

PLAYZONE

DVD
IM HEFT

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

Über 100 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews



WEITERE DVD-THEMEN:
The Darkness, Spider-Man 3,
Metal Gear Solid: Portable Ops,
Skate, Ninja Gaiden Sigma,
Stuntman: Ignition, Call of Duty 4
und viele andere



EXKLUSIV!

DIE PLAYSTATION-3-FORTSETZUNG
DES MEGA-HITS MIT VIN DIESEL

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

- SECHS SEITEN VORSCHAU
- INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN
- VIDEO IN HD-QUALITÄT



GRAND THEFT AUTO IV

NEUE INFOS,
BILDER & EINDRÜCKE
VOM ACTION-HIGHLIGHT



MINI CHALLENGE.
BE PART OF IT.

Werde echter Rennfahrer - gewinne jetzt Deine Rennlizenz auf www.xbox.de

NISSAN FAIRLADY Z VOM BESITZER GETUNT

NISSAN FAIRLADY Z FORZA MOTORSPORT® 2

- **PREIS:** FRAG ERST GAR NICHT DANACH ...
- **0-100:** 3,9 SEKUNDEN
- **0-200:** 4 PUNKTE IN FLENSBURG
- **HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:** HÄNGT DAVON AB, WER HINTER DIR FÄHRT
- **LEISTUNG:** 301 PS PURE KRAFT
- **STRABENLAGE:** SCHAU DIR DEN SPOILER AN
- **DAUER BIS ZUM WECHSEL DES ANSAUGSTUTZENS:** 11 STUNDEN
- **FARBE:** FIT FÜR DIE RENNSTRECKE
- **FAHRGEFÜHL:** NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

- **PREIS:** ER GEHÖRT DIR SCHON BALD!
- **0-100:** 3,9 SEKUNDEN
- **0-200:** WEN INTERESSIERT ES? WIE WAR'S MIT 0-300?
- **HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT:** 300 KM/H
- **LEISTUNG:** DU ENTSCHIDEIST
- **STRABENLAGE:** TIEFER, BREITER, SCHNELLER
- **DAUER BIS ZUM WECHSEL DES ANSAUGSTUTZENS:** 20 SEKUNDEN
- **FARBE:** FIT FÜR XBOX LIVE
- **FAHRGEFÜHL:** NICHT EINMAL FLIEGEN IST SCHÖNER!



FORZA 2
MOTORSPORT

REAL DRIVERS WANTED.



Microsoft
game studios

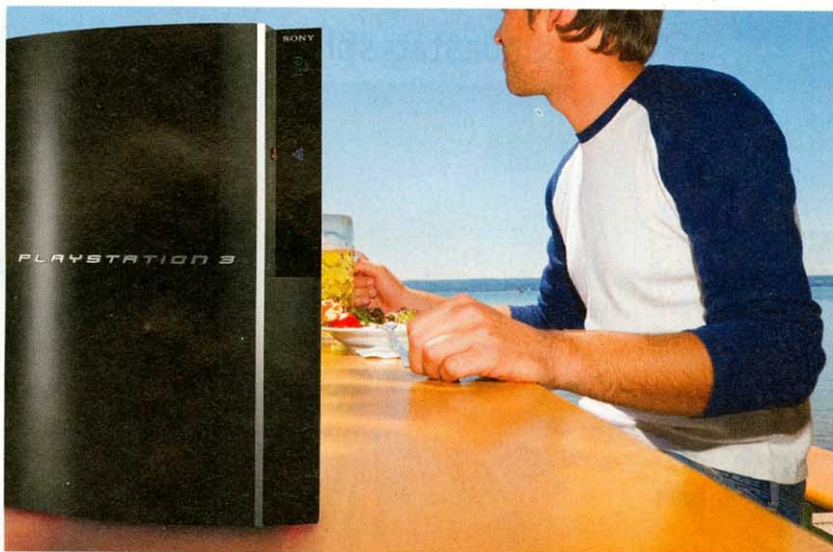


xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Games Studios Logo, Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox Logos sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Group in den jeweiligen Ländern. Die Namen hier aufgeführter realer Unternehmen und Produkte können Markenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Jump in.

XBOX 360 LIVE



Wir pfeifen auf das Sommerloch
und treten jetzt erst recht voll aufs Gas!

Und es war Sommer ...

Da ist es wieder, das Sommerloch. Kaum Spiele, die Branche hängt in den Seilen ... von wegen! Der PS3-Launch liegt hinter uns und es wird wieder spät in deutschen Wohnzimmern – *MotorStorm*, *Resistance* und *Oblivion* sei Dank. Das was kommt danach? Hat Sony sein Pulver bereits verschossen? Mitnichten. Unser Cover-Thema *The Chronicles of Riddick* hat sich sofort einen Platz in den Most Wanted der Redaktion gesichert, doch auch der Blick in die nahe Zukunft zeigt einen Hoffnungsträger neben dem anderen. Bereits im Juni spendiert uns Eidos die Umsetzung des Xbox-Hits *Ninja Gaiden*, Ubisoft schickt die *Rainbow Six*-Spezialeinheit nach Las Vegas und die düstere Comic-Umsetzung *The Darkness* dürfte erwachsene Ego-Shooter-Fans glücklich machen. Diesen Monat gehört die größte Aufmerksamkeit allerdings noch der guten alten PlayStation 2. *Tomb Raider: Anniversary* zeigt, wozu die Konsole noch in der Lage ist, und treibt Fans der alten Stunde die Freudentränen in die Augen. Wer auch nur im Mindesten etwas für Action-Adventures übrig hat, sollte Lara Croft (verspätet) zum Geburtstag gratulieren.

Die frühe Sommerhitze des Jahres hat aber auch erste Opfer gefordert. Engstirnige Politiker werden nicht müde, unser liebstes Hobby in den Dreck zu ziehen, bekommen aber auch jede Menge Gegenwind. Wir waren im Bundestag und lauschten gebannt der dort abgehaltenen Debatte um Killerspiele, Verbote und Lösungsansätze. Ab Seite 14 haben wir die wichtigsten Kernaussagen für Sie zusammengefasst.

Es wird also kein ruhiger Sommer für uns und weil wir uns diesem Schicksal fügen wollen, präsentieren wir Ihnen in der aktuellen Ausgabe auch gleich zwei neue Rubriken. Zum einen stellen wir Ihnen ab sofort die (aus Spielersicht) interessantesten Blu-ray-Filme vor, zum anderen präsentieren wir Ihnen künftig jeden Monat eine Top-10 der etwas anderen Art. Auf der Seite 16 geht's los.

Eine traurige Mitteilung müssen wir Ihnen dennoch machen: In Zeiten von HD-Videos auf unserer DVD erscheint uns eine reine Magazin-Variante der PLAYZONE ohne Datenträger nicht mehr zeitgemäß, weshalb wir in Zukunft auf diese Alternative verzichten. Im Gegenzug können Sie sich schon mal auf eine neue Premium-Ausgabe der PLAYZONE im kommenden Monat freuen – Sonderbeilage und Gimmicks inklusive!

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

THE DARKNESS



Erlebe intensive, kinoreife Action
in diesem düsteren First-Person-
Action-Spektakel mit Hohnrelementen.



Benutze die furchteinflößenden Kräfte der
Finsternis, um dich deiner Gegner auf
verschiedene Arten zu erledigen.

AB 29.6.2007 IM HANDEL
WWW.2KGAMES.DE
THE DARKNESS



PLAYSTATION 3



The Darkness © 2007 von Top Cow Productions, Inc. "The Darkness", die Darkness-Logos und das Aussehen aller dargestellten Figuren sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Top Cow Productions, Inc. 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Entwickelt von Starbreeze Studios. 2007 Starbreeze AB, Starbreeze Studios und das Starbreeze-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Starbreeze AB in Schweden und/oder anderen Ländern. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox-, Xbox 360- und Xbox Live-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. "PlayStation" und das "PS"-Family-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

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

JEDEN MONAT

- 17 Blu-ray
- 18 Download-Games
- 06 DVD-Inhalt
- 79 Feedback
- 88 Flashback
- 90 Hardware
- 96 Impressum
- 47 Info-Center: Charts
- 48 Info-Center: Die besten Spiele
- 52 Info-Center: Die Redaktion
- 44 Info-Center: Most Wanted
- 46 Info-Center: Termine
- 53 Info-Center: Test-Center
- 78 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 82 Plus-Abo
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

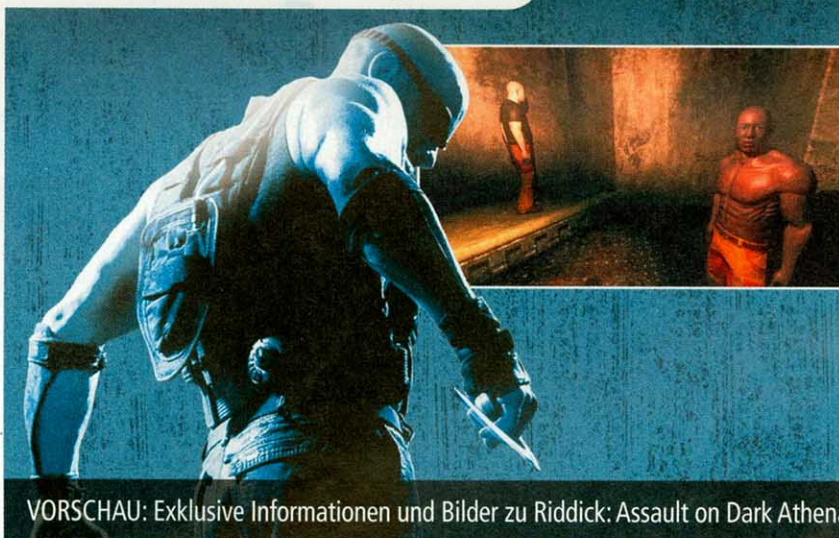
Alone in the Dark	13
Beautiful Katamari	11
Buzz! Junior: RoboJam	67
Buzz! Das Mega-Quiz	67
Call of Duty 3 (PS3)	94
Crush	75
Death, Jr. II: Root of Evil	71, 94
Demon Chaos	66
Dissidia - Final Fantasy	9
Driver 76	76
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10
Final Armada	65
Fracture	12
Free Running	65
God of War: Chains of Olympus	8
Grand Theft Auto IV	30
Guitar Hero Rocks the 80s	8
Haze	26
HELLBOY	34
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	88
Metal Gear Solid: Portable Ops	68
Obscure II	40
Ratchet & Clank: Size Matters	72, 94
SBK-07 Superbike World Championship	64
SOCOM US Navy SEALs: Combined Assault	62
Spider-Man 3 (PS2)	63
Spider-Man 3 (PS3)	54
Star Wars Battlefront: Renegade	9
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	20
The Darkness	36
The History Channel: Great Battles of Rome	66
The Last Remnant	13
Timeshift	32
Tom Clancy's EndWar	13
Tomb Raider Anniversary	58, 92
Tony Hawk's Proving Ground	12
Transformers - The Game	38
UEFA Champions League 2006-2007	64
Worms: Open Warfare 2	10

14 | Der Bundestag spielt



REPORTAGE: Im Bundestag wurde öffentlich über Killerspiele debattiert.

20 | The Chronicles of Riddick



VORSCHAU: Exklusive Informationen und Bilder zu Riddick: Assault on Dark Athena.

26 | Haze



VORSCHAU: Endlich ein Lebenszeichen von Free Radicals Next-Gen-Ego-Shooter.



Grand Theft Auto IV | 30

VORSCHAU

PlayStation 3

- 30 Grand Theft Auto IV
- 26 Haze
- 34 Hellboy
- 20 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 36 The Darkness
- 32 Timeshift
- 38 Transformers – The Game

PlayStation 2

- 40 Obscure II

PSP

- 42 Final Fantasy Tactics

TEST

PlayStation 3

- 54 Spider-Man 3

PlayStation 2

- 67 Buzz!: Das Mega-Quiz
- 67 Buzz! Junior: RoboJam
- 66 Demon Chaos
- 65 Final Armada
- 65 Free Running
- 64 SBK-07 Superbike World Championship
- 62 SOCOM US Navy SEALs: Combined Assault
- 63 Spider-Man 3
- 66 The History Channel: Great Battles of Rome
- 58 Tomb Raider Anniversary
- 64 UEFA Champions League 2006-2007

PSP

- 75 Crush
- 71 Death, Jr. II: Root of Evil
- 76 Driver 76
- 74 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon
- 68 Metal Gear Solid: Portable Ops
- 72 Ratchet & Clank: Size Matters

KOMPLETTLÖSUNG

- 92 Tomb Raider Anniversary

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Call of Duty 3
- 94 Death, Jr. II: Root of Evil
- 94 Ratchet & Clank: Size Matters



Tomb Raider Anniversary | 58

TEST: Die Neuauflage von Laras erstem Abenteuer rockt die Hütte!



Metal Gear Solid: Portable Ops | 68

TEST: Episches Spiel für unterwegs. Ein Muss für jeden Metal-Gear-Solid-Fan!

THEMA DES MONATS

The Chronicles of Riddick Assault on Dark Athena

BILD: VIVENDI

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats

The Chronicles of Riddick (PS3)

Vorschau

Calling All Cars (PS3)
Devil May Cry 4 (PS3)
Ninja Gaiden Sigma (PS3)
Nucleus (PS3)
Obscure 2 (PS2)
PSN@3Rooms in London
Snakeball (PS3)
Warhawk (PS3)
SingStar (PS3)
LittleBigPlanet (PS3)
Home (PS3)
Stuntman Ignition (PS3, PS2)
Super Star Dust HD (PS3)
The Darkness (PS3)
TimeShift (PS3)
Warhawk (PS3)

Test

BUZZ! Das Mega-Quiz (PS2)
Crush (PSP)
Free Running (PS2)
Gripshift (PS3)
Innocent Life:
A Futuristic Harvest Moon (PSP)
Metal Gear Solid Portable Ops (PSP)
Prince of Persia Rival Swords (PSP)
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)

SOCOM Combined Assault (PS2)

Spider-Man 3 (PS3)

Spider-Man 3 (PS2)

Tomb Raider Anniversary (PS2)

UEFA Champions League 2006-2007 (PS2)

Bonus

Bundestags-Anhörung: Killerspiele
Flashback: Soul Reaver (PSone)

Spiel-Trailer

Burnout Paradise
Call of Duty 4
Medal of Honor Airborne
Silent Hill Origins
Stuntman Ignition
TimeShift
Transformers

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Test

Castlevania: S. of the Night (X360)
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (X360)

Bonus

Halo 3 (Making-of)

N-ZONE: TOP-TITEL

Test

Diddy Kong Racing DS (DS)
Eledees (Wii)
Super Paper Mario (Wii)

SEITE 2:

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

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

• Burnout Paradise
• Call of Duty 4
• Clive Barker's Jericho
• Medal of Honor Airborne
• Skate
• Stuntman Ignition
• Timeshift
• Transformers

TEST:

• Gripshift
• Spider-Man 3

VORSCHAU:

• Calling All Cars
• Devil May Cry 4
• Ninja Gaiden Sigma
• Stuntman Ignition
• Super Star Dust HD
• The Chronicles of Riddick
• The Darkness
• 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



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.

EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!

SICHER
DIR DEIN
TICKET!



LEIPZIGER MESSE
GG 2007
23.-26. August 2007

TICKET
DAY TICKET

Berechtigung zum
einmaligen Eintritt
access only once!



AB

8,50

AB
JETZT
IN DEINEM
SATURN
!

Hol' dir gleich 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!

TOPS & FLOPS

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



NEUAUFLAGE

The Chronicles of Riddick – einer der besten Ego-Shooter für die Xbox wird in HD-Optik auf der PS3 fortgesetzt.



NEUANFANG

Wir waren in London und durften GTA IV im Rockstar-Büro live und in Farbe sehen. Dieses Spiel wird gigantisch!



NEUNMALKLUG

Die Killerspiel-Diskussion nimmt kein Ende, doch sind ahnungslose, aber umso verbohrtere Politiker in der Unterzahl.



NEUER CHEF

Der „Erfinder der PlayStation“ räumt seinen Posten bei Sony. Krisenstimmung oder bloß ein Generationswechsel?



NEUHEITEN-NOTSTAND

Der deutsche PlayStation Store ist gähnend leer. Wo bleiben die Demos, Videos, Trailer und neuen Inhalte?

God of War: Chains of Olympus

Der wohl wichtigste PSP-Titel des Jahres

ACTION | Hersteller: Sony, Termin: Ende 2007, Web: http://www.us.playstation.com/GodofWar_ChainsofOlympus

Nach der Ankündigung eines PSP-Ablegers von *God of War* war die Spannung groß. Wie nah würde die Grafik der Handheld-Version den optisch bombastischen PS2-Vorgängern kommen? Die Entwickler Ready at Dawn pushten die PSP zuletzt mit *Daxter* zu grafischen Höchstleistungen, doch angeblich wurden dabei nur 50 bis 60% der Systemleistung wirklich genutzt – *God of War* soll dagegen 80% erreichen. Die ersten Bilder sehen entsprechend fantastisch aus! Die Handlung spielt noch vor dem ersten Teil – zu einer Zeit, in der Kratos noch für die Götter gekämpft hat –, denn die PSP-Version soll nicht bloß eine Neuauflage bekannter Levels oder irgendein vereinfachter Ableger der Serie werden. Es wird interessant zu sehen, wie die Steuerung an die PSP angepasst wird, denn Kratos' Moverepertoire soll nicht allzu sehr beschnitten werden. Wie etwa der fehlende zweite Analogstick für das Rollen kompensiert wird, wollen die Entwickler noch nicht sagen. Mehr dazu vermutlich schon im nächsten Heft! (mp)



GEWÖHNTES GAMEPLAY Die PSP-Version soll ein vollwertiges *God of War* werden. BILD: SONY



VIEL FEIND, VIEL EHR Auch als Diener der Götter hatte Kratos schon viele Feinde. BILD: SONY

Guitar Hero Rocks the 80s

Activision kündigt neue Version mit 30 Rockhits der 80er an

ACTION | Hersteller: Activision, Termin: Sommer 2007, Web: www.guitarherogame.com

Im Sommer veröffentlicht Activision mit *Guitar Hero Rocks the 80s* einen neuen Teil der Erfolgsserie exklusiv für die PS2. Der Name ist Programm, sodass die Figuren und Auftrittsorte im Spiel an den Stil der 80er-Jahre angepasst werden. Natürlich wird es auch einige neue Gitarren zum Freispielen geben, doch das wichtigste sind die Songs. Insgesamt 30 Rock-Klassiker sollen enthalten sein, bislang wurden sieben bestätigt (siehe Tabelle). Der Preis steht noch nicht fest. (mp)

7 von 30 aus den 80ern

Insgesamt sollen 30 Songs enthalten sein, hier die bisher bestätigten Titel:

- Heat of the Moment (Asia)
- Holy Diver (Dio)
- I Ran (A Flock of Seagulls)
- I Wanna Rock (Twisted Sister)
- I Want Candy (Bow Wow Wow)
- Metal Health (Quiet Riot)
- Round and Round (Ratt)

Dissidia – Final Fantasy

Square Enix bringt Figuren aus mehreren FF-Episoden zusammen.

ACTION | Hersteller: Square Enix, Termin: Nicht bekannt, Web: <http://www.square-enix.co.jp/dissidia>

Überraschend kündigte Square Enix ein PSP-exklusives Spiel aus dem *Final Fantasy*-Universum an. *Dissidia* soll Charaktere aus zahlreichen Episoden in einem 3D-Actionspiel zusammenbringen. Bislang bestätigt sind der Krieger des Lichts aus dem allerersten Teil und Zidane Tribal aus *Final Fantasy IX*. Auch scheint es, als wäre Sephiroth mit von der Partie. Das Character Design stammt wieder einmal von Tetsuya Nomura, doch außer dem offiziellen Logo hat Square Enix noch keine weiteren Informationen (geschweige denn Screenshots) veröffentlicht. Wir bleiben dran! (mp)



MULTIMEDIA-MASCHINE Mit der neuen Go! Cam wird die PSP mehr denn je zum Rundum-Entertainer für unterwegs. BILD: SQUARE ENIX

Go! Cam

Na endlich: Die Kamera für die PSP ist da!

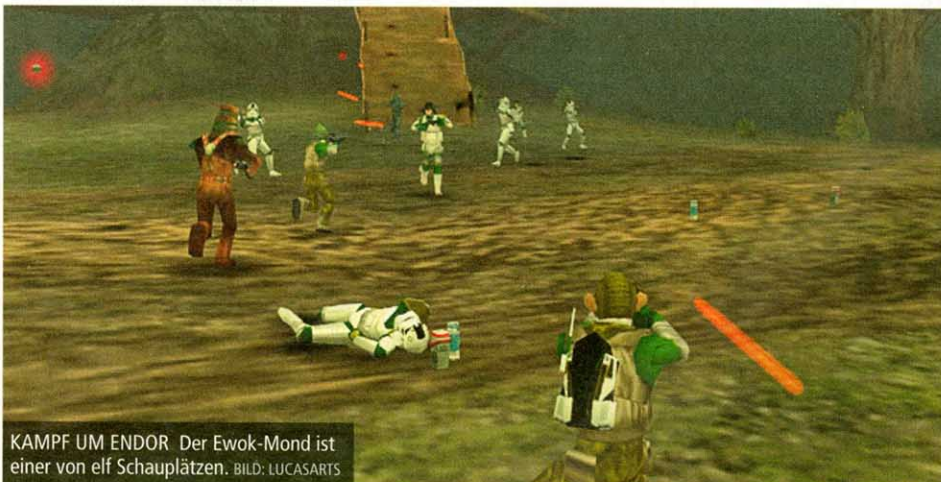
Plötzlich ging alles ganz schnell: Anfang Mai gab Sony nicht nur den Namen für die PSP-Kamera bekannt – „Go! Cam“ soll das gute Stück heißen –, sondern nannte auch den geplanten Veröffentlichungstermin. Bereits am 16. Mai sollte das Zubehör, das einfach mittels USB-Port auf die Konsole gesteckt wird, in die europäischen Läden kommen. In die um 180 Grad drehbare Kamera ist ein Mikrofon integriert, sodass Sie komfortabel Filme aufzeichnen und natürlich auch Fotos machen können. Praktisch: Die auf die Kamera zugeschnittene Video-/Audio-Bearbeitungssoftware Go! Edit (läuft direkt auf der PSP, nicht auf einem PC!) ist gleich mit dabei, der Preis für das Kamera-Komplettpaket liegt bei € 49,99. (mp)

Star Wars Battlefront: Renegade

Überraschung: Das nächste Battlefront ist PSP-exklusiv!

ACTION | Hersteller: LucasArts, Termin: Ende 2007, Web: www.lucasarts.com

Kennen Sie jemanden, der sich nicht über den fehlenden Analogstick der PSP beschwert hat, wenn es um *Star Wars Battlefront II* ging? Wir jedenfalls nicht. Das tat dem Erfolg des Spiels allerdings keinen Abbruch, und so ließ sich LucasArts nicht davon abhalten, einen neuen Teil der Serie sogar exklusiv für die PSP anzukündigen. *Renegade Squadron*, so der Untertitel der neuen Episode, erzählt die Geschichte eines Rebellentrupps unter der Führung von Han Solo. Geboten werden sowohl Bodenmissionen (etwa auf dem Waldmond von Endor) als auch Raumschlachten (zum Beispiel in der Nähe der Überreste von Alderaan), insgesamt elf Schauplätze sollen als Austragungsort für die Kämpfe zur Verfügung stehen. Das Klassensystem des Vorgängers weicht weitreichenden Individualisierungsoptionen, sodass jeder seinen ganz persönlichen Kämpfer in die Schlacht führen kann. (mp)



KAMPF UM ENDOR Der Ewok-Mond ist einer von elf Schauplätzen. BILD: LUCASARTS

NEWS-TICKER

epaperstar.de der online download

Zeitschriften

PLAYZONE MAGAZIN

Heft 108 (Juni 2007)

INHALT:

- Grand Theft Auto IV
- Die Elder Scrolls IV Oblivion
- Die Elder Scrolls IV Oblivion

PLAYZONE DIGITAL Vom Papier zum E-Paper: Seit dem 8. Mai können Sie PLAYZONE und etliche andere Zeitschriften unseres Verlags in elektronischer Form erwerben. Für günstige € 3,30 können Sie das komplette Heft in Form von optisch hochwertigen PDF-Dateien herunterladen. Im Jahresabo kostet das Magazin in dieser Form sogar nur € 25,64! Genauere Infos finden Sie unter www.epaperstar.de.

SEGA AUF DEM COMICTRIP Kurz nachdem bekannt wurde, dass Sega zusammen mit Marvel Comics an einem Videospiel rund um Iron Man arbeitet, kam eine noch größere Meldung: Auch Captain America, Hulk und Thor sollen eigene Videospiele verpasst bekommen. Das Timing ist kein Zufall: Nächstes Jahr kommt ein Iron-Man-Film in die Kinos und auch Hulk kehrt auf die Leinwand zurück; Thor und Captain America sind 2009 dran.

Fantastic Four Rise of the Silver Surfer

Comic-Helden geben sich die Klinke in die Hand

 ACTION | Hersteller: 2K Games, Termin: Sommer 2007, Web: www.2kgames.com

Nach Spider-Mans drittem Auftritt entern jetzt wieder die Fantastic Four die Bühne. Auf der Leinwand wie auf diversen Konsolen bekommen es die Helden mit Bösewichten des Kalibers Silver Surfer und Super Skrull zu tun. Im Kooperationsmodus sollen sich dabei bis zu vier Spieler ins Geschehen einmischen dürfen. Ein neues Fusionssystem ermöglicht es den Hauptcharakteren, ihre Spezialfähigkeiten miteinander zu verschmelzen und so besonders viel Schaden anzurichten. Auf der PlayStation 3 darf man sogar den Bewegungssensor des Sixaxis-Controllers nutzen, um Mega-Boost-Attacken auszuführen. Neben actionreichen Kämpfen und zerstörbaren Umgebungen erwarten den Spieler versteckte Boni wie neue Kostüme und Comicbuch-Motive. (ses)



MACH MICH HEISS! Die Stärke des Quartetts liegt in den neuen Teamangriffen. BILD: 2K GAMES



FELSIGE FÄUSTE Hübsch ist das Ding nicht, aber man möchte ihm definitiv nicht im Wege stehen! BILD: 2K GAMES

NEWS-TICKER



ROLLENTAUSCH Beim kommenden Ape-Escape-Spiel für die PSP übernehmen Sie mal die Steuerung der Primaten selbst. Statt eines Denkhelms tragen die Viecher das von Specter geschrumpfte Labor des Professors (samt Insekten) auf dem Kopf ... Japan-Release: Sommer '07.

FÜHRUNGSWECHSEL Ken Kutaragi, zuletzt Direktor, Vorsitzender und Group CEO von Sony Computer Entertainment Inc., tritt zum 19. Juni von seinen Posten zurück. Sein Nachfolger wird Kazuo Hirai. Die Schwierigkeiten bei der Markteinführung der PlayStation 3 hatten Kutaragis Position innerhalb des Unternehmens geschwächt, sodass Hirai – ursprünglich Leiter des US-Geschäfts – bereits Anfang Dezember 2006 zum Präsidenten und Group COO von Sony Computer Entertainment Inc. ernannt wurde und damit das Tagesgeschäft übernahm. Kutaragi fungiert in seiner neuen Rolle als Ehrenvorsitzender als Berater für Sony-CEO Howard Stringer.

Worms: Open Warfare 2

Sie wuseln wieder!

 STRATEGIE | Hersteller: THQ, Termin: Sommer 2007, Web: www.wormsopenwarfare2.com

Weder Raumstationen noch Piratenschiffe sind vor ihnen sicher: Die Würmer von Team 17 robben bei *Open Warfare 2* durch neue fantasievolle Levels, um einander auf möglichst originelle Weise den Garaus zu machen. Neben Deathmatches winken diesmal auch Kampagnen und Modi wie Festung, Puzzle und Jetpack-Rennen. Wer den Kriecher-Krieg nicht nur gegen den Computer austragen möchte, darf sich dank Ad-hoc- oder Infrastruktur-Unterstützung mit anderen Wurm-Kommandanten vernetzen und um den Platz in der Online-Rangliste kämpfen. Neue Waffen wie die Bunkerbombe oder den Büffel der Lügen können Sie bereits auf der offiziellen Website begutachten. Im Spiel lassen sich die neuen Geräte erstmals auch in einem Schießstand ausprobieren. (ses)



PULVERFASS Na, sitzen die Herren auch bequem? BILD: THQ

Aktuelle News auf Ihr Handy

Auch unterwegs stets informiert: Mit Mobizine bleiben Sie immer auf dem Laufenden!

Während der Schule, im Uni-Hörsaal oder bei der Arbeit wollen Sie keine wichtige Meldung aus der Spieleszene verpassen? Unser Handy-Service Mobizine hält Sie stets auf dem neuesten Stand, was aktuelle Ankündigungen und heiße Branchentrends betrifft. Um die Mobizine-News abzurufen, schicken Sie einfach eine SMS mit dem Kennwort „vgameszone“ an 82200. Der Service kostet Sie lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung, zusätzliche Kosten entstehen dabei nicht. Sie interessieren sich auch für News aus den Themengebieten Filme, Technik, *World of Warcraft* oder Hardware? Dann sind die Themenkanäle unserer Schwestermagazine (siehe unten) genau das Richtige für Sie! (ck)



Magazin	Kennwort
SFT	sft
Buffed.de	buffed
PC Games	pcgames
PC Games Hardware	pcgameshw
Widescreen	widescreen
Video Games Zone	vgameszone

Beautiful Katamari

Und er rollt und rollt und rollt ... auch auf der PS3!



GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Bandai Namco, Termin: 2007, Web: www.bandainamcogames.co.jp

Nach Auftritten auf der PS2 und der PSP debütierte *Katamari* endlich auf der PlayStation 3. In spielerischer Hinsicht wird sich kaum etwas verändern, zur Freude der Serien-fans. Sie werden immer noch mit den beiden Analogsticks alles Mögliche in der Welt „aufrollen“ und so im Laufe des Spiels eine riesige Kugel erzeugen. Die erhöhte Grafikpower der PS3 hat erwartungsgemäß einen Einfluss auf die Levels. Zum einen sind die Umgebungen nun viel größer, wodurch die Anzahl der gut versteckten Sondergegenstände ebenfalls erhöht wurde. Eingesammelte Objekte werden in der Beautiful Collection erfasst. Die zweite Verbesserung ist die Next-Gen-Optik. Das PS3-Katamari erlaubt es Ihnen, eine viel breitere Auswahl an Gegenständen aufzusammeln und noch viel größere Sammlungen von abgedrehten Objekten zu erstellen. Hilfe erhalten Sie während des Spiels wieder von einigen Nebencharakteren, die Ihnen bei Ihren Aufgaben helfen. Im Laufe des Spiels soll es möglich sein, über 50 dieser sogenannten „Mates“ freizuschalten. *Beautiful Katamari* ist ungefähr zu 50 Prozent fertig gestellt, wodurch noch nicht alle Features veröffentlicht wurden. Ein Online-Modus ist allerdings schon bestätigt. (wh/uc)



AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Sayonara, Ken Kutaragi

Die Meldung von Ken Kutaragis Rücktritt wurde am 26. April 2007 um 22:40 Uhr (Ortszeit Japan) herausgegeben. Normalerweise werden geplante Ankündigungen nicht zu so später Stunde verschickt, besonders, wenn es um Mitarbeiterangelegenheiten der Führungsriege geht. Somit sollte diese Notfall-Pressemitteilung von SCE mögliche Mutmaßungen oder Missverständnisse, hervorgerufen durch Nachrichtenagenturen, frühzeitig verhindern. Um es mit anderen Worten zu sagen: Mit Ken Kutaragis Rücktritt hatte niemand gerechnet. Obwohl wir wohl nie die wahren Gründe für Ken Kutaragis Aktion erfahren werden, so ist davon auszugehen, dass er nicht von SCE dazu gedrängt wurde, seinen Posten zu räumen. Die PlayStation 3 ist in Japan von einer günstigen Stellung noch weit entfernt und hat sich seit der E3 letzten Jahres einiges an Kritik gefallen lassen müssen. Das Letzte, was SCE da eigentlich hätte brauchen können, war der Verlust von Mr. PlayStation selbst. Warum hat er sich dann trotzdem von seiner eigenen Kreation abgewandt? Die PlayStation war schon immer die Vision eines einzigen Mannes – Ken Kutaragis Traum. Sony war immer großzügig und hat seinen Entwicklern und Designern die Freiheit gewährt, bei der Entwicklung neuer Produkte immer die aktuellsten und modernsten Technologien zu verwenden, wenn dadurch die Möglichkeit besteht, neue Entertainment-Märkte zu erschließen. Aber Sony von heute (inklusive SCE) ist mehr besorgt um Profite und Kosteneffizienz – und nun verlieren sie einen ihrer Visionäre, Ken Kutaragi, den Erfinder der modernen Videospiel-Entertainment-Welt. In welche Richtung wird sich die PlayStation bewegen ohne solche wegbereitenden Männer wie Ken Kutaragi? SCE hat einen ihrer wichtigsten Pioniere zur Erweiterung der Grenzen des digitalen Heim-Entertainment verloren. Sayonara, Ken Kutaragi.

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

NBA Street Homecourt	Streetball	24. Mai 2007
----------------------	------------	--------------

Zuletzt erschienen (PS2)

Elvandia Story	Taktik-Rollenspiel	26. April 2007
Odin Sphere	Action-Rollenspiel	17. Mai 2007
Rogue Hearts Dungeon	Rollenspiel	26. April 2007
Shining Wind	Rollenspiel	17. Mai 2007
Wrestle Kingdom 2	Wrestling	10. Mai 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Bleach: Hit the Soul 4	Beat 'em Up	24. Mai 2007
Everybody's Map 2	Sonstiges	26. April 2007
Final Fantasy Tactics: The Lion War	Strategie-Rollenspiel	10. Mai 2007
Little Aid Portable	Adventure	17. Mai 2007
Snow Portable	Adventure	24. Mai 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Everybody's Golf 5	Golfsimulation	26. Juli 2007
FolksSoul: The Lost Folklore	Action-Rollenspiel	21. Juni 2007
My Summer Holiday 3	Adventure	5. Juli 2007
Ninja Gaiden Sigma	Action	14. Juni 2007
Wangan Midnight	Rennspiel	26. Juli 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Baroque	Rollenspiel	21. Juni 2007
Guilty Gear XX Accent Core	Beat 'em Up	31. Mai 2007
Growlancer VI	Rollenspiel	21. Juni 2007
Magicians Academy	Rollenspiel	7. Juni 2007
Metal Slug Complete	Action	31. Mai 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Beat 'em Up	7. Juni 2007
Everybody's Golf for GPS	Golfsimulation	31. Mai 2007
Final Fantasy II Anniversary Edition	Rollenspiel	7. Juni 2007
Smash Court Tennis 3	Tennis	21. Juni 2007
Secret of Evangelium Portable	Denkspiel	28. Juni 2007

NEWS-TICKER

CONDEMNED 2 Der Vorgänger dieses von Sega produzierten Horror-Spektakels erschien exklusiv auf der Xbox 360, Teil 2 soll auch die PS3 als Plattform finden und wird erneut von den Monolith Studios entwickelt.

SYSTEMUPDATE Die neue Systemsoftware 1.70 für die PlayStation 3 ist da und beschert der Konsole zahlreiche neue Features. So können die PSone-Klassiker (die im deutschen Store noch nicht erhältlich sind) nun auch auf der PS3 gespielt werden und die Vibrationsfunktion wird zum Teil unterstützt, sofern entsprechende Hardware angeschlossen ist – zumindest bei PS2-Spielen rüttelt es dann auch wieder auf der PS3.

WIEDERAUFERSTEHUNG Vor kurzem erst angekündigt, nun schon wieder vom Tisch: *Saints Row* wird nicht mehr für die PlayStation 3 umgesetzt, dafür soll noch in diesem Jahr der Nachfolger erscheinen und auch auf der Sony-Konsole erhältlich sein.

VOLLTANKEN, BITTE! Am 7. Juni 2007 ist es so weit – *MotorStorm* erhält sein erstes Update, das der Lobby Komfort-Funktionen spendieren und einen Time-Attack-Modus beinhalten soll.

KAMERA LÄUFT EyeToy ist tot, es lebe PlayStation Eye. Die neue Kamera für die PlayStation 3 soll bereits im Sommer dieses Jahres erscheinen und übertrifft das Vorgängermodell um Längen. PlayStation Eye besitzt eine viel höhere Auflösung (640x480 Pixel bei 60 Bilder pro Sekunde sind möglich), ein hochwertiges eingebautes Mikrophon und sieht irgendwie auch ganz cool aus.



WIEDERGEFUNDEN Die Erfolgsserie *Lost* wird versoftet, so viel wussten wir bereits seit der E3 letzten Jahres. Nun gab Ubisoft bekannt, dass der Titel für PlayStation 3 und Xbox 360 erscheinen wird. Wann das genau sein wird, ist indes noch offen.

WECHSELSPIELCHEN Colin McRae *DIRT* rast noch in diesem Herbst auf die PlayStation 3 zu, doch was ist eigentlich mit DTM Race Driver? Ganz einfach: die beiden Serien sollen zukünftig im jährlichen Wechsel erscheinen. Dieses Jahr kommt Colin, nächstes Jahr das frisch getaufte Race Driver One.



KRACHEND Je nach Waffe wird die Umgebung mal mehr, mal weniger in Mitleidenschaft gezogen. BILD: LUCASARTS

Fracture

EGO-SHOOTER | Hersteller: LucasArts, Termin: Ende 2007, Web: www.lucasarts.com

Auf den Spuren von *Red Faction 2* – LucasArts lässt die Erde beben.

In *Red Faction 2* wurde die Zerstörung der Umgebung als Revolution gefeiert. Auch wenn der spielerische Nutzen nicht besonders ausgeprägt war, es machte schon eine Menge Spaß, das halbe Terrain mit schweren Waffen auseinander zu nehmen. *Fracture* geht einen etwas anderen Weg. Im von den Day 1 Studios (*MechAssault* auf der Xbox) entwickelten Spiel besitzt Hauptdarsteller Mason Briggs cybernetische Verbesserungen und greift auf futuristische Waffen zurück, die das Terrain deformieren können. Tektonische Granaten erschaffen Hügel, über die man zuvor unerreichbare Gebiete betreten kann, die Vortex-Granate erzeugt einen Wirbelsturm aus kleinen

Steinchen. Klingt alles ein wenig wie *MDK* mit ernsterem Science-Fiction-Setting, sieht bislang noch etwas blass aus, könnte aber richtig viel Spaß machen. (mb)



KÄMPFERNATUR Hauptdarsteller Mason Briggs hat bestimmt noch eine Rechnung mit seinem Frisör offen. BILD: LUCASARTS

Tony Hawk's Proving Ground

Der Skate-König gibt sein Zepter nicht so leicht aus der Hand!

TRENDSPORT | Hersteller: Activision, Termin: Ende 2007, Web: www.activision.de

Electronic Arts will noch in diesem Jahr mit *Skate* ein Stück vom Trendsport-Kuchen abschneiden und hat mit dem realistischeren Ansatz und der schicken Optik durchaus Chancen auf Erfolg. Doch Activision und die Entwickler von Neversoft lassen sich nicht so einfach ausstechen und schicken noch in diesem Jahr den Altmeister auf das Brett, das ihm die Welt bedeutet. Zukünftig wird es drei Charakterklassen geben, deren individuelle Fähigkeiten Auswirkungen auf die Möglichkeiten des Voranschreitens haben. Optisch geht's etwas weniger bunt zu und in den Städten Philadelphia, Baltimore und Washington darf geskatet werden. (mb)



GRAU IN GRAU Die ersten Screenshots wirken weniger bunt als der Vorgänger. BILD: ACTIVISION

ANSEHNLICH
Die Gegner sind
hässlich, die Optik des
Spiels ist es nicht.
BILD: SQUARE-ENIX



The Last Remnant

Rollenspiel-Nachschub von den Meistern

ROLLENSPIEL | Hersteller: Square-Enix, Termin: Frühjahr 2008 (Japan),
Web: www.square-enix.co.jp

Die unzähligen angekündigten Teile der *Final Fantasy*-Reihe reichen den japanischen Entwicklern offenbar nicht, es wird noch mehr Futter für die Fans des Genres geben. *The Last Remnant* kommt ausschließlich für PS3 und Xbox 360, bedient sich der Unreal Engine 3 und scheint sich spielerisch nicht allzu weit von den Topsellern des eigenen Publishers zu entfernen. Zwei grundverschiedene wählbare Hauptcharaktere sollen sowohl westliche als auch japanische Spieler

ansprechen, Quick-Time-Events im Stile von *God of War* (dt.) sollen die Kämpfe bereichern. Die fantasievoll ausgestattete Welt sieht schon jetzt sehr beeindruckend aus und die Story um Macht, Bürgerkrieg und magische Artefakte, die das Gleichgewicht dieser Welt sichern sollen, klingt spannend. Genre-Fans dürften 2008 also gut versorgt werden, sofern es der Titel nicht allzu viel später nach Deutschland schafft. Daumen drücken! (mb)

Alone in the Dark

Der wahre Horror kommt aus Frankreich!

ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Atari, Termin: Anfang 2008
Web: www.atari.de

Auch wenn Uwe Boll die Marke mit seinem bescheidenen Film nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, hält Atari an dem großen Namen fest. Die in Frankreich ansässigen Entwickler der Eden Studios konnten bereits der *Test Drive*-Reihe zu neuem Glanz verhelfen und eine kurze Präsentation bei uns im Verlag zeigte uns deutlich, welches Potenzial in *Alone in the Dark* steckt. Fette Optik, zahlreiche verschiedene Lösungswege, glaubwürdige Physik, episodentartiger Aufbau, abwechslungsreiches Gameplay – die Ziele der Entwickler sind hoch gesteckt, Anfang 2008 werden wir sehen, wie viele dieser Ideen den Weg ins fertige Spiel finden werden. (mb)



ALLEIN IN DER DUNKELHEIT Wie der Name schon andeutet, geht's im Spiel meist recht finster zur Sache. BILD: ATARI

Tom Clancy's EndWar

Konsolenexklusive Strategie von Ubisoft

ECHTZEIT-STRATEGIE | Hersteller: Ubisoft, Termin: 2007
Web: www.ubisoft.de

Strategiespiele auf Konsolen hatten es nie leicht, waren es doch meist Umsetzungen von PC-Versionen mit umständlicher Steuerung. Ubisoft will zeigen, dass es auch anders geht und engagierte Michael de Plater, der zuvor mit *Total War* auf dem PC große Erfolge feiern konnte. *EndWar* erscheint ausschließlich auf den Next-Generation Konsolen Xbox 360 und PS3 und soll dementsprechend eine perfekt an die Bedürfnisse der Spieler angepasste Steuerung besitzen. Drei Fraktionen kämpfen um die Vormacht, Mehrspielermodi sind ebenfalls geplant. Wir sind gespannt auf erste Teststunden, um uns selbst davon zu überzeugen, wie viel an den Versprechungen dran ist. (mb)



ACTIONREICH Ob Echtzeitstrategie auf der PlayStation 3 wirklich gut funktionieren kann? BILD: UBISOFT

THRUSTMASTER®

Run 'N' Drive
3 in 1 FÜR PC, PS2® & PS3®

COMMISSION FOR FAIR PLAY

BANNED
WEGEN UNLAUTEREN VORTEILS

VERLIERST DU AUF EINMAL GEGEN RIVALEN, DIE DU NORMALERWEISE IN DIE TASCHEN STECKST? UNSERE BEOBACHTUNGEN HABEN ERGEBEN, DASS DIESE VIELLEICHT SCHON DIESES RUN' N' DRIVE GAMEPAD NUTZEN! GEÄCHTET WEGEN FOLGENDER FEATURES:

- OPTISCHES RAD FÜR BISHER UNERREICHTE PRÄZISION IN ALLEN SPIELSITUATIONEN
- MULTI-TRIGGER BRINGEN ULTIMATIVEN TRIGGER-FUN
- MAPPING ERLAUBT DEM SPIELER JEDERZEIT KONFIGURIEREN DES GAMEPADS - NULL AUSFALLSZEITEN
- 7 AXEN BIETEN BERAUSCHENDE REALITÄT - ABSOLUT STARKES ANSPRECHVERHALTEN INKLUSIVE
- ERGONOMISCHES DESIGN BIETET EXTREMEN KOMFORT
- KOMPATIBEL MIT DEN PLATTFORMEN PS2®, PS3® & PC

*Auf der PlayStation®3: Unterstützt ausschließlich «Playstation®3» Spiele - unterstützt keinen «Bewegungssensor»

ACHTUNG: HALTE DICH UNBEDINGT VON WWW.THRUSTMASTER.COM FERN, UM EINE VERFOLGUNG ZU VERMEIDEN!

Guillemot Corporation S.A. B.P. 2 56204 La Gacilly Cedex - France © 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation, PlayStation®2 und PS3 sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend, Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

Expertenrunde

Der Bundestag spielt

Lebhaftes Besucherinteresse weckte Ende April eine öffentliche Expertenrunde des Unterausschusses Neue Medien im Bundestag. PLAYZONE war bei Gegnern und Befürwortern von Videospielen vor Ort.

AUTOR: CHRISTOPH HOLOWATY

Nur wenige öffentliche Anhörungen im Deutschen Bundestag erweisen sich als Besuchermagneten. Wenn es um Spiele geht, ist jedoch nicht nur innerhalb der Fraktionen ein volles Haus garantiert, sondern auch vonseiten des interessierten Publikums. Im Paul-Löbe-Haus des Deutschen Bundestages befragten Ende April Abgeordnete aller Parteien eine durchaus scenebekannte Expertenrunde. Mit dabei waren unter anderem die BpJM-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding, USK-Chef Dr. Klaus Spieler und Stephan Brechtmann von Microsoft. Eröffnen durfte die Veranstaltung jedoch Prof. Dr. Christian

Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Pfeiffer ist Spielern durch zahlreiche TV-Interviews hinlänglich als eingefleischter Gegner digitaler Unterhaltung bekannt, und behauptet, durch Untersuchungen belegen zu können, dass Videospiele verantwortlich sind für schlechte schulische Leistungen. „Je mehr Zeit die Jungen mit Computerspielen verdaddeln und je brutaler die Inhalte sind, um so schlechter die Schulnoten“, glaubt Pfeiffer. „Je brutaler die Inhalte sind, je emotionaler die Dinge in den Kopf des Jungen kommen, desto mehr ist das im Kurzzeitgedächtnis flüchtig gespeicherte Schulwissen gefährdet, von daher spielt die Qualität

des Inhalts eine massive Rolle.“ Statt wissenschaftlicher Belege führte Pfeiffer zusammengeschnipselte Gewaltszenen aus *Prey*, *Der Pate* und *Grand Theft Auto* vor. Den Zusammenhang der Gewaltszenen zum Beispiel in *Der Pate*, wo man im Rahmen von Schutzgelderpressungen zahlungsunwillige Ladeninhaber zwar in die Mangel nimmt, aber nicht töten sollte, stellte Pfeiffer nicht dar. Stattdessen fällte der Wissenschaftler ein eindeutiges Urteil: „Wenn der Spieler Verbrechen begeht und dafür mit Punkten belohnt wird, wie es bei dem Paten der Fall ist, dann würde ich so ein Spiel vom Markt nehmen, indizieren oder verbieten. Man kann dann darüber streiten, was besser

BILDER: PLAYZONE



VERTEIDIGER
Xbox-Chief
Stephan
Brechtmann
als Experte.



