

PLAYZONE



AUF IM DVD HEFT:

Über 105 Minuten VIDEOS

PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

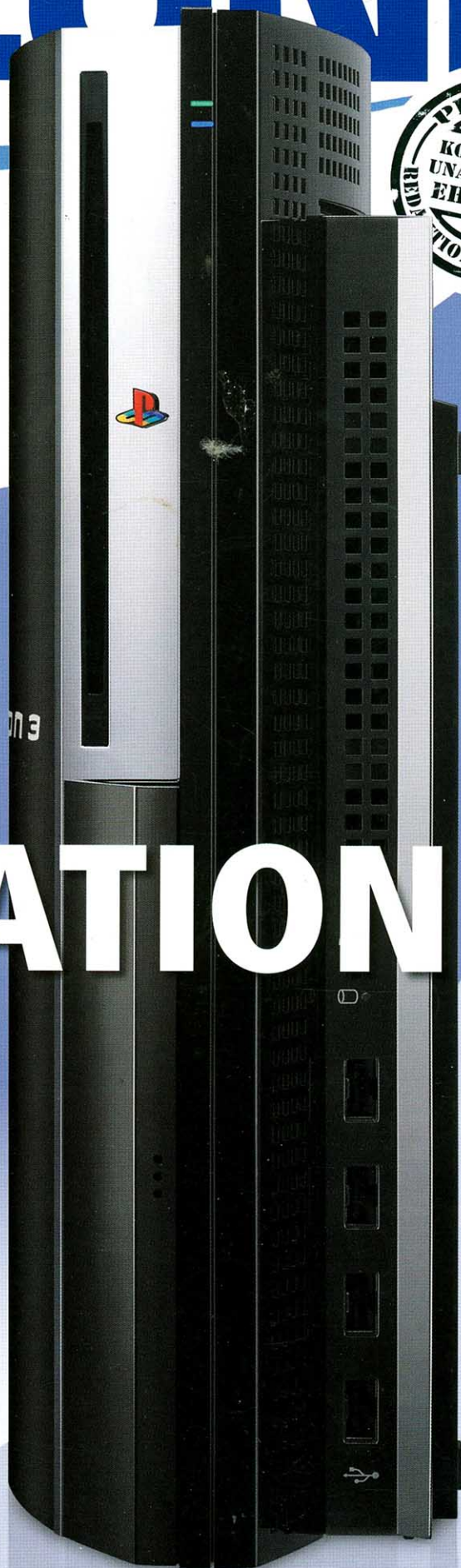
Themen: **GTA: Vice City Stories**,
Virtua Tennis 3, **God of War II**,
Tekken 5: Dark Resurrection u. v. a.

SIE IST DA! PLAYSTATION 3

**DIE NEUE HARDWARE
AUF DEM PRÜFSTAND**

**IM HEFT & AUF DVD:
17 LAUNCHTITEL IM TEST**

F.E.A.R **NHL 2K7** **DER PATE**
UNTOLD LEGENDS **BLAZING ANGELS**
NEED FOR SPEED: CARBON
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP '07
CALL OF DUTY 3 **MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE**
TIGER WOODS 07 **VIRTUA FIGHTER 5**
FULL AUTO 2 **VIRTUA TENNIS 3**
NBA 2K7 **NBA STREET HOMECOURT**
TONY HAWK'S PROJECT 8
SONIC THE HEDGEHOG



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



MACH™

MODIFIED AIR COMBAT HEROES

FIGHT AND FLIGHT...



PSP
PlayStation Portable





Hardware raus, Emulator rein – Sony ändert die Abwärtskompatibilität der europäischen PS3.

Ein neues Innenleben

Für ihre weise Wortwahl werden Sony-Sprecher wohl für längere Zeit nicht berühmt werden. „Die Abwärtskompatibilität der europäischen PlayStation 3 wird nicht so gut sein wie bei den amerikanischen und japanischen Modellen“, so lautete die Schlagzeile auf zahlreichen Websites. Die Erklärung: Während in den bisher veröffentlichten Konsolen große Teile der Original-PSone- beziehungsweise -PS2-Hardware zum Einsatz kam, spendierte man den europäischen Konsolen eine Softwarelösung. Ähnlich wie bei der Xbox 360 werden die älteren Konsolen lediglich emuliert, sodass nicht alle Spiele von Beginn an kompatibel sind, aber technische Feinheiten wie PS2-Spiele in HD-Auflösung möglich werden. Was also auf den ersten Blick wie eine schlechtere Behandlung der europäischen Zocker klingt, ist bei genauerem Hinsehen ein Schritt in die Zukunft. Aber wie so oft in den letzten Monaten schafft es Sony einfach nicht, diese Meldung gut genug zu verkaufen. So blieb man eine Liste der kompatiblen Spiele schuldig und plant diese auch nicht vor dem offiziellen Launch-Tag der Konsole online zu schalten. Sony spricht von über 1.000 PS2-Spielen, die bereits auf der PS3 lauffähig sein sollen, doch letztlich kaufen europäische Spieler im Bezug auf die Abwärtskompatibilität die Katze im Sack.

Auch auf die PLAYZONE hatte Sonys Verhalten diesen Monat direkte Auswirkungen. Man blieb uns bis Redaktionsschluss eine Testversion von *God of War II* schuldig und dementsprechend werden Sie keinen Test des Action-Adventures in dieser Ausgabe finden. Da wir Sie aber vor einem zweiten Kauf der Katze im Sack verschonen wollen, finden Sie, wenn Sie diese Zeilen lesen, den kompletten Test samt Bildern und Videos online auf unserer Website www.play-zone.de. Wir bitten um Ihr Verständnis und liefern den Test zusätzlich natürlich auch noch einmal in der nächsten PLAYZONE nach.

Verständnis erhoffen wir uns auch von den zahlreichen PS2- und PSP-Fans, denn die aktuelle Ausgabe steht mehr denn je im Zeichen der PlayStation 3. Die Erklärung ist einfach: PSP-Titel sind derzeit rar gesät und neben *God of War II* verpasste auch *Burnout: Dominator* den Redaktionsschluss. Stattdessen trudelten satte 17 PS3-Spiele in unser Testlabor, was uns zu Überstunden am laufenden Band antrieb und in knapp 30 Seiten PS3-Tests resultiert. Nach dem Start der Konsole dürfte die Softwareflut erst mal wieder abebben und wir widmen uns wieder in aller Ausführlichkeit der guten alten PS2, die schließlich noch lange nicht tot ist!

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe, Ihre PLAYZONE-Redaktion

JETZT ERHÄLTlich

FÜR PLAYSTATION®2
UND PSP™
(PLAYSTATION®PORTABLE)

[WWW.ROCKSTARGAMES.DE/
VICECITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.DE/VICECITYSTORIES)



PlayStation®2



© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das **R** Logo, Grand Theft Auto und das Grand Theft Auto Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar Leeds und Rockstar North sind Tochtergesellschaften der Take-Two Interactive Software. "PlayStation", "PSP" und das "B" Family Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sony Corporation. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 Japan-News

REPORTAGE

- 14 PlayStation 3 – Die Konsole
- 16 PlayStation 3 – Systemeinstellungen

JEDEN MONAT

- 83 Feedback
- 86 Flashback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 36 Info-Center: Charts
- 38 Info-Center: Die besten Spiele
- 42 Info-Center: Die Redaktion
- 32 Info-Center: Most Wanted
- 34 Info-Center: Termine
- 43 Info-Center: Test-Center
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Blazing Angels: Squadrons of WWII	68
Call of Duty 3	48
Cartoon Network Racing	94
Der Pate: Die Don-Edition	54
F.E.A.R.	52
Full Auto 2: Battlelines	58
Ghost Rider	94
God of War II	26
Grand Theft Auto: Vice City Stories	74
John Woo presents Stranglehold	22
LittleBigPlanet	9
Lumines Plus	78
Marvel: Ultimate Alliance	71
Medal of Honor Vanguard	76
NBA 2K7	64
NBA Street Homecourt	72
Need for Speed: Carbon	56
NHL 2K7	66
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	10
Rogue Galaxy	28
Shrek Smash 'n' Crash Racing	79
Sonic the Hedgehog	70
Star Wars: The Force Unleashed	9
The Elder Scrolls IV: Oblivion	18
Tiger Woods PGA Tour 07	69
Tomb Raider: Anniversary	24
Tony Hawk's Project 8	62
Untold Legends: Dark Kingdom	71
Virtua Fighter	86
Virtua Fighter 5	44
Virtua Tennis 3	60
Winning Post 7 Maximum 2007	12
World Series of Poker – Tournament of Champions 2007 Edition	79
World Snooker Championship 2007	72

14 | PlayStation 3



REPORTAGE: Sonys Next-Gen-Flaggschiff – endlich ist sie auch bei uns!

18 | The Elder Scrolls IV: Oblivion



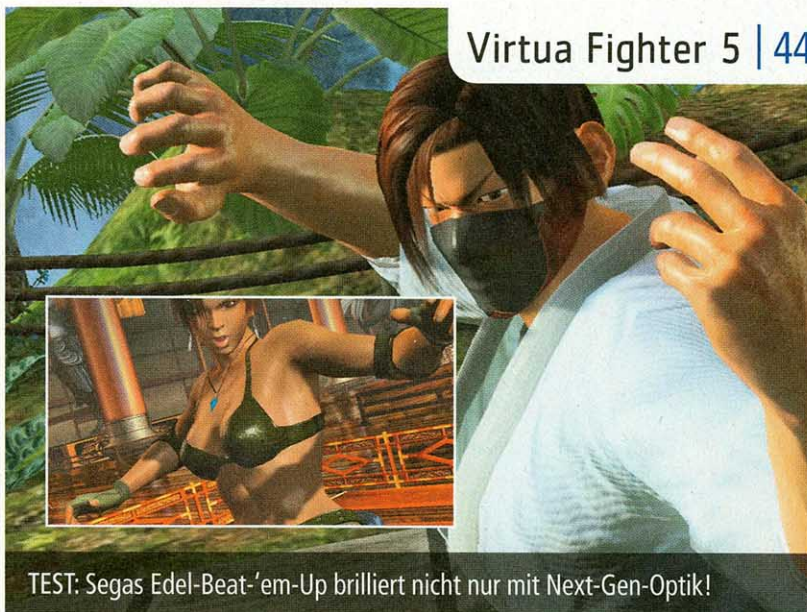
VORSCHAU: Bethesdas prachtvolles Mammut-RPG für die PS3 näher beleuchtet.

24 | Tomb Raider: Anniversary



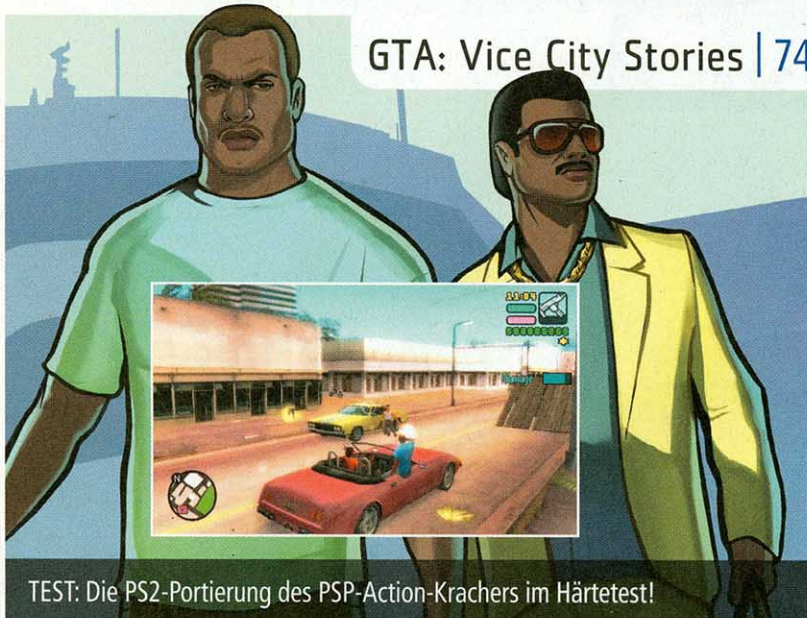
VORSCHAU: Neue Spieleindrücke zu Laras neu aufgelegtem ersten Abenteuer.

Virtua Fighter 5 | 44



TEST: Segas Edel-Beat-'em-Up brilliert nicht nur mit Next-Gen-Optik!

GTA: Vice City Stories | 74



TEST: Die PS2-Portierung des PSP-Action-Krachers im Härtestest!

Flashback: Virtua Fighter | 86



Neue
Rubrik

FLASHBACK: Diesen Monat stellen wir Ihnen das erste Virtua Fighter vor.

VORSCHAU

PlayStation 3

- 22 John Woo presents Stranglehold
- 18 The Elder Scrolls IV: Oblivion

PlayStation 2

- 26 God of War II
- 28 Rogue Galaxy
- 24 Tomb Raider: Anniversary

TEST

PlayStation 3

- 68 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 48 Call of Duty 3
- 54 Der Pate: Die Don-Edition
- 52 F.E.A.R.
- 58 Full Auto 2: Battlelines
- 71 Marvel: Ultimate Alliance
- 64 NBA 2K7
- 72 NBA Street Homecourt
- 56 Need for Speed: Carbon
- 66 NHL 2K7
- 70 Sonic the Hedgehog
- 69 Tiger Woods PGA Tour 07
- 62 Tony Hawk's Project 8
- 71 Untold Legends: Dark Kingdom
- 44 Virtua Fighter 5
- 60 Virtua Tennis 3
- 72 World Snooker Championship 2007

PlayStation 2

- 74 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 78 Lumines Plus
- 76 Medal of Honor Vanguard
- 79 Shrek Smash 'n' Crash Racing
- 79 World Series of Poker – Tournament of Ch. 2007 E.

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Cartoon Network Racing
- 94 Ghost Rider

SEITE 1: THEMA DES MONATS

BILD: PLAYZONE



God of War II

VORSCHAU

God of War II (PS2)
Rogue Galaxy (PS2)

TEST

Blazing Angels: Squadrons of WWII (PS3)
Call of Duty 3 (PS3)
Def Jam: Icon (PS3)
Der Pate: Die Don-Edition (PS3)
F.E.A.R. (PS3)
Fight Night Round 3 (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Gran Turismo HD Concept (PS3)
GTA: Vice City Stories (PS2)
Lumines Plus (PS2)
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
NBA 2K7 (PS3)
NBA Street Homecourt 2007 (PS3)
Need for Speed: Carbon (PS3)
NHL 2K7 (PS3)
Sonic the Hedgehog (PS3)

Tekken 5: Dark Resurrection (PS3)
Tiger Woods PGA Tour 07 (PS3)
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Untold Legends: Dark Kingdom (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)
World Snooker Championship 2007 (PS3)

BONUS

Burnout Dominator (Präsentation)
Flashback: Disruptor (PSone)
Ghost Recon AW 2 (Making-of)

SPIEL-TRAILER

Blazing Angels: Squadrons of WWII
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Hellboy
Resident Evil 5
Tekken 6
Unreal Tournament III
Untold Legends: Dark Kingdom

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 04/2007, 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

Guitar Hero II (X360)

TEST

Battlestations Midway (X360)
Bullet Witch (X360)
UEFA Champions League
2006-2007 (X360)

BONUS

Ghost Recon: AW 2
(Demonstration)

SPIEL-TRAILER

Forza Motorsport 2

N-ZONE

VORSCHAU

Hotel Dusk: Room 215 (DS)

TEST

Contact (DS)
Final Fantasy V Advance (GB)
Heatseeker (Wii)
Kororinpa (Wii)

Lunar Knights (DS)
Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)
Pokémon Ranger (DS)
Sonic und die geheimen Ringe
(Wii)
Spectrobes (DS)
Tiger Woods PGA Tour 07 (Wii)
Wing Island (Wii)

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!

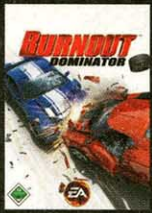
Anschrift des Aboservice:

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>





electronic-arts.de



PlayStation.2



PlayStation Portable

突击

KAH RA SHIN

OFFIZIELL ANERKANNT

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

kahrashin.com

FINDE DEINEN WEG

ZU INNEREM FRIEDEN.



TOPS & FLOPS

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

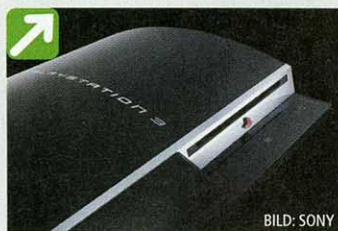


BILD: SONY

LAUNCH-ACTION

17 PlayStation-3-Tests auf knapp 30 Seiten – bei so vielen Genres sollte doch für jeden etwas dabei sein.



BILD: EIDOS

ARCHÄOLOGEN-ACTION

Lara Crofts Rückkehr macht den Mund wässrig. *Tomb Raider: Anniversary* wird ein Fest für Fans und Neueinsteiger!



BILD: PLAYZONE

ENTEN-ACTION

Sonys *Super Rub'a'Dub* verkürzt die Wartezeit auf ein neues *LocoRoco* und legt die Messlatte für Niedlichkeit höher.



BILD: ELECTRONIC ARTS

ACTION-RENNSPIEL

Das gibt einen Strafzett! Die Testversion von *Burnout: Dominator* verpasst knapp den Redaktionsschluss.



BILD: ELECTRONIC ARTS

ACTION?

God of War II schafft es ebenfalls nicht mehr ins Heft, aber der Test auf unsere offizielle Webseite www.play-zone.de.

Home

Sony präsentiert die virtuelle Welt für PlayStation-3-User.



ONLINE-PLATTFORM | Hersteller: Sony, Termin: Herbst 2007, Web: de.playstation.com



ONLINE-TREFFPUNKT Die Home-Lobbys fassen jeweils bis zu 64 Personen. BILD: SONY

Lange musste sich Sony Kritik an den PS3-Online-Features gefallen lassen bzw. am Mangel daran – ein übergreifendes Konzept war nämlich nicht so recht erkennbar. Bei der Games Developers Conference ließ man nun endlich die Katze aus dem Sack: *Home* soll als multifunktionale virtuelle Welt viele bislang vermisste Online-Funktionen unter einen Hut bringen. In nach Themen unterteilten Lobby-Räumen oder virtuellen Privatwohnungen können sich dabei PS3-User online treffen – in Form von realistischen, im Detail individualisierbaren 3D-Avataren. Die Kommunikation erfolgt dabei über Texteingaben (vorgefertigte Textbausteine ersparen Ihnen auf Wunsch viel Tipparbeit) oder „direkt“ über Sprache – Sie können nämlich auch über Bluetooth-Headsets mit anderen *Home*-Usern sprechen. So können Sie einfach nur plaudern, sich zu PS3-Online-Partien verabreden oder sogar direkt in den *Home*-Räumen eine Partie Pool oder Bowling spielen. Doch auch „echte“ PS3-Spiele sollen nicht fehlen: In entsprechenden Räumen können Software-Hersteller ihre neuesten Produkte präsentieren und zum Download anbieten. Natürlich müssen Sie die Wege innerhalb der *Home*-Welt nicht immer mühsam ablaufen – über die Menüs einer virtuellen PSP können Sie jederzeit direkt in einen anderen Raum springen. Genau wie der sonstige PS3-Online-Service soll auch *Home* für die Benutzer kostenlos sein. Finanziert wird die Plattform über Werbung und

Verkäufe von virtuellen Möbeln und dergleichen – wer will, kann seine digitale Bude nämlich für wenig Geld richtig gemütlich einrichten. Besondere Schmuckstücke werden die Trophäen, die in Zukunft in allerlei PS3-Spielen zu gewinnen sein werden – so können Sie anderen *Home*-Usern stolz Beweise für Ihre Erfolge vorzeigen. Und noch mehr: Auch Videos oder Fotos, die auf Ihrer PS3-Festplatte gespeichert sind, können Sie Besuchern Ihres virtuellen Domizils vorführen. Mit DVDs oder Blu-ray-Filmen wird das zwar nicht möglich sein, stattdessen sind virtuelle Kinosäle geplant. Die *Home*-Software soll ab Herbst als kostenloser Download im PlayStation Store verfügbar sein. Ab April wird bereits eine Beta-Version des Systems in Betrieb gehen – wer teilnehmen will, kann sich in Kürze unter www.homebetatrial.com anmelden. (mp)



FACELIFTING GEFÄLLIG? Sie können Ihr virtuelles Alter Ego detailliert Ihren Vorstellungen anpassen. BILD: SONY



NETTE TROPHÄE Die macht sich sicher gut in der virtuellen Wohnung. BILD: SONY

LittleBigPlanet

Wo die Grenzen zwischen Spiel und Leveleditor verschwimmen



GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Sony, Termin: Herbst 2007 (Demo, PlayStation Network), Anfang 2008 (Vollversion, Blu-ray), Web: www.mediamolecule.com

Auf der Game Developers Conference stellte Sony ein äußerst ambitioniertes PS3-Projekt vor: *LittleBigPlanet* ist das Debütspiel des Entwicklerteams Media Molecule, das Anfang 2006 von ehemaligen Lionhead-Mitarbeitern gegründet wurde. Spielerisch handelt es sich dabei um ein Geschicklichkeitsspiel mit Knobel-Elementen und Multiplayer-Modi, doch das ist nur die halbe Wahrheit. Das Besondere an *LittleBigPlanet* – abgesehen von der einzigartigen Fantasy-Optik – ist der umfangreiche Editor, der voll ins eigentliche Spiel integriert ist. Beim Erstellen eigener Umgebungen steuern Sie stets Ihre Spielfigur und die ausgefeilte Physik, die oft für Rätsel zum Einsatz kommt, ist immer aktiv. So können Sie sofort ausprobieren, ob zum Beispiel eine neu platzierte Plattform erreichbar ist. Interessant ist der Ansatz, dass die Spieler sich erst mit den Grundfähigkeiten ihrer Spielfiguren vertraut



TEAMWORK Helfen Sie Ihrem Mitspieler nach oben, damit's weitergehen kann. (oben) BILD: SONY

PUTZIGES QUARTETT Jeder Spieler kann seine Spielfigur nach seinen Wünschen gestalten (links). BILD: SONY

machen sollen – erst nach und nach lernen Sie, die Spielwelt zu verändern. Obwohl *LittleBigPlanet* mit etlichen vorgefertigten Levels ausgeliefert wird, sollen die von Spielern erstellten Levels im Mittelpunkt stehen – über das Internet können Sie diese nämlich mit Millionen Spielern aus aller Welt teilen. Userbewertungen, Ranglisten und Multiplayer-Modi (mit- oder gegeneinan-

der) sollen das Online-Erlebnis perfekt machen. Eine erste Demo des Spiels soll im Herbst über das PlayStation Network verfügbar sein, die Vollversion folgt dann auf einer Blu-ray-Disc Anfang 2008. Die Zusammenarbeit der Media-Molecule-Leute begann übrigens mit einem ähnlich ausgeflippten PC-Spiel – schauen Sie doch mal auf www.ragdollkungfu.com vorbei! (mp)

Star Wars: The Force Unleashed

LucasArts lässt die Sith von der Leine!



ACTION | Hersteller: LucasArts, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.lucasarts.com



FUNKENSCHLAG Dank der DMM-Technik darf man Gegner nicht nur gegen Wände werfen, sondern auch hindurch. BILD: LUCASARTS

So wie der Imperator sich Darth Vader als Handlanger herangezogen hat, bildet Vader nun seinerseits einen Lehrling aus. Diesen Schüler steuern Sie in LucasArts' Next-Generation-Projekt *Star Wars: The Force Unleashed*. Dieses

spielt zwischen den Filmepisoden III und IV und schickt den Helden auf die Jagd nach überlebenden Jedi-Rebellen. Dabei praktiziert er verschiedene Anwendungsarten der Dunklen Macht: Force Push, Force Grip, Force Repulse und



DOPPELT GEMOPPELT Ein durchtriebener Sith kombiniert gleich mehrere Attacken – zum Beispiel Telekinese-Wurf und Blitzschlag. BILD: LUCASARTS

Force Lightning. Zudem beeinflussen Entscheidungen der Spielfigur Verlauf und Ausgang des Abenteuers. Bei der Umsetzung des Action-Epos werden die Entwickler von Lucas' Special-Effects-Studio Industrial Light & Magic unterstützt; außerdem sollen zwei neue Physik-Engines zum Einsatz kommen: Die „euphoria“-Technik ermöglicht „intelligente“ Interaktion zwischen Figuren und Objekten. Ein fallender Computergegner zum Beispiel wird instinktiv nach Balken oder den Beinen eines Kollegen greifen – die, wenn er Pech hat, unter seinem Gewicht nachgeben. Womit wir bei der DMM-Technologie wären (Digital Molecular Matter). Diese sorgt dafür, dass Materialien sich unter Belastung realitätsnah verhalten: Holz splittert, Pflanzen biegen sich und so weiter. Auf der offiziellen Website stehen zwei Demo-Videos dieser Techniken zur Ansicht. (ses)

Ratchet & Clank Future Tools of Destruction

Erste Bilder und Infos: Das PS3-Debüt von Sonys Ballerduo

 ACTION / JUMP & RUN | Hersteller: Sony, Termin: 2007, Web: www.insomniacgames.com



GRANDIOS Insomniac lässt sich nicht lumpen: Diese Grafik soll am Schluss serientypisch mit 60 Fps laufen! BILD: SONY



DEM STILTREU Trotz Next-Generation-Detailfülle ist der Grafikstil von Ratchet & Clank unverkennbar. BILD: SONY

Zuletzt konzentrierte sich Insomniac auf den PS3-Launchtitel *Resistance: Fall of Man*, zu dem übrigens in den nächsten Monaten Online-Updates mit zusätzlichen Multiplayer-Spielmodi und -Levels erscheinen sollen. Jetzt endlich wurde das PS3-Debüt von *Ratchet & Clank* enthüllt. Optisch macht der Titel einen großartigen Eindruck, was nicht weiter verwundert – die brandneue Engine profitiert enorm von der *Resistance*-Vorerfahrung der Entwickler und soll im Gegensatz zu dem Ego-Shooter superflüssige 60 Bilder pro Sekunde schaffen. Neue Waffen dürfen in einem *Ratchet & Clank*-Spiel natürlich nicht fehlen (bestätigt sind bereits Flame Blaster und Plasma Beast) und auch ballerlastige Flugabschnitte sind geplant. Trotzdem will man den Action-Anteil der Serie zugunsten der Jump&Run-Elemente wieder etwas zurückfahren. Wir sind ja mal gespannt, ob der zweideutige Titel in Europa beibehalten wird, an Humor dürfte es aber auch im Spiel nicht mangeln – dafür sorgen schon Nebenfiguren wie die drei Roboter, von denen sich jeder für besser als die anderen hält – einer setzt zum Beispiel voll auf Blu-ray ... (mp)

NEWS-TICKER



REALFILM-ROBOTER Zeitgleich mit dem *Transformers*-Kinofilm von Michael Bay veröffentlicht Activision Anfang Juli ein dazugehöriges Videospiel, Infos gibt's praktisch noch keine, aber immerhin schon mal ein erstes Bild.

PS3-RUMBLE IN SICHT? Nach langem Rechtsstreit hat sich Sony mit Immersion geeinigt, das den Elektronikriesen wegen Nutzung seiner Rumble-Technologie in den PlayStation-Controllern verklagt hatte. Sony zahlt mindestens 150 Millionen Dollar an Immersion. Infolge der Einigung wäre der Einsatz von Rumble-Features und Force-Feedback in Sonys Controllern und Spielen wieder denkbar – eine offizielle Ankündigung eines möglichen neuen, verbesserten Controllers steht aber noch aus.

PSP-GOTT Noch dieses Jahr soll ein *God of War*-Spiel für die PSP erscheinen, entwickelt wird es von Ready at Dawn. Ob es sich dabei um ein gänzlich neues Spiel oder um irgendeine Form von PS2-Umsetzung handelt, ist derzeit noch nicht klar.

BLU-RAY-PRÄMIE Die ersten 500.000 europäischen PS3-User, die ihre Konsole online registrieren, erhalten von Sony kostenlos die Blu-ray-Version des neuen James-Bond-Films *Casino Royale*.



DER SEGA-CLUB Bizarre Creations arbeitet für Sega an dem 3rd-Person-Shooter *The Club*. Das für Ende 2007 geplante Spiel soll durch hohes Tempo, leichte Zugänglichkeit und Features wie einen Combo-Zähler einen starken Arcade-Einschlag haben. Mehrere Spielfiguren mit individuellen Zielen werden zur Wahl stehen.

ABGESPECKT Jetzt ist es bestätigt: *Warhawk* wird ohne Einzelspielermodus erscheinen und zu einem reinen Download-Titel für das PlayStation Network. Mindestens 32 Spieler gleichzeitig sollen online zusammen und gegeneinander spielen können.

PlayStation 3 – Der ultimative Guide

Das PLAYZONE-Sonderheft zur neuen Konsole

Sie planen den Kauf einer PlayStation 3, wollen sich aber vorher ausgiebig über die Konsole und die verfügbaren Spiele informieren? Dann können wir Ihnen unser brandneues PlayStation-3-Sonderheft ans Herz legen! Mit ausführlichen Tests aller PS3-Starttitel, Vorschauberichten zu den wichtigsten kommenden Highlights und einem 16-seitigen Überblick über die Konsole und ihre zahlreichen Fähigkeiten finden Sie darin auf 100 Seiten alles Wissenswerte zur PlayStation 3. Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich für nur € 4,99! (mp)





GEIZ BLEIBT GEIL

Erhältlich
ab 29.03.07

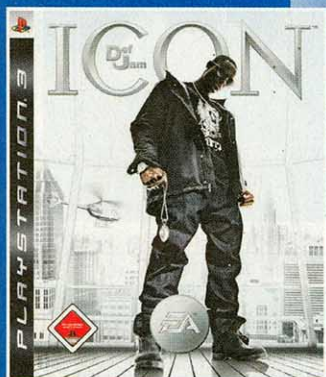
Auch als Kane Edition
USK: 18 für € 49,- erhältlich



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

März 2047. Ein gewaltiger nuklearer Feuerball explodiert hoch am Nachthimmel und läutet den dramatischen Beginn des 3. Tiberium Kriegs ein und damit auch die lang erwartete Rückkehr der bahnbrechenden Echtzeitstrategie aller Zeiten. Art. Nr.: 952 0480
USK: Freigegeben ab 16 Jahren
Erhältlich ab 29.03.

47,-



USK: Keine Jugendfreigabe

DEF JAM
- ICON
Beat em Up
mit Prominen-
ten und Stars
aus der Hipp
Hopp Szene.

PLAYSTATION 3

59,-^{Je}

NEED FOR
SPEED -
CARBON
Zurück in den
Underground:
Stellt Euch den
besten Racern!

USK: Freigegeben
ab 12 Jahren



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



SATURN

GEIZ IST GEIL!

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD
berichtet.

Wo sind all die PSP-Spiele hin?

Obwohl einerseits die Abverkäufe der PlayStation Portable angesichts der Dominanz des Konkurrenten Nintendo DS immer noch sehr gut ausfallen, ist andererseits ein stetiger Rückgang von Spiele-Neuerscheinungen festzustellen. Als die PSP und der Nintendo DS angekündigt wurden, war auf Sony-Seite die Liste der Launch-Titel zweifelsohne länger, was unter anderem den PS2-Portierungen zu verdanken war. Auch nach dem Erscheinen der Konsole im Dezember 2004 waren PSP-Versionen bekannter PlayStation-2-Spiele durchaus salonfähig und bei den Herstellern eine willkommene Gelegenheit, mit vergleichsweise geringem Programmieraufwand vollwertige Spiele auf den Markt zu werfen. Allerdings blieben die Verkaufszahlen dieser Titel meist auf einem wenig Begeisterungstürme auslösenden Level und so haben viele der japanischen Spielehersteller ihre Prioritäten überdacht. Killer-Applications wie beispielsweise *Monster Hunter Portable* aus dem Hause Capcom haben gezeigt, dass japanische Mobil-Spieler durchaus sehr empfänglich für originelle und auf die PSP zugeschnittene Spielkonzepte sind. Abgesehen davon ist es diesem Titel zu verdanken, dass die Verkaufszahlen der PSP (noch) in einem profitablen Bereich liegen. Ein Blick auf die Releaseliste der nächsten Monate wirkt allerdings ernüchternd. Betrachtet man die Tatsache, dass die PSP-Neuerscheinungen weniger als ein Viertel der Nintendo-DS-Releases betragen, könnte es nicht mehr lange dauern, bis die Hardware-Verkaufszahlen in Japan zu sinken beginnen und die PSP langsam ausstirbt. Sony scheint sich derart intensiv mit der PS3 zu beschäftigen, dass die beiden anderen Plattformen völlig vernachlässigt werden, obwohl hier noch einiges an Absatz-Potenzial liegt.

Winning Post 7 Maximum 2007

Die PlayStation 3 als Wettbüro für virtuelle Pferderennen



PFERDERENNEN | Hersteller: Koei, Termin: 29. März 2007, Web: www.koei.co.jp

In Koeis aktueller Version der Pferderenn-Simulation finden Sie sämtliche Daten für die Rennsaison 2007, wie etwa alle Rennen, Jockey- und Pferdedaten und darüber hinaus das aktuelle Rennprogramm der JRA (Japanese Racing Association). Obwohl die PS3-Version mit der PS2- und PC-Fassung inhaltsgleich ist, wurden der Next-Gen-Variante verbesserte Renn-Algorithmen verpasst, um das Verhalten der Pferde und Jockeys realistischer zu simulieren. Die zusätzliche Grafikpower wird natürlich für eine hübschere und detaillierte Darstellung des Renngeschehens genutzt. Im Spiel haben Sie die

Wahl zwischen zwei Szenarios. Sie können entweder im Jahre 1984 oder 2008 Ihre Jockey-Karriere starten und können sich in beiden Fällen ein eigenes Rennpferd züchten. In zahlreichen Events spielen Sie entweder berühmte Ereignisse der Vergangenheit nach oder schreiben selbst Geschichte. (wh/uc)



FOTO-FINISH Na ja, wirklich knapp war diese Angelegenheit nicht, aber sicher ist sicher. BILD: KOEI



NOCH REALISTISCHER Die erhöhte Rechenpower der PS3 soll unter anderem das Verhalten der Pferde und Jockeys realistischer simulieren. BILD: KOEI

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

Gundam Musou	Action	1. März 2007
Power Smash 3	Tennis	8. März 2007

Zuletzt erschienen (PS2)

Ah! My Goddess	Action-Adventure	22. Februar 2007
Akudaikan 3	Adventure	1. März 2007
Amekoushi no Kann	Adventure	3. März 2007
Kenka Banchou 2: Full Throttle	Beat 'em Up	3. März 2007
Shijou Saikyou no Teishi: Kenichi	Action	15. März 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Bomberman 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
San Goku Shi VIII	Strategie	21. März 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Mist of Chaos	Rollenspiel	22. März 2007
Pro Baseball Spirit 4	Baseball	1. April 2007
Winning Post 7 Maximum 2007	Pferderennen	29. März 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Fist of the North Star	Beat 'em Up	29. März 2007
Grim Grimoire	Strategie	12. April 2007
Kingdom Hearts II: Final Mix +	Action-Rollenspiel	29. März 2007
Pro Baseball Spirits 4	Baseball	1. April 2007
Rozen Maiden: Geppetto Garden	Rollenspiel	22. März 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Final Fantasy Anniversary Edition	Rollenspiel	19. April 2007
Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou	Strategie	10. Mai 2007
Gundam Seed Portable	Action	5. April 2007
Powerful Pro Baseball Portable 2	Baseball	5. April 2007
Snow Portable	Adventure	29. April 2007

SONY



The best PLAYGROUND for your PLAYSTATION®

Mit der PLAYSTATION®3 und dem Sony BRAVIA LCD-Fernseher können Gamer jetzt die Realität neu definieren: Games in Full-HD, in Echtzeit und mit dem revolutionären SIXAXIS™ Wireless Controller. Alles mit sensationellem Sound und in unschlagbarer Bildqualität.

www.sony.de/bravia

de.playstation.com



BRAVIA

Colour

like.no.other™



PlayStation 3 – Die Konsole

Die PS3 ist die Eier legende Wollmilchsau unter den Konsolen. Das zeigt sich schon bei den vielfältigen Anschlussmöglichkeiten.

Der neue Sixaxis-Controller

Auf den ersten Blick sieht der PS3-Controller seinem Vorgänger („Dualshock“) zum Verwechseln ähnlich. Im Detail gibt es aber etliche wichtige Unterschiede: Die Rumble-Funktion wurde entfernt, dafür gibt es Neigungs- und Beschleunigungssensoren. Der Sixaxis-Controller funktioniert über eine Bluetooth-Verbindung drahtlos, das Aufladen des integrierten Akkus geschieht über ein (bspw. der Konsole beiliegendes) USB-Kabel.



1 Die PlayStation-Taste

Diese neue Taste hat mehrere Funktionen. Zum einen schalten Sie den Controller damit ein, sodass dieser sich bei der PS3 anmeldet – eine Konsole im Stand-by-Modus wird dabei automatisch eingeschaltet. Zudem können Sie durch längeren Druck darauf jederzeit das Systemmenü der PS3 aufrufen – mehr dazu auf der folgenden Doppelseite!

2 Die LED-Anzeige

Beim Einschalten des Controllers blinkt diese Anzeige kurz, um den Ladestatus des Akkus anzuzeigen. Danach können Sie hier

ablesen, welchem Spieler der Controller zugewiesen wurde. Im Fall der ersten vier ist dies selbsterklärend, für Spieler Nummer 5 bis 7 leuchtet die LED 4 zusammen mit einer der anderen dreien auf.

3 Der USB-Anschluss

Zum Aufladen des Akkus müssen Sie den Controller per USB-Kabel an die Konsole anschließen. Natürlich können Sie während des Ladevorgangs weiterspielen. Wenn Sie einen Controller an einer neuen Konsole anmelden wollen (etwa wenn Sie einen Freund besuchen), müssen Sie ihn zuerst über eine USB-Verbindung auf das ungewohnte Gerät „eichen“.

1 HDMI-Ausgang

Wenn's um hoch aufgelöste Bilder geht, ist eine HDMI-Verbindung erste Wahl. Damit können aber nicht nur Video-, sondern auch Audiosignale digital übertragen werden. Die PS3 unterstützt sogar den HDMI-1.3-Standard für verlustfrei komprimierten Dolby-TrueHD-Klang. Über ein HDMI-DVI-Kabel können Sie auch einen PC-Monitor mit DVI-Eingang anschließen, sofern dieser mit dem HD-Kopierschutz (HDCP) zurechtkommt.

2 Netzwerk-Anschluss (Ethernet-Port)

Wer mit der PlayStation 3 online gehen will, hat zwei Möglichkeiten: entweder per Kabel über ein DSL-Modem bzw. einen Router oder drahtlos über einen Wireless-Access-Point.

3 Optischer Digitalausgang

Nicht verwirren lassen: Über den optischen Digitalausgang werden nicht Bild-, sondern Tonsignale ausgegeben – zum Anschluss der Konsole an einen gewöhnlichen Surround-Verstärker etwa.

4 AV-Multi-Ausgang

Das analoge Gegenstück zum Digital-Multitalent HDMI: Hier können Sie alle handelsüblichen PSone- und PS2-Kabel anschließen – von Composite („AV“ bzw. Cinch-Kabel), S-Video bis hin zu RGB-Scart- und Komponentenkabeln („YUV“).

5 Netzschalter

Dreimal dürfen Sie raten ...



1 Speicherkarten-Steckplätze

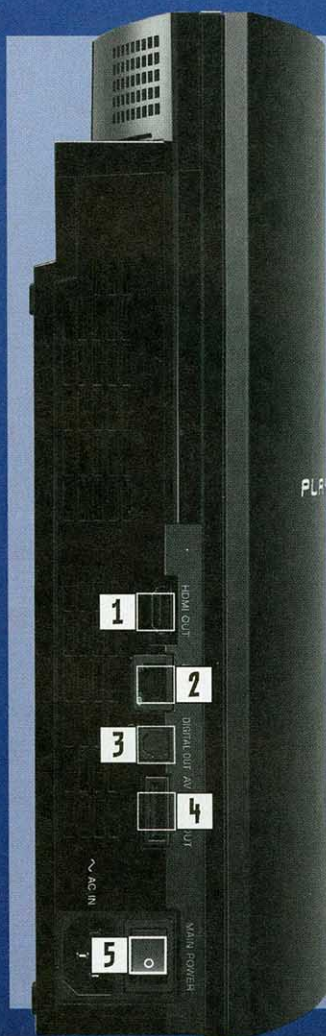
Die PS3 hat einen Kartenleser für drei der populärsten Speicherkarten-Typen integriert. So können Sie problemlos Dateien wie Fotos und Musikstücke direkt von Memory Sticks (auch vom Typ Pro, Duo und Pro Duo), SD/miniSD- sowie CompactFlash-Karten nutzen oder von dort auf die PS3-Festplatte kopieren.

2 USB-Anschlüsse

Hier schließen Sie Controller, Kamera, Tastatur, Maus und sonstiges Zubehör an.



Wenn Ihnen die in der PS3 integrierte 60-Gigabyte-Festplatte irgendwann zu klein werden sollte, können Sie diese einfach ausbauen und mit einer handelsüblichen 2,5-Zoll-SATA-Festplatte ersetzen. Dieser Eingriff hat keine negativen Auswirkungen auf die Garantiezeit, sondern wird ganz offiziell in der PS3-Anleitung erklärt.



Alles Einstellungssache



Mit den richtigen Einstellungen holen Sie das Maximum aus der PlayStation 3 raus!

1 System-Aktualisierung

Wie schon bei der PSP wird auch bei der PlayStation 3 die Systemsoftware nach und nach verbessert und um neue Features erweitert. Um Ihre Konsole auf den neuesten Stand zu bringen, können Sie entsprechende Update-Dateien von manchen Spiele-Datenträgern oder direkt aus dem Internet verwenden. Ist die PS3 online, können Sie das Update mit wenigen Knopfdrücken herunterladen und installieren.

2 BD-/DVD-Einstellungen

Vorweg: BD steht für Blu-ray Disc. Hier legen Sie die Einstellungen für die Filmwiedergabe fest. Zur Wahl stehen die Sprache von Filmmenüs, Tonspuren und Untertiteln, die optional progressive Ausgabe von ursprünglich interlacetem Bildmaterial, die Bildformat-Einstellungen für 4:3-Fernseher (mit Balken oder beschnitten?) sowie die Farbkodierung des Bildes bei HDMI-Übertragung (RGB oder Y/Cb/Cr) und das Format des ausgegebenen Digitaltons (Bitstream oder Linear PCM).

3 Musik-Einstellungen

Hier legen Sie das Format (MP3, MPEG-4 AAC oder ATRAC) und die Bitrate für Dateien fest,

die die PlayStation 3 auf Wunsch aus einer eingelegten Audio-CD erstellt. Ebenso können Sie festlegen, ob Musikstücke beim Übergang ineinander geblendet werden sollen (Cross-fading, die Blendzeit kann zwischen einer und zehn Sekunden liegen). Zudem können Sie die Ausgabefrequenz für Audio-CDs auf 44.1 oder 48 kHz festlegen.

4 Chat-Einstellungen

Hier ist derzeit noch nicht viel los. Sie können lediglich festlegen, ob beim Voice-/Videochat Ihr zuvor ausgewählter Avatar oder ein mit der EyeToy-Kamera festgehaltenes Bild übertragen werden.

5 System-Einstellungen

Das umfangreichste Untermenü fasst eine Vielzahl an unterschiedlichen Optionen zusammen. Neben dem offiziellen Namen für die Konsole (wichtig im Netzwerkbetrieb) legen Sie hier Punkte wie die Menüsprache und den verwendeten Zeichensatz fest. Zudem können Sie hier neue Begriffe ins Wörterbuch eintragen (nützlich, falls Sie in SMS-Manier Text über den Controller und nicht über eine Tastatur eingeben). Auch so wichtige Funktionen wie

Systemsicherung, System-Wiederherstellung, Datenträger-Formatierung und die Installation eines anderen Betriebssystems finden sich hier. Da die PS3 eine offene Plattform ist, können Sie zum Beispiel neben dem Sony-eigenen PS3-System auch Linux auf die Festplatte installieren und beide parallel nutzen.

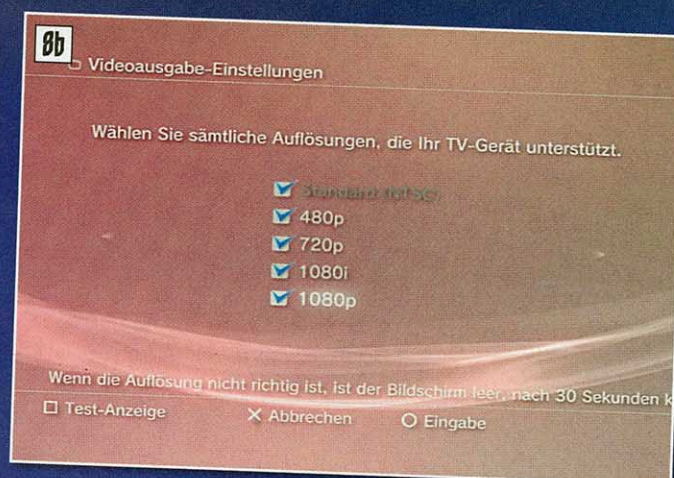
6 Datums- und Zeit-Einstellungen

Da die PS3 die Farben des Menüs je nach Datum und Uhrzeit ändert, sollten Sie diese Daten möglichst schnell korrekt eingeben. Falls Sie die PS3 online betreiben, können Sie diese Informationen auch direkt über das Internet abfragen und sparen sich so etwas Tipparbeit.

