

PLAYZONE

DVD
IM HEFT

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

Über 100 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews

REPORTAGE: DIE HITS DER E3
TRAILER: GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

TRAILER: GRAND THEFT AUTO IV

WEITERE DVD-THEMEN:
Call of Duty 4: Modern Combat,
Heavenly Sword, Wipeout HD,
Resident Evil 5, Sega Rally, Lair,
Metal Gear Solid 4, The Darkness,
PSone-Rückblick: Wipeout 2097
und viele andere



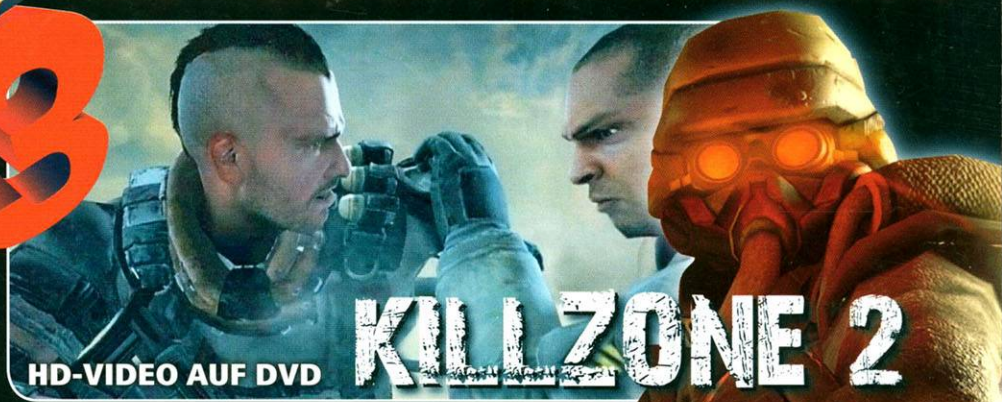
EXKLUSIV!
ZU BESUCH
BEI ENTWICKLER
VALVE

DIE VOLLE SHOOTER-PACKUNG FÜR PS3

HALF-LIFE 2 ORANGE BOX

HALF-LIFE 2 | EPISODE I | EPISODE II
TEAM FORTRESS 2 | PORTAL

ALLE HIGHLIGHTS DER MEGA-MESSE



HD-VIDEO AUF DVD

KILLZONE 2

ALONE IN THE DARK **SILENT HILL 5** GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
METAL GEAR SOLID 4 GUITAR HERO III **WIPEOUT HD**
BURNOUT PARADISE **FALLOUT 3** FIFA 08

GIGA \ GAMES

ist auf der GAMES CONVENTION

23.- 26.08.2007

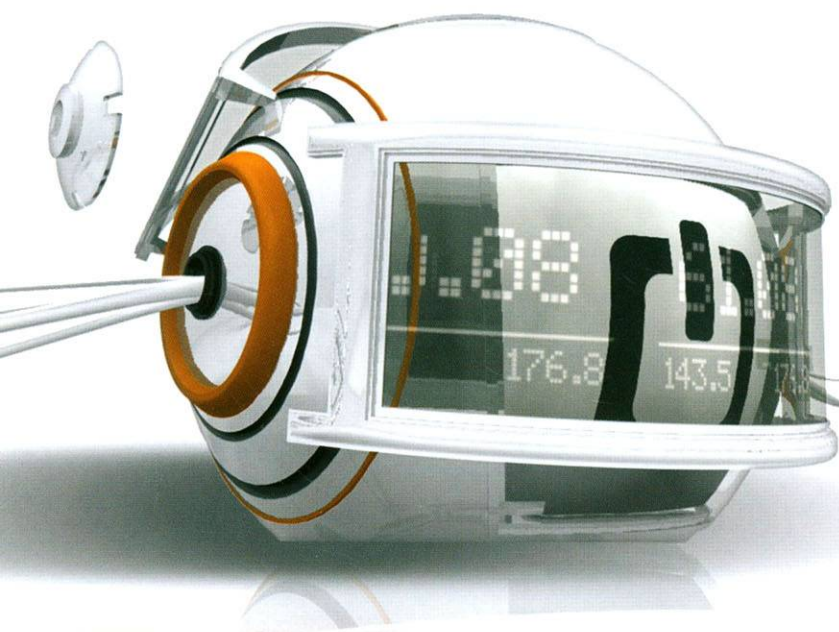


GAMES CONVENTION

ESL Intel Arena

Leipziger Messe - Halle 3

Stand A30 - A40 | B30 - B50



WIR SENDEN LIVE VON
DER GAMES CONVENTION



GIGA GAMES - IMMER MONTAGS BIS FREITAGS AB 22.00 UHR MIT NILS

Infos über alle Sendungen bekommst Du auf www.giga.de.
GIGA empfängst Du digital über Kabel und Satellit.



www.giga.de >>>



Sony legt die Karten auf den Tisch und holt zum Gegenschlag aus.

Der lange Atem des Branchenriesen

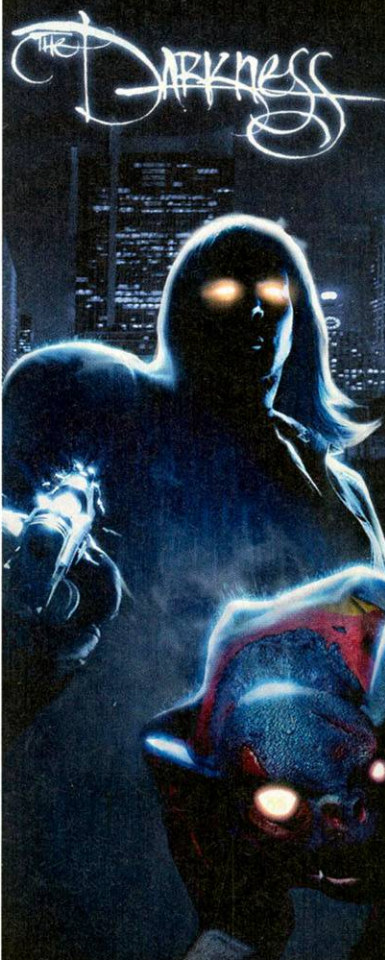
Sony musste seit dem Launch der PlayStation 3 eine Menge Kritik einstecken und kommerziell Federn lassen. Trotz des ungebrochenen Erfolgs der PS2 wollte die nächste Generation der Spielekonsole nicht sofort einschlagen wie eine Bombe – kein Wunder bei dem stolzen Preis. Kaum waren die ersten kritischen Stimmen verstummt, kamen sofort neue, die nach mehr Spielen verlangten. Das Sommerloch war in Deutschland noch am ehesten für PS3-Besitzer spürbar, doch jetzt wird alles anders. Auf der E3 demonstrierte Sony die Pläne für den Rest des Jahres und 2008. Und was da an potenziellen Top-Spielen auf uns zukommt, ist beachtlich. Einige Exklusivdeals konnten die Japaner ebenfalls an Land ziehen und eine PSP wurde ebenfalls vorgestellt. Was es sonst noch so in Santa Monica zu sehen gab, haben wir für Sie auf über 20 Seiten zusammengefasst.

Noch vor der E3 düsten wir für Sie um die ganze Welt. Zum einen nach Seattle, um dort exklusiv einen Blick auf *Half-Life 2: Orange Box* zu werfen, das Shooter-Fans nicht nur aufgrund des sagenhaften Umfangs (fünf Spiele in einer Packung!) schon jetzt auf ihren Einkaufszettel setzen sollten. Zum anderen lud Sega nach Birmingham, wo wir uns mit Studio-Boss Guy Wilday über die Wiedergeburt einer Legende unterhielten und natürlich auch Sega Rally anspielen konnten. Im Hier und Jetzt sorgte vor allen 2Ks *The Darkness* für schlaflose Nächte. Der düstere Shooter ist atmosphärisch so packend, dass man sich nur schwerlich davon lösen kann. Wir haben die deutsche Version durchgespielt und verraten Ihnen, ob sich der Kauf trotz heftiger Schnitte lohnt.

Wer noch einen weiteren Schritt in die Vergangenheit wagen will, der sollte sich unseren Flashback diesen Monat nicht entgehen lassen. Der Klassiker *WipEout 2097* war nicht nur ein Meilenstein der PSone-Ära, sondern zeigt auch heute noch unzähligen Nachahmern und Genre-Kollegen, was ein gutes Rennspiel ausmacht.

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

"Genial: Der bisher beste Ego-Shooter für PS3 und Xbox360!"
Games Aktuell 07/2007



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



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

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
- 10 Japan-News
- 9 PlayStation-3-News

REPORTAGE

- 22 E3 2007
- 46 EA SPORTS Summit

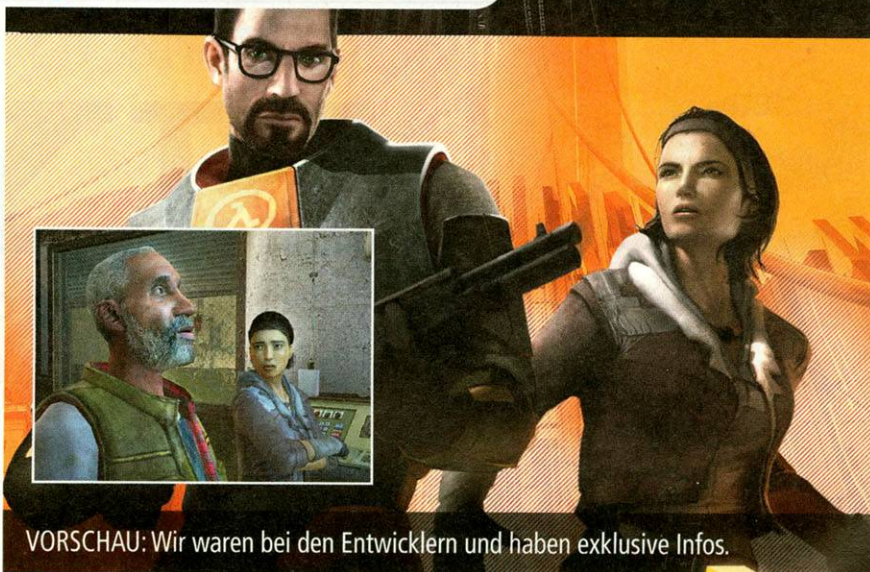
JEDEN MONAT

- 13 Blu-ray
- 12 Die Top 10
- 6 DVD-Inhalt
- 87 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 61 Info-Center: Charts
- 62 Info-Center: Die besten Spiele
- 66 Info-Center: Die Redaktion
- 58 Info-Center: Most Wanted
- 60 Info-Center: Termine
- 67 Info-Center: Test-Center
- 84 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Alone in the Dark	37
Assassin's Creed	37
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	74
BlackSite	50
Burnout Paradise	34
Clive Barker's Jericho	52
Condemned 2: Bloodshot	29
Dark Sector	26
Dungeons & Dragons Tactics	42
Enemy Territory: Quake Wars	28
Fallout 3	40
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	76
Fight Night Round 3	94
Gran Turismo 5 Prologue	32
Guitar Hero III: Legends of Rock	38
Half-Life 2: Orange Box	14
Harvest Moon Boy & Girl	43
Heavenly Sword	26
Infamous	27
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon S. E.	43
Killzone 2	24
Lair	26
Madden NFL 08	47
Mercenaries 2: World in Flames	27
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	36
Monster Hunter Freedom 2	57
NASCAR 08	76
NBA Live 08	46
Need for Speed ProStreet	35
NHL 08	47
Pro Evolution Soccer 2008	39
Pursuit Force: Extreme Justice	56
Rise of the Argonauts	28
Robert Ludlum's Das Bourne Komplott	30
Rock Band	38
Sega Rally	48
Shrek der Dritte	75
Sid Meier's Civilization Revolution	42
Silent Hill 5	36
Simpsons: The Game	37
Soul Calibur IV	30
The Darkness	94
The Last Remnant	43
Tiger Woods PGA Tour 08	46
Tony Hawk's Downhill Jam	75
Tony Hawk's Project 8	94
Turok	28
Unreal Tournament 3	29
WipEout HD	33
WipEout Pulse	54

14 | Half-Life 2: Orange Box

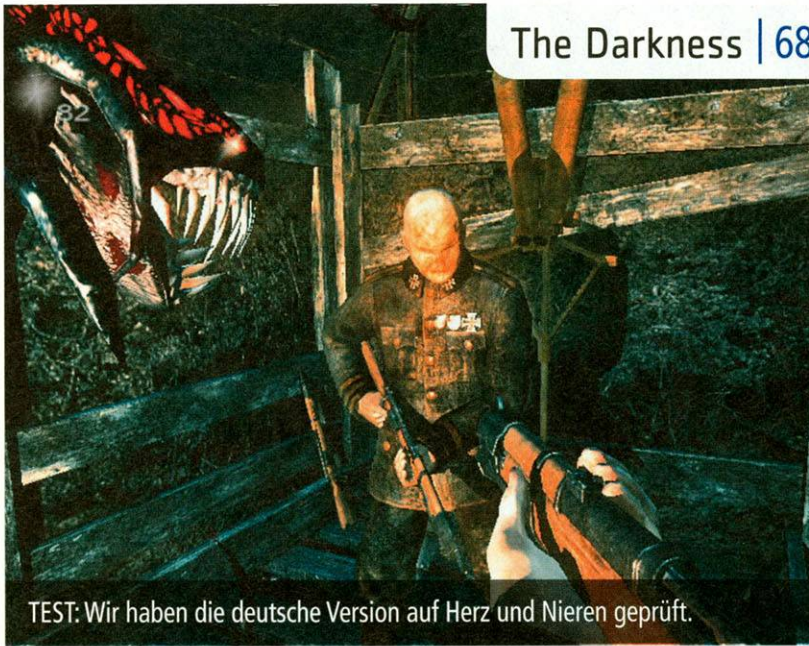


22 | E3 2007



24 | Killzone 2





The Darkness | 68

TEST: Wir haben die deutsche Version auf Herz und Nieren geprüft.



Tomb Raider: Anniversary | 78

TEST: Auch auf der PSP macht Lara in der Neuauflage eine tolle Figur.



Wipeout 2097 | 90

FLASHBACK: Wir haben das beste Sci-Fi-Rennspiel aller Zeiten wieder geockt.

VORSCHAU

PlayStation 3

- 37 Alone in the Dark
- 37 Assassin's Creed
- 50 BlackSite
- 34 Burnout Paradise
- 52 Clive Barker's Jericho
- 29 Condemned 2: Bloodshot
- 26 Dark Sector
- 28 Enemy Territory: Quake Wars
- 40 Fallout 3
- 39 FIFA 08
- 32 Gran Turismo 5 Prologue
- 38 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 14 Half-Life 2: Orange Box
- 26 Heavenly Sword
- 27 Infamous
- 24 Killzone 2
- 26 Lair
- 47 Madden NFL 08
- 27 Mercenaries 2: World in Flames
- 36 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 46 NBA Live 08
- 35 Need for Speed ProStreet
- 47 NHL 08
- 39 Pro Evolution Soccer 2008
- 28 Rise of the Argonauts
- 30 Robert Ludlum's Das Bourne Komplott

- 38 Rock Band
- 48 Sega Rally
- 42 Sid Meier's Civilization Revolution
- 36 Silent Hill 5
- 37 Simpsons: The Game
- 30 Soul Calibur IV
- 43 The Last Remnant
- 46 Tiger Woods PGA Tour 08
- 28 Turok
- 29 Unreal Tournament 3
- 33 Wipeout HD

PlayStation 2

- 38 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 43 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon S. E.
- 35 Need for Speed ProStreet
- 39 Pro Evolution Soccer 2008

PSP

- 42 Dungeons & Dragons Tactics
- 43 Harvest Moon Boy & Girl
- 57 Monster Hunter Freedom 2
- 35 Need for Speed ProStreet
- 39 Pro Evolution Soccer 2008
- 56 Pursuit Force: Extreme Justice
- 42 Sid Meier's Civilization Revolution
- 54 Wipeout Pulse

TEST

PlayStation 3

- 72 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 73 NASCAR 08
- 68 The Darkness

PlayStation 2

- 74 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
- 76 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 76 NASCAR 08
- 75 Shrek der Dritte
- 75 Tony Hawk's Downhill Jam

PSP

- 83 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 82 Parappa the Rapper
- 80 Rainbow Six Vegas
- 78 Tomb Raider: Anniversary
- 83 Tony Hawk's Project 8

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 The Darkness
- 94 Tony Hawk's Project 8
- 94 Fight Night Round 3

THEMA DES MONATS E3 2007

SEITE 1: PLAYZONE

Thema des Monats:

Live von der E3 2007
E3-Trailershow
Gran Turismo 5 Prologue
Heavenly Sword
Infamous
John Woo presents Stranglehold
Killzone 2
Lair
LittleBigPlanet
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Resident Evil 5

Vorschau

BlackSite (PS3)
Half-Life 2: The Orange Box (PS3)
Juiced 2: Hot Import Nights (PS3)
Pursuit Force: Extreme Justice (PSP)
Sega Rally (PS3)
Sega Rally (Interview)
WipEout Pulse (PSP)

Test

Calling All Cars! (PS3)
Go!Cam + Go!Edit (PSP)
Nucleus (PS3)
PaRappa the Rapper (PSP)
Rainbow Six Vegas (PSP)
Shadow Hearts:
From the New World (PS2)
Shrek der Dritte (PS2)
Super Stardust HD (PS3)
The Darkness (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PSP)

Bonus

Assassin's Creed (Entwickler-Tagebuch)
Flashback: Wipeout 2097 (PSone)
Stranglehold (Making-of)
The Agency (Entwickler-Tagebuch)

Spiel-Trailer

Call of Duty 4
Clive Barker's Jericho
FIFA 08
Grand Theft Auto IV
Half-Life 2: The Orange Box
Medal of Honor Airborne
Soul Calibur IV
Stuntman Ignition
Unreal-Tournament 3 *

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

BioShock (X360)

Test

Forza Motorsport 2 (X360)
Shadowrun (X360)

E3-Highlight 2007

Halo 3

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

Resident Evil 4 – Wii Edition (dt.) (Wii)

E3-Highlight 2007

Super Mario Galaxy

SEITE 2:

HD-VIDEOS AUF DVD!
Alle PS3-Spielvideos in Originalqualität!

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Gran Turismo 5 Prologue
- Grand Theft Auto IV
- Heavenly Sword
- Infamous
- Killzone 2
- Lair
- LittleBigPlanet
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Unreal-Tournament 3 *

TEST:

- Calling All Cars
- Nucleus
- Super Stardust HD
- The Darkness

VORSCHAU:

- BlackSite
- Half-Life 2: Orange Box
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Live von der E3 2007
- Sega Rally

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 08/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



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

€ 4,99
je Spiel!

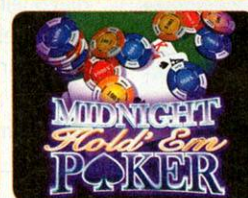
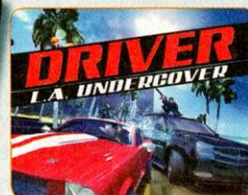
Download-Charts

- 1.....Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
- 2.....Sexy Xonix
- 3.....Driver® L.A. Undercover
- 4.....Real Football 2007
- 5.....Asphalt 3: Street Rules™
- 6.....Porn Manager 2 - The Villa
- 7.....Sexy Vegas™
- 8.....Real Football 2007 3d
- 9.....Sweet Invaders
- 10.....Gangstar: Crime City™

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI714

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action



Gangstar: Crime City™

GAME-CODE:.....**709**



Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter® 2

GAME-CODE:.....**710**



Call of Duty 2

GAME-CODE:.....**726**

Sport



Real Football 2007

GAME-CODE:.....**718**



Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh

GAME-CODE:.....**716**



Asphalt 3: Street Rules™

GAME-CODE:.....**704**

Logic



Dr. Simon's Braintrainer

GAME-CODE:.....**723**



Chessmaster®

GAME-CODE:.....**705**



Lumines™ Block Challenge

GAME-CODE:.....**711**

Arcade



Rayman® Raving Rabbids™

GAME-CODE:.....**717**



Diamond Rush™

GAME-CODE:.....**706**



Shrek der Dritte:
Das offizielle Handy-Spiel

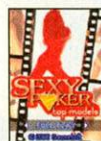
GAME-CODE:.....**720**

Erotic



Porn Manager 2 - The Villa

GAME-CODE:.....**715**



Sexy Poker Top Models™

GAME-CODE:.....**719**



Sexy Puzzle 2

GAME-CODE:.....**724**

Simulation



Zoo Tycoon 2

GAME-CODE:.....**725**



Taxi Tycoon

GAME-CODE:.....**722**



Age of Empires 2 Deluxe

GAME-CODE:.....**701**

TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

ENTSCHLACKT

Die neue Version der E3 ist professioneller, aber immer noch hektisch. Wir fordern: Pressekonferenzen wieder VOR der Messe.



BILD: SONY

ENTHÜLLT

Sony präsentierte noch vor der E3 die erste Version vom Endzeit-Shooter und wir sind begeistert – das wird einer der Hits 2008!



BILD: SONY

ENTWURF

Ein Grundstein des PSone-Erfolges lebt wieder auf. Der ab jetzt meistersehnte Titel für Sonys Online-Shop PlayStation Store.



BILD: VALVE

ENTWICKLERBESUCH

Wir waren für Sie bei Valve in Seattle und haben die PC-Umsetzung angespielt. Fünf Spiele zum Preis von einem – das muss gut werden!



BILD: KONAMI

ENTZAUBERT

Ein nichtssagender Teaser-Trailer und ein paar sehr öde Screenshots sind alles, was Konami zu Silent Hill 5 herausgab – ganz schön mager.

Alone in the Dark

Umsetzungs-Horror der besseren Sorte



ACTION-ADVENTURE |

Hersteller: Atari, Termin: Anfang 2008,

Web: www.atari.de

Vor zwei Ausgaben berichteten wir in den News über eine eindrucksvolle Präsentation des neuen *Alone in the Dark* für die PS3. Jetzt können wir Ihnen endlich erste Bilder der kommenden PS2-Version präsentieren, die von Hydravision Entertainment entwickelt wird – den Machern der *Obscure*-Serie. Optisch macht die „kleine“ Version des Spiels trotz unvermeidlicher Einbußen einen sehr guten Eindruck und selbst Features wie sich ausbreitendes Feuer fehlen nicht. (mp)



SIEHT GUT AUS Auch auf der PS2 kann sich das Spiel sehen lassen! BILD: ATARI



LÖSCHARBEITEN Verhindern Sie, dass sich das Feuer weiter ausbreitet! BILD: ATARI



FRISUR-UNFALL (Bad) Hair Metal war in den 80er Jahren voll angesagt. BILD: ACTIVISION

Guitar Hero Encore Rocks the 80s

PS2-Nachschub für Rock-Süchtige



MUSIKSPIEL | Hersteller: Activision, Termin: 26. Juli 2007,

Web: www.guitarherogame.com

Zeit, den Gibson-SG-Gitarren-Controller wieder aus dem Schrank zu holen, denn Harmonix hat sich dem Rock der 80er angenommen. Neben 30 neuen Songs aus der Ära der Mode- und Frisurunfälle soll *Rocks the 80s* im passenden Stil gestaltete Charaktere und Bühnen bieten. Das Gameplay bleibt das Gleiche und geht allen Kennern der Serie sofort in Fleisch und Blut über. (uc)



FASZINIEREND Die Songs sind trotz ihres Alters immer noch cool. BILD: ACTIVISION

Songliste:

- Hold On Loosely (bekannt durch .38 Special)
- No One Like You (bekannt durch Scorpions)
- Only a Lad (bekannt durch Qingo Boingo)
- Radar Love (bekannt durch White Lion)
- Ballroom Blitz (bekannt durch Krokus)
- The Warrior (bekannt durch Scandal)
- What I Like About You (bekannt durch The Romantics)
- Wrath Child (bekannt durch Iron Maiden)
- I Wanna Rock (bekannt durch Twisted Sister)
- I Ran (bekannt durch Flock of Seagulls)
- Round and Round (bekannt durch Ratt)
- Metal Health (bekannt durch Quiet Riot)
- Holy Diver (bekannt durch Dio)
- Heat of the Moment (bekannt durch Asia)
- 18 and Life (bekannt durch Skid Row)
- Bathroom Wall (bekannt durch Faster Pussycat)
- Lonely is the Night (bekannt durch Billy Squier)
- Nothing But a Good Time (bekannt durch Poison)
- Play With Me (bekannt durch Extreme)
- Shaken (bekannt durch Eddie Money)
- Synchronicity II (bekannt durch The Police)
- Caught in a Mosh (bekannt durch Anthrax)
- Balls to the Wall (bekannt durch Accept)
- Electric Eye (bekannt durch Judas Priest)
- Los Angeles (bekannt durch X)
- Police Truck (bekannt durch Dead Kennedys)
- We Got the Beat (bekannt durch The Go Go's)
- (I Think I'm) Turning Japanese (bekannt durch Vapors)
- Seventeen (bekannt durch Winger)
- Because it's Midnight (bekannt durch Limozeeen)

PS3-Starter-Pack

Das erste Angebot für Sparfüchse!