GRAND THEFT AUTO
Lediglich brutale Szenen
wurden im Bundestag gezeigt.



DEMO
Olaf Wolters
vom BIU zeigte
die Konsolen-
Kindersicherung.

» Ich könnte einfach den Stecker ziehen.
Das wäre aber genauso, wie wenn ich Bücher
verboten würde, nur weil es Bücher gibt,
die für junge Menschen schlimm sind «

ist.“ Pfeiffers Extremposition stieß jedoch bei den Abgeordneten und Experten keineswegs auf ungeteilte Zustimmung.

GEGENWIND FÜR SPIELVERDERBER

Vertreter der SPD-Fraktion wiesen darauf hin, dass Pfeiffer trotz wiederholter Aufforderung bislang nicht in der Lage war, den Fraktionen die konkreten Untersuchungsergebnisse zur Verfügung zu stellen. Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften verteidigte dagegen die bestehenden deutschen Jugendschutzregelungen. „Zunächst einmal darf ich daran erinnern, dass wir in der Bundesrepublik ein dreistufiges Jugendschutzsystem haben, was nach unseren Erfahrungen und auch nach vielen mit Experten geführten Gesprächen als hervorragend einzustufen ist“, erklärte Monssen-Engberding. „Keine der beteiligten Institutionen, ob das die USK oder die Bundesprüfstelle ist, verdammt aber Computerspiele insgesamt.“ Xbox-Chef Stephan Brechtmann appellierte dagegen, die Existenz von Erwachsenenunterhaltung ebenso wie in Filmen und anderen Medien zu akzeptieren. „In den Bereichen wie Film, Buch oder Musik ist es vollkommen akzeptiert, dass es Erwachsenenunterhaltung gibt. Bisher ist das in der Diskussion über Videospiele noch nicht vorgedrungen.“ Zweifel meldete zudem Prof. Dr. Hartmut Warkus von der Universität Leipzig dagegen an, dass nur wegen der Gewaltdarstellung gespielt wird. „Ich habe mindestens 50 Partien *Counter-Strike* gespielt und war ganz überrascht, als mich auf der Games Convention ein Reporter fragte, wie ich denn mit dem Blut in *Counter-Strike* um-

gehe“, erzählte Warkus. „Ganz ehrlich: Als Spieler war mir gar nicht aufgefallen, dass es da Blut gibt. Meiner Ansicht nach ist es der falsche Schritt, Spiele irgendwelcher Art zu verbieten. Ich glaube, die Jugendschutzregelungen in Deutschland gehören zumindest europaweit zu den am weitesten gehenden Regelungen und geben am ehesten die Dinge in die Hand, aber eben in die Hand von Erwachsenen. Nicht die Kinder sind schuld, die als 12-Jährige *Counter-Strike* spielen, sondern dann haben Erwachsene nicht mehr hingeguckt.“ Auch Dr. Klaus Spieler, Chef der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle, sieht in generellen Verboten keinen

Nutzen. „Meine Idee von Jugendschutz ist, dass er unerwünschte Wirkungen von Kindern und Jugendlichen fernhält, aber die wünschenswerten Wirkungen eines kulturellen Mediums natürlich gerade nicht. Jugendschutz könnte ich ja einfach durchführen, indem ich den Stecker ziehe. Das wäre aber genauso, wie wenn ich Bücher verbieten würde, nur weil es Bücher gibt, die schlimm für junge Menschen sind.“ Trotz allen Gegenwinds will Prof. Dr. Pfeiffer zu drastischen Maßnahmen greifen. „Lösen werden wir das Problem durch Aufklärungskampagnen und Ganztagschule, weil das den Nachmittag der Jungen retten würde“, erklärte er. Als generellen Spielehasser will sich Pfeiffer jedoch nicht verstanden wissen. „Wieso? Ich spiele doch auch *Sudoku*!“, bekannte der Wissenschaftler vor dem bereits schmunzelnden Auditorium. Na, Gott sei Dank ... ■



SELBSTKONTROLLE
USK-Chef Dr. Klaus Spieler
verteidigte Altersfreigaben.

Darüber diskutiert die Politik

Die erneute Diskussion über Videospiele ist kein Zufall, sondern seit fünf Jahren geplant. In diesem Jahr soll entschieden werden, ob der Jugendschutz weiter verschärft wird.

Nach dem Amoklauf in Erfurt hatte die Bundesregierung zusammen mit den obersten Landesjugendbehörden eine Verschärfung des Jugendschutzgesetzes beschlossen. Dabei ging es um die gesetzliche Anerkennung der USK-Altersfreigaben. Das bedeutet, dass ein Spiel, das von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle eine Freigabe nicht unter 18 Jahren erhalten hat, eben auch nicht an Jugendliche verkauft werden darf. Zudem kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) Spiele ohne USK-Siegel indizieren, wodurch das betreffende Spiel nicht mehr beworben und frei zugänglich gemacht werden darf. Beschlagnahmt werden dagegen Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten oder wenn verfassungsfeindliche Symbole auftau-

chen. Diese Spiele dürfen in Deutschland nicht vertrieben werden. Es war im Zuge der Gesetzesänderung bereits 2002 beschlossen worden, die Rechtslage nach fünf Jahren erneut zu prüfen. Damit wurde das Hans-Bredow-Institut der Universität Hamburg beauftragt. Ein Zwischenbericht soll voraussichtlich im Juli vorgelegt werden. Bereits zuvor war Familienministerin Ursula von der Leyen mit einem Vorschlag vorgeprescht, der unter anderem eine stärkere Kontrolle des Handels vorsieht. Spektakulärer dagegen war sogar ein Gesetzesentwurf der CSU, der das vollständige Verbot von sogenannten Killerspielen vorsieht. Unterstützung fand der radikale Verbotsvorschlag der Bayern bislang jedoch keine; der Antrag wurde bereits vertagt.



BLIEB SACHLICH
Elke Monssen-Engberding
von der BPjM.



BÖSES SPIEL
Prey wurde
im Bundestag
als Killerspiel
präsentiert.



SPIELEKRITIKER
Prof. Pfeiffer hält Spiele
für schädlich.

Neu im Heft:
Unsere Bestenliste der
etwas anderen Art.

Diesen Monat:

Die zehn besten PS2-Spiele, die keiner spielt

Nur weil ein Spiel gut ist, heißt das nicht, dass es auch erfolgreich ist. Wir präsentieren die zehn tragischsten (Bei)Spiele, die trotz toller Wertungen zu Ladenhütern wurden.

1 Beyond Good & Evil

Eines der besten Action-Adventures des Jahres 2003 war gleichzeitig auch das erfolgloseste Spiel des Weihnachtsgeschäfts. Ubisofts neue Strategie hin zu mehr Qualität erhielt einen Dämpfer, wurde glücklicherweise aber dennoch beibehalten. Hauptdarstellerin Jade und ihrem Kumpel-Schwein hat's nix genutzt. Das Ende des fantasievollen Action-Adventures blieb offen und ein Nachfolger gilt als höchst unwahrscheinlich. Schweine im Weltall sind halt nicht jedermanns Sache und die Welt der Videospiele kann manchmal wirklich grausam sein ...



2 Psychonauts

Tim Schafer ist eine Legende, seine Spiele Klassiker. Als Adventures im alten Stil noch erfolgreich waren, landete der Mann einen Hit nach dem anderen und LucasArts galten als Könige des Genres. Selbiges ist tot und trotz liebevollem und abgefahrenem Design mit hoher künstlerischer Ausdruckskraft blieb *Psychonauts* hinter den Erwartungen.



3 Shaun Palmer's Pro Snowboarder

In den USA teils mit vernichtenden Kritiken abgewatscht, überzeugt die Spielbarkeit des Snowboard-Spektakels heute noch. Activision hatte den Markt seinerzeit mit Spielen dieser Art übersättigt und selbst richtig gute Titel wie *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* gingen dabei unter.



4 Ico

Für die einen Kunst, für die anderen das langweiligste Abenteuer der Welt. *Ico* ist umstritten, nicht aber der visuelle Stil, der einzigartig war und viele andere Spiele wie Kinderspielzeug aussehen ließ. Erfolgreich war das Rezept nicht, aber letzten Endes würde man den Erfolg eines Leonardo DaVinci ja auch nicht an Verkaufszahlen messen.



5 Project: Snowblind

Originelle Ego-Shooter sind schwer zu finden und *Project: Snowblind* hatte genug coole Einfälle für fünf Spiele. Leider geriet das Spektakel inhaltlich seelenlos und stürzte an den Kassen ab. Zu Unrecht, denn Spielbarkeit, Optik und Mehrspielermodus waren absolute Referenzklasse. Zum Schnäppchenpreis auch heute noch eine Empfehlung!



6 Viewtiful Joe

Capcoms abgedrehtes Prügelspiel war wie eine Zeitreise in die Vergangenheit, als Videospiele noch knallhart und Game-Over-Bildschirme an der Tagesordnung waren. Optisch einzigartig, spielerisch gewitzt und enorm liebevoll präsentiert waren *Viewtiful Joe* und sein Nachfolger nur etwas für Videospiel-Profis der alten Schule.



7 War of the Monsters

Was für eine geniale Spielidee! Gigantische Monster prügeln sich durch Großstädte und hauen dabei alles zu Klump. Dass die Keilerei im Gegensatz zu Godzillas Videospiel-Auftritten tatsächlich spielerische Substanz hatte und der Zweispielmodus eine enorm spaßige Angelegenheit war, half dem Titel ebenso wenig wie das stimmige Design.



8 Fahrenheit

Zugegeben, die letzten zwei Spielstunden machten viel der vorher aufgebauten Klasse des Erwachsenen-Krimis zunichte, dennoch war *Fahrenheit* ein außergewöhnliches Spiel, das in vielen Belangen wegweisend war und von jedem Videospieler mal geockt werden sollte. Der kommerzielle Erfolg blieb trotz hohen Werbeaufwands aber leider aus.



9 Transformers

Verkehrte Welt. Vor drei Jahren floppte Ataris coole (aber auch bockeschwere) Versoffung der Mega-Roboter kläglich, die eindrucksvoll die technischen Fähigkeiten von Entwickler Melbourne House demonstrierte. Im nächsten Monat dürfte Activision mit dem Spiel zum Film mehr Erfolg vergönnt sein. Ob's auch das bessere Spiel wird?



10 Shox

Der Erbe von *Sega Rally* kommt ausgerechnet von Electronic Arts? Kaum zu glauben, aber der Arcade-Rallye-Spaß war technisch blitzsauber, spielte sich hervorragend und verband alte Rennspieltugenden mit originellen Einfällen. Interessiert hat's letztlich aber kaum jemanden und auf eine Fortsetzung können wir wohl noch bis in alle Ewigkeit warten.



Neu im Heft: Wir stellen aktuelle Blu-ray-Filmneuheiten vor!

Neue Blu-ray-Hits in Sicht!

BILD: DISNEY



Ab Juni gibt's Piratenabenteuer gleich zweimal im Doppelpack.

ABENTEUER | Hersteller: Disney, Termin: 7. Juni, Preis: je ca. € 30,-

Kurz nach dem Kinostart des dritten Teils erscheinen die ersten beiden Episoden von *Fluch der Karibik* als Blu-ray-Versionen. An Extras hat Disney nicht gespart, sodass die Filme nicht nur auf zweischichtig bespielten BD-50-Scheiben ausgeliefert werden, sondern auch jeweils mit einer prall gefüllten Bonus-Disk versehen wurden. Der erste Teil enthält zum Beispiel gleich drei Audiokommentare sowie die Extras der Special Edition und der Lost-Disk-Fassung, während dem Nachfolger neben den

Special-Edition-DVD-Extras sogar einiges an bisher unveröffentlichtem Bonusmaterial spendiert wurde. Der deutsche Ton liegt in den Formaten Dolby Digital und DTS vor, das englische Original gibt's in Dolby Digital und sogar in unkomprimiertem PCM. Zu den Filmen selbst muss wohl nichts mehr gesagt werden – gibt es angesichts ihres Erfolges irgendjemanden, der sie noch nicht gesehen hat? – und diese Versionen sind mit die aufwendigsten Blu-ray-Veröffentlichungen bisher. (mp)

Planet Earth – The Complete BBC Series

Für solche Bilder wurde Blu-ray erfunden!

DOKUMENTATION | Hersteller: BBC / Warner, Termin: in den USA und UK codefrei erhältlich, Preis: ca. € 60,-

Wenn Sie wieder einmal gefragt werden, was denn bitte so toll am integrierten Blu-ray-Player der PS3 ist, empfehlen wir Ihnen, einfach diese BBC-Serie einzulegen. Denn die beeindruckenden Bilder dieser Mega-Dokumentation übertreffen sicherlich alles, was Ihr Besucher gesehen hat. Mit einem Budget von 25 Millionen Dollar und fünf Jahren Drehzeit gelang es der BBC, elf Folgen zu je 50 Minuten mit den spannendsten Einblicken in unseren Planeten Erde zu schaffen. Dabei sind viele Aufnahmen, die so noch nie vorher ein Kamerateam gefilmt hat, wie etwa Jagdszenen von Schneeleoparden. Besonders die Aufnahmen gigantischer Vogel- oder Fischeschwärme, Zooms von unglaublicher Tiefe und die extremen Zeitlupen zeigen, welchen Unterschied ein HD-Medium machen kann. Wann und in welcher Form die Serie in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest – Ungeduldige können aber jetzt schon zur englischen Version greifen, die aufgrund des fehlenden Regionalcodes problemlos auf deutschen PS3s läuft. (sst)

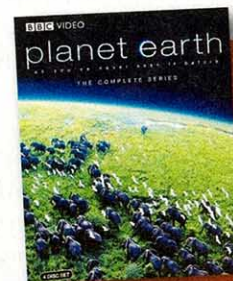


BILD: BBC / WARNER

AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

16 Blocks	22. Juni
Bruce Allmächtig	7. Juni
Corpse Bride – Hochzeit mit einer Leiche	25. Mai
Das Geheime Fenster	8. Mai
Das Streben nach Glück	22. Mai
Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit	9. Mai
Departed: Unter Feinden	22. Juni
Der Pakt – The Covenant	22. Mai
Elephants Dream	7. Mai
Erbarmungslos	22. Juni
Flags of Our Fathers	22. Juni
Fluch der Karibik	7. Juni
GoodFellas	22. Juni
Hautnah	5. Juni
Hostel	19. Juni
Last Samurai	22. Juni
Fluch der Karibik 2	7. Juni
Prestige – Die Meister der Magie	Juni
Spiel auf Bewährung	5. Juni
Superman – Der Film	22. Juni
Superman Returns	25. Mai



LEBENSAMPF Mittels extremer Zeitlupe wird eine schnelle Haiattacke zum ästhetischen Kunstwerk. BILD: BBC / WARNER

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

OBACHT
Die Berührung mit einer TNT-Kiste beendet den Lauf sofort.

BILD: PLAYZONE



GripShift

Die Mischung aus Rennspiel, Plattformer und Puzzle funktioniert auch auf der PS3!

Ende 2005 bekam die PSP ein außergewöhnliches Spiel spendiert, das mehrere Genres auf trickreiche Weise miteinander verband. *GripShift* hieß der Spaß und wer sich auf den Titel einließ, wurde mit fordernden und cleveren Levels konfrontiert, die süchtig machten. Im noch dünn ausgestatteten PlayStation Store gehört die Umsetzung zu den Highlights.

GENRE-MIX

Auf den ersten Blick sieht *GripShift* aus wie eine Mischung aus *WipEout* und *Mario Kart*, doch wer sich in die eigenwillige Steuerung einarbeitet, merkt schnell, dass es sich hier um einen sehr ausgefallenen Vertreter handelt. Man fährt meist auf Straßen, doch diese schweben einfach in der Luft. Große und kleine ebenfalls schwebende Inseln tummeln sich am Streckenrand und es kann durchaus passieren, dass einem ein aus dem Boden ragender Killerwal zuwinkt. Das Design ist also ziemlich abgefahren und das

Gameplay ebenfalls. In jedem Level gibt es drei definierte Ziele: Zum einen gilt es möglichst schnell vom Start zum Ziel zu kommen. Dabei kann es schon mal sein, dass Sie kurz nach dem Start links von der Strecke hüpfen, in der Luft bremsen und sich drehen, um nach der Landung direkt durchs Ziel zu rasen – die Physik des Spiels macht so einiges möglich. Zweites Ziel ist es, alle verteilten Sterne einzusammeln, die letzte Aufgabe ist das Einkassieren eines schwer erreichbaren Symbols. Alle diese Ziele müssen nicht gleichzeitig erledigt werden und je nach Zeitaufwand regnet es anschließend eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille. Profis vergleichen sofort nach Abschluss eines Levels die erspielte Zeit online mit dem Rest der *GripShift* spielenden Welt.

EIN SCHRITT VOR, ZWEI SCHRITTE ZURÜCK

250 Levels bietet die PS3-Variante, 150 mehr als auf der PSP. Im Gegenzug fehlen die witzigen Minispiele ebenso wie der Le-

veleditor. Schade, denn dieser hätte sicher länger für Spaß gesorgt als die unnötige Sixaxis-Steuerung, die der Spielerfahrung keine positiven Akzente verleiht. Optisch gibt es nichts zu meckern, allzu beeindruckende Grafikeffekte sollte man aber nicht erwarten. Was bleibt, ist ein in höheren Levels forderndes, aber stets faires Puzzle-Actionspiel, das süchtig macht und den Preis definitiv wert ist, auch wenn es im PlayStation Store zu den teureren Vertretern gehört. (mb)



FAZIT

GRIPSHIFT

Genre:	Rennspiel/Puzzle
Hersteller:	Sony Online Entertainment
Entwickler:	Sidhe Interactive
Spieler:	1-4
Termin:	23. März 2007
Preis:	€ 7,99



Süchtig machender Genremix mit enormem Umfang und fesselndem Spielprinzip. Ein echter Geheimtipp!



HD-VIDEO AUF DVD



VIDEO AUF DVD



Spiel mit!

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

NEU!

Wii Player

Das Magazin

05-06/2007 € 2,99
Österreich € 3,30 Schweiz sh 5,60
 Dänemark du 25 BoleLux € 3,40
 Frankreich, Spanien, Portugal
 Italien, Griechenland € 3,70

Nintendo Wii • Nintendo DS • Die neue Welt der Spiele

... 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?



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

NUR 2,99€

JETZT NEU AM KIOSK!

... **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 ...



4 194802 504999 03

The Chronicles of Riddick

Assault on Dark Athena

EXKLUSIV! Wir enthüllen Vin Diesels ersten Next-Gen-Auftritt.

Fakten

- Von den Machern von The Darkness
- The-Darkness-Grafik-Engine wird verwendet
- Escape from Butcher Bay technisch stark überarbeitet
- Zusatzinhalte der PC-Fassung von Escape from Butcher Bay enthalten
- Speziell konzipierte Mehrspielermodi
- Mehrspielermodus auch online spielbar



AUTOR: UDO CRNJAK

Die Produktion von Videospielen hat sich im Laufe der beiden Konsolengenerationen enorm verändert. Ein Umstand, der sich zum einen in exorbitant angestiegenen Kosten und erhöhtem Programmieraufwand niederschlägt – vor allem bei der neuen HD-Generation. Auf der anderen Seite haben die Entwickler viel mehr Möglichkeiten, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Die Filmindustrie fungiert dabei immer häufiger als Inspirationsquelle. In manchen Spielen zeigt sich die Einflussnahme Hollywoods nicht immer in der Art und Weise, wie etwa die Zwischensequenzen geschnitten oder choreographiert sind, manchmal ergänzen sich Videospiel und Film zu einem großen Ganzen. Wie im Fall von

The Chronicles of Riddick. 2004 erschien das Spiel *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* und markierte den interaktiven Beginn der *Riddick*-Saga. Der Zeitpunkt war schlaun gewählt, denn im gleichen Jahr war Vin Diesel in seiner ihm perfekt auf den Leib geschriebenen Rolle als Richard B. Riddick im Streifen *Riddick: Die Chroniken eines Kriegers* in den Kinos zu sehen. Beide Medien nutzen also den Hype des jeweils anderen, um sich in den Köpfen der Konsumenten festzusetzen und natürlich die Kasse klingeln zu lassen. Aber wie gesagt, das war vor gut drei Jahren. In letzter Zeit keimten im Internet vereinzelt Gerüchte über eine Next-Gen-Fortsetzung der *Riddick*-Saga. Und, wissen Sie was? Es ist was dran: Wir haben als erstes PlayStation-Magazin in Deutschland exklusive Informationen,

Bild- und Videomaterial zur PlayStation-3-Fortsetzung der *Riddick*-Saga: *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* an Land gezogen.

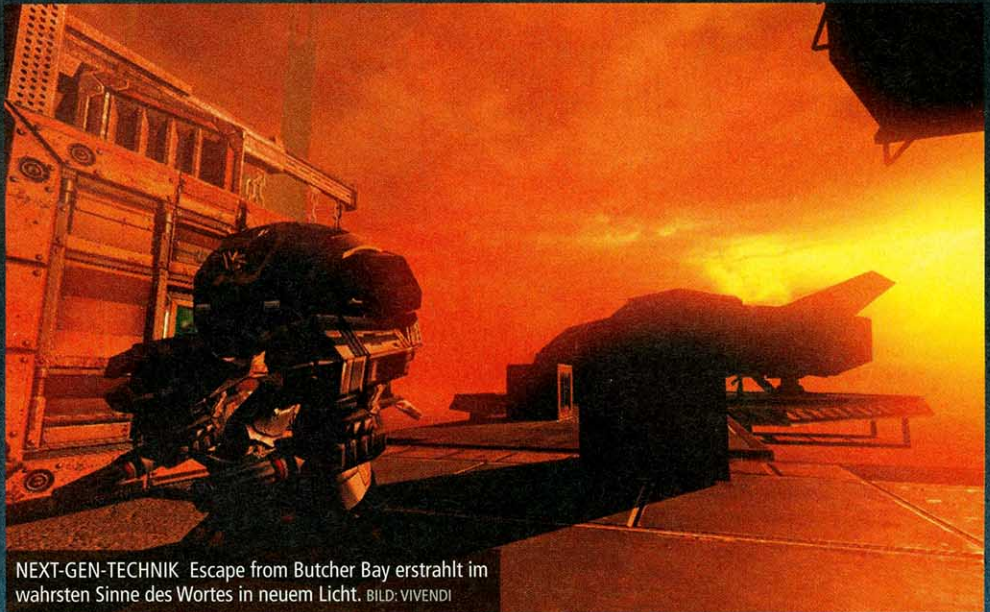
RIDDICK IN GLÄNZENDEM NEXT-GEN-GEWAND

Zu unserer Überraschung verbirgt sich hinter diesem Titel nicht ausschließlich ein komplett neuer Teil. Die Entwickler haben sich dazu entschlossen, zusätzlich zu einem neuen Kapitel auch noch die ursprüngliche Xbox-Episode *Escape from Butcher Bay* in technisch stark überarbeiteter Form mit auf die Blu-ray zu packen. Die technische Grundlage für die Neuauflage wird die in *The Darkness* bereits verwendete Next-Gen-Grafik-Engine sein. Wie das dann ungefähr aussehen wird, sehen Sie auf unserer DVD, wo wir Ihnen

einige Kamerafahrten durch die neu aufbereiteten Levels zeigen. Neben neuen HDR-Lichteffekten, feineren Texturen und einem ausgereifteren Physik-System, was vor allem die Interaktivität innerhalb der Levels betreffen wird, werden die Entwickler auch einige Bereiche neu arrangieren und mit komplexeren Bauten versehen. Das nach wie vor auf dem Motion-Capture-Verfahren basierende Animationssystem erfährt ebenfalls eine Frischzellenkur und soll die Bewegungen aller Protagonisten glaubwürdiger und ausdrucksstärker erscheinen lassen. Was den Inhalt und den Umfang der Neuauflage anbelangt, hat Ian Stevens, der Lead Designer des neuen *Riddick*-Titels, während unseres Interviews ein paar überaus passende Worte parat: „Alles, was wir bisher zu der Marke *Riddick* gemacht haben, wird verbessert und in *Assault on Dark Athena* zu finden sein.“ Damit dürfen wir uns also auf die vormals PC-exklusiven Extras und auf zusätzliche interessante Bonusinhalte in Form von Entwickler-Kommentaren freuen.

NAHTLOSER ÜBERGANG

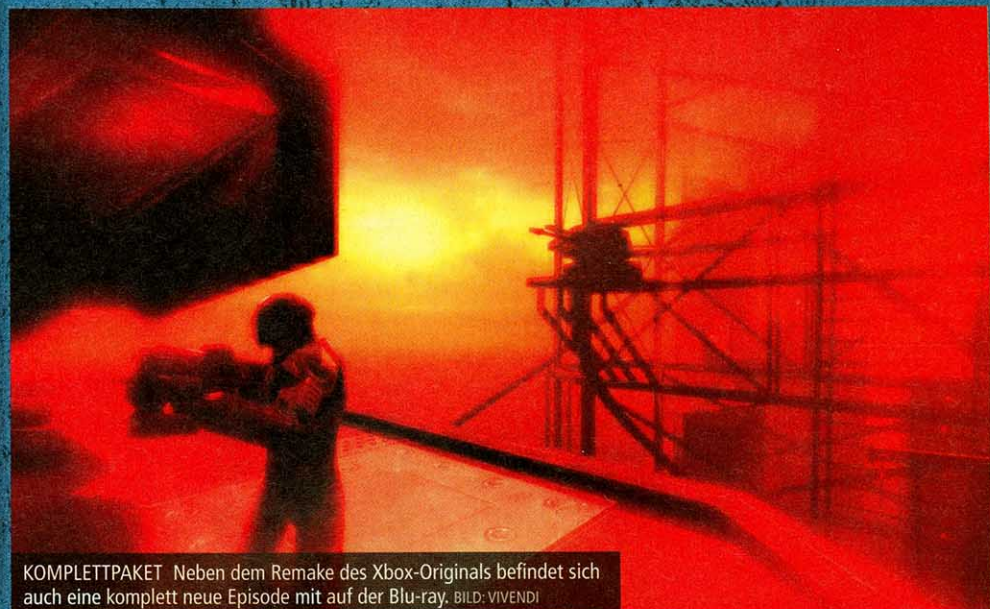
Da der Xbox-Titel *Escape from Butcher Bay* den Beginn der *Riddick*-Erzählung darstellt und das Universum um den glatzköpfigen Muskelprotz darüber hinaus drei Filme umfasst – einen Überblick können Sie sich in unserer *Riddick*-Timeline verschaffen – ist die Frage zu klären, wann denn nun *Assault on Dark Athena* zeitlich eingeordnet wird. Die Ereignisse finden direkt nach *Escape from Butcher Bay* statt. Riddick und Johns haben gerade die Flucht aus dem Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay hinter sich. Als sie ziellos durchs Weltall treiben, treffen sie auf das sagenumwobene Söldner-Raumschiff „Dark Athena“, auf dem Captain Ravis eine Armee von ferngesteuerten Söldner-Drohnen herstellt und gewinnbringend an zahlungskräftige Kunden verkauft. Dummerweise können Riddick und Johns die zwielichtige Offizierin der Dark Athena nicht davon überzeugen, dass ihr Aufeinandertreffen vollkommen zufällig und ohne böswillige Absicht zustande kam. Und prompt befindet sich Riddick wieder in einer Situation, in der er das machen muss, was er am besten kann: fliehen. Laut Ian Stevens, dem Lead Designer von *Assault on Dark Athena*, stellt die nächste Episode weniger eine



NEXT-GEN-TECHNIK *Escape from Butcher Bay* erstrahlt im wahrsten Sinne des Wortes in neuem Licht. BILD: VIVENDI



KNASTBRÜDER Die technische Überarbeitung soll auch bei den Animationen zu sehen sein. BILD: VIVENDI



KOMPLETTPAKET Neben dem Remake des Xbox-Originals befindet sich auch eine komplett neue Episode mit auf der Blu-ray. BILD: VIVENDI



VORHER UND NACHHER, DIE ERSTE ...
Escape from Butcher Bay sah auf der Xbox
schon verdammt gut aus und wird optisch
ordentlich überarbeitet. BILD: VIVENDI



vollwertige Fortsetzung, sondern vielmehr ein neues Kapitel dar, das die ursprüngliche Story erweitert und vervollständigt. Ganz wie in *Escape from Butcher Bay* erleben Sie den Spielverlauf der neuen Episode in einer Mischung aus Ego- und Außen-Perspektive. Folglich werden Sie etwa bei Gesprächen mit anderen Figuren oder bei bestimmten Aktionen – wie zum Beispiel beim Klettern oder Hangeln an Decken, Kisten und Brüstungen – Riddick aus einer Außen-Ansicht beobachten können. Diese Mischung besitzt einen besonders cineastischen Touch und kommt auch in *The Darkness*, das ja aus demselben Entwicklerstudio stammt, zum Einsatz. Allerdings verspricht Ian Stevens: „Wir werden einige Elemente, was die Darstellung angeht, verändern. Was genau das sein wird, kann ich Ihnen noch nicht sagen, aber Sie werden von den neuen Tricks überrascht sein.“ Aber auch in spielerischer Hinsicht haben sich die Entwickler einiges für das neue *Dark Athena*-Kapitel einfallen lassen. „Auf der Dark Athena treffen Sie auf Soldaten, die von ihrem Besitzer ferngesteuert werden können. Stellen Sie sich nun vor, welche Gameplay-Möglichkeiten sich aus dieser Tatsache ergeben könnten“, deutet Ian Stevens während unseres Gesprächs an. Auf unsere Frage, ob wir während des Spiels die Kontrolle über andere Figuren, allen voran Johns, übernehmen können, antwortet uns Ian nur mit einem etwas verräterischen Lachen,

Wann spielt denn überhaupt was?

Das Riddick-Universum umfasst mittlerweile zwei Kinofilme, einen Zeichentrickfilm und zwei Spiele. In welcher zeitlichen Abfolge die Ereignisse stattfinden, sehen Sie in unserer kleinen Timeline.

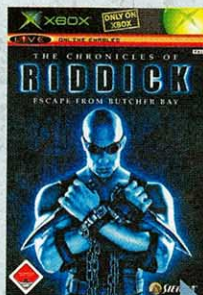
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Erschienen: August 2004

System: Xbox, PC

Kurz-Info:

Richard B. Riddick wird von dem Kopfgeldjäger Johns in das Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay gebracht. Während seiner Flucht erhält er sein charakteristisches Merkmal „Eye-Shine“, das seine Sehfähigkeit bei völliger Dunkelheit enorm steigert.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Erscheint: Noch nicht bekannt

System: PS3, Xbox 360, PC (noch nicht bestätigt)

Kurz-Info:

Gemeinsam mit Johns stößt Riddick auf das sagenumwobene Söldner-Raumschiff Dark Athena, wo sie es mit der Söldner-Drohnen-Armee von Captain Ravis zu tun bekommen. Riddick und Johns müssen gemeinsam aus dieser bedrohlichen Situation entkommen.



gefolgt von einem „Kein Kommentar.“ Mal sehen, was aus dieser Idee im Verlauf der Entwicklung wird. Vielleicht dürfen wir uns im fertigen Spiel sogar in einige Koop-Missionen stürzen. Nachvollziehbar wäre beides durchaus, schließlich haben sich die Bande zwischen Riddick und Johns gefestigt, nachdem sie beide in Hoxie, dem Oberbefehlshaber von Butcher Bay, einen gemeinsamen Feind hatten.

WAS WÄRE, WENN ...

Ein weiterer neuer Teil von *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* wird eine brandneue und unkonventionelle Mehrspieler-Komponente sein. „Ich gebe Ihnen einen kleinen Teaser. Fragen Sie sich, wie ein Mehrspieler-Modus aussehen könnte, wenn er auf dem Niedergang von Butcher Bay basiert. Riddick ist geflohen, Hoxie ist tot und das Gefängnis zerfällt zusehends. Was könnte das alles für einen Mehrspieler-Modus bedeuten?“, regt Ian Stevens erneut unsere Fantasie an. Auf jeden Fall werden sich die Entwickler etwas ganz Besonderes einfallen lassen: „Sie werden die Spielmodi in keinem anderen Mehrspieler-Titel zuvor gesehen haben. Diesen Mehrspieler-Modus wird es nur im *Riddick*-Universum geben“, schließt Ian dieses Thema ab. „Als Fan des Xbox-Originals werden Sie von der aufgemotzten Neuauflage, von der *Assault on Dark Athena*-Kampagne und vom Mehrspieler-Modus mit Sicherheit begeistert sein. Wir haben einen Weg gefunden, einen

Mehrspieler-Modus zu kreieren, der sich nahtlos in den Kontext des *Riddick*-Universums einfügt. Ich denke, dass wir mit *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* etwas ganz Besonderes machen.“ Die etwas bedeckte Haltung von Ian Stevens zeigt, dass *Assault on Dark Athena* offenbar noch ganz am Anfang der Entwicklung steht. Die bisherigen Infos und die Xbox-Version von *Escape from Butcher Bay* zeigen allerdings auch, dass Starbreeze Studios nichts anbrennen lässt. ■

VORSCHAU

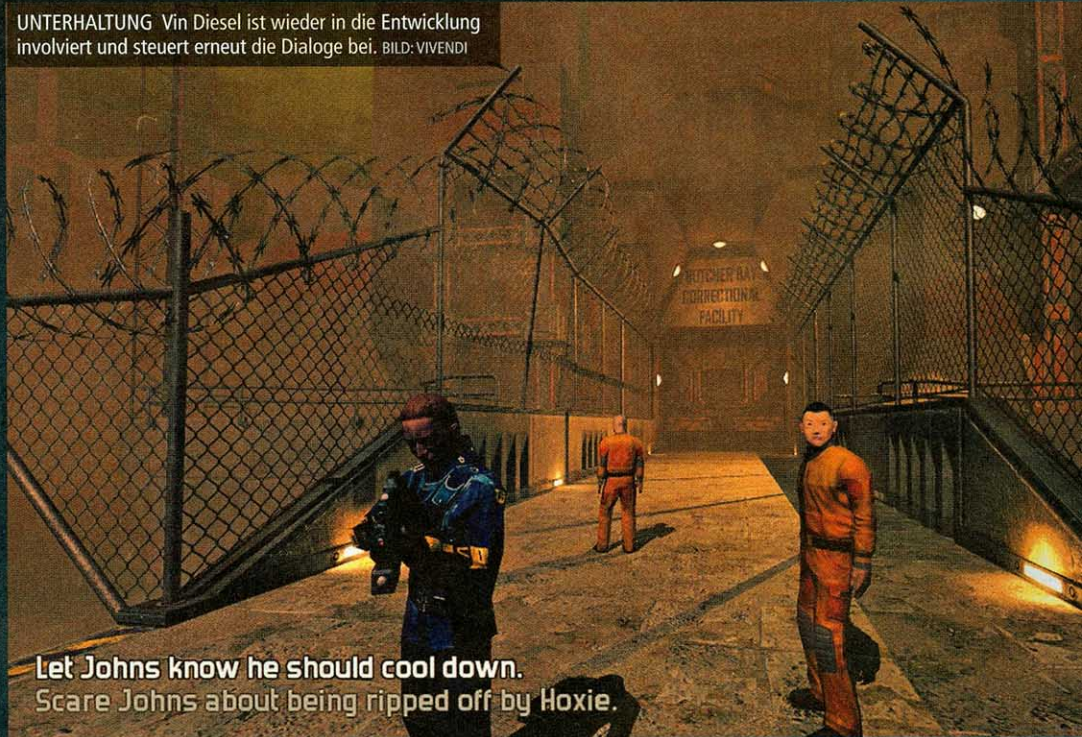
ASSAULT ON DARK ATHENA

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Starbreeze Studios AB
Spieler:	1-?
Termin:	nicht bekannt
Web:	www.sierra.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Riddick-Fans aufgepasst! Hier kommt ein interessantes Paket aus Next-Gen-Neuauflage, neuem Kapitel und Mehrspieler-Modus.

UNTERHALTUNG Vin Diesel ist wieder in die Entwicklung involviert und steuert erneut die Dialoge bei. BILD: VIVENDI



Pitch Black – Planet der Finsternis

Start: 07. September 2000

Kurz-Info:

Der Frachter Hunter Gratzner wird durch einen Meteoriteneinschlag zur Notlandung auf einem unbekannten Wüstenplaneten gezwungen. Als es Nacht wird, erscheinen bössartige Monster, die einen nach dem anderen töten. Hier lernt Riddick Jack kennen, die in *Die Chroniken eines Kriegers* eine wichtige Rolle übernimmt.



Riddick – Krieger der Finsternis

Erschienen: August 2004

Kurz-Info:

Nachdem es Riddick und die restlichen Überlebenden, darunter auch Jack, geschafft haben, vom monsterverseuchten Wüstenplaneten zu fliehen, werden sie von Antonia Chillingsworth und ihrer Crew von Kopfgeldjägern gefangen genommen. Der Zeichentrickfilm stellt die Verbindung zwischen *Pitch Black* und *Die Chroniken eines Kriegers* dar.

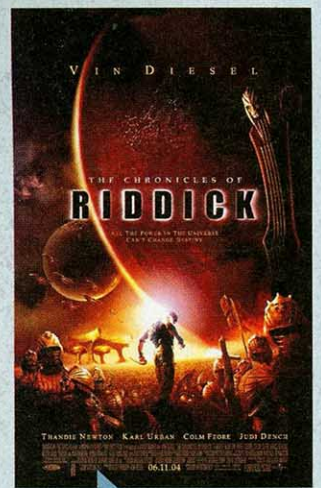


Riddick – Die Chroniken eines Kriegers

Start: 2. September 2004

Kurz-Info:

Riddick trifft auf dem Planeten Helion Prime auf die Necromonger und ihren untoten Anführer Lord Marshal, der auf der Suche nach dem Underverse, einer Welt, in der die Grenze zwischen Leben und Tod verschwimmt, einen Planeten nach dem anderen erst versklavt und dann zerstört. Der einzige, der Lord Marshal töten kann, ist Riddick, der letzte noch lebende Furianer.



INTERVIEW mit Ian Stevens

» Der Mehrspieler-Modus sollte etwas ganz Besonderes sein. «

Keine Enthüllung ohne Verhör! Wir hatten die Möglichkeit, Ian Stevens, Lead Designer bei Starbreeze Studios AB, zum neuen *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* auszuquetschen. Und er hat gesungen wie ein Vögelchen!

Wie kam es zu der Entscheidung, einen Nachfolger zu *Riddick* zu machen?

Wir sahen einfach eine gute Gelegenheit. Wir hatten die Chance, *Riddick* auf die Next-Gen-Plattformen zu bringen und somit auch Sony-Spielern zu eröffnen, was mit der letzten Fassung ja nicht möglich war. Im Rahmen dieser Möglichkeit hatten wir natürlich auch die Chance, das Spiel zu überarbeiten, indem wir als Grundlage unsere neue Grafik-Engine hernehmen, die auch schon in *The Darkness*, das gerade fertig geworden ist und in Kürze erscheinen wird, zum Einsatz kommt.

Werden Vin Diesel und seine Spielefirma Tigon Studios wieder in die Entwicklung involviert sein?

Ich denke, es liegt jetzt knapp vier Jahre zurück, dass Vin seine eigene Spielefirma Tigon Studios gegründet hat. Tigon ist stets ein unschätzbarer Partner, wenn wir irgendwelche Projekte aus der *Riddick*-Franchise in Angriff nehmen. So auch wieder beim neuen *Riddick*-Spiel. Demnach, ja, er ist wieder mit dabei, er hat uns letzte Woche sogar hier in Schweden besucht, um über das neue Projekt zu reden. Wir genießen es sehr, mit ihm zusammenzuarbeiten. Er und jeder bei Tigon Studios werden im gleichen Maße in die Entwicklung eingebunden, wie es auch schon beim letzten Spiel der Fall war, also werden sie auch wieder unter anderem Producer-Partner sein.

Werden sie auch wieder die Scripts und Dialoge übernehmen?

Ja, es wird eine sehr gemeinschaftlich geprägte Zusammenarbeit sein. Tigon ist nahezu an jedem Aspekt der Entwicklung beteiligt.

Gab es am Ende der Entwicklung von *Escape from Butcher Bay* irgendwelche Ideen, die Sie aus Zeitmangel nicht umsetzen konnten?

Ja und nein. Ich denke, die meisten Ideen, die Sie im neuen *Escape from Butcher Bay* sehen werden und die nicht im letzten enthalten waren, sind technischer Natur. Wir haben einige neue Rendering-Technologien, die das Spiel signifikant besser aussehen lassen. Das ist schon beachtlich, weil *Escape from Butcher Bay* auch heute noch eines der bestaussehenden Xbox-Spiele überhaupt ist. Unser Bestreben ist es, dieses Mal wirklich alle technischen Ideen so umzusetzen, wie wir es haben wollen. Schließlich haben wir dieses Mal keine Hardware-Limits, die uns behindern könnten. Viele der Gameplay- und Gamedesign-Ideen, die für das ursprüngliche *Riddick* einfach zu groß waren, wollten wir uns für die Zukunft aufheben. Ich denke, dass jetzt der Zeitpunkt gekommen ist, genau diese Ideen umzusetzen. Wir werden sehen, was wir damit anstellen werden.

Hatten Sie die Idee für den Mehrspieler-Modus schon während der Entwicklung von *Escape from Butcher Bay*?

Ja, hatten wir. Ich glaube, der wichtigste Grund, warum es der Mehrspieler-Modus nicht in das ursprüngliche *Riddick* geschafft hat, war die Singleplayer-Kampagne. Wir wollten uns voll und ganz auf diesen Teil konzentrieren und nicht ablenken lassen. Wir hatten die Chance, diesen Part durch Feintuning wirklich gut werden zu lassen, und so haben wir Prioritäten gesetzt. Dieses Mal haben wir allerdings mehr Zeit und vor allem die Möglichkeit, uns auf neue Ideen zu fokussieren. Wissen Sie, im Moment arbeiten ungefähr doppelt



Ian Stevens BILD: VIVENDI

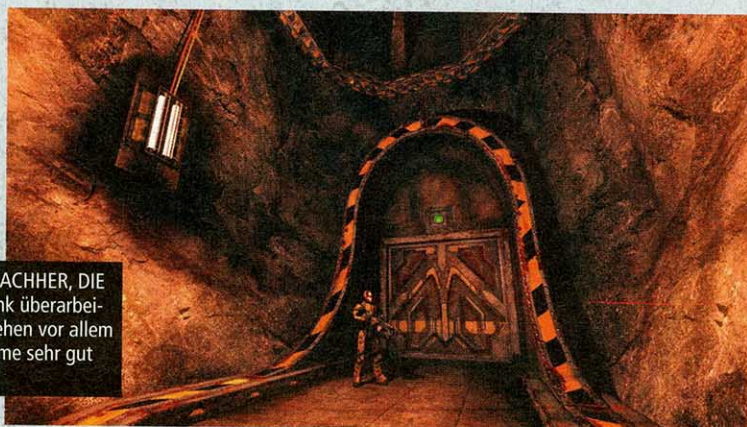
so viele Menschen an *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, wie damals bei *Escape from Butcher Bay*. Der Mehrspieler-Modus wird dieses Mal definitiv der Qualität des gesamten Produktes gerecht werden.

Warum haben Sie sich während der Entwicklung von *Escape from Butcher Bay* gegen einen Mehrspieler-Modus entschieden? Gab es dafür einen technischen Grund oder hatten Sie schlicht und einfach keine Zeit?

Nun, ich nehme an, wir wären schon in der Lage gewesen, etwas in der Art zu machen, aber es wäre sehr oberflächlich geworden. Ich denke, Sie hätten die üblichen Spielmodi, wie Deathmatch und so weiter, gehabt, nichts Besonderes also und vor allem nicht auf dem gleichen Niveau wie die Einzelspieler-Erfahrung. Hier bei Starbreeze sind solche Entscheidungen sehr, sehr wichtig. Deshalb haben wir damals, so ungefähr sieben oder acht Monate vor der Fertigstellung, geschaut, was wir hatten, und sahen einen großen Unterschied zwischen der Qualität und dem Umfang der Einzelspieler-Kampagne und



VORHER UND NACHHER, DIE ZWEITE ... Dank überarbeiteter Texturen sehen vor allem die Höhlensysteme sehr gut aus. BILD: VIVENDI



der Zeit, die uns für einen Mehrspieler-Modus zur Verfügung gestanden hätte. Wir hätten den Mehrspieler-Modus förmlich reinquetschen müssen und das wäre dem restlichen Spiel einfach nicht gerecht geworden. Deshalb haben wir uns dazu entschieden, diesen Teil zurückzustellen und es ein anderes Mal umzusetzen und uns lieber auf die Qualität des Einzelspieler-Modus konzentriert.

Machen Sie sich keine Gedanken, dass vielleicht einige Leute den Mehrspieler-Modus als unangebracht oder unpassend empfinden? Schließlich war *Escape from Butcher Bay* eine sehr intensive, filmische Spielerfahrung. Haben Sie keine Angst, damit einige Spieler zu verschrecken?

Das ist eine großartige Frage. Ich denke, das ist auch ein Grund, warum wir den Mehrspieler-Modus beim ersten Mal nicht reingenommen haben. Er sollte etwas ganz Besonderes sein, es musste die richtige Art von Mehrspieler-Modus sein. Wir sind sehr zuversichtlich, dass die Mehrspieler-Modi, an denen wir gerade arbeiten, in das *Riddick*-Universum passen und sich mit der Erzählweise des Spiels und den Charakteren in der Welt decken. *Riddick* soll sich auch in die Mehrspieler-Welt nahtlos einfügen, ohne dass es sich irgendwie gezwungen oder fremdartig anfühlt. Ich glaube nicht, dass die Leute enttäuscht sein werden, ich glaube, sie werden sogar ziemlich zufrieden sein, wie wir den Mehrspieler-Modus gestaltet haben, besonders in Verbindung mit dem Einzelspieler-Erlebnis.

