

PLAYZONE

DVD
IM HEFT

HD-VIDEOS
NEU! Alle PS3-Spielvideos
in Originalqualität!

Über 130 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

TRAILER:
GRAND THEFT AUTO IV

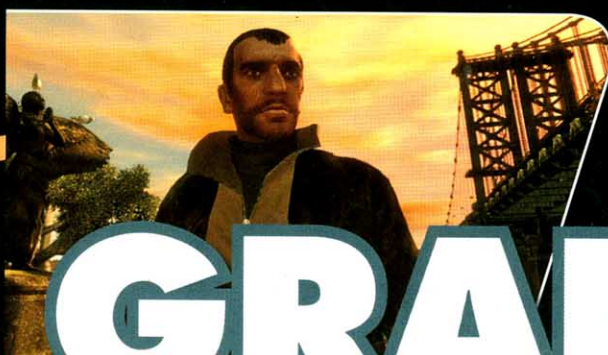
VORSCHAU:
TOMB RAIDER ANNIVERSARY

TEST:
**GOD OF
WAR II**

WEITERE DVD-THEMEN:
Devil May Cry 4, Skate,
Ratchet & Clank Future,
Splinter Cell Double Agent,
Colin McRae DIRT u. v. a.



05



GRAND THEFT AUTO IV

**DER TRAILER
DIE BILDER
DIE INFOS**



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

DAS MAMMUT-ROLLENSPIEL IM TEST

**PS3 ZU
GEWINNEN!**



SELBST DER GRÖSSTE SUPERHELD
HAT EINE DUNKLE SEITE!



LEBEN SIE SIE AUS.



SPIDER-MAN™
3
THE GAME

OFFICIAL
MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

ERSCHEINT MAI 2007

SM3THEGAME.COM



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



XBOX LIVE

PC
DVD
ROM

ACTIVISION

www.activision.de



SPIDER-MAN



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

Wii

MARVEL

Spider-Man und alle zugehörigen Charaktere: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, der Film: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielelemente: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation", "PLAYSTATION" und "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii und THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BILD: ROCKSTAR GAMES



Grand Theft Auto IV

Das wichtigste Spiel des Jahres

Paukenschlüge sind das Salz in der Videospiel-Suppe. Frische neue Titel sind ein Muss, gelungene Fortsetzungen immer willkommen, doch es sind die großen Ankündigungen und Präsentationen, die das Herz eines Videospieles höher schlagen lassen. So geschehen bei der Veröffentlichung des ersten Trailers zu *Grand Theft Auto IV*.

Viel wurde spekuliert, jeder hatte andere Wunschvorstellungen und das tatsächlich von Rockstar Games gewählte Setting dürfte wohl bei den wenigsten Fans auf der Wunschliste gewesen sein. Schon wieder Liberty City – fällt denen denn gar nichts Neues mehr ein? Doch, denn so haben selbst eingefleischte Fans die schon mehrfach in der Reihe dargebotene Stadt noch nie gesehen und das liegt nicht nur an der für die Serie nicht gerade typischen Wahnsinnslogik, sondern vor allem an der schon jetzt erkennbaren Detailverliebtheit. Obwohl der Trailer viel zeigt, sind noch jede Menge Fragen offen, die wir in unserer großen Vorschau zumindest zum Teil beantworten. Wer seinen Wissensdurst regelmäßiger stillen will, für den haben wir auf unserer Website www.play-zone.de/go/gta4 einen Ticker eingerichtet, auf dem Sie täglich alle frischen News zum Thema GTA IV erfahren.

Unser ganz eigener Paukenschlag ist aber die neue PLAYZONE-DVD. Kamen in der letzten Ausgabe nur Käufer der Premium-Ausgabe in den Genuss echter HD-Videos von PlayStation-3-Spielen, sind nun alle Leser der DVD-Variante mit an Bord. Die Vorderseite bietet ab sofort die PLAYZONE-Show mit Vorschauen, Tests, Specials und Trailern, zusätzlich werfen wir einen Blick über den Tellerrand und stellen Ihnen die interessantesten Produkte für die Xbox 360 und Nintendo Wii vor. Die Rückseite der DVD kommt aber besonders Besitzern eines HDTV gelegen, denn hier finden Sie sämtliche PlayStation-3-Tests und -Trailers in gestochen scharfer HD-Qualität. Freuen Sie sich also auf brillante Bilder von *Colin McRae DIRT*, *Devil May Cry 4*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* und natürlich *GTA IV*! Mehr Infos zur DVD finden Sie auf der Seite 6.

Lauter PS3-Spiele, wo sind die PS2- und PSP-Hits? Keine Sorge, auch für die „alten“ Systeme gibt's jede Menge Futter, allen voran *God of War II*, das selbst Next-Gen-Titel optisch in die Schranken weist. *Burnout Dominator* reizt die Konsole noch einmal bis ans Limit aus und mit *Crash of the Titans* meldet sich ein längst vergessener Videospieheld vergangener Zeiten zurück – Crash Bandicoot!

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe und viel Spaß beim Zocken!
Ihre PLAYZONE-Redaktion



„EINE
OFFENBARUNG
FÜR JEDEN
OLD-SCHOOL-
JUNKIE!“

HRAWALL.DE

NUR
19.95*
EURO



AB SOFORT IM HANDEL
WWW.REDESTARGAME.COM



PlayStation 2



The Red Star © 2007 XS Games LLC. Take-Two Interactive Software and the Take-Two Interactive logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 Japan-News
- 14 PlayStation-3-News

GEWINNSPIELE

- 10 PS3 plus Untold Legends: Dark Kingdom

JEDEN MONAT

- 16 Download-Games
- 85 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 49 Info-Center: Charts
- 50 Info-Center: Die besten Spiele
- 54 Info-Center: Die Redaktion
- 46 Info-Center: Most Wanted
- 48 Info-Center: Termine
- 55 Info-Center: Test-Center
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 95 Zeugnis
- 98 Vorschau

Alle Titel in dieser Ausgabe:

After Burner: Black Falcon	83
Blazing Angels: Squadrons of WWII	94
Burnout Dominator	70
Call of Duty – Roads to Victory	82
Colin McRae DIRT	26
Crash of the Titans	42
Devil May Cry 4	24
DTM Race Driver 3 Challenge	82
Elvandia Story	12
Enchanted Arms	64
Everybody's Tennis	74
Full Auto 2: Battlelines (PS3)	94
Full Auto 2: Battlelines (PSP)	83
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	30
God of War II	66
Grand Theft Auto IV	18
Gunpey	79
HeiSt	36
Lego Batman	19
NBA Street Homecourt	94
Need for Speed: Carbon	94
Ninja Gaiden Sigma	33
Prince of Persia Rival Swords	76
Saboteur	10
Shadow Hearts: From The New World	9
Sid Meyer's Pirates!	80
SingStar Pop Hits	73
Skate	28
Spider-Man 3	38
Splinter Cell: Double Agent	62
Stuntman: Ignition	40
The Elder Scrolls IV: Oblivion	56
The Red Star	74
TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles	73
Turning Point: Fall of Liberty	34
Uncharted: Drake's Fortune	14
Valkyrie Profile Lenneth	81
Virtua Tennis 3	78
Wipeout Pulse	9
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	8

18 | Grand Theft Auto IV



VORSCHAU: Endlich ist es raus! Erste Infos und Bilder zum PS3-Überspiel!

26 | Colin McRae DIRT



VORSCHAU: Spieleindrücke aus erster Hand zum Rallye-Hoffnungsträger.

30 | Ghost Recon Advanced Warfighter 2



VORSCHAU: Handfeste Impressionen vom Edel-Taktik-Shooter für die PS3!

The Elder Scrolls IV: Oblivion | 56



TEST: Bethesda's RPG-Meilenstein verzaubert Sie auch auf der PS3!

VORSCHAU

PlayStation 3

- 26 Colin McRae DIRT
- 24 Devil May Cry 4
- 30 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 18 Grand Theft Auto IV
- 36 Hei\$t
- 33 Ninja Gaiden Sigma
- 28 Skate
- 38 Spider-Man 3
- 40 Stuntman: Ignition
- 34 Turning Point: Fall of Liberty

PlayStation 2

- 42 .Crash of the Titans

God of War II | 66



TEST: Kratos zieht aus, um den Olymp und den Genrethron zu erobern!

TEST

PlayStation 3

- 64 Enchanted Arms
- 62 Splinter Cell: Double Agent
- 56 The Elder Scrolls IV: Oblivion

PlayStation 2

- 70 Burnout Dominator
- 74 Everybody's Tennis
- 66 God of War II
- 73 SingStar Pop Hits
- 74 The Red Star
- 73 TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

Prince of Persia Rival Swords | 76



TEST: Der persische Prinz bekommt seinen zweiten PSP-Auftritt.

PSP

- 83 After Burner: Black Falcon
- 82 Call of Duty – Roads to Victory
- 82 DTM Race Driver 3 Challenge
- 83 Full Auto 2: Battlelines
- 79 Gunpey
- 76 Prince of Persia Rival Swords
- 80 Sid Meyer's Pirates!
- 81 Valkyrie Profile Lenneth
- 78 Virtua Tennis 3

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 94 Full Auto 2: Battlelines
- 94 NBA Street Homecourt
- 94 Need for Speed: Carbon

THEMA DES MONATS GTA IV



BILD: ROCKSTAR GAMES

SEITE 1: PLAYZONE

Thema des Monats
GTA IV (PS3) – Trailer

Vorschau
LittleBigPlanet (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PS2)
Warhawk (PS3)

Test
After Burner: Black Falcon (PSP)
Blast Factor (PS3)
Burnout Dominator (PS2)
Call of Duty: Roads to Victory (PSP)
DTM Racer Driver 3: Challenge (PSP)
Enchanted Arms (PS3)
fiOw (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PSP)
God of War II (PS2)
Lemmings (PS3)
Medal of Honor Vanguard (PS2)
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Super Rub'a'Dub (PS3)
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
Virtua Tennis 3 (PSP)

Bonus
Flashback: Metal Gear Solid
GTA Vice City Stories (PS2)

Spiel-Trailer
Army of Two
Colin McRae DIRT
Devil May Cry 4
Fluch der Karibik 3
Ratchet & Clank Future: T.o.D.
Skate
Spider-Man 3
Warhawk

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau
Two Worlds (X360)
Monster Madness (X360)
Test
Ghost Recon AW 2 (X360)

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau
Diddy Kong Racing DS (DS)
Eledees (Wii)
Test
Harvest Moon DS (DS)
Hotel Dusk: Room 215 (DS)
Phoenix Wright: Justice for All (DS)
SSX Blur (Wii)
Theme Park (DS)

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 05/2007, 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:

JETZT NEU! HD-VIDEOS!
Alle PS3-Spielvideos in Originalqualität!

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Army of Two
- Colin McRae DIRT
- Devil May Cry 4
- Ratchet & Clank Future ToD

TEST:

- Blast Factor
- Enchanted Arms

- fiOw
- Lemmings
- Splinter Cell Double Agent
- Super Rub'a'Dub
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

VORSCHAU:

- GTA IV – Trailer
- LittleBigPlanet
- Warhawk

Informationen zu den HD-Videos auf DVD

Auf Seite 2 dieser DVD finden Sie Videos zu aktuellen PS3-Spielen in HD-Auflösung (720p). Für eine optimale Darstellung benötigen Sie einen HD-tauglichen Bildschirm.

Um die HD-Videos abzuspielen, legen Sie die DVD in das Laufwerk einer PlayStation 3 oder eines leistungsstarken PCs ein. (Für die Video-Wiedergabe auf einem PC benötigen Sie eine aktuelle Version des Apple QuickTime Players.)

Wenn Sie die HD-Videos direkt von der DVD starten möchten, warten Sie bitte kurz ab, bis das Gerät den DVD-Inhalt komplett eingelesen hat. Ansonsten kann es zu verzögerter Video-Darstellung kommen. Alternativ können Sie die HD-Videos direkt auf Ihre Festplatte kopieren und von dort aus starten.

Wir wünschen viel Vergnügen!

Ihr PLAYZONE-Team





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!



Kabel Deutschland



primacom



TV - Radio - Internet - Telefon



TOPS & FLOPS

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



BILD: ROCKSTAR GAMES

ENTHÜLLT

Knapp eine Minute reine Glückseligkeit. Der erste Trailer von Grand Theft Auto IV sieht klasse aus!



BILD: CODEMASTERS

ENTSCHLACKT

Colin McRae DIRT bietet die purste Form von Rallye-Spaß seit Beginn der Serie und gehört in die Most Wanted.



BILD: SONY

ENTHÜLLT

Naughty Dogs Action-Adventure hat endlich einen Namen und sieht enorm vielversprechend aus.



BILD: PLAYZONE

ENTWARNUNG

Die Umsetzung von Oblivion ist sehr gut gelungen – Rollenspiel-Fans dürfen sich ungehindert ins Abenteuer stürzen.



BILD: PLAYZONE

ENTZAUBERT

Splinter Cell Double Agent ist auch auf der PS3 ein gutes Spiel, die rucklige Optik hat der Titel aber nicht verdient!

WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Klappt der Dreierpack beim zweiten Versuch?



WRESTLING | Hersteller: THQ, Termin: Herbst 2007, Web: www.thq.de



Schon letztes Jahr wollte THQ die SmackDown!-Reihe zeitgleich für PS2, PSP und erstmals auch PS3 veröffentlichen, doch blieb die PS3-Version leider auf der Strecke. Diesmal soll's aber klappen, sodass alle Fans aller Sony-Systeme in den Genuss zahlreicher neuer Features kommen. Darunter die neuen „Superstar Fighting Styles“: Es wird acht Kampfstile geben, von denen jeder Wrestler einen primären und einen sekundären beherrscht. „High Flyer“ beherrschen natürlich besonders viele spektakuläre Sprungattacken, während ein „Powerhouse“-Wrestler seinen Gegner durch den Ring tragen und in eine der Ecken knallen lassen

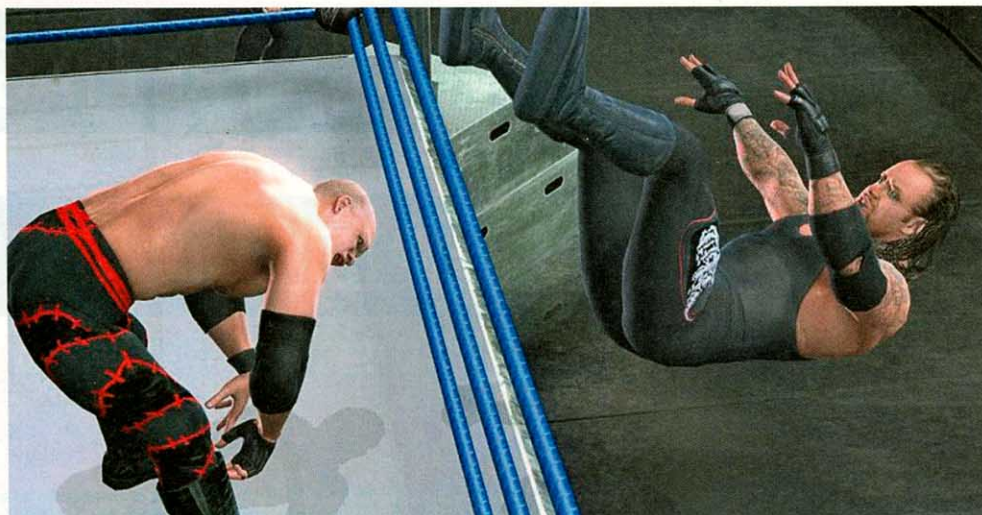
kann – oder er nutzt seine besondere Kraft in Notfällen zum Brechen von Pins, falls er noch einen Finishing Move gespeichert hat. Weitere Typen sind Brawler, Technician, Hardcore, Dirty, Submission Artist und Showman. Generell wird das Aufgabegriff-System überarbeitet (vom Buttonmashing will man hier zu einer Analogsteuerung wechseln) und die Saison- und General-Manager-Modi werden zum neuen 24/7-Modus zusammengefasst. Und auch wenn der Titel dem bislang nicht Rechnung trägt: Neben SmackDown! und RAW wird diesmal auch die ECW vertreten sein, inklusive entsprechend halsbrecherischer Spezialmatches. (mp)

VOLL IM GRIFF
Bei Aufgabegriffen soll Schluss sein mit Buttonmashing.

BILD: THQ

ÜBER DIE SEILE
Der Powerhouse-Kampfstil ermöglicht allerlei Kraftakte.

BILD: THQ





ICH BIN BATMAN! Wir wissen nicht, welcher Schauspieler unter der Maske steckt. BILD: WARNER

Lego Batman

Der dunkle Ritter auf den Spuren von Lego-Luke und Co.

ACTION | Hersteller: Warner Bros, Termin: 2008, Web: www.wbie.com

Nach zwei erfolgreichen *Lego Star Wars*-Spielen arbeitet das Entwicklerteam Traveller's Tales nun für Warner Bros. Interactive Entertainment an *Lego Batman*, das 2008 für diverse Konsolensysteme (bisher nicht näher spezifiziert) erscheinen soll. Neben Batman und Robin – ein Coop-Modus ist natürlich Pflicht! – werden auch Comic-Bösewichte wie der Joker und der Pinguin spielbar sein. Generell dürfte sich das Gameplay gar nicht so stark von den *Star Wars*-Titeln unterscheiden, sodass selbstverständlich auch die zahlreichen Fahrzeuge aus der Bathöhle zum Einsatz kommen. (mp)

WipEout Pulse

Neue Gleiterrennen für unterwegs

RENNSPIEL | Hersteller: Sony, Termin: September 2007, Web: de.playstation.com

Während alle Welt endlich auf erste Infos und Bilder zum PS3-*WipEout* wartet, hat Sony erst einmal eine neue PSP-Episode angekündigt. Auf satten 24 Strecken (auch rückwärts befahrbar) werden die futuristischen Rennen diesmal ausgetragen, das neue Mag-Strip-Feature soll die Gleiter dabei zwischendurch wie ein Magnet auf der Strecke halten und besonders spektakuläre Kursverläufe ermöglichen. Neue

Features wie ein Trainingsmodus und Online-Multiplayer-Modi sowie – wieder einmal – eine Menge an zusätzlichem, downloadbaren Content dürften für ein eindrucksvolles Spielspaß-Komplettpaket sorgen. Fans der klassischen PSone-Episoden dürften sich zudem besonders darüber freuen, diesmal eigene Musikstücke (etwa von den alten *WipEout*-CDs!) vom Memory Stick als Soundtrack nutzen zu können. (mp)



SCHNELL, SCHNELLER, WIPEOUT Insgesamt acht Rennteams stehen diesmal zur Wahl. BILD: SONY

Shadow Hearts: From The New World

Nun also doch: Die neueste Episode der RPG-Serie kommt nach Europa!

ROLLENSPIEL | Hersteller: Ghostlight, Termin: 11. Mai 2007, Web: www.ghostlight.uk.com

Selten war ein Untertitel passender: Das neue *Shadow Hearts* schafft über ein Jahr nach dem US-Release doch den Sprung aus der neuen Welt ins „alte Europa“ – dem britischen Publisher Ghostlight sein Dank! Ein New Yorker Privatdetektiv namens Johnny Garland im Jahre 1929 wäre an sich noch nichts Ungewöhnliches, doch es wäre kein japanisches Rollenspiel, wenn die Hauptfigur des Spiels nicht gerade mal 16 Jahre alt wäre und bei einem Autounfall neben seiner Familie auch einen Teil seines Gedächtnisses verloren hätte. Seine Begleiterin ist die 21-jährige Indianerin Shania vom Stamm der Garvoy, die mit Geistern kommunizieren und „leihweise“ deren Kräfte nutzen kann. Und dann wäre da noch Shantias Leibwächter Natan, der seine Kampfsport- und Pistolenfähigkeiten zum ganz



eigenen „Gun-Fu“-Stil vereint hat – um nur mal die ersten drei spielbaren Figuren zu nennen. Wieder einmal kommt das serientypische Judgement-Ring-Kampfsystem zum Einsatz, wobei Angriffe diesmal

gespeichert und später zum Doppelangriff oder mit einem anderen Partymitglied zu einer Combo zusammengelegt werden können. (mp)

TIMING-FRAGE
Gelingt Johnny der
Combo-Angriff
mit Shania?
BILDER: XSEED



Saboteur

... und die Welt wird bunt!

 ACTION | Hersteller: Pandemic, Termin: 2008, Web: www.pandemicstudios.com



ANGESCHLICHEN Wir leisten unseren Beitrag zu mehr Farbe im Spiel! BILD: PANDEMIC



SCHON BUNTER Der Widerstand zählt sich aus! BILD: PANDEMIC

Wenn's gegen die Nazis geht, ist in Spielen und Filmen meist Schwarz-Weiß-Zeichnung angesagt, aber so konsequent wie Pandemics *Saboteur* war bislang noch kein Spiel: Sie kämpfen auf der Seite der französischen Résistance gegen die Besatzer. Was als Abenteuer in Grautönen beginnt, gewinnt mit jedem Erfolg des Spielers an Farbe, sodass Sie befreite Bereiche der Levels sofort an der Farbvielfalt erkennen. In Sachen Gameplay sollen sowohl Action- als auch Stealth-Elemente geboten werden, wobei gerade Letzteres angesichts der offenen Spielwelt interessanter zu werden verspricht als in den meist eher kleinen Levels der üblichen Schleich-Abenteuer – angeblich wird das komplette Paris und noch einiges mehr im Spiel enthalten sein. Interessant: Die Hauptfigur wird kein Franzose, sondern ein Ire. So viel Frankreich wollte man wohl gerade dem US-Markt auch wieder nicht zumuten. Ein Publisher steht noch nicht fest. (mp)

NEWS-TICKER



BILD: ELECTRONIC ARTS

FÜR ROCKSTARS Das neue Spiel der *Guitar Hero*-Entwickler Harmonix heißt *Rock Band* und erscheint bei Electronic Arts Ende 2007 für die PS3 (und die Xbox 360). Der Name ist Programm: Wurden bei *Guitar Hero* nur Gitarristen und (im zweiten Teil) Bassisten bedient, wird *Rock Band* auch die (Möchtegern-)Sänger und Schlagzeuger unter den Konsolenspielern fordern – passende Mikrofone und sogar ein kleines Drum-Set werden als Zubehör erhältlich sein. Dank einer Zusammenarbeit mit MTV werden Songs vieler bekannter Rockgrößen enthalten sein – diesmal zumindest teilweise auch als Originalfassungen!

PSP GÜNTIGER In den USA hat Sony den Preis für die PSP auf \$ 169,- gesenkt.

PSP BESSER Mit der neuen PSP-Firmware 3.30 hat Sony die Einschränkungen beim Abspielen von Videodateien aufgehoben. Endlich werden die UMD-Auflösung von 720x480 und die native Auflösung des PSP-Displays 480x272 unterstützt.

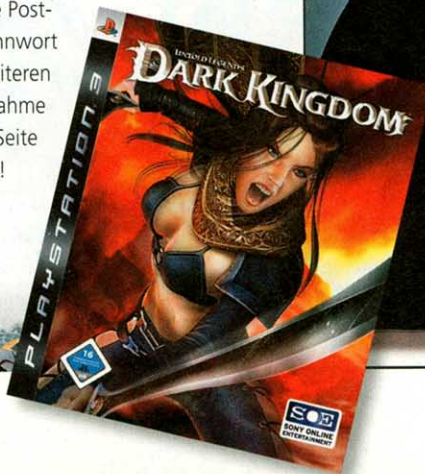
GEWINNSPIEL



Die perfekte RPG-Ausrüstung

Machen Sie mit und gewinnen Sie eine PS3 inklusive *Untold Legends: Dark Kingdom*!

Sie würden gerne eine PlayStation 3 besitzen, Ihnen ist aber der Preis zu heftig? Sie würden obendrein auch noch gerne mal wieder in die Tiefen eines Action-Rollenspiels eintauchen? Hmmm ... da haben wir zufälligerweise genau das Richtige für Sie. Eine nagelneue PlayStation 3 inklusive *Untold Legends: Dark Kingdom* von Sony Online Entertainment, Vertrieb durch Electronic Arts! Um zu gewinnen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 78“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!



BILDER: SONY/ ELECTRONIC ARTS

EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!

SICHER
DIR DEIN
TICKET!



LEIPZIGER MESSE
GAMES CONVENTION 2007
23.-26. August 2007

**TICKET
DAY TICKET**

Berechtigung zum
einmaligen Eintritt
access only once!



AB

8,50

Hol' dir ab 02.05. deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas:
Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt's im SATURN oder unter www.saturn.de/gc07
Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!



SATURN

GEIZ IST GEIL!

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Animes zeigen den Weg

Sony hat nach wie vor Probleme, die breite Masse in Japan von Blu-ray zu überzeugen. Dem einfachen Konsumenten sind die Vorzüge von erhöhter Grafikpower und Blu-ray nicht so wichtig, wie sich Sony das eigentlich erhofft hat. Als die PlayStation 2 auf den japanischen Markt kam, hatte sich die DVD zwar als neues Medium bereits voll etabliert, DVD-Player waren jedoch noch viel zu teuer. Die vergleichsweise günstige PS2 ermöglichte da einen kostengünstigen Einstieg in die neue DVD-Welt. Blu-ray hingegen ist in Japan immer noch ein überwiegend unbekanntes Medium und die Veröffentlichung einiger PS3-Titel auf Blu-ray ändert hier nichts oder zumindest kaum etwas daran. Um das Format Blu-ray und dadurch natürlich auch die PlayStation 3 zu fördern, muss sich Sony zuerst um diejenigen bemühen, die von der Qualität und den Vorzügen des neuen Formats überzeugt sind bzw. sich davon leicht überzeugen lassen. Und in Japan war und ist das traditionsgemäß die Anime-Branche. Anime-Enthusiasten waren die ersten, die damals die DVD mit offenen Armen empfingen. Die Vorteile gegenüber dem alten Standard-Trägermedium für Animes, der Laserdisk, waren der geringere Preis und die kleinere Fehlerquote. Es sind die merklich höhere Bildqualität und die im Vergleich besseren Features, die dafür sorgen, dass diese Branche die Blu-ray so begeistert annimmt. Während der Tokyo Anime Fair 2007 standen Blu-ray-Animes und im Zuge dessen auch die PS3 im Mittelpunkt. Zusätzlich haben die größten Vertriebe von Animes die Anzahl ihrer Blu-ray-Titel, die in Kürze veröffentlicht werden, deutlich erhöht. Viele der HD-Animes, wie zum Beispiel *Paprika* oder *Tekkon Kinkreet*, zeigen die Vorzüge der Blu-ray überdeutlich. Das wachsende Sortiment an Blu-ray-Animes könnte, trotz des Mangels an PS3-Spielen, viele Menschen zum Kauf der neuen Sony-Konsole bewegen.

Elvandia Story

Frisch aus dem Land der aufgehenden Taktik-RPGs



TAKTIK-RPG | Hersteller: Spike, Termin: 26. April 2007, Web: www.spike.co.jp

Mit *Elvandia Story* erscheint in Japan ein Rollenspiel, das nicht nur spielerisch eine anspruchsvolle Taktik-Note mitbringt, sondern auch wunderschöne 2D-Optik bietet. Egal ob es sich um eine der vielen Storysequenzen handelt, in denen zwar in Standbildern, dafür aber komplett mit Sprachausgabe, die Entwicklungen der Hauptcharaktere erzählt oder aber die zahlreichen Auseinandersetzungen ausgetragen werden, das gesamte Geschehen wird aus einer isometrischen Vogelperspektive gezeigt. Während der rundenbasierenden Kämpfe müssen Sie nicht nur versuchen, die gerasterte Umgebung und ihre Eigenheiten zu Ihrem Vorteil zu nutzen,

sondern auch Ihre Züge geschickt planen. Ständig wechselnde Siegbedingungen, etwa alle Einheiten vernichten oder lediglich den Befehlshaber erledigen, machen zudem eine überlegte Einheiten- und Item-Verwaltung unerlässlich. (wh/uc)



TOLLE 2D-OPTIK Der Titel ist im beliebten Mangastil gezeichnet. BILD: SPIKE

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

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

Zuletzt erschienen (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
Persona 3: Fes	Rollenspiel	19. April 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Final Fantasy Anniversary Edition	Rollenspiel	19. April 2007
Gundam Seed Portable	Action	5. April 2007
Powerful Pro Baseball Portable 2	Baseball	5. April 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Folksoul: The Lost Folklore	Action-Rollenspiel	7. Juni 2007
Ninja Gaiden Sigma	Action	14. Juni 2007
Wangan Midnight	Rennspiel	Juli 2007

Minna no Golf 5 (Everybody's Golf 5)	Golfsimulation	Juli 2007
The Eye of Judgement	Action	2. Quartal 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Elvandia Story	Taktik-Rollenspiel	26. April 2007
Rogue Hearts Dungeon	Rollenspiel	26. April 2007
Odin Sphere	Action-Rollenspiel	17. Mai 2007
Shining Wind	Rollenspiel	17. Mai 2007
Guilty Gear XX Accent Core	Beat 'em Up	31. Mai 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou	Strategie	10. Mai 2007
Minna no Chizu 2 (Everybody's Map 2)		
inkl. GPS-Receiver	Sonstiges	26. April 2007
Little Aid Portable	Adventure	17. Mai 2007
Bleach: Hit the Soul 4	Beat 'em Up	24. Mai 2007
Minna no Golf Ba (Everybody's Golf for GPS)		
inkl. GPS-Receiver	Golfsimulation	31. Mai 2007

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem
Magazin: Wii Player – Das Magazin



... Das bringen Nintendo DS
und Wii wirklich

Die neuen Konsolen für alle oder fauler Zauber?



... Tierspiele für
Nintendo DS

Welche gibt es?
Welche sind das Geld wert?

05-06/2007 € 2,99

Österreich € 3,30 Schweiz ph 5,60
Dänemark dr 25 Belfort € 3,40
Frankreich Spanien Portugal
Griechenland € 3,70



- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

... Die Daily Soap zum Mitspielen

Die Sims: Das erfolgreichste PC-Phänomen
der letzten Jahre jetzt auch für Wii!

... MySims ... Big Brain Academy ... Anno 1701 ... Super Mario Galaxy ...



NUR 2,99 €
AB 18.04. NEU
AM KIOSK!

NEWS-TICKER

FÜR FERRARI-FANS

Mark Cale, seines Zeichens Boss von System 3 Software, ist großer Ferrari-Fan und Fahrer der Ferrari-Challenge. Jetzt trägt diese Rennsport-Liebe erste Früchte, denn System 3 sicherte sich die Lizenz und bastelt an einem Rennspiel zur Serie. Bis zu 16 Spieler sollen online gegeneinander antreten, eine PSP-Version ist ebenfalls geplant.

BILD: SYSTEM 3



EINKAUFSÄRGER Bis Redaktionsschluss war *Tekken: Dark Resurrection* noch immer nicht im PS3-Store verfügbar. Noch schlimmer: Das Angebot ist im Vergleich zum US- oder Japan-Store ziemlich dünn. Ob Filmtrailer, Demos oder Spiele – hier muss nachgebessert werden!

GRÖßER IST BESSER Während in Deutschland noch nicht einmal feststeht, ob die 20-GB-Byte-Variante der PlayStation 3 jemals erscheint, wird das Gerät in den USA bereits wieder von den Produktionsbändern verbannt. Grund für die plötzliche Einstellung sind niedrige Absatzzahlen. Wer also noch auf die „kleine“ PS3 wartet, kann unter Umständen lange warten.

ZEITVERZÖGERUNG Der ursprünglich exklusiv auf Xbox 360 und PC beheimatete Shooter *TimeShift* soll nun auch für die PlayStation 3 erscheinen. Das Spiel wurde in den letzten sechs Monaten von Grund auf überarbeitet – in der kommenden PLAYZONE gibt's hoffentlich erste Bilder.

NA LOGO, ROCO Gerüchten zufolge soll bereits in Kürze eine Version von *Loco Roco* für die PlayStation 3 erscheinen. Nicht zuletzt aufgrund der prima geeigneten Sixaxis-Steuerung dürfte der Titel auf der neuen Plattform hervorragend funktionieren.

ZUHAUSE 0.5 Sony veranstaltet für seine Mehrspieler-Plattform Home einen Beta-Test – und wir sind live dabei. Bereits ab der nächsten Ausgabe berichten wir Ihnen von unseren ersten Schritten durch unser neues Zuhause.



BILD: SONY

Uncharted: Drake's Fortune

Endlich enthüllt: Naughty Dogs Dschungel-Abenteuer

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Sony, Termin: Ende 2007, Web: us.playstation.com



YOUNG INDY Nathan Drake bleibt auch in brenzligen Situationen lässig. BILDER: SONY

Bereits auf der E3 2006 zeigte Sony einen kurzen Trailer zu einem Action-Adventure, das noch keinen Namen, aber ein renommiertes Entwicklerstudio hinter sich hatte. Naughty Dog hat Sony in der Vergangenheit zahlreiche Top-Hits abgeliefert. PSone-Maskottchen Crash Bandicoot geht ebenso auf das Konto des Studios wie das Plattform-Duo Jak & Daxter. Nun war offenbar ein Genre-Wechsel fällig und so spielt *Uncharted: Drake's Fortune* im Dschungel und sein Held ist weder pelzig noch quirlig, sondern

in erster Linie kernig. Im Stil der alten Abenteuer-Filme geht *Uncharted* klar in Richtung *Indiana Jones*. Von Story und Charakterdesign ist eine Menge zu erwarten, immerhin ist Amy Hennig (kreativer Kopf hinter der *Legacy of Kain*-Reihe) mit an Bord. Spielerisch ist der Titel noch schwer einzuschätzen, soll aber eine ausgewogene Mischung aus Ballereien und Klettereinlagen bieten. Besonders hervorzuheben ist das Animationssystem, das für wiederkehrende Bewegungsabläufe stets leicht abgewandelte Animationen erstellt. Dadurch sieht es immer wieder anders aus, wenn sich Hauptdarsteller Nathan Drake an eine Wand lehnt oder eine Waffe abfeuert. Die ersten Bilder sehen fantastisch aus und wir freuen uns schon auf die ersten Eindrücke der spielbaren Version. (mb)

PS3 Controller Converter

PlayStation-2-Pads an der PS3!

ZUBEHÖR | Hersteller: Pebble Entertainment, Termin: 30. März 2007, Web: www.pebble-entertainment.de

Wer nur selten einen zweiten Controller für die PS3 benötigt oder sich vor den Kosten der Anschaffung eines zweiten PS3-Pads drücken will, kann mit diesem Adapter seine PS2-Pads an der neuen PlayStation verwenden. Die Funktion des fehlenden PS-Buttons übernimmt dabei der Analog-Umschalter des PS2-Controllers. Leider wird auch bei PSone- und PS2-Spielen keine Vibrationsfunktion unterstützt, was aber nicht an dem Adapter, sondern an der PS3 liegt. Die von uns getesteten Spiele funktionierten hervorragend – überraschenderweise ließen sich im Fall von *Need for Speed Carbon*



PRAKTISCH Der Converter von Pebble ermöglicht den Gebrauch von PS2-Pads an der PlayStation 3. BILD: PLAYZONE

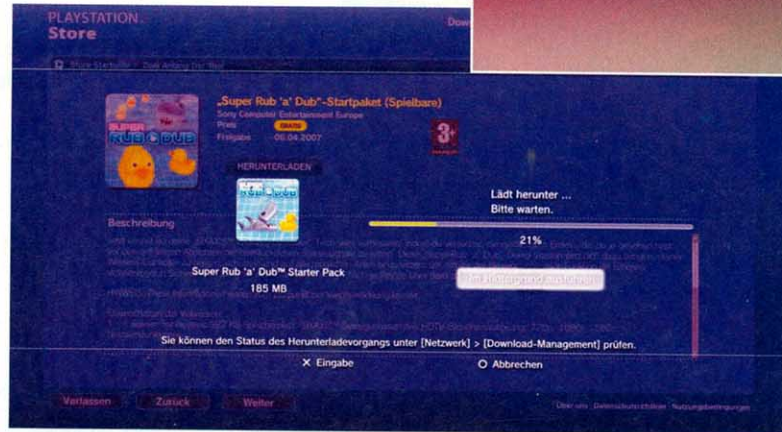
das Gas und die Bremse auch mit den Schultertasten des PS2-Controllers relativ gut dosieren. Auf die Sixaxis-Funktionen müssen Sie natürlich verzichten, aber trotzdem ist der zum fairen Preis von 15 Euro erhältliche Adapter sehr empfehlenswert – vor allem, wenn Sie Ihre PS3 noch regelmäßig mit PSone- oder PS2-Titeln füttern. (te)

System-Update 1.60

Neue Funktionen direkt zum Start der Konsole

SYSTEM-UPDATE | Hersteller: Sony, Termin: Erhältlich, Web: www.playstation.de

Die PlayStation 3 ist ein flexibles System, das durch Updates stets um neue Funktionen und Fähigkeiten erweitert werden kann. Ähnlich wie bei der PSP veröffentlicht Sony hierzu regelmäßig Updates, die entweder direkt über den Internetanschluss der Konsole oder auf einem Rechner heruntergeladen werden können. Kaum war die Konsole im Handel, trudelte auch schon das erste Update ein. Sofort nach der Installation lässt sich der lästige Autostart von eingelegten Datenträgern stoppen und Downloads können im Hintergrund ausgeführt werden, sodass man weiter-shoppen kann, ohne auf das Ende des Downloads warten zu müssen. Ebenfalls neu: die Zoom-Funktion im Webbrowser,



ÜBERSICHTLICH Im Download-Manager sehen Sie Ihre aktuellen Dateien. (oben)
BILD: PLAYZONE

PRAKTISCH Neuerdings können Downloads auch im Hintergrund ausgeführt werden.
BILD: PLAYZONE

ser, die überarbeitete Tastatur und die Unterstützung von Folding@home, einem Wissenschaftsprojekt, das die Rechenleistung der Konsole nutzt,

sofern der User damit einverstanden ist. Die komplette Übersicht über die neuen Funktionen finden Sie auf unserer Homepage www.play-zone.de. (mb)

PlayStation 3 – die Launchparty

Sido und Co. feierten Sonys neue Konsole in Berlin.



GEMÄCHLICH Der Andrang am Sony-Store war überschaubar, was nicht zuletzt am kalten Wetter lag. BILD: CHRISTOPH HOLQWATY

Europa musste lange auf den Start der Konsole warten, da tut Wie-dergutmachung not. Sony ließ sich die Einführung der neuen Wunderkonsole in Deutschland einiges kosten und karrte zahlreiche Showacts wie US5, Sido,

Atze Schröder und viele mehr nach Berlin, um im Sony-Center pünktlich um Mitternacht den Verkaufsstart zu zelebrieren. Ein roter Teppich durfte ebenfalls nicht fehlen und aus den TV und Film bekannte Gesichter wie Kai



FLEISSIG TV-Moderator Kai Pflaume verbrachte die meiste Zeit damit, auf dem roten Teppich Autogramme zu geben. BILD: SONY

Pflaume oder VIVA-Moderator Mola Adebisi lächelten brav in die Kamera und verschwanden kurz darauf im VIP-Party-Bereich. Weniger beeindruckend war die Schlange vor dem Sony-Store, die erst gegen 22 Uhr etwas länger wurde und kurz vor der Geisterstunde immerhin ca. 150 Menschen zählte. Ob's nun am kühlen Wetter lag oder daran, dass viele wussten, dass die Chancen, eine Konsole zu ergattern, am nächsten Morgen noch genauso gut sein würden, können wir auch nicht genau sagen. (mb)



LOGITECH HAT DIE PASSENDEN EXTRAS. FÜR EXTRASPASS MIT DER PLAYSTATION® 3



Logitech
Designed to move you™

DOWNLOAD-GAMES

Neu im Heft: wir nehmen die Neuerscheinungen des PlayStation Store unter die Lupe.



BEINARBEIT Lili überzeugt auch in der Download-Variante mit Eleganz, Anmut und kräftigen Tritten. BILD: PLAYZONE



EFFEKTREICH Kräftige Schläge und Tritte werden serientypisch mit coolen Grafikeffekten unterlegt. BILD: PLAYZONE

Tekken 5: Dark Resurrection

Das erste Tekken für die PS3 kommt gleich zum Start ... als Downloadspiel!

Um alle Fragen von vornherein zu beantworten: Der erste PS3-Ableger der Tekken-Serie ist eine abgespeckte Version der PSP-Fassung. Das spüren Sie vor allem in der Auswahl der Spielmodi. Im klassischen Arcade-Modus arbeiten Sie sich Runde für Runde bis zum Endgegner Jinpachi vor, der im Übrigen als spielbarer Charakter verfügbar ist. Im „Ghost Battle“-Modus nehmen Sie es mit Kämpfern unterschiedlicher Ränge auf, vergleichbar mit dem Dojo-Modus der Handheld-Version. Zwar gibt es einen obligatorischen Mehrspieler-Modus, allerdings ohne die Möglichkeit, online gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten. Grafisch zeigt sich das erste PS3-Tekken in der 1080p-Auflösung zwar von seiner Schokoladenseite, die PS2- bzw. PSP-Wurzeln kann es nicht verleugnen. (uc)



FAZIT

TEKKEN 5: D.R.

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco Bandai
Spieler:	1-2
Termin:	nicht bekannt
Preis:	nicht bekannt



Deutlich geringerer Umfang und keine Online-Duelle! „Tekken Light“ ist als Download nur für Hardcore-Tekken-Fans empfehlenswert.

Super Rub'a'Dub

Fressen und gefressen werden

Der dramatische Kampf zwischen der Gummi-Ente und dem Aufzieh-Hai steht im Mittelpunkt dieses einfachen Geschicklichkeitsspiels, das wunderbar als Demo für den Sixaxis-Controller geeignet ist. Durch Neigen des Controllers lassen Sie Wasser samt Enten in die entsprechende Richtung fließen, durch kurzes Hochreißen schleudern Sie alle Plastiktiere in die



Luft – die Haie landen dabei auf dem Rücken und sind kurzfristig außer Gefecht gesetzt, die Enten wiederum können so Hindernisse und Abgründe überwinden. Die Levels sind meist leicht zu schaffen, herausfordernd sind vor allem die Zeitlimits für besondere Auszeichnungen. Kein Dauerbrenner, aber der niedrige Preis geht in Ordnung. (mp)



RETTEN SIE DIE KLEINEN! Die Enten müssen aus Blasen befreit und sicher ins Ziel gebracht werden. BILD: PLAYZONE



OBACHT Herumschwimmende Plastikhaie fressen Ihnen die Enten ohne Zögern weg. BILD: PLAYZONE



FAZIT

SUPER RUB'A'DUB

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sumo Digital
Spieler:	1-4 (abwechselnd)
Termin:	23. März 2007
Preis:	€ 4,99



Dieses witzige Geschicklichkeitsspiel ist nicht nur ein großer Spaß, sondern auch eine gelungene Demonstration der Sixaxis-Funktionalität.