HARDWARE | Hersteller: Sony, Termin: 1. August,
Web: www.playstation.de



Die PS3 ist teuer, sehr teuer. Nicht wenige PlayStation-Fans sitzen deswegen noch in den Startlöchern und warten die erste Preissenkung ab. Die gibt's zwar für Deutschland noch nicht, aber ab 1. August ein verlockendes Angebot. Eine PlayStation 3, zwei Controller und die beiden Spiele *Resistance: Fall of Man* und *Motorstorm* zum Preis von 599 Euro. Da kann man als Neukunde wirklich nicht meckern, auch wenn vielen Zockern das noch nicht reichen dürfte. Immerhin ist der gute Wille erkennbar und vielleicht bekommen wir bis Ende des Jahres auch irgendwann die echte Preissenkung. (mb)

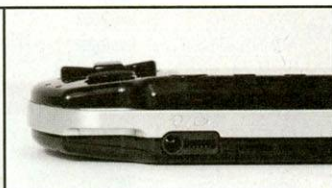
Neue PSP angekündigt

Dünnere, leichter und mit TV-Ausgang:
Neues PSP-Modell ab September

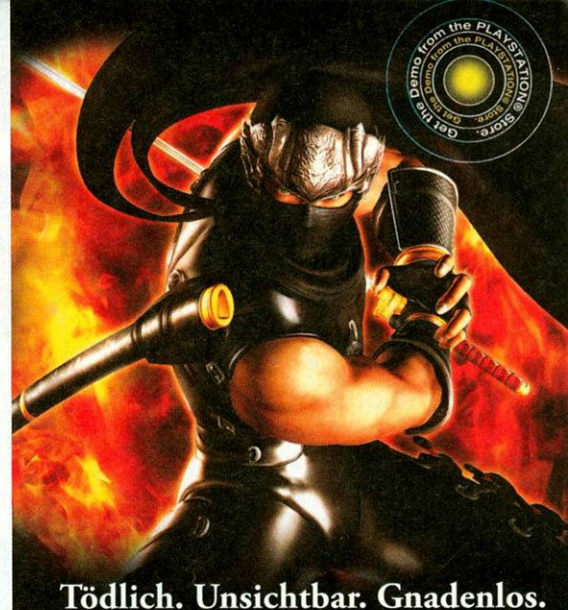


HARDWARE | Hersteller: Sony, Termin: September, Web: www.playstation.de

Es galt praktisch als sicher, dass Sony auf der E3 eine neue PSP-Variante vorstellen würde. Nun ist die Katze aus dem Sack: Die neue PSP (Modellname PSP-2000) ist fast 20% dünner als bisher (18,6 statt 21 Millimeter) und wiegt gleich ein Drittel weniger (189 statt 280 Gramm), am Preis ändert sich aber offenbar nichts. Brandneu ist die Möglichkeit, die Konsole über den neu hinzugekommenen TV-Ausgang an einen Fernseher anzuschließen – ein entsprechendes Kabel vorausgesetzt. Sony spricht in den USA davon, dass man für die TV-Wiedergabe von Spielen einen progressive-fähigen Fernseher samt Eingang für Komponentensignale braucht – mal abwarten, wie dies für Europa gelöst wird. Trotz des kleineren Akkus als bisher üblich (nur 1.200 statt 1.800 mAh Kapazität) soll die neue PSP längere Laufzeiten als das Ur-Modell erreichen. Ein netter Bonus ist die hinzugekommene Möglichkeit, den Akku der Konsole direkt über den USB-Port aufladen zu können. Als neues Feature nennt Sony die Möglichkeit, vorübergehend Daten von der UMD zwischenspeichern, um die Ladezeiten von Spielen zu verkürzen – dies soll „je nach Titel“ unterstützt werden, was bedeuten könnte, dass nur zukünftige Entwicklungen diesen Vorteil nutzen werden. Möglich wird dieses Feature offenbar durch den verdoppelten Hauptspeicher der Konsole (64 statt bisher 32 MByte). Erscheinen sollen die neuen Modelle, die in drei Farben (neu: Ice Silver) erhältlich sein sollen, weltweit im September. Oben auf der linken Seite sehen Sie übrigens die limitierte weiße Darth-Vader-Edition, die ab Oktober für \$ 199,- im Bundle mit *Star Wars Battlefront: Renegade Squadron* angeboten wird. (mp)



NEUES MODELL Oben der TV-Ausgang der neuen PSP-2000, links die drei verfügbaren Farbvarianten. BILD: SONY



Tödlich. Unsichtbar. Gnadenlos.



www.ninjugaidengame.com

PLAYSTATION 3



TECMO

eidos

Ninja Gaiden © Sigma. © 2007 Tecmo, LTD. Ninja Gaiden and Tecmo are registered trademarks of Tecmo, LTD. Team NINJA and the Team NINJA logo are trademarks of Tecmo, LTD. „Playstation“, „PLAYSTATION“, and „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. Published under licence by Eidos. All other trademarks are the property of their respective owners.

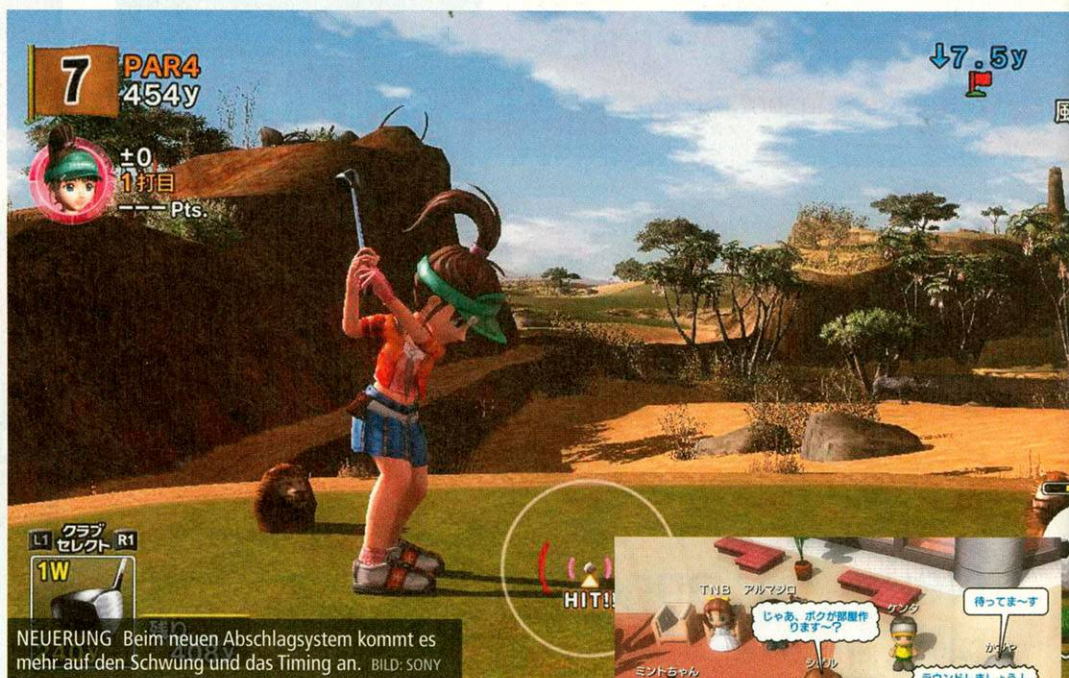
AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN HARROD berichtet.

Promotion ist alles

Sowohl Koei als auch Sony werden diesen Sommer spezielle PlayStation 3 Promotion Packs anbieten – in der Hoffnung, mehr Spiele und mehr Konsolen zu verkaufen. Obwohl die PlayStation 3 bereits ein halbes Jahr in Japan erhältlich ist, hat Sony bis heute noch kein einziges Bundle im Angebot. Ob es sich um ein fahrlässiges Versäumnis oder die fehlende Gelegenheit handelt, spielt dabei keine Rolle. Hätte Sony früher gehandelt, sähen die Verkaufszahlen der PS3 mit Sicherheit besser aus. Dabei hat es Bandai Namco mit dem *Gundam Musou*-Bundle, dem spezielle *Gundam*-Goodies beilagen, bereits vorgemacht. Koei beispielsweise wird dem *Bladestorm*-PS3-Bundle eine Soundtrack-CD beilegen, um die Käufer zum Zugreifen zu animieren. Zwar plant der PS3-Erfinder auch im Rahmen der Veröffentlichung von *Hot Shots Golf 5* (bei uns bekannt als *Everybody's Golf 5*) das „Beginners-Pack“, allerdings ist Sony nicht so großzügig, was die Zusatzausstattung angeht. Das Bundle wird lediglich die Konsole, entweder die 60GB- oder die 20GB-Variante, und das Spiel umfassen. Kein Soundtrack, Goodies oder ein besonderes Design für das PS3-Gehäuse. Bis auf einen kleinen Preisvorteil gegenüber dem separaten Kauf der PS3 und dem Spiel hat das Bundle also keinen besonderen Kaufanreiz. Das bleibt nicht ohne Folgen. Das allgemeine Interesse der japanischen Konsumenten an dem *Hot Shots Golf 5*-Bundle kann man bestenfalls als gemäßigt bezeichnen und daran wird sich auch nach der Veröffentlichung nichts ändern, obwohl der Titel an sich heiß erwartet wird. Vor allem in Hinblick auf die nach wie vor wenig zufriedenstellenden Verkaufszahlen der PlayStation 3 in Japan hätte man eigentlich gehofft, dass Sony sich etwas Attraktiveres einfallen lässt, um mit einem Promotion Pack die PlayStation-3-Verkäufe anzukurbeln.



NEUERUNG Beim neuen Abschlagsystem kommt es mehr auf den Schwung und das Timing an. BILD: SONY

Hot Shots Golf 5

Die japanische Golf-Saison beginnt.



GOLF | Hersteller: Sony, Termin: 26. Juli 2007, Web: www.jp.playstation.com

Sonys Golfspielserie (in europäischen Gefilden als *Everybody's Golf* bekannt) vollzieht mit dem fünften Teil nun auch den Generationswechsel. Das völlig neue Abschlagsystem, genannt „True Shot System“, ist die erste Hauptneuerung. Dieses Mal müssen Sie die Kraft für den Schlag anhand der Aushol-Animation abschätzen. Zusätzlich dazu erscheint während dieser Phase ein weißer Kreis um den Ball, der immer kleiner wird. Drücken Sie für den perfekten Schlag den Knopf, wenn der Kreis am kleinsten ist. Rein technisch gesehen ist

diese Methode nicht bahnbrechend anders als davor, lediglich das Gefühl soll sich durch dieses neue Feature ändern. Wer dennoch die alte Methode bevorzugt, kann diese auch weiterhin nutzen. Die zweite Hauptneuerung ist der Online-Modus. Hier können Sie Ihren eigenen Avatar zusammenbasteln, mit anderen Spielern kommunizieren oder sich nach stattfindenden Turnieren erkundigen. Diese können Sie dann mit bis zu sieben weiteren Online-Golfern spielen, während Sie in Echtzeit Ihre Mitspieler auf dem Platz sehen. (wh/uc)



BOCK AUF NE RUNDE? In der Online-Lobby können Sie sich zu Turnieren verabreden. BILD: SONY

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

Blazing Angels: Squadrons of WWII	Action	5. Juli 2007
My Summer Holiday 3	Adventure	5. Juli 2007
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Taktik-Shooter	28. Juni 2007
Def Jam Icon	Beat'em Up	21. Juni 2007
Folksoul: The Lost Folklore	Action-Rollenspiel	21. Juni 2007

Zuletzt erschienen (PS2)

Angel Profile	Adventure	12. Juli 2007
Baroque	Rollenspiel	28. Juni 2007
Izumo Zero	Adventure	12. Juli 2007
Nodame Cantabile	Action	19. Juli 2007
Pop'n Music 14 Fever	Musikspiel	12. Juli 2007
Mana-Khemia	Rollenspiel	21. Juni 2007

Zuletzt erschienen (PSP)

Secret of Evangelion Portable	Puzzle	28. Juni 2007
Mawaskes: Based on Carton-kun	Puzzle	19. Juli 2007
Smash Court Tennis 3	Tennis	21. Juni 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Bladestorm: Hyakunen Sensou	Action	30. August 2007
Major League Baseball 2K7	Baseball	26. Juli 2007
Minna no Golf 5 (Everybody's Golf 5)	Golf	29. Juli 2007
Wangan Midnight	Rennspiel	26. Juli 2007
Yamasa Digi World SP	Puzzle	23. August 2007

Erscheint demnächst (PS2)

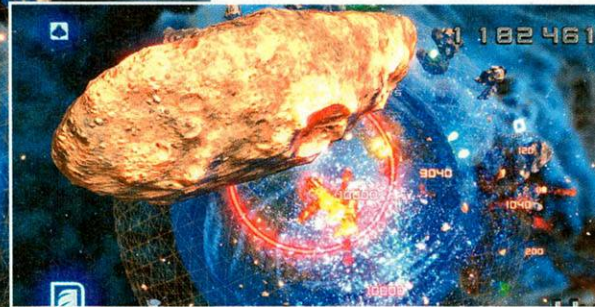
Dragon Destiny – Shining Dragon	Rollenspiel	26. Juli 2007
FF XII: International Zodiac Job System	Rollenspiel	9. August 2007
J-League Winning Eleven 7 Club Championship	Fußball	2. August 2007
Pure x Cure Recovery	Adventure	23. August 2007
xxxHolic	Adventure	9. August 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Ape Escape: SaruSaru Daisakusen	Action	26. Juli 2007
Goku Makai-Mura Kai	Action	2. August 2007
Minna no Golf Jou Vol. 2	Golf	2. August 2007
Wild Arms: Crossfire	Strategie	9. August 2007
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX: Tag Force 2	Kartenspiel	26. Juli 2007

AUGENSCHMAUS
In HD-Auflösungen
kommt die Fülle
an Effekten erst so
richtig zum Tragen.

BILD: PLAYZONE



IM ANFLUG Während im Orbit
die Effekthölle tobt, nähert sich
ein neuer Meteorit. BILD: PLAYZONE

Super Stardust HD Effektspektakel mit Suchtwirkung



Super Stardust HD ist die Neuauflage
eines Asteroids-Klons, die geschickt
die Hardwarepower der PS3 nutzt.
Anstatt wie früher auf einem begrenz-
ten 2D-Spielfeld zu agieren, können Sie
einen Planeten komplett umfliegen. Sie
müssen heranrasende Meteoriten in
Stücke schießen und sich zwischendurch
auch gegen aggressiv agierende Gegner
zur Wehr setzen. Drei verschiedene
Schusswaffen sowie Smartbomben und
ein wichtiges Boost-Manöver sorgen

dafür, dass man von der eigentlich recht
einfachen Ballerei kaum loskommt. Die
mit grandiosen Effekten und unzähligen
Meteoritensplittern vollgepackte Grafik
ist (vor allem im 1080p-Modus) ein
Augenschmaus. Kritik gibt's nur für den
etwas unausgereiften Zwei-Spieler-Mod-
us (mangels Splitscreen-Modus wird
das Bewegen zur Verhandlungssache)
und den happigen Schwierigkeitsgrad.
Ansonsten ist Super Stardust HD einer
der besten PS3-Download-Titel. (mp)



FAZIT

SUPER STARDUST HD

Genre: Super Stardust HD
Hersteller: Sony
Entwickler: Housemarque
Spieler: 1-2
Termin: 29. Juni 2007
Preis: € 7,99



Optisch beeindruckende und spielerisch
äußerst fesselnde Ballerei. Einsteiger seien
aber gewarnt: hoher Schwierigkeitsgrad!



SCHNAPPT IHN! Der Hammer ist für die Gegner
gedacht, nicht für die Langfinger. BILD: PLAYZONE

4:35



SCHWIERIGER WEG Schaffen Sie den Gangster diese
Auffahrt hinauf, gibt's mehr Punkte! BILD: PLAYZONE

1:25

Calling All Cars

Cartoonige Gangster-Hatz
für bis zu vier Spieler

Vom Entwicklerteam Incognito
Entertainment wünschen sich viele
Spieler eine PS3-Version von Twisted
Metal, von Produzent David Jaffe ein
Next-Gen-God of War. Entwickelt
haben die zwei zusammen aber erst
einmal diesen PlayStation-Network-
Titel, bei dem bis zu vier Spieler
innerhalb eines kleinen Spielfelds Jagd
auf flüchtige Verbrecher machen. Wer
den Bösewicht zuerst bei der Polizei
abliefern, wird belohnt, und da einmal
gefangene Gangster unterwegs auch
wieder verloren werden können, sind
ständige Kämpfe um die armen Lang-
finger angesagt. Mit Cartoon-artigen
Extrawaffen wie riesigen Hämmern und
Magneten wird der Konkurrenz das
Leben schwer gemacht. Das ist ganz



lustig, aber auch ganz schön unüber-
sichtlich und hektisch. Zudem lässt
der Umfang mit gerade mal vier Levels
zu wünschen übrig. Vorbildlich sind
dagegen der 1080p-Support und die
On- und Offline-Multiplayermodi. (mp)



FAZIT

CALLING ALL CARS

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony
Entwickler: Sony
Spieler: 1-4
Termin: Nicht bekannt
Preis: Nicht bekannt



Die gelungene Cartoon-Präsentation kann
nicht ganz über das hektisch-chaotische
Gameplay des Spiels hinwegtäuschen.

Diesen Monat:

Die zehn originellsten Grafikdesigns auf der PS2

Was muss ein Spiel haben, damit man es im Gedächtnis behält? Ein ausgefeiltes Level-design oder tolle Technik? Manchmal reicht ausgefallenes Grafikdesign völlig aus.

1 Killer 7

Mit diesem Titel hat Capcom in vielerlei Hinsicht großen Mut bewiesen. Nicht nur die heftige Story, sondern auch der Hauptcharakter Harman Smith, ein schizophrener Typ, dessen gesplante Persönlichkeit sieben völlig gestörte Killer umfasst, zeigen den rebellischen Ansatz. Vor allem aber der Grafikstil, eine besonders kontrastreiche und minimalistische Form der Cel-Shading-Technik in Kombination mit abstraktem Charakterdesign und einem hohen Gewaltfaktor, sorgte für Aufsehen. *Killer 7* ist ein visuell einzigartiges PS2-Spiel.



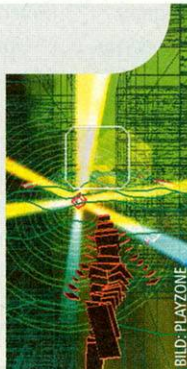
2 Okami

Capcom scheint ganz offensichtlich einen Hang zu optisch einzigartigen Spielen zu haben. *Okami* ist ein weiterer Beweis für diese begrüßenswerte Einstellung. Dieses wunderschöne Action-Adventure kann man getrost als interaktives Gemälde bezeichnen. Der künstlerische Aspekt wurde sogar zu einem Gameplay-Element gemacht.



3 Rez

In Segas Musik-Shooter-Mischung gibt es ordentlich was auf die Augen und Ohren. Obwohl der Sound eine noch wichtigere Rolle spielt, ist der abgedrehte Vektor-Grafikstil ebenfalls eine Klasse für sich. Die pulsierenden Levelstrukturen, die abstrakten Feindgebilde und vor allem die genialen Lichteffekte wirken wie ein Spiel gewordener LSD-Trip.



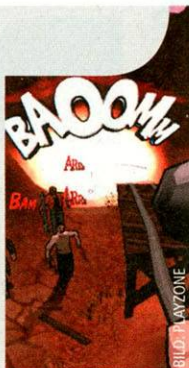
4 Viewtiful Joe

Und schon wieder Capcom! Die Clover Studios zeigten auch mit ihrem 2D-Beat-'em-Up-Revival, dass sie in puncto Kreativität zu den Besten der Branche zählten. Der Cel-Shading-Look lässt die abgefahrenen Charakterdesigns noch verrückter erscheinen und sorgt mit dem cool visualisierten Zeitlupen-Gameplay für optische Innovation.



5 XIII

Ubisofts Agenten-Ego-Shooter kann getrost als die perfekte Comic-Umsetzung bezeichnet werden. Die Cel-Shading-Grafik an sich verleiht dem Spiel bereits den perfekten Comic-Look, der geschickte Einsatz von Comic-Panels und Texteinblendungen während der Action und Zwischensequenzen aber setzt noch einen drauf. Grandios!



6 Psychonauts

Wer die vergangenen Werke von Tim Schafer kennt, weiß, dass in seinen Spielen nichts, aber auch rein gar nichts gewöhnlich ist. Da macht *Psychonauts* keine Ausnahme. Spielerisch wirkt der Titel zwar altbacken und bietet wenig Neues, vor allem aber das Charakterdesign bewegt sich auf hohem Niveau. Völlig durchgeknallt, aber saugt.



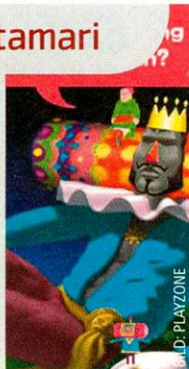
7 Flipnic

Worauf kommt es bei einem Flipperspiel an? Nun, den Entwicklern von *Flipnic* schien abgedrehte und völlig verrückte Umgebungen am wichtigsten gewesen zu sein. Oder kennen Sie ein zweites Flipperspiel auf der PS2, in dem Sie die silberne Kugel durch eine Dschungellandschaft bugsieren, die sich in alle Richtungen dreht?



8 We Love Katamari

Entweder Sie lieben es oder Sie finden es unfassbar blöd. Zählen Sie zu der positiv eingestellten Gruppe, ist für Sie wahrscheinlich auch das Grafikdesign der völlig abgedrehten Welt von *Katamari* eines der besten der modernen Videospiellandschaft. Knallbunt, abstrakt und dabei doch sehr minimalistisch. Herrlich!



9 Shadow of the Colossus

Gewöhnliche Gegner gibt es in diesem Spiel nicht. Jeder Koloss ist für sich genommen ein einzigartiges optisches und spielerisches Schauspiel. Nicht etwa die Art und Weise, wie Sie die gigantischen Wesen bezwingen, sondern das überwältigende Design der scheinbar sanften Riesen ist absolut Ehrfurcht gebietend.



10 Lego Star Wars

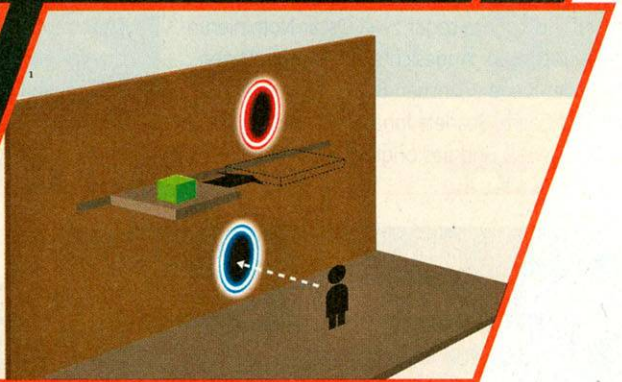
Mit diesem Spiel hat Eidos gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Nicht nur jung gebliebene Lego-Fans fahren auf diesen Titel ab, sondern auch Anhänger von George Lucas' Weltraum-Saga. Das Design der Bauklötzchen-Welt macht es einem aber auch nicht leicht, sich nicht verzaubern zu lassen.





Fakten

- Enthält fünf Spiele:
Half-Life 2
Half-Life 2: Episode I
Half-Life 2: Episode II
Team Fortress 2
Portal
- Erscheint auch für
Xbox 360 und PC



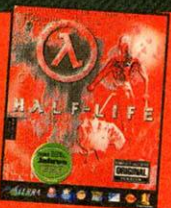
Lange Halbwertszeit

Im nächsten Jahr feiert eine Reihe ihr zehnjähriges Jubiläum, die ein Genre auf den Kopf stellte und revolutionierte.

Im Jahr 1998 wurde das Genre der Ego-Shooter revolutioniert. Große Worte, die man normalerweise in jeder zweiten Pressemitteilung zu einem Spiel des Genres zu lesen bekommt, doch im Fall von *Half-Life* war tatsächlich ein großer Sprung zu beobachten. In den Jahren zuvor waren Ego-Shooter nichts anderes als Schießbuden-Simulationen, in denen der Spieler nichts anderes tat, als Gegner aus dem Sichtfeld zu ballern. Das war nicht zwangsläufig schlecht, stieß aber irgendwann an seine Unterhaltungsgrenzen. Doch die *Half-Life*-Story hat viele Kapitel.

► 1998 – Half-Life (dt.)

Der Ego-Shooter war das Erstlingswerk von Entwickler Valve und gewann gleich mehr als 50 Auszeichnungen zum Spiel des Jahres. Außergewöhnlich für ein PC-Spiel, war es nicht die Technik, die viele Spieler in Staunen versetzte, sondern Atmosphäre, Story und Gegner-KI. So anspruchsvoll hatte man sich bisher noch nie durch einen Ego-Shooter geballert.