7 Peripheriegeräte-Einstellungen

Über die vier USB-Ports und eine drahtlose Bluetooth-Verbindung können Sie allerlei Zubehör an die PlayStation 3 anschließen. Die dazugehörigen Optionen sollten Sie in diesem Untermenü einstellen, da selbst ein naheliegendes Zubehör wie die PS3-Fernbedienung erst als neues Bluetooth-Gerät angemeldet sein will – bei nicht speziell auf die PS3 zugeschnittenen Bluetooth-Headsets kommen Sie erst recht nicht drumherum.





Neben einer Testoption für angeschlossene USB-Kameras (z. B. die EyeToy-Kamera) finden Sie hier allerlei Einstellungen für verwendete Tastaturen (was etwa das Tastenlayout und die Tastenwiederholungsgeschwindigkeit) und Mäuse (Links- oder Rechtshänder?).

8 Anzeige-Einstellungen

Sie können die PlayStation 3 über eine Vielzahl von Kabeln an Ihren Fernseher anschließen, allerdings müssen Sie der Konsole auch Bescheid geben, worauf Ihre Wahl gefallen ist – sonst kann es passieren, dass über Ihr sündhaft teures Deluxe-HDMI-Kabel gar nichts übertragen wird. Praktischerweise erleichtern es einem Bilder der Kabelstecker, die richtige Einstellung zu finden. Haben Sie sich für ein Kabel entschieden, können Sie je nach Fall noch das Bildformat (4:3 oder 16:9) und die gewünschte Auflösung festlegen. Falls Sie ein HDMI-Kabel verwenden, kann die PS3 sich darüber auch direkt mit dem Fernseher „absprechen“, was die optimalen Einstellungen sind. Im Bild-Einstellungsmenü können Sie auch einen Bildschirmschoner aktivieren, der je nach Einstellung nach 5 bis 30 Minuten aktiv wird und den sogenannten

„Filter zur Reduzierung von Cross-Color-Effekten“ einschalten, der beim Betrieb der PS3 über eine AV- oder S-Video-Verbindung die Bildqualität verbessert.

9 Sound-Einstellungen

Im Gegensatz zur PlayStation 2 gibt die PS3 nur die Art von Audiosignal aus, die explizit im Menü ausgewählt wurde. So müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den Ton über den Multi-AV-Port (etwa über Cinch oder einen Scart-Stecker) in Stereo nutzen, ihn über den optischen Digitalausgang an eine Surroundanlage weiterleiten oder gleich in bestmöglicher Qualität über den HDMI-Port ausgeben wollen. Bei digitaler Übertragung können Sie festlegen, welche Surroundformate Ihre Anlage unterstützt. Zudem haben Sie hier die Wahl, ob beim Bedienen der PS3-Menüs Soundeffekte eingespielt werden.

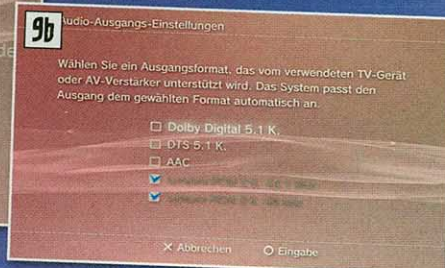
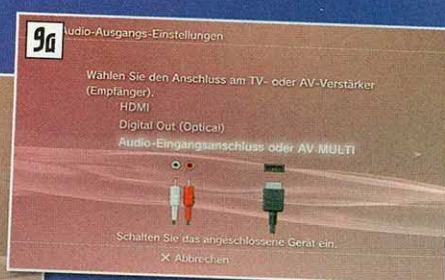
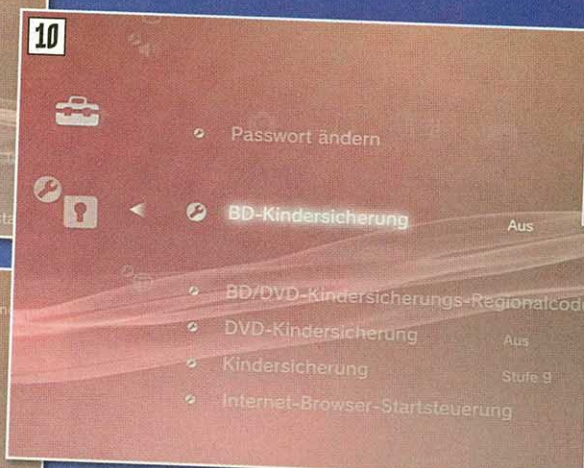
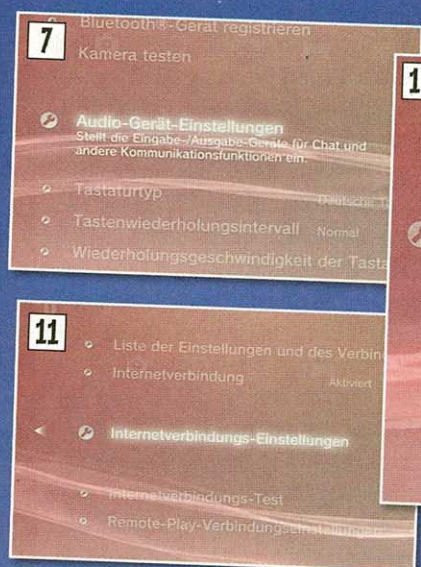
10 Sicherheits-Einstellungen

Hier können Sie festlegen, für welche Altersstufen geeignetes Material die PS3 abspielt, ohne nach einem Passwort zu fragen. Die Einstellung kann dabei für Blu-ray-Filme, DVDs und Spiele unterschiedlich sein. Auch

der Internet-Browser kann über dieses Menü mit einer Passwortabfrage vor unerlaubter Nutzung (etwa durch Minderjährige) geschützt werden.

11 Netzwerk-Einstellungen

Hier legen Sie fest, wie die PlayStation 3 eine Internetverbindung aufbaut. Zur Wahl steht eine Verbindung über die Ethernet-Buchse der Konsole oder eine drahtlose per Funknetzwerk. Auch alle dazugehörigen Einstellungen wie die SSID des Wireless-Access-Points, Verschlüsselungseinstellungen und dazugehörige Passwörter werden hier festgelegt. Zudem stellen Sie hier die Optionen für Remote Play ein – ein nettes Gimmick, mit dem Sie die PS3 per Funk mit einer PSP verbinden und so von der tragbaren Konsole aus die Internet-, Musik- und Videofeatures der PS3 nutzen können. Leider ist es per Remote Play nicht möglich, eingelegte DVD- oder Blu-ray-Filme und Spiele zu nutzen, sodass sich der praktische Nutzen dieser Funktion in Grenzen hält. Mehr zum Thema Online mit der PlayStation 3 lesen Sie ab der Seite 16.





Fakten

- Weit über 100 Stunden Spielzeit
- Grafisch geniale und riesige Fantasy-Welt
- Immense spielerische Freiheit
- Unglaublich abwechslungsreiche Quests
- Erste Erweiterung „Knights of the Nine“ enthalten
- Alle Downloadinhalte verfügbar

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Das Luxus-RPG erscheint für die PS3! Wer braucht da noch Final Fantasy XIII?

AUTOR: UDO CRNJAK

Heldengeschichten gibt es wahrlich schon genug. Egal ob im Kino, in der Geschichte, in Mythen oder in Videospielen, irgendwie hat man schon fast alles gesehen oder zumindest gelesen. Wieso also ist *The Elder Scrolls IV: Oblivion* etwas Besonderes und vor allem so fesselnd? Einen

Grund nennt Pete Hines, PR und Marketing Manager bei Bethesda Softworks, mit dem wir uns in London zu einem Plausch getroffen haben (siehe Interview auf der nächsten Doppelseite), sogar selbst: „*The Elder Scrolls IV: Oblivion* ist ein riesiges und offenes Rollenspiel und komplett anders als alles, was irgendjemand vorher auf der PS2 oder PS3 gemacht hat.“

PLÖTZLICH EIN HELD

In *Oblivion* übernehmen Sie die Rolle eines Helden, der zu Beginn des Abenteuers in einem Kerker erwacht. Als der Herrscher der Provinz Cyrodiil auf der Flucht plötzlich vor Ihnen steht, weil sich ausgerechnet in Ihrer Zelle der rettende Geheimgang befindet, sind Sie schon mittendrin statt nur dabei. Uriel Septim VII, so der Name des Regenten, erzählt Ihnen, dass er Sie in einem Traum gesehen hat und interpretiert diesen Zufall als göttliche Fügung. Er hält Sie für denjenigen, der die Eroberung und Zerstörung Cyrodiils durch die böartigen Daedra abwendet und dem Land wieder Ruhe und Frieden bringt. Die Story ist zwar ansprechend und wird im Rahmen der Haupt-Quest sehr schön erzählt, der Großteil der Faszination von *Oblivion* geht aber von etwas ganz anderem aus.

Um es auf den Punkt zu bringen: Sie können tun und lassen, was Sie wollen. Nehmen Sie diese großmäulige Aussage ruhig wörtlich. *Oblivion* setzt Ihnen keine Grenzen und Sie können frei entscheiden, was Sie nun tun möchten und wohin Sie



OBLIVION-TORE Durch diese Verbindungen zur Oblivion-Welt strömen fiese Monster und bedrohen das Land Cyrodiil. BILD: UBISOFT

Clannfear

reisen. Sie haben an der Story Gefallen gefunden? Dann gehen Sie der Haupt-Quest nach, die Sie durch 16 einzelne Kapitel führt. Sie können sich allerdings auch von der gigantischen Welt faszinieren lassen und einfach die Gegend erkunden. Auch ohne ein klares Ziel vor Augen werden Sie in der Welt von *Oblivion* vielerorts überrascht. Bei einem Streifzug durch ein hügeliges Waldstück etwa können Sie über eine Ruine stolpern, die den Eingang zu einem Dungeon beherbergt und Ihnen vielleicht unermessliche Reichtümer beschert. Sie können sich aber auch einer von vier Gilden, der Gilde der Kämpfer, Diebe, Magier oder der Dunklen Bruderschaft, anschließen. Die Wahl hängt natürlich von Ihrer Charakterausrichtung ab. Es ergibt wenig Sinn, als Magier einen Platz in der Krieger-Gilde einzunehmen. Darüber hinaus gibt es noch jede Menge freier Quests, die Meistertrainer-Quests, kurzum: genug also, um die Spieldauer weit über die 100-Stunden-Grenze und nahe an die 200-Stunden-Marke zu verlängern. Die Entwickler haben sich zudem mächtig ins Zeug gelegt, um die Quests so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Hier zwei Beispiele: Beschützen Sie ein paar Ratten in einem Keller vor den Attacken einer Raubkatze oder überbringen Sie einem Orden das königliche Amulett, was in die Suche nach dem Thronerben von Cyrodiil in einer von den Daedra zerstörten Stadt mündet.

FAST PERFEKTE FANTASY-WELT

Neben der spielerischen Freiheit zeichnet *Oblivion* vor allem auch die tolle Grafik aus. Bereits auf der Xbox 360 und dem PC sah Bethesdas Mammut-Rollenspiel sündhaft gut aus. Für die PlayStation-3-Umsetzung wurde allerdings noch eine Steigerung versprochen. So soll der Übergang vom detaillierten Bereich in unmittelbarer Nähe zu weiter entfernten Umgebungen weicher ausfallen. Zusätzlich dazu wirken die Texturen in der PS3-Fassung noch einen Tick schärfer und knackiger. Abseits der rein technischen Fakten wirkt das Gesamtbild in *Oblivion* einfach unglaublich stimmungsvoll und atmosphärisch.

Oblivion ist eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten und verspricht auch auf der PlayStation 3 ein Hit zu werden. Nicht nur wegen der fantastischen Optik, sondern auch wegen der irrsinnig vielseitigen Fantasywelt, in die der Spieler eintauchen kann. Da *Oblivion* fast exakt ein Jahr nach dem ursprünglichen Release



GEFÄHRLICHES PFLASTER In den über 200 Dungeons treffen Sie auf fantasievoll gestaltete Gegner. BILD: UBISOFT



OPTISCH FASZINIEREND Oblivion bietet für ein Rollenspiel sehr gute Grafik, wie Sie hier an der zerstörten Stadt Kvatch sehen können. BILD: UBISOFT

für die PS3 kommt, haben sich die Entwickler etwas überlegt. Als kleiner Bonus wird das PS3-*Oblivion* gleich mit der ersten Erweiterung *Knights of the Nine* ausgestattet auf den Markt kommen. Alle bereits auf der Xbox 360 erhältlichen Download-inhalte werden ebenfalls verfügbar sein. Und mit „Shivering Isles“ erwartet uns dann auch noch das erste große Add-on, das locker ein Viertel des Hauptspiels in die Waagschale packt. Wer also mal wieder einen Genrevertreter in die Finger bekommen möchte, der ihn über Wochen mit erstklassiger Rollenspiel-Kost versorgt, der holt sich *Oblivion* am 29. März. ■



VORSCHAU OBLIVION

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Bethesda Softworks
Spieler:	1
Termin:	29. März 2007
Web:	http://oblivion.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Oblivion ist auch auf der PS3 einfach gigantisch! Grafik, Umfang und Gameplay sind auf Referenz-Niveau! Ein sicherer Hit.

» Neben der spielerischen Freiheit zeichnet sich Oblivion vor allem durch die tolle Grafik aus. «



QUEST-VIELFALT Es müssen nicht immer die Lebenden sein, die Ihnen Aufträge erteilen. BILD: UBISOFT



ALTER BEKANNTER Das gute alte Skelett darf in keinem Rollenspiel als Gegner fehlen. BILD: UBISOFT



INTERVIEW mit Pete Hines

» Wir haben einige Optimierungen speziell für die

Wir haben uns in London mit Pete Hines, PR und Marketing Manager von Bethesda Softworks, getroffen und über die PS3-Umsetzung von *The Elder Scrolls IV: Oblivion* geplaudert.

***The Elder Scrolls IV: Oblivion* wurde ursprünglich auf dem PC und der Xbox 360 veröffentlicht und wird nun für die PlayStation 3 umgesetzt. Wodurch wird sich die PS3-Version von den anderen beiden unterscheiden?**

Generell versuchen wir unser Spiel in derselben Qualität auf alle Plattformen zu bringen. Das ist einfach unsere allgemeine Philosophie. Wir möchten bei unserer Arbeit auf den unterschiedlichen Plattformen keine Kompromisse irgendwelcher Art eingehen müssen. Wir haben einige Optimierungen speziell für die PS3-Version vorgenommen, da es eine Konsole ist, die mit Daten anders umgeht als die Plattformen, für die wir bisher entwickelt haben. Unser Ziel war es, *Oblivion* auf der PS3 mindestens genauso gut, wenn nicht sogar besser darstellen zu können als auf der Xbox 360. Ich denke, genau das haben wir auch geschafft, egal ob es das Daten-Streaming oder die Framerate ist. Wir haben während unserer Arbeit mit der PS3-Version einen speziellen Shader entwickelt, der die Landschaft wesentlich detaillierter aussehen lässt. *Oblivion* für die PS3 wird außerdem die erste Erweiterung *Knights of the Nine* enthalten. Diese bietet eine völlig neue Facette, die der Spieler erforschen kann. Außerdem erhält man so einen Charaktertyp, der im Hauptspiel bisher gefehlt hat. Wissen Sie, in *Oblivion* gibt es Krieger, Diebe, Magier und Attentäter, aber wir haben noch nie einen von Grund auf guten und aufrichtigen Charakter gehabt, die Sorte, die noble Taten aus reiner Gutherzigkeit vollbringt. Und genau darum geht es in *Knights of the Nine*.

Bei *Oblivion* handelt es sich um ein sehr komplexes und umfangreiches Rollenspiel. Glauben Sie, dass die Zugänglichkeit groß genug ist, um jeden Spieler an den Titel heranzuführen?

Oblivion ist ein sehr komplexes Rollenspiel mit einer Menge von Statistiken und Werten. Einer der Gründe, weshalb ich glaube, dass *Oblivion* so ein großer Erfolg wurde und sich bislang so gut verkauft hat, sind die Spieler, die eigentlich keine Rollenspiele mögen. Oder vielleicht die Leute, die nicht unbedingt unsere Rollenspiele gemocht haben, weil sie dachten, sie wären zu umfangreich. Diese Personen haben dann beim Spielen von *Oblivion* festgestellt, dass es leicht ist, einfach loszulegen. Die Statuswerte und all die anderen Feinheiten in der Charaktererstellung und bei der ständigen Verbesserung seiner Fertigkeiten sind zwar vorhanden und man kann sich damit ausführlich beschäftigen, wenn man es möchte – man muss es aber nicht.

Die Steuerung ist vergleichbar mit der eines Ego-Shooters, was die Zugänglichkeit ebenfalls erhöht. Der erste Dungeon erzählt darüber hinaus einfach alles: wie man Magie benutzt, wie man kämpft, wie man abwehrt, wie man einen Bogen oder ein Schwert benutzt. Und sobald der Spieler die Steuerung verinnerlicht hat, liegt es vollkommen bei ihm, was er tun möchte. Er kann die Story-Quests spielen oder nicht, er kann sich auf eine der vielen Side-Quests konzentrieren ... oder nicht! Das gibt dem Spieler die Freiheit, seinen eigenen Weg durch das Spiel zu gehen, anstatt in eine spezielle Richtung gezwungen zu werden. Ich denke, es ist die Kombination aus alldem, die *Oblivion* trotz seiner Komplexität doch so zugänglich macht.

***Oblivion* ist gerade was die Spielzeit betrifft gigantisch! Man kann sich locker an die 100 Stunden mit dem Titel beschäftigen.**

Locker! Ich kenne Leute, die es über 200 Stunden gespielt haben. Wenn man versucht alles zu sehen, ist man bis zu 500 Stunden beschäftigt. Alle Side-Quests und über 200 Dungeons in der Welt von *Oblivion*, die einerseits Teil einer Quest sind, aber auch losgelöst von solchen Missionen sind, können sehr lange fesseln.

Die Spielzeit wird sich durch *Knights of the Nine* vermutlich noch verlängern. Um wie viele Stunden etwa?

Ja, absolut! Um etwa zehn Stunden. Der Unterschied zum Hauptspiel ist, dass *Knights of the Nine* sehr strukturiert ist. Abhängig vom Charaktertyp und der Art von Quests, die man in Angriff nehmen möchte, bietet es eine sehr strukturierte Rollenspielerfahrung.

Wie war die Kommunikation mit Sony in Bezug auf das Online-Konzept allgemein und speziell für *Oblivion*?

Wir hatten einen ziemlich guten Einblick in das, was Sony plant und so konnten wir uns ausführliche Gedanken machen, wie wir das Online-Konzept für unser Produkt nutzen könnten. Wissen Sie, man muss ein Spiel erst an einen bestimmten Punkt bringen, bevor man neue Inhalte hinzufügt, welche die Welt dann passend vergrößern. Für uns war das größte Problem, sicherzustellen, dass alle herunterladbaren Inhalte mit der tatsächlich finalen Version von *Oblivion* für die PS3 funktionieren.

Eines der PS3-Features über das gerade in Bezug auf die Spiele am meisten gesprochen wird, ist die Full-HD-Auflösung von 1080p. Haben Sie



PS3-Version vorgenommen. <<

während der Umsetzung über die Möglichkeit nachgedacht, *Oblivion* auf der PS3 mit dieser Auflösung laufen zu lassen?

Nein, nicht wirklich. Wir haben seit jeher die Unterstützung von 720p geplant. Diese Auflösung sollte unser Spiel ursprünglich verwenden. Es hätte wahnsinnig viel Arbeit gemacht, die Auflösung auf 1080p zu erhöhen. Deshalb haben wir diese Möglichkeit nicht wirklich in Betracht gezogen.

Werden Sie *Oblivion* für die PS3 auf einer Blu-ray-Disc veröffentlichen?

Ja.

Welche Vorteile sehen Sie in dem neuen Format?

Der wirkliche Nutzen von Blu-ray ist die Größe. Wir ziehen nicht den größten Nutzen aus diesem Format, weil unser Spiel nicht die Art von Spiel ist, die diese Kapazität unbedingt braucht. In *Oblivion* wird zu 99,9 Prozent alles in-game gerendert, wir verwenden beispielsweise keine großen Zwischensequenzen. Dafür ist Blu-ray hervorragend geeignet. Wenn man lange Filme in seinem Spiel verwenden möchte, dann hat man auf einer Blu-ray-Disc massig Platz dafür, ohne sich Gedanken über die Kapazität zu machen.

Werden Sie von der Festplatte Gebrauch machen?

Oooh jaaa! [grinst und nickt dabei heftig]

Im gleichen Maß wie bei der Xbox-360-Version oder noch intensiver?

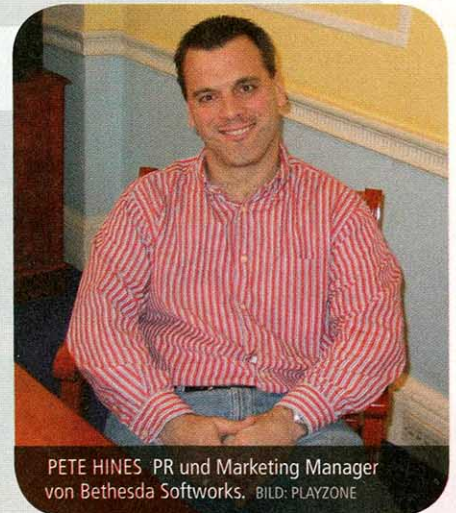
Vielleicht sogar etwas mehr. Wir lagern, während man *Oblivion* spielt, sehr viele Daten auf die Festplatte aus. Insgesamt dürften es über 4 Gigabyte sein. *Oblivion* ist wirklich ein riesiges Spiel und die Tatsache, dass man durch die ganze Welt reisen kann, man sich von einem beliebigen Punkt zu einem anderen bewegen kann, während das Spiel die komplette Umgebung in Echtzeit rendert, macht den Gebrauch der Festplatte unerlässlich. Wir möchten dem Spieler die Möglichkeit geben, sich überallhin bewegen zu können, ohne den Spielfluss durch Ladezeiten zu unterbrechen. Um genau das sicherzustellen, streamen wir unglaubliche große Datenmengen auf und von der Festplatte. Es ist völlig egal, um welche Plattform es sich handelt, bei einem Spiel wie *Oblivion* kann man die Daten unmöglich schnell genug von der DVD oder im Falle der PS3 von einer Blu-ray-Disc laden.

Die deutschen Versionen von *Oblivion* für PC und Xbox 360 hatten einige Fehler bei der Lokalisation. Werden Sie diese Probleme bei der PS3-Umsetzung von vorneherein beheben?

Ja. Wir sind hergegangen und haben mit den lokalisierten Versionen direkt nach dem Release letztes Jahr einige Testzyklen durchgeführt, speziell um Übersetzungsfehler in den französischen, italienischen, deutschen und spanischen Fassungen aufzuspüren. Wir haben dann Updates für all diese Sprachen veröffentlicht, die so gut wie alle gefundenen Fehler beheben sollten. Darüber hinaus haben wir zusätzliche Lokalisations-Tests für die PlayStation-3-Version durchgeführt. Ich denke, dass wir so viel wie möglich getan haben, um letztendlich alle Fehler zu beheben. Wir verlassen uns sehr auf die Jungs, die für uns die Lokalisation machen. Ich habe zwar die deutsche Version kurz gespielt, aber ich persönlich kann Ihnen nicht sagen, was nun richtig und was falsch ist. Wir haben ausführliche Tests gemacht und sind davon überzeugt, dass die Übersetzung gut und sauber geworden ist.

Können Sie die Faszination von *Oblivion* in einem Satz beschreiben?

Oblivion ist ein riesengroßes Rollenspiel, in dem der Spieler selbst entscheiden kann, wie die Story vorangeht und was er macht.



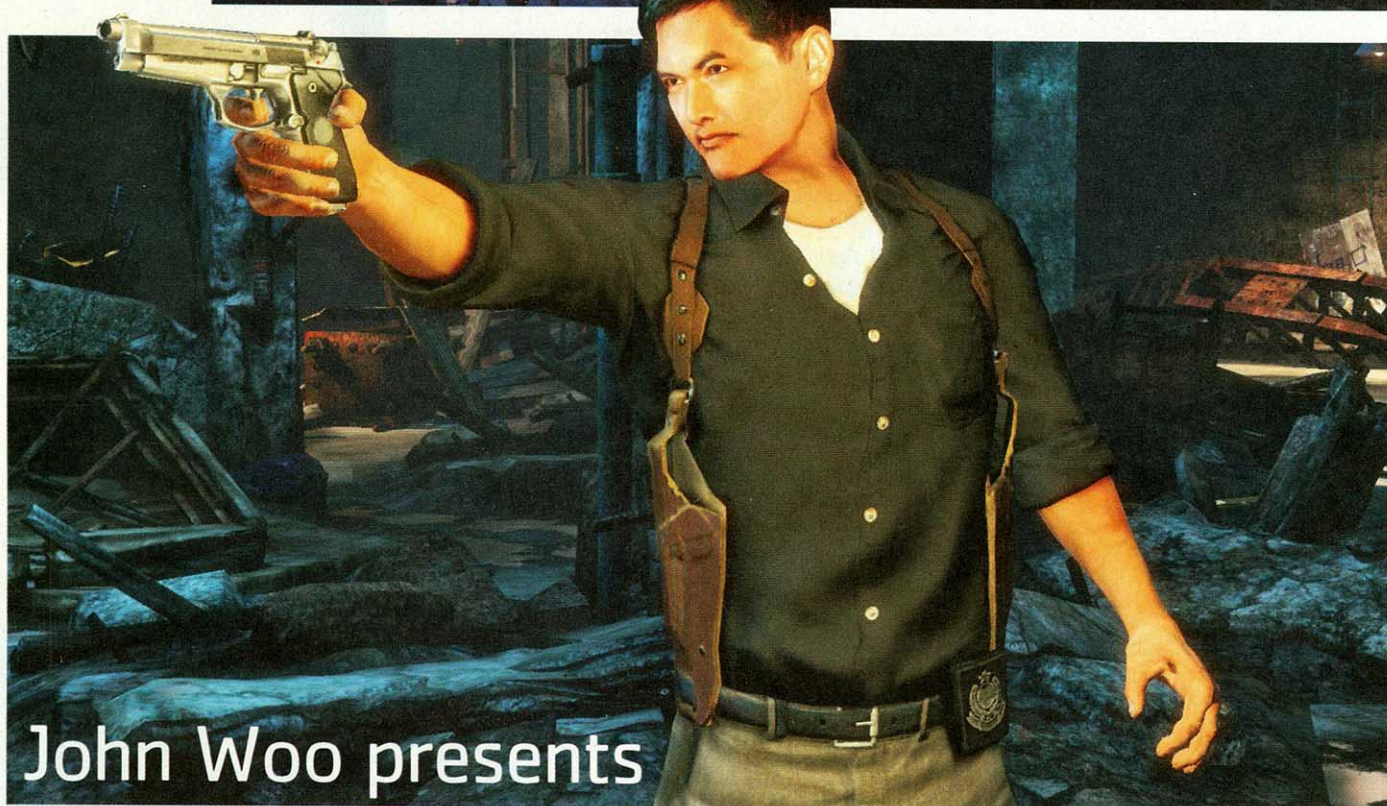
PETE HINES PR und Marketing Manager von Bethesda Softworks. BILD: PLAYZONE



ANGRIFF VON OBEN
Keine gute Idee! Diesen
drei Herren droht ein
tiefer Fall. BILD: MIDWAY



ABRISSKOMMANDO Bei Stranglehold gibt's fast
nichts, was nicht zerstört werden kann. BILD: MIDWAY



John Woo presents

Fakten

- Genauer zielen mit zuschaltbarer Zeitlupe
- Fast vollständig zerstörbare Umgebung
- Mächtige Spezialattacken (Tequila Bombs)
- Mit Inspektor Tequila aus John Woos „Hard Boiled“, ...
- ... gespielt von Originaldarsteller Chow Yun-Fat

Stranglehold

Wir nehmen eine neue Version der Bombast-Ballerei in den Schwitzkasten.

AUTOR: MICHAEL PRÜCHNIKI

Hongkong-Filmfans kennen den Hauptdarsteller von *Stranglehold* schon seit langem: Chow Yun-Fat ist einer der größten Kinostars Asiens. Für sein Videospiele-Debüt haben sich die Entwickler in Midways Chicago-Studio etwas Besonderes einfallen lassen: Anstatt Chow eine neue Rolle auf den Leib zu schneiden, griff man die Figur des Polizeinspektors Tequila aus John Woos Film *Hard Boiled* auf und erdachte gemeinsam mit dem Regisseur eine Geschichte, die den ebenso charismatischen wie gefährlichen Polizisten erneut in den Kampf gegen ganze Heerscharen von

Verbrechern schickt. Musste Tequila in *Hard Boiled* den Tod eines alten Freundes verkraften, wird's diesmal noch persönlicher: Ein Verbrechersyndikat hat seine Frau und seine Tochter gekidnappt!

NACHTS IM MUSEUM

Nach der ersten Präsentation eines Teehaus-Levels (eine Hommage an die Eröffnungsszene von *Hard Boiled*) und einem Ausflug auf einen chinesischen Markt bei unserem Entwicklerbesuch Ende 2006 konnten wir mittlerweile einen weiteren Level des Titels ausführlich anspielen. Grob basierend auf dem Field Museum in Chicago, bildet dieser mehrteilige Abschnitt eine weitere eindrucks-

volle Kulisse für die Zerstörungsgorgien und Kugelhagel, die den Spielablauf von *Stranglehold* bestimmen. Wäre die Zerlegung des exzellent erhaltenen Tyrannosaurus-Rex-Skeletts (liebevoll Sue getauft) im echten Museum eine Katastrophe, so sorgt dies im Spiel für jede Menge Spaß. Es gibt schließlich kaum ein eindrucksvolleres Beispiel dafür, welch detaillierte Zerstörung der gesamten Umgebung im Spiel möglich ist. Und noch ein weiteres spielbestimmendes Element lässt sich ganz vorzüglich an den ausgestellten Dinosaurier-Überresten demonstrieren: Die Interaktion der Hauptfigur mit der Umgebung. So kann sich Tequila an einem an der Decke befestigten Pteranodon



RACHE, KALT SERVIERT Auch im Museum von Chicago mangelt es nicht an Servierwagen. BILD: MIDWAY



AUSSTELLUNGSSTÜCK Unwahrscheinlich, dass der Dino die Schießerei heil übersteht. BILD: MIDWAY



SCHWERE WAFFEN Solche Sturmgewehre kann Tequila auch selbst verwenden. BILD: MIDWAY

durch die Gegend schwingen oder über den Schwanz und das Rückgrat von Sue das nächsthöhere Stockwerk erreichen.

AGIEREN SIE FILMREIF!

Dagegen wirkt das Von-der-Wand-Ab-springen und häufig gesehene Aktionen wie das elegante Rutschen über Tischflächen oder Treppengeländer schon wieder relativ unspektakulär.

Doch all diese Akrobatikeinlagen sehen nicht nur cool aus, sie werden auch belohnt – wenn Sie schon in einem interaktiven Actionfilm mitspielen, sollen Sie den Zuschauern ja auch was bieten! Während die verfügbare Zeit für die jederzeit per Knopfdruck zuschaltbare Zeitlupe auto-

matisch aufgeladen wird, sind die Tequila Bomb genannten Spezialattacken den spektakulär agierenden Inspektoren vorbehalten. Neben umgehender Selbstheilung stehen ein Präzisionszielmodus (für diejenigen, die selbst in Zeitlupe einen Dinosaurier auf zwei Meter Entfernung verfehlen), ein „Barrage“ genannter Berserker-Modus mit kurzzeitig unverwundbarem Tequila und Dauerfeuer sowie ein Rundumschuss-Manöver zur Verfügung, bei dem neben coolen Zeitlupeneinstellungen natürlich auch die John-Woo-Tauben nicht fehlen dürfen. *Stranglehold* sieht schon jetzt fantastisch aus und spielt sich ganz hervorragend. Einziger Wermutstropfen ist der verschobene

» Die Akrobatikeinlagen sehen nicht nur cool aus, sie werden auch belohnt! «

Vom Polizisten zum Piraten

Stranglehold-Star Chow Yun-Fat steht kurz vor seinem größten Hollywood-Filmauftritt.

Mit John-Woo-Filmen wie *A Better Tomorrow* und *Hard Boiled* wurde Chow Yun-Fat speziell in Asien zum Megastar. Seitdem hat er schon in einigen Hollywood-Filmen die Hauptrolle gespielt (u. a. *Corruptor*, *Anna und der König*), doch die meisten Zuschauer wird er vermutlich mit dem dritten Teil von *Fluch der Karibik* erreichen, der am 24. Mai in die Kinos kommt. Als Piratenkapitän Sao Feng trifft er „Am Ende der Welt“, so der Untertitel des Films, auf Captain Jack Sparrow und Konsorten. Eine weitere neue Figur wird übrigens von Rolling Stone Keith Richards gespielt.



INTERNATIONALER STARGIPFEL Chow mal ohne Haupthaar, dafür mit feschem Bart. BILD: DISNEY

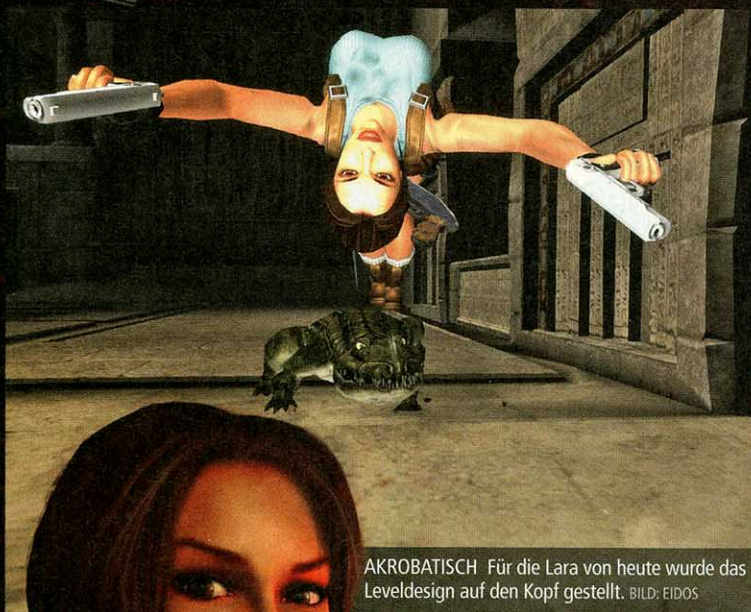
Releasetermin, denn statt zum europäischen PS3-Launch soll das Spiel nun erst im Sommer fertig werden. Aber glauben Sie uns: Das Warten lohnt sich! ■

VORSCHAU STRANGLEHOLD

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway Chicago
Spieler:	1(-8 online)
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.midway.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Selten war die Klischee-Formulierung „Actionfilm zum Mitspielen“ passender: Ein würdiges Spiele-Debüt für Altmeister John Woo!



AKROBATISCH Für die Lara von heute wurde das Leveldesign auf den Kopf gestellt. BILD: EIDOS



KLASSISCHE SZENE Die meiste Zeit müssen Sie sich mit wilden Tieren herumschlagen. BILD: EIDOS

Tomb Raider: Anniversary

Bald können alte und zukünftige Fans Lara Crofts Debüt neu erleben.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Zu Laras zehntem Geburtstag wurde es nicht rechtzeitig fertig, doch auch nach dem verpassten 2006er-Termin will Eidos die Neuauflage des ersten *Tomb Raider*-Spiels als Jubiläumsausgabe verstanden wissen – nun eben zum fast Elfjährigen. Ungeachtet solcher Kleinigkeiten sieht's aber erfreulicherweise ganz danach aus, als gäbe es im Juni für Fans der Serie jede Menge Grund zum Feiern, denn *Tomb Raider: Anniversary* verspricht eine gelungene Neuinterpretation eines der größten modernen Spieleklassiker zu werden.

RÜCKKEHR NACH ÄGYPTEN

Bei der ersten Präsentation des Spiels wurde ein Abschnitt in Griechenland gezeigt, der dem Wasserfall/Zahnradrätzel-Level aus dem Originalspiel nachempfunden war. Dramaturgisch geschickt endete die Demonstration bei Laras Begegnung mit dem Tyrannosaurus Rex – ohne dass man mehr als die Füße des Untiers gesehen hätte. Der Level war gut gewählt, denn er enthielt einige der denkwürdigsten Stellen des

ersten *Tomb Raider* und machte deutlich, dass die Neuauflage nicht nur viele Grundideen, sondern vor allem auch die dichte Atmosphäre des Klassikers beibehalten würde. Ein weiterer Level, der uns nun ausführlich in Aktion gezeigt wurde, spielt in Ägypten und machte ebenfalls einen guten Eindruck, auch wenn die Vorlage dafür deutlich weniger bemerkenswert war. Doch es hat einfach seinen ganz eigenen Reiz, mutterseelenallein Ruinen und Höhlen zu erforschen, ohne wie bei *Tomb Raider: Legend* ständig in Funkkontakt mit anderen Leuten zu stehen. Und wenn man ab und zu mal auf wilde Tiere trifft und sich dieser mit Pistolen und Schrotflinte erwehren muss, lockert dies das Geschehen angenehm auf, ohne Hobby-Archäologen mit allzu ausladenden Actioneinlagen zu überfordern. Die relativ frei strukturierten Levels und der große Ausprobier-Faktor machten zu einem großen Teil den Reiz des ursprünglichen *Tomb Raider*-Spielablaufs aus und genau das wollen die Entwickler mit der *Anniversary*-Edition wieder einfangen.

VÖLLIG UMGEKREMPelt

Grafisch merkt man dem Spiel die zehn Jahre Technikvorteil gegenüber dem Original natürlich sofort an. Alles ist viel detaillierter, von der ehemals weitgehend quadratischen Levelgestaltung ist

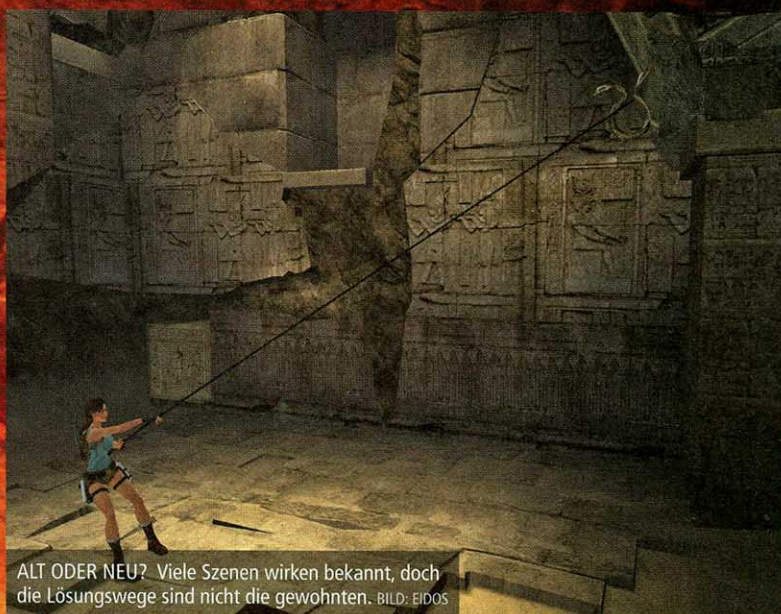
Fakten

- Neuinterpretation des ersten Tomb-Raider-Spiels
- Neue Levels, die Elemente aus dem Original aufgreifen
- Moderne Steuerung wie bei Tomb Raider Legend
- Erscheint auch für PSP

BILD: EIDOS



EINE GLATTE 10 Was wäre Tomb Raider ohne perfekte 10-Meter-Sprünge ins Wasser? BILD: EIDOS



ALT ODER NEU? Viele Szenen wirken bekannt, doch die Lösungswege sind nicht die gewohnten. BILD: EIDOS

» Es wäre erfreulich, wenn so manch anderer Hersteller seine 3D-Frühwerke so wiederaufleben ließe. «

nicht mehr viel zu sehen und moderne Beleuchtung lässt die Pharaonengräber und Höhlen noch schummriger und atmosphärischer wirken. Doch es liegt nicht nur an den gewaltigen grafischen Fortschritten, dass man als Kenner des Originals immer wieder überrascht wird – auch in Sachen Gameplay hat sich seitdem einiges getan; und nachdem gerade die Steuerung der Serie in der Zeit vor *Tomb Raider: Legend* immer wieder in der Kritik stand, will man den heutigen Spielern nicht mehr die hakelige Originalsteuerung von damals zumuten. Die Zeiten, in denen man sich vor jedem Sprung sicherheitshalber erst vorsichtig bis an den Rand einer Plattform herantastete, einen Schritt zurückspringen und dann Anlauf nehmen musste, um auch ja nicht abzustürzen, sind also vorbei. Stattdessen klettert und schwingt sich Lara Croft mit der gleichen Geschicklichkeit durch die Levels, die sie zuletzt in *Tomb Raider: Legend* an den Tag legte. Da auch der magnetische Haken aus *Legend* übernommen wurde, musste das Leveldesign grundsätzlich überarbeitet werden, um weiterhin herausfordernd zu sein – der Vorteil ist, dass selbst Kenner des Originals so auf jede Menge neue Aufgaben stoßen werden und nicht bloß Altbekanntes in zeitgemäßer Optik serviert bekommen.

SO MACHEN REMAKES SPASS!

Puristen werden sich angesichts solch elementarer Eingriffe in den Spielablauf natürlich mit Grausen abwenden, doch wird der rundum überarbeitete Klassiker sicher viele neue Fans finden. Es ist auf jeden Fall erfreulich, wie geschickt hier Altbekanntes mit Neuem verbunden wird, sodass aus einem doch etwas angestaubten Klassiker ein absolut zeitgemäßes Spielerlebnis wird. Und in einem Punkt geben sich die Entwickler übrigens trotz aller Modernisierungsansätze ganz nostalgisch: Das rotierende Menü entspricht praktisch 1:1 dem 1996er-Original. Angesichts der bisher gezeigten Qualität wäre es eine erfreuliche Entwicklung, wenn so manch anderer Hersteller seine pixelig-hakeligen 3D-Frühwerke auf ähnliche Art wiederaufleben ließe. ■



VORSCHAU

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Entwickler: Crystal Dynamics
Spieler: 1
Termin: Juni
Web: www.tombraider.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Wiedersehen macht Freude: Die Neuauflage ist nicht nur Teil 1 mit besserer Grafik, sondern (fast) ein neues Spiel. Hitverdächtig!

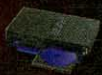
Zirkusreif

Von wegen „zurück zu den Wurzeln“: Laras Moverepertoire wird nicht auf den Stand von 1996 zurückgefahren, sondern gegenüber *Tomb Raider: Legend* noch erweitert!

Die Vielzahl an Bewegungen, die Lara im Laufe ihrer Karriere dazugelernt hat, ist vermutlich der wichtigste Grund dafür, dass die Neuauflage des Ur-*Tomb Raider* nach einem von Grund auf überarbeiteten Leveldesign verlangt. Und selbst die akrobatischen Fähigkeiten aus *Tomb Raider: Legend* markieren noch nicht das Ende der Fahnenstange – wir konnten bereits zwei brandneue Moves in Aktion bestaunen. Neuerdings kann Lara mithilfe des magnetischen Hakens auch an Wänden entlanglaufen und Schwung holen, um dann mit einem Sprung weiter entfernte oder höher gelegene Bereiche zu erreichen. Ebenfalls neu: Das Balancieren auf winzigen Plattformen, etwa auf der Oberseite einer schmalen Säule. Hier müssen Sie darauf achten, beim Landen und Drehen nicht das Gleichgewicht zu verlieren (rechtzeitig die Dreieck-Taste drücken!), bevor Sie zum nächsten Punkt weiterspringen. Leider gibt's von dieser Aktion noch keine Bilder.



AN DER WAND ENTLANG Spider-Man könnt's nicht besser! Na gut, seien wir ehrlich: KAUM besser! BILD: EIDOS



Fakten

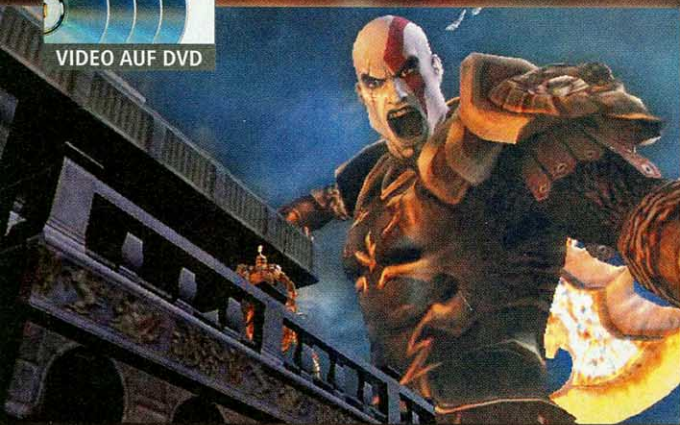
- Erscheint exklusiv für die PlayStation 2
- Neue Waffen und Magiefähigkeiten
- Produzent des Spiels ist nicht mehr David Jaffe

God of War II

Wie viel Belastung halten die Schultern eines Kriegsgottes aus?