Warum haben Sie sich dazu entschlossen, *Escape from Butcher Bay* zusätzlich auf den Datenträger zu packen? Hatten Sie Angst, *Assault on Dark Athena* könnte nicht alleine funktionieren?

Nein, es hatte eigentlich mehr mit dem Verlangen zu tun, *Escape from Butcher Bay* einer Spielerschaft zu präsentieren, die das Spiel vorher noch nicht gespielt hat. Wir sahen uns die Verkaufszahlen der ursprünglichen Xbox-Version an und sahen dann eine Möglichkeit, *Escape from Butcher Bay* in überarbeiteter Form einer wesentlich größeren Anzahl an Leuten zu präsentieren. Das war einer der Hauptgründe für diese Entscheidung. Wissen Sie, die Verbreitung der PS3 nimmt immer mehr zu und es gibt immer noch sehr viele Menschen, die das Spiel noch nie gespielt haben – auf jeden Fall mehr als solche, die es tatsächlich gespielt haben. Somit haben wir ein riesiges Publikum, das *Escape from Butcher Bay* noch nie gesehen hat. Wir sind ziemlich aufgeregt, die Möglichkeit zu haben, die Neuauflage in einem neuen und frischen Kontext präsentieren zu können. Indem wir jeden Aspekt des Spiels überarbeiten und die optische Qualität stark erhöhen, hat der Titel genug Neues zu bieten und bleibt im Kern doch dieselbe faszinierende Spielerfahrung wie schon damals auf der Xbox. Außerdem haben wir so die Chance, das *Riddick*-Universum auszubauen und neue Features zu integrieren, die vorher einfach nicht möglich waren. Wir konzentrieren uns im Moment voll auf die neuen Inhalte, die neue *Assault on Dark Athena*-Kampagne und den Mehrspieler-Modus. Das ist das nächste Kapitel im *Riddick*-Universum.

PLAYZONE

Playzone für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte!

Sende „mobi vgz“
an die 82200
kein Abo!



*Kostenloser Dienst

Es fallen lediglich die Verbindungskosten
deines Handyproviders an!
(Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN

Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras

Code: mobi ws

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Das Online Portal für Rollenspiele

Code: mobi buffed

Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Das Hardware Magazin für PC-Spieler

Code: mobi pcghw

2 Games

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

Code: mobi sft

Fakten

- Von den Entwicklern der TimeSplitters-Reihe und Second Sight
- Kampfunterstützendes Nectar-Gameplay
- 4-Spieler-Koop-Modus
- Storybasierte Mehrspielermaps

BILDER: UBISOFT

ADMINISTERING Haze

Wir waren bei Free Radical Design vor Ort und haben einen Blick auf ihren ersten Next-Gen-Shooter geworfen.

AUTOR: UDO CRNJAK

Haze ist wie ein Roadmovie im Krieg!“, so die seltsam anmutenden Worte von David Doak, seines Zeichens Gründungsmitglied von Free Radical Design, während der Präsentation von Haze, dem ersten Next-Gen-Ego-Shooter der TimeSplitters- und Second Sight-Erfinder. Bei unserem Studiobesuch konnten wir uns nicht nur aus erster Hand Eindrücke von dem Spiel verschaffen, sondern haben auch interessante Details erfahren.

SCHLUSS MIT LUSTIG

Haze vermittelt von Anfang an eine Ernsthaftigkeit, wie man sie von anderen Genrepräsentanten zwar gewohnt ist, nicht aber von einem Free-Radical-Titel. Bei genauerer Betrachtung der Story wird allerdings klar, dass die Zeiten von Zombieaffen und anderen abgedrehten Charakter- und Gamedesign-Einfällen vorbei sind. Rob Yescombe, Screenwriter von Haze, erklärt die Rahmenhandlung wie folgt: „Der Spieler übernimmt die Rolle



AUFTAKT Das bekannte Dschungelszenario stellt lediglich den Beginn der Ereignisse in Haze dar. BILD: UBISOFT



MIT LEICHTIGKEIT Die Fähigkeit „Nectar-Focus“ erleichtert Ihnen den Umgang mit dem Scharfschützengewehr. BILD: UBISOFT



VORWARNUNG Die Druckwelle zeigt die drohende Gefahr durch die Granate an. BILD: UBISOFT

von Sergeant Jake Carpenter, einem Soldaten in der Mantel PMC, einem privaten Militär-Unternehmen. Die Mantel PMC soll in Südamerika einen nicht genauer beschriebenen Konflikt bereinigen. Es handelt sich dabei um einen Rebellenaufstand durch eine Gruppe, die sich ‚Promise Hand‘ nennt und von einem Möchtegern-Diktator namens ‚Skincoat‘ angeführt wird. Mantel hat ihm diesen Namen gegeben, weil er dafür berüchtigt ist, seine Gefangenen zu häuten und die Haut als Leder für seine Mäntel zu benutzen. Kurz gesagt: ein teuflischer Hurensohn! Gott sei Dank tritt Mantel ihm in den Arsch!“ Viel mehr ließen sich die Entwickler aber auch nicht an Infos zur Story entlocken. Allerdings arbeitet Rob Yescombe mit sehr viel Hingabe am Haze-Universum, was die Homepage www.mantelglobalindustries.com, auf der die fiktive Mantel Corporation akribisch genau vorgestellt wird, und das bis jetzt bereits 1.000 Seiten umfassende Skript sehr eindrucksvoll belegen.

SÜSS WIE HONIG, STARK WIE NECTAR

Ein Spiel definiert sich aber im Allgemeinen nicht nur durch die Story, sondern auch durch das Spieldesign und das Gameplay. Und in diesem Bereich hat sich ebenfalls seit der letztjährigen E3 einiges getan. Damals war beispielsweise noch die Rede von einem Team-Feature inklusive simplen Taktik-Einschlags. Das ist passé! Stattdessen liegt der neue Fokus auf dem sogenannten Nectar-Gameplay. Rob Yescombe bringt es mit einer Aussage ziemlich genau auf den Punkt: „Um es kurz zu machen: Der Kampf in Haze dreht sich nicht nur um die Waffen, er dreht sich auch um das Nectar-System. Wenn du lernst, damit umzugehen, wird es deine mächtigste Waffe.“ So ist es möglich, jederzeit während der Action der Spielfigur per Knopfdruck einen Nectar-Boost zu geben. Das hat unterschiedliche Einflüsse auf die Wahrnehmung der Umgebung und Action um Sie herum. Zum einen wird der Bildschirm mithilfe von optischen Filtern in ein sanftes Gelb getaucht und die Gegner heben sich hell

leuchtend von der Umgebung ab. Diese Nectar-Fähigkeit nennen die Entwickler Nectar Perception. Gleichzeitig werden Sie durch Nectar-Forsicht vor potenziellen Gefahren, wie zum Beispiel einer Granate, durch eine Druckwelle gewarnt, die vom Zentrum der Gefahr ausgeht. Nectar-Focus birgt den größten Nutzen bei der Verwendung eines Scharfschützengewehres und beschert Ihnen eine Art Lock-on-System und verbessertes Auto-Aiming. Hinter dem Namen Nectar-Melee Blast verbirgt sich eine mächtige Nahkampfatacke, die jeden Gegner nach einem Treffer augenblicklich ausschaltet. Allerdings sei vor exzessivem Gebrauch der reflexschärfenden Substanz gewarnt. Kommt es zu einer Überdosierung, machen mehrere Filter das Bild für kurze Zeit nahezu unkenntlich und Sie können nicht mehr zwischen eigenen Teammitgliedern und Feinden unterscheiden. Ganz extrem wird es, wenn Sie kurzzeitig gar unfähig sind, vernünftig zu zielen und zu schießen.

RINGELPIETZ MIT RUMBALLERN

Dem Mehrspielermodus widmen die Entwickler ebenfalls viel Aufmerksamkeit. Mit einem äußerst vielversprechend klingenden Vierspieler-Kooperations-Modus könnte Haze in diesem Bereich in neue Dimensionen vordringen. Rob Yescombe erklärt in diesem Zusammenhang eine

Besonderheit des Mehrspielermodus: „Die Multiplayer-Maps basieren auf der Story und sind mit der Haupterzählung verbunden. Wir haben zwar auch Standard-Deathmatches mit dabei, allerdings basiert jede Map auf einem bestimmten Ereignis oder einem speziellen, einmaligen Ziel in dieser Map, beides bezieht sich auf die Story.“ Wie es sich für die Mehrspieler-Profis aus Nottingham gehört, ist die Ausstattung ansonsten vorbildlich: Splitscreen für bis zu vier Spieler und Online-Matches.

Auch wenn die vor Ort gezeigten Spielszenen recht knapp bemessen waren, kann man jetzt schon sagen, dass Haze sehr ambitioniert ist und großes Potenzial birgt. Die „freien Radikalen“ aus Nottingham sind schließlich keine Neulinge im Ego-Shooter-Bereich und verstehen ihr Handwerk. ■

VORSCHAU HAZE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Free Radical Design
Spieler:	1 bis unbekannt
Termin:	Ende 2007
Web:	www.hazegame.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

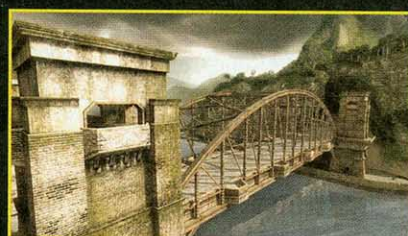
Vielversprechend in jeder Hinsicht! Aus Free Radical Design Next-Gen-Premiere könnte der Überraschungshit 2007 werden.



ZU VIEL DES GUTEN Wenn Sie sich zu viel Nectar einpfeifen, bekommen Sie das unangenehm zu spüren. BILD: UBISOFT



KOOP ERSTER KLASSE Laut den Entwicklern soll es möglich sein, die Story-Kampagne zu viert kooperativ zu spielen. BILD: UBISOFT



CRYISIS-KLON ADE
Entgegen ersten Mut-
maßungen werden Sie
in Haze auch andere
Schauplätze besuchen.
BILDER: UBISOFT



INTERVIEW mit Derek Littlewood und Rob Yescombe

» Andere Leute machen Kriegsspiele, wir machen ein Spiel über den Krieg! «

Bei unserem Studiobesuch von Free Radical Design haben wir uns mit Derek Littlewood, dem Project Creative Director, und Rob Yescombe, dem Screenwriter, über *Haze*, die neugewonnene Ernsthaftigkeit und die Bedeutung des Krieges unterhalten.



DEREK
LITTLEWOOD
BILD: FREE RADICAL
DESIGN

**Warum entwickeln Sie
Haze und nicht etwa
TimeSplitters 4 oder
Second Sight 2?**

DEREK LITTLEWOOD:

Wir wollten eine bestimmte Art von Story erzählen und es war keine Geschichte, die wir wirklich passend im *TimeSplitters*-Universum hätten erzählen können.

Die *TimeSplitters*-Spiele sind von der Story her wesentlich leichter und lustiger. Der Tenor in *Haze* ist viel dunkler und ernsterhafter.

ROB YESCOMBE: Unsere Welt ist ein wesentlich düsterer Ort als damals, als wir die *TimeSplitters*-Spiele gemacht haben. Es ist eine Reaktion auf all die Dinge, die im Moment in unserer Welt passieren.

DEREK LITTLEWOOD: Nun, *Haze* hat ebenfalls Humor, allerdings auf eine andere Weise. Aber die Story ist in der Tat viel dunkler. Wir wollten uns von den *TimeSplitters*-Spielen entfernen. Wir oder besser gesagt unser Art-Team wollte sich selbst eine Herausforderung stellen und etwas Realistischeres kreieren. Sie werden feststellen, dass alle Charaktere und Umgebungen einen wesentlich realistischeren, weniger stylischen Look als die *TimeSplitters*-Spiele haben. Besonders der Übergang zur nächsten Konsolengeneration bot uns die Möglichkeit, die Technologie und unsere Engine weiterzuentwickeln, um solche Umgebungen erschaffen zu können. Wir wollten etwas anderes machen und dabei die Möglichkeit ergreifen, in die nächste Generation vorzudringen. Wir haben die *TimeSplitters*-Spiele und *Second Sight*

gemacht und sind auch wirklich sehr stolz darauf, aber wir können auch in eine ganz andere Richtung gehen. Als Entwicklerstudio möchte man immer etwas anderes, etwas Neues entwickeln – es ist immer von neuem ein Lernprozess. Ich denke, es war einfach eine gute Möglichkeit und die richtige Zeit, um etwas anderes zu machen.

Also werden wir in *Haze* keine Affen zu sehen bekommen?

[Derek lacht, Rob grinst] Jeder fragt uns nach den Affen! Keine Dämme und keine Affen!

Was unterscheidet Ihrer Meinung nach *Haze* von einem normalen Ego-Shooter?

DEREK LITTLEWOOD: Es gibt einfache Dinge, wie zum Beispiel technische Details, die ich jetzt nennen könnte. Nun, ganz offensichtlich ist der Vierspieler-Koop-Modus eines der Hauptmerkmale. Die Art und Weise, wie wir unseren Mehrspielermodus gestalten, und die Tatsache, dass *Haze* eine durchgehende Spielerfahrung ohne Ladebildschirme ist und komplett in der Ego-Perspektive stattfindet, ist etwas Besonderes. Es gibt einige Dinge, auf die wir sofort zeigen und sagen können, dass nur wir diese Features in unser Spiel einbauen. Eines der Dinge, die ich wirklich umsetzen wollte, ist die Bedeutung oder die Botschaft des Spiels. Ich möchte, dass sich die Leute Gedanken über die Wirklichkeit der Situationen machen, in die sie geraten, wenn sie ein Ballerspiel spielen. Das ist irgendwie unsere Hauptmotivation für die Richtung, in die sich unser Spiel bewegt, oder die Erzählweise. Wir waren ziemlich frustriert von der Schwarz-Weiß-Darstellung des Krieges in Videospielen. Man hat so gut wie immer die Situation: Oh, das da drüben sind die bösen Jungs und du gehst hin und erschießt diese Typen. Und

das ist okay, schließlich sind sie ja böse. Und dann hat man den Helden. Alles, was er sagt, ist Gesetz und er ist wirklich perfekt und mutig und so weiter. Diese Art der Schwarz-Weiß-Betrachtung ist etwas, das aus den Kinos schon vor Jahren verschwunden ist. Nur in Videospielen sieht man immer noch diese allzu simple Darstellung der Wirklichkeit des Krieges.

ROB YESCOMBE: Wissen Sie, andere Leute machen Kriegsspiele, wir machen ein Spiel über den Krieg.

Aber ist es in *Haze* nicht auch so, dass man die Rolle eines Einzelnen übernimmt und gegen das Böse kämpft?

ROB YESCOMBE: Letztendlich ist die Story von *Haze* charaktergetrieben. Es geht um die Erfahrung aus der Wechselbeziehung mit den anderen Mitgliedern der kleinen Einheit des Spielers. Es geht nicht darum, dass du der Held des Krieges wirst, quasi ein Superheld, weil es einfach nicht die Realität des Krieges widerspiegelt.

DEREK LITTLEWOOD: Diese Idee, dass ein Mann den ganzen Verlauf eines Krieges verändern kann, ist eines der Dinge, von denen wir wegkommen wollten. Ein einzelner Soldat kann so etwas nicht. Aber genau das erlebt man in Videospielen sonst immer. In der Wirklichkeit sieht es so aus, dass eine viel größere Anzahl an Soldaten als Teil einer ganzen Armee kämpft, um eine Veränderung herbeizuführen. Es gibt viele Elemente in Spielen, die die Darstellung sehr künstlich erscheinen lassen. In gewisser Weise ist das ein leichter Weg, den moralischen und ethischen Grauzonen zu entkommen, wenn es um das Spielen eines Ego-Shooters geht. Die meiste Zeit versuchen sich Videospieler davon zu distanzieren. In *Medal of Honor* wird etwa kein Blut dargestellt, weil es da-



WAS ZUM TEUFEL ... An einigen Stellen während der Präsentation bekamen wir diese Störung zu sehen ...



... IST HIER LOS? ... mit anschließenden Schreckensvisionen. Was es damit auf sich hat, wollten die Entwickler jedoch noch nicht verraten. BILDER: UBISOFT

ROB YESCOMBE
BILD: FREE RADICAL
DESIGN

durch tragbarer wird, einen anderen zu erschießen. Mit *Haze* möchten wir den Fragen, die sich die Leute beim Spielen stellen, nicht ausweichen, sondern den Spieler damit konfrontieren. Die Botschaft von *Haze* ist definitiv ein Element, wodurch es sich vom Rest abhebt. Ich denke, *Haze* bietet eine wesentlich emotionalere Spielerfahrung als die meisten anderen Spiele. Und es ist viel facettenreicher, was die Erzählung angeht.

Die künstliche Intelligenz spielt immer eine überaus wichtige Rolle. Was tun Sie also, damit die KI besser ist als in anderen Spielen?

DEREK LITTLEWOOD: Viele Entwickler verwechseln Intelligenz mit Glaubwürdigkeit. Es ist nicht sinnvoll, eine clevere KI zu haben, wenn sie einem nicht sagt, dass sie clever ist. Ich glaube, man erhält bessere Resultate, wenn eine KI nicht so schlaue, dafür aber realistisch. Die Art und Weise, wie sie auf bestimmte Dinge reagiert,



Können Sie also auf der neuen Konsolengeneration Geschichten besser erzählen?

DEREK LITTLEWOOD: Auf der letzten Konsolengeneration war immer noch genug Potenzial für eine gute Erzählung einer Story vorhanden.

Bezüglich *Haze* gibt es einige Schlüsselemente im Spiel, die entscheidend für die Story sind. Erstens gibt es keine Unterbrechungen der Spielerfahrung. Man spielt das komplette Spiel ohne Lade- oder „Mission Select“-Bildschirme. Zweitens bleibt der Spieler die ganze Zeit in der Ego-Perspektive und erlebt alles aus dieser Perspektive. Wir machen auch sehr ausgiebigen Gebrauch von Filtern und Nachbearbeitungsverfahren, vor allem in den Momenten, in denen sich die Darstellung der Umgebung schlagartig ändert. Stellenweise legen wir ungefähr zehn Filter übereinander, um den gewünschten optischen Effekt zu erhalten. Das alles sind Sachen, die auf der letzten Konsolengeneration nicht möglich gewesen wären.

Spiel herausfordernder. Es war eine der Situationen, in denen man etwas versucht und erkennt, dass das, was man ursprünglich entworfen hat, auf die neue Art besser funktioniert. Der Kern des Spiels blieb gleich – die Erzählweise, das Setting und all diese Dinge. Wir haben mit einem anderen Nectar-Gameplay herumexperimentiert und erkannt, dass es eine bessere Richtung war, in die wir damit gehen können. Somit standen wir vor der Entscheidung: Entweder wir heben es uns für die Fortsetzung auf oder wir ändern es jetzt. Wir wollten mit *Haze* ein großartiges Spiel machen.

ROB YESCOMBE: Wir hatten einfach eine gute Idee und es war noch genug Zeit für die Umsetzung da.

DEREK LITTLEWOOD: Es gab nie einen Grund dafür, an einer ursprünglichen Design-Idee verkrampft festzuhalten, wenn etwas, das wir ausprobiert haben, einfach besser funktionierte.

» Jeder fragt uns nach den Affen!

Keine Dämme und keine Affen in *Haze*! «

oder die Art und Häufigkeit der Kommunikation mit dem Spieler, das alles macht eine KI glaubwürdig. Bei solchen Elementen ist es nicht wichtig, ein bahnbrechendes KI-System zu haben, das in der Lage ist, eine Million Sachen auf einmal zu können. Es geht vielmehr darum, wie man es mit Animationen und Sound kombiniert, um dem Spieler etwa die Emotionen seiner Kameraden zu vermitteln. Das ist ein Feature, dem wir einen Großteil unserer Anstrengungen während der Entwicklung widmen.

Wann und warum haben Sie sich dazu entschieden, die erste Version von *Haze* zu ändern?

DEREK LITTLEWOOD: Während und kurz nach der E3 letztes Jahr haben wir uns angeschaut, was wir für ein Spiel hatten. Wir haben einige neue Sachen ausprobiert, zum Beispiel eine komplexere Auswahl an Nectar-Fähigkeiten, die sich besser in den Kern des Gameplays einfügen. Wir haben einfach ein paar Dinge getestet und fanden, dass sie wirklich gut funktionierten. Sie machten das



BILD: UBISOFT



Fakten

- Keinerlei Ladezeiten während des Spiels
- Sixaxis-Unterstützung noch nicht sicher
- Die vorgesehene Version lief auf einer Xbox 360.
- Kleidungswechsel möglich

Grand Theft Auto IV

Live-Eindrücke vom meistersehten Spiel des Jahres!



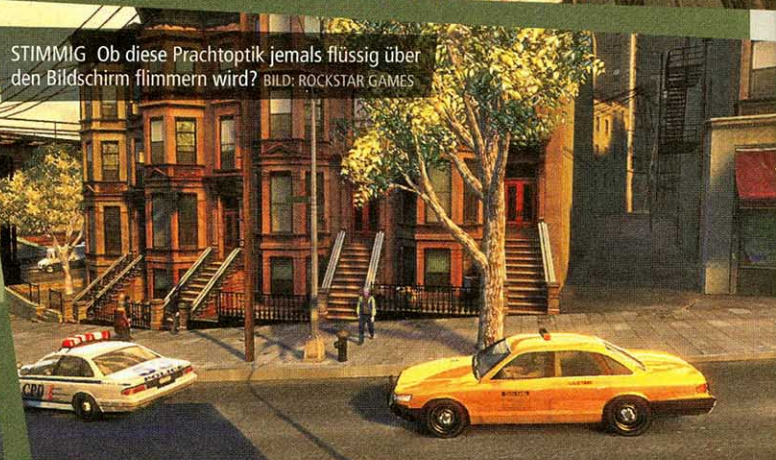
BEEINDRUCKEND Detailfülle und Fernsicht können ohne Zweifel beeindrucken. BILD: ROCKSTAR GAMES



GANGSTER Auch GTA IV wird ein Actionspiel für Erwachsene – Waffengebrauch inklusive. BILD: ROCKSTAR GAMES



EDEL Ob Fahrzeuge, Passanten oder Umgebung – alles strotzt nur so vor Details. BILD: ROCKSTAR GAMES



STIMMIG Ob diese Prachtoptik jemals flüssig über den Bildschirm flimmern wird? BILD: ROCKSTAR GAMES

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Im letzten Monat durften lediglich die amerikanischen Kollegen der Game Informer einen ersten Blick auf *GTA IV* werfen, nun lud Rockstar Games auch uns ein, um den potenziellen Action-Hit live und in Farbe zu sehen. Wir ließen uns nicht lange bitten, flogen nach London und genossen 25 Minuten Gameplay-Präsentation. Selbst Hand an den Controller legen durften wir noch nicht – diese Erfahrung werden wir wohl erst in den kommenden Wochen und Monaten machen können. Ein erster Eindruck ist natürlich dennoch entstanden und den möchten wir Ihnen nicht vorenthalten.

MEHR DETAILS

Die Präsentation begann mit Hauptdarsteller Niko Bellic, der im Taxi-Unternehmen seines Bruders herumlungerte. Schon im Gebäude fiel auf, dass Rockstar Games zwar auch nur mit Wasser kocht und Objekte mit Texturen versieht, die mal knackig scharf, mal matschig aussehen, doch der Detailreichtum der Welt von *GTA IV* sprang sofort ins Auge. Latschte man in bisherigen Teilen meist durch langweilig ausgestattete und klobige Innenräume, protzen zukünftige Innenareale mit verschwenderischer Ausstattung. Doch der größte Wow-Effekt kam erst, als Niko nach draußen auf die Straße ging. Jeder Bordstein sieht aus, als hätte ihn ein Entwickler eigens dort hingemeißelt, und die Detailfülle ist der Hammer. Waren schon frühere Teile der Reihe besonders aufgrund der zahlreichen Details immer ein Quäntchen besser als die Konkurrenz, setzt *GTA IV* in diesem Punkt neue Maßstäbe. Die reine Fläche der Stadt ist nicht unbedingt größer als San Andreas, doch die Details pro Quadratmeter suchen ihresgleichen. Wenn Niko an den Docks steht und auf das gegenüberliegende Ufer schaut, dann hat man als Spieler ein viel stärkeres Gefühl für die Größe und Weite der Umgebung. Daran hat auch die enorme Fernsicht ihren Anteil. Zwar werden extrem weit entfernte Gebiete unscharf dargestellt, doch es macht schon ordentlich Eindruck, wenn man fast bis ans andere Ende der Stadt sehen kann und kein Nebel den Blick verschleiert.

INFOS, INFO, INFOS

Knallharte Fakten konnten wir den Entwicklern aber ebenfalls aus der Nase

ziehen. So bestätigt man uns, dass sich der Hauptdarsteller in unterschiedliche Kleidungsstücke werfen und Geldautomaten bedienen können wird. Ebenso deutlich machte man uns klar, dass *GTA IV* erheblich erwachsener und ernsthafter als die Vorgänger wird, ohne aber komplett auf Humor zu verzichten. *GTA IV* soll bodenständiger ausfallen. Spielereien wie Hovercrafts oder Jetpacks werden nicht vorkommen und Niko wird auch kein Gangsterimperium aufbauen. Stattdessen soll der Kampf ums nackte Überleben inhaltsbestimmend sein. Noch nicht geklärt ist indes die Frage nach der Gestaltung von Power-ups wie Lebensenergie oder Rüstung. Schwebende Herzen in Knallrot wollen so gar nicht zum derzeit gezeigten Grafikstil passen. Wir sind uns aber sicher, dass sich die Entwickler hier noch etwas einfallen lassen werden, damit die Atmosphäre gewahrt bleibt, gleichzeitig aber die Spielbarkeit nicht darunter leidet und Power-ups schwerer zu finden sind als gute Klone von *GTA*. ■

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

Dieses Spiel wird nicht nur groß, es wird gigantisch, auch wenn noch eine Menge Arbeit vor den Entwicklern liegt.

Aus erster Hand



Ich muss zugeben, es ist ein cooles Gefühl, den Kollegen erzählen zu können, dass man nach London fliegt, um sich *GTA IV* anzuschauen, denn augenblicklich schlägt einem Neid entgegen. Doch ist dieser Neid auch wirklich angebracht? Auf jeden Fall, schließlich bekommt man nicht alle Tage die Chance, das meistersehnte Spiel des Jahres auf einem Fernseher groß wie ein Scheunentor zu sehen, während man auf einer Ledercouch lümmelt. Und was da gezeigt wurde, hatte es in sich. Sicher, vor der Präsentation wurde mir noch einmal klar gemacht, dass diese Version nicht repräsentativ für das fertige Produkt sei und viele Fehler habe, doch als Fan der Reihe kann man gar nicht anders, als jeden gezeigten Zentimeter genauestens zu überprüfen. Während der Präsentation wurde das Geschehen erstaunlich häufig aus einer erhöhten Perspektive gezeigt – ein Trick, um eventuelles Pop-up nicht zu zeigen? Gut möglich, denn als die Kamera weiter unten war, konnte man durchaus einige spät ins Bild ploppende Gebäude erkennen. Auf der anderen Seite war dieses Pop-up nicht einmal ansatzweise so deutlich wie in bisherigen Teilen der Reihe. Das galt leider nicht für die (nicht vorhandene) Flüssigkeit des Geschehens. Kein *GTA*-Spiel wird jemals so flüssig laufen wie ein *Gran Turismo*, so viel ist sicher, doch derzeit ruckelt das Geschehen noch ganz schön heftig und fällt störend auf. Auch die flackernden Schatten tragen nicht gerade zur Glaubwürdigkeit der Umgebung bei.

Umso erstaunlicher war die packende Atmosphäre des Spiels. Schon ein paar Schritte durch den an Brooklyn angelehnten Stadtteil versetzten den Betrachter mitten in die Großstadt – wie mag dieses Gefühl erst in Downtown überkommen? *GTA IV* wird das selbst kreierte Genre nicht neu erfinden, aber auf jeden Fall in eine neue Richtung lenken.



GESCHÄFTIG Das Stadtzentrum ist geprägt von zahlreichen Passanten und gelben Taxis. BILD: ROCKSTAR GAMES

**Fakten**

- Sie können die Zeit manipulieren
- Havok-Physikroutinen
- 14 Levels
- Multiplayer-Modus mit „Zeitbomben“



TimeShift

Der Name ist Programm: Bei diesem Ego-Shooter kontrollieren Sie die Zeit!



LICHT UND SCHATTEN Auf den neuen Konsolen erstrahlt TimeShift in neuem Glanz. BILD: VIVENDI

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Eigentlich sollte *TimeShift* schon letztes Jahr erscheinen. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie davon nichts mitbekommen haben – das Spiel war ursprünglich nur für die alte Xbox und PCs angekündigt. Doch dann starb die Microsoft-Konsole angesichts ihres Nachfolgers einen schnellen Tod und die Grafik wirkte für einen aktuellen PC-Titel nicht mehr zeitgemäß. Das fast fertige Spiel erschien daher nicht, stattdessen wurde die Xbox-Version aufgegeben und die russischen Entwickler von Saber Interactive machten sich wieder an die Arbeit. *TimeShift* bekam eine komplett neue Grafikeinheit verpasst, das Animationsystem wurde ausgetauscht und selbst die Hintergrundgeschichte inklusive fast aller Figuren wurde verändert – das rundum erneuerte Spiel soll nun Ende dieses Jahres für PC, Xbox 360 und – wie jetzt

erstmal angekündigt wurde – auch für die PlayStation 3 erscheinen.

ZEITREISE MIT FOLGEN

Die Geschichte beginnt quasi im Jahre 1911. Das ist nicht etwa das Jahr, in dem die Entwicklung an der allerersten *TimeShift*-Fassung begann, sondern das Jahr, in dem Elite-Agent Michael Swift ein Fehler mit weitreichenden Folgen unterlief. Swift war in die Vergangenheit gereist, um einen geheimen Regierungsauftrag auszuführen, doch bei seiner Rückkehr in die Gegenwart ist nichts mehr so, wie es mal war: Ein Tyrann regiert und macht in seinem Kampf um die Macht ganze Städte dem Erdboden gleich. Zu allem Überfluss hat es der Bösewicht auch noch auf unseren Protagonisten persönlich abgesehen ...

... UND NOCH EINMAL!

So könnte nicht nur das Motto der Entwickler vom *TimeShift* lauten, sondern

» Die Kombination von Zeitmanipulation und Physikroutinen ist wirklich reizvoll. «



DRUCKWELLE Die Havok-Physikroutinen leisten ganze Arbeit. BILD: VIVENDI



MECH-ATTACK Nicht nur der Held verfügt über topmoderne Technik. BILD: VIVENDI

auch das der Hauptfigur des Spiels. Als äußerst nützliches Überbleibsel seines letzten Auftrags verfügt Michael Swift nämlich über einen hochmodernen Spezialanzug, der ihm zu einem gewissen Grad die Kontrolle der Zeit ermöglicht. Sollten Sie also im Kampf in die Verlegenheit geraten, gegnerischem Feuer nicht mehr rechtzeitig ausweichen zu können, so können Sie auf Knopfdruck die Zeit einfach zurückdrehen und zusehen, wie die Kugel in den Lauf zurückwandert. Beim nächsten Mal reagieren Sie einfach früher oder positionieren sich gleich strategisch günstiger – die Gegner werden Augen machen! Andere Möglichkeiten der Zeitmanipulation sind das Verlangsamen des Spielablaufs, während Sie in gewohntem Tempo weiter agieren können, und das Anhalten der Zeit.

OHNE PHYSIK GEHT NICHTS

Wie so viele andere Titel setzt auch *TimeShift* auf die bekannten Havok-Physikroutinen. Die Kombination einer dadurch interaktiven Umgebung und der Zeitmanipulation ist wirklich reizvoll. Als Beispiel präsentierten die Entwickler eine tiefe Baugrube, in der ein großes Rohr auf einem Stein lag. Obwohl das Rohr hin- und herwippte, war es unmöglich, rechtzeitig auf die hochragende Seite zu kommen und so die Grube zu verlassen – durch das Gewicht der Spielfigur senkte sich das Rohr zu schnell. Doch durch Einsatz des Zeitstopp-Features konnte das Problem umgangen werden – der Elite-Agent

sprintete über das gestoppte Rohr nach oben und so aus der Baugrube hinaus.

SNELLER ALS DIE KONKURRENZ

Während bei Midway noch überlegt wird, ob und wie das ähnliche (aber weniger weitreichende) Tequila-Time-Feature von *Stranglehold* im Multiplayer-Modus zum Einsatz kommt, hat sich Saber Interactive hier schon im Vorfeld festgelegt: Die Zeitmanipulation soll beim Multiplayer-Modus von *TimeShift* definitiv nicht fehlen. Die Spieler werden spezielle Zeitbomben finden müssen, die per Knopfdruck die Zeit für alle um sie herum verlangsamen – zumindest für eine Weile. Der Auslöser der Zeitbombe kann so in gewohntem Tempo weiterspielen, während seine Gegner in Zeitlupe zuschauen müssen, wie ihr Konkurrent durch die Levels flitzt und sie mit Blei vollpumpt. Klingt alles ziemlich vielversprechend, doch leider gab es die PS3-Fassung bisher noch nicht in Aktion zu bestaunen. Wir bleiben in den kommenden Monaten aber an diesem potenziellen Hit dran! ■

VORSCHAU TIMESHIFT

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Saber Interactive
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Herbst 2007
Web:	http://timeshift.sierra.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Möglichkeit, die Zeit zum eigenen Vorteil zu manipulieren, dürfte den Titel angenehm von anderen Ego-Shootern abheben. Vielversprechend!

Zeitsprung

Das alte und das neue TimeShift im Vergleich

Die russischen Entwickler des Spiels nehmen den Mund nicht zu voll, wenn sie erzählen, dass die Grafik des Spiels von Grund auf überarbeitet wurde. Passend zum Wechsel auf die neue Konsolengeneration hat die Optik seit dem letzten Jahr einen gewaltigen Sprung gemacht.



AUS ALT ... So sollte TimeShift mal aussehen. Nicht nur die Detailfülle, ... BILD: VIVENDI



... MACH NEU ... auch die Farbgebung hat sich seitdem deutlich verändert. BILD: VIVENDI



ZUGEPACKT Dieser kleine Dämon ist wahrlich nicht zu beneiden. BILD: KONAMI

Fakten

- Mehrere spielbare Charaktere
- Mehrspieler-Koop-Modus (online)
- Entwickelt in Zusammenarbeit mit Comiczeichner/-Autor Mike Mignola und Regisseur Guillermo del Toro
- Mit der Originalstimme von Hellboy-Darsteller Ron Perlman
- Ableger erscheint auch für PSP



Hellboy

Lassen Sie auf PS3 und PSP die Faust sprechen!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Ein roter Dämon mit einer riesigen Hand in der Hauptrolle war *Hellboy*-Schöpfer Mike Mignola noch nicht ausgefallen genug, sodass der titelgebende Held seiner beliebten Comicserie vom von den Toten zurückgekehrten Rasputin persönlich auf die Erde gerufen wurde. Noch nicht trashig genug? Na gut, natürlich handelte Rasputin im Auftrag der Nazis, die mit dem vermeintlichen Teufel auf ihrer Seite den zweiten Weltkrieg doch noch gewinnen wollten ... Doch es kam alles ganz anders, sodass der gar nicht so böse Hellboy nun für die Gegenseite arbeitet – die amerikanische Behörde zur Untersuchung und Abwehr paranormaler Erscheinungen (kurz und unschön „B.U.A.P.“).

VOM PAPIER AUF DEN BILDSCHIRM

Nachdem *Hellboy* unter der Regie von Guillermo del Toro (*Pans Labyrinth*, *Blade II*) erfolgreich den Sprung auf die große Leinwand geschafft hatte, arbeiten die

Krome Studios im Auftrag von Konami nun an einem neuen Videospiel rund um den ungewöhnlichen Helden. Die Unterstützung von Mignola und del Toro soll dafür sorgen, dass Hellboys PS3-Abenteuer der Vorlage gerecht wird und bedeutend besser ausfällt als der missratene PSone-Titel *Hellboy: Asylum Seeker* von Cryo (2003). Obwohl nächstes Jahr ein neuer *Hellboy*-Film in die Kinos kommen soll, hat die Handlung des Spiels damit nichts zu tun. Als Bösewichte müssen wieder einmal die Nazis herhalten, diesmal hat es der verrückte Herman von Klempt auf die Weltherrschaft abgesehen. Dass von ihm schon länger nur noch der Kopf übrig ist, kann den Wissenschaftler nicht aufhalten – für die Handarbeit ist ja schließlich sein mit allerlei Technik aufgebohrter Kriegaffe Nr. 10 da. Nicht „Kriegsaffe“ wohlgemerkt – Nazi-Bösewichte können heutzutage eben auch nur so gut Deutsch wie ihre amerikanischen Schöpfer. Noch besser für Handarbeit geeignet ist natürlich Hellboy, sodass Sie die gegnerischen



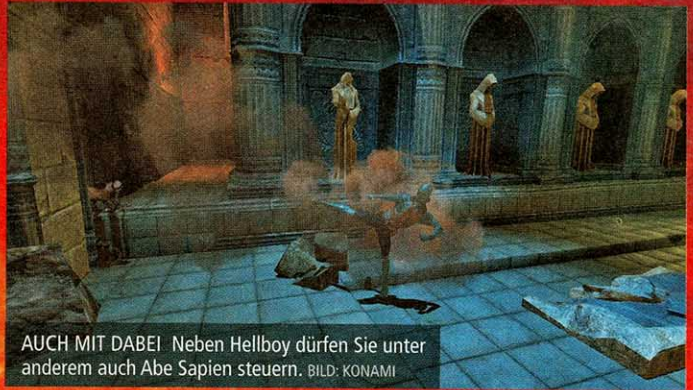
SCHLECHT GELAUNT Hellboys Gesichtsausdruck sagt mehr als tausend Worte. BILD: KONAMI



BOSSKAMPF Nicht nur unser Held hat ganz besondere Arme ... BILD: KONAMI



NEO-NAZIS Nicht ganz ein Hakenkreuz auf der Armbinde, aber doch klar erkennbar ... BILD: KONAMI



AUCH MIT DABEI Neben Hellboy dürfen Sie unter anderem auch Abe Sapien steuern. BILD: KONAMI

Dämonenhorden und Nazi-Kampfeinheiten in erster Linie seine riesige rechte Faust spüren lassen.

ZUSCHLAGEN UND WOHLFÜHLEN

Ein einfaches Combosystem sorgt dafür, dass die Kämpfe nicht zu eintönig werden. Und spätestens beim Kampf gegen stärkere Gegner werden Ähnlichkeiten zu *God of War* unübersehbar – auch hier müssen Sie manchmal im richtigen Moment die richtige Taste drücken, um eine Aktionsfolge auszuführen. Neben normalen und aufgeladenen, besonders starken Schlägen sorgt vor allem das Zupacken für Schmerzen bei den Gegnerhorden. Haben Sie ein kleineres Monster gepackt, können Sie es in Stücke reißen und/oder durch die Gegend werfen. Doch nicht nur die Gegner, auch die Umgebung zerlegen Sie bei Bedarf in deren Einzelteile: Zerstörbare Mauern legen neue Abschnitte frei und von Wänden gerissene Rohre dienen als Waffe. Apropos Waffen, auch Hellboys übergroße Pistole kommt natürlich zum Einsatz.

EIGENER GRAFIKSTIL

Wo in vielen Fällen ein comicartiger Grafikstil mit weitgehend texturloser Cel-Shading-Darstellung gleichzusetzen ist, haben die Entwickler für die PS3- und

Xbox-360-Versionen eine eindrucksvolle Comic-Optik geschaffen, ohne auf Details und aufwendige Umgebungen zu verzichten. *Hellboy* sieht seinem Film-Gegenstück zum Verwechseln ähnlich und wird natürlich auch vom Originalschauspieler Ron Perlman gesprochen, der mit allerlei trockenen Sprüchen dafür sorgt, dass auch der Humor der Vorlage den Weg ins Videospiel findet. Zwar konnten wir *Hellboy* schon einmal kurz anspielen, doch ist es für genauere Qualitätseinschätzungen noch zu früh. Besonders reizvoll verspricht nicht zuletzt der uns noch nicht gezeigte (Online-)Mehrspieler-Modus zu werden – der zweite Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über andere Comicfiguren wie Abe Sapien und Liz Sherman. ■



VORSCHAU HELLBOY

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Krome Studios
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.kromestudios.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Optik und Humor der Vorlage werden vom Spiel schon jetzt gut eingefangen. Hoffen wir, dass der Spielablauf ähnlich unterhaltsam ausfällt.

Der Dämon für unterwegs

Hellboy beehrt nicht nur die Next-Generation-Konsolen, auch eine PSP-Version ist in Arbeit.



TASCHENFORMAT Hätten Sie Ron Perlman auf diesem Bild erkannt? BILD: KONAMI

Mehr oder weniger zeitgleich mit den Versionen für die PlayStation 3 und die Xbox 360 erscheint auch für die PlayStation Portable ein *Hellboy*-Spiel, das sich inhaltlich aber deutlich davon abheben soll. Konami verspricht „spezielle Kampf-Arenen, neue Aufgaben und exklusive Fähigkeiten“ – genauere Angaben dazu, wie die Gameplay-Veränderungen ausfallen sollen, wurden bisher allerdings noch nicht gemacht. Grafisch geht die PSP-Version technisch bedingt einen anderen Weg als die Heimfassung, wirkt weniger düster und eher wie gemalt statt aufwendig gerendert.



WETTBEWERB? Wir wissen nicht, wer von beiden hübscher ist ... BILD: KONAMI



SCHLAGKRÄFTIG Solchen Argumenten hat niemand etwas entgegenzusetzen. BILD: KONAMI



Fakten

- Basiert auf dem Comic von Marc Silvestri
- Story ist unabhängig vom Comic
- Adventure-Passagen
- Düstere Atmosphäre
- Ausbaufähige Darkness-Kräfte
- Mehrspieler-Modus für maximal 16 Spieler

BILD: XXXXXX



BOMBENSTIMMUNG Für gewöhnlich wird man zum Geburtstag mit einer Torte überrascht ... nicht im Fall von Jackie. BILD: PLAYZONE

The Darkness

Es kommt Licht ins Dunkel!
So spielt sich das Mafia-Horror-Epos.

AUTOR: UDO CRNJAK

Wie sollte der perfekte 21ste Geburtstag NICHT aussehen? Sie vermasseln einen Erpressungsauftrag, Ihr Onkel will Sie umbringen, weil Sie ihm mittlerweile ein Dorn im Auge sind, und dann manifestiert sich in Ihnen auch noch eine unheilvolle Macht mit einem eigenen echt fiesen Bewusstsein. Wie Jackie Estacado mit dieser Serie von „Missverständnissen“ klarkommt, haben wir anhand einer spielbaren Xbox-360-Vorabversion von *The Darkness* selbst erlebt. Da beide Next-Gen-Fassungen sowohl inhaltlich, als auch technisch identisch sein sollen, möchten wir Ihnen einen ersten Spielbericht nicht vorenthalten.

ABENTEUERLICHE ABWECHSELUNG

Die eingangs geschilderte Horrorgeschichte eines Wiegenfestes stellt in *The Darkness* den Auftakt zu einem schonungsloser

Mafia-Horror-Ego-Shooter dar, der mit visueller Gewalt und expliziten Dialogen alles andere als sparsam umgeht. Darüber hinaus ist *The Darkness* nicht wie ein konventioneller Ego-Shooter aufgebaut, sondern verfügt über eine ausgeprägte Adventure-Komponente. In zahlreichen Unterhaltungen mit Passanten oder story-relevanten Figuren werden beide Gesprächspartner aus einer Außenperspektive gezeigt und Sie bekommen zusätzlich dazu die Wahl aus mehreren Antwortmöglichkeiten. In diesen Teilen des Spiels können Sie sich auch in der Umgebung umsehen



SCHÖN SCHATTIG *The Darkness* bezieht seine Kräfte aus der Dunkelheit, weshalb Sie sich meist im Schatten aufhalten werden. BILD: PLAYZONE



DARKLING-POWER Im Laufe des Spiels können Sie vier Arten von Mini-Dämonen beschwören. Hier sehen Sie einen Schützen. BILD: PLAYZONE

und erleben so abseits der Hauptstory zahlreiche interessante Sachen. So hat uns zum Beispiel auf dem Weg zum nächsten Zielpunkt in der U-Bahn eine Dame um einen Gefallen gebeten. Sie hat das Armband ihres verstorbenen Ehemannes verloren und wir sollen ihr bei der Suche behilflich sein. Als Belohnung winkt dann meist ein Zettel mit einer Telefonnummer, die eines der zahlreichen Extras freischaltet. Darüber hinaus finden Sie überall im Spiel Fernseher, auf denen alle möglichen Filme, Musikvideos oder Zeichentrickserien laufen.

WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?

Im krassen Gegensatz dazu stehen die Baller-Parts. Neben dem Gebrauch konventioneller Waffen steht hier vor allem die namensgebende dämonische Kraft The Darkness im Vordergrund, die über ein eigenes, echt mieses Bewusstsein verfügt. Im Spiel wird dies durch die Stimme von Ex-Faith-No-More-Frontmann Mike Patton unglaublich atmosphärisch in Szene gesetzt.

Sie können die Anti-Superkräfte jederzeit aktivieren und sehen nun nicht nur zwei dämonische Tentakelwesen an den seitlichen Bildschirmrändern, die Sie ab und an grimmig anflutschen, Sie können auch im Dunkeln wesentlich besser sehen. Visualisiert wird diese Gabe in Form von fluoreszierenden Lichtwellen, die alle Konturen der Umgebung sichtbar machen. Um Hindernisse, wie etwa verschlossene Türen, zu überwinden, steuern Sie eines der bissigen Wesen in einer etwas schwerfällig zu kontrollierenden Fischaugenoptik zum Beispiel durch einen Luftschacht und öffnen so von der anderen Seite aus den Durchgang. Auch als Überraschungsangriff auf um die Ecke lauende Gegner eignen sich

die schlängelnden Fortsätze hervorragend. Zu guter Letzt können Sie kleine Monster, Darklings genannt, beschwören. Diese biestigen Gnome räumen größere Hindernisse aus dem Weg und erledigen auf Tastendruck Ihre Gegner auf unterschiedliche Art und Weise – je nachdem, welches Outfit Sie ihnen verpasst haben. Im Laufe des Spiels wächst die Anzahl der beschwörbaren Darklinge entsprechend Ihres Darkness-Levels, den Sie mit Seelen besiegtter Feinde weiter ausbauen.