► 1999 – Half-Life: Opposing Force (dt.)

Die erste Erweiterung entstand in den fähigen Händen von Gearbox Software (*Brothers in Arms*) und versetzte den Spieler in die Rolle eines der Soldaten, die gegen Gordon Freeman (Hauptdarsteller in *Half-Life* (dt.)) ins Gefecht zogen. So gab es zum einen neue Settings, zum anderen



Half-Life 2 Orange Box

Fünf Spiele zum Preis von einem – die volle Packung für Shooter-Fans!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Neben *World of Warcraft* ist *Half-Life 2* das wohl einflussreichste und beste PC-Spiel der letzten fünf Jahre. Genau wie der Vorgänger brachte der Ego-Shooter neue Ideen ins Genre und bestach vor allem durch die packende und dichte Atmosphäre. Da konnte man als Konsolenspieler schon mal neidisch werden. Zwar wurde der Titel nach einiger Zeit für Microsofts Xbox umgesetzt, konnte dort aber vor allem optisch nicht mit dem PC-Vorbild mithalten. Jetzt soll alles anders werden, schließlich hat die neue Konsolengeneration reichlich Power, um den Titel optisch ansprechend auf den Bildschirm zu bringen. Und weil Konsolenspieler so lange warten mussten, ziehen Entwickler Valve und Publisher Electronic Arts gleich mal die Spenderhosen an. Die Orange Box wird nicht nur die Umsetzung von *Half-Life 2* enthalten, sondern die beiden Add-ons *Episode I* und *Episode II* gleich mitliefern. Während die erste Episode schon seit geraumer Zeit für den PC zu haben ist,

warten auf die zweite Episode auch PC-Spieler mit scharrenden Hufen.

VIEL SPIEL FÜRS GELD

Ganz im Stil einer amerikanischen Dauerwerbesendung ist das aber noch nicht alles: Zusätzlich zu dem umfassenden *Half-Life 2*-Paket gibt's obendrauf das 3D-Puzzle-Spiel *Portal*, das die Technik des Shooters für abgefahrene Gehirnakrobatik nutzt, und den seit einer halben Ewigkeit in der Entwicklung befindlichen Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2*. Letzterer dürfte das Genre nicht zuletzt aufgrund des eigenwilligen Grafikstils gehörig durchrütteln und auf der PlayStation 3 vor allem *Resistance* Konkurrenz machen.

ENTTÄUSCHUNG IN ÜBERSEE

Kurz vor der E3 lud uns EA exklusiv nach Seattle ein, um dort beim renommierten Entwicklerstudio Valve einen Blick auf die Fortschritte zu werfen und natürlich um selbst ein wenig den Ballerfinger zu krümmen. Wir ließen uns nicht lange bitten, flogen rüber und

machten erst mal lange Gesichter: Die PS3-Version wird nicht bei Valve selbst entwickelt und wir dürfen lediglich die 360-Version spielen. Man versicherte uns zwar, dass Valve sehr eng mit den Entwicklern von EA UK (*Burnout: Legends* und *Dominator*) zusammenarbeite und ein absolut gleichwertiges Spielerlebnis zu erwarten sei, dennoch hätten wir uns lieber selbst ein Bild davon gemacht. Immerhin: die 360-Versionen machen einen ordentlichen Eindruck, auch wenn wir uns speziell von *Portal* im fertigen Spiel eine bessere Performance erhoffen. Zur besseren Übersicht finden Sie sämtliche Informationen zu den in der *Orange Box* enthaltenen Spielen auf den folgenden Seiten separat. Viel Spaß! ■



BESORGT Die Widerstandskämpfer haben zu Recht Sorgenfalten auf der Stirn.

aber auch einige Aha-Erlebnisse, in denen man die aus *Half-Life* bekannte Story aus einem anderen Blickwinkel betrachten durfte.



► 1999 – Team Fortress Classic

Diese Multiplayer-Modifikation hat ihre Wurzeln in einem indizierten Ego-Shooter von id Software, doch Valve sicherte sich die Rechte, legte das Projekt auf Basis der *Half-Life*-Technologie neu auf und brachte es als kostenlose Modifikation unter die Leute. *TFC* sollte ursprünglich nur als Test für *Team Fortress 2* dienen, das man später gegen Geld veröffentlichen wollte, doch die Entwicklung zog sich unglaublich in die Länge und findet erst jetzt, mit fast siebenjähriger Verspätung, ein hoffentlich glückliches Ende.

► 2000 – Half-Life: Counter-Strike

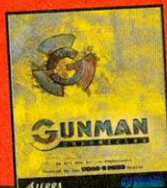
Wer kennt sie nicht, die umstrittene Mehrspieler-Modifikation für *Half-Life*? Kaum ein anderes Spiel tauchte so oft in den deutschen Medien auf,

wenn auch meist in eher unglücklichem Zusammenhang. Unvergessen: Nachdem die BpJM den Titel geprüft und als nicht jugendgefährdend eingestuft hatte, sprach der damalige Bundeskanzler Schröder von einem „falschen Signal“. Der Popularität des Spiel hat's nur genutzt und selbst heute zählt *Counter-Strike* (in der neuesten Version) immer noch zu den beliebtesten PC-Mehrspielertiteln.



► 2000 – Gunman Chronicles

Junge Hobby-Programmierer bastelten an dieser sogenannten Total Conversion für *Half-Life*, also ein komplett eigenständiges Spiel auf Basis der *Half-Life*-Technologie. Valve fand an dem Projekt so viel Gefallen, dass man es flugs einkaufte und ganz offiziell veröffentlichte. Ein tolles Sprungbrett für die jungen Entwickler, von denen einige auf diese Weise einen Job in der Branche bekamen.





VOLLGAS Mit diesem Flickwerk-Renner dürfen Sie in einigen Passagen durchs Dickicht rasen.



FURCHTEINFLOSSEND Die riesigen Strider sind gefährliche Gegner und verdammt noch mal echt groß!

Fakten

- Inklusive Episode I und II ca. 25 Stunden Spiel
- Fahrzeuge steuerbar
- Realistische Physik
- Dritte Episode folgt 2008



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

PC-Spiel des Jahres. Bestes PC-Spiel aller Zeiten. Ein Meisterwerk. Seiner Zeit voraus. Aussagen, die jeden Videospieldakteur skeptisch machen müssen und doch: jeder, der dieses Spiel gespielt hat, wird zweifelsfrei anerkennen, dass *Half-Life 2* ein hervorragender Titel ist. Nun sind PC-Spieler ein seltsames Völkchen und viele tolle PC-Spiele erlebten mal mehr, mal weniger ruhmreiche Umsetzungen auf Konsolen, doch im Falle von *Half-Life 2* haben wir tatsächlich so etwas wie Zuversicht, dass wir noch in diesem Jahr einen genialen Ego-Shooter in die PlayStation 3 legen dürfen. Natürlich gibt es Einschränkungen. Die von uns gespielte Xbox-360-Fassung lief ordentlich, aber angesichts des mittlerweile hohen Alters des Spiels (*Half-Life 2* erschien auf dem PC vor drei Jahren) waren wir von der technischen Seite nicht gerade beeindruckt. *Half-Life 2* wird keinen PS3-Besitzer in Staunen versetzen, zumindest nicht aufgrund seiner Optik. Doch offene Mäuler könnte es durchaus geben, wenn PlayStation-Spieler selbst erleben, was *Half-Life 2* so faszinierend macht.

MIT DEM BRECHEISEN AUF ALIEN-JAGD

Es schadet nicht, wenn Sie als potenzieller *Half-Life 2*-Spieler den ersten Teil schon einmal gespielt haben, egal auf welcher

Half-Life 2, Episode I und Episode II



► 2001 – Half-Life: Blue Shift (dt.)

Auch die zweite Erweiterung entstand bei Gearbox Software und bediente sich erneut des Tricks, die Geschehnisse aus einem anderen Blickwinkel zu zeigen. Diesmal schlüpfte der Spieler in die Rolle eines der Wachmänner der Black-Mesa-Einrichtung. Ebenfalls im Paket enthalten: ein Patch, der das Ur-*Half-Life* nach drei Jahren einer optischen Frischzellenkur unterzog.

► 2001 – Half-Life (dt.) für PlayStation 2

Gearbox Software fiel die ehrenvolle Aufgabe zu, eines der erfolgreichsten PC-Spiele auf die erfolgreichste Spielkonsole umzusetzen. Das Ergebnis hinterließ gemischte Gefühle. Spielerisch ist *Half-Life* auch auf der PS2 ein außergewöhnliches Erlebnis, technisch hätte man sich eine kompetentere Umsetzung gewünscht. Dennoch konnte der Titel seinerzeit bei uns eine Wertung von 86% abstauben.



► 2001 – Half-Life für Dreamcast

Das wohl traurigste Kapitel in der Geschichte von *Half-Life* war für Sega-Fans mindestens genauso bitter. Die eigentlich fertige Umsetzung von *Half-Life* für Segas letzte Spielkonsole (inklusive des Add-ons *Blue Shift*) wurde kurz vor Release einfach eingestampft. Kurz darauf fanden sich illegale Versionen des Spiels im Internet und die Stimmen der Spieler machten deutlich, dass Segas Dreamcast kurz vor dem Tod noch einmal eine tolle Umsetzung verdient hätte.



► 2003 – Day of Defeat

Eine weitere Mehrspieler-Modifikation für *Half-Life*, der ein WWII-Szenario zugrunde lag. Der Erfolg kann zwar nicht mit *Team Fortress Classic* oder gar *Counter-Strike* mithalten, dennoch verfügt der Titel über eine treue Fangemeinde und muss sich spielerisch nicht hinter seinen „Geschwistern“ verstecken.





KOLLEGE Nicht alle Aliens im Spiel sind Ihnen feindlich gesinnt, es gibt auch Freunde von E.T.



ABSTURZ Was ein echter Wissenschaftler ist, der lässt sich auch von einem Hubschrauber nicht einschüchtern.

Plattform. Zwar knüpft die Handlung von Teil 2 nicht direkt an den Vorgänger an, dennoch werden Kenner des Erstlings erheblich häufiger ein Aha-Erlebnis haben. Gordon Freeman, Wissenschaftler und Hauptdarsteller des Spiels, greift erneut zum Brecheisen und soll die Welt retten. Doch hatte er das im ersten Teil überhaupt geschafft? Das Ende von *Half-Life* warf mehr Fragen auf, als es beantwortete, und wer diese Antworten von den ersten Spielminuten von *Half-Life 2* erwartet, der wird enttäuscht sein. Freeman befindet sich im Zug nach City 17, eine Art Gefangenenlager der Combine. Diese Alienrasse hat die Menschheit unterworfen und es scheint keinen Ausweg mehr zu geben. Weil aber ein Ego-Shooter in einem Gefangenenlager wenig unterhaltsam ausgefallen wäre, gelingt Gordon schon bald die Flucht und er schließt sich Untergrundkämpfern an, die die Menschheit noch nicht aufgegeben haben. Viel mehr soll von der Story an dieser Stelle nicht verraten werden,

denn gerade Spannung und Atmosphäre sind es, die *Half-Life 2* über andere Ego-Shooter hinausheben. Eigentlich sorgen sie sogar dafür, dass *Half-Life 2* mehr ist als ein Ego-Shooter, vielmehr ein atmosphärisch dichtes Abenteuer aus der Ego-Perspektive.

VERLÄNGERUNG UND ELFMETER-SCHIESSEN INKLUSIVE

Sie dürfen sich also auf gut und gerne 15 Stunden Shooter-Spaß einrichten, doch die *Orange Box* enthält zusätzlich auch die beiden Erweiterungen *Episode I* und *Episode II*. Diese Add-ons sorgten auf dem PC dafür, dass sich Valves Online-Vertriebsplattform Steam durchsetzte; und während die erste Episode bereits im letzten Jahr bei PC-Spielern für Furore sorgte, wird die zweite Episode auch auf dem PC erst Ende dieses Jahres veröffentlicht. Diese durften wir bereits anspielen und waren vor allem von der erneut überarbeiteten Gegner-KI beeindruckt. Die Hunter-Gegner (dreibeinige Roboter) sind erschreckend schwer bewaffnet,

wieselflink und haben Gordon schnell in die Zange genommen. Wer sich den Rücken nicht freihält, wird schnell feststellen, dass ein Strahlenanzug nicht allzu lange vor ausgiebigem Laserbeschuss schützt. Auch das neue Fahrzeug, ein aus Überresten zusammengebasteltes Muscle-Car, macht so viel Spaß, wie es auf den ersten Blick vermuten lässt. Bei voller Fahrt den abgeworfenen Minen eines Helikopters auszuweichen, pumpt ordentlich Adrenalin durch die Blutbahn. In einer exklusiv gezeigten Szene durften wir beobachten, wie Alyx' Roboter-Boddyguard Dog in einem beschaulichen Waldgebiet gegen einen haushohen Strider kämpfte, was absolut spektakulär aussah und einen Vorgeschmack auf die Action gibt, die uns in *Half-Life 2* erwartet. ■

VORSCHAU HALF-LIFE 2

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Valve
Entwickler: Valve
Spieler: 1
Termin: Oktober
Web: <http://orange.half-life2.com>

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ein Meisterwerk, das auch auf der PlayStation 3 einen bleibenden Eindruck hinterlassen dürfte und mit enormem Umfang glänzt.



► 2004 – Half-Life 2

Die Erwartungen an den Nachfolger des wohl besten PC-Spiels der späten 90er Jahre waren gigantisch und tatsächlich konnte Valve diesem Druck standhalten. Erneut war es weniger die Optik (auch wenn das Spiel zweifelsfrei bei Erscheinen hervorragend aussah) als vielmehr spielerische Innovationen und technische Neuerungen, die für Furore sorgten. So wagte sich nach *Half-Life 2* kaum noch ein Ego-Shooter auf den Markt, der nicht ebenfalls durch seine aufwendige Physik beeindrucken konnte. Atmosphärisch wurde erneut dichte

Kost geboten und die Spielerschaft war sich einig. Lohn der Mühen: Unzählige Auszeichnungen und Preise, die selbst den Erstling überboten.

► 2005 – Half-Life 2 für Xbox

Diesmal nahm sich Valve selbst der Umsetzung seines Babys an, doch die Xbox lag technisch einfach schon zu weit hinter aktuellen PCs zurück.

Dadurch musste die Optik des Spiels auf Microsofts Konsole gegenüber dem Original einige Federn lassen, konnte spielerisch und atmosphärisch aber dennoch auf ganzer Linie überzeugen. Die Wertung unseres ehemaligen Schwestermagazins XBOX-ZONE: Satte 94%

► 2006 – Half-Life 2: Episode One



Das erste „richtige“ Add-on für *Half-Life 2* wurde von Fans des Spiels fast schon fiebrig erwartet und führte die Story um Gordon Freeman und seine Freundin Alyx weiter. PS3-Besitzer bekommen diese Episode zusammen mit dem Originalspiel in der *Orange Box* gleich mitgeliefert, was mindestens sechs zusätzliche Spielstunden bedeutet.





Fakten

- Reiner Mehrspielertitel für bis zu 16 Spieler
- Nur sechs Levels
- Neun Charakterklassen
- Umfangreiche Statistiken für jedes Match

In der Liste der seit einer halben Ewigkeit in der Entwicklung befindlichen Spiele bleibt *Duke Nukem Forever* für PC wohl noch eine ganze Weile Spitzenreiter, schließlich befindet sich der Nachfolger des indizierten 3D-Ballerspiels mittlerweile seit schlappen zehn Jahren in der Entwicklung. Doch *Team Fortress 2* kann da immerhin schon ganz gut mithalten, war der Release doch ursprünglich mal für das Jahr 2000 vorgesehen. Damals sollte das Spiel auch noch völlig anders aussehen als das, was uns die Entwickler nun präsentieren, und erinnerte eher an *Counter-Strike* als an *Toy Story*. Doch der

optische Radikalschlag hat einen guten Grund, wie uns die Entwickler verrieten. „Schaut man sich *Counter-Strike* oder einen anderen Shooter mit realistischem Setting an, dann fällt auf, dass vieles vom Spielablauf und viele Bewegungen ziemlich unrealistisch und fast schon albern aussehen. Unser Gedanke war nun, das Spiel an diese Begebenheiten anzupassen“, erklärt uns Spieldesigner Robin Walker. „Ein Rocketjump (Ein großer Sprung, der vom Spieler mit einem Schuss aus dem Raketenwerfer noch höher ausgeführt wird. Anm. d. Red.) sieht immer albern aus, aber in einem authentischen

Setting fällt dieser Umstand viel mehr auf als in unserer Comic-Welt.“ Ein richtiger Ansatzpunkt, wie wir finden, auch wenn dies nicht automatisch bedeutet, dass die Spielerschaft diesen Einfall sofort zu schätzen weiß.

BEWÄHRTES GAMEPLAY

Im Gegensatz zur Optik blieben die Entwickler spielerisch dem ursprünglichen Schema treu, erweiterten den Titel aber nicht zu knapp. Neun Charakterklassen sorgen für spielerische Abwechslung und nach sieben Jahren Entwicklungszeit sollte man davon ausgehen, dass die Spielbalan-



TEAMPLAY Der Sanitäter macht den Pyromanen und sich selbst für einige Zeit unverwundbar.



FIES Nach einem Abschuss bekommt das Opfer noch mal einen netten Gruß von seinem Peiniger.



Typ-Beratung

Neun Charaktere in drei Klassen versprechen jede Menge Abwechslung. Doch welcher Spielertyp sind Sie?



ANGREIFER-KLASSEN

1 SCOUT (AUFKLÄRER)

Hauptwaffe: Schrotflinte
Sekundärwaffe: Pistole
Nahkampfwaffe: Baseballschläger
Spielertyp: Kleptomane und ähnliche Frohnaturen kommen mit diesem flinken Gesellen voll auf ihre Kosten. Fahnen- und Dokumentenklaue sind mit diesem Charakter nicht nur aufgrund seiner Fähigkeit zum Doppelsprung und seiner enormen Geschwindigkeit erklärtes Aufgabengebiet im Kampf.

2 SOLDIER (SOLDAT)

Hauptwaffe: Raketenwerfer
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfwaffe: Schaufel
Spielertyp: Der ausgeglichene Charakter ist vor allem für Spieler interessant, die sich mit der Charakterwahl schwer tun, aber auch destruktive Naturen kommen hier dank des Raketenwerfers auf ihre Kosten. Profis nutzen die schwere Waffe übrigens vor allem für besonders hohe Sprünge mit Knalleffekt.

3 PYRO (FEUERWERKER)

Hauptwaffe: Flammenwerfer
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfwaffe: Feuerwehr-Axt
Spielertyp: Wer als Kind schon immer gern mit dem Feuer gespielt hat, wird mit dem Pyro sofort warm (welch Wortspiel ...). Der Flammenwerfer hat zwar nicht die größte Reichweite, ist auf kurze Distanz aber umso gefährlicher und wer einmal Feuer gefangen hat, der rennt auch eine Weile wie ein in Panik versetztes Streichholz durch die Gegend und sucht verzweifelt nach einem Arzt.

VERTEIDIGUNGS-KLASSEN

4 DEMO-MAN (SPRENGSTOFF-EXPERTE)

Hauptwaffe: Klebebomben-Schleuder
Sekundärwaffe: Granatwerfer
Nahkampfwaffe: Zerbrochene Flasche
Spielertyp: Wer gern fiese Fallen stellt, wird mit diesem (nicht langhaarigen) Bombenleger richtig Spaß haben. Das überraschte Gesicht des Gegners, der in einen fein säuberlich ausgelegten Bombenteppich läuft, der dann vom Demo-Man gesprengt wird, ist Gold wert – wirklich. Die klebrigen Bomben haften übrigens auch an Wänden ...

5 HEAVY WEAPON GUY (EIN-MANN-ARMEE)

Hauptwaffe: Mini-Kanone
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfwaffe: Fäuste
Spielertyp: Wer früher Bud Spender immer cooler fand als Terence Hill, sollte zu diesem Kameraden greifen. Der Heavy Weapon Guy ist unglaublich lahm, seine Waffe braucht Zeit, um anzulaufen, aber seine Vernichtungskraft ist enorm. Wer in die Schussbahn dieser Mega-Waffe läuft, hat hoffentlich schon seinen Grabstein bestellt.

6 ENGINEER (MECHANIKER)

Hauptwaffe: Schrotflinte
Sekundärwaffe: Pistole
Nahkampfwaffe: Schraubenschlüssel
Spielertyp: Sie haben als Kind viel mit Lego gespielt? Dann ist dieser Mann genau der Richtige für Sie. Bauen Sie selbstfeuernde Geschütztürme und rüsten Sie diese in drei Stufen auf. Oder platzieren Sie Teleporter, damit Ihre Jungs schneller in Feindesgebiet kommen. Ebenfalls im Programm: Munitionsspender für Ihr Team, um für ständigen Munitionsnachschub zu sorgen.

UNTERSTÜTZUNGS-KLASSEN

7 MEDIC (SANITÄTER)

Hauptwaffe: Maschinenpistole
Sekundärwaffe: Heilungsstrahler
Nahkampfwaffe: Knochensäge
Spielertyp: Wer ungern selbst zur Waffe greift, kann als Medic dennoch extrem nützlich fürs Team sein. Mit dem Heilstrahler geben Sie einem Teamkollegen wertvolle Lebensenergie zurück oder können ihn und sich sogar für kurze Zeit unverwundbar machen. Wird der Medic verletzt, hilft die (langsame) Selbstheilung.

8 SNIPER (SCHARFSCHÜTZE)

Hauptwaffe: Scharfschützengewehr
Sekundärwaffe: Maschinenpistole
Nahkampfwaffe: Keule
Spielertyp: Ein Charakter, der wenig Erklärungen bedarf. Mit seiner Waffe räumt der Sniper weit entfernte Gegner aus dem Weg und verschafft den Teamkollegen so Vorteile. Wer die Feuertaste dabei länger drückt und das richtige Timing an den Tag legt, kann seine Schusskraft gar verstärken und selbst kräftige Gegner mit einem Schuss abservieren.

9 SPY (SPION)

Hauptwaffe: Revolver
Sekundärwaffe: Zigarettenetui (Getarnter PDA zum Wechsel der Tarnung)
Nahkampfwaffe: Messer
Spielertyp: Der komplizierteste Charakter für Profi-Spieler mit Hang zur gespaltenen Persönlichkeit. Mithilfe der Tarnung nimmt der Spion die Gestalt eines gegnerischen Teammitglieds an und sorgt hinter feindlichen Linien für Verwirrung und im Bestfall für gelichtete Reihen. Einmal enttarnt, hat er aber schlechte Karten.



NIE ALLEIN Jeder Spieler hat seine feste Aufgabe im Kampf gegen das andere Team.



UNANGENEHM Nein, in engen Räumlichkeiten möchte man nun wirklich nicht auf einen Pyro treffen ...

» Mit der Minikanone durch die Gegner zu pflügen, ist selbst durch einen Bildschirmtod nicht mies zu machen! «

ce vorbildlich ausfallen sollte. Damit auch Spieler zur Unterstützungs-Klasse greifen, wird die Punktezahl bei Matches nicht nur auf Abschüssen basieren, sondern alle Aktionen der Spieler in Punkte umrechnen.

In unserem Probespiel bekamen wir natürlich von den Machern des Spiels ordentlich eins auf die Mütze, hatten aber dennoch Spaß. Mit der Minikanone eines Heavy-Weapon-Guys durch die Gegner zu pflügen, ist eben selbst durch einen Bildschirmtod nicht mies zu machen. In diesem Fall hilft übrigens auch das an *Burnout Revenge* erinnernde Foto, das den freundlich in die Kamera winkenden Gegner zeigt, der Sie gerade ins Jenseits befördert hat. Mehr Infos zu den Charakterklassen finden Sie im Extra-Kasten auf Seite 87.

MEHR INHALT, ALS MAN DENKT
Erstaunlicherweise wird *Team Fortress 2* nur sechs Levels beinhalten.

