart* etwas lernen, was zum Beispiel die Dynamik angeht. Auch wenn's im Kern sehr einfach ist, hat es einige Elemente, die wesentlich ausgefeilter sind. Daher wäre *Mario Kart* meine Nr. 3.

Zum Abschluss noch etwas anderes: Was für ein Auto fährst du eigentlich privat?

Ich hab einen Lotus Elise. (Zeigt auf den Artikel zu *Gran Turismo HD Concept* in der PLAYZONE vor ihm) Genau so einen, bloß in grün!

Nett! Dann kann ich mir die Frage nach dem Traumauto wohl sparen ...

(lacht) Na ja, träumt nicht jeder von einem Ferrari? Aber ganz ehrlich, ich liebe mein Auto. Wenn man so einen Wagen mal gefahren hat, wirken alle anderen enttäuschend. Ich habe in letzter Zeit etliche Autos gefahren, aber sie geben dir nicht das Gefühl, das man beim Fahren eines Lotus kriegt. Ich bin ein großer Lotus-Fan!



DAS ORIGINAL *Sega Rally Championship 1995*, hier in der nur in Japan erschienenen PS2-Umsetzung. BILD: SEGA



„GENAU SO EINEN!“ Erfolgreicher Rennspiel-Entwickler müsste man sein ... (ein Lotus Elise, Szene aus *Gran Turismo HD Concept*) BILD: PLAYZONE



WOLF, JÄGER,
HELD, GOTT.

PLAYTHEPLAYSTATION – 90% PLAY KING AWARD
„OKAMI IST DAS ACTION-ADVENTURE DES JAHRES.“

GAMEPRO – 90% PLATIN AWARD
„EIN TRAUM! PS2-BESITZER MÜSSEN ZUGREIFEN!“

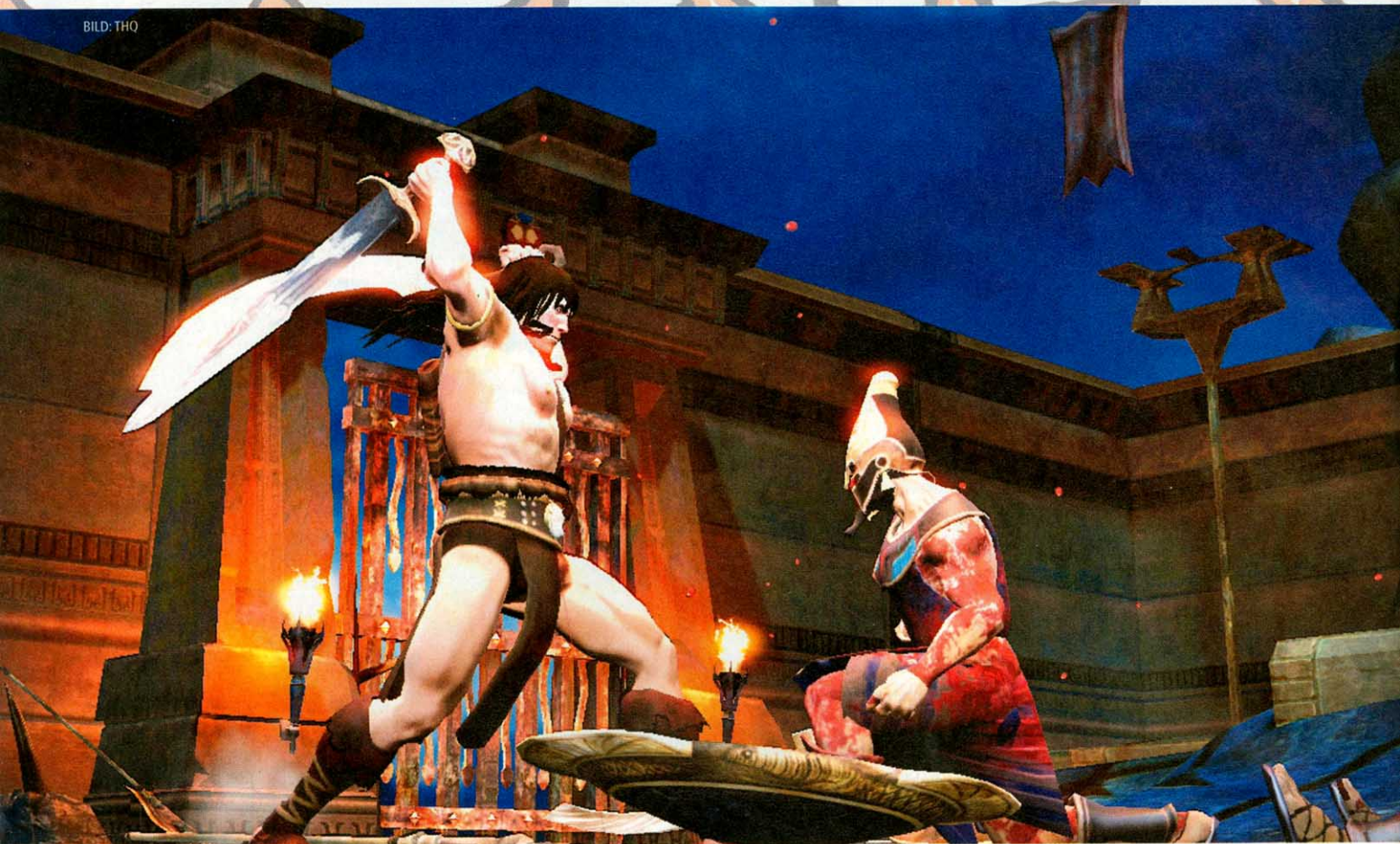
OPM – 90%
„EINFACH BRILLANT“

MANIAC – 90% IT'S A MANIAC AWARD
„MEISTERLICH. DA KANN SICH SOGAR ZELDA EINE SCHEIBE ABSCHNEIDEN“

PlayStation 2

CAPCOM®
capcom-europe.com

BILD: THQ



Fakten

- Von den Machern von Marvel Nemesis
- Beidhändiges Kämpfen möglich
- Reines Solo-Abenteuer
- Interaktive Umgebungselemente
- Kleinere Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen
- Erscheint auch für Xbox 360

Conan

Wie ein Barbar den Gott des Action-Adventures besiegen will.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Du sollst keine anderen Götter haben neben mir. Das waren laut Bibel die ersten Worte auf den Steintafeln, die Gott Moses in die Hand drückte und das erste der zehn Gebote. Bei bibeltreuen Spielern begeben sich die Entwickler von *Conan*

also auf dünnes Eis, was angesichts deren Name (Nihilistic bedeutet so viel wie die Verneinung aller Werte und Glaubensinhalte) allerdings ohnehin nicht deren größte Sorge zu sein scheint. Stattdessen versucht man sich in einer dreisten, aber möglichst kompetenten Kopie des Erfolgsspiels und macht dabei bislang eine

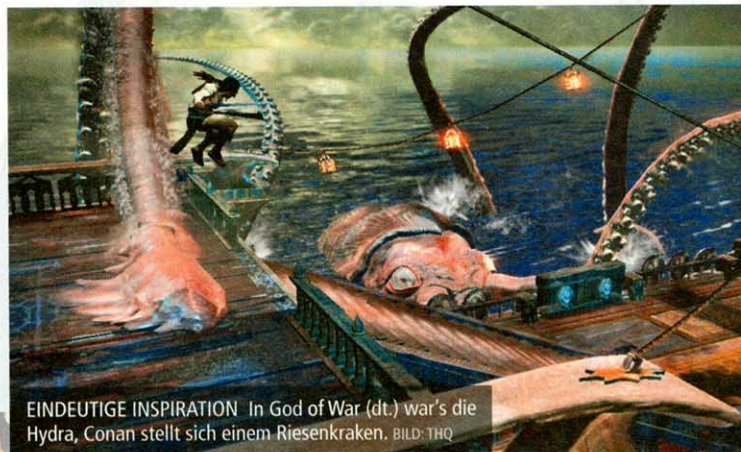
gute Figur. Wir durften exklusiv einen Blick auf das Spiel werfen, das Anfang nächsten Jahres auf der PS 3 dem großen Vorbild die Fans abluchsen soll.

MR. UNIVERSUM

Sonys *God of War* (dt.) erntete noch in unserer letzten Ausgabe zahlreiche Preise



MIEZEKÄTZCHEN Zu Conans Gegnern gehören auch Löwen und andere fiese Kreaturen. BILD: THQ



EINDEUTIGE INSPIRATION In *God of War* (dt.) war's die Hydra, Conan stellt sich einem Riesenkraken. BILD: THQ



RAUCHER „Er hat nach Feuer gefragt, also kriegt er auch Feuer!“ BILD: THQ



WUCHTIG Wenn Conan mal so richtig ausholt, dann bleibt normalerweise vom Gegner nicht mehr viel übrig. BILD: THQ



UNGELENK Akrobatische Nahkampfmanöver sind die Stärke von Conan nicht. BILD: THQ

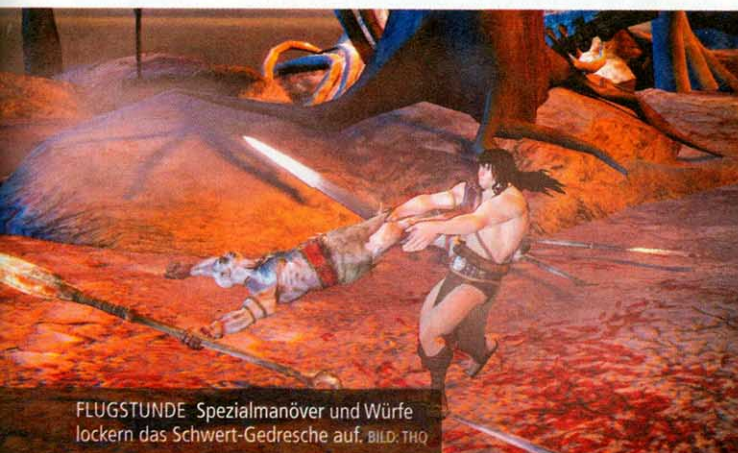


DUELL Vereinzelte Gegner haben mehr drauf und bedürfen Conans ungeteilter Aufmerksamkeit. BILD: THQ

und staubte unter anderem die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ bei uns ab. Und auch wenn Kratos' Rachefeldzug nicht unbedingt das Action-Adventure-Rad neu erfindet, die unwiderstehliche Zusammenstellung aller Elemente, die hervorragende Optik und die brillante Präsentation zeichnen das Spiel einfach aus. Auch *Conan* soll mit diesen Eigenschaften auftrumpfen und so bediente man sich zunächst einmal einer populären Hauptfigur, die Comic-Fans, aber auch Cineasten ein Begriff sein sollte – der Barbar Conan. In den Filmen stets von Arnold Schwarzenegger verkörpert, zeichnet

sich dieser illustre Geselle in erster Linie durch seine enormen Muskelpakete aus. Als Kind verklavt und über die Jahre zum Mr. Universum herangewachsen, prügelt und metzelt sich der wortkarge Antiheld durch alles und jeden. Klingt doch eigentlich dem Werdegang von Kratos recht ähnlich und dementsprechend hat man bei den ersten präsentierten Szenen auch stets das Gefühl, *God of War 3* mit anderer Hauptfigur zu sehen. Kameraführung, Präsentation, Kampfsystem und vor allem der Blutgehalt lehnen sich stark an das Vorbild an (Arme und Beine fliegen hier im Sekundentakt durch die Gegend),

doch ein paar eigene Ideen hat man durchaus in petto. So wird Conan jede herumliegende Waffe benutzen können und ist nicht nur auf die vom Spiel bereitgestellten Klingen angewiesen. Ob dies nun in Komplexität oder Verwirrung endet, ist bisher schwer abzuschätzen, doch eins ist sicher: für welche todbringende Waffe man sich auch entscheidet, die Wahrscheinlichkeit, dass einer Ihrer Gegner nur noch in Einzelteilen auf dem Boden liegen bleibt, ist recht hoch. Mal sehen, ob der Titel in dieser Form auch den Weg in die deutschen Händlerregale schafft, doch nach *God of War* (dt.)



FLUGSTUNDE Spezialmanöver und Würfe lockern das Schwert-Gedresche auf. BILD: THQ



WER IST HIER DER BOSS? Erledigt man die Anführer einer Gruppe, hat man mit den verbliebenen Gegnern leicht(er)es Spiel. BILD: THQ



KRIEGER DURCH UND DURCH Conan ist gut gebaut, hat aber bislang wenig Charisma. BILD: THQ



DOPPELT SCHARF Mit zwei Schwertern gleichzeitig nimmt man auch schwerere Gegner schnell auseinander. BILD: THQ

sollte den Herstellern die Argumentation leichter fallen. Fernkampfaffen und Magie sind bislang noch nicht bestätigt, gegnerische Pfeile treffen aber schon jetzt nicht selten ins muskelbepackte Fleisch des Helden und ziehen ihm kontinuierlich Energie ab. Praktischerweise ist Conan eine harte Sau und zieht sich die zu groß geratenen Zahnstocher einfach wieder aus der Wunde, allerdings bleibt dem Spieler die Entscheidung überlassen, ob er während eines Gefechts die Wundheilung startet und weitere Treffer riskiert oder den Kampfschauplatz erst einmal von Gegnern befreit.

SEXY SEKUNDANT

Neben Conan selbst wird es noch einen zweiten spielbaren Charakter geben, doch außer der Tatsache, dass es sich hierbei um ein weibliches Wesen handelt, sind noch keine Details bekannt.

Beide Spielfiguren greifen während der dominierenden Kämpfe auch auf die Umgebung zurück und schleudern ihre Widersacher in messerscharfe Spieße oder brennende Scheiterhaufen. Wehren sich die Gegner zu heftig, hilft der noch nicht benannte Wut-Modus, der Conan oder seiner Begleiterin für kurze Zeit mehr Kraft verleiht und die Gegnervernichtung im Akkord ermöglicht. Ein Mehrspielermodus ist nicht geplant, was wohl auch einen Kooperationsmodus ausschließt. Schade, denn die Möglichkeit, sich zu zweit durch die Gegner zu pflügen, hätte sicherlich viel Potenzial gehabt.

ANGRIFF AUF DIE REFERENZ

Bis zum Release ist noch eine Menge Zeit für die Entwickler und dennoch kann die Optik bereits jetzt überzeugen. Mit *God of War (dt.)* hat man sich nicht gerade die leichteste Herausforderung ausgesucht

und es bleibt fraglich, ob man wirklich dessen Niveau erreichen kann, doch ein solider Klon kann ja durchaus auch seinen Reiz haben – und sei es nur zur Überbrückung der Wartezeit. Hoffen wir, dass Spiel und Hauptcharakter gleichermaßen noch an Profil zulegen, denn neben Kraft gehört Charisma derzeit noch nicht unbedingt zu den Stärken des Protagonisten. ■



VORSCHAU

CONAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nihilistic
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2008
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dreist kopiert ist halb gewonnen – optisch gelungener God-of-War-Klon mit viel Blut, der sein Potenzial noch unter Beweis stellen muss.



UNFAIR Was denn, nur sieben gegen einen?! Hier herrscht ein Ungleichgewicht der Kräfte. BILD: THQ



mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

TOM CLANCY'S Rainbow Six(R) Vegas™ als Handy-Spiel!

Das Schicksal von Vegas
liegt in Ihren Händen.
Sind Sie bereit?
Jetzt für dein Handy!



Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 24

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

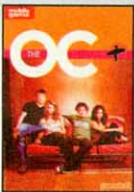
GAME-CODE:

24

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 AG 800
Motorola: E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N-Gage (OD) N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K500i K600i K700i K750i K800i L610 L7630 W630 W800 W810 W850i W860v W900
W910i W950i Z520i Z600

O.C., California



GAME-CODE:

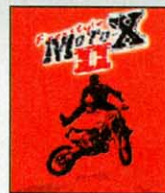
23

Werden Sie zum Hauptdarsteller! Tauchen Sie in die Atmosphäre von O.C., California und in die sich dort abspielenden Geschichten ein.

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 AG 800 Motorola: E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N-Gage (OD) N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K500i K600i K700i K750i K800i L610 L7630 W630 W800 W810 W850i W860v W900
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Freestyle Moto-X 2



GAME-CODE:

15

Bei Miami Nights genießen Sie eine bemerkenswerte Handlungsfreiheit. Suchen Sie sich Ihren eigenen Lebensstil aus und werden Sie zum Star!

Kompatible Handys:

Motorola: E398 RAZR V3 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K500i K600i K700i K750i K800i L610 L7630 W630 W800 W810 W850i W860v W900
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Hold'em Online



GAME-CODE:

16

Hold'em like no other! Spielen Sie mit Ihren Freunden online und es wird sich zeigen wer das beste Pokerface hat.

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 AG 800 Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N-Gage (OD) N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K500i K600i K700i K750i K800i L610 L7630 W630 W800 W810 W850i W860v W900
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh



GAME-CODE:

18

Spielen Sie mit Vijay Singh in tropischen Landschaften mit echter 3D-Grafik, wo sich alles um Sie herum realistisch auf das Spiel auswirken kann.

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 AG 800 Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K500i K600i K700i K750i K800i L610 L7630 W630 W800 W810 W850i W860v W900
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar



Fakten

- Shooter mit Taktik-Elementen
- Militär-, Zivil- und Alien-Fahrzeuge
- Basiert auf der Unreal Engine 3
- Nutzt Strangleholds Massive-D-Technik
- Online-Koop-Modus geplant



VIDEO AUF DVD



UNWILLKOMMENE GÄSTE Benzin kaufen diese zwei biomechanischen Wesen sicher nicht. BILD: MIDWAY



SCHRECKENSKABINETT Diese haushohen Gegner erledigen Sie nur mit Teamwork. BILD: MIDWAY



DECKUNG Ihre Teamkollegen sprengen sich für Sie durch eine verschlossene Tür. BILD: MIDWAY

DA HABEN DIE ALIENS NICHTS ZU LACHEN Wir bekommen tatkräftige Unterstützung von der Armee. BILD: MIDWAY

BlackSite: Area 51

Eben noch im Irak, jetzt schon daheim in Nevada.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Was geschah 1947 in der nordamerikanischen Wüstenstadt Roswell wirklich? Versteckte das US-Militär in der geheimen Area 51 ein abgestürztes UFO? Und haben vielleicht sogar ein paar Außerirdische den Absturz überlebt? Die Spekulationen über den Roswell-Vorfall sind in den USA so populär wie Verschwörungstheorien über den Mord an John F. Kennedy oder den 11. September 2001. Midways inzwischen indiziertes Action-Duo *Area 51* vertrat stattdessen die Position „Erst schießen, dann fragen“ – doch mit *BlackSite: Area 51* soll alles anders werden. „*BlackSite: Area 51* ist keine bloße Fortsetzung, sondern eher von den früheren Teilen inspiriert“, erklärt uns Producer Zach Wood. „Wir fragen darin stattdessen: Wovor haben die Menschen heute Angst? Hängen Dinge wie Terrorismus und Klimawechsel vielleicht mit Außerirdischen zusammen?“ Interessant. Ebenso interessant ist, dass Sie die ersten Szenen im heutigen Irak spielen und erst danach der Schauplatz in die USA wechselt. Doch sind Ihre Gegner tatsächlich Außerirdische?

Wenn Sie sich die Überraschung nicht verderben wollen, lesen Sie besser erst nach der nächsten Überschrift weiter – wir haben Sie gewarnt. Noch da? Also gut: Hinter den Entführungen durch Außerirdische steckt seit dem UFO-Absturz in Roswell vor 60 Jahren die US-Regierung. Sie führt allerhand Experimente durch, um einen Supersoldaten zu züchten, der es allen Feinden der Demokratie so richtig zeigt. Doch wirklich geheimhalten lässt sich auf Dauer nichts: Die Entführten brechen aus dem Labor aus und wollen sich für die erlittenen Qualen an ihren Peinigern rächen.

WAS TANKT EIN ALIEN?

Der Level von *BlackSite: Area 51*, den wir anspielen konnten, nimmt uns mit nach Rachel, ein verregnetes Dorf im US-Bundesstaat Nevada. Dort schleichen wir uns mit zwei Gefährten zum Hintereingang einer Tankstelle, an der einige nicht ganz irdische Kunden ein paar Faxen machen. Natürlich ist die Tür verschlossen, doch auf Tastendruck bringen unsere Kollegen dort eine Sprengladung an und zünden sie – der Weg ist frei. Wir hätten uns aber auch vom Vordereingang nähern können:

„Das wäre zwar etwas schwieriger, aber nicht unmöglich gewesen“, sagt Zach Wood. „Wir wollen schließlich kein Spiel für Hardcore-Taktiker entwickeln, schnelle Action steht bei uns nach wie vor im Mittelpunkt.“

Die schnelle Action lässt nicht lange auf sich warten: An einer Zapfsäule wird ein Zivilist von merkwürdigen Alien-Mensch-Hybriden angegriffen. Wir eröffnen das Feuer, doch die Burschen sind zäh: eben noch erledigt geglaubt, flitzen ihre Oberkörper mit wahnsinniger Geschwindigkeit auf uns zu. Kurz darauf machen uns humanoide Gestalten zu schaffen, doch kein Problem für unser Dreierteam: Ein paar Schüsse auf eine Gasflasche, schon stehen Aliens und ein Auto in hellen Flammen. Durch einen betonierten Abwasserkanal geht es weiter zum Stadtkern von Rachel. Dort erwarten uns erst einige insektoide Monster, bevor eine Art haushoher Wurm uns den Weg versperrt. Gut, dass unsere Männer nicht sterben können: Sie sind nur eine Zeitlang k.o., danach stehen sie mit neuer Kraft wieder ihren Mann. So ähnlich regeneriert sich auch unsere eigene Lebenskraft, wenn wir uns rechtzeitig in Deckung begeben – die Betonung liegt auf „rechtzeitig“.

UNREALE FAHRZEUGFLUT

Für *BlackSite: Area 51* schmucke Optik ist einmal mehr die *Unreal Engine 3* verantwortlich, aufgebohrt mit zahlreichen Erweiterungen wie etwa der Massive-D-Technik von *Stranglehold*, mit der Sie Ihre Umgebung in kleine Stücke zerlegen können. „Für unser letztes Spiel arbeiteten wir eineinhalb Jahre lang nur an unserer eigenen Grafik-Engine“, berichtet Zach Wood. „Die Zeit sparen wir jetzt, was unseren Designern, ihren Levels und damit auch den Spielern zugute kommt.“ Das zeigt sich auch in der Multiplayer-Unterstützung: „Neben Mehrspielermodi wie



ABENDSPAZIERGANG Zwei insektoide Aliens streunen durch das menschenleere Rachel. BILD: MIDWAY

Deathmatch und Capture the Flag planen wir definitiv einen Online-Koop-Modus“, verkündet Wood. „Wir wissen nur noch nicht, ob nur für zwei oder vielleicht sogar für drei Spieler, da experimentieren wir gerade noch etwas herum.“ Sie dürfen sich in *BlackSite: Area 51* auch hinter das Steuer zahlreicher Militär-, Zivil- und sogar außerirdischer Vehikel klemmen. Geht's damit eventuell auch in die Luft? „Gut möglich“, grinst Zach Wood und fügt hinzu: „Wenn ihr ein Fahrzeug seht, könnt ihr es auch fahren.“ Recht kühne Pläne – schließlich konnten wir uns weder hinter das Steuer eines Tankwagens noch eines normalen PKWs setzen. Vielleicht fehlten uns aber auch nur die richtigen Schlüssel. ■

VORSCHAU

BLACKSITE: AREA 51

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Midway Games
Entwickler:	Midway Studios Austin
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.midway.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Ein Hauch von Taktik, die feine Grafik und eine ungewöhnliche Story machen aus *BlackSite: Area 51* mehr als nur eine Alien-Schießbude.



FEUER FREI! So außerirdisch sieht der gegnerische Soldat links im Bild ja gar nicht aus. BILD: MIDWAY

» Schnelle Action steht nach wie vor im Mittelpunkt. «

» Jeder sorgt sich über die Folgen des Irakkrieges «

Zach Wood ist Producer bei Midway Games und hat schon den letzten Teil der Area-51-Serie produziert. Der 1974 geborene Wood hat einen berühmten, sieben Jahre jüngeren Bruder: Schauspieler Elijah Wood alias Frodo Beutlin aus der Herr-der-Ringe-Trilogie.

Erzähl uns doch ein paar Takte zu unseren Mitstreitern – sind das nur dumpfe Typen, die auf unsere Befehle warten und ansonsten blindlings drauflos stürmen?

Nein, eure Teamkollegen sehen sich genau an, wie ihr euch verhaltet und lassen sich davon beeinflussen. Wenn ihr mit jedem Schuss einen Gegner trifft, dann sind sie begeistert und wachsen selbst ein Stück über sich hinaus. Versteckt ihr euch aber, weil ihr Angst vor einem Feindkontakt habt, dann machen das eure Jungs genauso – schließlich seid ihr der Anführer, der mit gutem Beispiel vorangehen sollte.



BlackSite-Produzent Zach Wood BILD: PLAYZONE

BlackSite: Area 51 dürfte das erste Spiel sein, das teilweise im Irak-Krieg spielt. Ist das ein Kommentar zum aktuellen politischen Weltgeschehen?

Sicherlich, es geht ja um die Welt, in der wir heute leben. Was derzeit passiert, betrifft nicht nur uns hier in den USA, sondern jeden Menschen. Jeder macht sich Sorgen über die globalen Auswirkungen des Irak-Kriegs und die wollen wir euch in unserem Spiel unbedingt vermitteln. Früher kamen Autoren als Letzte an Bord, um einem Spiel die Story zu verpassen. Heute setzen wir uns schon von Anfang an mit ihnen zusammen, das sorgt meiner Meinung nach für ein insgesamt besseres Spielerlebnis.

Und, seid ihr für oder gegen den Krieg?

(lacht) Spielt *BlackSite: Area 51*, dann wisst ihr es.



The Darkness

Angst im Dunkeln? Dann sollten Sie um dieses Spiel einen groooßen Bogen machen.

Fakten

- Basiert auf dem Comic von Marc Silvestri
- Von den The-Chronicles-of-Riddick-Machern
- Mehrspieler-Modus für maximal 16 Spieler
- Vielfältige Darkness-Kräfte
- Erscheint auch für Xbox 360

AUTOR: UDO CRNJAK

Jackie Estacado hat bisher ein fast ganz normales Leben geführt. Als Mitglied einer Mafia-Familie nimmt er regelmäßig kulinarische Köstlichkeiten der italienischen Küche zu sich, erledigt hin und wieder ein Mitglied eines verfeindeten Mafia-Clans – und er feiert Geburtstage. Allerdings ahnt er nicht, dass

an seinem 21. Geburtstag ein tiefer Einschnitt in seinem Leben erfolgen wird. Damit meinen wir nicht etwa die gesetzliche Erlaubnis, endlich legal Alkohol kaufen zu können. Nein! „The Darkness“ erwacht in ihm. Eine dunkle Macht mit eigenem Bewusstsein, die Jackie und die Dunkelheit unwiderruflich miteinander verbindet. Auf Basis des überaus erfolgreichen Comics entwickelt das Studio Starbreeze AB, das vor allem auf

der Xbox mit dem Titel *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* für Aufsehen sorgte, das dazugehörige Videospiel für PlayStation 3 und Xbox 360.

EINE WAFFE MIT BEWUSSTSEIN

Jackie Estacados dämonische Superkraft kommt im Spiel sehr kreativ zum Einsatz. Jackie kann mithilfe des „Demon Arm“, eines sehr kräftigen Tentakels, alle möglichen Gegenstände wie Müllcontai-



ABGEFAHRENE NACHTSICHT In dunklen Räumen werden die Kanten der Umgebung hervorgehoben. BILD: TAKE 2

ner oder sogar Autos herumschleudern. Auch der direkte Einsatz als Speer ist möglich, um Gegner aufzuspießen und aus dem Weg zu räumen. Mit „Creeping Dark“ kontrolliert Jackie eine Kreuzung aus Tentakel und bissiger Schlange, die er etwa durch Luftschächte schicken kann, um so beispielsweise eine verriegelte Tür zu öffnen. Trifft der keifende Fortsatz auf Feinde, ist beherztes Zubeißen angesagt. Des Weiteren kann er Darklings, kleine, koboldhafte Dämonen, beschwören, um etwa Türen von störenden Hindernissen zu befreien, Durchgänge freizusprennen oder ganz banal Feinde auszuschalten. Allerdings sind Jackies Kräfte nicht unbegrenzt verfügbar. Da die Dunkelheit als Energiequelle fungiert, sollte man nicht nur seine Feinde, sondern auch möglichst alle Lichtquellen ausknipsen. Sollte trotz allem einmal zu viel Licht das Geschehen erleuchten, greift man auf konventionelle Hilfsmittel wie Schrotflinte, MG oder 9-mm-Handfeuerwaffe zurück.

DER COMIC DIENT MEHR ALS BASIS

Obwohl die Comic-Serie mittlerweile einen riesigen Fundus an Charakteren und Geschichten bereithält, verwenden die Entwickler lediglich die Grundlagen des The-Darkness-Universums. Die Story beispielsweise stammt von Paul Jenkins, der in der Vergangenheit bereits einige Skripte für den Comic verfasst hat und nun für das Spiel eine vom Comic unabhängige Handlung kreiert. Einzelheiten gaben die Entwickler bislang noch nicht heraus, nur so viel ist bekannt: Die Hintergrundgeschichte wird zu zwei Dritteln in New York City und zu einem Drittel in der so genannten Otherworld stattfinden. In diesem düsteren Paralleluniversum trifft Jackie nicht nur auf sehr abstrakte und angsteinflößende Kreaturen, sondern auch auf ein Setting, das an eine schizophrene Variante des Zweiten Weltkriegs erinnert. Ebenfalls stark vom Kriegsszenario inspiriert, bewegt man sich überwiegend durch Schützengräben, über Schlachtfelder und durch Bunker. Durch die düstere Farbgebung und die Verwendung von Grafikfiltern erscheint die Umgebung sehr befremdlich und bedrohlich. Insgesamt ist die Stimmung in der Otherworld sehr unangenehm und hinterlässt ein mulmiges Gefühl in der Magengrube. Alle Seelen, die in der Otherworld festhängen, erleben die Art und Weise wie sie hierhergekommen sind immer und immer wieder. Und das ist in den meisten Fällen sehr brutal



FIESE PARALLELWELT Die Otherworld ist eine höllische Abwandlung des Zweiten Weltkriegs und verursacht ein unbehagliches Gefühl in der Magengrube. BILD: TAKE 2

– sei es eine Hinrichtung von knieenden, gefesselten Gefangenen oder ein offenes Feuergefecht auf dem Schlachtfeld.

MULTIPLAYER-ACTION

Neben der Einzelspieler-Variante wird *The Darkness* auch über einen Mehrspieler-Modus verfügen. Neben den üblichen Spielmodi wie Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Survivor sticht vor allem die „Shape Shifter“-Variante hervor, von der wir uns während einer Spiel-Session in München mit einigen Mitarbeitern von Take 2 und Starbreeze AB ein Bild machen konnten. Während der Balleraction verwandelten wir uns auf Knopfdruck in einen Darkling und waren in dieser Form nicht nur flinker unterwegs, sondern konnten auch an Wänden und Decken herumkrabbeln. Das hört sich nicht nur abgefahren an, es ist es auch, da hier die Gefahr, die Übersicht und Orientierung zu verlieren, sehr groß ist. Die Präsentation des Titels ist bereits sehr gut und vermittelt durch die gute Grafik und die Charaktere eine

coole Atmosphäre. Sämtliche Hauptfiguren wurden mit glaubwürdigen Stimmen und passenden Mimiken versehen. Das ist dem Voice-Capture-Verfahren zu verdanken, bei dem die Entwickler nicht nur die Stimme aufnehmen, sondern auch die dazu gehörige Gesichtsmimik digital einfangen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler zu Kompromissen bezüglich der Gewaltdarstellung bereit sind – denn das ist die einzige Hürde, die *The Darkness* bis zum Deutschland-Release noch nehmen muss. ■

VORSCHAU

THE DARKNESS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Starbreeze AB
Spieler:	1-16 (online)
Termin:	2. Quartal 2007
Web:	www.2kgames.com/thedarkness

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Überaus cooles Setting mit interessanten Gameplay-Features und sehr schöner Stimmung. Leider auch sehr brutal.



SCHWINDELERREGEN Den Multiplayer-Modus „Shape Shifter“ konnten wir bereits anspielen. Man spielt wahlweise als Mensch oder als Darkling. BILD: TAKE 2



BILD: UBISOFT



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Fakten

- Erscheint auch für Xbox 360, PC und PSP
- Story-Kampagne von Ubisoft Paris/Tiwak
- Mehrspielermodus von Red Storm
- Facettenreiches Gameplay
- Realistischer Look mit zahlreichen Spezialeffekten

Ubisofts Next-Gen-Taktik-Action haut auf der PS3 mächtig auf den Putz.

AUTOR: UDO CRNJAK

Es war zum Heulen. Während *Ghost Recon Advanced Warfighter* (kurz: *GRAW*) auf der Xbox 360 das beeindruckende Grafikpotenzial der nächsten Generation zeigte, mussten sich PS2-Besitzer mit einer technisch arg abgespeckten Version, die durch die Anpassung doch stark an Qualität eingebüßt hatte, zufrieden geben. Doch nun dürfen sich Sony-Fans auch auf hochauflösende Texturen, High Dynamic Range Lightning (kurz: HDR) und erstklassige Partikeleffekte freuen. *GRAW 2* erscheint auch für die PlayStation 3!

REBELLISCHE BEDROHUNG

Der Grund für das erneute Ausrücken von Captain Scott Mitchell und seinen Leuten ist die Bedrohung der USA durch militante Rebellen, die sich in Mexiko mit der Landesregierung einen erbitterten Bürgerkrieg liefern. Da die Aufständischen in Juarez, nahe der mexikanisch-amerikanischen Grenze, ihre Basis zu haben scheinen, wird ein Übergreifen auf die USA – speziell El Paso in Texas – befürchtet und das muss der Spieler

verhindern. Um die Intensität der Spielerfahrung abseits der grafischen und akustischen Präsentation zu erhöhen, wurde das grundlegende Gameplay durch zusätzliche Elemente erweitert. Das Cross-Com-System, mit dem der Spieler seiner Einheit Befehle erteilen konnte, zeigt sich in der Version 2.0 deutlich futuristischer. Konnte man im aktuellen Teil lediglich in dem kleinen Befehlsfenster in der linken oberen Bildschirmcke sehen, was in unmittelbarer Nähe der Kameraden vor sich ging, so lässt sich nun das Bild der Helmkamera per Tastendruck auf den kompletten Bildschirm aufziehen. Der Clou an der Sache: man erteilt seiner Einheit aus dieser Sicht weiterhin Befehle. So kann man unter anderem dem Sanitäter, der ab sofort das Team verstärkt, die Heilung verwundeter Kameraden auftragen, ohne dass man direkt vor Ort ist. Dank der verbesserten künstlichen Intelligenz der Kameraden, die nun beispielsweise wesentlich präziser die Feindposition angeben, sollten auch besonders haarige Situationen zu meistern sein.