VIDEO AUF DVD



MIES DRAUF Kratos hat ganz üble Laune und lässt sie an den Menschen aus. BILD: PLAYZONE



NOCH MIESER DRAUF Der Koloss von Rhodos kann über Kratos' Gegenwehr gar nicht lachen. BILD: PLAYZONE



BLENDEND Die tödlichen Klingen des Hauptdarstellers schnetzeln Gegner im Sekundentakt nieder. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Gibt es das perfekte Spiel? Das 100%-Spiel? Das Spiel, das alles richtig macht? Natürlich nicht, aber es gibt Spiele, die so gut wie nichts falsch machen, und *God of War* war im letzten Jahr eines dieser seltenen Exemplare. Klar, wer wollte, der fand Fehler – und sei es nur die Innovationslosigkeit des Titels. Doch selbst wenn man sich noch so sehr anstrengt, wird man den Entwicklern nicht absprechen können, dass sie bereits vorhandene Ideen hervorragend weiterentwickelten, handwerklich zu den Besten der Branche gehören und besonders in den Bereichen Präsentation und künstlerische Gestaltung nahezu perfekte Arbeit abgeliefert haben. Arbeit, die diese Entwickler nun selbst toppen wollen.

GROSSES KINO II

Aus dem Kino wissen wir, dass Fortsetzungen in den seltensten Fällen an das Original heranreichen oder dies gar übertreffen können. Auch im Videospiel-

bereich ist die Zahl 2 nicht immer ein Garant für hervorragende Unterhaltung, auch nicht dann, wenn sie römisch geschrieben ist. Doch der erste Level von *God of War II* macht deutlich, dass die Entwickler nicht etwa ideen- und tatenlos herumgesessen haben, sondern ihr Erstlingswerk tatsächlich in den Schatten stellen wollen. Ob das wirklich gelingt, kann erst eine wirklich fertige Version zeigen, doch der knapp 15 Minuten lange Abschnitt des ersten Levels zeigt deutlich die Richtung, in die man in den Santa Monica Studios von Sony geht: nach vorn!

DER ZORN EINES GOTTES

Wir erinnern uns: Kratos konnte am Ende von Teil 1 den Kriegsgott Ares besiegen und wurde von den Göttern fortan selbst in den Rang des Kriegsgottes erhoben. Doch selbst als Gott quält ihn seine grausame Vergangenheit und seine innere Wut. Kratos tut, was ein Kriegsgott eben so tut: Er bringt Zerstörung und Vernichtung über die menschliche Welt. Gerade als er selbst hinabsteigt und als giganti-



DÉJÀ-VU In Teil 1 war's die Hydra, in Teil 2 ist der Koloss von Rhodos der erste Bossgegner. BILD: PLAYZONE



AUF GROSSEM FUSS Kratos lehnt das Angebot, als Nagelpfleger zu arbeiten, ganz offensichtlich ab. BILD: PLAYZONE

sche zweibeinige Abrissbirne ordentlich aufräumen will, macht ihm Athena einen Strich durch die Rechnung. Sie schrumpft Kratos auf Menschengröße und erweckt niemand Geringeren als den Koloss von Rhodos zum Leben. Dieser Knabe ist nicht nur eines der sieben Weltwunder, sondern auch ziemlich kompromisslos in seiner Jagd nach dem Titelhelden. So beginnt der erste Level als eine Mischung aus Flucht, Kampf gegen menschliche Soldaten und gelegentliche Boss-Auseinandersetzungen, in denen Kratos dem Koloss ordentlich zusetzt, sofern der Spieler die bereits bekannten Quicktime-Events (plötzliche Tasteneinblendungen müssen in Windeseile ausgeführt werden) schafft. Diese Quicktime-Events sind es auch, die am meisten Eindruck hinterlassen, denn erneut sind diese Gefechte bombastisch inszeniert.

SCHON VORBEI

Einzige echte Neuerung im spielbaren Abschnitt war der Greifhaken, mit dem sich Kratos über Abgründe schwingen kann. Das Kampfsystem blieb weit-

gehend erhalten, doch neue Items versprechen mehr Magie-Attacken und natürlich sind auch neue Kampfmanöver im Spiel enthalten. Leider war in der uns vorliegenden Version kaum etwas davon ausprobierbar und dennoch verflogen die 15 Minuten Spielzeit in Windeseile. Hoffen wir, dass der Rest des Spiels an die Qualität des ersten Abschnitts anknüpfen kann, dann könnte *God of War II* tatsächlich an seinen Vorgänger heranreichen. Vielleicht reicht es ja sogar zur Überflügelung eines der besten Action-Adventures der PS2. ■



VORSCHAU

GOD OF WAR II

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Santa Monica
Spieler:	1
Termin:	18. April 2007
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Vielversprechend wäre untertrieben – *God of War II* sieht fantastisch aus und lässt selbst PlayStation-3-Titel alt aussehen.

» Die Quicktime-Events sind erneut bombastisch inszeniert! «



FETZIG Die Quicktime-Events sind erneut bombastisch inszeniert und packend. BILD: PLAYZONE



UNVERSTÄNDNIS Selbst Athena ist nicht in der Lage, Kratos zu beruhigen. BILD: PLAYZONE



BRILLANT Erwartungsgemäß sind Optik und Spezialeffekte auf allerhöchstem Niveau. BILD: PLAYZONE

Rogue Galaxy

STANDARD Die Spezialattacken sind gut illustriert und unterbrechen den Spielfluss nicht. BILD: PLAYZONE

Alter Stil, neues Spiel. Die Dragon-Quest-Macher versuchen sich an einem einsteigerfreundlichen Rollenspiel.

Fakten

- Acht spielbare Figuren
- Sci-Fi-Setting
- Kaum Ladezeiten
- Echtzeit-Kampfsystem
- Neue Inhalte für PAL-Version

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Dark Chronicles und Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs richteten sich beide an eher geübte Rollenspieler. Dark Chronicles wegen seines sehr komplexen Erfindersystems und Dragon Quest wegen des Old-School-Gameplays und des teilweise knackigen

Schwierigkeitsgrads. Nun will Level 5 mit Rogue Galaxy auch Rollenspiel-Neulinge bedienen. Dafür setzt man auf unkompliziertes und actionlastiges Gameplay mitsamt geradlinigen Dungeons, simplen Rätseln und schnellen Echtzeit-Kämpfen.

ALTBESANNTES GAMEPLAY

Auch die Story ist simpel und schnell zusammengefasst. Aufgrund einer Verwechslung wird der junge Jaster Rogue Mitglied einer Weltraumpiraten-Mannschaft und reist auf der Suche nach Ruhm und Geld durchs Weltall. Zwar lernt er dabei auch einige Leute kennen, die nicht sind, was sie zu sein scheinen, aber die Rollen sind meist eindeutig verteilt und Überraschungen eher rar gesät. Auch bei den Kämpfen wird nicht lange gefackelt. Zwar werden Sie in Rogue Galaxy zufällig mit Gegnern konfrontiert, allerdings gibt es dabei keinen Wechsel in einen separaten Kampfbildschirm. Stattdessen tauchen Gegner aus dem Sandboden oder dem dichten Dschungel auf und der Kampf beginnt nahtlos ohne zusätzliche Ladezeiten. Mit einer primären Nahkampf- und einer sekundären Fernkampf-



Heh heh...anyway, nice to meet ya,

WER? Aufgrund einer Verwechslung bekommt man es mit zwielichtigen Gestalten zu tun. BILD: PLAYZONE



» Rogue Galaxy setzt auf unkompliziertes Gameplay und schnelle Echtzeit-Kämpfe. «



Waffe darf dann geschnitzelt werden. Mitstreiter machen dabei sogar Vorschläge, damit Sie während des Kampfes nicht permanent selbst in Menüs herumklicken müssen. So haben Sie die Möglichkeit, per Knopfdruck besondere Fähigkeiten einsetzen zu lassen, die entweder die Statuswerte des Teams erhöhen oder direkten Schaden bei den Gegnern verursachen. Erlernt werden solche Aktionen auf einem Spielbrett, das ähnlich funktioniert wie das Sphärobrett aus *Final Fantasy X*. Neue Felder werden aber nicht mit Erfahrungspunkten, sondern mit gefundenen oder gekauften Items freigelegt. Haben Sie eine Kombination aus Items zusammen, wird die Fähigkeit freigeschaltet und die darum herum liegenden zum Kauf eröffnet. Um kampfstärker zu werden, können Sie außerdem alte Waffen kombinieren und so erstarken lassen. Das wiederum funktioniert ähnlich wie mit dem Alchemie-Kessel in *Dragon Quest*. Allerdings werfen Sie die Waffen nicht in einen Topf, sondern verfüttern sie an einen gefräßigen Frosch! Auch der typische Humor von Level 5 ist in *Rogue Galaxy* präsent.

ALTBEKANNTE OPTIK

Umgesetzt wurde das Ganze, wie für Level 5 typisch, in bezaubernder Cel-Shading-Optik. Und obwohl dieser Grafikstil inzwischen recht ausgelutscht ist, ist es den Entwicklern mal wieder gelungen, das Spiel fast wie einen Anime aussehen zu lassen. Allerdings ist die Spielwelt nicht so weitläufig wie beispielsweise noch in *Dragon Quest*. Anstatt in einer großen Welt zu reisen, wohin man will, fliegt man in Storysequenzen automatisch neue

Lokalitäten an und folgt hier sehr geradlinigen Pfaden. Deutsche Spieler dürfen sich trotzdem auf ordentlichen Umfang freuen. Für die PAL-Version wurden neue Waffen, Gegner und Umgebungen ins Spiel integriert. Alles in allem ist *Rogue Galaxy* ein eher simples Rollenspiel, das aber nichtsdestotrotz mit viel Sorgfalt entwickelt wurde. ■

VORSCHAU ROGUE GALAXY

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sony
Entwickler: Level 5
Spieler: 1
Termin: Herbst 2007
Web: www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Wer sich schon immer mal ins RPG-Genre einspielen wollte, wird mit *Rogue Galaxy* einen guten und nicht allzu komplexen Einstieg finden.



LEARNING BY DOING In den ersten Spielstunden erlernen Sie anhand solcher Brocken wichtige Spielelemente. BILD: PLAYZONE



EINES DER BESTEN SPIELE DES JAHRES 2006 KOMMT FÜR PLAYSTATION® 3



**DAS KAISERREICH ZERFÄLLT, DIE TORE
VON OBLIVION ÖFFNEN SICH, DÄMONEN
STREIFEN DURCH DAS LAND.**

**NUR WENN DU DEN VERLORENEN
THRONERBEN FINDEST, WIRST DU
TAMRIEL VOR DER ZERSTÖRUNG
BEWAHREN.**



**“OBLIVION IST AUCH AUF DER PS3 EINFACH
GIGANTISCH! GRAFIK, UMFANG UND
GAMEPLAY SIND AUF REFERENZ-NIVEAU!”**

PLAYZONE



**“MIT OBLIVION BEKOMMT MAN EINEN DER
BESTEN STARTTITEL FÜR SEINE PS3.”**

**HP
PLAYERS.DE**

oblivion.ubi.com



PLAYSTATION 3

Bethesda®
SOFTWARE
a ZeniMax Media company





The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Das RPG für die Next-Generation

The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2007 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinesys Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Made in Austria. All rights reserved. "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All Rights Reserved.

Die kommenden Hits

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

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

In einem Interview ließ Square Enix kürzlich einige neue Infos zur PS3-Premiere der beliebten Serie heraus. So soll das Kampfsystem an *Kingdom Hearts* erinnern und für dessen Konzept zeichnet Toshiro Tsuchida verantwortlich, der diesen Job auch schon bei *Final Fantasy X* erledigt hatte.



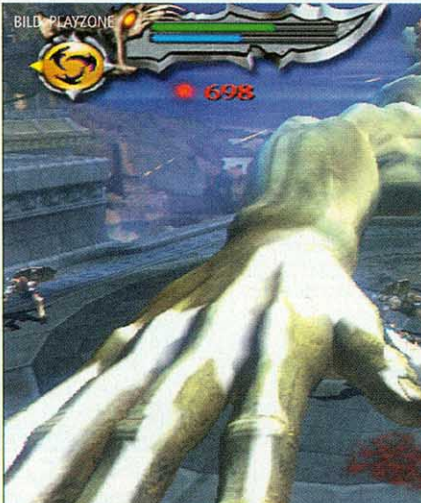
BILD: SQUARE ENIX

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

GOD OF WAR |

Hersteller: Sony

BILD: PLAYZONE



Die Testversion verpasste knapp unseren Redaktionsschluss, doch noch vor der Veröffentlichung der nächsten PLAYZONE liefern wir Ihnen den Test online auf unserer Website www.play-zone.de nach. Dort finden Sie auch weitere News zum nun angekündigten PSP-Ableger der Reihe!

PS2 GOD OF WAR 2	18. APRIL 2007	ACTION-ADVENTURE
PSP GOD OF WAR	NICHT BEKANNT	ACTION-ADVENTURE

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

BILD: PLAYZONE



Vice City Stories ist erhältlich und ab Seite 76 finden Sie den dazugehörigen Test. Doch viel wichtiger: Merken Sie sich den 29. März 2007 vor. Dann nämlich will Rockstar Games online den ersten Trailer von *GTA IV* der Weltöffentlichkeit präsentieren. Unter www.rockstargames.com/IV gibt's dann hoffentlich Klarheit.

PS3 GRAND THEFT AUTO IV	19. OKTOBER 2007	ACTION
-------------------------	------------------	--------

TOMB RAIDER |

Hersteller: Eidos



BILD: EIDOS

Lara kehrt zu ihren Wurzeln zurück. Das Remake des allerersten *Tomb Raider* ist eigentlich gar keines, sondern ein vom Erstling inspiriertes Action-Adventure mit sehr viel Eigenständigkeit. Mehr zur Geburtstags-Edition erfahren Sie ab Seite 24. Bleibt die Frage: Wann kommt der echte Nachfolger von *Legend*?

PS2 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2. QUARTAL ACTION-ADVENTURE
PSP TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2. QUARTAL ACTION-ADVENTURE

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami



BILD: KONAMI

Noch immer ließ sich keine Testversion von *Metal Gear Solid: Portable Ops* bei uns blicken. Kein Wunder, liegt doch der Termin für das Spiel mittlerweile bei Mai 2007. Ob es jemals einen Teil der Serie geben wird, auf den man nicht sein halbes Leben lang warten muss?

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

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD |

Hersteller: Midway



Eine voll spielbare Version des Actionkrachens mit Starbesetzung konnte uns ein weiteres Mal überzeugen. Zwar steht noch eine Menge Arbeit vor dem Entwicklerteam, doch das Potenzial des Spiels ist enorm. Mehr dazu lesen Sie ab Seite 22!

PS3 JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD SOMMER 2007 ACTION

Was sonst noch kommt:

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 29. März 2007

Genre: Action-Adventure

In der kommenden PLAYZONE gibt's hoffentlich endlich den Test des lange und oft verschobenen PSP-Ablegers von *The Two Thrones*.

WARHAWK



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Action

Gerüchten zufolge soll *Warhawk* als reiner Mehrspieltitel exklusiv im PlayStation Store veröffentlicht werden.

RAINBOW SIX: VEGAS



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Taktik-Shooter

Ursprünglich sollte *Rainbow Six: Vegas* ein Starttitel für die PlayStation 3 werden – doch kurz vor knapp kam es doch noch zu einer Verschiebung.

SKATE



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2007

Genre: Trendsport

In der kommenden PLAYZONE gibt's einen ersten Spielbericht und neue Bilder zu EAs ambitioniertem Konkurrenten für die *Tony Hawk*-Reihe.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Final Fantasy XII

Genre: Rollenspiel
Wertung: 93%
Squares Meisterwerk verzückt nicht nur Genre-Fans.

Ghost Rider

Genre: Action
Wertung: 63%
Durchaus unterhaltsamer God of War-Klon

Shrek Smash 'n' Crash Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 67%
Harmloser Mario Kart-Klon mit Kino-Lizenz

World Series of Poker: ToC 2007 Edition

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 60%
Dröge präsentierte Versoftung des angesagten Spiels

März / April

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Burnout: Dominator	22. März
Dancing Stage SuperNOVA	1. Quartal
God of War II	18. April
Medal of Honor Vanguard	29. März
Pac-Man Rally	29. März
Red Star	6. April
Shin Megami Tensei Devil Summoner:	
Raido Kuzunoha vs. The Soulless Army	30. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	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
Ratatouille	Sommer
Rogue Galaxy	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault	16. Mai
Spider-Man 3	2007
Stuntman: Ignition	2007
Tomb Raider: Anniversary	2. Quartal
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Pirates!

Genre: Strategie
Wertung: -%
Leider lag uns bis Redaktionschluss kein Testmuster vor.

EA Replay

Genre: Spielesammlung
Wertung: 69%
Ordentliche Spielesammlung für ältere Semester

World Series of Poker: ToC 2007 Edition

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: -%
Die Pokerrunde für unterwegs mit den Stars der Szene

World Snooker Challenge 2007

Genre: Billard
Wertung: 69%
Bieder präsentierte Versoftung des anspruchsvollen Sports

März / April

Asphalt: Urban GT 2	März
Avatar: Der Herr der Elemente	März
Burnout Dominator	22. März
Death, Jr. 2	März
Dungeons & Dragons: Tactics	1. Quartal
Pac-Man Rally	29. März
Prince of Persia Rival Swords	April
Ratchet & Clank: Size Matters	4. April

Teenage Mutant Ninja Turtles	März
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	März
UEFA Champions League 2006/2007	22. 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
Gran Turismo 4 Mobile	Noch nicht bekannt
Hellboy	2007
Marvel Trading Card Game	2007
Metal Gear Solid: Portable Ops	2007
Ratatouille	Sommer

Silent Hill Origins	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2	16. Mai
Spider-Man 3	2007
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	Noch nicht bekannt

PlayStation 3



März

Blazing Angels Squadrons of WWII	23. März
Call of Duty 3	März
Def Jam: Icon	22. März
Der Pate: Die Don-Edition	22. März
Fight Night Round 3	22. März
Formula One Championship Edition	23. März
Full Auto 2: Battlelines	23. März
Genji: Days of the Blade	23. März
Marvel: Ultimate Alliance	23. März
MotorStorm	23. März
NBA 2K7	23. März
NBA Street Homecourt	22. März
Need for Speed: Carbon	22. März
NHL 2K7	23. März
Resistance: Fall of Man	23. März
Ridge Racer 7	23. März
Sonic the Hedgehog	23. März
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ende März
Tiger Woods PGA Tour 2007	22. März
Tony Hawk's Project 8	23. März
Untold Legends: Dark Kingdom	22. März
Virtua Fighter 5	23. März
Virtua Tennis 3	23. März
World Snooker Championship 2007	23. März

2007/08

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
Brothers in Arms: Hell's Highway	2007
Clive Barker's Jericho	Herbst
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	2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Juni
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Half Life 2: Orange Box	2007
Haze	2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Hellboy	2007
Hot Shots Golf 5	2007
Indiana Jones	2007
John Woo presents Stranglehold	Sommer
Juiced 2: Hot Import Nights	Herbst
Killzone	2007
L.A. Noire	2007
Lair	2007
Medal of Honor: Airborne	2007
Mercenaries: World in Flames	2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2007
Mobile Suit Gundam	2007

Monster Kingdom	2007
NBA Live 07	2007
Rainbow Six: Vegas	2007
Ratatouille	Sommer
Rogue Warrior	Herbst
Saints Row	2007
Sega Rally	4. Quartal
SingStar	2007
Spider-Man 3	2007
Stuntman: Ignition	2007
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Darkness	2. Quartal
The Getaway 3	2007
The Outsider	2007
The Wheelman	2007
Turok	2007
Unreal Tournament 3	2007
Warhawk	2007

Alle Angaben ohne Gewähr.

INTENSIVER ALS JE ZUVOR

CALL OF DUTY 3



„FILMREIFE INSZENIERUNG“

-XBOX360 ZONE 10/06

„CALL OF DUTY 3 IST DAS PS3-PFLICHTSPIEL!“

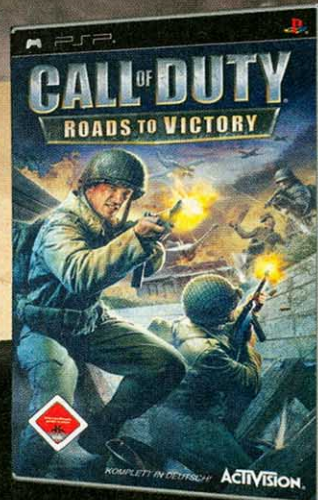
-PLAY 11/06



AB SOFORT FÜR PLAYSTATION 3!

Packende Dramatik
auch für unterwegs:
**Call of Duty®:
Roads to Victory**

Ab März für
PLAYSTATION® PORTABLE
erhältlich!



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP



Wii

ACTIVISION

activision.de

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



PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das war klar: Das neue *Final Fantasy* war im Februar der meistgefragte PS2-Titel.

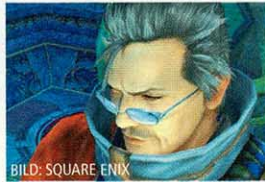


Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy XII	1
2	NEU	Spy Hunter – Nowhere to Run	1
3	NEU	Rampage – Total Destruction	1
4	2	FIFA 07	4
5	3	Medal of Honor European Assault	4
6	5	Final Fantasy X	23
7	7	True Crime: New York City	4
8	4	Need for Speed Most Wanted	4
9	8	SingStar Deutsch Rock-Pop (inkl. Mikrofon)	6
10	WE	Pro Evolution Soccer 6	4

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Die Vorfreude auf *God of War II* bringt den ersten Teil wieder in die Lesercharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy X	50
2	2	Gran Turismo 4	22
3	3	Grand Theft Auto San Andreas	27
4	4	Final Fantasy X-2	24
5	7	Tekken 5	13
6	6	Resident Evil 4	14
7	9	Need for Speed Carbon	3
8	10	Pro Evolution Soccer 6	2
9	5	FIFA 07	5
10	WE	God of War	2

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Zwei kurzfristig angekündigte EA-Spiele schaffen spontan den Sprung in die Top 10.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	33
2	4	God of War II	9
3	5	Test Drive Unlimited	8
4	6	Alone in the Dark 5	8
5	3	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	2
6	NEU	Burnout Dominator	1
7	2	Tomb Raider Anniversary	2
8	NEU	Medal of Honor Vanguard	1
9	NEU	BUZZ! Das Schul-Quiz	1
10	7	Spider-Man 3	4

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das Spiel zum neuen Pixarfilm ist ein Erfolg und auch die Nr. 2 ist ein Lizenztitel.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Cars	1
2	NEU	Yu-Gi-Oh GX Tag Battle	1
3	WE	Splinter Cell Essentials	4
4	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	4
5	9	FIFA 07	5
6	5	Need for Speed Carbon: Own the City	5
7	WE	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	8
8	7	Grand Theft Auto Liberty City Stories	13
9	10	Pro Evolution Soccer 6	3
10	8	Medal of Honor Heroes	2

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Die beiden GTAs dominieren die PSP-Charts. Überraschend ist die Rückkehr von Lumines.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	15
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	2
3	6	Burnout Legends	11
4	3	Tekken: Dark Resurrection	5
5	4	LocoRoco	8
6	9	Ridge Racer	11
7	WE	Lumines	3
8	5	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	11
9	WE	Killzone: Liberation	2
10	WE	FIFA Football 06	2

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Es bleibt spannend, wann Sony endlich etwas Neues zum PSP-Gran Turismo zeigt.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	14
2	5	Test Drive Unlimited	3
3	8	Tony Hawk's Project 8	6
4	2	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	5
5	6	Silent Hill Origins	7
6	4	Metal Gear Solid Portable Ops	9
7	3	Crisis Core: Final Fantasy VII	8
8	WE	Dungeon Siege: Throne of Agony	7
9	10	Tomb Raider Anniversary	5
10	NEU	NBA Ballers Rebound	1

PlayStation 2



JAPAN-CHARTS

Lange mussten die Japaner auf *San Andreas* warten: Erst Ende Januar war es so weit!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Higurashi no Naku Goro Matsuri	1
2	NEU	Lupin the 3rd	1
3	NEU	Grand Theft Auto San Andreas	1
4	NEU	Soul Cradle	1
5	4	Ryu ga Gotoku (Yakuza)	6

US-CHARTS

God of War II war der meistgefragte PS2-Titel, doch erschien er erst nach Drucklegung.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	5
2	WE	Lego Star Wars II	5
3	4	God of War	10
4	NEU	MLB 07 – The Show	1
5	5	Karaoke Revolution Party	3

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Kurz vor dem PS3-Europastart bleiben die Most-Wanted-Charts weitgehend unverändert.



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

PlayStation Portable



JAPAN-CHARTS

Monster Hunter entwickelt sich in Japan zu DER Top-Serie auf der PSP.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Monster Hunter Portable 2	1
2	NEU	Tales of Destiny 2	1
3	2	Monster Hunter Portable	6
4	NEU	Metal Slug Complete	1
5	1	Metal Gear Solid Portable Ops	3

US-CHARTS

Die Nachfrage nach dem Januar-Spitzenreiter *Metal Gear Solid Portable Ops* hielt nicht an.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	11
2	NEU	Ratchet & Clank: Size Matters	1
3	WE	Grand Theft Auto Liberty Vice Stories	2
4	NEU	LocoRoco	1
5	5	SOCOM U.S. NAVY SEALs: Fireteam Bravo	3

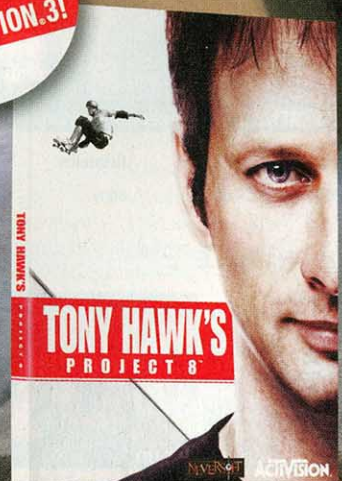


[NAIL THE TRICK]

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

Yeah. Das ist real!

**AB MÄRZ
FÜR
PLAYSTATION 3!**



www.THP8.de

ACTIVISION

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. „PS“, „PlayStation“ und „PLAYSTATION“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.de

PlayStation 3



An dieser Stelle geben wir Ihnen einen Überblick über alle getesteten PS3-Titel.

BEAT 'EM UP (3D)



REFERENZ: Fight Night Round 3

Titel	Hersteller	MP	SP
Fight Night Round 3	Electronic Arts	88%	86%
Def Jam Icon	Electronic Arts	84%	83%

ACTION



REFERENZ: Genji: Days of the Blade

Titel	Hersteller	MP	SP
Genji: Days of the Blade	Sony	–	62%

EGO-SHOOTER



REFERENZ: Resistance: Fall of Man

Titel	Hersteller	MP	SP
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%

RENNSPIELE



REFERENZ: MotorStorm

Titel	Hersteller	MP	SP
MotorStorm	Sony	–	86%
Ridge Racer 7	Sony	80%	82%
Formula One Championship E. Sony	–	–	81%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

PlayStation 2

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

STRATEGIE



Chef-Strategie Maik rät zu:
Buzz! Das große Quiz
Kein Spiel trainiert Ihre Gehirnzellen und Bauchmuskeln unterhaltsamer.



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
Buzz! Das große Quiz	Sony	87%	65%
Lemmings	Sony	–	81%
Herdy Gerdy	Eidos	–	78%
Puyo Pop Fever	Sega/Atari	73%	75%
Super Bust-A-Move	Acclaim	–	75%

ENTERTAINMENT



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



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%

KAMPFSPORT



Kampfsportler Michael rät zu:
Soul Calibur II
Trotz des einfacheren Kampfsystems eine sehr gute Alternative zu VF 4 Evolution.



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%



RENNSPIELE



Bleib Maik empfiehlt:
Midnight Club 3: DUB Edition
Edle Fahrzeugauswahl, sauschnelle Renn-
Action und ein toller Mehrspieler-Modus.

MAIK
BÜTEFUR

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%
Midnight Club 3: DUB Edition Take 2		88%	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%

PlayStation 2

FUNRACER/ACTION

REFERENZ:

Burnout Revenge

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

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

ACTION



BILD: PLAYZONE

Action-Experte Udo rät zu:

Devil May Cry 3: Dantes Erwachen

Eine fette und völlig überzogene Inszenierung paart sich mit einem
überraschend tiefen Kampfsystem – dabei kommt einer der besten
Action-Titel für die PS2 heraus. Mit Devil May Cry 3 hat Capcom
die Serien-Ehre nach dem misslungenen Teil 2 wiederhergestellt.

UDO
CRNJAK



PlayStation 2

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%

PlayStation 2

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%

PlayStation 2

LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:

Time Crisis 3

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

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



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE

Abenteuer-Experte Maik empfiehlt:
Jak 3

Der Abschluß der Serie ist gleichzeitig auch ein PS2-Pflichttitel.

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Final Fantasy XII
Endlich kommen auch wir Europäer in den Genuss des besten RPGs aller Zeiten.

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt:
Top Spin
Für Tennis-Fans DIE Ausweichstation zu Segas Virtua Tennis 2.



ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4 (dt.)

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



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Dragon Quest: D. Reise des v. Königs

Ein beinahe perfektes Oldschool-Rollenspiel in zeitgemäßem Gewand. Ein Pflichtkauf!



FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 6

Fußballfans werden mit dem neuen Pro Evolution Soccer glücklich!

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%

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII	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%

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%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms

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



TRENDSPORT

REFERENZ:

Tony Hawk's Underground 2

Das zweite Underground konnte bisher die höchsten Wertungen einfahren.

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%

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%

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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



PlayStation Portable

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer Spielerei- ste 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%
Metal Slug Anthology	Atari	—	71%

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 Ghost'n Goblins	Capcom	—	86%
Sonic Rivals	Sega	—	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Every Extend Extra	Buena Vista G.	—	84%
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%

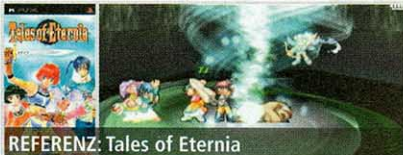
ACTION-ADVENTURE



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:

Dienstag, 13. Februar 2007

Eigentlich hätten wir ja vier Wochen Zeit für die neue PLAYZONE, doch zum PlayStation-3-Start wollen wir natürlich besonders gut dastehen. Also beginnen sofort die Arbeiten am Sonderheft rund ums Thema PlayStation 3. Sämtliche Starttitel werden getestet und die Multimedia-Fähigkeiten der Konsole werden haarklein erklärt. Das Ergebnis liegt seit dem 14. März am Kiosk!



Montag, 19. Februar 2007

Oliver Beck von Midway stattet uns mit einer neuen spielbaren Version von *John Woo presents Stranglehold* einen Besuch ab und wir haben mächtig Spaß an der Ballerei – so viel Spaß, dass wir uns entschließen, noch einmal zwei Seiten zum Action-Epos im Heft zu reservieren.

Donnerstag, 22. Februar 2007

Die ARD-Sendung *Panorama* schafft es tatsächlich, das bisher schon niedrige Niveau der Killerspiel-Berichterstattung zu unterbieten. Der polemische Beitrag strotzt vor Fehlern und bewegt sich nahe am Rande der Verleumdung. Erneut spielen große Teile der Redaktion mit dem Gedanken, ihre Fernsehgeräte abzumelden, um derlei Mist nicht auch noch bezahlen zu müssen. Auch unsere Leserpost ist gefüllt mit wütenden Protesten ob der Inkompetenz des Beitrags.

Dienstag, 27. Februar 2007

Sven Liebold besucht uns mit einer Version von *Tomb Raider: Anniversary*, die nicht nur Fans des allerersten Teils in Wallung bringt. Der Remix des PSone-Meilensteins sieht klasse aus, spielt sich super und dürfte eines der letzten großen Highlights für die PlayStation 2 werden.

Sonntag, 4. März 2007

Ausgerechnet auf RTL 2 läuft im Rahmen der Sendung *Welt der Wunder* der erste ernstzunehmende Beitrag zum Thema Killerspiele. Hier wird differenziert mit dem Thema umgegangen und reißerische Aussagen werden bewusst umgangen. Danke schön!



TAG-TEAM Michael hat seine Fähigkeiten in Virtua Fighter eindeutig überschätzt, aber die Kollegen eilen im Kampf gegen den Koloss Wolf zu Hilfe. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: VIRTUA FIGHTER 5 (SEGA)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... zockt zur Einstimmung auf *God of War II* den Vorgänger sowie *Legacy of Kain Defiance* und fragt sich, wann Blut aus seinem Fernseher tropft.

Spielt derzeit:
Bluttriefende Actionspiele



Udo Crnjak
29, Redakteur

... zählt die Tage, bis er endlich *God of War II* in Händen hält. Bis dahin wird sich mit Teil 1 und *Devil May Cry 3 – Special Edition* warmgespielt.

Spielt derzeit:
God of War II



Michael Pruchnicki
28, Redakteur

... ist sehr gespannt auf den Deutschland-Start der PS3 und wünscht sich ein 3D-*LocoRoco* mit Sixaxis-Steuerung wie bei *Super Rub'a'Dub*.

Spielt derzeit:
Super Rub'a'Dub



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... freut sich über die ersten fertigen HD-Videos für die DVD der Premium-Ausgabe und muss jetzt erst einmal wieder gründlich ausschlafen.

Spielt derzeit:
Genji: Days of the Blade



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... schaffte es gerade noch vor den Schulferien ins Ghibli Kunstmuseum und musste sich nicht durch unendliche Menschenmassen quälen.

Spielt derzeit:
Lost Regnum (PSP)



Roland Austinat
36, USA-Korrespondent

... ersteigert auf eBay schräge PS2-Titel. Aktueller Fund: *Metal Saga*, das man in zwei Minuten beenden kann, wenn man den Beruf Mechaniker wählt.

Spielt derzeit:
Metal Saga

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die PLAYZONE ist das Magazin, dem Sie vertrauen können. Wir zeigen Ihnen, wie unsere Wertungen zustande kommen.



Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz 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



CHRISTIAN SCHÖNLEIN hat kein Geheimnis.

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

UWE HÖNIG wird schlaflos.

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

HITMAN: BLOOD MONEY

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

Massiv Lösungswege
Neue Elemente
Angepasster Schwierigkeitsgrad
Unschöne Fehler

WERTUNG 89% 85% 70%
MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
86%

Wenn einige ungeschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Generehron rütteln.

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren 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 Kurz Fazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Virtua Fighter 5
Test ab Seite 42. BILD: PLAYZONE

- 68 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 46 Call of Duty 3
- 52 Der Pate
- 69 Enchanted Arms
- 50 F.E.A.R.
- 56 Full Auto 2: Battlelines
- 71 Marvel: Ultimate Alliance
- 62 NBA 2K7
- 72 NBA Street Homecourt
- 54 Need for Speed: Carbon
- 64 NHL 2K7
- 70 Sonic the Hedgehog
- 66 Tiger Woods PGA Tour 07
- 60 Tony Hawk's Project 8
- 71 Untold Legends: Dark Kingdom
- 42 Virtua Fighter 5
- 58 Virtua Tennis 3
- 72 World Snooker Championship 2007

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – GTA: Vice City Stories
Test ab Seite 74. BILD: PLAYZONE

- 74 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 78 Lumines Plus
- 76 Medal of Honor: Vanguard
- 79 Shrek Smash 'n' Crash Racing
- 79 World Series of Poker

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 ein Video.



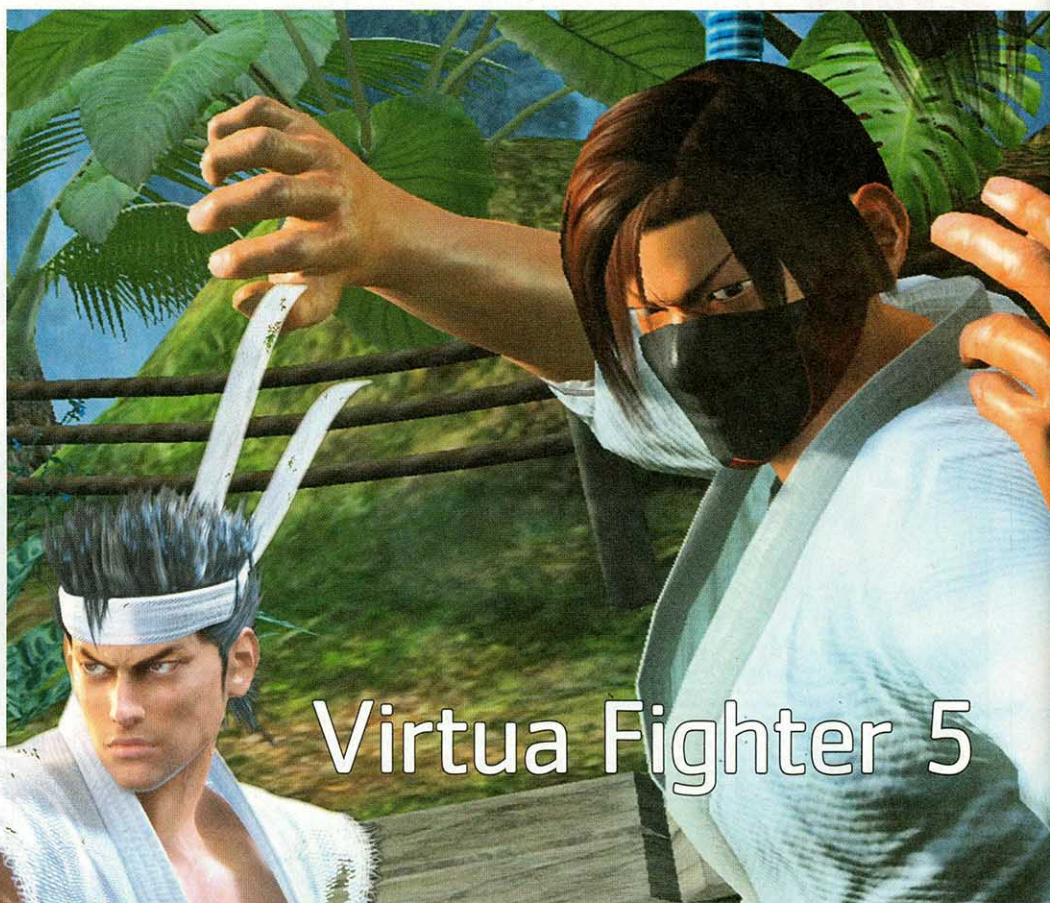
Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video in HD.*



*Die Extra-DVD mit hochauflösenden Videos befindet sich ausschließlich im Lieferumfang der PLAYZONE Premium.

Fakten

- 17+1 Kämpfer, davon zwei neu
- Kämpfer können optisch individualisiert werden
- Festplatten-Installation möglich
- Keinerlei Online-Features
- 4:3, 16:9, 576p, 720p, 1080 p
- 1080p-Modus getrickt



Virtua Fighter 5

Starkes Comeback: Nach vier Jahren endlich ein neues Virtua Fighter!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Gleich zum Systemstart ein neues *Virtua Fighter* – das war bislang Sega-Konsolen vorbehalten, auf eigene Konsolen sollte man die Arcade-Altmeister nach dem vorzeitig beerdigten Dreamcast aber besser nicht ansprechen. Dafür kriegen die ersten PS3-Käufer in Europa pünktlich am 23. März eine Spielhallenumsetzung geboten, die dem Automaten-Original in nichts nachsteht und die Messlatte für digitalen Kampfsport von Beginn an sehr hoch legt.

DIE BEIDEN NEULINGE

Neben fünfzehn bekannten Kämpfern und der gewohnt einfallslosen Endgegnerin Dural (ein silbernes humanoides Etwas, dessen Kampfstil eine Mischung aus den anderen Kämpfern ist) treten beim neuen Virtua-Fighter-Turnier auch zwei Neuzugänge an. Die Chinesin Eileen praktiziert eine ausgefallene Kung-Fu-Variante, den Affenstil. Ähnlich wie Lion agiert sie meist ziemlich tief, was Brocken



Die ewige Suche

Der Questmodus ist für Solospieler das Herzstück von Virtua Fighter 5.

Zwar können Sie sich alleine auch immer wieder durch den Arcade-Modus des Spiels schlagen, doch dauerhaft abwechslungsreicher und motivierender gestaltet sich der Quest-Modus. Hierbei fordern Sie in zahlreichen Spielhallen andere virtuelle VF-Spieler heraus, gewinnen allerlei Preise und werden mit der Zeit im Rang befördert und zu allerlei Turnieren eingeladen. Im Gegensatz zu *Virtua Fighter 4* können Sie jederzeit jede der Spielhallen betreten und so beispielsweise von Anfang an gegen die besten Spieler antreten, anstatt sich erst mit Anfängern herumzuschlagen. Auch die Quest-Bonusaufträge wie „gewinnen Sie drei Matches in Folge per Ring-Out“ gehören der Vergangenheit an. Die zahlreichen Outfits und Accessoires für Ihren Kämpfer sorgen für viel Motivation, doch die Preise sind hoch und anfangs gewinnt man selbst als Turniersieger nur sehr wenig.



DOPPELT GEWONNEN Hier gab's für den Sieg eine Beförderung und ein neues Kleidungsstück! BILD: PLAYZONE



ARCADE-UMSETZUNG Sega World South sollten Sie als Anfänger besser vorerst meiden! BILD: PLAYZONE

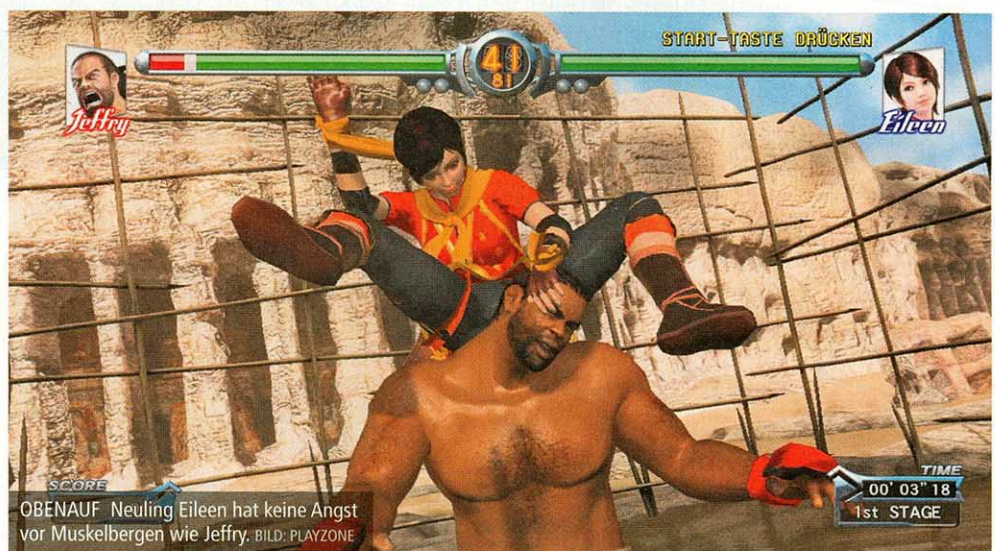
wie Jeffry und Wolf taktisch zum Umdenken zwingt – die Höhenunterschiede zwischen den Kämpfern kommen bei *Virtua Fighter 5* in der Praxis viel deutlicher raus als bisher. Eileens Kampfstil ist von vielen schnellen und teils recht witzig anzusehenden Attacken geprägt. Ganz anders präsentiert sich der mexikanische Wrestler El Blaze. Gleich zwei Wrestler in einem Spiel? Das ist durchaus kein Problem, da der Neuling das spektakuläre Lucha Libre praktiziert und Kraftpaket Wolf Hawkfield damit ganz schön träge aussehen lässt. Spielerisch gestaltet sich El Blaze sehr interessant, da er hohe Geschwindigkeit mit einer Vielzahl an Wurftechniken aus jeder erdenklichen Situation kombiniert.