UNANGENEHM UND FASZINIEREND ZUGLEICH

Auch wenn *The Darkness* noch nicht ganz fertig ist, hat vor allem die Story und die teils derbe Erzählweise in den In-Game-Sequenzen ein mulmiges Gefühl in unserer Magengrube hinterlassen. Durch die sehr gute Sprachausgabe aller Charaktere – allen voran Mike Pattons Gezische und Gekeife – und die stimmungsvolle Grafik kommt eine faszinierend-beklemmende Atmosphäre auf. Die Gewaltdarstellung wurde in der uns vorliegenden deutschen Fassung deutlich entschärft, ist aber nicht zuletzt wegen der fiesen Aktionen noch immer heftig. Hartgesottene Spielernaturen freuen sich auf ein sehr atmosphärisches und in vieler Hinsicht bissiges Erlebnis. ■

VORSCHAU THE DARKNESS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Take 2/ZK Games
Entwickler:	Starbreeze Studios AB
Spieler:	1 (-16 online)
Termin:	29. Juni 2007
Web:	www.thedarknessisspreading.com

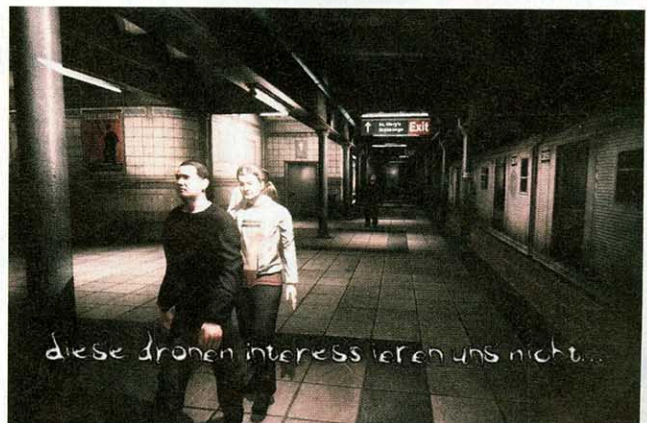
EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Beängstigend, beunruhigend und brutal! Diese Comicumsetzung ist in jeder Hinsicht nichts für schwache Nerven!



Ich hab so eine Scheiße immer und immer wieder erlebt, seit der verfluchte Fettsack Paulie zum Don geworden ist.

ATMOSPÄRISCH Die Mafia-Mitglieder sparen bei Unterhaltungen nicht mit harten Ausdrucksweisen. BILD: PLAYZONE



diese dröhen interessieren uns nicht...

EINFACH GENIAL Mike Patton leiht *The Darkness* seine Stimme und bringt die Boshaftigkeit genial rüber. BILD: PLAYZONE



BISSIGES HELFERLEIN Mit den keifenden Tentakel-Fortsätzen öffnen Sie meist verschlossene Türen. BILD: PLAYZONE



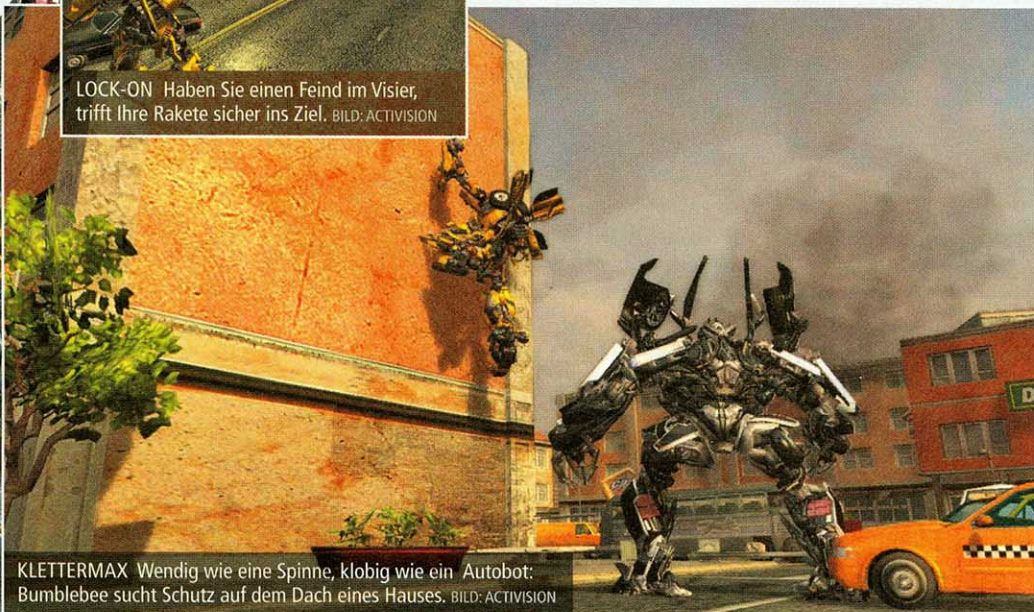
GOSSE Die Umgebungen sehen sehr gut aus und wirken dank der guten Beleuchtung ungemein atmosphärisch. BILD: PLAYZONE



AMPEL-ALARM Ihre Umgebung können Sie als Waffe missbrauchen. BILD: ACTIVISION



LOCK-ON Haben Sie einen Feind im Visier, trifft Ihre Rakete sicher ins Ziel. BILD: ACTIVISION



KLETTERMAX Wendig wie eine Spinne, klobig wie ein Autobot: Bumblebee sucht Schutz auf dem Dach eines Hauses. BILD: ACTIVISION

Transformers - The Game

Krieg der Spielzeugroboter: Legen Sie eine Stadt in Schutt und Asche!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Fakten

- Neun Transformers steuerbar
- Komplette zerstörbare Stadt
- Kampagnen mit Autobots und Decepticons spielbar
- Jederzeit verwandelbare Transformers

Activision ist im Filmfieber. Neben den offiziellen Veröffentlichungen zu *Spider-Man 3* und *Shrek der Dritte* hat sich der Publisher auch die Rechte zum kommenden Mech-Blockbuster *Transformers* sichern können. Dabei orientiert sich die Optik des Spiels stark an dem kühlen, erwachsenen Stil des Films. Will heißen: Schluss mit den einst farbenfrohen Kinderspielzeugen, her mit den metallenen Blechmonstern!

Stellen Sie sich den unglaublichen Hulk in Vice City vor. Dann stellen Sie sich

vor, Hulk wäre ungefähr 10 Meter hoch. So in etwa dürfen Sie sich die Größenordnung in *Transformers* vorstellen. Das Gameplay gibt sich dementsprechend ebenfalls unbescheiden: Stampfen Sie mit einem von insgesamt neun Kolossen durch eine frei zerstörbare Stadt und legen Sie alles in Schutt und Asche. Dabei dürfen Sie zu Beginn wählen, ob Sie auf der Seite der Autobots oder der Decepticons stehen wollen. Egal, für welche Rasse Sie sich entscheiden: Hier wird geklotzt!

KLOTZEN STATT KLECKERN

Mit Optimus Prime und Co. wüten Sie durch die Stadt, entwurzeln Bäume und Ampeln wie überreifes Obst und benutzen den Straßenverkehr als „Weapon of Choice“. Per Auto-Lock-On nehmen Sie Druiden und Blechmänner ins Visier und schlagen wie wild drauf ein. Auch das Missionsdesign ist auf Zerstörung ausgelegt: Pulverisieren Sie innerhalb vorgegebener Zeit eine Militärbasis oder transformieren Sie sich in Echtzeit in einen wendigen Boliden und gewinnen Sie ein packendes 1:1-Rennen quer

durch die Stadt. Auch die Verwandlung in einen Kampfjet ist möglich. Allerdings reagieren die Blechgenossen nur sehr träge auf Ihre Befehle. Weder das Zielsystem noch die Steuerung der Boliden geht flüssig von der Hand. In der finalen Verkaufsversion soll dieser Umstand aber Besserung finden.

Während technisch besonders die Stahlgiganten beeindrucken, konnte das urbane Schlachtfeld höchstens mit unschönen Pop-ups auf sich aufmerksam machen. Dennoch: Mit dem versprochenen Feinschliff könnte uns ein launiges Actionfest ins Haus stehen. ■



AUTOBAHNRAZER Statt sich ein Auto zu klauen, können Sie sich jederzeit per Knopfdruck in eins verwandeln. BILD: ACTIVISION



VORSCHAU

TRANSFORMERS

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Spieler:	1
Termin:	28. Juni 2007
Web:	www.activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Ab zum TÜV: Wenn die Entwickler die Steuerungsdefizite in den Griff kriegen, steht uns ein launiger Action-Kracher ins Haus!

AKTION!
NUR
€ 3,99
je Spiel!
TOP-NEUZUGÄNGE**Download-Charts**

- 1.....Gangstar: Crime City™
- 2.....Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas
- 3.....Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
- 4.....Miami Nights: Singles in the City™
- 5.....Asphalt 3: Street Rules™
- 6.....King Kong Pinball
- 7.....Sexy Vegas™
- 8.....Darkest Fear™ 2: Grim Oak
- 9.....Dogz™
- 10.....Anno 1602: By Royal Command

 Sende:
ULTI + Code
 an 82091*
 (Preis: 31 ULTI)

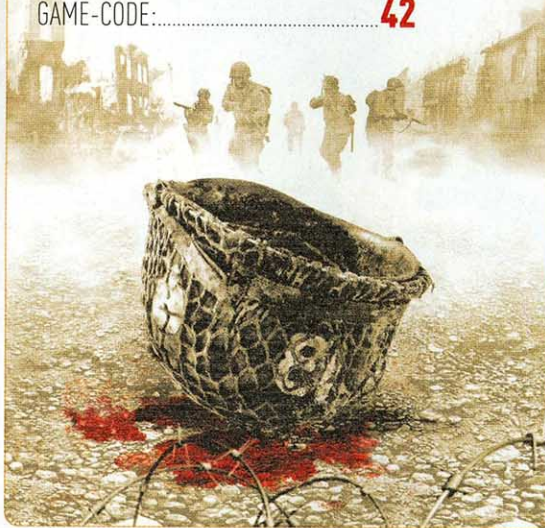
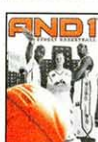
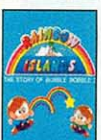
Kein Abo!
Eine SMS pro Game
Brothers in Arms: Earned in BloodGAME-CODE:.....**42****Darkest Fear 3**GAME-CODE:.....**409****Asphalt 3: Street Rules™ 3D**GAME-CODE:.....**412****Platinum Sudoku™**GAME-CODE:.....**44**
Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de
Action**Ghost Recon 2**GAME-CODE:.....**407****Gangstar: Crime City™**GAME-CODE:.....**49****Rambo on Fire**GAME-CODE:.....**410****Sport****Real Football 2007**GAME-CODE:.....**406****And 1®Streetball**GAME-CODE:.....**41****Speedway 3D**GAME-CODE:.....**48****Logic****Dr. Simon's Braintrainer**GAME-CODE:.....**47****Platinum Mahjong™**GAME-CODE:.....**402****Midnight Hold 'em™ Poker**GAME-CODE:.....**43****Arcade****Rayman® Raving Rabbids**GAME-CODE:.....**403****Rainbow Island**GAME-CODE:.....**46****King Kong Pinball**GAME-CODE:.....**401****Erotic****Sexy Poker 2006**GAME-CODE:.....**45****Porn Manager 2: The Villa**GAME-CODE:.....**404****Sexy Vegas™**GAME-CODE:.....**420****Simulation****Civilization 3**GAME-CODE:.....**411****Age of Empires 2 Deluxe**GAME-CODE:.....**40****Townsmen 4**GAME-CODE:.....**408**



BILD: PLAYZONE



Fakten

- Horror-Abenteuer in Resident-Evil-Manier
- Sieben Spielfiguren
- Stets in Teams unterwegs
- Multiplayer-Koop-Modus
- Der zweite Spieler kann jederzeit ein- und aussteigen.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Wenn Sie aufmerksam die PLAYZONE gelesen haben, dann haben Sie sich womöglich die Zeit mit einem echten Geheimtipp vertrieben: *Obscure* vom französischen Entwicklerteam Hydra-vision hatte uns damals als gelungene Umsetzung der populären Teenie-Horrorfilme begeistert, die sich vor Genre-Größen wie *Resident Evil* und *Silent Hill* nicht zu verstecken brauchte. Die damals von Mutanten überlaufene Highschool ist mittlerweile Geschichte, doch das Leben geht für die Überlebenden der Leafmore High

natürlich weiter. Nächste Station: die Fallcreek-Universität ...

HIGH VON KRÄUTERTEE

Hier ist gerade ein spezieller Tee voll angesagt, der aus den Blüten einer neuerdings überall wachsenden Blume gefertigt wird. Warum das so ist, ist zumindest den ersten beiden Hauptfiguren nicht ganz klar, verursacht das seltsame Gebräu bei ihnen neben einem Rausch auch Alpträume, die direkt aus *Silent Hill* stammen könnten. Doch holt die beiden schon bald eine noch viel schrecklichere Realität ein, denn als klar wird, was es mit den Blumen auf sich hat, hat das Unheil schon seinen Lauf

genommen. Die Party einer Studenten-verbindung endet in einem Massaker und fortan ist niemand auf dem Unigelände mehr seines Lebens sicher.

GEMEINSAM STARK!

Schon der erste Teil bot als Besonderheit einen Kooperativ-Modus, denn wer sich nicht mit computergesteuerten Mitstreitern herumärgern wollte, konnte die Steuerung der zweiten Spielfigur einem Freund überlassen. Bei *Obscure II* wurde das Feature aber deutlich besser umgesetzt: War die Kamera früher problematisch, da der Partner völlig aus dem Bild verschwinden konnte, können die zwei



ZIEH MICH HOCH! In solchen Momenten müssen Sie schnell die Kreistaste drücken. BILD: PLAYZONE



DICHTE VEGETATION Für einen PS2-Titel kann sich die Grafik wirklich sehen lassen. BILD: PLAYZONE



Spieler jetzt jederzeit per Knopfdruck den Fokus auf ihre Spielfigur richten. Bei den Kämpfen gegen allerlei merkwürdige Mutanten liegt der Vorteil von zwei Protagonisten auf der Hand, doch auch die Rätsel setzen oft auf Teamwork. Manchmal wird sogar beides gleichzeitig gefordert, sodass Sie zum Beispiel unter Zeitdruck ein Puzzle zusammensetzen müssen, während Ihr Partner sich mit einigen Monstern herumschlägt.

WER KOMMT MIT?

Während Sie anfangs noch feste Pärchen zugewiesen bekommen, können Sie Ihr Duo später an einigen Stellen aus mehreren Spielfiguren selbst wählen. Erwarten Sie aber keine individuellen Lösungswege je nach Team: Die Rätsel sind stets nur auf eine ganz bestimmte Art zu lösen und wenn Sie im entscheidenden Moment nicht beispielsweise Schlösserknacker Stan dabei haben, um eine Tür zu öffnen, müssen Sie zum Rest der Truppe zurücklaufen und ihn holen. Auch wenn die Rätsel ungefähr die Hälfte des Spielablaufs ausmachen, sollten Sie keine allzu harten Kopfnüsse erwarten. Es bleibt zwar zum Glück nicht nur bei plumpen „Zwei Schalter gleichzeitig betätigen“-Aufgabenstellungen, doch wirklich nachdenken werden Sie nur an einigen ausgewählten Stellen müssen. Die meiste Zeit verbrachten wir damit, die dunklen Gänge des Unigeländes nach übersehenen Hinweisen, Türen und Munitionspaketen abzusuchen.

NOCH ETWAS HAKELIG

Obscure II soll erst im September erscheinen, doch konnten wir uns schon mit einer fast vollständig (durch)spielbaren Version beschäftigen. Abgesehen von der nicht eben originellen Geschichte

(Ein kettensägenschwinger Irrer darf natürlich nicht fehlen ...) hinterließ das Spiel einen guten Eindruck, bietet aber auch noch einigen Platz für Verbesserungen. Die Kamera arbeitet noch nicht optimal, kann aber immerhin meist frei bewegt werden – in engen Gängen können Sie den Blickwinkel zumindest ein wenig korrigieren. Ebenfalls noch etwas hakelig gestaltete sich das Koordinieren der zwei Spielfiguren, die sich oft grundlos gegenseitig im Weg standen und ein ansonsten unnötiges Umschalten erforderlich machten. Generell gestalten sich die Kämpfe etwas zu hektisch, da man im Gegensatz zu einem *Resident Evil* nicht immer den Eindruck hat, das Kampfgeschehen voll im Griff zu haben. Trotzdem spielt sich der Titel jetzt schon ziemlich ordentlich und macht ungeachtet aller kleineren Schwächen eine Menge Spaß. Abgesehen von auffällig schwachen Animationen beim Klettern mit Corey sieht das Spiel zudem für PS2-Verhältnisse sehr anständig aus und auch der stimmungsvolle Soundtrack kann punkten. Sollte *Obscure II* noch das nötige Feintuning zuteil werden, könnte das Spiel genau wie sein Vorgänger zu einem Geheimtipp für all diejenigen werden, die sich nicht immer allein gruseln wollen. ■



VORSCHAU OBSCURER II

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Playlogic
Entwickler:	Hydravision Entertainment
Spieler:	1-2
Termin:	September 2007
Web:	www.playlogicinternational.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Grundsätzliches Horror-Abenteuer, das vor allem durch den genreuntypischen Koop-Modus punkten kann.



FAIR PLAY? Hockey-, Golf- und Baseball-Schläger dienen als Waffen. BILD: PLAYZONE

Die Absch(I)usssklasse

COREY

Der Akrobat im Team klettert nicht nur besonders hoch (per Knopfdruck ziehen Sie Ihren Begleiter hinterher), sondern hangelt sich auch an Fenstersimsen u. ä. entlang.



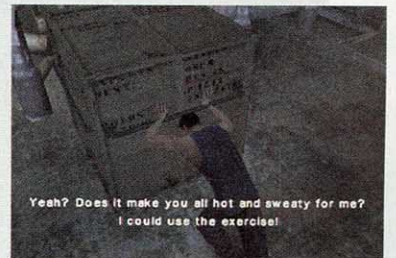
MEI

Spielefreak Mei kann mühelos Computersysteme hacken – in der Praxis läuft das meist darauf hinaus, dass Sie aus einigen Buchstaben den Namen einer bekannten Person bilden müssen.



KENNY (SPÄTER SVEN)

Schwere Kisten u. ä. schieben/ziehen – was bei *Sokoban* für ein ganzes Spiel reicht und aus *Tomb Raider* nicht wegzudenken ist, darf auch hier nicht fehlen.



AMY

Sie haben irgendwo einen unverständlichen Hinweis zu einem Rätsel gefunden? Schicken Sie Amy hin – spätestens ein einfaches Puzzle später (siehe Bild rechts) hat sie alles verstanden!



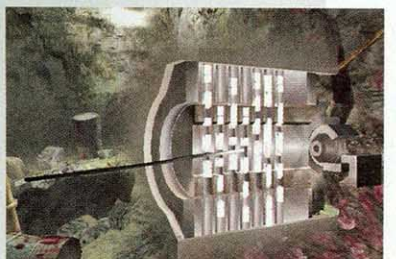
SHANNON

Die Ereignisse des ersten *Obscure*-Spiels haben Shannon stark verändert. Mittlerweile kann sie dunkle Energie absorbieren, die ansonsten so manche Tür unpassierbar machen würde.



STAN

Stan ist nach dem ersten *Obscure* auf die schiefe Bahn geraten und erst vor kurzem aus dem Gefängnis entlassen worden. Seine Spezialität ist weiterhin das Knacken von Schlössern.





WER IST DAS DENN? In den fantastischen Zwischensequenzen werden im Remake nun auch neue Figuren, wie etwa Ramza Beoulve, eingeführt. BILD: SQUARE ENIX



URSPRUNG ALLEN ÜBELS Nicht, dass sie was dafür kann, aber wegen Prinzessin Ovelias Entführung entbrennt der namensgebende Lion War. BILD: SQUARE ENIX

Final Fantasy Tactics The Lion War

Fast nicht wiederzuerkennen. Das PSP-Remake des Taktik-Ablegers wird ganz groß.

Fakten

- In Japan seit dem 10. Mai 2007 erhältlich
- Bietet viele Neuerungen und Ergänzungen: zusätzliche Charaktere, neue Berufsklassen
- Animierte Cel-Shading-Zwischensequenzen
- Original erschien für die PlayStation im Jahr 1997
- Ad-hoc-Mehrspieler-Modus

AUTOR: WARREN HARROD/UDO CRNJAK

Rollenspiel-Fans mit einem Faible für taktisches Gameplay erinnern sich noch an das Jahr 1997. Damals wurde *Final Fantasy Tactics*, der erste Taktik-Ableger der *Final Fantasy*-Serie veröffentlicht. Mit riesigem Erfolg, was die 1,3 Millionen verkauften Einheiten zweifelsfrei belegten. *Final Fantasy Tactics* war zudem der erste Titel der Serie, der vollständig in der Welt Ivalice angesiedelt war – das Setting, das auch später in *Vagrant Story* und *Final Fantasy XII* verwendet wurde. Zehn Jahre später wird

der Titel mit dem Namenszusatz *The Lion War* für die PSP neu aufgelegt und bietet, entgegen den üblichen Befürchtungen in Bezug auf PSP-Umsetzungen, eine beachtliche Anzahl an Verbesserungen und Neuerungen.

ES WAR EINMAL ...

Am Beginn der Story steht ein schrecklicher Krieg, der für knapp 50 Jahre das Land erschütterte, bis die beiden Streitmächte die Waffen niederlegten. Der Krieg hat sowohl die Bewohner in Mitleidenschaft gezogen als auch die Ressourcen ausgelaugt und somit der gesamten Welt Ivalice beachtlichen Schaden

zufügt. Um Ivalice den Wohlstand vergangener Tage wieder zu bringen, haben sich die Lords der sechs herrschenden Familien vereint und nehmen gemeinsam dieses Ziel in Angriff. Allerdings kollabiert nur ein Jahr nach diesem edlen Abkommen das delicate Gleichgewicht. Auslöser für diesen herben Rückschlag ist die Entführung von Prinzessin Ovelia von Ivalice. Durch dieses schreckliche Ereignis wuchs der Konflikt zwischen den beiden Familien Gallione, angeführt durch Prinz Larg, dessen Wappen ein weißer Löwe ist, und Zeltennia, unter der Herrschaft von Prinz Goltana, dessen Wappen ein schwarzer Löwe zierte. Der daraus resultie-



EGAL, OB STORY ODER KAMPF Abseits der Zwischensequenzen wird der gesamte Spielverlauf in dieser isometrischen Perspektive gezeigt. BILD: SQUARE ENIX



JETZT WIRD GEKÄMPFT Das „Charge Time Battle System“ ermöglicht Ihnen nach Ablauf einer bestimmten Zeitperiode eine Aktion. BILD: SQUARE ENIX



VOLLER KÖRPEREINSATZ Hier verwendet der Charakter eine Smash-Attacke, nur eine von über 100 Fähigkeiten für die Level-20+-Charaktere. BILD: SQUARE ENIX



FACETTENREICH Die Schauplätze zeigen sich stets von ihrer abwechslungsreichen Seite. BILD: SQUARE ENIX

rende Krieg sollte später als der Lion War bekannt werden.

ORDENTLICH ÜBERARBEITET

Die augenscheinlichste Verbesserung des Spiels sind die Zwischensequenzen, die nun in voll animierten Comic-Filmen über den Screen der PSP flimmern. Das visuelle, künstlerische Design stammt von Akihiko Yoshida, dem ursprünglichen Charakter-Illustrator des Originals, und wird Sie von der ersten Sekunde an verzaubern. Zusätzlich dazu bietet die PSP-Fassung eine ganze Menge neuer Events, in denen einige vorher weniger beachtete Charaktere näher eingeführt werden und so der Story einen wesentlich persönlicheren Touch geben. Neben diesem eher auf die Präsentation beschränkten Zusatz gibt es natürlich auch einige spielerische Neuerungen. Zum einen wären da zwei neue Berufsklassen: Onion Knight und Dark Knight. Des Weiteren erhält das PSP-Remake auch neue Charaktere, wie

zum Beispiel Balthier aus *Final Fantasy XII* und Luso aus *Final Fantasy Tactics Advance 2*, dem Nachfolger des Game-Boy-Advance-Ablegers. Im Zuge dessen wurde auch das Limit für die eigene Charakter-Party erhöht, was es Ihnen nun erlaubt mehr Figuren in Ihre Gemeinschaft aufzunehmen. Außerdem warten neue Gegenstände und Ausrüstungsteile auf die Verwendung in den zahlreichen und taktikdominierten Kämpfen. Während der Auseinandersetzungen profitieren Sie von dem breiteren 16:9-Bild der PSP und haben somit einen besseren Überblick über das Schlachtfeld.

Ein ebenfalls nicht zu verachtender Teil des PSP-Remakes ist der Mehrspieler-Modus, der ausgiebigen Nutzen von den kabellosen Ad-hoc-Features macht. Im Coliseum dürfen Sie gegen andere Taktiker, entweder mit vorgegebenen Charakteren oder mit eigens entwickelten Figuren aus dem Hauptspiel, kämpfen. Das Coliseum selbst verfügt ebenfalls

über einige neue Elemente in Form von Fallen, um die taktischen Fähigkeiten des Spielers auf die Probe zu stellen. Das zweite Hauptelement im Mehrspieler-Modus sind spezielle Koop-Missionen, in denen Sie mit einem Partner eng zusammenarbeiten müssen, um besonders seltene Gegenstände zu erhalten.

Mit *The Lion War* dürften Fans des ursprünglichen Spiels genug Neuerungen und zusätzliche Inhalte bekommen, um sich auch auf der PSP wieder in das zauberhafte Land Ivalice zu begeben. Am 10. Mai ist bereits die japanische Version von *Final Fantasy Tactics: The Lion War* erschienen. Für Europa ist leider noch kein Termin bekannt. ■

VORSCHAU

FF TACTICS: THE LION WAR

Genre:	Taktik-RPG
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1-2
Termin:	Unbekannt
Web:	www.square-enix.co.jp/fft

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die PSP-Version ist nicht einfach ein Remake, sondern ein toll überarbeitetes Muss für Fans des Originals.

» Das künstlerische Design stammt von Akihiko Yoshida und wird Sie von der ersten Sekunde an verzaubern. «



EINE FRAGE DES BERUFS Im Bild sehen Sie einen Level-4-Mönch. Für einige Berufe müssen Sie erst spezielle Voraussetzungen erfüllen. BILD: SQUARE ENIX



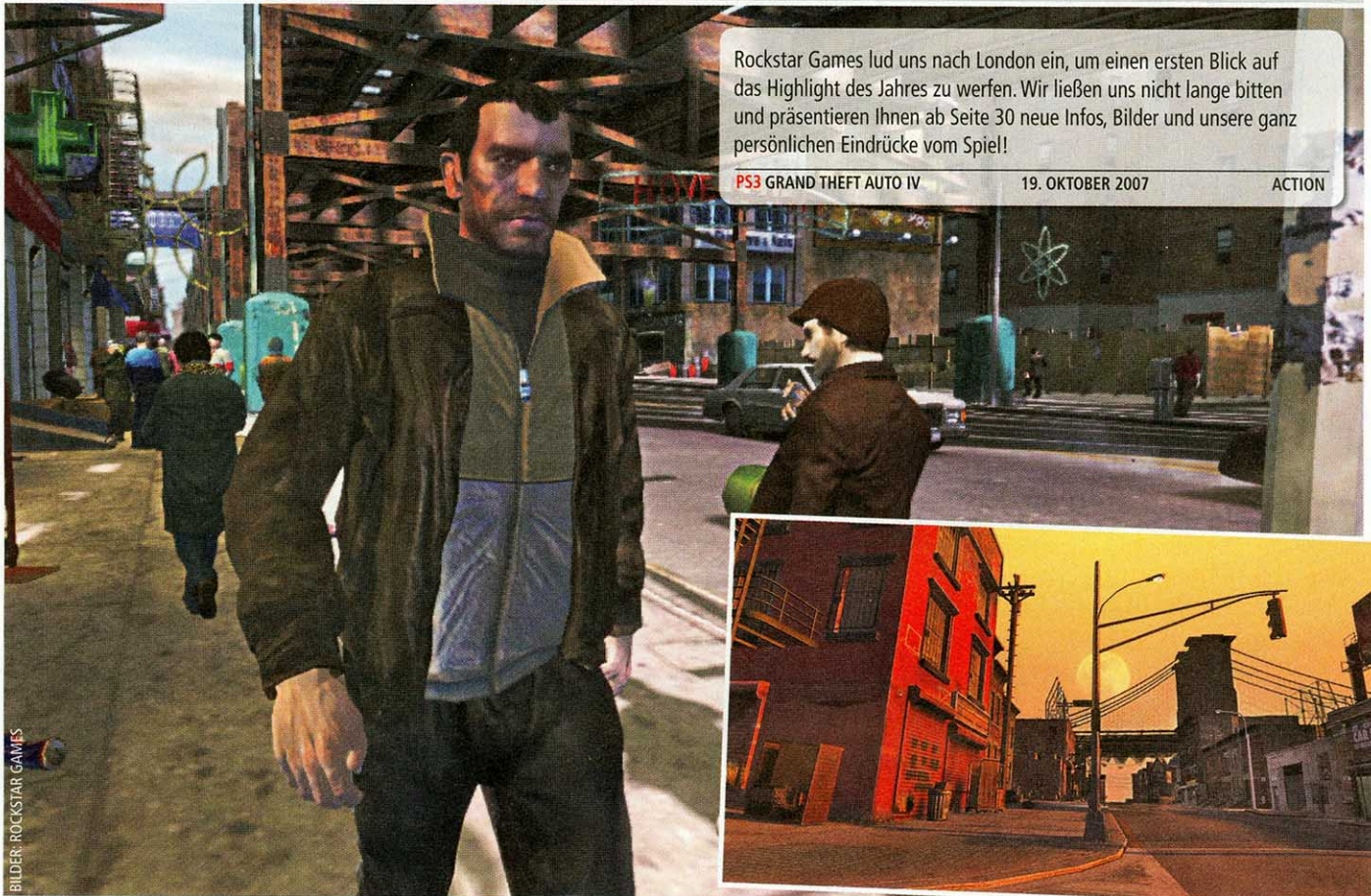
EFFEKTREICHE ZAUBEREIEN Die Spezialeffekte bei Magieangriffen sind im Vergleich zum Original etwas verbessert worden. BILD: SQUARE ENIX

Die kommenden Hits

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

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games



Rockstar Games lud uns nach London ein, um einen ersten Blick auf das Highlight des Jahres zu werfen. Wir ließen uns nicht lange bitten und präsentieren Ihnen ab Seite 30 neue Infos, Bilder und unsere ganz persönlichen Eindrücke vom Spiel!

PS3 GRAND THEFT AUTO IV

19. OKTOBER 2007

ACTION

WARHAWK |

Hersteller: Sony

Mittlerweile steht fest, dass *Warhawk* ein reiner Mehrspieler-Titel wird. Wir hatten bei Sony in London Gelegenheit, den Titel gegen Pressevertreter aus ganz Europa zu zocken, und waren schwer begeistert. Fans von gigantischen Mehrspielergefechten werden um dieses Spiel nicht herumkommen.



PS3 WARHAWK

NICHT BEKANNT

ACTION

RATCHET & CLANK |

Hersteller: Sony

Das PSP-Debüt konnte die hohen Erwartungen erfüllen, wie Sie in unserem Test ab Seite 72 nachlesen können. Doch noch höhere Ansprüche stellen wir an die Next-Gen-Premiere des Duos, die schon jetzt hervorragend aussieht und hoffentlich auch spielerisch glanzvoll wird. In der kommenden Ausgabe werfen wir einen ausführlicheren Blick auf Insomniacs neuestes Spiel.



PS3 RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

HERBST 2007

ACTION

TOMB RAIDER

Hersteller: Eidos



Trotz hohen Videospielalters ist Lara Croft immer noch in Bestform, wie der Test von *Tomb Raider: Anniversary* ab Seite 58 eindrucksvoll beweist. Ob die PSP-Version da mithalten kann, klärt der Test in der kommenden PLAYZONE.

PS2 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	1. JUNI 2007	ACTION-ADVENTURE
PSP TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	JUNI	ACTION-ADVENTURE

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami

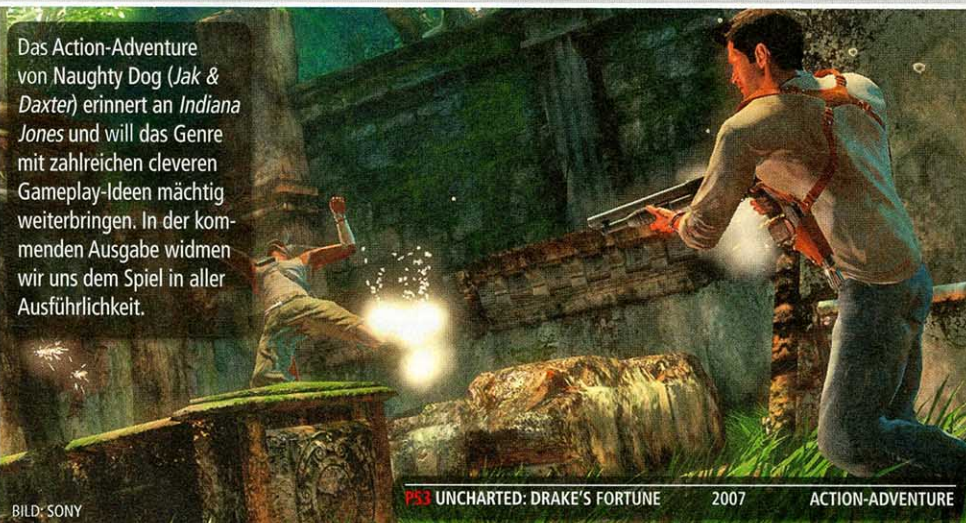


Der PSP-Ableger *Portable Ops* ist endlich im Handel und schließt die Lücke zwischen *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* und *Metal Gear* auf dem MSX. Doch nicht nur Serienkenner werden gut bedient, wie unser Test ab Seite 68 zeigt. Neue Infos zur PS3-Premiere der Reihe sind indes rar gesät und wir hoffen täglich inständig auf Besserung dieses Zustandes.

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

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Hersteller: Sony



Das Action-Adventure von Naughty Dog (*Jak & Daxter*) erinnert an *Indiana Jones* und will das Genre mit zahlreichen cleveren Gameplay-Ideen mächtig weiterbringen. In der kommenden Ausgabe widmen wir uns dem Spiel in aller Ausführlichkeit.

PS3 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE	2007	ACTION-ADVENTURE
--------------------------------	------	------------------

Was sonst noch kommt:

CRAZY TAXI: FARE WARS



BILD: SEGA

Hersteller: Sega

Termin: Sommer 2007

Genre: Rennspiel

Der Spielhallenklassiker wird auf der PSP neu aufgelegt, doch die Testversion schafft es nicht mehr in die aktuelle Ausgabe.

ASSASSIN'S CREED



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: 2007

Genre: Action-Adventure

Der potenzielle Abenteuer-Hit macht gute Fortschritte. Hoffentlich können wir in einer der nächsten Ausgaben Spieleindrücke präsentieren.

ALONE IN THE DARK



BILD: ATARI

Hersteller: Atari

Termin: 2008

Genre: Horror-Adventure

Die PS3-Version wird leider erst Anfang nächsten Jahres erscheinen, sieht aber verboten gut aus und hat enormes Potenzial.

NINJA GAIDEN SIGMA



BILD: PLAYZONE

Hersteller: Eidos

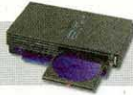
Termin: Juni 2007

Genre: Action

Mit Eidos hat der Action-Hit endlich einen Publisher gefunden, der das Spiel bereits im Juni herausbringt – Test in der kommenden PLAYZONE.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

BUZZ! Das Mega-Quiz

Genre: Quiz-Show
Wertung: 85%
Gewohnt witziger Aufguss der Reihe mit 5.000 Fragen

Demon Chaos

Genre: Action
Wertung: 49%
Unansehnliches und stumpfes Gekloppe ohne Tiefgang

God of War II

Genre: Action
Wertung: 94%
Bombastisches Action-Feuerwerk für erwachsene Spieler

SingStar Pop Hits

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 85%
Allein öde, in der Gruppe auch im x-ten Aufguss Spaßig.

SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined A.

Genre: Action
Wertung: 73%
Enttäuschender vierter Teil der Reihe ohne Esprit

Spider-Man 3

Genre: Action
Wertung: 69%
Leider nicht so überzeugend wie auf der PlayStation 3

Juni/Juli

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Tomb Raider: Anniversary	1. Juni
Transformers	28. Juni

2007

Alone in the Dark	2007
ATV Offroad Fury IV	2007
Crash of the Titans	Ende 2007
Dawn of Mana	2007
Könige der Wellen	20. September
Obscure II	September
Ratatouille	Sommer
Rogue Galaxy	2007
Stuntman: Ignition	2007
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Death, Jr. II

Genre: Flug-Action
Wertung: 72%
Auch die Fortsetzung geriet gut, aber nicht zum Hit.

Metal Gear Solid: Portable Ops

Genre: Rennspiel
Wertung: 89%
Hervorragender Ableger der Reihe mit vielen coolen Ideen

Driver 76

Genre: Flug-Action
Wertung: 80%
Ordentliche Ergänzung zu Parallel Lines

Crush

Genre: Rennspiel
Wertung: 85%
Süchtig machende Knochelei mit coolen Effekten

Juni/Juli

Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Pac-Man Rally	21. Juni
Tomb Raider: Anniversary	Juni

2007

Castlevania: The Dracula X Chronicles	Herbst
Coded Arms Contagion	September
Crazy Taxi: Fare Wars	Sommer
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Earthworm Jim	2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1. Quartal

Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
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
Tony Hawk's Project 8	Nicht bekannt

PlayStation 3



Zuletzt erschienen:

Spider-Man 3

Genre: Flug-Action
Wertung: 78%
Kein Meilenstein, aber ein sehr gutes Lizenz-Spiel

The Elder Scrolls IV Oblivion

Genre: Rennspiel
Wertung: 90%
Opulentes Rollenspiel mit enorm schicker Grafik

Juni/Juli

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Juni
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	28. Juni
Ninja Gaiden Sigma	Juni
The Darkness	29. Juni
Transformers	28. Juni

2007/08

Afrika	2007
Alone in the Dark	2008
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
Burnout Paradise	Herbst
Clive Barker's Jericho	Herbst
Colin McRae: DIRT	August
Conan	1. Quartal 2008
Devil May Cry 4	2007
Eight Days	2007
Eye of Judgement	2007

Fatal Inertia	2007
Final Fantasy Versus XIII	2007
Final Fantasy XIII	2007
Frontlines: Fuel of War	2007
Golden Axe	2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Haze	Ende 2007
Heavenly Sword	2007
Heavy Rain	2007
Hei\$t	4. Quartal
Hellboy	Herbst
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
Monster Kingdom	2007
NBA Live 07	2007
Rainbow Six: Vegas	2007
Ratatouille	Sommer
Rogue Warrior	Herbst
Sega Rally	4. Quartal
SingStar	2007
Skate	Herbst
Stuntman: Ignition	Sommer
Tekken 6	2007
The Club	2007
The Getaway 3	2007
The Outsider	2007
The Wheelman	2007
TimeShift	2007
Turning Point	4. Quartal
Turok	2007
Unreal Tournament 2007	2007
Warhawk	2007

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 3

LESER-CHARTS

Neu auf diesen Seiten:
die Lieblingsspiele der
PLAYZONE-Leser!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	MotorStorm	1
2	NEU	Resistance: Fall of Man	1
3	NEU	Gran Turismo HD Concept	1
4	NEU	Tekken 5: Dark Resurrection	1
5	NEU	Super Rub'a'Dub	1

MOST WANTED

Das war klar: Nach
dem ersten Trailer
bleibt GTA IV der
Most-Wanted-Titel
Nr. 1!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto IV	6
2	5	Assassin's Creed	6
3	2	Resident Evil 5	6
4	3	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	6
5	7	Killzone	6

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Der Launch-Nach-
zügler Oblivion ist
auch auf der PS3 ein
Verkaufshit.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
2	NEU	Resistance: Fall of Man	1
3	NEU	MotorStorm	1
4	NEU	F.E.A.R.	1
5	NEU	Formula 1 Championship Edition	1

USA-CHARTS

Erstmals neu auf diesen Seiten: die bestverkauften PS3-Spiele!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Resistance: Fall of Man	1
2	NEU	Spider-Man 3 Collector's Edition	1
3	NEU	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
4	NEU	Spider-Man 3	1
5	NEU	F.E.A.R.	1

JAPAN-CHARTS

Ebenfalls neu: die japanischen PS3-Verkaufscharts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pro-Baseball Spirits 4	1
2	NEU	Gundam Musou	1
3	NEU	Winning Post 7 Maximum 2007	1
4	NEU	Power Smash 3 (Virtua Tennis 3)	1
5	NEU	Mist of Chaos	1

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Beim zweiten Anlauf
schafft FF XII den
Sprung an die Spitze.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Final Fantasy XII	2
2	2	Final Fantasy X	52
3	4	Grand Theft Auto San Andreas	29
4	1	Gran Turismo 4	24
5	10	God of War	4

MOST WANTED

Wer schafft nach dem
Release den Sprung in
die Lesercharts?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	God of War II	11
2	2	Tomb Raider Anniversary	4
3	3	Spider-Man 3	6
4	6	Burnout Dominator	3
5	4	The Fast and the Furious – Tokyo Drift	4

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Selbst auf zwei Ver-
sionen verteilt domi-
niert Kratos' Rückkehr
die Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	God of War II	1
2	NEU	Spider-Man 3	1
3	NEU	God of War II (Special Edition)	1
4	1	Final Fantasy XII	3
5	NEU	The Fast and the Furious – Tokyo Drift	1

USA-CHARTS

Trotz Kino-Bonus kommt Spider-Man nicht an den Rockern vorbei.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	7
2	NEU	Spider-Man 3	1
3	1	God of War II	2
4	3	God of War	12
5	WE	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	6

JAPAN-CHARTS

Die PS2 ist noch nicht tot, es tut sich noch viel in den Charts!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Fate/Stay Night (Realta Nua)	1
2	NEU	Persona 3 FES	1
3	1	Musou Orochi	2
4	NEU	Pro-Baseball Spirits 4	1
5	NEU	Naruto – Narutimate Axel	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Erfreulich: LocoRoco
kann sich gegen die
Serienhits behaupten.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	17
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	4
3	9	Tekken: Dark Resurrection	7
4	5	Burnout Legends	13
5	10	LocoRoco	10

MOST WANTED

Der kommende PSP-
Ableger profitiert vom
gerade erschienenen
PS3-Oblivion.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	9	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	7
2	1	Gran Turismo 4 Mobile	16
3	NEU	God of War	1
4	6	Metal Gear Solid: Portable Ops	11
5	NEU	Burnout Dominator	1

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das war klar: Metal
Gear stürmt vor auf
Platz 1. F1 Grand Prix
profitiert vom Plati-
num-Preis.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Metal Gear Solid Portable Ops	1
2	WE	Monster Hunter Freedom	5
3	NEU	Formula 1 Grand Prix	1
4	7	Grand Theft Auto Liberty City Stories	15
5	2	Yu-Gi-Oh! GX Tag Battle	3

USA-CHARTS

Star Wars Battlefront II ist auch ohne zweiten Analogstick ein Hit.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Daxter	7
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	4
3	WE	Burnout Legends	3
4	WE	Star Wars Battlefront II	4
5	4	MLB 07: The Show	2

JAPAN-CHARTS

Die PSP-Neuauflage des ersten Final Fantasy ist ein Topseller.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy	1
2	1	Final Fantasy Portable 2	3
3	NEU	Gundam Seed RENO vs ZAFT Portable	1
4	NEU	Real Powerful Pro-Baseball Portable 2	1
5	4	World Soccer WE 10 Ubiquitous Evolution	2

PlayStation 2

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

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

Chef-Knobler Maik rät zu:
Lemmings
Dank EyeToy-Kameraunterstützung ist die PS2-Version auch einen Blick wert.



MAIK
BÜTFER

STRATEGIE

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



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

DENKSPIEL/PUZZLE

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



Titel	Hersteller	MP	SP
Buzz! Das große Quiz	Sony	87%	65%
Buzz! Das Sport-Quiz	Sony	85%	65%
Lemmings	Sony	–	81%
Herdy Gerdy	Eidos	–	78%
Puyo Pop Fever	Sega/Atari	73%	75%

ENTERTAINMENT



BILD: PLAYZONE

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Space Channel 5 Part 2
Sensationsreporterin Ulala schwingt ihre Hüften in allen Lebenslagen.



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	Activision/Red O.	93%	91%
Guitar Hero	Capcom/Red O.	90%	90%
SingStar '80s	Sony	89%	70%
SingStar: The Dome	Sony	89%	70%

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu:
Def Jam: Fight for NY
Derbes Getto-Gekloppe mit fieser Moves und cooler Präsentation



MICHAEL
PRUCHNICKI

BEAT 'EM UP (3D)

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



Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%	90%
Tekken 5	Namco	87%	89%
Soul Calibur III	Namco	88%	82%
Soul Calibur II	Namco	87%	82%
Dead or Alive 2	Tecmo	85%	87%
Tekken 4	Namco	87%	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%	85%
God Hand	Capcom	–	83%
M.K.: Deadly Alliance	Midway	82%	82%
Yakuza	Sega	–	80%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	78%	80%
Final Fight: Streetwise	Capcom	79%	75%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

REFERENZ:
Street Fighter Alpha Anthology
Die klassische Prügelei erobert den Spitzenplatz bei den klassischen Beat 'em Ups.



Titel	Hersteller	MP	SP
Street Fighter Alpha Anth.	Capcom	87%	86%
Guilty Gear X2	Sammy	86%	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	85%	83%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	82%	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	81%	78%
King o. Fighters 2001/2002	SNK Playmore	79%	74%

BOXEN/WRESTLING

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



Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! vs. R. 07	THQ	91%	90%
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	90%
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	82%	87%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	86%	85%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	83%	86%

RENNSPIELE



BILD: PLAYZONE

Bleißfuß Maik empfiehlt:
FlatOut 2
Die actiongeladene Blechorgie ist der Traum für jeden Schrotthändler.



MAIK
BÜTFER

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	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	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%
Burnout Dominator	Electronic Arts	82%	85%
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%

ACTION



BILD: PLAYZONE

Ballergott Udo empfiehlt:
TimeSplitters Future Perfect
Völlig verrücktes und geniales
Ende der TimeSplitters-Trilogie

UDO
CRNIAK

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%
Viewtiful Joe	Capcom	–	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	–	89%
Scarface	Vivendi/Universal	–	88%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
GUN	Activision	–	87%



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%
GoldenEye Rogue Agent	Electronic Arts	84%	85%



LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:
Time Crisis 3
Der dritte Teil der Lightgun-Ballerei konnte
bislang die besten Wertungen einfahren.