Die fliegende UAV-Aufklärungsdrohne bekommt durch die neue Perspektive ebenfalls einen höheren Stellenwert.

Mit „Mule“ kommt des Weiteren ein neues und vor allem vielseitiges Feature ins Spiel. Diese fahrende dreiachsige Drohne kann nicht nur als mobiles Munitions- und Waffendepot verwendet werden, sondern dient auch als flexibles Deckungselement. Die hohe Widerstandsfähigkeit ermöglicht außerdem Aufklärungsfahrten mitten in feindverseuchtes Gebiet. Beide Hilfsmittel, die UAV-Aufklärungsdrohne und Mule sind in der neuen Perspektive manuell steuerbar. Captain Scott Mitchell muss es während des Einsatzes auch mit schwerem Kriegsgesetz wie Panzern oder schwer gepanzerten Fahrzeugen aufnehmen. Während ihm im Vorgänger selbst noch ein Panzer zur Verfügung stand, um solch schwere Brocken aus dem Weg zu räumen, erhält er nun Unterstützung aus der Luft und kann einen Luftschlag anfordern. In einer Mission bombardiert ein Kampfflugzeug markierte Ziele mit einigen Raketen und macht so sehr effektiv den Weg frei.

RUNDREISE INS LAND DER TAKTISCHEN ACTION

In *GRAW* fand das Geschehen zwar nur in Mexiko City statt, aufgrund der Ver-



lagerung der Einsätze in die Slums und Vororte wurde dennoch eine sehr gute optische Abwechslung geboten. In der Fortsetzung ist man auch weit außerhalb der Stadt unterwegs. In Wüsten-Ab schnitten stapft man durch weitläufige und karge Landstriche und kämpft in lichten Flachbau-Siedlungen gegen feindliche Rebellen. Hügellandschaften zeichnen sich durch starke Höhenunter schiede aus und bieten oft nur begrenzt natürliche Deckung – besonders vorsich tiges Vorgehen ist hier angesagt. Auf Stadtszenarios muss der Spieler allerdings nicht verzichten. In Juarez dominieren die Spuren des Krieges, wie etwa brennende Autowracks, zerstörte Gebäude und schwer über der Umgebung hängende Rauchs waden, das Stadtbild. Eine völlig gegensätzliche Stimmung vermittelt hingegen das vom Krieg verschonte und etwas kühl wirkende El Paso.

Auf technischer Seite möchten die Entwickler mithilfe vieler kraftvoller Gra fik-Tools das hohe Niveau des Vorgängers übertrumpfen. So soll sich etwa Rauch bei Wind realistisch verziehen oder um feststehende Gegenstände herumbe wegen. Dynamische Wettereffekte und Tag-Nacht-Wechsel in Echtzeit sollen zusätzlich den realistischen Look von GRAW 2 erzeugen.

Unter dem Punkt Spielausstattung darf man neben der umfangreichen Story-Kampagne, die von Ubisoft Paris/ Tiwak entwickelt wird, einen ebenso erstklassig konzipierten Mehrspielermo dus erwarten. Das Entwicklerstudio Red Storm hat bereits für vergangene *Ghost Recon*- und *Rainbow Six*-Spiele diesen Part übernommen und präsentiert neben den üblichen Spielmodi wie Deathmatch zum Beispiel auch sechs Koop-Missionen und unzählige Einstellungsmöglichkeiten. Die Fakten sprechen für sich und schüren die Vorfreude auf einen der Top-Action-Titel für die PlayStation 3. ■



HILFREICHER NEUZUGANG Dank des Sanitäters kann man sein Team in heiklen Situationen wieder zusammenflicken lassen. BILD: UBISOFT



VIELSEITIG ANWENDBAR Die dreiachsige Mule-Drohne kann unter anderem als mobile Deckung missbraucht werden. BILD: UBISOFT



NEUE PERSPEKTIVE Das neue Cross Com 2.0 ermöglicht diese neue Perspektive – hier zu sehen: das Bild der UAV-Aufklärungs-Drohne. BILD: UBISOFT



LUFTUNTERSTÜTZUNG Panzer und andere harte Nüsse werden mit ein paar Raketen des Apache oder später eines Kampfljets beseitigt. BILD: UBISOFT

» In GRAW 2 ist man auch weit außerhalb der Stadt unterwegs.«

VORSCHAU GRAW 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris/Tiwak, Red Storm
Spieler:	1-16 (online)
Termin:	2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Erhöhter Umfang, facettenreicheres Gameplay und Bombast-Grafik. GRAW 2 hat auf der PS3 das Zeug zum Hit.

BILD: THQ

Fakten

- 92 lizenzierte Fahrzeuge
- Innovatives DNS-System
- PSP-PS3-Konnektivität
- Onlineduelle mit bis zu 10 Fahrern



Juiced 2: Hot Import Nights

Wer will in den Untergrund, wenn er das Rampenlicht haben kann?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Sind wir doch mal ganz ehrlich, wir Männer sind oftmals oberflächlich. Wir stehen nun mal auf schnelle Autos und leicht bekleidete Frauen – und wir lieben den D&W-Katalog. Das haben auch die Jungs von Juice Games erkannt und sich kurzerhand die amerikanische *Hot Import Nights*-Lizenz für den Nachfolger Ihres Millionensellers *Juiced* besorgt. Wer auf www.hotimportnights.com vorbeischaut, bekommt ein Bild des Konzeptes, das sich hinter *Hot Import Nights* verbirgt: glamouröse Rennevents, pompöses Edel-Tuning und – bringen wir es einfach auf den Punkt – geile Schnitten.

SHOW AND SHINE

Wir hatten im verschlafenen englischen Städtchen Warrington Gelegenheit, *Juiced 2: Hot Import Nights* genauer unter die Haube zu blicken. Als Erstes fällt die komplett geänderte Präsentation ins Auge. Statt Ihrer Garage besitzen Sie einen schmuckvollen Showroom, in dem Sie Ihren prachtvollen Fuhrpark präsentieren, Siegerehrungen erstrahlen in Glanz und Glamour und die *Hot Import*

FAHRSPASS Dank der veränderten Spielmechanik gelingen auch Einsteigern spektakuläre Drifts. BILD: THQ



SYMPATHISCH Der Honda S 2000 gehört ganz offensichtlich zu den beliebtesten Fahrzeugen der Entwickler. BILD: THQ



TUNING Dank individuellem Customizing werden die Wagen zu echten Kunstwerken. BILD: THQ

So einfach ist Genmanipulation

Mit dem innovativen DNS-Feature schafft **Juiced 2** online fast vollständige Transparenz und sorgt für eine optimierte Gegnerauswahl.

Wer regelmäßig online spielt, stellt fest, dass sich die Mehrspielerduelle der einschlägigen Rennspielserien nur minimal unterscheiden. Obwohl auch Juice Games das Rad nicht wirklich neu erfindet, packen sie mit der DNS-Entwicklung eine kleine Innovation in das Spiel, die Ihnen auf einen Blick die Fahrweise verdeutlicht. Sind Sie ein eher aggressiver Fahrer, entwickelt sich Ihre DNS ganz anders, als würden Sie eher defensiv und zurückhaltend fahren. Ein Spieler, der verstärkt driftet, wird wiederum ein anderes DNS-Muster haben. Damit die Spieler online besser zusammenpassen, filtert **Juiced 2** anhand der Muster die gewünschten Spielertypen für Sie heraus. Witziges Feature: Sie können DNS anderer Mitspieler herunterladen und so offline gegen diesen Fahrertypen antreten. Besitzen Sie die PSP-Version zusätzlich, können Sie auch unterwegs trainieren.



Nights-Models räkeln sich zu treibenden Beats auf der Showbühne. **Juiced 2** wirkt wie ein fantastisches Renn- und Tuningevent.

BESSERE ZUGÄNLICHKEIT

Aber nicht nur der Look wurde komplett überarbeitet. Auch in Sachen Spielmechanik hat Juice Games tiefgreifende Änderungen vorgenommen. Der komplizierte Rennkalender ist einer übersichtlichen Wettbewerbsstruktur gewichen, in der Sie Events wie Straßenrennen oder Driftveranstaltungen finden. Juice Games fährt den Simulationsanspruch zurück und verpasst den Boliden ein Handling, das an eine Mischung aus *Need for Speed* und *Burnout* erinnert. Wie es sich für einen ordentlichen Tuningrenner gehört, gilt es auch in **Juiced 2**, Kreativität zu beweisen, damit Sie schnell und vor allem individuell über den Asphalt heizen. Mit unzähligen authentischen Tuning-Möglichkeiten schrauben Sie sich Ihren Flitzer zusammen, der bis ins kleinste Detail von Ihrer Konkurrenz durchleuchtet werden kann und will. Damit sollte spannenden Onlineduellen gegen bis zu neun Fahrer nichts entgegenstehen.

DIE KLEINEN BRÜDER

Online-Unterstützung bietet die PS2-Variante nicht, dafür punktet man mit einem Splitscreen-Modus. Auch technisch ist aus der alternativen PS2 kaum mehr herauszukitzeln. Außer leichten Änderungen im Spielablauf sind beide Versionen aber nahezu identisch. Die Handheld-Fassung orientiert sich schon aus technischen Gründen an der PS2-Version. **Juiced 2: Hot Import Nights** könnte dank der stylischen Präsentation, der verbesserten Zugänglichkeit und innovativen Features auf allen drei Systemen zum Überraschungshit werden. ■



ADLERAUGE Dank Next-Gen-Hardware besticht **Juiced 2** durch beeindruckende Weitsicht. BILD: THQ



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Ein heftiger Verwischeffekt verdeutlicht die Geschwindigkeit. BILD: THQ

VORSCHAU

JUICED 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Juice Games
Spieler:	1 (-10 online)
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.juicgames.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Durch die Neuausrichtung wird die noch junge Rennspielserie wesentlich zugänglicher und ein echter *Need-for-Speed-Underground*-Konkurrent.

» Juiced 2 wirkt wie ein fantastisches Renn- und Tuningevent. «

Die kommenden Hits

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

MEDAL OF HONOR |

Hersteller: Electronic Arts



Während Neuigkeiten und Bilder zum PS3-Debüt (großes Bild) der Reihe noch immer dünn gesät sind, zeigt sich Electronic Arts im Bezug auf den PS2-Teil der Serie (kleines Bild) spendabler. *Medal of Honor: Vanguard* erscheint ausschließlich auf der aktuellen Konsolengeneration und soll noch einmal alles aus der PlayStation 2 herausholen. Wir rechnen bereits in der kommenden Ausgabe mit einer Testversion, erhoffen uns aber zumindest spielbares Material.

PS3	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	2007	EGO-SHOOTER
PS2	MEDAL OF HONOR: VANGUARD	29. MÄRZ 2007	EGO-SHOOTER

BILDER: ELECTRONIC ARTS

GOD OF WAR |

Hersteller: Sony



Während Teil 1 gerade als Platinum-Version neu aufgelegt wurde, geht die Warterei auf den Nachfolger weiter. Derzeit spricht Sony vom Releasedatum April. Hoffen wir, dass der Action-Kracher im Trubel um die PlayStation 3 nicht untergeht!

BILD: SONY

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games



BILD: PSP-VERSION (PLAYZONE)



Die Heimlichtuerei von Rockstar Games nimmt teils albere Formen an. Jetzt endlich wurde offiziell bestätigt, was so klar war wie der Abstieg des HSV in die zweite Fußball Bundesliga. *Gran Theft Auto: Vice City Stories* kommt auch für PS2 – na, wer hätte das gedacht? Vielleicht schafft es die Testversion ja bereits in die kommende PLAYZONE.

PS3	GRAND THEFT AUTO IV	19. OKTOBER 2007	ACTION
PS2	GTA: VICE CITY STORIES	9. MÄRZ 2007	ACTION

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

BILD: PLAYZONE



0 pts.

Current Score
3493 pts.

Erfreulicherweise soll *Gran Turismo HD Concept* auch für deutsche Spieler kostenlos sein. Zum Launch am 23. März wird die Demo-Deluxe im PlayStation Store verfügbar sein. Ob und wie PS3-Besitzer ohne Online-Zugang an das Spiel gelangen können, ist noch unklar.

PS3 GRAN TURISMO 5	2008	RENNSPIEL
PSP GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL
PS3 GRAN TURISMO HD CONCEPT	23. MÄRZ 2007	RENNSPIEL

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

BILD: PLAYZONE



Kurz vor Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erreichte uns die Info, dass die deutsche Version von *Portable Ops* gegenüber dem japanischen Original erweitert wird. Auf der Seite 11 der aktuellen Ausgabe liefern wir Ihnen diese Infos nach.

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

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix



Endlich hat's mit dem versprochenen Test der deutschen Version geklappt. Ab Seite 68 lesen Sie, ob Square-Enix unsere Erwartungen erfüllen konnte.

PS3 FINAL FANTASY XIII	2007	ROLLENSPIEL
PS3 FINAL FANTASY VERSUS XIII	2007	ACTION-ROLLENSPIEL
PSP CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	NICHT BEKANNT	ROLLENSPIEL

BILD: PLAYZONE

Was sonst noch kommt:

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY



BILD: EIDOS

Hersteller: Eidos

Termin: 2. Quartal 2007

Genre: Action-Adventure

Das Remake des ersten Teils der Serie wird nicht nur von der Redaktion mit Spannung erwartet. Hoffentlich kann die Qualität von *Legend* gehalten werden.

WARHAWK



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Action

Still ist es geworden um die actionreiche Flugsimulation. Ursprünglich als Launch-Titel geplant, hat *Warhawk* derzeit keinen präzisen Termin.

COLIN MCRAE: DIRT



BILD: CODEMASTERS

Hersteller: Codemasters

Termin: Sommer 2007

Genre: Rennspiel

Mit etwas Glück können wir Ihnen bereits in der kommenden PLAYZONE einen Fahrbericht zum Neuanfang der Rallye-Serie liefern.

SAINTS ROW



BILD: THQ

Hersteller: THQ

Termin: 2007

Genre: Action-Rennspiel

Auf der Xbox 360 konnte THQ mit dem GTA-Klon *Saints Row* einen Achtungserfolg erzielen, der sich natürlich auf der PS3 wiederholen soll.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Coco, der neugierige Affe
Genre: Jump & Run
Wertung: 67%
Von uns im Herbst 2006 getestet – jetzt im Handel.

Okami
Genre: Abenteuer
Wertung: 90%
Optisch einzigartige Unterhaltung für Kenner

Family Guy
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 55%
Kein Glanzstück, aber sympathisch und schwarzhumorig

Test Drive Unlimited
Genre: Rennspiel
Wertung: 81%
Umfangreicher als die 360-Variante, dennoch gelungen

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Burnout: Dominator	22. März
Dancing Stage SuperNOVA	1. Quartal
Final Fantasy XII	23. Februar
Ghost Rider	23. Februar
Medal of Honor Vanguard	29. März
Pac-Man Rally	29. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
The Fast and The Furious: Tokyo Drift	29. März
UEFA Champions League 2006/2007	22. März

2007

ATV Offroad Fury IV	2007
Dawn of Mana	2007
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
God of War II	April
Ratatouille	2007
Red Star	6. April
Rogue Galaxy	2007
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault 16	Mai
Spider-Man 3	2007
Stuntman 2	2007
Tomb Raider: Anniversary	2. Quartal
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
World Series of Poker: Tournament of Champions	1. Quartal

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Shinobido: Geschichten des Ninja
Genre: Action
Wertung: –%
Leider lag uns bis Redaktionsschluss kein Testmuster vor.

Rocky Balboa
Genre: Boxen
Wertung: –%
In der Redaktion ließ sich leider noch kein Testmuster blicken.

Sega Mega Drive Collection
Genre: Spielesammlung
Wertung: 85%
Segas Klassiker-Sammlung ist schlicht vorbildlich.

Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
Heliboy	2007
Marvel Trading Card Game	2007
Metal Gear Solid: Portable Ops	April
Prince of Persia Rival Swords	April
Ratatouille	2007
Ratchet & Clank: Size Matters	4. April
Silent Hill Origins	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	16. Mai
Spider-Man 3	2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1. Quartal
Tomb Raider: Anniversary	2. Quartal
Tony Hawk's Project 8	Nicht bekannt

Februar/März

Asphalt: Urban GT 2	März
Avatar: Der Herr der Elemente	März
Bomberman	28. Februar
Burnout Dominator	22. März
Death, Jr. 2	März
Dungeons & Dragons: Tactics	1. Quartal
EA Replay	15. März

Ghost Rider	23. Februar
Pac-Man Rally	29. März
Pirates!	16. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Test Drive Unlimited	März
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	März
UEFA Champions League 2006/2007	22. März
World Series of Poker: Tournament of Champions	1. Quartal
World Snooker Championship 2007	März

2007

Call of Duty: Roads to Victory	2. Quartal
Coded Arms Contagion	2007
Crazy Taxi: Fare Wars	Sommer
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Crush	2007
Earthworm Jim	2007

PlayStation 3



März

Def Jam: Icon	22. März
Der Pate: Die Don-Edition	März
Fight Night Round 3	22. März
Formula One Championship Edition	23. März
Full Auto 2: Battlegrounds	März
Genji: Days of the Blade	23. März
Madden NFL 07	März
MotorStorm	23. März
NBA 2K7	März
NBA Street Homecourt	22. März
Need for Speed: Carbon	22. März
NHL 2K7	März
Resistance: Fall of Man	23. März
Ridge Racer 7	23. März
SingStar	März
Sonic the Hedgehog	März
The Elder Scrolls IV: Oblivion	März
Tiger Woods PGA Tour 2007	22. März
Untold Legends: Dark Kingdom	22. März
Virtua Fighter 5	März
Virtua Tennis 3	März
World Snooker Championship 2007	März

2007

Afrika	2007
Alone in the Dark 5	2007
Armored Core 4	2007
Army of Two	2007
Assassin's Creed	2007
BlackSite: Area 51	Sommer
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Blazing Angels: Squadrons of WWII	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
Conan	1. Quartal 2008
Devil May Cry 4	2007
Eight Days	2007
Eye of Judgement	2007
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
Fatal Inertia	2007
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Frontlines: Fuel of War	3. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober

Haze	2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Heliboy	2007
Hot Shots Golf 5	2007
Indiana Jones	2007
Interstellar Marines	2007
John Woo presents Stranglehold	Sommer
Juiced 2: Hot Import Nights	Herbst
Killzone	2007
L.A. Noire	2007
Lair	2007
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
NBA Live 07	2007
Rogue Warrior	Herbst
Saints Row	Frühjahr
Sega Rally	4. Quartal
Spider-Man 3	2007
Stuntman 2	2007
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Darkness	2. Quartal
The Getaway 3	2007
The Outsider	2007

The Sopranos	2007
The Wall	2007
The Wheelman	2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Juni
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	2007
Tony Hawk's Project 8	2007
Turok	2007
Unreal Tournament 2007	2007
Warhawk	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
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	2007
Tony Hawk's Project 8	2007
Turok	2007
Unreal Tournament 2007	2007
Untold Legends: Dark Kingdom	1. März
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

Der Trend geht eindeutig weg vom Wintersport und hin zu Poker.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	World Poker Tour	1
2	7	FIFA 07	3
3	WE	Medal of Honor European Assault	3
4	8	Need for Speed Most Wanted	9
5	WE	Final Fantasy X	22
6	1	Need for Speed Carbon	3
7	WE	True Crime: New York City	3
8	10	SingStar Deutsch Rock-Pop	5
9	NEU	Call of Duty 2: Big Red One	1
10	NEU	World Series of Poker	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Typisch für ein in die Jahre gekommenes System: wenig Bewegung in den Lesercharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy X	49
2	2	Gran Turismo 4	21
3	4	Grand Theft Auto San Andreas	26
4	3	Final Fantasy X-2	23
5	7	FIFA 07	4
6	8	Resident Evil 4	13
7	10	Tekken 5	12
8	9	Need for Speed Most Wanted	12
9	6	Need for Speed Carbon	2
10	NEU	Pro Evolution Soccer 6	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Welches Spiel wird nächsten Monat wohl Final Fantasy XII an der Spitze ablösen?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	32
2	NEU	Tomb Raider Anniversary	1
3	NEU	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	1
4	4	God of War II	8
5	3	Test Drive Unlimited	7
6	2	Alone in the Dark 5	7
7	5	Spider-Man 3	3
8	WE	NBA 2K7	2
9	NEU	SOCOM U.S. NAVY SEALs: Combined Assault	1
10	7	Dawn of Mana	2

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Vice City Stories hält weiterhin die Spitzenposition, ansonsten etliche Neulinge.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	3
2	NEU	Dungeon Siege: Throne of Agony	1
3	NEU	World Poker Tour	1
4	NEU	Sega Mega Drive Collection	1
5	2	Need for Speed Carbon: Own the City	4
6	WE	Monster Hunter Freedom	4
7	8	Grand Theft Auto Liberty City Stories	12
8	NEU	Medal of Honor Heroes	1
9	5	FIFA 07	4
10	3	Pro Evolution Soccer 6	2

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Liberty City Stories kriegt erstmals direkte Konkurrenz vom jüngeren Brüderchen.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	14
2	NEU	Grand Theft Auto Vice City Stories	1
3	2	Tekken: Dark Resurrection	4
4	3	LocoRoco	7
5	7	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	10
6	8	Burnout Legends	10
7	NEU	Dragon Ball Z: Shin Budokai	1
8	10	Need for Speed Underground Rivals	7
9	4	Ridge Racer	10
10	5	FIFA 07	2

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gran Turismo für unterwegs ist weiterhin sehr begehrt. Aber (wann) kommt's?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	13
2	3	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	4
3	2	Crisis Core: Final Fantasy VII	7
4	7	Metal Gear Solid Portable Ops	8
5	10	Test Drive Unlimited	2
6	9	Silent Hill Origins	6
7	8	Dungeons & Dragons: Tactics	6
8	5	Tony Hawk's Project 8	5
9	NEU	DTM Race Driver 3 Challenge	1
10	4	Tomb Raider Anniversary	4

PlayStation 2

JAPAN-CHARTS

Viele Neuerscheinungen werfen die japanischen Verkaufscharts durcheinander.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	.hack//G.U. Vol. 3	1
2	NEU	Shining Force EXA	1
3	NEU	Dragon Shadow Spell	1
4	4	Ryu ga Gotoku (Yakuza)	5
5	NEU	Detective Evangelion	1

US-CHARTS

Ebenfalls sehr beliebt ist God of War II – vorerst aber nur als Vorbestellung.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	4
2	2	Madden NFL 07	6
3	4	Final Fantasy XII	5
4	WE	God of War	9
5	3	Karaoke Revolution Party	2

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Erfreulich: Unser letztes Coverthema Stranglehold schafft den Sprung in die Top 10!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto IV	3
2	1	Assassin's Creed	3
3	6	MotorStorm	3
4	7	Killzone	3
5	4	Resident Evil 5	3
6	3	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	3
7	8	Burnout 5	3
8	10	Heavenly Sword	3
9	NEU	John Woo presents Stranglehold	1
10	5	Final Fantasy XIII	3

PlayStation Portable

JAPAN-CHARTS

Solid Snake sichert sich mit einem starken Spiel die Spitzenposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Metal Gear Solid Portable Ops	2
2	WE	Monster Hunter Portable	5
3	2	Tales of the World: Radiant Mythology	2
4	3	J-League Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution	2
5	NEU	Disgaea Portable	1

US-CHARTS

Und noch ein Sieg für Snake: Da hat selbst GTA das Nachsehen!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Metal Gear Solid Portable Ops	2
2	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	10
3	NEU	Sid Meier's Pirates	1
4	WE	Daxter	5
5	WE	SOCOM U.S. NAVY SEALs: Fireteam Bravo	2

Die besten PS2-Spiele

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

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

Chef-Strategie Maik rät zu:
Worms 4: Mayhem
Spaßige Comic-Strategie. Vor allem mit Freunden einfach famos.



MAIK BÜTFER

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



BILD: PLAYZONE

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Dancing Stage Max
Von wegen Zocker sind faul. Rauf aufs virtuelle Tanzparkett!



STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE



REFERENZ:
Guitar Hero II
Genauso genial und noch fesselnder als der Vorgänger. Dieses Spiel ROCKT!

Titel	Hersteller	MP	SP
Guitar Hero II	Red Octane	93%	91%
SingStar '80s	Sony	89%	70%
SingStar: The Dome	Sony	89%	70%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%	75%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu:
Fight Night Round 3
EAs Box-Simulation punktet mit tollem Gameplay und gelungener Präsentation.



MICHAEL PRUCHNICKI



BEAT 'EM UP (3D)

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%	90%
Tekken 5	Namco	87%	89%
Soul Calibur III	Namco	88%	82%
Soul Calibur II	Namco	87%	82%
Dead or Alive 2	Tecmo	85%	87%
Tekken 4	Namco	87%	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%	85%
God Hand	Capcom	—	83%
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%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	82%	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	81%	78%
King o. Fighters 2001/2002	SNK Playmore	79%	74%



BOXEN/WRESTLING

REFERENZ:
WWE SmackDown! vs. Raw 2007
Die Serie bleibt auch mit der neuen 2007er-Version sicher an der Spitze.

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! vs. R. 07	THQ	91%	90%
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%

SPORT



Sportskanone Udo empfiehlt:
NBA Street V3
Streetball in Perfektion. Für alle Arcade-Korbjäger ein Muss.



UDO CRNJAK



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:
NBA 2K7
Fans dieses amerikanischen Ballsports finden hier die absolute Erfüllung.

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.

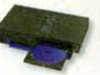
Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Tony Hawk's Project 8	Activision	85%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
Freestyle	Electronic Arts	85%	87%



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%



RENNSPIELE



Bleifuß Maik empfiehlt:
Burnout Revenge
Rache ist Blutwurst! Dieses Motto ist
bei EAs Edel-Arcade-Raserei Programm.

PlayStation 2

RENNSIMULATION



REFERENZ:

Gran Turismo 4

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

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



FUNRACER/ACTION

REFERENZ:

Burnout Revenge

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

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

ACTION



Action-Experte Udo rät zu:
Project Snowblind

Die Macher der *Legacy of Kain*-Reihe haben mit ihrem Ego-Shooter
nicht nur ein optisch fulminantes Spiel auf die Beine gestellt! Auch
das sehr vielseitige Leveldesign und vor allem die abgefahrene
Waffen machen *Project Snowblind* zu einem Must-have-Titel.



ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

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

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	–	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	–	91%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Devil May Cry 3	Capcom	–	90%
Ratchet & Clank	Sony	–	90%
Canis Canem Edit	Rockstar/Take 2	–	89%
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%
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	84%	76%



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%
Call of Duty 3	Activision	–	87%
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

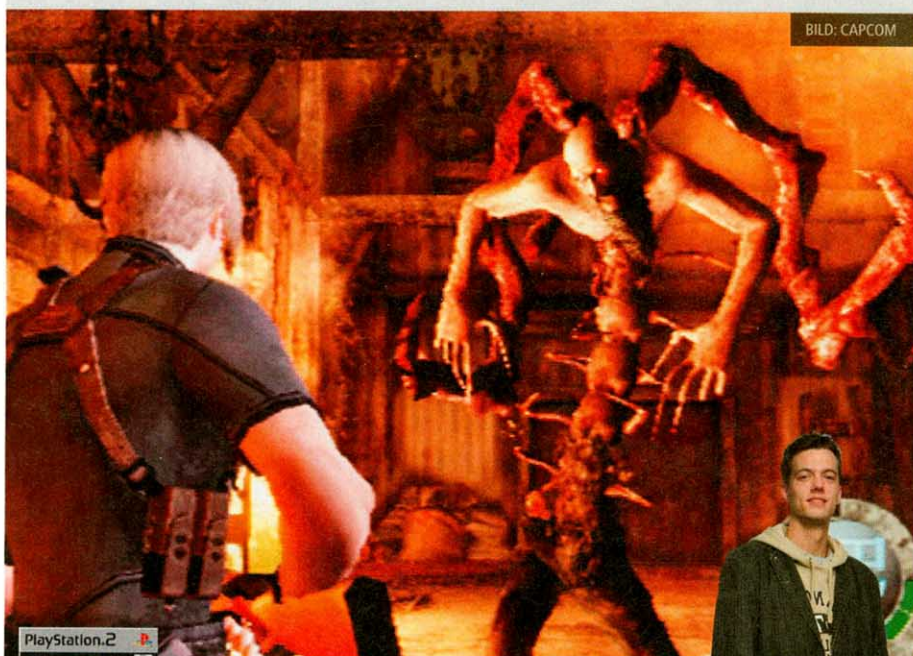


BILD: CAPCOM



Abenteuer-Experte Maik empfiehlt:
Resident Evil 4

Brillante Grafik, unglaublich packende Atmosphäre und eine spannende Story. *Resident Evil 4* ist schlicht und einfach ein Meisterwerk und eines der besten PlayStation-2-Spiele aller Zeiten. Dieser Meilenstein des Survival-Horror-Genres darf in keiner Sammlung fehlen.

MAIK
BUTEBUR

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4 (dt.)

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



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

Titel	Hersteller	MP	SP*
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	—	95%
MGS 3: Subsistence	Konami	87%	95%
God of War (dt.)	Sony	—	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	—	94%
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	87%	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%
Okami	Capcom	—	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	—	89%
Onimusha 2: Samurai's Dest.	Capcom	—	89%
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	84%	88%
MDK 2 Armageddon	Interplay	—	88%
Shadow of the Colossus	Sony	—	88%
Deus Ex	Eidos	—	87%
Hitman: Contracts	Eidos	—	87%
M. K. Shaolin Monks	Midway	87%	85%
Silent Hill 2	Konami	—	87%
Hitman: Blood Money	Eidos	—	86%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	—	86%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	—	86%
Obscure	Atari	86%	85%
Onimusha	Capcom	—	86%
Psychonauts	THQ	—	86%
Sly 3: Honour Among Thieves	Sony	43%	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	—	86%

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	—	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	—	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	—	90%
Viewtiful Joe	Capcom	—	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	—	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	—	88%
Ape Escape 2	Sony	—	88%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Buzz!: Das Sport-Quiz	Sony	85%	65%
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%
Madagascar	Activision	70%	76%
Findet Nemo	THQ	—	75%
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	75%	75%
Tokobot Plus: Mysteries o. t. K. Take 2	—	—	75%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Champions: Return to Arms
Dieses Action-RPG ist nicht ohne Grund einer der besten Titel des Genres.

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%
Disgaea 2: Cursed Memories	THQ	—	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%



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%
Justice League Heroes	Eidos	85%	81%
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%
Marvel: Ultimate Alliance	Activision	77%	74%

Die besten PSP-Spiele

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

SPORT



REFERENZ: Pro Evolution Soccer 6

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	—	89%
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: GTA: Vice City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Vice City Stories	Rockstar/Take 2	90%	93%
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%
Capcom Classics Collection R.	Capcom	81%	81%
Pursuit Force	Sony	—	81%
Capcom Classics C. Remixed	Capcom	81%	80%
Ace Combat X - Skies of D.	Sony	—	81%
Samurai Warriors State of War	THQ	—	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	—	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	—	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%
Eragon	Vivendi Universal	—	74%
Miami Vice: The Game	Vivendi Universal	—	73%
Spider-Man 2	Activision	—	71%
Death Jr.	Konami	—	71%
Viewtiful Joe: Red H. Rumble	Capcom	70%	60%

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: LocoRoco

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	—	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Ultimate Ghosts'n Goblins	Capcom	—	86%
Sonic Rivals	Sega	—	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	—	81%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%
Archer McLean's Mercury	Atari	72%	79%
Bliss Island	Codemasters	—	78%
Tokobot	Take 2	—	77%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
Exit	Ubisoft	—	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Gun Showdown	Activision	—	79%
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%

ROLLENSPIEL



REFERENZ: 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%

STRATEGIE



REFERENZ: Worms: Open Warfare

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

RENNSPIEL



REFERENZ: 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%
L.A. Rush	Midway	74%	77%
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%
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	80%	80%
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! 2007	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Power Stone Collection	Capcom	83%	80%
Mortal Kombat Unchained	Midway	—	83%
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%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Montag, 22. Januar 2007

So fängt das neue Jahr doch mal gut an: Udo und Maik fahren nach München, um sich vor Ort einen Eindruck von *The Darkness* zu machen. Einige Apfelschorlen und Mehrspielerpartien später steht fest, dass Comic-Fans einen Titel für die Einkaufsliste haben.

Montag, 29. Januar 2007

Endlich hat sich die Redaktion mal wieder dazu breitschlagen lassen, einem Redaktions-Chat beizuwohnen. Zwei Stunden lang werden Fragen beantwortet, Lob und Kritik entgegengenommen und über Spiele diskutiert.

Donnerstag, 1. Februar 2007

Panik durchflutet die Redaktion! Unser Debug-Kit für die PSP verlangt nach einem Update, das wir flugs auf eine CD brennen und einlegen. Dummerweise kommt es zu einem Lesefehler und fortan tut das Gerät keinen Mucks mehr. Doch es soll noch schlimmer kommen.

Samstag, 3. Februar 2007

Die zweite Sneek Peak findet statt und stolze sieben Leser wagen sich in die Redaktion. Es wird viel gezoxt, noch mehr gelacht und eifrig diskutiert. Den umfassenden Erfahrungsbericht lesen Sie ab Seite 16.



Montag, 5. Februar 2007 bis
Freitag, 9. Februar 2007

Die übliche Abgabehektik überkommt die Redaktion. Alles muss am besten schon gestern fertig sein, an allen Ecken und Enden fehlt noch was und die Planung für die nächste Ausgabe sollte eigentlich auch schon längst stehen. Unser Ersatzgerät kommt kurz vor Redaktionsschluss an und wir atmen kurz durch. Wirklich nur kurz, denn erneut ist ein Update vonnöten. Gesagt, getan – und schon ist das zweite Debug-Kit hinüber. Die Erklärung: Die Update-Dateien wurden nicht komplett heruntergeladen, das Update wird fehlerhaft ausgeführt und dann geht nichts mehr. Um überhaupt noch PSP-Tests im Heft zu haben, müssen wir ausnahmsweise einmal auf vom Hersteller zur Verfügung gestellte Screenshots für PSP-Spiele zurückgreifen. Wir entschuldigen uns vielmals für diese Notlösung.