Cordless Mediaboard
für PlayStation®3



LOGITECH HAT DIE PASSENDEN EXTRAS. FÜR EXTRASPASS MIT DER PLAYSTATION® 3



Logitech
Designed to move you

Lemmings

Der Klassiker unter den Knobelspielen.



Das fesselnde Spielprinzip der Knobelserie hat sich im Lauf der Zeit nicht großartig verändert – davon können Sie sich nun auch auf der PS3 überzeugen. Die insgesamt 45 Levels des Download-*Lemmings* sind, wie es alte Knobelhasen und Kenner der Serie gewohnt sind, in mehrere Kategorien unterteilt. Insgesamt für erfahrene Spieler etwas zu wenig.

Allerdings bringen zwei neue Gameplay-Elemente – ein Teleporter und eine Klonmaschine – zumindest in spielerischer Hinsicht Abwechslung mit sich. Von der HD-Power machten die Entwickler nur geringfügigen Gebrauch. Die Lemmings sehen putziger aus und bewegen sich flüssiger durch die schlichten, wenngleich auch knackscharfen Levels. (uc)

FAZIT LEMMINGS

Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Team 17
Spieler:	1
Termin:	23. März 2007
Preis:	€ 4,99



Sympathische HD-Knobelei mit gelungenen Gameplay-Neuerungen, aber etwas zu wenig Umfang und ohne Mehrspieler-Modus.



TIMINGFRAGE Mit der Zeit werden die Aufgabenstellungen immer komplexer und fordernder. BILD: PLAYZONE



GERETTET Das Rätsel ist gelöst und nach und nach finden alle Lemmings den Weg zum Ausgang. BILD: PLAYZONE

Blast Factor



Aktive Immun-Abwehr als Shooter.

Sieben Proben, bestehend aus mehreren Sechseck-Kapseln, sind mit allerlei Viren verseucht worden. In *Blast Factor* nahen Sie zur Heilung! Sie steuern ein Miniaturkampfschiff durch begrenzte Sechseck-Levels und vernichten die farbenfrohen Krankheitserreger. Dabei steuern Sie das Schiff mit dem linken Analogstick, mit dem rechten Stick bestimmen Sie die Richtung Ihrer Geschosse. Verwirren Sie bestimmte Gegnertypen durch Neigung des Sixaxis-Pads oder lassen Sie für einen kurzen Moment eine Bazillus-Bombe hochgehen. Zu zweit chaotisch, im Singleplayer kurzweilig. (oy)

FAZIT BLAST FACTOR

Genre:	Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Bluepoint Games
Spieler:	1-4
Termin:	23. März 2007
Preis:	€ 4,99



Optisch ansprechender, jedoch spielerisch sehr limitierter Shooter ohne Spieltiefe. Der Koop-Modus ist unterhaltsam, aber auch konfus.



BOSSFIGHT Warten Sie, bis dieser Endgegner seine Hülle öffnet. Der Rest ist ein Kinderspiel. BILD: PLAYZONE

fIOW



Verwirrender LSD-Trip zum Abschalten

In *fIOW* spielen Sie ein einzellerartiges Wesen, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, alles und jeden zu verputzen: „Fressen, um zu überleben“ heißt die Devise. In einem freien Raum schweben Sie ausschließlich per Sixaxis-Steuerung durch die Gegend und verschlingen Ihre Artgenossen. Indem Sie rote und blaue Kugeln verschlingen, gelangen Sie tiefer in den Raum oder entfernen sich weiter von ihm. Je mehr Gegner Sie verspeisen, umso größer werden Sie, bis Sie sich schlussendlich in eine von vier Kreaturen verwandelt haben. Hypnotischer Spaß für zwischendurch. (oy)

FAZIT FLOW

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	thatgamecompany
Spieler:	1-2
Termin:	23. März 2007
Preis:	€ 4,99



Audiovisuell faszinierend, spielerisch undurchsichtig bis verwirrend und komplett ohne Sinn. Aber irgendwie auch total geil!



WIRBELWIND Dieser kreisförmige Einzeller versteht es gut, seine Gegner durch einen Strudel zu sich zu locken. BILD: PLAYZONE

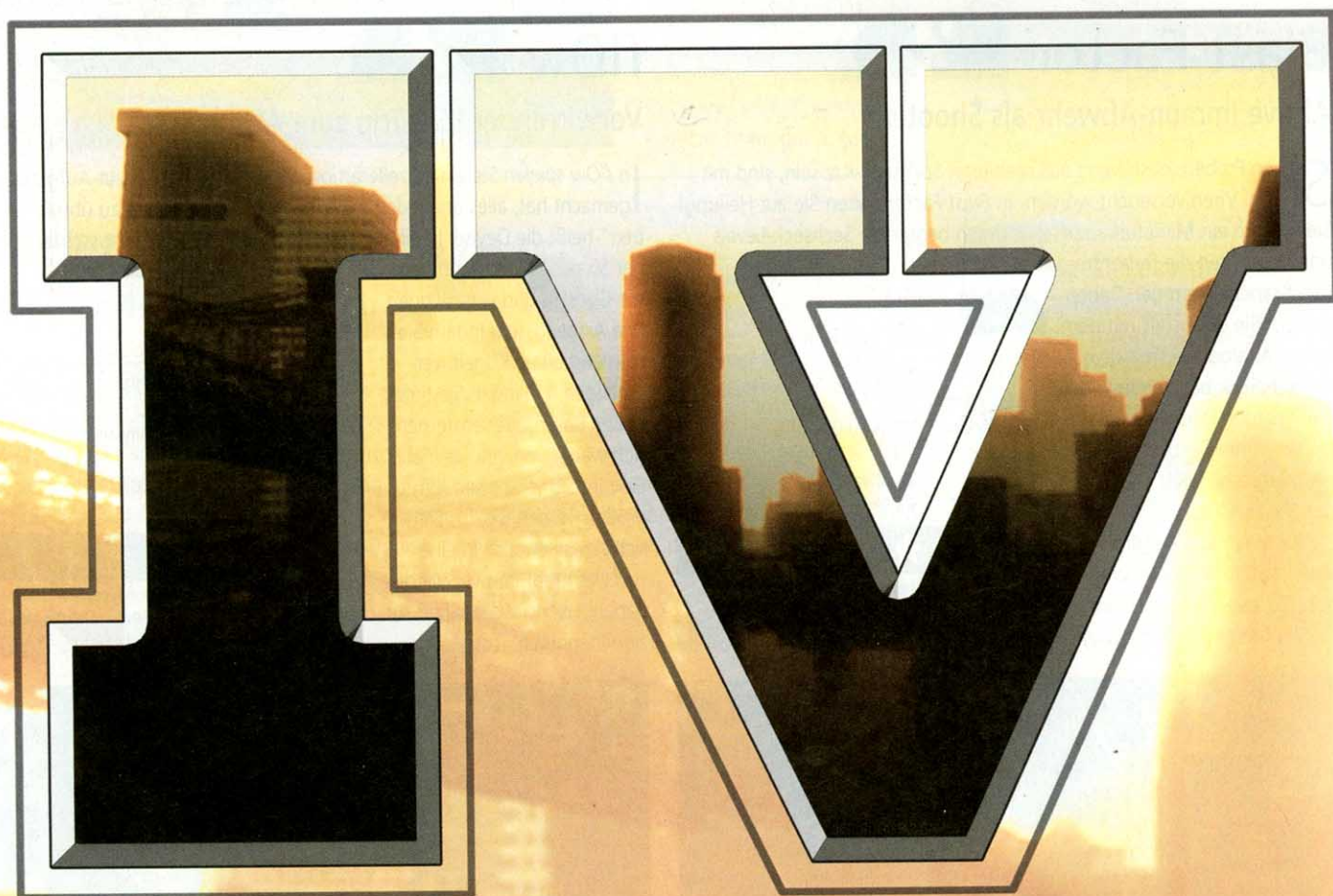


VORSCHAU

Fakten

- Erscheint zeitgleich für Xbox 360 und PlayStation 3
- Entwickelt von Rockstar North (GTA III, Vice City (dt.) und San Andreas)
- Bislang bestätigte Stadt: Liberty City
- Liberty City wurde von Grund auf neu gebaut
- LucasArts' Euphoria-Engine wird verwendet
- Keine Flugzeuge

GRAND THEFT AUTO



Das größte Spiel aller Zeiten!



Der Hauptcharakter



NIKO BELLIC Gewöhnen Sie sich schon mal an dieses Gesicht, es gehört dem Hauptcharakter von GTA IV. BILD: ROCKSTAR GAMES

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Endlich kommt Licht ins Dunkel der GTA-Zukunft. Monatelang war kein Sterbenswörtchen von Rockstar Games zu erfahren und unzählige Gerüchte köchelnd rund um das wohl meisterwartete Spiel des Jahres. Einzig das Releasedatum steht schon seit der E3 im Mai 2006 fest. Deutsche Actionfans müssen sich noch bis zum 19. Oktober gedulden, dann steht das erste Next-Gen-GTA endlich in den Regalen. Alle bekennenden Nicht-Fans der Reihe mögen uns vergeben, doch die Aktualität und große Nachfrage ließ uns diesen Monat gar keine andere Wahl, als GTA IV zum Coverthema zu machen und

sämtliche News, Fakten und Gerüchte rund um das Spiel zusammenzutragen. Vielleicht werden nicht alle auf diesen Seiten erwähnten Informationen neu für Sie sein und vielleicht hätten Sie am liebsten täglich frische News rund ums Thema GTA. Dann können wir Ihnen helfen und verweisen hiermit auf unseren GTA-Ticker auf unserer Website www.play-zone.de/go/gta4, in dem wir tagesaktuell jede noch so kleine Newsmeldung zum Thema GTA IV veröffentlichen, damit Sie auch wirklich nichts verpassen.

BACK TO THE ROOTS

Doch zurück zum eigentlichen Thema dieser Ausgabe. Auf den kommenden

„Life is complicated. I killed people, smuggled people, sold people. Perhaps here things will be different.“

Niko Bellic soll er heißen, der Hauptcharakter von GTA IV. Der osteuropäische Akzent und sein Aussehen dürften abermals Diskussionen über die Identifikationsfähigkeit aufkommen lassen – viele Spieler kamen bereits mit dem schwarzen CJ aus GTA San Andreas nur widerwillig aus und hätten auf das Gangsta-Setting gut und gerne verzichtet. Doch was wäre die Alternative? Titel wie Saints Row überlassen dem Spieler die Wahl des Aussehens seiner Hauptfigur, was Flexibilität bedeutet, aber auch viel Atmosphäre raubt. Zugegeben, die Coolness von Tommy Vercetti wird der neue Mann wohl kaum erreichen, aber vielleicht schlägt Rockstar North ja ohnehin diesmal etwas ernstere Töne an, denn im Gegensatz zu den letzten Episoden scheint GTA IV weniger Comedy zu beinhalten.

Einigen Mutmaßungen zufolge sollte es sich bei der Hauptfigur um einen alten Bekannten aus dem GTA-Universum handeln. In GTA 2 gab es einen Charakter mit dem Namen Jerkov, der einem groben Vergleich durchaus standhält. Witzig wär's allemal gewesen, denn wir hätten uns erneut über eifrige Sittenwächter gefreut, die beim Namen des Protagonisten (eine Anspielung auf den Ausdruck to jerk off, englisch für Masturbation) in Ohnmacht gefallen wären.



Maik meint:

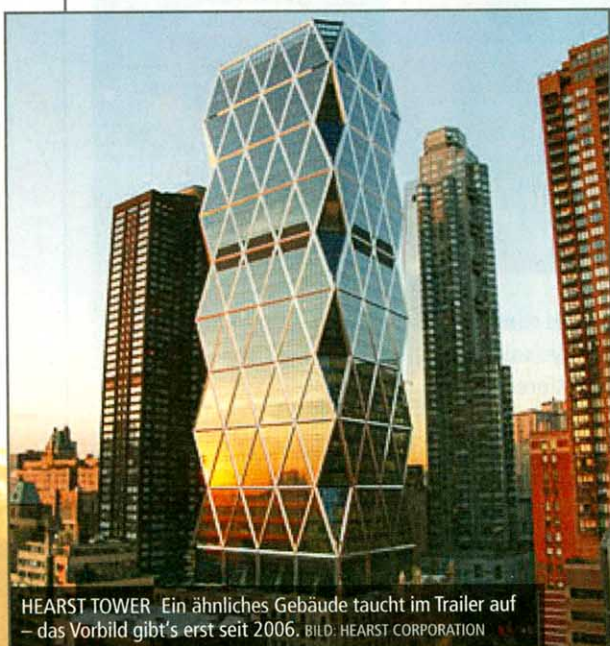
Ich gebe zu, ich bin etwas enttäuscht. Schon wieder Liberty City? Okay, es ist eine Neuinterpretation in schicker Optik, aber ich hatte insgeheim auf ein etwas originelleres Setting gehofft. Dennoch bin ich zuversichtlich, dass Rockstar North auf spielerischer, atmosphärischer und inhaltlicher Ebene die Konkurrenz erneut weit übertreffen wird.



Wann spielt GTA IV?

Die Frage nach dem Ort des Geschehens war ebenso groß wie die Frage nach der Zeit, in der GTA IV spielen wird. Nun ist klar: es ist die Gegenwart.

GTA III spielte 2001, die Ereignisse in GTA: Liberty City Stories trugen sich im Jahr 1998 zu und GTA IV? 2007 ist das Jahr, das auch für Hauptcharakter Niko Bellic entscheidend wird. Einige Spieler hatten auf ein GTA in den Sechzigern oder Siebzigern gehofft, andere wiederum hätten gern ein futuristisches GTA gesehen. Spätestens mit dem Trailer waren diese Hoffnungen aber begraben, denn dort taucht ein Bauwerk auf, das dem Hearst Tower zum Verwechseln ähnlich sieht. Das reale Gebäude steht in New York und wurde erst im Jahre 2006 fertig gestellt.



HEARST TOWER Ein ähnliches Gebäude taucht im Trailer auf – das Vorbild gibt's erst seit 2006. BILD: HEARST CORPORATION

Steffi meint:



Glitzerndes Hafenwasser, Glasrosetten und Engelsstatuen – auf solche Grafikdetails stehe ich einfach. Insofern sprechen mich die ersten GTA IV-Bilder viel stärker an als die schlicht aufgemachten Vorgänger. „Things will be different“! In technischer Hinsicht bestimmt, jetzt bleibt abzuwarten, ob die Serie auch spielerisch Neues auftischt.

sechs Seiten finden Sie nicht nur offizielle Aussagen zum Thema GTA IV, sondern eben auch umfassende Analysen zum Trailer, Informationen zur Technik, Gerüchte, Fanprojekte, Websites, und, und, und. Wichtigste Erkenntnis und erste offizielle Aussage von Rockstar Games: GTA IV spielt in Liberty City. Diese Stadt ist Fans der Reihe schon aus GTA III und Liberty City Stories bekannt, doch Teil vier der Reihe wartet mit einer kompletten Neuinterpretation der Metropole auf. GTA III war seinerzeit der große kommerzielle Durchbruch für die Serie, was sicherlich zu großen Teilen auch daran lag, dass die Rei-

he erstmals in 3D zu bestaunen war und es nie zuvor eine derart detailverliebte freibegehbare Großstadt in einem Spiel gab. Titel wie Driver hatten zwar durchaus schon erste Ansätze gezeigt, doch eine lebende, pulsierende Großstadt hatte erst GTA III zu bieten. Diese Stadt war (sehr grob) an New York City angelehnt. Nicht zuletzt die limitierte Technik verhinderte eine allzu große Ähnlichkeit mit der Vorlage und seit jeher war es Rockstar Games' oberstes Gebot, keine echten Städte detailgetreu nachzubauen, sondern sich lediglich von diesen Metropolen inspirieren zu lassen. Eine gute Entschei-

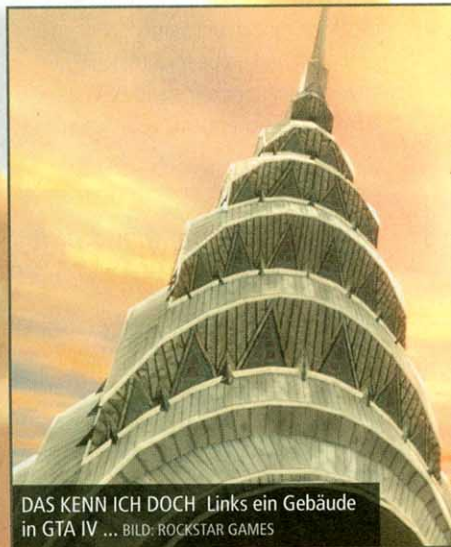
Udo meint:



Das Erste, was mir durch den Kopf schoss, als ich den Trailer gesehen habe, war: Endlich ein GTA mit vernünftiger Grafik. Natürlich kann man noch nicht mit Bestimmtheit sagen, ob sich das finale Produkt auf demselben Niveau befinden wird, aber es geht zumindest in eine sehr aufregende Richtung. In spielerischer Hinsicht hege ich jedoch die Befürchtung, dass sich nicht wirklich viel tun wird. GTA San Andreas hat die Messlatte einfach wahnsinnig hoch angesetzt.



STILWECHSEL Der Comic-Look der Vorgänger ist nicht mehr so stark ausgeprägt. BILD: ROCKSTAR GAMES



DAS KENN ICH DOCH Links ein Gebäude in GTA IV ... BILD: ROCKSTAR GAMES

dung, wie zahlreiche Nachahmer zu spüren bekommen sollten. Los Angeles mag in *True Crime: Streets of L.A.* millimetergenau wiedergegeben werden, doch auf den Spielspaß hat dies eher negative Auswirkungen. Wer fährt schon gern kilometerlang durch langweilige Vorstadtgebiete, in denen es absolut nichts zu entdecken gibt? Die GTA-Städte waren stets von hohem Wiedererkennungswert geprägt und kaum ein Winkel blieb unentdeckt.

Es geht also wieder nach Liberty City – und auch wenn diese Stadt eine komplette Neuinterpretation ist, so muss man Rockstar dennoch attestieren, dass man wenig Mut zur Veränderung zeigt. Bereits *GTA III*, *Vice City* (dt.) und *San Andreas* waren Neuinterpretationen der Städte aus dem ersten (2D-)GTA und die Spin-offs *GTA: Liberty City Stories* und *GTA: Vice City Stories* boten gar nur nahezu identische Versionen bereits etablierter Städte. Wird es also auch in Zukunft nur um diese drei Städte gehen? Wir wagen noch keine Prognose, wären aber auch nicht allzu sehr überrascht, wenn das erste Online-Add-on für *GTA IV* „Vice City“ oder „San Andreas“ hieße.

STADT, LAND, FLUSS?

Noch ungeklärt sind die Transportmöglichkeiten von *GTA IV*. *GTA: San Andreas* punktete vor allem mit einer Vielzahl an Vehikeln für Land, Wasser und Luft, im ersten Trailer sind allerdings in erster Linie Autos zu sehen. Auch die Hochbahn wird erneut auftauchen und Taxis werden selbstverständlich ebenfalls ihren Auftritt haben, doch wie steht es mit Helikoptern und Flugzeugen? Helikopter sind durchaus noch im Bereich des Möglichen, Flugzeuge soll es nicht geben. Trotz mehrerer



REAL ... und hier das Original – das Chrysler Building in New York. BILD: MELLI FICKENSCHER



Michael meint:

Gut sieht's schon aus. Ehrlich gesagt hätte ich mir vom ersten Trailer aber ein wenig mehr an Informationen versprochen, man erfährt ja leider praktisch nichts über das Gameplay. Dabei waren die *GTA*-Spiele doch schon immer so umfangreich, dass selbst die längste Vorschau nicht mehr als nur einen Bruchteil des fertigen Spiels vorwegnehmen konnte.

Technik, die begeistert

HDR, Euphoria, Normal Mapping – jeder neumodische Technologie-Term findet in *GTA IV* Verwendung.

Die PlayStation 3 hat Power satt und *GTA IV* wird Gebrauch von dieser Power machen. Schon der erste Trailer zeigt ein beeindruckendes Beleuchtungssystem, inklusive HDR (High Dynamic Range Lightning). Diese Technik sorgt dafür, dass man regelrecht von der Sonne geblendet wird und die Trägheit der Augen beim Wechsel von dunklen in helle Bereiche simuliert wird. Normal Mapping dagegen erzeugt die perfekte Illusion von Strukturen auf Oberflächen, obwohl diese gar nicht vorhanden sind. Dadurch wirken Objekte der Umgebung plastischer. Ohne Übertreibung dürfte *GTA IV* das bislang hübscheste Spiel der Serie



EUPHORIA Das kommende Indy-Abenteuer wird die neue Technologie ebenfalls einsetzen. BILD: LUCASARTS

werden und es wird spannend, zu beobachten, wie die Atmosphäre diesen Stilwechsel verkraftet. Ebenso interessant dürfte die Implementierung der Euphoria-Engine sein, die von LucasArts erstmals im kommenden *Indiana Jones*-Spiel Verwendung finden wird. Diese Technologie sorgt für glaubwürdige und immer wieder neue Wege, wie Personen auf ihre Umwelt reagieren. Schubst man beispielsweise einen Gegner gegen ein Auto, dann rutscht dieser niemals ein zweites Mal auf dieselbe Weise am Fahrzeug herunter. Auch Holztüren splintern immer wieder neu und reagieren korrekt auf die jeweilige Einwirkung.



BLENDEND Die Beleuchtung schindet bereits jetzt großen Eindruck – wir freuen uns auf schicke Sonnenuntergänge. BILD: ROCKSTAR GAMES

Justizia jubelt

Fast jedes GTA zog bisher Skandale und öffentliche Diskussionen nach sich, doch GTA IV toppt alles. Schon vor der Veröffentlichung gehen Politiker auf die Barrikaden!

Unglaublich. *GTA IV* ist noch nicht einmal erschienen, schon melden sich übereifrige Politiker zu Wort, die sich ganz und gar nicht mit dem Spiel anfreunden können. Man fürchtet offenbar um das Image der Stadt New York, die doch mittlerweile so viel sicherer sein soll als in der Vergangenheit. „*GTA* in der sichersten Stadt Nordamerikas spielen zu lassen, ist ungefähr so, als würde man die Handlung von *Halo 3* nach Disneyland verlegen“, so Peter Vallone, Vorsitzender des Komitees für öffentliche Sicherheit. Der gute Mann war offenbar noch nicht allzu oft in Disneyland und hat vermutlich immer noch nicht mitbekommen, dass *GTA IV* nicht wirklich in New York City spielt. Sei's drum, Bürgermeister Bloomberg verteufelt jedes Spiel, das den Spieler für verletzte oder getötete Cops belohnt, was ja durchaus noch einleuchten mag. New Yorks Polizeichef übertrifft aber alle seine Kollegen, indem er „die Verherrlichung von Gewalt in Spielen wie diesen verurteilt, egal, wie weit hergeholt das Setting sei“. Heißt so viel wie: *Crash Bandicoot* gehört verboten, schließlich wird dort Gewalt gegen Schildkröten verherrlicht und ob das Setting realistisch ist oder nicht, macht überhaupt keinen Unterschied. Wir freuen uns schon jetzt auf die kommenden Diskussionen, die *GTA IV* in der Öffentlichkeit auslösen wird.



Stadtgebiete wird *GTA IV* nicht die Ausmaße von *San Andreas* haben, was den Sinn von Flugzeugen schmälert. Schön wäre es dennoch gewesen. Die genaue Analyse des Trailers zeigt immerhin die berühmte Gondelbahn, die Filmfans aus *Spider-Man* kennen dürften.

Ebenfalls im Trailer zu entdecken sind zahlreiche Shops, die *GTA*-Spieler kennen und lieben. Die Fast-Food-Kette Cluckin' Bell wird erneut ihre Pforten öffnen und die Zeitung „Liberty Tree“ berichtet über alles, was in der Stadt passiert. Anspielungen auf echte Marken sind natürlich ebenfalls vorhanden und so wird man sich vermutlich im Laufe des Spiels eine echte Kronos-Uhr und eine leckere Sprunk-Limonade kaufen können. Inwieweit die Rollenspiel-Elemente, die in *GTA: San Andreas* Premiere feierten, ausgebaut oder überarbeitet werden, ist derzeit leider noch nicht bekannt. Auch über die Identität der Sprecher hüllt sich Rockstar Games noch in Schweigen. Gerüchteweise soll Young Malay erneut die Rolle des Carl Johnson

Onur meint:



Ungezügelter Begeisterungstürme konnte der Trailer bei mir nicht entfachen. Einfach deshalb, weil Rockstar sein Motto „Things will be different“ nicht bestätigen konnte: Die Ähnlichkeit mit New York ist im ersten Ansatz zu deutlich. Ich hätte mir wieder ein vollkommen neues Setting gewünscht. Spannend hingegen finde ich die Wahl des Hauptcharakters: Der slawische Einwanderer mit krimineller Vergangenheit verspricht Charaktertiefe und unterscheidet sich schon jetzt deutlich von dem Italo-Mafioso und dem Hip-Hop-Gangster vergangener Teile. Wenn zudem die Grafik hält, was die ersten Screenshots versprechen, und gleichzeitig ein flüssiger Spielablauf gewährleistet ist, steht einem nächsten „Must-have“-*GTA* nichts mehr im Wege.

Mehrspieler-Spaß

Hätten Sie's gewusst? Bereits für *GTA III* bestanden Pläne für einen Mehrspieler-Modus. Spätestens mit *GTA IV* dürfte dieser Traum Wirklichkeit werden.

Kaum zu glauben, aber schon *GTA III* hätte (auf dem PC) beinahe einen Mehrspielermodus erhalten. Schaut man sich die Programmdateien ganz genau an, findet man dort Hinweise auf einen geplanten Multiplayer-Part, der aber nicht den Weg ins fertige Spiel fand. *GTA San Andreas* bot erstmals einen Kooperativmodus und auf der PSP gab's erste gelungene Versuche, die Reihe für mehrere Spieler gleichzeitig unterhaltsam zu machen. Trotz der eher simplen Struktur soll *GTA IV* einen weiteren Schritt in diese Richtung unternehmen und damit das erste *GTA* auf einer stationären Spielplattform sein, das einen (offiziellen) Mehrspielermodus für mehrere Spieler gegeneinander enthält. Es soll aber bei simpleren Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag bleiben, ein Massively-Multiplayer-*GTA* ist nicht geplant.



ERSTER ANLAUF Der Kooperationsmodus von *GTA: San Andreas* war durchaus unterhaltsam. BILD: PLAYZONE

WALL STREET In diesen Gebäuden wird das große Geld geschneit. BILD: ROCKSTAR GAMES



Christian meint:

Was soll ich zu diesem Spiel noch sagen? Alles wirkt auf mich sehr erwartungsgemäß und vielleicht sogar etwas „unspektakulär“. Gut, aus dem Trailer ist jetzt nicht wahnsinnig viel erkenntlich, aber auf mich wirkt das alles wie ein typisches GTA ohne Überraschungen. Aber gerade weil mich die Serie noch nie so richtig gepackt hat, freue ich mich auf den vierten Teil. Scarface in einem urbanen Setting mit fetter Optik und Realismus-Overkill, da hab ich schon erstaunlich viel Bock drauf.

übernehmen, bestätigte Angaben zu den Synchronsprechern gibt es aber noch nicht.

DER GTA-TICKER

Viele Fragen bleiben noch offen, auch wenn das bisher veröffentlichte Material schon erstaunlich viel vom Spiel preisgibt. Damit Sie auch in Zukunft nichts verpassen, empfehlen wir Ihnen den Besuch unserer eigens für GTA IV eingerichteten Website, die tagtäglich sämtliche News zum Spiel bereithält. ■

VORSCHAU GRAND THEFT AUTO IV

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar North
Spieler:	1-7
Termin:	19. Oktober 2007
Web:	www.rockstargames.com/iv

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Ernsthafter, realistischer, besser? Rockstar hält die Welt in Atem und hat ein ganz großes Spiel in der Mache – Zweifel sind (fast) unbegründet.

GTA Berlin

PC-Spiele erfreuen sich großer Beliebtheit bei Hobby-Programmierern – auch GTA. Und so basteln einige findige Studenten an einem eigenen GTA mit Standort Berlin.

Seit sage und schreibe fünf Jahren basteln einige Hobby-Entwickler bereits an der *San Andreas*-Mod *GTA Berlin*. Ob sie jemals fertig gestellt wird, wissen selbst die Macher nicht so genau, doch an ihrer Hingabe bei der Realisierung des Projektes ändert das gar nichts. Akribisch wurden bereits zahlreiche Bauwerke, Fahrzeuge und Sehenswürdigkeiten nachgebaut und implementiert. Das fertige Spiel soll sogar eine eigene Storyline um den Hauptcharakter Otto Sasse bieten. Im Oktober 2007 soll eine erste Version erscheinen, was den Vergleich mit dem fast zeitgleich veröffentlichten offiziellen vierten Teil erleichtern dürfte. Wer einen PC hat und schon immer mal durch Berlin cruisen wollte, der sollte auf der Seite www.gtaberlin.de öfter mal vorbeischauen. Fähige Entwickler dagegen sollten sich dort am besten gleich ins Team einbringen, denn Helfer werden immer noch händeringend gesucht.



GROSSES ZIEL Die komplette Innenstadt von Berlin soll irgendwann einmal virtuell erkundbar sein. BILD: MARTEN SUHR

Innenstadtbereich mit Museumsinsel
Stand 2006/2007 Marten Suhr für GTA Berlin

Täglich frische GTA-News

Sie können gar nicht genug vom Thema GTA IV bekommen und hätten am liebsten eine eigene kleine Website, die Ihnen sämtliche News rund um das Spiel tagtäglich serviert? Dann hätten wir da was für Sie. Auf unserer Website haben wir einen Extra-Bereich nur für GTA IV eingerichtet. Schauen Sie doch mal vorbei unter www.play-zone.de/go/gta4 – so verpassen Sie nichts.



BAHNHOF Sogar die Züge werden originalgetreu umgesetzt. BILD: GTABERLIN.DE



Fakten

- Mindestens zwei spielbare Charaktere
- Devil-Bringer-System: Neros Arm hat magische Kräfte
- Nero kann einen Superschuss aufladen
- Dante kann jederzeit Kampfstile wechseln
- 60 Bilder pro Sekunde



Devil May Cry 4

Wenn der Dämonenjäger selbst zum Gejagten wird ...

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

In der Schlossstadt Fortuna dreht sich alles um eine ganz eigene Religion: Der sogenannte Orden des Schwerts verehrt Sparda, einen Dämon, der sich einst gegen seine Artgenossen gestellt und eine Invasion der Menschenwelt verhindert hatte. *Devil May Cry*-Fans kennen Sparda bereits als Vater von Dante und Vergil, der zwei Hauptfiguren des dritten Teils der Serie. Genau wie Dante hat es sich auch der Orden zur Aufgabe gemacht, die Welt von Dämonen zu säubern. Umso überraschender ist es also, als ausgerechnet Dante

plötzlich auftaucht und ein Mitglied des Ordens nach dem anderen exekutiert ...

DANTE ODER NERO?

Mittlerweile steht fest, dass Dante auch im neuen *Devil May Cry* spielbar sein wird. Die Hauptfigur ist anfangs jedoch Ordensritter Nero, der im Gegensatz zu seinen Kollegen nicht nur mit einem Schwert, sondern auch mit eigentlich verpönten Schusswaffen hantiert – wer würde schon alleine des Gruppenzwangs wegen auf ein Schmuckstück wie Neros doppelläufigen (!) Revolver „Blue Rose“ verzichten? Auch wenn der genaue Hintergrund derzeit noch unklar ist, wird man offenbar beide Spielfiguren

durch die gleichen Levels steuern. Optisch mag sich dabei nicht viel ändern, doch gestaltet sich der eigentliche Spielablauf mit Dante und Nero jeweils deutlich anders. Wo der Neuling seinen mit dämonischen Kräften geladenen rechten Arm einsetzen kann, um Gegner durch die Gegend zu wirbeln und besondere Stellen zu erreichen (siehe Extrakasten), setzt Dante auf die vier aus dem Vorgänger bekannten Kampfstile: Gunslinger, Sword Master, Royal Guard und Trickster. Der Clou dabei ist die Möglichkeit, diesmal jederzeit per Tastendruck zwischen den Stilen wechseln zu können – bei *Devil May Cry 3* ging das nur zu Beginn eines Levels. Dantes Moverepertoire steigt dadurch gewaltig an und stilübergreifende Combos versprechen mehr Action als je zuvor.

EIN NEXT-GEN-VORZEIGETITEL

Den Unmut der harten PlayStation-Fans zog Capcoms Ankündigung nach sich, dass *Devil May Cry 4* zeitgleich auch für die Xbox 360 erscheinen soll. Auch wurde jetzt bekannt, dass die Grafikengine auf der von Capcoms indiziertem 360-Titel *Dead Rising* basiert. Doch ob exklusiv oder nicht: Das Spiel verspricht einer der optisch spektakulärsten Titel für die neue Konsolengeneration zu werden. Überraschende Grafikeffekte, detaillierte Umgebungen, gewohnt coole



GELADEN. Halten Sie die Feuertaste länger gedrückt, lädt Nero einen Superschuss auf. BILD: CAPCOM



AUFGEDREHT Wenn Nero die „Zündung“ seines Schwerts betätigt, geht die Post ab. BILD: CAPCOM

» Mittlerweile steht fest, dass Dante auch im neuen Devil May Cry spielbar sein wird. «

Animationen und trotz all dieser Grafikkraft eine angepeilte Framerate von 60 fps sind einfach eine Klasse für sich.

VIELE OFFENE FRAGEN

Auch wenn *Devil May Cry 4* auf der Capcom-Day-Veranstaltung im April einen äußerst vielversprechenden Eindruck machte, so hält sich der Publisher noch bedeckt, was viele Details angeht. So gibt es Gerüchte über einen Multiplayer-Modus, was angesichts von mindestens zwei Spielfiguren plausibel und sehr reizvoll klingt. Von Dantes Bruder Vergil hört man bisher dagegen nichts, obwohl dieser im letzten Serienteil eine wichtige Rolle spielte. Und auch in Sachen Levels wurde vorerst nur eine neue Schneeumgebung bestätigt, die schon im allerersten *DMC4*-Teaservideo angedeutet wurde. Aber es ist ja noch eine Weile hin bis zum fertigen Spiel – vor der Weihnachtssaison ist speziell in Europa nicht mit *Devil May Cry 4* zu rechnen. ■

VORSCHAU

DEVIL MAY CRY 4

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Winter 2007/2008
Web:	http://www.devilmaycry.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Nicht mehr Sony-exklusiv, aber immer noch explosiv: In Sachen Action und Effekte dürfte Dantes PlayStation-3-Debüt Maßstäbe setzen.

Hol's der Teufel!

Das neue Devil-Bringer-System ist nicht nur für Kämpfe gut.

Wenn Sie Nero steuern, spielt sich *Devil May Cry 4* deutlich anders als die Vorgänger. Der Grund dafür ist sein von einer dämonischen Macht besessener rechter Arm, mit dem Sie nicht nur Gegner an sich heranziehen, in die Luft schleudern und wieder zu Boden schmettern können. Besonders interessant sind die Möglichkeiten, diese Kräfte auch außerhalb der Kämpfe einzusetzen. So kann Nero damit weit entfernte Gegenstände erreichen und sich selbst über Abgründe hinwegziehen, wenn ein leuchtender Orb als „Haken“ greifbar ist.



LANGFINGER Ein Gitter kann Nero nicht von einem Gegenstand fernhalten. BILD: CAPCOM



ÜBER DEN ABGRUND Mithilfe des leuchtenden Orbs kann Nero die andere Seite erreichen. BILD: CAPCOM

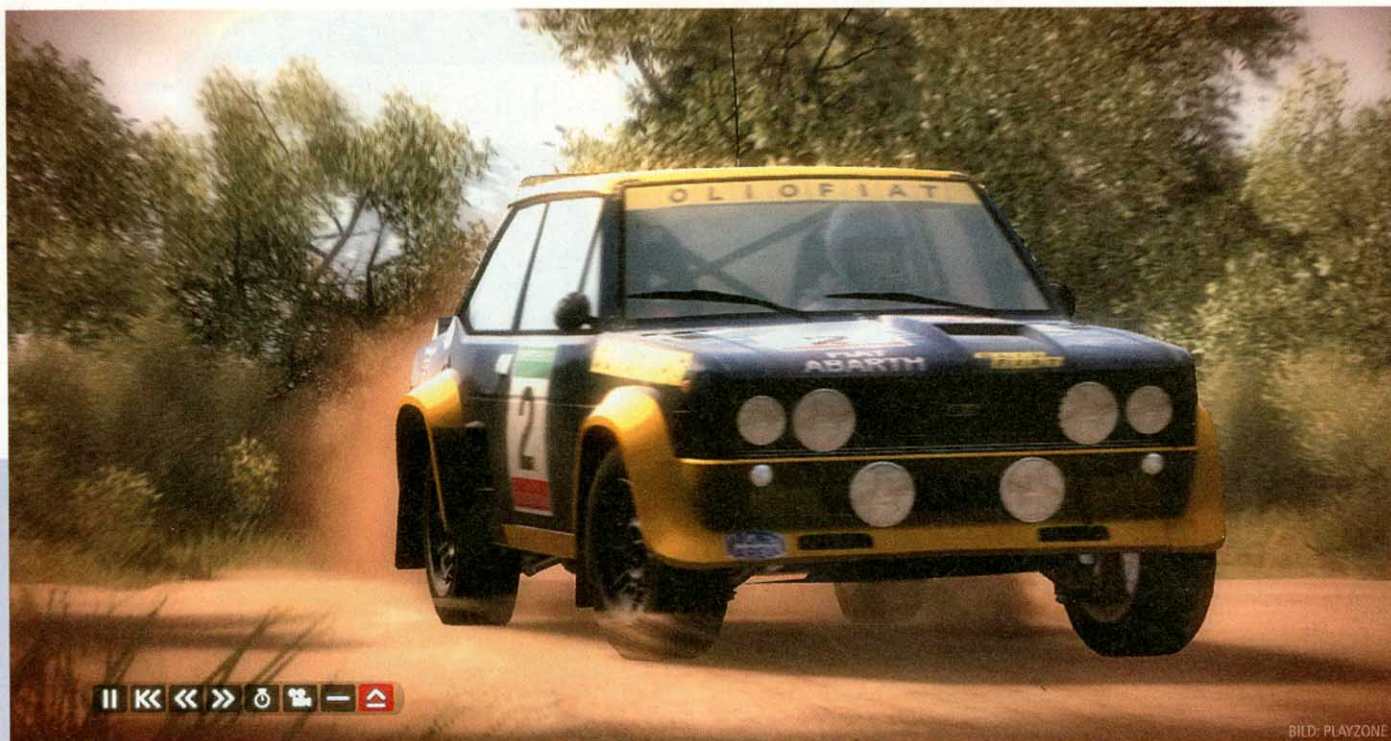


BILD: PLAYZONE



VIDEO AUF DVD

Colin McRae DIRT

Von wegen Staub zu Staub – Der Weltmeister ist zurück und lebendiger denn je!



HD-VIDEO AUF DVD

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Anfang des Jahres präsentierte Codemasters noch unglaublich aussehende Screenshots von der Wiedergeburt des Rallye-Helden, doch diesmal durften wir uns selbst ein Bild vom Stand der Dinge machen – mit einer spielbaren Version des Next-Gen-Debüts der renommierten Reihe.

ALLES LÜGE

Wir wissen zwar auch nicht so genau, wieso Codemasters Screenshots in Umlauf bringt, die ganz offensichtlich aus dem (vorgerenderten) Intro stammen,

doch wir können Ihnen versichern, dass die Bilder dieser beiden Seiten absolut dem Spiel entsprechen, das wir anspielen durften. Zwar erreicht die Optik damit nicht den Detailgrad der ersten Shots, doch in Bewegung wirkt das Spiel tatsächlich enorm beeindruckend und könnte *MotorStorm* vom gerade erst bestiegenen Rallye-Thron stoßen. Doch dabei sollte man immer im Hinterkopf behalten, dass *DIRT* zwar weniger Rallye-Simulation ist als seine Vorgänger, von einem Spaßbraser wie *MotorStorm* aber ein ganzes Stück entfernt ist. Die Fahrphysik ist anspruchsvoller, das Kursdesign ebenfalls. Zudem liegt der Fokus nach

wie vor auf Einzelrennen gegen die Zeit mit realistischen Rallye-Boliden. Gruppenrennen sind zwar ebenfalls im Programm, doch die Mehrzahl der Einsätze sind erneut lediglich mithilfe des Beifahrers zu bestreiten. *Colin McRae DIRT* erinnert im Aufbau und spielerisch stark an *Rallisport Challenge 2*, das auf der Xbox große Erfolge feierte und noch heute als absoluter Höhepunkt des Genres gilt.

FREIE WAHL

Im stylischen Menü sucht man sich den Event seiner Wahl aus und schon geht's los. Durch die Pyramidenstruktur der Events kann man ungeliebte Rennen



«RASANT Die Motorhauben-Ansicht gewährt gute Übersicht und ist richtig schnell. BILD: PLAYZONE



FETT Crashes und Überschläge sehen fantastisch aus, auch wenn man sie selten zu Gesicht bekommt. BILD: PLAYZONE



KNIFFLIG Der kleine Abarth-Fiat ist giftiger im Handling, als man zunächst erwarten würde. BILD: PLAYZONE



LECKER Zwar wird nicht die Qualität der ersten Screenshots erreicht, dennoch kann sich DIRT sehen lassen. BILD: PLAYZONE

auslassen und in anderen Rennen Punkte sammeln, die neue Wettbewerbe freischalten. Der Weg an die Spitze ist also weder fest vorgeschrieben noch mit unüberwindbaren Hindernissen ausgestattet. Ab und zu schleudert man sein verdientes Geld für neue Fahrzeuge heraus oder spendiert bereits im Besitz befindlichen Karren neue Designs, Profis verbringen vor dem Rennen so viel Zeit wie möglich im Einstellungs Menü, um wirklich das Letzte aus dem Wagen zu holen.