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

PlayStation 3

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

ACTION



EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Resistance: Fall of Man
Insomniacs Genre-Erstkontakt verfügt vor
allem über einen starken Mehrspielermodus.

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



ACTION

REFERENZ:
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Im Actionbereich ist Ubisofts Luftschlacht im
Moment das Beste, was die PS3 zu bieten hat.

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

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:
Virtua Fighter 5
Der aktuelle Teil aus Segas legendärer Prügel-
spiel-Reihe ist in allen Belangen erhaben.

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%

ADVENTURE



ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:
Der Pate – Die Don-Edition
Technisch zwar enttäuschend, aber die Story
ist immer noch ungemein atmosphärisch.

Titel	Hersteller	MP	SP
Der Pate – Die Don-Edition	Electronic Arts	–	79%
Splinter Cell: Double Agent	Electronic Arts	79%	76%

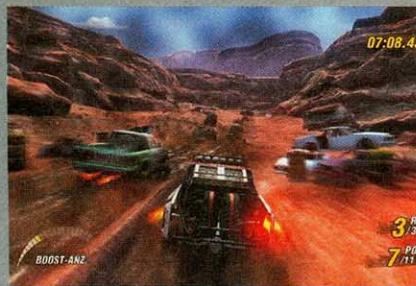


JUMP & RUN

REFERENZ:
Sonic the Hedgehog
Sonics Next-Gen-Totalausfall ist im Moment
der einzige Jump&Run-Titel für die PS3.

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

RENNSPIELE



RENNSPIELE

REFERENZ:
Motorstorm
Sonys Offroad-Raserei zeigt Ihnen, wie viel
Spaß man im Dreck haben kann.

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

SPORT



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:
Virtua Tennis 3
Mit Teil 3 schafft auch Segas Filzball-Kloppe-
rei den Sprung auf die nächste Generation.

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



TRENDSPORT

REFERENZ:
Tony Hawk's Project 8
Dank frischer Gameplay-Ideen erlebt Tony
Hawk auf der PS3 einen zweiten Frühling.

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



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:
NBA 2K7
Amerikanischer Basketballsport in spieleri-
scher und technischer Perfektion

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

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE

REFERENZ:
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Tauchen Sie ein in eine fantastische Welt
voll spielerischer Freiheit und Atmosphäre.

Titel	Hersteller	MP	SP
The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games/Take 2	–	90%
Enchanted Arms	Ubisoft	–	71%



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE

Abenteuer-Experte Maik empfiehlt:
God of War II
 Erstklassige Action und grafisch brillant.
 Einfach eines der besten PS2-Spiele!

MAIK
BUTEFUR

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: Substistence	Konami	87%	95%
God of War (dt.)	Sony	—	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	—	94%
God of War II	Sony	—	94%
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	87%	92%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	—	92%
Splinter Cell Pandora Torn.	Ubisoft	87%	91%
Splinter Cell	Ubisoft	—	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%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des
 beliebten Helden Maßstäbe.

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%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	—	88%
Ape Escape 2	Sony	—	88%
Lumines Plus	Buena Vista G.	86%	85%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	—	85%
Ape Escape 3	Sony	—	85%
EyeToy Play 2	Sony	85%	85%
EyeToy Play 3	Sony	85%	85%
We Love Katamari	Namco/EA	80%	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%
Maximo	Capcom	—	80%
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	—	79%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
DHdR: Das dritte Zeitalter
 Für jeden Tolkien-Fan mit einer Vorliebe
 für Rollenspiele ein absolutes Muss

CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

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%

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt:
Tony Hawk's Project 8
 Das Nail-the-Trick-Feature katapultiert
 die Serie wieder ganz nach oben.

UDO
CRNJAK

FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 6

Fußballfans werden mit dem neuen
Pro Evolution Soccer glücklich!

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



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:

NBA 2K7

Fans des amerikanischen Ballsports
 finden hier die absolute Erfüllung.

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	Take 2/ZK 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/ZK 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 Spieliste 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%
Virtua Tennis 3	Sega	75%	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%
After Burner: Black Falcon	Sega	68%	74%
Eragon	Vivendi Universal	–	74%
Miami Vice: The Game	Vivendi Universal	–	73%
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%
Call of Duty – Roads to V.	Activision	–	66%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ: LocoRoco

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	–	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Ultimate Ghost'n Goblins	Capcom	–	86%
Sonic Rivals	Sega	–	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Every Extend Extra	Buena Vista G.	–	84%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	–	81%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
Exit	Ubisoft	–	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	–	82%
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%
Valkyrie Profile Lenneth	Square Enix	–	84%
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%

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%
Sid Meyer's Pirates!	2K Games/Take 2	74%	80%
Metal Gear AcId 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%
Football Manager Handheld	Sega	–	77%

RENNSPIEL



REFERENZ: Ridge Racer 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Ridge Racer 2	Sony	91%	92%
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipeOut Pure	Sony	85%	90%
DTM Race Driver 3 Challenge	Codemasters	85%	87%
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%

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, 2. Mai 2007

Rockstar Games lädt uns nach London ein, um dort einen Blick auf *GTA IV* zu werfen. Die Frage nach dem Redaktionsmitglied, das hindarf, ist schnell mit einer fairen Partie *Twisted Metal: Black* geklärt. Erstaunlicherweise gewinnt Maik wieder einmal und düst nach London. Auf einem gigantischen HD-Fernseher flimmern ihm zum ersten Mal bewegte Spielszenen entgegen und nach 30 Minuten Präsentation steht fest: *GTA IV* wird groß. Sehr groß. Aber es ist auch noch eine Menge zu tun. Mehr zum Thema gibt's ab Seite 30.

Donnerstag, 3. Mai 2007

Kaum wieder in der Redaktion, steht auch schon der nächste Termin an. Michael Röder von Atari kommt vorbei und präsentiert uns *Alone in the Dark*. Leider kommt die PS3-Version erst 2008, wir sind dennoch schwer beeindruckt und hoffen in Bälde auf eine spielbare Version, um Ihnen den ambitionierten Titel zeigen zu können.



Mittwoch, 9. Mai 2007

Der Produzent von *Obscure II* stattet uns einen Besuch ab, um uns das Fürchten zu lehren. Wir zeigen Stärke und metzeln uns für Sie durch die Uni. Mehr Eindrücke vom Spiel gibt's auf der DVD und ab Seite 40.

Donnerstag, 10. Mai 2007

Martin Pitzl von Activision kennt sich bald besser im Verlagsgebäude aus als die Redaktion und schneit schon wieder bei uns rein. Im Gepäck befindet sich eine spielbare Version von *Transformers*, das wir Ihnen auf Seite 38 genauer vorstellen.

Mittwoch, 16. Mai 2007

Wegen des Feiertags müssen wir das Heft diesmal zwei Tage früher fertigstellen. Kurz vor Mitternacht ist es endlich geschafft.



AMATEURE Maik versagt kläglich im Riverdance, Udo tanzt alles, nur nicht den Robot. Einzig Spidey und Christian können richtig „männlich“ tanzen! BILD: PLAYZONE / VORLAGE: SPIDER-MAN 3 (ACTIVISION)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... beneidet Kollege Crnjak schon ein wenig um seine Hochzeitsreise und vergnügt sich derweil mit der immer noch knackigen Lara Croft.

Spielt derzeit:
Tomb Raider: Anniversary



Udo Crnjak
29, Redakteur

... genießt seine Flitterwochen in vollen Zügen! So belohnt man sich, wenn man zum ersten Mal im Leben etwas WIRKLICH richtig macht.

Liegt derzeit:
Am Strand von Mauritius



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... hätte bei einem Warhawk-Turnier fast einen HD-Fernseher gewonnen. Leider gab's für den zweiten Platz (von 27) nur einen feuchten Händedruck.

Spielt derzeit:
Tomb Raider: Anniversary



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... musste ihre Stadtpark-Ständchen mangels Gitarrist aufgeben und geht stattdessen ins Fitness-Studio. Wahrscheinlich freuen sich die Parkbesucher.

Spielt derzeit:
Tomb Raider: Anniversary



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... geht dank *Spider-Man 3*, *Fluch der Karibik 3* und *Shrek 3* jede Woche mindestens einmal ins Kino und hat schon einen Breitwandblick.

Spielt derzeit:
Monster Hunter 2 (PSP)



Roland Austinat
37, USA-Korrespondent

... stellte beim Lesen der letzten Ausgabe fest, dass die Kollegen in Deutschland nichts von seinem Geburtstag gewusst haben – jetzt stimmt das Alter wieder.

Spielt derzeit:
WoW: The Burning Crusade



Fakten

- Frei erkundbares Manhattan
- 42 Missionen
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 170 versteckte Items
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i
- Dolby Digital-5.1

Spider-Man 3

Nach über 40 Jahren schwingt er immer noch wie ein junger Gott. Allerdings mit Abzügen in der B-Note.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Spider-Man ist einer der beliebtesten Comic-Helden aller Zeiten. Weil Peter Parker, der Typ hinter der Maske, ein ganz normaler Typ ist. Als Comicleser und Kinogänger fühlt man da gleich eine besondere Beziehung. Denn wenn so einer Superheldenkräfte haben kann, wieso dann nicht auch man selbst? Aber überlegen Sie sich diesen Wunsch lieber zweimal. Im Spiel zum Blockbuster *Spider-Man 3* können Sie sich nämlich – zumindest virtuell – davon überzeugen, dass der Superhelden-Alltag den eines Otto-Normalbürgers rein stress-technisch bei weitem übertrifft. Während im Kinofilm gerade mal der Grüne Kobold, Sandman und Venom herumräubern, bekommt man es im Spiel mit noch mehr Superschurken aus dem Marvel-Universum zu tun. Neben dem zur Riesenechse mutierten Dr. Connors und Scorpio sorgen auch etliche Gangs für Unruhe auf den Straßen von Manhattan.

VOGELFREI

Um sich möglichst schnell von einem Verbrechensschauplatz zum nächsten zu bewegen, kommt wieder die spaßige Schwungphysik zum Zuge, die bereits *Spider-Man 2* zu so einem überraschend guten Lizenztitel machte. Überhaupt scheinen sich Teil 2 und 3 der Spielserie sehr ähnlich. Wer möchte, darf sich frei und ohne Druck durch Manhattan schwingen und die Gegend erkunden. Ab und zu wird man dabei zufällig Augenzeuge eines Verbrechens, das man dann vereiteln darf – wenn man denn Lust hat. Alternativ kann man sich auch an Wettrennen beteiligen, Minigames bestreiten oder man sammelt in der Stadt



REFLEX In den Quicktime-Events sind schnelle Reaktionen gefragt. BILD: PLAYZONE



UND WECH Diese Art der Fortbewegung ist schneller und billiger als ein Taxi. BILD: PLAYZONE



versteckte Medaillen. Diesmal übrigens auch in der Kanalisation und in U-Bahn-Schächten. Die Stadt ist durch diese neuen Umgebungen noch ein kleines Stück größer geworden. Hauptmissionen werden hingegen an vorbestimmten Orten gestartet. Dennoch haben die Entwickler von Treyarch etliche Änderungen am Gameplay vorgenommen – im Guten wie im Schlechten.

IMMER MITTEN IN DIE PRESSE

Im Vorgänger bediente man sich noch eines sehr simplen, aber effektiven Kampfsystems, um Bösewichten eins auf die Rübe zu geben. Lediglich ein Angriffsknopf wurde mit anderen Aktionen wie Spideys Netz oder einem Sprung kombiniert. Diese Kombinationen waren logisch aufgebaut und daher schnell verinnerlicht. Jetzt kommen aber auch vermehrt Prügelspiel-typische Combos zum Zuge, deren Tastenkombinationen man sich erst einmal im Menü ansehen muss. Neue Attacken werden auch nicht mehr selber gekauft, sondern nach erfolgreich absolvierten Missionen automatisch zum Repertoire hinzugefügt. Das sorgt schon mal für wildes Tastengekloppe statt für gezielt eingesetzte Manöver. Ausnahme sind die Bosskämpfe, die wieder eine bestimmte Taktik erfordern. Diese müssen Sie aber nicht mehr selbst herausfinden. Haben Sie einen Superschurken geschwächt, dürfen Sie ihm in Quick-time-Events noch mal zusätzlich eins reindonnern und ihn im besten Fall den Rest geben. Dazu werden bestimmte Tasten eingeblendet, die es dann schnell zu betätigen gilt. Gelingt dies, erleben Sie cool inszenierte Kämpfe. Auch im regulären Verlauf des Spiels dürfen Sie auf diese Art hin und wieder Ihre Reflexe unter Beweis stellen und Spider-Man aus kniffligen Situationen retten. Sind Sie dabei nicht schnell genug, resultiert das entweder in einem Nachteil in der jeweiligen Situation oder gleich im Ableben. Da die Checkpoints sehr fair gesetzt sind, dürfen Sie aber meist direkt an der Stelle weiterspielen, an der Sie gescheitert sind.

OBEN UND UNTEN

Während das Kampfsystem also gute wie weniger gute Neuerungen erfahren hat, wurmt uns eine Sache gewaltig. Wie im Vorgänger gibt es besonders in Innenbereichen nervige Kameraprobleme. Anstatt daran zu arbeiten, haben die Entwickler aber einfach noch mehr Innenlevels entworfen! Sinn und Zweck dieser Entwicklung ist uns ein Rätsel. Wir wissen nur, dass dies stellenweise ordentlich am Spielspaß zehrt. In einer Mission muss Spider-Man beispielsweise möglichst unerkannt durch eine Fabrik krabbeln. Durch die zickige Kameraführung verliert man aber schnell die Übersicht und weiß gar nicht so recht, wo man

Kostümwechsel

Neben dem schwarzen Spider-Man gibt es in der Collector's Edition einen weiteren Charakter, den Sie freispielen können.

Einer der beiden zusätzlichen Charaktere ist eigentlich eher ein Bonuskostüm: der berühmt-berüchtigte schwarze Spider-Man. Diesen werden Sie auch im Verlauf des Hauptspiels kontrollieren, doch irgendwann schlüpft Spidey storybasiert wieder in seinen rot-schwarzen Dress. Wenn Ihnen die zusätzliche Geschwindigkeit und Schlagkraft der schwarzen Spinne besser gefallen haben, können Sie zu diesem Zeitpunkt aber auch wieder den dunklen Dress anlegen.



Ein Superheld ohne Erzfeind? Das geht gar nicht. Und seien wir doch mal ehrlich, die Schurken finden wir doch sogar noch ein wenig faszinierender als die Helden. Deswegen geben Ihnen die Entwickler die Chance, sich selber einmal wie ein böser Bube aufzuführen. Nachdem Sie den Grünen Kobold besiegt haben, dürfen Sie sich selbst auf seinen fliegenden Untersatz schwingen. Dieser wird durch Drehen und Neigen des Sixaxis-Pads gesteuert.



ERZFEIND Harry macht Peter für den Tod seines Vaters verantwortlich – da ist eine Auseinandersetzung vorprogrammiert. BILD: PLAYZONE



FEURIG In den Innenbereichen ist die Kamera zuweilen etwas störrisch. BILD: PLAYZONE



DORFPUNKS Der Herr im Vordergrund praktiziert die schmerzhafteste Kunst der Selbstkastration mit einer Schußwaffe. BILD: PLAYZONE

eigentlich hin soll. Uns war das irgendwann zu viel und wir nahmen den direkten Weg – durch eine Schar von Wachmännern, die es zu verprügeln galt. Zwar wurde das von Spidey persönlich mit wenig schmeichelhaften Worten kommentiert, aber das war uns zu diesem Zeitpunkt auch schon egal.

GROSSSTADT-FLAIR

Mehr erwartet hätten wir uns außerdem von der technischen Umsetzung. Manhattan sieht nicht schlecht aus, aber auch nicht so gut, wie es auf der leistungsstarken PS3 eben aussehen könnte. Gelegentliche Ruckler stören darüber hinaus den Gesamteindruck. Die Sprachausgabe ist, wie im Vorgänger, ein zweischneidiges Schwert. Während die Hauptfiguren zum Großteil professionelle Sprecher spendiert bekamen, klingen einige Nebenfiguren ziemlich blöde. Schade auch, dass es wieder nicht möglich ist, den englischen Originalton zu aktivieren. Wer seine Konsole auf „Englisch“ stellt, hört nicht etwa B-Movie-Gott Bruce Campbell als Erzähler und Ratgeber aus den Boxen, sondern französische Sprecher. Als Ausgleich dafür gibt es eine Collector's Edition des Spiels, der einiges an Bonusmaterial spendiert wurde. Neben alternativem Cover, Wackelbild und Interviews mit Schauspielern und Machern des Films ist besonders die zusätzlich spielbare Figur eine nette Erweiterung des Gesamtpakets (siehe Infokasten). ■

» Die Entwickler haben einige Änderungen am Gameplay vorgenommen. Im Guten wie im im Schlechten. «



AUSGEWICHEN Dank Spinnenreflex kann Spidey schmerzvollen Angriffen ausweichen. BILD: PLAYZONE



IN RAGE Im schwarzen Kostüm kann Spidey in Raserei geraten – und wird noch brutaler. BILD: PLAYZONE

CONTROLLER-CHECK

Schwing dein Ding!

Nicht nur das Schwingen ist anfangs etwas kompliziert. Allerdings findet man sich dank gut belegtem Steuerschema schnell ein. Leider sind die Tasten aber nicht frei belegbar.



ANGRIFF

In *Spider-Man 3* stehen eine Taste für schnelle und eine Taste für schwere Angriffe zur Verfügung. Je nachdem, wie Sie diese kombinieren, legt Spidey durchschlagskräftige Combos aufs Parkett. In Kombination mit der Netz- und der Sprungtaste sind aber ebenfalls wieder Spezialangriffe, wie das Einspinnen von Gegnern, möglich.

Detail-Check

Wie gut ist der Sprung ... pardon ... Schwung, auf die nächste Konsolengeneration geglükt? Spidey muss sich an sich selbst messen.



SPIDER-MAN 3

UMFANG

★★★★★

Spielumgebung: Wieder Manhattan, diesmal sind aber auch U-Bahn-Schächte und die Kanalisation zugänglich.

Reine Spielzeit: ca. 10 Stunden

Langzeitmotivation: Wieder zahlreiche versteckte Items und unterhaltsame Nebenaufgaben. Unter anderem auch neue Aufgaben wie Freefalling.

GAMEPLAY

★★★★★

Fortbewegung: Das Schwingen wurde aus dem Vorgänger übernommen. Wer diesen kennt, findet sich schneller in die Steuerung ein.

Kampfsystem: Zwei Angriffstasten, dadurch vermehrt komplizierte Combo-Attacken möglich. Zusätzliche Special Moves und Upgrades werden automatisch erspielt.

Spielverlauf: Ähnlich wie im Vorgänger. Die Kämpfe gegen Gangs sind jetzt aber mehr ins Hauptspiel integriert.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Autos und Passanten sehen auf der PS3 natürlich besser aus. Allerdings werden die technischen Möglichkeiten der Konsole nicht ausgereizt. Zudem gelegentliche Ruckler.

Kamera: Wie im Vorgänger. Allerdings kommen jetzt vermehrt Innenbereiche vor, daher fallen Kameraprobleme häufiger auf.

Sprachausgabe: Die Sprecher bewegen sich auf dem Niveau des Vorgängers. Leider sind optional wieder nur französische Sprecher wählbar.

Speichermanagement: Automatisch, aber auch jederzeit manuell

Ladezeiten: In der Stadt keine. Vor Zwischensequenzen ca. 3 Sekunden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Spider-Man 3 funktioniert ähnlich wie der überraschend gute Vorgänger auf PS2. Vermehrt auftretende Innenlevels und das nicht mehr so intuitive Kampfsystem dämpfen aber den Gesamteindruck.



SPIDER-MAN 2 (PS2)

UMFANG

★★★★★

Spielumgebung: Nachbildung des New Yorker Stadtteils Manhattan.

Reine Spielzeit: ca. 5 Stunden

Langzeitmotivation: Dank 150 Challenges, 300 versteckter Items und der Nebenmissionen spielt man Spider-Man 2 auch gerne 15 Stunden und mehr.

GAMEPLAY

★★★★★

Fortbewegung: Größtenteils durch Schwingen. Anfangs etwas komplexe Steuerung, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber sehr Spaß.

Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Netz, Ausweichen) kombiniert werden kann. Zusätzliche Special Moves und Upgrades können erkaufte werden.

Spielverlauf: Die Handlungsfreiheit bezieht sich nur auf Nebenmissionen, auf die Hauptmissionen hat man keinen Einfluss.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Das virtuelle Manhattan ist groß, belebt und ruckelfrei. Dafür sehen die Passanten, Autos und Texturen arg detailarm und etwas lieblos aus.

Kamera: In Außenbereichen meist in Ordnung, in den seltenen Innenlevels aber sehr unübersichtlich.

Sprachausgabe: Die deutschen Sprecher machen ihren Job gut. Leider ist optional statt englischer Originalsprachausgabe nur französische Ton wählbar.

Speichermanagement: Immer und überall

Ladezeiten: In der Stadt keine. Vor Zwischensequenzen ca. 3 Sekunden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
spinnt.

Zunächst dachte ich einfach, aus der Spider-Man-Franchise wäre die Luft raus. Aber nachdem ich zum Vergleich noch einmal den zweiten Teil einlegte, musste ich feststellen, dass mir dieser immer noch verdammt viel Spaß macht. Es muss also tatsächlich an den kleinen Änderungen des dritten Teils liegen, dass es mich diesmal nicht so sehr gekickt hat wie beim Vorgänger. Sicher, auch damals gab es in Innenbereichen Kameraprobleme. Anstatt daran zu arbeiten, wurden aber nur mehr Innenbereiche ins Spiel eingefügt. Was für einen Sinn ergibt das? Aber ich will den Teufel nicht an die Wand malen. Die neuen Quicktime-Events finde ich beispielsweise richtig cool umgesetzt. Und dass ich als Grüner Kobold durch die Luft fliegen darf, ist eine witzige Dreingabe. Fans kommen also sicher auf ihre Kosten. Eine Kleinigkeit möchte ich Activision aber trotzdem ans Herz legen: wenn ich meine Konsole auf „Englisch“ stelle, will ich auch die englischen Sprecher hören!



SPIDER-MAN 3

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	16. Mai
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Spider-Man 2: The Game

- ☒ Coole Quick-Time-Events
- ☒ Spaßiges Schwungsystem
- ☒ Kameraprobleme
- ☒ Kampfsystem nicht mehr so intuitiv

WERTUNG

STEUERUNG 77% GRAFIK 74% SOUND 78%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

78%

Guter Lizenztitel für Fans. Insgesamt aber nicht so gut wie der fast drei Jahre alte Vorgänger.



SCHWINGEN

Mit R2 schießt Spider-Man ein Seil aus seinem Gelenk, an dem er schwingen kann. Je nachdem, in welche Richtung Sie dabei den linken Stick neigen, wird das Seil auch nach links oder rechts ausgeworfen. Das ist insofern wichtig, als dass der klebrige Faden tatsächlich nur an festen Oberflächen haftet. Befinden Sie sich zu hoch über den Häusern, gibt es keine Befestigungsmöglichkeiten. In Kombination mit der Boost-Taste bewegt sich Spidey schneller fort, mit der Sprungtaste gewinnen Sie nach einem Schwung an Höhe.



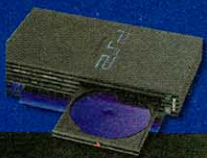
SPINNENREFLEX

Aktivieren Sie den Spinnenreflex, läuft das Geschehen in Zeitlupe ab. So ahnt Spider-Man gegnerische Angriffe schon voraus und weicht automatisch aus. Über angreifenden Gegnern erscheint zudem ein gelbes Symbol. Gutes Timing vorausgesetzt, können Sie dank dieses Symbols sogar Konter-Angriffe starten, die unblockbar sind.



SPINNENSINN

Ein Druck auf den rechten Analogstick aktiviert den Spinnensinn. In diesem Modus erkennen Sie Feinde (rot), Geiseln (grün) oder wichtige Umgebungsobjekte (gelb) selbst durch Wände hindurch! In einigen Missionen hilft dieser Sichtmodus beim Aufspüren versteckter Passagen oder bei der Verfolgungsjagd schneller Feinde.



TEST

Fakten

- 16 Levels (ca. 20 Stunden Spielzeit)
- Angelehnt an den ersten Teil von 1996
- Moderne Steuerung aus Tomb Raider Legend
- Audiokommentar von den Entwicklern
- Erscheint auch für PSP
- 4:3, 16:9, 60-Hz-Option, Progressive Scan
- Mit Bonus-DVD (Doku, Bildergalerien, Musik...)

Tomb Raider Anniversary

Grandioses Geburtstagsgeschenk: Die Neuauflage von Tomb Raider ist ein Grund zum Feiern!



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Nach *The Angel of Darkness* sah es aus, als hätte Lara Croft die Sympathien der Fans verspielt: Eine halbgar modernisierte Steuerung und ein generell unfertig wirkendes Spiel sorgten dafür, dass die Reaktionen auf das ewig verspätete Spiel durchwachsen ausfielen. Mit so einem PS2-Debüt fiel es dann auch schwer, an die Erfolge aus PSone-Zeiten anzuknüpfen. Noch während der Arbeit an *Angel* wurde bereits überlegt, den klassischen ersten Teil der Serie auf der damals aktuellen Hardware neu aufzulegen. Wer hätte damals gedacht, dass Eidos in der folgenden Zeit dem ursprünglichen Entwicklerteam Core Design die Serie wegnehmen und die Entwicklung in die Hände der *Soul Reaver*-Macher Crystal Dynamics legen würde? Nach der erfolgreichen Rehabilitation durch das gelungene *Tomb Raider Legend* landete dann auch die Jubiläums-Neuaufgabe des Erstlings bei Crystal Dynamics – nun setzt sie als einer der letzten Toptitel für die Konsole einen eindrucksvollen Schlusspunkt unter Lara Crofts turbulente PS2-Karriere.

MIT NATLA NACH ATLANTIS

Die Story ist identisch mit dem Original: Auf der Suche nach dem legendären Scion von Atlantis reist Lara nach Peru, Griechenland und Ägypten und kriegt es neben zwei konkurrierenden Schatzsuchern auch mit der mysteriösen Jacqueline Natla zu tun. Erzählt wird dies alles mit Rendervideos und einigen Echtzeit-Sequenzen, die mit Reaktionstests wie bei *Tomb Raider Legend* gewürzt wurden: Sie müssen im richtigen Moment eingeblendete Tasten drücken, um Kugeln auszuweichen oder selbst das Feuer zu eröffnen. Wie üblich, wurden die Dialoge professionell deutsch synchronisiert, lediglich die Ladezeiten beim Wechsel von Echtzeit-Grafik zu Video stören die Atmosphäre ein wenig. Enorm atmosphärisch gestaltet sich dagegen die runderneuerte Optik der altbekannten Schauplätze. Wo auf der PSone die Sichtweite bescheiden und die Texturen pixelig und verzerrt waren, trumpft *Tomb Raider Anniversary* mit eindrucksvollen Höhlen, Grabkammern und von der Zeit vergessenen Dörfern auf.

MODERNE STEUERUNG UND MEHR

Crystal Dynamics hat die unkomfortable Steuerung des Originals komplett über Bord geworfen und die Neuaufgabe diesbezüglich an das letztjährige *Tomb Raider Legend* angepasst. Lara turnt damit so munter durch die altbekannten Schauplätze, dass es eines persischen Prinzen würdig wäre. Doch damit nicht genug: Selbst gegenüber *Legend* wurde das Moverepertoire erweitert. Die Zeitlupen-Nahkampfangriffe aus *Legend* wichen dem riskanten Adrenalin-Modus. Wenn ein Gegner zu einem speziellen Sturmangriff ansetzt, wird dies durch eine Einblendung kurz angezeigt. Kurz bevor er Lara erreicht, verschimmt das Bild – dann ist gutes Timing gefragt! Weicht Lara im richtigen Moment aus, taucht ein Fadenkreuz auf dem Kopf des Gegners auf. Drücken Sie im richtigen Moment ab, kombinieren Sie eine akrobatische Ausweichaktion mit einem tödlichen Schuss. Der Haken aus *Legend* ist mit von der Partie und lässt sich auf eine neue Art nutzen: An speziellen Ringen kann Lara den Haken so befestigen, dass sie an Wänden entlanglaufen kann. Ganz ohne Hilfsmittel legt die akrobatische Archäologin ein weiteres Kunststück hin: das Balancieren auf Pfählen. Dabei verliert Lara zwar zwischendurch schon mal das Gleichgewicht, doch ein rechtzeitiger Druck auf die Dreieck-Taste verhindert einen Sturz. Ebenso gefordert werden Sie diesmal nach

Mehr als legendär

Die Neuerungen gegenüber dem ersten Tomb Raider sind zu zahlreich, um sie hier aufzulisten. Doch selbst im Vergleich mit *Tomb Raider Legend* gibt es einiges an Neuem zu vermelden!

JETZT BLOSS NICHT NIESEN! Beim Balancieren auf Pfählen ist besondere Vorsicht gefragt. BILD: PLAYZONE



WÜRDEN SIE MICH BITTE LOSLASSEN? Vielleicht versteht das Krokodil ja unseren freundlichen Kick ... BILD: PLAYZONE



WELTMEISTERIN IM WANDLAUF Eine neue Anwendungsmöglichkeit für den Haken. BILD: PLAYZONE

FEuern AUS JEDER HALTUNG Beim neuen Adrenalin-Modus kombinieren Sie Ausweichmanöver und gezielte Schüsse. BILD: PLAYZONE





Wie lautet die Mehrzahl von Sphinx?

Warum war den Entwicklern des Originals eine Sphinx nicht genug? Der vorbildliche Audiokommentar des Spiels klärt auf!

Spätestens wenn ein Film zum zweiten Mal auf DVD erscheint, sind Audiokommentare heutzutage üblich. Umso passender ist es da, dass Eidos der Neuauflage eines Klassikers wie *Tomb Raider* einen Audiokommentar spendierte, bei dem sowohl interessante Hintergrundinfos zum Original als auch Wissenswertes zur Neuauflage geboten werden. Nach dem ersten Durchspielen können Sie an bestimmten Stellen blau leuchtende Kommentar-Marker anzeigen lassen – ein Tastendruck direkt davor genügt, und der Audiokommentar wird eingespielt. Und bevor wir die Antwort auf die Frage in der Überschrift vergessen: Eine Möglichkeit wäre Sphinxen, auch die in den Untertiteln verwendete Form Spthingen ist korrekt.



SCHNELL DREIECK DRÜCKEN! Nach weiten Sprüngen und tiefen Fällen kann sich Lara manchmal nur mit einer Hand festhalten. BILD: PLAYZONE

besonders waghalsigen Sprüngen – manchmal kriegt Lara einen Vorsprung oder eine Stange nur mit einer Hand zu fassen, nur ein schneller Druck aufs Dreieck verhindert dann Schlimmeres. Und auch das Gerangel mit bissigen Gegnern ist neu – hat Sie ein Wolf oder ein Krokodil gepackt, müssen Sie sich durch schnelles Bewegen des linken Analogsticks befreien.

KOMPLETT NEU ARRANGIERTE RÄTSEL

Damit die neuerdings viel beweglichere Lara von den alten Levels nicht unterfordert wird, haben die Entwickler praktisch jedes Rätsel neu arrangiert oder ausgetauscht. So wird nicht nur die Akrobatin in Lara gefordert, auch bekommen Kenner des Originals so fast ein komplett neues Spiel vorgesetzt. Zum Beispiel wurden die ans *Ur-Prince of Persia* angelehnten einbrechenden Bodenplatten gestrichen und auch die berühmte Kistenschieberei hält sich diesmal in Grenzen (und gestaltet sich ohnehin weit komfortabler als damals). Trotz der umfassenden Änderungen im Detail sind die Stellen, die einem lange im Gedächtnis bleiben, essenziell gleich geblieben: der Wasserfall, das verlorene Tal dahinter, die riesige Sphinx, die Tauchausflüge zu Füßen zweier versunkener Riesenstatuen ... Déjà-vu-Erlebnisse gibt es also jede Menge, doch sind es welche der angenehmen Art – von Langeweile keine Spur. Crystal Dynamics hat nicht bloß schnödes Recycling betrieben, sondern einen Klassiker liebevoll neu interpretiert und auf den aktuellen Stand der Technik gebracht.

HABEN SIE WIRKLICH ALLES GEFUNDEN?

Mit 15 bis 20 Spielstunden ist *Tomb Raider Anniversary* ohnehin recht umfangreich, doch auch nach dem ersten Durchspielen hat der Titel noch einiges zu bieten: Freispielbare Extras wie Bildergalerien, Outfits oder Cheats sind nette Beigaben, der an bestimmte Orte gebundene Audiokommentar von den Entwicklern sogar eine großartige Idee. Überhaupt werden Schatzsucher hier wirklich gefordert, wenn sie wirklich alle Geheimnisse eines Levels aufdecken wollen. Gut versteckte Alternativwege und gnadenlos getimte Zeitschalt-Mechanismen stellen selbst für geübte Spieler eine echte Herausforderung dar. ■



SCHLECHTER ATEM? Es gibt viele Gründe, von diesem hungrigen Saurier Abstand zu halten. BILD: PLAYZONE

Zehn Jahre sind eine lange Zeit

Seit dem letzten Tomb-Raider-Abenteuer hat sich einiges getan, doch richtig krass sind erst die Unterschiede zum über zehn Jahre alten Original! Unsere große Vergleichstabelle zeigt im Detail auf, welche Aspekte des Spielablaufs Crystal Dynamics überarbeitet hat.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Systeme: PS2, PSP, PC

Erscheint im Mai 2007

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Grafik: Die altbekannten Schauplätze erstrahlen in Tomb Raider Anniversary in detaillierter, effektreicher und völlig zeitgemäßer Optik.

Sound: Wechselt zwischen stimmungs-voller Musik und reinen Umgebungsge-räuschen, sehr atmosphärisch.

SPIELABLAUF/STEUERUNG ★★★★★

Move-Repertoire: Springen, klettern, schwimmen, schießen, Kisten schieben/ziehen, an Seilen schwingen/hochklettern, an Stangen schwingen, mit Magnethaken Gegenst. ziehen/Wände entlang laufen, ausweichen, Adrenalin-Modus-Angriffe.

Steuerung/Kamera: Gelungene Analogsteuerung, die Kamera wird mit dem rechten Analogstick justiert.

Levelaufbau: Weitgehend freier, natürlich wirkender Levelaufbau.

Besonderheiten: Einige Zwischen-sequenzen wurden durch Reaktionstests auf „interaktiv“ getrimmt.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Umfang: 10 Levels (10+ Stunden)

Wiederspielwert: Drei Schwierigkeitsgrade, Time-Attack-Wertung, freispielbare Galerien, Cheats, Outfits, Audiokommentare etc.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Tomb Raider Anniversary ist die grandiose Neuauflage eines Klassikers, empfehlenswert für Fans und solche, die's noch werden wollen. Legend ist als das andere moderne Tomb Raider ebenfalls sehr empfehlenswert, das Originalspiel dagegen nur ein Fall für Nostalgiker.



TOMB RAIDER LEGEND

Systeme: PS2, PSP, PC, Xbox 360, Xbox, GameCube u. a.

Erschien erstmals im April 2006

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Grafik: Crystal Dynamics hat's einfach drauf! Tomb Raider Legend sieht einfach klasse aus, da stören die Ruckeleinlagen ab und zu kaum.

Sound: Wechselt zwischen stimmungs-voller Musik und reinen Umgebungsge-räuschen, sehr atmosphärisch.

SPIELABLAUF/STEUERUNG ★★★★★

Move-Repertoire: Springen, klettern, schwimmen, schießen, Kisten schieben/ziehen, an Seilen schwingen/hochklettern, an Stangen schwingen, mit Magnethaken Gegenstände ziehen, ausweichen, im Nah-kampf gibt's spezielle Zeitlupen-Angriffe.

Steuerung/Kamera: Gelungene Analogsteuerung, die Kamera wird mit dem rechten Analogstick justiert.

Levelaufbau: Weitgehend freier, natürlich wirkender Levelaufbau.

Besonderheiten: Auch hier gibt's die Reaktionstests, dazu noch zwei wenig beliebte Levels, in denen Lara Motorrad fährt.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Umfang: 16 Levels (ca. 20 Stunden)

Wiederspielwert: Drei Schwierigkeitsgrade, Time-Attack-Wertung, freispielbare Galerien, Cheats etc.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



TOMB RAIDER

Systeme: PlayStation, PC, Sega Saturn u. a.

Erschien erstmals im Oktober 1996

GRAFIK & SOUND ★★★☆☆

Grafik: Aus heutiger Sicht ziemlich gruselig: niedrige Auflösung, leicht ruckelig, geringe Sichtweite und ebenso pixelige wie verzerrte Texturen.

Sound: Wechselt zwischen stimmungs-voller Musik und reinen Umgebungsge-räuschen, sehr atmosphärisch.

SPIELABLAUF/STEUERUNG ★★★☆☆

Move-Repertoire: Springen, klettern, schwimmen, schießen, Kisten schieben/ziehen. Das war's auch schon wieder!

Steuerung/Kamera: Altmodische Digitalsteuerung, die automatische Kamera bleibt in der Regel hinter Lara.

Levelaufbau: Sehr blockig - jeder Sprung muss genau abgepasst werden.

Besonderheiten: Die Analogsticks werden nicht unterstützt - die gab's Ende 1996 auch noch gar nicht!

UMFANG & MOTIVATION ★★★☆☆

Umfang: 16 Levels (ca. 20 Stunden)

Wiederspielwert: Nur ein Schwierigkeits-grad, außer versteckten Medi-Paks und Munition gibt es nichts Besonderes zu finden.

GESAMTWERTUNG

★★★☆☆



MICHAEL PRUCHNICKI

find's genau so packend wie damals.

Crystal Dynamics ist das Kunststück gelungen, perfekt die Balance aus Déjà-vu-Momenten und neuen Herausforderungen zu treffen. Die Levels enthalten alle denkwürdigen Stellen des ersten Teils, doch die Rätsel sind stets neu, sodass auch Kenner des Originals sich nie langweilen. Die moderne Steuerung ist um Klassen besser als anno 1996 und Laras stark erweitertes Move-Repertoire sorgt für jede Menge Abwechslung. Optisch ist *Tomb Raider Anniversary* zudem eine Wucht – die altbekannten Umgebungen erstrahlen dank beachtlicher Detailfülle in ganz neuem Glanz und verschwinden anders als im Original auch nicht schon nach wenigen Metern im Dunkeln. Wer jemals mit irgendeinem *Tomb Raider*-Spiel etwas anfangen konnte, sollte sich diese bril-lante Neuauflage nicht entgehen lassen!



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	1. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.tombraider.com
Alternativen:	Splinter Cell Double Agent

- Grandiose Levels neu aufgelegt
- Komplett modernisierte Steuerung
- für PS2-Verhältnisse fantastische Grafik
- Wiederspielwert, viele Sachen freispielbar

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 86% SOUND 84%

MULTIPLAYER

—

SINGLEPLAYER

91%

So müssen Neuauflagen aussehen: Viele bekannte Elemente und doch fast ein neues Spiel. Großartig!



NICHT ZÖGERN! In so einem Moment würde selbst Gandhi R1 drücken! BILD: PLAYZONE



FANTASTISCH Die Neuinszenierung des Wasserfall-Bereichs ist wirklich denkwürdig. BILD: PLAYZONE



KI-KONTROLLE Über das jederzeit aufrufbare Pop-up-Menü können Sie Ihre Kollegen befehligen. BILD: PLAYZONE



KA-BOOM! Neben den Primärzielen können Sie in den Levels auch Nebenaufgaben erfüllen, um ihr Waffenarsenal aufzustocken. BILD: PLAYZONE



SPRITZIG In einigen Levels sind Sie mit einem Jeep unterwegs. BILD: PLAYZONE



ÜBERRASCHUNG! Lügen Sie um Ecken und überraschen Sie Gegner. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 50 HZ, 4:3, 16:9
- Erweiterter Singleplayer-Modus
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 4-Spieler-Koop



SOCOM US Navy SEALs Combined Assault

Die SOCOM-Krieger blasen erneut zum Angriff!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Bereits zum vierten Mal treten die SOCOM-Söldner auf der PS2 ihren Dienst an. Während die vorangegangenen Teile durch Ihren starken Multiplayer-Part glänzten, hat Entwickler Zipper Interactive diesmal den Fokus auf den Einzelspielermodus gelegt. So dürfen sich nun auch Solisten im Sinne der Entwickler bekriegen. Bereits in der Levelstruktur finden Sie die erste Neuerung: Im fiktiven Lande Adjikistan haben Sie zu Beginn die freie Wahl aus insgesamt 18 Missionen, aus denen Sie portionsweise jeweils vier auswählen dürfen. Dieser Freiheit zum Trotz müssen dennoch alle Aufgaben erfüllt werden, um das Spiel zu beenden. In den weitläufigen Arealen dürfen Sie sich frei durch dunkle Wälder, verschneite Gebirgslandschaften und moorige Seegebiete bewegen. Dabei befehlen Sie Ihr Team durch ein rollenspielähnliches Kommandomenü, wobei sogar die Zeit angehalten wird: Ob beim Schleichen, Ducken, Stürmen oder Attackieren, Ihre Truppe ist stets auf Zack. Wirklich intelligent ist sie jedoch nicht, sodass es manches Mal etwas dauern kann, bis Ihre Mannen die Order in die Tat umsetzen.

Alternativ können Sie durch das kontextabhängige Fadenkreuz Zeit sparen, das Ihnen die Befehle in Echtzeit auf den Bildschirm zaubert.

ZAHN DER ZEIT

Das es sich beim neuesten SOCOM erneut um einen Taktik-Shooter handelt, merken Sie an ihrer Lebensanzeige: Nach nur wenigen Treffern segnen Sie oder Ihre KI-Kollegen das Zeitliche. Geduldiges Anschleichen und Auskundschaften bleibt Ihnen nicht erspart, wenn Sie Funkanlagen in die Luft sprengen oder Geiseln befreien. Als Sam-Fisher-Ein-Mann-Armee ein Kinderspiel, als trampelige SOCOM-Einheit eine Herausforderung. Der Multiplayer-Part von *Combined Assault* wurde nicht wesentlich verändert, immerhin aber dürfen Sie im neuesten Teil online gegen bis zu 31 Spieler antreten. Im Online-Koop-Modus können Sie zudem den Storymodus mit Freunden nachspielen. Leider konnte der Online-Modus bis Redaktionsschluss nicht getestet werden. Technisch wurde der Titel ebenfalls kaum weiterentwickelt, sodass die altersschwache Grafikpower der PS2 deutlich erkennbar ist: Matschtexturen und simple Lichteffekte lassen die Levels trist erscheinen. ■



ONUR YILDIRANCAN
steht auf Next-Gen.

Die SOCOM-Söldner sind gealtert, das merkt man ihnen deutlich an. Die weitläufigen Arealen strotzen vor Tristesse, entfesselte Begeisterung kommt da nur schwer auf. Dabei stellt der Singleplayer-Modus mit seiner freien Missionsstruktur eine Bereicherung für die Serie dar. Die Gegner- und Kollegen-KI hingegen hätte deutlich cleverer ausfallen müssen. So freue ich mich weiterhin auf die PS3-Portierung des Xbox-360-Hits *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*.



SOCOM US NAVY SEALS ...

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	SCEA
Entwickler:	Zipper Interactive
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. Mai 2006
Spieler:	1-32
Web:	www.socomcombinedassault.com
Alternativen:	Ghost Recon Advanced Warfighter

- ✓ Freier Missionsaufbau
- ✓ Solides Gameplay
- ✓ Triste Grafik
- ✓ Mäßige KI

WERTUNG 79% 69% 81%

MULTIPLAYER — **SINGLEPLAYER** **73%**

Die SOCOM-Einheit ist in die Jahre gekommen: spielerisch solider, jedoch technisch mauer Taktik-Shooter.



DAS KLEINE SCHWARZE Im schwarzen Kostüm haut Spidey noch härter zu. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Umsetzung von Vicarious Visions
- Missionsdesign leicht abgeändert
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 24 Hauptmissionen
- 185 versteckte Items / Fotos
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4:3
- Stereo

VIDEO AUF DVD

Auf der PS2 verliert die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft an Schwung.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

So gehört sich das. Pünktlich zum Filmstart von *Spider-Man 3* schwingt sich der Superheld natürlich nicht nur auf die Next-Gen-Plattformen, sondern sorgt auch auf den „alten“ Konsolen für Recht und Ordnung. Allerdings wurde die PS2-Fassung nicht von Treyarch selbst in die Hand genommen. Hierbei handelt es sich lediglich um eine Umsetzung von Vicarious Visions, die nicht mit dem Original mithalten kann. Grundsätzlich orientiert sich der Spielverlauf an Treyarchs Version, Vicarious Visions wollten aber auch eigene Akzente setzen. Leider sind diese nicht gänzlich geglückt. Die Nebenmissionen, in denen Gangs bekämpft werden, werden durch Icons symbolisiert, die die Stärke der Gegner angeben. Je nachdem, wie Sie sich schlagen, löschen Sie diese Symbole nach und nach vom Bildschirm, bis Sie eine Gang schließlich ganz aus der Stadt vertreiben. Gute Idee, aber die Nebenmissionen wiederholen sich sehr schnell. Auch die Bosskämpfe spielen sich etwas anders als in der PS3-Fassung, die Quicktime-Events wurden dabei aber nicht so gelungen umgesetzt. Zudem reagiert Spidey oft verzögert auf Eingabebeefehle, wodurch die Kämpfe nicht immer gut spielbar sind. Auch technisch ist nicht alles eitel Sonnenschein:

Zahlreiche Ruckler, unschöne Texturfehler und zwar kurze, aber nervige Ladezeiten nach jedem Teilschnitt einer Mission drücken den Spielspaß. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
spielt auf der PS3.

Spider-Man 2 war für mich seinerzeit ein echter Überraschungshit und eine gute Lizenzauswertung. Da wundert es mich, wie ein prinzipiell identisches Spiel so sehr viel weniger Spaß machen kann. Und wieso ist der Titel auch technisch merkbar schlechter als der Vorgänger, der schon fast drei Jahre auf dem Buckel hat? Hier wäre erheblich mehr drin gewesen.



SPIDER-MAN 3

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	3. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Spider-Man 2: The Game

- ✓ Gut gemachtes Nebenmissions-Prinzip
- ✓ Riesige, frei erkundbare Stadt
- ✓ Technisch schlechter als der Vorgänger
- ✓ Träge Steuerung

WERTUNG 69% 67% 78%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 69%

Aus der guten Vorlage wurde zu wenig gemacht. Spidey-Fans mit PS3 sollten zur Next-Gen-Variante greifen.