GIGANTISCH Für Rennspielgötter ist *MotorStorm* spielen so, als würde man mit ferngesteuerten Mini-Flitzern durch die Wüste jagen. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: MOTORSTORM (SONY)



Maik Bütelfür
29, Leitender Redakteur

... fand endlich die Zeit, *Shadow of the Colossus* durchzuspielen, und ändert hiermit offiziell seine Top 5 2006. *Scarface* muss leider gehen.

Spielt derzeit:
Disruptor



Udo Crnjak
29, Redakteur

... ist einmal mehr zu der Erkenntnis gekommen, dass Schlaf reiner Luxus ist und der Tag mindestens acht Stunden länger sein müsste.

Spielt derzeit:
Fight Night Round 3



Michael Pruchnicki
28, Redakteur

... hält es für einen Fehler von Sony, zum Launch nicht das 20-GB-Modell anzubieten. Wird dessen Einführung irgendwann als „Preis-senkung“ verkauft?

Spielt derzeit:
Virtua Fighter 5



Stefanie Schetter
28, DVD-Redakteurin

... freut sich, dass sie ausnahmsweise mal während des dicksten Schnees Mitte Januar keinen Winterdienst in der eisigen Kälte schieben musste.

Spielt derzeit:
Final Fantasy XII



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... genoss die ersten Tage des neuen Jahres mit unzählbaren Spielstunden *Final Fantasy XII* und neuen Folgen der TV-Serie *Dr. Who*.

Spielt derzeit:
Castlevania (Game Boy)



Roland Austinat
36, USA-Korrespondent

... kommt vor lauter Terminen kaum zum Spielen. Zum Ausgleich malträtiert er die Nachbarn mit elektronischen Drums – von Roland, versteht sich.

Schaut derzeit:
Enterprise, 3. Staffel



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 Spieltests seit 1991 und Fachkompetenz ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360 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



So werten wir

Valid-Serie zu den Alpha- und Beta-Tests. Wenn Sie das Spiel noch nicht kennen, lesen Sie die ersten Seiten des Tests.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

UMFANG *****
Leveldesign: Hitman 2 ist fester als sein Vorgänger und in den meisten Fällen auch besser. Das Spiel ist insgesamt recht abwechslungsreich und es gibt bereits verschiedene Lösungswege.

GAMEPLAY *****
Spielprinzip: In vielen Missionen stehen 41 verschiedene Lösungswege offen. Braut das Spiel dabei ebenfalls eine Option, ist aber nur schwer erfassbar. Durch das Fehlen von Hinweisen wird es schwer, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich und es gibt bereits verschiedene Lösungswege.

TECHNIK *****
Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon einige Jahre auf dem Markt ist, kann die Atmosphäre nach wie vor überzeugen. Die Grafiken und die Musik sind sehr gut.

WERTUNG *****
e Wertung ändert sich ein wenig anpassen, ist aber nicht gerechtfertigt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN hat kein Gewissen.

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

UWE HONIG wird schätzgen.

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

HITMAN: BLOOD MONEY

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

WERTUNG 85% 85% 70%
MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
86%

Wenn einige schöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Genetron rütteln.

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieltests 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 Titeln 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 jeweiligen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – MotorStorm
Test ab Seite 48. BILD: PLAYZONE

- 62 Def Jam: Icon
- 60 Fight Night Round 3
- 58 Formula One Championship Edition
- 64 Genji: Days of the Blade
- 48 MotorStorm
- 52 Resistance: Fall of Man
- 56 Ridge Racer 7

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – Final Fantasy XII
Test ab Seite 68. BILD: PLAYZONE

- 68 Final Fantasy XII
- 74 Ghost Rider
- 75 NFL Street 3
- 72 Test Drive Unlimited
- 75 The Fast & The Furious: Tokyo Drift

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Every Extend Extra
Test ab Seite 76. BILD: PLAYZONE

- 76 Every Extend Extra
- 77 Ghost Rider
- 78 Metal Slug Anthology
- 80 NFL Street 3

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

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

Gelb: 50 bis 74 %

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

Grün: 75 bis 100 %

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

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



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



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD einen Videobeitrag!



Fakten

- 8 Strecken
- 7 Fahrzeugtypen (mit zahlreichen Varianten)
- Tolle Crashes dank starkem Schadensmodell
- Online-Multiplayer-Modus
- Normales TV-Bild auch in 4:3
- HD-Auflösung: 720p

MotorStorm

In diesem Schlammbad fühlen sich Pistensäue wohl!

86%

PLAYZONE
EINZELSPIELER-HIT

GLEICH KRACHT'S Wegen des schlammigen Bodens können wir nicht mehr ausweichen. BILD: PLAYZONE

PLAYZONE
SPIEL DES MONATS

VIDEO AUF DVD

BOOST-ANZ.

00:22.29

0 RUNDE
/210 POS.
/15

07:08.43

3 RUNDE
/37 POS.
/11

VOLLGAS VORAUSS! Auf den Geraden sollten Sie den Turbo-Boost nutzen. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Die beiden am heißesten diskutierten PS3-Spiele bisher waren zweifellos *MotorStorm* und *Killzone*. Mit aufsehererregenden Rendervideos zu beiden Titeln hatte Sony auf der E3 2005 kräftig die PS3-Werbetrommel gerührt. Seitdem drehte sich in beiden Fällen fast alles nur noch um die Frage, ob die fertigen Spiele mit den optisch brillanten Vorabvideos würden mithalten können. Während die Öffentlichkeit bis heute nichts mehr vom PS3-*Killzone* gesehen hat, stellt sich *MotorStorm* schon zum PS3-Start dem PLAYZONE-Härtetest. Und auch wenn es streng genommen nicht das beste Spiel zum Systemstart darstellt, so strahlt *MotorStorm* doch mehr Next-Gen-Feeling aus als der Rest vom Fest. Wo andere Spiele meist altbekannte Konzepte mit besserer Optik bieten, bietet die Originalentwicklung der Evolution Studios neben moderner Technik vor allem auch ein einzigartiges Spielerlebnis.

AUF ES WESENTLICHE BESCHRÄNKT

Dabei kommt *MotorStorm* ohne ein hochtrabendes Konzept aus – ganz im Gegenteil: Das Ziel der Entwickler war es, ein Offroad-Rennspiel zu entwickeln, das ganz ohne Power-ups und Extrawaffen voll auf den Action-Aspekt setzt. Der Ansatz ist gar nicht so richtig neu, doch

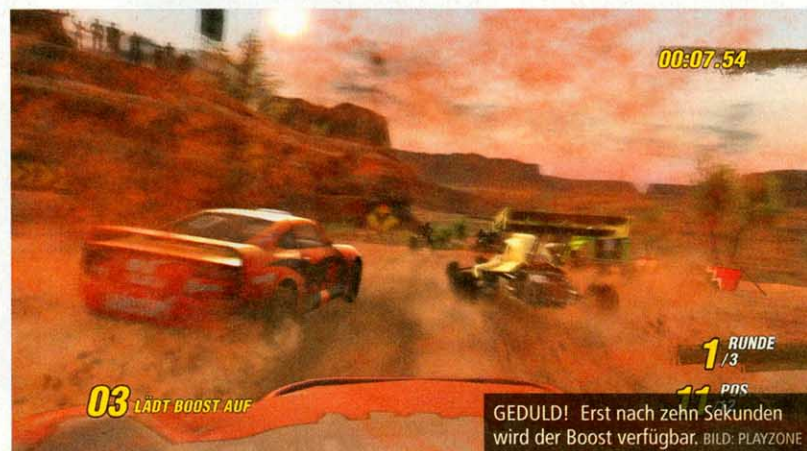
in der hier durchgezogenen Konsequenz trotzdem einmalig. Ein wichtiges Element ist dabei das breite Spektrum an Fahrzeugen, die an den Rennen teilnehmen. Von Motorrädern und ATVs über normale Geländewagen bis hin zu schweren LKWs decken die sieben Vehikelklassen einiges ab – und gerade die großen Unterschiede zwischen den Fahrzeugen sind im *MotorStorm*-Rennalltag das Salz in der Suppe. Wenn sich Ihrem ATV ein Motorradfahrer nähert, können Sie ihm einfach einen Faustschlag verpassen und ihn so von seinem Bike werfen – was natürlich auch umgekehrt möglich ist. Bei einem Rallyewagen geht dies natürlich nicht und generell sollten Sie in so einem Fall den Kontakt mit dem Gegner eher vermeiden – eher haut es Sie zu Boden, als dass Ihr Kontrahent merklich von seinem Kurs abkommt. Und ganz unabhängig von Ihrem Wagen sollten Sie auf jeden Fall auf Abstand gehen, wenn ein LKW mit hohem Tempo angesprescht kommt – der schiebt nämlich selbst schwere Geländewagen derart locker aus dem Weg, dass sein Fahrer es kaum mitkriegt, wenn ihm mal ein Motorrad oder ein Quad unter die Räder gerät.

SCHÖNE SCHÄDEN

Für die meisten Fahrzeuge geht die größte Gefahr aber von den Strecken aus, die dem Fahrer mit schwierig zu erreichenden Alternativwegen, fies platzierten Felsbrocken, ungesicherten Abhängen und tückischen Schlammgruben immer wieder Höchstleistungen abverlangen. Wer doch mal einer Schikane zum Opfer fällt, der kriegt zumindest in der Regel einen sehenswerten Crash zu Gesicht, denn hier haben die Entwickler wirklich gute Arbeit geleistet. Die Wagen explodieren, fliegen physikalisch korrekt durch die Gegend, Karosserieteile verbiegen sich oder fallen ganz ab und die Anzahl an Kleinteilen, die bei einem schweren Unfall durch die Gegend fliegen, ist wirklich beachtlich. Der Unterhaltungswert, wenn's während des Rennens einige Meter vor einem gegnerischen Fahrzeug zerlegt, ist enorm, und dank (auch gegeneinander) aggressiv und nicht fehlerfrei agierender Computergefahrern kriegen Sie viel zu lachen.

SCHLAMMIGES VERGNÜGEN

Eines der optischen Highlights des Spiels ist die Darstellung von Fahrzeugschleuren, insbesondere beim Durchfahren von



Schlamm. Zwar bedienen sich die Entwickler hier eines optischen Tricks (statt modellierter Vertiefungen gibt's dank Parallax Mapping „nur“ Texturen mit Tiefeneffekt), doch sehen die tiefen Furchen trotzdem ziemlich gut aus und verpassen dem Titel einen wichtigen Next-Generation-Touch – solche Spielereien waren auf der PlayStation 2 definitiv nicht möglich! Auch sonst kann sich die Grafik durchaus sehen lassen, obwohl die 720p-Auflösung schon das Höchste der Gefühle darstellt und die Framerate nur bei 30 Bildern pro Sekunde liegt – Letzteres wird durch einen Bewegungsunschärfe-Effekt

zumindest recht gut kaschiert. Genau betrachtet, finden sich in der Umgebung Licht und Schatten, denn die Texturqualität schwankt zwischen hervorragend und zweckmäßig, doch im Rennbetrieb fallen solche Details ohnehin kaum auf. *MotorStorm* sieht gut aus, wirkt speziell aus der Fahrerperspektive äußerst rasant und ist insgesamt nicht zuletzt durch die gelungene Beleuchtung sehr stimmig.

OHNE TICKET LÄUFT NICHTS

Mittelpunkt des Spiels ist der Festivalmodus, bei dem Sie aus verschiedenen sogenannten Tickets wählen können.



Orte der Zerstörung

Lassen Sie sich nicht von der Anzahl täuschen: Die MotorStorm-Kurse haben es allesamt in sich!

Acht Strecken erscheinen nicht viel, doch durch zahlreiche befahrbare Wege bieten diese mehr, als man zuerst denken könnte. Je nach Fahrzeugtyp sind Sie praktisch gezwungen, Alternativrouten auszutüfteln, um beispielsweise Schlammgruben zu umfahren. Manchmal werden beim Laden einer Strecke sogar entsprechende Fahrtrips eingeblendet.



COYOTE RAGE

Dieser einsteigerfreundliche Kurs ist vergleichsweise kurz, nimmt aber schon die MotorStorm-typischen Schikanen vorweg: LKWs fahren untenrum durch den Schlamm, leichtere Fahrzeuge erreichen über eine Sprungschanze den oberen, trickreicheren Weg.



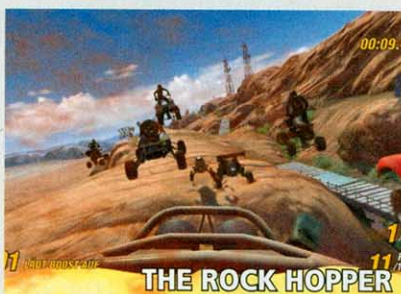
RAINGOD MESA

Diese Strecke liegt in großer Höhe und ist kaum abgesichert. In den ersten Rennen werden Sie Abstürze daher kaum vermeiden können. Besonders reizvoll ist die Steilkurve am Berghang, die schon manch übermütigen Fahrer seine Spitzenplatzierung gekostet hat.



THE MUDPOOL

Seinen Namen verdankt dieser Kurs der großen Schlammgrube kurz nach dem Start, die Sie mit Motorrädern möglichst umfahren sollten. Es folgt eine längere schlammige Strecke, zu der die höher gelegene Alternativroute sich ziemlich schwierig gestaltet.



THE ROCK HOPPER

Der Name ist Programm: Anstatt durch Schlammgruben geht's hier in erster Linie über riesige Felsen. Verglichen mit den anderen Kursen ist dies einer der gradlinigsten im Spiel, sodass Motorrad- und ATV-Fahrer oft Gelegenheit für Prügeleien bekommen.



THE GRIZZLY

Der Grizzly-Kurs ist in mehrfacher Hinsicht etwas Besonderes: Nicht nur starten Sie hier nicht wie sonst üblich an der Ziellinie, auch können Sie hier meist frei Ihren Fahrzeugtyp wählen. Das passt gut, denn der abwechslungsreiche Kurs bietet für jedes Fahrzeug etwas!



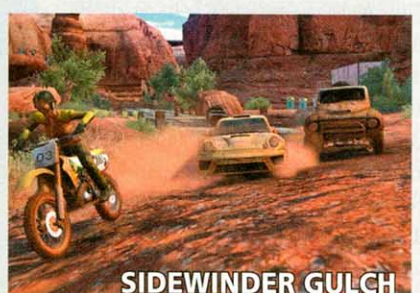
DUST DEVIL

Die breiten, staubigen Wege des Dust-Devil-Kurses laden zu hemmungsloser Raserei ein, doch durch eine Bergpassage (der untere Weg ist eher was für LKWs) und einige schmale Sprungschanzen und Brücken gestaltet sich die Sache doch um einiges schwieriger.



THE TENDERIZER

Einer der herausforderndsten Kurse, der durch seine langen Schlammpassagen und zahlreichen Engstellen jedem Fahrer das Letzte abverlangt. Gerade mit leichteren Vehikeln wie Motorrädern und ATVs kann diese Strecke ein echter Albtraum werden!



SIDEWINDER GULCH

Sidewinder Gulch ist die komplexeste Strecke bei MotorStorm, nirgendwo sonst gibt es so viele Wege zum Ziel. Zwar findet sich für jeden Fahrzeugtyp eine empfehlenswerte Route, doch müssen Sie sich oft mit engen Durchfahrten auseinandersetzen.

Hinter jedem davon verbergen sich ein bis vier Rennen, die erst nach und nach anwählbar sind – erst eine Platzierung unter den ersten drei schaltet das nächste Rennen frei. Für das erfolgreiche Abschließen eines kompletten Tickets gibt's ebenso Bonuspunkte wie für einen zweiten oder gar ersten Platz – die späteren Tickets werden meist erst ab einer bestimmten Punktzahl

freigeschaltet, zudem werden erfolgreiche Fahrer immer wieder mal mit neuen Fahrzeugvarianten beschenkt. Die Rennserien sind dabei in vier Stufen eingeteilt, die den Schwierigkeitsgrad andeuten. Während die Schwierigkeit anfangs vor allem darin liegt, sich auf unbekannten Strecken zurechtzufinden und die optimalen Wege zu wählen – je nach Fahrzeugtyp sollten Sie zum

Beispiel Schlamm meiden oder eine möglichst breite Fahrbahn bevorzugen –, werden die Computergegner spätestens bei den Level-4-Tickets unglaublich schnell und verlangen Ihren Fahrkünsten das Äußerste ab. Spätestens hier geht nichts ohne den Turbo-Boost, der fast jederzeit und prinzipiell unbegrenzt anwendbar ist. Sie müssen lediglich zwei Dinge beachten: In den ersten



zehn Sekunden eines Rennens steht der Boost noch nicht zur Verfügung und Sie dürfen niemals die Temperaturanzeige in der linken unteren Ecke des Bildschirms aus dem Auge verlieren – läuft Ihr Motor aufgrund übereifrigen Boost-Einsatzes nämlich zu heiß, fliegt Ihnen das Ding um die Ohren! Zum Glück bedeuten Unfälle bei *MotorStorm* nur ärgerlichen Zeitverlust, davon abgesehen können Sie Ihren Wagen beliebig oft zu Schrott fahren. In einem Punkt hat ein Totalschaden sogar einen gewissen Reiz: Immerhin kriegen Sie danach sofort ein neuwertiges und sauberes Fahrzeug hingestellt! Nach diversen kleineren Kollisionen und Schlammfahrten ist von den einst hübschen Wagen oft nicht viel mehr übrig als ein hässlicher, brauner Klumpen Metall. Aber solange der Motor noch läuft ...

KEINE FREIE WAHL

Innerhalb der Tickets sind die Rennveranstaltungen ziemlich genau vorgegeben, nur in wenigen Ausnahmefällen können Sie Ihren Fahrzeugtyp frei wählen. Meist wird Ihnen der Typ vorgegeben und Sie haben dann lediglich die Wahl zwischen einigen Modellen in je drei Designs – so unterschiedlich sich ein Rallye-Wagen und ein LKW hier steuern, so austauschbar sind wiederum die einzelnen Modelle eines Fahrzeugtyps. Doch nicht nur Ihr Fahrzeug ist weitgehend festgelegt, auch die anderen Rennteilnehmer wurden stets sorgfältig gewählt. So gibt es Rennen, die vorwiegend von Motorrad- und ATV-Fahrern bestritten werden, sodass oft die Fäuste sprechen. Und während die Mudpool-Strecke mit einem Geländewagen kein Problem darstellt, wird der gleiche Kurs zu einer echten Herausforderung, wenn Ihnen ein Motorrad aufs Auge gedrückt wird – es gibt zwar Alternativrouten, doch sind die alles andere als einfach zu fahren! Und so haben die Entwickler aus dem relativ geringen Umfang von gerade mal acht Strecken erstaunlich viel Abwechslung rausgeholt. Und das ist noch nicht alles: Weitere Strecken sind als Bonus-Downloads über den PlayStation Store geplant. Und wo wir schon beim Thema „Online“ sind: Mehrspieler-Rennen sind bei *MotorStorm* nur online möglich. Leider konnten wir diesen Modus bei unserer Vorabversion noch nicht testen, was wir natürlich so bald wie möglich nachholen werden. ■



SANFTE LANDUNG So mancher Sprung endet nicht auf dem Boden. BILD: PLAYZONE



NIMM DAS! Quad- und Motorradfahrer lassen die Fäuste sprechen. BILD: PLAYZONE



MICHAEL PRUCHNICKI
fährt alles zu Schrott.

MotorStorm ist derzeit wohl DER Vorzeigetitel für die PlayStation 3, und das durchaus zu Recht. Die Rennen sind einfach eine Wucht, die Steuerung ist hervorragend, der rockige Lizenz-Soundtrack passt sehr gut und generell fügt sich all dies zu einem neuen Spielerlebnis zusammen. Schade nur, dass das Drumherum mit lieblosen Menüs und nervig langen Ladezeiten so spartanisch ausgefallen ist. Bei so einem Top-Titel hätte ich da mehr Feinschliff erwartet. Trotzdem: Um dieses Spiel kommt kein PS3-Käufer herum!



MOTORSTORM

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Evolution Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Noch nicht bekannt
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1(-12 online)
Web:	www.motorstorm.com
Alternativen:	Need for Speed Carbon

- ✓ Großartige Steuerung
- ✓ Jede Menge Action
- ✓ Aus wenig Umfang viel rausgeholt
- ✓ Lange Ladezeiten

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 80% SOUND 78%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **86%**

Das Offroad-Rennspiel mit der Extraportion Action: Selten waren Totalschäden unterhaltsamer!

» Der Unterhaltungswert der Unfälle ist enorm. «



VORHER Ein verheerender Fahrfehler genügt, und Ihr Wagen ... BILD: PLAYZONE



NACHHER ... geht nicht mehr als „unfallfrei“ durch. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Ca. 15 Stunden Spielzeit
- Kooperationsmodus für zwei Spieler im Splitscreen
- Onlinemodus mit 6 Spielmodi für bis zu 40 Spieler
- Von den Machern von Ratchet & Clank
- Frei belegbare Steuerung, Maus und Tastatur werden nicht unterstützt



Resistance: Fall of Man

Vorhang auf für den
ersten Ego-Shooter auf
der PlayStation 3!



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Wäre das nicht cool, wenn ihr mal 'nen Ego-Shooter machen würdet?", hatten wir die Entwickler von Insomniac bei einer Präsentation von *Ratchet & Clank 3* im Jahr 2004 gefragt. „Ja, das wäre bestimmt eine Überlegung wert“, war die diplomatische Antwort seinerzeit. Jetzt, drei Jahre später, ist aus der Überlegung ein fertiges Spiel

geworden, das nicht nur ein Neuanfang nach Jahren der Fließbandarbeit an (herorragenden) *Ratchet & Clank*-Spielen ist, sondern auch den hohen Erwartungen an die PlayStation 3 gerecht werden muss. Auf der Xbox 360 protzen bereits Spiele der zweiten Generation mit Bombast-optik, jetzt stellt sich die Frage, ob Sonys neue Plattform da mithalten oder gar noch eine Schippe drauflegen kann. Mit gut dreimonatiger Verspätung dürfen sich

nun endlich auch europäische Spieler ein Bild von der Leistungsfähigkeit der Konsole machen. Und von dem Resultat, das dabei herauskommt, wenn die Macher von *Ratchet & Clank* ein ganz und gar erwachsenes Spiel entwickeln.

CALL OF HONOR

Wir erinnern uns: Anfang des Jahrhunderts hatte die Menschheit vornehmlich damit zu tun, sich gegenseitig über den



TÖDLICH Wer einem Stalker so nahe kommt, segnet meist kurz darauf das Zeitliche. BILD: PLAYZONE



BILD: SONY



ÜBERMACHT Wenn ganze Schwärme dieser kleinen Biester auf Sie zurasen, wird Munition schnell knapp. BILD: PLAYZONE



GRUMMELIG Nathan und sein britischer Mitstreiter checken die Lage und bereiten sich auf den Einsatz vor. BILD: PLAYZONE

Haufen zu schießen und zwei Weltkriege forderten Millionen von Menschenleben. Insomniac schreibt die Geschichte um und lässt den zweiten Weltkrieg niemals stattgefunden haben. Stattdessen überfallen Anfang der Fünfzigerjahre geifernde Aliens mit größeren Zähnen als Moralvorstellungen die Erde und sorgen erneut dafür, dass die Menschheit zu den Waffen greifen muss. So auch Nathan Hale, amerikanischer Army Ranger, der sich an der englischen Küste wiederfindet und fortan für empfindliche Verluste in den Reihen der Invasoren sorgt. Hier steigt der Spieler ins Geschehen ein und erfahrene Anhänger des Genres Ego-Shooter reiben sich zunächst einmal die Augen. Die Ähnlichkeiten zu bekannten WWII-Shootern wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* sind nicht von der Hand

zu weisen. Graubraune Straßenzüge, ein hohes Spieltempo und jede Menge geskriptete Ereignisse sorgen von Anfang an für Spannung. Doch *Resistance* ist nicht etwa nur ein einfacher Klon von einem der genannten Spiele, sondern hat durchaus eigene Qualitäten zu bieten.

SCI-FI-BLEI

Herausragendes Merkmal sind sicherlich die abgefahrenen Waffen, die dem Spieler im Verlauf der Alien-Hatz in die Hand gedrückt werden. Während im Kampf gegen die Nazis stets historisch akkurate Schießprügel zur Auswahl stehen, ermöglicht die Alien-Technologie den Entwicklern enorme kreative Freiheit. Dadurch gelangen Sie beim Kampf gegen die Chimera an illustre Gewehre, die um die Ecke schießen können, Raketenwerfer

mit Pause-Funktion und Scharfschützengewehre, die die Zeit verlangsamen. Praktische Helfer, die Sie aber auch bitter nötig haben. Wer bereits einige Erfahrung im Genre mitbringt und spontan den mittleren Schwierigkeitsgrad anwählt, der wird schon in den ersten Levels des Öfteren verdutzt aus der Wäsche gucken, wenn er wieder mal angesichts der zielsicheren Gegner-Übermacht ins Gras beißt. Selbst der einfachste Schwierigkeitsgrad hat seine tückischen Stellen und macht den gezielten Umgang mit den vielen verschiedenen Waffen unabdingbar.

HAUSMANNSKOST

Schon anhand der fertigen US-Version konnten wir Ihnen die grafische Qualität des Spiels vor Augen führen. Auch die deutsche Fassung sieht ordentlich aus, lässt aber keine Kinnladen nach unten klappen. Klar, gegenüber einem PS2-Spiel wird hier geklotzt und nicht gekleckert, doch dem direkten Vergleich zu aktuellen Xbox-360-Titeln hält *Resistance* nicht stand. Zu verwaschen sind die Texturen, zu karg viele Umgebungen und zu steril große Teile der Optik. Selbst das konvertierte *Call of Duty 3* hat mehr optische Schmankerl zu bieten und wirkt spektaku-



M5A2 Carbine Ammo Full

Picked up 70 Bullets rounds
M5A2 Carbine Ammo Full

SPASSIG Zu zweit darf man sich per Splitscreen (auch horizontal teilbar) durch das komplette Spiel ballern. BILD: PLAYZONE



ERDRÜCKEND Kaum ein Ego-Shooter bietet online mehr Vielfalt, Modi und Umfang. BILD: PLAYZONE



KEIN ZUCKERSCHLECKEN Selbst Standard-Gegner können Ihnen gefährlich werden. BILD: PLAYZONE

lärer. Die technischen Errungenschaften von *Resistance* sind erst auf den zweiten Blick erkennbar. Sieht man sich zudem die Entwicklung auf der PS2 an, erkennt man schnell, dass hier noch eine Menge Potenzial vorhanden ist und die Entwickler wohl eher auf Nummer Sicher gehen wollten. Immerhin, selbst im dichtesten Kugelhagel inmitten von 15 Gegnern, geht die Technik nicht in die Knie. Ruckler sind nicht zu verzeichnen (auch nicht im Kooperationsmodus mit einem Kumpel im Splitscreen) und spätere Levels sind extrem aufwendig konstruiert. *Resistance* sieht also keinesfalls schlecht aus, bombastische Effekte im Stile von *Black* auf der PS2 sollte man aber nicht erwarten.

BRILLANT ODER BEMERKENSWERT?

Zahlreiche 90er-Wertungen heimste *Resistance* bei der Veröffentlichung in den

USA ein. Fast alle Redaktionen waren sich einig: *Resistance* ist ein hervorragendes Spiel und gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Wir wollen unseren amerikanischen Kollegen nicht widersprechen, ganz so extrem fällt unsere Euphorie allerdings nicht aus – zumindest, wenn man den Einzelspielermodus für sich betrachtet. *Resistance* hat einige fantastische Ideen, der Umfang ist sehr ordentlich, die Waffenvielfalt sucht ihresgleichen und dank der schon aus *Ratchet & Clank* bekannten Challenge Points (unterschiedliche Zusatzziele schalten Boni und Extras frei) ist die Langzeitmotivation gesichert. Vorzüge, die sich auf dem Papier gut machen, doch in der Praxis zählen Atmosphäre und Spielspaß. Der Insomniac-Shooter macht durchaus Spaß, wer in seinem Leben aber schon ein paar Exemplare der Gattung Ego-Shooter

gespielt hat, wird große Überraschungen und ausgeklügeltes Leveldesign vermissen. Genauso wie die Grafik ist auch die Story überraschend unspektakulär und noch dazu ungenlenk inszeniert. Die einzelnen Gameplay-Abschnitte sind stets recht kurz und nach jedem absolvierten Level wird der Spieler komplett aus dem Spiel herausgezogen und muss dröge Zwischensequenzen mit Standbildern über sich ergehen lassen. An die Dramatik eines *Metal Gear Solid* oder die Intensität eines *Brothers in Arms* kommt *Resistance* nicht einmal ansatzweise heran.

MEHRSPIELER-MEKKA

Einer der gewichtigsten Gründe für die extrem hohen Wertungen dürfte ohnehin der Mehrspielermodus sein und hier können wir unseren Kollegen nur beipflichten. *Resistance* strotzt nur so vor Umfang und Optionen. Die Levelgröße kann wie in *Ratchet Gladiator* der Anzahl der Spieler angepasst werden und so ziemlich jede denkbare Option kann verstellt werden. Ob Friendly Fire, Zielhilfe oder jede einzelne Waffe, Mehrspielerfans dürfen sich nach Belieben austoben. Zählt man nun auch noch die satten 16 Waffensysteme zu der Gleichung, kommt nicht von ungefähr ein hervorragender Mehrspieler-Shooter dabei heraus. ■



PRAKTISCH Das „Weapon Wheel“ kennen und schätzen wir bereits aus *Ratchet & Clank*. BILD: PLAYZONE



VOLLTREFFER Härtere Gegner vertragen erschreckend viel und schlucken reichlich Munition. BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Wie schlägt sich ein Launch-Titel der PlayStation 3 gegen zwei Klassiker auf der PlayStation 2?



RESISTANCE: FOM

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Solo-Modus hat eine ordentliche Spiellänge und motivierende Bonusziele. Besonders die Mehrspieleroptionen verschaffen dem Spiel hier Bestnoten.

Missionsdesign: Sehr lineare Levels, deren Qualität stark schwankt.

Wiederspielwert: Zahlreiche Bonusziele und Extra-Waffen motivieren zum mehrmaligen Durchspielen.

Speichermanagement: An ausreichend vorhandenen Checkpoints speichert das Spiel automatisch.

Schwierigkeitsgrad: Drei Schwierigkeitsgrade; schon auf „leicht“ nichts für blutige Anfänger.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Konstante 30 Bilder pro Sekunde. Keinerlei Ruckler oder Slowdowns.

Soundeffekte: Die deutschen Sprecher sind in Ordnung, die englischen sind besser, der Sound ist sehr gut.

Musik: Während des Spiels ertönen nur selten musikalische Klänge, die sich dann dezent im Hintergrund halten.

MULTIPLAYER ★★★★★

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler

LAN-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps: 11 Karten, in der Größe variierbar

Online-Modus: Ja, bis zu 40 Spieler

Mehrspieler-Maps online: 10

Spiel-Modi: 6

Kooperativ-Modus: Offline für 2 Spieler

GESAMTWERTUNG

★★★★★



BLACK

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Viel zu schnell bekommt man den Abspann zu Gesicht. Zwar ist keine Sekunde des Spiels langweilig, knappe sechs Stunden Spielzeit sind dennoch enttäuschend.

Missionsdesign: Black ist sehr linear aufgebaut, aber sehr durchdacht.

Wiederspielwert: Höhere Schwierigkeitsgrade sind neben dem eigentlichen Spielverlauf die einzige Motivation.

Speichermanagement: Recht weit aus einander liegende Checkpoints vorhanden, nach jedem Level darf gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Vier Stufen, auf „normal“ sind Bildschirmmode für erfahrene Spieler kaum ein Thema.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Fast konstante 30 Bilder pro Sekunde. Seltene Slowdowns.

Soundeffekte: Bombastische Waffensounds, ordentliche deutsche und sehr gute englische Sprecher.

Musik: Dramatische Orchesterkompositionen untermauern die spannendsten Momente des Spiels.

MULTIPLAYER –

Splitscreen: Nicht vorhanden

LAN-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps: –

Online-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: –

Spiel-Modi: –

Kooperativ-Modus: –

GESAMTWERTUNG

★★★★★



KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von 10 bis 15 Stunden einen guten Umfang und durch verschiedene Lösungswege viel Wiederspielwert.

Missionsdesign: Die Levels sind ebenso linear wie durchdacht.

Wiederspielwert: Unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren laden zum nochmaligen Spielen ein.

Speichermanagement: Nach jedem Level darf gespeichert werden, seltene Checkpoints sind vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Drei anwählbare Stufen. Schon auf „leicht“ gibt es einige knifflige Stellen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Recht rucklig und langsam, aber stets gut spielbar.

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe. Auch Killzone klingt im Originalton besser.

Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikuntermalung – leider nur in den Zwischensequenzen.

MULTIPLAYER ★★★★★

Splitscreen: Ja, aber nur für zwei Spieler

LAN-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps: max. 8, abhängig vom Spiel-Modus

Online-Modus: Ja

Mehrspieler-Maps online: max. 8

Spiel-Modi: 6

Kooperativ-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MAIK
BÜTELFÜR

leistet keinen Widerstand.

Ich liebe die Insomniacs für die *Ratchet & Clank*-Reihe, entsprechend hoch waren meine Erwartungen an den ersten Ego-Shooter der Truppe. Dass diese nicht ganz erfüllt wurden, hat vielfältige Gründe. Die lahme Story, die wechselnde Qualität des Leveldesigns, der oft sterile Look, viele Detailmacken und die nicht so recht zündende Atmosphäre lassen *Resistance* im Solo-Modus klar hinter Konkurrenten wie *Killzone* oder *Black* zurückfallen. Für einen Starttitel ist Insomniacs PS3-Debüt aber dennoch ein bemerkenswertes Stück Software und besonders Mehrspielerfans werden nach Strich und Faden verwöhnt. Ich warte weiter auf *Ratchet & Clank 4* und den Nachfolger von *Black* und *Killzone*!



RESISTANCE: FOM

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	noch nicht bekannt
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-10
Web:	www.rfomps3.com
Alternativen:	Black, Killzone

- ✓ Enormer Umfang und Wiederspielwert
- ✓ Vorbildlicher Mehrspielermodus
- ✓ Abwechslungsreiches Waffendesign
- ✓ Schwankende Qualität des Leveldesigns

WERTUNG

STEUERUNG 90% GRAFIK 78% SOUND 76%

MULTIPLAYER 86% SINGLEPLAYER 80%

Ordentliche Ballerei mit coolen Waffen und Vorbildlicher Mehrspieler-Ausstattung.



GROSSMAUL Dieser unangenehme Geselle ist mit schnellen Sidesteps fast schon harmlos. BILD: PLAYZONE



Ridge Racer 7

Das obligatorische Namco-Rennspiel zum PlayStation-Start bietet bewährte Kost in voller HD-Auflösung.