DIE TECHNISCHE SEITE

Kurz vor der Veröffentlichung sorgten Meldungen für Verwirrung, nach denen das Spiel die hohe HD-Auflösung 1080p unterstützen würde. Das ist prinzipiell korrekt, aber nur die halbe Wahrheit. Von sich aus schaltet *Virtua Fighter 5* bevorzugt in den 720p-Modus, da das Signal bei der 1080er-Auflösung nur von 960x1.080 Pixeln auf 1.920x1.080 hochskaliert wird – das sieht in der Praxis schlechter aus als echte 720p und ist daher nur für Leute interessant, deren HD-Fernseher nur

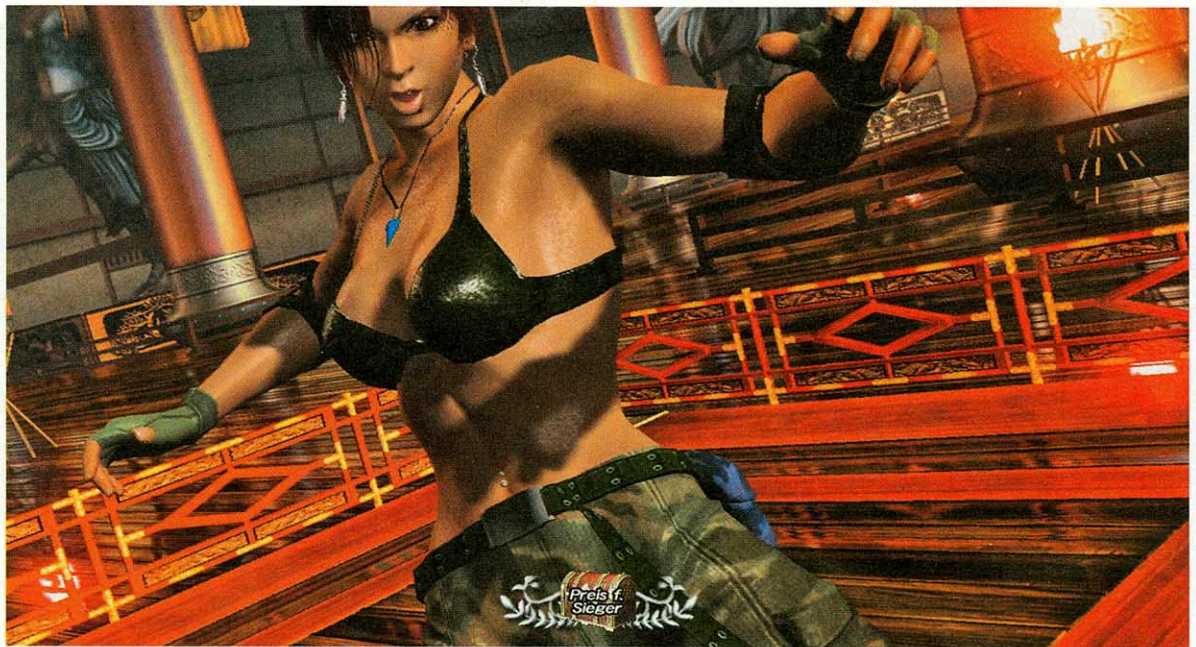


VORGEFÜHRT Die schwierigsten Moves können Sie sich demonstrieren lassen. BILD: PLAYZONE



OBENAUF Neuling Eileen hat keine Angst vor Muskelbergen wie Jeffry. BILD: PLAYZONE

NICHT STARREN!
Achten Sie lieber
auf das gelungene
Self-Shadowing!
BILD: PLAYZONE

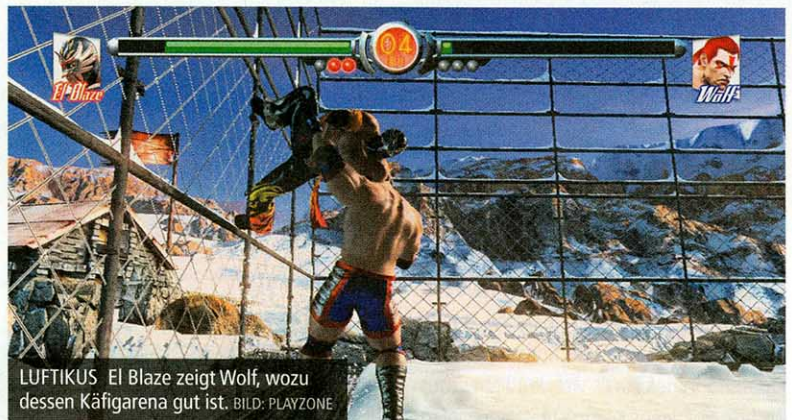


» Das Glanzstück des Vorgängers, der umfassende Tutorial-Modus, fehlt leider. «

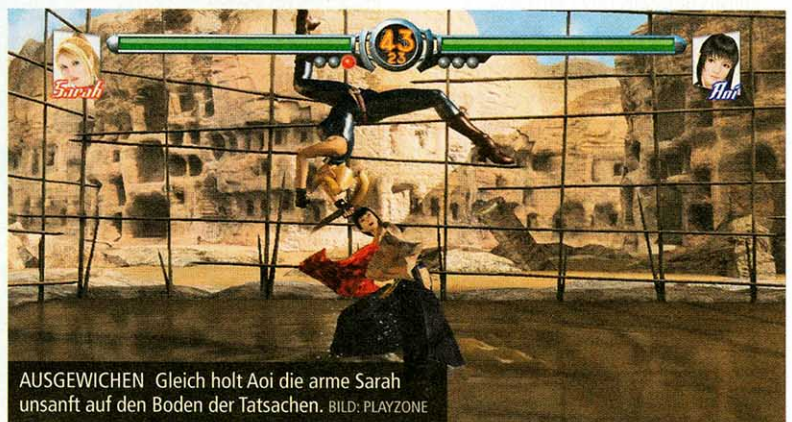
1080i-Signale akzeptiert (dies betrifft vor allem einige der frühen Geräte aus den USA). Im 720p-Modus sieht das Spiel dem Arcade-Original jedenfalls zum Verwechseln ähnlich und punktet mit teils genialen Animationen bei superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Während die Kämpfer sehr detailliert sind, hat Sega die Arenen wenig aufregend gestaltet. Meist kämpfen Sie in einem einfachen Ring oder Käfig, um den herum wenig bis gar nichts passiert. Die hübscheren Levels wie Lei-Feis Berg-Arena, Vanessas Wasserfall-Stage oder Jeffrys Südseeinsel sind vor allem landschaftlich reizvoll, interaktive Umgebungselemente oder gar Zuschauer direkt am Geschehen werden Sie vergeblich suchen. Wer die (erträglichen) Ladezeiten verkürzen will, kann übrigens einmalig einen größeren Teil des Spiels auf die PS3-Festplatte kopieren, woraufhin die Matches wesentlich flotter geladen werden.

KEINE WEITERENTWICKLUNG

Natürlich wurden bei der neuen VF-Episode den Kämpfern neue Moves spendiert und die Kämpferriege generell besser ausbalanciert. Das Ausweichen in die Tiefe funktioniert in der Praxis nun etwas



LUFTIKUS El Blaze zeigt Wolf, wozu dessen Käfigarena gut ist. BILD: PLAYZONE



AUSGEWICHEN Gleich holt Aoi die arme Sarah unsanft auf den Boden der Tatsachen. BILD: PLAYZONE

anders als bisher, doch richtig Neues wird nicht geboten. Das ist schade, denn nicht nur die Konkurrenz bietet mittlerweile ausladende, teils zerstörbare 3D-Umgebungen mit wechselnden Höhen – die Beschränkung auf kleine, ausschließlich quadratische und flache Arenen ist selbst gegenüber dem über sieben Jahre alten *Virtua Fighter 3* ein Rückschritt. Als einziges taktisches Zusatzelement bleibt die Ringbegrenzung. Ist diese mehrere

Meter hoch, können Sie die Wand für spezielle Sprungattacken und Würfe nutzen. Ist sie mittelhoch, kann ein in die Luft geschleudert Gegner darüber hinweg aus dem Ring fallen. Gibt es gleich gar keine Begrenzung, droht der Ring-Out zu jeder Zeit – zum Glück bietet das Spiel eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich strategisch günstiger zu positionieren. Bei *Virtua Fighter 4* gingen stark beanspruchte Teile der Begrenzung mit



Detail-Check

Auf der PlayStation 3 gibt's bisher wenig Konkurrenz, doch wie schlägt sich Virtua Fighter 5 gegen den PS2-Champion?



VIRTUA FIGHTER 5

System: PlayStation 3

Preis: Ca. € 70,-

Erscheint: 23. März 2007

UMFANG

★★★★★

Kämpfer: 17+1, diesmal neu: Eileen (Affenkung-Fu) und El Blaze (mexikanisches Wrestling)
Individualisierung: Im Quest-Modus können neue Outfits und Accessoires freigespielt werden.

Arenen: 18 Arenen unterschiedlicher Größe, teils mit hohen und mittelhohen Begrenzungen (keine davon zerstörbar)

Spielmodi: Arcade, Versus, Quest-Modus

Quest-Modus: Jede Spielhalle ist diesmal sofort zugänglich, keinerlei Sonderaufgaben

Trainingsmodus: Gezieltes Training aller Attacken anhand einer kompletten Movieliste, diesmal ohne Tutorial-Modus

TECHNIK (für PS3-Verhältnisse)

★★★★★

Grafik: Sehr detaillierte, teils fantastisch animierte Kämpfer vor relativ leblosen Hintergründen.

Auflösungen: 480i/p, 720p, 1080i/p (getrickst)

Sound: Unauffällige Musik, zum x-ten Mal recycelte Soundeffekte, teils beknackte Sprachausgabe

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Ein großartiges, technisch zeitgemäßes Spiel, doch nicht in jedem Punkt besser als der Vorgänger. Grafisch lange nicht so eindrucksvoll, doch speziell das umfangreiche Training ist eine Klasse für sich!



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

System: PlayStation 2

Preis: Ca. € 20,- bis 30,-

Erschienen: 29. Juni 2003

UMFANG

★★★★★

Kämpfer: 15+1, seinerzeit neu: Goh Hinogami (Judo) und Brad Burns (Kickboxen)

Individualisierung: Im Quest-Modus können neue Outfits und Accessoires freigespielt werden.

Arenen: 16 Arenen unterschiedlicher Größe, teils mit hohen und mittelhohen Begrenzungen (die mittelhohen darunter zerstörbar)

Spielmodi: Arcade, Versus, Quest-Modus

Quest-Modus: Den Zugang zu den Spielhallen müssen Sie sich nach und nach erspielen, zusätzliche Aufgaben wie „gewinne fünf Matches in Folge ohne einen Wurf“ sorgen für zusätzliche Motivation.

Trainingsmodus: Gezieltes Training aller Attacken anhand einer kompletten Movieliste, ausführliche Einführung ins Kampfsystem im Tutorial-Modus

TECHNIK (für PS2-Verhältnisse)

★★★★★

Grafik: Detaillierte, teils fantastisch animierte Kämpfer vor relativ leblosen Hintergründen.

Auflösungen: Normale TV-Auflösung, 50/60 Hz

Sound: Unauffällige Musik, zum x-ten Mal recycelte Soundeffekte, teils beknackte Sprachausgabe

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MICHAEL PRUCHNICKI

legt Vanessa übers Knie.

Gleich vorweg: *Virtua Fighter 5* ist fantastisch und wird mich persönlich noch eine Ewigkeit beschäftigen. Gerade deswegen sind die Schwächen umso ärgerlicher: Trotz recht lebloser Umgebung versprüht das Spiel zwar optisch einiges an Next-Generation-Flair, doch spielerisch tritt die Serie auf der Stelle oder entwickelt sich sogar zurück. Höhenunterschiede, zerstörbare Wände, der fantastische Tutorial-Modus aus der letzten PS2-Episode – alles weg. Und bei all der hübschen HD-Grafik hat man den Sound vernachlässigt: Teils lachhafte Sprachausgabe und uralte Soundeffekte ziehen den Gesamteindruck unnötig runter. Es spricht für die grandiose Spielbarkeit und das ausgefeilte Kampfsystem, dass der Titel trotzdem begeistert und im Quest-Modus oder zu zweit Spielspaß für Wochen bis Monate bietet. Trotzdem: Hier wäre noch mehr drin gewesen!



VIRTUA FIGHTER 5

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega AM2
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	virtuafighter5.sega-europe.com
Alternativen:	Tekken 5: Dark Resurrection

- ✓ Super Spielbarkeit und Kampfsystem
- ✓ Klasse Kämpfermodelle und Animationen
- ✓ Motivierender Quest-Modus
- ✓ Fast nichts neues, teilweise sogar Rückschritte

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 79% SOUND 67%

MULTIPLAYER 90% **SINGLEPLAYER** 90%

Spielerisch immer noch eine Klasse für sich, doch die Fortschritte sind fast nur grafischer Natur.

der Zeit zu Bruch, doch diesmal gibt's nur eine Splitteranimation ohne weitere Folgen. Und leider hat's erneut nicht für ein Comeback von Sumoringer Takaarashi aus dem dritten Teil gereicht.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Der größte Rückschritt betrifft den Trainingsmodus. Zwar können Sie nach wie vor das komplette Moverepertoire anhand einer Liste und Erfolgsanzeige trainieren (für besonders schwierige Moves gibt's sogar Demo-Animationen samt eingeblenndem Tastentiming!), doch ist dies heutzutage eigentlich selbstverständlich. Das Glanzstück des Vorgängers, der umfassende Tutorialmodus, fehlt dagegen – so müssen Sie sich doch wieder selbst einarbeiten in das ungemein komplexe Kampfsystem, das einem letztes Mal noch so hervorragend erläutert wurde. Schade, denn speziell VF-Neulinge werden sich so schwer tun, den Einstieg zu schaffen. ■



GLEICH KNALLT'S Wolf nutzt die Begrenzung für einen schmerzhaften Wurf.
BILD: PLAYZONE



ELEGANT Vanessa macht nach einer überraschenden Kopfschere den Abflug.
BILD: PLAYZONE

**Fakten**

- 4:3, 16:9, 576p, 720p
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 14 Kapitel umfassender Story-Modus
- Sehr gute Einbindung der Motion-Sensor-Steuerung

BILD: PLAYZONE

HD
HD-VIDEO AUF DVD**VIDEO AUF DVD****18+**
ALTERSFREIGABE

Call of Duty 3

Activision macht die PS3 zum Schauplatz der ersten „richtigen“ WWII-Materialschlacht!

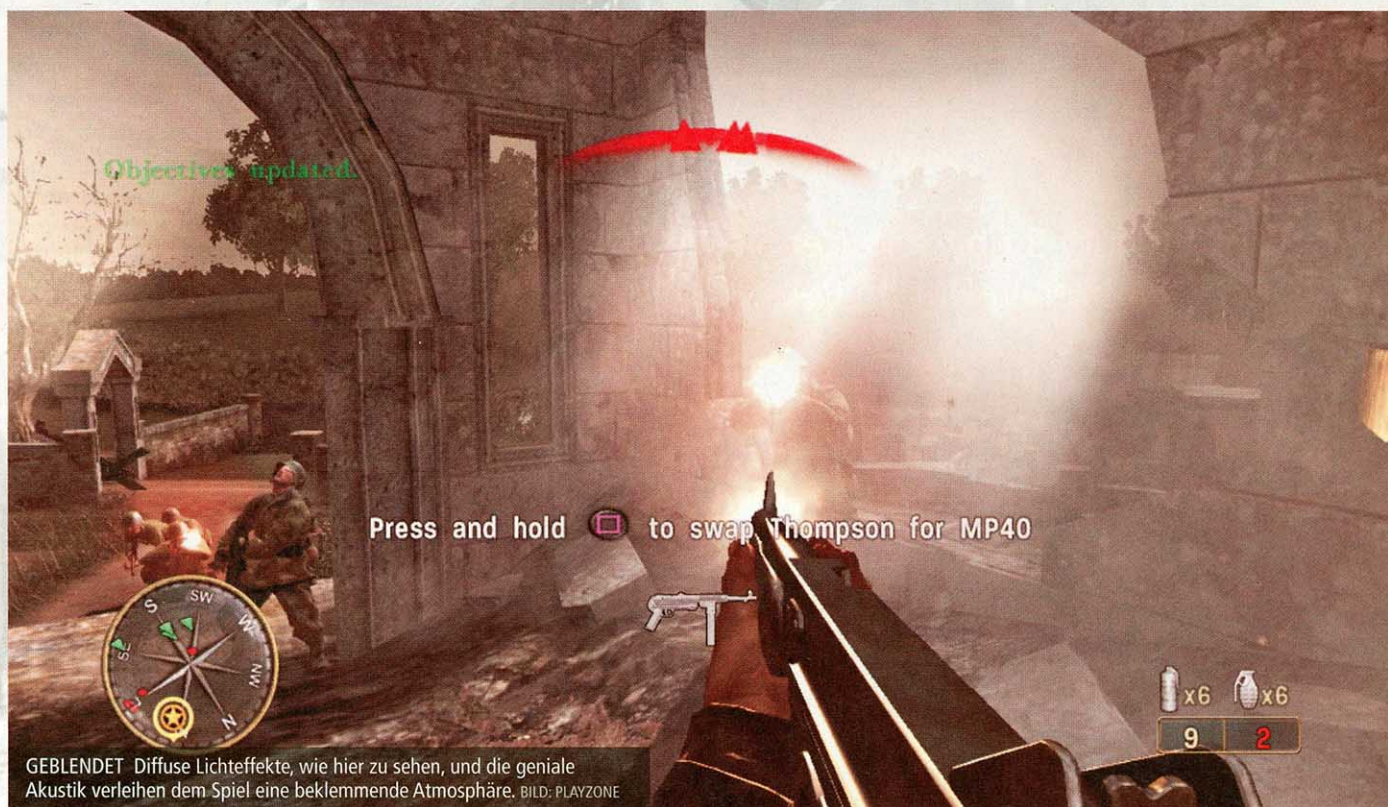
AUTOR: UDO CRNJAK

PlayStation-2-Besitzer mit einem Faible für WWII-Ego-Shooter sind mit Sicherheit nicht an *Call of Duty 3* vorbeigekommen.

Falls Sie zu denjenigen zählen, die

bereits fleißig das Geld für eine PlayStation 3 zusammengespart haben UND auf Ego-Shooter stehen, die im Zweiter-Weltkriegs-Szenario angesiedelt sind, dürften Sie an *Call of Duty 3* erst recht nicht vorbeikommen. In Teil 3 der packenden Weltkriegs-Action brennen die Entwickler Treyarch ein imposantes Effekfeuerwerk ab und erzeugen dadurch besser denn je die Illusion, mitten im Krieg zu sein.





GEBLENDET Diffuse Lichteffekte, wie hier zu sehen, und die geniale Akustik verleihen dem Spiel eine beklemmende Atmosphäre. BILD: PLAYZONE

IM KRIEG GIBT ES VIEL ZU TUN

Wie Sie es vielleicht schon aus dem Vorgänger *Big Red One* kennen, übernehmen Sie auch in *Call of Duty 3* erneut die Rolle von mehreren Soldaten. Dieses Mal sind es Mitglieder der amerikanischen, englischen, kanadischen und polnischen Armee, die in der Normandie an der Befreiung des französischen Städtchens Chambois und der umliegenden Gebiete von den Nazis besatzern zu knabbern haben. Wie es sich für einen ordentlichen Ego-Shooter gehört, wird Ihnen knallharte und abwechslungsreiche Shooter-Kost geboten. Mal müssen Sie eine geforderte Anzahl an Flakgeschützen zerstören, die Position von

MG-Nestern per Funk an einen Panzer durchgeben, Stellungen einnehmen und halten oder am Steuer eines Panzers einen kleinen Landstrich von feindlichen Kettenfahrzeugen säubern. In all diesen Missionen sind Sie entweder in ländlichen Gegenden oder in kleinen Städten unterwegs. Falls Sie bereits einige Erfahrung im Ego-Shooter-Genre mitbringen und schon ein paar WWII-Shooter gespielt haben, werden Sie die optische Abwechslung vermissen. Ihren KI-Kollegen ist der Einsatzort hingegen völlig egal. Während Ihre Kameraden ihre Arbeit zeitweise zu Ihrer Zufriedenheit erledigen, sorgen sie bei Ihnen beizeiten auch für verwundertes Kopfschütteln.

Wenn sich ein Verbündeter und ein Nazisoldat direkt gegenüberstehen und für mehrere Sekunden nicht wissen, was sie tun sollen, wirkt das nicht nur seltsam, es sorgt auch für Punktabzug. Während Sie in den Vorgängern stets eng bei der Hand genommen und durch die Levels geführt wurden, haben Sie nun an einigen Punkten die Wahl zwischen zwei Routen. Egal welchen Weg Sie einschlagen, Sie bekommen es immer mit einer Menge angriffslustiger Nazis zu tun. Aufgelockert wird das Geballere durch einige Fahr-Passagen. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist die Motion-Sensor-Unterstützung. Nehmen Sie hinter dem Steuer eines



KA-POW!! Explodierende Fässer gab es auch im Zweiten Weltkrieg. BILD: PLAYZONE



STELLUNG HALTEN Hier erkennen Sie sehr gut, mit wie viel Mühe die Entwickler die Gebäude modelliert haben. Das Gesamtbild ist durchaus überzeugend. BILD: PLAYZONE

» Call of Duty 3 überschüttet Sie mit einer unglaublichen Flut an Reizen. «

Fühlen, statt einfach nur spielen

Mit der PS3-Version erleben Sie durch die Motion-Sensor-Steuerung die Schrecken des Zweiten Weltkrieges sehr intensiv. Hier stellen wir Ihnen zur Verdeutlichung zwei Beispiele vor.

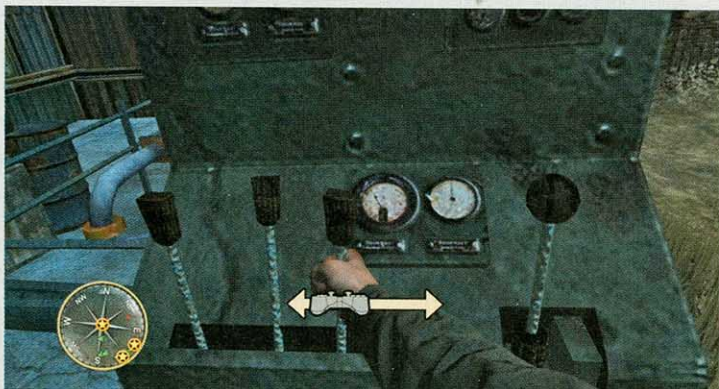
Zweikampf

An einigen Stellen im Spiel werden Sie direkt von einem Nazisoldaten angegriffen. Benutzen Sie den Sixaxis-Controller, um während des Gerangels mit dem Angreifer die Oberhand zu gewinnen. Drücken Sie zum Abschluss die angezeigte Taste und Sie überleben.



Kransteuerung bedienen

Sie müssen eine Stellung halten, die durch mehrere Zugänge von Nazis angegriffen wird. Verwenden Sie einen Kran, um eine der Passagen mit einem Güterwagen zu blockieren. Per Motion-Sensor-Steuerung benutzen Sie die eingerostete Kransteuerung.



Jeeps Platz, können Sie das Gefährt durch Seitwärtsneigungen des Sixaxis-Controllers steuern. Allerdings ist die Neigungsabfrage viel zu ungenau, um eine positive Spielerfahrung zu erzeugen. Ganz anders sieht es da bei der restlichen Motion-Capture-Integration aus (siehe Extrakasten). Diese ist in den meisten Fällen überraschend gut gelungen und fühlt sich entsprechend der Situation auch sehr gut an.

BEKLEMMEND WIE NIE DURCH EFFEKT-OVERKILL

Wie eingangs bereits erwähnt, steht die cineastische Inszenierung im Vordergrund. *Call of Duty 3* überschüttet Sie mit einer unglaublichen Flut an Reizen. Ständig hören Sie das Kampfgeschrei Ihrer Kameraden, Explosionen erschüttern den Bildschirmausschnitt, laufend werden Sie Zeuge, wie Ihre Kameraden das Zeitliche segnen. Begleitet von einer hervorragenden Musikuntermalung, erleben Sie vor allem mit einer 5.1-Surroundanlage die dargebotene Action sehr intensiv. Es ist offensichtlich, dass *Call of Duty 3* den Löwenanteil seines Reizes aus der Inszenierung bezieht, und die Next-Gen-Power der PlayStation 3 verstärkt diese Wirkung zusätzlich. Streckenweise übertreiben es die Entwickler zwar mit der Kriegs-Illusion – gerade wenn großkalibrige Geschosse direkt neben Ihnen einschlagen, wackelt das Bild etwas zu stark und wird zusätzlich mit Farbfiltren entfremdet, sodass es teilweise erst einige Sekunden dauert, bis Sie sich wieder neu orientiert haben. Darüber hinaus hat diese hochwertige Präsentation auch ihren Preis. Über das ganze Spiel hinweg plagen Ruckler und teils extreme Grafikfehler die ansonsten stimmige und beeindruckende Darstellung.

DAS KREUZ MIT SCHNELLEN UMSETZUNGEN

Für sich genommen ist *Call of Duty 3* ein sehr gutes Spiel. Da es sich aber auch um einen Multiplattform-Titel handelt, muss es sich den Vergleich mit seinem Next-Gen-Kollegen aus dem Microsoft-Lager gefallen lassen. Und da unterliegt die PS3-Fassung leider spürbar. Videospiele werden oft unter enormem Zeitdruck entwickelt, das ist eine unbestreitbare Tatsache und durchaus gängige Praxis im Videospiegelgeschäft. Allerdings birgt dies auch eine sehr große Gefahr. Ist der Zeitplan zu knapp kalkuliert, haben die Entwickler nicht mehr genug Zeit, ihr Produkt abzurunden, und müssen gezwungenermaßen einige Schritte der Qualitätssicherung überspringen. Das kann einerseits kaum spürbare Auswirkungen auf das Spielerlebnis haben, andererseits kann es aber auch dazu führen, dass ein Titel durch übergangene Fehler und Ungereimtheiten nicht sein volles Spielspaß-Potenzial entfaltet. Und genau das trifft auf die PS3-Version von *Call of Duty 3* zu. Sie erleben sehr häufig Momente, in denen Sie sich über unsauber an Spielszenen geknüpfte Zwischensequenzen, eklatante KI-Aussetzer der Kameraden oder durch Wände schießende Gegner wundern. Diese regelmäßig auftauchenden Bugs reißen Sie immer wieder aus dem Spiel heraus und dämpfen den Spielspaß. *Resistance: Fall of Man* mag vielleicht im direkten Vergleich das unspektakulärere Level-Design haben, allerdings wirkt Sonys Ego-Shooter viel runder und fertiger. Die Xbox-360-Version ist zwar aufgrund einiger Fahrlässigkeiten ebenfalls kein perfektes Spiel, allerdings waren die Auswirkungen auf den Spielspaß eher gering. Verstehen Sie uns bitte nicht falsch, *Call of Duty*

3 ist auch auf der PlayStation 3 ein sehr gutes Spiel, das Sie durch diverse Qualitäten überzeugen wird – unter anderem durch die Online-Komponente, die wir bis Redaktionsschluss leider noch nicht testen konnten. Die Ausstattung ist allerdings nicht mit der Xbox-360-Fassung identisch, was auch hier zumindest, was die Quantität betrifft, für ordentlich Punkteabzug sorgt. Von den Multiplayer-Spielmodi Splitscreen, LAN, Online-Ranglisten- und Online-Spieler-Matches ist nur noch die zuletzt genannte Variante übrig geblieben. Falls Sie *Call of Duty 3* bereits auf der PS2 gespielt haben, müssen Sie selbst entscheiden, ob Ihnen Next-Gen-Grafik und ein paar durchaus gelungene Motion-Sensor-Sequenzen eine erneute Investition wert sind oder ob Sie doch lieber zu *Resistance: Fall of Man* greifen, nicht zuletzt wegen des Online-Modus. ■



KNICK IN DER OPTIK? Der Unschärfefeffekt beim Zielen über Kimme und Korn ist sehr schön gelungen und nur eine von vielen Grafikspielereien. BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Was taugt Activisions waschechter WWII-Shooter im Vergleich zu Sonys Science-Fiction-Abwandlung?



CALL OF DUTY 3

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einspieler-Kampagne mit ihren 14 Missionen beschäftigt Sie zirka für 10 Stunden. Dank der bombastischen Präsentation ein packendes Spielerlebnis. **Missionsdesign:** Sehr linear; ab und an Weg-abzweigungen. Abwechslungsreiche Missionsziele. **Wiederspielwert:** Der Story-Modus animiert nur zum einmaligen Durchspielen.

Speichermanagement: Das Spiel speichert regelmäßig an Checkpoints automatisch.

Schwierigkeitsgrad: Drei Schwierigkeitsgrade; bereits auf „leicht“ ist das Spiel aber kein Spaziergang.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Die Darstellung ist selten flüssig. Sehr oft Ruckler und viele Clipping-Fehler.

Soundeffekte: Wuchtige Explosionen, sehr gute Waffensounds stehen einer mäßigen deutschen Synchronisation gegenüber.

Musik: Wenn im Spiel die geniale Orchester-Musik ertönt, dann passt sie hervorragend zum Spiel und intensiviert die Action.

MULTIPLAYER noch nicht getestet

Splitscreen: Nein

LAN-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps: entfällt

Online-Modus: Ja, bis zu 24 Spieler

Mehrspieler-Maps online: 9

Spielmodi: 6

Kooperativ-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



RESISTANCE: FALL OF MAN

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

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

Missionsdesign: Sehr linearer Levelverlauf. Leider schwankt die Qualität stark.

Wiederspielwert: Zahlreiche Bonusziele und 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. Die Waffen- und Umgebungssounds sind 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

Spielmodi: 6

Kooperativ-Modus: Offline für 2 Spieler

GESAMTWERTUNG

★★★★★



UDO
CRNJAK

hält nichts von Kapitulation.

Vielleicht gehe ich ja mit der PS3-Version etwas zu hart ins Gericht. Aber ich kenne die Xbox-360-Fassung von *Call of Duty 3* sehr gut und habe sie auch ausgiebig online gespielt. Daher weiß ich, welches Potenzial sich in diesem Titel verbirgt. Die schockierend vielen Bugs kann ich gerade deshalb überhaupt nicht nachvollziehen. Egal, ob es vernachlässigbare Kleinigkeiten, wie seltsam aneinander geknüpfte Spiel- und Zwischensequenzen sind oder richtig gravierende Fehler. Wenn ich aufgrund eines Clipping-Fehlers durch eine Wand hindurch von einem Gegner erledigt werde, ist das alles andere als motivierend. Nichtsdestotrotz ist die Präsentation auch auf der PS3 einfach bombastisch. Vor allem die witzigen Motion-Sensor-Einlagen haben mich sehr überrascht; die Sequenzen fühlen sich dadurch wesentlich glaubhafter an.



CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	23. März
Spieler:	1(-24 online)
Web:	www.callofduty.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ☒ Packende Inszenierung
- ☒ Gelungene Motion-Sensor-Passagen
- ☒ Insgesamt zu viele Fehler
- ☒ Framerate-Einbrüche

WERTUNG **85%** **74%** **85%**

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

82%

Durchschnittlich gelungene PS3-Umsetzung eines packend inszenierten WWII-Dramas.



Fakten

- 4:3, 16:9, 576p, 720p
- Für Fortgeschrittene & Profis
- Ursprünglich entwickelt von Monolith
- Konsolen-Umsetzung von Day 1
- Komplett deutsch synchronisiert
- ca. 10 Stunden Spielzeit
- Mix aus Horror und Shooter
- Gerissene Gegner-KI
- Deutsche Version ungeschnitten

» Das gruselige Monstrum ist auf der PS3 nur noch ein handzahmes Hündchen. «



F.E.A.R.

Vor zwei Jahren sorgte dieses Spiel auf dem PC für Angst und Schrecken.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Da ist dieser Typ, der hat tierischen Heißhunger auf Menschenfleisch. Außerdem befehligt er eine Klon-Armee. Und dann ist da noch dieses Mädchen, das alles mit Feuer in Schutt und Asche legt. Glauben Sie nicht? Nun, in *F.E.A.R.* dürfen Sie Ihren Augen und Ohren des Öfteren nicht glauben. Denn was auf Bildern wie ein gewöhnlicher Ego-Shooter aussieht, entpuppt sich als gruseliges Horror-Abenteuer mit Ballersequenzen. Zumindest war es das im PC-Original. Durch eine schlampige Umsetzung verliert der Titel auf der PS3 leider viel von seiner Faszination.

MATSCH IN BILD UND TON

Am offensichtlichsten ist das zunächst natürlich bei der Grafik. Matschige Texturen und unschöne Ruckler lassen selbst in atmosphärisch beleuchteten Gängen wenig Gruselstimmung aufkommen. Und der Sound, einer der wichtigsten Aspekte von *F.E.A.R.*, entfaltet nur über eine wirklich gute Anlage sein ganzes Potenzial. Wer es wagt, das Spiel über gewöhnliche Fernsehlautsprecher laufen zu lassen, wird mit Soundbrei beschallt – Stimmen und somit die Story gehen gänzlich unter. Gerade Hinweise, die man



GANZ SCHÖN EKLIG Da hatte wohl jemand Heißhunger. Das mit den Tischmanieren muss der Bösewicht aber noch mal lernen. BILD: PLAYZONE



TEAMWORK Während die Wache links sich auf dem schnellstmöglichen Weg zu Ihnen bewegt, gibt der Kollege rechts Feuerschutz. BILD: PLAYZONE



beispielsweise von Anrufbeantwortern hört, sollten eigentlich die spannende Atmosphäre unterstreichen.

GERISSEN

Wirklich gut kommen, dank hervorragender Gegner-KI, letztendlich nur die rasanten Schusswechsel zur Geltung. Und das obwohl auch hier etwas geschlampt wurde. Die erste Reaktion der Gegner besteht grundsätzlich darin, die Hände über dem Kopf zusammenzuschlagen und in die Knie zu gehen. Egal ob Sie jetzt das Feuer eröffnen oder eine Granate werfen, Ihre Widersacher wollen sich erst einmal vor der Gefahr wegduckten. Ansonsten agieren die Klonkrieger aber so raffiniert wie in der PC-Vorlage und nutzen die Gegebenheiten der teils verschachtelten Levels, um Sie zu flankieren und in den Rücken zu fallen. An einer Stelle verbunkerten wir uns in einem Bürozimmer direkt vor der Tür, um einfallende Gegner aufs Korn zu nehmen. Allerdings merkten jene das, schlugen kurzerhand die Scheiben des Zimmers ein und kletterten von hinten herein. Glücklicherweise haben Sie die nützliche Fähigkeit, das Spielgeschehen kurzzeitig in Zeitlupe zu versetzen, was die Auseinandersetzung zu Ihren Gunsten erleichtert. Nichtsdestotrotz werden Spieler, die sich Hals über Kopf in eine Gegnergruppe stürzen, schnell das Zeitliche segnen. Wer Deckungen nicht nutzt, hat gegen die gescheiterten Söldner, zumindest in den höheren Schwierigkeitsgraden, keine Chance. Wenn Ihnen die KI-Opponenten trotzdem nicht die Stirn bieten können, dürfen Sie sich im Sofortaction-Modus herausfordernden Aufgaben widmen oder im Online-Multiplayer-Modus menschlichen Gegner stellen. Leider konnten wir das Online-Spiel noch nicht selbst testen.

STREICHELZOO

F.E.A.R. ist im Großen und Ganzen sehr ausgeglichen. Wenn die Schießereien drohen langweilig zu werden, müssen Sie sich in düsteren Gängen Ihren Ängsten stellen. Außerdem werden Sie immer dann von Gegnern überrascht, nachdem Sie minutenlang Halluzinationen hinterhergerannt sind. Die PC-Version war gerade wegen dieser Balance so gut gelungen. Auf der PS3 gehen allerdings nur 50 Prozent dieses Konzepts auf. Shooter-Fans, die sich lieber eine PS3 als einen ordentlichen PC leisten, sollten erst einmal Probe spielen. Denn das gruselige

Monstrum ist auf der Konsole nur noch ein handzahmes Hündchen. Bis auf die Gewaltdarstellung, denn die fällt sehr deftig aus. Auch in der deutschen Version fließt ordentlich roter Lebenssaft, in der uns vorliegenden Fassung war es sogar möglich, Wachen mit einer Nagelpistole an die Wand zu tackern! ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hat keine Angst vor Gespenstern.

F.E.A.R. ist nicht schlecht, auf der PS3 aber so verdammt unspektakulär. Von einem Titel, den die PC-Spieler über den Klee loben, hatte ich mir mehr erwartet. Als besagte PC-Spieler dann zur Rede und zu einem Testspiel gezogen wurden, war klar: Ich muss endlich das PC-Original zocken. Vielleicht erschrecke ich hier auch mal und bekomme dank ordentlichem Sound auch etwas mehr von der Story mit.



F.E.A.R.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Day 1 / Monolith
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1 (-16 online)
Web:	www.whatisfear.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ✓ Gerissene Gegner-KI
- ✓ Gute Action-Sequenzen
- ✓ Lahme Grusel-Sequenzen ...
- ✓ ... wegen schlechter Umsetzung

WERTUNG

STEUERUNG	72%	GRAFIK	65%	SOUND	65%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	69%		

Schade. Das sehr gute F.E.A.R. wirkt aufgrund der schlechten Umsetzung nicht so gut wie auf dem PC.



BULLET TIME Während der aktivierten Zeitlupe sehen Sie anhand solcher Wellen links im Bild die Projektile der Gegner. BILD: PLAYZONE



FLINK Diese Ninja-Gegner sind verdammt schnell und können sich sogar unsichtbar machen. BILD: PLAYZONE



DEFTIG Auch in der deutschen Version werden Sie, trotz minimaler Zensur, noch ordentlich rot sehen. BILD: PLAYZONE



BETRUG Sogar unsere eigenen Leute greifen uns an. Wieso haben wir wegen des schlechten Sounds aber leider nicht ganz mitbekommen. Hinweise auf solche Wendungen erhalten Sie eigentlich von Anrufbeantwortern. BILD: PLAYZONE

AUSSEHEN

GESICHT/KOPF

HAARE

AUGEN

WANGEN/OHREN

NASE

MUND

KINN

KÖRPER



EA-SCHÖNLING Im EA-typischen Editor wählen Sie entweder das Standardgesicht dieses viel zu weichen Burschen ... BILD: PLAYZONE



... oder basteln sich aus zahlreichen Optionen Ihren eigenen, viel cooleren Möchtegern-Ganoven. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 4:3, 16:9, 576p, 720p
- Riesige Spielwelt
- Spielerische Freiheit im GTA-Stil
- Der Spieler ist Teil der Pate-Story
- Online-Gaming gegen PS3-Mafiosi
- Für Einsteiger bis Profis geeignet

Der Pate

Die Don-Edition

EA macht Ihnen auf der PS3 ein Angebot, das Sie nicht abschlagen können ... Oder doch?

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Wie wichtig ist Ihnen die Grafik in einem Videospiel? Sie muss Ihnen sehr wichtig sein, wenn Sie am 23. März satte 600 Euro für die PlayStation 3 ausgeben. Die Konsole ist es wert, keine Frage, doch auf die Software kommt es an. Während einige Entwickler mit spektakulären Neuentwicklungen die jungfräuliche Hardware zum Glühen bringen (siehe *Motor-Storm*), bleibt auch die PS3 von Portierungen nicht verschont. *Der Pate: Die Don-Edition* ist so eine Portierung. Und man merkt ihr die PS2-Vergangenheit deutlich an. Daher sollten Sie sich die Ausgangsfrage noch einmal durch den Kopf gehen lassen: Wie wichtig ist Ihnen die Grafik in einem Videospiel?

EA-GTA

Obwohl das „Godfather“-Universum riesig ist, schlüpfen Sie nicht in die Rolle von Sonny oder Michael. Dennoch sind Sie Teil der Corleone-Familie: Sie erleben die wichtigen Filmereignisse aus der Perspektive eines fiktiven Nebencharakters! Die Storymissionen sind filmbasiert und lassen Sie an den Ereignissen teilhaben. Zunächst aber müssen Sie sich EA-typisch einen Gangster basteln. Fortan wird es Ihr Ziel sein, sich vom Kleinkriminellen zum Don von New York zu mausern.

Dabei ist Ihr Charakter glaubwürdig in die Geschichte eingewoben: Als Kind wurde sein Vater niedergeschossen, kein Wunder also, dass sich der Möchtegern-Don in verbrecherisches Gebiet begibt. Die „Five Fingers“ aus dem New York Ende der 40er (bestehend aus Midtown, Hells Kitchen, New Jersey, Brooklyn und Little Italy) werden von nun an Ihr Spielterritorium sein. „Free-Roaming“ heißt das Zauberwort, das einst die GTA-Reihe so populär machte. Und tatsächlich, EA bedient sich der Grundidee der *Rockstar*-



BOXEN Zur Auflockerung dürfen Sie jederzeit kleine Nebenaufgaben meistern. Dieser Amateurboxer bittet zum Duell ... BILD: PLAYZONE



BUTTERWEICH Nicht nur das Gesicht von Marlon Brando weiß zu begeistern. Auch der Rest der Filmcrew sieht spitze aus! BILD: PLAYZONE

Spiele und verfeinert sie kein Stück weiter. Was nach dreistem Ideenklau klingt, ist in Wahrheit eine verdammt gute Idee. Das Mafia-Universum des Autors Mario Puzo ist wie gemacht für das GTA-Spielprinzip! In jedem Stadtteil hat eine Familie das Sagen, als Kleinganove ist es Ihr Ziel, sich in den Corleone-Clan einzuschleusen und Ihren Vater zu rächen.

VOM TELLERWÄSCHER ZUM DON

Nachdem Sie in die Familie des Dons aufgenommen worden sind, müssen Sie als schwächstes Glied in der Mafiakette Ihre Loyalität mit Schlägerarbeiten beweisen. Die lebendige Spielwelt ist bevölkert mit NPCs, von denen Schutzgeld erpresst werden soll. Schnappen Sie sich einen unschuldigen Geschäftsmann und überzeugen Sie ihn davon, dass er Ihre Hilfe benötigt. Doch nicht immer zeigen sich die Herren und Damen kooperativ. Eine Leiste im rechten oberen Bildschirm zeigt an, wie viel Druck eine Person aushalten kann, bevor sie nachgibt. Hier gilt es, mit schlagfertigen Argumenten zu überzeugen. Schnappen Sie sich einen Baseball-Schläger und schlagen Sie den Laden kurz und klein. Von nun an haben Sie eine illegale Einnahmequelle mehr. Und die Polizei? Die schaut nur unbeteiligt zu, wenn Sie sie mit Ihren virtuellen Moneten schmieren. Doch sollten Sie sich anfangs nicht zu lange in feindlichem Gebiet aufhalten. In Midtown wird Ihnen beispielsweise die Stracci-Familie an den Hals springen, wenn Sie ungeniert mit der Kanone rumfucheln. Zwischen den Gefälligkeiten für Sonny und Co. dürfen Sie sich in Ihrer Basis ausruhen. Hierzu dient ein Hotel im Herzen von Little Italy. Nur hier darf gespeichert werden. Bevor Sie eine Storymission um Mord und Totschlag weiterführen, dürfen Sie von Anfang an frei in New York herumlaufen.



KORRUPTER COP Möchten Sie, dass die Polizei ein oder zwei Augen zudrückt, müssen Sie die Männer in Blau korrumpieren. BILD: PLAYZONE

Ist Ihnen die Beinarbeit zu mühsam, schnappen Sie sich einfach eines der herumfahrenden Autos. Sie gehören nun schließlich zur Corleone-Familie, handgreiflich müssen Sie bei Ihrer „Bitte“ daher nie werden. Mit solcherlei verbrecherischen Aktionen steigt dann auch Ihre Respekt-Anzeige. Das Skillssystem ist im Vergleich zur PS2-Fassung erweitert worden: Rollenspieltypisch ernten Sie für jede erfolgreiche Mission Erfahrungspunkte und dürfen so Ihren Charakter gezielter weiterentwickeln. Auch neu: Neben einigen neuen Schauplätzen und Missionen sowie einem leicht modifizierten Waffenrad schwingen Sie optional den Sixaxis-Controller und verpassen Ihren Gegnern eine Kopfnuss. Während Sie zunächst auf eigene Faust unterwegs sind, haben Sie im späteren Spielverlauf zudem die Möglichkeit, Schlägertypen niedrigen Ranges zu rekrutieren. Diese stehen Ihnen dann bei wilden Schießereien hilfreich zur Seite.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT?

Wie eingangs erwähnt, macht die technische Seite des Titels einen bescheidenen Eindruck. Im Grunde handelt es sich um einen hochauflösenden 1:1-Port des PS2-Originals. Besonders angesichts der simplen Texturen werden Sie sich verwundert die Augen reiben und fragen, ob es sich hierbei tatsächlich um ein PS3-Spiel handelt. Dass dem so ist, wird Ihnen anhand von Marlon Brando glasklar. Während alle Figuren sehr gelungen aussehen, überzeugt das polygonale Haupt der Corleone-Familie besonders mit brillantem Mimenspiel. Auch akustisch weiß Die *Don-Edition* zu überzeugen: Während auf Englisch fast alle Altdarsteller hinters Mikro gelockt werden konnten, sind die deutschen Sprecher zwar professionell, aber nicht herausragend. ■



ONUR YILDIRANCAN
nimmt das Angebot an.

Für *GTA* konnte ich mich noch nie erwärmen. Das lag aber weniger am Spielprinzip als vielmehr am Setting. *Der Pate* hingegen weiß mich sofort in seinen Bann zu ziehen. Das Mafia-Universum passt perfekt ins moralisch verwerfliche Spielprinzip. Die Technik-Defizite sind zwar ärgerlich, dennoch lassen die großartigen Gesichtsanimationen so viel Filmflair aufkommen, dass ich jede miese Textur verzeihe. Nur die Missionen hätten abwechslungsreicher ausfallen dürfen: Erpressen, töten und schleichen – hier fehlt mir der letzte Kick.