BILDERBUCH-OPTIK

Einmal auf der Strecke, begeistert selbst die frühe Version mit unglaublich detaillierter Streckenbebauung, liebevoll gestalteten Fahrzeugen, brachialem Sound und natürlich einem Schadensmodell, das auf Referenzkurs ist. Eigentlich schade, dass der eigene Wagen stets sehr früh wieder zurück auf die Strecke gesetzt wird, so er-

hascht man nur selten einen ausgiebigen Blick auf spektakuläre Crashes. Das finale Spiel soll genau wie *MotorStorm* mit 30 Bildern pro Sekunde laufen, bietet aber mehr Vielfalt und spielerischen Anspruch. Während die Rennen in Sonys Offroad-Spektakel allesamt im Grand Canyon stattfinden, führt *DIRT* den Spieler in alle Herren Länder. Und was sollen wir sagen? Ob Japan, Italien oder Deutschland, noch nie haben Rallye-Strecken glaubwürdiger ausgesehen und ständig möchte man am liebsten anhalten, um die Umgebung zu bewundern. Hier haben die Entwickler gut getrickst, denn während die nähere Streckenbebauung Postkarten-Qualität besitzt, wirken weiter entfernte Objekte recht detailarm. Im Eifer des Rennegefechts fällt dies aber kaum auf. Das wäre derzeit aber auch der einzige Kritikpunkt an einer Wiedergeburt, die sich gewaschen hat. *Colin McRae DIRT* sieht

fantastisch aus, spielt sich hervorragend und begeistert nicht nur die Rallye-Fans der Redaktion. Wer einmal einen aufgemotzten Rennwagen die legendäre Bergstrecke von Pikes Peak hinaufahren lässt, der kann sich nur schwer wieder davon lösen. Sowohl das Intro als auch echte Streckenaufnahmen finden Sie übrigens auf unserer DVD. ■



VORSCHAU

COLIN MCRAE DIRT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-2
Termin:	August 2007
Web:	www.codemasters.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Spielerisch und optisch bereits jetzt schwer beeindruckend – *MotorStorm* bekommt ernsthafte Konkurrenz aus England!



Verspätung

Auf Xbox 360 und PC beginnen die Rennen bereits im Juni, PlayStation-3-Spieler müssen sich bis August gedulden.

Der Besuch von Codemasters war erfreulich, schließlich durften wir erstmals Hand eine eine Version von *DIRT* legen, doch leider befand sich nur die Version für Xbox 360 im Gepäck. Von dieser Version stammen auch die auf diesen Seiten gezeigten Shots, die wir immerhin selbst anfertigen durften. So können Sie sich selbst ein Bild davon machen, was die Optik hergibt. Eine PS3-Version konnte man uns noch nicht zeigen und es bleibt ein geringes Restrisiko, doch wir hoffen stark, dass Codemasters hier mindestens eine ebenbürtige Optik auf die Beine stellt.

GRANDIOS Die Cockpit-Perspektive sieht super aus und vermittelt echtes Rennfeeling. BILD: PLAYZONE

Skate

Tony Hawk, nimm dich in Acht!
Ein paar neue Skater beanspruchen
deinen Skatepark für sich.



OUTLAW Kein Bock auf korrektes Verhalten? Dann eben wie die wilde Wutz skaten, wo man will. BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- Spielt in einer fiktiven Skate-Traumstadt
- Ungewöhnliche Steuerung, die viel Realismus vermittelt
- Replay-Modus mit innovativen Sharing-Möglichkeiten
- Karrieremodus mit optionalen Wegen
- Erscheint für PS3 und Xbox 360

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Skate hat mit *Tony Hawk* eigentlich nicht viel gemein. Es spielt sich eher wie *Fight Night*", erzählt uns Jay Balmer, ausführender Produzent von *Skate*. Aha, ein Skateboard-Spiel, das sich steuert wie ein Boxspiel. Schon recht, Jay! Aber nachdem er uns das Joypad in die Hand gedrückt hat, wird schnell klar – der Mann lehnt sich nicht zu weit aus dem Fenster: Mit dem linken Analogstick kontrolliert man den Körper seines Skaters, mit dem rechten die Beinhaltung. Je nachdem, in welche Richtung man den rechten Stick neigt und welche Figuren man mit ihm beschreibt, flipt und spint man das Board. Einen Ollie führt man beispielsweise aus, indem man den Stick nach hinten neigt und dann nach vorne drückt. Wer einen Viertelkreis beschreibt und den Stick dann zur gegenüberliegenden Seite zieht, wird das Board unter seinen Beinen erst drehen und dann flippen. Bewegt man dazu den linken Stick, ändert man auch noch die Körperhaltung. Mit den Schultertasten lassen sich zusätzlich Grabs ausführen. Klingt verwirrend? Ist aber ungemein intuitiv! Ganz nach dem Motto „easy to pick up, hard to master“ ist es aber eine echte Herausforderung, solche Tricks aneinanderzuketten, um ausgefallene Moves hinzulegen.

REALISMUS FÜR SKATER

Die Steuerung spricht laut Jay Balmer auch für den Realismus des Spiels: „Beim Skaten hast du nur eine Handvoll Standardbewegungen, die du miteinander kombinierst oder die du leicht abwandelst. Genau dieses Gefühl soll dir die Steuerung vermitteln.“ Auch die Umgebungen dürften Spieler erfreuen,



BILD: ELECTRONIC ARTS

die schon lange den Realismus in *Tony Hawk*-Titeln vermissen. Jay, selbst Skateboarder und Planer von Skate-Parks, hat sich mit seinem Team eine riesige Traumstadt erbaut, in der man sich, wie beim echten Skaten, seine Spots suchen muss. Das Ergebnis ist San Vanelona, eine Kombination aus San Francisco, Vancouver und Barcelona. „Wir haben keine der Städte kopiert, sie dienen vielmehr als Inspiration – San Francisco hauptsächlich wegen der vielen Hügel, Vancouver, weil es eine tolle Stadt für Street-Skating ist, und Barcelona, weil wir mehr als typisch nordamerikanische Umgebungen mit streng unterteilten Straßenzügen bieten wollten.“

KOMPLETTPAKET

In der uns gezeigten Version war zwar nur ein geschlossener Skatepark befahrbar, trotzdem hatten wir einfach Spaß am Spielgefühl, das die Steuerung vermittelt. In der fertigen Version wird es aber natürlich auch diverse Aufgaben zu lösen geben.

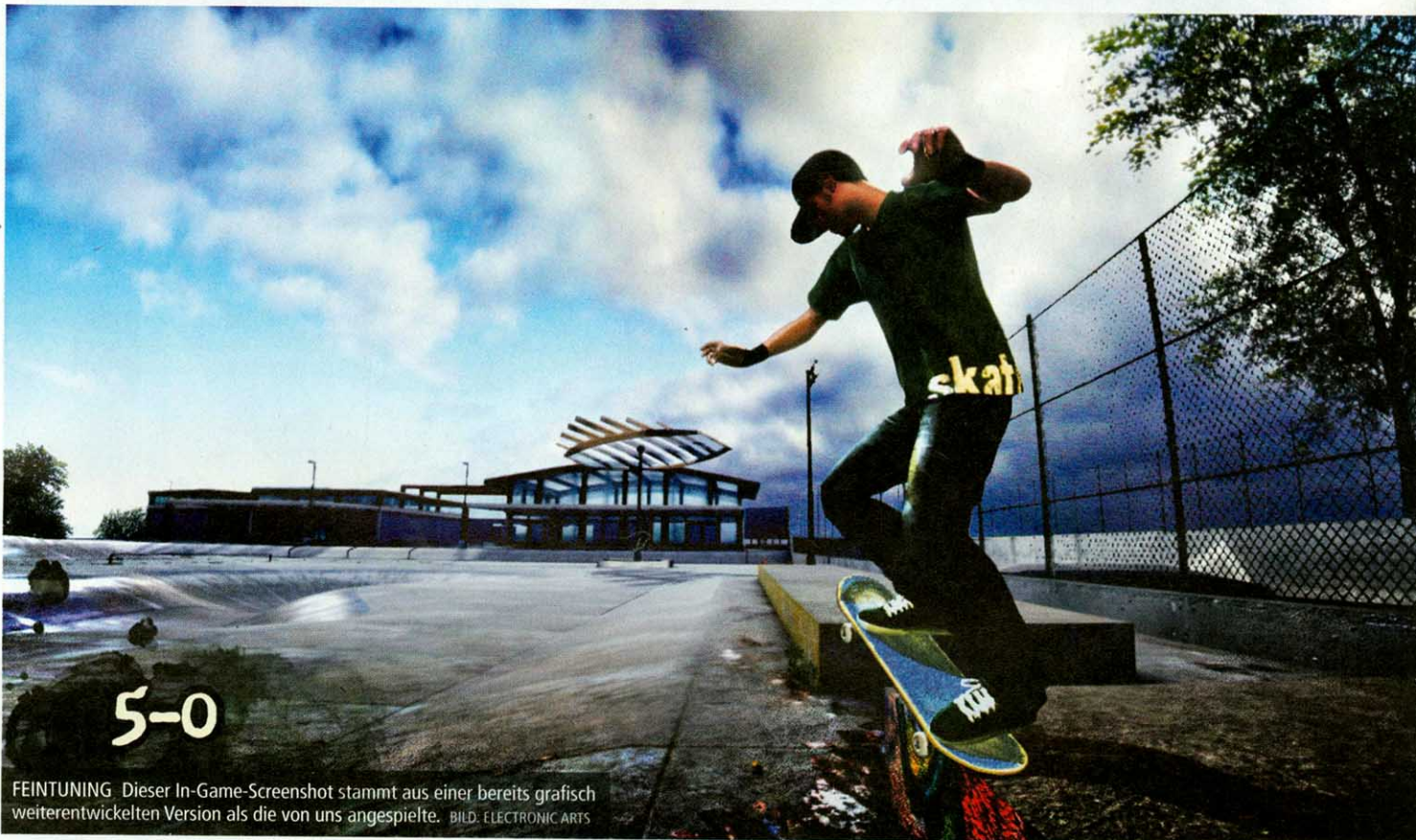




AUGEN AUF Die Spielwelt wirkt weniger konstruiert als bei der Konkurrenz. Hier muss man tatsächlich nach guten Spots suchen. BILD: ELECTRONIC ARTS



INTUITIV Für Grinds muss man keine extra Taste betätigen. Wer eine Rail gut trifft, grindet automatisch drauflos. BILD: ELECTRONIC ARTS



FEINTUNING Dieser In-Game-Screenshot stammt aus einer bereits grafisch weiterentwickelten Version als die von uns angespielte. BILD: ELECTRONIC ARTS

Diese wirken sich sogar auf Ihre Reputation aus: „Du wirst als ‚guter‘ oder ‚böser‘ Skater spielen können, je nachdem, was dir mehr liegt. Als guter Skater besuchst du gesponserte Skate-Events, als böser Skater kümmerst du dich um einen Scheiß um ein gutes Image und nimmst an riskanten Downhill-Rennen teil.“ Ob Sie sich Ihr Geld jetzt legal oder durch Wetten erspielen, investieren dürfen Sie es in neue Kleidung und Boards. Alternativ verpassen Sie Ihrem fahrbaren Untersatz auch einfach nur neue Rollen, die tatsächlich das Spielgefühl beeinflussen, oder justieren die Gelenkigkeit.

SKATE-VIDEOS ZUM SELBERBASTELN

Um dem Skating-Lifestyle noch näher zu kommen, wurde zu guter Letzt ein besonders cooles Feature implementiert. Im Replay-Modus lassen sich, ähnlich wie in *DRIV3R*, eigene Videos kreieren, die auch online gestellt werden können – und zwar sowohl als Download innerhalb des Spiels als auch auf eine

eigene Website, an der derzeit noch gebastelt wird: „Einige Spieler werden wohl typische Skate-Videos machen, andere Videos mit möglichst brutalen Stürzen, wieder andere wahrscheinlich mit Bugs ... wenn wir denn welche übersehen.“ Tatsächlich gibt es noch einiges an *Skate* zu erledigen. Technisch konnten wir uns beispielsweise noch gar keinen Eindruck vom Spiel machen, da die Grafik noch lange nicht optimiert und der Soundtrack noch nicht vorhanden ist. Aber Jay machte nicht den Eindruck, als wolle er uns einfach nur sein Spiel schönreden. Da sitzt jemand, dessen Leidenschaft das Skaten ist und der Herzblut in sein Projekt steckt. Gerade deswegen freuen

wir uns tierisch auf diesen wirklich vielversprechenden Titel. Und der Tony, der sollte sich schon mal warm anziehen. Ganz warm! ■



VORSCHAU

SKATE

Genre:	Funsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.eablackbox.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Skateboarding, so wie es sein soll. Realistisch, Spaß und trotzdem fordernd. Wir glauben, das könnte was Großes für Genre-Fans werden.



AUTOR: UDO CRNJAK

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

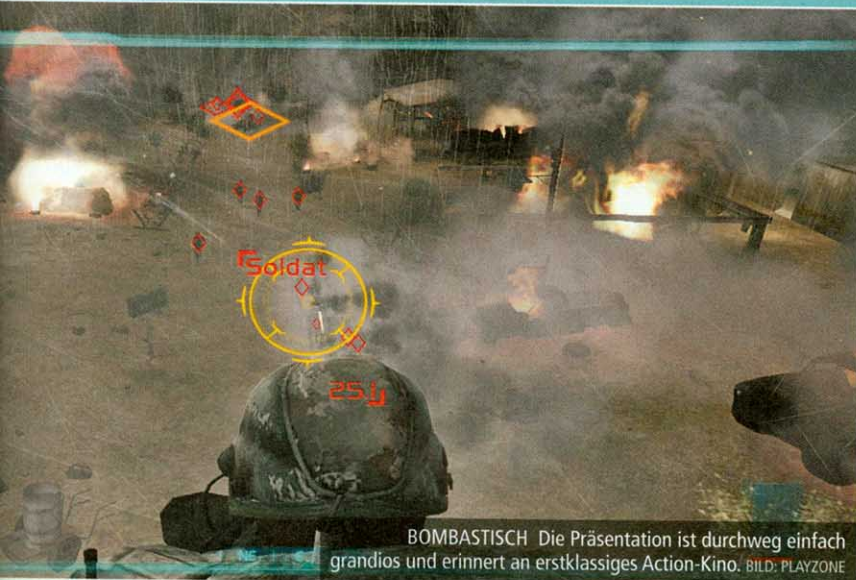
Neue Eindrücke von der Hightech-Front.

Fakten

- Cineastisch inszenierte Solo-Kampagne
- Umfangreicher Mehrspieler-Part
- Mehrspieler-Modi: Splitscreen, LAN, Online
- Taktisches Gameplay

Nintendo setzt mit seiner neuen Spielspaß-Maschine Wii auf die in Vergessenheit geratene Einfachheit des Spielens. Sony hingegen flasht frisch gebackene PlayStation-3-Besitzer mit High-Definition-Grafik, 5.1-Kinosound und intensiven Spielerlebnissen, die nicht selten an Komplexität deutlich zugenommen haben. *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* ist ein sehr gutes Beispiel für die Verbindung von Next-Gen-Technik und vielschichtiger Spielbarkeit. Da es bis zur Veröffentlichung des Taktik-Shooters

noch etwas dauert, möchten wir Ihnen in der Zwischenzeit ein paar Spieleindrücke von der bereits fertigen Xbox-360-Fassung präsentieren. Schließlich verspricht Ubisoft nicht nur Inhaltsgleichheit, auch die technische Performance der PlayStation-3-Umsetzung soll sich auf demselben Niveau bewegen wie auf der Konkurrenzplattform.



BOMBASTISCH Die Präsentation ist durchweg einfach grandios und erinnert an erstklassiges Action-Kino. BILD: PLAYZONE

KOMPLEXES TAKTIK-SCHARMÜTZEL

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 ist durchaus kein Spiel, das auf übertriebenen Realismus setzt, vielmehr stehen die packende Inszenierung und das komplexe Gameplay im Vordergrund. Getreu dem Namen Tom Clancy findet die neueste Taktik-Ballerei vor einem sehr politisch angehauchten Hintergrund statt: Mexiko wird von massiven Unruhen erschüttert. Im Heimatland des Tequilas lehnen sich Rebellen mit einer erschreckenden Gewaltbereitschaft gegen die Regierung auf und ernennen darüber hinaus die Amerikaner zum Überfeindbild. Da kann die amerikanische Regierung natürlich nicht einfach so Däumchen drehend zusehen und schickt Sie in der Rolle von Scott Mitchell direkt in die Krisenherde. Neben Ihrer Waffentauglichkeit werden in den unterschiedlichen Einsatzgebieten vor allem Ihre taktischen Fähigkeiten gefordert. Zentrales Gameplay-Element in diesem Zusammenhang ist das überarbeitete Cross-Com-2.0-System. Mithilfe des Digitalkreuzes geben Sie Ihrer Einheit

zum einen durch direktes Anvisieren des Zielortes den Befehl zum Vorrücken, Ziel angreifen und Sammeln. Diese Variante ist vor allem bei offenen Feuergefechten nützlich, wenn Sie sich gegenseitig Feuerschutz geben oder einer breiten Front an Gegnern begegnen. Teilen Sie sich hingegen auf, um beispielsweise eine Stellung von den Flanken aus anzugreifen, schalten Sie per Schultertaste in die Sicht der Helmkamera. So sehen Sie nicht nur das direkte Umfeld Ihrer Kameraden, sondern erteilen aus dieser Sicht weitere Befehle. Diese neue Ansicht ist zudem auch etwa bei zusätzlicher Luftunterstützung nützlich, um Angriffsziele direkt auszuwählen und mit einem Raketenhagel auszuschalten. Die Aufklärung von unbekannten Feindgebieten wird optimalerweise auf der taktischen Karte koordiniert, die ein 3D-Modell des direkten Kampfumfeldes generiert und Ihnen durch Drehen und Verändern des Winkels einen räumlichen Eindruck verschafft. Auf diese Art und Weise können Sie Ihre Vorgehensweise optimal an die Gegeben-

INTERVIEW mit Tom Salta

» Ich liebe Spiele und ich liebe Musik! «

Wir haben uns mit Tom Salta über Spiele-Soundtracks, sein zweites Soloalbum als „Atlas Plug“ und über den Weg zum Reichtum unterhalten. Mehr Informationen zu Tom und seiner Arbeit finden Sie auf www.tomsalta.com.



Spiele-Soundtracks zu komponieren ist ein sehr interessanter und vor allem kreativer Weg, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Wie kamen Sie dazu?

Ich war schon immer ein Gamer. Bereits vor der Zeit des Atari 2600 in den frühen 80er-Jahren haben mich meine Eltern jeden Sonntag in die örtliche Spielhalle gefahren. Dann bekamen wir einen Apple IIe, der auch gleichzeitig die erste Maschine war, auf der ich zu Hause spielen konnte. Ab der Highschool hatte ich eigentlich laufend Kontakt mit Musik. Als ich die Xbox und Spiele wie *Halo* oder *Rainbow Six* entdeckte, kam auch die Inspiration. Ich erkannte, dass ich zukünftig Soundtracks für Spiele schreiben möchte. Das war für mich eine so starke Offenbarung, dass ich dieses Ziel mit der größtmöglichen Hartnäckigkeit verfolgt habe.

Wann ist zum ersten Mal ein Song von Ihnen in einem Spiel veröffentlicht worden?

Das erste Spiel, das meine Musik enthielt, war *Rallisport Challenge 2* für die Xbox – Microsoft hat drei Songs von meinem Soloalbum *Atlas Plug* „2 Days or Die“ lizenziert. Der erste Titel, für den ich speziell einen Soundtrack produziert habe, war das *Adventure Still Life*.

Die Liste an Spiele-Soundtracks, die Sie bisher komponiert haben, ist bereits recht lang. Was ist für Sie der Reiz am Komponieren von Spiele-Soundtracks?

Nun, ich liebe Spiele und ich liebe Musik. Welchen besseren Weg könnte es geben, diese beiden Passionen zu vereinen?!

Fortsetzung des Interviews auf Seite 32. >>



heiten Ihrer Umgebung anpassen. Denn neben den aus dem Vorgänger gewohnten Stadtgebieten führen Sie die Einsätze auch in unwegsame Berglandschaften und triste Steppenabschnitte. Die takti-

schen Möglichkeiten sind im Vergleich zu *Rainbow Six Vegas*, das ebenfalls ein Mitglied von Ubisofts Tom-Clancy-Familie ist, vielleicht nicht ganz so facettenreich und komplex, genug Abwechslung wird

Ihnen dennoch geboten. So differiert die Vorgehensweise entsprechend Ihrer Auswahl des Drei-Mann-Trupps. Ein Grenadier eignet sich beispielsweise hervorragend für widerstandsfähigere Ziele und Stellungen. Mit dem Sanitäter kommt zudem ein neuer Truppen-Typ hinzu, der in brenzligen Situationen im wahrsten Sinne des Wortes die Rolle des Lebensretters einnimmt.

Der Mehrspieler-Modus von *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* bietet Ihnen Online-, Splitscreen- und Netzwerk-Gefechte gegen maximal 15 Gegner und eine Auswahl an insgesamt 14 Maps. Die Auswahl an Spielmodi reicht dabei von einfachen Jeder-gegen-Jeden-Matches über Team-Duelle bis hin zu Koop-Missionen. Im Vergleich zum Xbox-360-Vorgänger wurde darüber hinaus die Anzahl der Einstellungsmöglichkeiten enorm erhöht, wodurch die Mehrspieler-Komponente zumindest in puncto Quantität zur Oberliga zählt.

HOLLYWOOD IM WOHNZIMMER

Eine der größten Stärken von *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* ist die bombastische Inszenierung. Das Spiel gibt Ihnen stets das Gefühl, mitten in einem Hollywood-Blockbuster zu sein. Einen sehr großen Anteil an dieser packenden Wirkung hat zweifelsohne die exzellente Optik. Die Stadtgebiete spiegeln in herrlich bedrückender Art und Weise die Ausmaße der Konflikte wider. Gerade vor nächtlicher Kulisse ist das Stadtbild mit in der Ferne erkennbaren Bränden und über die Gebäude ziehenden Rauschwadern sehr beeindruckend. Hinzu kommen hervorragende Licht- und Partikeleffekte, die zum einen in Form von wuchtigen Explosionen und zum anderen in stimmungsvollen Lichtverhältnissen zur Geltung kommen. In perfekter Symbiose zu der optischen Komponente des Spiels unterstützt der Soundtrack von Tom Salta (siehe Interview) die packende Action. ■

>> Fortsetzung des Interviews von Seite 31.

Können Sie das Spiel denn überhaupt noch genießen oder ertappen Sie sich dabei, wie Sie den Soundtrack analysieren?

Bedauerlicherweise Letzteres. Ich sage „bedauerlicherweise“ deshalb, weil ich die Zeit vermisste, in der ich die Spiele einfach so zum Vergnügen gespielt habe und nicht dabei an die „Arbeit“ gedacht habe. Allerdings gibt es auch Spiele, die so intensiv sind, dass ich die Musik zwar wahrnehme, aber mehr auch nicht. Das ist für mich das Zeichen für ein wirklich großartiges Spiel. In anderen Bereichen der Musik geht es mir aber teilweise auch so. Egal, welche Art von Musik ich höre – sei es CD, Radio, Werbung oder sogar Filme –, ich höre aktiv zu und lerne unentwegt.

Was unterscheidet das Komponieren von Spiele-Soundtracks und „normaler“ Musik?

Der größte Unterschied für mich ist die Umstellung der Denkweise. In Bezug auf „normale“ Musik, also für Musikalben, ist der Fokus die Musik selbst.

Bei Spiele-Soundtracks geht es darum, das Spiel musikalisch zu unterstützen. Ich fälle während des Schaffungsprozesses Entscheidungen, wie die Musik zur Umgebung passt und welche Emotion sie der Spieleerfahrung verleiht. Nicht zu vergessen zahllose andere Entscheidungen, zum Beispiel: Wie hört sich ein Stück an, wenn es sich mehrere Male wiederholt, oder wie ist der Übergang zu einem anderen Track? Bei „normaler“ Musik liegt der Fokus darauf, sicherzugehen, ein geniales Stück zu komponieren.

Wir brauchen einen Rat für ein besseres Leben! Was macht einen reichen: Spiele-Soundtracks oder kommerzielle Musik?

Man kann mit beidem entweder stinkreich werden oder sauer bleiben. :-). Die Entscheidung, das eine oder das andere zu erreichen, sollte auf der persönlichen Leidenschaft basieren. Ich selbst habe schon beide Varianten erlebt. Da ich aus der Popmusik-Welt komme, ist es manchmal schwer, das Verlangen zu verdrängen, einfach Musik zu kreieren oder mit anderen Künstlern zu arbeiten – von meinem Projekt *Atlas Plug* ganz zu schweigen.

Wann werden Sie ihr zweites „Atlas Plug“-Album veröffentlichen? Das erste war super!

Vielen Dank. Ich versuche daran zu arbeiten, sobald es irgendwie möglich ist. Allerdings beschäftigen mich die Spiele-Soundtracks so intensiv, dass ich kaum Zeit dafür habe. Einen Song mit dem Titel „Around the World“ habe ich schon fertig gestellt. Er ist in dem Spiel *The Fast and the Furious: Tokyo Rush* enthalten.



VORSCHAU

GRAW 2

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

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Packende Inszenierung, gut durchdachtes Gameplay und eine starke Multiplayer-Komponente lassen auf großes Taktik-Kino hoffen.



BÖSE BRAUT Rachel schwingt ihren mächtigen Kriegshammer und macht Kleinholz aus den Gegnern. BILD: TECMO



FEUERWERK Neue Texturen und Effekte lassen die Optik von *Ninja Gaiden Sigma* in ganz neuem Glanz erstrahlen. BILD: TECMO

Ninja Gaiden Sigma

Der knallharte Ninja wendet Microsoft den Rücken zu!

AUTOR: WARREN HARROD/MAIK BÜTEFÜR

N*ninja Gaiden Sigma* ist im Wesentlichen ein Remake von *Ninja Gaiden Black*, das ursprünglich exklusiv für die Xbox erschien. Die PS3-Version wird natürlich grafisch enorm verbessert, schließlich schlummern in der Sony-Konsole Kraftreserven, die die alte Xbox bei weitem übertreffen. Aber auch inhaltlich wird das Spiel aufgemöbelt, damit Käufer des Originals ebenfalls auf ihre Kosten kommen.

WEIBLICHE VERSTÄRKUNG

Eine der größten Änderungen ist die Einführung von Rachel, die nun spielbar wird. Als eine der wenigen weiblichen Dämonenjäger verfügt sie über enorme Kräfte und schwingt einen mächtigen Kriegshammer. Obwohl sie ein komplett anderer Charakter gegenüber dem Ninja Ryu Hayabusa ist, bleibt das Spielgefühl dennoch erhalten. Der Trick ist der neue

Blickwinkel auf die Geschehnisse. Rachels Story verläuft parallel zu der von Ryu und ist eigenständig, bietet aber einige neue Sichtweisen auf die Originalstory.

In der Xbox-Version gab es einige vorberechnete Zwischensequenzen, die in Spielgrafik nicht dargestellt werden konnten. Auf der PlayStation 3 werden einige dieser Cutscenes mit der Spiel-Engine dargestellt, schließlich hat die Konsole mehr auf dem Kasten. Zudem wird man in einigen dieser Zwischensequenzen Einfluss auf die Geschehnisse haben und sogar kämpfen können. Dadurch wird die Zeit des Zuschauens kürzer und die aktive Spielzeit länger.

MEHR VON ALLEM

Natürlich wird auch das Abenteuer von Ryu überarbeitet. Der Ninja kann nun zwei Katanas gleichzeitig führen und mit diesen noch vernichtendere Moves auf den Bildschirm zaubern. Es wird Kämpfe auf dem Wasser geben, die durch eine

spezielle Kampftechnik möglich werden, mit der Ryu über Wasser laufen kann – spektakuläre Szenen sind da vorprogrammiert. Neue Bossgegner wie der Motorrad fahrende MSAT sind ebenfalls mit an Bord, vielerorts sollen mehr Gegner auf den Ninja warten. Auch der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 soll genutzt werden, um beispielsweise magische Attacken durch kräftiges Rütteln am Controller aufzuladen. ■

Fakten

- Das Original erschien für Microsofts Xbox
- Basiert auf der überarbeiteten Black-Version
- Neuer spielbarer Charakter: Rachel
- Sixaxis-Controller wird unterstützt



VORSCHAU

NINJA GAIDEN SIGMA

Genre:	Action
Hersteller:	Tecmo
Entwickler:	Team Ninja
Spieler:	1
Termin:	Noch nicht bekannt
Web:	www.tecmogames.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Auf der Xbox ein Klassiker für Profis, könnte Ryu Hayabusas Abenteuer auch auf der PlayStation 3 einen starken Eindruck hinterlassen.



NEU Ryu kann mit zwei Katanas gleichzeitig für Action sorgen – die Freude der Gegner hält sich in Grenzen. BILD: TECMO



ALT Der Plastiklook der Figuren wurde beibehalten, dennoch macht die Optik einiges her. BILD: TECMO



Fakten

- Entwickelt von Spark Unlimited (Call of Duty: Finest Hour).
- Frisches „Was wäre, wenn“-Szenario
- Nutzt die Unreal-3-Engine

Die Horrervorstellung schlechthin: Nazis erobern die USA!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Folgendes weltbekanntes Zitat des „Schmetterlingseffekts“ stellt gleichzeitig die Prämisse von Codemasters neuem Ego-Shooter dar: „Der Flügelschlag eines Schmetterlings im Amazonas-Urwald kann einen Orkan in Europa auslösen.“ Oder: Was wäre, wenn Winston Churchill 1931 bei einem Taxiunfall ums Leben gekommen wäre?

THE BUTTERFLY EFFECT

Die Antwort ist gleichzeitig der Ausgangspunkt in *Turning Point: Fall of Liberty*. Unter dem neuen Premierminister hat der D-Day und somit die Zerschlagung der Nazis nie stattgefunden. Stattdessen

haben Hitlers Gefolgsleute ganz Europa überrannt und treten der letzten freien Bastion – New York nämlich – mit einer immensen Macht gegenüber. Nun ist es an Ihnen, die Geschichte in die richtige Richtung zu lenken: „Es ist einfach Zeit für ein frisches, noch nicht dagewesenes Setting im Zweiter-Weltkrieg-Shooter-Genre!“, verspricht Produzent Scott J. Langteau.

Ganz so revolutionär ist das Setting allerdings nicht mehr. Bereits 2003 schockten uns die *Hitman*-Entwickler IO Interactive mit einer alternativen Realität: Die Sowjets haben den zweiten Weltkrieg mit einem Atombomben-Abwurf über Berlin beendet, und sind seitdem zur führenden Weltmacht herangereift. Im Jahre 2003 schließlich greifen auch sie die Stadt rund um Liberty Island an und unterjochen die New Yorker.

Eine weitere Gemeinsamkeit zeigt sich in der Hauptperson. War es in *Freedom Fighters* noch ein einfacher Klempner, der sich den Sowjets entgenstellte, spielen Sie in *Turning Point:*

Fall of Liberty einen bescheidenen Bauingenieur. Als Deutsch-Amerikaner Danny Carson befinden Sie sich 1952 auf einem Hochhaus in New York, als das Spektakel seinen Lauf nimmt: Deutsche Luft- und Bodentruppen stürmen die Ostküste, Bombensalven zerreißen die Straßen – und Sie haben einen Logenplatz. Geschockt beobachten Sie, wie Zeppeline Hunderte von Infanteristen über der Stadt abladen und die Freiheitsstatue beschmutzen. Da wird es Ihnen klar: Sie müssen vom Hochhaus runter, und zwar so schnell wie möglich!

VISIONÄRE KRIEGSFÜHRUNG

Mithilfe einiger Gebäudeinsassen gelingt Ihnen schließlich die dramatische Flucht vor den Invasoren. Heil am Boden angekommen, ist es von nun an Ihr erklärtes Ziel, New York wieder zu einem freien Staat zu machen und das Terrorregime der Nazis zu unterbinden. Zu diesem Zweck gründen Sie eine kleine Widerstandstruppe und agieren fortan aus dem Untergrund: Verkleiden Sie sich als einer

» Was wäre, wenn Winston Churchill 1931 bei einem Taxiunfall ums Leben gekommen wäre? «



ZERSTÖRT Gegen die Übermacht der Deutschen lehnen Sie sich mit einer kleinen Widerstandsgruppe auf. Zeit für eine Revolution! BILD: CODEMASTERS

von Hitlers Mannen und sabotieren Sie so feindliche Militäranlagen. Hierzu schleichen Sie auf besonders leisen Sohlen, während die Kamera in Schlüsselsituationen in die Third-Person-Ansicht wechselt. Dennoch legt Entwickler Spark Unlimited den Fokus auf die dramatischen Gefechte: „In erster Linie ist *Turning Point: Fall of Liberty* natürlich ein First-Person-Shooter voller Action“, so Langteau.

Während dieser Action wird der Spieler aber nicht ausschließlich in New York unterwegs sein. Neben weiteren bekannten Wahrzeichen der USA, darunter Washington D.C., werden Sie sich auch in Europa spannende Shoot-outs liefern. Dank der alternativen, virtuellen Realität haben Ihnen diesbezüglich die Nationalsozialisten einiges voraus: „Die Nazis haben ihre Kriegstechnologie zum Zeitpunkt des Angriffs auf die USA weiterentwickelt – dabei haben wir uns von vielen echten Plänen wie den Nurflüglern oder mächtigeren Panzern inspirieren lassen und diese in das Spiel integriert“, bekräftigt Langteau. Neben diesen technologisierten Versionen altentümlicher Kriegs- und

Waffenausrüstung ist auch Ihr Alter Ego Carlson nicht von gestern: Mit militärischen Nahkampftechniken (genannt „Krav Maga“) geht es den Nazis an den Kragen.

Trotz des realistischen „Was wäre, wenn“-Szenarios, wird sich auch *Turning Point: Fall of Liberty* der Videospielszensur beugen müssen, wenn es um Nazismbole geht. In Deutschland wird eine entschärfte Version auf den Markt gebracht. Ob eine authentischere Fassung für den US-Markt veröffentlicht wird, ist laut dem ehemaligen *Medal of Honor*-Produzenten unklar. ■

VORSCHAU

TURNING POINT: FOL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Spark Unlimited
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.codemasters.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank des frischen und unverbrauchten Szenarios und lizenzierten Unreal-3-Engine schreiben Sie die Geschichtsbücher neu!



ZEPPELIN-POWER Als einfacher Bauingenieur müssen Sie sich gegen die Luftangriffe wehren. BILD: CODEMASTERS



STREET FIGHTER Obwohl es Schleichlagen geben wird, ist der Fokus auf knallharte Straßengefechte gerichtet. BILD: CODEMASTERS

GAR NICHT EINGEROSTET Oldtimer Kid kann nicht nur mit Autos umgehen. BILD: CODEMASTERS

Hei\$t

Verbrechen zahlt sich aus – zumindest, wenn Sie vorher gut genug geplant haben!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Johnny Sutton
sinnt auf Rache.

Fünf Jahre musste er im Gefängnis sitzen, nachdem der geniale Plan seines Vaters für einen Einbruch in der Münzprägeanstalt San Francisco gescheitert war – irgendjemand musste der Polizei einen entscheidenden Hinweis gegeben haben. Und es geht nicht nur um gekränkten Gangster-Stolz und verlorene Jahre in Freiheit: Johnnys Vater war bei dem missglückten Einsatz vor den Augen seines Sohnes getötet worden. Die Aufklärung der damaligen Ereignisse ist aber nur eines von Johnnys Zielen. Er will auch beweisen, dass der damalige Plan ohne den Verräter funktioniert hätte, und den erneuten Einbruch in der Münzprägeanstalt versuchen.

„Heist“ ist umgangssprachliches Englisch für „Raub“ – und um nichts

anderes geht's im neuen Spiel von inXile Entertainment, das bisher nur durch die humoristische Neuinterpretation von *The Bard's Tale* bekannt ist. Sicher, als Gangster in einer offenen Spielwelt wurde man in den vergangenen Jahren nur allzu oft losgeschickt, doch gerade durch die Fixierung auf komplexere Überfälle und Einbrüche soll sich *Hei\$t* von den GTAs und *Driver* absetzen. In einem anderen Punkt ließ man sich dafür umso deutlicher von der Konkurrenz inspirieren: Wie zuvor beispielsweise *GTA Vice City* und *Driver: Parallel Lines* will auch *Hei\$t* den Stil einer Ära einfangen – in diesem Fall hat man sich das San Francisco des Jahres 1969 ausgesucht.

GROSSE UND KLEINE VERBRECHEN

Die Bankräube sollen nur die Königsdisziplin bei *Hei\$t* werden, denn vorher müssen Sie sich erst das nötige Geld, Equipment und Wissen erspielen – Über-

Fakten

- Offene Spielwelt
- Komplexe Bankraub-Szenarien
- Spielt Ende der 60er-Jahre
- Die Hauptfigur kommandiert drei weitere Gangster
- Multiplayer-Modi (zusammen und gegeneinander)



EIN PLAN WIRD GEFASST So ähnlich soll die Vorbereitung eines Einbruchs aussehen. BILD: CODEMASTERS

BILD: CODEMASTERS

fälle auf kleinere Geschäfte oder Auto-diebstähle sind an der Tagesordnung, manchmal müssen Sie auch Lieferungen abfangen oder sich in Lagerhäuser hineinschleichen, um an wohlgehütete Informationen zu kommen. Größere Aktionen müssen sorgfältig geplant werden, was mithilfe von Blaupausen geschieht, die Sie natürlich erst einmal in die Finger kriegen müssen. Doch auch die besten Pläne können scheitern und manchmal ist es schlichtweg einfacher, mit reiner Waffengewalt vorzugehen, sodass Action trotz aller Vorausplanung ein wichtiges Element des Spiels ist – die Wahl der richtigen Waffen ist dann auch ein Teil der Vorbereitungen für einen Einbruch. Wie die Besitzer von Lokalen und das Wachpersonal auf Johnnys Truppe reagieren, wird sich im Laufe des Spiels ändern, denn einem Gangster eilt sein Ruf voraus. Oder auch die Polizei hinterher, denn oft müssen Sie einen Überfall mit einer gelungenen Flucht abschließen, was in spannenden Verfolgungsjagden durch San Francisco resultiert.

AUFGEMOTZTE FLUCHTWAGEN

Unauffälligkeit scheint für Johnny Suttons Truppe dabei nicht so wichtig zu sein, denn die Individualisierung der Fluchtwagen soll ein wichtiger Bestandteil des Spiels werden. Immerhin: Nicht nur auffällige Lackierungen, sondern auch bessere Fahreigenschaften können Sie sich erkaufen, was die Fluchtchancen wiederum verbessert. Und nicht nur bei den Autos, auch was Unterschlupfe für das Team angeht, werden Sie die Wahl haben. Mehr Substanz versprechen die (leider noch ohne Gameplay-Details) angekündigten Multiplayer-Modi, bei denen man zusammen mit Freunden Überfälle ausführen oder sich mit anderen Gangs messen kann. Interessant wird auch der Vergleich mit dem angekündigten Bankraub-Spiel *Heat* von Gearbox Software. ■

VORSCHAU

HEIßT

Genre:	Action
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	inXile Entertainment
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.codemasters.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

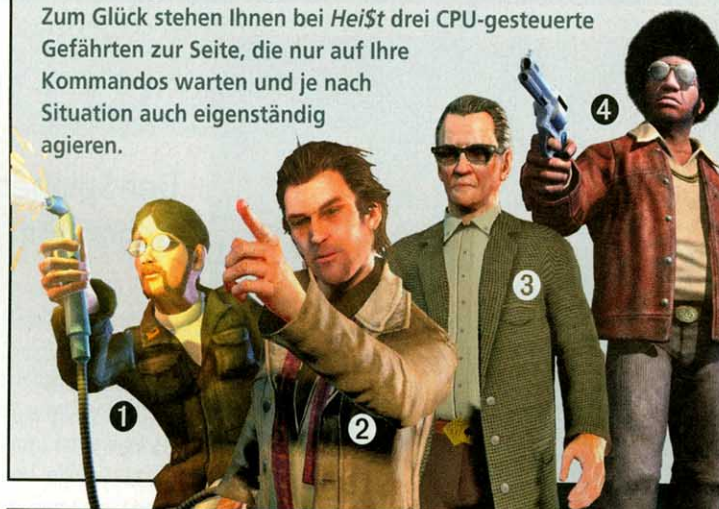
Die Grundidee klingt reizvoll, doch bleibt vorerst offen, wie sich ein Banküberfall bei *Heißt* letztendlich spielen wird.



SCHLECHT GEPLANT? Jetzt ist eine Schießerei fast unausweichlich. BILD: CODEMASTERS

Vier Verrückte für Frisco

Selbst das größte Gangster-Genie kommt alleine nicht weit. Zum Glück stehen Ihnen bei *Heißt* drei CPU-gesteuerte Gefährten zur Seite, die nur auf Ihre Kommandos warten und je nach Situation auch eigenständig agieren.



Cracker (1) ist ein Safe-Spezialist, der jedes Schloss knacken kann – ebenso genial wie verrückt.

Sie steuern **Johnny Sutton (2)** und sind als Kopf der Gang für die Planung aller Einbrüche und Überfälle zuständig.

Unterschätzen Sie diesen alten Mann nicht – **Kid (3)** ist einer der besten Fahrer in der Stadt!

Crumb (4) ist fürs Grobe zuständig – ein muskelbepackter Waffennarr, wie ihn jede Gang braucht.