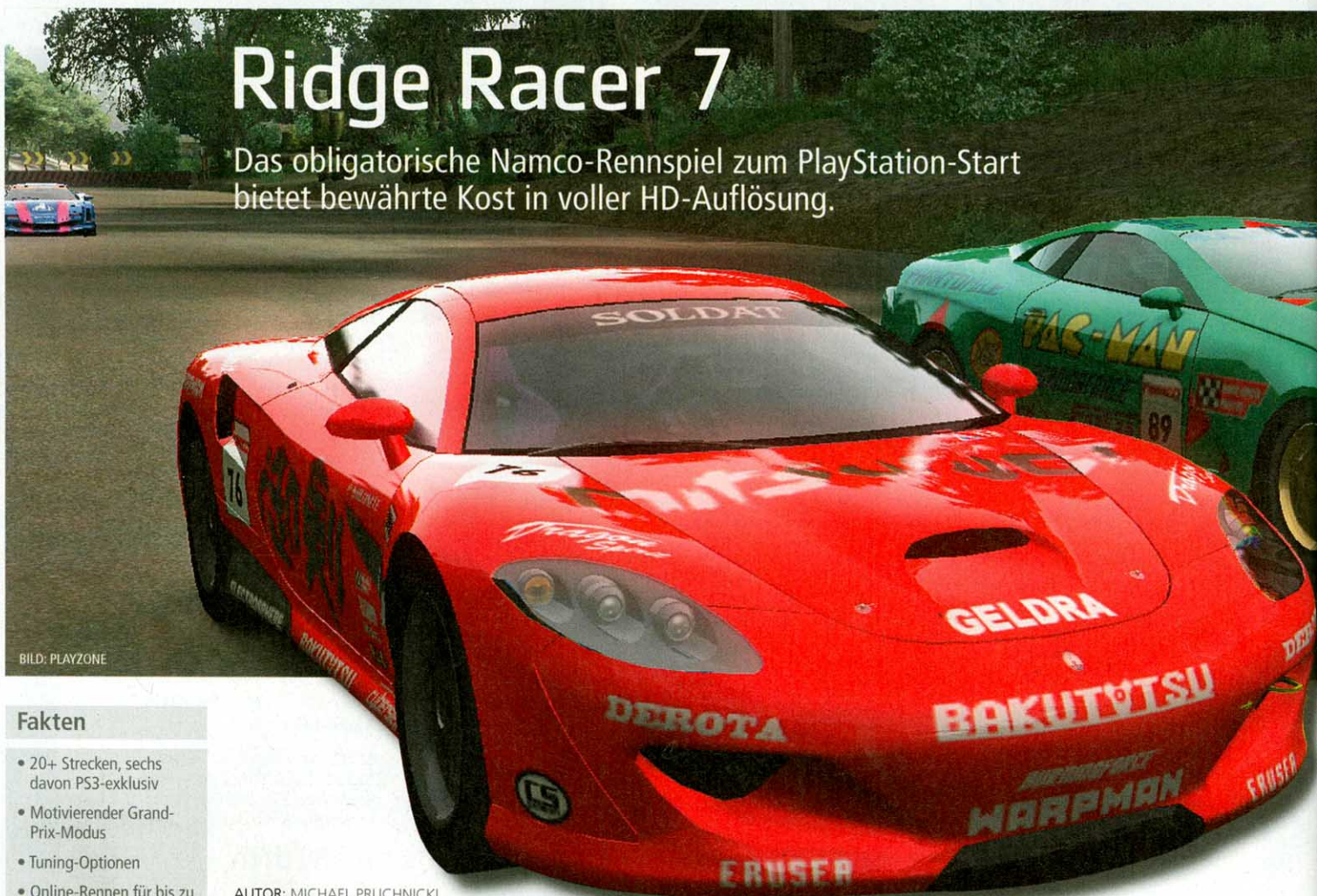


BILD: PLAYZONE

Fakten

- 20+ Strecken, sechs davon PS3-exklusiv
- Motivierender Grand-Prix-Modus
- Tuning-Optionen
- Online-Rennen für bis zu 14 Fahrer
- HD-Auflösungen: 720p, 1080i, 1080p
- 4:3-Bild nur mit Balken (kein Vollbild!)
- Lenken per Controller-Neigung optional



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Auch wenn *Ridge Racer* heutzutage wohl der Inbegriff des Arcade-Racers ist, hat die Serie ihre Spielhallen-Wurzeln mittlerweile hinter sich gelassen und nur das spaßig-unrealistische Fahrverhalten der Rennwagen ist noch unverblümt auf Arcade getrimmt. Der neueste Teil baut auf dem (nur für die Xbox 360 erschienenen) Vorgänger auf und bietet nicht nur über 20 Strecken, sondern auch diverse Tuningoptionen für die zahlreichen Fahrzeuge und einen motivierenden Karriere-Modus, in dem man nach und nach neue Rennveranstaltungen freispielt und sein Verhältnis zu Auto(teile)herstellern verbessert. Zusätzlich gibt es noch einen Online-Mehrspieler-Modus und einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Zur Erinnerung: Das Ur-*Ridge Racer*, seinerzeit einer der Starttitel für die erste PlayStation, bot gerade mal eineinhalb

Strecken und brauchte mangels besonderer Spielmodi nicht einmal ein entsprechendes Menü.

MODERNE TECHNIK OHNE AHA-EFFEKT

Auf dem Papier wirkt das neue *Ridge Racer* ziemlich beeindruckend: Selbst bei der vollen HD-Auflösung 1080p bringt das Spiel superflüssige 60 Bilder pro Sekunde auf den Schirm. Trotzdem ist die Optik nur als ansprechend zu bezeichnen und ohne einen HD-Fernseher sogar ziemlich mittelpärchtig. Beeindruckend ist hier höchstens das Tempo, mit dem die Autos der schnellsten Fahrzeugklasse über die Pisten heizen. Die Umgebungen – zum Beispiel der Flughafen – wirken teilweise sogar richtig trist. Bemerkenswert sind vor allem die sechs eigens für die PS3 neu geschaffenen Strecken, der Rest wurde mit leichten Änderungen aus dem Xbox-360-Vorgänger übernommen.

NITROS FÜR FORTGESCHRITTENE

Ebenfalls aus den letzten Episoden der Serie bekannt ist das dreistufige Nitro-

System, das auch schon bei den PSP-Ablegern zum Einsatz kam. Wer meint, er könnte damit die eigene Unfähigkeit am Steuer kaschieren, der irrt sich. Geladen wird die Nitro-Anzeige durch Drifts – je höher die Geschwindigkeit des Autos, desto schneller ist der Extra-Schub verfügbar, langsames Driften bringt dagegen fast nichts. Und vor allem entfalten die Nitros erst bei hohen Ausgangsgeschwindigkeiten ihre volle Wirkung. Fortgeschrittene werden dadurch zusätzlich gefordert und können sogar von einem Geschwindigkeitsrausch in den nächsten rasen, wenn Sie im letzten Moment eines Nitro-Boosts ihren Wagen zum Driften bringen und so die Anzeige besonders schnell wieder auffüllen. Ein für die Serie ganz neues Feature ist die Einbeziehung des Windschattens, sodass Sie hinter einem Gegner zusätzlich an Geschwindigkeit gewinnen und dann an ihm vorbeiziehen können. Gerade bei harten Positionskämpfen eine sehr willkommene Bereicherung des *Ridge Racer*-Gameplays. Trotz allem hat das Fahrverhalten mit einer Simulation nichts zu tun: Hier wird

» Selbst bei voller 1080p-Auflösung läuft das Spiel stets superflüssig! «



UM DIE ECKE? Pah! Wir driften gleich um ZWEI Ecken – und das sogar ohne Bodenhaftung!

BILD: PLAYZONE



WEG DAAA!! Dank dreifachem Nitro sind wir gleich auf Platz 1.

BILD: PLAYZONE



MICHAEL PRUCHNICKI

spielt's immer wieder gern.

ohne merklichen Geschwindigkeitsverlust um die Ecke gedriftet und selbst zwei aufeinanderfolgende 90-Grad-Kurven können problemlos mit einem einzigen Drift genommen werden. Da passt es auch gut ins Bild, dass es nach wie vor kein Schadensmodell oder Überschlüge und dergleichen gibt – das Kollisionsverhalten der Autos wirkt noch immer so merkwürdig wie anno 1994.

EINER DER ERSTEN PS3-ONLINE-TITEL

Obwohl viele Drittentwickler wegen Verzögerungen mit Sonys Online-Netzwerk beim nordamerikanischen PS3-Start Ende 2006 auf Online-Modi verzichteten, ließ sich Namco nicht lumpen und integrierte einen durchaus gelungenen Online-Modus für bis zu vierzehn menschliche Fahrer gleichzeitig. Die Kommunikation vor den Rennen läuft dabei über festgelegte Texte ab, die bei jedem Teilnehmer in der jeweils eingestellten Spielsprache eingeblendet werden. Gut für die internationale Verständigung, doch wünscht man sich nach einiger Zeit doch zumindest mal freie Texteingabe, um et-

was differenzierter mit seinen Mitfahrern kommunizieren zu können. Während der Online-Modus angesichts der Umstände ganz ordentlich geworden ist, hat Namco den Zweispielermodus mit geteiltem Bildschirm ziemlich vernachlässigt – ohne jegliche Computergegner und deutlich weniger flüssig als sonst macht der Titel hier keine sonderlich gute Figur. Dem soliden Gesamteindruck tut dies zum Glück kaum einen Abbruch: Für einen der allerersten PlayStation-3-Titel ist *Ridge Racer 7* wirklich ordentlich geworden. ■



Mit *Ridge Racer 7* erfindet Namco das Rad nicht gerade neu, aber gut gemachte Hausmannskost hat schließlich auch ihren Reiz. Im Gegensatz zum von heftigem Geflimmer geplagten PS2-Frühwerk *Ridge Racer V* ist der Titel technisch äußerst solide und lässt mit voller 1080p-Auflösung und superflüssigem Spielablauf erahnen, wozu die PlayStation 3 in der Lage ist. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade perfekt ausbalanciert, doch das (serientypisch völlig unrealistische) Fahrverhalten und der beachtliche Umfang fesseln einen trotzdem lange.



RIDGE RACER 7

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony / Namco Bandai
Entwickler:	Namco Bandai
USK-Freigabe:	Ab 7 Jahren
Preis:	Noch nicht bekannt
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2 (online bis zu 14)
Web:	www.namcobandaigames.com
Alternativen:	Need for Speed Carbon

- ✓ Volle HD-Auflösung bei 60 Fps
- ✓ Motivierender Grand-Prix-Modus
- ✓ Simples, unrealistisches Fahrverhalten
- ✓ Schwache Motoren Sounds

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
80%	82%

Für einen PS3-Starttitel äußerst solide, doch optisch ohne den erhofften Next-Generation-Kick.



BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- 17 Strecken
- Onlinemodus für bis zu 12 Spieler, kein Splitscreen
- Basiert auf der Saison 2005/2006
- 6 Kameraperspektiven
- Logitech Driving Force Pro, Driving Force EX und G25 werden unterstützt

Formula One Championship Edition

Machen Sie Schumi unsterblich und gewinnen Sie doch noch die WM!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Tränenreich war er, der Abschied von Michael Schumacher aus der Formel 1. Neun Jahre lang hatte sich der siebenmalige Weltmeister in die Geschichtsbücher der selbst ernannten Königsklasse des Rennsports gefahren. Es bleibt spannend, wie groß die Begeisterung der deutschen Fans in der kommenden Saison ausfallen und ob es jemals wieder einen so dominierenden deutschen Fahrer geben wird. Wer lieber in der Vergangenheit lebt und Schumis Weggang immer noch nicht verkraftet hat, für den dürfte kein Weg an Sonys Next-Gen-Interpretation des rasanten Sports vorbeiführen – denn *Formula One Championship Edition* hat nicht nur einen ungemein

langen Namen, sondern basiert auch auf den Saisondaten 2005/2006!

JEDE MENGE POWER

Auch wenn die letzten Teile der Reihe nicht mehr die gleiche Begeisterung bei den Massen auslösen konnten wie noch vor ein paar Jahren, wurde die Spielqualität von Sonys Liverpool-Studio stets konsequent verbessert. Im letzten Jahr reichte es immerhin zum Hit und Fans der Vorlage wurden sehr gut unterhalten. Doch die Technik war an ihre Grenzen gestoßen und viel mehr war aus der PlayStation 2 nicht herauszuholen. Da trifft es sich gut, dass die PlayStation 3 massig Reserven parat hat, um das ultimative *Formel Eins*-Spiel möglich zu machen – oder nicht? *Formula One Championship Edition* ist sehr gut, keine Frage – und die Leistungsfähigkeit der PS3 kommt dem Spiel tatsächlich zugute. Nie zuvor hat ein F1-Renner dermaßen gut ausgesehen. Besonders in den Wiederholungen staunt man ein ums andere Mal nicht schlecht

ob der Detailverliebtheit, die die Designer den Rennwagen zukommen ließen. Jeder Spoiler, jeder Diffusor und jede Lenkstange ist vorhanden und vom Original kaum zu unterscheiden. Demgegenüber fallen die Rennkurse leider etwas ab. Zwar kaschieren die Entwickler geschickt mit Verwischeffekten und wunderschöner Beleuchtung, doch richtig lebendig wollen die Kurse einfach nicht erscheinen. Alles wirkt ein wenig steril und einige Kurse sehen fast so aus, als hätte man die Streckendaten der PS2-Version genommen und etwas aufpoliert. Insgesamt kann sich die flüssige Optik aber dennoch sehen lassen, nicht zuletzt weil sich hier bis zu 22 Wagen auf der Strecke befinden, die über ein ansehnliches Schadensmodell verfügen.

ALLES DRIN, ALLES DRAN

Die Pflicht in Form aller Strecken, Fahrer und Daten erfüllen die Entwickler also sehr gut und wie schon im letzten Teil hat auch die Fahrphysik und Steuerung ihre

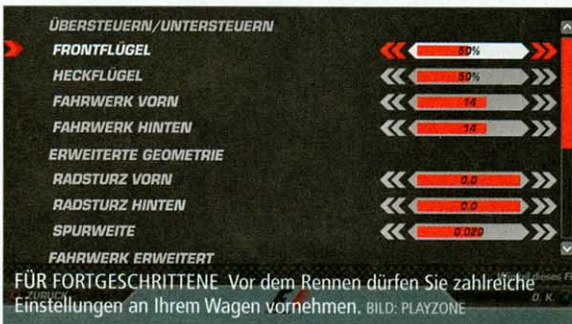
» Nie zuvor hat ein F1-Renner dermaßen gut ausgesehen. «



FORMEL-EINS-WITZ Michael Jackson fährt auch mit und darf sich gleich eine neue Nase abholen. BILD: PLAYZONE



TYPISCH Ralf Schumacher hat ein Rad ab, schiebt die Schuld aber anschließend auf den anderen. BILD: PLAYZONE



FÜR FORTGESCHRITTENE Vor dem Rennen dürfen Sie zahlreiche Einstellungen an Ihrem Wagen vornehmen. BILD: PLAYZONE



DURCHWACHSEN Monaco sieht ordentlich aus, die Randbebauungen strotzen aber nicht gerade vor Details. BILD: PLAYZONE



RASANT Diese Kameraeinstellung bietet einen guten Kompromiss zwischen Übersicht und Geschwindigkeitsgefühl. BILD: PLAYZONE



MAIK BÖTTER

freut sich auf die neue Saison!

Ich brauche ein G25! Hallo? Logitech? Bitte schicken Sie mir dieses Gerät sofort zu! Danke. Falls ich keins bekomme, ist Sonys erstes PS3-Formel Eins immer noch eine gute Wahl. Zwar haben die Entwickler es ganz bewusst vermieden, irgendwelche Experimente zu wagen, und das Rad wird hier wahrlich nicht neu erfunden, wer aber schon die Vorgänger gerne gespielt hat, wird auch am Next-Gen-F1 seine helle Freude haben. Falls sich dann auch noch eines der Logitech-Lenkräder in Reichweite befindet, ist der Spaß gleich noch mal eine Ecke größer. Schade, dass der Karrieremodus so langweilig und unspektakulär geraten ist, denn hier ist noch viel Potenzial, wie DTM Race Driver schon seit einigen Jahren zeigt.

FORMULA ONE CE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Liverpool
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Noch nicht bekannt
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-12
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Formel Eins 06

- ☒ Hervorragende Fahrzeugmodelle
- ☒ Sauberes Geschwindigkeitsgefühl
- ☒ Öder Karrieremodus
- ☒ Teils unspektakuläre Optik

WERTUNG

83% 74% 80%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

81%

Grundsätzliche F1-Sim ohne besondere Schwächen, aber auch ohne herausragende Höhepunkte

Qualitäten. Das etwas hektische Lenkverhalten lässt sich nach wie vor am besten mit einem Lenkrad (das sündhaft teure G25 von Logitech wird ebenfalls unterstützt!) im Zaum halten, mit dem Analog-Stick des Gamepads wird's mitunter knifflig, die richtigen Lenkwinkel zu erwischen. Wer mag, darf die neuen Trigger des Sixaxis-Pads fürs Beschleunigen und Bremsen verwenden, auch wenn der rechte Analog-Stick präzisere Kommandos ermöglicht. Realistisch, aber nicht unbedingt spielspaßfördernd ist die schicke Beleuchtung. Wer Testfahrten in der Abendsonne bestreitet, wird nicht selten dermaßen stark von der tief stehenden Sonne geblendet, dass die Kurveneinfahrt zum Glücksspiel mutiert.

STE(R)ILE KARRIERE

Darüber hinaus implementierten die Entwickler einen Karrieremodus, der auf dem Papier durchaus überzeugen kann, in der Praxis aber etwas dröge anmutet. Im stylischen Organizer lesen Sie E-Mails (auf Röhrenfernsehern in recht kleiner Schrift),

heuern bei einem Team an, stellen sich Testfahrten, machen aber eigentlich nichts anderes als Rundenzeiten zu unterbieten. Es dauert eine ganze Weile, bis dieser Spielmodus in Fahrt kommt, und der ganz große Wurf ist den Entwicklern damit dennoch nicht gelungen, doch das sollte beinhardt Formel-Eins-Fans ohnehin nicht kümmern. Die bekommen alle Strecken, alle Fahrer und alle Rennen der letzten Saison geboten und können dank zahlreicher Fahrhilfen und Optionen selbst mit zwei linken Händen dafür sorgen, dass Schumi doch noch Weltmeister wird. Leider war der Mehrspielermodus zum Testzeitpunkt noch nicht spielbar. ■

**Fakten**

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- PS3-exklusiver Spielmodus „Get in the Ring“
- Sieben Spielmodi, einer davon online spielbar



Fight Night Round 3

EAs Box-Schwergewicht regiert den Ring!

AUTOR: UDO CRNJAK

Electronic Arts' Boxspielserie hat sich im Laufe der Zeit stetig weiterentwickelt. *Fight Night Round 3* für die Xbox 360 war bislang das Highlight der Serie. Die Vergangenheitsform ist bewusst gewählt, denn die PS3-Fassung setzt vor allem technisch noch einen drauf.

UMFANGREICH UND MOTIVIEREND

Box-Enthusiasten haben, wie bei der PS2-Version auch schon, die Auswahl aus mehreren Spielmodi. Allen voran dürfte

der Karriere-Modus die größte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Wie der Name schon sagt, versucht man entweder mit einem Nobody, den man sich vorher im sehr benutzerfreundlichen Charakter-Editor zusammengeschustert hat, oder mit einem bereits existierenden Boxer Karriere zu machen. Wie es in der Natur der Sache liegt, fängt man klein an und verfügt zunächst weder über besonders beeindruckende Statuswerte noch über ebensolches Equipment. Ein Trainer bereitet den zukünftigen Box-Champion auf die Kämpfe, zu denen man sich per

Vertrag verpflichtet, vor. Trainiert wird entweder vollautomatisch oder in Form eines netten Minispiels. Hat man den darauf folgenden Kampf gewonnen und dadurch die Kasse aufgebessert, kann man im Shop neue Boxhandschuhe, Shorts, Schuhe, Moves oder Tattoos kaufen. Zwar ist die Präsentation des Karriere-Modus etwas trocken, da man sich hauptsächlich durch Menüs bewegt, allerdings ist die Langzeitmotivation dank der sehr guten Spielbarkeit beachtlich. Eingefleischte Box-Fans werden mit dem ESPN-Classic-Modus ihre helle Freude haben. Hier kann man legendäre Kämpfe ebenso legendärer Kämpfer – wie etwa Muhammad Ali gegen Joe Frazier – nachspielen.

**PACKENDE ACTION
BEI VOLLER KONTROLLE**

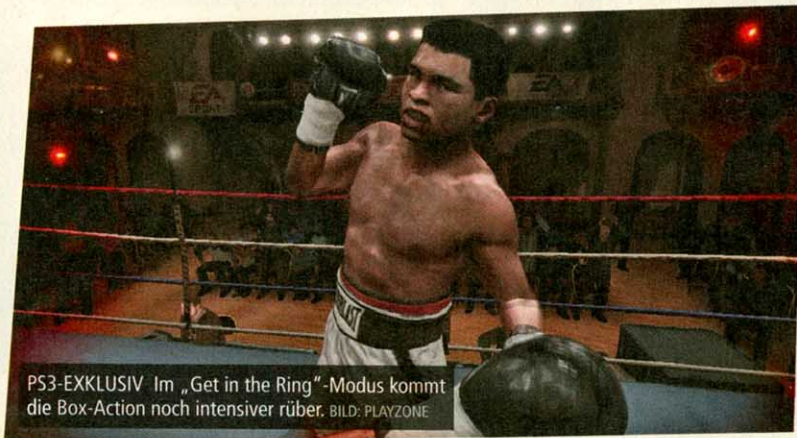
Geboxt wird bei *Fight Night Round 3* hauptsächlich mit dem rechten Analogstick. Durch Viertel- und Halbkreisbewegungen löst man schnelle Schläge, Haken und Uppercuts aus. Das Motion-Sensor-Feature kommt lediglich bei den unerlaubten Schlägen zum Einsatz. Zusätzlich stehen drei sogenannte Impact Punches zur Verfügung, die mit etwas Übung den Kampf sehr schnell beenden, zum Beispiel bei einem erfolgreichen Flash-K.-o.-Punch, der den Gegner sofort



FANTASTISCH Die Kämpfer in Kombination mit dem verbesserten Lichtsystem sehen einfach unglaublich gut aus. BILD: PLAYZONE



STEILE KARRIERE? Wer es bis an die Spitze schaffen will, muss hart trainieren. BILD: PLAYZONE



PS3-EXKLUSIV Im „Get in the Ring“-Modus kommt die Box-Action noch intensiver rüber. BILD: PLAYZONE

benommen macht und so fast auskockt. Der Stun-Punch ist der stärkste Schlag im Repertoire, dauert aber auch sehr lange in der Vorbereitung. Wenn dieser Hammer aber sitzt, wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive des Boxers, der den Punch kassiert hat und der dann nur noch panisch versuchen kann, das folgende Schlaggewitter abzuwehren. Das Ganze ist sehr schön inszeniert und bringt die Panik vor dem K. o. hervorragend rüber.

Von dieser Perspektive inspiriert, findet man in der PS3-Version als exklusive Dreingabe den „Get in the Ring“-Modus. Hier kämpft man ausschließlich in der Ego-Perspektive. Das hört sich etwas komisch an und braucht in der Tat etwas Zeit, bis man sich an die neue Sicht der Dinge gewöhnt hat. Dann aber machen die im Vergleich zur Standard-Perspektive rasanteren Kämpfe mächtig Laune. Bei zunehmender Trefferzahl wird das Sichtfeld durch einen immer dunkler werdenden Rand beeinträchtigt und bei härteren Schlägen sieht man Lichtblitze. Die Inszenierung passt einfach.

FANTASTISCH INSZENIERT UND GRAFISCH VERBESSERT

Die Xbox-360-Fassung von *Fight Night Round 3* erntete bereits massenweise Lorbeeren für die grandios modellier-

ten und texturierten Kämpfer. Wenn man das Spiel einmal auf einem HD-TV gesehen hat, kann man kaum glauben, dass die Entwickler die PS3-Version grafisch nochmals verbessert haben. Wie man sehr schön an den Screenshots auf diesen beiden Seiten sehen kann, sehen die virtuellen Boxer ihren echten Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Realistische Hautpigmentierung, an den Oberkörpern herabströmender Schweiß und hervortretende Adern – einfach alles wurde verbessert und lässt beim ersten Betrachten die Kinnlade herunterklappen. Vor allem in Kombination mit der ebenfalls verbesserten Beleuchtung wird *Fight Night Round 3* zum bislang grafisch hübschesten Titel für die PS3. Allerdings muss man auch sagen, dass der Titel beim Drumherum eher spartanisch wirkt. Die Zuschauer bestehen aus einem Bruchteil an Polygonen und haben teilweise noch nicht einmal Schatten.

Obwohl die tolle Grafik größtenteils darüber hinwegtäuscht, so ist die PS3-Version, abgesehen vom neuen „Get in the Ring“-Modus, zur ein Jahr alten Xbox-360-Fassung inhaltsgleich. Wer den Titel allerdings noch nicht gespielt hat und etwas für den Boxsport übrig hat, kommt an *Fight Night Round 3* nicht vorbei. ■



STILLHALTEN Diese Wunde sieht übel aus und muss gut versorgt werden. BILD: PLAYZONE



AAAAHHHH! Wenn ein Stun-Punch sitzt, kann man in der Ego-Sicht nur noch panisch abwehren. BILD: PLAYZONE

» Im „Get in the Ring“-Modus kämpft man ausschließlich in der Ich-Perspektive. «

UDO CRNIAK
schickt sie alle zu Boden.

Ich hätte nicht gedacht, dass es die Entwickler schaffen würden, die an sich schon genialen Boxer-Modelle aus der Xbox-360-Version weiter zu verbessern. Und doch haben sie es hinbekommen. Vor allem auf einem HD-TV sieht EAs Box-Titel der nächsten Generation einfach genial aus. Die Idee, die Kämpfe aus der Ego-Perspektive zu bestreiten, ist hervorragend umgesetzt und fesselt durch die tolle Inszenierung. Ansonsten bietet der Titel gegenüber der Xbox-360-Fassung nicht viel Neues, für jemanden, der noch keine der anderen Versionen gespielt hat, aber genug.



FIGHT NIGHT ROUND 3

Genre:	Boxen
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Chicago/Canada
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	noch nicht bekannt
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Def Jam Icon

- ☑ Fantastische Kämpfermodelle
- ☑ Packende Inszenierung
- ☑ Motivierender Karriere-Modus
- ☑ Nur ein zusätzlicher Spielmodus

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAPHIK	SOUND
	88%	83%	80%
MULTIPLAYER	88%		
SINGLEPLAYER		86%	

Hervorragend inszeniertes Box-Spektakel mit fantastischen Kämpfermodellen.



BILD: PLAYZONE

Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 5 Spielmodi
- Bis zu 2 Spieler online
- Von den Machern der Xbox-360-Version von Fight Night Round 3
- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Dolby Digital 5.1



Def Jam Icon

Musik ist die Kraft, die alles in Bewegung hält. WORD!

AUTOR: UDO CRNJAK

Wer hätte gedacht, dass von allen PlayStation-3-Launchtiteln ausgerechnet *Def Jam Icon* zu den innovativsten gehören würde – und das ohne die Einbindung der einzigartigen Sixaxis-Fähigkeiten. Neben originellen Gameplay-Ideen und fetter Musikvideo-Präsentation bietet *Def Jam Icon* auch die Möglichkeit, in die Rolle eines Plattenmoguls zu schlüpfen.

ICH MACH DICH ZUM STAR

Im Build-A-Label-Modus macht der Spieler durch Zufall Bekanntschaft mit dem Boss eines Platten-Labels und taucht im Laufe des Spiels immer tiefer in das Leben eines Managers ein. Nach und nach übernimmt man das Management mehrerer Hip-Hip-Songs und muss vor jedem Song-Release das zur Verfügung stehende Budget auf vier Bereiche aufteilen. Neben dem Marketing (Plakate, Print-Anzeigen)

sorgt man für ausreichend gefüllte Kaufhausregale, legt die Präsenz im Radio fest und schickt den Künstler zu Interviews und Show-Auftritten. Die Verteilung der Gelder will gut überlegt sein, da die Einstellung permanent ist und im Nachhinein nicht mehr verändert werden kann. *Def Jam Icon* war zwar zu keinem Zeitpunkt als Hip-Hop-Wirtschaftssimulation geplant, allerdings sind die Management-Möglichkeiten doch arg oberflächlich und werden nicht großartig erklärt. Durch dieses Learning-by-Doing-Prinzip wird der Erfolg oder Misserfolg nicht wirklich nachvollziehbar.

Sind die Gelder verteilt, bleibt nun nur noch die Spannung, ob der veröffentlichte Song die Konkurrenz überflügelt und es auf Platz 1 der Billboard-Charts schafft. Mit zunehmendem Erfolg des Songs klingeln auch die Kassen lauter. Von dem Geld, das die Songs aufs Konto spülen, bezahlt man den Künstlern Tantiemen

sowie ihre Rechnungen, zum Beispiel für ein neues Auto, ein Handy oder die Krankenhausbehandlung der Oma. Neben den gewinnbringenden Schützlingen möchte aber auch die Freundin mit romantischen Abendessen oder Schmuck bei Laune gehalten werden. Sind alle zufrieden, schaut man selbst beim sehr gut ausgestatteten Kleidergeschäft, exquisiten Juwelier, Tätowierer oder Friseur vorbei. Das Leben eines Hip-Hop-Managers ist hart ...

ORIGINELLE PRÜGELKOST

Egal, welche Schritte man in EAs virtuellem Hip-Hop-Geschäft unternimmt, Gewalt ist immer der antreibende Motor. Das wirkt insgesamt einfach unpassend. Beim Vorgänger *Def Jam Fight for NY*, bei dem es darum ging, die Vorherrschaft in der New Yorker Unterwelt zu erlangen, fügten sich harte Schlägereien wesentlich besser in das Gesamtkonzept ein. Nichtsdesto-trotz sind die Schlägereien in *Def Jam Icon*



FREIFLUG AUF BEFEHL Das Scratching löst die Fallen im Level aus und sorgt für zusätzlichen Energieabzug. BILD: PLAYZONE



STARAUSWAHL Die Liste der spielbaren Stars ist wieder einmal prominent besetzt. BILD: PLAYZONE



DAS TAT WEH! Solche Gesichtsausdrücke unterstreichen zusätzlich die genial präsentierten Kämpfe. BILD: PLAYZONE

» Im Build-A-Label-Modus taucht man im Laufe der Zeit immer tiefer in das Leben eines Hip-Hop-Managers ein. «



UDO CRNJAK

ist der Boss an den Turntables.

Ganz ehrlich: Dass einer der innovativsten Titel zum PS3-Launch von Electronic Arts kommt, hat mich überrascht. Das DJ-Turntable-Gameplay und die unglaublich originelle Verschmelzung der Umgebungen mit der Musik sind den Entwicklern sehr gut gelungen. Das gänzliche Fehlen eines ausführlichen Tutorials ist allerdings ein Kritikpunkt und verlängert die Eingewöhnungszeit unnötig. Die Manager-Features des Build-A-Label-Modus sind leider viel zu oberflächlich – hier haben die Entwickler viel Potenzial ungenutzt gelassen. Bei der Inszenierung der Prügeleien haben sie allerdings alles richtig gemacht. Tolle Charaktermodelle, flüssige Animationen, abgedrehte Lichteffekte und Farbfiler motivieren.



DEF JAM ICON

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Chicago
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Noch nicht bekannt
Termin:	22. März
Spieler:	1-2 (online)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Fight Night Round 3

- ✓ Fette Inszenierung der Kämpfe
- ✓ Innovatives DJ-Musik-Gameplay
- ✓ Sehr gute Charaktermodelle
- ✗ Build-A-Label-Modus mit Designschwächen

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 79% SOUND 87%

MULTIPLAYER 84% **SINGLEPLAYER** 83%

Originelles Hip-Hop-Gepräge mit innovativer DJ-Musik-Steuerung und fetter Inszenierung

an sich fantastisch inszeniert, egal ob im Karriere-Modus oder gegen einen menschlichen Gegner im Versus-Modus. Die Musik – sowohl die Songauswahl als auch die Art und Weise, wie sie ins Gameplay integriert wurde – trägt wesentlich dazu bei. Je nach Song versetzen die Beats die Umgebung in Bewegung und lösen im Takt mehrere Gefahrenzonen aus. Durch das neuartige „DJ Turntable Control“-System kann der Spieler jede dieser „Fallen“ gezielt auslösen. Dazu muss man die L2-Taste gedrückt halten und den rechten Stick, wie beim Scratching, schnell hin- und herbewegen. Zusätzlich kann man den Song wechseln, indem man, ebenfalls bei gedrückter L2-Taste, jeweils den linken und rechten Analogstick rotieren lässt. Es dauert allerdings eine nicht unerhebliche Zeit, bis man die volle Bandbreite der Möglichkeiten erkannt hat und gezielt einsetzen kann, da das Spiel auch in dieser Hinsicht sehr wenig erklärt. Vor allem das Scratching beginnt man schnell in die Kämpfe einzubeziehen, da es das am leichtesten nachvollziehbare DJ-Gameplay-Element ist.

In technischer Hinsicht hat das Entwicklerstudio EA Chicago, das zuletzt für die

Xbox-360-Version von *Fight Night Round 3* verantwortlich zeichnete, gute Arbeit geleistet. Die Charaktermodelle sehen sehr gut aus und überzeugen während der Kämpfe mit flüssigen Animationen und zum Kampfgeschehen passenden Gesichtsausdrücken. Gemeinsam mit geschickten Kamerawacklern wird die brachiale Wucht besonders schwerer Schläge sehr gut vermittelt. Licht- und Partikeleffekte kommen ebenso exzessiv zum Einsatz. Teils extreme Farbfiler unterstreichen zusätzlich die eigenständige Präsentation des Titels.