DER PATE – DIE DON-EDITION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Redwood Shores
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	GTA: San Andreas (PS2)

- ☒ Riesige, lebendige Spielwelt
- ☒ Tolle virtuelle Schauspieler
- ☒ Schwache Optik
- ☒ Wenig spielerische Abwechslung

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 55% SOUND 88%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

79%

Filmflair trifft auf bescheidene Grafikpower: für Fans ein Muss, für GTAler nichts Neues.



Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Dolby Digital 5.1
- Ein Schwierigkeitsgrad: Mittel
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- Eine komplett frei befahrbare Stadt
- Onlinemodus für bis zu 8 Spieler
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- Lenken mit Bewegungssensoren möglich



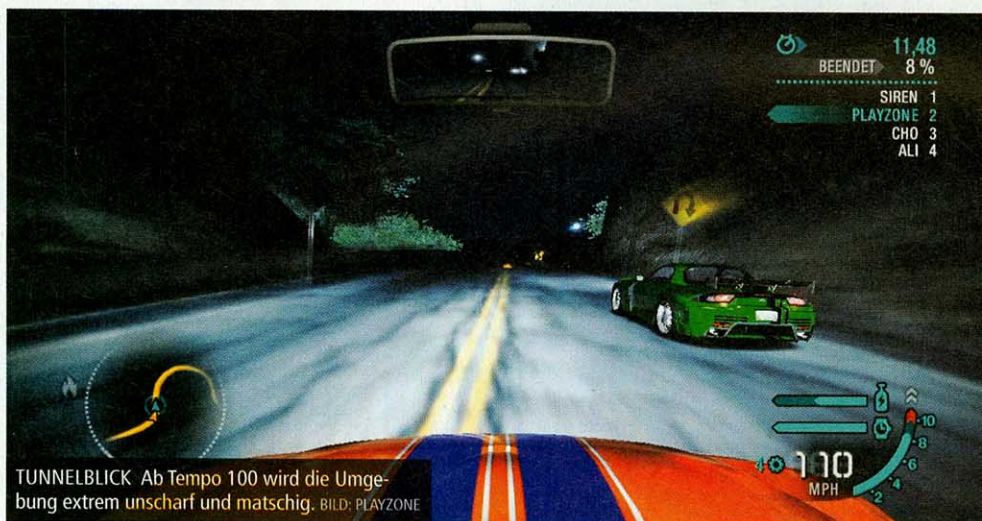
VIDEO AUF DVD



HD-VIDEO AUF DVD

Need for Speed: Carbon

Blitzt Chrom auf der PlayStation 3 wirklich schöner?



TUNNELBLICK Ab Tempo 100 wird die Umgebung extrem unscharf und matschig. BILD: PLAYZONE



COOL Das Autosculpt-Tuning erlaubt ganz eigene Spoiler-Kreationen. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Voriges Jahr mussten PlayStation-Spieler noch neidisch auf die Xbox 360 schielen. Während *Need for Speed: Most Wanted* dort mit Edeloit für offene Mündersorge, konnte die PS2-Fassung nicht mal ansatzweise mithalten. 2007 ist alles anders, denn da erscheint der Nachfolger *Carbon* nur mit kurzer Verspätung auch auf der PlayStation 3. Sonys neues Konsolen-Oberhaupt bietet Leistung satt und schon die ersten Spielszenen machen den Generationsunterschied deutlich. Enorm detaillierte Fahrzeuge, knackige Texturen, nie zuvor gesehene Effekte und Filter – da lacht das Next-Gen-Spieler-Herz. Da sich EA mit *Carbon* aber nach dem taghellen *Most Wanted* wieder in die Nacht stürzt, bleiben die Straßenzüge vorrangig schwarz und Neonreklamen sorgen für die nötige Streckenübersicht. Dadurch glitzert zwar alles wieder so schön wie in den beiden *Underground*-Episoden, dennoch konnte die Optik von *Most Wanted* mehr Eindruck schinden und irgendwie hat man sich so langsam an dunklen Straßenzügen und blitzendem Chrom sattgesehen.

ALLES AUF ANFANG

Doch nicht nur die Optik leidet unter einem Sättigungseffekt, auch spielerisch fehlt es an Überraschungen. Gas geben,

Geld verdienen, Autos kaufen und tunen, das haben wir alles schon ganz schön oft gesehen. Wer sich daran und an den immer gleich anmutenden Straßenzügen nicht stört, wird EA-typisch mit einer schicken Präsentation verwöhnt. Ähnlich wie im Film *Sin City* standen dafür echte Schauspieler in einer Bluebox und sämtliche Sets entstanden am Computer. Das sieht schick aus, inhaltlich sollte man aber nicht gerade die anspruchsvollste Kost erwarten. Erfreulicherweise ist die Benutzerführung im Karrieremodus nach kurzer Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut übergegangen. In der heimischen Garage hegt und pflegt man seine Fahrzeuge, verwaltet die neu hinzugekommenen Crew-Mitglieder und sucht sich den nächsten Event aus. Ob Rennen oder Drift-Wettbewerb, es besteht jederzeit die Möglichkeit, sich direkt zum Start teleportieren zu lassen oder mithilfe des GPS selbst zur Startlinie zu fahren. Immer mit dabei sind die bereits erwähnten Crew-Mitglieder, tapfere Helfer, die Ihnen im Rennen zur Seite stehen. Blocker schubsen Ihnen Konkurrenten von der Strecke, Scouts suchen Abkürzungen und sogenannte Schlepper ermöglichen Ihnen einen Windschatten-Turbo. Wer gut fährt, kann auf die Mithilfe dieser Jungs und Mädels zwar verzichten, doch nicht selten gewinnt man kurz vor knapp doch noch ein schon verloren geglaubtes Rennen, weil ein Teamkollege in letzter Sekunde an die Spitze fährt. Dadurch rückt der Spieler zwar etwas in den Hintergrund, aber gewonnene Rennen sind schließlich nie verkehrt und schalten zudem neue Tuning-Teile frei.

BLEIFUSS-BÜRGERMEISTER

Eine weitere Motivation, Rennen zu gewinnen, sind die Stadtteile, die es zu übernehmen gilt. Mehrere Gangs kämpfen um die Vorherrschaft in der Stadt und natürlich ist es die Aufgabe des Spielers, am Ende allen Konkurrenten gezeigt zu haben, wo der Hammer hängt. Um dieses Ziel zu erreichen, sind Boss-Rennen unausweichlich. Hier rast man enge Serpentinstraßen hinunter und bleibt dabei möglichst dicht am direkten Konkurrenten dran – möglichst ohne das eigene Vehikel den Abhang hinunterzujagen. Diese Rennen sind durchaus spannend und eine willkommene Abwechslung zu den alltäglichen Wettbewerben.

ZÄHER START

Letztendlich fehlt es *Need for Speed: Carbon* vor allem an der namensgebenden

Geschwindigkeit. Die Fahrzeuge kleben wie Kaugummis auf dem Asphalt und erst sehr spät im Spiel kommt dank Rennflundern wie dem Lamborghini Gallardo so etwas wie ein Geschwindigkeitsrausch auf. Die ersten Spielstunden sind von gemütlichen Stadtrundfahrten geprägt. Die Rückkehr in die Nacht ist, zumindest optisch, nicht unbedingt von Vorteil, da es an Abwechslung mangelt und das Auge nicht unbedingt verwöhnt wird. Das Verblüffende daran: Es macht dennoch Spaß. Sich seinen Fuhrpark aufzubauen, Teamkollegen zu verwalten, mit dem neuen Autosculpt-Tuning Spoiler und Schweller stufenlos anzupassen und den Turbo zischen zu hören – all das macht viel Spaß und spielt sich gut. Es fehlt zwar der letzte Funken Genialität und Frische, um wirklich lange zu fesseln, doch Fans der Vorgänger dürfte dies nicht stören. Die freuen sich nach wie vor über jedes neu verfügbare Tuning-Teil und genießen die Show. Der Online-Modus war zum Testzeitpunkt leider noch nicht spielbar, deswegen bezieht sich die Mehrspielerwertung allein auf den Splitscreen-Modus. ■



**MAIK
BÜTELFÜR**
fehlt es an Speed!

Sicher spielt hier vor allem der persönliche Geschmack eine Rolle. Wer im letzten Jahr lieber einen neuen *Underground*-Teil gesehen hätte, dem kommt *Carbon* gerade recht. Wer dagegen an *Most Wanted* Gefallen gefunden hat, könnte enttäuscht sein. *Carbon* ist nicht gerade originell und leider anfangs viel zu langsam, dennoch macht die PS-Protzerei Spaß. Präsentation, Menüführung und Soundtrack sind vorbildlich, spielerischer Glanz ist dagegen schwerer zu finden. Mal sehen, was Rockstar Games mit dem neuen Teil der *Midnight Club*-Serie dagegensetzen kann – allzu hoch hat EA die Messlatte jedenfalls nicht gelegt.



NFS: CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2 (-8 online)
Web:	www.eagames.de
Alternativen:	MotorStorm

- ✓ Vielseitige Tuning-Möglichkeiten
- ✓ Schicke Präsentation
- ✓ Geringes Geschwindigkeitsgefühl
- ✓ Wenig Abwechslung

WERTUNG

STEUERUNG	85%	GRAFIK	74%	SOUND	86%
MULTIPLAYER	78%				
SINGLEPLAYER	81%				

Wenig origineller Neuaufguss der Underground-Teile mit schickerer Optik – dennoch unterhaltsam



TEAMWORK Der Konkurrent ist uns im Weg, da hilft nur der Blocker ... BILD: PLAYZONE



FAST FAIR ... der uns den Gegner von der Strecke schubst. BILD: PLAYZONE



SCHNITTIG Heiße Kurven gibt's nicht nur an den Autos zu bewundern. BILD: PLAYZONE



PRAKTISCH Verfolger können auch mithilfe zerstörbarer Objekte abgeschüttelt werden. BILD: PLAYZONE



EXPLOSIV Diese Tankstelle dürfte die Verfolger aufhalten. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 4:3, 16:9, 720p, 1080i, 1080p
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4 Spielmodi
- Twisted-Metal-inspirierter Arena-Spielmodus
- 2 Spieler-Splitscreen-Multiplayer
- Online-Modus für maximal 8 Spieler
- Ranglisten-Spiele
- Bewegungssensoren des Sixaxis-Pads werden nicht unterstützt

Full Auto 2: Battlelines

Mit MG und Raketenwerfer durch den Feierabendverkehr!

AUTOR: UDO CRNJAK

Auch Sega steuert einen Teil zum Rennspiel-Support des PS3-Launches bei. Mit der *Full Auto*-Reihe hatten Sony-Fans bislang noch keinen direkten Kontakt. Der erste Teil erschien aufgrund der technischen Ansprüche nur auf der Xbox 360 und rückte unkomplizierte und vor allem actionreiche Straßenrennen in einer sehr interaktiven Umgebung in den Vordergrund. Sprich, man konnte so gut wie alles spektakulär in die Luft jagen. Daran hat sich in Teil 2 nichts geändert.

ACTION, ACTION UND NOCH MEHR ACTION

Den Kern von *Full Auto 2: Battlelines* bildet der Karriere-Modus. Hier nehmen Sie von einer Stadtkarte aus, die stark an *Burnout Revenge* erinnert, Events mit mehreren Herausforderungen in Angriff. Während der Rennen müssen

Sie mindestens ein primäres und ein sekundäres Ziel erreichen, um zusätzliche Autos, Waffensysteme und Skins für Ihren Fuhrpark freizuschalten. Die Aufgabenstellungen wurden im Vergleich zum Vorgänger etwas abwechslungsreicher gestaltet. Neben dem Klassiker „Werden Sie Erster!“ oder „Eliminieren Sie mindestens 6 Gegner!“ verlangt das Spiel nun auch gelegentlich die Eskorte eines Verbündeten oder die Zerstörung von fünf Waffenkisten. Während die Primärziele relativ leicht zu erreichen sind, können manche Zusatzaufgaben für Frust sorgen, da die Aggressivität der Gegner ab einem gewissen Punkt im Spiel nicht von schlechten Eltern ist.

Egal, welches Ziel Sie gerade verfolgen, der Einsatz roher Gewalt ist in jedem Fall unerlässlich, nein, sogar ausdrücklich erwünscht. Das umfangreiche Arsenal an vorne und hinten montierbaren Waffen ist schließlich nicht zur Zierde da. Genau

wie beim Vorgänger ist einfach alles, was Sie auf und neben der Strecke sehen können, zerstörbar. Erwähnenswert ist vor allem die Tatsache, dass sämtliche Beschädigungen permanent sind und bis zum Ende des Rennens sichtbar bleiben. Gerade in den neuen Arenakämpfen wird das Ausmaß der Zerstörbarkeit sehr deutlich. In diesem neuen Spielmodus sind Sie in kleinen, abgeschlossenen Arealen unterwegs, auch im Team, und schicken Ihre Gegner gleich reihenweise auf den Schrottplatz. Besondere Konstruktionen, wie etwa ein baufälliges Gebäude, offenbaren nach ihrer Zerstörung besondere Symbole, die beispielsweise Ihr Vehikel sofort komplett reparieren oder mit speziellen Waffen wie dem Erbebenmörser ausstatten. Andere Levelteile können, wenn das Timing stimmt, auch Ihre Gegner unter sich begraben. Ungeachtet Ihrer Leistung während der Rennen werden Sie das Zeitliche segnen.



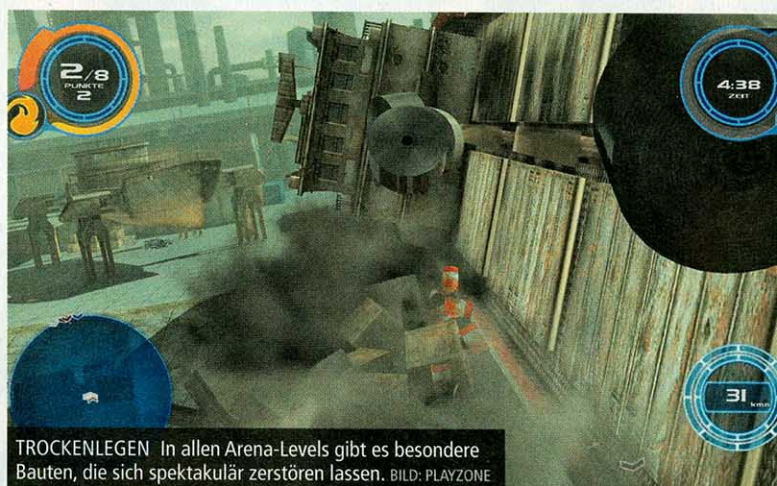
MEIN RETTER In einigen Levels müssen Sie nun auch Verbündete beschützen. BILD: PLAYZONE



BLECHSCHADEN IM NETZ Der Online-Modus könnte üppiger ausgestattet sein, macht aber durchaus Laune. BILD: PLAYZONE



HMMM... HÖLLENFEUERRAKETEN Die wünscht man sich an manchen Tagen im Berufsverkehr tatsächlich. BILD: PLAYZONE



TROCKENLEGEN In allen Arena-Levels gibt es besondere Bauten, die sich spektakulär zerstören lassen. BILD: PLAYZONE

Mit dem nützlichen Unwreck-Feature können Sie allerdings der Verschrottung entgehen. Per Tastendruck spulen Sie die Zeit für ein paar Sekunden zurück und können auf diese Art fatale Kollisionen oder tödliche Angriffe Ihres Verfolgers ungeschehen machen. Allerdings steht dieses nützliche System nicht unbegrenzt zur Verfügung, der Einsatz sollte also mit Sorgfalt erfolgen.

ONLINE GEHT'S WEITER

Für Teil 2 haben die Entwickler die Online-Komponente des Vorgängers etwas überarbeitet, was sich hauptsächlich in der Auswahl der Rennarten niederschlägt. Bestreiten Sie ein Ranglisten-Spiel, haben Sie die Wahl zwischen einem normalen Rennen und einem Arenakampf. Falls Sie keinen Wert darauf legen, sich in der Weltrangliste emporzuarbeiten, können Sie im Nicht-Ranglisten-Spiel zusätzlich aus drei weiteren Spielmodi wählen. Allerdings ist die maximale Spieleranzahl auf acht begrenzt, was doch etwas wenig ist. Auch die eingeschränkten Einstellungsmöglichkeiten lassen etwas den Komfort diverser Konkurrenzprodukte

vermissen. Insgesamt ist der Online-Modus zwar nicht herausragend, macht aber dennoch durchaus Spaß.

TECHNISCHE SCHÖNHEITSFEHLER

In grafischer Hinsicht ist *Full Auto 2: Battlelines* dem Vorgänger ebenfalls sehr ähnlich. Die Automodelle sehen gut aus, die Explosionen sind fulminant – und die Bildwiederholungsrate geht teilweise wieder derbe in den Keller. Das Ganze wahlweise auch in der Full-HD-Auflösung von 1080p. Nach der Kritik am ersten Teil sollte man eigentlich meinen, die Entwickler hätten sich etwas mehr Mühe gegeben, diesen unnötigen Fehler nicht zu wiederholen. Zwar geht die Darstellung der Renn-Action nicht mehr ganz so oft und extrem in die Knie, wie es noch beim Vorgänger der Fall war, aber dennoch wird der Spielfluss dadurch immer wieder gestört. Die Soundkulisse passt sehr gut zu der actiongeladenen Rennspiel-Kost, fällt aber mit gelegentlichen Aussetzern negativ auf. *Full Auto 2: Battlelines* ist das perfekte Action-Rennspiel für zwischendurch, ohne großartige Highlights oder grobe Fahrlässigkeiten. ■



UDO CRNJAK

hasst die Rushhour.

Der neue Arena-Modus, der Online-Modus und die effektgeladene Präsentation sind zweifelsohne Gründe, weshalb ich mit *Full Auto 2* viel Spaß hatte. Allerdings kann das aggressive Verhalten der Gegner immer noch zu unnötigen Frustrationen führen. Die teils derben Ruckler kann ich auch überhaupt nicht nachvollziehen.



FULL AUTO 2: BATTLELINES

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Pseudo Interactive
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2 (-8 online)
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	MotorStorm

- ✓ Beeindruckende Level-Zerstörbarkeit
- ✓ Effektreiches Schadensmodell
- ✓ Gute Online-Ausstattung
- ✓ Teils extreme Ruckler

WERTUNG

STEUERUNG	80%	GRAFIK	74%	SOUND	77%
MULTIPLAYER	75%	SINGLEPLAYER	75%		

Effektgeladene Zerstörungssorgie mit guter Online-Komponente und fehlerbehafteter Technik.



BILD: PLAYZONE



Fakten

- 4:3, 16:9, 576p, 720p, 1080p
- Ansteigender Schwierigkeitsgrad im Karriere-Modus
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 4 Spielmodi
- 5-Satz-Matches
- Kein Online-Modus

Virtua Tennis 3

Endlich neue Bälle! Segas dritter Teil des digitalen weißen Sports ist da.

AUTOR: UDO CRNJAK

Es gibt Genres, die von ganz wenigen Herstellern mit Spielenachschub versorgt werden. Was die virtuelle Variante des Tennissports angeht, teilten sich auf der PS2 *Top Spin* und *Virtua Tennis* den Konsolen-Hartplatz. Auf der PlayStation 3 ist Sega mit *Virtua Tennis 3* zumindest im Moment der Platzhirsch.

DER WEG AN DIE SPITZE IST LANG

Bei Tennisspielen ergibt sich immer dasselbe Problem: Wie gestaltet man

die Ausstattung, um dem Spieler immer wieder aufs Neue einen Anreiz zu bieten, sich das Spiel zu kaufen? Die Integration des allseits beliebten Karriere-Modus ist ein ungeschriebenes Gesetz und deshalb auch in *Virtua Tennis 3* zu finden. Dabei gehen die Entwickler nicht völlig neue Wege, sondern staffieren das im Vorgänger etablierte System mit einigen Neuerungen aus. Wer *Virtua Tennis 2* gespielt hat, weiß, dass er es wieder mit zahlreichen neuen Minispielen zu tun bekommt, in denen der selbst erstellte Tennisrecke seine unterschiedlichen Fähigkeiten schult. Die über den ganzen Globus verteilten Trainingseinheiten konzentrieren sich jeweils auf einen bestimmten Bereich. Wenn Sie die Beinarbeit Ihres Boris-Becker-Nachahmers verbessern möchten, stellen Sie sich einer Lawine an mannsgroßen Tennisbällen und sammeln dazwischen herumkullerndes Obst ein. Fegen Sie mit kräftigen Aufschlägen Kegel vom Platz, um genau diesen Schlag zu verbessern. Im Vergleich zum Vorgänger ist die Tennisakademie neu hinzuge-

kommen. An dieser Einrichtung werden besondere Herausforderungen an Sie gestellt. Machen Sie beispielsweise erst mit Ihrem vierten Schlag den Punkt oder punkten Sie mit einem Rückhandschlag. Insgesamt schulen Sie im Verlauf Ihrer Tenniskarriere die vier Grundfähigkeiten Aufschlag, Volley, Beinarbeit und Grundschläge. Allerdings sollten Sie darauf Acht geben, Ihrem Körper nicht zu viel zuzumuten, sonst drohen Erkältungen oder Muskelfaserrisse, die mitunter in einem Rückgang Ihrer Statuswerte enden. Nach ausreichendem Training winken dann auch die ersten Turniere. Der Schwierigkeitsgrad orientiert sich dabei an Ihrem Ranglistenplatz und wird nach dem Erreichen einer bestimmten Stufe spürbar, aber fair erhöht. Mit steigenden Erfolgen klettern Sie also in Richtung Spitze und erhalten darüber hinaus neue Ausrüstung. Es ist mit Sicherheit schwierig, einen Karriere-Modus über mehrere Teile hinweg interessant und reizvoll zu halten, aber etwas mehr Mühe hätten sich die



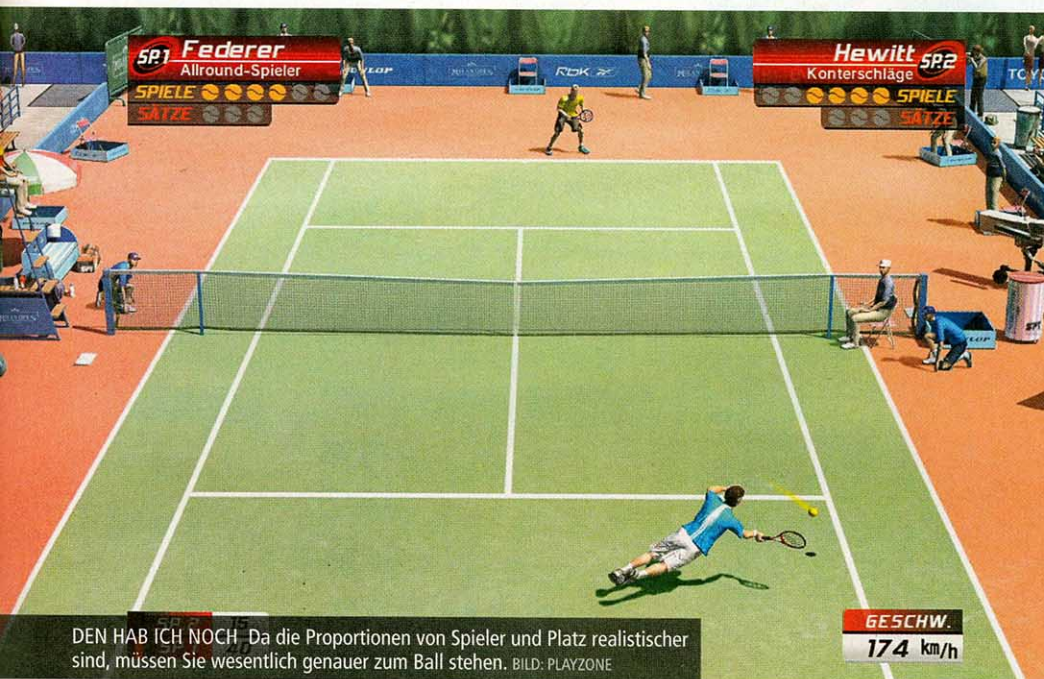
Entwickler schon geben können. Einfach ein paar neue Minispiele und eine Tennisakademie zu integrieren, reicht nicht aus. Verstehen Sie uns bitte nicht falsch, langweilig ist der World-Tour-Modus auf keinen Fall, aber eben auch ziemlich ideenlos.

GEWOHNT GUTES ARCADE-TENNIS

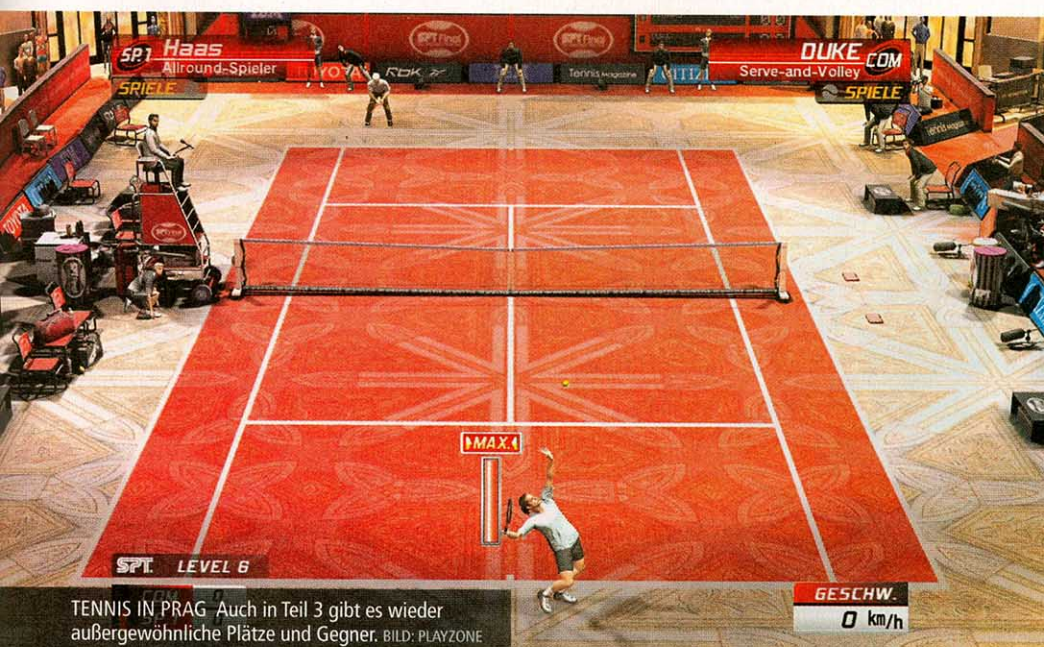
Die Ausstattung eines Tennisspiels kann noch so toll sein, was wirklich zählt, ist die Spielbarkeit. Und da löste *Virtua Tennis 3* in uns gemischte Gefühle aus. Falls auch Sie zur Fangemeinde der Serie zählen, werden Sie nicht enttäuscht. Das Gameplay besticht immer noch durch seine unkomplizierte und arcadelas-

tige Handhabung, ohne allzu sehr auf Realismus zu setzen. Allerdings werden Sie feststellen, dass die Spieler im Vergleich zum Vorgänger schneller nach einem Ball hechten und auf dem Boden liegend wertvolle Sekunden verstreichen lassen. Dass die Proportionen der Spieler im Verhältnis zum Platz wesentlich realistischer erscheinen, könnte der Grund für die häufigen Bauchplatscher sein. Nichtsdestotrotz erleidet das spaßige Multiplayer-Vergnügen dadurch einen Dämpfer, auch wenn Sie nun endlich 5-Satz-Matches gegen einen Kumpel spielen können. Einige der Minispiele stehen ebenfalls für einen Wettstreit unter Freunden zur Verfügung – belanglos, aber lustig. Bei der Unterstützung der Bewegungssensoren merkt man allerdings, dass die Entwickler das Feature ins Spiel integriert haben, ohne sich darüber Gedanken gemacht zu haben, ob es einen positiven Nutzen hat. Da es bei einem Tennisspiel sehr auf Reaktionsschnelligkeit und Präzision ankommt, wird dieses alternative Steuerschema zu keinem Zeitpunkt den Ansprüchen

gerecht, die an die Steuerung in einem Tennisspiel gestellt werden. Auf technischer Seite haben sich die Entwickler ganz eindeutig auf das Wesentliche konzentriert: die Stars auf dem Platz. Die Figuren wurden ordentlich modelliert und sehen ihren realen Vorbildern mal mehr, mal weniger ähnlich. Gutes Aussehen – auch bei 1080p – ist aber nur die halbe Miete. Manche Animationsphasen der virtuellen Tennistars wurden nicht flüssig miteinander verknüpft, sodass ein unschönes Stocken beim Übergang zweier Bewegungsabläufe zu sehen ist. Was die Hintergrundmusik angeht, wäre ich für die Einführung einer Variante der „Goldenen Himbeere“ – einfach schrecklich. ■



DEN HAB ICH NOCH – Da die Proportionen von Spieler und Platz realistischer sind, müssen Sie wesentlich genauer zum Ball stehen. BILD: PLAYZONE



TENNIS IN PRAG Auch in Teil 3 gibt es wieder außergewöhnliche Plätze und Gegner. BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK

spielt mit seinen Filzbällen.

Den zweiten Teil habe ich noch sehr gut in Erinnerung, vielleicht ist *Virtua Tennis 3* deshalb für mich ein kleiner Rückschritt. Die Matches spielen sich nicht mehr so flüssig wie früher, was daran liegt, dass die Spieler nun viel öfter nach den Bällen hechten. Das tut der Multiplayer-Spielerfahrung einen spürbaren Abbruch. Auch wenn für meinen Geschmack der World-Tour-Modus zu wenig Neues bietet, macht er nach wie vor Spaß. Das Fehlen eines Online-Modus ist allerdings unverzeihlich.



MAIK BÜTEFÜR

spielt auch mit Udos Filzbällen.

Ich kann die Stunden gar nicht zählen, die ich mit den Vorgängern verbracht habe. Umso heißer war ich auf die Next-Gen-Premiere der Reihe. Das fertige Spiel hinterlässt gemischte Gefühle. Die Optik ist ordentlich, haut aber niemanden um. Es gibt endlich Matches über fünf Sätze, aber das wäre vor einigen Jahren schon selbstverständlich gewesen. Es gibt keinen Online-Modus und das ist enttäuschend. *Top Spin* bot dies schon auf der Xbox und dort hat es hervorragend funktioniert. Mal sehen, ob die Konkurrenz kontert.



VIRTUA TENNIS 3

Genre:	Tennis
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega AM-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Virtua Tennis 2 (PS2)

- ☒ Motivierender Karriere-Modus
- ☒ Abgefahrene Minispiele
- ☒ Keine großartige Weiterentwicklung
- ☒ Kein Online-Modus

WERTUNG

STEUERUNG 75% GRAFIK 65% SOUND 50%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
83% 82%

Routinierte Tennis-Fortsetzung ohne Innovationen, aber mit der gewohnt unkomplizierten Spielbarkeit

NOLLIE



PS ONE FOOT CROOK

 1.0 x 882
562

Fakten

- 16:9, 576p, 720p
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 10 Areale
- Unterhaltsames Bonusmaterial
- Neues Nail-the-Trick-System
- Nahezu komplett mit Neigungssensoren steuerbar

Tony Hawk's Project 8

Die Skate-Ikone beehrt natürlich auch die PlayStation 3.

AUTOR: UDO CRNJAK

Pünktlich zum Europastart der PS3 dürfen sich alle Tony-Hawk-Fans wieder einmal daranmachen, aberwitzige Tricklines hinzulegen und abgefahrene Aufgaben zu erfüllen. Wir zeigen Ihnen, wie gut die PS3-Umsetzung von *Tony Hawk's Project 8* geworden ist.

ABGEDREHTE ABWECHSLUNG

Das Herzstück von *Tony Hawk's Project 8* ist – wie soll es auch anders sein? – der

Karriere-Modus. Dieses Mal ist Tony Hawk auf der Suche nach den acht besten Nachwuchs-Skatern der Welt, um sie in seinem „Project 8“-Team aufzunehmen. In der virtuellen Haut eines solchen Talents muss der Spieler nun versuchen, in der Skate-Rangliste unter die ersten acht zu kommen. Keine leichte Aufgabe. Der Weg an die Ranglistenspitze führt über zahlreiche abgefahrene Aufgaben, die sich oft in puncto Verrücktheit übertreffen. Verteilen Sie zum Beispiel für einen durchgeknallten Typen in einem Biberkostüm Plakate für eine Trick-

vorführung, in der Sie wohlgerneht der Hauptdarsteller sind, damit er genug Geld für Tanzstunden zusammenkratzen kann. Neben solchen sehr abgedrehten Missionen finden Sie aber auch immer wiederkehrende Aufgaben wie etwa Manual-, Grind-, Foto- und Film-Herausforderungen. Bei den letzten beiden Aufgabentypen muss man entweder für den perfekten Schnappschuss oder das perfekte Skate-Video geforderte Tricks an einem bestimmten Spot oder entlang einer festgelegten Route ausführen. Bei Pro-Challenges stellen bekannte Skate-Profis, darunter der Meister Tony Hawk höchstselbst und Bob Burnquist, mehrstufige Herausforderungen an den Spieler, die es teilweise wirklich in sich haben. Das Highlight in Sachen Herausforderungen allerdings sind die Nail-the-Trick-Aufgaben. Nicht etwa wegen der Aufgabenstellung an sich, sondern wegen des Gameplays. Die Entwickler wollten mit *Project 8* den Fokus der Serie wieder etwas mehr auf das Wesentliche verschieben: die Ästhetik des Skate-Sports. Und das ist ihnen mit dem Nail-the-Trick-Feature super gelungen. Drückt man in der Luft die L3- und R3-Taste, läuft das Geschehen in Zeitlupe



UND JETZT BITTE ... Dieser Filmer dreht in allen Gebieten ein Skate-Video und benötigt dabei Sie als Star. BILD: PLAYZONE

**\$895**

SCHMERZHAFTER SCHABERNACK Das Physiksystem wird in einigen Herausforderungen besonders witzig zelebriert. BILD: PLAYZONE



KRANKER PROFI Rodney Mullen zeigt auch im Spiel total verrückte Tricks. BILD: PLAYZONE

und die Kamera zoomt an das Skateboard heran. Nun kontrolliert man mit dem linken Analogstick den linken Fuß und umgekehrt und kreiert quasi seinen eigenen Trick. Des Weiteren kann man mitten in einer Trick-Kombo, sofern die Spezialleiste gefüllt ist, das Geschehen in Zeitlupe versetzen. Auch hier zoomt die Kamera an das Skateboard heran. Dadurch kommen die Tricks viel spektakulärer rüber und die Serie bekommt dadurch wieder frischen Wind.

IHR CONTROLLER IST DAS BOARD

Die PS3-Version wartet mit dem neuen Motion-Sensor-Steuerschema auf, mit dessen Hilfe sich *Project 8* nahezu komplett steuern lässt. Man kann den Skater bewegen, in Kombination mit den Flip- und Grab-Tasten Tricks ausführen und die Balance bei Grinds, Manuals und Lip Tricks halten. Sogar den Nail-the-Trick-Modus kann man durch Kippbewegungen steuern. Es ist sogar möglich, die klassische Steuerung mit Teilen der Motion-Sensor-Steuerung zu kombinieren. *Project 8* steuert sich mit der Alternative überraschend ordentlich. Allerdings stellt sich die grundsätzliche Frage, ob es überhaupt

sinnvoll ist, ein derart schnelles Spiel, das hauptsächlich auf rasche Tastenkombinationen und hohe Präzision setzt, mit den Neigungssensoren zu spielen. Die Antwort: nein! Auch wenn man die Empfindlichkeit der Sensoren erhöht, so wird doch nie die Präzision der herkömmlichen Steuerung erreicht. Somit bleibt die neuartige Erfahrung von kurzer Dauer.

In technischer Hinsicht enttäuscht die PS3-Version im Vergleich zur Xbox-360-Fassung unerwartet stark. Damit ist nicht etwa die Texturqualität oder die Größe der Gebiete gemeint. Denn in diesem Punkt können beide Next-Gen-Fassungen durchaus überzeugen. *Project 8* hat auf der PS3 jedoch mit teilweise starken Rucklern zu kämpfen, die leider oft zu Lasten des Spielspaßes gehen. Hinzu kommen die große Häufigkeit von nicht nachvollziehbaren Fehlern und das Fehlen eines Online-Modus. Diese Mängel trüben den ansonsten guten Gesamteindruck. Auch wenn der umfangreiche und durch das Nail-the-Trick-Feature frische Karriere-Modus motiviert, zieht die PS3-Version im Next-Gen-Direktvergleich doch deutlich den Kürzeren. ■



UDO CRNJAK

kann es nicht nachvollziehen.

Wieso haben sich die Entwickler mit der PS3-Version so wenig Mühe gegeben? Das Spiel ruckelt teilweise so stark, dass man aus seinen Trick-Kombos herausgerissen wird und massig Punkte in den Sand setzt. Hinzu kommen viele unschöne Bugs, die mich das ein ums andere Mal in meiner Euphorie gebremst haben. Denn trotz der technischen Mängel macht *Tony Hawk's Project 8* durchaus Spaß. Der umfangreiche Karriere-Modus, das verdammt coole Nail-the-Trick-Feature und das wie immer gelungene Bonusmaterial haben mich als *Tony Hawk's*-Fan viele Stunden an den TV gefesselt. Zwar hatte ich die Hoffnung, dass die Entwickler für Europa doch noch den Online-Modus integrieren würden, aber ich persönlich kann auch ohne diese Komponente leben.



TONY HAWK'S PROJECT 8

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thp8.de
Alternativen:	TH's American Wasteland

- ☒ Cooles Nail-the-Trick-Feature
- ☒ Abgefahrene Aufgaben
- ☒ Kein Online-Modus
- ☒ Starke Ruckler

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 70% SOUND 87%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **85%**

Trotz technischer Mängel und unschöner Bugs ein gelungener PS3-Einstand für Tony Hawk



Fakten

- Aktuelle NBA-Lizenz
- 30 Teams + 14 Spezialteams
- Sixaxis-Unterstützung
- Signature Moves
- Neuer Karriere-Modus
- Spieler-Editor
- 4:3, 16:9, 576p, 720p, 10810p
- Online-Multiplayer

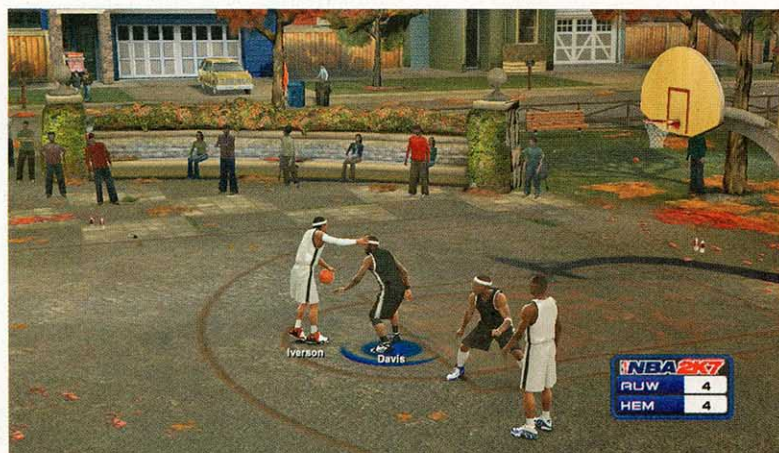


NBA 2K7

Der Sixaxis-Controller als Ball. Virtuelles Basketball ist jetzt noch ein Stück gefühlsechter.



HER DAMIT
Einziges Manko der
2K-Sports-Serien:
Steals passieren ein
wenig zu häufig.
BILD: PLAYZONE



FRECH Im schnellen
Streetball-Modus darf
auch mal hingelangt
werden. BILD: PLAYZONE

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

EA ist schon lange nicht mehr Alleinherrscher über das American-Sports-Genre. Schon beim ersten Anlauf konnte das junge 2K-Sports-Label den Software-Giganten überholen und liefert seitdem in schöner Regelmäßigkeit Basketball-Simulationen ab, die kaum zu wünschen übrig lassen. Selbst Sportmuffel kommen hier auf den Geschmack. Grund dafür sind neben einer tollen Präsentation auch zahlreiche Optionen, mit denen man das Spielgeschehen ganz nach eigenem Gusto gestalten kann. So hat man die Wahl, Optionen wie Verletzungen oder Ermüdungserscheinungen seiner Spieler abzuschalten und dem Geschehen einen arcadelastigeren Touch zu verleihen. Kenner sehen davon natürlich ab und bestimmen während des Spiels sogar, welcher Spieler auf dem Feld welchen Gegner decken soll oder widmen sich im komplexen Manager-Modus ganz und gar dem Training des Kaders. Im Karriere-Modus beginnen Sie das Spiel hingegen als kleiner Hobby-Dribbler und rutschen durch ein Treffen mit Shaquille O'Neal in die NBA-Liga, wo Sie sich Ihren Weg



» Bei Freiwürfen halten Sie den Sixaxis-Controller fast wie einen Basketball. «



EINGELOCHT Die Sixaxis-Steuerung bei Freiwürfen wurde gut umgesetzt, erfordert aber etwas Übung (oben). BILD: PLAYZONE

HERAUSFORDERUNG Bevor Sie die NBA erobern, müssen Sie ein Freiwurf-Spiel gegen Shaq gewinnen (links). BILD: PLAYZONE

bis nach oben erkämpfen. Dabei haben Sie auch wieder die Möglichkeit, etliche Auszeichnungen zu erspielen, die dann in Ihrer virtuellen Wohnung, der Crib, zu bewundern sind.

DAS ECKIGE INS RUNDE

NBA 2K7 hat also einiges zu bieten und wird Basketball-Fans lange beschäftigen. Aber was nützt großer Umfang, wenn das Gameplay nicht stimmt? Hier gingen die Entwickler kein Risiko ein und liefern gewohnt hervorragende Spielbarkeit ab. Die wenigen Neuerungen, die es ins Spiel geschafft haben, wurden aber sauber umgesetzt und machen richtig Spaß. So können Sie Freiwürfe wie gewohnt durch Neigen des rechten Analogsticks ausführen. Dank der Bewegungssensoren des Sixaxis-Controllers haben Sie auf der PS3 allerdings auch die Möglichkeit, das ganze Pad fast wie einen Basketball zu halten. Durch wohlgeimtes und gefühlvolles Neigen bugsieren Sie dann den Ball in den Korb. Das wird Ihnen zwar nicht auf Anhieb gelingen, funktioniert aber bereits nach kurzer Übungsphase sehr gut.

SCHÖNHEIT KOMMT VON INNEN

Bei der Präsentation hat man ebenfalls nur im Detail an Verbesserungen gefeilt. Die Signature-Moves – also beispielsweise die Art, wie bestimmte Spieler ihre Würfe ausführen – wurden sehr detailliert umgesetzt. Grafisch wurde die Engine dank der Hardwarepower der PS3 natürlich ebenfalls ein wenig aufpoliert. Detaillierte Stadien, flatternde Trikots und sogar kleine Äderchen und Schweißperlen auf den Körpern der Spieler sehen auf einem HD-Fernseher sehr beeindruckend aus. Leider kann man das nicht immer von den Spielermodellen selbst behaupten. Einige Gesichter sind nur schwer wiederzuerkennen und recht grässlich. Zwar fällt dies während des Spiels wenig auf, aber in Replays hätten markantere Gesichtszüge definitiv zur eigentlich sehr guten Präsentation beigetragen. Dafür entschädigt der Online-Modus, in dem bis zu 64 Sofa-Sportler an selbstgestellten Turnieren teilnehmen dürfen. Leider konnten wir dies in der uns vorliegenden Version noch nicht selbst ausprobieren, aber auch der Offline-Zweisspielermodus sorgt für jede Menge Spaß. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

dribbelt wie Gott in Frankreich.

Man mag den Entwicklern vorwerfen, dass sie nicht wirklich viele Neuerungen ins Spiel gebracht haben, aber mir sind kleine Verfeinerungen lieber als erzwungene Verschlimmberungen. NBA 2k ist und bleibt auch mit dem neuesten Ableger die Referenz. Jetzt müssen nur noch die Spielermodelle richtig gut aussehen.



NBA 2K7

Genre:	Sport
Hersteller:	2K Sports / Take2
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	März 2007
Spieler:	1-7 (-10 online)
Web:	www.2ksports.com
Alternativen:	NBA 2K7 (PS2)

- ✓ Sehr unterschiedliche Spielmodi
- ✓ Gut gelungene Sixaxis-Unterstützung
- ✓ Signature-Moves
- ✓ Teilweise hässliche Spielermodelle

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 78% SOUND 85%

MULTIPLAYER **89%** SINGLEPLAYER **88%**

Die Möglichkeiten der PS3 wurden gut umgesetzt. Nach wie vor das beste Basketball-Spiel.



Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital 5.1
- Packende Cinemotion-Übertragung
- 6 Spielmodi (u. a. Simulation, Arcade, Party-Modus)
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Online-Mehrspielermodus für bis zu 8 Spieler
- Offline-Mehrspielermodus für bis zu 4 Spieler

NHL 2K7

Eishockey ist eine Sportart, die am besten kalt gespielt wird.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Wenn es um US-Sport-Versoftungen geht, mischen zwei Publisher seit jeher ganz vorne mit: Während EA Sports mit Gamebreakern und Lizenzen entzückt, gelingt 2K Sports der spielerische Balanceakt zwischen Arcade und Simulation. Nun wagt sich Take 2 mit *NHL 2K7* erstmals auf eisiges PS3-Gebiet. Ob die Sportkoryphäen aus New York

dem weltweit größten Spiele-Publisher weiterhin Paroli bieten können?

STARS AUF EIS

Ja, sie können. Während bereits die Xbox-360-Fassung mit guter Spielbarkeit punktete, überzeugt auch die PS3-Variante des eisigen Hockey-Sports. Eishockey-Anfänger werden im gelungenen Tutorial mit der intuitiven Steuerung vertraut gemacht. Profis hingegen wissen schon

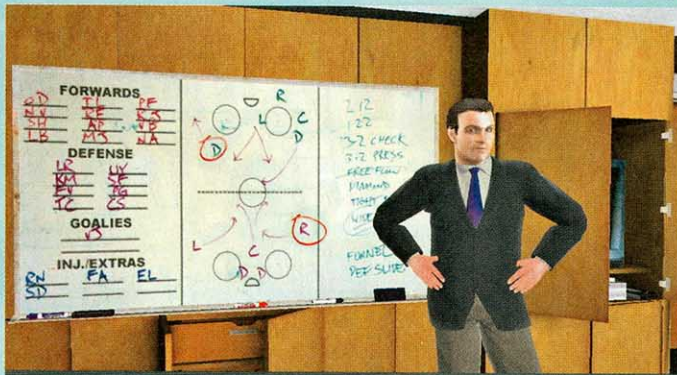
Bescheid. Spielerische Neuerungen sind in *NHL 2K7* nämlich rar gesät: Im neuesten Teil passen Sie den Puck mit dem sogenannten „Drop Pass“ durch die Beine zum nächstgelegenen Mitspieler. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie von Scharen muskelbepackter NHL-Stars umzingelt sind. Auf der anderen Seite können Sie nun auch in der Offensive die Gegner in Bedrängnis bringen. Hetzen Sie Ihre Jungs in Echtzeit auf den Ball führen-



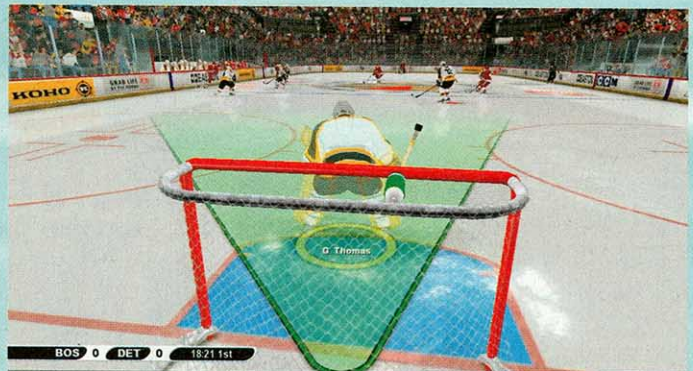
HUNDERTPRO! Diese hundertprozentige Möglichkeit muss der Stürmer verwandeln, ... BILD: PLAYZONE



... sonst steht den Fans die Enttäuschung in die Gesichter geschrieben. Eine bittere Pille BILD: PLAYZONE



COACHING Sie können jederzeit und „on the fly“ die taktischen Geschicke Ihres Teams lenken. BILD: PLAYZONE



GOALIE Den Torhüter dürfen Sie jederzeit per Sixaxis-Steuerung lenken. Dies funktioniert erstaunlich intuitiv. BILD: PLAYZONE

den Spieler oder weisen Sie ihnen simple, taktische Aufgaben zu. Die größte Neuerung aber findet sich in der Präsentation wieder: Neben der traditionellen TV-Übertragung darf nun der Präsentationspunkt „Cinemotion Music“ angewählt werden. Hierbei schalten Sie den Kommentator wahlweise ab und verpassen Ihren Matches eine musikalische Note. Dabei wird das Geschehen auf dem Eis mit subtiler, aber hochmotivierender Orchestral-Musik unterlegt. So peitschen Sie filmreife Hollywood-Themen zum Sieg.

SIXAXIS-MIX

Während spielerisch fast alles beim Alten geblieben ist, überrascht *NHL 2K7* mit einer witzigen Sixaxis-Unterstützung: Per Druck auf den R3-Knopf dürfen Sie das gesamte Spiel aus der Perspektive des Goalies betrachten! Die Bewegungssensoren synchronisieren dabei die Blickrichtung des Torhüters. Kommt ein gegnerischer Stürmer auf Sie zugerast, heißt es kühlen Kopf bewahren. In Zeitlupe sehen Sie, in welche Torwartecke der Puck angeflogen kommt. Hier müssen Sie mit dem Pad in die entsprechende Ecke gleiten. Gelingt Ihnen dieses Manöver innerhalb eines kurzen Zeitraums, haben Sie den Puck gehalten. Wer mit dieser

Steuerungsvariante nicht klarkommt, darf natürlich jederzeit sein Glück in die CPU-Hände des Goalkeepers legen. Des Weiteren können Sie einen Bodycheck vollführen, indem Sie das PS3-Pad nach vorne stoßen. Auch diese Möglichkeit funktioniert überraschend gut, selbst wenn der direkte Knopfdruck im Eifer des Gefechts sicher die bessere Wahl ist. Im Party-Modus kommt der Arcade-Teil des Spiels zum Einsatz. Unter dem „Elimination“-Menüpunkt geht's harsch zur Sache: Nur wer mit brutalen Fouls seine Gegner zu Boden reißt, hat eine Chance. Einen Schiedsrichter gibt's hierbei übrigens nicht. Aber auch für Kurzweile ist gesorgt: In 15 Minispielen müssen Sie meist innerhalb eines Zeitlimits Eisblöcke oder sonstige Hindernisse zerstören, um erfolgreich zu sein. Ein netter Spaß für zwischendurch.

Technisch macht *NHL 2K7* eine gute Figur. Das virtuelle Eis sah auf keiner Konsole schöner aus und die Spielermodelle überzeugen mit geschmeidigen Animationen. Nur die Trikotdetails hätten ausführlicher ausfallen dürfen. Vorbei sind die Zeiten von Bitmap-Tapeten als Zuschauerhintergrund: Hier ist jeder einzelne Fan polygonal ausgefüllt und sorgt für Bombenstimmung! ■



ONUR YILDIRANCAN

setzt die Jason-Vorhees-Maske auf.

Während spielerisch solider Stillstand herrscht, hat es mir besonders die Präsentation angetan: Der Eishockey-Flair wird perfekt auf die PS3 transportiert und die mitreißend-musikalische „Cinemotion“-Neuerung zieht mich sofort in ihren Bann. Auch überzeugt die Sixaxis-Einbindung: Die Torwartsteuerung ist simpel und intuitiv und macht eine Menge Spaß. So bringt mir 2K Sports eine Sportart näher, die ich vorher in erster Linie mit den „Mighty Ducks“-Filmen verbunden habe. Ein gelungener Eishockey-Einstand auf der PS3!



NHL 2K7

Genre:	Eishockey
Hersteller:	2K Sports / Take 2
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.2ksports.com
Alternativen:	NBA 2K7

- ☒ Packende Präsentation
- ☒ Witzige Sixaxis-Einbindung
- ☒ Gute Spielbarkeit
- ☒ Spielerisch wenig Neues

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 80% SOUND 88%

MULTIPLAYER

85%

SINGLEPLAYER

85%

Gelungener Eishockey-Einstand auf der PS3:
Audiuell packend und spielerisch spannend.



MINISPIEL Im Super-Smash-Minispiel müssen Sie so viele Kisten wie möglich zerstören und so Punkte einheimsen. BILD: PLAYZONE



SKYBOX In Ihrem virtuellen Wohnzimmer dürfen Sie jederzeit ein oder zwei Minispielen wagen. BILD: PLAYZONE



Checkpoint Reached...

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Ballern, bis die Tragflächen glühen ... Joe

HD
 HD-VIDEO AUF DVD

VIDEO AUF DVD

BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 16:9, 480p, 720p
- Benötigt 2 GByte freien Festplattenplatz
- Ein Schwierigkeitsgrad: Mittel
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- Onlinemodus für bis zu 16 Spieler
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- Steuerung mit Bewegungssensoren möglich

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Das Genre der Flugsimulationen wurde in den letzten Jahren schwer vernachlässigt, da kommt uns Ubisofts Action-Flusi doch gerade recht. *Warhawk* lässt noch eine Weile auf sich warten und spannende Dogfights kann man schließlich gar nicht oft genug austragen. Schon auf der Xbox 360 bot das effektiv inszenierte Kriessabenteuer gute Unterhaltung, da sollte doch die Version für die PlayStation 3 in nichts nachstehen, oder? Nun, wenn man sich auf die spielerischen Qualitäten beschränkt, ist alles in Butter. Bombenangriffe, Eskortmissionen und die obligatorischen Dogfights machen auch auf Sonys Next-Gen-Konsole Spaß, sind leicht zugänglich und steuern sich gut. Selbstverständlich werden die Bewegungssensoren des Sixaxis-Pads unterstützt, was in der Praxis zwar nach einiger Zeit in die Arme geht, aber ansonsten sehr gut funktioniert.

RUCKELIG Die Levels sind riesig, leider kommt die Optik schnell ins Stottern.

BILD: PLAYZONE

SCHWARZBRAUN

Weniger gelungen ist die Umsetzung der Optik. Während auf der 360 saftig grüne Wiesen von der gold strahlenden Sonne durchflutet werden, wirkt auf der PS3 alles etwas matschig. Zahlreiche Filter und Effekte sorgen zwar immer noch für eine fetzige Präsentation und stimmige Atmosphäre, dennoch haut diese Optik niemanden vom Hocker. Die leicht ruckelige Bildrate macht die Sache nicht gerade besser, dennoch lassen sich die Flieger stets gezielt durch den Himmel manövrieren – vorausgesetzt, man weiß, was überhaupt zu tun ist. Gelegentliche Trial-&-Error-Momente würden für Frust sorgen, wenn da nicht die sehr fair platzierten Checkpoints wären. Frust kommt höchstens im Mehrspielermodus per Splitscreen auf. Hier läuft die Gegnerhatz nur noch halb so flüssig über den Bildschirm, was keine richtige Begeisterung aufkommen lassen will. Online dürfte die Situation sich etwas anders präsentieren und schon auf der Xbox 360 heimste Ubisoft in diesem Punkt für *Blazing Angels* viele Lorbeeren ein. Leider konnten wir diesen Aspekt des Spiels bisher noch nicht ausführlich testen, daher bezieht sich die Mehrspielerwertung bisher nur auf den Offline-Mehrspielermodus. ■


MAIK BÜTEFÜR

ist der von Richthofen der Redaktion.

Wo auf der Xbox 360 saftig grüne Wiesen das Auge umschmeicheln, muss man auf der PlayStation 3 mit verdorrten Feldern vorliebnehmen. Schade, dass die Optik so deutliche Abstriche in Kauf nehmen musste. Dennoch kommt die Action gut rüber und die Dogfights machen eine Menge Spaß. Vollblut-Simulationsfans werden keine Freude am Spiel haben, wer sich aber endlich mal wieder mit Propellermaschinen heiße Duellen liefern will und auf Realismus keinen gesteigerten Wert legt, darf zugreifen.



BLAZING ANGELS: SOWWII

Genre:	Flug-Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-16
Web:	www.ubi.com/de
Alternativen:	Ace Combat Squadron Leader (PS2)

- ☒ Leicht zugängliche Steuerung
- ☒ Stimmige Atmosphäre
- ☒ Im Vergleich zur 360-Version magere Optik
- ☒ Schwacher Splitscreen-Modus

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 68% SOUND 75%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
69%	78%

Unterhaltsame Flieger-Action mit cleveren Effekten. Im Vergleich zur Xbox 360 grafisch enttäuschend.

Checkpoint Reached...

BLENDEND Die Abendsonne ist eigentlich viel zu schön, um sich nur in ihrem Schein zu beschließen ... BILD: PLAYZONE



PUT, PUT, PUT!! Beim Putting werden Unebenheiten mit einem Raster deutlich gemacht. BILD: PLAYZONE



REALISTISCH Die Gesichtermodelle der Golfer sind erstklassig animiert. Besonders Tiger Woods glänzt mit hohem Wiedererkennungswert. BILD: PLAYZONE



AUA! Auch die Damenwelt ist vertreten. Diese schwarz gekleidete Schönheit schlägt gerade den unschuldigen Rasen zu Brei. BILD: PLAYZONE



DETAILLIERT Im ausführlichen Charaktereditor dürfen Sie Ihr Alter Ego zusammenbasteln und gegen Tiger Woods antreten lassen. BILD: PLAYZONE

Tiger Woods PGA Tour 07

Golfkönig Tiger Woods lädt zum PS3-Putten ein.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Überraschend realistisch geht es in *Tiger Woods PGA Tour 07* zu. Überraschend deshalb, weil man von EA hauptsächlich arcadege Kitzweil-Kost gewohnt ist. Doch diesmal müssen Golf-Neulinge mit einer längeren Eingewöhnungszeit rechnen. Im ausführlichen Tutorial werden Ihnen die zahlreichen Golfkniffe nähergebracht: Das „3-Klick-System“ aus den ersten *Tiger Woods*-Spielen ist passé, in *TWPGA Tour 07* dient der linke Analogstick als virtuelles Eisen. Wenn Sie den passenden Schläger und den Neigungswinkel bestimmt haben, geht's der weißen Kugel an den Kragen. Halten Sie den Stick nach hinten gedrückt, holt Ihr Golfer zum Schlag aus. Schwingen Sie den Stick im richtigen Moment rasch nach vorne, dann schlägt Ihr Alter Ego den Ball mit Schmackes aufs Green. Das richtige Timing entscheidet hierbei über „Hole-in-one“ oder „Ball-im-Aus“. Optional können Sie dem Golfball

in der Luft per Sixaxis-Bewegung einen Links- oder Rechtsdrall verpassen.

In sechs Spielmodi haben Sie die Möglichkeit, ins professionelle Golferleben einzusteigen. Im Karriere-Modus kreieren Sie Ihren Golfer und treten in der „Tiger Challenge“ gegen den Meister höchstpersönlich an. Zuvor müssen Sie jedoch in mehreren Play-off-Matches zahlreiche echte und virtuelle Golfprofis vom Platz fegen. Natürlich dürfen Sie auch in der titelgebenden PGA-Tour gegen die Stars antreten. Doch auch Arcade-Fans kommen auf ihre Kosten: In den Minispielen stehen Ihnen kurzweilige „Capture the Flag“- oder „One-Ball“-Spielvarianten zur Verfügung. Hier golfen beide Kontrahenten mit ein und demselben Ball!

Grafisch macht der Titel einen zwiespältigen Eindruck: Während die Gesichtermodelle detailliert gestaltet sind, glänzen die Kurse lediglich mit Tristesse. Besonders in der Nahaufnahme enttäuschen hochauflösende Rasentapeten und hässliche Wassereffekte. ■



ONUR YILDIRANCAN

schwingt sein 9er-Eisen.

Hat man sich auf den Realitätsanspruch eingelassen, kann man seine Zeit auf dem Green durchaus genießen. Die Stick-Steuerung ist an sich gut gelungen, doch kann man hier die Dosierung der Schlagstärke nur nach Gefühl und nicht punktgenau festlegen. Eine alternative 3-Klick-Steuerung hätte niemandem wehgetan.



TIGER WOODS
PGA TOUR 07

Genre:	Golfsimulation
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Redwood Shores
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1-4 (-4 online)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Tiger Woods PGA Tour 07 (PS2)

- ☒ Detaillierte Gesichtermodelle
- ☒ Zahlreiche Spielvarianten
- ☒ Zäher Einstieg
- ☒ Hässliche Kurse

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 75% SOUND 73%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
76% 75%

Gewöhnungsbedürftige Golfsimulation mit hohem Realitätsanspruch und zahlreichen Spielmodi

Fakten

- 4:3, 16:9, 576p, 720p,
- 6 Spielmodi (u. a. zahlreiche Golfvarianten, Minispiele etc.)
- 12 lizenzierte Kurse
- 15 Original-Golfer
- 9 Kurse weniger als in der PS2-Fassung
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Online- und Offline-Mehrspielermodus für bis zu 4 Spieler



HD-VIDEO AUF DVD



VIDEO AUF DVD



(WIE) AUF SCHIENEN Je rasanter Sonic unterwegs ist, desto weniger dürfen Sie ihn steuern. BILD: PLAYZONE



TELEKINESE Neuling Silver kann auf Knopfdruck Gegenstände schweben lassen. BILD: PLAYZONE



DUNKLE GESTALT Sonic-Rivale Shadow spielt sich besonders actionlastig. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Drei Hauptfiguren: Sonic, Silver und Shadow
- Diverse zusätzlich spielbare Charaktere
- Oberwelt-Episoden verbinden die Levels
- Zwei Multiplayer-Modi
- 16:9, 576i/p, 720p, 4:3 nur mit Balken!

Sonic the Hedgehog

Sonics PS3-Debüt mangelt's nicht nur an Fein-, sondern auch an Grobschliff.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Von einem *Sonic*-Spiel erwartet man keine ausgefeilte Handlung – irgendwas mit Chaos Emeralds, dem bösen Dr. Eggman und seinen Weltherrschaftsplänen reicht schon, um den rasenden Igel in ein neues Abenteuer zu schicken. Leider musste Sega diesmal noch eine Geschichte um das von Menschen bewohnte Land Soleanna und dessen Prinzessin Elise dazubasteln, was durch die Kombination aus Cartoonfiguren und realistischen Charakteren zu einem üblen Stil-Mischmasch führt. Das eigentliche *Sonic*-Gameplay, das den Igel durch neun zumindest optisch abwechslungsreiche Levels führt, wurde ebenso unnötig durch Oberwelt-Abschnitte in Soleanna ergänzt. Hier müssen Sie allerlei Stadtbewohner anquatschen, um neue Informationen oder Aufträge zu erhalten, bevor dann nach und nach der Zugang zu den eigentlichen Levels des Spiels möglich wird. Neben Sonic sind auch allerlei andere Figuren spielbar, zwischendurch steuern Sie zum Beispiel seinen fliegenden Freund Tails oder Echidna Knuckles.

Zudem stellt das *Sonic*-Abenteuer nur einen Teil des Spiels dar, denn mit der Zeit schalten Sie auch seine Rivalen Silver und Shadow frei, die jeweils ihren eigenen Teil der Handlung durchleben – auch hier übernehmen Sie ab und zu die Steuerung zusätzlicher Figuren. Das ist zwar alles ziemlich abwechslungsreich, aber auch sehr unausgereift: Eine hakelige, nicht invertierbare Kamera sorgt für Frust und viele unnötige Tode, eine unsaubere Kollisionsabfrage und Bumper, die Sonic nach Fehlfunktionen in den sicheren Tod federn, machen deutlich, dass das Spiel vorzeitig veröffentlicht wurde. Starke Slow-downs in den Action-Levels sowie die hässlichen, von peinlichen Pop-ups geplagten und trotz alledem auch noch unerklärlich ruckeligen Soleanna-Abschnitte ziehen den an sich guten grafischen Eindruck runter. Auch die zahlreichen, teils unnötig wirkenden und stets recht langen Ladezeiten heben nicht gerade die Stimmung. Die Multiplayer-Modi mit geteiltem Bildschirm lassen zwei Spieler zusammen oder gegeneinander durch die Levels rasen, doch auch da macht Sonic keine bessere Figur. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

stirbt tausend unnötige Tode.

Das PS3-*Sonic* wirkt leider an allen Ecken und Enden unfertig und spielt sich sehr hakelig. Innerhalb der eigentlichen Levels geht zwar die Post ab, aber nach dem zehnten durch Bugs, miese Kollisionsabfrage oder Kameraprobleme verursachten Tod fragt man sich, wie das Spiel in diesem Zustand in die Läden kommen konnte.



SONIC THE HEDGEHOG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	Jak 3 (PS2)

- ✓ Teilweise rasant und spektakulär
- ✓ Viele unterschiedliche Spielfiguren
- ✓ Hakelige Kamera und Kollisionsabfrage
- ✓ Langweilige, unschöne Oberwelt-Abschnitte

WERTUNG STEUERUNG 59% GRAFIK 71% SOUND 74%

MULTIPLAYER 53% SINGLEPLAYER 57%

Viel verschenktes Potenzial: von massiven Problemen geplagtes Jump & Run, das noch sehr unfertig wirkt.



Marvel: Ultimate Alliance

Basteln Sie sich das ultimative Comic-Team!

Ein besonderes Staraufgebot beschert uns Activision zum Start der PS3: In *Marvel: Ultimate Alliance* dürfen Sie sich Ihr Dream-Team aus über 20 spielbaren Marvel-Charakteren zusammenbasteln! Schnappen Sie sich Comic-Berühmtheiten wie „Spider-Man“, „Odin“, „The Thing“ oder „Wolverine“ und formen Sie die ultimative Helden-Truppe. Die Superhelden besitzen dabei individuelle Spezialfähigkeiten. Diese müssen nach jedem Level-Anstieg verbessert werden. Seltene Rätsel-einlagen lockern das Spielgeschehen kurzzeitig auf, bis Sie sich wieder dem Metzel-Alltag widmen. Optional dürfen Sie bei den Kämpfen auch von der Sixaxis-Steuerung der PlayStation 3 Gebrauch machen. Diese entpuppt sich aber lediglich als nette Spielerei.

Leider merkt man dem Spiel deutlich an, dass es sich um eine

Konvertierung handelt. Zwar ist die Grafik hochauflösender und läuft flüssiger als in der PS2-Fassung, aber die Texturen wurden scheinbar 1:1 übernommen. Dafür halten Next-Gen-reife Schatteneffekte und grandios geschnittene Rendersequenzen bei Laune. (oy)

TEST

MARVEL: ULT. ALLIANCE

Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	28. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.activision.com
Alternativen:	X-Men Legends

WERTUNG

STEUERUNG	74%	GRAFIK	66%	SOUND	81%
MULTIPLAYER	77%	SINGLEPLAYER	74%		

Nettes Action-Gemetzeln in erfischender Umgebung und mit fettem Promi-Bonus!



FEURIG Dieser Screenshot könnte auch aus der PS2-Fassung stammen. Texturen und Lichteffekte enttäuschen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 16:9, 720p, 1080p
- 4:3-Modus nur mit Balken (kein Vollbild!)
- Über 20 spielbare Helden, insgesamt 140 Marvel-Charaktere
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Bis zu 4 Spieler online



TEAMWORK Gelegentlich müssen Sie im Team agieren, um ein Rätsel zu lösen und weiterzukommen. BILD: PLAYZONE



ATTACK! Gelegentlich steht Ihnen ein muskelbepackter KI-Protz hilfreich zur Seite. Gemeinsam sind die Dämonen leichter zu plätten. BILD: PLAYZONE

Untold Legends: Dark Kingdom

Old-School trifft Next-Gen.

Als direkten Konkurrenten von *Marvel: Ultimate Alliance* liefert Sony zum Start der PlayStation 3 ein weiteres Action-RPG ab. Wählen Sie einen von drei vordefinierten Kämpfern und ziehen Sie in „Hack & Slay“-Manier in den virtuellen Krieg. Prügeln Sie den Gegnern mit simplen Kombos die Energiekugeln aus dem Leib und frischen Sie so Ihre Gesundheits- und Mana-Punkte auf. Des Weiteren lassen die Untoten gerne auch mal so genannte „Essenzpunkte“ liegen. Diese befähigen Sie an Speicherpunkten, Waffen und Rüstungen zu erstehen und zu kombinieren. Zur Auflockerung wird Ihr Held gelegentlich mit Rätsleinlagen konfrontiert. Technisch macht *Untold Legends* auf den ersten Blick einen guten Eindruck. Sehenswerte Licht- und Schatteneffekte machen das Potenzial der PS3 deutlich. Auch das feine

Bump-Mapping an den Rüstungen der Kämpfer sorgt für Staunen. Auf den zweiten Blick jedoch enttäuschen eine steife und seelenlose Spielwelt sowie misslungene Laufanimationen. (oy)

Fakten

- Auflösung 720p
- Für Einsteiger & Fortgeschrittene
- 4-Spieler-Koop-Modus (online)



TEST

UNTOLD LEGENDS: D. K.

Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. 65,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Marvel Ultimate Alliance

WERTUNG

STEUERUNG	60%	GRAFIK	75%	SOUND	79%
MULTIPLAYER	67%	SINGLEPLAYER	69%		

Altbacken und doch Next-Gen: hübsches Fantasy-RPG in seelenloser Spielwelt.



MEMORY Hübsche Rätsleinlagen lockern das Spielgeschehen kurzzeitig auf. Diese sind allerdings sehr simpel gehalten. BILD: PLAYZONE



World Snooker Championship 2007

Jetzt rollt die Kugel in High-Definition

Es gibt nichts Entspannenderes als nach dem stressigen Alltag eine ruhige Kugel zu schieben. Die Lösung: *World Snooker Championship 2007*. Unter den vielen Möglichkeiten, die sich Ihnen bieten, dürfen Sie sich wahlweise beim Pool vergnügen, ein Snooker-Match bestreiten oder an Kunststoß-Turnieren teilnehmen. Sobald Sie die ersten Tutorials hinter sich gebracht haben, warten Turniere und Online-Matches darauf, bewältigt zu werden. Die eigentliche Spielmechanik geht in Ordnung,

bietet jedoch noch viel Raum für Verbesserungen. Die Ballphysik schwächelt gelegentlich und grafische Ruckler trüben den Spielfluss. So will trotz unterhaltsa-

mer Offline- und Online-Modi nur wenig Atmosphäre aufkommen. Wettgemacht werden diese Mängel durch die über einhundert integrierten Snooker-Stars kaum, sodass unterm Strich eine gute, aber verbesserungswürdige Billard-Simulation herauskommt. (fk)



TEST

WORLD SNOOKER ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Blade Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	World Snooker Championship '07 (PS2)

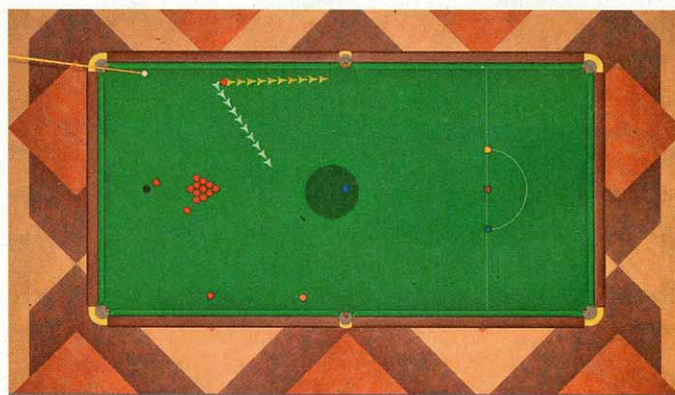
WERTUNG

STEUERUNG	73%	GRAFIK	61%	SOUND	70%
MULTIPLAYER	71%	SINGLEPLAYER	72%		

Ordentliche Billard-Simulation mit einigen Macken. Für Genre-Fans empfehlenswert.



MARKIERT Der orangefarbene Pfeil zeigt an, in welche Richtung und mit welcher Geschwindigkeit die angepeilte Kugel rollen wird. BILD: PLAYZONE



IM BLICK Zum Erhalt der Übersicht lässt sich der Blickwinkel bei Bedarf auch zoomen oder in eine angenehme Vogelperspektive schalten. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Über einhundert Snooker-Legenden
- Zwanzig offizielle Turniere, fünf Meisterschaften
- Charakter-Editor



DUNKING Meterhohe Sprünge zählen in NBA Street Homecourt zur Routine und sehen verdammt cool aus. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Neues Trick-System: „Trick-Remixer“
- Großer Action-Anteil durch „Game Breaker“
- Spieler-Editor
- Sechs weibliche Basketball-Stars aus der WNBA enthalten

DETAILGRAD Die Courts wurden fantastisch in Szene gesetzt und glänzen mit dynamischen Hintergründen. BILD: PLAYZONE

NBA Street Homecourt

Erleben Sie Basketball der etwas anderen Art

Fernab des gesitteten Basketballsports präsentiert sich Electronic Arts' Dribbel-Neuling in bester NBA Street-Manier auf dem kalten Asphalt. Hier gelten nur die Regeln der Straße: es gibt keine Schiedsrichter, keine Vorschriften und keine physikalischen Gesetze. Gespielt wird im Gegensatz zu herkömmlichen Basketballspielen nur mit je drei Mann pro Team. Es wird getrickt und gefoult, was das Zeug hält – und das in wahnwitziger Geschwindigkeit. Physikalische Gesetze – wie etwa die Schwerkraft – werden dabei völlig außer Kraft gesetzt. Neben herkömmlichen Moves können durch den sogenannten Trick-Remixer halsbrecherische Stunts vollführt werden. Die zahlreichen Animationen wirken allesamt sehr flüssig und bereichern das Spiel mit einem Schuss Humor. Die gute Präsentation rundet das

sportliche Spielerlebnis ab. Zu bemängeln wäre höchstens die fehlende Dauermotivation – die Spielmodi-Vielfalt hält sich stark in Grenzen. Lange Spielabende hingegen verspricht der Multiplayer-Modus, dessen Spaßfaktor proportional zur Spieleranzahl steigt. (fk)



TEST

NBA STREET HOMECOURT

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	NBA Street V3 (PS2)

WERTUNG

STEUERUNG	82%	GRAFIK	80%	SOUND	83%
MULTIPLAYER	88%	SINGLEPLAYER	86%		

Schnell, trickreich und verdammt spaßig. Ein ganz klarer Drei-Punkte-Wurf für EA.



*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

Gangstar: Crime City™ als Handy-Spiel!



Das ultimative Gangster-Erlebnis auf Ihrem Handy, mit unglaublicher Bewegungs- und Handlungsfreiheit! Jetzt für dein Handy!

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 20

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

GAME-CODE: **20**

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 KG 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 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Asphalt 3: Street Rules



GAME-CODE: **4**

Stürzen Sie sich in neue, brandheiße Untergrund-Rennen im besten Rennspiel für das Handy.

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 KG 800; Motorola: E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3i SLVR: L2 L6 L7 V220 300 360 400 500 525 550 600 V525 V550 V600 V620 V635 Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N-Gage (OD) N70 Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75 SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™



GAME-CODE: **8**

Der vierte Teil des Referenztitels im Stealth-Action-Genre wartet mit einem Doppelagent-Konzept auf Sie!

Kompatible Handys:

LG C: 3310 3320 3380 KG 800; Motorola: E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3i SLVR: L2 L6 L7 V220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N70 Samsung: D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 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 Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3i RAZR V3x SLVR: L2 SLVR L6 SLVR L7 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 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N-Gage (OD) N70 Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75 SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Miami Nights: Singles in the City™



GAME-CODE: **19**

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

Kompatible Handys:

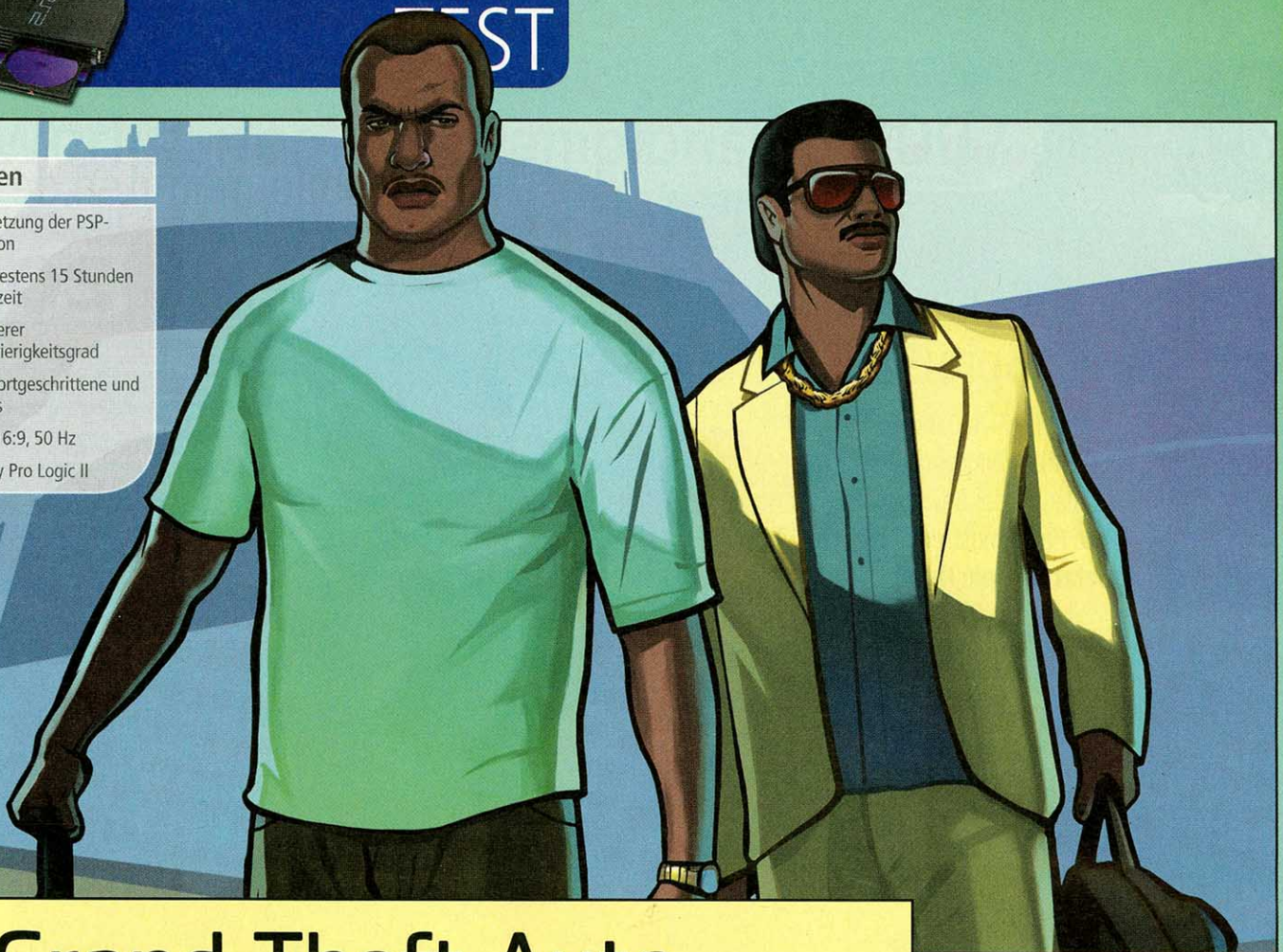
LG C: 3310 3320 3380 Motorola: E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3i RAZR V3x SLVR: L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140i 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610i 6630 6670 6680 7250i 7260 7370 7610 7650 N70 Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65 S75 SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar



TEST

Fakten

- Umsetzung der PSP-Version
- Mindestens 15 Stunden Spielzeit
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Dolby Pro Logic II



Grand Theft Auto Vice City Stories



Meisterwerk oder müder Neuaufguss?



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Eins muss man Rockstar Games und Take 2 lassen: Sie ziehen ihre PR-Strategien stets konsequent durch. So konnten wir die letzten Monate so oft fragen, wie wir wollten, eine Bestätigung der Umsetzung von *Vice City Stories* für die PS2 war niemandem aus dem Kreuz zu leiern – und dennoch war es ja eigentlich völlig klar, das sie kommen würde. Etwas überrascht waren wir trotzdem, denn schließlich kam erst letzten Monat die offizielle Ankündigung und diesen Monat halten wir das fertige Spiel bereits in den Händen.

SAME PROCEDURE ...

Im Prinzip gilt für *Vice City Stories* auf der PS2 das Gleiche, was auch schon die Bewertung von *Liberty City Stories* zustande kommen ließ. Was auf der PSP technisch beeindruckt und ziemlich konkurrenzlos dasteht, muss auf der PS2 allerdings

mit mehr Gegenwind zurechtkommen. Konkurrenztitel wie *Scarface (dt.)* sind *Vice City Stories* technisch und spielerisch klar überlegen, doch da wären ja noch die bewährten Qualitäten der Reihe: Die stimmigen Charaktere, die detailreich ausgestattete Welt – all das trifft auf *Vice City Stories* durchaus zu, das Niveau des PS2-Vorgängers *GTA: San Andreas* wird aber zu keinem Zeitpunkt erreicht. Die Story um Vic Vance, der aus der Armee fliegt und sich fortan sein Imperium in der sonnigen Stadt aufbaut, obwohl er eigentlich in erster Linie ein rechtschaffenes Leben führen will, ist gewohnt witzig erzählt. Skurille Charaktere bevölkern jede Mission und die Stadt ist bereits aus *GTA: Vice City (dt.)* bekannt und beliebt. Erneut sorgt das zeitliche Setting für Tonnen von Hits aus den Achtzigern und mit Phil Collins konnte Rockstar Games einen sehens- und hörensweisen Stargast für das Spiel gewinnen. Dieser hatte ganz

offensichtlich eine Menge Spaß an seinem Job, was zahlreiche Radiokommentare von ihm deutlich machen. Überhaupt glänzt *Vice City Stories* vor allem dann, wenn man nicht gerade eine Mission spielt, sondern den bissigen und brillant produzierten Werbespots im Radio lauscht. Hier kriegt jeder sein Fett weg.

RÜCKSCHRITT

Zahlreiche Fans der Reihe konnten sich mit den Mammut-Ausmaßen von *San Andreas* nicht anfreunden und hätten auf die Rollenspiel-Elemente gut und gerne verzichten können, wenn der Soundtrack wieder an die Klasse von *Vice City (dt.)* angeknüpft hätte. Diese Spieler werden definitiv nicht enttäuscht sein. *Vice City Stories* ist im Grunde genommen ein verspätetes Add-on, das keine neuen Maßstäbe setzt, aber zumindest Fans von *Vice City (dt.)* richtig viel Spaß machen dürfte. Wer sich dagegen schon sehr an die Verbesserungen aus *San Andreas* gewöhnt hat, der wird unter Umständen enttäuscht. Spielerisch und inhaltlich ist *Vice City Stories* ein klarer Rückschritt gegenüber der letzten PS2-Episode und vergessen geglaubte Probleme wie das fürchterliche Zielsystem, verschwindende Autos und eine nicht



selten chaotische Kamera verdaut man nur schwerlich. Richtig ärgerlich ist aber vor allem, dass die Entwickler diese Probleme nicht etwa durch weitläufigere Areale umgehen, sondern den Spieler gern in enge Innenräume schicken, in denen Kamera und Zielsystem komplett versagen. Da hilft auch die manuelle Kontrolle per rechtem Analogstick nichts. Auch die Fahrphysik zeigt sich etwas überempfindlich und sorgt gelegentlich für Frust.

ARGH!

Frust bereiten auch die schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrade. Einige Missionen waren schon auf der PSP echte Nervenproben und erlangen diesen Titel auch auf der PS2. Wer sich nicht daran stört, viele Missionen doppelt und dreifach zu spielen, der kann beruhigt zugreifen. Anfänger, die in erster Linie eine frei erkundbare Welt entdecken und gelegentlich auch mal etwas ballern möchten, seien gewarnt – aus welchem Grund auch immer sieht man es bei Rockstar Games wohl als besonders motivierend an, wenn man dank der hakeligen Steuerung mal wieder ins Gras beißt und eine Mission von vorne beginnen muss. ■



**MAIK
BÜTEFÜR**

zieht einen Schlussstrich!

Ich liebe GTA und auch *Vice City Stories* hat einige unvergessliche Momente. Und dennoch reicht es dann jetzt auch langsam – zumindest auf der PS2. Ich bin gespannt, ob und wie Rockstar North die Reihe auf der PS3 neu beleben kann, denn neue Impulse sind notwendig. *Vice City Stories* ist ein gutes Add-on, das sicher für mehr Begeisterung gesorgt hätte, wenn es ein Jahr nach *Vice City (dt.)* herausgekommen wäre und man mehr Zeit aufs Balancing verwendet hätte.



GTA: VICE CITY STORIES

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar North
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	9. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.rockstargames.com
Alternativen:	Scarface: The World is Yours

- ☒ Stimmige Atmosphäre
- ☒ Riesiger Umfang
- ☒ Technisch mau
- ☒ Spielerisch ein Rückschritt

WERTUNG

STEUERUNG 78% GRAFIK 70% SOUND 84%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

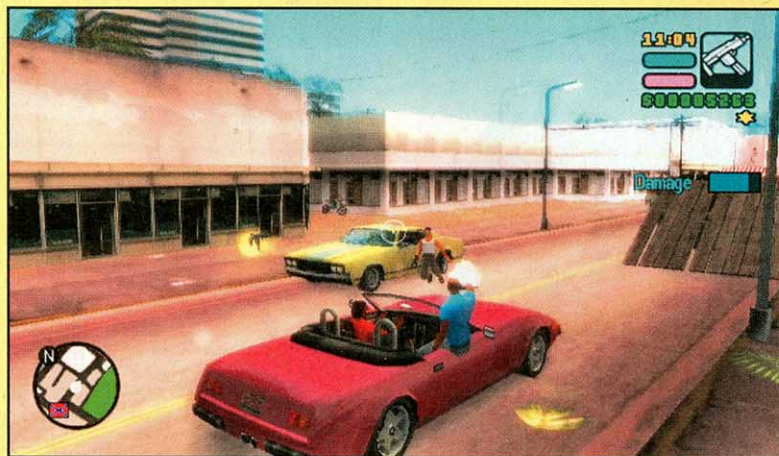
—

84%

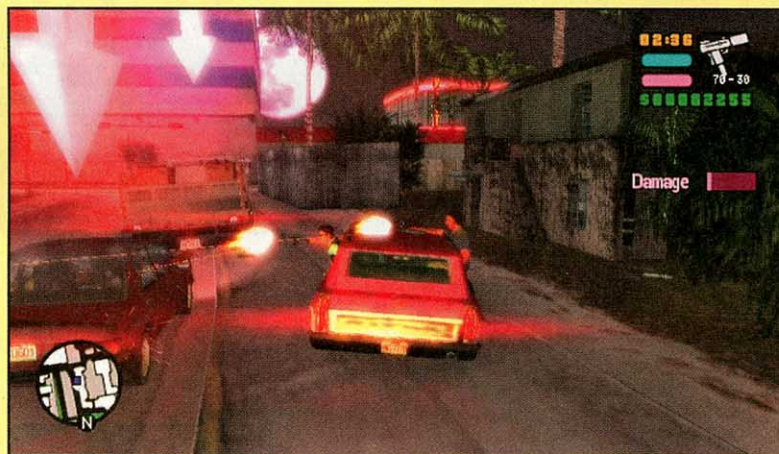
Gut gelungenes Add-on, das besonders Fans von GTA: Vice City (dt.) Freude bereiten dürfte.



HAKELIG Die Zielerfassung ist alles andere als zuverlässig.
BILD: PLAYZONE



FRUSTIG Das Wiedersehen mit Lance fällt dank der bockschweren Mission recht unschön aus.
BILD: PLAYZONE



ZERSTÖRERISCH Unsere Mitfahrer feuern aus allen Rohren auf die Angreifer.
BILD: PLAYZONE



GRELL Bei Sonnenuntergängen hat Rockstar etwas zu tief in den Farbeimer gegriffen. BILD: PLAYZONE

» Vice City Stories glänzt vor allem dann, wenn man gerade keine Mission spielt. «

18+
ALTERSFREIGABE

DEATH FROM ABOVE Wenn Sie hier nicht im Flussbett, sondern am Leuchtturm landen, können Sie den Beginn der Mission etwas vereinfachen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Vier Kapitel, unterteilt in zehn Missionen
- Schadens-Anzeige aus Call of Duty entliehen
- Fallschirm-Sequenzen
- Vier Multiplayer-Modi auf sechs Karten
- Dolby Pro Logic II

Medal of Honor ★ Vanguard ★

Das neueste Medal of Honor bestätigt unser Bild vom saublöden Nazi.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

In *Medal of Honor: Vanguard* schnallen Sie sich den Fallschirm von Frank Keegan um, einem Mitglied der 82. Airborne Division, also Teil derjenigen alliierten Soldaten, die im zweiten Weltkrieg als Vorhut an Kriegsschauplätzen in Europa eingesetzt wurden. In drei der insgesamt zehn Levels nimmt das Spiel dabei schon neue Elemente vom kommenden *Medal of Honor: Airborne* vorweg. Dreimal springen Sie tatsächlich aus einem Flugzeug ab und setzen durch Steuern des Fallschirms selbst ihre Lande- und somit Startpunkte. Wirklich frei suchen Sie sich den Beginn Ihrer Mission dabei allerdings nicht, das Zielgebiet ist stets recht klein. Dennoch können Sie den Verlauf der Levels dadurch etwas beeinflussen. Das war aber leider auch schon das einzige Highlight, das *Vanguard* zu bieten

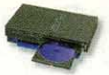
hat. Ansonsten handelt es sich nämlich um einen der schwächsten *Medal of Honor*-Ableger, weil es an vielen Ecken und Enden einfach schlampig programmiert wirkt.