Klingt wenig, ist auch wenig, hat aber ebenfalls einen triftigen Grund. „Egal welchen beliebten Ego-Shooter man sich anschaut, es gibt immer nur eine Hand voll Levels, die von den Spielern wirklich oft gespielt werden, der Rest liegt brach. Wir haben sechs Levels gebaut, die schlicht und ergreifend perfekt sind.“ gibt Charlie Brown (der Mann heißt wirklich so!) stolz Auskunft. Diese Maps sind aber nicht nur sehr umfangreich und mit Hingabe gestaltet, sondern offenbaren noch eine weitere Neuerung. „Wir wollen der Patt-Situation eines Matches entgegenwirken. Wenn zwei Mannschaften sehr ausgeglichen spielen und kein eindeutiges Ergebnis zustande kommt, dann wählt das Spiel automatisch einen Teilbereich der Karte aus, in dem dann um die Vorherrschaft gekämpft wird. Zusätzlich bestimmt das Spiel die jeweiligen Startpunkte der Mannschaf-

ten, damit sich Matches nicht so schnell gleichen und stets neue Herausforderungen auf die Spieler warten.“ Das klingt vielversprechend und könnte funktionieren, es bleibt aber zu hoffen, dass die sechs Maps tatsächlich so brilliant sind, dass kein Spieler allzu schnell nach Abwechslung schreit – oder nach Nachschub. Sollte es dennoch dazu kommen, dürfte es aber für Valve kein Problem sein, ebendiesen über den PlayStation Store unter die Leute zu bringen. ■



VORSCHAU

TEAM FORTRESS 2

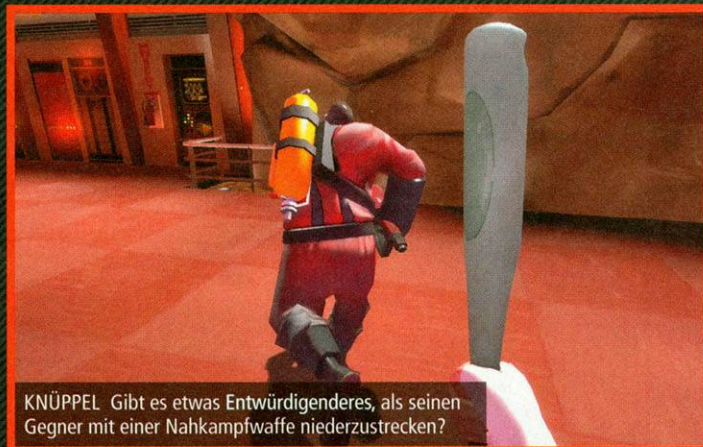
Genre: Mehrspieler-Shooter
Hersteller: Valve
Entwickler: Valve
Spieler: 1-16 (online)
Termin: Oktober
Web: <http://orange.half-life2.com>

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

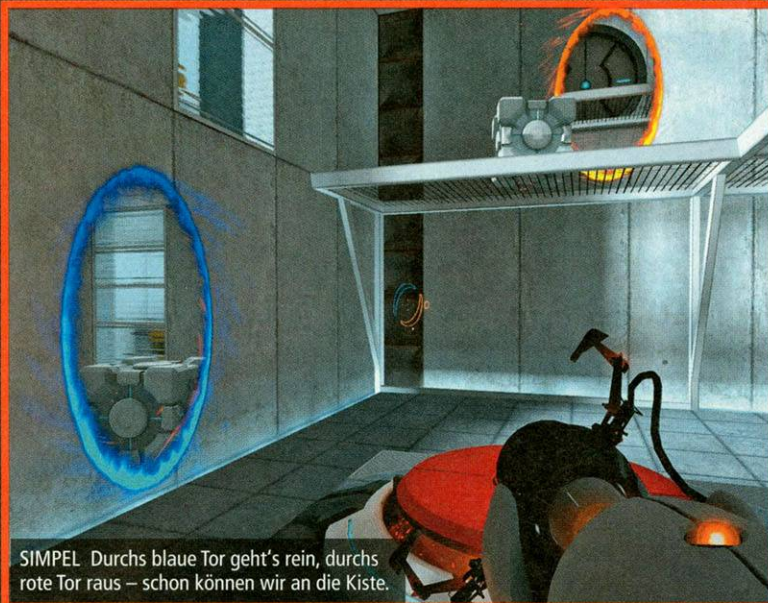
Wenn die Umsetzung gelingt, erwartet uns ein einzigartiger und ausgeklügelter Mehrspieler-Shooter mit Referenz-Ambitionen.



ÜBERRASCHUNG Der Spion sorgt immer wieder für überraschte Gesichter beim Gegner.



KNÜPPEL Gibt es etwas Entwürdigenderes, als seinen Gegner mit einer Nahkampfwaffe niederzustoßen?



SIMPEL Durchs blaue Tor geht's rein, durchs rote Tor raus – schon können wir an die Kiste.

Portal



Fakten

- 20 Levels
- Nur eine Waffe: Die Portal-Kanone
- Erweiterter Spielmodus mit höherem Schwierigkeitsgrad

ALTER HUT Viele Rätsel beinhalten auch die Platzierung von Kisten auf Schaltern.

Ego-Shooter sind besonders außerhalb der Spielergemeinde umstritten. Der meist gewalttätige Inhalt stößt so manchem Jugendschützer sauer auf und selbst atmosphärische Titel wie *Half-Life 2*, bei denen die Ballereien nicht im Vordergrund stehen, bekommen keine Jugendfreigabe. Da trifft es sich gut, dass der *Orange Box* nicht nur Spiele beiliegen, in denen Schusswaffen zum Einsatz kommen, sondern auch das Puzzle-Spiel *Portal*.

TOR IN EINE ANDERE WELT

Der Name ist Programm, denn spielbestimmender Inhalt sind Portale, die der Spieler mit einem dafür in die Hand gedrückten Gerät an Wand, Decke und Boden werfen kann. Ein Eingang und ein Ausgang sind vom Spieler so zu platzieren, dass Hindernisse überwunden werden können. So umgeht man einen großen Abgrund ganz einfach, indem man sich ein Portal an die nächstgelegene

ne Wand wirft und auf der anderen Seite aus dem Ausgang herauskommt. Was anfangs erschreckend simpel wirkt, wird im späteren Verlauf der insgesamt 20 Levels immer komplexer und komplizierter. Da wollen Kisten auf Schaltern platziert werden, Teleporter machen die Sache ebenfalls nicht gerade leichter und Selbstschussanlagen können schmerzhaft Niederlagen bedeuten. 20 Levels klingt nicht viel und bei unserem Probespiel waren wir nach gut einer Stunde schon im zwölften Abschnitt, doch zum einen sollen die finalen Levels extrem umfangreich ausfallen, zum anderen gibt es noch einen zweiten Spielmodus, der dieselben Abschnitte mit höherem Schwierigkeitsgrad ausstattet.

TECHNIK-TÜV

Hervorzuheben ist vor allem die gelackte Präsentation im Sci-Fi-Design die sich selbst übrigens nicht allzu ernst nimmt.

Eine weibliche Computerstimme erklärt Ihnen in jedem Level, was auf Sie zukommt und lässt dabei gerne auch mal eine spöttische Bemerkung fallen. Etwas weniger Begeisterung rief die aktuelle Performance des Spiels hervor. Obwohl optisch alles auf Sparflamme läuft, kommt es derzeit noch zu regelmäßigen Rucklern. Hier sollte unbedingt noch nachgebessert werden. ■



VORSCHAU

HALF-LIFE 2: PORTAL

Genre:	Puzzle
Hersteller:	Valve
Entwickler:	Valve
Spieler:	1
Termin:	Oktober
Web:	http://orange.half-life2.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

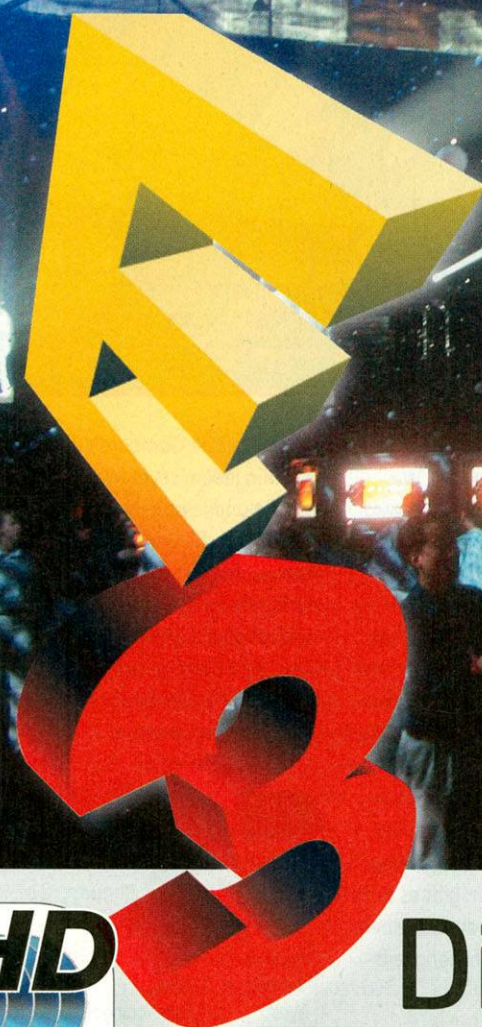
Geniale Knebeli für Querdenker und blitzgescheite Shooter-Spieler. Etwas umfangarm, aber süchtig machend und stilvoll inszeniert.



ALLES AUF EINMAL Die späteren Aufgaben gestalten sich ganz schon kompliziert.



SCHWUNG Wenn wir schnell genug durchs Tor laufen, schaffen wir vielleicht den Sprung zur Plattform.



CHEFSACHE Der neue PlayStation-Boss Kaz Hirai stellte der Welt die neue, flachere PSP vor. BILD: SONY



Die Mega-Messe in neuem Gewand

Bleibt alles anders oder „alles neu macht der Juli“? Weder noch, denn eigentlich ist alles so, wie es immer war.

Zu groß, zu teuer, zu voll – so lauteten die Vorwürfe kurz nach der E3 im letzten Jahr von vielen Herstellern. Eine neue, kleine E3 musste her und nach viel Hin und Her waren wir gespannt, wie die einst wichtigste Videospiel-Messe der Welt dieses Jahr ausfallen würde. Das Ergebnis: eigentlich alles wie gehabt. Sicher, die riesigen Messestände sind passé und die Goodie-Jäger sind auch seltener geworden, doch ansonsten kam einem

die Veranstaltung seltsam vertraut vor. Die drei großen Konsolenhersteller hielten eigene Pressekonferenzen ab, die mit viel Tamtam und jeder Menge heißer Luft die Zukunft der eigenen Firma vorstellten. Und wie in jedem Jahr sucht am Ende jeder nach dem Gewinner des Pressekonferenz-Wettkampfs. Erfreulicherweise hatte Sony die größten Überraschungen sowie die stärksten und meisten Titel zu bieten. *Killzone 2* sorgte schon am Abend vorher

für heiße Diskussionen, auch wenn der ganz große Knall ausblieb.

FAZIT

Die radikale Schrumpfkur hatte ihre Vor- und Nachteile. Blöd: Pressekonferenzen, die früher vor den drei eigentlichen Messtagen stattfanden, belegten auf der 13. E3 große Teile der ersten zwei Tage und klauten uns die Zeit, um uns die Spiele persönlich anzuschauen. Die räumliche



KREATIV Phil Harrison bewies, dass er nicht besonders gut in Motorstorm ist und führte PlayStation Home vor. BILD: SONY



GRENZWERTIG Der Auftritt von Chewbacca sorgte eher für peinlich berührte Reaktionen bei der Presse. BILD: SONY

Die E3-Favoriten der Redaktion

Michael

Die Top 5 der E3:

LittleBigPlanet
echochrome
Killzone 2
WipEout HD
Warhawk

Größte Überraschung der E3:

echochrome, weil es etwas richtig Neues bietet.

Größte Enttäuschung der E3:

Dass Nintendo mittlerweile ohne Scham Ramschware wie das Wii-Lenkrad vorstellt. Immerhin hat niemand geklatscht.

Udo

Die Top 5 der E3:

Call of Duty 4
Killzone 2
Burnout Paradise
Turok
WipEout HD

Größte Überraschung der E3:

Killzone 2 – hoffentlich ist das fertige Spiel auch so atmosphärisch wie der gezeigte Trailer

Größte Enttäuschung der E3:

God of War III wurde nicht angekündigt. Nicht einmal ein kurzer Trailer ... nichts!

Maik

Die Top 5 der E3:

Killzone 2
WipEout HD
Burnout Paradise
Gran Turismo 5 Prologue
Ratchet & Clank Future

Größte Überraschung der E3:

Infamous von Sucker Punch – trotz der dürftigen Infos prophezeie ich ein ganz großes Spiel.

Größte Enttäuschung der E3:

Kein neues Twisted Metal für die PS3. Ein Skandal. Ein Unding. Blasphemie! Mein Leben hat keinen Sinn mehr!

» Die stark reduzierte Zahl der Messteilnehmer sorgte für deutlich mehr Professionalität. «

Entfernung zwischen den Hotels, in denen die Firmen ihre Produkte vorstellten, war so groß, dass wir deutlich weniger Termine als früher wahrnehmen konnten. Dafür ist der Austragungsort Santa Monica mit Meerblick und Sonnenschein deutlich netter als das Messezentrum im Herzen von Los Angeles, wo schon am frühen Abend die Bürgersteige hochgeklappt werden und man nur noch schwer etwas zu essen bekommt.

WENIGER IST MEHR

Die stark reduzierte Zahl der Messteilnehmer sorgte für deutlich mehr Professionalität: Wenn man jetzt zu spät zu einem Termin kommt, liegt das nicht an schreienden Besuchern, die sich um halbnackte Messebabes scharen, sondern an den schon erwähnten Entfernungen zwischen den Hotels. Richtig große Überraschungen? Leider Fehlanzeige: Die kleinere, leichtere PSP-

Variante war schon lange überfällig, die Preissenkung der PS3 gab Sony bereits zwei Tage vor der Messe bekannt – der „Wow!“-Faktor der Pressekonferenz von vor zwei Jahren bleibt unerreich. Die Fülle der angekündigten First- und Third-Party-Titel mehrt allerdings unsere Hoffnung, dass die spielerische Dürreperiode der PS3 so langsam ausgestanden ist und spätestens das Jahr 2008 von zahlreichen Hits geprägt ist. (ra/mb)

Fakten

- Helghast können das Wetter manipulieren
- Wie im Vorgänger kurze Sprints möglich

KILLZONE 2

Große Geheimniskrämerei – noch vor dem Messebeginn bekamen wir einen Level von Killzone 2 zu Gesicht.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT/MAIK BÜTEFÜR

Wir erinnern uns: Vor zwei Jahren bestimmte Sony die Gespräche der E3. Schier unglaubliche Szenen aus *Killzone 2* und *Motorstorm* waren der Grund, dass viele Journalisten nur noch mit leicht entrücktem Blick und halb geöffnetem Mund durch die Messehallen schlichen. Nur wenige Stimmen fragten vorsichtig, ob denn die gesehenen Szenen überhaupt Spielgrafik oder bloß Rendersequenzen gewesen seien. Wir fragten nach bei Phil Harrison und wussten schnell: es handelte sich bei den Szenen bloß um vorgerenderte „Zielvorgaben“, die den fertigen Spielen entsprechen sollten. Im letzten Jahr gab's gar nichts von *Killzone 2* zu sehen, doch in diesem Jahr sollte sich das ändern.

KALTER FISCH

Am Vorabend des ersten Messetages lud Sony einige wenige internationale Journalisten in ein Sushi-Restaurant in Santa Monica. Außer uns waren gerade mal sechs weitere deutsche Schreiber zugelassen. Was wir dann in einem Hinterzimmer vorgespielt bekommen, hat es jedoch in sich. In einem filmreifen Intro, das direkt und ohne Vorberechnung in Echtzeit lief, rast ein Trupp Soldaten durch einen wolkenverhangenen Himmel in Richtung Erdboden. Ihr Ziel: ein Stadtviertel, das von den Helghast besetzt gehalten wird.

Die Gesichter der Kämpfer und ihre Mimik erinnern in der Tat an das Video von vor zwei Jahren, doch eins darf man nicht vergessen: Die PlayStation 3 schaufelt während des Anfluges so gut wie keine Polygone im Hintergrund, der primär aus Wolken besteht. Wenig später schließen ein paar andere Transportschiffe auf, doch eins wird von einem Blitz getroffen und reißt uns beinahe mit in die Tiefe, bevor es auf spektakuläre Weise abstürzt.

KAMPFGETÜMMEL

Während wir noch kräftig durchgeschüttelt werden, kommt die Stadt ins Bild – wohlgernekt noch etwas detailarm und ohne sich bewegende Gegenstände, sodass die detaillierten, polygonreichen Kameraden im Vordergrund tatsächlich



KLARER FALL Knackscharfe Texturen sind nicht die Stärke von Killzone 2, aber dennoch sieht es gut aus. BILD: SONY



DONNERWETTER Die Helghast können das Wetter kontrollieren. BILD: SONY



NAH DRAN Der neue Echtzeit-Trailer kommt nah an das Renderfilmchen von 2005 heran. BILD: SONY

richtig klasse aussehen. Nach einer harten Landung schwärmen die Jungs aus, kämpfen sich im Schutz alter Panzersperren vor und geben sich dabei gegenseitig Feuerschutz. Schließlich sprengen sie eine Tür und wechseln in ein Lagerhaus, in dem es vor Feinden nur so wimmelt. Mit Handgranaten, deren Explosionen oft nur noch den Stahl einer Stahlbetonsäule stehen lassen, räumen die Soldaten ganze Gruppen von Gegnern aus dem Weg. Weiter geht es in einen Innenhof, der einen Blick nach oben erlaubt: auf das Ziel, eine Zapfanlage, die Blitze aus der Umgebung anlockt und deren Energie eine Waffe speist.

NOCH NICHT PERFEKT

Ein paar Blutlachen weiter stellt sich den Burschen ein besonders großer und kräftiger Gegner in den Weg, mit einem Helm wie einer Taucherglocke. Der segnet erst nach einem langen, zähen Kampf, der uns immer wieder in die Deckung treibt und in dem er selbst Säulen zum Schutz vor Treffern als Schild benutzt das Zeitliche. Wir flitzen indes weiter nach oben. So schick Rauchgranaten und Mündungsfeuer mit Luftschlieren-Hitzeffekt aussehen, so problematisch ist derzeit noch die Gegner-KI. Zwei Schergen,

denen wir eine Granate vor die Füße werfen, reagieren nicht im Geringsten darauf, sondern werden kurz darauf in viele Einzelteile zerrissen. In einem anderen Raum schalten wir einen Feind auf Augenhöhe aus, während dessen Kollege eine Etage höher weder etwas gesehen noch gehört hat. Hier haben die Jungs von Guerrilla noch eine Menge Arbeit vor sich, allerdings ist es bis zum Release auch noch sehr lange hin und der präsentierte Abschnitt stellt nicht etwa das finale Produkt dar. Häuserkomplexes kommt es zur entscheidenden Auseinandersetzung um die Blitz-Zapfanlage, die von etlichen Elitegegnern bewacht wird. Doch die sind eine leichte Übung für unsere Truppe – und die Anlage hat ihre letzten Blitze angezapft und in die Menge geschleudert.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Alles in allem hinterlässt die aktuelle Fassung von *Killzone 2* keinen schlechten Eindruck: Die Grafik sieht lecker aus, wobei sie im Spiel weniger detailliert wirkt als während des Intros in der Luft. Dafür punktet sie mit tollen Licht-, Schatten- und Raucheffekten, Bewegungsunschärfe, bildschirmfüllender Kantenglättung

Meinungsmache

Das denkt die Redaktion zu Sonys neuem Next-Gen-Zugpferd.

Maik Bütelfür: Ich bin beeindruckt. Zwar ist man ein gutes Stück vom 2005er-Trailer weg, aber kein anderes Spiel der Messe hat mich so scharf darauf gemacht, sofort den Controller in die Hand zu nehmen. Setting und Atmosphäre sind einfach fett.

Udo Crnjak: Ich persönlich finde die Endzeit-Atmosphäre, das düstere Setting, das Getöse im Hintergrund und die Akustik in den gezeigten Szenen von *Killzone 2* sehr beeindruckend – auch wenn mich die Grafik an sich nicht völlig umgehauen hat.

Michael Pruchnicki: Großartig! Guerrilla bewies Mumm mit der Entscheidung, eine Echtzeit-Variante des Landeanflugs wie im 2005er-Trailer zu zeigen. Grafisch dank vieler Effekte und stilvoller Art Direction sehr stimmig. Ich will's haben – JETZT!

Roland Austinat: Bei so viel Sound- und Grafikopulenz trauern wir allerdings noch immer der fehlenden Gamepad-Rumblefunktion hinterher, mit der *Killzone 2* sicher noch besser kommen würde.

und einer teilweise zerstörbaren Umgebung. Die Soundeffekte sind sehr kernig, etwa die Schüsse aus unseren maximal zwei gleichzeitig tragbaren Waffen, die wuchtigen Granatenexplosionen und die Stimmen unserer Kameraden, die sich gegenseitig Kommandos und Warnungen zurufen. Einen genauen Erscheinungstermin gibt Sony noch nicht an – nach den Worten eines Sony-Mitarbeiters soll Software-Chef Phil Harrison gesagt haben, dass *Killzone 2* erst dann erscheinen wird, wenn es so wie der Film von 2005 aussieht. Das kann noch ein paar



DRAMATISCH Zahlreiche verbündete Soldaten sorgen für Stimmung im Kampf. BILD: SONY

VORSCHAU

KILLZONE 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerrilla Games
Spieler:	Noch nicht bekannt
Termin:	2008
Web:	www.guerrilla-games.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Bombastisch präsentierte Endzeit-Action, ganz in der Tradition des Vorgängers: dichte Atmosphäre, edles Design, gradliniger Spielverlauf.

3 ACTION

Heavenly Sword

Kratos muss sich warm anziehen!



Hersteller: Sony, Entwickler: Ninja Theory, Termin: September 2007, Web: www.playstation.de



BRILLANT Lichteffekte und Animationen sind auf allerhöchstem Niveau und faszinieren das Auge des Betrachters. BILD: SONY

Auf der E3 2006 war die kurze Demo von *Heavenly Sword* einer der beeindruckendsten Titel, die Sony zu bieten hatte. Dieses Jahr gibt es zahlreiche andere Spiele, die klasse aussehen, doch die rothaarige Heldin konnte uns erneut überzeugen. Die spielbare Demo glänzte in vielen Bereichen. Nach wie vor sind die Animationen butterweich, die Charaktermodelle enorm detailliert und die Action dermaßen dynamisch inszeniert, dass sogar *God of War* (dt.) neidisch werden könnte. Der Vergleich

zum PS2-Action-Hit liegt übrigens tatsächlich so nah, denn spielerisch schlägt *Heavenly Sword* in exakt dieselbe Kerbe wie Sonys PS2-Actionfest. Das Kampfsystem bedarf natürlich einiger Einarbeitungszeit, die auf einer Messe wie der E3 schwer zu finden ist, wir sind aber davon überzeugt, dass Sony mit diesem Abenteuer Ende des Jahres einen absoluten Kaufgrund für die Konsole in die Regale stellen wird. In der kommenden PLAYZONE stellen wir Ihnen den Titel ausführlicher vor. (mb)

Lair

Kommt die Drachenreiter-Action wirklich pünktlich?



Hersteller: Sony, Entwickler: Factor 5, Termin: September 2007, Web: www.playstation.de

Den Trailer der letztjährigen E3 haben wir jetzt schon hundert Mal gesehen und stets die Frage gestellt: Kann das fertige Spiel wirklich so aussehen? Die vorläufige Antwort muss nein lauten, denn die anspielbare Version hatte noch mit starken Rucklern zu kämpfen und war optisch noch weit von dem entfernt, was die hier abgedruckten Screenshots versprechen. Doch das Potenzial ist durchaus erkennbar. Die Drachen bewegen sich geschmeidig über den Bildschirm, die Feuereffekte sind absolut sehenswert und die Steuerung mit dem Sixaxis-Controller geht halbwegs intuitiv von der Hand. Dass *Lair* spielerisch nahezu 1:1 das wiederholt, was Factor 5 mit den *Star Wars*-Spielen auf dem GameCube abgeliefert hat, fällt auf, stört aber nicht unbedingt. Mal sehen, ob der Titel wirklich pünktlich fertig wird, eine Verschiebung würde uns jedenfalls nicht überraschen. (mb)



FEUERWERK Die von uns angespielte Version war optisch noch ein gutes Stück von diesem Bild entfernt. BILD: Sony

GELADEN Dank seines mutierten Arms kann sich Tenno die Elektrizität zu Eigen machen. BILD: PLAYZONE



Dark Sector

In diesem Sektor geht es ziemlich düster zu



Hersteller: D3 Publisher, Entwickler: Digital Extremes, Termin: 2008, Web: www.d3publisher.us

Drei Jahre sind vergangen, seit *Dark Sector* 2004 als erster Titel für die Next-Gen-Konsolen angekündigt wurde. Mittlerweile hat sich Digital Extremes Sci-Fi-Shooter auch auf der diesjährigen E3 blicken lassen und verspricht ein ungewöhnliches Szenario: Nach einem radioaktiven Zwischenfall mutiert der Arm des CIA-Cops Hayden Tenno in einen rasierklingscharfen Bumerang, mit dem er seine ebenfalls deformierten Gegner clever ausschalten kann: Befindet sich in

seiner Nähe eine lichtspendende Laterne, kann sich Haydens Arm mit deren Elektrizität aufladen und so seine Feinde rösten. Allerdings ist dieser Aufladeprozess nur von kurzer Dauer, da Sie die elektrischen Ressourcen nicht unendlich ausschöpfen können. Neben dem organischen Todbringer werden Sie auch auf herkömmliche Weise ballern können: Aus der *Resident Evil 4*-Perspektive schnappen Sie sich Shotguns und Flammenwerfer und heizen den Mutanten richtig ein! (oy)



EKLIG Mit seinen deformierten Brüdern kennt der CIA-Mann keine Gnade. BILD: PLAYZONE



KNUSPRIG Der Name des Spiels ist Programm. Explosionen und Feuereffekte sehen Klasse aus. BILD: ELECTRONIC ARTS



Mercenaries 2 World in Flames

Ende des Jahres geht die Welt in Flammen auf!