BILDER: CODEMASTERS



AUF DER FLUCHT. Die Polizei ist Johnnys Gang dicht auf den Fersen. BILD: CODEMASTERS



BILD: ACTIVISION



VIDEO AUF DVD

Fakten

- Vom selben Entwicklerteam wie *Spider-Man 2*
- Zusätzliche Boss-Gegner, die im Film nicht auftauchen
- Quicktime-Events in vielen Bosskämpfen
- Frei begehbare New York

Spider-Man 3

Der Spinnenmann der nächsten Generation wirft sein Netz aus.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Im Mai geht der Hype um den derzeit populärsten Superhelden wieder los, wenn *Spider-Man 3* in die Kinos kommt – erneut inszeniert von Sam Raimi und natürlich abermals verkörpert von Tobey Maguire. Verständlich, dass Activision die bereits erworbene Lizenz zum Franchise nicht verrotten lässt und zeitgleich das offizielle Spiel zum Film veröffentlicht. Dies hatte im Fall von *Spider-Man 2* schon sehr gut funktioniert: Treyarchs Spinnenmann-Interpretation sah sehr gut aus, bot erstmals ein frei beschwingbares New York und machte vor allem Spaß. Die nächste Konsolengeneration soll natürlich entsprechend der vorhandenen Power genutzt werden und *Spider-Man* in noch nie dagewesener Authentizität auf den Spielerbildschirm bringen. Wir konnten uns vom Stand der Dinge selbst überzeugen, als uns Activision mit einer Version für die Xbox 360 besuchte, die wir bereits anspielen durften.

WIE EH UND JE IN HD

Revolutionär wird wohl das letzte Wort sein, das im Zuge der Berichterstattung zu *Spider-Man 3* fallen wird, aber das war beim zweiten Teil ja auch kein Problem. Die uns vorgeführte Fassung war spielerisch nahezu ein Zwilling des PS2-Spiels, doch selbstverständlich war die Optik auf erheblich höherem Niveau. Manhattan sieht enorm detailliert aus, die Straßen sind erfreulich belebt und am hübschen Times Square bleibt man



WEHRHAFT Spidey schleudert seine Gegner wie Spielzeug durch die Luft. BILD: ACTIVISION



SHO-RYU-KEN Zahlreiche Manöver und ein Kontersystem sollen die Kämpfe spannend gestalten. BILD: ACTIVISION



» Manhattan sieht enorm detailliert aus und die Straßen sind erfreulich belebt. «

KUTSCHER Wir konnten es noch nicht ausprobieren, aber offenbar kann man Taxis unter seine Kontrolle bringen. BILD: ACTIVISION

gerne auch mal ein wenig stehen, um die glitzernde Metropole genauer ins Visier zu nehmen. Natürlich wird man sich auch diesmal völlig frei durch die Großstadt schwingen können und es soll zahlreiche Nebenaufgaben geben, die dem Spieler die entsprechende Motivation liefern sollen. Ebenfalls neu: Die Stadt ist in Bereiche unterteilt, die von verschiedenen Gangs kontrolliert werden. Wer den Kampf gegen das Verbrechen richtig ernst nehmen will, der knöpft sich eine Gang nach der anderen vor und säubert die einzelnen Stadtbezirke systematisch.

SCHWARZ MACHT SCHLANK

Ebenso wie im kommenden Kinofilm wird auch der virtuelle Spider-Man zwischenzeitlich ganz in Schwarz auftreten und in diesem alternativen Kostüm kräftiger, schneller, aber auch weniger zimperlich in den Kampf ziehen. Wie sich Peter Parkers Kampf gegen den parasitären Anzug im Spiel darstellen wird, können wir noch nicht absehen, wohl aber, dass der neue Green Goblin und der Sandmann im Verlauf des Spiels geschlagen werden wollen. Hier kommen die neuen Quicktime-Events ins Spiel, die sich *Tomb Raider: Legend* zum Vorbild nehmen. In fest ablaufenden Zwischensequenzen gilt es, die eingeblendeten Knöpfe möglichst schnell zu drücken. Wer zu langsam ist oder sich verdrückt, darf die Sequenz ein weiteres Mal versuchen. Diese Abschnitte benötigen noch etwas Feinschliff und hätten unserer Ansicht nach auch nicht ganz so lang ausfallen müssen, da sonst Frustrationspotenzial aufkommen kann.

ENDSPURT

Bugs und Fehler gab es derzeit noch zuhauf und es bleibt abzuwarten, ob Activision den Entwicklern genug Zeit



LUFTHOHEIT An einen Helikopter gehängt, kann man die Umgebung entspannter erforschen. BILD: ACTIVISION

einräumt, um ein möglichst fehlerfreies Spiel abzuliefern. Dann aber steht besonders Fans von *Spider-Man 2* eine unterhaltsame Neuinterpretation ins Haus, die sich optisch durchaus sehen lassen kann, auch wenn andere Spiele dieser Art sicher mehr Eindruck schinden werden. Erwarten Sie also keinen Genre-Überflieger, aber hoffen Sie auf eine unterhaltsame Filmumsetzung mit schicker Optik und dem bis dato schönsten virtuellen Abbild von New York City. ■



VORSCHAU

SPIDER-MAN 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Spieler:	1
Termin:	3. Mai 2007
Web:	www.activision.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Derzeit noch sehr rohe Version eines vielleicht brillanten Superhelden-Spiels. Hoffen wir, dass es pünktlich fertig wird.



AUF DIE ZWÖLF Der Sandmann bekommt von Spidey eine ordentliche Tracht Prügel. BILD: ACTIVISION

305

x 4

1:21

2826

+15 CLOSE
+40 GAP
+250 DIRECTOR
+22 AIRBORNE

XXXXXX

BILD: PLAYZONE

Fakten

- Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Vorgänger entschärft
- 36 Levels (6 Filme)
- Über 25 Fahrzeuge
- Editor für eigene Stunts
- Online-Modi
- Erscheint auch für PlayStation 2

Stuntman: Ignition

Jeder Stuntman atmet auf: Der neue Regisseur ist nicht mehr so pingelig!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Als *Stuntman* hat man's ja nicht leicht. Als ob es nicht reichen würde, dass man bei jedem Dreh ein uns andere Mal sein Leben riskiert, nur damit ein überbezahlter Lackaffe von einem Star – „Schauspieler“ wäre schon zu viel des Guten – nachher gut aussieht! Nein, wenn man nach zwei Minuten an halbsbrecherischen Autostunts auch nur einen Zentimeter neben dem gewünschten Zielbereich landet, wird man auch noch vom Regisseur Martin E. (Name der Redaktion bekannt) zur Sau gemacht und darf alles noch einmal drehen. Kaum vorstellbar, was für Talente wegen solcher Schikanen schon vorzeitig aufgegeben haben! Aber es gibt Hoffnung: Nachdem sich die Paradigm-Studios die Rechte an einigen vielversprechenden Filmprojekten gesichert haben, sitzt nun ein weniger pingeliger Mann auf dem Regiestuhl. Gut für die Filme? Na ja ... aber gut für die Action!

SCENENBESPRECHUNG

Wir haben uns daher mal vor die Kamera getraut und in drei längeren Szenen des kommenden Blockbusters „Aftershock“

mitgespielt – zwar vorerst noch auf der Xbox 360, doch sollte die ebenfalls in Arbeit befindliche PS3-Version weitgehend identisch werden. Die Geschichte des Films ist schnell erzählt: Eine Stadt im Nordwesten der USA fällt einem Vulkanausbruch zum Opfer, die Frage ist lediglich, wer von den Bewohnern noch rechtzeitig fliehen kann – Dante's Peak lässt grüßen. Als Spezialist für Fahrzeugstunts agiert der Spieler natürlich nicht bloß als Stuntdouble für den Hauptdarsteller, sondern wird in jeder geplanten Actionszene eingesetzt. Schon vor Drehbeginn

werden Sie mit den kniffligeren Teilen einer Szene vertraut gemacht: Während der Ladezeiten werden Zeichnungen der entsprechenden Stellen mit erklärenden Pfeilen und Texten eingeblendet.

... UUUUUUND ACTION!

Sitzt man erst einmal am Steuer eines Wagens, halten sich die Änderungen zum Vorgänger in Grenzen: Die Autos steuern sich ähnlich präzise und driftfreudig wie seinerzeit und die geforderten Stunts werden *Stuntman*-Veteranen auch bekannt vorkommen. Zwischen zwei Autos



PERFEKT! Dieser Explosion sollten wir nicht ausweichen, ganz im Gegenteil ... BILD: PLAYZONE



durchfahren, einen Zaun durchbrechen, in einer Kurve ein anderes Fahrzeug anrempern, eine 180°-Drehung hinlegen und dann mithilfe einer Rampe über einen Lastwagen hinwegspringen – die neuen Entwickler haben am Grundkonzept von *Stuntman* nicht viel verändert. Das war auch gar nicht nötig, schließlich bot das Originalspiel ein einzigartiges Spielerlebnis und ein enormes Suchtpotenzial. Allerdings gibt es einen großen und entscheidenden Unterschied: Sie werden nicht mehr nach jedem größeren Fehler zurückgepfiffen, sondern dürfen sich diesmal bis zu fünf Patzer erlauben, bevor der Dreh endgültig gestoppt wird. Natürlich sind auf diese Weise keine guten Ergebnisse zu schaffen (ein Combo-Zähler wirkt als Punkte-Multiplikator und belohnt so besonders gute Fahrer), doch können Sie sich so ohne unnötigen Stress mit den Levels vertraut machen und beim nächsten Anlauf unliebsame Überraschungen vermeiden.

Das ist perfekt für Einsteiger, während Profis sich bei dem Versuch, eine Szene perfekt zu durchfahren, weiterhin auf die *Stuntman*-typischen Adrenalinschübe freuen können. Wer übrigens nur stur die Regieanweisungen befolgt, der lässt sich Bonuspunkte durch die Lappen gehen, denn zusätzlich improvisierte Stunts wie das knappe Passieren anderer Fahrzeuge werden ebenfalls belohnt.

NUR EIN KURZER VORGESCHMACK

Die drei Szenen in der uns vorliegenden Vorabversion bieten noch recht wenig Abwechslung, da die darin eingesetzten Autos sich relativ ähnlich steuern. Im weiteren Verlauf des Spiels soll sich das jedoch ändern: Über 25 Fahrzeuge werden spielbar sein, darunter Motorräder und sogar Hovercrafts. Erfreulicherweise ist nach den 36 angekündigten Filmszenen noch nicht Schluss, denn erneut wird es einen Editor für eigene Stunts geben. Und auch online soll noch mehr

geboten werden: Sie werden nicht nur Ihre eigenen Stuntkreationen hochladen und mit anderen Spielern teilen können, Paradigm arbeitet zudem auch an speziellen Arenen für den sogenannten Multi-Clash-Modus, in denen die Spieler einander die Stunts vor der Nase wegschnappen können. Angesichts der durchdachten Änderungen dürfte so aus einem knallharten Geheimtipp ein echter Blockbuster werden! ■



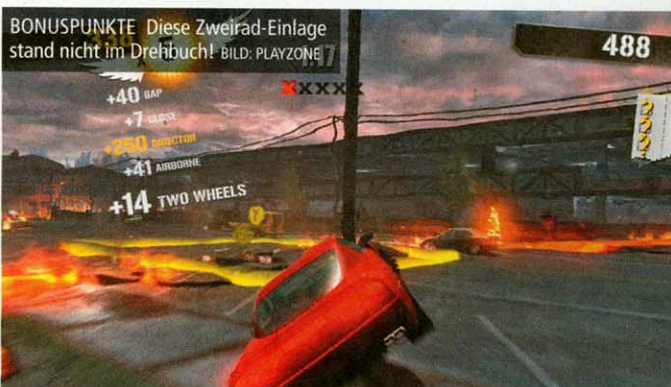
VORSCHAU

STUNTMAN: IGNITION

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Paradigm
Spieler:	1-8 (online)
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.stuntmanignition.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ein Fahrerlebnis der besonderen Art, dank entschärftem Schwierigkeitsgrad leichter genießbar als der Vorgänger.





Fakten

- Von den Machern von Simpsons Hit & Run und Crash Tag Team Racing
- Crash erlangt die Kontrolle über 15 spielbare Gegner
- Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit einklinken
- Spielzeit liegt bei etwa zehn Stunden
- Freischaltbare Minispiele
- Erscheint auch für PSP



HORNY Oh-oh! Sieht so aus, als würde Nasenbeutler Crash bald die Kontrolle über diesen hornigen Typen verlieren. BILD: VIVENDI GAMES

Crash of the Titans

Im neuen Bandicoot-Abenteuer macht Crash gemeinsame Sache mit Cortex' Schergen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die griechische Mythologie ist staubtrocken und interessiert nur die graumelierten Leser vergilbter Geschichtswälzer? Von wegen! Jüngst bewies *God of War II* (Test ab Seite 66 in dieser PLAYZONE), dass Kratos, Medusa und all die anderen Himmelsherrscher noch lange nicht zum alten Eisen gehören. Nasenbeutler Crash Bandicoot will den Trend nicht verpassen und nimmt in seinem neuen Abenteuer die Götter auf die Schippe. *Crash of the Titans* heißt der neueste Serienableger für die PlayStation 2 und ist eine Persiflage auf den (fast) gleichnamigen Fantasy-Film *Clash of the Titans*

(dt. Titel: *Kampf der Titanen*). Der Stoptrick-Klassiker von 1981 wiederum ist an sich schon eine Veräppelung der griechischen Götterwelt – klar, dass Crash in Sachen Gags noch eins draufsetzt. Wir durften das Spiel als erstes deutsches Magazin bei Radical Entertainment in Vancouver anspielen.

UMSATTELN

Der abgedrehte Humor des neuen Bandicoot-Abenteuers wird schon in der ersten Spielszene deutlich, die uns Lead Designer Joe McGinn mit dem PS2-Controller vorführt: Crash schlägt mit einigen kräftigen Backpfeifen eine Giganto-Fledermaus nieder, bis das Flattervieh erschöpft zu Boden sinkt.

Crash Bandicoot – Lebenslauf eines Nasenbeutlers

Wir präsentieren Ihnen Crashes ungeschönte Lebensgeschichte!



Crash Bandicoot

(PSone, 1996)

ENTWICKLER: Naughty Dog

Auf der PSone begann die Crash-Erfolgsstory. Trotz festgelegter Wege und starrer Kamera avancierte das flotte 3D-Jump&Run zum Hit und gab Sony ein Maskottchen zur Seite.



Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back

(PSone, 1997)

ENTWICKLER: Naughty Dog

Kaum war absehbar, dass die Fans Crash liebten, wurde Naughty Dog schon mit einer Fortsetzung konfrontiert. Der Levelmix von N. Sanity Island gefiel auch diesmal.



TOP-MODEL Auf diesem Bild kommt Crashes überarbeitetes Charaktermodell besonders gut zur Geltung. BILD: VIVENDI GAMES

Daraufhin steigt der orangefarbene Hauptcharakter wie einst John Wayne auf den Rücken des Getiers. An Bord des Ungetüms kann Crash nun dessen Kräfte nutzen. Er flattert beispielsweise kurzzeitig in die Luft, donnert anschließend mit einem kräftigen „Rumms!“ auf die Erde hinab und vernichtet damit eine Vielzahl kleinerer Gegner, die sich ringsum befinden. Im Verlauf des Spiels erlangen Sie die Kontrolle über 14 weitere

Rivalen. Haben Sie einen Schergen niedergelassen, stehen Ihnen jeweils drei Angriffsmanöver zur Verfügung – allerdings nur, solange Sie Ihr Reitobjekt zügeln. Stecken Sie zu viele Treffer ein, steht Crash schneller wieder auf seinen eigenen Beinen, als ihm lieb ist. Die Kooperation mit den großen, kleinen und mittleren Gegnern ist das Schlüsselement von *Crash of the Titans* und passt sehr gut zum humorigen Setting. Als wir

den Controller übernehmen, verrät uns der Lead Designer noch ein Geheimnis: „Wir führten während der ersten Entwicklungsphase etwa zehn Fokustests pro Monat durch, um zu sehen, wie unserer Zielgruppe das Spiel gefällt. Dabei stellte sich schnell heraus, dass sich insbesondere Kinder viel aggressivere Gegner wünschten. Diesem Wunsch trugen wir Rechnung und optimierten das Charakterdesign zugunsten grimmigerer

SKATEN OHNE ROLLEN Von Zeit zu Zeit stehen flotte Rennspielpassagen auf dem Programm. BILD: VIVENDI GAMES



CRASH MAL ZWEI Ein Mitstreiter im Koop-Modus kann sich jederzeit ins Spielgeschehen einklinken. BILD: VIVENDI GAMES



Crash Bandicoot 3: Warped

(PSone, 1998)

ENTWICKLER: Naughty Dog

Jetzt machen Crash und Coco die Welten auch an Bord von Jetskis, Flugzeugen und auf dem Rücken von Tieren unsicher. Das Spiel verkaufte sich weltweit mehr als 3 Millionen Mal.



Crash Team Racing

(PSone, 1999)

ENTWICKLER: Naughty Dog

Für das erste Spin-off ließ man wieder Entwickler Naughty Dog ran. *Crash Team Racing* ist zwar kurzzeitig unterhaltsam, knüpft aber nicht an die Genialität von *Mario Kart* an.



INTERVIEW mit Joe McGinn und Kirsten Forbes



» Wir wollten etwas Einzigartiges erschaffen. «

Als einziges deutsches PlayStation-Magazin besuchten wir Radical Entertainment im kanadischen Vancouver. Nach einer Tour durchs Studio plauderten wir mit Lead Designer Joe McGinn und Produzentin Kirsten Forbes.

Bei den letzten Crash-Spielen habt ihr euch an alternative Genres herangewagt und euch vom Action-Adventure entfernt. Warum knüpft *Crash of the Titans* wieder an das klassische Spielkonzept an?

Wir wollten uns bei unserem neuen Projekt auf einen Aspekt fokussieren. In der Vergangenheit hatten wir zahlreiche Titel unterschiedlichen Genres produziert und wollten mit Crash nun etwas Einzigartiges erschaffen. Bald kamen wir zum Schluss, dass ein actionreiches Gameplay am besten funktionieren würde. In dieser Hinsicht wollten wir 100 Prozent geben. Als wir unsere letzten Spiele noch einmal im Kopf durchgingen, kam die zündende Idee: Einer unserer Programmierer schlug vor, dass sich Crash mit seinen Feinden verbündet und sich deren Kräfte bemächtigen konnte. Das hat schon bei *Crash Tag Team Racing* richtig gut funktioniert und darum geht es nun auch in *Crash of the Titans*.

Beim Rundgang durch das Studio habt ihr vom Arbeitsprozess „Scrum“ gesprochen. Kirsten, kannst du beschreiben, was das Besondere an dieser Entwicklungsmethode ist?

Scrum ermöglicht es uns, schneller mit der Entwicklung voranzuschreiten, indem wir effizienter im Team

kommunizieren und zusammenarbeiten. Wir notierten uns im Vorfeld der Programmierung alle Gameplay-Zutaten, die wir definitiv im Spiel haben wollten. In Abständen von jeweils zwei Wochen analysierten wir all diese Ideen am Bildschirm und entschieden, ob sie sinnvoll sind oder nicht. Dadurch konnten wir den wichtigsten Aspekten des Spiels die größte Aufmerksamkeit widmen. So fanden wir letztlich heraus, was genial ist und was nicht so gut funktionierte, wie wir uns vorgestellt hatten. Falls Letzteres der Fall war, versuchten wir das entsprechende Feature zu verbessern oder verwarfen es komplett.

Das hört sich sehr interessant an. Kannst du uns ein solches Feature nennen, das nicht so gut funktionierte wie erhofft?

Klar! Ein Beispiel sind die Grinds am Levelrand, die wir ursprünglich einbauen wollten. Wir haben dieses Feature allerdings rasch verworfen, da es schlichtweg zu wenige Interaktionsmöglichkeiten gab, um diese Steuerungs-Finesse geschickt einzusetzen. Es brachte keinen zusätzlichen Spielspaß – also ließen wir es einfach.

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg!

Feinde.“ Diese Design-Operation ist geglückt, wie wir finden!

CRASH HAWK?

Im nächsten Abschnitt lenken wir Crash auf einem Dschungel-Skateboard durchs Levels, weichen hierbei Felsbrocken und Gegnerformationen aus und flitzen mit Karacho über zahlreiche Rampen hinweg. Das Spielgefühl während dieses Rennspielabschnitts ist rasant, die Steuerung geht angenehm von der Hand und abgesehen von den noch fehlenden Zwischensequenzen macht *Crash of the Titans* einen weit fortgeschrittenen Eindruck. Wie wir später beim Rundgang durch das Entwicklerstudio erfahren, hat der Feinschliff am Gamedesign sogar schon begonnen. Eine Abteilung widmet sich daher bereits dem Bugfixing und balanciert den Schwierigkeitsgrad aus. Damit Einsteigern der Zugang zum Spiel erleichtert wird, gibt es übrigens drei Schwierigkeitsgrade, die sich einzig hinsichtlich der Spielgeschwindigkeit unterscheiden. Denn ist das Spieltempo geringer, sinkt auch die Reaktionszeit, die vom Spieler gefordert wird.

HUCKEPAK-ACTION

Am Ende der oben erwähnten Rennspielpassage steigen wir von dem kuriosen Urwald-Gefährt ab und hangeln uns an einigen Lianen entlang. Der Doppelsprung erleichtert hier das Vorankommen und hält den Frust, den so manche Geschicklichkeitspassage in anderen Spielen mit sich bringt, in Grenzen. Auch die nicht drehbare Kamera ist gut positioniert und versperrt während unseres Probespielens zu keiner Zeit den Blick aufs Spielgeschehen. An den Koop-Modus konnten wir zwar noch nicht selbst Hand anlegen, dieser klingt jedoch sehr vielversprechend: Will sich ein zweiter Mitspieler am Abenteuer beteiligen, kann er sich jederzeit ins Geschehen einklinken. Gespielt wird dann auf demselben Bildschirm, ein Splitscreen ist nicht



Fortsetzung von Seite 43

**Crash Bash**

(PSone, 2000)

ENTWICKLER: Eurocom

Damit nicht genug, will Crash auch noch der Mario Party-Serie den Thron streitig machen. Funktioniert hat das Vorhaben nicht ganz – es blieb bei einem mittelpträglichen Teil.

**Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex**

(PS2, 2001)

ENTWICKLER: Traveller's Tales

Das erste Crash-Spiel für die damalige „Next-Gen“-Konsole PS2 erreicht im PLAYZONE-Test satte 81 Prozent. Entwickelt wurde das Spiel von den Machern von *LEGO Star Wars*.



nötig. Das Besondere: Die beiden Crashes – dargestellt in unterschiedlichen Farben – können jeweils den anderen huckepack nehmen. Die Programmierer von Radical Entertainment sprechen hierbei ganz salopp von „Crash-jacking“, angelehnt an die englische Vokabel „to hijack“. Unsere Neugierde hat *Crash of the Titans* jedenfalls geweckt. Die Entwickler sind auf einem guten Weg, der Serie frischen Wind zu geben – dem kreativen Gameplay-Feature der Besitzergreifung sei Dank. Ob Sonys Kriegsgott um seine Vormachtstellung im Olymp bangen muss und ob die Story genauso schräg erzählt wird wie in den Vorgängern, zeigt der November. ■



AUF IHN! Wird ein Gegner von einer strahlenden Aura umgeben, können Sie Besitz von ihm ergreifen. BILD: VIVENDI GAMES



WIDERSPENSTIG Neben riesigen und mittelgroßen Schergen gibt es auch viel Kleinvieh. BILD: VIVENDI GAMES



TURTLES? Hey, Leonardo und Donatello haben einen Gastauftritt in *Crash of the Titans*! BILD: VIVENDI GAMES

VORSCHAU CRASH OF THE TITANS

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Vivendi Games
Entwickler: Radical Entertainment
Spieler: 1-2
Termin: November/Dezember 2007
Web: www.radical.ca

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Radical hat ein glückliches Händchen für Comic-Umsetzungen bewiesen. Das sechste Abenteuer könnte an Crashes PSone-Glanzzeit anknüpfen.

SPITZENARCHITEKTUR Man beachte die griechischen Säulen innerhalb der Levels. BILD: VIVENDI GAMES



Crash Twinsanity

(PS2, 2004)

ENTWICKLER: Traveller's Tales
Das nunmehr fünfte Crash-Abenteuer offenbart langsam Ermüdungserscheinungen der Serie. *Crash Twinsanity* ist gleichzeitig das letzte Action-Adventure mit dem Beuteltier.



Crash Tag Team Racing

(PS2/PSP, 2005)

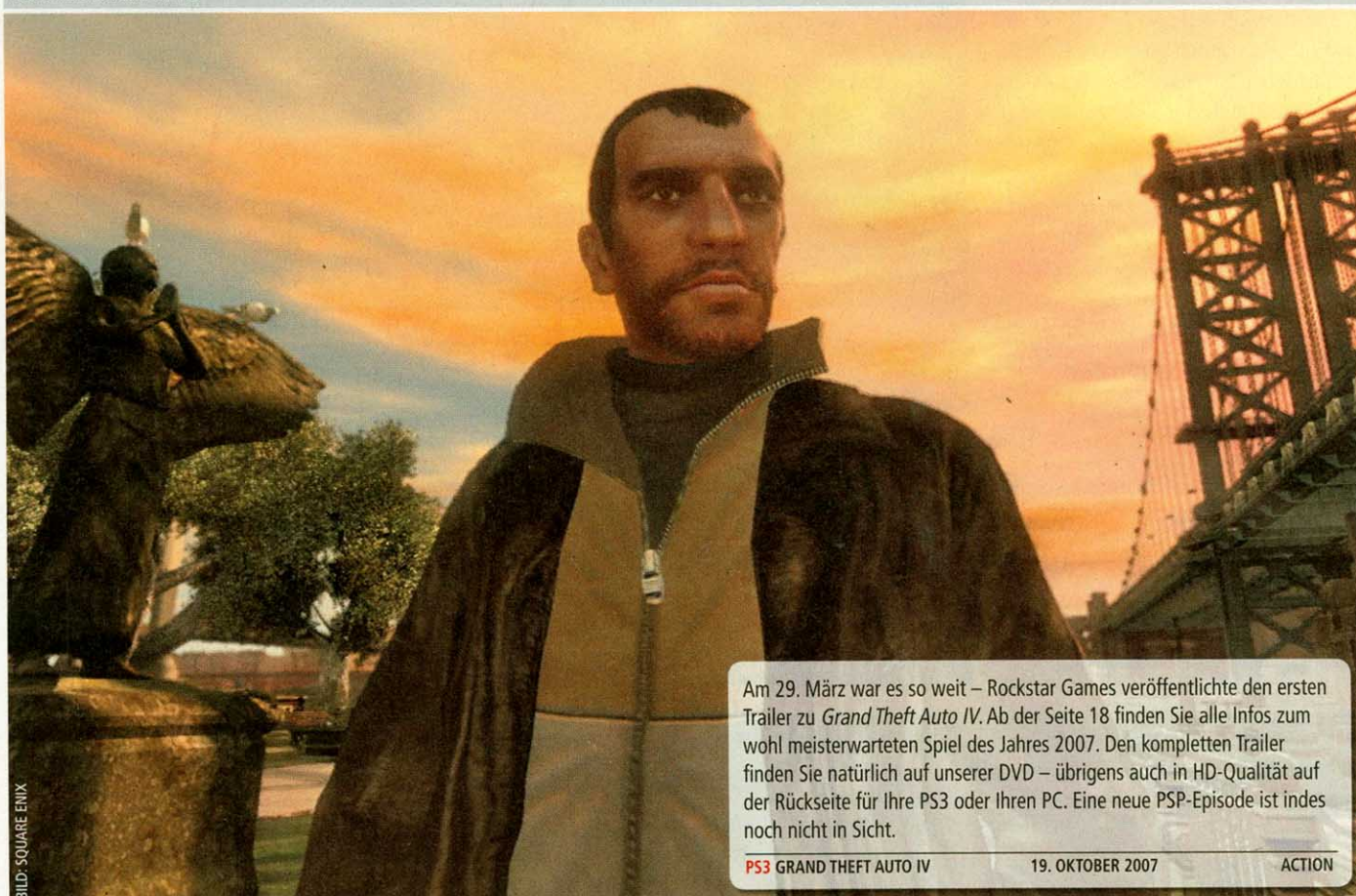
ENTWICKLER: Radical Entertainment
Crash Bandicoot ist ab sofort im kanadischen Vancouver sesshaft. Radical Entertainment debütiert mit einem guten, wenngleich nicht ganz perfekten Funracer – auch für PSP.

Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games



Am 29. März war es so weit – Rockstar Games veröffentlichte den ersten Trailer zu *Grand Theft Auto IV*. Ab der Seite 18 finden Sie alle Infos zum wohl meisterwarteten Spiel des Jahres 2007. Den kompletten Trailer finden Sie natürlich auf unserer DVD – übrigens auch in HD-Qualität auf der Rückseite für Ihre PS3 oder Ihren PC. Eine neue PSP-Episode ist indes noch nicht in Sicht.

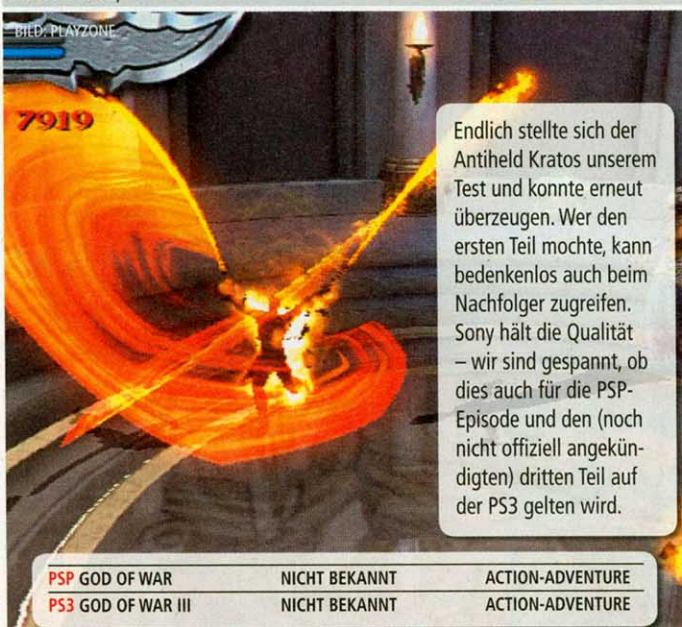
PS3 GRAND THEFT AUTO IV

19. OKTOBER 2007

ACTION

GOD OF WAR |

Hersteller: Sony



Endlich stellte sich der Antiheld Kratos unserem Test und konnte erneut überzeugen. Wer den ersten Teil mochte, kann bedenkenlos auch beim Nachfolger zugreifen. Sony hält die Qualität – wir sind gespannt, ob dies auch für die PSP-Episode und den (noch nicht offiziell angekündigten) dritten Teil auf der PS3 gelten wird.

PS3 GOD OF WAR

NICHT BEKANNT

ACTION-ADVENTURE

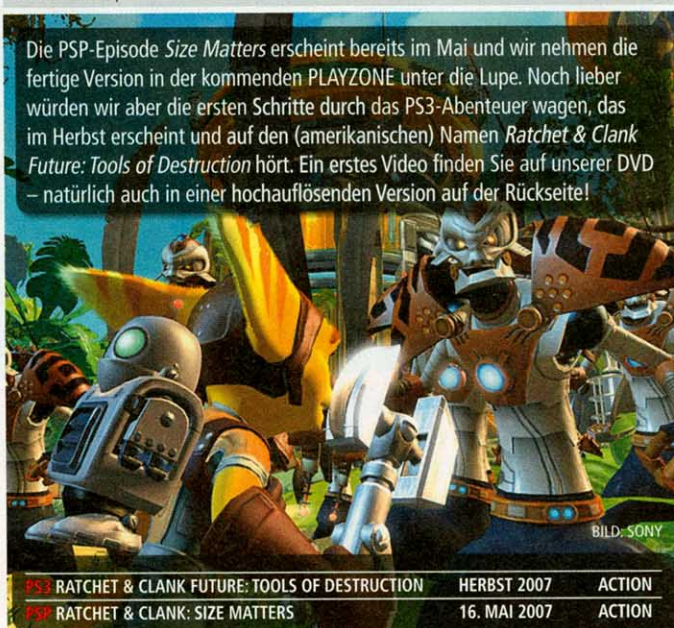
PS3 GOD OF WAR III

NICHT BEKANNT

ACTION-ADVENTURE

RATCHET & CLANK |

Hersteller: Sony



Die PSP-Episode *Size Matters* erscheint bereits im Mai und wir nehmen die fertige Version in der kommenden PLAYZONE unter die Lupe. Noch lieber würden wir aber die ersten Schritte durch das PS3-Abenteuer wagen, das im Herbst erscheint und auf den (amerikanischen) Namen *Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction* hört. Ein erstes Video finden Sie auf unserer DVD – natürlich auch in einer hochauflösenden Version auf der Rückseite!

PS3 RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

HERBST 2007

ACTION

PS3 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

16. MAI 2007

ACTION

TOMB RAIDER

Hersteller: Eidos



Erfreulicherweise stellte uns Eidos eine Vorabversion von *Tomb Raider: Anniversary* zur Verfügung und wir durften bereits einige Szenen auf Video aufnehmen. Genießen Sie Lara also in Bewegung – auf unserer DVD!

BILD: EIDOS

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

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami



BILD: KONAMI

In einem Interview ließ MGS-Mastermind Hideo Kojima verlauten, dass er großes Interesse daran hätte, Rumble-Technik in das kommende *Metal Gear Solid 4* einzubauen. Dies lässt darauf schließen, dass in absehbarer Zeit auch an der PS3 Controller mit Rumble-Funktion ihren Dienst verrichten werden. Kojima betonte erneut, dass er kein Interesse daran hätte, nach *Metal Gear Solid 4* erneut die Funktion des Game Directors für ein weiteres Spiel der Serie zu übernehmen. Als Produzent würde er sich dagegen zur Verfügung stellen.

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

BURNOUT

Hersteller: Electronic Arts



Burnout: Dominator reizt die PlayStation 2 noch einmal richtig aus, doch auch die Next-Gen-Plattform PlayStation 3 dürfte angesichts dieser Prachtoptik ins Schwitzen kommen. In der kommenden PLAYZONE gehen wir ausführlich auf *Burnout 5* ein und testen endlich auch die PSP-Fassung von *Dominator*.

BILD: MIDWAY

PS3 BURNOUT 5	SOMMER 2007	RENNSPIEL
PSP BURNOUT DOMINATOR	Mai 2007	RENNSPIEL

Was sonst noch kommt:

CRUSH



BILD: SEGA

Hersteller: Sega
Termin: Sommer 2007
Genre: Puzzle

Das originelle Denkspiel wirkt wie eine actionreiche 3D-Variante von *Tetris* und dürfte besonders Fans von ausgefallenen Tüfteleien gefallen.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE



BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: 2007
Genre: Action-Adventure

Endlich hat das Action-Adventure von Naughty Dog einen Namen. In der kommenden Ausgabe stellen wir Ihnen das Spiel ausführlich vor.

COLIN MCRAE: DIRT



BILD: PLAYZONE

Hersteller: Codemasters
Termin: 2007
Genre: Rennspiel

Fette Optik und astreine Spielbarkeit. Schon die Vorabversion macht jede Menge Laune. Mehr Eindrücke finden Sie ab der Seite 26.

HAZE



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: 2007
Genre: Ego-Shooter

Um das Dschungel-Abenteuer (entwickelt von den *TimeSplitters*-Machern) ist es recht ruhig geworden – Zeit, dies in der kommenden PLAYZONE zu ändern.

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

 Burnout: Dominator Genre: Rennspiel Wertung: 85% Pfeilschneller Abschied der Reihe von der PlayStation 2	 The Red Star Genre: Action Wertung: 80% Besonders mit einem Kumpel sehr spaßiges Geballer
 Medal of Honor: Vanguard Genre: Ego-Shooter Wertung: 75% Enttäuschender Abgang der beliebten Serie auf der PS2	 Teenage Mutant Ninja Turtles Genre: Action Wertung: 72% Unterhaltsamer Prince of Persia-Klon mit den Turtles

April / Mai

BUZZ Junior: Robojam	30. Mai
BUZZ! Das Mega-Quiz	16. Mai
Dancing Stage SuperNOVA	Mai
Demon Chaos	Ende April
God of War II	2. Mai
SingStar Pop Hits	9. Mai
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault	23. Mai

2007

ATV Offroad Fury IV	2007
Crash of the Titans	Ende 2007
Dawn of Mana	2007
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Könige der Wellen	20. September
Ratatouille	Sommer
Rogue Galaxy	2007
Spider-Man 3	2007
Stuntman: Ignition	2007
Tomb Raider: Anniversary	2. Quartal
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

 After Burner: Black Falcon Genre: Flug-Action Wertung: 74% Harmlose Neuauflage des Klassikers ohne Biss	 Burnout: Dominator Genre: Rennspiel Wertung: –% Leider kam bis Redaktionschluss keine Testversion an.	 Prince of Persia: Rival Swords Genre: Action-Adventure Wertung: 82% Solide Umsetzung des PS2-Hits mit neuem Mehrspielermodus.	 Ghost Rider Genre: Action Wertung: 67% Nettes Gemetzel für zwischen-durch ohne Tiefgang
---	---	---	---

April / Mai

Death, Jr. 2	Ende April
Marvel Trading Card Game	Ende Mai
Metal Gear Solid: Portable Ops	Anfang Mai
Pac-Man Rally	3. Mai
Ratchet & Clank: Size Matters	16. Mai
Socom U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	23. Mai
Valkyrie Profile Lenneth	27. April

Winx Club: Join the Club	Ende Mai
Xiaolin Showdown	Mai

2007

Castlevania: The Dracula X Chronicles	Herbst
Coded Arms Contagion	September
Crazy Taxi: Fare Wars	Sommer
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Crush	Herbst

Driver 76	2007
Earthworm Jim	2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1. Quartal
Gran Turismo 4 Mobile	tba
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Hellboy	Herbst
Könige der Wellen	20. September
Rainbow Six Vegas	2007
Ratatouille	Sommer

Silent Hill Origins	Herbst
Smash Court Tennis 3	2007
Spider-Man 3	2007
Steel Horizon	September
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
Tomb Raider: Anniversary	2. Quartal
Tony Hawk's Project 8	Nicht bekannt

PlayStation 3



April / Mai

Spider-Man 3	3. Mai
The Elder Scrolls IV: Oblivion	26. April

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

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die PS2-Version des letzten GTA stürmt die Charts hoch, doch FFXII bleibt vorne.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	2
2	NEU	Grand Theft Auto Vice City Stories	1
3	NEU	UEFA Champions League 07	1
4	4	FIFA 07	5
5	9	SingStar Deutsch Rock-Pop (inkl. Mikrofon)	7
6	WE	SingStar Deutsch Rock-Pop	6
7	WE	FIFA Street	5
8	WE	SingStar The Dome	3
9	WE	World Series of Poker - Tournament of ...	2
10	NEU	Sniper Elite	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Das neue Final Fantasy schafft „nur“ den Einstieg auf Platz 3. Besser spät als nie: Neueinsteiger Smack-Down! 2007.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Gran Turismo 4	23
2	1	Final Fantasy X	51
3	NEU	Final Fantasy XII	1
4	3	Grand Theft Auto San Andreas	28
5	4	Final Fantasy X-2	25
6	7	Need for Speed Carbon	4
7	9	FIFA 07	6
8	NEU	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	1
9	WE	Gran Turismo 3	40
10	10	God of War	3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Final Fantasy XII ist endlich erhältlich, freie Bahn für God of War III!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	God of War II	10
2	7	Tomb Raider Anniversary	3
3	10	Spider-Man 3	5
4	5	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	3
5	8	Medal of Honor Vanguard	2
6	6	Burnout Dominator	2
7	WE	Stuntman: Ignition	2
8	9	BUZZ! Das Schul-Quiz	2
9	WE	Dawn of Mana	2
10	WE	Rogue Galaxy	2

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

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



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Grand Theft Auto Vice City Stories	5
2	2	Yu-Gi-Oh! GX Tag Battle	2
3	NEU	UEFA Champions League '07	1
4	NEU	Harvest Moon - Innocent Life	1
5	6	Need for Speed Carbon - Own the City	6
6	1	Cars	2
7	8	Grand Theft Auto Liberty City Stories	14
8	5	FIFA 07	6
9	WE	Monster Hunter Freedom	5
10	9	Pro Evolution Soccer 6	4

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Gleich zwei Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Setting schießen sich in die Top 10.

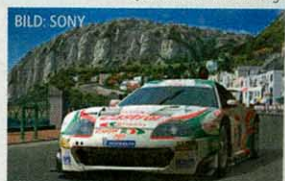


Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	16
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	3
3	NEU	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	1
4	6	Ridge Racer	12
5	3	Burnout Legends	12
6	NEU	Medal of Honor Heroes	1
7	NEU	Brothers in Arms D-Day	1
8	7	Lumines	4
9	4	Tekken: Dark Resurrection	6
10	5	LocoRoco	9

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Mit Spannung erwartet: Die PSP-Neuauflagen diverser Final Fantasy-Episoden und -Ableger.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	15
2	NEU	Call of Duty: Roads to Victory	1
3	2	Test Drive Unlimited	4
4	NEU	Final Fantasy II	1
5	NEU	Final Fantasy Tactics	1
6	6	Metal Gear Solid: Portable Ops	10
7	NEU	Final Fantasy I	1
8	3	Tony Hawk's Project 8	7
9	4	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	6
10	NEU	DTM Race Driver 3 Challenge	1

PlayStation 2

JAPAN-CHARTS

Letztes Mal GTA San Andreas, diesmal Der Pate - Japan auf dem Gangster-Trip?

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Orochi	1
2	NEU	Rogue Galaxy Director's Cut	1
3	NEU	Pachinko Tatsujin 11	1
4	NEU	The Godfather	1
5	NEU	Rozen Maiden	1

US-CHARTS

Schon im Vorfeld sehr gefragt: God of War II sichert sich die Spitzenposition.

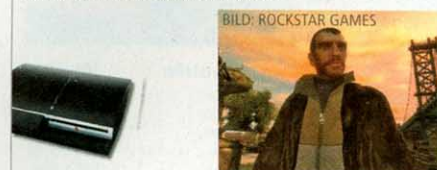
Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	God of War II	1
2	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	6
3	3	God of War	11
4	WE	Kingdom Hearts II	4
5	4	MLB 07 - The Show	2

PlayStation 3

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

PS3-Fans können sich auf viele Top-Titel freuen, doch die meisten lassen noch etwas auf sich warten!