Leider konnten wir nicht alle Features von *Def Jam Icon* testen. Die Verwendung eigener Musik im Spiel etwa blieb uns aufgrund der eingeschränkten Funktionalität der Debug-PlayStation 3 verwehrt. Auch der Online-Modus konnte aufgrund der fehlenden Online-Aktivität in Europa noch nicht getestet werden. Deshalb behalten wir uns das Recht vor, zu einem späteren Zeitpunkt über die erwähnten Features zu berichten. Was jedoch das Gameplay und den Build-A-Label-Modus angeht, so darf jeder Hip-Hop-Fan ohne Bedenken zu diesem originellen Titel greifen. ■

BILD: PLAYZONE

Fakten

- Vier spielbare Charaktere
- Gameplay-Elemente des Vorgängers überarbeitet
- Verstärkbare Waffen
- Havok-Engine
- Feste Kamera



Genji: Days of the Blade

In Hollywood reichen Sequels nicht immer ans Original heran. Bei Entwickler Game Republic auch nicht.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Eigentlich wollte Yoshitsune Feierabend machen. Er hatte ja auch einen stressigen Tag. Er musste lernen, die Zeit zu seinen Gunsten zu kontrollieren, hat sich mit Hunderten von Dämonen duelliert, Obermoltz Kagekyo über den Jordan geschickt und nebenbei noch eine Prinzessin gerettet. Aber diese ekligen Heishi-Schergen lassen einfach nicht locker. Sei's drum, hat er eben noch eine Geschichte, die er seinen Enkeln mal erzählen kann. Leider muss der Held schnell feststellen: diese Geschichte wird er wohl nicht mehr erzählen wollen. Denn sie ist nicht halb so spannend wie die erste.

VERSCHLIMMBESSERT

Das erste *Genji* für die PS2 bediente sich offensichtlich bei der *Onimusha*-Serie, konnte dank des coolen Kamui-Features, zweier unterschiedlicher Charaktere und der hübschen Optik dennoch eigene Akzente setzen und machte daher einfach Spaß. Für die PS3-Fortsetzung fallen die

meisten dieser Elemente allerdings weg, beziehungsweise wurden nicht annähernd so gut umgesetzt wie im ersten Teil. In *Days of the Blade* wird das Kamui beispielsweise nicht mehr benutzt, um das Spielgeschehen in Zeitlupe zu versetzen und so leichter Angriffe der Gegner kontern zu können. Stattdessen wirft man die Spielfigur und die umstehenden Gegner kurzerhand in eine Art Alternativdimension, in der, je nach Gegnertyp, eine bestimmte Tastenkombination eingeblendet wird, die es dann schnell zu betätigen gilt. Kombinationen und Timing hat man aber schnell verinnerlicht und spult sie dann fast automatisch ab. Im Vorgänger erhielt man durch erfolgreich ausgeführte Kamui-Attacken außerdem Items, mit denen man neue Waffen herstellen konnte. Somit hatte man eine große Motivation, das Kamui zu meistern. In *Days of the Blade* finden Sie neue Schnitzelwerkzeuge nur noch in Kisten und können diese, wie auch Lebensenergie und Kamui-Kraft, lediglich aufwerten. Einsetzen müssen Sie dieses

Feature trotzdem. Stellenweise strömen so viele Gegner auf Sie ein, dass Sie ihnen im normalen Kampf hoffnungslos unterlegen wären.

MEHR KAMUI FÜRS GELD

Die Charakterriege wurde von zwei auf vier Spielfiguren aufgestockt, die aktive Figur kann per Tastendruck ausgewechselt werden. Das ist auch nötig, um in den Levels voranzukommen. Denn Sie müssen nicht nur Massen von Gegnern auf die Rübe hauen, sondern durch Kombination der Charakterfähigkeiten auch kleine Geschicklichkeitspassagen meistern. Tatsächlich spielen sich alle Figuren in dieser Hinsicht auch sehr unterschiedlich, allerdings machen die Kämpfe, die den Mammutteil des Spiels ausmachen, letztendlich nur mit Yoshitsune Spaß. Benkei ist noch träger als im Vorgänger, Prinzessin Shizuka zwar flink, aber sehr schwächlich, und Buson bei seinen Wirbelattacken viel zu statisch. Sicher lag auch im Vorgänger das Hauptaugenmerk auf den Kämpfen, allerdings waren diese



dank des guten Kampfsystems und der besser ausgeglichenen Charaktere selbst bei einem zweiten Durchgang noch motivierend. Die Fortsetzung ist hingegen eher zäh und wird schnell langweilig bis nervig.

BLENDWERK

Selbst aus technischer Hinsicht kann *Days of the Blade* nicht vollends überzeugen. Grafisch gehörte der Titel zwar zu den besten japanischen Starttiteln, die Levels sind teilweise sehr imposant, es gibt einige schöne Umgebungs-Details zu bewundern und die Animationen wirken aufgrund dezenter Verwisch-Effekte stets sehr elegant, allerdings fallen einige Ruckler negativ auf. Um all das noch spektakulärer in Szene zu setzen, wurden teilweise filmreife Kameraperspektiven gewählt. Aber auch hier schneiden sich die Entwickler ins eigene Fleisch. Aufgrund der (nicht frei verstellbaren) Kamera fehlt oft die Übersicht, Gegner sind häufig gar nicht auf dem Bildschirm zu sehen und können nur aufgrund der einblendbaren Übersichtskarte erahnt werden. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

findet Ninjas eh besser.

Mal abgesehen von den im Test angesprochenen Mängeln hat mich bei *Genji* besonders eine Sache etwas genervt. Die Spielwelt ist nicht so konsequent und schlüssig umgesetzt wie bei Teil 1. In einem Level sucht man beispielsweise bei Tageslicht ein Flussufer nach in der Gegend verstreuten Soldaten ab. In der Nacht darauf stehen hier auf einmal Bäume und Felsen, die Benkei aus dem Weg räumen muss. Wachsen Bäume im mittelalterlichen Japan wirklich so schnell oder hat die jemand da hingestellt, während die Helden ein Nickerchen hielten? Ich werde es wohl nie erfahren, aber ehrlich gesagt ist es mir auch ziemlich egal.



GENJI: DAYS OF THE BLADE

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Game Republic
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Noch nicht bekannt
Termin:	2007
Spieler:	1
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Onimusha-Serie, Genji (PS2)

- ✓ Technisch imposant
- ✓ Vier spielbare Figuren
- ✓ Figuren wirken unausgeglichen
- ✗ Ungünstige Kameraführung

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 73% SOUND 76%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

62%

Die vielen Verschlimmbesserungen machen *Days of the Blade* zu einer recht zähen Fortsetzung.

» Mit den spektakulären Kameraperspektiven schneiden sich die Entwickler ins eigene Fleisch. «



OPPULENT Schon der erste Level zeigt die grafischen Qualitäten von *Genji: Days of the Blade* auf.

BILD: PLAYZONE



DRÜCK' MICH Das Kamui sieht zwar spektakulärer als im Vorgänger aus, fügt sich aber nicht mehr so gut ins Kampfsystem ein.

BILD: PLAYZONE



SCHIEF GEWICKELT Shizuka kann ihre Leine auch benutzen, um Gegner durch die Gegend zu wirbeln.

BILD: PLAYZONE



UNÜBERSICHTLICH Solche Szenen sehen auf Bildern gut aus. In der Praxis ist die Kameraführung aber extrem ungünstig.

BILD: PLAYZONE

Lust auf ein Spielchen?

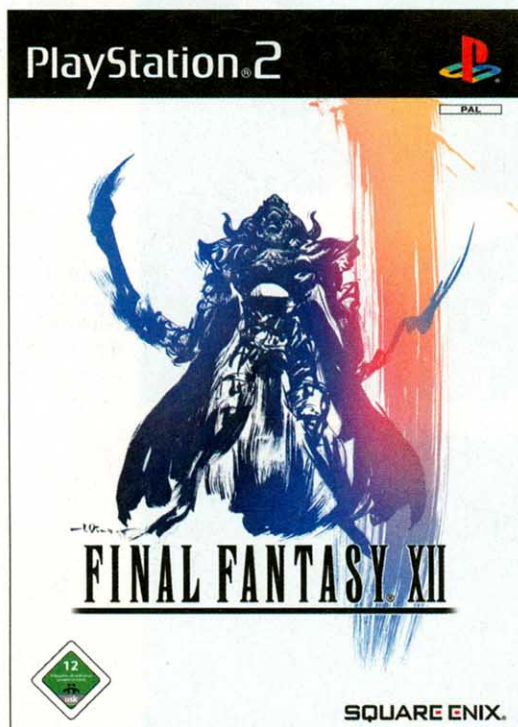


Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann aus vielen genialen Top-Games seine kostenlose Dankeschön-Prämie wählen!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung
- Pünktlich und bequem frei Haus noch vor allen anderen

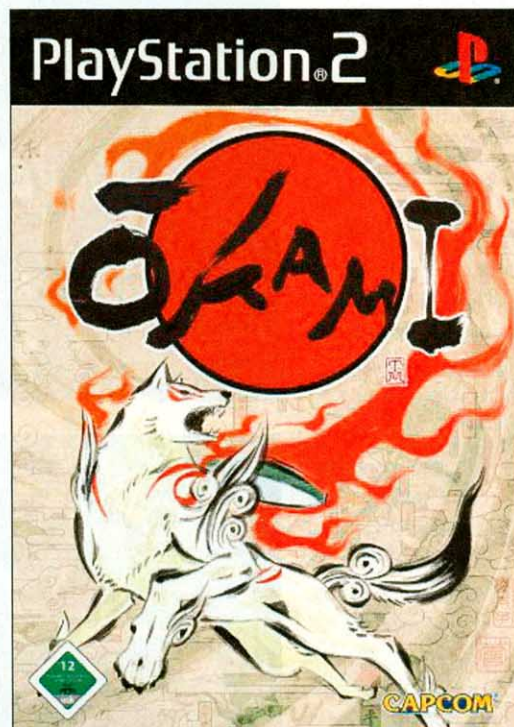
Jetzt Abonnenten werben und tolle Prämie absahnen!



Final Fantasy XII (PS2)

Ein episches Abenteuer voller Dramatik und Fantasie! Dramatische Schlachten, eine spannende Story, über 100 Stunden Spielzeit und atemberaubende Grafiken und Effekte erwarten Sie.

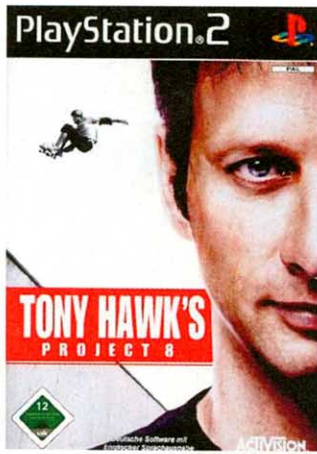
Prämien-Nr.: 003182



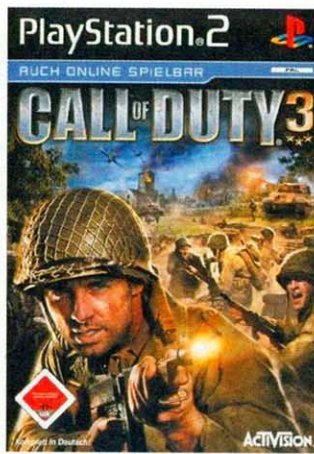
Okami (PS2)

Kleckern statt klotzen: Traumhaftes Abenteuer mit toll ausgestatteter Spielwelt und vorbildlichem Pinselfeature. Ein wirklicher Ausnahmetitel!

Prämien-Nr.: 003183



Tony Hawk's Project 8 (PS2)
Ultrarealistische Grafik, verbesserte Physik und eine feinfühligere Steuerung – das beste *Tony Hawk's* aller Zeiten!
Prämien-Nr.: 003139



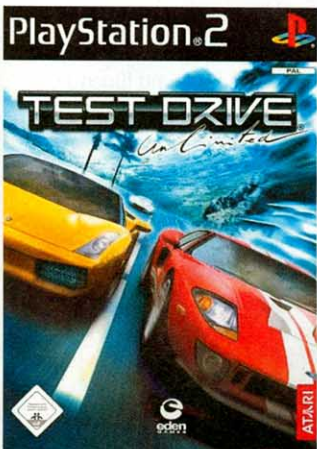
Call of Duty 3 (PS2)
Packend und atmosphärisch – der beeindruckendste Ego-Shooter für die PS2! Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich! – Prämien-Nr.: 003141



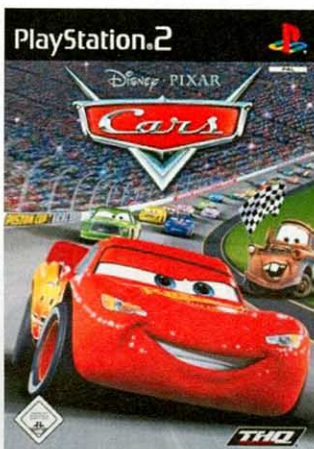
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PS2) Neue Steuerung, gewohnt viele Features und nette Next-Gen-Optik: Der Sieg scheint wieder absolut sicher!
Prämien-Nr.: 003142



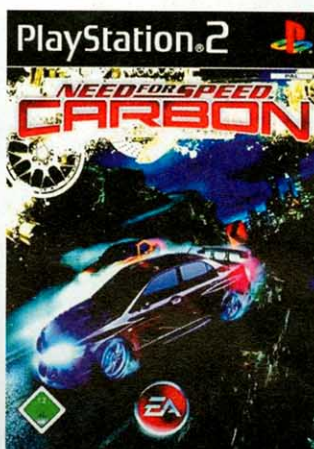
Buzz! – Das Sport-Quiz (PS2)
Auf die Plätze, fertig ... BUZZ! stellt Ihr Sportwissen auf die ultimative Probe. Rätselspaß für die ganze Familie!
Prämien-Nr.: 003140



Test Drive Unlimited (PS2)
Reisen Sie nach Hawaii und wagen Sie eine Probefahrt im Edelflitzer! Ein absolutes Rennspiel-Highlight.
Prämien-Nr.: 003143



Cars (PS2)
Spaßige Umsetzung des Disney-Pixar-Films mit heißen Rennen bis zur Ziellinie und spannenden Mini-Spielen.
Prämien-Nr.: 003184



Need for Speed Carbon (PS2)
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladent! Der Dauerbrenner von Electronic Arts geht in die nächste Runde.
Prämien-Nr.: 003145



50-Euro-Gutschein von Playcom
Kein Spiel für Sie dabei? Mit unserem Gutschein können Sie sich Ihr Lieblingsspiel direkt auf www.playcom.de holen!
Prämien-Nr.: 002918

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: compute@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

☒ JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(* Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

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:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE



Fakten

- Ca. 50 Stunden reine Spielzeit
- Mehr als doppelt so lange Spielzeit mit Nebenaufgaben
- Überarbeitetes Kampfsystem mit komplexem Gambit-Feature
- Idee des Sphärobretts (FF X) weiterentwickelt
- Spielwelt basiert auf Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
- Von den Entwicklern von Vagrant Story (PSone)

Final Fantasy XII

Die deutsche Version ist endlich da – und begeistert auf voller Linie!



AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Praktikant Onur wirkt etwas nervös: „In 'nem Forum lassen sich einige über die Story und Charaktere von *Final Fantasy XII* aus. Soll nicht so toll sein und die Charaktere eher flach. Ist da was dran?“ Lieber Leser, lieber Onur – Entwarnung. Die Charaktere sind vielleicht nicht so ausgereift wie in anderen Teilen, aber alles andere als flach und fügen sich gut in die Geschichte ein. Und die Story hat es nicht nötig, viele Haken zu schlagen, denn diesmal handelt es sich um ein hochkomplexes Politndrama. Kurzum, es ist einfach (mal wieder) alles anders. Und daran muss man sich als eingefleischter *Final Fantasy*-Fan vielleicht erst einmal gewöhnen.

KRIEG IST DOOF

Die komplette Geschichte von *Final Fantasy XII* wiederzugeben würde den hier zur Verfügung stehenden Platz sprengen. Kurz zusammengefasst geht es um einen Krieg im orientalisch anmutenden Land Ivalice, durch den Prinzessin Ashe den Anspruch auf den Thron verliert. Mit fünf weiteren Recken, die alle aus unterschiedlichen Gründen zur Truppe hinzustoßen, versuchen Sie nun das gefallene Königreich zu restaurieren. Dabei spielen vor allem Themen wie Hass, Verrat und Freundschaft eine große Rolle. Für Hauptfigur Vaan, einen Jüngling, der gerne Luftpirat werden möchte, entwickelt sich das Abenteuer sogar zu einer typischen „Coming-of-Age“-Geschichte. All das kommt zwar ein wenig langsam in Fahrt, langweilig sind die ersten Spielstunden deswegen aber nicht. Die Entwickler nehmen sich vielmehr die Zeit, um Sie an das neue Gameplay heranzuführen.

HERHÖREN, ICH BIN DER CHEF!

Da Zufallskämpfe der Vergangenheit angehören und Gegner bereits auf der Landkarte zu sehen sind, musste ein neues Kampfsystem her, das sich stark



KOSMOPOLIT In der ganzen Welt trifft man auf interessante Rassen. Die Garif sind Neuzugänge in Ivalice. BILD: PLAYZONE



MEIN KLEINER KAISER IN SPE.
IHR HABT GERUFEN — HIER BIN ICH.



AUFPÄPPELN So viel Zeit muss sein: Häschen Fran zieht sich zurück, um ihre Wunden zu verarzten. BILD: PLAYZONE

an dem des Online-Ablegers *Final Fantasy XI* orientiert. Nach wie vor füllen sich die altbekannten ATB-Leisten auf, woraufhin der jeweilige Charakter eine Aktion ausführt. Diese Aktionen wählen Sie aber nicht mehr, wenn der Balken bereits gefüllt ist, sondern legen sie schon von vornherein fest. Dies geht entweder, indem Sie während eines Kampfes die X-Taste drücken und aus dem dann erscheinenden Menü spezifische Aktionen auswählen, oder – sehr viel eleganter – indem Sie die neuen Gambits nutzen. Hierbei handelt es sich um einfache „Wenn, dann“-Befehle, die in einer festgelegten Hierarchie ausgeführt werden. Ist der erste Gambit beispielsweise „Wenn Energie von Mitstreiter unter 70 % fällt, dann heile“ und der zweite „Wenn Gegner in Sichtfeld, dann angreifen“, hat das Heilen höhere Priorität als das Attackieren und wird

ausgeführt, sobald die Energie unter das angegebene Niveau fällt. Es gibt Dutzende solcher Befehlszeilen, die Sie sich in Läden kaufen oder während des Abenteuers finden. Sie können sogar so pingelig genau werden, dass Sie eine Figur beispielsweise nur dann einen Feuer-Zauber ausführen lassen, wenn ein Gegner den Statuseffekt Öl hat (was den Effekt des Feuerzaubers ums Dreifache erhöht). Der Spielverlauf fällt dadurch sehr viel flotter aus und Leveln ist alles andere als ein zäher Prozess.

AUSWEIS UND PAPIERE, BITTE!

Aber um Gambits, Zauber oder sonst irgendeine Waffe oder einen Rüstungsgegenstand ins Feld führen zu können, benötigen Sie, wie im echten Leben, zunächst einmal eine entsprechende Lizenz dafür. Im Hauptmenü gelangen Sie jederzeit zu einem entsprechenden

» Lanzenträger auf Hämmer umschulen?
Alles möglich! «



HADOKEN Die Mysth-Tek-Attacken sind besonders spektakulär in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE

Frisch gepresst?

So sieht die PAL-Version von *Final Fantasy XII* aus.

Mit *Dragon Quest* haben die Leute von Square Enix bereits gezeigt, dass sie auch gute PAL-Anpassungen zustande bekommen. Auch bei *Final Fantasy* gibt es endlich balkenfreie Sicht, keine gepresst wirkenden Charaktere und keinen spürbaren Geschwindigkeitsverlust. Allerdings ist der 16:9-Modus wieder nicht richtig angepasst. Der Bildschirm wird lediglich großgezogen, wodurch Bildinformationen am oberen und unteren Ende leicht abgeschnitten werden. Dabei wurden allerdings Anzeigen und Menüs vergessen und wirken gestaucht. Dafür gibt es auch in der PAL-Fassung den Grafikfilter, mit dem Sie das Bild wahlweise weichzeichnen können und so flimmerfrei machen. Die englischen Sprecher klingen zwar nicht immer wie die japanischen Originalen, das macht aber rein gar nichts. Selbst bei recycelten Sprechern (ein überaus cooler Charakter hat die Stimme von Brüderchen aus *Final Fantasy X* und *X-2*) passen wie die Faust aufs Auge. Da diesmal zahlreiche politische Begriffe und Wendungen verwendet werden, die nicht zum Schulenglisch gehören, sind die Untertitel wichtiger denn je. Bei der Übersetzung orientierte man sich wieder an der japanischen Fassung, weswegen gesprochenes Englisch und geschriebenes Deutsch nicht immer übereinstimmen. Dennoch ist die Bedeutung meist sinngemäß richtig.



WIDESCREEN Im 16:9-Modus sind Anzeigen und sogar Menüs etwas gestaucht. BILD: PLAYZONE



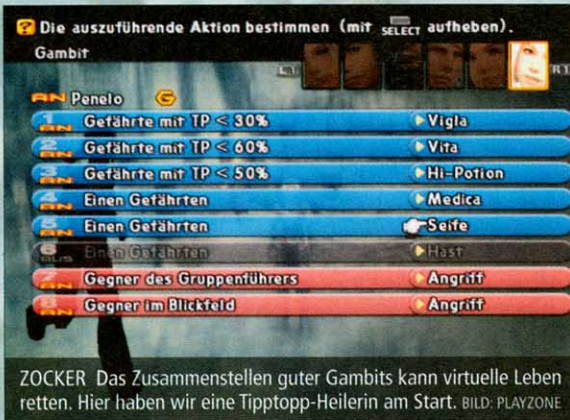
ZWEIEINIGKEIT Das Lizenzbrett ist in zwei Hälften geteilt. Oben liegen Magie und Fähigkeiten, unten Waffen und Rüstungen. BILD: PLAYZONE



DERBE Die beschwörbaren Kreaturen helfen erst im Kampf und verabschieden sich dann mit einer richtig deftigen Attacke. BILD: PLAYZONE



Bildschirm, auf dem Sie diese Berechtigungen mit im Kampf verdienten Punkten für jede einzelne Figur erwerben können. Das Konzept ist also ähnlich wie das des Sphärobretts in *Final Fantasy X*, erlaubt aber weitaus mehr Freiheit beim Aufmotzen der Figuren. Wollen Sie den Bogenschützen zusätzlich mit Schwarzmagie zuschlagen lassen, den Schwertkämpfer mit einem Schild zusätzliche Defensivpunkte verschaffen oder den Lanzenträger auf Hämmer umschulen und so noch nahkampfgefährlicher machen? Alles möglich! Ebenfalls auf dem Lizenzbrett zugänglich sind die sogenannten Mysth-Teks und Esper. Mysth-Teks sind Spezialattacken, die die Figuren selbst ausführen. Jede Figur kann bis zu drei solcher Mysth-Teks erlernen und sie, sofern genügend Magiepunkte vorhanden sind, sogar kombinieren, um ihre Wirkung noch verheerender zu machen. Esper hingegen sind beschwörbare Monster, vergleichbar mit denen aus Vorgängern. Allerdings bleiben sie diesmal auf dem Schlachtfeld und unterstützen Sie für mehr als eine Attacke im Kampf. Insgesamt gibt es 13 solcher Kreaturen im Spiel zu finden. Wenn Sie nur dem Hauptplot folgen, stoßen Sie aber lediglich auf fünf von ihnen. Es gibt also auch abseits der Story wieder einiges zu entdecken. Auch mit sogenannten Mob-Hunts können Sie die Spielzeit um etliche Stunden nach oben schrauben. In jeder Kneipe der Spielwelt gibt es ein Schwarzes Brett, auf dem Auftraggeber ein Gesuch für eine Monsterjagd aufgeben. Gelingt eine solche, erhalten Sie eine Belohnung. Zudem können Sie sich einer Gilde anschließen, in der Sie durch erfolgreich absolvierte Mob-Hunts Gildenränge aufsteigen und nochmals ordentlich absahnen.



ZOCKER Das Zusammenstellen guter Gambits kann virtuelle Leben retten. Hier haben wir eine Tiptopp-Heilerin am Start. BILD: PLAYZONE



HINGUCKER

Auch in technischer Hinsicht hat *Final Fantasy XII* einiges an Neuem zu bieten. Die Kamera ist nun frei schwenkbar, die in Echtzeit berechneten Umgebungen stehen denen der Vorgänger dennoch in nichts nach. Auch die Charaktermodelle strotzen nur so vor Details. So schwingt beispielsweise Vaans Halskette beim Laufen hin und her. Auch der Sound ist auf hohem Niveau. Neben der hervorragenden Sprachausgabe (siehe Extrakasten) begeistert aber vor allem die Musik. Zwar sind einige Spieler der Meinung, dass die Kompositionen von Hitoshi Sakamoto nicht an die von Nobuo Uematsu heranreichen (im Spiel werden Sie Melodien von beiden zu hören bekommen), dennoch passen die neuen Klänge hervorragend zum Setting. Und damit wären wir wieder am Anfang dieses Artikels angelangt. *Final Fantasy XII* macht vieles anders, aber alles richtig. Wer *FF XII* am zehnten oder gar siebten Teil misst, wird anfangs vielleicht etwas enttäuscht sein. Wer sich aber erst einmal auf das Mammutwerk einlässt, wird mit dem schönsten Rollenspiel für die PS2 und einem der vielleicht besten Teile der Serie belohnt. ■

Generation der Veränderung

Auf der PS2 erfuhrt die *Final Fantasy*-Serie so viele Veränderungen und Neuerungen wie nie zuvor. In unserem Detail-Check zeigen wir Ihnen, wie sich die Serie gewandelt hat.



FINAL FANTASY XII

UMFANG ★★★★★

Story: Prinzessin Ashe wird in einem kriegsgebeutelten Land um ihren Thron gebracht. Mit einer bunten Truppe will sie die Heimat restaurieren.

Setting: Sehr orientalisch anmutende Spielwelt, die mit Star-Wars-ähnlichen Elementen vermischt wird.

Vorkenntnisse: Die Spielwelt lialice basiert auf dem Tactics-Ableger für den GBA. Vorkenntnisse sind aber nicht nötig.

Spielbare Figuren: Sechs Figuren plus gelegentlich ein Gastcharakter

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 50 Stunden. Spielzeit für 100 % ca. 120 Stunden+.

Minigames: Kein FF-typisches Minigame wie Kartenspiel o. ä. Selten in den Spielfluss integrierte Minigames.

Nebenquests: Mit Dutzenden von Mob-Hunts kann man sich die Zeit vertreiben. Zudem optional auffindbare Esper.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: „Quasi“-Echtzeitkampf
Waffen: Waffen und Rüstungen, für die man zunächst Lizenzen erwerben muss

Entwicklung: Lizenzerwerb
Beschwörungen: Beschwörbare Kreaturen bleiben im Kampf.

Fortbewegung: Zu Fuß, auf einem Chocobo oder per Teleportkristallen

Besonderheiten: Kampfsystem aus dem Online-Spiel FF XI. Komplexes Kämpfen und Leveln durch Gambits und Lizenzen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Komplett Echtzeit, manuell kontrollierbare Kamera. Detaillierte Charaktermodelle und hervorragende Umgebungen.

Zwischensequenzen: Die Story wird zum Großteil in Spielgrafik erzählt, aber auch wieder viele gerenderte Sequenzen.

Sound: Musik von Hitoshi Sakamoto. Tolle Melodien, die dem neuen Setting das Sahnehäubchen aufsetzen.

Sprecher: Die englischen Sprecher klingen teilweise anders als die japanischen. Originale, liefern nichtsdestotrotz hervorragende Arbeit ab.

PAL-Anpassung: Endlich keine PAL-Balken, kein gestauchtes Bild und kein spürbarer Geschwindigkeitsverlust mehr. Nur beim 16:9-Modus fehlen Bildinformationen.

Besonderheiten: Dolby Digital Pro Logic II



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Final Fantasy wandelt und wandelt sich. Die Experimentierfreudigkeit der Entwickler zahlt sich aus. War besonders X-2 Geschmacksache, so dürfte *Final Fantasy XII* sämtliche Spieler begeistern, die nur halbwegs an Rollenspielen interessiert sind.



FINAL FANTASY X-2

UMFANG ★★★★★

Story: Yuna glaubt Tidus in einem Videospielfeld wiederzuerkennen und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.

Setting: Die Spielwelt ist nach wie vor sehr bunt, die Story aber weniger düster und passt so besser zum Setting.

Vorkenntnisse: Kenntnisse von FF X sind sinnvoll und hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

Spielbare Figuren: Nur drei feste Spielfiguren

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 20 Stunden. Spielzeit für 100 % ca. 80 Stunden+.

Minigames: Noch mehr Minigames als bei FF X. Sowohl anwählbare als auch in Missionen integrierte Minigames.

Nebenquests: Haupt- und Nebenquests streng getrennt. Dadurch kann man selbst bestimmen, in welchem Umfang man spielt.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Active Time Battle
Waffen: Nur verschiedene Kostüme und deren erlernbare Eigenschaften

Entwicklung: Eigenschaften der Kostüme
Beschwörungen: Die beschwörbaren Bestias aus FF X fungieren jetzt als Bossgegner.

Fortbewegung: Direkter Anflug auf Orkiden und zu Fuß

Besonderheiten: Dresspheres und Missionsaufbau. Erste „echte“ Fortsetzung eines *Final Fantasy*. Neuartiges Setting.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Aufgrund vieler Details, etwa der vereinfachten Mimik der Charaktere, noch einen Tick hübscher als *Final Fantasy X*

Zwischensequenzen: Nur noch eine Handvoll gerendeter Filmsequenzen. Story wird meist in Spielgrafik erzählt.

Sound: Musik von Noriko Matsueda und Takahito Eguchi. Ungewohnter Soundtrack mit vielen Pop-Elementen, der aber gut passt.

Sprecher: Die englischen Sprecher haben einiges dazugelernt und klingen nicht mehr so unfreiwillig komisch. Kommen dem japanischen Original inzwischen recht nahe.

PAL-Anpassung: PAL-Balken, aber dank Filter keine gepresst wirkenden Figuren. Geringer Geschwindigkeitsverlust. Deutsche Texte bis auf einige holprige Formulierungen gut.

Besonderheiten: Dolby Digital Pro Logic II



GESAMTWERTUNG

★★★★★



FINAL FANTASY X

UMFANG ★★★★★

Story: Blitzballspieler Tidus wird auf unerklärliche Weise durch die Zeit geschleudert. Er trifft auf Bestia-Beschwörerin Yuna, mit der er Spira vor Sin retten muss.

Setting: Sehr farbenfrohe Spielwelt, die mit einer teilweise düsteren Story unterlegt wird.

Vorkenntnisse: Als eigenständiger Teil der Serie benötigt man keine Vorkenntnisse über andere FF-Spiele.

Spielbare Figuren: Sieben Figuren, davon drei in der Gruppe

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 50 Stunden. Spielzeit für 100 % ca. 200 Stunden+.

Minigames: Blitzball ist das „Haupt“-Minigame. Daneben gibt es viele in Missionen integrierte Minigames.

Nebenquests: Nebenquests sind in das Spiel eingebunden, keine klare Trennung. Dadurch ist der Spielverlauf fließender.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiert
Waffen: Viele verschiedene Gegenstände, die die Werte der Figuren beeinflussen

Entwicklung: Sphärobrett
Beschwörungen: Bestia schwächen die Gegner mit einer mächtigen Attacke.

Fortbewegung: Manuelle Fortbewegung quer durch die Spielwelt

Besonderheiten: Rundenbasiertes Kampfsystem. Neuartiges Levelsystem mit Sphärobrett.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und schöne Umgebungen waren seinerzeit wegweisend für Next-Gen-Rollenspiele.

Zwischensequenzen: Gerenderte Filmsequenzen sind selten geworden. Zwischensequenzen meist in Spielgrafik.

Sound: Gewohnt aufwendige Kompositionen von Nobuo Uematsu. „Standard“ für *Final Fantasy* und wenig außergewöhnlich.

Sprecher: Erstes *Final Fantasy* mit Sprachausgabe. Englische Sprecher teils etwas unbeholfen und nicht so gut wie japanisches Original.

PAL-Anpassung: Dicke PAL-Balken und dadurch gepresst wirkende Figuren und Geschwindigkeitsverlust. Deutsche Texte bis auf einige holprige Formulierungen gut.

Besonderheiten: Bonus-DVD



GESAMTWERTUNG

★★★★★



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

kriegt keinen Schlaf mehr.

In unserem Import-Test in Ausgabe 06/2006 haben wir das neue Kampfsystem, die Lizenzen und Gambits bereits genauer unter die Lupe genommen. Deswegen möchte ich den Zweifeln an dieser Stelle etwas zur Story sagen, die dank englischer Sprecher und deutscher Texte endlich etwas verständlicher ist: Sie ist super! Storywendungen, in denen sich ein Freund als Feind und andersherum zu erkennen gibt, sind schon lange nichts Neues mehr. Zwar gibt es auch in *Final Fantasy XII* solche Szenen, doch zählen sie zu den eher schwachen Momenten der Story. Während andere Spiele sich genau solche Wendungen allerdings für das Große Finale aufheben und die gesamte Story so zum Abschluss bringen, haut *Final Fantasy XII* so etwas bereits in den ersten Spielstunden raus. Die Stärke der Story liegt vielmehr darin, dass sie von Grund auf sehr komplex ist und super präsentiert wird. Genau das hat mir, neben dem genialen Kampfsystem und der Freiheit beim Leveln meiner Charaktere, so gut gefallen. Wie bereits erwähnt hat die Geschichte vermeintlich überraschende Haken nicht nötig. Hier fesselt die Ruchlosigkeit einiger Charaktere – oder dass man sich nie so ganz sicher sein kann, wer was im Schilde führt.



ONUR YILDIRANCAN

ist bekehr.

Nach der Japan-Demo war ich ziemlich ernüchtert. Das sollte das neue *Final Fantasy* sein? No way! Nun hatte ich die Gelegenheit, das Kampfsystem im Zusammenhang zu betrachten. Ja, es spielt sich anders, ja, man muss sich umstellen. Aber bereits nach den ersten Spielstunden offenbart die Battle-Engine ihr hochkomplexes Potenzial. Nichts ist zu spüren von Kontrollverlust, im Gegenteil. Im Menü werden Sie sich mindestens genauso lange aufhalten wie auf dem Schlachtfeld, nur um den sympathischen Cast penibel genau nach Ihren Wünschen zu konfigurieren. Dadurch spielen sich die Kämpfe deutlich flotter als in den Vorgängern und es fällt viel unnötiger Menü-Ballast weg. Und dennoch bleibt es stets taktisch. Genial! Die Präsentation ist auch im zwölften Teil über jeden Zweifel erhaben, die *Star Wars*-inspirierte Story versprüht enorm viel Charme, sodass Ihnen keiner der Charaktere egal ist. Ich bin bekehr!



FINAL FANTASY XII

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.square-enix.com
Alternativen:	Dragon Quest: Die Reise des ...