Hersteller: Electronic Arts, Entwickler: Pandemic Studios,
Termin: Ende 2007, Web: www.mercs2.com

Nach dem Ende des Kalten Krieges gehen den USA die ideologischen Feinde aus. Klar, es gibt den Terrorfürsten Osama Bin-Laden, doch den bärtigen Turbanträger konnte selbst die Weltmacht mit einem diesjährigen Verteidigungshaushalt von rund \$340 Milliarden Euro nicht dingfest machen. Wie wäre es daher stattdessen mit ein paar alten Bekannten, etwa dem ach so bösen Sozialismus? Den gibt es zum Beispiel in Venezuela, Schauplatz des Actiontitels *Mercenaries 2: World in Flames*, in dem Sie aufseiten der Chinesen oder Amerikaner um die Ölreserven kämpfen. Venezuelas Präsident Hugo Chávez beschwerte sich schon 2006 darüber, dass mit diesem Spiel die US-Bevölkerung auf eine Invasion seines Landes vorbereitet werden würde. Was wir auf einem Presseevent bei Electronic Arts vom Spiel zu sehen bekamen, waren einige Actionszenen in ei-

ner bürgerkriegsgeschüttelten Stadt. Die drei Söldner des ersten Teils sind wieder dabei: So schnappte sich Jennifer Mui ein Auto, mit dem sie in GTA-Manier durch die Straßen kutscherte. In einer anderen Szene stürmen wir einen Panzer, müssen aber vor dem Sprung ins Turmluk den Fahrer in einem Minispiel überwinden. Verschanzte Gegner, die sich anschließend nicht gerade als besonders schlaues Kanonenfutter präsentieren, locken wir mit einem angeforderten Luftschlag aus ihrem Versteck. Später walzen wir einen Baum nieder, dessen Laub in sich zusammenfällt und zielen mit der Panzerfaust auf ein Haus. Jeder Treffer setzt dem Gebäude zu, Steine fallen aus den rußgeschwärzten Wänden, bevor es in einer fieschen Explosion vergeht. Wir sind darauf gespannt, wie sich die PS3-Version gegen die bisher gezeigte Xbox-360-Fassung behaupten wird. (ra)



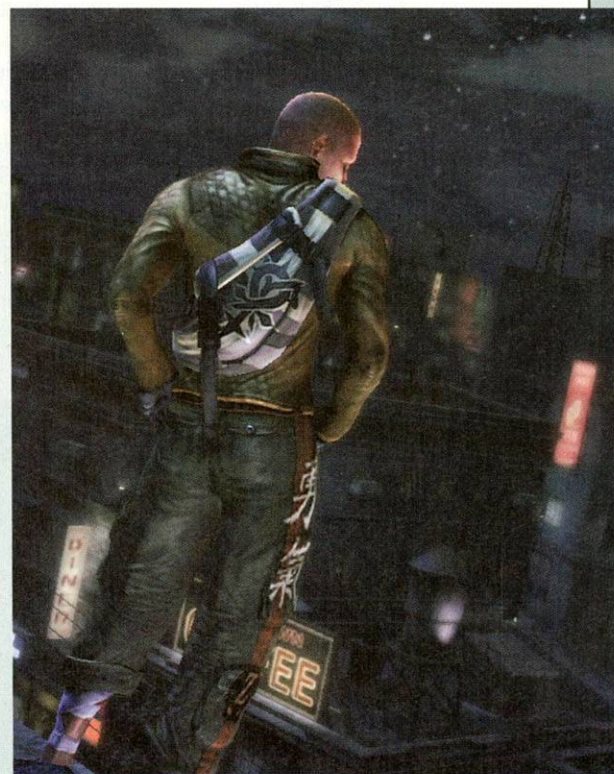
ZIEGENPETER Egal in welchem Krisengebiet der Krieg tobt – Hauptsache, der Bart ist perfekt gestylt. BILD: ELECTRONIC ARTS

Infamous

Ein düsterer Sandkasten für erwachsene Spieler



Hersteller: Sony, Entwickler: Sucker Punch,
Termin: 2008, Web: www.playstation.de



Es war schon hart für Microsoft Deutschland Ende letzten Jahres, als die zwei wichtigsten Titel die USK-Hürde nicht nehmen konnten. Eines der beiden Spiele sah auf den ersten Blick aus wie GTA im Cel-Shading-Look, faszinierte aber durch seine spielerische Freiheit und die kaum vorhandene Missionsstruktur. *Infamous* soll wohl in eine ähnliche Kerbe schlagen, auch wenn bisher kaum Informationen zu ergattern waren und der Trailer mehr Fragen aufwirft als Antworten gibt. Dennoch: optisch darf man sich auf spektakuläre 3D-Action mit fetten Effekten einstellen, spielerisch steht die extreme Bewegungsfreiheit im Mittelpunkt und der Name des Entwicklerstudios sollte aufhorchen lassen: Sucker Punch zeichnet für die *Sly Raccoon*-Reihe verantwortlich, die insgesamt mehr Preise abräumen konnte, als man zählen kann. Bis zum Release ist es noch sehr lange hin, doch wir tun gut daran, diesen Titel im Auge zu behalten. Auf unserer DVD finden Sie übrigens den ersten Trailer, der durchaus Appetit auf mehr macht. (mb)

EINSAM
Dieses Bild war alles, was wir von Sony zum Spiel ergattern konnten.
BILD: SONY

3 ACTION

Enemy Territory: Quake Wars

Teamplay wird ganz groß geschrieben

 Hersteller: Activision, Entwickler: Splash Damage, Termin: Ende 2007, Web: www.enemyterritory.com

Während einer Präsentation gaben die Entwickler einen Überblick über die vielfältigen Gameplay-Möglichkeiten des Multiplayer-Spin-offs des Quake-Universums. Sie kämpfen entweder auf der Seite der Global Defense Force (Menschheit) oder der außerirdischen Strogg-Invasoren und müssen auf jeder Karte festgelegte Missionsziele erfüllen und unterschiedliche Kampagnen bestehen. Als reiner Multiplayer-Shooter konzipiert, ist hier Teamwork besonders wichtig. Entscheiden Sie sich

für eine von insgesamt fünf Charakterklassen und kämpfen entweder an der sich ständig verlagernden Front oder unterstützen Sie Ihre Kameraden als Sanitäter. Sie können auch Gegenstände wie Radaranlagen, Artillerie-Geschütze, Verteidigungsgeschütztürme oder Schildgeneratoren platzieren. Wie Sie dabei spielen, bleibt Ihnen überlassen. Spezialisieren Sie sich auf bestimmte Bereiche – je nach Leistung erhalten Sie Beförderungen und können so Ihre Fähigkeiten erweitern. (uc)



TEAMPLAY Entscheiden Sie sich beispielsweise für den Sanitäter und unterstützen Sie Ihre Truppen an der Front. BILD: ACTIVISION



UNHEIMLICH In der griechischen Antike treffen Sie auf allerlei mysteriöses Volk. BILD: CODEMASTERS

Rise of the Argonauts

Wenn die Argonauten sich erheben

 Hersteller: Codemasters, Entwickler: Liquid Entertainment, Termin: 2008, Web: www.codemasters.de

Codemasters' *Rise of the Argonauts* schlägt in eine ähnlich antike Kerbe wie Sonys *God of War* (dt.). Um seine Gemahlin aus dem Reich der Toten wiederzuerwecken, durchstreift der junge König Jason mit seinem Schiff das Mittelmeer und erhält dabei prominente Unterstützung: Mit Herkules, Achilles und Atalante (zwei weitere Halbgötter warten noch auf ihre Bestätigung) kämpft der Held in *God of War*-ähnlicher Manier gegen dämonenhafte

Sagengestalten, wobei jedoch nur zwei Muskelprotze an Ihrer Seite verweilen und nicht direkt gesteuert werden. Ein interessantes Feature stellt Jasons Kampfschiff Argo dar: Während der Reise zu 15 griechischen Inseln dient es als Hauptbasis und lässt sich nach und nach mit Trophäen und NPCs (Schmiede, Händler, etc.) schmücken. Wie ausführlich der Rollenspiel-Anteil des Action-RPGs wirklich ausfällt, erfahren wir leider erst im nächsten Jahr. (oy)

Turok

Bitte recht blutig ...

 Hersteller: Disney Interactive, Entwickler: Propaganda Games, Termin: Herbst 2007, Web: <http://propagandagames.go.com>

Das Entwicklerstudio Propaganda Games ist auf dem richtigen Weg, der Videospielserie wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Sie schlüpfen in die Rolle von Turok und erleben ein sehr storybetontes Ego-Action-Abenteuer, das in erster Linie durch die optisch überaus lebendig wirkende Umgebung und die Wechselwirkung zwischen der Hauptfigur, seinen Widersachern und den Dinosauriern fasziniert. Es steht Ihnen völlig frei, wie Sie die durch den Story-Verlauf vorgegebenen Ziele erreichen. Sie können entweder von Anfang bis Ende brachial die Waffen sprechen lassen oder gemäßigter und lautloser vorgehen. Dafür steht Ihnen eine Reihe von Nahkampfkategorien zur Verfügung, mit denen Sie sowohl Feinde als auch Dinosaurier augenblicklich ausschalten. Sie können aber auch die Dinosaurier manipulieren, sodass sie auf Ihre Feinde losgehen. Diese Abwechslung soll durch die ausgeklügelte künstliche Intelligenz Ihrer Feinde und der Dinos möglich sein. (uc)



VORSICHT Die Dinos werfen Sie auch schon mal zu Boden und versuchen Sie zu verspeisen. BILD: DISNEY INTERACTIVE

Unreal Tournament 3

Epics Multiplayer-Granate ist vorerst PS3-exklusiv

 Hersteller: Midway, Entwickler: Epic Games, Termin: November 2007, Web: www.unrealtournament3.com

Die Meldung über die Exklusivität (vorerst nur für das Jahr 2007) von Epic Games' kommender Multiplayer-Bombe ist wohl eine der wichtigsten Fakten derzeit. Abseits dieser erfreulichen Meldung hat der Titel in einer spielbaren Version auf der Messe einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Die Feature-Liste ist bei der PS3-Version um die Sixaxis-Unterstützung erweitert worden. So

sollen Sie während der hitzigen Kämpfe die Hoverboards und die Redeemer-Rakete per Motion-Sensor-Unterstützung steuern können. Des Weiteren können Sie zusätzliche Mod-Inhalte auf die PS3 laden – entweder direkt oder per USB-Stick vom PC. Insgesamt werden Sie sich auf 40 Karten mit maximal 23 weiteren Spielern messen können. Neben den elf unterschiedlichen Waffen stehen auch

wieder einige Vehikel, darunter der neue Darkwalker, ein dreibeiniges, laserbewaffnetes Monstrum, zur Verfügung. Optisch wird die weiter gereifte Unreal Engine 3 für offene Mäuler sorgen. (uc)



ATEMBERAUBEND Die Figuren, die Umgebungen, einfach alles sieht bei UT3 fantastisch aus. BILD: MIDWAY

GIGANTISCH Die Darkwalker erweitern das Vehikel-Angebot von Unreal Tournament 3. BILD: MIDWAY

Condemned 2: Bloodshot

Der Psycho-Thriller geht weiter – auch auf der PS3

 Hersteller: Sega, Entwickler: Monolith Studio, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.sega-europe.com

In Monolith Studios aktuellem Titel werden Sie Teil eines spielbaren Psycho-Thrillers. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Ethan Thomas und müssen das Verschwinden Ihres Partners in einer Welt voller abgedrehter Krimineller aufklären. Dabei benutzen Sie in bester CSI-Manier ein stattliches Arsenal an aufrüstbaren Forensik-Werkzeugen, um an diversen Tatorten für das Weiterkommen wichtige Hinweise zu sammeln. Da Sie auf gefährliche Kriminelle stoßen, müssen Sie sich in erster Linie mit allem, was die Umgebung hergibt, wehren. Sie können

über 30 Gegenstände, wie Montiereisen oder Backsteine, aber auch über zehn Schusswaffen einsetzen. Das Kampfsystem umfasst neben dem Faustkampf aus der Ego-Perspektive auch schmerzhaftes Moves, bei denen Sie die Umgebung mit einbeziehen. Zusätzlich zur Story-Kampagne wird *Condemned 2: Bloodshot* auch einen Mehrspieler-Modus bieten, der neben den klassischen Spielmodi wie Deathmatch auch eine *Fight Club*-inspierte Kampfarena beinhaltet. Klingt alles sehr spannend und dürfte es bei der USK nicht leicht haben. (uc)



NICHT MIT RECHTEN DINGEN Die Story von *Condemned 2* wird gespickt sein mit fiesem Psychoeinlagen. BILD: MIDWAY

KURZ & KNAPP

WWE SMACKDOWN VS. RAW

2008 Die diesjährige Neuauflage des Wrestling-Spektakels haben wir bisher sträflich vernachlässigt. In der kommenden PLAYZONE gibt's dafür die volle Info-Packung.

FEUER FREI Namco besinnt sich auf alte Tugenden und bringt den aktuellen Teil der Time Crisis-Serie auf die PS3. Die dürfte mit der Optik zwar völlig unterfordert sein, auf der anderen Seite müssen sich Spieler an die neue Knarre gewöhnen, die mit zwei Analog-Sticks ausgestattet ist und freies Umsehen und Bewegen in den Levels ermöglicht.

HD-FIGHTER Capcom veröffentlicht im Herbst eine Neuauflage von Super Street Fighter II Turbo als PS3-Downloadspiel. Der Namenszusatz „HD Remix“ sagt alles: Am a Gameplay ändert sich nichts (inklusive Old-School-Animationen), doch wird jedes Grafikelement in 1080p-Qualität neu gezeichnet!

TIME CRISIS 4 LIGHT GUN



SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD



Soul Calibur IV

Dicke Dinger gibt's nicht nur bei Dead or Alive.



Hersteller: Namco Bandai, Entwickler: Namco, Termin: 2008, Web: www.namco.com

Während Nintendos Wii mit dem Abenteuerspiel *Soul Calibur Legends* bedacht wird, kriegen PS3 und Xbox 360 ein weiteres Beat 'em Up aus Namcos *Soul*-Serie, die mit *Soul Edge/Blade* ihren Anfang nahm. Viel ist noch nicht bekannt: Entwickelt wird's von „Project Soul“, einem erstmals so benannten Team von Leuten, die schon die Vorgänger schufen. Als Rückkehrer bestätigt sind

Mitsurugi, Taki, Ivy, Tira, Siegfried und Nightmare, wobei die Mädels in Sachen Oberweite offensichtlich mit Tecmos *Dead or Alive*-Serie konkurrieren sollen – speziell Ivy scheint sich das eine oder andere Implantat gegönnt zu haben. Namco verspricht Online-Matches und möglicherweise sogar 1080p-Auflösung, falls man dabei die angestrebten 60 Bilder pro Sekunde erreichen kann. (mp)



GUT BESTÜCKT Taki setzt auf ihre ganz eigenen Waffen ... BILD: NAMCO



SCHÖN, ABER TÖDLICH Mit Ninja Taki ist nicht zu spaßen. BILD: NAMCO

Robert Ludlums
Das Bourne Komplott

Schlüpfen Sie in die Haut des Superagenten



Hersteller: Sierra Entertainment, Entwickler: High Moon Studios, Termin: Sommer 2008, Web: www.bournethegame.com

Jason Bourne hat mittlerweile zwei knallharte Leinwandeinsätze hinter sich gebracht und flimmert ab September zum dritten Mal über die Leinwände dieser Welt. Die Saga um den identitätslosen Superagenten ist sogar so reizvoll geworden, dass Sierra Entertainment eine Videospielumsetzung in Auftrag gegeben hat. Erledigen wird den nicht ganz anspruchsvollen Job das Entwicklerstudio High Moon Studios, die bereits den abgedrehten Western-Vampir-Shooter *Darkwatch* für die PS2 und Xbox entwickelten. Wer die Filme kennt, weiß, dass Jason Bourne nie ein großer Fan von hochtechnisiertem Agentenspielzeug oder superschicken Sportwagen war, sondern sich auf seine messerscharfen Instinkte und Fähigkeiten verlässt,

um seine Widersacher auszuschalten. Ähnlich wie in den Filmen soll im Spiel eine explosive und temporeiche Mischung aus Schießereien und Faustkämpfen für Abwechslung und Unterhaltung sorgen. (uc)



DOPPELT TÖDLICH Im Spiel werden Sie des Öfteren zur Schusswaffe greifen müssen. BILD: SIERRA

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

**BESUCHT UNS
AUF DER
GAMES
CONVENTION!
HALLE 4
STAND B21**

Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

08/07

Österreich € 3,50; Schweiz
Frankreich, Griechenland, Italien

N-ZONE

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

RESIDENT EVIL Wii

Vier-Seiten-Test:
Großer Grusel
oder Spar-Spuk?

VIRTUAL CONSOLE

Die Pro & Contra-Analyse



MEGAMOBIL

- Die Siedler DS
 - Metroid Pinball
 - Gehirn-Jogging 2
 - Sim City
- und weitere
DS-Tests



ZELDA

PHANTOM HOURGLASS

SECHS SEITEN STORY ZUM DS-ABENTEUER

3 RENNNSPIELE

Gran Turismo 5 Prologue

Spielbare Vorschau auf Teil 5 noch dieses Jahr – erstmals mit Online-Rennen!



KLASSISCHE VIPER Achten Sie auf die spiegelnden Felgen! BILD: SONY



EINBLICK Die Innenräume sämtlicher Fahrzeuge werden detailliert modelliert. BILD: SONY



UNTERWEGS IN LONDON Ob das Getaway-Team da seine Finger mit im Spiel hat? BILD: SONY



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Gerüchte darüber gab es schon seit einiger Zeit, nun ist es offiziell: Sony veröffentlicht noch dieses Jahr *Gran Turismo 5 Prologue*. Im Gegensatz zum bisherigen *Gran Turismo HD Concept* wird diese Vorschauversion mehrere Strecken (gezeigt wurden der berühmte Suzuka-Kurs und Szenen aus London) sowie etliche brandneue Fahrzeuge bieten, darunter den Ferrari F430, den Audi R8, den Nissan GT-R, die Dodge Viper GTS, den BMW Z4, den Mercedes Benz CLK AMG, den TVR Tuscan, den '96er Lotus Elise und den neuen Ford Mustang GT. Nicht ausdrücklich angekündigt, aber im Trailer und den ersten Bildern angedeutet sind voll ausmodellerte Cockpits, die auf eine entsprechende Fahrer-Perspektive hoffen lassen. Fest versprochen sind diesmal allerdings Online-Rennen. Die ersten Bilder zeigen bis zu acht Fahrzeuge gleichzeitig auf

der Strecke, was der maximalen Anzahl an Mitspielern entsprechen dürfte – angesichts des weiterhin verdammt hohen hohen Grafikniveaus der Fahrzeuge eine beachtliche Steigerung gegenüber den Ein-Wagen-Rennen von *Gran Turismo HD Concept*. Ob das Download-Spiel kostenpflichtig sein wird oder wie die erste spielbare PS3-Demo umsonst angeboten werden soll, wurde noch nicht bekannt gegeben. ■



VORSCHAU

GRAN TURISMO 5 P.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
Spieler:	1-8
Termin:	Ende 2007
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Optisch extrem beeindruckender Vorgeschmack auf *Gran Turismo 5* mit den schönsten virtuellen Automodellen aller Zeiten.



RASANT Der typische Spielverlauf von Wipeout pumpt Ihnen das Adrenalin durch den Körper. BILD: SONY



GIGANTISCH Das Design der Strecken ist erneut abgedreht und weitläufig. BILD: SONY

Fakten

- Nur im PlayStation Store erhältlich
- Enthält Strecke(n) aus Wipeout Pulse.
- Neues Rennteam EG-X aus Wipeout Pulse ist ebenfalls enthalten.
- 1080p bei 60 Bildern pro Sekunde

Wipeout HD

Der schnellste Aperitif der Welt!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Endlich können die Wipeout-Fans in der Redaktion aufhören zu jammern. Wipeout kommt für die PlayStation 3, das auch noch früher als erwartet und sogar mit 1080p-Optik bei superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde! Da muss man stutzig werden und tatsächlich, eine echte Fortsetzung wird Wipeout HD nicht werden – die wird erst auf der Games Convention enthüllt und wir sind gespannt, wessen Unterkiefer dann als Erstes nach unten klappt. Bis dahin genügt aber schon mal die Vorfreude auf das PlayStation-Store-Goodie, das Sony im November veröffentlichen will.

WIR BRAUCHEN MEHR DETAILS

Obwohl auf der Pressekonferenz von Sony stolz präsentiert, hielt man sich mit weiterführenden Informationen weitestgehend bedeckt. Klar ist, dass sich Wipeout HD im Bezug auf den Umfang an seinem Namensvetter Gran Turismo HD orientieren wird – erwarten Sie also kein Mammut-Werk. Leider war bis Redaktionsschluss auch nicht klar, ob der Titel kostenlos im PlayStation Store angeboten werden soll oder diesmal die Kreditkarte gezückt werden muss, auch genauere Details zum Umfang waren nicht in Erfahrung zu bringen. Im ersten Trailer konnten wir zumindest eine Strecke aus Wipeout Pulse (PSP) wiedererkennen, es liegt also nahe, dass Wipeout HD eine Art extrem aufpolierte Demo-Version von

Pulse wird, doch genaue Aussagen dazu sind zum jetzigen Zeitpunkt noch reine Spekulation. Die ersten Szenen hauen optisch niemanden aus den Latschen und vor allem an Effekten wird noch gespart, dennoch sieht alles extrem sauber und vor allem sackschnell aus. Wipeout HD dürfte also in erster Linie als Vorgeschmack auf das dienen, was uns nächstes Jahr mit dem richtigen Nachfolger und fünften Heimkonsolen-Ableger der Reihe erwartet. Die PSP-Episode Pure hat bereits gezeigt, dass Sonys Liverpool-Team es durchaus drauf hat, ein gutes Wipeout auf die Beine zu stellen. Wipeout Pulse ist ebenfalls auf dem besten Weg, uns in seinen Bann zu ziehen, jetzt heißt es Geduld beweisen und abwarten. Auf unserer DVD können Sie das rasend schnelle Spiel übrigens in HD-Qualität begutachten und in der nächsten PLAYZONE können wir Ihnen dann auch hoffentlich Antworten auf die vielen Fragen geben. Sei es der Support für die Uralt-Hardware NeGcon, den Mehrspielermodus oder den Soundtrack. ■

FETZIG Schweißnasse Hände sind bei solchen Tunnelfahrten garantiert. BILD: SONY



VORSCHAU

WIPEOUT HD

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Liverpool
Spieler:	1-?
Termin:	November 2007
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Rasante Rückkehr des Klassikers in schmucker Optik, die heiß auf den echten Nachfolger macht. Wir stellen schon mal die Energy Drinks kalt!

Fakten

- Von den Entwicklern von *Black*
- Keine Menüs
- „Road Rule“-System für jede Straße
- Rennen können überall starten.
- Eine große Stadt
- Neu arrangierter Crash-Modus



DIE NÄCHSTE STUFE In *Burnout Paradise* gibt es keine Menüs mehr, um etwa an einem Rennen teilzunehmen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Burnout Paradise

Genießen Sie die totale Freiheit und brechen Sie alle Regeln.