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

PlayStation Portable

JAPAN-CHARTS

Klarer Fall: Monster Hunter ist in Japan derzeit DIE Erfolgsserie auf der PSP.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Monster Hunter Portable 2	2
2	NEU	Puyo Puyo!	1
3	2	Tales of Destiny 2	2
4	NEU	World Soccer Winning Eleven 10	1
5	3	Monster Hunter Portable	7

US-CHARTS

GTA kehrt zurück an die Spitze - allerdings nicht das Neueste für die PSP...

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Grand Theft Auto Liberty City Stories	3
2	WE	Daxter	6
3	WE	Killzone: Liberation	2
4	NEU	MLB '07	1
5	NEU	Namco Museum Battle Collection	1

PlayStation 3



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

EGO-SHOOTER



REFERENZ: Resistance: Fall of Man

Titel	Hersteller	MP	SP
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%
Call of Duty 3	Activision	—	82%
F.E.A.R.	Vivendi	—	69%

BEAT 'EM UP (3D)

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 5	Sega	90%	90%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	88%	86%
Def Jam Icon	Electronic Arts	84%	83%

ACTION

Titel	Hersteller	MP	SP
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	—	62%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	MP	SP
Der Pate – Die Don-Edition	EA	—	79%

JUMP & RUN

Titel	Hersteller	MP	SP
Sonic the Hedgehog	Sega	53%	57%

RENNSPIELE



REFERENZ: MotorStorm

Titel	Hersteller	MP	SP
MotorStorm	Sony	—	86%
Ridge Racer 7	Sony	80%	82%
Formula One Championship E.	Sony	—	81%
Need for Speed: Carbon	EA	78%	81%
Full Auto 2: Battlelines	Sega	75%	75%

SONSTIGE SPORTARTEN

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Tennis 3	Sega	83%	82%
Tiger Woods PGA Tour 07	EA	76%	75%
World Snooker Champ.	Sega	71%	72%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Project 8	Activision	82%	85%

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	2K Sports/Take 2	89%	88%
NBA Street Homecourt	EA	88%	86%
NHL 2K7	2K Sports/Take 2	85%	85%

* 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: Gladius
Harte Gladiatorenkämpfe treffen auf taktisches RPG-Gameplay ... interessant!



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: Buzz! Das große Quiz
Auf die Buzzer, fertig...LOS! Sony stellt Ihr Wissen spielerisch auf die Probe.

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: Guitar Hero II
Her mit der Gitarre und ab ins Wohnzimmer. Der PS2-Rock-Olymp wartet.



STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE

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



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

KAMPFSPORT



Kampfsportler Michael rät zu: WWE SmackDown! vs. Raw 2007
Wrestling vom Feinsten. Toll präsentiert und spielerisch wohldurchdacht.



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



Bleifuß Maik empfiehlt:
Colin McRae Rally 2005
Die Rallye-Referenz ist zwar in die
Jahre gekommen, aber immer noch top.

MAIK
BÜTFERING



RENNSIMULATION



REFERENZ:
Gran Turismo 4
Diese Perle sollte sich in der Sammlung
eines jeden Rennspielfans 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	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%



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	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:
Legacy of Kain: Defiance
Alles hat einmal ein Ende! Auch eine der coolsten und komplexesten
Stories der PlayStation-Geschichte. Mit Defiance erleben
anspruchsvolle Spieler den furiosen und grafisch beeindruckenden
Abschluss der Legacy of Kain-Reihe.

UDO
CRNJAK



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%
GTA Vice City Stories	Rockstar/Take 2	–	84%



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%



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

Abenteurer-Experte Maik empfiehlt:
Splinter Cell Chaos Theory
Sam Fisher dritter Auftritt auf der PS2
gehört zweifelsohne zu den Highlights.

MAIK
BÜTFER

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Star Ocean: Till the End of Time
Die komplexe Story und das coole
Kampfsystem begeistern heute noch.

CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt:
Shaun Palmer Pro Snowboarding
THPS im Schnee und mit Snowboard
– das ist die perfekte Beschreibung.

UDO
CRNJAK

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4 (dt.)

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

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%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	–	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	–	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	–	90%
Viewtiful Joe	Capcom	–	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	–	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	–	88%
Ape Escape 2	Sony	–	88%
Lumines Plus	Buena Vista G.	86%	85%
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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Final Fantasy XII

Square Enix' Meisterwerk darf sich kein
RPG-Fan entgehen lassen.

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%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	–	87%
Kingdom Hearts II	Square Enix	–	86%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	–	86%
Justice League Heroes	Eidos	85%	81%
Summoner 2	Electronic Arts	–	84%
Kingdom Hearts	Square	–	83%
Monster Hunter	Capcom	82%	72%
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Quarantine	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Infection Vol. 1	Atari/Bandai	–	80%
.hack//Mutation	Atari	–	80%
Dark Cloud	Sony	–	80%
EverQuest Online Adventures	Sony	80%	–
The Bard's Tale	Ubisoft	–	79%
X-Men Legends	Activision	78%	77%
Marvel: Ultimate Alliance	Activision	77%	74%



FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 6

Fußballfans werden mit dem neuen
Pro Evolution Soccer glücklich!

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



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:

NBA 2K7

Fans des amerikanischen Ballsports
finden hier die absolute Erfüllung.

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



TRENDSPORT

REFERENZ:

Tony Hawk's Underground 2

Das zweite Underground konnte bisher die
höchsten Wertungen einfahren.

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



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:

Tiger Woods PGA Tour 07

Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklas-
siger 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%

PlayStation Portable

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer Spielereiße 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 Ghosts'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 Ac!d 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	–	77%

RENNSPIEL



REFERENZ: 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:

Mittwoch, 14. März 2007

Martin Pitzl von Activision kommt vorbei und gibt uns die Möglichkeit, mit einem der populärsten Superhelden der Welt durch New York zu schwingen. *Spider-Man* für die PlayStation 3 macht gute Fortschritte und könnte besonders Fans des zweiten Teils eine Menge Spaß machen.

Donnerstag, 22. März 2007

Sony launcht mit viel Tamtam und jeder Menge Stars die PlayStation 3 in Deutschland, da wollen wir natürlich dabei sein. Auf der Fahrt nach Berlin geraten wir in einen Schneesturm mit Sichtweiten unter 50 Metern, schaffen es aber gerade noch zum roten Teppich. Im Sony Center in Berlin tummeln sich Boygroups und Comedians, bis die ersten Interessenten um Mitternacht ihre Konsole mit nach Hause nehmen dürfen. Trotz frostiger Temperaturen ist die Stimmung gut. Die Rückfahrt beginnt bei strahlendem Sonnenschein und freien Straßen, endet aber leider in einem Mega-Stau bei strömendem Regen.



REDAKTIONS-AUSFLUG Das Picknick im Grünen geriet nicht ganz so harmonisch und erholsam wie geplant. Gut, dass die Redaktion an Sklaverei gewöhnt ist ... BILD: PLAYZONE / VORLAGE: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (UBISOFT)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... hat die Ersatzdroge *Colin McRae DIRT* für sich entdeckt, um von seiner *MotorStorm*-Abhängigkeit loszukommen – geiler Stoff, Codemasters!

Spielt derzeit:
God of War II, DIRT



Udo Crnjak
29, Redakteur

... versucht vergeblich den Trank „Glückseligkeit +20“ zusammenzumixen und beantragt eine Urlaubsverlängerung für seinen *Oblivion*-Trip

Spielt derzeit:
The Elder Scrolls IV: Oblivion



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... kann es noch gar nicht fassen, dass nach jahrelanger Verzögerung die komplette *Twin Peaks*-Serie nun endlich auf DVD erhältlich ist. Halleluja!

Spielt derzeit:
Super Rub'a'Dub



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... hat jahrelang verzweifelt auf die letzte DVD-Staffel von *Twin Peaks* gewartet. Endlich gibt's die Auflösung zu einer der vertracktesten Storys der Filmgeschichte.

Spielt derzeit:
Super Rub'a'Dub



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... erlebt gerade die Picknick-Saison und erkämpft sich jeden Tag aufs Neue ein schattiges Plätzchen unter einem Kirschbaum.

Spielt derzeit:
Monster Hunter 2 (PSP)



Roland Austinat
36, USA-Korrespondent

... installierte unvorsichtigerweise die *World of Warcraft*-Erweiterung *Burning Crusade* und spielt seitdem nichts anderes mehr. Schlimm? I wo, macht Spaß!

Spielt derzeit:
WoW: The Burning Crusade

Donnerstag, 29. März 2007

Matthias Mirlach von Codemasters kommt mit einer Version von *Colin McRae DIRT* für die Xbox 360 vorbei und begeistert jeden Rennspielfan in der Redaktion. Brillante Optik, röhrende Motoren und spektakuläre Crashes schinden Eindruck. Mehr zum Thema lesen Sie ab Seite 26.

Die Mutter aller Trailer erscheint. Pünktlich um Mitternacht lässt Rockstar die Katze aus dem Sack und präsentiert den ersten Trailer zu *Grand Theft Auto IV* auf der PlayStation 3 und Xbox 360. Der folgende Tag ist geprägt von ausgiebigen Diskussionen in der Redaktion und zahlreichen Bild-für-Bild-Analysen. Die Ergebnisse lesen Sie ab Seite 18.

Dienstag, 27. Februar 2007

Die letzte Produktionswoche beginnt und stresst die Redaktion. Wer hätte gedacht, dass die Osterfeiertage so schnell vorbei sind?



So testen wir

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

Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieltests seit 1991 und Fachkompetenz ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360 sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – The Elder Scrolls IV: Oblivion Test ab Seite 56. BILD: PLAYZONE

- 64 Enchanted Arms
- 62 Splinter Cell: Double Agent
- 56 The Elder Scrolls IV: Oblivion

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – God of War II Test ab Seite 66. BILD: PLAYZONE

- 70 Burnout Dominator
- 74 Everybody's Tennis
- 66 God of War II
- 73 SingStar Pop Hits
- 74 The Red Star
- 73 TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Prince of Persia Rival Swords Test ab Seite 76. BILD: UBISOFT

- 83 After Burner: Black Falcon
- 82 Call of Duty – Roads to Victory
- 82 DTM Race Driver 3 Challenge
- 83 Full Auto 2: Battlelines
- 79 Gunpey
- 76 Prince of Persia Rival Swords
- 80 Sid Meyer's Pirates!
- 81 Valkyrie Profile Lenneth
- 78 Virtua Tennis 3

So werten wir

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen

Das Leben eines Auftragsküllers hat mich schon immer fasziniert. Letztendlich hat es beruflich zwar „nur“ zum Videospielredakteur gereicht, aber so kann ich immerhin in der Haut von Nummer 47 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.

UWIE HÖNIG
wird schockieren.

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

HITMAN: BLOOD MONEY

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

TECHNIK
Präsentation: Obwohl Hitman 2 schon einige Jahre auf dem Buckel hat, kann die Atmosphäre auch von den neuesten Spielen herin, ein Tempel, ein Nachschneid und ein Dickschmied ausstrahlen.

GRAFIK: Hitman 2 kann natürlich nicht mehr mit den aktuellen Generationen mithalten, sieht aber nach wie vor gut aus.

16:9-Unterstützung: 60-Hz-Modus: Nein
Musik und Sound: Filmmusik-Musiknoten und sehr gute Effekte
Synchronisation: (Inoffizielle) Stimmen, sehr stimmungsgeprägt

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Wertung allerdings ein wenig anpassen, bringt hier aber nicht geschädigt.

WERTUNG
MULTIPLAYER: 85%
SINGLEPLAYER: 86%

Wenn einige unschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Genetexten rütteln.

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

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.

The Elder

Bethesda's Mammut-Rollenspiel zählt auch auf der PS3 zum Besten des Genres!

AUTOR: UDO CRNJAK

Wenn es um Rollenspiele auf der PlayStation 3 geht, sind die Augen der Videospielerwelt auf einen Titel gerichtet: *Final Fantasy XIII* von Square Enix. Keine Angst, es handelt sich nicht um einen Schreibfehler und es hat auch keine Verwechslung beim Einleitungstext gegeben. Es ist nun mal eine unbestreitbare Tatsache, dass *FF XIII* das am sehnlichsten erwartete Rollenspiel für die PS3 ist. Genauso steht aber auch fest, dass wir alle die Rechnung ohne *The Elder Scrolls IV: Oblivion* gemacht haben. Denn während das Japano-RPG noch keinen genauen Termin hat, steht *Oblivion* unmittelbar vor der Veröffentlichung

Fakten

- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Schwierigkeitsgrad stufenlos einstellbar
- 150 Stunden+ Spielzeit
- Enthält bereits die Zusatz-Quest „Knights of the Nine“
- Download-Inhalte und Add-on „Shivering Isles“ geplant



GENIAL Die Figuren bestechen durch ihre beeindruckenden Rüstungen. BILD: PLAYZONE

FANTASY-SIGHTSEEING Die idyllische Landschaft von Cyrodiil sorgt des Öfteren für Staunen. BILD: PLAYZONE



Scrolls IV: Oblivion

und entführt Rollenspiel-Fans in eine unglaublich atmosphärische Fantasywelt, die voller Überraschungen steckt und die bis dato größte spielerische Freiheit zu bieten hat, die Sie je in einem Konsolen-Rollenspiel genießen konnten. Und das, obwohl *Oblivion* bereits im März 2006 für Xbox 360 und PC erschien und somit schon über ein Jahr alt ist. Das wiederum zeigt, welche Qualität die Entwickler damals abgeliefert haben: das Gameplay, die offene Spielwelt und vor allem die grenzenlose Freiheit zählen auch heute noch zur absoluten Oberklasse.

AUS VERSEHEN EIN HELD

Die Art und Weise, wie Sie in *Oblivion* in das Spielsystem und die Story eingeführt

werden, ist sehr gut und im Gegensatz zum Vorgänger *Morrowind* nicht unnötig in die Länge gezogen. Das Tutorial nimmt zwar einiges an Zeit in Anspruch, allerdings werden Ihnen im Verlauf des ersten Dungeons auch alle essenziellen Elemente des Gameplays – wie zum Beispiel der Schwertkampf, Gebrauch von Pfeil und Bogen, Magie und das Statusmenü – ausreichend näher gebracht. Bevor das Spiel jedoch losgeht, stehen Sie vor der Qual der Wahl, mit welchem Charakter Sie die zahllosen Abenteuer bestehen wollen. Mehr zum Thema „Charaktererstellung“ finden Sie im Extrakasten mit demselben Titel. Nachdem Sie ein digitales Alter Ego zusammengeschustert haben, finden Sie sich in einer Gefängniszelle wieder.

Wie Sie hierher gekommen sind, spielt keine Rolle. Einzig und allein das, was noch vor Ihnen liegt, ist von Belang. Uriel Septim VII., der Kaiser der Provinz Cyrodiil im Land Tamriel, hat Sie in seinen Träumen gesehen. Für den Kaiser ist dies kein Zufall und so weiht er Sie in die drohende Gefahr ein, bevor er wenig später das Zeitliche segnet. Mehrunes Dagon, der Daedra-Prinz der Zerstörung, versucht Cyrodiil zu zerstören und überflutet das Land mit seinen teuflischen Schergen durch sogenannte Oblivion-Tore. Und genau das müssen Sie in der Rolle des Auserwählten verhindern. Zugegeben, die Story gewinnt nicht gerade einen Preis für Originalität oder Innovation, allerdings wird sie in *Oblivion* durch gelungene Charaktere und durchweg in sehr guter deutscher Sprache erzählt. Und das ist, angesichts der Größe des Spiels, der unglaublich vielen Nichtspielercharaktere (kurz: NPCs) und dessen, was sie zu erzählen haben, wirklich beachtlich. Wenn man einen Kritikpunkt suchen möchte, findet man einen in der Auswahl der Sprecher, welche durchaus etwas größer hätte ausfallen können. Es kommt vergleichsweise oft



CHAOS UND ZERSTÖRUNG Sie müssen Cyrodiil vor der Vernichtung durch den Daedra-Prinzen Mehrunes Dagon bewahren. BILD: PLAYZONE



WURZEL-ALLEN ÜBELS Die Parallelwelt Oblivion ist alles andere als einladend. BILD: PLAYZONE



vor, dass mehrere Personen im gleichen Raum mit derselben Stimme sprechen. Glücklicherweise dämpft das die Atmosphäre nur in äußerst geringem Maße.

MACHEN SIE DOCH, WAS SIE WOLLEN

Als die Entwickler im Vorfeld von grenzenloser spielerischer Freiheit sprachen, konnte kaum einer ahnen, wie ernst sie es meinten. *Oblivion* setzt Ihnen in der Tat keine Grenzen, abgesehen von natürlichen Barrieren, denn schließlich soll das Handlungsgebiet ja überschaubar bleiben. Nachdem Sie den Tutorial-Dungeon verlassen haben, steht es Ihnen völlig frei, wie Sie weiter vorgehen möchten. Sie haben Gefallen an der Story gefunden und möchten zum unvergessenen Helden Cyrodiils werden? Tun Sie es! Sie entdecken in der Ferne eine Ruine und fragen sich, welche Geschichte das verwitterte Bauwerk verbirgt? Gehen Sie hin und finden Sie es heraus! Die Kaiserstadt weckt Ihr Interesse und Sie möchten die Fantasy-Metropole erkundschaften? Nichts wie hin! Das Überwältigende an *Oblivion* ist die Tatsache, dass

Sie es auch komplett ohne ein klares Ziel vor Augen spielen können und trotzdem stolpern Sie einfach immer und überall in eine Quest (s. Extrakasten „Es gibt viel zu tun“) – inklusive der „Knights of the Nine“-Quest, die in die PS3-Version bereits integriert ist. Es gibt unzählige Beispiele, um diese faszinierende Lebendigkeit und Eigendynamik zu beschreiben – sie würden an dieser Stelle allerdings locker den Rahmen sprengen.

Selbiges gilt im Übrigen auch für die Charakterentwicklung. Anders als in vielen anderen Genrepräsentanten erhalten Sie in *Oblivion* keine Erfahrungspunkte für das Meistern eines Dungeons oder das Erledigen eines Gegners. Sie entwickeln Ihre Fertigkeiten weiter, indem Sie ständig

Gebrauch davon machen. Dieses Prinzip greift bei allen Aktionen, die Sie im Laufe des Spiels durchführen, wie etwa Schwertkampf, Kampf mit stumpfen Waffen, Umgang mit dem Bogen, leichte und schwere Rüstung, Athletik, Magie, Alchemie, Schmiedekunst, Wortgewandtheit. Haben Sie Ihre Hauptfertigkeiten, die sich aus der Charakterwahl ergeben, ausreichend weiterentwickelt, steigen Sie im Schlaf eine Stufe auf. Damit das Spiel ausgewogen bleibt, passen sich sämtliche Gegner und Monster Ihrer neu gewonnenen Stärke an – abgesehen davon können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü stufenlos anpassen. *Oblivion* bietet auch in diesem Bereich eine unglaubliche Tiefe und selbst für



Es gibt viel zu tun

Oblivion hat eine Menge zu bieten. Und zwar so viel, dass Sie locker 150 Stunden und mehr beschäftigt sind. Womit, das lesen Sie hier.



nach der letzten Herausforderung haben Sie noch lange nicht alles gesehen.

STORY-QUESTS:

Der 16 Kapitel umfassende Kern von *Oblivion* erzählt Ihre Geschichte als Held von Cyrodiil. Die einzelnen Quests sind nahtlos aneinander gereiht und können in einem Zug durchgespielt werden. Doch



in der Dunklen Bruderschaft einen Platz zu finden, ist etwas schwieriger.

GILDEN-QUESTS:

In *Oblivion* gibt es vier Gilden: Die Gilde der Kämpfer, der Magier, der Diebe und die Dunkle Bruderschaft. Die ersten beiden Gilden nehmen Sie auf, wenn Sie darum bitten. In der Gilde der Diebe und



ARENA:

Die Arena ist das, wonach es sich anhört. Sie melden sich an und kämpfen für Geld. Je mehr Kämpfe Sie überleben, desto besser verdienen Sie und steigen zudem in einem Rangsystem auf.



STÄDTE:

In der Welt von *Oblivion* gibt es viele Städte und ihre Einwohner erzählen gerne Geschichten, wenn man sie anspricht. Nicht selten bitten sie Sie um Gefälligkeiten oder bieten Ihnen Aufträge an.



FREIE QUESTS:

Überall in Cyrodiil warten Quests auf Sie. Sie müssen sich noch nicht einmal gezielt auf die Suche machen. Gehen Sie einfach auf Erkundungstour und Ihnen passieren die tollsten Dinge.

WAS ES SONST SO NOCH GIBT:

Die gerade vorgestellten Quests sind bei weitem noch nicht alles, was Ihnen *Oblivion* zu bieten hat. Sie können zum Beispiel noch die Daedra-Quests oder die Meistertrainer-Quests in Angriff nehmen. Beide Arten von Aufgaben können Sie allerdings erst dann spielen, wenn Sie bereits beachtliche Erfolge gefeiert und Ihren Charakter ordentlich aufgelevelt haben.

» Es gibt unzählige Beispiele, um die faszinierende Lebendigkeit von *Oblivion* zu beschreiben. «

RPG-Profis genug Anspruch, um sich über mehrere Stunden nur mit der Weiterentwicklung der Fertigkeiten zu beschäftigen.

MEISTERWERK MIT KLEINEN SCHÖNHEITSFEHLERN

Oblivion wandelt ganz eindeutig auf dem Pfad der Perfektion, wenn man die englischsprachige Version betrachtet. Leider hat die deutsche Fassung – genauso wie die deutsche Xbox-360- und PC-Variante schon vor einem Jahr – teils geringe, nahezu vernachlässigbare, teils aber auch massive Übersetzungs- und Anpassungsprobleme. Damit ist nicht die deutsche Sprachausgabe gemeint, denn die ist, wie bereits erwähnt, sehr gut gelungen, auch wenn sie nicht an das grandiose englische Original heranreicht. Es sind hauptsächlich unverständlich-kryptische Abkürzungen von Zaubersprüchen, Tränken und anderen Bezeichnungen. So werden Sie durch die Heiltrank-Bezeichnung „Str. Tr. D. Le.en.-W.“ oder während der Charaktererstellung durch den Spruch „Wäh. Eine Kl. O. erst. Eine selb. Def. Kl.“ unnötig verwirrt. Ebenfalls unverständlich ist die Tatsache, dass Texte aus den vordefinierten Kästen herauslaufen und dadurch das Ende kaum zu lesen ist. Während einiger Gespräche ist nicht die gesamte Dialogzeile zu sehen und auch unvollständige oder schlichtweg falsche Übersetzungen haben sich wieder eingeschlichen. Konkretes Beispiel: Hinter der Schriftrolle mit dem Zauberspruch „Blitzschlag“ verbirgt sich eigentlich der Zauber „Feuerball“. Die deutsche Lokalisation ist der einzige Bereich, in dem *Oblivion* deutliche Kritik hinnehmen muss.

TRAUMHAFT SCHÖNE FANTASYWELT

Oblivion präsentiert eine der schönsten Fantasywelten, die Sie bisher auf einer Konsole erlebt haben – vor allem auf einem HD-Fernseher. Die Umgebungen sehen wunderschön natürlich aus und erzeugen gemeinsam mit der fantastischen Beleuchtung

Charaktererstellung

Noch bevor das Abenteuer überhaupt losgeht, gilt es, wichtige Entscheidungen zu treffen.

Der Charaktereditor von *Oblivion* ist bereits eine Wissenschaft für sich. Zwar erhalten Sie einige Tipps, die Sie durch diesen wichtigen Prozess führen, allerdings ist das Handbuch in dieser Phase ein unverzichtbares Nachschlagewerk. Generell sollten sowohl die Rasse, das Sternzeichen und die Charakterklasse zueinander passen.



RASSE

Bei der Auswahl der Rasse können Sie bereits Ihren Spielstil festlegen: Die Schwerpunkte liegen auf „Kampf“, „Magie“ und „Diebeskünste“. Sie haben die Wahl aus insgesamt zehn

Rassen, die von ihren Grundvoraussetzungen her entweder optimal für eine der Ausrichtungen geeignet sind oder eine interessante Mischung darstellen. Auf jeden Fall sollten Sie die Erläuterungen im Handbuch zur jeweiligen Rasse zu Rate ziehen, da hier das Spiel nicht genug erklärt.



STERNZEICHEN

Das Sternzeichen hat einen nicht unerheblichen Einfluss auf Ihre Attribute, inklusive besonderer Boni, wie zum Beispiel 20-Punkte-Bonus des Attributs Willenskraft. Anhand der Beschreibung

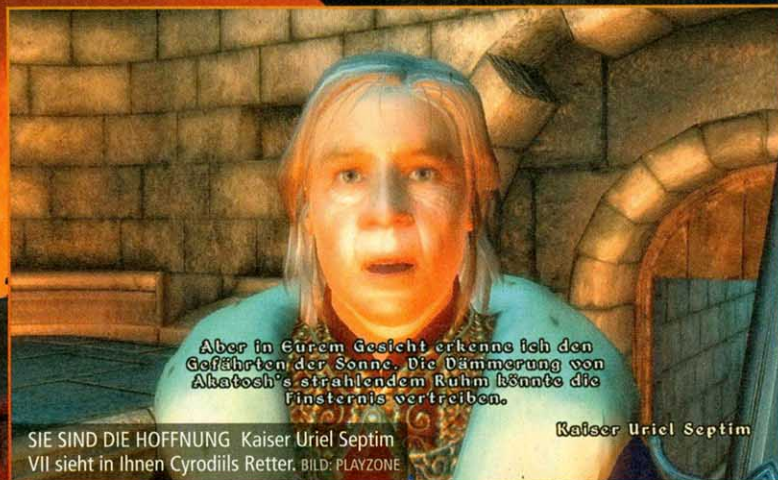
können Sie sehen, welches Sternzeichen zu der vorher ausgewählten Rasse passt.



CHARAKTERKLASSE

Der letzte Schritt legt fest, welche Hauptfertigkeiten Ihr Charakter besitzen wird und stellt somit die letzte Stufe der Spezialisierung auf eine der drei Kategorien Kampf, Magie und Diebes-

künste dar. Besonders hier sollte Ihre Wahl in Einklang mit Ihrer ausgewählten Rasse und dem Sternzeichen stehen.



» Mit Oblivion bekommen Sie einen Meilenstein westlicher Rollenspiele. «

eine unglaublich dichte Atmosphäre, die durch die Hintergrundmusik noch weiter verstärkt wird. Wenn Sie auf dem Rücken Ihres Gauls durch die Landschaft reiten, am Horizont die Abendsonne sehen und bemerken, wie sie die gesamte Landschaft in ein warmes Licht taucht, und dabei noch die harmonischen Klänge der Musik hören, wissen Sie, was wir meinen – einfach unglaublich. Aber auch alle anderen Elemente, wie Charaktere, Rüstungen, Waffen, sehen beeindruckend aus. Die Grafikpracht hat im direkten Vergleich zur Xbox-360-Version sogar noch zugenommen. Der Übergang vom nahen, detailreichen zum fernen, etwas detailärmeren Bereich ist zum einen fließender und zum anderen der Spielfigur nicht mehr so nahe wie noch auf der Xbox 360. Allerdings wird dieses Detail nur Kennern der Microsoft-Variante auffallen. Auf eine konstant flüssige Darstellung müssen Sie auch auf der PS3 verzichten. Ruckler treten hauptsächlich

beim Übergang in einen neuen Landschaftsbereich oder bei architektonisch aufwendigen Arealen auf und behindern zu keinem Zeitpunkt den Spielfluss – das ist schließlich das Wichtigste.

Bei all dem spielerischen und grafischen Glanz ist *Oblivion* jedoch nicht allen PS3-Besitzern bedenkenlos zu empfehlen. Zwar ist Bethesda's Mammutwerk auf der Xbox 360 und auf dem PC eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, was aber auch daran liegt, dass hier die Mehrheit der Rollenspiele überwiegend vom westlichen Stil geprägt ist. Auf der PlayStation 2 jedoch dominierten japanische RPGs mit großen Kulleraugen, teils abstrakten Figuren und noch abstrakteren Geschichten. Deshalb sollten alle Rollenspiel-Fans, die vorher nur *Final Fantasy* und Co. gespielt haben, erst einmal einen Blick riskieren. Wenn Sie sich jedoch auf *Oblivion* einlassen, bekommen Sie einen Meilenstein westlicher Rollenspiele – auch auf der PS3. ■



Detail-Check

Oblivion ist ein unheimlich komplexes und facettenreiches Abenteuer, das sich eigentlich einem herkömmlichen Vergleich entzieht. Deshalb stellen wir Ihnen die Hauptelemente näher vor.

CHARAKTERENTWICKLUNG



INVENTAR UND MENÜFÜHRUNG



MAGIE



GESPRÄCHE



CHARAKTERERSTELLUNG



REISEN



CHARAKTERENTWICKLUNG

In Oblivion funktioniert das Aufleveln Ihres Charakters anders als in „üblichen“ RPGs, da keine Erfahrungspunkte für das Erledigen von Quests oder Gegnern vergeben werden. Sie verbessern Ihre Hauptfähigkeiten durch ständigen Gebrauch Ihrer Fertigkeiten und erreichen die nächste Stufe, indem Sie Ihrem Charakter eine Mütze Schlaf gönnen. Am nächsten Morgen entscheiden Sie, welche drei Hauptfähigkeiten Sie verbessern möchten.

KAMPF

Es macht keinen Unterschied, ob Sie es als Magier, Nah- oder Fernkämpfer mit Ihren Gegnern aufnehmen – gekämpft wird in Echtzeit und wahlweise aus der Ego- oder Verfolger-Perspektive. Spieler, die das Schleichen bevorzugen, können ihre Feinde sogar mit speziellen Stealth-Kills ausschalten.

INVENTAR UND MENÜFÜHRUNG

Das Inventar ist in vier Bereiche aufgeteilt: Quest-Log, Gegenstände, Magie und Charakterwerte. Das Menüfenster ist leider etwas klein geraten und erschwert vor allem später die Übersicht über Ihre Gegenstände. Alles in allem etwas umständlich und nicht unbedingt optimal gelöst. Besonders nervig: in der deutschen Fassung gibt es jede Menge unschöne Abkürzungen.

QUESTS UND UMFANG

Wer Oblivion komplett durchspielen will, der sollte locker über 150 Stunden dafür einplanen. Neben der umfangreichen Story-Quest hat Cyrodiil jede Menge zusätzliche und sehr abwechslungsreiche Aufgaben zu bieten. Mehr dazu finden Sie im Extrakasten „Es gibt viel zu tun“ auf der Seite 59.

SCHLEICHEN

Ihnen liegt Schleichen und Meucheln mehr als die offene Konfrontation? Kein Problem – Oblivion unterstützt beide Gameplay-Varianten optimal und gewährt Stealth-Künstlern besondere Fähigkeiten und Boni, die Haudrauf-Nahkämpfern oder Magiern verwehrt bleiben.

MAGIE

Es gibt sechs unterschiedliche Arten von Magie, die Ihr zauberbegabter Charakter erlernen kann: Veränderung, Illusion, Wiederherstellung, Beschwörung, Zerstörung, Mystik. Sie können die Zauber entweder erlernen oder Schriftrollen mit Zaubersprüchen verwenden. Auch das Kreieren eigener Zauber ist später möglich.

ORIENTIERUNG

Wie es sich für ein derart umfangreiches und komplexes Rollenspiel gehört, bietet Oblivion sowohl eine Weltkarte als auch eine detaillierte Darstellung der näheren Umgebung. Sie können sich auch eigene Weg-Marker für Ihre Reisen setzen.

GESPRÄCHE

Kommunikation wird bei Oblivion ganz groß geschrieben. Neben normalen Gesprächen mit mehreren Antwort-Auswahlmöglichkeiten können Sie sich auch bei Ihrem Gesprächspartner in Form eines Minispiels „einschleimen“. Dieses System kann Ihnen besonders in Bezug auf das Feilschen mit Händlern einen Vorteil verschaffen.

CHARAKTERERSTELLUNG

Im Rahmen des Tutorials basteln Sie sich in vier Schritten Ihren Fantasy-Recken zusammen. Sie legen das Aussehen, Rasse, Sternzeichen und die Charakterklasse fest. Die Anzahl der Einstellungsmöglichkeiten ist enorm. Mehr dazu im Extrakasten „Charaktererstellung“ auf der Seite 60.

REISEN

Sie können Cyrodiil entweder zu Fuß, mit dem Pferd oder mithilfe der „Schnellreise“-Option bereisen. Bei letzterer Variante kriegen Sie zwar nichts von der wunderschönen Landschaft mit, haben aber eine enorme Zeitersparnis. Einfach einen bereits bekannten Ort auf der Karte auswählen, bestätigen und schon sind Sie da.



UDO
CRNJAK
ist völlig verzaubert.

Oblivion ist einfach ein geniales Spiel. Punkt. Nicht mehr und nicht weniger. Mich hat Bethesda's Meisterwerk sofort im Sturm erobert und das, obwohl ich eigentlich kein RPG-Fan bin. Was mich von Beginn an fasziniert hat, war die Gestaltung der Fantasywelt. So habe ich mir ein Land voller Magie, dunkler Mächte und Mystik immer vorgestellt und endlich habe ich ein Spiel, das sich mit meiner Vorstellung deckt. Herrlich! Hinzu kommt die einfach fantastische Atmosphäre des Titels. Egal, ob ich durch die Wälder streife, eine muffige Höhle erkunde oder einen gefährlichen Dungeon in Angriff nehme, Oblivion lässt mich einfach nicht los. Die grandiose Lebendigkeit von Cyrodiil und die totale Freiheit, diesen RPG-Meilenstein so spielen zu können, wie ich es möchte (Quests, Charakterentwicklung und so weiter) haben mir am meisten gefallen. Sowohl Profis als auch Neulinge (zwar mit etwas anfänglicher Mühe) können ihren Spaß haben – vorausgesetzt, sie können mit dem westlichen Stil etwas anfangen. Sauer aufgestoßen sind mir jedoch die umständlichen Übersetzungen, vereinzelte Übersetzungsfehler und die mangelnde Textanpassung – ansonsten wäre die Wertung höher.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Bethesda Softworks
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. April 2007
Spiele:	1
Web:	http://oblivion.de.ubi.com
Alternativen:	Enchanted Arms

- ✓ Riesiger Umfang
- ✓ Fantastische Atmosphäre
- ✓ Unglaubliche spielerische Freiheit
- ✓ Wunderschöne Fantasywelt

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 85% SOUND 88%

MULTIPLAYER

—

SINGLEPLAYER

90%

Eines der besten RPGs aller Zeiten hat auch auf der PS3 nichts von seinem Glanz eingebüßt.



UMSTÄNDLICH Einige der Abkürzungen im Spiel schaffen unnötig Verwirrung. BILD: PLAYZONE



GERÜCHTEKÜCHE Die Lebendigkeit von Oblivion, speziell in den Städten, ist einfach überwältigend. BILD: PLAYZONE



EISKALT Bei klirrender Kälte ist der Einsatz des beliebten Infrarot-Visors spielerisch nutzlos... BILD: PLAYZONE



Eiswand mit Sprengsätzen sprengen!

Splinter Cell: Double Agent

Ducken Sie sich, Ubisofts berühmter Schleichagent infiltriert die PS3!

Fakten

- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i, Dolby Digital 5.1
- Spielerische Änderungen gegenüber der PS2-Fassung
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Gelungene Sixaxis-Einbindung
- Sechs Multiplayer-Missionen

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Als Ende 2006 Sam Fishers viertes Abenteuer für die Xbox 360 erschien, war die Freude groß bei den Microsoft-Anhängern. Nicht, weil das Gameplay einen revolutionären Schritt nach vorne gemacht hätte, sondern weil Ubisofts „Doppelagent“ grafisch erstmals auf einer Next-Gen-Konsole brillierte. Die Hoffnungen auf eine erneute grafische Meisterleistung mussten jüngst die Jungs aus dem Nintendo-Lager begraben. Ein Schicksal, mit dem von nun an auch die Sony-Fans leben müssen.

DOPPELMORAL

Mit einem viel tragischeren Schicksal muss Held Sam Fisher klarkommen: Als seine Tochter bei einem Autounfall ums Leben kommt, bricht die Welt des Echelon-Agenten zusammen. Hier kommen die ersten Unterschiede zur PS2-Version ans Tageslicht: Während Sie in der Last-Gen-Fassung die Todesnachricht während der ersten Mission spektakulär am eigenen Leib erfahren, wird Ihnen der Fall des Sam Fisher in der Next-Gen-Variante lediglich in einer kurzen Render-Rückblende erzählt. Doch auch spielerisch ist das Tageslicht von

großer Bedeutung: Während Sie in der PS2-Version noch mit allerlei gewohnten Anzeigen durch die Missionen schritten (Helligkeitsanzeige, Geräuschpegel, Waffen-HUD), hat man die Bildschirmanzeigen der PS3-Fassung stark entschlackt. Kein Wunder, ist Fisher während seiner Aufträge doch meist in gleißendes Sonnenlicht getaucht. Lediglich eine Leuchtdiode auf Sams Rücken zeigt an, ob und wie deutlich Sie sichtbar sind. Ist die Anzeige grün, sind Sie quasi unsichtbar. Bei Gelb schöpfen die Wachen zögerlich Verdacht und untersuchen die Gegend gründlich.

» Zu keiner Zeit läuft das Spiel absolut flüssig. «



DURCHHALTEN Die Gegner-KI hat sich nicht sonderlich weiterentwickelt. So werden Sie nicht entdeckt. BILD: PLAYZONE



JBA
LOVE INTEREST Zwischen Sam und Terroristin Enrica funkt es später mächtig. Anfänglich ist Ihnen die Gute noch sauer gestimmt. BILD: PLAYZONE



KERNIG Nach dem traurigen Schicksalsschlag ist Sam Fisher eindeutig noch grimmiger gelaunt. BILD: PLAYZONE

Rot steht selbstredend für den berühmten Weihnachtsbaum.

Gemäß dem Untertitel „Double Agent“ spielen Sie in Teil 4 für zwei Parteien: Ihre NSA-Kollegen (National Security Agency) schleusen Sie in ein Hochsicherheitsgefängnis, um durch ein Mitglied der Terror-Gruppe JBA (John Browns Army) die Organisation zu infiltrieren. Hier wirft das Spiel erstmals einige moralische Fragen auf: Denn um das Vertrauen Ihrer Terror-Brüder zu gewinnen, müssen Sie sprichwörtlich über Leichen gehen. Als Beweis Ihrer Loyalität gilt es, diverse NSA-Agenten zu ermorden. Nur wenn Sie mitspielen, haben Sie eine Chance, Ihre Tarnung aufrechtzuerhalten. Wurde dieses Dilemma auf der PS2 noch mittels einer Anzeige gelöst, haben Sie in der PS3-Fassung gleich zwei Vertrauensleuten: In jedem Level gibt es mehrere, teils optionale Missionsziele. Nur wenn Sie für beide Parteien die Drecksarbeit erledigen, sorgen Sie dafür, dass die Leisten nicht ganz null sinken – geschieht dies, heißt es „Game Over“.

Eine weitere Neuerung stellen die Aufträge zwischen den Missionen dar: Sie müssen das JBA-Hauptquartier innerhalb von 30 Minuten mit Viren und Wanzen verseuchen. Diese Zwischenmissionen sorgen allerdings des Öfteren für Frust. Ein Schleichspiel mit Zeitlimit? Definitiv keine gute Idee.

Eine gute Idee hingegen ist die Einbindung der Sixaxis-Funktion: Schlösser knacken und Bomben

entschärfen dürfen Sie nun optional via feinfühleriger Sixaxis-Lenkung. Das fühlt sich zwar deutlich natürlicher an, im Eifer des Gefechts sind Sie mit der konventionellen Stick-Technik aber auf der schnelleren Seite. Schnell sind auch die sechs Multiplayer-Missionen: Hier müssen Sie im Wettstreit mit Ihren Gegnern innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens bestimmte Aufgaben erfüllen: Sichern Sie Disketten oder beschützen Sie ein Terminal vor Ihren Mitstreitern. Die Agenten im Mehrspielermodus sind deutlich agiler als der träge Sam, was den actionorientierten Auseinandersetzungen deutlich entgegenkommt.

TECHNIK, DIE NICHT BEGEISTERT

Während *Double Agent* im Gameplay-Kern also erneut vieles richtig macht, hat Ubisoft mit der Portierung auf die PS3 geschlapt: Optisch ist die Sony-Version der Xbox-360-Fassung zwar ebenbürtig, allerdings auf Kosten einer höchst instabilen Framerate. Zu keiner Zeit läuft das Spiel absolut flüssig, nicht selten müssen Sie mit ruckligen 15 Bildern pro Sekunde klarkommen. Besonders ärgerlich, wenn Sie im Eifer des Gefechts die Kamera schwenken müssen: ein hakeliges Unterfangen. Lediglich im optisch abgespeckten Multiplayer-Modus dürfen Sie die flinken Agenten flüssig durch die Areale bugsieren. ■



ONUR YILDIRANCAN
mag kein Daumenkino.

Es tut mir in der Seele weh, einem Toptitel wie *Splinter Cell* nicht die gerechtfertigte Wertung geben zu können. Denn spielerisch wurde auch diesmal vieles richtig gemacht. Die technische Seite hingegen ist katastrophal: Selbst bei No-Budget-Titeln auf älteren Konsolen habe ich selten eine dermaßen krasse Ruckelorgie erlebt.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	26. März 2007
Spieler:	1 (-6 online)
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Metal Gear Solid 3 (PS2)

- Bewährtes Gameplay
- Gelungene Sixaxis-Einbindung
- Ständiges Ruckeln
- Nervige Zeitlimit-Missionen

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 61% SOUND 82%

MULTIPLAYER 79% **SINGLEPLAYER** 76%

Spielerisch wertvolle, jedoch technisch enttäuschende Fortsetzung des Schleichhits.



Beenden
Neigen Sie den Controller nach links/rechts, um den richtigen Quadranten zu finden.

SIXAXIS Gefühlvoll lenken Sie das PS3-Pad in die richtigen Bahnen, um Schlösser zu knacken. BILD: PLAYZONE



NERVIG In den Zwischenmissionen sitzt Ihnen ein 30-minütiger Countdown im Nacken. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Ca. 50 Stunden Spielzeit
- Für Anfänger
- 30 neue, PS3-exklusive Kreaturen
- Sixaxis-Support
- Spiel komplett in Englisch
- Wahlweise englische oder japanische Sprachausgabe
- 720p, 1080i

ANNA NICOLE SMITH? Dieses Mädel ist geldgeil wie Sau. Irgendwann heiratet sie bestimmt mal einen alten Millionär. BILD: PLAYZONE

Enchanted Arms

Gut geklaut ist halb gewonnen – aber eben doch nur halb.