- ✓ Geniales Kampfsystem
- ✓ Komplexes Gambit-System
- ✓ Freiheit beim Aufleveln
- ✓ Endlich gute PAL-Anpassung

WERTUNG 90% 88% 89%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 93%

Der vielleicht beste Teil der Serie. Geniales Kampfsystem, tolle PAL-Anpassung, großartiges Setting.



Fakten

- Eine frei befahrbare Insel
- Ca. 70 Automodelle
- Über 200 Herausforderungen
- Motivierender Spielaufbau
- Voll online spielbar



Test Drive Unlimited

Gibt's einen schöneren Ort für eine Probefahrt als Hawaii?

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Sie sind mal ehrlich, wenn Sie an Urlaub auf Hawaii denken, steht bei den möglichen Unternehmungen „Autofahren“ vermutlich nicht sehr weit oben. Wenn Sie sich mit der PS2-Version von *Test Drive Unlimited* auf einen Besuch der Hawaii-Insel Oahu einlassen, werden Sie aber schon sehr bald an nichts anderes mehr denken, denn der Suchtfaktor des Spiels ist

bemerkenswert. Man sagt sich selbst „Nur noch zwei Rennen gewinnen, dann kann ich mir das Tuningkit für den Aston Martin leisten“ – und dann wird's doch wieder ein Uhr nachts und neben dem getunten V8 Vantage steht auch ein nagelneuer Mercedes-Benz SLR McLaren in der Garage.

DIE SORGEN DER REICHEN

Test Drive Unlimited vermittelt einem einen guten Eindruck vom Leben Autos sam-

melnder Millionäre mit zu viel Freizeit. Da ärgert man sich, dass man den Lamborghini Gallardo nur als Coupé und nicht als Roadster gekauft hat (und überlegt ernsthaft, dies trotz sechsstelliger Kosten zu ändern). Oder man lässt einen Wagen stehen, weil die Beschleunigung von Null auf Hundert zu schlecht ist – satte vier Sekunden! Und wenn's um den Kauf eines Lamborghini Murcielago geht, dann ist nicht der Preis von ca. \$ 230.000 das Problem, sondern der fehlende Platz in der Garage ...

WOHIN SOLL'S GEHEN?

Technisch ist das Spiel für einen PS2-Titel eine kleine Meisterleistung: Die komplette Insel ist völlig frei befahrbar und erstaunlich detailliert inszeniert. Die Optik des Ganzen ist zwar „nur“ ordentlich geworden, aber die beachtliche Sichtweite und die Tatsache, dass Sie wirklich jeden Punkt der Insel erreichen können, ohne dabei einen Ladebildschirm zu sehen (die Umgebung wird während der Fahrt gestreamt), verdienen viel Lob. Das heißt jetzt aber nicht, dass Sie jede Strecke stets manuell abfahren müssen. Mithilfe der praktischen Übersichtskarte können Sie sich jederzeit

ANGEREMPELT Was ist schon ein Kratzer im Lamborghini unter gut betuchten Motorsport-Enthusiasten? BILD: PLAYZONE





an bereits besuchte Orte teleportieren – in diesem Fall sind Ladezeiten natürlich nicht zu vermeiden. Schneller, als selbst hinzufahren, ist diese Methode aber allemal!

ES GIBT VIEL ZU TUN!

Zum Glück haben die Entwickler dafür gesorgt, dass die Insel neben einer landschaftlich reizvollen Kulisse auch jede Menge Rennveranstaltungen bietet – über 200 Stück insgesamt! Unterschieden wird dabei zwischen vier Varianten: Die normalen Rennen gegen mehrere Gegner (teils auf Rundkursen, teils von A nach B), Duell gegen einzelne Autoclub-Kollegen, Zeitfahren und Radarfallen-Herausforderungen. Bei Letzteren müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit bestimmte Punkte bei möglichst hohem Tempo passieren. Falls Sie gegen computergesteuerte Gegner fahren, können Sie stets zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, wobei die Preisgelder entsprechend sinken oder steigen. Manche Rennen wurden zu Rennserien zusammengefasst, in denen Sie die folgende Veranstaltung durch Erreichen der Gold-Auszeichnung freischalten. Zwar sind die Autos relativ leicht zu beherrschen – das Fahrverhalten ist weit von einer knallharten Simulation entfernt und ein Schadensmodell gibt es nicht –, doch die unangenehm aggressiv agierenden Computerfahrer machen einem das Leben ganz schön schwer.

MOTIVIERENDER SPIELAUFBAU

Nach und nach verdienen Sie als Rennfahrer ein kleines Vermögen, das Sie in neue Häuser (samt Garage), Autos (knapp 70 lizenzierte Modelle stehen zur Wahl) oder eines der dreistufigen Tuningkits für Ihre Fahrzeuge investieren können. Je nach Fuhrpark werden Sie zudem in Autoclubs eingeladen und können sich dort in Rennduellen zum Posten des Vorsitzenden hochkämpfen – genau wie bei den Rennserien winken hier besonders reizvolle Preise wie etwa brandneue Autos, die es vorher nicht einmal zu kaufen gab. Und da Geld alleine kein Maßstab ist, gibt's bei der PS2-Version die sogenannten Masterpoints, die Ihren Rennfahrer-Rang bestimmen – die härteren Rennen sind zum Beispiel noch gar nicht anwählbar, wenn Sie nur als Amateur eingestuft sind. Es gibt also nicht nur stets etwas zu tun, es kommt auch oft etwas Neues dazu – entsprechend schwer fällt es, den Controller aus der Hand zu legen.

NETTE OPTIK IM KINOFORMAT

Auch wenn aufgrund der technischen Herausforderung einer frei zugänglichen, riesigen Umgebung die Grafik lange nicht mit dem Genreprimus *Gran Turismo 4* mithalten kann, können sich die Fahrzeugmodelle durchaus sehen lassen und das Spiel läuft stets anständig flüssig. Minuspunkte gibt's allerdings für das Bildformat, denn unsere Testversion gab partout kein Vollbild-Signal aus. Selbst auf einem 16:9-Fernseher müssen Sie also mit Balken oben und unten leben. Der relativ schmale Bildausschnitt ist besonders problematisch, wenn Sie die Cockpit-Perspektive nutzen wollen, da die Armaturen dort ohnehin schon einen großen Teil des Bilds einnehmen. Zum Abschluss noch ein Hinweis: Obwohl *Test Drive Unlimited* ursprünglich als Online-Vorzeigetitel ausgelegt war, lässt sich das Spiel problemlos ohne Internetzugang genießen. Doch auch den Onlinemodus, bei dem Sie die Insel gleichzeitig mit bis zu sieben Mitspielern befahren, haben die Entwickler in die PS2-Version integriert. Sobald der Titel regulär erhältlich und die Server mit *Test Drive*-Fans gefüllt sind, reichen wir einen Test der Online-Features nach. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

trauert dem Ferrari Enzo hinterher.

Aus technischer Sicht war klar, dass *Test Drive Unlimited* beim Sprung von der Xbox 360 auf die PS2 Federn lassen würde. Interessanterweise ist diese Seite des Spiels sehr anständig geraten. Ist also auch die PS2-Version ein Hit? Nein, da neben über 30 Autos (inklusive aller Ferraris!) leider auch etliche Features gestrichen wurden – seien es die Transportfahrten, die Beschleunigungsrennen, die Supermodel-Taxi-Missionen, die Langstreckenrennen ... So mangelt es dem Titel etwas an Abwechslung. Übrig bleibt ein technisch beachtliches Rennspiel, das nach einem etwas trügerischen Einstieg enorm zu motivieren vermag.



TEST DRIVE UNLIMITED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Melbourne House / Eden Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	1. März 2007
Spieler:	1(-8 online)
Web:	www.testdriveunlimited.com
Alternativen:	Gran Turismo 4

- ✓ Riesige Umgebung mit vielen Rennen
- ✓ Sehr motivierend
- ✓ 70 authentische Fahrzeuge
- ✓ Viele Features wurden gestrichen

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 76% SOUND 82%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

81%

Motivierende Xbox-360-Umsetzung, die nicht technisch, sondern inhaltlich leicht enttäuscht.

POSER Wir fahren mit dem SLR beim Autoclub vor. BILD: PLAYZONE



UNIVERSAL-NAVIGATION Selbst in Oldtimern gibt's Navi – bremsen müssen Sie aber selbst! BILD: PLAYZONE



FRONTAL GERAMMT Gäbe es ein Schadensmodell, hätte diese Probefahrt über \$1.300.000 gekostet! BILD: PLAYZONE



DREI-STUFEN Das Tuningsystem ist sehr einfach gehalten. BILD: PLAYZONE



UNORTHODOXE PROBEFAHRT Wir testen den Jaguar XJ220 auf Geländetauglichkeit. BILD: PLAYZONE



» Knapp 70 lizenzierte Traumautos stehen zur Wahl. «



SMARTBOMB Einige Attacken werden durch Filter in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE



SUPER Ninjas auf Motorrädern – mehr kann ein Spiel nicht bieten! BILD: PLAYZONE



KNEIPENSCHLÄGEREI Die Umgebungen und Charaktermodelle sind recht gelungen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Spinnt die Geschichte des Kinofilms fort
- Geringerer Umfang als bei PSP-Version
- Unterteilt in Zu-Fuß-Prügeleien und Motorrad-Sequenzen
- Kampfsystem stark an God of War (dt.) und Devil May Cry angelehnt
- Zahlreiches Bonus-Material



Ghost Rider

Zeit war's! Ein unterschätzter Comic-Charakter bekommt sein eigenes Spiel.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Über 30 Jahre ließ sich Hollywood Zeit, dem Ghost Rider einen Film zu spendieren. Auf diesem basierend erscheint nun auch das erste Spiel zum Racheengel wider Willen, in dem Sie in die Lederkluft von Johnny Blaze schlüpfen und sich auf einen sprichwörtlichen Höllentrip begeben. Denn das Abenteuer beginnt in der Unterwelt, wo Sie in Auseinandersetzungen mit entstellten Kreaturen zunächst das Kampfsystem näher kennenlernen sollen. Genre-Kenner dürften damit aber ohnehin schnell klarkommen, denn es orientiert sich stark an Vorbildern wie *Devil May Cry* und *God of War* (dt.). Mit anfangs einfachen Attacken schalten Sie Ihre ersten Widersacher aus und erhalten dafür Orbs, mit denen Sie wiederum neue Kombos erlernen oder Ihre Lebensenergie und Spezialattacken aufwerten können.

MIT DER ZÜNDAPP DURCH DIE HÖLLE

Leider ist *Ghost Rider* trotz starker Parallelen nicht so unterhaltsam wie seine Vorbilder. Auch wenn die Umgebungen gut gelungen und abwechslungsreich sind, so wird der Spielverlauf schnell monoton. Rätsel und Geschicklichkeitspassagen gibt es keine – nur eine Monsterwelle nach der anderen. Aufgelockert wird das Spiel zwar häufig durch nette Sequenzen, in denen Sie auf Ihrem Motorrad über Hindernisparcours rasen, aber auch diese bietet nur wenig Abwechslung und Tiefgang. Um Fans trotzdem bei Laune zu halten, lässt sich mit gesammelten Orbs auch Bonusmaterial freischalten. In Interviews erfahren Sie mehr über die Entstehung von Film und Spiel – und die Auszüge aus Highlights der Comicserie wird besonders Kenner erfreuen. Allerdings werden sich diese auch ordentlich wundern: Die freispielbaren Comics stammen nämlich aus der zweiten *Ghost Rider*-Serie, in der nicht Johnny Blaze, sondern Danny Ketch die Hauptrolle spielte. Wirklich enttäuschend fällt aber der Vergleich zur PSP-Version aus. Denn die bietet einen Herausforderungsmodus, den es in der PS2-Fassung nicht gibt. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
ist bekennender Fan.

Während meine werten Kollegen den Titel bereits nach kurzem Zusehen als dreiste *God of War*-Kopie entlarvten, ließ ich mich als Fan zumindest kurzweilig gern unterhalten. Fazit: Wer brennende Skelette auf Motorrädern lächerlich findet, sollte einen großen Bogen um dieses Spiel machen. Fans, die sich freuen, dass der coole Anti-Held endlich ein eigenes Spiel bekommt, dürfen aber einen Blick riskieren.



GHOST RIDER

Genre:	Action
Hersteller:	2kGames/Take2
Entwickler:	Climax
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. Februar
Spieler:	1
Web:	www.2kgames.com/ghost rider
Alternativen:	God of War, Devil May Cry

- ✓ Ansprechende Optik
- ✓ Unterhaltsame Motorrad-Sequenzen
- ✓ Sehr monotoner Spielverlauf
- ✓ Weniger Umfang als die PSP-Version

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 78% SOUND 65%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

63%

Dreister GoW (dt.)- und DMC-Klon, der zu keinem Zeitpunkt die Qualität der Vorbilder erreicht

» Das Kampfsystem orientiert sich stark an Vorbildern wie *Devil May Cry* oder *God of War* (dt.). «



ATTACKEEEE! In dem kampfbetonten Männersport geht es nicht selten sehr rabiat zur Sache. Blut spritzt aber keines. BILD: PLAYZONE



BRUDERLIEBE Unter den Football-Buddys kann es manchmal hochemotional zugehen. Lassen Sie sich von Ihrem Kollegen trösten. BILD: PLAYZONE

NFL Street 3

Football-Spaß mit NFL-Stars!

Die PS2-Fassung von *NFL Street 3* bringt den rabiaten US-Sport auf heimische Großbildschirme. Dabei ähneln sich Handheld- und Konsolenversion wie ein Football-Ei dem anderen. Würfeln Sie Ihr Dream-Team zusammen und machen Sie sich einen Namen. Auf dem Spielfeld wählen Sie clevere Spielzüge, dissen die Gegner mit Trashtalk und setzen mit dem Gamebreaker zum Touchdown an. Dabei spielt sich *NFL Street 3* äußerst kurzweilig, die jeweiligen Angriffe dauern meist nicht länger als zehn Sekunden. Football-Unkundige werden in den ersten Begegnungen frustriert das Pad an die Wand werfen, denn auch die Heimkonsolenfassung fordert mit knüppelhaften Matches in den ersten Runden. Die Framerate auf der PS2 ist ebenfalls konstant und die Animationen geschmeidig,

dafür enttäuschen flimmernde Texturen und kaum voneinander zu unterscheidende Spielermodelle. (oy)

Fakten

- 4:3, 50 Hz
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 1-4 Spieler (Online + Offline)
- NFL-Lizenz



TEST

NFL STREET 3

Genre:	Football
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	06. Februar 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Madden NFL 06

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 69% SOUND 72%

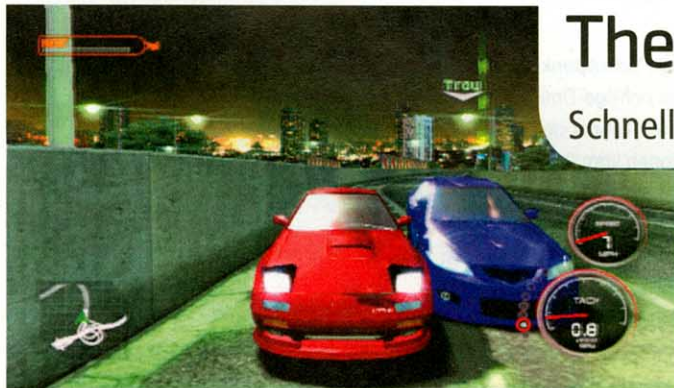
MULTIPLAYER

70%

SINGLEPLAYER

69%

Schneller, teils frustiger Arcade-Football, grafisch der PSP-Version unterlegen.



GESCHNITTEN Fordern Sie per Lichtstange die Bandenmitglieder zu einem rasanten 1:1-Duell heraus. BILD: PLAYZONE



Cash: \$57881

PIMP MY RIDE In den Werkstätten dürfen Sie Ihr lizenziertes Gefährt nach Belieben tunen und pimpen. BILD: PLAYZONE

The Fast and the Furious

Schnell und furios gegen lahm und zitterig.

Der Einstieg in *The Fast and the Furious* fällt – dem Titel zum Trotz – eher lahm aus. In einer öden Eröffnungssequenz wird Ihnen Ihr Alter Ego vorgestellt, mit dem es in der Großstadt ausschließlich Duelle gegen Gangster zu gewinnen gilt. Im Karrieremodus fahren Sie durch das triste Tokio und treffen auf Gangmitglieder, die Sie abhängen müssen. Gelingt Ihnen ein Sieg, dürfen Sie mit der gewonnenen Kohle EA-typisch Ihre Karre pimpen. Verringern Sie das Gewicht Ihres Boliden oder steigern Sie die Boostpower. Haben Sie sich am eintönigen Streckendesign erst einmal satt gefahren, dürfen Sie die Stadt verlassen und die „Drift-Battles“ bestreiten. Vollführen Sie coole Manöver und sammeln Sie Punkte. Neben der spielerischen und grafischen Eintönigkeit enttäuscht eine im wahrsten Sinne des Wortes

wackelige Bildrate. Ständig zuckt der Bildschirm – ein Zustand, der für dauerhafte Kopfschmerzen sorgen kann. (oy)

Fakten

- 50 Hz, 4:3
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 1-2 Spieler offline, 1-4 online
- Lizenziierter Soundtrack
- Lizenzierte Boliden



TEST

THE FAST & THE FURIOUS

Genre:	Street-Racer
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Eutechnyx
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Need for Speed Carbon

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 63% SOUND 72%

MULTIPLAYER

63%

SINGLEPLAYER

63%

Spielerisch und grafisch enttäuschender Street-Racer, der seine Lizenz nicht ausnutzt.



TEST

Aus technischen Gründen mussten wir auf Screenshots des Herstellers zurückgreifen.



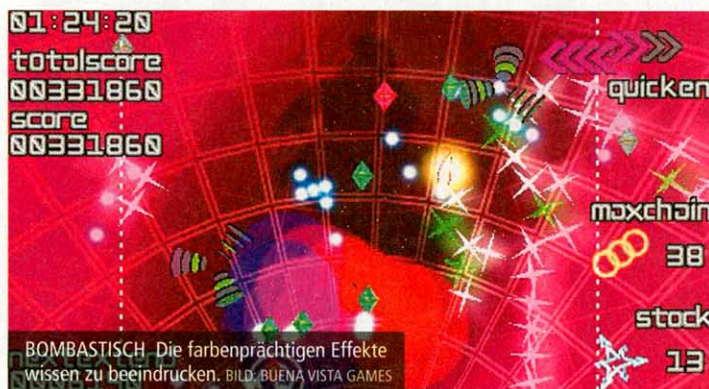
SCHWIERIG Für diesen Gegner benötigen Sie gar eine 40er-Kettenreaktion. BILD: BUENA VISTA GAMES



HÜBSCH Das Leveldesign unterscheidet sich von Abschnitt zu Abschnitt. BILD: BUENA VISTA GAMES



ENDBOSS Zerbomben Sie diesen Endgegner mit einer langen Kettenreaktion! BILD: BUENA VISTA GAMES



BOMBASTISCH Die farbenprächtigen Effekte wissen zu beeindrucken. BILD: BUENA VISTA GAMES

Fakten

- Inklusive Lumines-2-Demo
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 3-4 Stunden Spielzeit
- Ungewöhnlicher Ohrwurm-Soundtrack
- Beinhaltet Originalspiel Every Extend
- 1-2 Spieler via WLAN

Every Extend Extra

Musikalischer „Selbstmord“ vom Lumines-Vater!

AUTOR: ONUR YILDIRANÇAN

Tetsuya Mizuguchi ist ein Genie. Bereits zum PSP-Launch hat der Japaner mit *Lumines* den inoffiziellen Nachfolger von *Tetris* auf die Beine gestellt. Logisch, dass seine neuestes Spiel *Every Extend Extra* hohe Erwartungen schürt. Dabei hat Mizuguchi selbst mit der Idee von *E3* rein gar nichts am Hut, sondern ein bis dato unbekannter Programmierer namens Omega. Er entwickelte das Freeware-Spiel unter dem Namen *Every Extend*, das sich innerhalb kürzester Zeit zum Internet-Geheimtipp mauserte.

Mit dementsprechend viel Respekt haben die Entwickler von Q Entertainment das Spielprinzip fast unangetastet auf die PSP portiert. Sie steuern ein pfeilartiges Raumschiff, das sich selbst in die Luft jagen muss, um angriffs-lustige Blöcke zu zerstören. Durch jede Detonation verlieren Sie jedoch ein Leben. Um dem „Game Over“-Bildschirm zu entkommen, müssen Sie die umherschwebenden Blöcke durch Ihren Detonationsradius zum Explodieren bringen. Diese verwandeln sich dann in

lebenswichtige Bonuspunkte. Wichtig hierbei ist das richtige Timing. Nur wer bildschirmfüllende, dominoartige Kettenreaktionen vom Stapel lässt, darf genügend Lebenspunkte einsammeln und sich ein weiteres Leben verdienen. Werden pinkfarbene Blöcke zerbombt, gibt's zusätzlich die sogenannten „Quicken“-Punkte. Diese erhöhen nicht nur das Spieltempo und somit den Schwierigkeitsgrad, sondern belohnen Sie mit zusätzlichem Gegneraufkommen. Somit können Sie nicht nur mehr Punkte ergattern, sondern auch die am Ende jedes Abschnitts auftauchenden Endbosse ärgern. Diese lassen sich nämlich nur mit multiplen Kettenreaktionen besiegen.

Auch in *E3* geht es gewohnt musikalisch zu. Jeder Abschnitt ändert nicht nur seinen Grafikstil, sondern auch seine Kompositionen. Abgefahrene und ohrwurmträchtige Sounds lassen Sie tief in das Spielprinzip eintauchen. Auch grafisch präsentiert sich der Titel farbenfroh und abwechslungsreich. Schade nur, dass man am Umfang gespart hat. Bereits nach sieben Etappen bekommen Sie den Abspann zu Gesicht. ■



ONUR YILDIRANÇAN ist süchtig.

Every Extend Extra hat mich von der ersten Sekunde an in seinen Bann gezogen. Das Spielprinzip ist simpel, aber zugleich taktisch und enorm belohnend. Schließlich spielt man jederzeit um sein(e) Leben. Die Ohrwurm-Tracks von Meister Mizuguchi begeistern durchgehend, optisch wissen die effektpespektakelreichen Locations zu überzeugen. Dabei stellt jeder Level eine audiovisuell eigene Komposition dar. Klasse! Schade nur, dass der Spielspaß nach wenigen Stunden vorbei ist. Kaum hat die Knobelei richtig angefangen, ist sie auch schon wieder vorbei. Auch ist die Spielbalance ist unausgegoren. Anfangs noch höllisch schwer, wird das Spiel ab Level 3 kinderleicht. Dennoch, *E3* hat das Zeug zum Kulttitel!



EVERY EXTEND EXTRA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Q Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. Januar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.everyextendextra.com
Alternativen:	Lumines

- ✓ Eingängiges und taktisches Gameplay
- ✓ Audiovisuell prächtig
- ✓ Viel zu kurz
- ✓ Unausgegorene Spielbalance

WERTUNG

90% 83% 86%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	84%

Extrem spaßiger und taktischer Puzzle-Shooter mit Suchtpotenzial, aber sehr wenig Umfang.



LUFTIKUS Solche Moves sind auf der PSP etwas schwerer zu erstellen. BILD: 2KGAMES



ABGEMAGERT Kate Moss und Pete Doherty streiten sich um die letzte Spritze. BILD: 2KGAMES

Ghost Rider

Weniger Story, mehr Prügeln. Auf der PSP gibt sich der Geisterreiter kurzweiliger.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Vom Gameplay her sind sich die PS2- und PSP-Version von *Ghost Rider* sehr ähnlich. In beiden steuert man das brennende Klappergerüst durch düstere Umgebungen und macht dabei, mithilfe eines von *God of War (dt.)* inspirierten Kampfsystems, allerhand dämonisches Gesocks platt. Während man in der PS2-Fassung aber zumindest noch einige Laufwege auf sich nimmt, um weitere Gegner zu treffen, haben die Levels auf dem Handheld eher Arena-Stil. Zudem läuft die Verteilung der Punkte, mit denen man sich neue Attacks erstein, etwas anders ab. Für jeden Level gibt es drei Zusatzziele. So müssen Sie eine Mission beispielsweise in einer bestimmten Zeitspanne absolvieren oder dürfen sich nicht vom Gegner treffen lassen. Für das Erreichen solcher Ziele erhalten Sie lediglich je einen goldenen Totenkopf, den Sie in neue Fähigkeiten investieren dürfen.

Anstatt also massig Punkte von besieigten Gegnern einzusacken, müssen Sie sich hier schon ein wenig mehr anstrengen.

BEINHART WIE'N CHOPPER

Der Taschen-Geisterreiter hat zudem einige Spielmodi zu bieten, die in der PS2-Fassung gänzlich fehlen. Auf fünf Strecken können Sie in drei Spielmodi Motorrad-Rennen bestreiten und zusätzliche Totenköpfe sammeln. Diese Wettrennen können über den Ad-hoc-Modus auch mit bis zu drei menschlichen Gegnern gespielt werden. Dank Game Sharing benötigt man hierzu nur eine UMD. Obwohl sich Action Adventures auf dem Handheld mitunter etwas schwer tun, steuert sich das alles auch überraschend gut. Ärgerlich nur, dass es noch schwerer als auf der PS2 ist, die Kamera unter Kontrolle zu bringen. Dennoch ist *Ghost Rider* auch auf der PSP – wenn auch so unspektakulär wie sein großer PS2-Bruder – ein kurzweiliger Prügler für Fans. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
mag auch Quickies.

Die Motorradrennen sind recht witzig geraten, allerdings leider etwas wenig umfangreich. Nur allzu schnell kennt man alle Strecken in- und auswendig. Nichtsdestotrotz vergingen mit *Ghost Rider* einige Zugfahrten schneller als sonst. Aber ich bin ja auch Fan. Vielleicht ist das auch nötig, um dem Titel etwas abzugewinnen.



GHOST RIDER

Genre:	Action
Hersteller:	2kGames / Take2
Entwickler:	Climax
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. Februar 2007
Spieler:	1
Web:	www.2kgames.com/ghost rider
Alternativen:	God of War, Devil May Cry

- Multiplayer-Modus
- Kurzweilige Prügelpassagen
- Sehr monotoner Spielverlauf
- Kamera schwer zu kontrollieren

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 78% SOUND 65%

MULTIPLAYER 67% SINGLEPLAYER 63%

Trotz Multiplayer-Modi bleibt der Ghost Rider auch auf der PSP weit hinter God of War (dt.) zurück.



MARIO KART? Im Mehrspielermodus setzen Sie Waffen gegen die Mitfahrer ein. BILD: 2KGAMES

Aus technischen Gründen mussten wir auf Screenshots des Herstellers zurückgreifen.



WO BIN ICH? Auf der PSP kann die Kamera nur mit dem Digikreuz zentriert werden. BILD: 2KGAMES

Fakten

- 3 zusätzliche Spielmodi (Wettrennen)
- Motorrad-Rennen für bis zu 4 Spieler über Ad-hoc-Modus
- Game Sharing für Multiplayer-Modus
- Kampfsystem stark an *God of War (dt.)* und *Devil May Cry* angelehnt
- Zahlreiches Bonus-Material

Aus technischen Gründen mussten wir auf Screenshots des Herstellers zurückgreifen.



Fakten

- Enthält *Metal Slug 1* bis *6* und *Metal Slug X*
- Für Mehrspieler-Modus zweite Version nötig
- Hauptsächlich für Fans der Serie interessant
- Drei Bildschirm-einstellungen
- Bonusmaterial



Metal Slug Anthology

Eine der besten 2D-Ballerspielserien aller Zeiten feiert Jubiläum.

AUTOR: UDO CRNJAK

Be tagten Spielern und 2D-Puristen mit einem Sinn für das Exklusive dürfte das Neo Geo mit Sicherheit noch ein Begriff sein. Auf der kultigen 16-Bit-Konsole sind eine Menge fantastischer Spiele erschienen, die auch heute noch im 2D-Bereich überaus beeindruckend aussehen. Die *Metal Slug*-Reihe ist mitunter das Aushängeschild der ursprünglichen Spielhallen-Plattform und feiert (eigentlich 2006, da *Metal Slug* 1996 erschien) ihren zehnten Geburtstag. Unter der Flagge dieses freudigen Ereignisses hat sich SNK Playmore dazu entschlossen, eine Compilation mit allen sieben *Metal Slug*-Spielen (zum ersten Mal auch Teil 6 offiziell außerhalb Japans Grenzen) für die PlayStation Portable und für Nintendo Wii zusammenzustellen.

Bei *Metal Slug Anthology* stellt sich allen Neo-Geo-Enthusiasten und Liebhabern der Serie nicht die Frage, ob sich die Anschaffung dieser Nostalgie-Kollektion lohnt oder nicht. Vielmehr ist zu klären, ob die Qualität der Sammlung stimmt und man künftig auch unterwegs General Morden oder fiesen Aliens den Hintern wegballert. Wirklich bedenkenlos kann man

nicht zum Kauf raten, dafür gibt es einen hervorstechenden Kritikpunkt: die Ladezeiten. Es dauert unangenehm lange, bis eine Episode geladen ist. Das an sich ist schon nervig genug, aber angesichts der geballten Action, die den Spieler erwartet, noch irgendwie zu verschmerzen. Richtig störend sind die Ladeunterbrechungen während des Spiels. Vor jedem neuen Levels wartet man mehrere Sekunden, sogar mittendrin friert der Bildschirm gelegentlich ein. Das zieht den Spielspaß merklich runter. Zusätzlich machen sich die teils verzögerte Menü-Navigation und Ungereimtheiten im Sound negativ bemerkbar.

Die Emulation der einzelnen Episoden an sich ist, für PSP-Verhältnisse, gut gelungen. Das ungeschnittene (!) Geballere läuft, sofern es auch im Original der Fall war, flüssig. Von den drei Bild-Einstellungsmöglichkeiten sind nur die 4:3- und die Original-Pixel-Einstellung empfehlenswert. In Sachen Bonusinhalte gibt es Wallpapers, die sich auch als PSP-Hintergrundbild kopieren lassen, Art Galleries und Soundtracks. *Metal Slug Anthology* ist nur Hardcore-Fans zu empfehlen. ■



UDO CRNJAK

will die Originale, jetzt ... SOFORT!

Was bei der *Metal Slug*-Serie an geballter Action, verschwenderischen Details und vor allem an fantastischen Animationen aufgeföhren wird, ist einfach phänomenal. Genau das ist auch der Grund, warum ich die ätzenden Ladezeiten und alle anderen Macken brav ertrage. Denn *Metal Slug* macht einfach Spaß, auch auf der PSP.



METAL SLUG ANTHOLOGY

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	SNK Playmore
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	1. Februar 2007
Spieler:	1-2 (ad-hoc)
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Mega Man Powered Up

- ✓ Alle sieben Teile auf der UMD
- ✓ Geniale 2D-Action
- ✓ Nervige Ladezeiten
- ✓ Fehler beim Sound

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 64% SOUND 60%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 71%

Die Quantität stimmt, die Qualität ist durchwachsen. Lange Ladezeiten drücken den Spielspaß.

» Die Metal Slug Anthology hat einen hervorstechenden Kritikpunkt: zu lange Ladezeiten. «

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

Wii • DS • GAMECUBE • GAME BOY

03/07

Ausgabe 119

€ 3,30

Osterreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE

10 JAHRE
N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR



**DIE SIEDLER 2
+ ANNO 1701**

DIE PC-STRATEGIE-PERLEN
JETZT AUCH FÜR DS!

METRO
PR
TRI

**Jetzt neu
im Handel**

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Deutschlandexklusive Infos und
Bilder zu EAs Action-Hit für Wii

WELTEXKLUSIV: ZU BESUCH BEI DEN ENTWICKLERN

SONIC

UND DIE
GEHEIMEN
RINGE





TOUCHDOWN Setzen Sie zum Dribbling an, um Ihre Style-Leiste zu füllen. BILD: ELECTRONIC ARTS



AERIAL STLYE Mit diesen Combos trotzen Sie der Schwerkraft. BILD: ELECTRONIC ARTS



SPEKTAKULÄR Stoßen Sie sich von Tonnen oder Wänden ab, und springen Sie Ihren Gegnern davon. BILD: ELECTRONIC ARTS



FLINK Ist der Game Breaker aktiviert, geht's der Defense an den Kragen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 2-Spieler-Duelle via WLAN
- NFL-Lizenz

NFL Street 3

Eierwerfen mit den Stars der NFL!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Zwar ist Football in Deutschland keine sonderlich populäre Sportart, dennoch stellt uns EA das körperbetonte „Eierwerfen“ ein drittes Mal vor. Dabei bleibt man seinem Motto „Style over Substance“ treu und präsentiert den Fans ein arcadelastiges und entschlacktes Football-Regelwerk mit massig „Manpower“. Im Klartext bedeutet das: Ignorieren Sie die physikalischen Gesetze und springen und tanzen Sie zum Erfolg.

Im „Respect the street“-Modus treten Sie in verschiedenen US-Bundesstaaten gegen zahlreiche NFL-Recken an. Haben Sie sich vor jedem Spielzug für eine Taktik entschieden, gilt es, das Theoretische in die Praxis umzusetzen. Setzen Sie in der Defensive auf „Counter“ oder stimmen Sie Ihr Team voll auf „Blitz“-Angriff. Gelingt es Ihnen außerdem, die Spielzüge Ihres Gegner zu erraten und dementsprechend zu kontern, gibt's als Dankeschön eine saftige Attributerhöhung. EA-typisch kommt auch in *NFL Street* der Gamebreaker zum Einsatz. Stoßen Sie sich von Mülltonnen oder

Wänden ab oder vollführen sie flinke, aber riskante Dribblings. Somit füllen sich Ihre Style-Punkte und Sie dürfen den Gamebreaker einsetzen. Mit diesen spektakulären Moves durchbrechen Sie jede Abwehr oder fangen in der Defensive die unmöglichsten Bälle ab.

Das unrealistische Gameplay sorgt zwar für unterhaltsame Kurzweile, allerdings erleiden Sie dadurch einen gewissen Kontrollverlust. Dribblings und Sprünge vollführt Ihr Spieler fast selbstständig per Knopfdruck, und während des Gamebreakers lassen Sie die Stars gar vollkommen von der Leine. Zudem krankt das Spiel unter einer unausgeglichene Spielbalance. Mal dominieren Sie ein Team, mal werden Sie erbarmungslos an die Wand gespielt. Grafisch ist *NFL Street 3* der PS2-Fassung überlegen. Zwar erkennen Sie einige farbige Spieler während der „Nightsession“ kaum, dafür überzeugen geschmeidige und flüssige Spieleranimationen. Ebenso wie die konstante Framerate. Die Ladezeiten hingegen lassen Sie konstant 30 Sekunden vor dem PSP-Screen verharren, bis ein Match geladen ist. ■



ONUR YILDIRANCAN
ist Football-Laie.