SCHWUNGVOLL Taxis sollte man in Manhattan meiden. Mit dem Spinnennetz geht's schneller. BILD: PLAYZONE



1. MAI IN MANHATTAN Die Polizei wird mit den Punks nicht mehr fertig. Da muss Spidey eingreifen. BILD: PLAYZONE



PÖBEL UND GESOCKS In der Kanalisation bekommen Sie es mit riesigen Echsenwesen zu tun. BILD: PLAYZONE



SBK-07 Superbike World Championship

Laute Motoren und heiße Babes

Die Sonne brennt auf den Asphalt. Das Gummi quietscht und die Mädels am Straßenrand jubeln. Zugegeben: Ganz so schön vermittelt *Superbike World Championship* das Rennfeeling nicht, doch wer sich auf eine ordentliche Racing-Simulation einlassen will, ist hier genau richtig. In den sechs Spielmodi brechen Sie entweder beim Zeitrennen alle Rekorde, machen sich einen Namen in der Meisterschaft oder genießen eine freie Fahrt beim Wochenendtraining.

Fakten

- Sechs Spielmodi
- 11 Kurse, 15 Bikes
- Offizielles Spiel zum WSBK Championship
- Freischaltbare Bilder- und Videogalerien

Dabei werden Fahrverhalten, Crashes und Schadensmodell gut simuliert. Etwas nervig sind die (aufgrund der Bike-Babes) schön anzusehenden, aber relativ langen Ladezeiten. Das

Spielgeschehen läuft zu jeder Zeit flüssig. Dauermotivation versprechen zudem die vielen freischaltbaren Secrets. Mit *SBK-07* bekommt der Rennspiel-Freund genau das, was er will, darüber hinaus gibt es jedoch keinen Aspekt, der den Titel von der Konkurrenz abhebt. (fk)



TEST

SBK-07 SUPERBIKE W. C.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Black Bean
Entwickler:	Koch Media
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	11. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.blackbeangames.com
Alternativen:	Moto GP 4

WERTUNG

STEUERUNG	82%	GRAFIK	81%	SOUND	79%
MULTIPLAYER	74%	SINGLEPLAYER	75%		

Ordentliche Motorrad-Simulation, mit der Racing-Fans nichts verkehrt machen können.



KOPF AN KOPF Der Splitscreen-Modus läuft ebenso flüssig wie die Einspieler-Variante. BILD: PLAYZONE



HILFESTELLUNG Bei Bedarf kann die Streckenmarkierung eingeschaltet werden. BILD: PLAYZONE

UEFA Champions League 2006-2007

Alle Jahre wieder: Neues Spiel, neues Glück?

Während sich die aktuelle Champions-League-Saison bereits dem Ende zuneigt, bringt EA nun eine weitere Versoftung der Königsklasse auf den Markt. Spielerisch und grafisch *FIFA 07* frappierend ähnlich, hat sich der Publisher für die Saison 2006-2007 einige nette Ideen einfallen lassen. Im Triple-Modus beispielsweise haben Sie eine Saison Zeit, mit einem Top-Team Ihrer Wahl die Meisterschaft, den Cup-Sieg sowie die Champions League zu gewinnen. Ein schwieriges Unterfangen, wenn das Präsidium Sie unter Druck setzt: In einigen Matches dürfen Sie kein Gegentor kassieren, in anderen müssen Sie ab der 70. Minute einen 0:2-Rückstand aufholen. Ähnlich herausfordernd läuft es im „Challenge-Modus“ ab: Hier dürfen Sie die Geschichte neu schreiben und beispielsweise das Trauma der Bayern gegen

Manchester United im Finale '99 zu einem Traum werden lassen.

Die Präsentation ist EA-typisch top, besonders die Stadionatmosphäre ist äußerst gelungen. Schade nur, dass der launige Kartensammel-Modus der 360-Fassung gestrichen wurde. (oy)



TEST

UEFA

Genre:	Sport
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	20. März 2007
Spieler:	1-8 (Multitap)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 6

WERTUNG

STEUERUNG	78%	GRAFIK	81%	SOUND	83%
MULTIPLAYER	75%	SINGLEPLAYER	72%		

Solider Kick, der sich spielerisch und optisch zu sehr an *FIFA 07* orientiert.



ECKE! Eckbälle sind in EA-Spielen meist ein Torgarant. So auch dieses Jahr. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 50 Hz
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- Triple-Modus-Speicherstand auf PSP übertragbar
- Kartenmodus der 360-Fassung fehlt
- Über 400 Aufgaben in allen Spielmodi



TOOOOR! Wie gehabt: Die Gesichtsanimationen sehen auch in diesem Jahr toll aus. BILD: PLAYZONE



Free Running

Keep the flow, yo!

Das Ziel hinter *Free Running* ist simpel, aber höchst herausfordernd: Meistern Sie halsbrecherische Stunts über klaffende Abgründe in möglichst stylischer Art und Weise. In Lagerhäusern, Hafendocks und Turnhallen stehen Ihnen über 50 Manöver zur Verfügung. Um im „Flow“ zu bleiben, müssen Sie durch „Butterfly Kicks“, „Wallruns“ und „Flic-Flacs“ ständig Adrenalin durch Ihren Körper fließen lassen.

Die Aufgabenstellung ist dabei recht einfach gehalten: Springen Sie innerhalb eines Zeitlimits durch Feuerringe oder zerbersten Sie einem Läufer-Dummy alle Knochen, um Ihren Punktestand möglichst weit nach oben zu jagen. Egal, was Sie tun: Tun Sie es geschmeidig und mit Stil. Eine Aufforderung, der das Spiel leider nicht gerecht wird. Denn durch die unübersichtliche Kameraführung und die hakelige

Steuerung verlieren Sie des Öfteren die völlige Kontrolle über Ihren Läufer. Dennoch macht es Spaß, die unzähligen Moves und Sprünge zu einer langen Kombo-Kette zu verknüpfen. Vorausgesetzt, Sie beißen sich an der hakeligen Steuerung nicht die Zähne aus. (oy)



TEST

FREE RUNNING

Genre:	Sport
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Rebellion
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	24. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Tony Hawk's Project 8

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
56%	75%	79%
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
69%	69%	

Steuerung und Kamera verwehren Ihnen die Kontrolle über die hübschen Moves.



LÄSSIG Woher der „Pharaoh Climb“ seinen Namen hat, können wir Ihnen auch nicht sagen. BILD: PLAYZONE



Horizontal Wall Run = X an einer Mauer

02:49.7

Fakten

- 4:3, 50 Hz
- Das erste Spiel seiner Art
- Mit *Free Running*-Vater Sébastien Foucan
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Über 50 reale Moves

AKROBATISCH Der „Wallrun“-Move erfreut sich spätestens seit *Prince of Persia* großer Beliebtheit. BILD: PLAYZONE



STURZFLUG Manche Jäger legen schon mal das ein oder andere riskante Manöver hin. BILD: PLAYZONE



HOVER-MODUS Per Schwebefunktion können Sie schneller agieren. BILD: PLAYZONE

Final Armada

Lasersalve mit zu wenig Wumms

Im futuristischen *Final Armada* übernehmen Sie die Rolle des Söldners Zake Anderson und kämpfen für den Frieden im Universum. Hierbei befinden Sie sich stets an Bord eines aufgemotzten Sci-Fi-Panzers, der mit verschiedensten Waffensystemen bestückt ist. In den zwanzig Missionen liefern Sie sich dynamische Schlachten mit allerlei Robotern und Raumschiffen, nehmen Stützpunkte ein oder eskortieren Transporter. Neben der trägen Story dämpfen der monotone Spielablauf und die allerhöchstens mittelmäßige Präsentation den Spielspaß. Weder Sprachausgabe noch Soundeffekte sind während der Zwischensequenzen vorhanden. In den Kämpfen geht es wiederum actiongeladen zur Sache: Viele feindliche Einheiten tummeln sich auf den weitläufigen Ebenen und liefern sich spektakuläre Feuerge-

fechte. Dabei bringt die Einbindung von taktischen Befehlen für Ihre Flügelmänner viel Potenzial mit sich. Wenngleich Actionfans mit *Final Armada* glücklich werden, sollten Sie keine zu hohen, technischen Ansprüche mitbringen. (fkk)



TEST

FINAL ARMADA

Genre:	Action
Hersteller:	dtp
Entwickler:	Virgin Play
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	11. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.virginplay.es
Alternativen:	Star Wars Battlefront 2

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
71%	64%	70%
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER	
—	71%	

Fade Ballerkost, die mit reichlich Action punktet, technisch jedoch nur Durchschnitt bietet.

Fakten

- 20 Missionen
- Mix aus Action und Shooter
- Erscheint auch für PSP



Demon Chaos

Zahlen lügen nicht.

65.535 – Das ist nicht etwa die Zahl eines mittelgroßen Kaffs irgendwo in Deutschland, sondern die Anzahl der Gegner, die in Konamis neuestem Massen-Hack-'n'-Slay gleichzeitig über den Bildschirm spazieren. Eine beeindruckende Zahl, zweifellos. Doch nackte Zahlen allein machen noch kein gutes Spiel. Und in *Demon Chaos* ist der Name Programm. Mit genau einem Angriffsbutton mähen Sie sich im Auftrag eines mysteriösen Gottes durch Dämonenplantagen, größten-

teils ohne jegliche Orientierung. Wirklich wild wird es jedoch erst, wenn Sie die scheinbar unendliche Zorn-Leiste aktivieren. Dann nämlich wird der Bildschirm voll gepumpt mit

billigen Bitmap-Rauchwolken und grausigen Lichteffekten. Widerstand? Fehlanzeige. Und sonst? Tödliche Eintönigkeit vor einer brutal flimmernden 50-Hz-Kulisse. Einziger Lichtblick: Die ermüdenden Massenschlachten laufen fast immer flüssig. (oy)



TEST DEMON CHAOS

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Genki
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	Dynasty Warriors 5

WERTUNG

STEUERUNG	55%	GRAFIK	51%	SOUND	66%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	49%		

Tumber Button-Masher ohne Sinn und Verstand vor matschiger Flimmer-Kulisse.



Fakten

- 4:3, 50 Hz
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 65.535 Gegner gleichzeitig
- Nur japanische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln

The History Channel: Great Battles of Rome

Alles andere als „Great“

Da Strategiespiele auf Heimkonsolen eher rar gesät sind, freut man sich als Taktikveteran natürlich über jeden Software-Nachschub in diesem Genre. *Great Battles of Rome* macht da jedoch eine Ausnahme. Das taktische Figurenschieben basiert auf den Dokumentationen des internationalen History Channels und erzählt die Geschichte des römischen Reiches. Vor der Schlacht rücken Sie im Stil des Brettspiels *Risiko* Ihre Truppen auf dem Feld zurecht, anschließend verfolgen Sie per frei drehbarer Kamera das Getümmel. Nach dem ersten Schock über die 90er-Jahre-Grafik mit ihren pixeligen Bitmap-Figuren und die aus einer Textur bestehenden Grünflächen fängt man an, nach nichtexistenten Soundeffekten zu suchen. Wer über die grotten-schlechte technische Inszenierung hinwegsieht, wird spätestens in

den unübertrefflich einfachen Kampagnen zum Schenkelklopfen animiert. Was gibt es Schöneres, als ohne auch nur einen Finger krumm zu machen, eine Mission nach der anderen zu gewinnen? Fazit: Ein Strategiespiel ohne Strategiegehalt – Ziel verfehlt! (fk)



TEST GREAT BATTLES OF ROME

Genre:	Strategie
Hersteller:	Black Bean
Entwickler:	Koch Media
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	18. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.blackbeangames.com
Alternativen:	Age of Empires 2

WERTUNG

STEUERUNG	48%	GRAFIK	26%	SOUND	41%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	19%		

Klarer Fall von ungewollter Komik, der die Definition „Videospiel“ auf eine harte Probe stellt.



Fakten

- Basiert auf Dokumentationen des History Channels
- Freispielbare Videoclips
- Zwei Spielmodi
- Erscheint ebenfalls für PSP und PC





Buzz!: Das Mega-Quiz



Kein Bock auf Dia-Abend mit Opa?
Dann packen Sie die Buzzer aus!

Nach dem großen Quiz wird's jetzt Mega. Mit 5.000 neuen Fragen zu Wissensbereichen wie Film, Musik, Natur oder Sport legt Sony nach und bietet Raterfüchen neues Futter. Stilecht, wie in einer Quizshow, beantworten Sie diese mithilfe der Buzzer-Controller. Die Eingabegeräte ersetzen mal wieder die gewöhnlichen Analog-Pads. Ausnahme: der Quizmaster-Modus. Sollte Ihnen der vorhandene Fragenkatalog partout nicht ausreichen, kann sich hier ein fünfter Spieler dazugesellen, der die Rolle des Quizmasters übernimmt und selbst Fragen stellt. Mit dem Joypad startet und beendet dieser fünfte Mitspieler Raterunden und verteilt die Punkte. Die Präsentation ist wieder zweckmäßig, erfüllt ihren Zweck aber voll und ganz. Die

virtuelle Show ist weder zu bieder noch zu knallig bunt. Bilder, Videos und Musikclips komplettieren sogar einige Fragen und die bissigen Kommentare des Showmasters sorgen für Schadenfreude. (cs)



TEST

BUZZ!: DAS MEGA-QUIZ

Genre:	Wissen/Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-/€ 60,-*
Termin:	16. Mai 2007
Spieler:	1-5
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Buzz!: Musik- und Sport-Quiz

WERTUNG

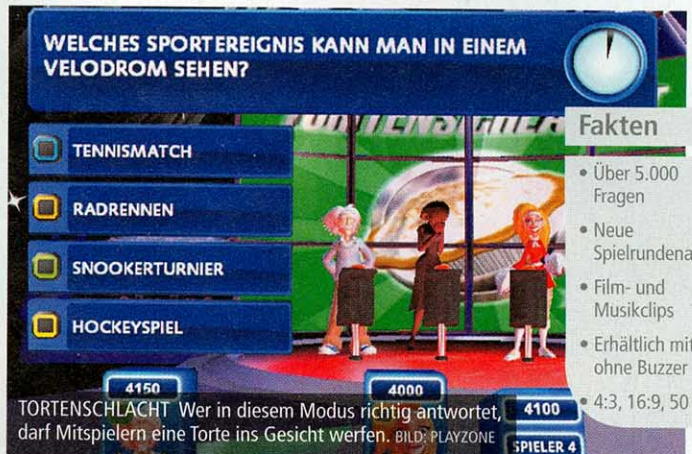
STEUERUNG 100% GRAFIK 70% SOUND 70%

MULTIPLAYER
85%

SINGLEPLAYER
65%

Ratespaß für die ganze Familie. Buzz macht nach wie vor Laune und verusßt Familienfeiern.

* Preis inkl. Buzzer



Fakten

- Über 5.000 Fragen
- Neue Spielrundenarten
- Film- und Musikclips
- Erhältlich mit und ohne Buzzer
- 4:3, 16:9, 50 Hz



Buzz! Junior: RoboJam

Damit auch die ganz Kleinen auf rote Knöpfe drücken dürfen.

Das Buzz!-Quiz ist ein Spiel für die ganze Familie. Allerdings dürften die Fragen für die ganz Kleinen einfach zu schwer sein. Die Buzz! Junior-Serie ist da die perfekte Alternative. In simplen Minigames darf der Nachwuchs sein Geschick unter Beweis stellen. Mit den farbigen Tasten der Buzz-Controller müssen Aliens zerstört, Asteroiden gesprengt oder Tore beim Weltraum-Fußball geschossen werden. Wer die kleinen Familienmitglieder beschäftigen will, kann mit diesem Spiel also eigentlich nichts falsch machen. Die putzige Präsentation dürfte Nachwuchs-zocker obendrein bei Laune halten. Für alle ab 12 Jahren aufwärts werden die Minigames allerdings etwas zu simpel sein, weswegen sich ältere Spieler, die nicht gerade

ihren kleinen Neffen, Cousins oder dem eigenen Nachwuchs eine Freude bereiten wollen, zu anderen Party-Games greifen sollten. (cs)



TEST

BUZZ! JR.: ROBOJAM

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-/€ 60,-*
Termin:	16. Mai 2007
Spieler:	1-5
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Buzz!: Das Mega-Quiz

WERTUNG

STEUERUNG 100% GRAFIK 70% SOUND 70%

MULTIPLAYER
73%

SINGLEPLAYER
65%

Ein unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel für die ganz kleinen Zocker

* Preis inkl. Buzzer



NAMENS GEBER Gegen Metal Gear zu kämpfen, ist in jedem Teil eine heikle Angelegenheit. BILD: KONAMI



Metal Gear Solid: Portable Ops

Snakes erstes „richtiges“ PSP-Abenteuer ist für jeden Fan der Serie ein Muss!

Fakten

- Etwa 20 Stunden Spielzeit
- Game Sharing (-2 Sp.), Ad-hoc (-6 Sp.), Infrastruktur (-6 Sp.)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Komplexes Teamfeature
- Findet zwischen MGS3 und Metal Gear (MSX; 1987) statt

AUTOR: UDO CRNJAK

Hideo Kojima hat mit seiner *Metal Gear (Solid)*-Reihe ein Phänomen erschaffen, das es in dieser Form in der modernen Videospiellandschaft kein zweites Mal gibt. Jeder Teil der Serie bietet aufs Neue die wildesten Verschwörungstheorien, von philosophischen Überzeugungen geprägte Charaktere und hollywoodreif inszenierte Action. Genau diese Qualitäten und die Tatsache, dass der erste „richtige“ Teil für die PSP

die Story-Lücke zwischen dem Prequel *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* und dem allerersten *Metal Gear*-Teil für das MSX zu schließen versucht, sind es, die auch *Metal Gear Solid: Portable Ops* zu einem absoluten Muss für jeden Serien-Fan machen.

HÄPPCHENWEISE

Viele PSP-Fassungen „großer“ PS2-Spieleserien mussten sich den Vorwurf gefallen lassen, nicht wirklich gut auf einem portablen System zu funktionieren.

Metal Gear Solid: Portable Ops kann diesen Vorwurf allerdings mit Leichtigkeit entkräften. Die Entwickler haben die Missionen ausnahmslos in kleine Happen aufgeteilt, die Sie in wenigen Minuten schaffen können. Das betrifft sowohl die storyrelevanten Aufgaben als auch die vielen „Sidequests“ (dazu mehr im Extrakasten „Wehrpflicht auf der PSP“). Allerdings offenbart dieses Missionsdesign auch eine Schwäche: Es reicht oftmals völlig aus, ohne Rücksicht auf Verluste zum Zielpunkt zu preschen. Sie



MYSTERIÖS Was gehört in jedes Metal-Gear-Solid-Spiel? Richtig: ein mysteriöser Unbekannter. BILD: KONAMI



FIES Bosskämpfe gibt es auch auf der PSP genug. BILD: KONAMI



ÜBERREDET! So leicht können Sie andere von Ihrer Sache überzeugen: Einfach umhauen und gefangen nehmen. BILD: KONAMI



WOLF UNTER WÖLFEN Das offene Tarnsystem bewahrt Sie stellenweise vor viel Ärger. BILD: KONAMI

können dabei alle Feindsoldaten des Gebietes im Schlepptau haben – sobald Sie die Zielmarkierung erreichen, haben Sie es trotzdem geschafft. Das nagt teilweise an der ansonsten genialen Atmosphäre.

DER REKRUTENFÄNGER VON HAMELN

Im Hinblick auf das Gameplay geht *Portable Ops* mit dem umfangreichen Team-Feature ebenfalls einen neuen Weg. In der Rolle von Snake müssen Sie es dieses Mal nicht komplett alleine mit Ihren Widersachern aufnehmen, sondern scharen im Laufe des Spiels eine kleine Armee um sich. Dabei müssen Sie Feingefühl und Geschick an den Tag legen, um feindliche Soldaten von Ihrer Sache zu überzeugen: Sie schlagen sie einfach bewusstlos und nehmen sie gefangen. Alternativ dazu

können Sie Lokaltäten in Ihrer Nähe aufsuchen, die über WLAN verfügen und scannen den entsprechenden Hotspot, um einen neuen Rekruten zu bekommen. Nach einer Nacht in Gefangenschaft sind die Feindeinheiten überzeugt und stehen Ihnen fortan zur Verfügung. Haben Sie erst einmal eine stattliche Anzahl an loyalen Erfolgsleuten um sich versammelt, offenbart sich Stück für Stück die Tiefe des Team-Features – beachten Sie hierzu auch den neben stehenden Extrakasten „Wehrpflicht auf der PSP“.

IM GEFECHT ZÄHLT JEDER MANN

Innerhalb der Missionen können Sie die neu gewonnenen Rekruten auch selber steuern. Da Snakes Inventar auf klägliche vier Plätze limitiert wurde, ist die Ausrüstung der zusätzlichen Rekruten während

Wehrpflicht auf der PSP

„Diplomatisches Überreden“ feindlicher Einheiten ist nur der Anfang des komplexen Team-Features.



SPITZEL Der Vermessungsingenieur liefert, in der Spionageeinheit eingesetzt, detailliertere Karten. BILD: KONAMI

Jeder neue Rekrut verfügt über Fähigkeiten, die zum einen den Umgang mit den unterschiedlichen Waffentypen – wie etwa Pistole oder Maschinenpistole – und zum anderen sein technisches und/oder medizinisches Verständnis bescheinigen. Zusätzlich dazu bestimmt sein Beruf, z. B. Athlet oder Elite-Ingenieur, die Eignung für eine der vier Einheiten-Typen.

Infiltrationseinheit: In dieser Einheit geht es ans Eingemachte. Sie können im Laufe des Spiels vier Vierer-Gruppen erstellen und vor jedem Einsatz eine davon auswählen. Die unterschiedlichen Berufstypen unterstützen Sie während der Gefechte beispielsweise durch eine höhere Schleichgeschwindigkeit oder die Möglichkeit, jederzeit Gegenstände zur Basis zu schicken.

Spionageeinheit: Sie können in jedes bereits besuchte Gebiet einen oder mehrere Rekruten schicken, um stets auf dem Laufenden zu sein. Die Spione versorgen Sie nicht nur mit Munition und liefern Ihnen storyrelevante Infos, sie geben Ihnen auch Hinweise auf versteckte Waffen und Gefangene, die sich für eine Rekrutierung besonders eignen.

Technische Einheit: Hier finden die technisch begabten Rekruten einen Platz und fertigen für Sie im Laufe des Spiels alle möglichen nützlichen Gegenstände, wie etwa Zeitbomben, Infrarotbrillen oder Minendetektoren.

Medizinische Einheit: Die Mitglieder dieser Einheit stellen zum einen die Gesundheit und Ausdauer Ihrer Armee nach einem Einsatz wieder her und produzieren zum anderen Medizin- und Ration-Pakete, die Sie dann im nächsten Gefecht einsetzen können.



NÜTZLICH Als Waffenspezialist erhöht dieser Kamerad hier die Menge an mitführbarer Munition. BILD: KONAMI



ZUM GREIFEN NAHE Erreichen Sie die Zielmarkierung, ist der Level geschafft. BILD: KONAMI

» Das Team-Feature ist ein gewagter Gameplay-Ansatz. «



BEEINDRUCKEND Dieser Bosskampf ist sehr faszinierend inszeniert. Sie sehen den Feind erst im letzten Augenblick. BILD: KONAMI



NEUER REKRUT IN SICHT Diese Ärztin könnte eine willkommene Bereicherung Ihres medizinischen Teams sein. BILD: KONAMI



ERWEITERUNG Die europäische Version von Portable Ops hat einige Zusatz-Features zu bieten. BILD: KONAMI

der Missionen bitter nötig. Allerdings haben Ihre Rekruten einen entscheidenden Vorteil: Sie stammen direkt aus der Feindumgebung und machen daher die feindlichen Soldaten im Idealfall nicht auf sich aufmerksam. Dieses neuartige „offene“ Tarnsystem funktioniert allerdings nur, solange Sie sich nicht ungewöhnlich verhalten oder ranghöheren Einheiten über den Weg laufen. Diese durchschauen die Maskerade nämlich im Handumdrehen und schlagen sofort Alarm. Leider haben Sie oft das Gefühl, dass reine Willkür über Erfolg oder Misserfolg dieser Tarnung entscheidet, was einen gemischten Eindruck hinterlässt. Auch die etwas zickige Kamerasteuerung bringt Sie besonders in engen Passagen zeitweise in Schwierigkeiten.

Das facettenreiche Team-Feature ist zweifelsohne ein gewagter Gameplay-Ansatz in der *Metal Gear Solid*-Serie, den die Entwickler nicht nur sehr gut umgesetzt haben, er fügt sich auch sehr gut in die Story und die Gesamtzusammenhänge der Reihe ein. Im Mehrspieler-Modus ist diese Komponente ebenfalls sehr wichtig. Leider war ein Test der Online-Funktionalität von *Metal Gear Solid: Portable Ops* aufgrund technischer Ursachen nicht möglich. Die Ausstattung wirkt allerdings sehr üppig.

BOMBASTISCHES ACTION-KINO

Was die Präsentation von *Portable Ops* betrifft, so findet die Erzählweise in der Handheld-Version nicht mehr in fulminant choreografierten Zwischensequenzen statt. Die im Stile der MGS Digital Graphic Novel gehaltenen und dezent animierten Zeichnungen von Ashley Wood sind allerdings eine mehr als moderate Alternative und werden von der serientypischen grandiosen Synchronisation vertont. Die atmosphärische Musikkuntermalung stellt die letzte Komponente des hervorragenden Inszenierungs-Dreigestirns dar und erzeugt eine exzellente Spannung.

So gelungen *Portable Ops* auch ist, so stellt sich dennoch die Frage, ob die Marke *Metal Gear Solid* überhaupt für eine episodische Spielerfahrung geeignet ist. Schließlich ist die Serie für die hervorragende Symbiose aus Videospiel und Film berühmt und ist dementsprechend wie ein Film am besten vom Sofa aus zu genießen. Und genauso werden Sie auch *Portable Ops* erleben, denn der Titel könnte auch sehr gut als PS2-Version funktionieren. Das ist für ein PSP-Spiel zum einen eine große Auszeichnung, geht zum anderen aber dummerweise auch am ursprünglichen Gedanken eines Handheld-Spiels vorbei. ■



UDO CRNJAK

ist ganz heiß auf Teil 4.

Ich gebe es zu: Ich bin ein *Metal Gear Solid*-Fanboy! Das Verlangen, zu erfahren, warum Big Boss im ersten *Metal Gear*-Spiel Foxhound verrät und quasi zum Bösewicht wird, ist so groß, dass ich wahrscheinlich sogar einen spieldesign-technischen Totalausfall in Kauf genommen hätte. Hideo Kojima ist mit dem neuen Team-Feature auf den ersten Blick einen gewagten neuen Schritt gegangen. Bei näherer Betrachtung ist das Ganze allerdings eine raffinierte Vorbereitung auf seine Wandlung zum Heerführer und Gründer von Outer Heaven und Sansibar. Einfach genial.

MGS: PORTABLE OPS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. April 2007
Spieler:	1(-6 ad-hoc/online)
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Syphon Filter: Dark Mirror

- ✓ Gelungenes Team-Feature
- ✓ Verbindet MGS 3 und Teil 1
- ✓ Geniale Präsentation
- ✓ Packende Atmosphäre

WERTUNG

88% 88% 90%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

89%

Die Inszenierung verschmilzt mit den neuen Gameplay-Ideen zu einem weiteren MGS-Meisterwerk.



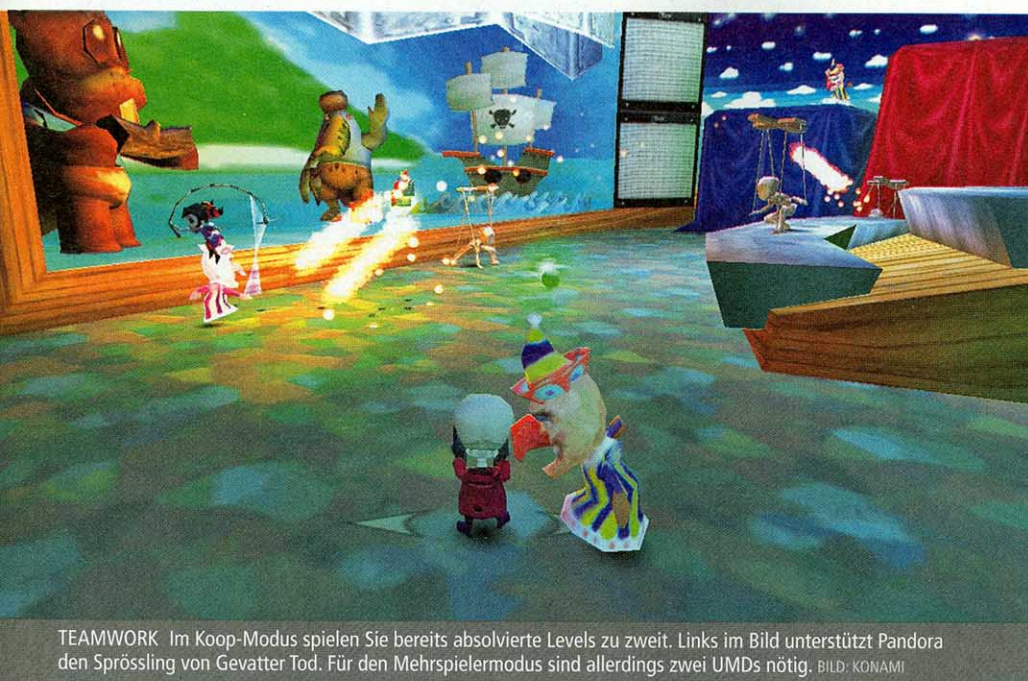
SCHICK Technisch ist Death, Jr. II gut gelungen. BILD: KONAMI



AKROBATISCH Death, Jr. hat einige neue Moves erlernt, mit denen er durch Levels schwingt und hüpf. BILD: KONAMI



SEITLICH Dank vereinfachter Strafing-Funktion gibt es auch aus solchen Situationen einen Ausweg. BILD: KONAMI



TEAMWORK Im Koop-Modus spielen Sie bereits absolvierte Levels zu zweit. Links im Bild unterstützt Pandora den Sprössling von Gevatter Tod. Für den Mehrspielermodus sind allerdings zwei UMDs nötig. BILD: KONAMI

Death, Jr. II Root of Evil

Der Tod steht dem Spiel gut.
Schicke Optik ist aber nicht alles.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Siamesische Zwillingsswissenschaftler, sein toter Guppy und explodierende Hamster. Die Stärke des ersten *Death Jr.* war sein abgedrehter Humor. Das Spiel selbst war zwar auch unterhaltsam, aber gleichzeitig zu unspektakulär, um wirklich begeistern zu können. Die Entwickler sahen das wohl ähnlich. Deshalb hat sich auch bei Teil zwei nichts am Humor geändert. Nur am Gameplay wurden einige Änderungen vorgenommen. Allerdings fallen diese so marginal aus, dass sie *Death Jr.* noch immer nicht zu einem Highlight machen.

FAST WIE GEHABT

Pandora, die diesmal tatsächlich spielbar ist, unterscheidet sich in ihren Fähigkeiten kaum vom kleinen Sensenmann. Der Mehrspielermodus, in dem beide Figuren gleichzeitig auf Monsterjagd gehen, ist ebenfalls etwas unspektakulär geraten. Hier stapft man lediglich zu zweit durch bereits freigespielte Levels. Die neuen Moves und Waffen-Upgrades scheinen

ebenso nur obligatorische Erweiterungen anstatt echte Neuerungen zu sein. Was *Death Jr.* dennoch eine leicht höhere Wertung als dem Vorgänger verschafft, ist die verbesserte Kameraführung, die das actionreiche Geschehen übersichtlicher macht. Mit den Schultertasten kann man diese aber auch weiterhin manuell steuern. Ein kurzer Druck auf beide Schultertasten aktiviert hingegen den Strafe-Modus, in dem das Zielen mit Schusswaffen einfacher fällt. Technisch gibt es nur bei der unmotivierten Musikuntermalung etwas zu mäkeln. Die englischen Sprecher hingegen sind wie gewohnt witzig und die Grafik, die einige hübsche Details zu bieten hat, zieht flüssig am Spieler vorbei. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

riecht nur wie tot.

Das erste *Death Jr.* hatte ich damals nach kurzer Spielzeit mit einem unschmeichelhaften Urteil aus der PSP verbannt: „Ganz nett, aber ich hab noch so viel anderes Zeug, dass ich lieber spielen würde.“ Leider hat sich das beim zweiten Teil nicht geändert. *Death Jr.* macht schon Spaß, aber haut einen eben nicht vom Hocker. Das ist schade, weil das, was im Spiel steckt, das Potenzial zu einem richtig coolen Titel hätte.



DEATH, JR. II: ROOT OF EVIL

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahre
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. April 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Syphon Filter: Dark Mirror

- ☒ Schwarzer Humor
- ☒ Verbesserte Kameraführung
- ☒ Keine echten Neuerungen
- ☒ Überflüssiger zweiter Charakter

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
71%	72%

Gutes, wenn auch unspektakuläres Jump & Shoot. Fans des Vorgängers kommen auf ihre Kosten.



Fakten

- 10 Welten
- Entwickler High Impact Games besteht aus ehemaligen Mitarbeitern von Insomniac Games
- Ad-Hoc (-4 Spieler), Infrastruktur (bis 4 Spieler)
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ratchet & Clank Size Matters

Die Größe spielt eben doch eine Rolle!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Sonys PSP kränkt in den letzten Monaten etwas. Es gibt zu wenig herausragende Software, die Verkaufszahlen sind im Vergleich zu Nintendos DS eher schwach – es muss sich was tun an der Handheld-Front. Was liegt da näher, als bekannte Marken auch auf der PSP zu etablieren.

Während Kriegsgott Kratos noch auf sich warten lässt und die mobile Version von *Gran Turismo* langsam, aber sicher zur ewigen

Legende wird, stürmt das erfolgreiche Plattform-Duo

Ratchet & Clank nach vier PS2-Episoden nun die tragbare PlayStation.

B-MANNSCHAFT

Während die eigentlichen Entwickler der Serie, Insomniac Games, eifrig an der Next-Gen-Premiere der Reihe arbeiten (siehe Seite 44), betraute Sony das neu gegründete Studio High Impact Games mit der ehrenvollen Aufgabe, die beiden Sympathieträger auf der PSP zum Leben zu erwecken. Eine große Herausforderung, doch die Entwickler haben einen wirklich guten Job abgeliefert. Die Story ist erneut flach wie ein Bierdeckel, aber witzig erzählt und professionell präsentiert. Auch die Optik kann sich sehen lassen. Die bunten Umgebungen wirken wie aus einem Guss, das Geschehen läuft größtenteils sehr flüssig ab und schicke





Controller-Check

Durchdacht und einfach gut

L+R

Die beiden Schulterknöpfe schwenken die Kamera nach links oder rechts und ersetzen damit den rechten Analogstick. Diese Einstellung kann invertiert werden.

DIGIKREUZ

Freies Herumlaufen, unabhängig von der Kamera, ist mit dem Digikreuz möglich.

Die Standard-Einstellung ist spielbar, doch nahezu perfekte Kontrolle über das dynamische Duo erhält man erst, wenn man die Strafe-Funktion auf den Analog-Stick legt.

ANALOGSTICK

Vor, zurück, links und rechts sprintet Ratchet auf Befehl des Analog-Sticks.

SELECT

Für Erkundungsblicke auf die Umgebung ist ein Wechsel in die Ego-Sicht notwendig, der auf Knopfdruck geschieht. Auch das Scharfschützengewehr macht nur in dieser Ansicht Sinn.

SYMBOLTASTEN

- Ratchet holt den Schraubenschlüssel raus und drischt auf die Gegner ein.
- ▲ Im (Spiel pausieren-) Quick-Select-Menü werden die Waffen und Gadgets ausgewählt.
- ✕ Sprung und Doppelsprung
- Feuer frei aus allen Rohren

Explosions- und Partikeleffekte werten den Spaß enorm auf. Sicher, alles wirkt ein wenig kleiner und überschaubarer als in den PS2-Vorbildern, aber verstecken muss sich das Handheld-Abenteuer definitiv nicht. Da der rechte Analog-Stick fehlt, wird die Kamera mit den Schultertasten bedient, was sehr gut funktioniert und nur in engen Räumlichkeiten für Übersichtsprobleme sorgt.

MEHR ALS NUR EIN SPIN-OFF

Ansonsten hat *Size Matters* alles zu bieten, was ein Spiel der Reihe braucht – wenn auch mit weniger Tiefgang. Witzige Dialoge, brachiale Waffen, die aufgerüstet werden können, knifflige Hüpfpassagen, jede Menge Abwechslung und einen passenden Soundtrack. Doch es gibt auch Schattenseiten. So sind einige Checkpoints gegen Ende des Spiels unverschämt weit auseinander, was besonders in Boss-Kämpfen für Ärger sorgt. Richtiggehend schlecht sind dagegen die Hoverboard-Passagen. Die völlig vermurkste Steuerung tötet jeden Spielspaß, die wirre Streckenführung gibt diesen Abschnitten den Rest. Einige neue Mini-Games und Challenges sind ebenfalls enthalten (so darf

Clank sich in einer Art *Demolition Derby* versuchen und eine *Lemmings*-Variante spielen), doch auch hier steht die Steuerung mit dem Spielspaß auf Kriegsfuß. Glücklicherweise sind die meisten dieser Spiele optional, nur wer alle Extras finden will, muss sich durchbeißen. Wer nur zum Abspann kommen will, der braucht nicht allzu viel Zeit. Gerade mal zehn Welten gilt es zu bereisen und auch wenn sehr originale Abschnitte dabei sind, ist der Spaß doch viel zu schnell vorbei. Immerhin: Wer nur schnell zum Endboss durchspurtet, wird gegen dessen heftige Attacken ohnehin keine Chance haben, es lohnt sich also, die Levels gründlich zu durchforsten und fleißig Erfahrungspunkte zu sammeln. Anschließend lockt der Challenge-Modus zum erneuten Durchspielen mit noch durchschlagskräftigeren Waffen.

» Alles wirkt kleiner und überschaubarer als in den PS2-Vorbildern. «

MEHRFACH VORBILDICH

Ebenfalls motivierend ist der Mehrspieler-Modus, der endlich mal wieder auch Online-Unterstützung bietet, wenn auch nur für maximal vier Spieler. Zwar bietet auch dieser Aspekt des Spiels weniger Umfang und Vielfalt als die PS2-Vorgänger, aber dennoch sind Spielbarkeit und Design hervorragend gelungen. Leider waren die Server zum Testzeitpunkt noch nicht online, was den Mehrspieler-Test unmöglich machte. Auf der PS2 wäre *Ratchet & Clank: Size Matters* lediglich ein ordentlicher Nachklapp ohne herausragende Momente, auf der PSP ist es ein eindrucksvolles Stück Software mit fetter Optik und jeder Menge Humor. Fans der Reihe kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten und wer *Daxter* mochte, wird auch mit diesem Duo glücklich. ■



MAIK
BÜTEFÜR

ist sowieso der Größte.

Erstaunlich, wie nah Spielgefühl und Optik an die PS2-Teile herankommen. Natürlich ist *Size Matters* im Vergleich zu *Ratchet & Clank 3* nur ein lauer Nachmittagsspaß, aber handwerklich erstklassig und spielerisch gut auf die PSP zugeschnitten. Bis auf die katastrophalen Hoverboard-Rennen und die teils fies platzierten Checkpoints ist *Size Matters* rundum gelungen.



R & C: SIZE MATTERS

Genre:	Action/Jump & Run
Hersteller:	Sony
Entwickler:	High Impact Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	16. Mai 2007
Spiele:	1-4
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Daxter

- ✓ Technisch eindrucksvoll
- ✓ Hervorragende Präsentation
- ✓ Astreine Spielbarkeit
- ✓ Verbockte Hoverboard-Rennen

WERTUNG

85% 88% 83%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

87%

Rundum gelungener Serienableger, dem es lediglich an Umfang und Feintuning mangelt.



MEHR POWER Die Waffen werden im Verlauf des Spiels immer stärker und durchschlagskräftiger. BILD: SONY



Fakten

- Alle Tätigkeiten verbessern Ihre Charakterwerte
- Mit der Zeit werden neue Werkzeuge nutzbar
- Feldarbeit teilweise automatisierbar
- 100% familientauglich durch gewaltfreies Spielprinzip



A Futuristic Harvest Moon

Der neueste Bauernhof-Ausflug erinnert an die Geschichte von Pinocchio.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Gepettos Gegenstück heißt hier Galledings Dr. Hope und hat seinen „Sohn“ nicht aus einem Holzklotz geschnitzt, sondern zeitgemäß als eine Art Roboter selbst entwickelt und gebaut. Das so erschaffene Wesen sollte der perfekte Mensch werden, unfähig zu hassen oder zu töten – und so taufte Dr. Hope seine Schöpfung „Innocent Life“. Die Achtung vor dem Leben soll der Junge nun nicht zuletzt im Umgang mit Pflanzen und Nutztieren lernen, und so wird ihm nach einer kurzen Einleitung ein kleiner, futuristischer Bauernhof übergeben.

SIND SIE MENSCH GENUG?

Wie jedes *Harvest Moon* beginnt auch der neue PSP-Ableger mit ganz grundlegenden Tätigkeiten: Ihr Bauernhof ist verwahrlost, sodass Sie erst Unkraut und Felsbrocken entfernen müssen. Als Nächstes muss der Boden umgepflügt werden, dann ist Säen angesagt und ab diesem Moment müssen Sie dafür sorgen, dass jede Pflanze täglich gegossen wird (bei Regen entfällt diese Arbeit natürlich). Nach wenigen Tagen können Sie buchstäblich die Früchte Ihrer Arbeit ernten und ganz komfortabel in eine Versandkapsel legen, um am

Abend das Geld dafür gutgeschrieben zu bekommen. Doch auch wenn der Wirtschaftssimulations-Aspekt bei *Innocent Life* noch wichtiger ist als üblich (später können Sie sogar Förderbänder in Ihrem Garten anlegen ...), ist es mit gutem Wirtschaften nicht getan. Beim neuen *Harvest Moon* müssen Sie sich schließlich nicht nur als Bauer bewähren, sondern auch als Mensch! Daher bleibt's nicht nur beim Anbauen, Ernten und Verkaufen von Kartoffeln, Tomaten und dergleichen, auch den Kontakt mit den Mitmenschen sollten Sie pflegen. Nehmen Sie beispielsweise an Dorffesten teil, wirkt sich das positiv auf Ihre Menschlichkeitswerte aus! Und auch sonst sind Charakterwerte serientypisch wie bei einem Rollenspiel sehr wichtig: Wer lange genug mit der Gießkanne hantiert, verbessert seine Fähigkeiten und kann die nächstbessere Kanne nutzen – wenn per Knopfdruck gleich neun Felder statt nur einem bewässert werden, bleibt jeden Tag deutlich mehr Zeit für andere Aufgaben! Die gefällig vor sich hindüdelnde Musik und die ansehnliche 3D-Grafik sind ordentlich und auch die deutschen Texte sind generell relativ gelungen. Schade nur: Während die eigentlichen Ladezeiten angenehm kurz sind, schindet das Spiel durch lange Laufwege unnötig Zeit. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

ist auf den Hund gekommen.

Die friedliche Welt von *Harvest Moon* ist schon seit jeher ein Garant für Spielspaß durch Förderung von Kreativität und Produktivität. Mir persönlich wäre die grandiose PS2-Episode *Save the Homeland* lieber gewesen, doch können deutsche Sony-Fans nach jahrelangem Warten froh sein, endlich mal wieder überhaupt irgendein *Harvest Moon* abzukriegen. Spielerisch hebt sich der PSP-Ableger nur insofern von der Serie ab, dass die Interaktion mit den anderen Dorfbewohnern nicht mehr so vielschichtig und wichtig ist. Schade! Der reine Bauernhof-Alltag ist nämlich auf Dauer doch etwas eintönig.



INNOCENT LIFE

Genre:	Bauernhof-Simulation
Hersteller:	Rising Star Games/Marvelous Interactive
Entwickler:	ArtePiazza
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	4. April 2007
Spieler:	1
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	Ein eigener Garten!

- ✓ Ungewöhnliches Spielprinzip
- ✓ Motivierende Rollenspiel-Elemente
- ✓ Das reine Bauernleben ist etwas eintönig
- ✓ Beziehungen nicht mehr so wichtig

WERTUNG

STEUERUNG 71% GRAFIK 75% SOUND 68%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

77%

Gar nicht sooo futuristisch: Das neue *Harvest Moon* ist nett, aber kein Fortschritt für die Serie.

Crush

Die beste Therapie gegen Schlaflosigkeit: Kopfzerbrechen, bis der Schädel raucht!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Stellen Sie sich vor, Sie könnten nicht mehr einschlafen. So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie können einfach nicht entschlummern. Eine auch in der Redaktion verbreitete Krankheit, die aber in erster Linie in zu vielen guten Spielen begründet liegt, die man zocken muss, und da der Tag nun mal nur 24 Stunden hat, bleibt oft nur die Nacht zur ausgiebigen Jagd nach Highscores.

GEIST-REICH

Der Protagonist von *Crush* hat da ganz andere Sorgen, denn er hat überhaupt nichts zu tun, kann aber trotzdem nicht schlafen. Aus dieser misslichen Lage soll den Jungen ein Professor befreien, der eine Art Virtual-Reality-System namens C.R.U.S.H. entwickelt hat. Dieses System versetzt den Benutzer in den eigenen Geist, um dort für Ordnung zu sorgen und den Grund für die Schlaflosigkeit zu finden. In 40 Abschnitten wandert man durch skurrile 3D-Welten, sammelt Erinnerungen ein und versucht den Weg zum Ausgang zu finden. 3D-Welten stimmt aber nur zum Teil, denn der spielerische Clou an *Crush* ist der Wechsel von 2D auf 3D per Knopfdruck. Je nach Blickwinkel auf den Level eröffnen sich so ganz neue Möglichkeiten und Querdenker kommen schnell auf Ihre Kosten.

COOLE KOPFNÜSSE

Das gewünschte Extra ist viel zu weit oben? Kein Problem. Schnell die Kamera in die Draufsicht geschaltet, einmal

gecrusht und schon sind beide Ebenen nebeneinander. Hat man diesen Gameplay-Kniff erst einmal verinnerlicht, geht der Spaß so richtig los. Fair verteilte Checkpoints machen Abstürze erträglich und da auch kein Zeitdruck herrscht, bleibt *Crush* stets sehr entspannt. Profis versuchen dennoch Bestzeiten zu knacken und ernten dafür bessere Ratings und Boni. ■



MAIK BÜTEFÜR

kann auch nicht mehr schlafen.