KÄSEKÄSTCHEN Das Kampfsystem macht Spaß und bietet ansatzweise taktische Tiefe. BILD: PLAYZONE



SYNTHETISCH Solche potenziellen Gruppenmitglieder erschaffen Sie aus angehäuften Edelsteinen. BILD: PLAYZONE



DIE FRAU IST SCHULD Weiber und Feuerwasser, der Untergang der Männerwelt. BILD: PLAYZONE

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

In Atsumas rechtem Arm schlummert eine Kraft, die eine verbannte Eisdämonin erweckt. Die frostige Dame hat daraufhin nichts Besseres zu tun, als ganze Städte in Schutt und Asche zu legen. Das muss Atsuma natürlich wieder ausbaden. Klingt irgendwie bekannt? Wenn Sie schon das ein oder andere Rollenspiel gespielt haben, werden Sie bei *Enchanted Arms* des Öfteren Déjà-vu-Erlebnisse haben. Der Titel bedient sich nämlich schamlos bei allen möglichen Genrekollegen. Einerseits ist das schade, weil es hier keine innovativen Elemente zu sehen gibt. Andererseits sind damit aber besonders Rollenspiel-Einsteiger auf der sicheren Seite. Denn zumindest klaut *Enchanted Arms* nur bei guten Titeln wie der *Tales of*-Reihe, *Final Fantasy* und allen voran *Shin Megami Tensei*.

Das Hauptaugenmerk liegt auf den zahlreichen Kreaturen, die man durch das Sammeln von Materialien synthetisiert und in seine Gruppe aufnimmt. Mithilfe der monströsen Gefährten trägt man dann Zufallskämpfe auf einem in zwei Hälften unterteilten Gitterfeld aus. Anfänger werden durch die leicht taktische Note der Gefechte aber nicht überfordert. Nach jedem Kampf wird die Gruppe komplett geheilt! Ursprünglich erschien *Enchanted Arms* auf der Xbox 360 mitsamt unterhaltsamem Online-Multiplayer-Modus. Dieser fehlt in der PS3-Version leider gänzlich, dafür integrierten die Entwickler einige neue Elemente in das Hauptspiel. Neben

neuen Umgebungen und Zwischensequenzen gibt es 30 exklusive Kreaturen, die Sie in Ihre Gruppe aufnehmen können. Auch das Sixaxis-Pad wird unterstützt, das Feature wirkt allerdings etwas erzwungen. Um Energie für Spezialangriffe aufzuladen, schütteln Sie vor einer solchen Attacke oder in einem Tanz-Minigame das Pad. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hat das alles schon gesehen.

Ich finde *Enchanted Arms* nicht schlecht, nur so verdammt unspektakulär. Einen neu auftretenden Charakter konnte ich bereits nach dem ersten Dialog vollständig einschätzen. Ähnlich ging es mir beim eigentlichen Gameplay. Alles schon mal dagewesen. Zudem hat mich der Schwierigkeitsgrad stark unterfordert. Aber gerade deswegen lege ich *Enchanted Arms* Genre-Neulingen ans Herz.



ENCHANTED ARMS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	From Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	21. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.enchantedarmsgame.com
Alternativen:	<i>Shin Megami Tensei: Lucifer's Call</i> (PS2)

- ☒ Taktisches Kampfsystem
- ☒ Abwechslungsreiches Charakter-Design
- ☒ Wenig innovative Elemente
- ☒ Sehr klischeebehaftete Story

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	72%	65%	75%
SINGLEPLAYER			71%

Unspektakulär, aber aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades für Genre-Neulinge interessant.



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

www.mobileunlimited.de

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 als Handy-Spiel!

Schließen Sie sich den Ghosts an und eliminieren Sie die Rebellen!
Jetzt für dein Handy!



GAME-CODE:

50

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 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600

Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6110 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 7260 7370 7650 N70 N80

Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E900 E960v E990

Siemens: C65 C75 CX65 CX70 M65 S65

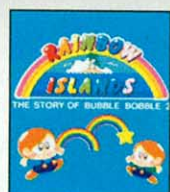
SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600

Weitere Modelle auf mobileunlimited.de

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 50

Rainbow Island



GAME-CODE:

53

Mit Rainbow Islands hat Bubble Bobble einen würdigen Nachfolger erhalten.

Kompatible Handys:

Motorola: E398 RAZR V3 RAZR V3x SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 Nokia: 3100 3120 3220 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6220 6230 6230i 6260 6600 6670 7260 7610 7650 N-Gage (iD) N70 Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810

Siemens: C65 C75 CX65 CX70 CX75 SonyEricsson: F500i K300i K500i K700i(i) K750i V800 W550i W800i Z520i

Weitere Modelle auf mobileunlimited.de

Speedway 3D



GAME-CODE:

54

In Speedway 3D warten heiße Rennen auf Sie!
Sind Sie bereit?

Kompatible Handys:

Motorola: RAZR V3x Nokia: 6270 6280 6630 6680 N70 N80 Samsung: D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 SonyEricsson: K600i K610i K700i(i) K750i K800i W550i W800i W810i W850i

Weitere Modelle auf mobileunlimited.de

Rayman® Raving Rabbids



GAME-CODE:

57

Raymans Welt wird von einer Armee durchgeknallter Hasen überrannt.
Sind sie noch aufzuhalten?

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 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6110 6131 6220 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 Siemens: C65 C75 CX65 CX70 M65 S65 SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700i(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600 Weitere Modelle auf mobileunlimited.de

Real Football 2007 3D



GAME-CODE:

59

Die heißeste Fußball-Action in 3D! Spiele auf der ganzen Welt an der Seite von Top-Fußballern!

Kompatible Handys:

SonyEricsson: K600i K610i K750i K800i V630i W550i W800i W810i W850i Weitere Modelle auf mobileunlimited.de



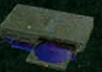
TEST

God of War II

Der Kriegsgott ist zurück und legt sich mit seinem obersten Chef an: Zeus!

God of War II





ONE UGLY MOTHERF***** Die von Kratos attestierten Hängebrüste stoßen bei dieser „Dame“ auf wenig Begeisterung. BILD: PLAYZONE



FIESE FALLEN Es mangelt nicht an kleinen Geschicklichkeitspassagen. BILD: PLAYZONE



VERSTECKT Erneut dürfen Erfahrungspunkte erpimpert werden. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 16:9, 50 Hz
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Ca. 10 Stunden Spielzeit
- Game Director Cory Barlog war Animation Director für God of War
- Auch als Special Edition mit Bonus-DVD erhältlich

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Nein, ich möchte nicht in der Haut der Entwickler von *God of War II* stecken. Der Vorgänger heimste Lobeshymnen ohne Ende ein und wurde von uns erst kürzlich zum besten Spiel des Jahres 2006 ernannt. Da dürfte der Druck recht heftig sein, der auf den Schultern der Entwickler lastet, schließlich erwartet die Spielerschaft nicht weniger als Perfektion von einem Nachfolger. Ist *God of War II* also schon jetzt das beste Spiel 2007 oder nur eine laue Fortsetzung? Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen die Antwort.

KETZER FLIEGEN RAUS!

Wer *God of War* noch nicht gespielt hat, sollte sich eigentlich eine Ohrfeige abholen und sofort aufhören, diesen Artikel zu lesen. Nicht nur, weil es ein geniales Spiel ist, sondern auch, weil die folgenden Zeilen einige Details der Story verraten – und

wir möchten niemandem den Genuss eines der Spiele verleißen. Sofern Sie also Teil 1 noch nicht im Regal stehen haben, holen Sie dies schleunigst nach und überspringen Sie diesen Absatz. Spieler des Erstlings dagegen erinnern sich: Kratos konnte den Kriegsgott Ares besiegen, stieg seinerseits in den Olymp auf und war fortan der Gott des Krieges. Eigentlich lief alles nach dem Plan der Götter, doch Kratos ist die fürchterlichen Erinnerungen an seine Vergangenheit immer noch nicht los und zeigt sich noch brutaler als sein Vorgänger Ares. Gerade als er auf die Erde hinabsteigt, um die Stadt Rhodos dem Erdboden gleichzumachen, zieht Athena die Notbremse und schrumpft Kratos auf die Größe eines Sterblichen. Doch seine göttlichen Kräfte ist der wütende Anti-Held noch nicht los und so metzelt er sich durch Horden von Gegnern und macht auch mit dem zum Leben erweckten Koloss von Rhodos kurzen Prozess. Doch dieser Sieg ist nur der Anfang und Aufhänger für eine Geschichte, die so groß ist, dass der erste Teil im direkten Vergleich regelrecht unspektakulär wirkt. Wir wollen Ihnen den Spaß am Spiel nicht verderben, deswegen schweigen wir uns an dieser Stelle über nähere Details aus, aber wir können Ihnen versichern, dass die Story einige faustdicke Überraschungen parat hält und die Größe und Komplexität ähnlich wie in den Fortsetzungen des Films *Matrix* ganz neue Dimensionen erreicht, ohne dem Vorgänger dabei untreu zu werden.



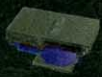
SCHNELL Auch in der Luft sind schnelle Reaktionen gefragt. BILD: PLAYZONE



BERSERKER Mit seinen beiden Klingen macht Kratos alles platt. BILD: PLAYZONE



FIESER FIESLING Dieser Mann ist böse. Sehr böse! BILD: PLAYZONE



GIGANTISCH Die Größe und optische Brillanz der Umgebungen ist phänomenal! BILD: PLAYZONE



PERFEKT Schicke Filmsequenzen erklären die Vorgeschichte. BILD: PLAYZONE



EPISCH Kratos hat eine lange Reise vor sich. BILD: PLAYZONE

ALT UND NEU

Wer sich das Bonusmaterial von *God of War* genau angeschaut hat, wird sich an einige Abschnitte erinnern, die damals aus Zeitgründen der Schere zum Opfer fielen. In *God of War II* wurden einige dieser Ideen aufgegriffen, doch der Kern des Spiels orientiert sich stark am Erstling. Die Entwickler erfinden das Rad nicht neu, sondern verfeinern Gameplay und Leveldesign des Vorgängers. Viele kleine Ideen und frische Neuerungen

geben dem Spieler nie das Gefühl, nur eine Fortsetzung zu spielen, ein komplett neues Spiel hat man aber auch nicht vor sich. Kratos hat einige neue Moves gelernt, erhält neue Magie und Waffen, doch im Wesentlichen spielt sich Teil 2 wie der Vorgänger. Auch die Dominanz der Standard-Klingen ist nach wie vor gegeben, denn die zusätzlichen Waffen sind zwar sehr mächtig und können ebenfalls aufgerüstet werden, doch eleganter und optisch eindrucksvoller geht Kratos mit Athenas Klingen auf die Gegner los.

die in ähnlicher Form schon im ersten Teil realisiert wurden, doch immer noch staunt man alle paar Minuten über die schiere Größe der Levels, die Brutalität des Geschehens oder den nächsten Boss-Gegner. Derer gibt es mehr als im ersten Teil, dafür sind die Kämpfe etwas weniger lang ausgefallen. Der Kampf gegen die Hydra oder gegen den Minotaurus waren absolute Highlights des Erstlings und es fällt schwerer, solche Highlights im Nachfolger zu bestimmen; lediglich zum Ende hin häufen sich die spektakulären Kämpfe. Das ist aber auch schon der einzige Hauch von Kritik, den man üben könnte. Ansonsten ist *God of War II* eine absolut gleichwertige Fortsetzung, die über alle Qualitäten verfügt, die schon den Erstling ausgezeichnet und zum Spiel des Jahres gemacht haben. Es ist eines dieser Spiele, bei denen man Spieler beneidet, die gerade erst anfangen, weil sie noch so viele geniale Momente vor sich haben, die man selbst ja schon erlebt hat.

Herz-zerreißend

Bei all der technischen Perfektion, die Sonys Studio in Santa Monica leistet – ganz frei von Fehlern ist auch *God of War II* nicht.

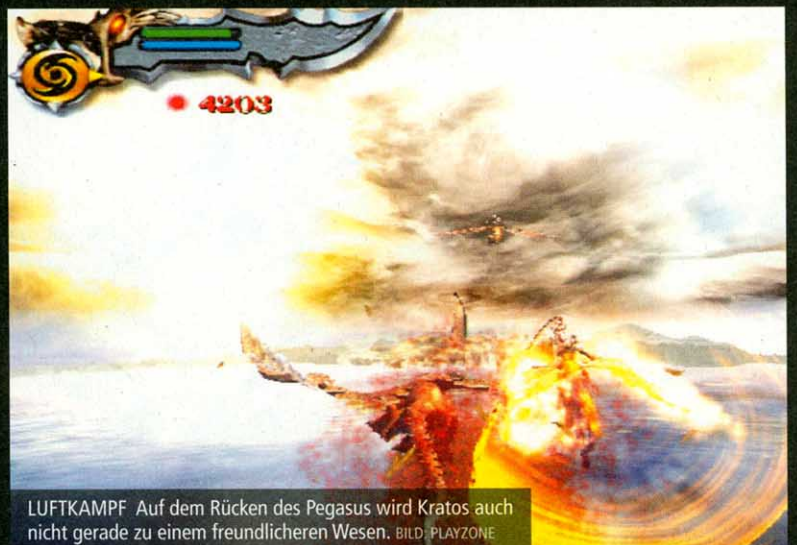
Wir alle hassen es, wenn Spiele ruckeln. *God of War II* ruckelt nicht und das ist auch gut so, doch ganz problemlos ist die Optik dennoch nicht. Bei schnellen Kamerabewegungen oder besonders aufwendigen Szenen bleibt die Bildrate zwar stabil, doch kommen nicht alle Informationen beim Fernsehgerät an und es kommt zu sogenanntem Tearing. Hier werden zur Performance-Optimierung einzelne Bilder weggelassen, was optisch in einem zerteilten Bild resultiert, in dem ein Teil dem anderen hinterherzuhinken scheint. Dieser Effekt ist unschön und bei *God of War II* (wie auch schon beim Vorgänger) häufig zu beobachten, wirkt sich aber nicht so stark auf den Spielspaß aus wie Ruckler.



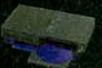
BILD: PLAYZONE

HIMMLISCH

God of War zeichnete sich vor allem durch das hohe Tempo und die nicht enden wollenden Highlights aus. In anderen Spielen bekommt man zum Ende hin mal eine Spur Dramatik geboten, in *God of War* war jeder Level ein Highlight. *God of War II* hält sowohl das Tempo als auch die Qualität des Vorgängers. Zwar gibt es einige Déjà-vu-Momente und Ideen,



LUFTKAMPF Auf dem Rücken des Pegasus wird Kratos auch nicht gerade zu einem freundlicheren Wesen. BILD: PLAYZONE



Mehr Spiel fürs Geld

Ähnlich wie bei vielen DVDs gibt es auch von *God of War II* eine Special Edition, die mit massig Bonusmaterial aufwartet.

Große Spiele verdienen eine Special Edition und bei *God of War II* lässt sich Sony nicht lumpen. Während in den USA schlicht zwei Datenträger in einer Standard-Hülle schlummern, bekommen deutsche Spieler für den gleichen Preis wie das normale Spiel auch eine Special Edition, die mit edler Verpackung und der besagten Extra-DVD aufwartet. Diese schlägt vom Umfang so manche Film-DVD und bietet einen schönen Einblick in die Produktion des Spiels, die Macher und die Ideen, die es nicht mehr ins fertige Spiel geschafft haben. Zwar war das Bonusmaterial

BILD: SONY

des Vorgängers insgesamt unterhaltsamer und erhellender, aber einem geschenkten Gaul schaut man schließlich nicht ins Maul.



GÖTTLICHE TECHNIK

Wir haben die PlayStation 3 jetzt schon einige Zeit in der Redaktion und dennoch schafft es *God of War II* locker, Kinnladen nach unten klappen zu lassen. Was hier grafisch geboten wird, ist einmalig und nicht zu glauben. Gigantische Levels, hochkomplexe Architektur, butterweiche Animationen und derer gleich unzählige verschiedene, fantastische Lichteffekte – hier wird einfach alles aufgefahren, was man sich wünschen kann. Die Zwischensequenzen sind zum Teil wieder gerendert und auch die In-Game-Sequenzen sind nachbearbeitete Filme,

aber der Gesamteindruck wird dadurch kaum gestört. *God of War II* sieht aus wie aus einem Guss und lässt billige Nachahmer noch schlechter aussehen, als das ohnehin schon der Fall war. Die Liebe zum Detail, die bombastische Präsentation und auch der Umfang (8-10 Stunden sollten Sie mindestens einplanen, dann haben Sie aber die Hälfte verpasst) sind abermals auf allerhöchstem Niveau. Das gilt übrigens auch für die Ausstattung der Special Edition (siehe Extrakasten). Hier finden sich auf einem zweiten Datenträger massig Videos und Extras zum Spiel, die allein den Kauf wert sind und einiges zur Entstehung des Spiels verraten. Diese Special Edition wird von Sony übrigens zum gleichen Preis verkauft wie das reguläre Spiel – ein netter Zug, der den Kauf der Edition zur Pflicht macht. Einziger Wermutstropfen der PAL-Version: Der Progressive-Scan-Modus fiel der Schere zum Opfer, was zumindest Besitzern von HD-Fernsehern einen Dämpfer verpassen dürfte. ■



REAKTIONSSPIELCHEN Quick-Time-Events sind natürlich ebenfalls wieder ein wichtiger Bestandteil der Kämpfe. BILD: PLAYZONE



ALTER BEKANNTER Dieser glühende Kollege sieht fast aus wie ein Verwandter des Minotaurus. BILD: PLAYZONE



OHNE REUE Kratos kennt sich mit Stichwaffen aus, so viel ist sicher. BILD: PLAYZONE



MAIK
BÜTEFÜR

... spielt's gleich noch mal durch.

Ich hatte regelrecht Schiss vor dem Test von *God of War II*, weil der Vorgänger einfach zu perfekt war, um von einer Fortsetzung wirklich übertroffen zu werden. *God of War II* ist definitiv nicht besser als Teil 1, aber absolut gleichwertig und genau das, was ich mir gewünscht habe. Es gibt genug neue Features und Ideen, die Story ist erneut episch und jeder zweite, ach was, JEDER Level lässt einen unglaublich staunen, dass so etwas auf einer PlayStation 2 überhaupt möglich ist. Erstaunlich ist auch die Brutalität des Spiels: Kinderhände sollten weit von diesem Spiel entfernt bleiben, denn auch wenn es in erster Linie um Monster und Mythen der griechischen Sagenwelt geht, hier fließt das Blut gleich hektoliterweise!



GOD OF WAR II

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Santa Monica
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	18. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.godofwar.com
Alternativen:	Devil May Cry 3

- Bombastisch präsentierte Action
- Hervorragende Optik
- Abwechslungsreiche Kämpfe
- Fantastischer Soundtrack

WERTUNG

STEUERUNG 90% GRAFIK 93% SOUND 90%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

94%

Das Niveau des Erstlings wird gehalten – brillant präsentierte Action mit zahlreichen Wow-Effekten!



EGO Auge in Auge mit dem Tod.
Die Ego-Perspektive ist nur schwer
spielbar. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Etwa halb so viel Umfang wie bei den Vorgängern
- Fokus liegt mehr auf den Rennen
- Keine Crash-Events
- Surround-Sound
- 4:3, 16:9, 60 Hz

Burnout Dominator

Egal ob SM-Studio oder Autobahn: Dominieren macht irre Spaß!

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Schnell, schneller, *Burnout*. Auch der neueste Ableger der irrsinnigen Rennspielserie hat sich den Geschwindigkeitsrausch auf die Fahnen geschrieben – mehr noch als die beiden Vorgänger *Takedown* und *Revenge*. Denn *Dominator* stellt gewissermaßen einen konsequenten Rückschritt zu den Wurzeln der Serie dar. Allerdings ist das nicht negativ gemeint.

Ganz im Gegenteil: Wer sich lieber der ungehemmten Raserei als gewaltigen Crash-Orgien hingibt, dürfte an diesem Teil sogar mehr Gefallen finden als an den genannten Vorgängern.

GIB GAS, ATZE!

Die Burnout-Leiste feiert in *Dominator* ihr Comeback. Wie gehabt lädt sich bei ruppiger Fahrweise eine Boost-Leiste auf. Ist sie komplett gefüllt, können Sie jetzt

aber (wieder) den Turbo-Boost aktivieren. Leeren Sie die Leiste komplett in einem Zug, so nennt sich das Burnout. Wenn Sie nun während eines solchen Burnouts waghalsige Manöver hinlegen, erhalten Sie nicht nur ordentlich Bonuspunkte, sondern können die Turbo-Leiste auch wieder komplett auffüllen und eine Turbo-Kombo auf den Asphalt legen. Theoretisch ist es so möglich, ein komplettes Rennen mit Boost zu fahren. Und das ist auch





» Dominator stellt einen konsequenten Rückschritt zu den Wurzeln der Serie dar. «

dringend nötig. Denn wie immer sind die Gegner knallhart und fahren langsamen Spielern eiskalt davon. Wegen des Gummiband-Effekts kleben Ihnen die Rivalen hingegen ständig dicht an den Fersen, egal wie flott Sie nun unterwegs sind. Dieses Feature zu beherrschen ist daher das A und O. Da Crashes die Kette unterbrechen würden, sind die Strecken diesmal auch mehr auf Rennen und Drifts ausgelegt als auf brutale Rempelorgien.

AUFS MOWL

Die allseits beliebten Takedowns fehlen deswegen aber nicht. Wie immer dürfen Sie Ihre Rivalen auch gegen Wände prellen oder in den Gegenverkehr schieben und sie so, zumindest kurzzeitig, schrottreif machen. Besonders cool: Wenn Sie das an der richtigen Stelle schaffen, öffnen Sie sogar neue Abkürzungen, durch die Sie wertvolle Sekunden einsparen können. Wenn hingegen Sie einen Takedown kassieren, können Sie mit dem Aftertouch-Feature auch wieder Ihr Wrack lenken und Kontrahenten selbst nach einem Crash noch aus dem Verkehr ziehen. Zieht ein Wagen knapp an Ihnen vorbei, können Sie auch mit der R2-Taste den Crashbreaker aktivieren. Ihr Wagen explodiert dann und zerlegt dabei andere Wagen in direkter Umgebung stilecht in alle Einzelteile. Dieses Feature war in den letzten *Burnout*-Spielen besonders in Crash-Events, in denen Sie ein möglichst großes Verkehrschaos anrichten mussten, von Bedeutung. Leider hat *Dominator* diesen spaßigen Spielmodus nicht mehr im Repertoire. Dafür müssen Sie in den neuen Maniac-Rennen so gefährlich wie möglich fahren, um Ihr Punktekonto aufzustocken. Das ist zwar nicht ganz so unterhaltsam wie die Crash-Events, mit weit über 200 Sachen über die Autobahn auf der Gegenspur zu heizen macht aber trotzdem ordentlich Laune. Besonders dann, wenn man dabei wieder den tollen Soundtrack im Ohr hat.

SINNESFREUDEN

Der lizenzierte Soundtrack von *Burnout* war schon immer wichtiger Bestandteil der Serie. Auch diesmal hat EA weder Kosten und Mühen gescheut, um die derzeit angesagtesten Indie-Künstler an Bord zu ziehen. Wenn die Fratellis ihr „Chelsea Daggers“ trällern, steigt die Schadenfreude bei einem Takedown ins Unermessliche. Wer's etwas deftiger mag, lässt sich hingegen von Trivium die Ohren durchpusten, während er durch lange Kurven driftet. Über 30 Songs bieten für jeden Freund gepflegter Gitarrenmusik die perfekte Sounduntermalung. Und über die Grafik müssen wir wohl kein Wort mehr verlieren. *Burnout* ist das schönste und schnellste Rennspiel ever. Punkt.

FÜR RENNSÄUE UND DIE, DIE'S WERDEN WOLLEN

Neben den Crash-Events flog übrigens auch der Online-Modus kurzerhand raus. Mehrspieler-Rennen sind jetzt nur noch zu zweit via Splitscreen möglich. Wer zu viert spielen will, reicht in einem Party-Modus das Pad weiter und fährt um höchste Punktplatzierungen. Auch im Mehrspieler-Modus sind brutale Materialschlachten also nicht mehr so gewichtig. Wer sich von der *Burnout*-Serie aber gerade deswegen abgewandt hat, weil



CHAOS Dank Aftertouch und Crashbreaker ziehen Sie Kontrahenten nachträglich mit in den Unfall.
BILD: PLAYZONE



RISKANT 200 km/h. Autobahn. Gegenspur. Das gibt ordentlich Punkte – auch in Flensburg.
BILD: PLAYZONE



GIB GAS Dank Burnout-Kombo holen wir jetzt auch noch den Erstplatzierten ein. BILD: PLAYZONE



TYPISCH Auch wenn Geschwindigkeit wichtiger ist als Gegner zu crashen – Takedowns gibt es natürlich noch mehr als genug.
BILD: PLAYZONE

Detail-Check

Mit *Takedown* und *Revenge* wurde die *Burnout*-Serie konstant nach vorne gebracht. *Dominator* ist ein beabsichtigter Rückschritt.



BURNOUT DOMINATOR

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Welt-Tour mit 88 Events, Rennen, Time Attack, Road Rage, Maniac, Drift, Eliminator, Burnout, Beinahe-Crash
Strecken: 8 Schauplätze mit Strecken in verschiedenen Varianten
Fahrzeuge: 36
Onlinefähig: Nein
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps

GAMEPLAY ★★★★★

Streckendesign: Die Strecken sind mehr denn je auf hohe Geschwindigkeiten und lange Drifts ausgelegt.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Anfangs simpel, später sehr fordernd.
Gummiband-Effekt: Wer den Burnout beherrscht, kann Gegner auch bei groben Fehlern noch einholen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Grafik und Detailgrad wie in *Revenge*. Konstante 60 Bilder pro Sekunde und ein Geschwindigkeitsgefühl jenseits von Gut und Böse.
Sound: Ordentlicher Surround-Sound. Kommentator nur im Einleitungsvideo.
Soundtrack: The Fratellis, LCD Soundsystem, Photo Atlas, Maxis, Trivium. Freunde von Gitarren werden wieder jubeln.
Ladezeiten: Sehr lang

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Der geringere Umfang und vor allem die fehlenden Crash-Kreuzungen drücken die Wertung von *Dominator* nach unten. Dennoch kommen Fans der Reihe voll auf ihre Kosten und besonders *Burnout 2*-Liebhaber werden Neuausrichtung des Titels begrüßen.



BURNOUT REVENGE

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: World Tour mit 169 Events, darunter Crash-Events, Traffic Attack, Road Rage, Eliminator, Grand Prix, Einzelrennen
Strecken: 8 Schauplätze mit Strecken in verschiedenen Varianten
Fahrzeuge: 77
Onlinefähig: Ja
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps

GAMEPLAY ★★★★★

Streckendesign: Noch besser als beim Vorgänger. Besonderes Highlight sind die vielen Abkürzungen.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird gegen Ende äußerst anspruchsvoll.
Gummiband-Effekt: Inzwischen bleibt auch bei größeren Fahrfehlern die Chance, die Gegner einzuholen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Konstante 60 Frames pro Sekunde und das überragende Geschwindigkeitsgefühl des Vorgängers wurden beibehalten. Etwas höhere Detailstufe der Strecken.
Sound: Fette Effekte und donnernder 5.1-Sound. Diesmal kein Kommentator.
Soundtrack: Ähnlich hohes Niveau wie beim Vorgänger. Tracks von Apocalyptica, The Doors, Bloc Party u. a.
Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG

★★★★★



BURNOUT 3: TAKEDOWN

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: World Tour mit 173 Events, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen)
Strecken: 40 (verschiedene Varianten)
Fahrzeuge: 72
Onlinefähig: Ja
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps

GAMEPLAY ★★★★★

Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslungsreich und detailliert.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird recht fordernd.
Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2. Davonfahren ist möglich, aber auch Gegner ziehen davon.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überragendes Geschwindigkeitsgefühl. Sehr gelungener Verwischeffekt, der aber manchmal die Übersicht raubt.
Sound: Krachende DD-5.1-Soundkulisse, nerviger, aber abstellbarer Kommentator.
Soundtrack: Sehr coole Rockmusik von The Hives, Franz Ferdinand, Ramones u. a. Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

zeigt Flensburg den Stinkefinger.

Anfangs konnte ich mich mit *Dominator* kein bisschen anfreunden. Ich wollte *Burnout*, ich wollte Zerstörung! Aber nachdem ich mich in das Burnout-Feature eingespielt und ganze Rennen mit aktiviertem Turbo absolviert hatte, fiel der Groschen. *Dominator* ist mehr Rennspiel, als es seine Vorgänger waren. Zwar darf auch noch gecrasht werden, aber nicht mehr so krass wie in *Revenge*. Und wer sich damit abfindet, wird mit diesem Titel viel Spaß haben. Den Hit hat sich *Dominator* daher redlich verdient, aufgrund des stark geschrumpften Umfangs fällt die Wertung allerdings nicht mehr so hoch aus wie bei den Vorgängern. Dennoch werde ich wieder mal viel Zeit mit dem neuesten Serien-Ableger verbringen. Der Ehrgeiz hat mich gepackt und bevor ich nicht alle Wagen und Goldmedaillen bei allen Events herausgefahren habe, werde ich das Pad nicht aus der Hand legen.



BURNOUT DOMINATOR

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	20. März 2007
Spiele:	1-4
Web:	www.burnout.ea.com
Alternativen:	Burnout Revenge, FlatOut 2

- ✓ Geniales Geschwindigkeitsgefühl
- ✓ Neues Fahrgefühl dank Burnout-Kombos
- ✓ Keine Crash-Events
- ✓ Geringerer Umfang als bei den Vorgängern

WERTUNG STEUERUNG 92% GRAFIK 95% SOUND 93%

MULTIPLAYER 82% **SINGLEPLAYER** 85%

Kein klassisches Burnout. Wer aber gerne die Rennsau rauslässt, wird sehr gut bedient.

er den Crash-Events nie etwas abgewinnen konnte und überhaupt lieber durch den Gegenverkehr heizt, als Gegner von der Strecke zu rammen, sollte ihr mit *Dominator* noch eine Chance geben. Zwar sind *Takedown*-Rennen immer noch

ein fester Bestandteil, nehmen aber keine so große Rolle mehr ein. Oftmals findet man sich sogar gänzlich ohne Rivalen auf der Rennstrecke und muss schlicht und ergreifend so schnell wie möglich so viele Punkte wie möglich herausfahren. Auch

wenn der Umfang von *Dominator* nicht einmal halb so groß ist wie bei *Takedown* und *Revenge*, kommen Rennsauer gerade hier auf ihre Kosten. Aber selbst denen sei gesagt: Wer die Strecken nicht auswendig kennt, wird im Geschwindigkeitsrausch wieder öfter an Ecken hängen bleiben, als ihm lieb ist. Leicht war *Burnout* eben noch nie. ■



FORMEL 1 Die Wagen der höheren Fahrzeugklassen entpuppen sich wieder als ungezügelter PS-Monster. BILD: PLAYZONE



AUTSCH Da bricht dem Oldtimer- und Hot-Rod-Fan das Herz. BILD: PLAYZONE



SingStar Pop Hits

„Poppen“ für Anfänger und Profis

Is Sony den gigantischen On-line-Store für das PS3-SingStar bereitstellt, müssen Karaoke-Fans mit vorgefertigten Songauswahlen vorlieb nehmen. Mit der neuen Ausgabe *Pop Hits* ist Sony aber eine gute Tracklist gelungen. Für die deutsche Version sind allerdings wieder ein paar Songs herausgeflogen. So wurde beispielsweise Helena von My Chemical Romance gestrichen, dafür fanden deutsche Interpreten wie Mia, Wir sind Helden oder Jan Delay ihren Weg auf die Scheibe. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert. Wie immer trällern Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Songtexte in die SingStar-Mikros und erhalten dafür Punkte. Zwei Spieler können gleichzeitig singen, bis zu acht Spieler an Modi teilnehmen, bei denen die Eingabegeräte weitergereicht werden müssen. Wenn Sie bereits

Mikros zu Hause haben, erhalten Sie das neue Songpaket für 30 Euro. Ansonsten berappen Sie 60 Euro für das Komplettpaket mit Spiel und Mikrofonen. (cs)

Fakten

- 30 Pop-Songs
- Einige Deutschland-exklusive Tracks
- Damit aber auch wieder einige „fehlende“ Songs
- Erhältlich mit und ohne Mikros
- EyeToy-Support

TEST

SINGSTAR POP HITS

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,- / € 60,-
Termin:	7. Mai 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Ein Besuch in der Karaoke-Bar

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	89%	—	—
SINGLEPLAYER	85%	69%	—

Noch immer nicht genug von SingStar? Dann ist das neue Songpaket kein Fehlkauf.

TRACKLIST

All Saints • Black Coffee	Norah Jones • Don't know why
Avril Lavigne • My Happy Ending	Orson • Bright Idea
Britney Spears • Baby one more Time	Revolverheld • Mit dir Chill'n
Cascada • Every time we touch	Rihanna • SOS
Corinne Bailey Rae • Put your records on	Rosenstolz • Ich geh' in Flammen auf
Daniel Powter • Bad Day	Scissor Sisters • I Don't feel like Dancing
Evanescence • Bring me to life	Sebastian Hämmer • Sommer unseres Lebens
Girls Aloud • No good Advice	Sugababes • Push the Button
Goldtrapp • Oh la la	Sunrise Avenue • Fairytale gone bad
James Morrison • You give me something	Tobias Regner • I still burn
Jan Delay • Für immer und dich	Travis • Sing
Jennifer Lopez • Jenny from the block	U2 • Beautiful Day
Lemar • It's not that easy	US5 • Mama
Mia • Tanz der Moleküle	Wir sind Helden • Aurélie
Nelly Furtado • Promiscuous	Xavier Naidoo • Zeilen aus Gold

TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

Cowabunga! Die Turtles sind zurück.

Seit ihrem letzten Kinofilm sind die vier Ninja-Reptilien vermutlich in ihrem Kanal-Domizil herumgegangen und haben *Prince of Persia* gespielt. Die Ähnlichkeit von TMNT mit dem Abenteuer des persischen Thronfolgers könnte aber auch daran liegen, dass das gleiche Entwicklerstudio für beide Spiele verantwortlich ist. Auf ihrem Weg von der New Yorker Kanalisation bis zu den höchsten Häuserdächern vollführen die Turtles waghalsige Sprünge, laufen an Wänden entlang und bestreiten Kämpfe. Die finden immer in abgesteckten Arenen statt und bestehen aus wildem Button-Mashing. Spaß kommt dabei keiner auf. Dazu gibt es zu wenige Combos und unterschiedlich gestaltete Gegner. Ohne die vielen Rücksetzpunkte wären auch die Sprungpassagen wenig motivierend. Allzu oft kommt es

vor, dass die Panzertiere aufgrund der schwammigen Steuerung ins Leere springen. Eine Rüge gibt's zudem für die lausige PAL-Anpassung. Dicke Balken im 4:3-Modus und ruckelnde Videos sollten nicht sein. TMNT-Fans können zugreifen, alle anderen bleiben bei PoP. (hpg)



TEST

TMNT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. März 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliacer

WERTUNG

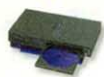
	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	75%	77%	75%
SINGLEPLAYER	—	72%	—

Simple Jump & Run mit schwammiger Steuerung und öden Fights. Miese PAL-Anpassung.

Fakten

- Spiel zum Film (seit 12. April im Kino)
- *Prince of Persia*-Gameplay
- Deutsche Sprachausgabe
- Dolby Pro Logic II
- 4:3, 50 Hz





Everybody's Tennis

Glitzerndes Filzball-Dreschen mit Stil

Everybody's Tennis macht seinem Namen alle Ehre. Die Sport-simulation von den Machern der Everybody's Golf-Reihe besticht in erster Linie durch ihre Zugänglichkeit. Tastenbelegung und Spielmechanik werden in den Tutorials ausführlich erklärt, sodass auch Tennis-Unkundige schon nach wenigen Minuten loslegen können.

In den wenigen Spielmodi bestreiten Sie wahlweise Turniere, Doppel-Matches oder vorgefertigte Trainingseinlagen. Der Schwierigkeitsgrad hält sich im gesamten Spiel jedoch stark in Grenzen. Obwohl der Titel aus technischer Sicht in Ordnung geht, ist die optische Kombination aus niedlichen Anime-Spielfiguren und realistischen Umge-

bungen etwas gewöhnungsbedürftig. Außerdem bietet das Tennis-Spektakel für Einzelspieler mit seinen gerade mal drei Spielmodi ganz klar zu wenig. Wer jedoch ein paar Mitspieler aufreiben kann, wird mit Everybody's Tennis ohne Zweifel seine Freude haben. (fk)



TEST

EVERYBODY'S TENNIS

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Clap Hanz
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	18. April 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.claphanz.co.jp
Alternativen:	Virtua Tennis 2

WERTUNG

STEUERUNG 82% GRAFIK 73% SOUND 74%

MULTIPLAYER 82% SINGLEPLAYER 74%

Solides Tennisspiel mit Party-Potenzial. Allein ist nach kurzer Zeit jedoch schon die Luft raus.



GLITZER Der Ball erstrahlt in der Farbe des Knopfes, mit dem er geschlagen wurde. BILD: PLAYZONE



TEAMSPIEL Natürlich sind auch klassische Doppelpartien vertreten. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Deutsche Sprachausgabe
- 11 Tennisspieler
- Von den Machern von Everybody's Golf



BOSSKAMPF Der Hintergrund verwischt wegen der Hitze. Schick! BILD: PLAYZONE



Fakten

- 3 Protagonisten
- Koop-Modus
- Basiert auf den Comics von Christian Gossett
- PS2-exklusiv

ACTION Im kooperativen Multiplayermodus macht das Ganze gleich 'ne Ecke mehr Spaß. BILD: PLAYZONE

The Red Star

Was wäre, wenn ...?

Diese Frage beschäftigte auch den Comiczeichner Christian Gossett, als er sich „United Republics of the Red Star“ widmete. Die preisgekrönten Bildergeschichten um die fiktive Zukunft Russlands wurden nun in Form eines geradlinigen Action-Shooters versoftet – und das sogar richtig gut.

Was anfangs nur wie einfaches Geballer aussieht, entpuppt sich nach einigen Spielminuten als actionreicher Sidescroller im Stil der Metal Slug-Reihe. Zu Beginn wählen Sie einen von drei Protagonisten aus, anschließend ziehen Sie durch die futuristischen Locations der sogenannten U.R.R.S. und metzeln mit Laserpistole, Nahkampftechniken und Special-Moves zahlreiche Feinde nieder. Spaßig, keine Frage, aber sehr geradlinig. Ohne neue Maßstäbe zu setzen, präsentiert sich der Titel in einem technisch

ansprechenden Gewand. Allerdings trüben hin und wieder die teilweise unpassenden Sounds das Effektgewitter. Alles in allem haben die Jungs von XS Games mit The Red Star einen guten Job gemacht, der jedoch noch eine Menge Raum für Verbesserungen offen lässt. (fk)



TEST

THE RED STAR

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	XS Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	20. April 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.take2.de
Alternativen:	Metal Slug 5

WERTUNG

STEUERUNG 78% GRAFIK 77% SOUND 73%

MULTIPLAYER 80% SINGLEPLAYER 76%

Trotz kleiner Schwächen macht die Comic-Versoftung jede Menge Spaß – vor allem zu zweit.

mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.

play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.

Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla - alles andere ist kalter Kaffee.

Jetzt überall bei den
Frauenzeitschriften
für nur € 1,90

www.playvanilla.de



Fakten

- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- 2-Spieler-Duelle via Ad-hoc
- PSP-Portierung des PS2-Hits „The Two Thrones“
- Leicht erweitertes Leveldesign



Prince of Persia Rival Swords

Besiegen Sie den persischen Schweinehund in Ihnen!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Exklusiv für die PSP, wie es uns die Verpackungsrückseite weismachen will, ist die Umsetzung des dritten Teils der *Prince of Persia*-Reihe – *Rival Swords* – nicht. Bereits für Nintendos Wii hat Ubisoft fast zeitgleich eine Portierung des PS2-Hits arrangiert. Handheld-exklusiv ist der finale Teil allerdings schon, auch wenn PSP-Besitzer bereits Ende 2005 mit *Prince of Persia: Revelations* den Prinzen im Miniformat zu Gesicht bekamen. Schnell kam die Frage nach dem Sinn einer abgespeckten Handheld-Version auf: Wieso das gleiche Spiel nochmal in klein und mit Steuerungsdefiziten spielen,

fragten sich zu Recht viele Anhänger. Ubisoft hat in Teil 3 zumindest eine Antwort parat: wegen dem Multiplayer-Part.

KAMERAKRAMPF

Nachdem der titelgebende Prinz in *Warrior Within* das Zeitgefüge wiederhergestellt hat, offenbart sich ihm nach mehrwöchiger Seereise ein Anblick des Grauens: Sein Königreich Babylon wurde von dunklen Mächten in Schutt und Asche gelegt, seine Partnerin Kaileena verschleppt. Übermannt von so viel Übel, gerät der Prinz mit dem Sand der Zeit in Berührung. Diese Infizierung führt dazu, dass die dunkle Seite des Persers immer mehr die Oberhand gewinnt und auch optisch zum Ausdruck kommt: An

manchen Stellen im Spiel verwandeln Sie sich in den diabolischen Thronfolger und müssen zusehen, dass Sie das konzentrierte Böse nicht vollends verschlingt. Denn während Sie in der teuflischen Prinzenform Ihres Weges gehen, zehrt der Sand der Zeit permanent an Ihrem Lebenssaft. Ihre einzige Lösung: Fiese Dämonen über den Jordan schicken, und sich den puren magischen Sand intravenös einflößen. Nur so können Sie dem Game-over-Bildschirm entkommen.