Ich bin zwar kein sonderlich großer Fan des ovalen Männersports, aber *NFL Street 3* gelang es durchaus, mich für kurze Zeit zu unterhalten. Die Spielzüge kommen in kurzen, hosentaschenfreundlichen Dosen daher und sind prädestiniert für ein Spiel für zwischendurch. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad zu Beginn deutlich zu hoch, Neulinge werden sich besonders bei den ersten Gegnern die Zähne ausbeißen. Im späteren Spielverlauf allerdings pendelt sich der Schwierigkeitsgrad glücklicherweise wieder ein. Football-Experten hingegen könnte das entschlackte Regelwerk sauer aufstoßen. Die Angriffs- und Defensivmöglichkeiten sind leider nicht sonderlich komplex.



NFL STREET 3

Genre:	Football
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	06. Februar 2007
Spieler:	1-2 (via W-LAN)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Madden NFL 06

- ✓ Eingängig und flott
- ✓ Gut dosierter Handheld-Spaß
- ✓ Lange Ladezeiten
- ✓ Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
75%	76%	72%
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
71%	70%	

Kurzweiliger Hosentaschen-Football, der unter einer unausgegorenen Spielbalance leidet.

Gaming with Style!

Jetzt das **PLAYZONE-Plus-Abo** bestellen und ein ultracooler Gamer-Shirt abgreifen!



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.5-6



Sie können und wollen einfach die Finger nicht von Ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen.

Gelber Druck auf schwarzem T-Shirt – ein absolutes Must-have für jeden echten PadMan!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

☒ 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)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o. g. Anschrift):

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 Gratis-Prämie:

T-Shirt PadMan Gr. L
Prämien-Nr. 002474

(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! 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)

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

KONSOLENKRIEG Hat sich das Warten auf die PS3 gelohnt? Die Konkurrenz war schneller!

BILD: SONY/MICROSOFT/NINTENDO



» Meine Güte, es sind ja nur knapp 4 Monate, die man länger warten muss. «

Der deutsche PlayStation-3-Start naht und so gibt es auch bei den Leserbriefen derzeit kein wichtigeres Thema als die neue Konsole.

PS3-HEULSUSEN

Hallo PLAYZONE!

Schreibe euch, da ich noch ein paar Sachen zum Thema PlayStation 3 loswerden wollte, obwohl das Thema Europa-Verschiebung schon genügend breitgetreten worden ist.

Als ich von der Verschiebung gehört habe, war ich auch ganz schön enttäuscht, dachte aber auch direkt „Na ja, ist ja nicht so schlimm, habe ich halt mehr Zeit zum Sparen“. Kann die Leute echt nicht verstehen, die dann direkt zur anderen Konsole greifen, nur weil die keine Geduld haben, um auf die Next-Gen zu warten. Man tut immer so, als ob das Leben davon abhängt, eine Next-Gen-Konsole im Regal stehen zu haben! Meine Güte, es sind ja nur knapp 4 Monate, die man länger warten muss, und jetzt ist schon fast Februar. Sollen sie doch alle aus Frust zu den anderen Konsolen greifen (sind auch alles gute Teile!). Aber ich wette, dass es diejenigen sind, die dann DOCH im März in den Läden stehen und sich die PlayStation 3 kaufen. Ich zum Beispiel habe in der Zeit noch weitere 250

Euro gespart (November bis März) und meinem Geldbeutel tut es dann weniger weh, wenn ich jeden Monat weiteres Geld sparen kann und nicht auf einmal Konsole + Games bezahle. Was sollen all diejenigen sagen, die *Final Fantasy* lieben und zocken, nach DEN Verschiebungen! Da heult doch auch kaum einer rum und sagt „Püüh ... dann kaufe ich mir dafür ein anderes Fantasy-Game“ (gibt ja auch keines ;-)). Und „nur“ weil es 'ne neue Konsole ist, wird dann immer so getan, als ob man die weiteren knapp 4 Monate nichts anderes erleben kann als Next-Gen zu zocken. Sony sollte mal ein Game herausbringen, das einem Geduld beibringt.

CHRISTIAN KANT

ZUM KONSOLENKRIEG

Hallo liebes PLAYZONE-Team!
Mir steht's mittlerweile bis hier! Ewig höre ich „PS3 zu teuer, voll die Abzocke!“ Dabei muss man, wenn man sich Xbox 360 kauft, zu der 400-Euro-Konsole noch ein 300-Euro-Blu-ray-Laufwerk kaufen, zusammen sind das 700 Euro – hundert

Euro mehr als PS3, und für das Online-feature muss man auch noch in die Tasche greifen. Manche wechseln zu Wii, weil die Spiele ja so lustig und vertretbar sind ... Und nun wurde festgestellt, dass GameCube und Wii fast gleich sind, bei Nintendo Wii gibt's nur mehr Speicher! Das ist meiner Meinung nach schon eine Frecheit, ewig immer das Gleiche rauszubringen. Während Wii damit wirbt, wie toll der Controller ist, wirbt PlayStation damit, wie gut die neue Hardware ist (was sie ja auch ist). PlayStation 3 steht den anderen Konsolen in nichts nach. Klar, ich habe mich auch auf den Launch vor Weihnachten gefreut, aber deswegen wechsle ich doch nicht die Konsole! Diesen Kinderkram will doch eh keiner, und in 2 Jahren ist Wii wieder so wie alle anderen Nintendo-Konsolen. Außerdem frage ich mich, wie man mit so einer Fernbedienung ordentlich daddeln soll?!
Was bleibt übrig? PlayStation 3, mit tollen Starttiteln und der besten Hardware, und allein *MGS4* ist sowieso Grund genug für den Kauf einer PS3.

SEBASTIAN MALISCHEWSKI

Anmerkung: Für die Xbox 360 gibt's gar kein Blu-ray-, sondern nur ein HD-DVD-Laufwerk, und auch zusammen damit kostet die Konsole (in der Premium-Variante) nicht 700, sondern „nur“ ca. 600 Euro, wobei niemand zum Kauf des Zusatzlaufwerks gezwungen wird. Ohne HD-DVD-Laufwerk liegt der Preis bei ca. 400 Euro.

„KILLERSPIELE“ UND PSYCHISCHE PROBLEME

Hallo zusammen.

Es muss euch schon (wie mir) zu den Ohren raushängen: Das leidige Thema „Killer-spiele“. Aber das, was ich in den letzten Tagen gelesen und gehört habe, stieß mir ein bisschen sauer auf. Darf ich ein kurzes Beispiel aus einem Forum erwähnen? „Solange die Gamer den Sinn für die Realität besitzen und KEINE PSYCHISCHEN PROBLEME haben, drehen sie auch nicht durch.“ Die Antwort auf diesen Beitrag war folgende: „Da hast du Recht. Gerade psychisch Kranke sollten brutale Spiele nicht spielen, da sie potenzielle Kandidaten für Amokläufe und/oder Morde sind.“ Tja ... Ich selbst leide an einer Psychose. In meinem Regal stehen Spiele, die indiziert oder beschlagnahmt sind. Ich höre aggressive Musik und sehe mir völlig übertriebene Splatterfilme an. Dennoch lache ich mir weder ins Fäustchen, wenn in den Nachrichten über einen Amoklauf berichtet wird, noch denke ich über einen nach. Ich bin ein verdammt friedlicher und mitfühlender Mensch. Ich möchte mich nicht in den Himmel loben, mich bemitleiden oder dergleichen, aber versteht ihr, was ich damit sagen möchte? Nur weil jemand gewalttätige Spiele zockt und gleichzeitig mit seiner Psyche zu kämpfen hat, ist er nicht zwangsläufig ein Kandidat für Blutbäder. Ich will nicht sagen, dass die Jungs aus Kentucky, Erfurt oder aktuell Emsdetten „gesund im Kopf“ waren, aber man kann nicht alle über einen Kamm scheren. Ich bin mit meiner Psychose schon auf Ablehnung und Unverständnis gestoßen, und wenn ich mir anhören muss, ich wäre aufgrund meiner Hobbys und meiner Probleme „gefährlich“, kommt mir die Galle hoch. Ich will keineswegs hier rumheulen, um Mitleid beten oder sonst was Lächerliches. Ich möchte lediglich den Lesern zu verstehen geben, dass „wir“ nicht so sind wie die Amokläufer, Mörder, wie auch immer.

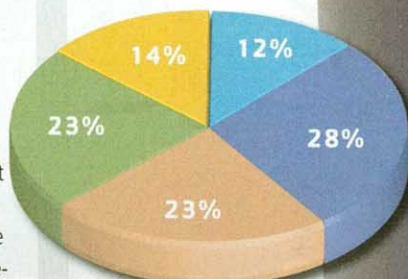
STEFAN LEHMANN

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.

**Endlich gibt's einen Termin:
Am 23. März erscheint die
PlayStation 3 in Deutschland!**

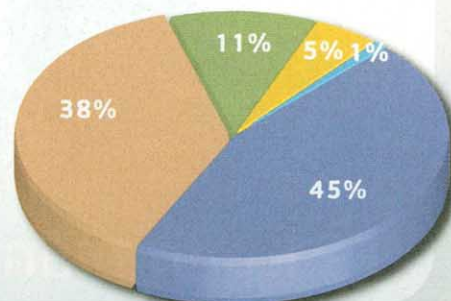
- Na endlich, ich hab schon letztes Jahr eine vorbestellt!
- Sehr gut, ich kann's kaum erwarten!
- Immerhin, hatte schon befürchtet, sie verschiebt sich noch einmal!
- Vier Monate später als in den USA? Na klasse, Sony ...
- ... und in China fällt ein Sack Reis um!



€599,-

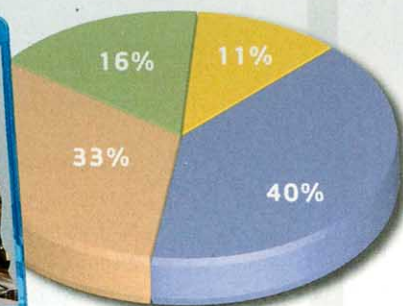
**Zum Start wird's die PS3 nur
als 60-GByte-Version für
€ 599,- geben.**

- Soll mir recht sein, die wollte ich eh kaufen!
- Na ja, damit haben sie mir die Entscheidung zumindest abgenommen ...
- Mir ist's ja relativ egal, aber generell ist das blöd von Sony!
- Sehr ärgerlich, ich wollte die günstige 20-GByte-Version für € 499,- haben!
- Ob € 599,- oder 499,-, die Kiste ist mir derzeit eh zu teuer.



**Werden Sie die PlayStation 3
für Blu-ray-Filme nutzen?**

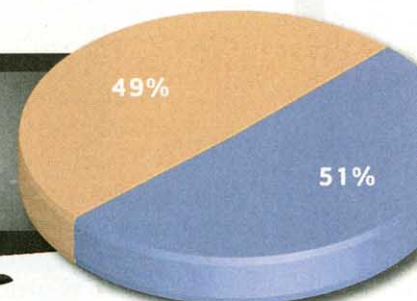
- Na klar, das ist sogar einer der Kaufgründe für mich!
- Ja, wenn die Konsole das kann, sollte man es auch nutzen.
- Mal schauen – mir geht's vor allem um die Spiele!
- Nein, mich nervt dieser Multimedia-Schnickschnack eher!



Welches Bildschirmformat wünschen Sie sich für die PLAYZONE-DVD?

■ 4:3

■ 16:9



Leser fragen, PLAYZONE antwortet



» Kann man eine PS3 an einem TFT-Monitor verwenden? «

PS3 AM TFT-MONITOR

Könnt ihr mir sagen, ob es möglich ist, die PS3 mit einem TFT-Monitor (HDMI auf DVI) zu verbinden?

Wenn ja, worauf sollte beim Kauf geachtet werden? Oder gibt es wieder die bekannten Probleme wie bei der PS2? Welche Eckdaten sollte der Monitor besitzen? Ich denke da den Samsung Syncmaster 205BW!

SVEN B.

Ihr seid meine letzte Hoffnung. Ich habe mir eine PS3 aus Japan importiert und möchte diese an meinen TFT anschließen. Ich weiß, dazu braucht man ein HDMI-DVI-Kabel. Das Problem kenne ich auch: Der Ton wird so nicht übertragen, also muss ich an den digitalen Audioaus-

gang der PS3 eine Box anschließen. Und jetzt kommt meine Frage: Was für ein Kabel brauche ich dafür und an was für Boxen kann ich die PS3 anschließen?

SEBASTIAN PILLKOWSKY

Stellvertretend für zahlreiche ähnliche Anfragen hier die Antwort auf diese Fragen: Prinzipiell kann eine PlayStation 3 über ein ganz gewöhnliches HDMI-auf-DVI-Kabel an TFT-Monitore mit einem DVI-Eingang angeschlossen werden. Die Sache hat allerdings einen Haken: Über den HDMI-Ausgang gesendete Bildsignale sind mit dem HD-Kopierschutz HDCP verschlüsselt und können nur von Geräten dargestellt werden, die HDCP beherrschen – ansonsten bleibt der Bildschirm schwarz.

Abhängig von den Leistungsdaten des Monitors ist dann natürlich nicht jede der üblichen HD-Auflösungen nutzbar. Achten Sie darauf, dass die Auflösung des Monitors zumindest 720p entspricht: 1.280x720 Pixel. Der genannte Samsung-Monitor eignet sich zum Beispiel sehr gut für den PS3-Betrieb.

Was den Ton angeht: Die PS3 kann die Audiosignale wahlweise über HDMI, den optischen Digitalausgang oder über die übliche Stereo-Cinch-Leitung ausgeben – in dieser Hinsicht ist das der Konsole beiliegende Cinch-Kabel doch mal zu etwas gut! Wichtig ist hierbei, dass der entsprechende Ausgang auch in den Optionen der Konsole ausgewählt sein muss, die zwei übrigen bleiben

nämlich stumm. So kann die Konsole beim Betrieb an einem Monitor genau wie eine PlayStation 2 völlig problemlos an einem Verstärker oder an Aktivboxen mit entsprechenden Eingängen (optisch oder Cinch) betrieben werden.

PS3 OHNE HD-FERNSEHER?

Hallo,
Ich habe eine Frage, die keiner wirklich beantworten kann, der eine meint das und der andere wieder was anderes! Daher hoffe ich, dass ihr mir weiterhelfen könnt!
Kann man mit der PS3 auch auf einem 60Hz-TV-Gerät spielen?
Diese Frage ist für mich wirklich wichtig, denn ein HDTV-Gerät kann ich mir nicht leisten, und wenn man mit der PS3 nicht auf einem 60Hz-TV-Gerät spielen kann, kaufe ich sie mir nicht!

KEVIN SCHMITZ

Selbstverständlich kann man die PlayStation 3 auch an einem gewöhnlichen Fernseher betreiben, bei der deutschen Konsole muss dieser nicht mal zwingend 60Hz beherrschen. Um bei dieser Gelegenheit eine andere oft gehörte Frage zu beantworten: Ja, die bisherigen Videokabel für die PS2 können problemlos auch für die PS3 verwendet werden. Wer also noch ein sündhaft teures Monster-Cable-RGB-Kabel zu Hause hat, kann dies auch für die neue Konsole verwenden. Allerdings werden über RGB-Kabel keine HD-Signale übertragen, sodass diese Lösung ohnehin nur für Besitzer von Nicht-HD-Fernsehern sinnvoll ist.

DIE PS3-KOSTENFRAGE

Hallo liebes PLAYZONE-Team,
Meine Frage betrifft die Kosten bei der PS3. Und zwar hat man ja zuerst gehört, dass GTHD zwei Teile beinhalten würde: Einmal eine Demo von GT5 und einmal den Online-Modus von GT4. Jetzt ist aber GTHD nur als Demo von GT5 herausgekommen. Meine Frage: Wird es einen Online-Titel von GT4 geben, wird es den auch für die PS2 geben und wird man sich da Autos und Strecken online kaufen müssen oder nicht? Das wäre sehr teuer, da ich alles daran setzen würde, auch alles zu kriegen, denn GT4

hab ich jetzt bei 100% und möchte das dann auch auf der PS3 umsetzen.
Außerdem habe ich folgendes Problem: Wie mir zu Ohren gekommen ist, soll in der PS3 KEIN Memory-Card-Steckplatz für die Memory-Cards von der PS2 sein. Ist das wahr? Und wenn ja, gibt es dennoch Chancen, die Card von der PS2 trotzdem in der PS3 benutzen zu können?

BJÖRN HEINEN

Derzeit sieht es ganz danach aus, als wäre das Projekt *Gran Turismo 4 Online* endgültig beendet und würde nicht mehr erscheinen, die daraus gewonnenen Erkenntnisse werden wohl erst in den fünften Teil fließen. Und die PS3 hat tatsächlich keinen Anschluss für die alten Memory Cards, allerdings wird Sony einen offiziellen Adapter anbieten, mit dem alte PSone- und PS2-Spielstände auf die PS3-Festplatte kopiert und weiter genutzt werden können. Der Preis für Deutschland steht noch nicht fest, auf der Liste der zum Start verfügbaren Hardware ist er leider noch nicht enthalten (in den USA und Japan allerdings schon erhältlich).

AUS DER NEUEN WELT

Tag Leute,
Ich bin begeisterter Rollenspieler (Rollenspieler?) und würde gerne wissen, ob *Grandia III* und *Shadow Hearts From The New World* auf Deutsch erscheinen werden. Habe gelesen, dass *Grandia III* im Dezember 07 erscheinen wird. Stimmt das? Bitte antworten, kaufe mir sonst den Import, ist nur so nervig bei meinem Englisch ...
Vielen Dank und weiter so ...

CHRISTIAN SEMPRICH

Schon die zweite *Shadow Hearts*-Frage in den letzten Wochen (erst letzten Monat fiel ein entsprechender Leserbrief aus Platzgründen in letzter Minute raus), da wird's Zeit für eine Antwort: Leider ist das neue *Shadow Hearts* nach wie vor nicht für Europa angekündigt, dasselbe gilt für *Grandia III*. Beide Titel erschienen schon im Sommer 2005 in Japan und Anfang 2006 in den USA, bis heute hat sich kein Vertriebspartner für Europa gefunden – vermutlich wegen der Lokalisierungskosten.



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 den nahenden PS3-Europastart.

besttendo	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 11.02.04 Datum: 25.01.07 01:22	Nun ist es offiziell! Die PS3 wird bei uns am 23. März erscheinen. KURZ findet ihr alle Infos zum Start der PS3, das Lineup und Zubehör. Bin glücklich, dass wir keine Verschiebung erlebt haben, schade ist aber, dass kein 2008 Modell auch gleich erscheint, denn ich hätte mir das zugelegt. Sony hats geschafft.
ST-Snake	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 15.04.06 Datum: 25.01.07 07:26	Super, geil... endlich gibt es Gewissheit! ☺ Schade nur, dass die 2008 Variante nicht direkt zum Verkaufsstart erscheint
Mephos	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 09.02.06 Datum: 25.01.07 08:26	war braucht schon 20 gig wenn er 6011 hat... versteh ich nicht... die 20 gig variante hätte doch auch 599 gekostet... so bekommt man sozusagen 40 gig geschenkt... 23. märz find ich trotzdem beschissen... mir wär anfang märz lieber gewesen. ☺ aber man kann ja nicht alles haben.
RevolverOzelet	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 20.02.02	50 € nur für einen Controller das ist aber recht happig.
Tommi1981	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 08.01.07 Datum: 25.01.07 13:24	kleiner Trost Revolver: Ist zwar happig aber so 1 Ding kauft man ja gottseidank nur jedes halbe oder 3/4 Jahr mal neu. Wenigstens nervt das lädiö Kabel nicht mehr (is mir schon passiert das ich nur leicht am Kabel gezogen hab und die Kopie war aus ☺) Werd mir Motor Storm zu der PS3 gönnen und dann muss der Geldbeutel unbedingt in ein Reha-Zentrum für paar Monate ☺ geändert am 25.01.2007 um 13:25 Uhr von Tommi1981
petib	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 24.08.01 Datum: 25.01.07 13:43	also endlich ein fixer termin, dass dürfte für einige ruhe sorgen. die preise für das zubehör sind echt heftig, aber man kommt wohl nicht drum rum. was mir sehr gut gefällt, ist das startline-up, so viele gute titel gab es wohl zu keinem start einer konsole. und stranghold das auch im märz erscheinen soll, steht noch nicht mal in der liste. das ist also bei allem meckern ein vorteil des späteren launches in europa. bei dem zubehör fehlt noch der memorycard adapter, der für viele wohl auch unumgänglich sein wird. der preis wird wohl um die 20-25€ liegen.
Bonkic	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 06.09.02 Datum: 25.01.07 13:49	das line-up ist in der tat hochkarätig besetzt, allerdings handelt es sich fast ausschliesslich um fort- und/oder umsetzungen bekannter serien. eine wirkliche killer-app fehlt, und das sicher nicht nur für mich. das war bei der 360 allerdings nicht anders, die wii hatte wenigstens zelda und wii play - dafür war der rest der starttitel schrott.
Roy03	AW: Offiziell: PS3 erscheint am 23. März!!!
Rang: + Mitglied seit: 08.05.04 Datum: 25.01.07 21:24	Ich muss sagen, das Lineup sieht wirklich gut aus, da hat Sony einen sehr soliden Job gemacht und ich denke auch, dass es ein guter Start werden könnte in Europa. Doch werde ich mir die PS3 erst 2008 holen, imho hab ich mit PS2 und Wii genug zu tun Ausserdem sind mir 599€ ein wenig zuviel, 400-450 für ne Konsole ist für mich Schmerzgrenze ☺ Platz 2 im N-Zone Avatarsteller Contest Platz 6 im N-Zone Sig-Contest Platz 11 im Miss N-Zone Ava Contest 4444 Post im WR (Third Runner), 1111 Post im X-BOX WR ☺



US-IMPORT Rollenspiel-Fans werden in Nordamerika besser bedient als in Europa.

Teil 2 der
Reportage

Spiele im Fadenkreuz

Teil 2: Über Indizierungen und Medienkompetenz

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

EIN SPIEL IST NICHT DIE SUMME SEINER EINZELTEILE!

Im ersten Teil unserer Reportage konnte uns Marek Klingelstein, Chefsichter der USK, die Strukturen und Hintergründe der USK erläutern. Aber noch immer wissen wir nicht, nach welchen Kriterien Computer- und Videospiele bei der USK eingestuft werden. „So einen Kriterienkatalog gibt es auch nicht“, klärt uns Marek auf. „Wir weigern uns dagegen, Spiele anhand einzelner Merkmale einzustufen, wie es beispielsweise beim europaweiten PEGI-Rating (Pan European

Game Information) der Fall ist. Bei vielen Entwicklern gibt es sogenannte PEGI-Coder, die schon während des Herstellungsprozesses anhand der gezeigten Gewaltelemente oder erotischer Bestandteile eine Einschätzung vornehmen können und dementsprechend über die Alterseinschätzung informiert sind. Da das PEGI-Rating den Fokus stark auf Gewalt und Sex richtet, kommen aber auch sehr abstruse Einschätzungen zustande, sodass ein in Deutschland ohne Altersbeschränkung freigegebenes *Sega Casino* aufgrund der Glücksspielelemente ein PEGI-Rating ab 18 erhält.“ Die Einschätzung eines Titels ist also ein äußerst komplexes Verfahren, dass nicht selten auch die kulturellen Hintergründe mit einbezieht.

„Aber es gibt Elemente, die wir absolut nicht tolerieren“, so Marek Klingelstein, „darunter fallen Hakenkreuze, Rassendiskriminierung oder Volksverhetzung, die allerdings schon unter den Strafrechtbereich fallen. Deshalb prüfen unsere Tester zuerst, ob die Gefahr einer Indizierung besteht, die anhand verschriftlichter Kriterien der BPjM, wie z. B. der Darstellung von Gewalt in großem

Stil und epischer Breite (siehe dazu Extrakasten), eingeschätzt wird. Dann verweigern wir natürlich beim kleinsten Verdacht eine Alterskennzeichnung, wie zum Beispiel im Fall des Action-Titels *God of War*. Richtlinien nach dem Prinzip: Wenn viel Blut fließt, ist es eine 16, gibt es allerdings nicht, da Blut für den Spieler auch eine Rückmeldung sein kann. Ein Kriterienkatalog wie bei der PEGI scheint deshalb nicht sinnvoll und würde sich durch die schnell voranschreitende Entwicklung in der Spielbranche auch in kürzester Zeit selbst überholen. Aber auf diese Entwicklungen müssen wir reagieren, wie zum Beispiel damals die Havoc-Engine (die zur Simulation von physikalischen Effekten wie umfallenden Leitern dient) oder jetzt die innovative Steuerung von Nintendos Wii, die einen völlig neuen Zugang zur Spielwelt bieten.“ Die Grundsatfrage der USK lautet bei jeder neuen technischen Innovation gleich, verrät uns Marek: „Entsteht durch den neuartigen Controller eine dichtere Atmosphäre? Um eine umfassende Einschätzung zu ermöglichen, haben wir eine Liste mit 20 Punkten entworfen, die in den letzten 12 Jahren auch in Abstimmung mit der BPjM

» Wer sich dem Thema Indizierungen im Detail widmet, stellt fest, dass die USK gar nichts verbietet. «

Resident Evil 4 (GC, PS2)



HORROR PUR Aber dank der Rätsel-Elemente ist die deutsche Fassung nicht indiziert.
BILD: PLAYZONE



ERSTE SICHTUNG Hier werden die Titel den sechs Verfahren zugeordnet. BILD: PLAYZONE

BPjM – Wann wird indiziert?

Von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gibt es eindeutige Richtlinien, die zur Indizierung führen können. An diese Vorgaben muss sich die USK halten. Auch wenn die Richtlinien sehr umfangreich sind, lassen sie oftmals viel Freiraum für Interpretationen, wie Sie beim Lesen schnell feststellen werden.

Richtlinien im Bereich der Gewaltdarstellung

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Sprechpraxis der Bundesprüfstelle u. a. dann verrohend,

- wenn Gewalt in großem Stil und epischer Breite geschildert wird;
- wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- wenn Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- wenn Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Indizierungsgründe im Hinblick auf Computerspiele

Die Bundesprüfstelle indiziert Computerspiele dann,

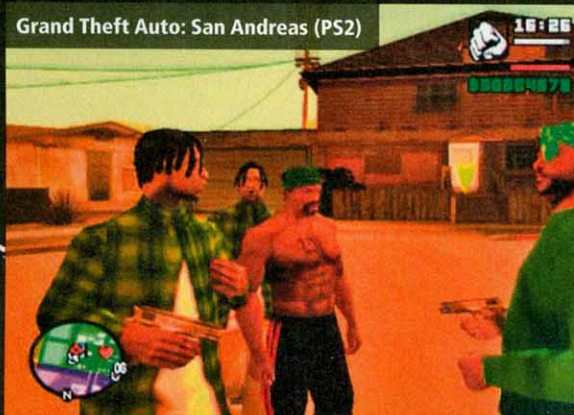
- wenn Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie);
- wenn Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwendige Inszenierung ästhetisiert wird;
- wenn Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung „belohnt“ wird (z. B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt);
- wenn Gewalt gegen menschenähnliche Wesen (gleichgestellt mit der Gewalt gegen Menschen) erfolgt, sofern diese im Verletzungs- oder Tötungsfalle „menschlich“ reagieren.

immer weiter verfeinert wurde und auf die unsere Tester penibel achten müssen: atmosphärische Dichte, moralische Aspekte, das Belohnungssystem oder die Unterschiede zwischen Einzel- und Mehrspieler-Erlebnis. Es geht darum, dass wir vom Gefährdungsgedanken reden. Welches Spiel ist also schlecht für das Kind“, erklärt Marek Klingelstein das Konzept weiter. Das Fehlen eines klar strukturierten Kriterienkataloges wird der USK immer wieder vorgeworfen und führt natürlich auf den ersten Blick zu einer mangelnden Transparenz der Einschätzungen. Politiker, Pädagogen und Eltern sehen Blutspritzer in einem Spiel und fragen, warum es nicht verboten ist. „Das stimmt“, führt Marek aus, „es gibt Zwölfer-Titel, in denen fließt Blut, und Spiele ohne Jugendfreigabe wie *Red Steel*, in denen kein Blut fließt, aber dennoch höher eingestuft werden, denn die Darstellung von Gewalt ist nur ein Aspekt bei der Beurteilung eines Videospiels. Das Belohnungssystem oder zusätzliche Elemente wie Jump&Run- oder Geschicklichkeitsspielpassagen spielen eben auch eine wichtige Rolle.“

AB AUF DEN INDEX?

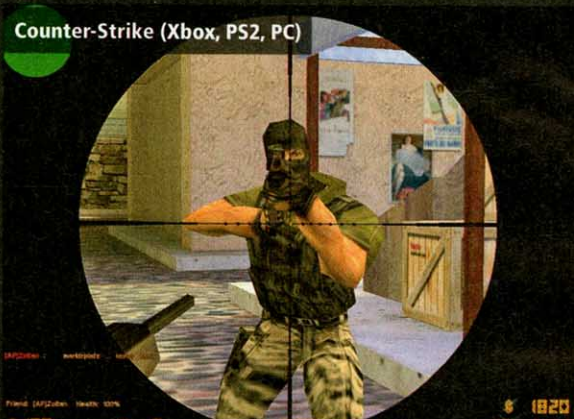
In der Vergangenheit standen in der Presse immer wieder Schlagzeilen wie „USK verbietet ...“. Wer sich aber dem Thema Indizierungen im Detail widmet, stellt fest, dass die USK gar nichts verbietet, ein Punkt, den auch Marek Klingelstein im Interview deutlich herausstellt: „Wir haben drei verschiedene 18er-Einschätzungen: Keine Jugendfreigabe, Keine Einschätzung und die Indizierung.“ Die Unterschiede sind schnell erklärt: Für die beiden ersten Varianten gilt, dass der Titel frei im Handel beworben werden darf, ausgestellt werden kann und für Jugendliche ab 18 Jahren zugänglich ist. Hat der Titel keine Alterskennzeichnung bekommen, gilt das Gleiche, es besteht aber immer noch die Gefahr der Indizierung, ab dann darf das Spiel nur noch unter der Ladentheke an über 18-Jährige abgegeben werden. Dem Hersteller steht es aber jederzeit frei, den Titel in den Handel zu bringen, auch ohne eine Sichtung durch die USK. Viele Publisher wie Microsoft, Sony und Nintendo verzichten allerdings auf Veröffentlichungen ohne Alterskennzeichnung, weil sie sich eine saubere Konsole wünschen.“ Deshalb kam *God of War* auch anfangs nicht in den Handel. Der Titel hat eine ganz

Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)



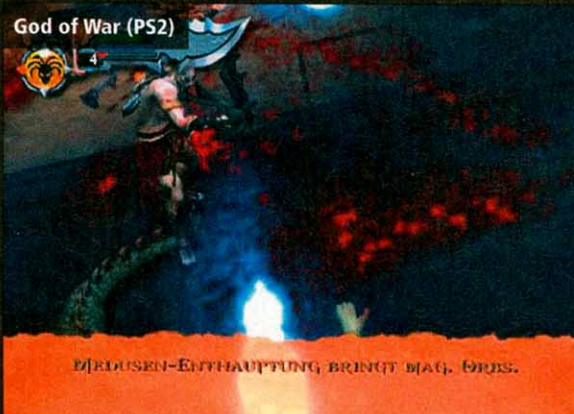
OFT DISKUTIERT Die Handlungsfreiheit, die es ermöglicht, Passanten zu erschießen, stößt Politikern in Spielen wie GTA auf. BILD: PLAYZONE

Counter-Strike (Xbox, PS2, PC)



VERTEUFELT Vor allem der Ego-Shooter Counter-Strike wird als Paradebeispiel für Killerspiele herangezogen. BILD: PLAYZONE

God of War (PS2)



AUF MESSERS SCHNEIDE: God of War wurde in zwei Verfahren geprüft und nicht indiziert. BILD: PLAYZONE

spezielle Geschichte, weiß Marek, und erklärt die Hintergründe zu dem Titel: „In zwei sehr langen Verfahren hat die BPJM den Indizierungsantrag aufgrund der zahlreichen Jump&Run- und Geschicklichkeits-Elemente abgelehnt. Und da ein Titel nur einmal zur Indizierung vorgelegt werden kann, hat God of War so den Sticker erhalten und Sony den Titel dann doch mit Verspätung in den Handel gebracht.“ Das Spiel kam also nicht, wie von vielen Spielern oftmals fälschlich angenommen, in einer inhaltlich überarbeiteten Fassung in den Handel, sondern in exakt der Ausführung, die schon der USK damals vorlag und deren Bedenken einer Indizierung in letzter Instanz von der USK nicht

bestätigt wurden – natürlich zur Freude aller PlayStation-2-Besitzer.

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN

Nach dem ausführlichen Interview mit Marek Klingelstein wird vor allem eines deutlich: Die Vorwürfe der Politiker, die Gutachter der USK würden nur unzureichende Ausschnitte zu Gesicht bekommen und die Kontrollen wären zu lasch, sind haltlos. Aber über die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und staatliche Reglementierungen hinaus müssen sich Politiker, Pädagogen und Eltern auch die Frage nach der Medienkompetenz stellen. Ein Punkt, den auch unser Experte Prof. Dr. Winfried Kaminski (siehe Extrakasten) von der Fachhoch-

Die Einstufungen der USK

Die Altersfreigaben der USK für Computerspiele sind seit dem 1.4.2003 gesetzlich vorgeschrieben. Sie sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu Spiele-Software haben, die für ihr jeweiliges Alter unbedenklich ist. Aber was bedeuten die Alterseinstufungen? Wir zeigen euch die Siegel und Beispiele aus der Vergangenheit.



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Eingestufte Spiele: Die Sims 2: Haustiere, Cars, SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

Eingestufte Spiele: Rayman Raving Rabbids, Super Monkey Ball Banana Blitz, Age of Empire: The Age of Kings



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Eingestufte Spiele: The Legend of Zelda: Twilight Princess, Tony Hawk's Downhill Jam



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Rasante bewaffnete Action – auch gegen Figuren – und Konzepte, die kriegerische Konflikte atmosphärisch darstellen. Eine gewisse Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der Interaktion mit dem Spiel sind nötig.

Eingestufte Spiele: GUN, Tomb Raider Legend



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG

Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.

Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 („Jugendgefährdung“) nicht erfüllt sind.