Was für ein cooles Teil! Hat man den 2D-zu-3D- und wieder-zurück-Kniff erst einmal verinnerlicht, geht *Crush* richtig gut ab. Level für Level knobelt man sich durch die komplexen Strukturen, dank entspannter Atmosphäre und fairen Checkpoints hat *Crush* erst gar keine Chance. Ein PSP-Spiel, wie es viel zu wenige gibt, das man unbedingt mal ausprobiert haben sollte!



CRUSH

Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Kuju Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	25. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Lumines 2

- ✓ Liebevoll präsentiert
- ✓ Trickreiches Leveldesign
- ✓ Entspanntes Rätselraten
- ✓ Nervige Ruckler

WERTUNG

STEUERUNG 80% GRAFIK 75% SOUND 80%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

85%

Clevere und originelle Knobelei, die süchtig macht und wie für die PSP geschaffen ist.



Fakten

- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Wechsel von 2D auf 3D in Echtzeit ermöglicht außergewöhnliche Puzzles
- 40 Levels



PLATT In 2D eröffnen sich ganz neue Wege, aber auch neue Gefahren – Querdenker sind im Vorteil. BILD: SEGA



KNIFFLIG Die verschiedenen Materialien der Blöcke verhalten sich beim Wechsel von 2D zu 3D ganz unterschiedlich. BILD: SEGA



KOMPLEX Spätere Levels verlangen dem Spieler jede Menge Hirnschmalz ab und erfordern eine gründliche Vorbereitung. BILD: SEGA



KNIFFLIG Zu Fuß gestaltet sich die Steuerung etwas hakelig, glücklicherweise ist man öfter im Auto unterwegs. BILD: UBISOFT



KNALLEFFEXT Unfälle sehen nicht nur spektakulär aus, sie fühlen sich auch so an. BILD: UBISOFT

Fakten

- 27 Missionen
- 40 steuerbare Fahrzeuge
- Game Sharing (-2 Sp.), Ad-Hoc (-2 Sp.)
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Driver 76

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Nach dem umstrittenen *Driv3r* konnte sich Entwickler Reflections im letzten Jahr mit *Driver: Parallel Lines* rehabilitieren und die Fans der ersten Stunde versöhnen. Allzu viel Erfolg war dem Titel dennoch nicht vergönnt und kurz darauf verkaufte Atari das Studio an Ubisoft. *Driver 76* stellt das erste Ergebnis dieser neuen Zusammenarbeit dar, ist aber zum einen „nur“ die Vorgeschichte zu *Parallel Lines* und zum anderen nicht wirklich ein Produkt von Reflections. Die Umsetzungs-Profis von Sumo Digital wagten sich an die komplexe Aufgabe, ganz New York City der Siebziger auf eine UMD zu quetschen.

FLOTTER FAHRSPASS

Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Nun war *Driver: Parallel Lines* auch nicht gerade ein Grafikblender, dennoch ist es beeindruckend, wie sauber und flüssig das Geschehen über den PSP-Screen läuft. Wie in der großen Vorlage rast man mit zumeist überhöhter Geschwindigkeit durch die Straßen von New York, klaut Autos, entwischt der Polizei, liefert sich Rennen und sammelt nebenbei über die ganze Stadt verteilte Stern-Symbole ein.

Die Vorgeschichte zu Parallel Lines gibt's exklusiv auf der PSP.

Derer gibt es nun stolze 250, dummerweise bekommt man dafür lediglich Sammelgegenstände, die keinerlei Einfluss auf das Spiel haben, sondern als Statussymbole dienen sollen. Clou an der Sache ist das Tauschfeature. Hat man einen Gegenstand zweimal (die Vergabe der Items ist zufallsgeneriert), kann man diesen über Wireless LAN mit einem Kumpel tauschen – wer's braucht ...

MEINHATTAN

Wer *Parallel Lines* bereits gespielt hat, ist klar im Vorteil, doch auch komplette Neulinge werden nicht überfordert. Das Missionsdesign ist recht einfach gehalten und man hat sich schon durch inspirierte Verfolgungsjagden gekämpft. Auch die Story um den jungen Ray, der ein Date mit der Tochter eines Gangsterbosses auf die Beine stellen will, ist alles andere als ein großer Wurf. Dennoch macht die Raserei Spaß – zumindest, solange man nicht gerade von mehreren Cops verfolgt wird oder anderweitigen Grafikstau verursacht. Dann sackt die Bildrate gern mal in grenzwertige Bereiche und macht Kurvenfahrten zum Glücksspiel. Mehrspielermodi sind vorhanden, konnten aber mangels einer zweiten Version nicht getestet werden, die Gamesharing-Opti-

on lässt lediglich Rennen und Destruction Derbys für zwei Spieler zu, was nach spätestens fünf Minuten langweilig wird. ■



MAIK BÜTEFÜR

cruist gern durch New York.

Von heftigeren Slowdowns bei viel Action mal abgesehen, ist *Driver 76* technisch wirklich beeindruckend. Leider wirkt das Missionsdesign recht uninspiriert und fade. Originalität sieht anders aus, aber dem Spaß tut das trotzdem keinen Abbruch.



DRIVER 76

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Reflections/Sumo Digital
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	8. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	GTA Vice City Stories

- ☒ Handwerklich sauber
- ☒ Sehr gute Spielbarkeit
- ☒ Unspannendes Missionsdesign
- ☒ Teils deftige Slowdowns

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	80%	81%	74%
MULTIPLAYER	—		
SINGLEPLAYER	80%		

Technisch solide inszenierter Ableger der Serie, dem es an Originalität und Frische mangelt.



BELANGLOS Minispiele wie solche Autorennen sind eine nette Abwechslung, aber wenig spannend. BILD: UBISOFT



WEG HIER Verfolgungsjagden mit den Hütern des Gesetzes gehören zu den Highlights des Spiels. BILD: UBISOFT

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

06/07

Ausgabe 122

€ 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

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

10
N-ZONE

Reportage mit großem
Gewinnspiel auf 9 Seiten



**SUPER
PAPER MARIO**

Sechs Seiten Test
zum Mega-Abenteuer

EXKLUSIV

MARIO STRIKERS CHARGED

NUR BEI UNS: DER ERSTE
TEST VOM FUSSBALL-FEST

**Jetzt neu
im Handel**

**FINAL
FANTASY III**

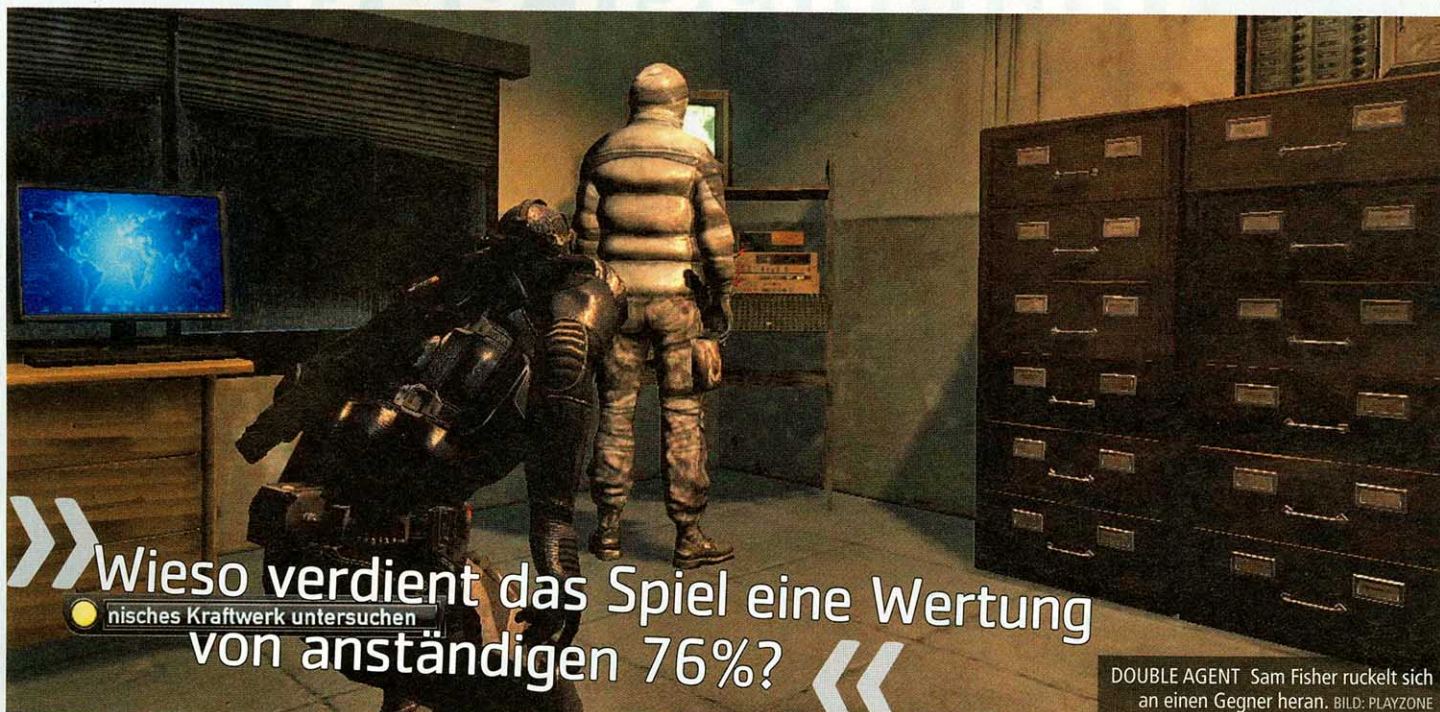
Rollenspiel-Referenz
für Nintendo DS?



6 SEITEN: HORROR-HAMMER FÜR NINTENDO Wii

RESIDENT EVIL





DOUBLE AGENT Sam Fisher ruckelt sich an einen Gegner heran. BILD: PLAYZONE

Wieso verdient das Spiel eine Wertung von anständigen 76%?

nisches Kraftwerk untersuchen

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

Mit dem neuen Splinter Cell ist die erste wirklich unschöne PS3-Umsetzung eines Spiels erschienen. Unsere Wertung sorgte für Diskussionen – manche fanden sie zu hart, andere angesichts des Geruckels eher noch zu hoch.

Splinter Cell „läuft nicht“?

Hi, liebes Playzone-Team!
Durch das Erscheinen der PS3 bin ich wieder auf den Geschmack und euer Magazin gekommen! Das Layout eurer Zeitschrift find ich einfach am besten und irgendwie seid ihr mir auch sympathisch! Doch gleich in der zweiten Ausgabe seit PS3-Erscheinen (05/07) ist mir etwas bitter aufgestoßen, und zwar geht es um den Test zu *Splinter Cell: Double Agent*. Ich habe den Bericht gründlich gelesen und verstehe euch nicht: Ihr schreibt „Zu keiner Zeit läuft das Spiel absolut flüssig“ (sogar

als Eyecatcher-Zitat hervorgehoben) und „das Spiel würde ständig ruckeln“. Wieso, sagt mir WIESO, verdient das Spiel dann noch eine Wertung von anständigen 76% im Singleplayer??? Durch eure eigene Einteilung der Wertungen in die drei Ampelfarben ginge das Spiel somit (wenn auch knapp) als „Oberklasse“ durch. Eure Sätze bedeuten für mich aber äquivalent: „Das Spiel ist quasi nicht lauffähig“. Und dann ist das Spiel doch wohl kaum 76% wert!?!? Klar habt ihr auch viele gute Argumente für das Spiel, etwa gutes Gameplay etc., aber wenn das Spiel „nicht läuft“, dann sollte das meiner Meinung nach alles ande-

re in den Schatten stellen. Über eine gute Erklärung würde ich mich freuen!

Zweites Thema: Mir ist aufgefallen, dass es in der PLAYZONE ziemlich viele Vorschau-Berichte gibt, aber ganz wenig Tests. Man liest also sehr viel mehr über Spiele, die es noch gar nicht gibt, als von welchen, die aktuell in den Läden stehen. Natürlich weiß ich, dass im Moment einfach nicht viele Spiele rauskommen, aber ich wollte mal nachhaken, ob das wirklich NUR daran liegt, dass es einfach nicht mehr zu berichten gibt.

Liebe Grüße aus Braunschweig!

ANDREA KEIL



Praktikanten gesucht!

Sie wollten schon immer erleben, wie der Alltag in der PLAYZONE-Redaktion aussieht? Oder möchten einfach stets die neuesten Games spielen, noch bevor sie im Laden stehen? Sie sind volljährig, schreiben gerne und auch gut, widmen sich seit Jahren schon dem Thema Videospiele und haben Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerben Sie sich bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@play-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth)



PS: Ich danke meinem Vater, dass er mich in die Welt der Videospiele gebracht hat UND mir *Final Fantasy VII* gezeigt hat! Ohne diese beiden Sachen würde mir viel im Leben fehlen!!

Zeit für eine kleine Stellungnahme:
Double Agent ist nun mal im Kern nach wie vor ein großartiges Spiel, auch wenn die Darstellung auf der PS3 nicht sonderlich flüssig ist. Und mal ehrlich: Ein *Splinter Cell* ist generell nicht so hektisch, dass das Ruckeln wirklich starken Einfluss auf den Spielablauf hätte, es ist eher ein Schönheitsfehler. Wenn auch ein verdammt ärgerlicher. Das mit den Tests liegt tatsächlich daran, dass derzeit nicht so wahnsinnig viele Titel erscheinen – die Hersteller wollen die meisten ihrer Top-Spiele am liebsten kurz vor Weihnachten veröffentlichen, sodass speziell Mitte des Jahres relativ wenig los ist. Bei den Vorschauthemen können wir dagegen aus den Vollen schöpfen und zudem auch interessante Titel mehrfach vorab vorstellen, wenn es etwas zu berichten gibt – einen Test gibt's natürlich nur einmal!

Macht's gut und viel Glück!

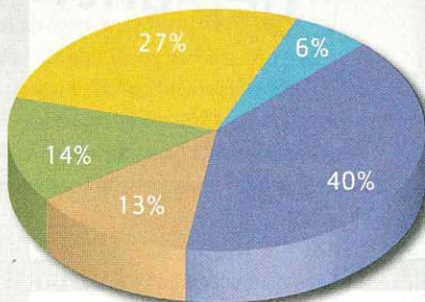
Liebes PLAYZONE-Team,
 mit dieser Mail möchte ich mich für viele Jahre gute Beratung und all die Mühe bedanken, die ihr euch mit eurem Magazin gegeben habt. Durch die PLAYZONE bin ich vor zahlreichen Fehlkäufen bewahrt worden, habe mörderschwere Endgegner doch noch besiegt und bin heil durch so manchen dunklen Dungeon gekommen.
 Nach einem finalen und ausführlichen Probespielen mit der PS3 habe ich mir aber nun doch lieber eine Xbox 360 gekauft und es bislang keine Sekunde bereut. Ich wollte eben „nur“ eine Spielkonsole und kein Multimedia-Center. Da sind 600 Euro einfach nicht gerechtfertigt. Vielleicht liest man sich in ein paar Jahren mal wieder, wenn die PS3 erschwinglich und *Gran Turismo 5* zum Platinum-Preis zu haben ist. Bis dahin wünsche ich euch weiterhin alles Gute und dass ihr euren hohen Qualitätsstandard beibehaltet.
 Herzlichst

RÜDIGER SCHÄFER, LEVERKUSEN

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.

Der erste Monat der PlayStation 3 in Europa ist vorbei – wie zufrieden sind Sie bisher mit der Konsole?



- Sehr zufrieden.
- Einigmaßen zufrieden.
- Nicht zufrieden.
- Habe mangels PS3-Erfahrung noch keine Meinung dazu.
- Andere Meinung



Wie zufrieden sind Sie bisher mit dem Software-Angebot für die PS3?

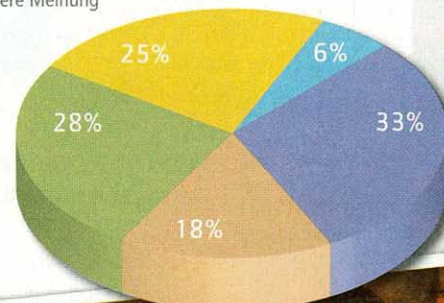


- Sehr zufrieden.
- Einigmaßen zufrieden.
- Nicht zufrieden.
- Habe mangels PS3-Erfahrung noch keine Meinung dazu.
- Andere Meinung



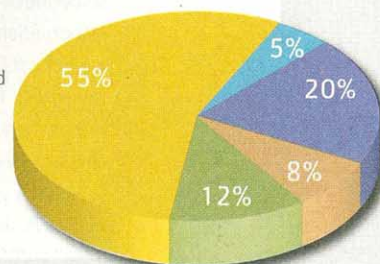
Oblivion erscheint im April endlich auch für die PS3

- Sehr gut, ich hab lange genug darauf gewartet!
- Hätte ich eine PS3, würde ich wohl zu dieser Version greifen.
- Ich hab mir schon die PC- bzw. Xbox-360-Version gekauft.
- Das Spiel interessiert mich so oder so nicht.
- Andere Meinung



Stuntman Ignition wird deutlich einfacher als der Vorgänger.

- Sehr gut, das hat mich beim Original am meisten gestört!
- Mir ist der Schwierigkeitsgrad relativ egal.
- Schade, ich fand gerade die Herausforderung reizvoll.
- Na und? Das Spiel interessiert mich trotzdem nicht.



Leser fragen, PLAYZONE antwortet



DIE PREMIUM-AUSGABE
Die Premium-Version
der PLAYZONE 04/2007
wird nicht die einzige
Spezialfassung bleiben.
BILD: PLAYZONE

Weiter Premium-Ausgaben in Planung?

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team,
ich möchte euch zunächst ein großes Lob für eure (im wahrsten Sinne des Wortes) PREMIUM-Ausgabe aussprechen! Mehr PLAYZONE geht nicht! :-). Das Heft ist wie immer klasse und dank eurer PS3-Agenda und dem Sonderheft bleiben wirklich keine Fragen zum Thema PS3 offen. Danke! Besonders löblich finde ich die HD-DVD (oder ist es nur eine DVD mit Videos in HD-Qualität?). Ich bin echt beeindruckt! Bisher konnte ich über die wahre Bildqualität immer nur spekulieren, da ich selber noch nie einen HD-Fernseher in Aktion erlebt habe! :-). Das Staubtuch ist zudem ein Fan-Artikel, den ich mir schon wesentlich früher gewünscht hätte! :-). Jetzt habe ich allerdings ein Problem und ein paar Fragen!

1. (Das Problem) Ich habe mir eure „normale“ DVD angeguckt und mir ist gegen Ende der Show aufgefallen, dass der

» Sind noch weitere Premium-Ausgaben geplant? «

Sound etwas verrauscht aus den Boxen ertönt. Ist meine DVD möglicherweise defekt oder woran könnte das liegen? Die DVD selbst funktionierte ansonsten einwandfrei!

2. Kann man über euren Verlag PLAYZONE-Fanartikel beziehen (T-Shirts, Schlüsselanhänger etc.)? Ich persönlich hätte als PLAYZONE-Leser der ersten Stunde ja einen ganz speziellen Wunsch! :-D Ein 3er-T-Shirt-Set: Auf dem ersten T-Shirt in weiß ist euer Ur-PLAYZONE-LOGO, auf dem zweiten T-Shirt in grau ist euer zweites PLAYZONE-Logo und auf dem dritten T-Shirt in Schwarz wäre dann das aktuelle Logo! :-D Könnte es sowas nicht mal geben?

3. Sind in naher Zukunft noch weitere Premium-Ausgaben geplant?

4. Ein Blick in die Zukunft: Werdet ihr weiterhin die gute „alte“ DVD als Datenträger für eure PLAYZONE-Show verwenden oder werdet ihr als PlayStation-Magazin eventuell irgendwann mal auf die Blu-ray Disc umsteigen?

5. Aus welchem Grund habt ihr die Spielstände und Komplettlösungen aus dem Heft verbannt? Geringes Leserinteresse?

6. Ich hatte bereits einmal gefragt, ob man über euren Verlag – gegen Bezahlung – ganz alte PLAYZONE-Ausgaben aus PSone-Zeiten beziehen kann! Ganz konkret: Ist es möglich oder nicht? Das waren alle Fragen für dieses Mal! :-). Ich bedanke mich für diese super PREMIUM-Ausgabe und wünsche euch eine schöne Zeit!

MICHAEL ARNDT

1. Solange du noch ein sauberes Bild kriegst, liegt's kaum an der DVD, wird also vermutlich in diesen Einzelfäl-

len an unseren Aufnahmen gelegen haben.

2. Derzeit gibt's nichts – aber wer weiß, was den nächsten Premium-Ausgaben beiliegen wird.

3. Auf jeden Fall, die nächste Ausgabe wird zum Beispiel wieder als Premium-Version erhältlich sein. Generell ist der Plan, alle drei Monate eine Premium-PLAYZONE anzubieten.

4. Wir würden liebend gerne irgendwann auf Blu-ray umsteigen, aber dies ist nicht ganz billig und kann derzeit ja leider nur von vergleichsweise wenigen Lesern genutzt werden. Geduld!

5. Ja, genau deswegen.

6. Leider nein – wir sind ja selbst froh, von jeder Ausgabe zumindest noch ein Exemplar im Archiv zu haben, da ist an mögliche Leser-Nachbestellungen gar nicht zu denken.

FIFA-FIEBER

Hallo!

Vielleicht könnt ihr mir ja sagen, wann damit zu rechnen ist, dass *FIFA 08* auf der PS3 rauskommt und ob damit überhaupt zu rechnen ist.

Besten Dank schon mal!

ALEXANDER HASELOW

Hallo!

ich wollte mal ganz schnell fragen, wann mal ein *FIFA* für die PS3 rauskommt. Ich hab sie mir gekauft, um *FIFA* zu spielen, aber egal wo ich suche, ich finde keins! Könnt ihr mir weiterhelfen? Wann kommt denn eins für die PS3?

DOMENICO KIENZLE

Electronic Arts hat es Ende letzten Jahres zeitlich einfach nicht geschafft, ein PS3-FIFA in akzeptabler Qualität auf die Beine zu stellen, sodass die Serie erst im kommenden Herbst die neue Sony-Konsole erreicht. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung Ende September.

USB-Modem an die PS3?

Sehr geehrter Herr Pruchnicki!
Bei uns in Österreich ist die Werbung momentan gestopft voll mit USB-Data-Modems für den PC bzw. Data-Karten für das Notebook. Da ich über keinen Breitbandanschluss per Netzkabel verfüge, würde ich gerne wissen, ob man so ein Modem per USB-Anschluss an die PS3 anschließen kann. Theoretisch müsste es doch möglich sein oder?

ANDRÉ SCHMIDT

Leider bleibt's in diesem Fall bei der Theorie, denn die PlayStation 3 läuft ja nicht auf Windows-Basis und hat daher auch nicht die benötigten Treiber für solche USB-Geräte.

Oblivion-Downloads?

Hallo liebes PLAYZONE-Team!
Ich hab mir gerade *Oblivion* geholt und die Gebrauchsanweisung durchgelesen. Auf Seite 50 wird etwas erwähnt, das mich wundert, da es im Spiel nicht enthalten ist. Und zwar gibt es keine Option für Downloads! Könnt ihr mir erklären, warum das so ist?

THRILLKILL13432

Es ist in der Tat so, dass im Handbuch diese Option beschrieben wird, im

Spiel aber schlichtweg nicht vorhanden ist. Auf unsere Frage bei Ubisoft hat man uns folgende Erklärung gegeben: Im Moment stehen noch keine Downloadinhalte zur Verfügung und es sind auch noch keine Inhalte zum Herunterladen offiziell bestätigt – wohl aber geplant, zumindest laut Aussage von Pete Hines von Bethesda Softworks uns gegenüber. Es ist mit Sicherheit nur eine Frage der Zeit, bis auch über das PlayStation Network die von der Xbox 360 bekannten Inhalte bereitstehen werden. Eine Erklärung für das Fehlen des Auswahlpunktes im Optionsmenü ist das allerdings nicht.

Wie bewerben?

Howdy,
bin Abonnent bei euch und würde gerne mal wissen, ob man sich bei euch in irgendeiner Form bewerben kann.

DAVID KÖHLER

Wir freuen uns sehr über Bewerbungen von willigen Redaktions-Masseuren (wir nehmen allerdings nur ausgebildete Physiotherapeuten!) und die Führerscheinbesitzer unter uns (also nicht Maik!) heißen jederzeit talentierte Felgenputzer willkommen. Allerdings sind diese beiden Felder zugegebenermaßen schon ein wenig überlaufen, daher ein Insider-Tipp: Wir könnten auf jeden Fall einen erfahrenen Butler gebrauchen, allerdings wäre hier ein englischer Vorname Pflicht! Falls die Stelle etwas mit Spielen zu tun haben soll, empfehlen wir übrigens einen Blick auf die Anzeige auf der vorangegangenen Doppelseite („Praktikanten gesucht!“).



SUCHE ZWECKLOS. Wir haben jeden Kerker durchsucht, das PS3-Oblivion hat (noch?) keine Download-Option. BILD: PLAYZONE



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 God of War II.

sinTeen AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 09.04.06
Datum: 28.04.07 15:24
So, ich hab die (ziemlich umfangreiche) demo mal gezeit und bin vollends begeistert. ☺
Die optik ist einfach nur bombastisch, genau wie inszenierung und ales andere.^^
Mir ist allerdings nochwas aufgefallen:
- auch kampfscenarien von kratos und feinden wurden eingedeutscht - klingt nicht ganz so cool
- das sex-minispiel fehlt in der demo ☹
Blut gibt es auch en masse und wenn man will, kann man die demo sogar auf englisch spielen. (ist multilingual)
In der intro-sequenz fehlt komischerweise ein wortschnipsel von Athena... ☹
Verpackt ist das ganze in einem pappscherib in CD-format. Vorne drauf ein schickes artwork - für lau hat sich demo wirklich gelohnt. ☺
"Tino Manta: Von ganz unten, nach etwas weiter oben" ...Sommer 2007...
Illuminat Mörderisch stolz drauf, wie ein Förster auf sein Holzhaus ☹
Rookie of the Year bei den POCAs 2007 ☺

Iroquois-Pliskin AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 07.11.06
Autorangpunkt: 17
Leserreakt: 4
Datum: 01.05.07 12:54
So, nach einer mehrstündigen God of War 2 Zocksession bis in die frühen Morgenstunden kann ich nur eins sagen, "WOW"!!! Das Niveau des Vorgängers kann auf jeden Fall gehalten (wenn nicht sogar übertroffen) werden, die Story ist spannend und dramatisch, die Grafik der Hammer, der Soundtrack bombastisch, das Gameplay genial und die Atmosphäre düster. Schon das erste Level wo man gegen den Koloss von Rhodos kämpfen muss ist ein wahres Highlight und übertrifft definitiv das Anfangslevel aus Teil 1! Die Fluppassagen auf dem Rücken von Pegasus sind auch sehr spaßig und bieten ne nette Abwechslung.
Bin gespannt, was mich da noch so alles erwartet, bis jetzt eine klare Kaufempfehlung und das wird sich denke ich auch nicht ändern ☺

mbu AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 23.11.03
Datum: 03.05.07 12:26
Meins kam gestern Mittag kurz nach 12 Uhr mit der Post an ☺
Nur dass der st*** Postbote mir fast die Hüller zerbrochen hat beim Versuch, den Umschlag in den Briefkasten zu quetschen ☹
Nach erst kurzer Spielzeit muss ich sagen: WOW
Dass man sowas echt noch auf der PS2 erleben darf ☺
Die Story entwickelt sich echt spannend ☺ Bin zwar erst kurz nach der ersten Fluganlage, aber was ich bisher gesehen und erlebt habe ist einfach ☺
Achja, und Probleme auf meiner "alten dicken" PS2 (SCPH 39004) gibt es auch nicht ☹
<http://img177.imageshack...>
Du nutzt Firefox und möchtest die verlinkten Bilder in der Signatur sehen? Dann lad dir die "Text-to-Image-Erweiterung" !!

daumenschmerzen AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 25.02.06
Datum: 03.05.07 15:51
Wuuuhaaaaa!!!! Das Spiel ist der absolute Brecher!!! ☺☺☺ Die Kills sind ja noch fieser als im ersten Teil ☺ ☺☺☺ Gollllll ☹☹☹ Leider hatte der Laden nicht die SE, aber sch**ss der Hund drauf. Kommt ja auf's Spiel an, necht? ☺
Die Bildgewalt an sich ist auch der Hammer, grade bei den Quicktime-Events. Schön ist auch, dass die Rätsel (bis auf ein paar Ausnahmen) nicht mehr allzu offensichtlich sind. Sehr schön ☺ Die Perspektiven sind auch sehr spektakulär geworden. Bin zwar noch nicht weit, aber GoW 2 ist JETZT schon mein aktuelles Lieblingsspiel geworden. ☺ Hach, was'n Spiel... Kann es kaum erwarten, bis es Abend wird, um dann endlich weiterdödeln zu können. ☺
Auf einem Bein kann man nicht stehen.
Dum hau doch mal richtig rein!
Alles schmeckt doch so vorzüglich.
Das kann doch nicht tödlich sein!

pliskin AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 16.01.06
Datum: 03.05.07 15:57
das game is der absolute hammer!!! ich hab's mir nur ausgeliehen um mich erst von dem game überzeugen zu lassen. Fazit: es hat mich umgehauen, besser als der 1. Teil, besser als Prince of Persia dieses Game hat für mich schöne 97% Wartung. Ich bin selten so begeistert aber God of War II bricht bei mir alle Rekorde ☺
...be yourself is all that you can do... ☺

MrKillingspree AW: God of War 2
Rang: ▲
Mitglied seit: 06.06.05
Datum: 04.05.07 20:01
so, meine special edition kam heute auch endlich geliefert und ich hab natürlich ausgiebig gezeit. nach ca 5 stunden zocken kann ich sagen dass es das beste ps2 spiel ist das ich bis jetzt gespielt habe.
grafik ist atemberaubend, leider immer noch dieses gelegentliche flimmern wie in teil eins. sound könnte nicht besser sein und das gameplay ist sowieso über jeden zweifel erhaben, sogar noch wesentlich besser als im vorgänger.
ich hätte es heute wohl noch durchgespielt, wenn nicht meine ps2 jetzt zum dritten mal an der gleichen stelle abgestürzt wäre. mal gespannt ob ich morgen da weiter komm wenn sie abgekühlt ist :/
geändert am 04.05.2007 um 20:02 Uhr von MrKillingspree
Meine Musik
Meine Spiele
Meine Filme
Last.fm

Das **PLAYZONE** Plus-Abo

Neue Abonnenten werben

Exklusiv! Viele Vorteile nur für unsere Abonnenten!

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

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

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

Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!

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

und Gutscheine kassieren!

Geschenkt! 50-Euro-Einkaufsgutschein für den Werber!

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

von: **PLAYZONE** **Wert: 50,- €**

gültig für alle Artikel auf www.playcom.de

Gehen Sie shoppen!

Egal ob Ihr Herz für die PlayStation oder die PSP schlägt – mit unserem Einkaufsgutschein von Playcom im Wert von 50 Euro können Sie sich Ihr ganz persönliches Lieblingsspiel auf www.playcom.de holen.

Der Gutschein ist 24 Monate für alle Artikel gültig und nicht an einen Mindestbestellwert gebunden.

Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: compu-tec@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 Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

**Einfach und bequem
online abonnieren:**

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

The Good, The Bad, The Ugly



Kunst hängt nicht nur im Museum. Auch hinter einem Cover steckt mehr als nur eine Hülle mit Spiel.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Ein weises Sprichwort besagt, dass man ein Buch nie nach seinem Umschlag beurteilen sollte. Das gilt natürlich auch für andere Medien wie Filme, CDs und Spiele. Nichtsdestotrotz sorgt das Cover immer für den ersten Eindruck. Und der ist – frei nach einem weiteren Sprichwort – der bleibende. Deswegen geben sich Hersteller auch bei der Auswahl des Umschlagmotivs immer mehr Mühe. Für uns Grund genug, endlich einmal diesen sonst so wenig beachteten Aspekt unseres Lieblingshobbys unter die Lupe zu nehmen und Ihnen zu zeigen, was für einen weiten Weg die Covergestaltung hinter sich hat.

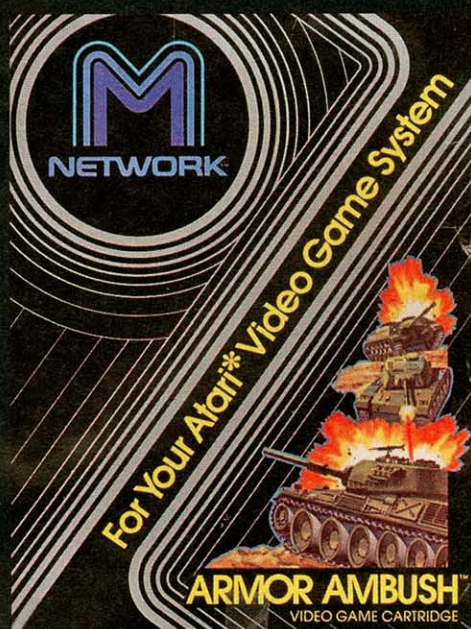
ERSTE SCHRITTE

In den späten 70er-Jahren erschienen Spielesammlungen für die ersten Heimspiel-Konsolen, den Fairchild und den Atari 2600. Videospiele waren etwas völlig Neues und erlangten schnell eine große Beachtung seitens der Öffentlichkeit. Somit reichten simple Methoden, um die ohnehin interessierten Käufer an Land zu ziehen. Ein aussagekräftiges Bild, das die thematische Zusammenstellung der Spiele zusammenfasst, und der Hinweis darauf,

» Ein weises Sprichwort besagt, dass man ein Buch nie nach seinem Umschlag beurteilen sollte. «



SPACE WAR 17 Sci-Fi-Spiele in einer Box. Das Cover-Artwork fasst den Inhalt der Spielesammlung zusammen.



ARMOR AMBUSH Besonders Atari versuchte mit großen Schriftzügen und Logos Konsolen durch Spiele zu verkaufen. Dem Artwork des eigentlichen Spiels wurde nur wenig Platz eingeräumt.

wie viele Spiele sich letztendlich auf dem Modul befinden, waren ausreichend. Mit der Entwicklung erster „echter“ Spiele, also einzelner Titel, die über ein Minigame hinausgingen, spaltete sich das Coverdesign in zwei Richtungen auf.

SPALTUNG DER DESIGNS

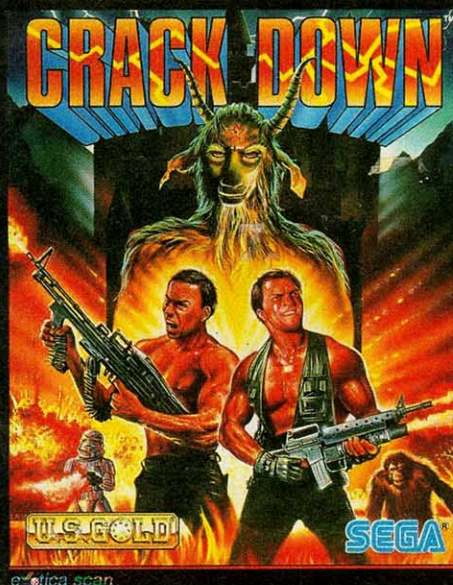
Das Paradigma, dass sich Konsolen nur über die dafür erhältlichen Spiele definieren und verkaufen, galt Ende der 70er, Anfang der 80er so sehr wie jetzt. Während heute der Name der entsprechenden Konsole nur noch auf Seitenstreifen auf den Spielepackungen zu finden ist, war er damals aber sehr viel prominenter. Bis zu drei Viertel des Covers wurden mit Konsolen-Logos und Schriftzügen zugekleistert. Name und Artwork des Spiels fanden besonders bei offiziellen Titeln von Entwicklern, die Spiele für ihre eigene Plattform entwarfen, nur am Rande Platz. Standardisierung war das Stichwort. Auf der anderen Seite gab es Spiele, die für mehr als nur eine Plattform erhältlich waren. Solche Titel konnte

man seinem Publikum logischerweise nicht mit dem Hinweis schmackhaft machen, dass sie einzig und allein für eine Konsole erscheinen. Große Bilder, die Lust auf das Spiel machen sollten und thematisch speziell auf diesen einen Titel zugeschnitten waren, wurden entworfen.

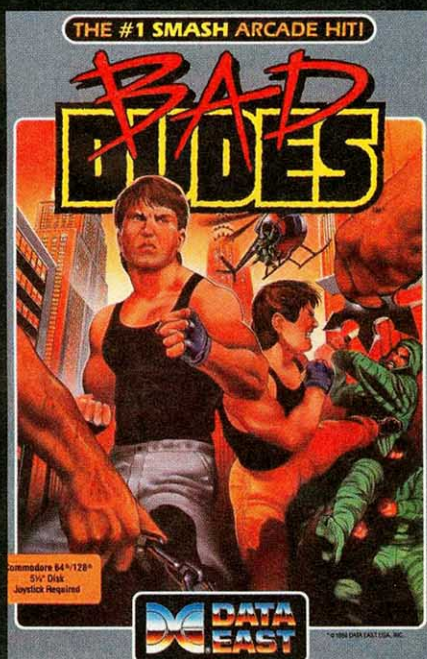
GESTERN TOP, HEUTE FLOP

Die Videospielbranche wuchs und wuchs. Der Wettkampf wurde bald nicht mehr nur unter den einzelnen Konsolen ausgefochten, auch die Spiele mussten sich untereinander beweisen. Während es in frühen Tagen eine relativ überschaubare Anzahl von Spielen für eine Konsole gab (für den Vectrex erschienen beispielsweise gerade mal 28 Titel!), musste man sich in den 80ern schon zweimal überlegen, für welche Neuanschaffung man denn nun sein Geld ausgeben wollte. Ein Spiel musste also auch im Regal einiges hermachen und zum Blickfang werden. Somit wurde die Gestaltung von Artworks, sowohl für Werbeanzeigen als auch für das Cover, endgültig zu

CRACK DOWN Satan, Flammenwerfer, Affen, Muskelprotze mit dicken Wummen – Crack Down ist, neben Bad Dudes, das wohl schönste Beispiel für 80er-Jahre-Trash der obersten Güteklasse.



eratica scan



BAD DUDES Trashige Kung-Fu- und Ninja-Filme waren in den 80ern angesagt. Diesem Trend entwichen einige erinnerungswürdige Spiele und Artworks.



DRAGON QUEST Die Dragon-Quest-Serie feierte ihr Debüt auf dem NES. Schon damals war Akira Toriyama, bekannt durch seine Dragon-Ball-Mangas, für Artwork und Charakter-Design zuständig. Da der Manga-Stil aber noch nicht international beliebt war, wurde das Cover für den US-Release geändert. Das „Quest“ verschwand aus dem Titel, ein aggressiveres „Warrior“ wurde eingesetzt.

PHOENIX Der holländische Entwickler und Hersteller Phoenix spezialisiert sich auf Budget-Titel. Durch die niedrigen Entwicklungs- und Produktionskosten können Spiele auch preisgünstig verkauft werden. Dass nicht viel Geld in die Entwicklung gesteckt wird, erkennt man aber schon an den fürchterlichen Cover-Artworks. Abgebildet ist die Märchen-spiel-Serie.

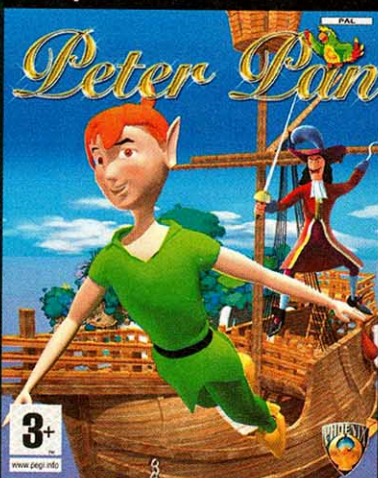
PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



RAYMAN In den 90ern waren aufwendige Cover-Artworks bereits gang und gäbe. Anstatt trashige Motive zu wählen, mussten Designer nun unverwechselbare Charaktere und Artworks entwerfen. Die Figur Rayman konnte sich aufgrund ebendieser Unverwechselbarkeit etablieren.

einem wichtigen Aspekt der Spielentwicklung. Aus heutiger Sicht können wir über die Ergüsse dieser Ära aber wohl nur noch lachen. Die 80er sind ein Quell an Edel-Trash, nicht nur bei Filmen und Musik. Viele Spiele glänzen durch abgedroschene Titel, hirnrissige Storylines und natürlich dazu passende Covermotive. In *Bad Dudes* ist es Aufgabe des Spielers, den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Klauen böser Ninjas zu retten. Wieso gibt es davon eigentlich noch kein Remake?

NEUE REGELN

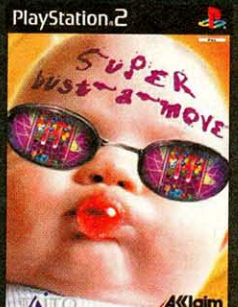
Auch wenn es Konsolenspiele schon seit den 70ern gibt, erst mit dem Erscheinen des Nintendo Entertainment Systems wurde die Branche langsam zu der, die wir heute kennen. Nintendo führte Mitte der 80er eine strenge Veröffentlichungsreglementierung ein, um qualitativ minderwertige Titel zu vermeiden. Solche Reglementierungen gibt es bis heute. Auch Sony und Microsoft haben Qualitäts-

prüfungen, die Spiele vor dem Release bestehen müssen, um ein offizielles Siegel zu erhalten. Das Resultat dieser neuen Spielregeln war tatsächlich ein Anstieg des allgemeinen Niveaus – will heißen: Die Spiele selbst, aber auch das Drumherum, wurden immer moderner. Schlechte Spiele gab es zwar immer noch, allzu abgedroschene Ideen machten sich aber langsam rar.

STILLSTAND?

Auch das internationale Marketing wurde ein immer größerer Faktor. Denn was Japaner toll finden, ist für Amerikaner eventuell gänzlich uninteressant. Anime und Manga waren damals außerhalb Japans noch nicht so publik, Kulleraugen auf der Verpackung ließen Amerikaner daher kalt. So wurden erstmals Covermotive, aber auch ganze Hintergrundgeschichten, komplett geändert, um das Spiel für ein internationales Publikum ansprechender zu machen. Auch wenn sich die Interessen der Spieler

SUPER BUST-A-MOVE Ein Extrembeispiel für „umgekehrte Psychologie“. Auf dem Cover von *Super Bust-a-Move* erkennt man auf den ersten Blick gar nicht, um was für ein Spiel es sich handelt. Das Blubberblasen-Baby ist aber ein abgefahrener Blickfang. Wer an dieser Packung vorbeikommt, muss einfach einen näheren Blick drauf werfen.



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



SSX Das deutliche Einbauen eines Logos wird immer wieder aufgegriffen. Das EA-Sports-BIG-Label wurde besonders durch die SSX-Serie bekannt, auf deren Cover auch immer das Logo prangt. Allerdings hat sich der Trend umgekehrt. Das Artwork nimmt mehr Platz ein, das Logo sticht dennoch heraus.



SILENT HILL Ein gelungenes Beispiel. Silent Hill stimmt durch ein wenig bebildertes Cover perfekt auf den Spielinhalt ein. Das Artwork deutet ihn nur ansatzweise an, wirkt dabei mysteriös und bedrohlich – genau wie das Spiel.

in den letzten 20 Jahren geändert haben, so hat sich durch das von Nintendo geschaffene Prinzip der Vermarktung kaum etwas getan. Noch immer werden Cover auf das Publikum zugeschnitten. Während man sich besonders in Japan immer öfter traut, künstlerische Motive auf die Verpackung zu drucken, wollen Amerikaner Informationen und große Bilder. In Japan und Europa sind die Cover von Final Fantasy-Titeln grundsätzlich weiß, nur das Logo des Spiels zieht die sonst leere „Leinwand“. In Amerika hingegen versucht man so viele Hauptfiguren wie möglich auf die Vorderseite zu pressen. Werfen Sie doch mal einen Blick auf die Vergleichsbilder, die wir für Sie zusammengestellt haben. ■

FINAL FANTASY Stil kontra Inhalt. Die japanischen und europäischen Coverartworks der Final-Fantasy-Serie sind sehr minimalistisch gehalten, sehen aber gerade deswegen immer sehr stylisch aus: Auf einem schneeweißen Hintergrund prangt lediglich das Logo. Das amerikanische Publikum wird mit großen Artworks auf die Hauptcharaktere hingewiesen – auf Kosten des Stils.

PlayStation.2



PlayStation.2

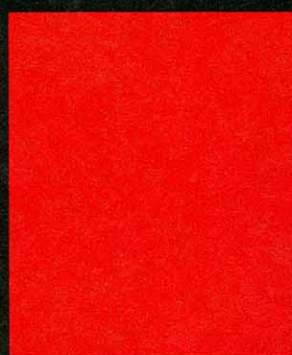


RATCHET & CLANK Westliche Spiele haben es nicht immer leicht in Japan. Um Ratchet & Clank 2 besser vermarkten zu können, wurde für den asiatischen Markt ein Cover im Manga-Stil entworfen. Die Unterschiede zwischen US- und PAL-Cover scheinen gering, aber passen doch ins typische Muster. Auf der Hülle der amerikanischen Fassung stehen die Helden hinter einem riesigen Einschussloch und wirken, auch durch ihre Mimik, aggressiver als auf der europäischen Verpackung.

MOTORSTORM Ein aktuelles Beispiel für die kleinen, aber feinen Unterschiede zwischen den regional erhältlichen Cover-Versionen. Die japanische Fassung zeigt das Spielgeschehen von der Seite, der durch die Luft fliegende Motorradfahrer weist auf die ruppige Fahrweise im Spiel hin. Das amerikanische Cover zeigt die meisten Fahrzeuge und wirkt dadurch, dass sie frontal auf den Betrachter zurasen, am aggressivsten. Das Artwork der PAL-Version versucht den Spieler durch die Nahaufnahme aus der Rolle des Betrachters zu lösen, um ihn von vornherein zum Teilnehmer des Geschehens werden zu lassen.

SHADOW OF THE COLOSSUS Hier muss man die Augen schon genau aufmachen um die kleinen, aber feinen Unterschiede zu finden. In der japanischen Fassung erkennt man nur die Silhouette des Monsters, der Spielinhalt wird dadurch aber am besten zusammengefasst. Es geht nicht um spezifische Gegner, sondern darum, dass sie im Vergleich zur Spielfigur riesig sind. In Amerika und Europa bekommt das Wesen ein Gesicht, die PAL-Fassung wirkt insgesamt aber weniger bedrohlich. Das aufbockende Pferd verleiht dem Motiv mehr Bewegung, der grüne Farbfilter lässt es mystischer erscheinen als die beängstigend ruhig wirkende US-Variante.