ZU DUMM FÜR DEN KRIEG

Schwache Gegner-KI sind wir ja gewohnt, aber was die Nazisergen in *Vanguard* abliefern, ist richtig unterirdisch. Meist werden Sie versuchen, Ihre Widersacher aus der Distanz zu erledigen. Auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade halten Sie aber auch genug aus, um beispielsweise in ein Haus zu stürmen und die Scharfschützen dort direkt auszuschalten. Nähern Sie sich einem Gegner, läuft er ohnehin unbeholfen auf und ab, dreht Ihnen dabei permanent den Rücken zu und lässt sich alle Zeit der Welt zum Schießen. Andererseits sind auch Ihre Kollegen nicht die Hellsten. Zwar stehen

BELLA ITALIA Im ersten Kapitel kämpfen Sie sich durch sizilianische Straßenschluchten. BILD: PLAYZONE

SNIPERSAU Meist werden Sie die Umgebungen erst einmal Stück für Stück säubern. BILD: PLAYZONE



ICH SEH ROT Werden Sie häufig getroffen, färbt sich der Bildschirm rot und Sie sollten in Deckung gehen. Das Modell hat man sich bei Call of Duty geliehen. BILD: PLAYZONE



SPLITSCREEN Aus so einem Mehrspieler-Duell können Sie auch ein Quartett machen. BILD: PLAYZONE

Ihnen – bis auf eine Mission – während des gesamten Spiels Kameraden zur Seite, die eigenständig agieren; sie suchen sich selbstständig Deckung und feuern von dort heraus auf Gegner. Dabei achten sie allerdings kein bisschen auf den Spieler und blockieren oft die Sicht.

MAGISCHE NAZI-ARME(E)?

Richtig nervend fallen die Clipping-Fehler auf, denn diese sind so gravierend, dass sie sogar den Spielfluss behindern. An einer Stelle im Spiel befindet sich beispielsweise ein Gegner auf einem Balkon, spitzt ab und zu über die Steinvertäfelung, feuert einen Schuss ab und geht dann wieder in Deckung. Bei unserem Testspiel hing er allerdings irgendwann fest, während seine Arme und das Gewehr wie durch Zauberhand durch den massiven Steinbalkon hindurchtrugen. Wir konnten ihn so nicht mehr treffen,

selber schoss er aber munter weiter und traf uns dabei auch noch – durch den Stein hindurch! Wenn dieser Moment eine Ausnahme gewesen wäre, könnten wir darüber hinwegsehen, denn Vanguard macht durchaus auch Spaß. Das Spiel ist insgesamt zwar nicht allzu lang, aber die Levels doch abwechslungsreich genug, um Kurzweil aufkommen zu lassen. Aber weil solche Bugs ständig auftauchen, stellte sich trotzdem eher Frust denn Lust ein.

MAN SPRICHT DEUTSCH

Schade sind die Clipping-Fehler natürlich auch aus rein technischer Perspektive. Denn sie trüben den ansonsten guten optischen Eindruck. Ruckler treten zwar auf, stören den Spielfluss aber wenig. Der Sound ist sogar einwandfrei. Da sich zu Spielbeginn die Sprache auswählen lässt, kommen zum Beispiel die Rufe befreundeter



KOLLEKTIV Nur in einer Mission sind Sie allein unterwegs. Ansonsten stürmen Sie Europa mit Ihren Kollegen. BILD: PLAYZONE

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
wurde ausgemustert..

Kriegs-Shooter spiele ich gern, aber nicht häufig. Deswegen bin ich noch nicht übersättigt. Aber bei Vanguard hatte ich trotzdem schnell die Nase voll, oder besser: war sehr enttäuscht. Schade um das wirklich frische Element mit den Fallschirmsprüngen! Die drei Levels, die man so beginnt, lassen sich tatsächlich auf unterschiedliche Arten angehen. Ich hoffe, dass diese gute Idee in Airborne in eine angemessenere Gesamtverpackung gesteckt wird.

MOH: VANGUARD

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA LA
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 29. März 2007
Spieler: 1-4
Web: www.eagames.de
Alternativen: Brothers-in-Arms-Serie

- ☒ Ordentliche Optik
- ☒ Fallschirm-Sequenzen
- ☒ Extrem dumme Gegner
- ☒ Das Spiel behindernde Clipping-Fehler

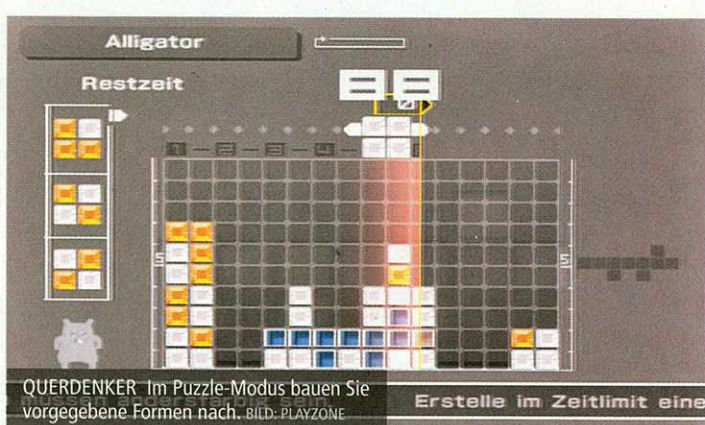
WERTUNG

MULTIPLAYER 75% SINGLEPLAYER 69%

Ein typischer Fall von verschenktem Potenzial. Gute Ideen gehen im unfertig wirkenden Spiel unter.

deter und gegnerischer Soldaten gut zur Geltung. Wenn Deutsche Deutsch reden und Amerikaner Englisch, kommt eine sehr authentische Atmosphäre zustande. Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, kann aber auch das gesamte Spiel auf Deutsch zu Gehör bekommen. Besondere Erwähnung verdient zudem der Mehrspieler-Modus. Zwar dürfen Sie keinen umfangreichen Multiplayer-Shooter erwarten, die vier Spielmodi wie Deathmatch oder Capture the Flag, die auf sechs Karten gespielt werden dürfen, sorgen aber für gute Laune zwischendurch – hier hat man aber auch nicht mit der KI und Clipping zu kämpfen. ■

» Die Clipping-Fehler sind so gravierend, dass sie sogar den Spielfluss behindern. «



Fakten

- Neue Von-oben-Perspektive
- Diverse Versus-Modi
- Fahrzeuge
- Befehlsvergabe an CPU-Kollegen per „Buddy-System“
- Koop-Option für alle Einzelspieler-Missionen

Lumines Plus

Das Geschicklichkeitsspiel für Kopf und Ohren

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Eigentlich ist *Lumines* ja Grund genug, eine PSP zu besitzen, denn das Geschicklichkeitsspiel besitzt absolutes Suchtpotenzial! Wer sich Sonys Handheld trotzdem noch nicht leisten wollte, bekommt jetzt die Chance, eine Wissenslücke zu füllen. *Lumines Plus* ist eine beinahe identische PS2-Umsetzung des ersten *Lumines*. Das Spielprinzip geht nach wie vor auf und lässt Stunden wie Minuten vergehen: Sie ordnen zweifarbige Blöcke so an, dass sich ein einfarbiges Viereck aus ihnen ergibt. Diese verschwinden dann, sobald ein von links nach rechts wandernder Rhythmusbalken über sie fährt. Rhythmus spielt dabei überhaupt eine große Rolle, das Spiel hat schließlich kein Geringeres als Tetsuya

Mizuguchi erdacht, der sich bereits mit musiklastigen Titeln wie *Space Channel 5* und *Rez* einen Namen machte. Die Steine geben beim Drehen und Aufreihen Töne von sich, die stets perfekt zur Hintergrundmusik passen. Sie sind sozusagen Tüftler und DJ zugleich.

ALLES WIE GEHABT

Trotzdem bleibt auf der PS2 ein fader Nachgeschmack. Bis auf eine Handvoll neuer Skins, also Farbmuster, Hintergründe und Musikstücke, sowie den Zweispielermodus, der jetzt an einer Konsole gespielt werden kann, gibt es keine Neuerungen. Und das, obwohl für die PSP bereits ein zweites *Lumines* mit massig neuen Features erhältlich ist! Deshalb erhält *Lumines Plus* von uns eine niedrigere Wertung als das Original. Dennoch handelt es sich hier um einen Titel, den Freunde gepflegter Knobelspiele auf jeden Fall zocken müssen. Zumindest, sofern Sie keine PSP besitzen. Andernfalls empfehlen wir Ihnen den Griff zu den Handheld-Versionen. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hat schon viereckige Augen.

Die PSP hatte ich mir damals schon allein wegen dieses Spiels gekauft. Und noch heute reihe ich regelmäßig in Bus und Bahn Würfel aneinander. Eine Heimversion brauche ich da eigentlich nicht, vor allem auch deshalb nicht, weil die Neuerungen aus *Lumines 2* fehlen. Wer allerdings keine PSP besitzt und das Spiel noch nie geockt hat, muss zugreifen!



LUMINES PLUS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Q Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	13. Februar
Spieler:	1-2
Web:	www.buenavista.go.com
Alternativen:	Lumines 2 (PSP)

- ✓ Süchtig machendes Konzept
- ✓ Einklang von Spiel und Sound
- ✓ Unterhaltsamer Zweispielermodus
- ✓ Kaum Neuerungen im Vergleich zur PSP-Version

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
95%	40%	86%
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
86%	85%	

Ein nach wie vor hervorragendes Spiel. Aber wieso fehlen die neuen Inhalte aus Teil 2?

» Wer keine PSP besitzt und Lumines nie geockt hat, muss zugreifen! «



Shrek Smash'n'Crash Racing

Märchen-Racer ausgebremst!

Während sich der giftgrüne Oger auf seinen dritten Kinofilm vorbereitet, startet das PS2-Spiel *Shrek Smash'n'Crash Racing* voll durch. Der Funracer richtet sich mit seiner kindgerechten Inszenierung bewusst an eine jüngere Zielgruppe. Vor dem Startschuss wählen Sie eines von zwölf Vehikeln mitsamt Fahrer aus. Dabei stehen Ihnen selbstverständlich alle wichtigen Filmfiguren wie Shrek, der Esel oder der Pfefferkuchemann zur Verfügung. Die Parcour sind allesamt sehr verwinkelt design – es gibt zumeist mehrere Wege, die ins Ziel führen. Dies hat neben dem chaotischen Gameplay auch gewisse Übersichtsmängel zur Folge. Auf der Strecke verteilte Items wie Raketen oder Nebelfallen können, sobald sie eingesammelt wurden, gegen die Konkurrenz verwendet werden. Der größte

Haken an *Smash'n'Crash* ist ohne Frage der Umfang. Die wenigen Fahrer, Kurse und Spielmodi sind kaum der Rede wert. Wenngleich der Titel für das jüngere Publikum gute Unterhaltung darstellt, werden fortgeschrittene Zocker gnadenlos ausgebremst. (fk)



TEST

SHREK S'N'S RACING

Genre:	Funracer
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	8. Februar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.com
Alternativen:	Crash Nitro Kart

WERTUNG

STEUERUNG 75% GRAFIK 74% SOUND 59%

MULTIPLAYER

67%

SINGLEPLAYER

64%

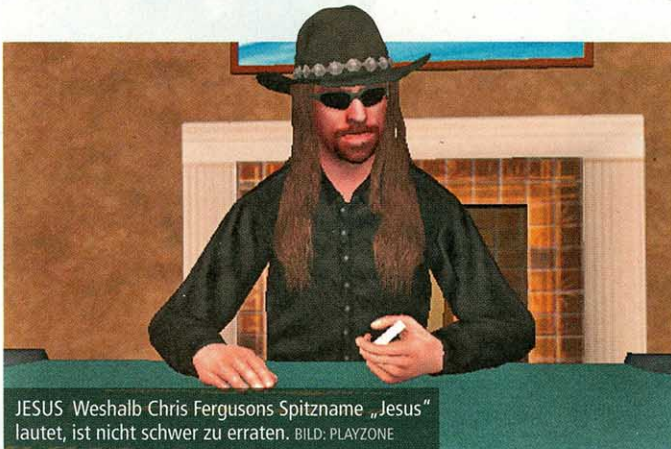
Nette Unterhaltung. Für jeden Spieler über zehn Jahren jedoch kaum von Belang.



Fakten

- Zwölf Charaktere, mehr als die Hälfte freispielfähig
- Beinhaltet 12 Strecken
- Enthält diverse Spiele- und Film-Trailer
- Keine originalen Synchronsprecher

World Series of Poker – Tournament of Champions



PS2-Pokern mit Jesus und Jenny.

Mit *World Series of Poker: Tournament of Champions* bringt Activision die 2007er-Edition seiner Poker-Serie auf den PAL-Markt. Wenn Ihnen die Namen Chris Ferguson oder Scott Fishman etwas sagen, sind Sie prädestiniert für einen virtuellen Pokerabend auf der PS2. Alle anderen interessieren sich sowieso nur für die üppige Schauspielerin Jennifer Tilly, die es ebenfalls mit aufs Cover geschafft hat. Haben Sie sich im Tutorial mit den Pokerregeln vertraut gemacht, dürfen Sie den Karrieremodus starten. Kreieren Sie Ihr Alter Ego, aber überlegen Sie am besten vorher, für welches Geschlecht Sie sich entscheiden möchten. Die Wahl zwischen Männlein oder Weiblein dauert nämlich geschlagene 13 (!) Ladesekunden. Im Karrieremodus dürfen Sie zwischen sieben Pokervarianten wählen, darunter Texas Hold'em oder

Omaha. Am Spieltisch selbst herrscht Langeweile. Aus der Ego-Ansicht beobachten Sie die Züge Ihrer polygonarmen Mitstreiter und setzen entsprechend „All-In“ oder steigen aus. (oy)



TEST

WORLD SERIES OF POKER

Genre:	Poker-Simulation
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	6. Februar 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.activision.de
Alternativen:	World Championship Poker

WERTUNG

STEUERUNG 64% GRAFIK 55% SOUND 65%

MULTIPLAYER

60%

SINGLEPLAYER

60%

Optisch unansehnliche Pokerrunde mit langen Ladezeiten und lahmer Präsentation.



ERLEBE DAS GROSSARTIGE ONLINE-ABENTEUER

Erstelle dein zweites Ich und spiele mit Abenteurern aus der ganzen Welt, um die Geheimnisse von Vana'diel zu lüften.

Bezwinge schneebedeckte Berge, reise durch den dichten Dschungel und die heiße Wüste, um die spannenden Missionen und Aufträge zu bestehen.

Tauche in die Welt des Online-Rollenspiels von Final Fantasy® ein!

ERHÄLTICH FÜR PC
& MICROSOFT XBOX 360™

SPIEL ERSTMALS KOMPLETT AUF DEUTSCH



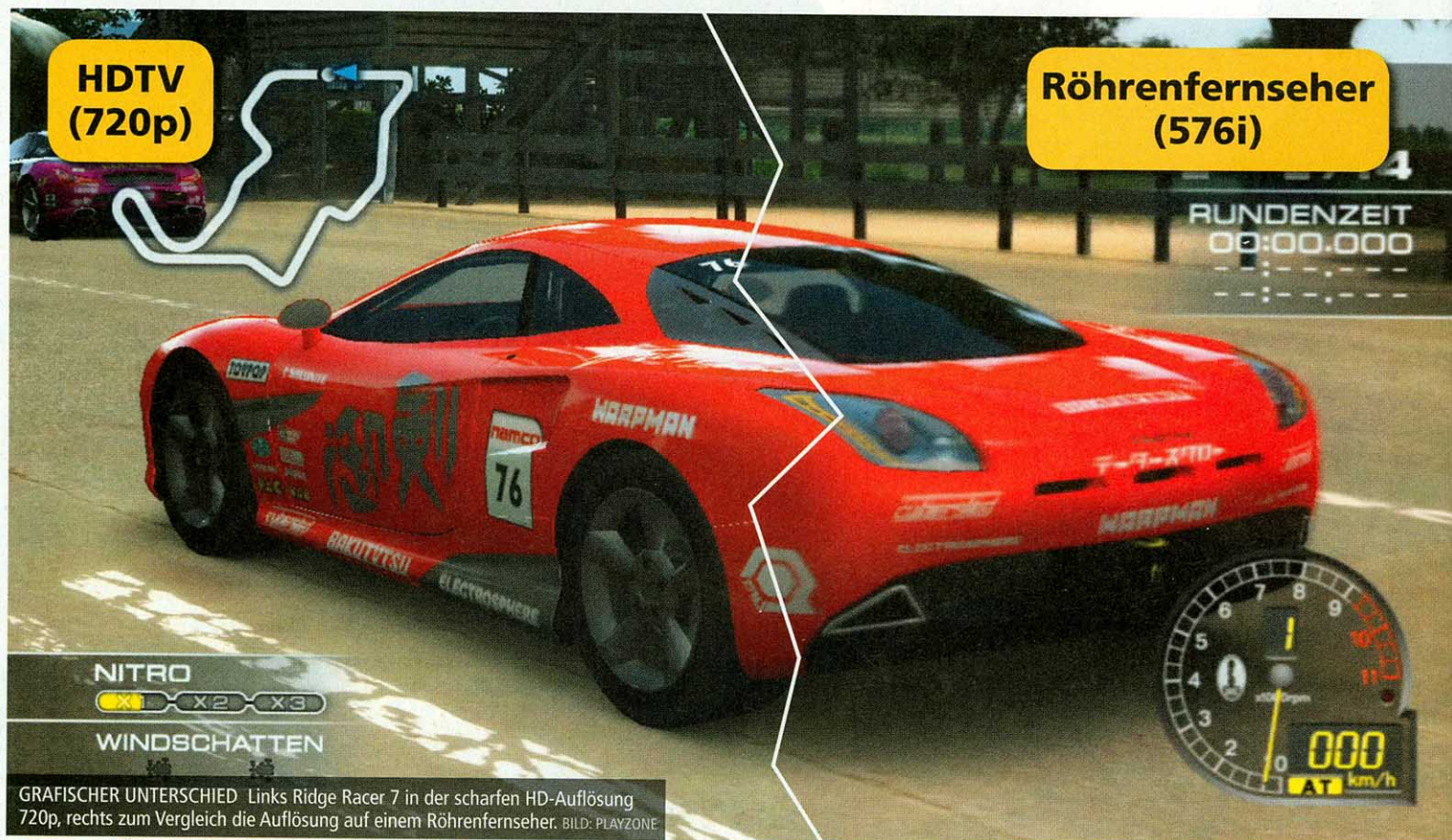
KOSTENLOSES ABONNEMENT FÜR 30 TAGE*

*Laut geltenden Vertragsbedingungen und Beschränkungen

PlayOnline
www.playonline.com

PC DVD-ROM
XBOX 360 XBOX LIVE

©2001-2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. FINAL FANTASY, RISE OF THE ZILART, CHAINS OF PROMATHIA, TREASURES OF AHT URHGAN, VANA'DIEL, PLAYONLINE und das PlayOnline-Logo, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



GRAFISCHER UNTERSCHIED Links Ridge Racer 7 in der scharfen HD-Auflösung 720p, rechts zum Vergleich die Auflösung auf einem Röhrenfernseher. BILD: PLAYZONE

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

Der deutsche PlayStation-3-Start naht und so gibt es auch bei den Leserbriefen derzeit kein wichtigeres Thema als die neue Konsole.

WIE VIEL BESSER IST HD?

Hallo PLAYZONE-Redaktion.

Ich lese euer Mag schon seit der ersten Play(Station) Zone und bin immer noch fleißig dabei und werde es auch bleiben. So, der PlayStation-3-Release steht kurz bevor und ich bin am kämpfen, ob ich am 23. März zuschlagen oder doch ein bisschen warten soll. Ich hab da eine Idee, wie ihr mir bei dieser Entscheidung helfen könntet: Da ich wahrscheinlich nicht der Einzige bin, der keinen 120cm-HD-Ready-Plasma oder -LCD sein Eigen nennt (habe einen tollen Loewe Profil-Plus mit 60Hz und RGB), wollte ich euch fragen, ob es möglich wäre, dass ihr in eurem Heft und/oder auf der DVD mal PlayStation-3-Spiele zeigt, wie sie auf einem normalen Röhrenfernseher aussehen. Es wäre doch sicher möglich, dass man auf der DVD unter Bonus eine „PS3-Games auf normalem TV“-Bildergalerie einrichtet, oder? Sicher, die PS3 kann extrem gute Grafik darstellen, aber so eine Sache wäre auf jeden Fall sehr hilfreich und ein super Service von euch. Denkt drüber nach.

THOMAS BONGARDT

Ein paar Infos hierzu: Bis zur letzten PLAYZONE (Ausgabe 03/2007) entsprachen die PS3-Videos auf unserer DVD qualitativ dem, was man von der Konsole auf einem normalen Röhrenfernseher zu sehen bekommt. Die einzige Ausnahme waren leichte Ruckler, die beispielsweise bei *Gran Turismo HD Concept* durch suboptimale NTSC-PAL-Wandlung reingekommen sind – soll nicht wieder vorkommen! Die Auflösung und Detailfülle der Videobeiträge war aber genauso, wie sie auf einem „normalen“ Fernseher auch wäre. Bei dieser PLAYZONE sieht die Sache etwas anders aus: Um die Beiträge auch in HD-Qualität anbieten zu können (auf der Bonus-DVD der PLAYZONE-Premium-Variante), wurden sie von Anfang an in 720p aufgezeichnet und erst zum Schluss auch auf die normale DVD-Auflösung heruntergerechnet. Trotzdem: Unsere „normalen“ DVD-Videos entsprechen weiterhin ziemlich genau dem, was eine PlayStation 3 optisch auf einem Röhrenfernseher bieten kann – mehr gibt eine DVD qualitativ ja auch gar nicht her.

SONYS PR-PROBLEME

Hallo PLAYZONE-Team, jetzt muss ich doch mal meinem Unmut Luft machen. Als deutscher Sony-Fan hat man es in den letzten Monaten ja ohnehin nicht leicht! Eine Hiobsbotschaft jagt die andere, sei es der späte Europastart der Konsole oder wegfallende Exklusivtitel, die nun doch plötzlich auch für die Xbox 360 erscheinen. Jetzt der nächste Hammer: Die europäische Version der Konsole wird die alten PS2-Spiele per Software-Emulation abspielen, sodass im Vergleich mit den amerikanischen und japanischen Konsolen deutlich weniger Spiele laufen werden. In der offiziellen Pressemitteilung ist die Rede von einer begrenzten Anzahl von PS2-Spielen und dass man sich in Zukunft auf PS3-Spiele konzentrieren will. Diese Meldung hat im Internet lange Diskussionen ausgelöst und sicher viele Leute dazu bewegt, ihre PS3-Vorbestellung noch einmal zu überdenken. Erst einige Tage später lese ich in einem Interview, dass schon zum Start über 1.000 PS2-Titel auf der Euro-PS3 laufen sollen – das klingt doch gar nicht mehr so schlecht! Ich bin

ja trotz aller bisherigen Pannen nach wie vor PS3-Fan, aber wieso kriegt es Sony nicht auf die Reihe, vernünftige PR für die Konsole zu betreiben? Selbst die eigenen Pressemitteilungen stellen ja offenbar die Situation schlechter dar, als sie tatsächlich ist – da braucht's nicht mal mehr Xbox-360-Fanseiten, um die Meldungen zu verdrehen, und an Sony-Bashern mangelt's im Internet momentan ja ohnehin nicht! Seit der letzten E3 hat man den Eindruck, dass die Herren bei Sony ihre verbliebenen Fans mit arroganten Statements (wir sollen für die PS3 einfach noch ein paar Überstunden schieben...), peinlichen Auftritten („Riiiiidge Racer“ und „Giant Enemy Crab“ wurden nicht zufällig Kult!) und immer gleichen Ausreden („Rumble ist nicht Next-Gen“) fast schon gezielt verschrecken wollen. Es ist bezeichnend, dass sich in manchen englischen Foren eine „Sony Defense Force“ zusammengefunden hat – wer so eine Öffentlichkeitsarbeit abliefern, der braucht keine Feinde mehr!

MARTIN SCHMIDT

PLÄDOYER FÜR DIE PS3

Liebes PLAYZONE-Team, ich will mal was an alle PS3-Hasser loswerden. Es gibt viele, die sich über jedes kleinste Detail der PlayStation 3 aufregen. Ich kann das nicht verstehen. Im Vergleich mit der Xbox 360 liegt die PS3 klar im Vorteil. Überlegt mal, was zum Beispiel der Xbox-Live-Gold-Account im Monat kostet. Wer sich diesen Microsoft-Luxus gönnen will, um zum Beispiel eine Woche früher als andere Leute bestimmte Trailer genießen zu können, der kann erst mal monatlich blechen. Dies müssen wir bei der PS3 nicht! Der Preis: Natürlich ist der Preis der PS3 ein Manko, doch man muss sich mal vor Augen führen, was sich so alles im Herz der Konsole befindet: Blu-ray-Laufwerk, 60-GB-HDD, Bluetooth, 4 USB-Ports, ein HDMI-Ausgang ... alles Kleinigkeiten, die den Preis der Konsole steigen lassen. Doch wenn man jetzt überlegt, was die Xbox samt all dieser Features kosten würde ... darüber denkt keiner nach, oder?! Es lässt sich natürlich darüber streiten, ob eine Konsole die Features der PS3 unbedingt benötigt, doch ist es mit Sicherheit nicht schlecht, einen Blu-ray-Player zu Hause zu haben! Wie gesagt, lasst euch das mal durch den Kopf gehen, ihr Microsoft-Übersiedler ...

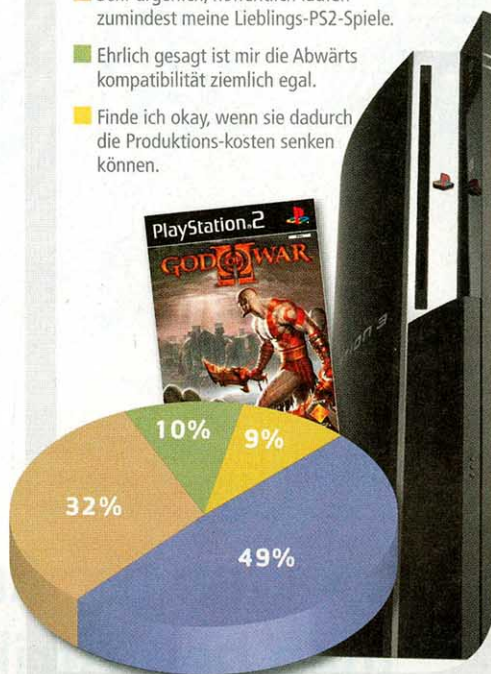
JULIAN HENSCHEL

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.

Die europäische PS3 wird weniger PS2-Titel abspielen als die ersten Japan-/US-Geräte. Was meinen Sie dazu?

- Eine absolute Frechheit von Sony – erst lassen sie uns warten und dann das!
- Sehr ärgerlich, hoffentlich laufen zumindest meine Lieblings-PS2-Spiele.
- Ehrlich gesagt ist mir die Abwärtskompatibilität ziemlich egal.
- Finde ich okay, wenn sie dadurch die Produktionskosten senken können.



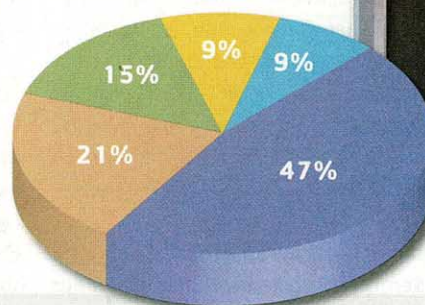
Sixaxis statt Dualshock – stört Sie das fehlende Rumble-Feature des PS3-Controllers?

- Ja, absolut unmöglich von Sony, darauf zu verzichten
- Rumble war schon ganz nett, aber die Sixaxis-Funktionalität ist mir lieber!
- Das ist mir ehrlich gesagt relativ egal
- Ich hab Rumble schon auf der PS2 meist ausgeschaltet, stört mich also nicht.
- Erst mal abwarten, wie sich die Sache in der Praxis gestaltet.



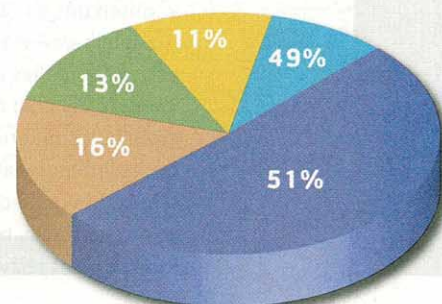
Die PlayStation 3 erscheint am 23. März. Haben Sie schon einen passenden HD-Fernseher?

- Na klar, der war schon vorher fällig!
- Ja, habe mir extra für die PS3 schon einen gekauft!
- Ich werde wohl mir in Kürze einen kaufen.
- Für mich tut's auch ein Röhrenfernseher – zumindest vorerst.
- Diesen HD-Krempel brauche ich nun wirklich nicht!

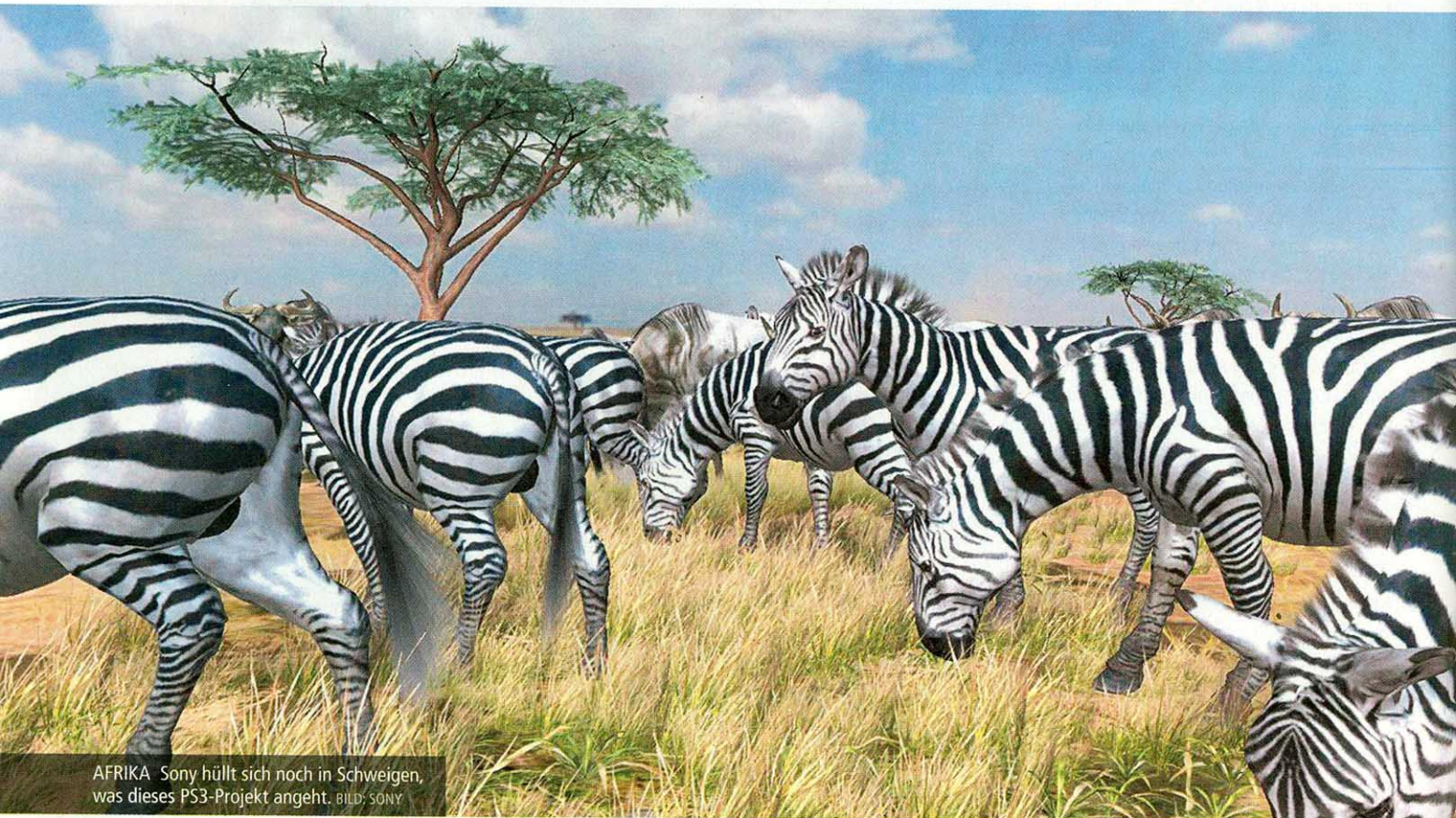


Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Ein neues Harvest Moon kommt nach Deutschland – für die PSP!

- Genial! Ich freu mich schon drauf!
- Klingt ganz nett, aber erst mal abwarten, wie gut es wirklich wird.
- Schön für die PSP-Fans, aber wo bleiben die PS2-Episoden?
- Für so was hab ich 'nen echten Garten, da braucht's kein Spiel!
- Diese Bauernhof-Simulationen interessieren mich null!



Leser fragen, PLAYZONE antwortet



AFRIKA Sony hüllt sich noch in Schweigen, was dieses PS3-Projekt angeht. BILD: SONY

WAS IST AFRIKA?

Hallo PLAYZONE!

Ich habe da eine Frage zum PS3-Spiel *Afrika*. Ich habe den Trailer gesehen und war begeistert. Die Animationen der Tiere waren sehr schön und die Umgebung sah klasse aus. Doch Informationen dazu sind im Internet rar gesät und daher möchte ich euch ausfragen. Was für Aufgaben hat man im Spiel, welchem Genre ist es zugeordnet und wann kommt es raus? Würde mich über eine Antwort sehr freuen.

MARC BECKER.

Leider hat Sony zu *Afrika* bisher nur den Trailer und einige Standbilder aus selbigem veröffentlicht. Es soll aber ein gewaltfreies Spiel werden – wir könnten uns vorstellen, dass es eine Art spielbare Fotosafari wird. Spielerisch könnte dies eine Art „Shooter“ werden, bei dem man keine Tiere erschießt, sondern diese nur fotografiert. Nintendo hat mit *Pokémon Snap* schon ein vergleichbares Konzept ausprobiert, das trotz vorgegebener Routen recht reizvoll war.

» Was für Aufgaben hat man bei „Afrika“, welchem Genre ist es zugeordnet? «

PS3-QUALITÄT UND DEMOS

1) Die PlayStation 3 steht in den Startlöchern und ich habe vor, sie mir gleich am ersten Verkaufstag zu holen! Nun hörte ich allerdings schon von einigen Freunden, dass die erste Baureihe der PS2 schlechter verarbeitet war als die späteren Modelle, und sie auch deutlich früher kaputt ging. Muss ich nun befürchten, dass die PS3 ebenfalls mit solchen Kinderkrankheiten zu kämpfen haben wird, oder kann ich zum Start bedenkenlos zugreifen? Welchen Eindruck macht eure redaktionseigene PlayStation 3?

2) Aus eurem Beitrag „Rückblick auf 100 Ausgaben PLAYZONE“ (übrigens sehr toll gemacht) erfuhr ich, dass ihr damals auch

spielbare Demos zu PS1-Spielen auf eurer CD hattet. PS2- oder PSP-Demos gab es allerdings nicht mehr. Wieso nicht? Könnten sich in Zukunft vielleicht wieder PS3-Demos auf eurer DVD befinden oder wärt ihr sogar bereit, auf Blu-ray-Discs umzusteigen?

TOBIAS KOVARIK

Schaut man sich die PS2 und die PSone an, dann ist es nicht auszuschließen, dass auch die PS3 anfangs ein paar Kinderkrankheiten haben wird. Unsere Redaktionskonsolen sind nicht wirklich repräsentativ, machen bisher aber eine gute Figur. Wenn du ganz auf Nummer Sicher gehen willst, solltest du mit dem Kauf noch warten, was dir aber keine Garantie gibt, dass spätere

Baureihen keine Probleme bereiten werden.

Wir können leider keine Demos vertreiben, ohne Lizenzgebühren an Sony zu zahlen, was die PLAYZONE extrem teuer machen würde. Zudem werden wir uns in Zukunft doch eh alle unsere Demos direkt mit der PS3 online runterladen können, wer braucht da noch ein teures Magazin mit veralteten Demos?

JAK VERMISST!

Liebes PLAYZONE-Team, am 1. Dezember 2004 kam der letzte „wirkliche“ Teil der *Jak and Daxter*-Reihe auf den Markt und seitdem war jedes Jahr ein weiteres Spiel an der Reihe (*Jak X*, *Daxter*). Jetzt frage ich mich, ob nicht dieses Jahr auf der PS3 ein neuer Ableger erscheinen wird. Gibt es da schon irgendwelche Gerüchte?

AMENT

Derzeit werkelt Naughty Dog an einem noch namenlosen Action-Adventure, das aber nichts mit *Jak* und seinem Kumpel zu tun hat. Es ist durchaus möglich und wahrscheinlich, dass gleichzeitig auch an einem weiteren Titel der beliebten Reihe gearbeitet wird, offiziell ist da aber noch nichts und es sind auch noch keine nennenswerten Gerüchte bis zu uns durchgedrungen, aber sobald wir



BILD: SONY

was erfahren, werden wir natürlich darüber berichten.

HDMI 1.3?

Hallo, ich habe eine sehr wichtige Frage und zwar habe ich mir einen Full-HD-LCD-Fernseher zugelegt, damit ich die PlayStation 3 in voller Pracht erleben kann. Jetzt habe ich gelesen, dass der HDMI-1.3-Ausgang anders genormt wäre als 1.1 und 1.2. und somit mein LCD-Fernseher nicht mehr für die PlayStation 3 geeignet wäre, was mich sehr ärgern würde. Woanders wiederum habe ich gelesen, dass die PlayStation abwärtskompatibel zu HDMI 1.1 und 1.2 wäre – man müsste nur mit Einbußen beim Sound rechnen, da der nicht mehr als TrueHD-Sound rüberkomme sondern nur in Dolby Digital. Es wäre super, wenn ihr mir helfen könntet; da ihr ja die PlayStation 3 selber in der Redaktion habt, hoffe ich auf eine Antwort.

ARMIN VOLLRATH

Das mit dem Dolby-TrueHD-Sound ist korrekt. HDMI 1.3 ist ein recht neuer Standard, allerdings sind die entsprechenden Geräte voll abwärtskompatibel zu den älteren Varianten. Uns ist noch kein Fernseher mit HDMI-Eingang bekannt, an dem die PS3 nicht gelaufen wäre.

EINE FRAGE DER NEIGUNG

Wenn die PS3 senkrecht liegt und man zum Beispiel *MotorStorm* mit den Bewegungssensoren des PS3-Controllers spielt, fährt das Auto ja geradeaus, wenn man den Controller gerade hält. Aber was, wenn man die PS3 dann waagrecht hinstellt? Dann müsste sie ja denken, dass man den Controller schräg hält und das Auto nach links oder rechts lenken!? Muss man dann in den Optionen irgendwas umstellen oder erkennt die PS3 automatisch, dass sie waagrecht steht?

KEVIN SCHMITZ

Wir können dich beruhigen: Die Lage der Konsole hat überhaupt nichts mit der Bewegungserkennung zu tun, die funktioniert ausschließlich über den Controller. Du kannst deine PS3 also theoretisch auch auf den Kopf stellen, ohne die Wagen bei *MotorStorm* ständig aufs Dach zu legen.

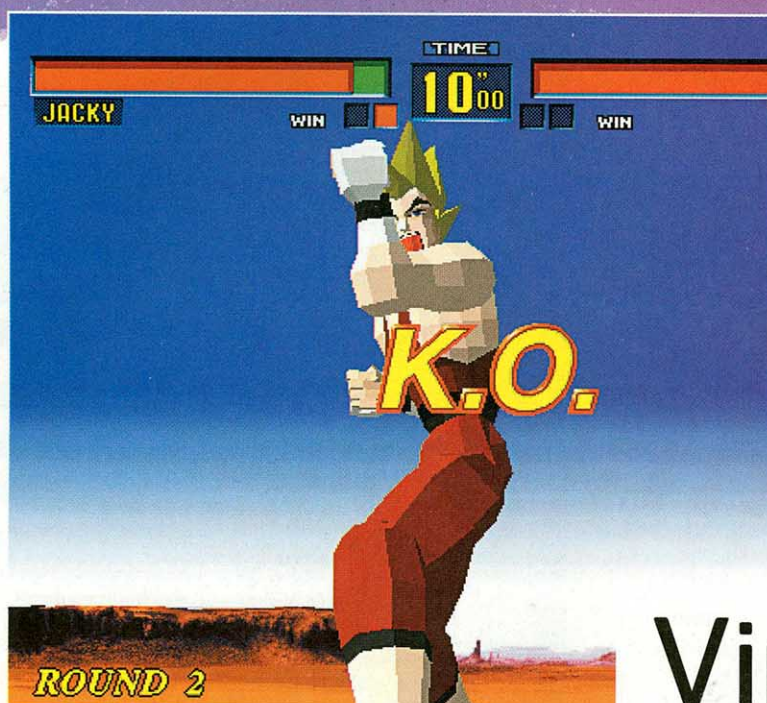


Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die Planung für den PS3-Launchtag. Sorry, Solidus_Dave, aber dein Beitrag war viel zu lang, um ihn hier abzudrucken!

Solidus_Dave Rang: + Mitglied seit: 19.09.01 Datum: 15.02.07 00:55	23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Also was macht ihr als erstes, welche Funktionen werdet ihr gleich nutzen, welche Spiele spielen, sonstiges (Urlaub nehmen? Freunde einladen und Zigarren verteilen für das neue Baby? :D)?
KennyII Rang: + Mitglied seit: 27.06.04 Datum: 15.02.07 14:50	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Also ich werd mich am Eingang des Elektronikmarktes meines Vertrauens stellen und alle Käufer die mit einer PS3 raus kommen als reiche Snobs bezeichnen und ansprechen :D
siirteen Rang: + Mitglied seit: 09.04.06 Datum: 15.02.07	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Wahrscheinlich werde ich an dem tag in meinem zimmer hocken und heulen, weil ich keine PS3 hab.. :D
dsr159 Rang: + Mitglied seit: 27.01.06 Datum: 15.02.07 14:42	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Mein 23. März: (auf Schule wird geschissen) > 07:30 Uhr aufstehen und mich fertig machen und schnell mein Zimmer aufräumen. Anschließend noch was frühstücken und vielleicht noch schnell an den PC gehen und hier bescheid geben, dass ich gleich zum Saturn gehe. > Um 08:59 Uhr nehm ich den Bus in die Stadt. Muss aber eine Haltestelle früher aussteigen und nicht am Bahnhof, wo mich bestimmt die zwei Drecksbullen fragen, warum ich nicht in der Schule bin. > Dann werde ich kurz vor Ladenöffnung (09:30) vorm Saturn stehen. Ich denke, dass nicht viel los sein wird, aber auch wenn - ich hab vorbestellt. > Ich laufe schnell, nervös und aufgedreht in den 3. Stock, wo ich mir zu aller erst mal MotorStorm (vielleicht noch Oblivion) sichere und dann zu einem Verkäufer gehe und meine PS3 abhole. Danach geht's runter zur Kasse, wo ich meine Geldbörse entleere. > Ich verlasse Saturn und halte meine PS3 ganz doll fest, damit ja kein böses Arschloch kommt und sie mir klaut. > Ab zum Bus und nach Hause. > Zuhause, wo meine Mutter wahrscheinlich noch ist, bevor sie endlich zur Arbeit geht, werde ich erstmal die PS3 auf meinen Tisch stellen und die Verpackung ein paar Minuten ansehen, bevor ich sie auspacke. Dann pack ich sie aus und sehe ich mich in die Vorbesteller-Schlange, wo man mich mit Namen begrüßen wird und während der berühmte Verkäufer mit einer Kopie meines Vorbestellerzettels nach hinten verschwindet (das Original gebe ich natürlich nicht aus der Hand!) massiert mir eine leicht bekleidete polynesische Inselschönheit den ah Rücken meinte ich, den Rücken! Nachdem der Verkäufer mit der vorbestellten PS3 erschienen ist, stoßen wir mit einem Glas Sekt auf den Kauf an und dann lege ich die eine Handschelle an meinem rechten Arm an, während die andere im Papptragegriff des PS3-Kartons einrastet. So gegen Diebstahl gesichert, gehe ich mit der PS3 wieder an der Schlange der Nichtvorbesteller vorbei, diesmal ohne neongrünen Pfeil, aber während ich dort langschlendere werde ich die ganze Zeit von einem Spotlight angestrahlt. Ich bin mir ziemlich sicher, daß der Tag in etwa so ablaufen wird.
S_Markt Rang: + Mitglied seit: 02.04.01 Datum: 18.02.07 09:37	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Ich werde meinen Vorbestellerzettel nehmen, in den Medimax marschieren, an der endlosen "Nichtvorbesteller"-Schlange langsam vorbeischiendern, dabei in der einen Hand meinen Vorbestellerzettel und in der anderen Hand einen Holzstab, an dessen Ende ein neongrüner Pfeil aus Pappe angebracht ist, der auf den Vorbestellerzettel zeigt und auf dem Pfeil steht "HaHa!". Dann gebe ich mich in die Vorbesteller-Schlange, wo man mich mit Namen begrüßen wird und während der berühmte Verkäufer mit einer Kopie meines Vorbestellerzettels nach hinten verschwindet (das Original gebe ich natürlich nicht aus der Hand!) massiert mir eine leicht bekleidete polynesische Inselschönheit den ah Rücken meinte ich, den Rücken! Nachdem der Verkäufer mit der vorbestellten PS3 erschienen ist, stoßen wir mit einem Glas Sekt auf den Kauf an und dann lege ich die eine Handschelle an meinem rechten Arm an, während die andere im Papptragegriff des PS3-Kartons einrastet. So gegen Diebstahl gesichert, gehe ich mit der PS3 wieder an der Schlange der Nichtvorbesteller vorbei, diesmal ohne neongrünen Pfeil, aber während ich dort langschlendere werde ich die ganze Zeit von einem Spotlight angestrahlt. Ich bin mir ziemlich sicher, daß der Tag in etwa so ablaufen wird.
foleykitano Rang: + Mitglied seit: 22.12.04 Datum: 26.02.07 22:01	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Also ich habe mir extra frei genommen, werde morgens zu einem Laden gehen bevor er aufmacht. Sobald die Türen geöffnet sind, lass ich die ganzen Idioten laufen und gehe ganz langsam und cool zu den PS3's rüber.... Dann krall ich mir eine unter den Arm, lag MotorStorm drauf und gehe lässig zur Kasse. Dort angekommen frage ich ob sie auch Kreditkarten nehmen, lache, und sage dass das nur ein Witz war und ich natürlich alles cash hab. Nachdem ich die Kohle aufn Tisch geknallt hab, fahr ich mit der PS3 heim und lasse sie noch in der Verpackung. Mittags muss ich nämlich zum Bahnhof, meinen Kumpel treffen und den Zug nach Saarbrücken erwischen um zum Konzert zu fahren. Nach stundenlangem stehen darf ich dann das Konzert erleben :D und anschließend 5 Stunden am Bahnhof verbringen, um dann um 4 Uhr morgens den Zug nach Hause zu nehmen (scheiß Verbindung :D). Um kurz vor 7 Uhr morgens komm ich daheim an und werd mich erstmal ins Bett legen... PS3 zocken? Frühstens am 24.03. Abends :D

Neu im Heft: An dieser Stelle werfen wir ab jetzt jeden Monat einen nostalgischen Blick zurück.