Eingestufte Spiele: Red Steel, Call of Duty 3

Medientheorien – Die Expertenmeinung

Dr. Winfried Kaminski, Direktor des Instituts für Medienpädagogik und Medienforschung an der Fachhochschule Köln, hat uns geholfen, etwas Licht ins Dunkel der zahlreichen Medientheorien zu bringen. In der Öffentlichkeit wird viel diskutiert, aber die wenigsten kennen die verschiedenen Medien- und Wirkungstheorien, die sich mit Computer- und Videospielen in Verbindung bringen lassen. Hier die sechs wichtigsten Ansätze und die Meinung unseres Experten.

1. Katharsis-Theorie

Eine der bekanntesten Medienwirkungstheorien mit der Kernaussage: Der Mensch hat von Natur aus gewalttätige Triebe. Diese kann er aber nicht nur durch aktives Handeln ausleben und abreagieren, sondern auch durch das Betrachten gewalttätiger Darstellungen in Video- und Computerspielen. Nach dem griechischen Philosophen Aristoteles erfährt der Mensch so eine Reinigung (= Katharsis).

2. Habitualisierungstheorie

Nach der Habitualisierungstheorie führen starke Reize in Medien zu einer Gewöhnung beim Menschen. Je mehr Gewaltszenen ein Mensch im Fernsehen oder in Videospielen sieht, desto unempfindlicher reagiert er auf Gewalt, er stumpft ab, auch gegenüber realer Gewalt. Damit der Mensch überhaupt noch Reize empfindet, müssen also immer gewalttätigere Darstellungen her.

3. Kultivierungstheorie

Die Kultivierungstheorie besagt, dass dem Rezipienten in Videospielen und im Fernsehen zwar kein 1:1-Abbild der Realität geboten wird, aber doch ein Modell der Welt, das eine eigene Realität gewinnt und vom Rezipienten nach und nach übernommen wird.

4. Imitationstheorie

Eine der berühmtesten Medientheorien. Rezipienten, die im Fernsehen oder in Videospielen Gewaltdarstellungen konsumieren, neigen anschließend dazu, das gesehene Verhalten in der Wirklichkeit umzusetzen.



BILD: PRIVAT

5. Priming-Ansatz/Skript-Theorie

Konzepte zur Informationsverarbeitung beim Rezipienten, die sich mit der Frage befassen, inwieweit aggressive Stimuli zur Ausbildung violenter Gedächtnisstrukturen führen. Der Ansatz basiert auf theoretischen Überlegungen, die bis heute nicht mit wissenschaftlichen Ergebnissen untermauert wurden.

6. Inhibitionstheorie

Diese These behauptet, dass Menschen, die Gewalt in Videospielen und Filmen konsumieren, Angst und Schuldgefühle bekommen, wenn sie beispielsweise einen tödlich endenden Schusswechsel sehen und dadurch eine Hemmung eintritt, selbst gewalttätig zu werden. Dieser Effekt greift besonders dann, wenn die Folgen des gewalttätigen Handelns eindeutig sichtbar sind.

Die Expertenmeinung

Medientheorien sind wichtig – allerdings halte ich es für ungeschickt, eines der Modelle zu favorisieren und andere abzulehnen. Wir sollten sie komplementär zueinander betrachten. Was die eine schafft, kann die andere nicht – und umgekehrt. Zudem sollte bedacht werden, dass die Theorien auf unterschiedlichen Ebenen ansetzen. Die klassische Katharsis-Theorie etwa setzt auf der Ebene der Emotionen an, weil das, was uns bewegt, uns Veränderung und Einsicht bringen soll. Das Gegenmodell dazu ist die Inhibitionstheorie, die davon ausgeht, dass Hemmungen aufgebaut werden und wir durch Angst- und Schuldgefühle moralisch handeln lernen. Auch Habitualisierung und Imitation gehören zusammen; wobei es nicht allein um den Gewöhnungseffekt und den Wunsch nach stärkeren Reizen geht, sondern die Medieninhalte sollen Aufforderungscharakter haben und zum

Nachahmen ermuntern. Aber wir nehmen nicht nur einzelne Ereignisse wahr, sondern erleben ein ganzes Set von Gefühlen und fällen Urteile, sodass selten eine einzelne Handlung imitiert wird. Wir wissen um das „Als ob“, erkennen die Fiktion. Ein Krimi ist eben keine Gebrauchsanweisung zum Töten. Komplementär zueinander stehen für mich auch der Kultivierungs- und der Priming-Ansatz. Aber weder die Annahme violenter Gedächtnisstrukturen noch die Vermutung, dass das Wahrgenommene sich verselbstständigt und zu einer Realität sui generis für die Konsumenten wird, scheint mir zutreffend. Aus all diesen konfligierenden und komplementären Positionen können wir Gewinn ziehen, wenn wir sehen, dass jede These einen Teil erfasst und erst das Zusammenspiel von kognitiven, psychischen, mentalen, kulturellen und sozialen Kategorien uns verstehen hilft, was beim Konsum von Medien geschieht – und zwar mit uns.

schule in Köln auf einer Diskussionsveranstaltung in Berlin auf den Punkt bringt: „Die Frage muss nicht lauten: Was wird gespielt? Sondern: Wie wird gespielt?“ Um Eltern stärker zur Verantwortung zu ziehen, gibt es deshalb seit November an der Fachhochschule das Institut Spielraum zur Förderung von Medienkompetenz, dass in der Diskussion zwischen jugendlichen Spielern und besorgten

Eltern und Pädagogen vermitteln möchte. Mit eigenen Informationsmaterialien und Konzepten soll ein wichtiger Beitrag zum Thema Medienkompetenz geleistet werden. Ein entscheidender Schritt in die richtige Richtung. Natürlich braucht es heute eine gesetzliche Grundlage und klare Einstufungen durch Kontrollinstanzen wie die USK, aber Eltern sollten sich deshalb nicht in einer Scheinsicherheit

wiegen, sondern die verantwortungsvolle Chance ergreifen, mit ihren Kindern zu spielen. Wenn sie verstehen, was Kinder und Jugendliche an Spielen fasziniert, und sich auf das Abenteuer einlassen, in diese Welten abzutauchen, werden Computer- und Videospiele auch nicht mehr länger ein kulturelles Randphänomen bleiben, das stets auf seine Gewaltdarstellungen reduziert wird. ■

Neu im Heft: An dieser Stelle werfen wir ab jetzt jeden Monat einen nostalgischen Blick zurück.

Außerdem von Insomniac ...

- Spyro the Dragon (PSone)
- Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer (PSone)
- Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon (PSone)
- Ratchet & Clank (PS2)
- Ratchet & Clank 2 (PS2)
- Ratchet & Clank 3 (PS2)
- Ratchet: Gladiator (PS2)



Das Erstlingswerk der Resistance-Macher ist ein echter Klassiker!

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Erinnern Sie sich an diesen Teddybär mit dem unschönen Loch im Bauch? Das Motiv, das Ihnen vielleicht gerade ein Schmunzeln abringen konnte, war vor über zehn Jahren Anlass für hitzige Diskussionen. Hierbei handelte es sich nämlich um ein Werbemotiv für *Disruptor*, den ersten Ego-Shooter aus dem Hause Insomniac Games. „Ich muss leider zugeben, dass wir mit diesem Motiv nichts zu tun hatten. Die Anzeige wurde von Interplay in Auftrag gegeben. Aber ich muss sagen, die war echt gut“, sagt Ted Price, Chef des Entwicklungsstudios. Die breite Öffentlichkeit teilte seine Meinung allerdings nicht und bei diversen Videospilmagazinen regnete es Beschwerdebriefe. Das Motiv erzielte damit aber genau die Wirkung, die man beabsichtigte. Es wurde großes Interesse geschürt an einem Titel, der ohne eine

solche Werbekampagne unter Umständen untergegangen wäre.

IN WÜRDE GEALTERT

Wenn man *Disruptor* heute spielt, wird deutlich, dass sein Alter in den über zehn Jahren seit Erscheinen weniger ins Auge sticht als bei anderen Titeln aus dieser Zeit. Die Grafik war zwar schon damals wegen der schwachen Animationen nicht das Nonplusultra, verursacht aber auch heute noch keinen Augenkrebs und läuft superflüssig. Da Analogsticks anno 1996 noch nicht unterstützt wurden, spielt sich der Titel zudem nicht wirklich gut, dennoch findet man sich überraschend schnell in die ungewohnte Steuerung ein. „Ego-Shooter zu entwickeln, war seinerzeit eine recht dankbare Aufgabe. Es war ein überschaubares Projekt, weil das Genre wenig komplex ist. Aber ich will das Genre damit nicht abwerten, wir bei

Insomniac lieben Ego-Shooter! Es ist ein zeitloses Genre, selbst nach Jahren machen solche Spiele noch Spaß“, so Price. Natürlich ist mit der gestiegenen Hardware-Power der PS3 auch der Anspruch an ausgefeilteres Gameplay gestiegen. In einem direkten Vergleich mit *Resistance* würde *Disruptor* daher logischerweise den Kürzeren ziehen. Allerdings muss man *Disruptor* dennoch in Schutz nehmen, denn es nimmt bereits einige Elemente vorweg, die später zum Markenzeichen von Insomniac werden sollten.

SO PSI WIE NIE

Die Spielfigur in *Disruptor* kann auf psionische Fähigkeiten zurückgreifen. Dies ist insofern bitter nötig, da Munition oft Mangelware ist. Blitzattacken sind ebenso möglich, wie die eigene Spielfigur zu hei-



BUTTERWEICH Trotz „atemberaubender“ Effekte läuft das Spiel flüssig. BILD: PLAYZONE



IGITT Die matschigen Bitmaps und Animationen waren schon damals kein Augenschmaus. BILD: PLAYZONE

Der Schneebesen from **OUTER SPACE**

Die CD-ROM hat's möglich gemacht: Echte Schauspieler in den Zwischensequenzen.



GUCK MA!
Solche Filmsequenzen stimmen auf die Missionen ein und sind sogar komplett Deutsch synchronisiert.
BILD: PLAYZONE



GEFANGEN
Dieser Lichtkegel ist angeblich ein Kraftfeld ...
Not macht eben erfinderisch.
BILD: PLAYZONE

Spätestens mit der PSone brach auch auf dem Konsolenmarkt endgültig das Zeitalter der CD-ROM an und wieder ergriffen zahlreiche Entwickler die Chance und bannten Filmaufnahmen mit echten Schauspielern auf die Disks. Neben *Disruptor* boten auch Titel wie *Krazy Ivan* oder das berühmte *Command & Conquer* solche Sequenzen. Eine zeitsparende Alternative zum ren-

dern dürfte das allerdings nicht sein. So mussten für *Disruptor* futuristische Sets aufgebaut werden. Aus Geldmangel war man dabei einfallsreich und benutzte selbst Schneebesen, um die Installationen zu erschaffen. Auch wenn das heute etwas kitschig wirkt, die Übersetzung und professionelle deutsche Synchro überflügelt bei weitem etliche Produktionen von heute.

» Sei vorsichtig und benutze einen großen Stock. «

Zumindest bis auf einen Übersetzungsfehler. Bis heute wissen wir nicht, wie dieser Satz im Original lautete: „Sei vorsichtig und benutze einen großen Stock. Vor allem, wenn du um Ecken gehst. Dann kann dir nichts passieren.“



BOMBENFEST
Weltraumstationen die mit Holzspanplatten gebaut wurden ... interessant.
BILD: PLAYZONE



WTF? Sein Auftritt dauert zwar nur eine Sekunde, aber der Schneebesen ist zu toll, als dass wir ihn Ihnen vorenthalten wollen.
BILD: PLAYZONE

len, doch auch dies kostet natürlich geistige Energie. An außergewöhnlichen Waffensystemen hängen die Entwickler scheinbar sehr. Auch in *Resistance: Fall of Man* gibt es wieder ganz besondere Angriffsmöglichkeiten. Diesmal handelt es sich allerdings um abgedrehte Alien-Technologien. Zufall oder hat Ted Price ein besonderes Faible

für seltsame Waffen? „Besonders die Erfahrungen der letzten sechs Jahre, die wir mit der *Ratchet & Clank*-Serie sammeln konnten, kam uns da sehr zugute. Und na ja, man versucht eben, sein Produkt durch eine besondere Note von der Konkurrenz abzuheben. Das war damals bei *Disruptor* so und so ist es auch heute noch.“ ■



FLASHBACK DISRUPTOR

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Interplay/Universal Interactive Studios
Entwickler:	Insomniac Games
Erschienen:	November 1996
Web:	www.insomniacgames.com



ZAHNARZT In Zukunft wird Plaque direkt mit einer Maschinenpistole entfernt. BILD: PLAYZONE



WEG DA Munition ist Mangelware, der Einsatz der Psi-Fähigkeiten umso wichtiger. BILD: PLAYZONE

Zone3-Sitzsack

ZUBEHÖR | Der ideale Sessel für ausgiebige Daddel-Sessions!

Nicht nur eine große Glotze, donnernder Sound und eine High-End-Konsole sind zum Zocken wichtig, auch eine bequeme Sitzmöglichkeit trägt viel zum idealen Daddel-Erlebnis bei. Für alle Spieler, bei denen in dieser Hinsicht noch Verbesserungsbedarf besteht, hat Nobel Creative ein dreiteiliges Sitzsacksystem im Angebot, das Sie ideal an Ihre Vorlieben anpassen können. Die drei mit EPS-Microperlen gefüllten und mit Nylon überzogenen Module sind sowohl einzeln als auch im Set erhältlich und werden durch stabile Clips miteinander verbunden. Der Sessel (Modul 1) – das Hauptstück des Systems – kostet etwa 70 Euro, das Mittelstück 30 Euro (Modul 2) und das Endstück (Modul 3) 45 Euro. Beim Kauf eines ganzen Systems auf der Herstellerseite www.zone-3.de gewährt der Hersteller sogar einige Euro Rabatt. Auf dem System aus allen Modulen liegt es sich am bequemsten, aber auch der Sitzsack alleine oder der Sitzsack in Kombination mit dem Endstück bieten eine sehr

bequeme Sitzposition, in der es sich super spielen und rumlummeln lässt. Und wenn Sie vor lauter Liegeg Glück einmal Ihre Cola über das gute Stück schütten, ist das noch lange kein Weltuntergang – die strapazierfähige Nylonhülle kann bei kleinen Verunreinigungen mit einem feuchten Tuch gesäubert oder sogar bei 30 °C in der Waschmaschine gewaschen werden. Das Zweikammersystem und die Vielzahl an Microperlen im Inneren sorgen dafür, dass sich der Sack einerseits ideal an den Spieler anpasst, aber andererseits trotzdem seine charakteristische Form behält. Abgesehen vom wunderbaren Liegekomfort und der guten Qualität besticht der Sitzsack durch sein cooles Design. Der Zone3 ist u. a. in Schwarz, Blau, Rot, Camouflage und der etwas teureren Farbkombination „Race“ erhältlich und dürfte somit farblich in jede Zockerstube passen. ■

TEST

ZONE3-SITZSACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nobel Creative
Info-Telefon:	–
Web:	www.zone-3.de
Preis:	Ab ca. € 70,-
Preis-Leistung:	Gut

- ✓ Praktisches Modulsystem
- ✓ Superbequem
- ✓ Gute Materialauswahl und Verarbeitung
- ✓ Waschbar

WERTUNG



Bequem, flexibel, qualitativ hochwertig und stylisch – das Zone3-Sitzsack-System ist wie geschaffen für Spieler.



FLEXIBEL Das komplette System bietet verschiedene Liegemöglichkeiten. BILD: NOBEL CREATIVE



GEWINNSPIEL

Daddel-Glück für lau!

Gewinnen Sie einen Zone3-Sitzsack!

Wer einen von drei stylischen Sitzsäcken (Modul 1) in Rot gewinnen möchte, schickt uns einfach eine Postkarte oder SMS mit dem Kennwort „PZ 77“. Weitere

Informationen zu dem Gewinnspiel finden Sie auf Seite 96 der aktuellen Ausgabe der PLAYZONE! Wir wünschen Ihnen viel Glück!



KRAFTPAKET Das Concept E² in Verbindung mit der Decoderstation 3 bietet einen guten Klang für wenig Geld.
BILD: TEUFEL LAUTSPRECHER

Teufel Concept E² & decoderstation 3

SOUNDSYSTEM | Vielseitige Einsatzmöglichkeiten und edler Sound zum angenehmen Preis

Audiofischisten ist der Berliner Hersteller Teufel seit langem ein Begriff für Spitzenklang zum fairen Preis. Für Konsolenspieler hat der Hersteller ein sehr interessantes 5.1-System mit Decoder im Angebot, das für 239 Euro Ihre Räumlichkeiten mit satten Bässen und einem sehr guten Raumklang füllt. Neben dem in dieser Preisklasse überragenden Sound überzeugt das Bundle durch seine vielseitigen Anwendungsmöglichkeiten. Egal ob PC, DVD-Player, Konsole, MP3-Player oder Stereoanlage – das System bietet reichlich Eingänge für Ihre Gerätschaften. Außer den beiden optischen und einem Koaxialeingang stehen Cinch-Anschlüsse für bis zu drei weitere

Quellen zur Verfügung. Im Lieferumfang des Bundles sind neben Kabeln zwei Fernbedienungen enthalten, mit deren Hilfe Sie Feinabstimmungen an Subwoofer und Decoder vornehmen können. Die Satelliten-Lautsprecher lassen sich gut an Wänden anbringen, können aber auch auf stylischen (separat erhältlichen) Ständern platziert werden. Der Downfire-Subwoofer steht auf Schall-Absorbern, damit Ihre Nachbarn nicht allzu viel von den tiefen Bässen mitbekommen. Auch wenn der Mitteltonbereich gelegentlich etwas schwach wirkt, kann man dieses System jedermann ans Herz legen, der für wenig Geld viel guten Klang will – egal ob Spieler, Musik- oder Filmfan. ■

TEST

TEUFEL CONCEPT E²

Typ:	Soundsystem
Hersteller:	Lautsprecher Teufel
Info-Telefon:	–
Web:	www.teufel.de
Preis:	Ca. € 239,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ✓ Sehr guter Klang
- ✓ Viele Eingänge
- ✓ Fernbedienung
- ✓ Vielseitig einsetzbar

WERTUNG

★★★★★

Dank sehr guten Klangs, vielfältiger Anschlussmöglichkeiten, ordentlicher Ausstattung und moderaten Preises sehr empfehlenswert!

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,-	★★★★★
Logitech G25	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 299,-	★★★★★

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,-	–

Dieses Mal können wir Ihnen leider nur eine Seite hilfreicher Cheats präsentieren. Die PS3-Teststrecke ist allerdings die passende Entschädigung.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Lego Star Wars II Die Klassische Trilogie



CHEAT | Auch auf der PSP können Sie ganz leicht Charaktere freischalten.

Am Startpunkt des Spiels, der Mos Eisley Cantina, können Sie mithilfe der unten stehenden Cheats die nebenstehenden Charaktere freischalten. Die Legosteine, um die entsprechende Figur bezahlen zu können, müssen Sie allerdings noch verdienen.

PASSWORT	EFFEKT
UCK868	Strandtruppe
BEN917	Ben Kenobi (Geist)
VHY832	Bespinwache
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Todessterntuppe
TTT289	Ewok
YZF999	Gomorreanerwache
NFX582	Gonk Droide
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
PEJ821	Tusken-Räuber
YWM840	Han Solo (Kapuze)
NXL973	IG-88
MMM111	Imperiale Wache
BBV889	Imperialier Offizier
VAP664	Imperialier Shuttle-Pilot
CVT125	Imperialier Spion
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Palastwache
CYG336	Rebellenpilot
EKU849	Rebellentruppe (Hoth)
YDV451	Sandtruppe
GBU888	Skiffwache
NYU989	Schneetruppe
PTR345	Sturmtruppe
HHY382	Der Imperator
HDY739	TIE-Fighter
NNZ316	TIE-Fighter-Pilot
QYA828	TIE-Abfangjäger
PEJ821	Tusken-Räuber
UGN694	Ugnaught



Superman Returns



CHEAT | Holen Sie sich alle Kräfte und Bonusinhalte.

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.

Sie können die Cheats erst eingeben, nachdem Sie den Warworld-Level erfolgreich beendet haben und wieder in Metropolis unterwegs sind. Pausieren Sie dazu einfach das Spiel und geben Sie in schneller Abfolge die unten stehenden Cheats ein.

PASSWORT	EFFEKT
↑, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑	Bizarro-Raserei (als Bizarro spielen)
●, →, ●, →, ↑, ←, →, ●	Unendlich Metropolis-Gesundheit
←, ●, →, ■, ↓, ●, ↑, ↓, ■, ●, ■	Alle Moves
←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■	Alle Bonusinhalte



BIZARR! Da hat Superman wohl zu doll gefeiert! Nö, ist nur Bizarro! BILD: PLAYZONE

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2- und PSP-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
24: The Game	06/2006
Ab durch die Hecke	10/2006
AND 1 Streetball	09/2006
Ape Escape 3	01/2007
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Call of Duty 3	02/2007
Cars	11/2006
Death Jr. (PSP)	07/2006
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Der Pate	07/2006
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgrabers	04/2006
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
GTA: Vice City Stories	01/2007
Guitar Hero II	02/2007
Ice Age 2: The Meltdown	10/2006
Kazook	01/2007
L.A. Rush (PSP)	02/2007
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie	12/2006
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie (PSP)	03/2007
Madden NFL 07	11/2006
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Ultimate Alliance	01/2007
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
NBA Live 07	02/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP)	04/2006
NFL Street 3	03/2007
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Pac-Man World 3 (PSP)	09/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
RTL Skispringen 2007	01/2007
Samurai Showdown V	08/2006
Scarface: The World is Yours	13/2006
Sniper Elite	04/2006
Street Fighter Alpha Anthology	10/2006
Super Dragon Ball Z	11/2006
Superman Returns	03/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	06/2006
The Da Vinci Code - Sakrileg	08/2006
Thrillville (PSP)	02/2007
Tiger Woods PGA Tour 06	04/2006
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Twisted Metal: Head-On (PSP)	04/2006
Urban Chaos: Riot Response	09/2006
X-Men: The Official Game	08/2006

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. In der aktuellen PLAYZONE berichten wir über den Besuch einiger Leser, die bei uns exklusiv PlayStation 3 vor dem Deutschlandstart spielen durften.

- ☐ Klasse, das solltet ihr öfter machen! ☐ Schön für die beiden
☐ Mich interessieren keine Meinungen anderer Leser.

9. In unserer neuen Rubrik Flashback werfen wir einen Blick auf Klassiker der PSone und der PlayStation 2. Was halten Sie davon?

- ☐ Super, das finde ich sehr interessant! ☐ Stört mich zumindest nicht
☐ Was soll ich mit Berichten über olle Kamellen? Weg damit.

10. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Sneak Peek – PS3	_____	☐	☐	☐
Reportage: LOST	_____	☐	☐	☐
Reportage: Spiele im Fadenkreuz	_____	☐	☐	☐
Sega Rally	_____	☐	☐	☐
Conan	_____	☐	☐	☐
BlackSite: Area 51	_____	☐	☐	☐
The Darkness	_____	☐	☐	☐
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	_____	☐	☐	☐
Juiced 2	_____	☐	☐	☐
MotorStorm	_____	☐	☐	☐
Resistance: Fall of Man	_____	☐	☐	☐
Ridge Racer 7	_____	☐	☐	☐
Formula One Championship Edition	_____	☐	☐	☐
Def Jam: ICON	_____	☐	☐	☐
Genji 2	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy XII	_____	☐	☐	☐

11. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____

Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____

Moderation: _____ Bonus: _____

12. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Komplettlösung ☐ Hardware ☐ Cheats & Codes

15. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 03/07)

Ausgabe: _____/_____

16. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die PLAYZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

19. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

20. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

21. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

22. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

23. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: PZ-Zeugnis 03, 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 Okami Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 05“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspieltitel und 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 Burnout 5 (PS3)
- 3 Burnout Dominator (PS2)
- 4 Devil May Cry 4 (PS3)
- 5 Final Fantasy XIII (PS2)
- 6 God of War II (PS2)
- 7 Gran Turismo 5 (PS3)
- 8 Half-Life 2 (PS3)
- 9 Heavenly Sword (PS3)
- 10 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 11 Killzone (PS3)
- 12 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 13 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 14 MotorStorm (PS3)
- 15 Resident Evil 5 (PS3)
- 16 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 17 Ridge Racer 7 (PS3)
- 18 Tomb Raider: Anniversary (PS2/PS3)
- 19 Turok (PS3)
- 20 Virtua Fighter 5 (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Call of Duty 3 (PS2)
- 3 Canis Canem Edit (Bully) (PS2)
- 4 Dirge of Cerberus: FF VII (PS2)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PS3)
- 7 Final Fantasy X (PS2)
- 8 Gran Turismo 4 (PS2)
- 9 GTA: Vice City Stories (PSP)
- 10 GTA: San Andreas (PS2)
- 11 Guitar Hero II (PS2)
- 12 Killzone: Liberation (PSP)
- 13 Kingdom Hearts II (PS2)
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 15 Need for Speed: Carbon (PS2)
- 16 Okami
- 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 Sulkoden V (PS2)
- 24 Tekken 5 (PS2)
- 25 Tekken: Dark Resurrection (PSP)
- 26 Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
- 27 Tony Hawk's Project 8 (PS2)
- 28 True Crime: New York City (PS2)
- 29 WWE SmackDown 2007 (PS2/PSP)
- 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: 14. März 2007



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 Sevkot Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Koordinator Konsolenmagazine	Harald Wagner
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Maik Bütefür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Schönlein, Felix Kothe, Onur Yildiran
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Marc Brehme
Layout	David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dzewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Dayana Mostbeck, Melanie Fickenscher
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Sascha Pilling, David Martin
Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Gregor Hansen; Tel.: +49 0221 2716-991; gregor.hansen@computec.de
Michael Mensah; Tel.: +49 0911 2872-342; michael.mensah@computec.de
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
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 Gratijs; Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratijs@computec.de

Anzeigenendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Aboservice Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at

Postadresse:

Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obornow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und 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, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.

Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.

Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.

Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Zur Kasse, bitte!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Unser Hobby ist teuer. Das war es schon immer und das wird es auch immer sein. Dass wir als Videospieler niemals in den Genuss von Erspartem kommen, das unseren Lebensabend versüßt, ist eine Sache. Dass wir aber zum Launch der PS3 mal wieder dermaßen geschöpft werden, das macht es uns nicht gerade leicht. Die neue Konsole hat wegen des integrierten Blu-ray-Players einen stolzen Preis und wer die Technik des Geräts ausreizen will, kommt um die Anschaffung eines HDTVs nicht herum. Konsequenterweise sollte es sich dabei natürlich um einen 1080p-Fernseher handeln, aber wer nicht gerade Hotelerbe ist oder nebenbei Ferraris sammelt, der wird schon allein bei dem Gedanken leicht vor sich hinschmunzeln. Lässt man den Fernseher außen vor, bleibt immer noch die Konsole und – natürlich – das Zubehör. Hätten Sie vor fünf Jahren zugriffen, wenn man Ihnen gesagt hätte, dass ein weiterer Controller 100 DM kostet? Ich auch nicht, aber wer in Zukunft zu zweit vor der PS3 hocken will, darf erst einmal 50 Euro bezahlen. Das Leben ist teurer geworden, das steht außer Frage, aber wie wäre es mit einer günstigen Alternative, die ohne Sixaxis-Funktionalität auskommt und im Gegenzug vielleicht wieder Rumble-Motoren enthält? Legt das Dual-Shock 2 neu auf, verpasst dem Ding ein USB-Kabel und schon steht geselligen Spieleabenden nichts mehr im Wege. Kauf ich sofort für 35 Euro. Die Funkversion darf dann meinetwegen auch 40 Euro kosten. Danke!



Was wird gespielt bei ...

Amy Hennig

Amy Hennig zeichnet für große Teile der *Legacy of Kain*-Serie verantwortlich und arbeitet bei Naughty Dog an einem noch namenlosen Abenteuerspiel.

Sie arbeiten in einer Industrie, die von Männern dominiert wird, und zeichnen für einige der besten Action-Adventures verantwortlich. Wie haben Sie überlebt?



Das Beste daran, als Frau in dieser Industrie zu arbeiten, sind die Toiletten. Ernsthaft, denkt mal drüber nach: In einer 50-Personen-Firma arbeiten, wenn's hochkommt, fünf Frauen. Es gibt zwei Waschräume, einen für Männer, einen für Frauen. Jede Frau hat eine eigene Kabine, die 45 Männer müssen sich zwei teilen. Unser Waschaum ist wie geleck, deren ist ein Drecksloch. Das ist einer der geheimen Vorteile als Frau, in diesem Business zu arbeiten.

Erklären Sie uns die Story der *Legacy of Kain*-Serie mit etwa 20 Wörtern.

Zwei ungleiche Helden kämpfen für den freien Willen in einer vom Schicksal gesteuerten Welt. Einer triumphiert, der andere versaut's.

Gibt es eine nachvollziehbare Erklärung dafür, dass Frauen sich magisch von Vampiren angezogen fühlen?

Ich glaube, jeder findet Vampire cool, weil sie unsterblich sind und wir alle irgendwie Angst vor dem Tod haben. Aber natürlich stehen Frauen auf diesen Bösewicht-Charme. Der problematische, starke, einsame Anti-Held – verrückt, böse und es ist schon allein gefährlich, ihn zu kennen.

Nennen Sie uns drei Spiele für die einsame Insel (mit unterbrechungsfreier Stromversorgung, regelmäßigen nahrhaften Mahlzeiten und Krankenversicherung).

1. *Legend of Zelda: A Link to the Past* (SNES) – bestes Spiel der Welt!
2. *Adventure* (Atari 2600) – für die ganz harten Retro-Anfälle. Diese Drachen werden mir immer noch einen Schrecken einjagen.
3. Sicherheitshalber *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* (DS), um mich geistig fit zu halten (und hauptsächlich, um immer wieder *Sudoku* spielen zu können).

Ein brutaler Krieger, ein cooler Typ mit einem gigantischen Schwert und ein toter Vampir bekämpfen einander – wer gewinnt?

Der Vampir natürlich. Er ist schon tot, also zeigt mal, was ihr draufhabt.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Nur die Zeit wird zeigen, welcher Teil der Reihe bei Fans höher im Kurs steht: *Final Fantasy X* oder der gerade von uns getestete zwölfte Teil. Einig sind wir uns zumindest im Bezug auf die Qualität von *Metal Gear Solid 2*, das in der Ausgabe 3/2002 satte

94 Prozent abstaubt! Gurkentitel wie *Driven*, *Sunny Garcia Surfing* oder *Zorro* sorgen dennoch für zahlreiche unangenehme Stunden im Monat Februar des Jahres 2002!

Statistik

Inspiziert von *GTA* und Co., präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	<i>Final Fantasy XII</i>
Test, den jeder machen wollte:	<i>MotorStorm</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>The Fast & The Furious: Tokyo Drift</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	PSP-Debug-Kit (beim Update abgestürzt)
Versuche, sich in den Allerwertesten zu beißen, weil EA die Vorschau-Version von <i>Burnout: Dominator</i> drei Tage vor Drucklegung schickte:	78
Gesamte Dauer der Diskussionen über die Grafikwertungen von PS3-Spielen:	254 Minuten (Ergebnis: Grafikwertungen braucht eigentlich kein Mensch)
Dauer der Überlegung, ob die Artworks zu <i>Thrillkill</i> ins Heft kommen sollen:	0,32 Sekunden (Ergebnis: abgelehnt, da viel zu brutal)
Sinnloseste Frage des Monats:	Darf ich jetzt auch mal die PS3 benutzen?
Längste Anreise eines Teilnehmers der Sneak Peek:	5 Stunden (Julia Bitu)

PREMIUM PLAYZONE

Richtig abstauben!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der PLAYZONE 04/2007 eine hochwertige Premium-Ausgabe in der Silbertüte mit zahlreichen Extras wie einem 32-seitigen Extra-Heft zur PlayStation 3 und einem Staubtuch für die edle Konsole. Ab dem 21. März am Kiosk!



Ausgabe 04/07 ab 21. März am Kiosk



BILD: UBISOFT



BILD: PLAYZONE



BILD: ACTIVISION

Die zweite Testwelle

Sonys Starttitel konnten überzeugen, was erwartet uns von Herstellern wie Ubisoft, Sega oder Activision?

Vorschau



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Wir zocken die fast fertige Version des Mammut-Rollenspiels für die PlayStation 3 an. Ist es wirklich besser als auf der Xbox 360?

Test



Burnout: Dominator

Die Vorschauversion hat die aktuelle PLAYZONE knapp verpasst, hoffen wir, dass die Testversion ein besseres Timing hinlegt!

Vorschau



Rogue Galaxy

Die Macher von *DragonQuest: Die Reise des verwunschenen Königs* legen nach und präsentieren ein wundervolles RPG mit jeder Menge Charme.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE

03/07

Wichtigste Themen: Medal of Honor: Vanguard, Metroid Prime 3: Corruption, Castlevania: Portrait of Ruin, der große Bug-Report.



PLAYSTATION 3

DAS SONDERHEFT

Wichtigste Themen: Die Konsole, die Spiele, die Hardware. Alles über Sonys neues Flaggschiff und alle Starttitel im Test.



EDGE

03-04/07

Wichtigste Themen: Der PC – die ultimative Spielmaschine? Der Siegeszug der Minispiele, Halo 3 – Studiobesuch bei Bungie.



XBOX 360

03/07

Wichtigste Themen: The Elder Scrolls IV: Oblivion – Shivering Isles, MotoGP 07, Juiced 2, Guitar Hero II, Def Jam: ICON, Bullet Witch.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



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.

FORDERE EIN IMPERIUM HERAUS. BEFREIE EINE NATION.
VERÄNDERE DIE WELT.

„DAS WERK EINES FORTSCHRITTLICHEN GEISTES
— FAST ZU SCHÖN UM, WAHR ZU SEIN.“

EDGE 1/2 2007

„DAS RUNDERNEUERE FINAL FANTASY
LÄSST UNS SCHON JETZT DAS WASSER IM
MUND ZUSAMMENLAUFEN.“

PLAYZONE 01/2006

„EPISCHE ROLLENSPIELGRANATE ERSTER GÜTE“

GAMEPRO 12/2006

„INTERESSANTES, TOLL AUSSTAFFIERTES
EDEL-ROLLENSPIEL“

MANIAC 06/2006

FINAL FANTASY XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. CHARAKTERENTWURF: AKIHIKO YOSHIDA.

FINAL FANTASY, SQUARE ENIX UND DAS SQUARE ENIX-LOGO SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SQUARE ENIX CO., LTD.

„PS“ UND „PLAYSTATION“ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



Ebenfalls erhältlich: das offizielle Lösungsbuch von  — Jetzt bei 4U2PLAY.de

PlayStation®2

SQUARE ENIX®