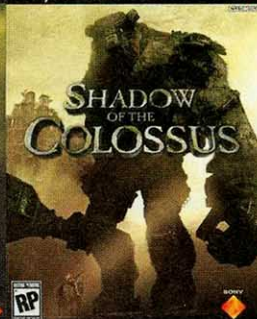
PlayStation.2



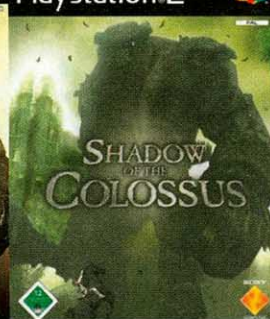
PlayStation.2



PlayStation.2



PlayStation.2





Soul Reaver Legacy of Kain

Vom Blutsauger zum Seelensauger
– in einem der besten Action-
Adventures der PSone!

AUTOR:
MAIK BÜTEFÜR

Wenn man von herausragenden Action-Adventures auf der PSone spricht, dann führt natürlich kein Weg an *Metal Gear Solid* vorbei. Kein Wunder, schließlich ist die Kojima-Produktion hervorragend präsentiert, spannend erzählt und technisch selbst heute noch beeindruckend. Diese Eigenschaften treffen allerdings auch auf *Legacy of Kain: Soul Reaver* zu, das knapp ein Jahr später erschien und den Spieler in eine düstere Welt von Vampiren entführte. Und genau wie *Metal Gear Solid* war auch *Soul Reaver* nicht der erste Teil der Reihe. Dieser hieß *Blood Omen: Legacy of Kain*, war noch nicht in 3D-Optik und wurde auch nicht von Crystal Dynamics, sondern von Silicon Knights entwickelt. Doch schon damals war Amy Hennig kreativer Kopf hinter der komplexen Geschichte um einen Vampir, der von seinem Meister verstoßen wird

und als wiederauferstandener Racheengel zurückkehrt, die sich über insgesamt fünf Spiele erstreckt und selbst Serienkennern nicht völlig erschließt. Diese verworrene

Handlung ist letztlich wohl auch der Grund, dass die Reihe seit *Legacy of Kain: Defiance* keine Fortsetzung mehr fand. Neulinge blickten überhaupt nicht durch und der kommerzielle Erfolg blieb aus. Vielleicht wagt man auf der PlayStation 3 einen Neuanfang, wahrscheinlicher ist jedoch, dass Crystal Dynamics auch in Zukunft vorrangig Spiele mit Lara Croft entwickelt.

OPULENT

So bleibt uns nur der wehmütige Blick in die Vergangenheit auf ein Spiel, das insbesondere technisch seiner Zeit voraus war. Während heute fast jedes große Action-Adventure ohne Ladezeiten auskommt, war dies 1998 noch eine bemerkenswerte Neuerung. Die sog-

Außerdem von Crystal Dynamics ...

- 1994-1997
Gex-Serie (PSone)
- 1996-1997
Pandemonium-Serie
(PSone)
- 2005
Project Snowblind (PS2)
- 2006
Tomb Raider: Legend
(PS2)



SPINNEFEIND Vampirfürst Kain und sein verstoßene Ziehsohn Raziel sind nicht gut aufeinander zu sprechen. BILD: PLAYZONE

FETT Optik und Effekte
können sich auch heute
noch sehen lassen. BILD:
PLAYZONE





NAMENSGEBER Das leuchtende Schwert Soul Reaver ist untrennbar mit Raziel verbunden. BILD: PLAYZONE



PLUMP Einige Kistenschiebereien waren ziemlich nervig. BILD: PLAYZONE

nannte Streaming-Technologie schaufelte während des Spiels ständig Daten von der CD in den Speicher. Dadurch lief man mit Hauptdarsteller Raziel ohne Pause durch gigantische Umgebungen, die zu allem Überfluss ein weiteres technisches Sahnehäubchen verpasst bekommen hatten. Als Seelen saugender Ex-Vampir verfügte Raziel über die Kraft, zwischen zwei Dimensionen zu wechseln, was in Echtzeit geschah und seinerzeit enorm beeindruckend aussah. Durch diesen Trick wurden ganz neue Rätsel und knifflige Geschicklichkeitspassagen möglich – abgesehen davon, dass dieser Wechsel natürlich unglaublich toll aussah.

VIEL DRIN

Die Entwickler griffen aber auch in vielen anderen Punkten in die Vollen, was den Titel fast schon überladen wirken lässt: ein leuchtendes Schwert, das seine Energie vom Helden bezieht und mit verschiedenen Elementarzaubern aufgewertet wird, zahlreiche erst im Laufe des

Spiels erlernbare Fähigkeiten, weitläufige und komplex aufgebaute Landschaften. Wer hier den Überblick behalten wollte, tat sich mitunter schwer, was vor allem mit dem bescheidenen Speichersystem zu tun hatte. Nur in den speziell dafür vorgesehenen (und viel zu seltenen) Räumen durfte gespeichert werden. Wurde ein Spiel geladen, landete man jedoch immer wieder am allerersten Ausgangspunkt und musste sich zum letzten bekannten Speicherort teleportieren – da ging die Übersicht schnell mal flöten. Kein Spiel für Gelegenheitszocker mit wenig Zeit. Dies war aber auch schon der einzige große Kritikpunkt am ansonsten tollen Spiel. Die hervorragende künstlerische Gestaltung, die erstklassige (englische) Vertonung, die fantastische Musik, die packenden Bossfights und die epische Story wären auch heute noch auf Referenz-Niveau und wer immer schon mal wissen wollte, wo Titel wie *God of War (dt.)* oder *Onimusha* ihre Wurzeln haben, der sollte dieses Highlight unbedingt nachholen.

TRAURIGES ENDE

Die Fortsetzung *Soul Reaver 2* fiel erheblich linearer und oberflächlicher aus, begeisterte aber ebenfalls mit einer packenden Story und erstklassig inszenierten Zwischensequenzen. Der bisher letzte Teil *Legacy of Kain: Defiance* beantwortete viele offene Fragen, die Fans seit Jahren beschäftigten und kann technisch noch mit aktuellen Referenzen wie *God of War II* mithalten (!), es dürfte aber wohl tatsächlich das Finale der Reihe gewesen sein. Schade eigentlich, denn so charismatische Helden und Anti-Helden bekommt man heutzutage nicht oft in Videospielen zu sehen. ■

**FLASHBACK**
SOUL REAVER: L.O.K.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Erschienen:	1. April 1998
Web:	www.legacyofkain.de

Dimensionsverschiebung

Wir machen den Weg frei – mit dem Blick in eine andere Dimension!

Als Ex-Vampir hat Raziel einige Tricks auf Lager, um die man ihn beneiden kann. Eindrucksvollste Fähigkeit ist die Dimensionsverlagerung. Ist der Weg in der realen Welt versperrt, wechselt man per Knopfdruck einfach in die Unterwelt, die nicht selten komplett anders aussieht und ihren eigenen Regeln folgt. Wasser verhält sich wie Luft, Gitterstäbe können Raziel nicht aufhalten und massive Objekte verformen sich. Dadurch werden neue Wege möglich, die vormals versperrt waren.

REALE WELT Diese drei Röhren sind für Raziel unüberwindbar. BILD: PLAYZONE



ZWISCHENWELT Nach dem Dimensionswechsel kann Raziel weiter laufen. BILD: PLAYZONE



Blu-ray Disc Fernbedienung

ZUBEHÖR | Nützliches Zubehör für Filmfreunde



SCHNUCKLIG Die Fernbedienung macht eine gute Figur. BILD: SONY

Wer seine PlayStation 3 nicht nur zum Spielen benutzt, sondern darauf auch häufig Filme sieht, könnte Gefallen an der Fernbedienung aus dem Hause Sony finden. Diese eignet sich hervorragend für Medienanwendungen und sieht darüber hinaus noch sehr stylish aus – zumindest macht sie sich auf dem Wohnzimmertisch besser als ein PS3-Controller. Natürlich verfügt sie über eine Reihe zusätzlicher Buttons, die auf dem Pad nicht zu finden sind und das Bedienen der Medien- und des Blu-ray-Players sehr vereinfachen. So spart man sich bei den meisten Funktionen den Weg über das Onscreen-

Display der PS3. Dank der Bluetooth-Übertragungstechnik funktioniert das gute Stück besser als eine gewöhnliche Infrarot-Fernbedienung – die Übertragung ist so stark, dass Sie Ihre PS3 sogar von einem anderen Zimmer aus steuern können. Die Button-Aufteilung ist rundum sehr gelungen und auch Design und Verarbeitung geben keinerlei Anlass zur Kritik. Wer also gerne Filme auf seiner PS3 abspielt und die Konsole als vollwertige Multimedia-Zentrale nutzen möchte, kann hier unbekümmert zugreifen, sofern einem dieser Extra-Komfort den stolzen Preis von ungefähr 30 Euro wert ist. ■

TEST

BLU-RAY DISC FERNBEDIENUNG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sony
Info-Telefon:	–
Web:	www.playstation.de
Preis:	Ab ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ✓ Ideal für Filmfans
- ✓ Gutes Design und Verarbeitung
- ✓ Starke Sendeleistung
- ✓ Relativ hoher Preis

WERTUNG



Sinnvolles Zubehör für eine als Media-Center genutzte PS3 – wer hauptsächlich spielt, spart sich die 30 Euro.

MadCatz HDMI- und Komponentenkabel

ZUBEHÖR | Empfehlenswerte und preisgünstige Kabel

Wer noch passende Kabel sucht, um seine PlayStation 3 via HDMI oder Komponenten-Eingang an die HD-Glotze anzuschließen, sollte einen Blick auf diese beiden MadCatz-Produkte werfen. Sowohl das HDMI- als auch das Komponentenkabel sind ordentlich verarbeitet, verfügen über vergoldete

Stecker und empfehlen sich vor allem durch die herausragende Kabellänge von 3 Metern. Das Design ist eher schlicht und zweckmäßig – die Bildqualität hingegen überraschend gut. Besonders erfreulich ist der moderate Preis: Für knapp 20 Euro gibt's das Komponenten-, für 5 Euro mehr das HDMI-Kabel. ■



TEST

MADCATZ HDMI- UND KOMONENTENKABEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	–
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 25,-/19,-
Preis-Leistung:	Gut

- ✓ Sehr langes Kabel
- ✓ Gute Bild- und Tonqualität
- ✓ Vergoldete Anschlüsse
- ✓ Fairer Preis

WERTUNG



Günstige Alternative zu den Originalkabeln mit guter Bildqualität und stolzen 3 Metern Kabellänge – ein faires Angebot.

SOLIDE
Die beiden Kabel von MadCatz sind sinnvoll und günstig.
BILD: MADCATZ

Bigben Wireless PS3 Controller

CONTROLLER | Kostengünstige Alternative zum PS3-Pad

Zum fairen Preis von etwa 35 Euro hat Hardwarehersteller Bigben einen Funkcontroller im Angebot, der nicht nur mit der PS3, sondern darüber hinaus auch mit PCs kompatibel ist. Zudem wird die 3-Achsen-Technologie der PlayStation 3 unterstützt. Dank 2,4-GHz-Technik treten beim Spielen keine spürbaren Verzögerungen auf und auch die Reichweite des etwas klobig wirkenden Controllers gibt keinerlei Grund zur Kritik. Die Stromversorgung funktioniert mit vier mitgelieferten Micro-Batterien, die allerdings nicht direkt im Controller, sondern in einem Standard-Batterieladegerät geladen werden.

Der dazugehörige Empfänger des Pads wird via USB an die Konsole oder den PC angeschlossen. Leider können weder Ergonomie noch das Steuerkreuz oder die unteren Schultertasten wirklich überzeugen: Das Digi-Pad ist nicht sehr präzise und auch die Schultertasten erlauben es dem Spieler leider nicht, seine Befehle genau dosiert einzugeben. Für Hardcore-Spieler ist der Funkcontroller daher weniger empfehlenswert – Gelegenheitszocker, Sparfüchse und Besitzer von PS3 und PC nehmen den Controller am besten erst einmal vor dem Kauf in die Hand. ■



TEST

BIGBEN WIRELESS PS3 CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	–
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ab ca. € 35,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ✓ Toller Preis
- ✓ Für PS3 und PC
- ✓ Steuerkreuz und Schultertasten
- ✓ Akkus nur extern aufladbar

WERTUNG ★ ★ ★ ★ ★

Preisgünstiger Funkcontroller, der leider nicht in jeder Hinsicht überzeugen kann. Für Gelegenheitsspieler und als Zweit-Pad in Ordnung.

NICHTS FÜR VIELSPIELER
Wer die gleiche Qualität wie beim Original-Controller erwartet, wird enttäuscht.
BILD: BIGBEN

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,-	–
Xplorer für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	–
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–

Tomb Raider Anniversary

Ihre Lara findet sich selbst im eigenen Anwesen nicht zurecht? Da können wir helfen!

AUTOR: WOLFGANG FISCHER

DAS FOYER

In der rechten Ecke der Eingangshalle von Croft Manor befinden sich zahlreiche Kisten. Eine davon (beachten Sie die spezielle Markierung) lässt sich bewegen und in die Vertiefung vor dem Kistenstapel bugsieren. Daraufhin öffnet sich ein Geheimfach an der Rückseite des Kamins. Darin befindet sich ein goldener Zierpfeil, den Sie wegen des Feuers noch nicht erreichen können. Klettern Sie den rechten Kistenstapel hoch, springen auf die obere Kante des Bildes und hangeln sich hinüber zum linken Haufen, auf dem Sie ein Skulpturgetriebe finden. Verlassen Sie das Foyer durch die erste Tür auf dem linken Balkon, den Sie über die Treppe erreichen.

DIE BIBLIOTHEK

Der folgende Gang führt Sie direkt in die Bibliothek. In einem Regal auf der linken Seite steht ein auffälliges Buch. Benutzen Sie es, um einen Geheimraum zu enthüllen, der eine Karte des hauseigenen Gartenlabyrinths enthält. Nehmen Sie die Karte an sich und begeben Sie sich über die Treppe in das obere Zimmer. Dort fallen Ihnen bestimmt zwei ebenfalls knallige Bücher auf. Benutzen Sie beide, um einen weiteren Geheimraum zu öffnen, der Laras Pistolen enthält. Mit diesen können Sie unter anderem Glasscheiben zerstören. Verlassen Sie das Zimmer und wenden Sie sich gleich nach links. An der Wand vor Ihnen hängt ein großes Bild. Die Protagonistin springt mit etwas Anlauf hinüber. Das Bild bewegt sich unter Laras Gewicht nach unten und offenbart einen Schalter in Zielscheibenform. Lara hüpfte schnell zurück, um ihn durch einen gezielten Schuss zu aktivieren. Die Holde verlässt die Bibliothek durch die sich öffnende Geheimtür in

Richtung Kellergewölbe. Zuvor holt sie das erste Artefakt, das auf dem kleinen Balkon hinter einer Glasscheibe wartet. Im Keller findet Lara auf Höhe der Kisten einen leeren Eimer, der nützlich ist, um das Feuer im Foyer zu löschen.

DER TROPHÄENRAUM

Der Kellergang führt direkt in ein Zimmer mit sieben Glaskästen, in denen die Reliquien ausgestellt sind, die Sie im Laufe des Hauptspiels finden. Auch hier gibt es einen zweiten Raum, den Sie wie schon in der Bibliothek über eine Treppe erreichen. An der linken Wand dieses Zimmers sind drei Bücher ausgestellt. Das hinterste Buch enthält einen wichtigen Hinweis auf ein späteres Rätsel. Merken Sie sich die Zahlen 11, 2 und 7. Die anderen beiden Bücher können Sie getrost stehen lassen, wie auch die anderen ausliegenden Werke im Croft-Anwesen. Sie enthalten nur vage Hinweise auf andere Lara-Abenteuer und sind daher für die hier zu lösenden Probleme unwichtig. Ebenfalls in diesem Raum: diverse Glasvitrinen, von denen eine ein Stück von einer Sonnenuhr enthält, das laut Lara eigentlich im Garten zu finden sein sollte. Mitnehmen!

LARAS PRIVATE GEMÄCHER

Vor dem Abstecher in den Garten sollten Sie Laras private Gemächer inspizieren, die sich ebenfalls auf dieser Seite des Foyer-Balkons befinden. Um sie zu erreichen, verlassen Sie den Trophäenraum durch die Eingangstür. Folgen Sie dem Gang, bis Sie sich wieder im Foyer befinden, gehen Sie dann nach rechts bis zur Tür und weiter bis zu Laras Schlafzimmer. Relevant für das Weiterkommen ist lediglich der Medusa-Wandschmuck, den man durch Umlegen der beiden Dolch-Schalter öffnet. Hinter dem Medusenkopf liegt Laras Tagebuch, das Ihnen Tipps liefert. Hin-

weise, die Sie aber nur bräuchten, wenn Sie diese Komplettlösung nicht hätten ... Rechts von der Eingangstür befindet sich Laras Ankleide, in der Sie sämtliche Kostüme anprobieren dürfen, die Sie im Verlauf des Hauptspiels gefunden haben.

GARTEN UND LABYRINTH

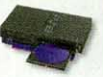
Weiter geht's unter freiem Himmel. Sie erreichen den riesigen Garten des Anwesens über das Foyer durch die Tür links von der großen Treppe. Als Erstes fällt Ihnen eine riesige Sonnenuhr auf. Setzen Sie das fehlende Teil ein und drehen Sie die Uhr erst auf elf, dann auf zwei und schließlich auf sieben, um das große Eisentor des angrenzenden Gartenlabyrinths zu öffnen. Rechts unten sehen Sie eine Karte, auf der wir einen schnellen Weg durch den Irrgarten vermerkt haben, der Sie nicht nur zum Mittelpunkt der Anlage führt, sondern auch zu den drei versteckten Artefakten. Haben Sie das Zentrum des Labyrinths erreicht, nehmen Sie zuerst den Haken an sich, ohne den viele der kommenden Aufgaben nicht zu bewältigen sind. Öffnen Sie mit dem Haken die verschlossene Tür, bevor Sie sich dem Kunstwerk in der Mitte widmen – eine Aufgabe, die jetzt allerdings noch nicht zu lösen ist. Dennoch können Sie auch hier schon etwas erledigen: Entfernen Sie mit Ihrem Haken die eiserne Abdeckplatte unter der zentralen Skulptur und setzen Sie dort das im Foyer gefundene Skulpturgetriebe ein.

DAS SCHWIMMBAD

Setzen Sie die Besichtigungstour durch das Croft-Anwesen mit einem kurzen Abstecher ins Schwimmbad fort, das Sie durch die Tür rechts neben dem Kamin im Foyer erreichen. Dort angekommen, wenden Sie sich erst nach rechts und benutzen den Haken, um den Speer der großen Statue herunterzuziehen. Als Nächstes platzieren Sie den Schuttcontainer zwischen den beiden Gerüsten. Am anderen Ende der Halle befindet sich zwischen zwei Gerüsten eine große Wippe, die mit einem Seil befestigt ist. Durchtrennen Sie den Strick mit einem gezielten Schuss und klettern Sie auf den Kistenstapel in der rechten hinteren Ecke. Ihr nächstes Ziel ist der Balkon auf der anderen Seite des Raums. Über die Stange erreichen Sie den kleinen Balkon, an dem Sie sich entlanghangeln, um auf der anderen Seite das Wandgerüst und schließlich den Speer zu erreichen, den Sie gerade mit dem Haken heruntergezogen haben. Um den Mechanismus in Gang zu setzen, der die erste Schleuse in Richtung der Turnhalle öffnet, sind zwei Statuen korrekt



KUNSTBANAUSIN Wenn's darum geht, versteckte Schalter zu finden, ist Lara nicht gerade zimperlich. BILD: PLAYZONE



auszurichten. Dumm, dass eine dieser Statuen fehlt ... Sie ist jedoch durch den mit Stangen beladenen Container zu ersetzen. Richten Sie Container und Statue anhand der Bodenmarkierung aus, um eine Zielscheibe freizulegen. Ein Schuss darauf reicht, um die Schleuse zu öffnen. Ebenfalls auf diesem Balkon: eine von den drei Seil-Halterungen, die eine über dem Schwimmbad hängende Bogenschützenstatue fixieren. Durchtrennen Sie den Strick mit einer Kugel und vergessen Sie nicht, das danebenliegende große Medipack mitzunehmen. Benutzen Sie Ihre artistischen Fähigkeiten, um über den Speer und das Wandgestell auf das Gerüst neben dem Balkon zu kommen. Um auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, springen Sie auf die Stange, die aus dem Müllcontainer ragt und sofort weiter. Sollte Lara die Balance verlieren, drücken Sie schnell die Dreieck-Taste, um sie zu stabilisieren. Der Abstand zur nächsten Plattform ist zu groß, um ihn mit einem einfachen Sprung zu überbrücken. Benutzen Sie den Haken, dann können Sie an der Wand entlanglaufen. Bevor Sie weiter zum zweiten Balkon gehen, vergessen Sie nicht, die Kiste runterzuwerfen – die spart Ihnen später im Falle eines Fehlsprungs viel Zeit. Auf dem Balkon wartet eine Atlas-Statue, die eine goldene Weltkugel auf den Schultern trägt. Mit dem Haken sorgen Sie dafür, dass Atlas sie fallen lässt. Platzieren Sie die Kugel in der Vertiefung, um die zweite Schleuse zu öffnen. Hinter dem Kistenstapel entdecken Sie ein kleines Medipack und die zweite Seilhalterung der Bogenschützenstatue. Die dritte und letzte Halterung befindet sich auf dem kleinen Balkon. Um dorthin zu gelangen, hüpfen Ihre Spielfigur auf die Wippe neben dem Balkon und springt möglichst spät von dort ab, um das angrenzende Gerüst zu erreichen. Von dort ist es ein Kinderspiel, auf den kleinen Balkon zu gelangen. Ist der letzte Strick durchtrennt, zertrümmert die fallende Bogenschützenstatue den Holzboden und gibt den Zugang zum Boden des Schwimmbads frei. Begeben Sie sich dorthin, um den Zierbogen der Statue und das fünfte Artefakt aus der Schleuse zu holen. Zu diesem Zeitpunkt gelangen Sie von hier nicht in die Turnhalle, da der Hebel, mit dem Sie die letzte Schleuse öffnen, nur schwimmend zu erreichen ist.

DIE TURNHALLE

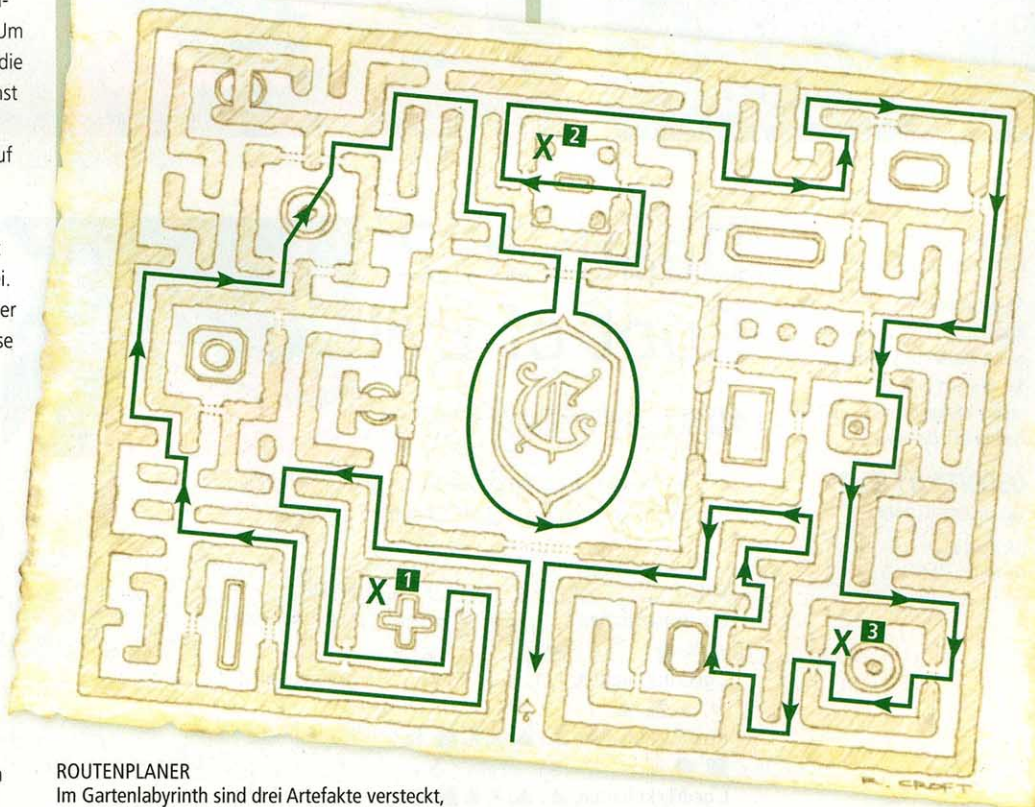
Es bleibt Ihnen also nicht anderes übrig, als dorthin zu laufen. Der Eingang befindet sich im Foyer, links vom Kamin. Um alle Gegenstände und Artefakte zu holen, drücken Sie die drei Schalter, die sich in den Wandnischen befinden. Vom Sprungbrett mit der Nummer 1 kommen Sie über die beiden Drehkarusselle zu den grünen Sprossen in der Ecke. Lara bewegt sich in die Nische, wo auch ein kleines Medipack liegt. Der erste Schalter sorgt dafür, dass die vier Säulen in die

Höhe fahren. Weiter geht's über das zweite Sprungbrett und die beiden nicht ganz so hohen Säulen in Richtung des Artefakts, das sich rechts von den grünen Sprossen auf Höhe des zweiten Drehkarussells befindet. Über Sprungbrett Nummer 3 gelangt die Protagonistin auf einen Felsen, von dem aus es nach und links und rechts geht. Lara klettert so weit wie möglich auf der linken Seite nach oben und springt nach hinten. Mithilfe des Hakens startet sie einen Wandlauf, der sie auf die andere Seite bringt. Von hier aus ist es ein Leichtes, zu dem Schalter direkt unter ihr zu kommen. Damit bewirkt sie, dass eine Stange anfängt sich zu drehen. Das ist wichtig, um das siebte Artefakt zu holen. Um dorthin zu gelangen, geht Lara noch einmal denselben Weg wie gerade eben – mit dem Unterschied, dass sie beim Wandlauf nicht auf die Kante über der Nische springt, sondern nach hinten, in Richtung der Schräge. Von dort aus hüpfen Lara schnell weiter zur nächsten Schräge und gleich weiter zur Stange, die sie gerade neu ausgerichtet hat. Das Artefakt ist jetzt in Sprungreichweite. Nun ist die rechte Seite dran, die Lara über Sprungbrett Nummer 3 erreicht. Ihr Ziel ist die Plattform in der Mitte, auf der Lara einen Schraubenschlüssel findet. Dazu müssen Sie aber erst einmal mit dem letzten Schalter eine weitere Stange neu ausrichten. Sie erreichen diesen mittels diverser Sprünge und eines weiteren Wandlaufs. In der Nische finden Sie auch ein weiteres großes Medipack. Kehren Sie zu der Stelle zurück, an

der sich die neu ausgerichtete Stange befindet, und begeben Sie sich über die von der Decke hängenden Säulen auf die Plattform.

DER ENDSPURT

Jetzt, da Sie den Schraubenschlüssel haben, ist es an der Zeit, das Wasser im Anwesen wieder anzustellen, das für Renovierungsarbeiten abgestellt wurde. Begeben Sie sich zu diesem Zweck in den hinteren Bereich des Gartens. Füllen Sie an einem der Brunnen den leeren Eimer mit Wasser und löschen Sie das Feuer im Foyer. Sie nehmen den Pfeil und kehren in den Garten zurück. Bewegen Sie Ihre Spielfigur zum Mittelpunkt des Labyrinths. Lara betritt das Monument und stattet die mittlere Statue mit Pfeil und Bogen aus. Mit dem Hebel setzt sie den Mechanismus in Gang, den sie zuvor mit dem Getriebe repariert hat. Nach der Zwischensequenz nimmt Lara den Musikbox-Zylinder an sich. Bevor sie ihn verwendet, macht sie einen kurzen Abstecher in die Bibliothek, wo das letzte Artefakt liegt. Unsere Heldin zieht mit dem Haken am Kronleuchter, um einen Geheimraum rechts neben der Eingangstür zu öffnen. Sie schnappt sich das Artefakt und geht zurück ins Foyer. Zum Musikzimmer huscht sie durch die hintere Tür auf dem rechten Balkon. Um es zu betreten und den Level abzuschließen, setzt Lara den Zylinder in die dafür vorgesehene Vorrichtung neben der Tür ein. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben alle Rätsel im Croft-Anwesen gelöst und dadurch diverse Extras freigeschaltet! ■



ROUTENPLANER

Im Gartenlabyrinth sind drei Artefakte versteckt, markiert durch ein X und die Zahlen 1, 2 und 3. Der angegebene Pfad führt Sie auf dem schnellsten Weg durch den Irrgarten und vorbei an allen drei Artefakten.

Vergessen Sie nicht, unterwegs das Tor in der Mitte des Labyrinths zu öffnen. BILD: EIDOS/EINZEICHNUNG: PLAYZONE

Das Sommerloch rückt näher und zeigt sich wieder in einer eingeschränkten Cheats-Auswahl.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Call of Duty 3



CHEAT | So bekommen Sie Zugriff auf alle Kampagnen.

Geben Sie im Kapitelauswahlbildschirm folgende Tastenkombination in schneller Abfolge ein:

CHEAT	EFFEKT
Select gedrückt halten, rechts, rechts, links, links, Viereck, Viereck drücken	Alle Kapitel



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.

Ratchet & Clank Size Matters



CHEAT | Können wird belohnt!

Sammeln Sie im Spiel fleißig Skill-Punkte, um die im Extra-Menü aufgelisteten Cheats zu aktivieren.

CHEAT	Skill-Punkte
Big Headed Clank	3
Big Headed Enemies	14
Big Headed Giant Clank	1
Big Headed Ratchet	5
Bolt Confusion	20
Climb the Treehouse	25
Hardcore Mode	24
Mirrored Levels	10
Moool!	24
More Cowbell	8
Old Timey	24
She's on Fire	7
Super Bloom	12
Weapon Switching	16



Death Jr. 2 Root of Evil



CHEAT | Tödliche Unterstützung



Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die unten stehenden Tastenkombinationen ein, um die Cheats zu aktivieren.

CHEAT	EFFEKT
L gedrückt halten ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●	Alle Waffen-Upgrades
L gedrückt halten ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●, ▲	Unbesiegbareit
L gedrückt halten, ▲, ▲, X, X, ●, ●, ●, ↓, →	Munition auffüllen
L gedrückt halten, ▲, ▲, X, X, ●, ●, ●, →, ↓	Unendlich Munition

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2- und PSP-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Ab durch die Hecke	10/2006
And 1 Streetball	09/2006
Ape Escape 3	01/2007
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Call of Duty 3 (PS2)	02/2007
Call of Duty 3 (PSP)	06/2007
Cartoon Network Racing	04/2007
Death Jr. (PSP)	07/2006
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Der Pate (PS2)	07/2006
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Disney - Pixar Cars	11/2006
Exit (PSP)	09/2006
FIFA Street 2	07/2006
Flatout 2	11/2006
Full Spectrum Warrior T. H.	10/2006
Ghost Rider	04/2007
Gottlieb Pinball Classics (PS2/PSP)	10/2006
Gradius Collection (PSP)	11/2006
Grand Theft Auto Liberty City Stories	09/2006
GTA: Vice City Stories	01/2007
Guitar Hero II	02/2007
Ice Age 2: The Meltdown	10/2006
Kazook	01/2007
L.A. Rush (PSP)	02/2007
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie	12/2006
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie (PSP)	03/2007
Madden NFL 07	11/2006
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Ultimate Alliance	01/2007
Metal Gear Acid 2 (PSP)	08/2006
MX vs. ATV: On the Edge (PSP)	07/2006
NBA 2K7	13/2006
NBA Live 07	02/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Pac-Man World 3 (PSP)	09/2006
Rampage: Total Destruction	08/2006
Ratchet & Clank: Size Matters	06/2007
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
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 olle 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	_____	☐	☐	☐
The Chronicles of Riddick	_____	☐	☐	☐
Haze	_____	☐	☐	☐
Grand Theft Auto IV	_____	☐	☐	☐
TimeShift	_____	☐	☐	☐
Hellboy	_____	☐	☐	☐
The Darkness	_____	☐	☐	☐
Transformers	_____	☐	☐	☐
Obscure II	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy Tactics	_____	☐	☐	☐
Spider-Man 3	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Anniversary	_____	☐	☐	☐
SOCOM: Combined Assault	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid: Portable Ops	_____	☐	☐	☐
Ratchet & Clank: Size Matters	_____	☐	☐	☐
Crush	_____	☐	☐	☐
Driver 76	_____	☐	☐	☐

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 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: 06/07)

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 06, 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 zu nennen.

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Der PlayStation Store ist so leer wie ein Supermarkt in der DDR! 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 Chronicles of Riddick (PS3)
- 5 Colin McRae: DIRT (PS3)
- 6 Devil May Cry 4 (PS3)
- 7 Gran Turismo 5 (PS3)
- 8 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 9 Half-Life 2 (PS3)
- 10 Haze (PS3)
- 11 Heavenly Sword (PS3)
- 12 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 13 Killzone (PS3)
- 14 Medal of Honor: Airborne (PS3)
- 15 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 16 Ratchet & Clank: T.O.D. (PS3)
- 17 Resident Evil 5 (PS3)
- 18 Rogue Galaxy (PS3)
- 19 The Darkness (PS3)
- 20 Uncharted: Drake's Revenge (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (PS2)
- 4 Def Jam: Fight for NY (PS3)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PS3)
- 7 Final Fantasy X (PS2)
- 8 Final Fantasy XII (PS2)
- 9 God of War II (PS2)
- 10 Gran Turismo 4 (PS2)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Guitar Hero II (PS2)
- 13 Kingdom Hearts II (PS2)
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 15 Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
- 16 MotorStorm (PS3)
- 17 Okami (PS2)
- 18 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 19 Ratchet & Clank 3 (PS2)
- 20 Resident Evil 4 (PS2)
- 21 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 22 Ridge Racer 7 (PS3)
- 23 Scarface (PS2)
- 24 Shadow of the Colossus (PS2)
- 25 Splinter Cell: Double Agent (PS2)
- 26 Tekken 5 (PS2)
- 27 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 28 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PS3)



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@play-zone.de www.play-zone.de
Vorstand	Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Koordinator Konsolenmagazine	Harald Wagner
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Maik Bütelfür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Redaktion	Christian Schönlein, Felix Kothe, Onur Yildiran, Selda Iyi
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christoph Holowaty Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz Roland Austinat 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 Dayana Mostbeck, Melli Fickenschner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Hans Ippisch Sabine Eckl-Thurl Jeanette Haag Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Redaktion	www.play-zone.de Computec Internet Agency GmbH Sascha Pilling, David Martin Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Projektleitung & Konzeption	Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Programmierung	Tony von Biedenfeld
Webdesign	

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 Grattias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.grattias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

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, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM. Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGŁAD SPORTOWY, TEMPO.

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: 20. Juni 2007

Die Kolumne

Damals in der DDR ...

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich bin ein Wessi und kenne daher nur Horror-Geschichten aus der DDR, ohne wirklich selbst etwas davon am eigenen Leib erfahren zu haben. Man erzählt sich, dass Supermärkte damals eine extrem geringe Auswahl hatten, nur alle Jubeljahre mal neue Produkte geliefert wurden und die Warteschlangen exorbitant lang waren. Bis auf die Warteschlangen klingt das für mich doch genauso wie der PlayStation Store. Seit dem Launch der Konsole sind kaum neue Inhalte hinzugekommen und es ist auch keine Besserung in Sicht. Schaut man sich im Vergleich den US-Store an, kann man schon neidisch werden. Dort tauchen in schöner Regelmäßigkeit Filmtrailer auf, es gibt mehr Demos und Vollversionen und vor allem schon seit einer halben Ewigkeit PSOne-Spiele für die PSP. Es hatte schon etwas Groteskes, als Sony stolz verkündete, dass diese PSone-Klassiker nach dem letzten Update nun auch endlich auf der PS3 lauffähig seien. Schönen Dank auch, aber vielleicht sollten diese Klassiker dann auch irgendwann mal zum Kauf angeboten werden, damit ich diese Ankündigung entsprechend zu würdigen weiß. Vermutlich sollte ich auch mehr Dankbarkeit dafür zeigen, dass System-Updates durchaus regelmäßig erscheinen und der PS3 sinnvolle Funktionen beschenken. Funktionen, die ich eigentlich schon zum Launch der Konsole erwartet hätte, aber was will ich mich beschweren – bei einem Schnäppchenpreis von 599 Euro muss man als Endverbraucher schon mal Abstriche machen ...



Was wird gespielt bei ...

Rob Yescombe

Rob Yescombe ist Screenwriter bei Free Radical Designs und zuständig für die Story und Hintergründe des Next-Gen-Shooters Haze.

Wir haben gehört, dass Sie gerne tanzen. Stimmt das?

In der Tat. Ich gehe jeden Morgen in das Studio unseres Sound-Gurus (Graeme Norgate) und lege einen Disco-Tanz für ihn hin. Das gibt ihm die nötige Motivation für den Tag, wenn ein anderer Mann vor seinen Augen einen Disco-Tanz abliefern – noch vor zehn Uhr. Du solltest meinen „Wurm“ sehen, den hab' ich echt drauf.



Was war die verrückteste Story-Idee, die Sie jemals hatten?

In Bezug auf Haze? Nun, als ich bei Free Radicals angefangen habe, sollte ich mir zunächst den Film *Apocalypse Now* ansehen. Man kann nicht unbedingt viele verrückte Ideen aus *Apocalypse Now* ziehen. Gewisses Zeug war vielleicht etwas zu grenzwertig für ein Videospiel ... das ist kein wirklich lustiges Interview, oder?! Wissen Sie was, wenn Sie wollen, dass etwas lustig klingt, setzen Sie es in Gänsefüßchen. SO schreibt man Komödien, man setzt einfach alles in Gänsefüßchen.

Funktionieren Komödien besser mit Affen?

Es kommt darauf an, wie sie angezogen sind.

Sie stehen auf Affen, hab ich Recht?

Ja, aber nur auf sexueller Ebene. Als Waffe vielleicht auch noch. Wenn man ihnen ein paar Biere einflößt und dann mit schnell bindendem Beton auffüllt, geben Affen sehr gute Wurfgeschosse ab. Das hat ungefähr denselben Effekt, als wenn Sie eine Snooker-Kugel in eine Socke stopfen und schleudern.

So und nun eine langweilige Frage: Welches Spiel ist Ihr All-Time-Favourite?

Das IST eine langweilige Frage, Jesus! Nun, für mich sind die Story und Charaktere natürlich besonders wichtig und deshalb ist *Metal Gear Solid* eines meiner Lieblingsspiele.

Statistik

Inspiziert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	<i>The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena</i>
Test, den jeder machen wollte:	<i>Tomb Raider: Anniversary</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Die hässliche kleine Lampe im DVD-Studio
Größte Enttäuschung:	<i>Spider-Man 3</i> auf der PlayStation 2
Positivste Überraschung:	<i>Soul Reaver</i> sieht immer noch klasse aus, <i>Crush</i>
Dauer des Aufenthalts in London, um sich dort <i>GTA IV</i> anzuschauen:	3 Stunden 25 Minuten
Eingesammelte Titan-Bolzen in <i>Ratchet & Clank: Size Matters</i> :	9
Most spooky moment of the month:	<i>Driver 76</i> landete ohne Absicht auf Seite 76(!)
Praktikanten, die während der Produktion zu Schaden gekommen sind:	0 (der Tennisball hat Felix knapp verfehlt)
Durchschnittsgeschwindigkeit in <i>Spider-Man 3</i> :	112 km/h

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Final Fantasy X sorgte in der Redaktion für Aufregung. Nicht nur, weil die deutsche Version endlich im Test war, sondern vor allem, weil diese ziemlich mies an die PAL-Norm angepasst wurde.

Ganz im Gegensatz zu *Virtua Fighter 4*, dem lediglich starkes Grafikflimmern anzulasten war. Die Fehlerliste von *WTA Tour Tennis* dagegen war lang und wir kamen zu dem Schluss,

dass sich das Spiel noch schlechter spielt als es aussieht.

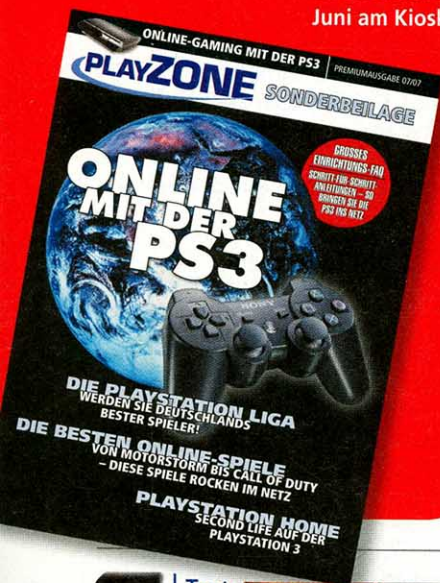


PREMIUM PLAYZONE

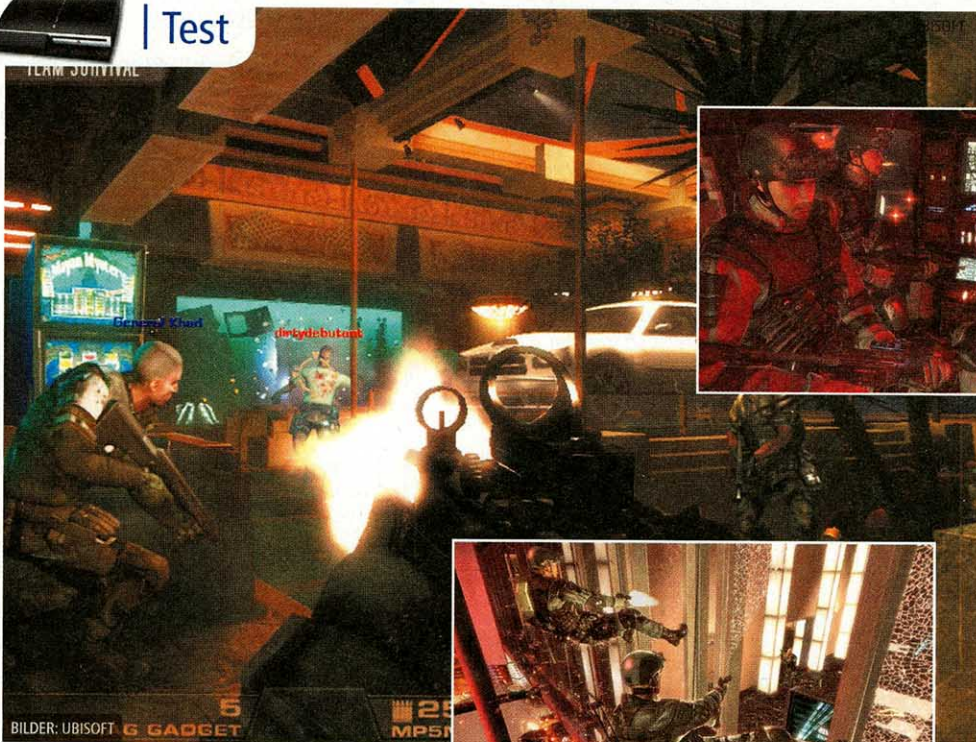
Gehen Sie ins Netz!

Die PlayStation 3 ist da und eröffnet dem Spieler eine völlig neue Online-Welt. Wir zeigen Ihnen in unserer großen Sonderbeilage, was die Konsole online zu bieten hat, helfen Ihnen bei der Einrichtung und stellen die besten Online-Spiele vor. Obendrauf gibt's ein Überraschungsgimmick, das jeder PS3-Besitzer braucht.

Mehr dazu erfahren Sie am 25. Juni am Kiosk!



Ausgabe 07/07 ab 25. Juni am Kiosk



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Splinter Cell blieb auf der PS3 hinter seinen Möglichkeiten. Schneidet Ubisofts Spezialeinheit besser ab?



Ninja Gaiden

Laue Umsetzung oder God of War-Killer? Wir schnetzeln uns für Sie durch Horden von Ninjas und fühlen Ryo Hayabusa auf den Zahn.



The Darkness

Ob die düstere Comic-Umsetzung der Riddick-Macher nur brutal oder auch brutal gut ist, klärt unser Test in der kommenden PLAYZONE.



Tomb Raider: Anniversary

Frau Croft feiert ihren Geburtstag auch auf der PSP. Ob die Umsetzung diesmal besser gelungen ist als bei Tomb Raider: Legend? Wir prüfen's nach.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE

06/07

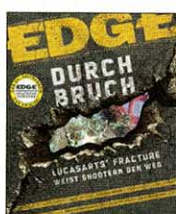
Wichtigste Themen: 10 Jahre N-ZONE
Exklusiv: Mario Strikers Charged im Test. Außerdem: Resident Evil für Nintendo Wii u. v. m.



WII PLAYER

DAS MAGAZIN

Wichtigste Themen: MySims, Tierpiele für Nintendo DS, Reportage über die Entstehung eines Spiels, Big Brain Academy u. v. m.



EDGE

07-08/07

Wichtigste Themen: LucasArts' Fracture, Skate, Wing Commander Arena, Super Paper Mario, Reportage: Die Zukunft des Spielens u. v. m.



XBOX 360

06/07

Wichtigste Themen: große Vorschau zu Splinter Cell Conviction, die neue Rennspiel-referenz Forza Motorsport 2, Colin McRae DIRT u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



Klotzen statt
kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de »
GIGA empfangst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



PLAYSTATION®
Network

© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. "PS3", "PLAYSTATION", "Gran Turismo" and "Gran Turismo HD Concept" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other names, brands and associated logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA.



*DIE BESTEN DINGE IM LEBEN
SIND UMSONST.*

Teste Gran Turismo HD kostenlos und donnere mit einem Ferrari 599 in atemberaubender 1080p High Definition über die rasantesten Strecken des Planeten. Trag dich einfach ein beim PLAYSTATION®Network deiner PLAYSTATION®3 und hol dir Gran Turismo™ HD Concept als Gratis-Download. PLAYSTATION®Network ist dein Zugang zur Welt des grenzenlosen Entertainments. Installation und Anwendung sind kinderleicht. Und du hast sofort freie Fahrt zu jeder Menge Gratis-Online-Spielen, tonnenweise kostenlosen Downloads und exklusiven Goodies aus dem PLAYSTATION®Store.

playstation.de

Jetzt
auch
in der



GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR

POLYPHONY®
DIGITAL

This is living

PLAYSTATION 3