YOU WIN! Sonderschön ausdrucksstark waren die VF-Gesichter 1993 noch nicht.

BILD: PLAYZONE

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Street Fighter II war – der Titel lässt es erahnen – nicht das erste Kampfsportspiel, doch gilt der Titel trotzdem als Begründer des Genres, wie wir es heute kennen. Zwar hatten sich Pixelfiguren schon vorher die Köpfe eingeschlagen, doch Capcoms Arcade-Prügelei löste einen gewaltigen Boom aus, der bis zum Ende der 90er anhalten sollte. Die cartoonartigen Kämpfer mit übermenschlichen Fähigkeiten wurden die Vorlage für unzählige Nachahmer und schon kurze Zeit nach *Street Fighter II* (unzählige Updates sollten folgen) waren Feuerbälle und fantastische Special-Moves die Norm.

KOMPLETT NEUER ANSATZ

Einen völlig anderen Ansatz verfolgte dagegen Sega 1993 mit *Virtua Fighter*: Weit abseits von Chun-Lis Whirlwind Kick und Dhalsims meterlangen Gliedmaßen bekämpften sich hier zwei normale Menschen mit realistischen Kampfsport-Manövern. Grafisch betrat *Virtua Fighter* völliges Neuland: Statt für die Kämpfer in unzähligen Animationsphasen gezeichnete Sprites zu verwenden, wurde die neuartige 3D-Grafik ständig in Echtzeit

berechnet, was wechselnde Kameraperspektiven, Zooms und flüssigere Animationen ermöglichte. In Bewegung wirkte das Spiel deutlich besser als auf Fotos, denn sonderlich detailliert waren die Kämpfer nicht: Sie bestanden gerade mal aus flach schattierten Polygonen, für Texturen oder gar Shader-Effekte reichte die Grafikpower damals noch nicht. Auch die Steuerung war ungewohnt: Wo *Street Fighter* gleich auf je drei Schlag- und Kicktasten setzte, genügte bei Sega jeweils eine, dafür kam eine Taste fürs Blocken dazu – so konnte man schon aus dem Block heraus das Kommando für die nächste Aktion eingeben.

ENORM EINFLUSSREICH

Wo *Street Fighter* vor allem auf Viertel- und Halbkreisbewegungen setzte, wurden die Aktionen bei *Virtua Fighter* meist über kurze Richtungseingaben und Tastenfolgen/-kombinationen aktiviert. „Vorne, vorne + Kick“, ein weiterer Druck auf die Kicktaste für eine Erweiterung des Moves in eine Combo – das Spielgefühl war völlig neu und wurde in ähnlicher Form von unzähligen Konkurrenten kopiert. Speziell *Tekken* und *Dead or Alive* bedienten sich ziemlich dreist



SCHLEUDERTRAUMA Nach diesem Wurf war ein Air Juggle Pflicht. (oben) BILD: PLAYZONE

Virtua Fighter

Wie ein Spiel ein Genre revolutionierte und bis heute entscheidend prägt.

beim großen Vorbild, Namcos Paul Phoenix hatte sich zum Beispiel etliche seiner Moves bei Segas Akira Yuki abgeschaut. Auch wenn die Rivalen die Tastenbelegung von *Virtua Fighter* verwarfen und eigene Systeme entwickelten, blieb der grundsätzliche Spielablauf immer sehr ähnlich. Auch heute noch sind die damals von Sega geprägten Basics der Defacto-Standard im Kampfsportbereich: Gegen hohe Angriffe helfen hohe Blocks oder Ducken. In der Hocke können nur tiefe Angriffe geblockt werden, mittelhohe Kicks und Ellbögen durchbrechen aber jeden tiefen Block. Schläge und Tritte haben höhere Priorität als Griffe, die wiederum gegen blockende Gegner wirkungsvoll sind. Dazu kam ein neues taktisches Element: Wer am Boden lag, konnte mit speziellen Moves hochschnellen, die besonders hohe Priorität hatten, oder mit einer Rolle ausweichen – die neue Möglichkeit, einen liegenden Gegner anzugreifen, war reizvoll, aber manchmal auch riskant, mittlerweile sind solche Überlegungen Standard. Extrem einflussreich war auch das Combo-System: Aufeinanderfolgende Schläge und Kicks konnten im richtigen Moment auch dann geblockt werden, wenn man



AUSGEWICHEN Akira konnte sich am Boden im letzten Moment vor Sarahs Knie retten.
BILD: PLAYZONE



DAS WAREN NOCH ZEITEN! Gerade mal acht Kämpfer standen zur Wahl. (oben)
BILD: PLAYZONE

KLASSIKER Akiras Shoulderblock war schon damals äußerst effektiv. (links)
BILD: PLAYZONE



den ersten Treffer schon kassiert hatte. So wurde der Wechsel zwischen hohen und tiefen Attacks auch innerhalb von Combos sehr wichtig, um die Reaktionen des Gegners immer wieder aufs Neue zu testen. Und auch die so genannten Air Juggles sind auf *Virtua Fighter* zurückzuführen: So mancher Move beförderte den Gegner für kurze Zeit in die Luft, sodass man ihm im Fallen noch einige Treffer verpassen konnte. Das war zwar nicht ganz realistisch, doch das waren die fünf Meter hohen Sprünge oder Ninja Kage-Maru mit seinen eingesprungenen Kopfnüssen auch nicht – *Virtua Fighter* war zwar insgesamt deutlich realistischer als die Konkurrenz, eine allzu trockene Simulation sollte es aber nie sein.

WAS DARAUF FOLGTE ...

Interessanterweise nutzte *Virtua Fighter* die dritte Dimension spielerisch nur indirekt, obwohl man stets darauf achten musste, wo innerhalb der rechteckigen Arenen man gerade stand – schließlich konnte ein Match auch durch Ring-out gewonnen oder eben verloren werden. Durch manche Moves konnte man sich oder seinen Gegner ein wenig in die Tiefe des Raums bewegen, lockeres Sidestep-

ping oder gar völlige Bewegungsfreiheit gab's aber erst später. Beim dritten Teil kam eine vierte Taste zum Ausweichen in die Tiefe hinzu, die später wieder wegfiel – seit *Virtua Fighter 4* weicht man einfach mit dem Joystick oder Steuerkreuz nach oben oder unten aus. In einem anderen Punkt blieb die Serie wegweisend: *Virtua Fighter 3* war das erste Prügelspiel mit unebenen Arenen (zum Beispiel Treppen) und Randbegrenzungen, die für spezielle Moves genutzt werden konnten. Bis heute gilt die Serie als Referenz im Kampfsportbereich und das aktuelle *Virtua Fighter 5* ist zum europäischen PlayStation-3-Start mit das beste erhältliche Spiel. Das würden wir Ihnen auch empfehlen, denn so wichtig *Virtua Fighter 1* für das Genre auch war – aus heutiger Sicht ist es grafisch wie spielerisch natürlich völlig überholt. ■



FLASHBACK VIRTUA FIGHTER

Genre:	Kampfsport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega AM2
Erschienen:	1993 (Automat), 1994 (Sega Saturn), 1996 (PC)
Web:	www.virtuafighter.com

Im Wandel der Zeit

Vom Polygonhaufen zur virtuellen Persönlichkeit

Kaum eine Serie zeigt so deutlich, wie sich 3D-Spiele seit den 90ern grafisch entwickelt haben. Segas Arcade-Automaten waren technisch immer State of the Art und die *Virtua Fighter*-Serie setzte dadurch stets Maßstäbe, was dreidimensionale Darstellung und Animation von Menschen anging. Am Beispiel von Akira zeigen wir auf, was sich seit 1993 grafisch getan hat:



1993
Das erste *Virtua Fighter* bot reine Polygongrafik ohne Texturen.
BILD: PLAYZONE



1995
Mehr Details und die ersten Texturen werteten die Grafik von VF 2 stark auf.
BILD: PLAYZONE



1997
Dank Gouraud Shading wirkten die VF-3-Figuren erstmals rund.
BILD: PLAYZONE



2001
Immer noch ansehnlich: Die Detailfülle von VF 4 war beachtlich.
BILD: PLAYZONE



2006
VF 5 bot erstmals Next-Generation-Optik in HD-Auflösung.
BILD: PLAYZONE

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
www.playcom.de
 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)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

Lieferung, solange Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

**Einfach und bequem
online abonnieren:**

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

Das PlayStation-3-Zubehör

Die Konsole allein macht nicht glücklich, das richtige Zubehör muss her.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Gab's für die PlayStation 2 zum Start sogar so wichtige Zusatzhardware wie separate Ständer für die Konsole im waagerechten und im senkrechten Zustand, ist das Zusatzangebot für die PlayStation 3 recht übersichtlich. Die Kabel können teilweise von der letzten Generation übernommen werden, ein Multitap ist nicht mehr nötig und auch der Wireless-LAN-Adapter ist bereits

in die Konsole integriert. Eine wichtige Einnahmequelle, die für Sony ausbleibt. Das erklärt vielleicht auch die saftigen Preise für die Controller, denn wer mit mehreren Kumpels vor einer Konsole hocken und zocken möchte, der kommt um die Anschaffung dieser Hightech-Eingabegeräte nicht herum und muss tief in die Tasche greifen.

Im Folgenden verschaffen wir Ihnen einen kompletten Überblick über das Produktangebot. Die krummen Preise

erklären sich übrigens durch die Mehrwertsteuererhöhung, die Anfang des Jahres wirksam geworden ist. Während sich am Preis der Konsole selbst nichts geändert hat, sind die unverbindlichen Preisempfehlungen für das Zubehör ziemlich schräg. Es bleibt abzuwarten, ob Media Markt und Co. diese Erhöhungen ausgleichen oder auch in Zukunft mit krummen Preisen bei Zubehör und Spielen zu rechnen ist.

€ 51,95



Sixaxis-Controller

Ob eine Runde Kooperationsmodus in *Resistance* oder ein schnelles Match in *NBA 2K7* – ohne einen zweiten Controller geht gar nichts. Leider hat der Dual Shock 2 endgültig ausgedient, die alten Controller-Ports der PlayStation 2 sucht man an der PS3 vergebens. Eine Adapterlösung gibt es (noch) nicht, also muss im Zweifelsfall ein zusätzlicher Sixaxis-Controller her. Dieser ist mit rund 50 Euro nicht gerade ein Schnäppchen und es bleibt zu hoffen, dass früher oder später auch ein günstigeres Modell mit Kabel angeboten wird oder Dritthersteller Alternativen anbieten werden. Ein Adapter für den Dual Shock 2 wäre uns aber auch recht ...

ab € 15,-



Memory Stick

Nicht nur die Spiele selbst brauchen im Vergleich zur letzten Generation mehr Speicher, auch die Spielstände sind größer geworden. Grundsätzlich speichert man deswegen auf der Festplatte der Konsole, doch wer seinen Spielstand mit zu einem Kumpel nehmen möchte, der wird um eine Speicherkarte nicht herumkommen. Die alten Memory Cards können (nicht zuletzt aufgrund des geringen Speicherplatzes) nicht für PS3-Spiele genutzt werden, doch Memory Sticks, SD- oder Flash-Karten sind schon sehr günstig zu haben. Wer mit dem Kauf der Konsole noch warten möchte, um zur kleineren Variante ohne Speicherkarten-Slots zu greifen, kann beruhigt sein. Angeschlossene Geräte wie die PSP können ebenfalls zur Auslagerung von Spielständen genutzt werden, sofern sie von der PlayStation 3 erkannt und unterstützt werden.



Fernbedienung

Die PlayStation 3 ist ein vollwertiger Blu-ray-Player – besonders für Filmliebhaber mit moderner Glotze ein echtes Verkaufsargument. Damit man diesen halbwegs komfortabel bedienen kann, empfiehlt sich die Fernbedienung mit jeder Menge bunter Knöpfe, die besonders die Navigation innerhalb der Filmmenüs erleichtern dürften.

€ 30,95

€ 25,95

HDMI-Kabel

Die edelste aller Bildübertragungsarten ist nicht gerade die günstigste. Das Originalkabel von Sony ist nicht unbedingt notwendig, aber auch nicht etwa hoffnungslos übersteuert. Ein vergleichbares Produkt von Drittherstellern wie Hama kostet auch nicht viel weniger.



€ 17,95

**S-Videokabel**

Wer kein RGB-Kabel anschließen kann, für den kommt das S-Video-Kabel in Betracht, das an einem Röhrenfernseher eine sehr gute Bildqualität liefert und den mitgelieferten Kabeln der Konsole auf jeden Fall vorgezogen werden sollte.



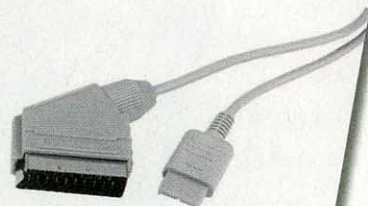
€ 25,95

Komponentenkabel (YUV)

Kein HDMI-Port am Fernseher? Kein Problem, denn natürlich kann der PlayStation 3 die HD-Bildinformation auch mit einem analogen HD-Kabel entlockt werden. Wer so ein Kabel bereits für seine PlayStation 2 im Besitz hatte, kann dies auch weiterhin verwenden, ansonsten werden knapp 26 Euro fällig.

RGB-Scart-Kabel

Der Klassiker! Wer einen Röhrenfernseher sein Eigen nennt, der wählt für die beste Bildqualität definitiv ein RGB-Kabel. Das Beste daran: das eventuell schon vorhandene Kabel der PlayStation 2 oder der PSone (!) kann auch mit der PlayStation 3 betrieben werden. Wer die Vorgängerkonsolen oder das RGB-Kabel nicht besitzt, der kann bereits ab etwa 15 Euro in den Genuss des scharfen Bildes kommen.



ab € 15,-

€ ??,??

Memory Card Adapter

Noch ist nicht bekannt, wann Sony den Adapter für die alten PS2- und PSone-Memory-Cards in Deutschland veröffentlicht wird, doch gerade zum Start der PS3 dürfte der Großteil der Spieler darauf auch noch verzichten können. Schließlich gibt man keine 600 Euro für eine neue Konsole aus, nur um dann seine zehn Jahre alten Klassiker darauf zu spielen ...

Headset

Wer gerne online spielt oder die Chat-Funktionalität der PS3 nutzen möchte und dabei auf umständliche Texteingaben verzichten will, der braucht ein Headset. Glücklicherweise haben PS2-Spieler auch hier die Möglichkeit, Geld zu sparen, denn die alten Geräte lassen sich dank USB-Anschluss auch an der neuen Konsole verwenden. Im Zuge der Veröffentlichungen der SOCOM-Spiele haben zwei verschiedene Kopfhörer-Mikrofon-Kombinationen den Weg in den Handel geschafft.

ab € 20,-



BILDER: SONY

Lust auf ein Spielchen?

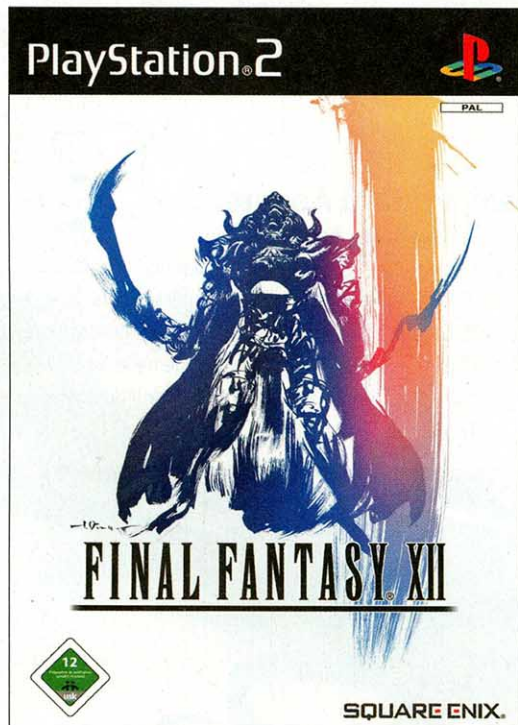


Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann aus vielen genialen Top-Games seine kostenlose Dankeschön-Prämie wählen!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

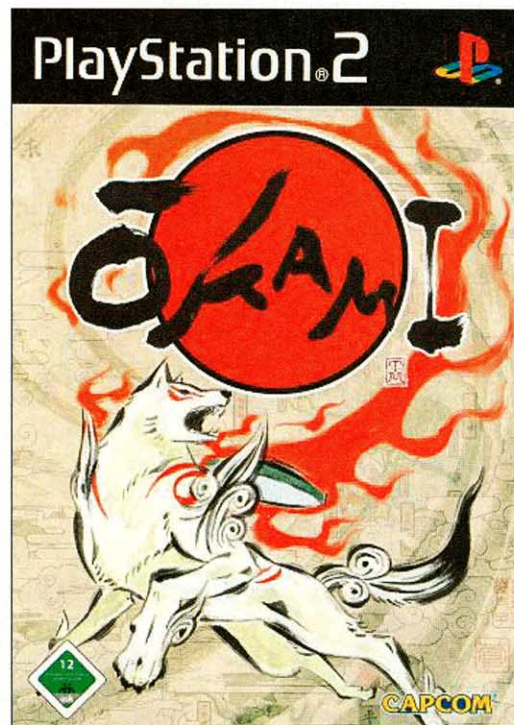
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung
- Pünktlich und bequem frei Haus noch vor allen anderen

Jetzt Abonnenten werben und tolle Prämie absahnen!



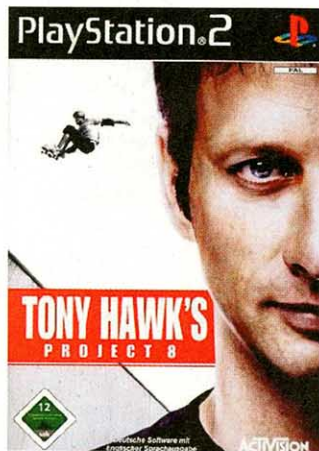
Final Fantasy XII (PS2)

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

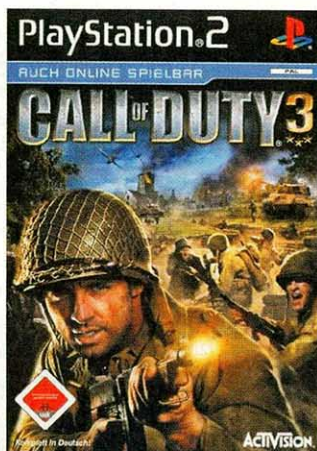


Okami (PS2)

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 feinfühlige 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



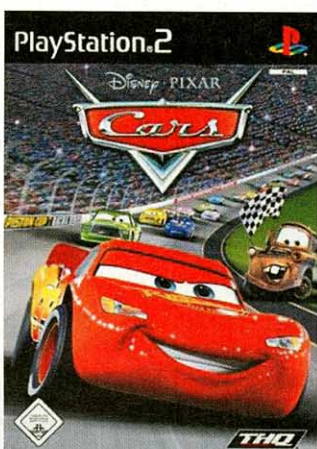
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PS2) Neue Steuerung, gewohnt viele Features und nette Next-Gen-Optik: Der Sieg scheint wieder absolut sicher!
Prämien-Nr.: 003142



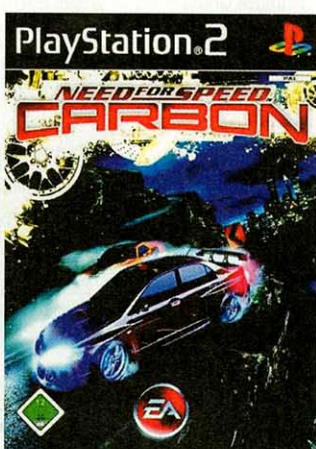
Buzz! – Das Sport-Quiz (PS2)
Auf die Plätze, fertig ... BUZZ! stellt Ihr Sportwissen auf die ultimative Probe. Rätselspaß für die ganze Familie!
Prämien-Nr.: 003140



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 adrenalingeladene! Der Dauerbrenner von Electronic Arts geht in die nächste Runde.
Prämien-Nr.: 003113



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: computec@csj.de.

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)

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)

Ghost Rider



FREISCHALTBARES | Alternative Kostüme und hilfreiche Cheats

Auch diesen Monat sorgt die PS3 für Platzknappheit. Trotz allem dürften gerade Comic-Fans auf ihre Kosten kommen.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Um an die alternativen Outfits von Ghost Rider und zwei zusätzliche Spielfiguren heranzukommen, reicht es nicht aus, einfach eine oder mehrere Tastenkombinationen einzugeben. Sie müssen etwas mehr Durchhaltevermögen zeigen und das Spiel zuerst komplett lösen – es genügt schon die Einstellung „Leicht“. Um an „Classic Ghost Rider“ zu kommen,

müssen Sie das Spiel auf „Extreme“ durchspielen. Diesen Schwierigkeitsgrad können Sie erst auswählen, wenn Sie das Spiel mindestens auf „Leicht“ einmal geknackt haben. Zusätzlich dazu stehen Ihnen sodann auch fünf Cheat-Einstellungen in der Sektion „Extra“ zur Verfügung. Hier für Sie noch einmal alles im Überblick.



HARTE SAU! Kämpfen Sie sich komplett durchs Spiel und Sie werden reich belohnt. BILD: PLAYZONE

OUTFIT	BEDINGUNG
Ghost Rider 2099	Spiel durchspielen
Ultimate Ghost Rider	Spiel durchspielen
Classic Ghost Rider	Spiel auf „Extreme“ durchspielen
Blade	Spiel durchspielen
Vengeance	Spiel durchspielen

CHEATS	BEDINGUNG
Unendlich Link-Charge	Spiel durchspielen
Unendlich Seelenkraft	Spiel durchspielen
Unverwundbarkeit	Spiel durchspielen
One-Hit-Kill	Spiel durchspielen
Turbo Modus	Spiel durchspielen

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
Cartoon Network Racing	04/2007
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
Disney – Pixar Cars	11/2006
Driver: Parallel Lines	06/2006
Exit (PSP)	09/2006
FIFA Street 2	07/2006
Flatout 2	11/2006
Full Spectrum Warrior T. H.	10/2006
Ghost Rider	04/2007
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 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
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
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
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Urban Chaos: Riot Response	09/2006
X-Men: The Official Game	08/2006

Cartoon Network Racing



FREISCHALTBARES | So schalten Sie die Cartoon-Folgen frei.



ABGEFAHREN
Gewinnen Sie die Turniere, um an die Cartoons zu gelangen.
BILD: PLAYZONE

Die Mario Kart-inspirierte Rennaction hat nicht nur mehrere Stars witziger Cartoonserien zu bieten. In der Sektion „Gallery“ können Sie auch jeweils zwei Folgen eines der im Spiel enthaltenen Serienstars ansehen. Gewinnen Sie in den unten stehenden Turnieren, um die kurzen Cartoons anwählen zu können. Zusätzlich dazu schalten Sie serienspezifische Soundtracks frei.

FOLGEN	ZU GEWINNENDES TURNIER
Cow & Chicken „Black Sheep of the Family“	Pork Butt Challenge!
Cow & Chicken „Child Star“	Cow and Chicken Super Tournament
Courage The Cowardly Dog „Robot Randy“	Cowardly Competition
Courage The Cowardly Dog „The Magic Tree Of Nowhere“	Courage the Cowardly Dog Super Tournament
Dexter's Lab „Dexter's Rival“	Super Science Tournament
Dexter's Lab „Mandarker“	Dexter's Laboratory Super Tournament
I am Weasel „Enemy Camp“	U R Challenged! Cup
I am Weasel „My Friend, The Smart Banana“	I am Weasel Super Tournament
Johnny Bravo „Doommates“	Aron Man Challenge
Johnny Bravo „Johnny's Telethon“	Johnny Bravo Super Tournament
Powerpuff Girls „Telephonies“	Townsville Tournament
Powerpuff Girls „Tough Love“	Powerpuff Girls Super Tournament

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 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
☐ PLAYZONE Premium für € 9,99

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. Was halten Sie von der Premium-Variante der PLAYZONE?

- ☐ Super! Die Extras sind der Hammer.
☐ Find ich cool, mich interessiert in erster Linie das Magazin und die DVD. Ich bleibe bei der regulären PLAYZONE.
☐ Totaler Blödsinn, so was braucht doch kein Mensch.

6. 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 _____

7. 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.

8. 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.

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: PlayStation 3	_____	☐	☐	☐
The Elder Scrolls IV: Oblivion	_____	☐	☐	☐
John Woo presents Stranglehold	_____	☐	☐	☐
God of War II	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Anniversary	_____	☐	☐	☐
Virtua Fighter 5	_____	☐	☐	☐
Call of Duty 3	_____	☐	☐	☐
F.E.A.R.	_____	☐	☐	☐
Der Pate: Die Don-Edition	_____	☐	☐	☐
Need for Speed: Carbon	_____	☐	☐	☐
Full Auto 2: Battlelines	_____	☐	☐	☐
Virtua Tennis 3	_____	☐	☐	☐
Medal of Honor: Vanguard	_____	☐	☐	☐
GTA: Vice City Stories	_____	☐	☐	☐
Lumines Plus	_____	☐	☐	☐

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: 04/07)

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:

Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: PZ-Zeugnis 04, 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 17“, 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 08“ und wählen Sie somit Grand Theft Auto IV zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ17“, 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 Okami ist das beste Spiel der Welt! Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Army of Two (PS3)
- 2 Burnout 5 (PS3)
- 3 Burnout Dominator (PS2)
- 4 Colin McRae: Dirt (PS3)
- 5 Devil May Cry 4 (PS3)
- 6 God of War II (PS2)
- 7 Gran Turismo 5 (PS3)
- 8 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 9 Half-Life 2 (PS3)
- 10 Heavenly Sword (PS3)
- 11 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 12 Killzone (PS3)
- 13 Medal of Honor: Airborne (PS3)
- 14 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 15 Resident Evil 5 (PS3)
- 16 Rogue Galaxy (PS2)
- 17 The Darkness (PS3)
- 18 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 19 Tomb Raider: Anniversary (PS2/PS3)
- 20 Turok (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Call of Duty 3 (PS2)
- 3 Canis Canem Edit (Bully) (PS2)
- 4 Def Jam: Fight for NY (PS2)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PS3)
- 7 Fight Night Round 3 (PS3)
- 8 Final Fantasy X (PS2)
- 9 Final Fantasy XII (PS2)
- 10 Gran Turismo 4 (PS2)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Guitar Hero II (PS2)
- 13 Killzone: Liberation (PSP)
- 14 Kingdom Hearts II (PS2)
- 15 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 16 MotorStorm (PS3)
- 17 Okami (PS2)
- 18 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 19 Resident Evil 4 (PS2)
- 20 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 21 Ridge Racer 7 (PS3)
- 22 Scarface (PS2)
- 23 Shadow of the Colossus (PS2)
- 24 Splinter Cell: Double Agent (PS2)
- 25 Tekken 5 (PS2)
- 26 Tekken: Dark Resurrection (PSP)
- 27 Tomb Raider: Legend (PS2/PSP)
- 28 Tony Hawk's Project 8 (PS2)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PSP)

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: 18. April 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 Seyket 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 Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Dayana Mostbeck, Melanie Fickenscher
Mitarbeiter dieser Ausgabe	
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedendfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 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 Gratiass: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiass@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigenabrechnung Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediatafeln Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Aboservice Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at

Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-
Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigen-
kunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich
mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, 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

Force-Feedback-Forderung

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Sind Sie auch einer von diesen Rennspiel-Fanatikern? Sie besitzen ein Lenkrad für Ihre PS2 und fahren gerne mal stundenlang immer nur im Kreis, um auch das letzte Quäntchen Leistung aus Ihrem Wagen in *Gran Turismo 4* zu kitzeln? Oder sind Sie zumindest so bekloppt wie ich und haben vier Lenkräder zu Hause, die Sie kaum benutzen? Aber alle paar Monate packt Sie das Rennspielfieber und Sie bauen alles auf und genießen die Fahrt über den Nürburgring mit 250 Sachen. Sie „genießen“ jede Bodenwelle und zerren regelrecht am Lenkrad. Derlei Erfahrungen waren im letzten Monat noch schwer in Gefahr. So unterstützt *Formel Eins* zwar drei Lenkräder, die Force-Feedback-Motoren blieben aber aus. Ich mag mich als Fortschrittsfeind outen, aber ich werde niemals meinen M3 mit schwammigen Controller-Kippeleien durch enge Kurven prügeln und ich kaufe mir definitiv kein Lenkrad für 300 Euro, um dann festzustellen, dass mein Force Feedback leider nicht unterstützt wird. Glücklicherweise konnte sich Sony kürzlich in dem Patentstreit mit Immersion einigen (und musste tief in die Tasche greifen). Jetzt fehlt nur noch die Ankündigung, dass Force Feedback in Zukunft wieder ein fester Bestandteil von Rennspielen auf der PS3 sein wird. Darf man gar zu träumen wagen von einem Sixaxis-Controller mit Rumble-Funktion? Nein, so weit will ich dann ja nicht gleich gehen, aber vielleicht erbarmen sich ja einige Dritthersteller und bieten solche Produkte an.



Was wird gespielt bei ...

Christian Schönlein

Christian Schönlein ist freier Mitarbeiter der PLAYZONE, hat tatkräftig bei der Entstehung der PLAYZONE-Bilderlounge (www.pz-lounge.de.tt) mitgewirkt und zeichnet für zahlreiche fantastische Artikel verantwortlich.



Letzten Monat haben wir Amy Hennig gefragt, wie sie als Frau in diesem Business überlebt hat. Was ist dein Geheimnis?

Ich würd jetzt gern was unglaublich Schlagfertiges antworten, mir fällt aber partout nix ein. Nächste Frage? Bitte?

Gerüchten zufolge schneidest du dir selbst die Haare, was zu katastrophalen Ergebnissen führt. Wird man nicht irgendwann aus seinen Fehlern schlau?

Das ist wie bei *Road Runner*. Der Kojote hat immer gleich nach dem ersten Fehlschlag aufgegeben und was Neues ausprobiert. Und ich dacht mir immer, wenn er's noch mal probiert und nur ein paar Dinge etwas anders macht, würde es klappen. Ich bin praktisch die nächste Entwicklungsstufe des Kollegen und versuch das gleiche Ding immer wieder, bis es klappt. Na ja, außerdem bin ich arm und kann mir keinen Friseur leisten. Und gemobbt werde ich wegen meiner Haare eh immer, egal wie die aussehen. Da kommt alles zusammen.

Du giltst als Experte für japanische Rollenspiele. Was zeichnet dich aus?

Mich zeichnet aus, dass ich jung, gut aussehend und talentiert bin. Und bescheiden. Aber was hat das mit japanischen Rollenspielen zu tun?

Wie würde dein von dir entwickeltes Traumspiel aussehen?

Das ist ja derzeit in der Mache. Maik und ich arbeiten bekanntermaßen an *Twisted Bus Guide*, ein Hybrid aus *Twisted Metal* und *Tokio Bus Guide*. Damit's perfekt wird, müssen wir nur noch irgendwo Ninjas und Pandas einbauen. Da überlegen wir noch, wie wir das machen, aber das wird auf jeden Fall super.

Welche drei Spiele würdest du einpacken, wenn's für dich den Rest des Lebens auf eine einsame Insel gehen würde?

Also, auf jeden Fall mal *Tetris*, weil man das immer und immer wieder spielen kann. Dann noch dieser indizierte Multiplayer-Shooter von id, der in der Arena. Hab grad den Namen vergessen. Und als Drittes ... äh... na ja eigentlich wurscht. Weil ich paranoid bin, bin ich auf solche Fälle immer super vorbereitet und reise ohnehin nie ohne meine komplette Spielesammlung.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

So hässlich war das Cover der PLAYZONE 4/2002 nun auch wieder nicht, aber dummerweise ist das damalige Titelthema mittlerweile indiziert. Ganz im Gegensatz zum wunderschönen *ICO*, das von uns den Hit abstaubt und die Redaktion in zwei

Lager spaltet. Einigkeit herrscht bei der Betrachtung von *Jeremy McGrath Supercross World*: „Ungefähr so spaßig wie ein Motorradsturz“, heißt es im Fazit. Na, dann ...

Statistik

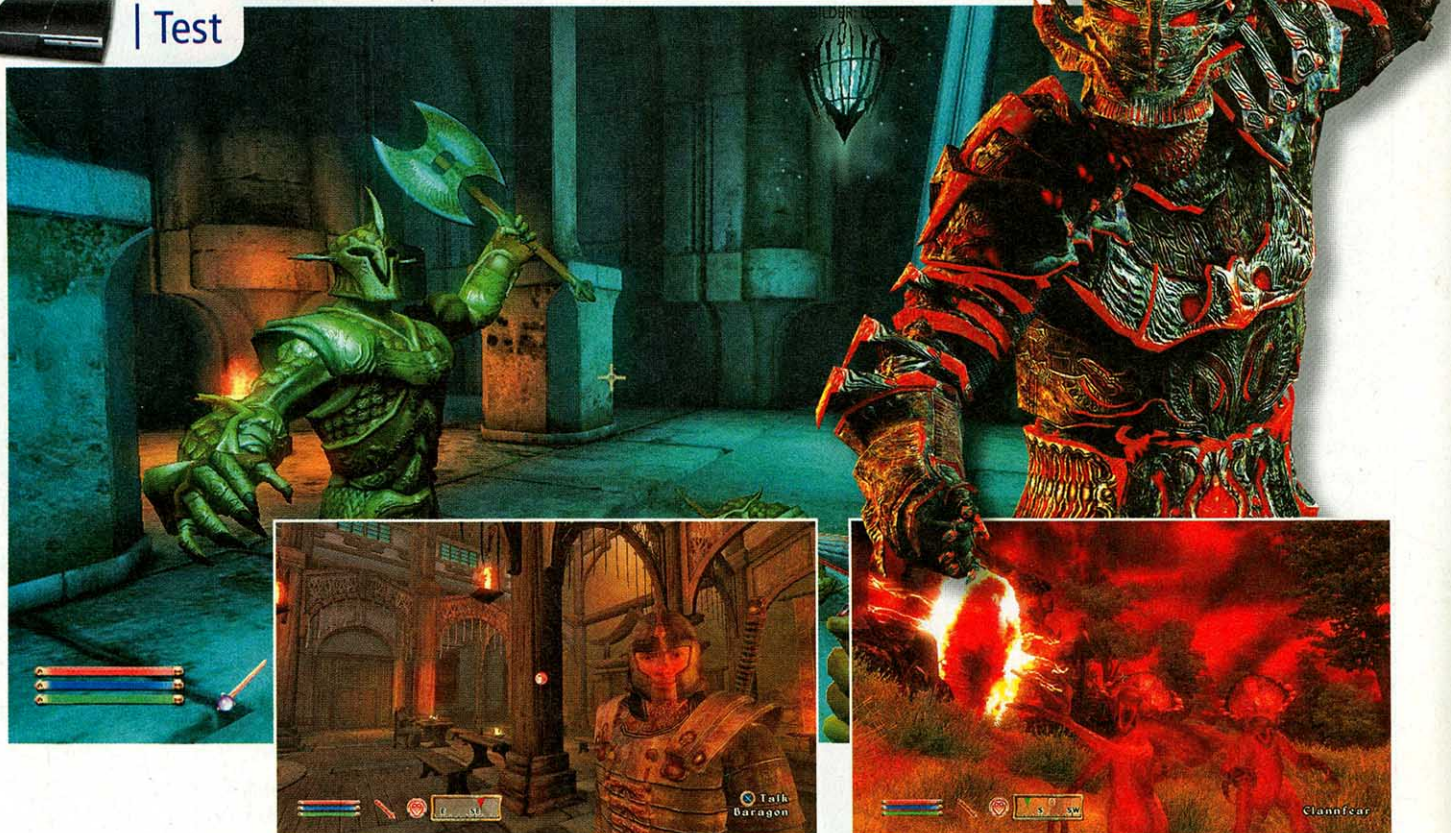
Inspiriert von *GTA* und Co., präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	FAQ der Premium-Ausgabe
Vorschau, die jeder machen wollte:	<i>God of War II</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>Shrek Smash'n Dingsbums Racing</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	PlayStation 2 (Genau genommen war die Konsole bereits kaputt, bevor wir sie aus der Packung nahmen. Schade eigentlich.)
Größte Enttäuschung	<i>Sonic the Hedgehog</i>
Zeitaufwendigste Aktion des Monats:	HD-Videos für die Premium-Ausgabe der PLAYZONE zu erstellen
Prozentualer Anteil der Redaktion, der während der Produktion von der Grippe heimgesucht wurde:	85
Krankheitstage der Redaktion:	0
Längster Stoppie mit dem Motorrad in <i>Vice City Stories</i> :	23 Sekunden

Ausgabe 05/07 ab 25. April am Kiosk



| Test



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Wir gehen für Sie auf Wanderschaft und erkunden jeden Winkel des Rollenspielhammers.



| Vorschau

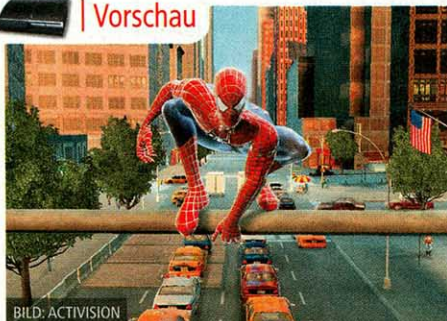


BILD: ACTIVISION

Spider-Man 3

Pünktlich zum Kinofilm bringt Activision den Spinnenmann auch auf die Heimkonsolen. Wir schwingen uns für Sie durch New York City.



| Test



BILD: ELECTRONIC ARTS

Burnout: Dominator

Die Testversion hatte ein genauso schlechtes Timing wie die Vorschauversion, aber in der kommenden PLAYZONE gibt's den Test – versprochen!



| Test



BILD: PLAYZONE

God of War II

Diese Ausgabe hat Kratos knapp verpasst, online verraten wir Ihnen aber schon jetzt, ob der zweite Teil des Action-Hits überzeugt.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
04/07

Wichtigste Themen: My Sims, Mario Party 8, Spider-Man 3, Eastereggs-Report, Sonic und die geheimen Ringe, Spectrobes.



PLAYZONE
DAS SONDERHEFT
PS3

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
04/07

Wichtigste Themen: Exklusive Vorschau zum Mammut-Rollenspiel Two Worlds, Ghost Recon Advanced Warfighter 2.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



Klotzen statt
kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de »
GIGA empfangst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



Über 20 HipHop-Künstler

9 Interaktive Schauplätze

6 Kampfstile

Aber nur 1 Platz an der Spitze

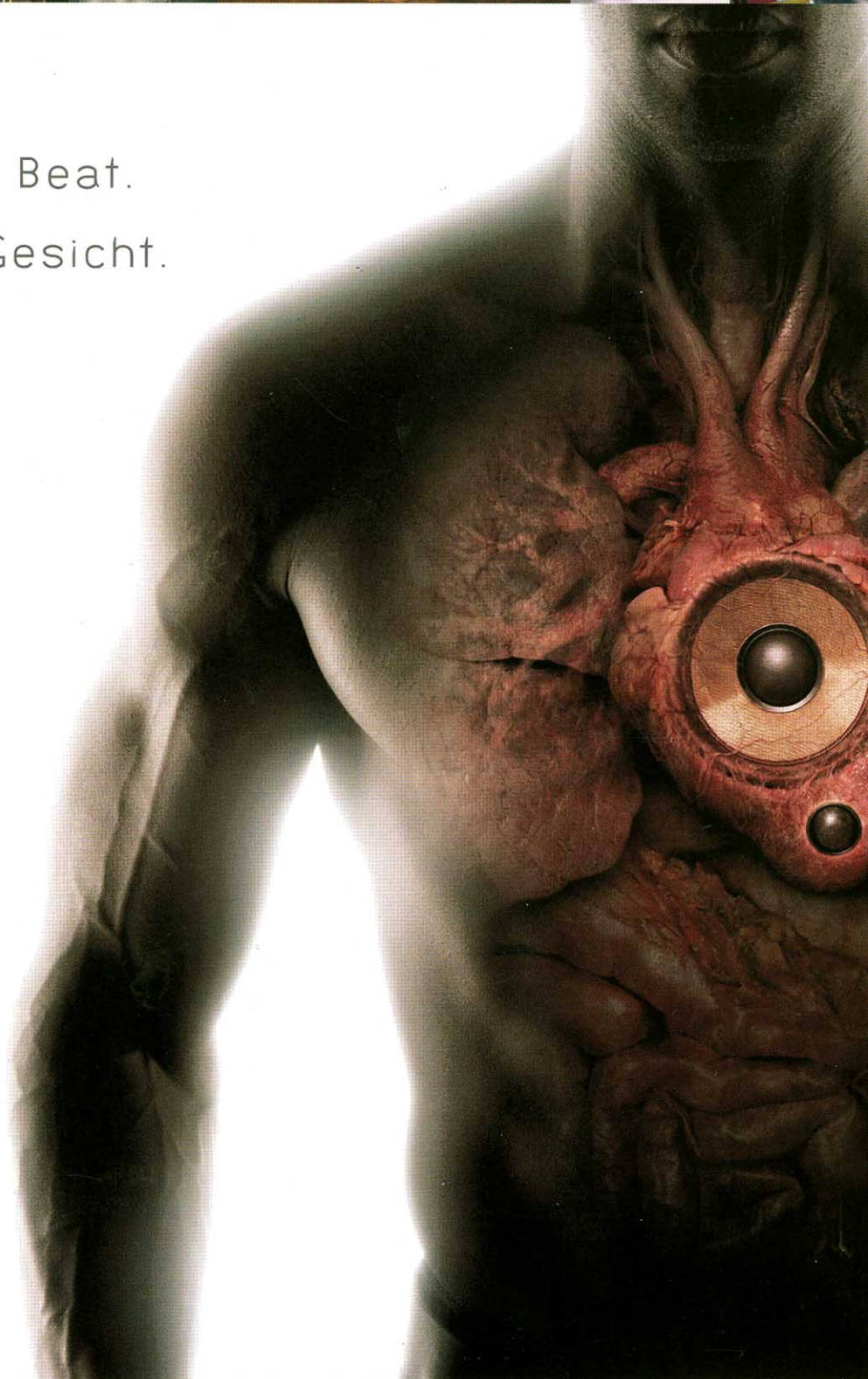
electronic-arts.de



Von Herzen. Zum Beat. In die Faust. Ins Gesicht.

Ich kenne keine Angst.
Ich folge dem Beat.
Meine Waffe ist die Musik.
Die Faust im Gesicht.
Ich bestimme mein Schicksal.
Niemand kann mich stoppen.
Von dunklen Gassen
bis zu erleuchteten Büros.
Ich werde eine Ikone.

ICON



PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Def Jam®, Def Jam Icon™, and all associated trademarks and logos are used under license from DJR Holdings, LLC and Simco, LLC. "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", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details.