AUTOR: UDO CRNJAK

Auf der diesjährigen E3 war eine Version des neuen *Burnout* für Next-Gen-Konsolen spielbar, die viele interessante Features preisgegeben hat. Anders als in den vorhergehenden Teilen wird es in *Burnout Paradise* keine Auswahlmenüs geben. Wenn Sie ein Rennen starten wollen, bleiben Sie einfach kurz stehen und drücken einen Button – schon geht's los. Das ist nur ein Teil der Beschränkungen der letzten Konsolengeneration, die man mit *Paradise* hinter sich lassen möchte. Es werden im ganzen Spiel keine Rennen per Menü ausgewählt, keine Ladebildschirme zu sehen sein und ein fließender Übergang zwischen On- und Offline-Gaming vorhanden sein. Letzteres ist unter anderem ein Teil der neuen Road Rules. In *Burnout Paradise* sind Sie in einer Stadt unterwegs, in der jede Straße einen Namen und zwei Road Rules hat. Die erste ist die Zeit: Sobald Sie

in eine Straße einbiegen, startet ein Zeitzähler. Haben Sie den aktuellen Zeitrekord für diese Passage unterboten, so wird die Zeit sofort hochgeladen und im Spiel Ihrer Freunde angezeigt. Das Crash-FM-Burnout-Radio hält Sie zusätzlich über die neuen Rekorde der anderen Straßen auf dem Laufenden. Der zweite Rekord zeigt, wer den größten Crash in der jeweiligen Straße hinlegt. Kommt es

zum Crash mit einem anderen Spieler, etwa jemanden aus der Freundesliste, so sehen beide einen Monk-Shot, das Bild des anderen. Dadurch hat der Rivale nicht nur einen Namen, sondern auch ein Gesicht. Die neu gewonnene Freiheit in *Burnout Paradise* ermöglicht dem Spieler, im Spiel voranzuschreiten, wie er es möchte. Sie können Rennen fahren, einfach nur rumcruisen, die Road Rules in Angriff nehmen oder in den völlig neu arrangierten Crash-Modus „Showtime“ eintauchen, bei dem Sie jetzt ganze Crash-Ketten verursachen können. ■



DIE REGEL DER STRASSE Jede Straße verfügt über zwei Rekordinträge: die Zeit und den teuersten Crash. BILD: ELECTRONIC ARTS

VORSCHAU BURNOUT PARADISE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Studios
Spieler:	1-8
Termin:	Ende 2007
Web:	www.ea.com/burnout/paradise

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Atemberaubendes Schadensmodell, keine Menüs und eine große Stadt, die man unsicher machen kann. *Paradise* wird mit Sicherheit ein Hit.

Need for Speed ProStreet

Back to the Roots of Racing!

SCHÖNES WOCHENENDE In ProStreet treffen Sie sich zu Rennveranstaltungen überall auf dem Globus. BILD: ELECTRONIC ARTS



Fakten

- Aufwendiges Schadensmodell
- Optisches und Motor-Tuning möglich
- Tuningeinstellungen können hochgeladen werden.
- Erscheint auch für PS2 und PSP

AUTOR: UDO CRNJAK

Der neueste Need-for-Speed-Teil bietet viele Neuerungen. Eine davon ist das ausgebaute Tuning-System. Dieses Mal können Sie die unterschiedlichen Vehikel nicht nur optisch aufmotzen, Sie können auch wesentlich detaillierter ins Motor- und Leistungstuning eingreifen. Sie können die vorgenommenen Einstellungen abspeichern und dank des ebenfalls neuen Blueprint-Features auch online anderen Spielern zur Verfügung stellen. Im Gegenzug können Sie die Einstellungen anderer herunterladen und in Ihrem Fuhrpark anwenden. Gewinnen Sie während einer Rennveranstaltung, bei der man nur eine begrenzte Anzahl an Boliden einsetzen kann, ein Rennen mit Ihrem „fremd-gentunten“ Boliden, erhält der Besitzer der ursprünglichen Tuning-Einstellung eine Belohnung. Auch optisch macht sich der Generationswechsel bemerkbar. Neben den wesentlich aufwendigeren Vehikeln und ihrem Schadensmodell soll vor allem der Rauch für einen fotorealistischen Look sorgen. ■



VORSCHAU

NFS PROSTREET

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	31. Oktober 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Effektvolles Schadensmodell, detaillierteres Tuning – die Serie geht wieder mehr in Richtung Rennsport. Das klingt bislang sehr verlockend.

KURZ & KNAPP

MEHR RÄDER Wer an dieser Stelle Titel wie *Juiced 2* oder *MX vs. ATV Untamed* vermisst, dem sei ein Blick in die PLAYZONE 7/07 empfohlen, in der wir diese und weitere bereits vor der E3 vorgestellte Spiele unter die Lupe genommen haben. Leider noch nicht auf der Messe zu sehen: *Test Drive Unlimited 2* für die PlayStation 3. Hoffentlich klappt's auf der Games Convention.

PLAYZONE

Playzone für unterwegs!

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

Sende „mobi vgz“
an die 82200
kein Abo!



€0,29/SMS inkl. 0,12€
VF-D2, D1 + Trans-
portl., WM

*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

Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Das Hardware Magazin für PC-Spieler

Code: mobi pcghw

Games

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

Code: mobi sft

ABENTEUER

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Sneake war leider nur in Trailer-Form zu sehen.



SPEKTAKULÄR Am Ende des Trailers war ein genial inszenierter Kampf zwischen Raiden und Vamp zu sehen. BILD: KONAMI



Hersteller: Konami, Entwickler: Hideo Productions,
Termin: 2008, Web: www.konami.jp/kojima_pro

Alle waren gespannt, ob Hideo Kojima endlich etwas Spielbares zu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* präsentieren würde. Leider blieb es auch dieses Jahr nur bei einem Trailer (zu sehen auf unserer DVD), der nach Kojimas Angaben komplett In-Game-Grafik zeigen soll. Die Inszenierung des Trailers ist erneut auf sehr hohem Niveau und hat vor allen Dingen bei *Metal Gear Solid*-Fans die Vorfreude weiter gesteigert. Das Highlight ist definitiv der spektakuläre Kampf zwischen Raiden und Vamp aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* – unverwechselbar durch den osteuropäischen Akzent. Einfach unglaublich anzusehen. Der Trailer dürfte gerade Fans durch weitere Story-Bruchstücke – die Nanomaschinen und FOXDIE betreffend – anheizen. Neue Game-play-Features waren allerdings keine zu sehen. (uc)



FEHLFUNKTION Gerade als die Rede von Nanomaschinen und FOXDIE war, spielten alle verrückt. BILD: KONAMI



UNANGENEHM Auch auf der nächsten Konsolen-Generation besuchen Sie beängstigende Schauplätze. BILD: KONAMI



VERZWEIFELT Dieses Mal führt es den Kriegsveteranen Alex Shepard nach Silent Hill. BILD: KONAMI

Silent Hill 5

Fieser Next-Gen-Horror



Hersteller: Konami, Entwickler: The Collective,
Termin: 2008, Web: www.konami.com

Nachdem alle *Silent Hill*-Fans die Augen gespannt auf das PSP-Abenteuer *Silent Hill: Origins* richten, hat Konami auf der E3 *Silent Hill 5* für Next-Gen-Konsolen angekündigt. Sie übernehmen die Rolle des Kriegsveteranen Alex Shepard, der nach Hause kommt, um nach seinem auf mysteriöse Art und Weise verschwundenen Bruder Joshua zu suchen. Die Entwickler wollen auf der einen Seite wieder auf die beklemmende Horror-Atmosphäre und verstörende Optik setzen, auf der anderen Seite wird in spielerischer Hinsicht ein neues Kampfsystem integriert. Anders als bei den Teilen davor wird *Silent Hill 5* von The Collective entwickelt. Immerhin ist Akira Yamaoka wieder für den Soundtrack zuständig und das wird garantiert erneut für Gänsehaut sorgen. Viel mehr ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt. (uc)



Die Simpsons

Eine schrecklich gelbe Familie



Hersteller: Electronic Arts, Entwickler: Electronic Arts,
Termin: Ende 2007, Web: www.ea.com/simpsons

Rekorde, Rekorde, Rekorde: Die Simpsons sind mit 400 Folgen in 18 Staffeln die am längsten ausgestrahlte Zeichentrickserie der USA. Passend zum diesjährigen Kinofilm gibt es auch ein Spiel, dessen Next-Gen-Version uns Executive Producer Scot Amos bei Electronic Arts vorführte. „Was wäre, wenn die Simpsons mit einem Mal wüssten, dass sie die Helden eines Videospiels sind?“ beschreibt Scot Amos den Grundgedanken des Spiels, das in enger Zusammenarbeit mit den Drehbuchschreibern der TV-Serie entsteht. Das Ergebnis: 16 Episoden, zwischen 15 und 75 Minuten lang, je vier in einer übergreifenden Geschichte zusammengefasst. Aliens halten Springfield besetzt – Sie müssen Bart, Lisa, Homer & Co. dabei helfen, sie wieder loszuwerden. Je zwei Helden sind in einer Episode unterwegs, entweder alleine oder im Zweispielermodus: etwa Bart als fliegender Nahkampffachmann Bartman und Lisa, die mit ihrem Saxophon Aliens betäubt und sich meditierend in die Spielwelt einloggt, um darin Gegenstände und Gegner aufzuheben und wieder abzusetzen – etwa, um



GUT GETROFFEN Der Grafikstil der Serie wurde ziemlich gut eingefangen. BILD: ELECTRONIC ARTS

eine Brücke über einen Abgrund zu bauen. „Damit das nicht zu einfach wird, müsst ihr erst genug Karma sammeln, um die Spezialfähigkeiten jedes Charakters zu aktivieren“, erklärt Scot Amos. Das virtuelle Springfield sieht prächtig aus und parodiert Videospiele nach Strich und Faden. So überqueren Bart und Lisa einen Fluss: Bart schwingt sich mit einem Seil hinüber, Lisa muss wie im Klassiker *Frogger* über Alligatoren auf die andere Seite hüpfen. Im Hafen kleben Plakatwerbungen für „God of the Wharf“ und „Shadow of the Colossal Donut“ – tatsächlich müssen wir in einer späteren Episode mit Bart und Homer den riesigen Lard Lad besiegen. Homer und Bart treten auch in der Episode „Medal of Homer“ wieder auf: Nach einem Fallschirmsprung in der Normandie rollt Homer nach heftigem Kaloriengenuss als Homer-Ball durch die Gegend. (ra)

Alone in the Dark

Gruseliger als der Film von Uwe Boll!



Hersteller: Atari, Entwickler: Eden Games,
Termin: 2008, Web: www.atari.de

So langsam wird's Zeit, dass Atari *Alone in the Dark* auf die Spielerschaft loslässt, aber speziell PS3-Besitzer (und die, die's werden wollen) müssen noch ein wenig mehr Geduld aufbringen. Während die anderen Systeme bereits im November den blanken Horror serviert bekommen, verschiebt sich die PS3-Fassung des ambitionierten und mit Ideen vollgestopften *Resident Evil*-Konkurrenten auf Anfang nächsten Jahres. Immerhin: Die jetzt angekündigte PS2-Version des Spiels kommt noch in diesem Jahr, entsteht in den fähigen Händen der *Obscure*-Macher Hydravision und sieht dem ersten uns gezeigten Trailer nach zu urteilen sehr gut aus. Wer also ohnehin noch keine PS3 oder zumindest Kaufabsichten besitzt, der darf sich jetzt schon mal bei Atari für die Unterstützung der guten, alten PS2 bedanken. In der kommenden PLAYZONE stellen wir Ihnen die PS2-Version ausführlich vor. (mb)



EFFEKTREICH Besonders Feuer-Effekte sehen dank Next-Gen-Power hervorragend aus. BILD: ATARI

Assassin's Creed

Der Mittelalter-Killer war endlich spielbar.

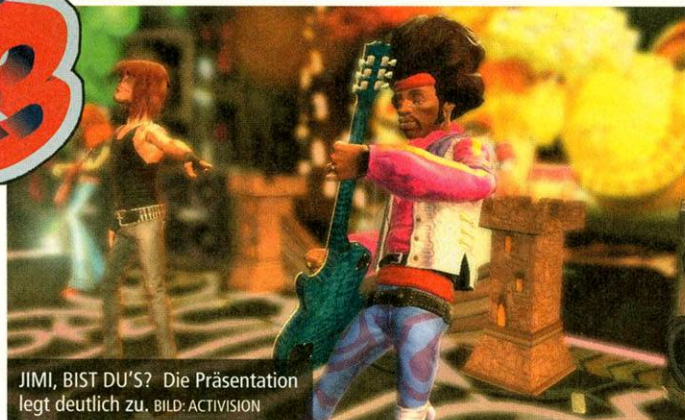


Hersteller: Ubisoft, Entwickler: Ubisoft Montreal,
Termin: Ende 2007, Web: <http://assassinscreed.de.ubi.com>

Auf der E3 war nun endlich die bereits für die Ubidays angekündigte spielbare Demo verfügbar. Auch wenn nur die Xbox-360-Fassung zur Verfügung stand, reichte das, um einen ersten Eindruck von der Spielbarkeit zu gewinnen. Hauptdarsteller Altair lässt sich in der ersten Phase, der Aufklärungsphase überaus flüssig durch die historische Stadt bewegen. Dabei haben Sie stets die Wahl, ob Sie durch die Passanten streifen oder über die Hausdächer turnen. Es machte ein Menge Spaß einfach nur herauszufinden, wo man entlangklettern kann. Nachdem wir unser Ziel ausgemacht hatten, ging es mit einer temporeichen Flucht weiter. Da uns das Ziel zu entweichen drohte, haben wir die Menschen in den Straßen ziemlich unsanft zur Seite geschubst, bis wir die Zielperson schließlich doch niederstrecken konnten. Der anschließende Schwertkampf mit einigen Wachen war, wie die restlichen Aktionen, sehr flüssig und spaßig inszeniert. (uc)



FREE-RUNNING-SPIELPLATZ Im virtuellen Jerusalem machte das Herumturnen in den Straßenzügen schon ordentlich Spaß BILD: UBISOFT



JIMI, BIST DU'S? Die Präsentation legt deutlich zu. BILD: ACTIVISION



GEWOHNTES GAMEPLAY Da gibt's auch nicht viel zu verbessern. BILD: ACTIVISION

Guitar Hero III: Legends of Rock

Frisches Blut für die Band: Diesmal gibt Neversoft den Ton an!



Hersteller: Activision, Entwickler: Neversoft, Termin: Oktober 2007, Web: www.activision.com

Harmonix, die Entwickler der ersten beiden *Guitar Hero*-Spiele, arbeiten derzeit am Konkurrenzprodukt *Rock Band* für Electronic Arts, doch Activision hat noch einiges mit der etablierten Marke vor. Angekündigt sind unter anderem etliche Songs, bei denen die Original-Auf-

nahmen der ursprünglichen Interpreten zum Einsatz kommen (u. a. „Sabotage“ von den Beastie Boys, „Paint it Black“ von den Rolling Stones und „Knights of Cydonia“ von Muse), Online-Spielmodi (kooperativ und gegeneinander), downloadbare Zusatzinhalte und ein nervenauf-

reibender Sudden-Death-Modus für Face-off-Spieler – dabei wird der Anspruch durch besondere Schikanen erhöht, bis einer der zwei Mitspieler versagt. Und angeblich tritt man im Einzelspieler-Modus gegen Slash persönlich an ... Zwei neue Wireless-Gitarren werden erhältlich sein: Eine Gibson Les Paul für die PS3 (mit abnehmbarem Hals für leichteren Transport!) und eine Kramer für die PS2. Die Bilder sind von der Next-Generation-Version. (mp)



POSER Bühnenpräsenz ist wichtig: Während des Auftritts zieht Ihr digitales Alter Ego alle Register des Rockstar-Posings. BILD: ELECTRONIC ARTS



VOLLGEPACKT Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang – da ist der Bildschirm schnell voll mit Anzeigen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Rock Band

Die volle Ladung Terror für die Nachbarn!



Hersteller: Electronic Arts, Entwickler: Harmonix, Termin: Ende 2007, Web: www.rockband.com

Was ist besser als eine Gitarre? Zwei Gitarren. Was ist besser als zwei Gitarren? Eine Rock-Band. Nach *Guitar Hero 1* und *2* arbeiten die Designer von Harmonix aus Cambridge, Massachusetts, am nächsten Musikspiel. In *Rock Band* bilden Sie mit drei Freunden eine Band mit Sänger, Gitarrist, Schlagzeuger und Bassist. Bei einem Pre-E3-Event bei Electronic Arts in Los Angeles durften wir einen ersten Blick auf den Titel werfen – leider kamen wir einen Hauch zu spät, um uns selbst hinter das Schlagzeug zu setzen, das mit vier Pads und einer Kickdrum erstaunlich stabil wirkt. Die Klampfen sind diesmal einer Fender Stratocaster nachempfunden und sehen deutlich besser als die von *Guitar Hero* aus. „Das sind nur Vorabmodelle“, erklärt Harmonix-Präsident Alex Rigopulos, während er mit drei Kollegen David Bowies „Suffragette City“ zum Besten

gibt, „die endgültigen Gitarren werden noch besser aussehen.“ Gitarre und Bass besitzen zwei Knopfsätze, die in den Hals eingelassen sind – der zweite befindet sich sologerecht am Bauch. Das Mikrofon dient Ihnen in manchen Liedern auch als Kuhglocke oder Tamburin. „*Rock Band* sind fünf Spiele in einem“, sagt Alex Rigopulos in einer Spielpause. „Jedes Instrument besitzt einen Karrieremodus, vergleichbar mit *Guitar Hero*, dazu kommt der Band-Modus.“ Der auch online funktionieren soll – großer Spaß. Wie viele Lieder – bestätigt sind derzeit unter anderem Tracks von Metallica, Nirvana, Weezer, Black Sabbath und The Who – wird es geben? „Das ist noch unklar“, antwortet Alex Rigopulos – ebenso der Preis für das Spiel, der mit einer Gitarre, Schlagzeug und Mikro Gerüchten zufolge unter \$ 200 liegen soll. Wir sagen: *Rock Band* wird der Renner. (ra)



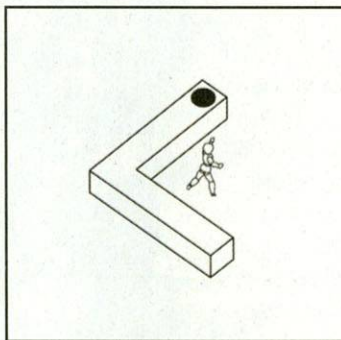
echochrome

Innovativer Rätselspaß: Surrealistische Bilder zum Mitspielen



Hersteller: Sony, Entwickler: Sony Japan Studio, Termin: Nicht bekannt, Web: www.playstation.com

Wenn der holländische Surrealist M.C. Escher Videospiele entwickelt hätte, hätten diese wohl ziemlich genau so wie Sonys brandneues *echochrome* ausgesehen: Sie steuern eine Spielfigur durch in minimalistischer schwarz-weiß-Grafik präsentierte Levels, bei denen die Perspektiven täuschen können. Wenn Sie das Ziel erreichen wollen, müssen Sie sich dies zunutze machen: Je nachdem, wie Sie die Ansicht des Levels drehen, werden neue Bereiche zugänglich, denn eine durch eine Säule verdeckte Lücke kann zum Beispiel passierbar werden. Vermeintlich weit voneinander entfernte Elemente verschmelzen, wenn man sie aus dem richtigen Blickwinkel betrachtet, und eröffnen so ganz neue Wege. Ein faszinierendes Spiel, dessen spätere Levels ziemlich komplex zu werden versprechen. *echochrome* erscheint für die PSP und als Download-Spiel für die PlayStation 3. (mp)



ESCHER LÄSST GRÜSSEN
Das Loch hinten (?) führt
direkt nach unten – die
Perspektive täuscht! BILD: SONY

KURZ & KNAPP

EA-LINEUP Weitere Sportspiele von Madden 08 bis Tiger Woods 08 finden Sie übrigens auf den Seiten 46 und 47 in der Reportage zum EA Sports Summit.

ROLLBRETT Falls Sie an dieser Stelle die beiden Rollbrettsimulationen *skate* und *Tony Hawk's Proving Ground* vermissen, werfen Sie doch mal einen Blick in die Ausgaben 6/07 und 7/07 der PLAYZONE.

SINGSTAR Zwar wurde der PS3-Einstand auch auf der E3 gezeigt, wir hoffen allerdings bereits für die kommende Ausgabe auf die Testversion. Unsere Nachbarredaktionen haben jetzt schon Angst vor unseren Sangeskünsten.



FIFA 08

Endlich kommt der Anpfiff auf der PlayStation 3!



Hersteller: Electronic Arts, Entwickler: Electronic Arts, Termin: 2007, Web: www.electronic-arts.de



LECKER Optisch dürfte Electronic Arts sich von der Konkurrenz absetzen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Was den Umfang angeht, war EAs FIFA-Reihe schon immer mächtig. So auch in der 2008er-Saison: Über 15.000 Polygon-Kicker und 620 lizenzierte Teams stehen zu Ihren Diensten. Damit erweitert EA den Umfang um 20 Prozent gegenüber seinem Vorjahreskick auf der PS2. Insgesamt werden Ihnen mehr als 30 internationale Ligen zur Verfügung stehen, darunter natürlich auch die Bundesliga. Doch auch spielerisch hat sich der Fußball-Gigant weiterentwickelt:

Die steifen Schussvariationen aus den Vorgängern wurden nochmals überarbeitet und mit einigen Feinheiten gespickt. Der Schusserfolg hängt nun stark von der Beschaffenheit des Bodens und der Position des Spieles ab. Nur wenn beide Faktoren stimmen (und der Schusswert Ihres Kickers hoch genug ist), hämmern Sie den Ball millimetergenau ins Toreck. Das offizielle Releasedatum steht noch aus, eine Veröffentlichung in diesem Jahr halten wir für realistisch. (oy)

Pro Evolution Soccer 2008

Das Duell der Fußball-Simulationen geht in die nächste Runde.



Hersteller: Konami, Entwickler: Konami, Termin: Herbst 2007, Web: <http://de.konami-europe.com>

Obgleich Präsentation und Umfang auch in diesem Jahr nicht mit FIFA 08 mithalten dürften, braucht sich Konamis *Pro Evolution Soccer 2008* keineswegs vor der Konkurrenz zu verstecken: Mit Cristiano Ronaldo als Cover-Boy hat man sich schließlich ein besonders hübsches Gesicht geangelt. Doch auch spielerisch versprechen die Mannen um Produzent Shingo „Seabass“ Takatsuka einen revolutionären Ansatz: Ein lernfähiges KI-System, genannt Teamvision, soll menschliches Kickverhal-

ten erstaunlich genau simulieren. Die CPU passt sich demnach dem individuellen Stil des Spielers an. Dementsprechend sollen sich die KI-Mannen nach Ihren Laufwegen richten, um den freien Raum besser nutzen können. Zudem werden sich die PES-Angreifer durch neue Dribbling-Tricks und eine geschmeidigere Kontrolle einen Vorteil verschaffen können. Die laut Takatsuka „beste Fußballsimulation aller Zeiten“ erscheint im Herbst dieses Jahres auf allen Sony-Plattformen. (oy)