Fans wissen: Die Kämpfe in *PoP* sind Nebensache. Und auch auf der PSP dienen sie lediglich zur Auflockerung: Per Speed-Kill können Sie sich nun sogar bequem an Ihre Feinde anschleichen und sie mit wenigen, gut getimten Button-Hieben vom Platz fegen. Die eigentliche Hauptattraktion des Spiels sind nach wie vor die Plattform-Einlagen: Akrobatisch und wieselflink klettern und hupsen Sie über schwindelerregende Höhen und umschiffen hinterhältige Fallen. Dabei müssen Sie die Umgebung stets gründlich auskundschaften, um winzige Vorsprünge nicht zu verpassen. Spätestens hier wird deutlich, dass Sie auch in *Rival Swords* Kompromisse eingehen müssen.



BUTTERWEICH Trotz der trägen Kamerasteuerung kann der Prinz Fallen geschmeidig ausweichen. BILD: UBISOFT



SOLID PRINCE Trotz bequemer Speedkills ist *Rival Swords* kein Schleichspiel. Die Turnübungen stehen im Mittelpunkt. BILD: UBISOFT



STREITWAGEN Gelegentlich wird der Spielverlauf durch kurzweilige Streitwagenkämpfe aufgelockert. BILD: UBISOFT



PUZZLE Schieberätsel kommen auch auf der PSP nicht zu kurz. BILD: UBISOFT



ONUR YILDIRAN

steht auf Prinzenrolle.

Über Sinn und Unsinn einer PSP-Portierung des Analogstick-abhängigen Prinzen kann man geteilter Meinung sein. Eine Meinung bleibt allerdings bestehen: Teil 3 der PoP-Reihe ist und bleibt ein ausgezeichneter Plattformer. Mit der unkomfortablen Kameraproblematik habe ich mich schnell abgefunden, und bin glanzvoll durch Persien gespart. *Rival Swords* ist eine solide Umsetzung eines großartigen Spiels.

Denn nur durch gleichzeitiges Drücken der L1-Schultertaste können Sie die Kamera mit dem Analogstick in jeden Winkel des persischen Königreichs manövrieren. Die gute Nachricht: Es funktioniert. Die schlechte: Es funktioniert nicht gut. Oder anders: Sie lenken die Kamera nicht halb so komfortabel wie mit den Dual-Sticks des PS2-Pads. Da Sie ständig stehen bleiben müssen, um den Kameramann zu spielen, leidet der Spielfluss ein wenig. Wer PoP kennt, weiß: Die Kamera ist mindestens so existenziell wie die Steuerung des Helden.

Wenn Sie sich an diesen Missstand gewöhnt haben, werden Sie den Prinzen zwar etwas träger, aber nicht minder elegant durchs persische Reich bugsieren. Denn bis auf die Kamerasteuerung hat sich an der Akrobatik Ihres schizophrenen Helden nichts verändert: Bei verpatzten Sprungpassagen können Sie bequem den

Sand der Zeit als Wiedergutmachung einsetzen oder diverse spektakuläre Wall-Jumps vollführen. Die Heldensteuerung geht auch auf der PSP butterweich von der Hand. Und das ist gut so.

PRÄCHTIGES PERSIEN

Im Multiplayer-Teil duellieren Sie sich via Ad-hoc mit einem Freund im lokalen Netzwerk. Als guter oder böser Prinz marschieren Sie durch gotische Kathedralen oder überwucherte Dschungelruinen und versuchen, Ihren Gegner mit PoP-typischen Fallen am Weiterkommen zu hindern. Dieser Part des Spiels konnte zum Redaktionsschluss leider nicht mehr rechtzeitig getestet werden.

Grafisch macht der Mini-Prinz eine gute Figur: Freilich wurde die Polygon-Anzahl gegenüber der PS2-Optik deutlich zurückgeschraubt. Auch die Texturen wirken glatter und weniger detailliert. Dennoch: Die Level-Architektur ist für Handheld-Verhältnisse beeindruckend und wurde glücklicherweise nicht gekürzt. Im Gegenteil: In der PSP-Fassung finden sich einige leicht erweiterte Abschnitte wieder. Wiederfinden werden Sie leider auch die aus *Revelations* bekannten Sound-Aussetzer. Ärgerlich. ■

POP RIVAL SWORDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Pipeworks Software
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	28. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Daxter

- ✓ Tolle Levelarchitektur
- ✓ Butterweiche Heldensteuerung
- ✓ Träge Kamerasteuerung
- ✓ Soundbugs

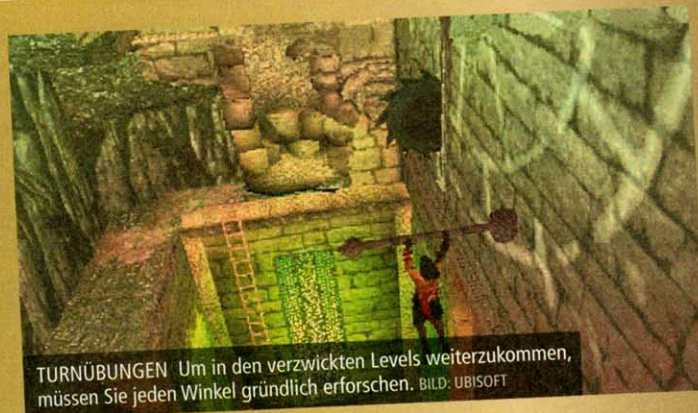
WERTUNG

STEUERUNG	79%	GRAFIK	77%	SOUND	64%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	82%		

Technisch solide PSP-Portierung des PS2-Hits mit steuerungstechnischen Einschränkungen.



RABIAT Ähnlich wie Kratos aus God of War geht auch der Dunkelpinz mit einer Eisenkette auf die Gegner los. BILD: UBISOFT



TURNÜBUNGEN Um in den verzwickten Levels weiterzukommen, müssen Sie jeden Winkel gründlich erforschen. BILD: UBISOFT



AKROBATISCH Per Wall-Jump lassen sich die Feinde mit einem gezielten Hieb aus der Luft plätten. BILD: UBISOFT



AUTSCH Neben den Speedkills kann sich der Prinz auch mit konventioneller Waffengewalt zur Wehr setzen. BILD: UBISOFT



WEITERENTWICKLUNG Die Spielermodelle haben einen deutlich höheren Wiedererkennungswert als beim Vorgänger. BILD: SEGA



LAUFTRAINING Im World-Tour-Modus warten wieder abgedrehte Trainingseinheiten auf Sie. BILD: SEGA



GRAND-SLAM-FEELING Die Plätze sehen auch auf der PSP gut aus. BILD: SEGA



ZENTRALE Das hier ist das Herzstück des nach wie vor gelungenen World-Tour-Modus. BILD: SEGA

Fakten

- Endlich Fünf-Satz-Matches
- Multiplayer nur mit 2 UMDs
- Umsetzung der PS3-Version
- Training in Form von abgedrehten Minispielen



Virtua Tennis 3

Sega verfrachtet den CentreCourt in die U-Bahn ... wenn Sie es wollen!

AUTOR: UDO CRNJAK

Falls Sie ein Freund des Arcade-Tennis sind, haben Sie mit Sicherheit noch *Virtua Tennis World Tour* gut im Gedächtnis. Das schnörkellose, eingängige Gameplay hat vor allem bei Matches gegen einen menschlichen Gegner sein ganzes Spielspaß-Potenzial entfaltet. Diese Haupteigenschaft der *Virtua Tennis*-Reihe wollten die Entwickler Sumo Digital, die im Übrigen bereits den Vorgänger umgesetzt haben, auch in *Virtua Tennis 3* integrieren. Leider ist es ihnen nicht gänzlich gelungen. Der Grund dafür ist hauptsächlich die Tatsache, dass *Virtua Tennis 3* für die PSP eine Umsetzung der PS3-Fassung ist. Der „World Tour“-Modus bildet nach wie vor die Hauptkomponente. Hier erklimmt man mit einem editierten Nobody Schritt für Schritt eine Tennisrangliste. Leider geht auch in der PSP-Version das Tenniseschehen im Vergleich zum Vorgänger nicht mehr so flüssig und eingängig von der Hand, was sich vor allem auf Matches gegen einen menschlichen Mitspieler negativ auswirkt – trotz Fünf-Satz-Matches. Die Spieler-

Platz-Proportionen sind realistischer geworden, weshalb Sie nun wesentlich präziser zum Ball stehen müssen, um einen vernünftigen Return oder Stoppball spielen zu können. Aufgrund der recht hohen Ballgeschwindigkeit klappt dies weit seltener, als Ihnen lieb ist. Die Folge: Die Spieler hechten unangenehm oft nach dem Ball. Dadurch verliert *Virtua Tennis 3* ungemein an Tempo und Faszination. Grafisch hat der Titel im direkten Vergleich zum Vorgänger einen deutlich Schritt nach vorne gemacht. Die Charaktermodelle besitzen einen höheren Wiedererkennungswert und die Plätze sehen ebenfalls auffallend besser aus. Gleichzeitig aber ist die Dichte an Fehlern erschreckend hoch. Egal, ob es unschöne Texturflackern oder unsauber modellierte Spieler inklusive befremdlicher Fingerfehlstellung sind, *Virtua Tennis 3* wirkt technisch an allen Ecken und Enden einfach unfertig. Als Serien-Fan werden Sie von Teil 3 enttäuscht sein. Das Gameplay wurde verschlimmbessert und durch die Vielzahl der technischen Fehler leidet die Präsentation und dadurch leider auch der Spielspaß spürbar. ■



UDO CRNJAK
spielt lieber World Tour.

Nachdem ich mich bereits an das veränderte Gameplay gewöhnt habe, war ich von den vielen Grafikbugs doch ziemlich erschrocken. Hatten die Entwickler nicht genug Zeit für die PSP-Umsetzung? Egal, was der Grund ist, das Ergebnis zählt und davon bin ich enttäuscht. Da spiel' ich lieber weiter den Vorgänger.

VIRTUA TENNIS 3

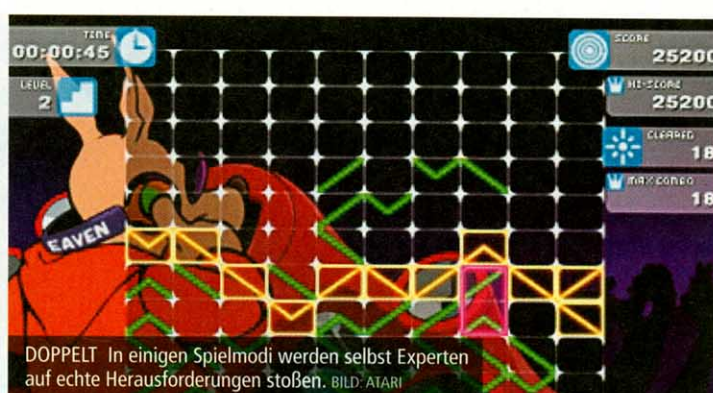
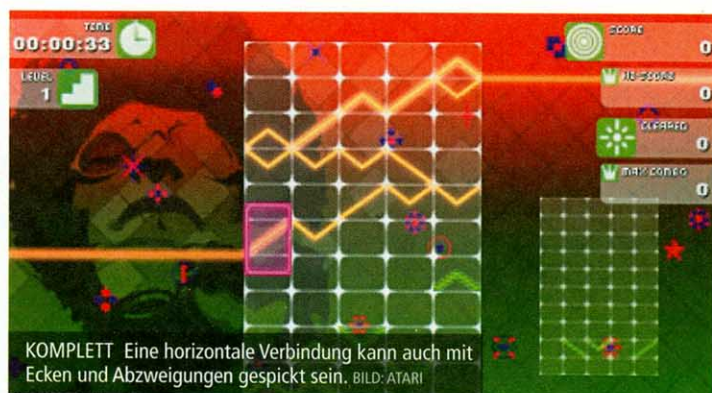
Genre:	Tennis
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	20. März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Virtua Tennis World Tour

- ☒ Abgedrehte Trainings-Minispiele
- ☒ Geglückter World-Tour-Modus
- ☒ Unnötige technische Fehler
- ☒ Kein nennenswerte Weiterentwicklung

WERTUNG

STEUERUNG	80%	GRAFIK	67%	SOUND	50%
MULTIPLAYER	75%	SINGLEPLAYER	72%		

Unfertige Umsetzung der PS3-Version mit denselben spielerischen Stärken und Schwächen.



Gunpey

Musik trifft auf Geschicklichkeit.

AUTOR: FELIX KOTHE

Wer eine Vorliebe für andersartige, innovative Spiele hat, wird *Gunpey* mit offenen Armen im PSP-Repertoire empfangen. Ziel des musikalischen Geschicklichkeitsspektakels ist es, mit von unten nach oben rückenden Linienfragmenten eine horizontale Gerade zu konstruieren. Bei Vollendung löst diese sich auf und es hagelt massig Punkte. Durch geschicktes Hinzufügen von Abzweigungen, Doppelsträngen und Extralinien kann der gewinnbringende Effekt zusätzlich gesteigert werden. Erreicht jedoch eines dieser Linienfragmente den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel vorbei und der Highscore wird ermittelt. Doch der Clou resultiert erst aus dem Zusammenspiel der simplen Spielmechanik und der hervorragenden Soundeffekte. Denn das Auflösen der Linien hat rhythmische, zur Musik passende Klänge zur Folge, welche dem Spieler die harmonische Interaktion

mit den Hintergrundmelodien vorgaukeln. So können kräftige Disco-Beats beispielsweise mit dazu passender Rockmusik kombiniert werden oder aber man mixt klassische Jazz-Jingles mit ruhigen Saloon-Melodien.

Wenngleich der Einstieg in die grundlegende Spielmechanik etwas holprig ist, sind die Puzzles gut ausbalanciert. Sowohl Anfänger als auch Profis kommen bei den vielen Spielmodi mitsamt ihren unzähligen Geschicklichkeits-Parcours voll auf ihre Kosten. Zu kritisieren wären vielleicht die etwas triste Präsentation sowie die hakenartige Steuerung. Diese beiden Kritikpunkte fallen nach einigen Spielstunden zwar nicht mehr negativ auf, sind jedoch definitiv verbesserungswürdig, zumal vor allem Letzteres Anfängern einen schweren Einstieg beschert. Wer sich dem jedoch gewachsen fühlt und zumindest einen kleinen Bezug zur Thematik mitbringt, wird mit *Gunpey* ohne Zweifel glücklich werden. ■



FELIX KOTHE

knickt gerne Leuchstäbchen.

Gunpey hat mich von der ersten bis zur letzten Minute fasziniert. Obwohl das PSP-Spiel in Sachen Präsentation und Steuerung nicht an die Nintendo-DS-Variante heranreicht, fesseln der superbe Soundtrack und das süchtig machende Spielprinzip über Stunden an das Display des Handhelds. Trotz seiner Genialität ist *Gunpey* jedoch mit Vorsicht zu genießen – ein gewisses Faible für Musik- bzw. Geschicklichkeitsspiele sollten Sie schon mitbringen.

Fakten

- Freischaltbare Sound-Sets
- Über 4.000 Music-Patterns
- 40 Skins
- Sechs Spielmodi

GUNPEY

Genre:	Musikspiel/Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Q Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	29. März 2007
Spiele:	1-2
Web:	www.de.atari.com
Alternativen:	Gitaroo Man Lives!

- ✓ Süchtig machendes Spielprinzip
- ✓ Fantastische Soundkulisse
- ✓ Unmengen an Secrets
- ✓ Dröge Präsentation

WERTUNG

STEUERUNG	73%	GRAFIK	67%	SOUND	89%
MULTIPLAYER	76%	SINGLEPLAYER	77%		

Highscore-Jagd, kombiniert mit Rhythmusgefühl. Genrefans werden stundenlang gebannt sein.



» Sowohl Anfänger als auch Profis kommen mit *Gunpey* voll auf ihre Kosten. «

Fakten

- Remake des Kulthits für die PSP
- Riesige Spielwelt
- Wi-Fi-Schiffskämpfe gegen bis zu 3 Gegner
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene



SCHIFFE VERSENKEN Die feindlichen Flotten können Sie mit simplen Bombardements ins Wanken bringen. BILD: 2K GAMES



DUELL Haben Sie sich an ein feindliches Schiff angedockt, kommt es zum Duell mit dem Kapitän. Dem Sieger sind Ruhm und Ehr' gewiss! BILD: 2K GAMES



SCHÖNE AUSSICHT Wenn Sie sich zum Käpt'n hocharbeiten, liegt Ihnen die Frauenwelt zu Füßen. BILD: 2K GAMES

Sid Meier's Pirates!

HAR, HAR, HAR! Lassen Sie auf der PSP den Piraten raushängen.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Mit *Sid Meiers Pirates!* wagt Take Two die Portierung des Kulttitels auf die PSP. Bereits 1987 erschien das *Ur-Pirates* für den PC und hat sich bis heute seinen Weg durch verschiedene Videospielsysteme gebahnt. Zuletzt in Form eines Remakes auf der Xbox. Sonys Handheld-Version stellt eine Portierung dieses Remakes dar. Die Story ist schnell erzählt: Das junge Mitglied einer Adelsfamilie wird von einem bösen Marquis all seiner Güter entledigt und seiner Familie beraubt. Klare Sache, dass der Held zehn Jahre später Rache nehmen will. Als Pirat versteht sich.

In der örtlichen Taverne entscheiden Sie sich zunächst für eine von vier Parteien (Engländer, Spanier, Holländer oder Franzosen) und wählen somit den Schwierigkeitsgrad Ihrer Odyssee. Wie es der Zufall will, lungern im Pub einige arbeitslose Matrosen herum. Werfen Sie ihnen ein paar Goldtaler vor die Füße, und sie sind Ihnen hörig. Doch müssen Ihre Mannen auf der langen Reise durch das endlose Meer bei Laune gehalten

werden. Gönnen Sie ihnen Ruhephasen und sorgen Sie für warme Mahlzeiten. Nur so können Sie im späteren Spielverlauf eine Meuterei vermeiden. Auch auf der PSP steht Ihnen zu Beginn ein riesiges, frei erforschbares Meergebiet zur Verfügung: Der non-lineare Spielverlauf schickt Sie dabei von Port Royale bis Gibraltar. Die Fahrt bis ans virtuelle Ende der Welt kann schon mal mehrere Minuten dauern. Auf Ihrer Reise begegnen Sie feindlichen Flotten, die Sie jederzeit zum Kampf herausfordern können. Neben simplen Bombardements dürfen Sie an Bord des feindlichen Schiffes klettern und sich mit dem Käpt'n ein faires 1:1-Duell liefern. Geht der Anführer über Bord, sacken Sie Crew und Schätze ein. Mit den erbeuteten Gütern dürfen Sie so Handel betreiben und Ihre Streitmächte ausbauen.

Die Ladezeiten sind erfreulich kurz gehalten, und auch die Grafik ist in den Nahaufnahmen durchaus nett anzusehen. Sprachausgabe gibt's hingegen keine, Sie werden lediglich ein paar sich wiederholende Sprachsamples zu hören bekommen. ■



ONUR YILDIRANCAN
ist strategisch begabt.

Take Two ist mit *Pirates* ein gelungener Port des Kulttitels gelungen. Spielerisch gibt es kaum Abstriche, und die Steuerung ist erfreulich einfach gehalten. Allerdings müssen Sie sich in Geduld üben: Die Spielwelt ist riesig, sodass Ihnen minutenlange Seefahrten nicht erspart bleiben. Für Handheld-Strategen ein Muss!



SID MEIER'S PIRATES!

Genre:	Strategie
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Firaxis
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2kgames.de
Alternativen:	Star Trek: Tactical Assault

- ✓ Strategisch wertvoll
- ✓ Kurze Ladezeiten
- ✓ Eintönige Meerwelt
- ✓ Nur Sprachsamples

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
85%	74%	76%
MULTIPLAYER	74%	SINGLEPLAYER
		80%

Gelungener Port des PC-Kulttitels: Strategisch hochkomplex und Handheld-tauglich



Valkyrie Profile Lenneth

Aller Anfang ist schwer. Das gilt für dieses Spiel wie für kaum ein anderes.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Valkyrie Profile war anno 1999 ein außergewöhnlich aufgebautes RPG und avancierte gerade deshalb zum Kultspiel. Acht Jahre später hat es nichts von seinem Reiz verloren – da kommt das Remake, mit dem europäische Zocker diesen Titel endlich nachholen können, genau richtig. Allerdings muss man sich anfangs schon sehr dahinterklemmen. Story, Gameplay und Kampfsystem wirken zunächst zäh und verwirrend. Aber nach etwa drei Stunden – nachdem man den ersten unspektakulären Handlungsstrang und Dungeon absolviert hat – offenbart sich so langsam die wahre Größe dieses Spiels.

JÄGER UND SAMMLER

Valkyrie Profile ist ein Titel, der sich ganz dem Spieler unterordnet. Auf der Oberweltkarte eröffnen Sie durch außerordentliche Fähigkeiten von Lenneth, der Hauptfigur des Spiels, neue Orte, die Sie besuchen können. Hier rekrutieren Sie neue Krieger für einen anstehenden Kampf zwischen Gut und Böse und

prügeln sich durch Dungeons, um eben diese Recken aufzumotzen. Allerdings unterliegt das Spiel einem strikten Zeitlimit. Wer ohne Ziel durch die Gegend reist, geht daher das Risiko ein, einige Charaktere zu verpassen. Auch das Kampfsystem hat nur wenig mit klassischen RPGs zu tun. Die vier Charaktere Ihrer Party sind je einem Symbolknopf zugewiesen. Durch geschicktes Timen der Angriffe kombinieren Sie diese und laden dabei eine Anzeige im linken unteren Bildschirm auf. Ist diese gefüllt, können Sie verheerende Spezialattacken ausführen. Valkyrie Profile spielt sich also exakt wie das Original. Das ist nur insofern schade, als dass es bis auf die für die PSP-Fassung erstellten Zwischensequenzen nichts Neues zu entdecken gibt. Sogar technisch ist der Titel eine 1:1-Umsetzung des PSOne-Originals. Zwar wurden die Umgebungen an das Breitbild-Format angepasst, dennoch gibt es einige lange Ladezeiten und verwaschene Hintergründe. Nichtsdestotrotz ist Valkyrie Profile ein Titel, den jeder Fernost-RPG-Fan einmal gespielt haben sollte. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

braucht immer etwas länger.

Ich muss zugeben, dass ich das Original nie gespielt habe. Umso mehr habe ich mich auf diesen Titel gefreut. Anfangs war ich dann aber sehr enttäuscht. Die Story ergab wenig Sinn und das Gameplay wurde im Spiel nicht gut erklärt. Erst nach einigen Spielstunden durchschaute ich, was hinter diesem Titel steckt. Und jetzt komme ich nicht mehr davon weg!



VALKYRIE PROFILE LENNETH

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Tri-Ace
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. April
Spieler:	1
Web:	www.valkyrieprofile.eu.com
Alternativen:	Tales of Eternia

- ✓ Kombinationsbasiertes Kampfsystem
- ✓ Spielfluss ordnet sich dem Spieler unter
- ✓ Keine neuen Inhalte für PSP-Version
- ✓ Teils lange Ladezeiten

WERTUNG

STEUERUNG	80%	GRAFIK	70%	SOUND	70%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	84%		

Mit ordentlich angepasster Optik wäre Valkyrie Profile ein sicherer Hit. Dennoch ein erstklassiges RPG.



DTM Race Driver 3 Challenge

Eine neue Herausforderung für Rennsportfans

Im letzten Jahr gönnte Codemasters PSP-Rennspielern eine inhaltlich identische Umsetzung von *DTM Race Driver 2*, in diesem Jahr entschied man sich für ein deutlich umgebautes Spiel. Der Karriere-modus ist linearer aufgebaut, bietet aber nach wie vor jede Menge: Neben Rennen gilt es diesmal auch unterhaltsame Fahrprüfungen zu bestehen, was frischen Wind in den Rennalltag bringt und wirklich viel Spaß macht. Spielerisch ist der Titel

Software nutzen zu müssen. Das Spiel greift automatisch auf den Musikordner der PSP zu. Bis zu vier Spieler können mit einer UMD Spaß haben – Game Sharing sei Dank. Die Ladezeiten wurden optimiert, sind mit knapp 45 Sekunden aber immer noch recht lang. (mb)



TEST

DTM RACE DRIVER 3 C.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	16. Februar 2006
Spieler:	1-12
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	WRC

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 81% SOUND 84%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
85% 87%

Erfreulich eigenständige Umsetzung mit guten Ideen und klasse Mehrspielermodus

Fakten

- Keine 1:1-Umsetzung von DTM Race Driver 3
- 40 Fahrzeuge
- Game Sharing für bis zu 4 Spieler
- Eigene Soundtracks können integriert werden.

über jeden Zweifel erhaben, leider ist die Optik in Rennen gegen Gegner merklich langsamer als in Trainingsrunden. Besonders positiv: Endlich dürfen eigene Soundtracks integriert werden, ohne komplizierte



NAMENS GEBEND Die DTM-Boliden strotzen vor Power und liegen dennoch wie Bretter auf der Straße. BILD: CODEMASTERS



KORKENZIEHER Die legendäre Rennstrecke Laguna Seca darf nicht fehlen und stellt mit diesem getunten Ferrari eine echte Herausforderung dar. BILD: CODEMASTERS



LUFTSCHLACHT In der Amerika-Kampagne nehmen Sie auch an einem Flugzeug-Geschütz Platz. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Solo-Kampagne aus Sicht der Amerikaner, Briten und Kanadier
- Mehrspielermodus für maximal sechs Spieler
- Geeignet für Fortgeschrittene und Profis



NANU? WAS JETZT? Die Gegner stehen fast immer einfach so da und denken nicht daran, Deckung zu suchen. BILD: ACTIVISION

Call of Duty – Roads to Victory

Die Pflicht ruft nun auch auf der PSP.

Sollten Sie einer der vielen glücklichen PS3-Besitzer sein, haben Sie vielleicht auch Ihren Spaß mit dem aktuellen Teil der *Call of Duty*-Reihe. Befindet sich auch noch eine PSP in Ihrem Besitz, können Sie nun auch unterwegs in den digitalen Zweiten Weltkrieg ziehen. Das Entwicklerteam Amaze Entertainment hat trotz aller Mühe nur einen durchschnittlichen Handheld-Ableger der Erfolgsserie abgeliefert. Immerhin: die Atmosphäre kommt bei *Roads to Victory* sehr gut rüber, was hauptsächlich der Soundkulisse zu verdanken ist. Leider zeigen alle anderen Bereiche teils überdeutliche Schwächen. Allen voran ist die Steuerung Hauptkritikpunkt: Selbst bei maximierter Empfindlichkeit geht das Zielen viel zu träge von der Hand. Abhilfe sollte eine automatische Zielvorrichtung schaffen, die allerdings zu großzügig und

darüber hinaus auch noch unzuverlässig arbeitet. Auch KI, Leveldesign und Grafikqualität hätten besser ausfallen müssen, um eine höhere Wertung rechtfertigen zu können. Der Mehrspielermodus bietet eine Auswahl an Standard-Spielmodi für maximal sechs Spieler. (uc)



TEST

COD ROADS TO VICTORY

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	23. März 2007
Spieler:	1(-6 Ad-Hoc)
Web:	www.activision.com
Alternativen:	Medal of Honor Heroes

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 72% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **66%**

Atmosphärisch gut gelungener WWII-Shooter, leider mit schwacher KI und Steuerung

After Burner: Black Falcon

Segas klassische Arcade-Ballerei kehrt zurück.

After Burner galt seinerzeit als schwer umsetzbares Spielhallen-Erlebnis, denn der Automat protzte mit einem aufwendigen Düsenjäger-Cockpit. Trotzdem gab es zahlreiche Umsetzungen der Ballerei – und nachdem Sega selbst vor einer Version für Mobiltelefone (*After Burner II*) nicht Halt gemacht hat, wirkt eine Neuauflage für die PSP gar nicht mehr so abwegig. Technisch modernisiert, bietet *Black Falcon* echte 3D-Grafik, wo früher zoomende Sprites verwendet wurden. Der Spielablauf ist ähnlich gradlinig wie damals: Sie müssen ein bestimmtes Ziel zerstören, dieses am besten innerhalb einer gesetzten Frist erreichen und unterwegs möglichst noch ein paar Bonusaufgaben erfüllen. Die Action verlangt dem Spieler dabei einiges an Koordinations- und Reaktionsvermögen ab, denn Raketen aus-

weichen, gegnerische Flieger vom Himmel holen und Bodenziele pulverisieren muss hier oft gleichzeitig erledigt werden. Der Coop-Modus ist ordentlich, die Versus-Variante dagegen sehr öde. Ein nettes Spiel ohne viel Tiefgang, das vor allem Retro-Fans ansprechen dürfte. (mp)

TEST

AFTER BURNER

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	20. März 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	Ace Combat X

WERTUNG

STEUERUNG	78%	GRAFIK	72%	SOUND	68%
MULTIPLAYER	68%	SINGLEPLAYER	74%		

Dezent modernisierte Arcade-Ballerei mit wenig Tiefgang. Nett, aber unspektakulär.



BADABOOM! Bei Explosionen wird das Geschehen auf dem Bildschirm manchmal unübersichtlich und leicht ruckelig. BILD: SEGA



Fakten

- 24+ Levels
- 15 Flugzeuge
- „Tuning“-Optionen
- Coop- und Vs.-Modi per WLAN (2-4 Spieler)

FEST IM VISIER Mithilfe des Lock-On-Systems schicken Sie Ihre Raketen zielsicher auf die Reise. BILD: SEGA



WENIGER INTERAKTIV Auf der PSP geht auf den Strecken verständlicherweise viel weniger zu Bruch. BILD: SEGA



BALLISTISCHE ÜBERREDUNGSKÜNSTE Die Waffen dürfen Sie auf der PSP nun auch seitlich montieren. BILD: SEGA

Full Auto 2: Battlelines

Die Schrott-Orgie für unterwegs.

Die PS3-Version von *Full Auto 2: Battlelines* machte durch das spektakuläre Schadensmodell, die tolle Levelinteraktivität und das Unwreck-Feature, mit dem man fatale Unfälle durch Zurückspulen der Zeit wieder ungeschehen machen konnte, eine gute Figur. Auf der PSP mussten die Entwickler Deep Fried Entertainment aufgrund des immensen Leistungsunterschiedes der beiden Sony-Plattformen doch arge Kompromisse eingehen. Leider betreffen die Einschränkungen genau die charakteristischen Elemente, wie Zerstörbarkeit der Levels und die Bombast-Präsentation der Serie, wodurch der Titel nur noch ein Schatten der gelungenen Next-Gen-Version ist. Was die Qualität der Handheld-Fassung weiter mindert, ist die übersensible Steuerung der Vehikel. Das hat zudem einen direkten Effekt auf den

Waffeneinsatz, der dadurch schwieriger wird – trotz Auto-Aiming. Spätere Vehikel hingegen fahren teils wie auf Schienen – ein deutlicher Beweis für die unausgewogene Balance. (uc)

TEST

FULL AUTO 2

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Deep Fried Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	22. März 2007
Spieler:	1 (-4 Ad-Hoc)
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Burnout Legends

WERTUNG

STEUERUNG	63%	GRAFIK	70%	SOUND	78%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	60%		

Schade! Auf der PSP ist nicht mehr viel vom Reiz der spektakulären Rennaction übrig.

Fakten

- Drei Spielmodi
- Abgespeckte Umsetzung der PS3-Version
- Geeignet für Fortgeschrittene und Profis



WO BLEIBT ES? Zum PS3-Start war Tekken 5: Dark Resurrection nicht im deutschen PlayStation Store erhältlich. BILD: PLAYZONE

» Wir dürfen nun in die Röhre schauen, weil Sony seine Hausaufgaben nicht gemacht hat. «

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

Beim PlayStation-3-Start konnte man sich als Sony-Fan nicht über ein mangelndes Angebot an Konsolen beklagen – doch ein angekündigtes Spiel wurde von vielen Fans vermisst ...

Wo ist mein Tekken?

Hi,
ihr seid meine letzte Hoffnung auf gesunden Menschenverstand. Auch ich bin einer der Freaks, die sich am 23. März eine PlayStation 3 gekauft haben. Alles schön und gut, bis ich den PlayStation Store nutzen wollte und nur denken konnte: „Hey, was geht ab??“
Nun, nicht verzagen – PlayStation-Hotline fragen! Aber wie schaff ich es nur, überhaupt jemanden an die Strippe zu bekommen?
Klar, die Mücke ist echt super in der Warteschleife, doch 14 Cent pro Minute wollte ich eigentlich nicht dafür bezahlen. Am späteren Tag und mindestens 2,80 ärmer: Hurra, da meldet sich jemand. Endlich hat sich das Warten und die kleine Geldspende bezahlt gemacht. Doch Moment, da auf der anderen Seite sitzt doch jemand, der gar keine Ahnung hat, und zudem versucht er mich mit total stumpfsinnigen Lügen für blöd zu verkaufen. Erst das Verlangen nach einem Vorgesetzten verschafft mir die Ehre, mit jemandem zu sprechen, der halbwegs wie ein Mitarbeiter von Sony wirkt. Doch leider widersprechen dessen Aussagen den Informationen, die man im

Internet findet. Wieso werde ich als Nutzer des deutschen PlayStation Stores so diskriminiert? Wie viele Stores gibt es überhaupt und warum verflucht noch mal kann ich mir kein Tekken runterladen?
Da hört ihr sie auch schon schreien: Deutschland, Jugendschutzgesetz ... Ja klar, Sony, doch dieses Gesetz gibt es doch nicht erst seit gestern.
Wir dürfen nun in die Röhre schauen, weil Sony mal wieder seine Hausaufgaben nicht gemacht hat. Setzen, Sechs! Ich kann natürlich auch den Rat der Hotline befolgen und mir einen ausländischen Account einrichten, wenn ich einen Freund im Ausland habe. Und das ist auf jeden Fall legal.
Nun, irgendwie macht mich das stutzig und ich hoffe, jeden durchschnittlich intelligenten Menschen auch. Da soll ich mir nun über jemand anderen einen Account einrichten, welcher aber nicht wirklich mein Account ist. Nicht nur, dass sich das komisch anhört, nein – es verleitet auch Leute dazu, sich einen Account im Ausland einzurichten, auch wenn sie da niemanden kennen. Natürlich wird das vehement abgestritten. Da gibt man so viel Geld aus und wird so enttäuscht. Könnt ihr mir denn wenigstens weiterhelfen, wie ich an mein Tekken-Downloadspiel komme?

Und hier noch ein tolles Schmankehl. Da sagt der Typ von der Hotline doch tatsächlich zu mir: „Schließlich sind doch genug Amokläufer aufgrund von Gewaltspielen hier in Deutschland ausgerastet.“ Ich bedanke mich vielmals für diese sehr scharfsinnige und leicht oberflächliche Aussage.

ROBERT POLOCZEK

Wir können da übrigens gar nichts tun, bis zum Redaktionsschluss war Tekken 5: Dark Resurrection immer noch nicht im deutschen PlayStation Store verfügbar. Und das, obwohl Sony bis kurz vor dem PS3-Start damit geworben hatte, dass das Spiel am 23. März erhältlich sein würde. Der Grund für das Fehlen des Spiels im deutschen Store ist in der Tat die USK-Freigabe „Ab 16 Jahren“ – derzeit ist bei uns leider bei „Ab 12“ Schluss, Sony arbeitet laut eigenen Angaben an einer Lösung.

Zu Sonys Politik

Liebes PLAYZONE-Team, ohne groß um den heißen Brei zu reden

möchte ich hier mal ein paar Gedanken und Fragen zu Sonys Umgang mit seiner Kundschaft offenlegen.

Ich beginne mal mit der PSP. Direkt gefragt: Lässt Sony die PSP sterben? Während die Terminverschiebungen von Spielen schon fast zum Standard gehören, fällt auch auf, dass viele angekündigte Titel plötzlich im Nichts verschwinden. Die Liste der kommenden PSP-Spiele scheint immer kürzer geworden zu sein. Auch scheint man sich nicht drum zu kümmern, angekündigte Downloads zu verwirklichen. Als Beispiel nenne ich hier die *Killzone*-Website. Da steht schon seit über 3 Monaten, dass die Site kurz vor Fertigstellung ist, von der man dann zusätzliche Inhalte downloaden könnte. Wie seht ihr das? Habt ihr da genauere Infos oder kommt euch das auch so vor? Es wäre schade, wenn ich mit meinen Befürchtungen Recht hätte, denn die PSP ist eine gute Konsole mit viel Potenzial!

Weiter ein paar Gedanken zur PS3. Zuerst verschiebt Sony den Termin der Veröffentlichung, was nicht schlimm, aber doch etwas nervig war. Nun denn. Jetzt ist sie ja da, die PS3! Allerdings, was muss man erfahren: Was im Rest der Welt ohne Probleme läuft, geht bei uns Europäern natürlich wieder mal nicht. Sony nimmt Hardware raus und ersetzt diese mit Software-Emulatoren. Und so ist die Abwärtskompatibilität kaum noch wirklich vorhanden. Und dies wäre ein Pluspunkt für die PS3 (war damals der erste PS2-Kaufgrund für mich). Trotz dieser Verstümmelung aber bleibt der Preis der Konsole gleichwohl so hoch. Sorry, aber das ist doch ziemlich frech. Kommt denn in Zukunft noch eine weitere PS3-Generation nach Europa, wo die alte Hardware wieder drin sein wird? Oder muss man nun immer wieder mühsam neue Emulatoren downloaden, welche dann doch nur mit Fehlern funktionieren?

Ich finde, Sony erlaubt sich doch grad ein wenig zu viel mit der europäischen Kundschaft. Was meint ihr dazu?

Liebe Grüße aus der Schweiz

STONEY

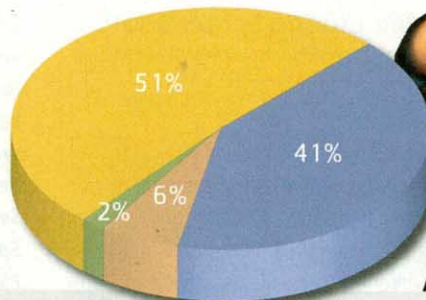
PS: Eure Rückblicke auf alte Spiele find' ich super! Zurzeit bin ich auch wieder ein wenig auf dem Retrotrip und habe viele alte Games wieder aus der Schublade geholt. :o)

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.

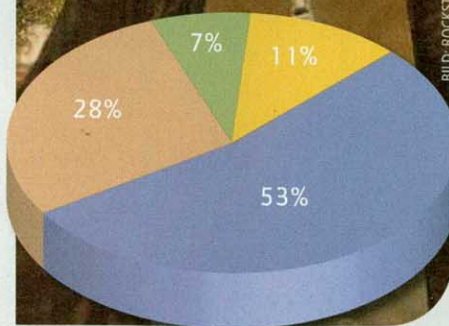
Tomb Raider Anniversary setzt auf alte Level-Elemente mit moderner Steuerung und neuen Rätseln. Gut so?

- Ja, genauso habe ich mir eine Neuauflage des ersten Teils gewünscht!
- Habe das Original nie gespielt, freue mich aber auf ein zeitgemäßes Remake!
- Nein, das damalige Gameplay sollte unangetastet bleiben!
- Tomb Raider interessiert mich so oder so nicht.



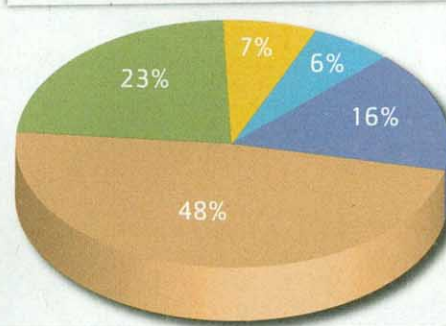
Was halten Sie vom ersten Trailer zu Grand Theft Auto IV (zu sehen unter anderem auf unserer DVD)?

- Sieht genial aus, kann das Spiel kaum erwarten!
- Ganz nett, aber ich warte erst mal auf weitere Infos zum Spiel.
- Ich bin enttäuscht, hatte mehr/etwas anderes erwartet.
- GTA ist generell nicht so mein Fall.



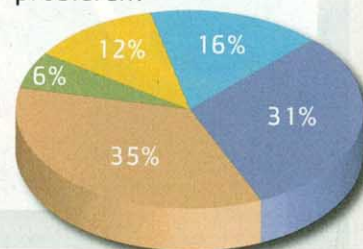
Was halten Sie von der kommenden PS3-Online-Plattform Home?

- Genial! Dafür lohnt sich der Kauf der PS3!
- Finde ich gut!
- Sieht an sich nett aus, ist aber nichts für mich
- Okay, aber an Xbox Live kommt Sony damit noch nicht ran!
- Gefällt mir nicht.



LittleBigPlanet ist eine Mischung aus Spiel und aufwendigem Level-editor. Werden Sie sich damit als Spieledesigner probieren?

- Definitiv, auf so etwas habe ich immer gewartet!
- Erst mal abwarten, wie gut die Sache wirklich funktioniert.
- Das nicht, aber ich freue mich auf die vielen Levels von anderen Spielern!
- Ich weiß nicht – Levels designen sollte man den Profis überlassen
- Nein, das ist mir sicher zu kompliziert.



Leser fragen, PLAYZONE antwortet

» Wie kann man professionelle Screenshots von Spielen machen? «

Wie eigene Screenshots machen?

Hi Leute,
Ich hätte da mal eine Frage:
Ich habe mich schon oft gefragt, ob es einen einfachen, schnellen und vor allem kostenlosen Weg gibt, professionelle Screenshots von PlayStation-Spielen zu machen, und ich dachte, ihr könnt mir sicherlich helfen. Welche Software, Kabel, Programme etc. benötige ich dazu, und wie arbeitet man damit? Gibt es auch Freeware-Programme im Internet?

TOBIAS KOVARIK

Grundsätzlich brauchst du für so was eine TV-Karte mit S-Video-Eingang (oder noch besser RGB, wobei die kaum üblich sind), wenn die Qualität was taugen soll. Die werden in der Regel auch schon mit entsprechender Software ausgeliefert. Bei PSone-Spielen gibt's kaum Probleme, bei PS2-Spielen schon eher: Um die Auflösung eines normalen Fernsehers voll auszunutzen, liefert die Konsole ein sogenanntes „interlacetes“ Bildsignal, bei dem oft zwei Momente in einem Bild festgehalten sind – siehe Beispielbild unten!