SPIELERTRAUM Fans der Serie scharren schon mit den Füßen. BILD: KONAMI

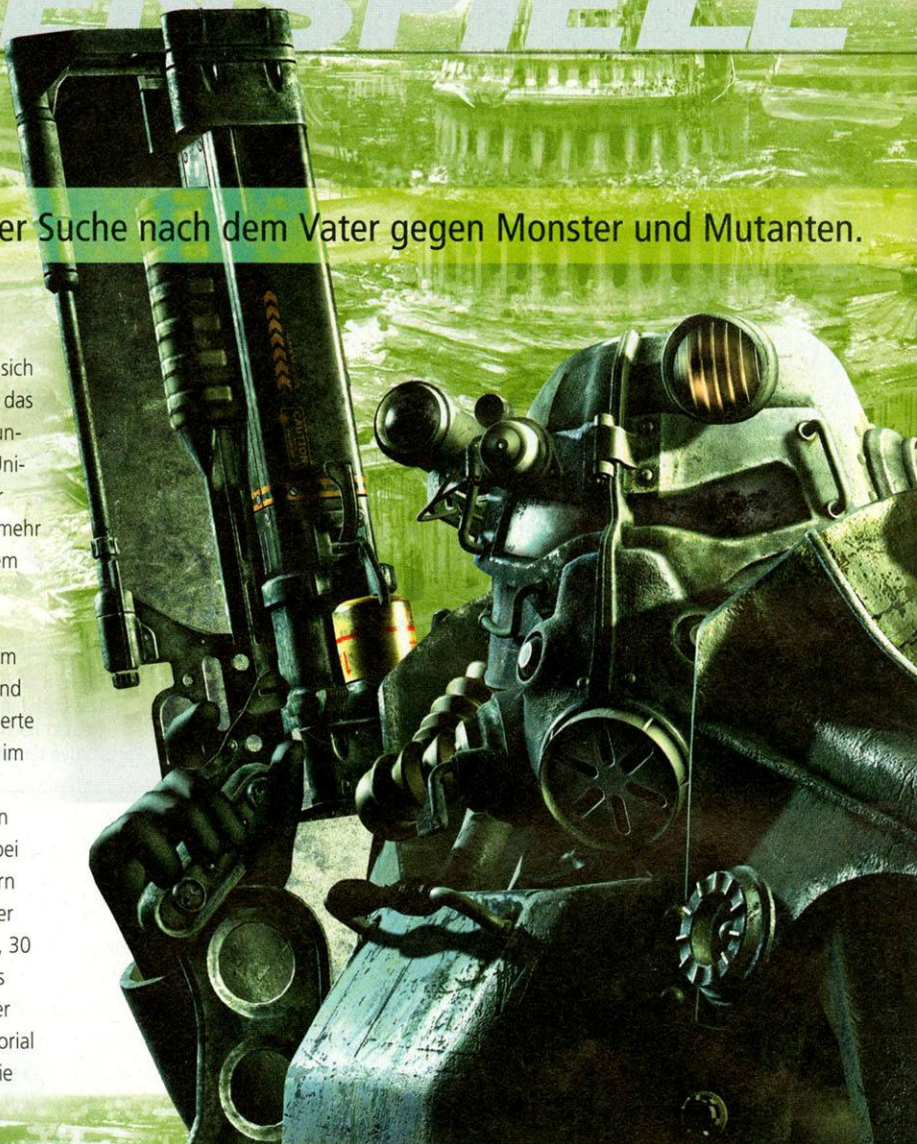
ROLLENSPIELE

Fallout 3

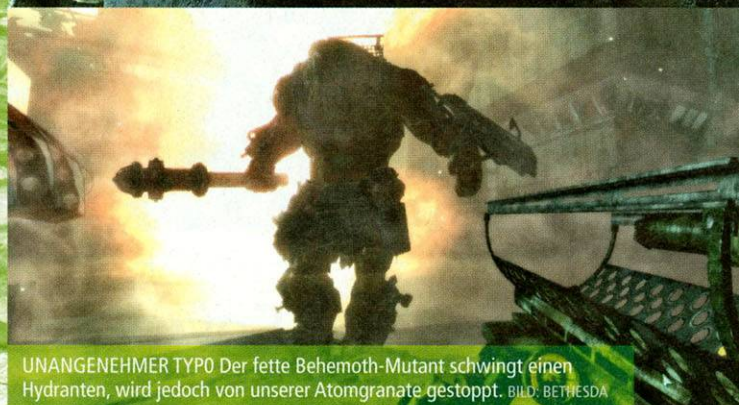
Verstrahlte Sachlage: Auf der Suche nach dem Vater gegen Monster und Mutanten.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Sie waren noch nie in Washington, D.C.? Dann sollten Sie sich besser in den Flieger setzen und Sehenswürdigkeiten wie das Weiße Haus, das Kapitol und die vielen Denkmäler der US-Bundeshauptstadt besichtigen. Denn geht es nach dem *Fallout*-Universum, findet in nicht allzu ferner Zukunft ein zweistündiger globaler Atomkrieg statt, der von der zivilisierten Welt nicht mehr allzu viel übrig lässt. Auch nicht von Washington, D.C. – einem der Schauplätze von *Fallout 3*, das derzeit bei den Bethesda Game Studios (*The Elder Scrolls 4: Oblivion*) entwickelt wird. Bethesda schnappte sich vor drei Jahren die *Fallout*-Lizenz vom kurz vor der Pleite stehenden Hersteller Interplay, der 1997 und 1998 die ersten zwei *Fallout*-Teile veröffentlichte: rundenbasierte Rollenspiele, die den Überlebenskampf einiger Überlebender im radioaktiv verseuchten Niemandsland zum Inhalt hatten. Ein Spiel ein Jahr vor seiner Veröffentlichung zu zeigen, ist ein mutiges Unterfangen. So bekamen wir bei unserem Besuch bei Bethesda das Gamepad auch nicht selbst in die Hand, sondern wurden von Executive Producer Todd Howard durch einige der Spielschauplätze geführt. Ihr Abenteuer startet im Jahr 2271, 30 Jahre nach *Fallout 2*: Als Sohn des Chefwissenschaftlers eines Atombunkers, des Vault 101, spielen Sie Schlüsselszenen Ihrer ersten 19 Lebensjahre nach. Das dient gleichermaßen als Tutorial wie der Charaktergenerierung. Typische Rollenspielklassen wie Magier, Dieb oder Priester gibt es verständlicherweise nicht,



VAULT 101 In diesem Atombunker leben und lernen Sie bis zu Ihrem 19. Lebensjahr und lösen dabei so manche Aufgabe. BILD: BETHESDA



UNANGENEHMER TYPO Der fette Behemoth-Mutant schwingt einen Hydranten, wird jedoch von unserer Atomgranate gestoppt. BILD: BETHESDA



PIP-BOY 3000 Ihr Armbandcomputer zeigt Charakterwerte, Missionen, Inventar und Karten an und empfängt sogar Radiosender. BILD: BETHESDA



IM NIEMANDSLAND Nach dem zweistündigen Atomkrieg ist in weiten Teilen der Welt kein Stein auf dem anderen geblieben. BILD: BETHESDA



RUMMS Schießen Sie auf den Atommotor eines Autos, kann dieser explodieren und alle Umstehenden ebenfalls in die Luft jagen. BILD: BETHESDA

Fakten

- Abgefahrenes Endzeit-Szenario ohne Charakterklassen
- Quests abhängig von Ihrem Karma (gut/böse/neutral)
- Mehrere 100 Charaktere, 12 verschiedene Spielenden
- Ego-/Außensicht mit aufgebogener Oblivion-Grafikengine
- Gegner passen sich nicht mehr Ihrem Level an.

» Ihre Handlungen bestimmen, wie die Überlebenden in *Fallout 3* auf Sie reagieren. «

stattdessen regiert das SPECIAL-System, das Ihren Helden mit den sieben Attributen Strength (Stärke), Perception (Wahrnehmung), Endurance (Ausdauer), Charisma (Ausstrahlung), Intelligence (Intelligenz), Agility (Beweglichkeit) und Luck (Glück) ausstattet – abgekürzt SPECIAL. Dazu kommen 14 Fertigkeiten wie Waffenkunde und Schleichvermögen sowie Bonusfähigkeiten wie schnelles Heilen und Extraschuss. Von letzteren dürfen Sie alle zwei Level-Aufstiege einen wählen – macht bei 20 geplanten Level zehn Bonusfähigkeiten. Davon soll es jedoch deutlich mehr geben, was wie auch die derzeit etwa zwölf verschiedenen Enden zum wiederholten Durchspielen von *Fallout 3* motivieren soll.

BOMBENSTIMMUNG

Rahmengeschichte von *Fallout 3* ist die Suche nach Ihrem Vater, der eines Tages spurlos aus Vault 101 verschwindet. In und um Washington, D.C. treffen Sie dabei auf Monster, Mutanten und andere Überlebende. Abhängig von Ihrem Verhalten (gut, böse, neutral) präsentieren die Überlebenden Ihnen andere Aufgaben und Dialogoptionen. Das konnten wir leider noch nicht selbst überprüfen, denn Todd Howard zeigte uns nur eine umfangreiche Mission. In der Siedlung Megaton, deren

Bewohner sich um eine nicht detonierte Atombombe niedergelassen haben, verlangt ein zwielichtiger Typ namens Mr. Burke von uns, einen Zünder in den Blindgänger einzuschrauben. Damit will er die Bombe und das Dorf in die Luft jagen. Freimütig stimmt unser Held zu – doch warum? Wäre nicht logischer, erst mal nach dem Grund zu fragen? „Das ist nur einer der möglichen Wege“, antwortet Todd Howard. „Ich habe einige Fragen und Antworten übersprungen: Ihr hättet genauso gut ablehnen oder sogar den Sheriff auf den Bombenleger hinweisen können.“ Wir setzen also den Zünder in die Bombe ein, nachdem wir unser technisches Geschick durch ein paar Pillen verbessert haben, und machen uns auf dem Weg zum Treffpunkt mit Mr. Burke. Beim Kampfsystem versuchen die Entwickler einen Spagat aus den Rundenkämpfen und Echtzeitgefechten: Mithilfe des V.A.T.S., des Vault-Tec Assisted Targeting Systems, pausieren Sie den Kampf und schauen, wie schwer welche Körperteile des Gegners verwundet und wie groß die

Trefferchancen sind. Anschließend verwenden Sie Aktionspunkte, um auf einen oder mehrere Zonen zu zielen – ein Schuss auf den Kopf macht den Feind benommen, ein Schuss ins Bein lässt ihn straucheln. Ein kritischer Treffer wechselt zu einer Geschosserspektive, in der Sie in Zeitlupe die Flugbahn und den Einschlag des Projektils sehen. Nahkämpfe soll es auch geben, bekannt ist darüber jedoch noch genauso wenig wie über die Frage, wie schnell sich Ihr leer geschossenes Aktionspunktkonto wieder füllt. ■



VORSCHAU

FALLOUT 3

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Bethesda Softworks
Entwickler:	Bethesda Game Studios
Spieler:	1
Termin:	Winter 2008
Web:	http://fallout.bethsoft.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Endzeitwelt sieht klasse aus – doch die Güte von Story, Quest- und Kampfsystem können wir ohne eigene Spielzeit unmöglich bewerten.



WIE MEINEN SIE? Je nach Ausrichtung (gut, neutral, böse) Ihres Helden stehen Ihnen andere Gesprächsoptionen zur Auswahl. BILD: BETHESDA



FREUND ODER FEIND? Zahlreiche Nichtspielercharaktere bevölkern die unwirtliche Welt von *Fallout 3*. BILD: BETHESDA

ROLLENSPIELE STRATEGIE

Sid Meier's Civilization Revolution

Neuaufgabe des Strategiespiel-Meilensteins



Hersteller: 2K Games, Entwickler: Firaxis, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.firaxis.com

Entwicklerlegende Sid Meier meldet sich mit einem konsolenexklusiven Projekt zurück: *Civilization Revolution* ist eine grafisch sehr gelungene Neuaufgabe des Strategiespiel-Meilensteins und soll im Frühjahr 2008 für Next-Gen-Konsolen und Handhelds erscheinen. Obwohl die Grafik im Comicstil (samt Cartoon-artigen Kampfszenen) ungewöhnlich wirkt, scheint sich am Kern des Gameplays nicht viel zu ändern: Sie müssen dabei Ihr Volk von der Erfindung des Rads bis hin zum Kampf um die Vorherrschaft im Weltall durch die Weltgeschichte führen und sich dabei mit 15 anderen Nationen samt historischer Persönlichkeit an der Spitze durchsetzen. Ob dies auf diplomatische Art oder mit Waffengewalt geschieht, hängt ganz von Ihnen ab. Einfache Zugänglichkeit trotz gewaltiger Komplexität und bemerkenswerter Aktionsfreiheit machte *Civilization* schon immer aus und dürfte auch *Revolution* zu einem grandiosen Spielerlebnis machen. Firaxis verspricht zudem umfangreiche Online-Mehrspielermodi samt Video- und Voice-Chat-Funktionen. (mp)



SCHUTZTRUPPE
Damit keine
Barbaren die
Stadt stürmen
BILD: 2K GAMES



ANSCHAULICH
Die Darstellung der
Kampfszenen ist
Cartoon-artig.
BILD: 2K GAMES

Dungeons & Dragons Tactics

Keine Hektik: Fantasy-Abenteuer für Strategen



Hersteller: Atari, Entwickler: Kuju Entertainment, Termin: 31. Juli 2007, Web: www.de.atari.com

Während sich Rollenspieler auf der PSP hauptsächlich mit entschlackten Hack 'n' Slay-RPGs rumschlagen müssen, gibt's nun endlich wieder ein Fantasy-Rollenspiel in rundenbasierter Form: In *Dungeons & Dragons Tactics* wählen Sie aus 13 verschiedenen Charakterklassen (darunter Barbaren, Heiler und Psycho-Krieger), verteilen Ihre Skill-Points und ziehen in die Schlacht. Ungewöhnlich dabei: Das Setting wird nicht im Vergessenen

Reich spielen, sondern auf einer noch namelosen, komplett neuen Welt. Die Scharmützel laufen nach dem Pen-and-Paper-Prinzip ab, die Berechnungen werden allerdings nur im Hintergrund ablaufen, sodass sich auch Einsteiger zurechtfinden sollen. Den Multiplayer-Schlachten können acht Spieler via W-LAN beiwohnen, zudem dürfen Sie sich auf einen Zweispieler-Koop-Modus, sowie verschiedene Multiplayer-Modi freuen (u. a. Deathmatch). (oy)



ALLES DER REIHE NACH Bei Kämpfen sind die Umgebungen in Rechtecke unterteilt, alles läuft streng rundenbasiert ab. BILD: ATARI



GEFRÄSSIGER LINDWURM Ist doch nur ein Drache ... Kämpfer Korin zeigt jedenfalls keine Angst und zückt sein Schwert. BILD: ATARI



The Last Remnant

Hersteller: Square Enix, Entwickler: Square Enix Termin: – Web: www.square-enix.com

Kaum hatte Square Enix Anfang des Jahres bekannt gegeben, dass man eine Lizenz für die Unreal Engine 3 erworben hat, trägt diese Ankündigung nun erste Früchte: *The Last Remnant* (zu Deutsch: Das letzte Überbleibsel) heißt das neueste Werk der *Final Fantasy*-Väter, das auf der E3 nun erstmals ausführlicher präsentiert wurde. Dass *TLR* mit Blick auf den nord-amerikanischen Markt entwickelt wird, beweist der noch vage Releasetermin: Das Spiel soll in naher Zukunft zeitgleich in Japan und den USA erscheinen. Ein Termin für Europa steht noch aus. Während die Story um den Helden Rush, der seine Schwester Irina vor einer mysteriösen Organisation retten will, noch ziemlich konventionell daherkommt, will Square Enix mit dem Kampfsystem neue Pfade beschreiten: Obwohl immer noch rundenbasiert, soll die Battle-Engine deutlich actionreicher ablaufen. Insgesamt werden bis zu 70 Krieger auf dem Schlachtfeld wüten. Besonders

die Positionierung der Gegner soll dabei entscheidend sein. Gelingt es einer Gruppe, sich zusammenzurotten, können mächtige Magieattacken ausgeführt werden. Optisch zaubert die Unreal Engine gewohnt spektakuläre Licht- und Partikeleffekte auf den Bildschirm und lässt auf ein spielerisch und grafisch gleichermaßen gelungenes RPG hoffen. (oy)

Square Enix auf neuen Pfaden:
Rollenspiel mit Unreal Engine



SCHÖN PRÄSENTIERT Die Kämpfe laufen zwar rundenbasiert ab, werden aber sehr dynamisch präsentiert. BILD: SQUARE ENIX



VIEL FEIND, VIEL EHR Die Unreal Engine 3 zaubert bis zu 70 derart detaillierte Kämpfer auf die Schlachtfelder. BILD: SQUARE ENIX

Harvest Moon: Boy & Girl / Innocent Life

Aus alt mach neu: Zwei Umsetzungen von Natsume

Auf den virtuellen Bauernhöfen wird dieses Jahr einiges los sein, denn Natsume hatte gleich zwei *Harvest Moon*-Neuaufgaben im E3-Gepäck: Die bislang PSP-exklusive Episode *Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon* wird als Special Edition für die PlayStation 2 erscheinen, während die PSP mit einem Umsetzungs-Doppelpack bedient wird. *Harvest Moon: Boy & Girl*, so der Titel, enthält nämlich neben einer Portierung des PSone-Klassikers *Back to Nature* auch dessen „For Girl“-Version, die bislang nur in Japan erhältlich war. Dort gibt's *Boy & Girl* übrigens schon seit Ende 2005 für die PSP. Wie wäre es mal mit ein paar frischeren Ideen, Natsume? Ob die Titel nach Deutschland kommen, ist derzeit leider noch völlig ungewiss. (mp)

Hersteller: Natsume, Entwickler: Marvelous Interactive (Boy & Girl), ArtePiazza (Innocent Life)
Termin: 31. Juli (Boy & Girl), Oktober (Innocent Life) Web: www.natsume.com



ICH WILL KÜHE! Die PSP-Umsetzung des klassischen Harvest Moon: Back to Nature (früher PSone) BILD: NATSUME



INNOCENT LIFE Das futuristische Harvest Moon erscheint als Special Edition für die PlayStation 2. BILD: NATSUME

KURZ & KNAPP

GIBT ENIX ZU SEHEN Fans von *Final Fantasy*, die schon sehnsüchtig auf die PS3-Premiere warten, müssen ganz schön geduldig sein. Auf der E3 gab's schlicht und ergreifen gar nix von *Final Fantasy XIII* oder *Versus XIII* zu sehen.

MONSTERHATZ Das erfolgreichste PSP-Spiel Japans wird fortgesetzt. Auf Seite 57 finden Sie bereits eine ausführliche Vorschau zu *Monster Hunter Portable 2*.

FOLKLORE Sonys Eigenproduktion war auch Teil der E3-Pressekonferenz, wurde Ihnen von uns aber bereits in der Ausgabe 7/07 (Reportage vom Sony Gamers Day) präsentiert. In der nächsten PLAYZONE können wir Ihnen hoffentlich eigene Spieleindrücke schildern.



ALLE SPIELE

3

Alle Spiele im Überblick

Termine, Termine, Termine!

Fast 150 Spiele wurden dem Fachpublikum auf der diesjährigen E3 in Santa Monica vorgestellt.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
All-Pro Football 2K8	Sport	2K Sports	Noch nicht bekannt
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	2008
Army of Two	Action	Electronic Arts	4. Quartal
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal
BlackSite	Action	Midway	September 2007
Bourne Verschwörung	Action	Vivendi	Sommer 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Action	Ubisoft	Ende 2007
Burnout Paradise	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal
Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	4. Quartal
Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters	September 2007
Colin McRae DiRT	Rennspiel	Codemasters	August
Condemned 2: Bloodshot	Action	Sega	Frühjahr 2008
Dark Sector	Action	D3	2008
Darksiders: Wrath of War	Action-Adventure	THQ	2008
Der Goldene Kompass	Adventure	Sega	30. November 2007
Devil May Cry 4	Action	Capcom	Noch nicht bekannt
Dynasty Warriors: GUNDAM	Action	Namco	Noch nicht bekannt
echochrome	Denkspiel	Sony	Noch nicht bekannt
Enemy Territory: Quake Wars	Action	Activision	Ende 2007
F.E.A.R. Sequel	Action	Warner	Noch nicht bekannt
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	Herbst 2008
FIFA 08	Sport	Electronic Arts	Herbst
Folklore	Rollenspiel	Sony	Noch nicht bekannt
Fracture	Action	LucasArts	3. Quartal 2008
Frontlines: Fuel of War	Action	THQ	1. Quartal 2008
Gran Turismo 5	Rennspiel	Sony	2008
Gran Turismo 5 Prologue	Rennspiel	Sony	Ende 2007
Grand Theft Auto IV	Action	Rockstar Games	19. Oktober
Guitar Hero III: Legends of Rock	Entertainment	Activision	Oktober
Half-Life 2: Orange Box	Action	Electronic Arts	November
Haze	Action	Ubisoft	Ende 2007
Heavenly Sword	Action	Sony	November
Hei\$t	Action	Codemasters	4. Quartal
Hellboy	Action	Konami	4. Quartal
Home	Rollenspiel	Sony	November
John Woo Presents Stranglehold	Action	Midway	September
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	September 2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action	Eidos	4. Quartal
Killzone 2	Action	Sony	2008
Lair	Action	Sony	November
LEGO Star Wars: The Complete Saga	Action	LucasArts	4. Quartal
LittleBigPlanet	Adventure	Sony	1. Quartal 2008
Madden NFL 08	Sport	Electronic Arts	Noch nicht bekannt
Medal of Honor Airborne	Action	Electronic Arts	November
Mercenaries 2: World in Flames	Action	Electronic Arts	4. Quartal
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure	Konami	2008
MX vs. ATV Untamed	Rennspiel	THQ	Januar 2008
NASCAR 08	Rennspiel	Electronic Arts	2. August 2007
NBA '08	Sport	Sony	Noch nicht bekannt
NBA 2K8	Sport	2K Sports	Noch nicht bekannt
NBA Live 08	Sport	Electronic Arts	Oktober 2007
Need for Speed ProStreet	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal
NHL 2K8	Sport	2K Sports	Noch nicht bekannt
Pain	Action	Sony	Noch nicht bekannt
Pro Evolution Soccer 2008	Sport	Konami	2007
Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction	Action	Sony	4. Quartal
Rise of the Argonauts	Action	Codemasters	2008
Rock Band	Entertainment	Electronic Arts	4. Quartal
Rocketmen: Axis of Evil	Action	Capcom	Noch nicht bekannt
SEGA Rally	Rennspiel	Sega	28. September 2007
Sid Meier's Civilization Revolution	Strategie	2K Games	Frühjahr 2008
Silent Hill 5	Action-Adventure	Konami	2008
Simpsons	Action	Electronic Arts	Noch nicht bekannt
SingStar	Entertainment	Sony	22. August
skate	Sport	Electronic Arts	Herbst
SOCOM Confrontation	Action	Sony	November
Soul Calibur IV	Kampfsport	Namco	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Action	LucasArts	Frühjahr 2008
Stuntman: Ignition	Rennspiel	THQ	Oktober
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Denkspiel	Capcom	Herbst 2007
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Kampfsport	Capcom	Herbst 2007
Talisman	Rollenspiel	Capcom	Noch nicht bekannt
The Agency	Rollenspiel	SOE	Noch nicht bekannt



FORTSETZUNG

PS3

TITEL

GENRE

HERSTELLER

TERMIN

The Club	Action	Sega	4. Quartal
The Eye of Judgment	Strategie	Sony	4. Quartal
The Last Remnant	Rollenspiel	Square-Enix	2008
Tiger Woods PGA Tour 08	Sport	Electronic Arts	Ende August 2007
Time Crisis 4	Action	Sony/Namco	November
TimeShift	Action	Vivendi	4. Quartal
Tom Clancy's Endwar	Strategie	Ubisoft	2008
Tony Hawk's Proving Ground	Sport	Activision	Ende 2007
Top Spin 3	Sport	2K Sports	2008
Turning Point: Fall of Liberty	Action	Codemasters	4. Quartal
Turok	Action	Disney Interactive	3. Quartal
Uncharted: Drake's Schicksal	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
Unreal Tournament 3	Action	Midway	Noch nicht bekannt
Warhawk	Action	Sony	November
WipEout HD	Rennspiel	Sony	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Kampfsport	THQ	Ende 2007

TITEL

GENRE

HERSTELLER

TERMIN

.hack//G.U. Vol. 3: Redemption	Rollenspiel	Namco	Noch nicht bekannt
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	November
Crash of the Titans	Adventure	Vivendi	4. Quartal
Der goldene Kompass	Adventure	Sega	30. November
Digimon World Data Squad	Action	Namco	Noch nicht bekannt
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Kampfsport	Atari	Noch nicht bekannt
Guitar Hero III: Legends of Rock	Entertainment	Activision	Oktober
Innocent Life:	Strategie	Natsume	Oktober (USA)
A Futuristic Harvest Moon Special Edition			
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	September
Madden NFL 08	Sport	Electronic Arts	Noch nicht bekannt
Mercenaries 2: World in Flames	Action	Electronic Arts	4. Quartal
MotoGP '07	Rennspiel	Capcom	Noch nicht bekannt
MX vs. ATV Untamed	Rennspiel	THQ	Januar 2008
Naruto: Ultimate Ninja 2	Action	Atari	Herbst
NASCAR 08	Rennspiel	Electronic Arts	2. August
Need for Speed ProStreet	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal
NHL 2K8	Sport	2K Sports	Noch nicht bekannt
Obscure 2	Action-Adventure	Atari	September
Pro Evolution Soccer 2008	Sport	Konami	Ende 2007
Ratatouille	Adventure	THQ	21. September
Star Wars: The Force Unleashed	Action	LucasArts	Noch nicht bekannt
Stuntman: Ignition	Rennspiele	THQ	August
Tiger Woods PGA Tour 08	Sport	Electronic Arts	Ende 2007
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Kampfsport	THQ	Ende 2007

TITEL

GENRE

HERSTELLER

TERMIN

Alien Syndrome	Action	Sega	7. September
Castlevania: The Dracula X Chronicles	Action-Adventure	Konami	Noch nicht bekannt
Crazy Taxi: Fare Wars	Rennspiel	Sega	7. September
Der Goldene Kompass	Adventure	Sega	30. November
Dungeons & Dragons Tactics	Strategie	Atari	Herbst
Final Fantasy II	Rollenspiel	Square-Enix	24. Juli
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Rollenspiel	Square-Enix	9. Oktober
Godzilla Unleashed	Action	Atari	Noch nicht bekannt
Harvest Moon: Boy & Girl	Rollenspiel/Bauernhof-Sim	Natsume	31. Juli (USA)
Hellboy: The Science of Evil	Action	Konami	4. Quartal
Jeanne d'Arc	Rollenspiel	Sony	Noch nicht bekannt
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	September
Madden NFL 08	Sport	Electronic Arts	Noch nicht bekannt
Monster Hunter Freedom 2	Rollenspiel	Capcom	31. August
MX vs. ATV Untamed	Rennspiel	THQ	Januar
NBA '08	Sport	Sony	Noch nicht bekannt
Need for Speed ProStreet	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal
Pro Evolution Soccer 2008	Sport	Konami	2007
Pursuit Force: Extreme Justice	Action	Sony	November
Ratatouille	Adventure	THQ	21. September
SEGA Rally	Rennspiel	Sega	28. September
Sid Meier's Civilization Revolution	Strategie	2K Games	Frühjahr 2008
Silent Hill Origins	Action-Adventure	Konami	4. Quartal
SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	Strategie	Sony	4. Quartal
Sonic Rivals 2	Adventure	Sega	Herbst
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Action	LucasArts	September
Star Wars: The Force Unleashed	Action	LucasArts	Noch nicht bekannt
SWAT: Target Liberty	Action	Vivendi	4. Quartal
Syphon Filter: Logan's Shadow	Action	Sony	September
Tales of World: Radiant Mythology	Rollenspiel	Namco	Noch nicht bekannt
Tiger Woods PGA Tour 08	Sport	Electronic Arts	Ende 2007
Warhammer 40.000: Squad Command	Strategie	THQ	4. Quartal
WipEout Pulse	Rennspiel	Sony	November
Worms: Open Warfare 2	Strategie	THQ	31. August
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Kampfsport	THQ	Ende 2007
God of War: Chains of Olympus	Action-Adventure	Sony	4. Quartal



EA Sports 2008

Die diesjährigen Versionen von EAs Sportspiel-Serien nehmen Gestalt an und wir haben einen Blick riskiert.