Man kann solche Bilder zwar „deinterlacen“, doch darunter leidet die Auflösung, da ja jede zweite Zeile rausgenommen und die Lücke durch Interpolation geschlossen werden muss. Wenn ein Spiel nicht allzu flüssig läuft, sind aber immer wieder mal problemlose Bilder dabei – da braucht's dann etwas Glück. Prinzipiell können solche Bilder aber ganz gut aussehen. Bei PS3-Spielen wird's noch deutlich schwieriger, wenn man in HD-Qualität shotten will – uns ist keine Lösung für den Heimgebrauch bekannt, unsere HD-Screenshot-Hard-



INTERLACED Fast alle PS2-Spiele laufen im sogenannten Interlace-Modus, bei dem die geraden und die ungeraden Zeilen des Bilds unterschiedliche Momente einfangen. BILD: PLAYZONE

und Software wurde eigens für diesen Zweck zusammengestellt. Bilder in der üblichen TV-Bild-Qualität (wie bei der PS2) sind aber genauso machbar wie schon bei der PS2.

Per USB an die PS3

Hallo liebes PLAYZONE-Team!

Ich habe drei Fragen an euch, die mich seit der letzten Ausgabe ordentlich beschäftigen:

1) Mittlerweile ist es ja schon bekannt, dass man eine Maus oder eine Tastatur per USB an die PS3 anschließen kann, aber wie sieht es mit einer externen Festplatte aus? Erkennt die PS3 auch dieses Peripheriegerät und kann man so eine Festplatte auch nutzen?

2) In der letzten Ausgabe habt ihr einiges an Zubehör für die PS3 vorgestellt. Beim Sixaxis-Controller habt ihr geschrieben, dass es (zumindestens momentan) keinen Adapter für den PS2-Controller gibt. Jedoch ist mir da eine Idee gekommen: Ich besitze nämlich einen PS2-auf-USB-Adapter, mit dem ich meinen PS2-Controller am PC nutzen kann. Wäre es nicht möglich, dass dieser Adapter auch an der PS3 funktioniert? Wenn nein, warum?

3) Zu guter Letzt: Hat Sony vor, die „abgespeckte“ 20-GB-Version der PS3 noch auf den Markt zu bringen (natürlich meine ich Europa)? Wenn ja, gibt es schon sowas wie einen Starttermin?

JÜRGEN KIESENHOFER

1. Ja, das funktioniert. Allerdings wird die Konsole Spielstände und im PlayStation Store erworbene Spiele nur auf der internen Festplatte ablegen.

2. Ganz so einfach ist die Sache leider nicht. Zwar ist es in der Regel möglich, mit solchen PC-Adaptoren die PS3-Menüs zu bedienen, aber spätestens beim Spielen fällt dann auf, dass die Tastenbelegung teilweise vertauscht ist. Zudem ist die neue PlayStation-Taste des Sixaxis-Controllers nötig, um zum Beispiel den Controller vor dem Starten eines PS2-Spiels anzumelden, und auch dies ist mit so einem Standard-Adapter nicht möglich. Es gibt allerdings schon erste auf die PS3 zugeschnittene Adapter, die beide

Probleme umgehen. Es lohnt sich also, genau hinzuschauen!

3. Offiziell angekündigt ist nichts, generell spricht Sony immer von einer deutlich größeren Nachfrage nach dem 60-GB-Modell – in den USA wurde die 20-GB-Version bereits wieder aus dem Programm genommen. Es ist derzeit also nicht sicher, dass die „kleine“ PS3 irgendwann wirklich noch bei uns erscheint.

PS2-Importe auf der PS3?

Hallo liebes PLAYZONE-Team.

ich habe mir gleich am 23. März eine PS3 zugelegt und bin ganz schön sauer. Sie spielt keine NTSC-Versionen meiner guten alten PS2-Spiele ab. Obwohl die Konsole doch keine Regionseinschränkungen haben sollte, was die Spiele betrifft. Oder war das nur auf NTSC-Versionen der PS3-Spiele bezogen? Oder noch schlimmer, war das Multinorm-Versprechen nur eine Lüge von Sony? Kann es sein, dass ich jetzt wieder Ewigkeiten warten muss, bis ein Import-Chip verfügbar ist? Meine Nerven liegen blank :(

CHRIS LEMCKE

Leider bezieht sich der Verzicht auf Ländercodes ausschließlich auf PS3-Spiele, und selbst da ist dies nur bei Sony-eigenen Titeln fest zugesagt – den Herstellern ist die Verwendung von Regioncodes freigestellt. PSone- und PS2-Spiele sind auch auf einer PS3 nicht codefree.

DVD-Upscaling der PS3

Hallo Playzone-Team, ich habe mal eine kurze Frage, die soweit ich weiß in eurem Heft bis jetzt nicht beantwortet wurde. Und zwar würde ich gerne wissen, ob die PS3 das Upscaling von normalen DVDs auf 720p oder 1080i unterstützt. Der HDMI-Anschluss sollte das doch analog zur Xbox 360 über VGA-Kabel ohne Probleme ermöglichen, oder? Ist dazu seitens Sony mal irgendetwas gesagt worden?

ANDRÉ SCHMIDT

Derzeit beherrscht die PS3 kein DVD-Upscaling, es wird aber laut Sony mit einem Firmware-Update nachgeliefert.



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 erste Eindrücke von der PlayStation 3 und den Starttiteln.

dsr159 Rang: ▲ Mitglied seit: 27.01.06 Autorenpunkte: 24 Likes: 2 Datum: 24.03.07 23:48	AW: Motor Storm Mal so nebenbei: Wie findet ihr MotorStorm? Ich finde es bisher sehr gut, nur find ich es nicht gerade einfach (bin auf Level 2) und die Steuerung mit den Sensoren ist sehr gewöhnungsbedürftig, aber irgendwie lustig.^^ {---dsr---} > Für Toleranz - mit aller Gewalt! "Gott sei Dank bin ich Atheist..."
haloalien Rang: ▲ Mitglied seit: 29.06.06 Autorenpunkte: 42 Likes: 8 Datum: 25.03.07 09:40	AW: Motor Storm Ich finde das game auch super, die strecken sind wunderbar desingt, die fahrzeuge sind richtig cool, die grafik ist atemberaubend und der online modus macht sich ne menge fun, aber ich stimme dsr zu, das game ist schwer^^ die steuerung mit den sensoren find ich sehr gut - braucht zwar etwas an einarbeitungszeit - aber nach ner weile fährt es sich auch damit leicht. Next Gen beginnt wenn die Illuminaten es sagen. Ihr wollt ein cooles Forum wo über Games,Musik und anderes diskutiert wird? dann besucht mein Forum: http://www.igbb.com/foa , dort spielen wir auch ein cooles browsergame - also meldet euch an und habt spaß!!
blausblau-ll... Rang: ▲ Mitglied seit: 28.06.04 Autorenpunkte: 42 Likes: 8 Datum: 06.04.07 17:23	AW: Motor Storm Ich habe jetzt mal online gespielt und muss sagen das es wirklich rockt. Ich habe zwar kein <u>Headset</u> , aber schon alleine die Rennen gegen menschliche Gegner sind genial. Das einzige was mich stört ist das es in der Sabstik nicht angezeigt wird wie oft man auf dem Treppchen stand. Oder ich habe es bisher noch nicht gefunden. Würde gerne mal wissen wer das sonst noch online zockt und welchen Rang ihr habt. Ich bin gerade eine Legende (25 Rennen dabei 4 Siege) http://img157.imageshack...
essman Rang: ▲ Mitglied seit: 03.06.03 Autorenpunkte: 10 Likes: 2 Datum: 08.04.07 18:36	AW: Playstation Store - Was gibt es und was habt ihr bisher runtergeladen? Ich hab mir mal Tekken 5 DR runtergeladen, und muss sagen woaaaaa für 9,99€ ist das so gut wie geschenkt, und wenn ich mir vorstelle, dass ich mir fast Virtua Fighter 5 als Kampfspiel für zwischendurch gekauft hätte... Sau viele Kämpfer (40 stück) und schöne grafik (ok, vielleicht nicht VFS grafik) Preis leistungs verhältnis: SUPER siehe sig Morden - Welpen - 11 Teil kon plan...
blausblau-ll... Rang: ▲ Mitglied seit: 28.06.04 Autorenpunkte: 42 Likes: 8 Datum: 23.03.07 15:39	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? Hab jetzt auch GTHDC geockt. Ist auch recht lustig. Vor allem weil es für lau ist. NFS Carbon finde ich auch supi. Bin grade recht traurig das ich mein Baby erst in 10 Tagen wieder sehen werde;(http://img157.imageshack...
blausblau-ll... Rang: ▲ Mitglied seit: 28.06.04 Autorenpunkte: 42 Likes: 8 Datum: 23.03.07 11:09	AW: 23.3.2007 - PLAYSTATION 3 Release - Wie läuft der Tag für euch (die Käufer) ab? ICH HABE SIE!!! Und sie ist wunderschön. Hab schin fleilig Motor Storm geockt. Ist echt ein geiles game. Grade lade ich mir GTHDC runter. Mal schauen wie das so ist. http://img157.imageshack...
haloalien Rang: ▲ Mitglied seit: 09.06.06 Autorenpunkte: 42 Likes: 8 Datum: 12.04.07 13:24	AW: Playstation Store - Was gibt es und was habt ihr bisher runtergeladen? also sony wird bestimmt weiterhin den store mit immer neuen sachen erweitern, ich finde den store einfach super - vorallem die games wie flow, blast factor - es sind keine "retro" games - sondern neu entwicklungen und sie setzen auch sehr gut den bewegungssensor ein. Next Gen beginnt wenn die Illuminaten es sagen. Ihr wollt ein cooles Forum wo über Games,Musik und anderes diskutiert wird? dann besucht mein Forum: http://www.igbb.com/foa , dort spielen wir auch ein cooles browsergame - also meldet euch an und habt spaß!!

Neue Abonnenten werben

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

Das
PLAYZONE
Plus-Abo

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

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

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

Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!

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



und Gutschein kassieren!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!

Einkaufsgutschein
www.playcom.de
 von: **PLAYZONE** **playcom** **gutschein**
 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

☒ 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

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

Metal Gear Solid

Der König des Schleich-Genres war eine Schlange.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Metal Gear Solid: Hinter diesem Namen könnte man eine rocklastige Musikrichtung vermuten. In Wahrheit jedoch steht MGS für die Geburtsstunde eines neuen Genres. Noch bevor Sam Fisher mit *Splinter Cell* das Schleichen perfektionierte, setzte bereits 1998 ein anderer Mann Maßstäbe: Hideo Kojima, seines Zeichens geistiger Vater von MGS-Held Solid Snake,

transportierte das Schleichprinzip erstmals in die dritte Dimension auf die PlayStation 1. Mit riesigem Erfolg: *Metal Gear Solid* hat sich bis heute über 5,5 Millionen Mal verkauft und zahlreiche Nachfolger und Spin-offs nach sich gezogen. Ein Film ist bereits in Planung und Teil 4 gilt als wichtigstes Verkaufsargument für die PS3. Doch worin liegt die Faszination von Kojimas Versteckspiel?

FILM-SPIEL

Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, muss *Metal Gear Solid* näher beleuchtet werden. Als das Spiel im Februar 1999 in Deutschland veröffentlicht wurde, bezog sich der Begriff „Spielfilm“ nur auf TV- und Kinoproduktionen. „Mein Spiel ist wie ein Blockbuster“, hört man Kojima-San heute sagen. Und er hat Recht. Noch in keinem Videospiel zuvor wurden Video- und Spielfilme derart konsequent fusioniert. In *Metal Gear Solid* war es keine Seltenheit, dass der Spieler zum Zuschauer degradiert wurde. In regelmäßigen Abständen zwang Kojima sein Publikum, das Joypad für zehn bis zwanzig Minuten aus der Hand zu legen und den Zwischensequenzen zu lauschen. Und diese hatten es in sich.

Videospiele und Gesellschaftskritik sind zwei Begriffe, die bis dato nicht wirklich etwas miteinander gemein hatten. Dieser Zustand sollte sich mit der MGS-Geschichte aus der Feder von Hideo Kojima und

Außerdem von Konami/Kojima ...

- 1987 *Metal Gear* (MSX)
- 1988 *Snatcher* (MSX)
- 1994 *Policenauts* (NEC PC-9821)
- 2001 *Zone of the Enders* (PS2)
- 2003 *Boktai* (Game Boy Advance)
- 2004 *Metal Gear Ac!d* (PSP)





CYBORG NINJA Vermutlich die coolste Sau im Stall: Die Identität des Ninja wird später enthüllt. BILD: PLAYZONE



KLOPF, KLOPF Man kann die Gegner mit einem Klopfzeichen aus der Reserve locken. BILD: PLAYZONE

Tomokazu Fukushima drastisch ändern. Was zu Beginn als plumpes Actionspiel anfang, sollte sich bald zu einem der cleversten Plots der Videospiegelgeschichte mausern. Ob und wie glaubwürdig der Spieler die Storyline annehmen würde, hing von einer entscheidenden Frage ab: Deutsch oder Englisch?

Ein feiner Schachzug von Konami, endlich auch mal die europäische Fassung eines Videospieles komplett zu lokalisieren. Dieses Lob sollte sich schon bald als krasser Denkfehler herausstellen. Emotionslose und laienhafte deutsche Sprecher verliehen der leicht übernatürlichen Geschichte eine bittere Trash-Note, die das Spiel trotz einiger süffisanter Dialoge nicht verdient hatte. Ein Fehler, den Konami so bald nicht mehr wiederholen würde. Teil 2 und 3 wurden in Deutschland lediglich mit deutschen Untertiteln veröffentlicht.

KREATIVER GEIST

Dass Kojima ein besonders kreativer Spieleentwickler ist, zeigte er an Bösewicht Psycho Mantis. Dieser konnte im Kampf mit Snake nicht nur die Gedanken der Schlange, sondern auch die Gedanken des Spielers lesen: Hatte man die Speicherstände der Konami-Titel *Castlevania* oder *Suikoden* auf seine Memory Card abgelegt, reagierte Mantis auf diesen Zustand: „You like *Castlevania*, don't you?“ Grafisch machten damals besonders die zahlreichen, rasant geschnittenen

Zwischensequenzen von sich reden. Zu viel Film, zu wenig Spiel, für den Geschmack einiger Spieler. Dieser Kritikpunkt ließ sich nicht verleugnen, beläuft sich die Netto-Spielzeit in MGS doch lediglich auf drei bis vier Stunden. Genießt man jedoch jede einzelne, noch so unbedeutende Zwischensequenz, kann die Durchspielzeit locker auf 15 Stunden klettern. Ist *Metal Gear Solid* nun also der bessere Film oder das bessere Spiel? Überlassen wir Kojima-San das Schlusswort: „Ich will, dass Sie eine Menge

Zeit mit dem Spiel verbringen, ob Sie es nun spielen oder nur daran denken.“

Touché. ■



FLASHBACK

METAL GEAR SOLID

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Erschienen:	26. Februar 1999
Web:	www.konami-europe.com

Solid Snake vs. Kurt Russell

SNAKE? SNAKE? SNAAKE?!

Filmnarr Hideo Kojima hat sich für seine charismatische Hauptfigur eindeutig inspirieren lassen. Als Vorbild diente dem raubeinigen Solid Snake der Hauptdarsteller aus *Die Klapperschlange*, Snake Plisskin. Kojima macht aus seiner Verehrung für Plisskin keinen Hehl – in Teil 2 hört Solid Snake als Undercover-Soldat sogar auf den Namen Iroquois Pliskin. Doch es gibt weitere Indizien: Die beiden Snakes werden zu Beginn ihres Abenteuers wider Willen in das



SNAKE PLISSKIN Kurt Russell in seiner Paraderolle in „Die Klapperschlange“ („Escape from New York“). BILD: UFA

SOLID SNAKE Der Held in seiner PS2-Form. BILD: KONAMI



feindliche Gebiet geschleust und beiden wird ein tödliches Gift injiziert. Auch optisch sehen sich die grimmigen Gesellen ähnlich: In Teil 3 bekommt Solid Snake sogar eine Augenklappe verpasst.



FUMMELIG Die Steuerung der Rakete ist eine recht hakelige Angelegenheit. BILD: PLAYZONE



CINEASTISCH MGS' filmreife Zwischensequenzen beeindrucken auch heute noch. BILD: PLAYZONE

PS2 MotionFX Adapter

 ZUBEHÖR | Ein Hauch von PS3!

Wer nicht das nötige Kleingeld für eine PS3 hat, aber trotzdem in den Genuss eines Bewegungssensors kommen möchte, hat mit dem PS2 MotionFX Adapter von SplitFish jetzt die Möglichkeit, seine PS2-Pads aufzurüsten. Das gute Stück wird dabei oben auf dem Original-Controller fixiert, während das Kabel mit kleinen Klemmen am Kabel des Pads festgemacht wird. Den Anschluss am Ende stecken Sie zwischen Konsole und Gamepad. Mithilfe eines Buttons auf der Oberseite legen Sie einerseits die Empfindlichkeit fest und können andererseits sogar noch die Achsen belegen und weitere Einstellungen vornehmen. In der Praxis überraschte der Adapter durch seine gute Funktionalität, die vor allem bei Rennspielen oder Flugsimulationen positiv auffällt. Von den von uns getesteten Spielen fühlen sich vor allem *Ace Combat* und *Tourist Trophy* auf Anhieb genial an, während Ego-Shooter sich – zumindest anfangs – doch etwas ungewohnt spielen. In Hinsicht auf die Präzision kann man an

FUTURISTISCHER LOOK Der Sensor wird auf der Oberseite des Original-Pads angebracht.
BILD: PLAYZONE

dem spaßigen Stück Hardware dank der Einstellungsmöglichkeiten nur wenig kritisieren, auch wenn es sich mit dem normalen Pad natürlich noch einen Tick genauer spielen lässt. Die Vibrationsfunktion Ihres Controllers steckt der Sensor übrigens überraschend gut weg! Geeignete Spiele machen mit dem Adapter eine Menge Spaß, sofern einem wegen des doch recht hohen Preises noch nicht das Lachen vergangen ist. ■



TEST

PS2 MOTIONFX ADAPTER

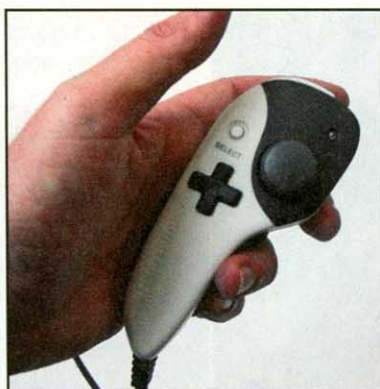
Typ:	Zubehör
Hersteller:	SplitFish
Info-Telefon:	–
Web:	www.splitfish.de
Preis:	Ab ca. € 29,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- ☒ Gute Funktion
- ☒ Sensitivität regelbar
- ☒ Nicht so präzise wie Gamepads
- ☒ Hoher Preis

WERTUNG

★★★★★

Vor allem das Spielen von Flugsimulationen und Rennspielen fühlt sich mit dem Motion-Adapter von SplitFish sehr gut an.



EdgeFX Controller

 CONTROLLER | PC-Shooter-Feeling für die PS2?

PC-Spieler lächeln oftmals nur über Konsoleros, die sich mit dem Pad durch Ego-Shooter ballern, und schwören stattdessen auf Maus und Tastatur. SplitFish hat hier die passende Antwort parat: den EdgeFX-Controller. Dieser besteht aus einer Unterlage, einer Kontrolleinheit für die linke Hand und natürlich einer Maus, die mit einem Vibrationseffekt ausgestattet ist. Damit Sie sich diese Maus-Controller-Kombination an Ihre Spiele anpassen können, verfügt sie über ein kleines Rädchen, mit dem Sie im Handumdrehen die Empfindlichkeit regeln können. Eine zusätzliche Taste, mit der Sie die Empfindlichkeit der Maus verringern, erlaubt zudem relativ genaues Zielen – allerdings bedarf es einiger Übung, bis Sie sich an diese Steuerung gewöhnt haben. Die Präzision ist dank der Einstellungsmöglichkeiten zwar in Ordnung, könnte aber besser sein. Besonders wichtig beim EdgeFX ist die Spiele-Software: Um wirklich schnell und ohne Verzögerung spielen zu können, sollte das jeweilige Spiel (wie z. B. *Time Splitters*) mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Andere (die

KRAFTPAKET Den Controller können Sie wahlweise am Mauspad befestigen oder in der Hand halten. BILD: PLAYZONE

meisten) Shooter funktionieren zwar auch damit, doch werden Ihre Bewegungen mit der Maus leicht verzögert umgesetzt. Somit können interessierte Spieler einen Hauch PC-Shooter-Feeling auf der PS2 erleben – vorausgesetzt, sie überwinden sich dazu, stolze 60 Euro für den EdgeFX auszugeben. ■

TEST

EDGEFX CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	SplitFish
Info-Telefon:	–
Web:	www.splitfish.de
Preis:	Ab ca. € 59,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- ☒ Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten
- ☒ Durchdachte Funktionen
- ☒ Verzögerungen bei 30 Fps
- ☒ Stark vom Spiel abhängig

WERTUNG

★★★★★

Bei den schnellen 60-Fps-Shootern kann der Controller sein Können ausspielen – bei langsameren ist man mit dem Pad besser beraten.

Hama Wireless Guitar Controller

CONTROLLER | Das perfekte Tuning für PS2-Rockstars?

Mit dem Wireless Guitar Controller hat Hama das Flehen vieler Wohnzimmer-Rockstars erhört und endlich den ersten kabellosen Gitarren-Controller für die *Guitar Hero*-Reihe veröffentlicht. Leider weicht die Freude über die neu gewonnene Rock-Freiheit schnell der Enttäuschung, denn in beinahe jedem Bereich kommt Hamas Plastikgitarre nicht an die hohe Qualität des Original-Controllers heran. Die farbigen Tasten am Hals und der Tremolo-Hebel sind billiger verarbeitet und unpräzise in die Plastikgitarre eingefasst – das hörbare Klappern während des Spielbetriebes stört. Die Funkübertragung ist nur mit frischen Batterien (benötigt werden vier AA-Batterien, nicht im Lieferumfang enthalten) wirklich zufriedenstellend. Außerdem wird die Herstellerangabe von 100 Stunden nicht einmal ansatzweise erreicht und bereits nach knapp 20 Stunden sind die ersten Aussetzer bei der Notenübertragung spürbar. Größter Kritikpunkt ist jedoch das Fehlen des Bewegungssensors, mit dem Sie die Starpower aktivieren. Um diesen Modus während eines Songs zu starten, müssen Sie nun umständlich mit dem Handballen die Select-Taste drücken. Das ist nicht nur unbequem, sondern reißt Sie auch völlig aus der Konzentration und stört den Spielfluss erheblich. Gerade *Guitar Hero*-Spieler, die bereits einige Zeit mit dem Original-Controller verbracht haben, werden die geringere Qualität schmerzlich feststellen. Hinzu kommt der viel zu hohe Preis von 65 Euro, der den Hama Wireless Guitar Controller noch weiter ins Abseits befördert. ■



ECHTES FEELING
Der kabellosen Plastik-Gitarre liegt sogar ein kleiner Gitarren-Ständer bei.
BILD: HAMA

TEST

HAMA WIRELESS GUITAR CONTROLLER

Typ: Controller
Hersteller: Hama
Info-Telefon: 0 90 91 / 5 02 – 0
Web: www.hama.de
Preis: Ca. € 65,-
Preis-Leistung: Mangelhaft

- ☒ Abrocken ohne Kabel
- ☒ Mittelmäßige Verarbeitung
- ☒ Bewegungssensor fehlt
- ☒ Hoher Preis

WERTUNG

★★★★★

Das Fehlen des Bewegungssensors und Defizite bei der Verarbeitung und Handhabung machen Hamas Gitarren-Alternative völlig uninteressant. Schade!



AUSWAHL Neben dem etwas sterilen Weiß ist die Gitarre auch in fetzigem Blau-Schwarz zu haben.
BILD: HAMA



DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 45,-	★★★★★
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 25,-	★★★★★
Dual Shock 2	Controller	Sony	ca. € 30,-	★★★★★
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	ca. € 90,-	★★★★★
GameBoard	Controller	Fanatec	ca. € 70,-	★★★★★
Netplay Controller	Controller	Logitech	ca. € 80,-	★★★★★
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	ca. € 59,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	ca. € 75,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	ca. € 65,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	ca. € 80,-	★★★★★
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 130,-	★★★★★
Logitech G25	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 299,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	ca. € 30,-	—
DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	ca. € 25,-	—
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	ca. € 25,-	—
Memory Card 8 MB	Memory Cards	Sony	ca. € 30,-	—
Memory Card 8 MB	Memory Cards	MadCatz	ca. € 40,-	—
Memory Card 16 MB Max	Memory Cards	Bigben Interactive	ca. € 20,-	—
Z-680	Soundsystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	ca. € 200,-	★★★★★
Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	—
Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	—
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	—

PlayStation 3 ohne Ende! Nicht nur in den Läden und im Heft, sondern endlich auch in den Cheats & Codes präsent.



Full Auto 2: Battlelines

CHEAT | Holen Sie sich ganz leicht zwei Autos und Waffen.

Begeben Sie sich ins Cheatmenü im Menüpunkt „Einstellungen“ und geben Sie folgende Passwörter ein:

PASSWORT	EFFEKT
10E6CUSTOMER	Spectre und Miniraketen
5FINGERDISCOUNT	Vulcan und Flammenwerfer

NBA Street Homecourt

CHEAT | Spielen Sie sofort auf allen Plätzen mit allen Teams.

Drücken Sie im Hauptmenü zunächst die Tasten R1 und L1 gleichzeitig und dann folgende Tastenkombinationen in schneller Abfolge:

CHEAT	EFFEKT
↑, →, ↓, ←	Alle Plätze
←, →, ←, →	Alle Teams

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.

Blazing Angels: Squadrons of WWII

CHEAT | Damit sind Sie für den Krieg gewappnet.

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie folgende Tastenkombinationen in schneller Abfolge ein:

CHEAT	EFFEKT
L2 gedrückt halten und L1, L1, R1 drücken, L2 loslassen, sofort danach R2 gedrückt halten und R1, R1, L1 drücken, R2 loslassen	Stärkerer Schaden
L2 gedrückt halten und ■, ▲, ▲, ■ drücken, L2 loslassen, R2 gedrückt halten und ▲, ■, ■, ▲ drücken, R2 loslassen	God-Modus ein/aus

Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

CHEAT	EFFEKT
L2 und R2 gedrückt halten, ■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■ drücken, L2 und R2 loslassen	Alle Missionen und Flugzeuge

ALLES DA! Mit den Cheats schalten Sie sofort alle Missionen und Flugzeuge frei. BILD: PLAYZONE



NfS: Carbon

CHEAT | Holen Sie sich schnelle Hilfe und neue Vinyls.

Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombinationen in schneller Abfolge ein, um sich mit zusätzlicher Kohle, unendlich Nitro und mehr auszustatten:

CHEAT	EFFEKT
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲	Zusätzliches Geld (Castrol Cash)
↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■	Unendlicher Crew-Angriff
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■	Unendlich Nitro
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■	Unendlich Speedbreaker
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■	Need-for-Speed-Carbon-Logo-Vinyls
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■	Need-for-Speed-Carbon-Special-Logo-Vinyls

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
Blazing Angels: Squadrons of WWII	05/2007
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	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Disney – Pixar Cars	11/2006
Driver: Parallel Lines	06/2006
Exit (PSP)	09/2006
FFFA Street 2	07/2006
Flatout 2	11/2006
Full Auto 2: Battlelines	05/2007
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
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
NBA Street Homecourt	05/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Need for Speed Carbon (PS3)	05/2007
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

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo DS Lite	☐	☐	☐
Nintendo Wii	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Welche Variante der PLAYZONE haben Sie gekauft?

- ☐ PLAYZONE-Magazin für € 3,30 ☐ PLAYZONE mit DVD für € 4,99

4. Was halten Sie von der Magazin-Variante der PLAYZONE?

- ☐ Find ich einfach klasse. Die DVD habe ich sowieso nie genutzt!
☐ Cool! Eine kostengünstigere Variante der PLAYZONE wollte ich schon immer haben.
☐ Gefällt mir nicht so gut – die DVD gehört unbedingt zur PLAYZONE.

5. Die PLAYZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was halten Sie von der PLAYZONE-Redaktionsgarantie?

- ☐ Einfach super!
☐ Ist mir egal
☐ Find ich schlecht, weil _____

6. Wir versehen alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe.

Was halten Sie von dieser Information?

- ☐ Sehr schön! ☐ Ist mir egal
☐ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

7. Wir vergeben nur Einschätzungen zu Versionen, die wir selbst spielen durften.

Was halten Sie davon?

- ☐ Finde ich sehr gut! ☐ Ist mir egal
☐ Ich fand das alte System besser.

8. In unserer 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 alte Kamellen? Weg damit.

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
PlayStation-3-News	___	☐	☐	☐
Grand Theft Auto IV	___	☐	☐	☐
Devil May Cry 4	___	☐	☐	☐
Colin McRae DIRT	___	☐	☐	☐
Skate	___	☐	☐	☐
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	___	☐	☐	☐
Ninja Gaiden	___	☐	☐	☐
Turning Point	___	☐	☐	☐
The Heist	___	☐	☐	☐
Spider-Man 3	___	☐	☐	☐
Stuntman: Ignition	___	☐	☐	☐
Crash of the Titans	___	☐	☐	☐
The Elder Scrolls IV: Oblivion	___	☐	☐	☐
Splinter Cell Double Agent	___	☐	☐	☐
Enchanted Arms	___	☐	☐	☐
God of War II	___	☐	☐	☐
Burnout Dominator	___	☐	☐	☐
Prince of Persia: Rival Swords	___	☐	☐	☐

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____ Thema des Monats: ____ Test: ____

Vorschau: ____ Spiel-Trailer: ____

Moderation: ____ Bonus: ____

11. Unsere neue DVD beinhaltet HD-Videos von PS3-Spielen auf der Rückseite.

- ☐ Genial, bitte unbedingt beibehalten! ☐ Ist mir egal
☐ Find ich gut, kann ich aber nicht nutzen. ☐ Ich brauche kein HD

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: 05/07)

Ausgabe: ____/____

16. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

19. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

20. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

21. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

22. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

23. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: PZ-Zeugnis 05, 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 Assassin's Creed (PS3)
- 3 Burnout 5 (PS3)
- 4 Colin McRae: DIRT (PS3)
- 5 Devil May Cry 4 (PS3)
- 6 Ghost Recon A. W. 2 (PS3)
- 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 Tekken 6 (PS3)
- 18 The Darkness (PS3)
- 19 Tomb Raider: Anniversary (PS2/PS3)
- 20 Turok (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (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 God of War II (PS2)
- 11 Gran Turismo 4 (PS2)
- 12 GTA: San Andreas (PS2)
- 13 Guitar Hero II (PS2)
- 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 (PS3)
- 26 Tekken: Dark Resurrection (PSP)
- 27 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 28 Tomb Raider: Legend (PS2/PS3)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PS3)

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: 22. Mai 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 Sevk Gózálan (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

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, Matthias Schöffel, Lars Kromat

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck, Melanie Fickenscher

Commercial Director Hans Ippisch

Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl

Marketing Jeanette Haag

Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny

Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler

Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

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 Gratijs: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratijs@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 Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: Plus-Abonnement € 57,60

Österreich: Plus-Abonnement € 64,80

Ausland: Plus-Abonnement € 69,60

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser

die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.

Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CM, VOYAGE, PLAYBOY.

Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.

Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Was ist Next-Gen?

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Jeder Generationswechsel bringt sie mit sich – die Diskussionen über Next-Gen und was genau dieser Begriff eigentlich definiert. Plötzlich werden gute Spiele schlecht geredet, weil sie nicht genug Next-Gen sind. Zugegeben, leichter wird es nicht, Spiele zu bewerten, wenn noch kein Maßstab da ist, an dem man die Spiele messen könnte. Aber wenn ein halbes Dutzend Menschen wochenlang Spaß an einem Spiel wie *MotorStorm* hat und fast jeden Feierabend mit „noch einer Runde“ beendet, dann muss dieses Spiel doch irgendwie richtig machen. „Schon, aber es ist technisch nicht so gut wie der Trailer von vor zwei Jahren“, bekommt man dann zu hören. Bester Kritikpunkt unserer Ansicht nach war aber die fehlende Karte – „Da weiß man ja gar nicht, wo man hinfahren soll!“. Herrlich, da müssen Launch-Titel für die PlayStation 3 plötzlich ausbaden, dass es Menschen gibt, die unwillens sind, acht (ACHT!!!) Strecken zu lernen, obwohl sie das in unzähligen Rennspielen zuvor auch so gemacht haben. Und dass *MotorStorm* mit einer eingelebten Karte überhaupt keinen Sinn ergeben würde, brauchen wir hier ja wohl nicht mehr zu erwähnen. Deswegen möchte ich an dieser Stelle noch einmal deutlich machen: Spiele sollen Spaß machen und unsere Aufgabe ist es, diesen Spielspaß zu bewerten. Gute Technik und viel Umfang sind klasse, aber das Wichtigste ist und bleibt der Spaß. Denn wenn der auf der Strecke bleibt, dann nützen tolle Texturen auch nichts mehr.



Was wird gespielt bei ...

Sebastian Stange

Sebastian Stange ist Volontär bei unserer Schwesterzeitschrift N-ZONE und begann seine Karriere als Praktikant für die PLAYZONE.



Dieses ostdeutsche Allerwelts Gesicht kennen wir doch. Woher noch mal?

Ich war für ein paar Monate als Praktikant bei den Konsolenmagazinen. Unter anderem wurde ich damals von der PLAYZONE geknechtet. Gut, dass Wolfgang der Schreckliche seine Kakistokratie* nun woanders führt (* Kakistokratie = Die Herrschaft des Schlechtesten). Inzwischen bin ich Volontär bei der N-ZONE und schwingen vergnügt die Wii-Fernbedienung.

Ist es eigentlich eine Grundvoraussetzung für ehemalige Praktikanten, einen seltsamen Haarschnitt zu haben?

Jetzt aber mal halblang! Da ertrage ich ein Jahr lang Hohn und Spott, weil ich als Einziger in diesem kurzhaarigen Haufen den Mumm habe, eine echte Frisur zu tragen. Und jetzt, wo ich sie auf den geschmacksneutralen Verlagsstandard runtergestutzt habe, ist das plötzlich „seltsam“? Hulk werden wütend!

Als alter Videospielprofi fallen dir doch sicher spontan drei Spiele für die einsame Insel ein, oder?

Das ist leicht. *We Love Katamari* für die PS2 (solange die Wii-Version nur ein Gerücht ist), *Elite Beat Agents* für DS und natürlich *REZ* für die PS2. Bei allen drei Games ist es eigentlich die Musik und der Grad an Abgefahrenheit, der mich so reizt.

Über welche dieser drei Fertigkeiten verfügst du definitiv am wenigsten?

- Handwerkliches Geschick
- Geschmack
- Schlagfertigkeit

Nun, von den drei Dingen wäre es sicher der Geschmack, der mir fehlt. Ganz ehrlich ... ich kann mir nicht vorstellen, gut zu schmecken.

Nicht, dass sie von Belang wäre, aber deine Meinung zum GTA-Trailer?

Habt ihr eigentlich bemerkt, dass die Musik im Trailer von Philip Glass kommt? Der hat sie 1982 für die beeindruckende Doku *Koyaanisqatsi* komponiert. Na? Beschämt, dass ihr das nicht wusstet? Gut.



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Lara Croft hatte uns fest im Griff – so fest, dass wir zu optimistisch an das Spiel herangingen, das später im Test nicht alle Erwartungen erfüllen konnte, Ganz im Gegensatz zu *Blood Omen 2*, das herrlich düster

und böse daherkam. Böse war die

Redaktion vor allem über den grottigen *WipeOut-Klon Jet Ion GP*, der mit hässlicher Ruckeloptik auch den letzten Rennspielfan vergrätzte ...

Statistik

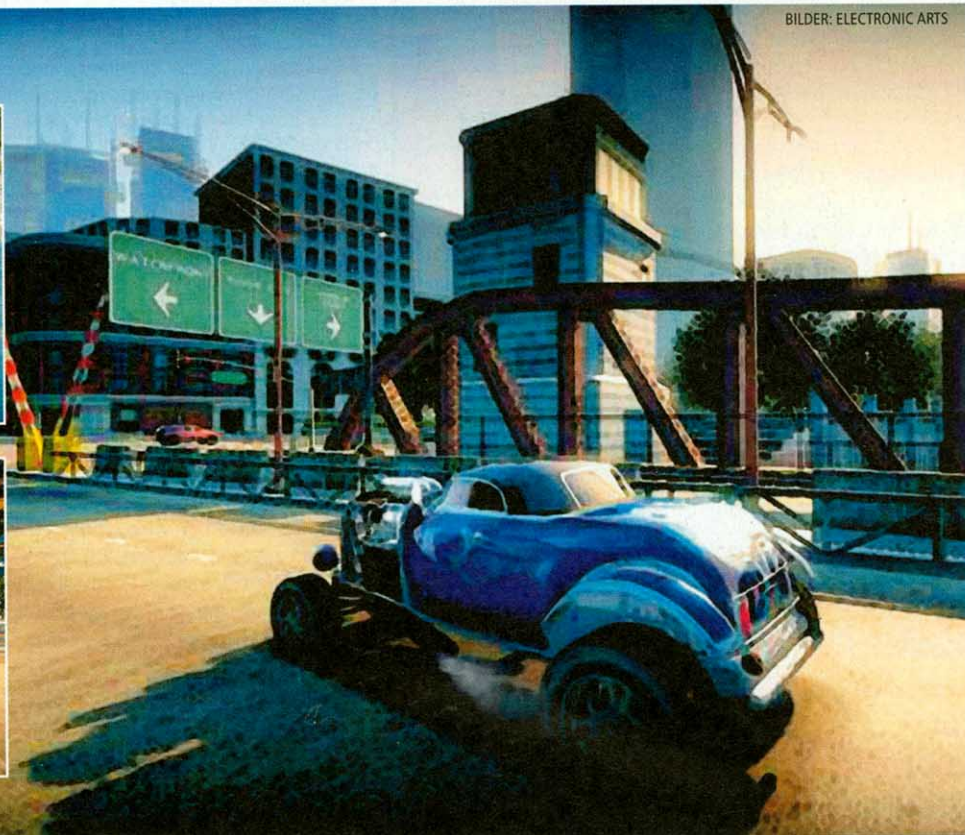
Inspiriert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	<i>Grand Theft Auto IV/Oblivion</i>
Test, den jeder machen wollte:	<i>God of War II</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>SingStar Pop Hits</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Unzählige Fahrzeuge in <i>Colin McRae DIRT</i>
Größte Enttäuschung:	<i>Splinter Cell: Double Agent</i>
Positivste Überraschung:	<i>Colin McRae DIRT</i>
Versuche von Sebastian, auf Knien rutschend zu verhindern, dass der Screenshot von SingStar Verwendung findet:	7
Telefonate mit Take 2, um mehr Screenshots von GTA IV zu bekommen:	Eine Zahl mit sechs Nullen
Eingesammelte rote Orbs in <i>God of War II</i> :	127347
Prozentualer Anteil der Leserbrief, die sich über Sony aufregen:	78

Ausgabe 06/07 ab 30. Mai am Kiosk



| Vorschau



BILDER: ELECTRONIC ARTS

Burnout 5

Was holen die fähigen Entwickler von Criterion aus der PlayStation 3? Wir werfen einen ausführlichen Blick auf den Adrenalin-Raser.

| Vorschau



BILD: UBISOFT

Haze

FarCry-Killer oder beschaulicher Ausflug ins Grüne? Wir besuchen die Entwickler und spielen Ubisofts Ego-Shooter-Hoffnung Probe.

| Vorschau



Ratchet & Clank

Wir prüfen die Testversion des PSP-Abenteuers auf Herz und Nieren und werfen einen ausführlichen Blick auf die Next-Gen-Fortsetzung.

| Test



SOCOM: Combined Assault

Völlig überraschend trudelte kurz vor Redaktionsschluss die Testversion von Sonys Taktik-Shooter ein. Hat die Serie noch Potenzial?

Lesefutter für Konsolenfans



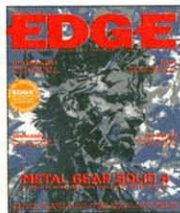
N-ZONE
05/07

Wichtigste Themen: Super Mario startet durch, Super Mario Galaxy, Super Paper Mario und Mario Strikers Charged. Im Test: Fire Emblem u. v. m.



PLAYZONE
DAS SONDERHEFT

Wichtigste Themen: die Konsole, die Spiele, die Hardware. Alles über Sonys neues Flaggschiff und alle Starttitel im Test u. v. m.



EDGE
05-06/07

Wichtigste Themen: Metal Gear Solid 4 – Besuch bei Kojima Productions, Das Add-on-Fieber, Interview zu Crysis u. v. m.



XBOX 360
05/07

Wichtigste Themen: Project Gotham Racing 4, The Elder Scrolls IV: Shivering Isles, FlatOut: Ultimate Carnage, Hour of Victory u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

05/07

Ausgabe 121

€ 3,30

Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MONATLICHE PFLICHTMAGAZIN

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

**ZELDA:
PHANTOM
HOURGLASS**

Exklusives Interview
plus neue Bilder & Fakten

Die erste Wii-Welle:
**WELCHE SPIELE
LOHNEN
WIRKLICH?**
6-Seiten-Reportage

**DIE NEUEN
DS-KNALLER**

Im Test: Harvest Moon,
Hotel Dusk, Theme Park,
Yu-Gi-Oh! u. v. m.

SUPER MARIO

STAND
DREI SPIELE

**Jetzt neu
im Handel**

★ **Super Mario Galaxy**
Neuer Glanz im Jump&Run-Universum

★ **Super Paper Mario**
Frische Bilder zum Action-Hammer

★ **Exklusiv:**
Mario Strikers Charged angespielt

SECHS-SEITEN-TEST ZUM STRATEGIE-SPEKTAKEL!

FIRE EMBLEM

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!” 

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

The Elder Scrolls IV OBLIVION®

Das RPG für die Next-Generation



oblivion.ubi.com



PLAYSTATION 3

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 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 © 1997-2006 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 Resonance Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Innovations, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2005 DCI Entertainment, Inc. and its licensors, Dolby, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Made in Austria. All rights reserved. ® "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All Rights Reserved.