AUTOR: UDO CRNJAK

Es ist mal wieder so weit: Electronic Arts stellte im Rahmen einer Sammel-Präsentation in einem Münchener Nobelhotel das 2008er Sport-Line-up vor. Neben den üblichen Vertretern wie *Tiger Woods*, *NBA Live*, *Madden NFL* und *NHL* gesellt sich dieses Jahr überraschenderweise auch der aktuelle Vertreter der „sehr amerikanischen“ Renn-Simulations-Reihe *NASCAR* dazu, von dem wir die Testversion für PS3 und PS2 auch gleich mitnehmen durften. Leider hatte EA vom Rest der Spiele nur die jeweiligen Xbox-360-Fassungen vorzeigebereit. Was es sonst so an spielerischen und technischen Neuerungen zu sehen gab, lesen Sie in den jeweiligen Einzelbeiträgen. ■

Tiger Woods PGA Tour 08

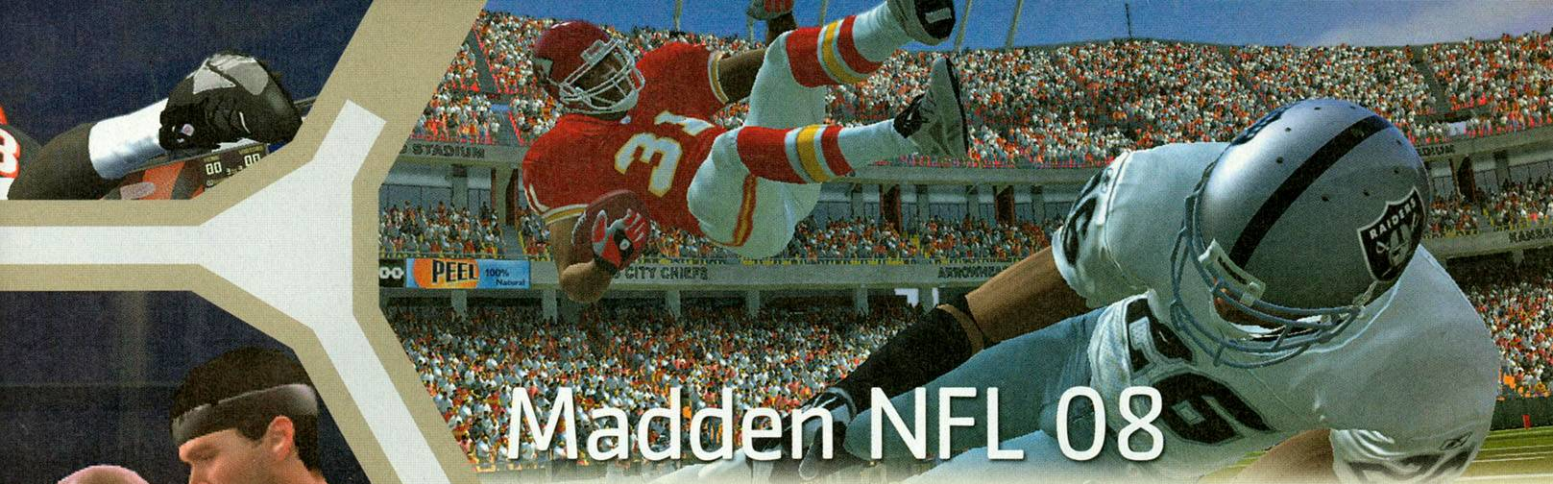
Plattform: PS3, PS2, PSP | **Genre:** Golf | **Entwickler:** EA Tiburon | **Termin:** Ende August 2007 | **Web:** www.electronic-arts.de

Was bei der 2008er Variante von EAs beliebter Golfspiel-Serie sofort ins Auge sticht, ist die überarbeitete Grafik. Neben hübschen Grafikeffekten überzeugen nun vor allem die Umgebungen mit wesentlich mehr Details, wie wankenden Bäumen bei starkem Wind. Außerdem wirken sämtliche Golfer – darunter jetzt noch mehr weibliche Sportlerinnen – detaillierter modelliert. Unter den Gameplay-Neuerungen befindet sich unter anderem das „Shot Confidence“-Feature, das alle ausgeführten Schläge aufzeichnet. Mit dem EA GamerNet können Sie auf der PS3 zudem jeden ausgeführten Schlag in ein globales Netzwerk hochladen, damit Ihr Kunststück von anderen Spielern wiederholt oder übertroffen wird. Das „Game Face“-Feature ermöglicht Ihnen das Einladen eines Fotos, das dann über ein Polygon-Gesicht gelegt wird. So finden Sie Ihren ganz persönlichen Platz im Spiel.

NBA Live 08

Plattform: PS3, PS2, PSP | **Genre:** Basketball | **Entwickler:** EA Canada | **Termin:** Oktober 2007 | **Web:** www.electronic-arts.de

Im Vergleich zur Vorjahres-Version hat sich bei der *NBA Live*-Marke am meisten getan. Wie uns Julien Carron, Producer von *NBA Live 08*, ausführlich schilderte, haben die Entwickler das Gameplay nahezu komplett umgekrempelt. Die CPU-gesteuerte Verteidigung agiert nun wesentlich aggressiver und effizienter und verhindert einfaches Durchmarschieren zum Korb. Auch das Animationssystem wurde stark überarbeitet. So wurden nicht nur die Einzelbewegungsabläufe besser aufeinander abgestimmt, sondern auch 35 spielercharakteristische „Signature Moves“ integriert. Zusätzlich dazu können Sie mit dem rechten Ministick schnelle Dribblings und Ausfallschritte ausführen, um sich in eines von 14 Effizienzfeldern zu bewegen, die Sie per Knopfdruck auf dem Court einblenden lassen können. Zu den einzelnen Spiel-Modi wollte Julien Carron aber noch keine Aussage machen.



Madden NFL 08

Plattform: PS3, PS2, PSP | **Genre:** American Football | **Entwickler:** EA Tiburon |
Termin: 23. August 2007 | **Web:** www.electronic-arts.de

Der neueste Teil des virtuellen Football-Sports zeigt sich vor allem als konsequente Weiterentwicklung. So wurde zum einen die grafische Darstellung verbessert, indem zum Beispiel die Stadion-Details erhöht und verbesserte Animationen inklusive glaubwürdigerer Ragdoll-Darstellung integriert wurden. Zum anderen können sie nun im neuen „Front Office“-Modus Ihre Manager-Qualitäten noch besser unter Beweis stellen und von dem Errichten eines Stadions bis hin zur Festlegung von Lizenzgebühren umfassendere Entscheidungen treffen. In spielerischer Hinsicht verdient vor allem das „Weapon Men“-Feature besondere Erwähnung. In jeder Mannschaft befinden sich nun Spieler, die sich etwa als besonders guter Blocker oder wurfsicherer Quarterback herausstellen und entsprechend Vorteile ins Spiel bringen.

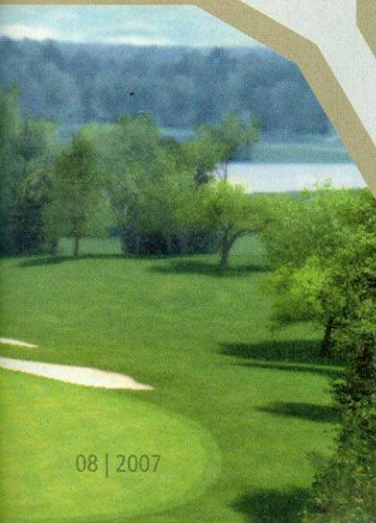


NHL 08

Plattform: PS3, PS2 | **Genre:** Eishockey | **Entwickler:** EA Canada |
Termin: 20. September 2007 | **Web:** www.electronic-arts.de

Die Liste der Neuerungen und Erweiterungen kann sich auch beim neuen *NHL 08* sehen lassen. So wurde etwa neben der schwedischen und finnischen Eishockey-Liga auch die AHL (American Hockey League) integriert. Im neuen Practice-Mode können Sie Ihre Fähigkeiten auf dem Eis in zahlreichen Minispielen trainieren und sogar völlig neue Spielzüge, die Sie während des Trainings eingeübt haben, ins Playbook aufnehmen. Der „Goalie Control“-Modus ermöglicht es Ihnen außerdem, in die Haut des Torhüters zu schlüpfen, und mithilfe der beiden Analogsticks Ihren Kasten nervenaufreibender sauber zu halten.

Eine völlig neue Skating-Engine soll obendrein eine bessere Differenzierung zwischen schnellem und langsamem Fahren (Speed-Control) gestatten. Und mit den „Skill Stick Moments“ können Sie Ihre Gegenspieler jetzt frecher überlisten, indem Sie den Puck kurzzeitig vom Schläger lösen und gleichzeitig Ihr Gegenüber verwirren.





Sega Rally

Endlich angespielt: Die Wiederbelebung eines Klassikers!

Fakten

- 6 Schauplätze
- 30+ Fahrzeuge
- Splitscreen-Modus für bis zu zwei Spieler
- Online-Modus für bis zu sechs Spieler
- Untergrund verformt sich in Echtzeit

zeit
8"07
Rundenzeit
6"70



RUPPIG Die Gegner schenken Ihnen nichts und drängeln was das Zeug hält. BILD: PLAYZONE

Gesamtzeit
01'52"04
Rundenzeit
00'18"25
Beste Rundenzeit
01'33"79



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Wir könnten Ihnen an dieser Stelle seitenweise von der Bedeutung des ersten Spiels der Reihe vorschwärmen. Vom seinerzeit revolutionären Spielhallen-Automaten, von der hervorragenden Umsetzung für Segas Saturn, vom enormen Einfluss auf



» Besonders in Verbindung mit dem Lenkrad fühlt man sich wie in einen Spielhallen-Automaten versetzt. «



GANZ NAH DRAN
Wer so auf Tuchfühlung mit dem
Gegner geht, erlebt schnell einen
Crash. BILD: PLAYZONE



SPRITZIG
Die paradiesische
Landschaft ist
eigentlich viel zu
schön für Autorennen.
BILD: PLAYZONE

andere Spieleentwickler und von den zahlreichen Nachahmern. Aber eigentlich reicht es schon, wenn man erwähnt, dass ebendieser Automat aus dem Jahre 1995 noch immer zu den erfolgreichsten und profitabelsten Geräten seiner Zunft gehört. Irgendetwas muss also dran sein am Spiel, das auf der PlayStation 2 im letzten Jahr eine eher vernachlässigbare Fortsetzung fand, die nicht ohne Grund nie außerhalb Japans erschien.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Man möchte wieder an alte Zeiten anschließen, die Serie wieder dorthin führen, wo sie begann. Wir fahren ins englische Birmingham, klemmten uns dort hinter das Steuer und drehen die ersten Proberunden. Unter der Leitung von Guy Wilday, seines Zeichens ehemaliger Chefentwickler der (von *Sega Rally* beeinflussten) *Colin McRae*-Serie, entsteht ein Rallye-Rennspiel von erschre-

ckender Einfachheit, das nicht mehr und nicht weniger will, als Spielhallen-Feeling auf den heimischen Bildschirm zaubern. Und dieses Unternehmen macht gute Fortschritte. *Sega Rally* ist quetschbunt und neumodischen Schnickschnack sucht man vergebens. Hier gibt's keine offenen Straßenlandschaften, ausuferndes Tuning oder spektakuläre Crashes – im neuen *Sega Rally* werden Rennen gefahren. Punkt.

KONZENTRATION AUF ESSENTIELLE

Dem einen oder anderen Spieler könnte das zu wenig sein, schließlich ist man durch zahlreiche Vertreter des Genres mittlerweile enorme Umfänge gewohnt. Da tut sich *Sega Rally* mit gerade mal sechs unterschiedlichen Szenarien, knapp 30 Strecken und ebensovielen Fahrzeugen natürlich schwer. Doch *MotorStorm* hat gezeigt, dass Spielspaß im Renn-

spielgenre nicht zwangsläufig etwas mit Umfang, sondern vor allem mit Handling und Streckendesign zu tun hat und in diesem Punkt könnte *Sega Rally* glänzen. Die von uns gefahrenen Strecken boten allesamt eine gute Mischung aus Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit. Besonders in Verbindung mit dem G-25-Lenkrad von Logitech (inklusive Force Feedback) fühlt man sich wie in einen Spielhallen-Automaten versetzt und rüttelt kräftig am Steuer, das jede Bodenunebenheit und jedes Schlagloch an den Fahrer weitergibt und lange Drifts durch Kurven ermöglicht. *Sega Rally* wird eines dieser Spiele, die man ungern wieder mit dem Gamepad spielt, wenn man einmal den Versuch unternommen hat, mit einem Force-Feedback-Lenkrad auf die Piste zu gehen. Die Zeiten von D-Mark-fressenden Spielautomaten sind lange vorbei, doch die Spielerfahrung könnte dank *Sega Rally* erhalten bleiben. ■



NICHT SPURLOS Auf
Schneestrecken bekommt die
Fahrbahn mit jeder Runde
mehr Grip. BILD: PLAYZONE

VORSCHAU SEGA RALLY

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega Birmingham
Spieler: 1-2 (-6 online)
Termin: 28. September 2007
Web: www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Eine konsequente Neuauflage des Klassikers mit Spielhallen-Feeling in schicker Optik, aber ohne Schnickschnack.



AUFTAKT Noch bevor Sie gegen die extraterrestrische Bedrohung kämpfen, geht es in den Irak. BILD: MIDWAY



GROSS UND HÄSSLICH In Blacksite bekommen Sie es auch mit Aliens massiver Größe zu tun. BILD: MIDWAY



FLINK UND GEFÄHRLICH Diese Aliens sind vor allem durch ihre Schnelligkeit gefährlich. BILD: MIDWAY



BlackSite

Vergessen Sie E.T. oder Alf! Diese Aliens wollen nur eins: die Weltherrschaft.

AUTOR: UDO CRNJAK

Midways Next-Gen-Alien-Shooter *Blacksite* (der Namenszusatz „Area 51“ ist mittlerweile wegrationalisiert worden) nimmt immer konkretere Formen an. Wie konkret, davon konnten wir uns unlängst persönlich überzeugen, denn wir haben selbst Hand angelegt, wenngleich auch nur die Xbox-360-Fassung für einen Probezock zur Verfügung stand. Bevor wir es mit der extraterrestrischen Bedrohung zu tun bekommen, finden wir uns mitsamt unserem Zwei-Mann-Team in einem irakischen Krisengebiet wieder. Dieses Kapitel fungiert in erster Linie als Einführung der einzelnen Komponenten des Spiels. Eine davon ist die Team-Steuerung. Auf unserem Weg durch das vom Krieg gezeichnete Stadtgebiet können

wir mit einem einzigen Knopf unserem Team vielfältige Befehle geben. Eine blau leuchtende Markierung zeigt uns dabei die Einsatzmöglichkeiten auf. So können wir gezielt einzelne Gegner markieren und ausschalten, Geschütze besetzen oder Türen aufbrechen lassen. Schön simpel. Wie aggressiv unsere Teammitglieder dabei zu Werke gehen, hängt von unserer Führungsqualität ab. Je risikofreudiger wir uns ins Kampfgetümmel stürzen, desto mutiger und selbstsicherer agieren unsere Kollegen. Halten wir uns jedoch überwiegend im Hintergrund und lassen unsere Partner die meiste Zeit die Drecksarbeit machen, umso geringer ist der Kampfeswille unseres Squads. Das kann im Extremfall durchaus totale Arbeitsverweigerung zur Folge haben. Ansonsten legt unser Team zu diesem

Zeitpunkt schon eine gute Leistung hin. Unsere Kameraden nehmen selbstständig Feinde unter Feuer und suchen sich Deckung bei Feindkontakt.

ES LAUERT IN DER WÜSTE

Zurück auf amerikanischem Boden führt uns der nächste Stopp auf unserer Action-Rundreise in einen verlassenen Trailer-Park in der Wüste von Nevada. Hier werden wir Zeuge, wie sich ein Bewohner, verfolgt von einem insektenartigen Alien (*Starship Troopers* lässt grüßen), in letzter Sekunde in einen Schuppen retten kann. Nachdem wir uns mit brachialer Waffengewalt durch die verwinkelt angeordnete Wohnwagensiedlung und mehrere dieser flinken Viecher ballern, kommen wir an dem Schuppen an und der Bewohner erzählt uns, was hier passiert ist und wo

Fakten

- Fünf große Abschnitte
- Sehr einfaches Team-Feature
- Moral-System beeinflusst die Leistung Ihres Squads
- Sehr storylastig
- Koop-Modus für bis zu 2 Spieler online
- Spieleranzahl des Mehrspielermodus noch unbekannt
- Unreal-Engine 3 und Massive-D-System



EINFACH Ihrem Team geben Sie mit nur einem einzigen Knopf vielfältige Befehle. BILD: MIDWAY



HARTE BROCKEN Gegen diese von Aliens manipu-
lierten Menschen ist Vorsicht geboten. BILD: MIDWAY



AUFLOCKERUNG In dieser Szene ist der Flugweg vorgegeben
und Sie bedienen nur das Geschütz. BILD: MIDWAY

es weitergeht. Von solchen Szenen soll es in *Blacksite* nur so wimmeln, denn die Entwickler wollen nicht nur coole Baller-Action präsentieren, sondern auch eine spannende Story erzählen. Damit in dieser Beziehung nichts schief geht, wurde Susan O'Connor engagiert, die bereits die Story für *Bioshock* (Xbox 360, PC) und einen indizierten Shooter für die Xbox 360 von Epic Games geschrieben hat und im Moment an Projekten für THQ, Sega und Ubisoft arbeitet. Für Gesprächsstoff ist also reichlich gesorgt.

ACTION-KINO MIT MONSTER-BUDGET

In der nächsten Szene übernehmen erneut die Waffen das Sprechen. Wir sitzen an einem Hubschraubergeschütz und pumpen schlangenartige Alienwesen

auf einer Canyon-Straße mit Blei voll – Erinnerungen an den Film *Tremors* – *Im Land der Raketenwürmer* werden wach. Plötzlich stoßen wir auf ein gigantisches Tentakel-Monstrum, das es sich auf einer Brücke bequem gemacht hat. Nach gefühlten 40 Tonnen Blei und einigen Schreckmomenten, in denen das Vieh mit seinen mächtigen Tentakeln dem Hubschrauber gefährlich nahe gekommen ist, gibt dieser Bossgegner schließlich klein bei. Die angespielten Bereiche machten bereits eine Menge Spaß. Vor allem aber die Möglichkeit, die Alien-Bedrohung zu zweit aus den Latschen zu ballern, verspricht einen Spielspaß-Bonus. Der zweite Spieler kann dabei jederzeit einsteigen. Neben den üblichen Mehrspielermodi wird es in *Blacksite* auch einen besonderen Spielmodus geben, zu dem sich

Midway aber im Moment noch ausschweigt. Optisch macht *Blacksite* dank der Unreal-Engine 3 und des Midway-eigenen Massive-D-Systems, das vor allem in *John Woo presents Stranglehold* für reichlich virtuellen Schutt sorgt, schon einen recht ordentlichen Eindruck. ■

VORSCHAU BLACKSITE

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

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Kompromissloses Alien-Geballer mit hollywoodreife erzählt Story. Dank Unreal-Engine 3 und Massive D optisch sehr ordentlich inszeniert.



HD-VIDEO AUF DVD



VIDEO AUF DVD

Fakten

- Story und Charakterdesign von Clive Barker
- 5 Zeitepochen
- Teammitglieder mit übernatürlichen Kräften
- Quicktime-Events

DU HAST DA WAS ... Vor allem aus der Nähe sehen die ekligsten Charaktermodelle sehr gut aus. BILD: CODEMASTERS

GEMEIN Das riesige Schild nehmen diese römischen Dämonensoldaten nur zum Angriff runter. BILD: CODEMASTERS

Clive Barker's Jericho

Horrorfans jubeln, die USK wohl eher nicht. In diesem Horror-Shooter geht es deftig zu.

AUTOR: UDO CRNJAK

Wenn Ihnen der Name Clive Barker geläufig ist, dann wissen Sie, dass dieses Spiel nichts für Zartbesaitete ist. Und wenn nicht, lesen Sie einfach weiter und wir erzählen Ihnen, warum das so ist. Codemasters hat uns vor kurzem mitsamt einer PS3-Vorschau-Version von *Clive Barker's Jericho* einen Besuch abgestattet. Und das Beste daran: Wir konnten es ausführlich spielen.

SCHLIMMER ALS DIE HÖLLE

In Clive Barkers spielbarer Horror-Vision kontrollieren Sie das Jericho-Squad, eine Sondereinsatztruppe, die auf paranormale Zwischenfälle spezialisiert ist. Und genau so ein Zwischenfall

ereignet sich inmitten einer Wüste, als dort die mysteriöse Stadt Al-Khali einfach so aus dem Nichts auftaucht. Um dieser Sache auf den Grund zu gehen, wird die Jericho-Einheit dorthin geschickt. Was sie allerdings vorfinden, entzieht sich jeder logischen Erklärung: ein Trip durch fünf Zeitepochen (Gegenwart, Zweiter Weltkrieg, Zeitalter der Kreuzritter, Römisches Reich und Zeit der Sumerer). Wir übertreiben nicht, wenn wir sagen, es ist der blanke Horror (im positiven Sinne), schließlich haben wir in ein paar Levels hineinschnuppern können. Clive Barkers

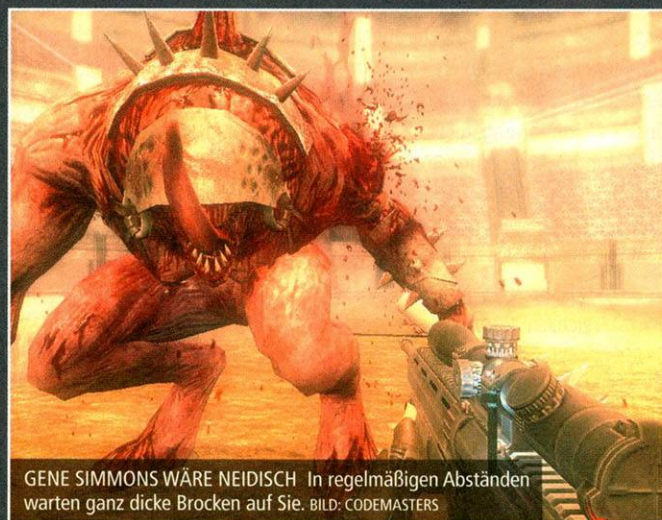
Einfluss ist in Jericho allgegenwärtig. Das Horror-Mastermind hat nicht nur höchstpersönlich die Story für den Next-Gen-Horrortrip entworfen, sondern auch maßgeblich am Gegner- und Charakter-Design mitgewirkt.

SIE SIND DAS TEAM

Anders als in vielen anderen Spielen mit Team-Feature übernehmen Sie nicht die Rolle eines Einzelnen, sondern wechseln je nach Laune oder geforderter Spezialfähigkeit von einem Squad-Mitglied zum anderen. Denn wie eingangs erwähnt ist



BOSSKAMPF Der Typ im Hintergrund schickt die entstellten Geister kleiner Kinder in den Kampf. BILD: CODEMASTERS



GENE SIMMONS WÄRE NEIDISCH In regelmäßigen Abständen warten ganz dicke Brocken auf Sie. BILD: CODEMASTERS



Teuflisches Mastermind

Wenn Ihnen der Name Clive Barker nichts sagt, sind Sie hier genau richtig. Ein kleiner Überblick!

Der englischstämmige Clive Barker macht das erste Mal 1984 auf sich aufmerksam, als er eine Serie von Kurzgeschichten, die *Books of Blood*, veröffentlicht. Wenig später erlangt er mit seinem Horrorfilm *Hellraiser* internationale Anerkennung und wird für seine Arbeit mit zahlreichen Auszeichnungen geehrt. Clive Barker ist in der Welt des Horrors mittlerweile eine nicht mehr wegzudenkende Größe und materialisierte seine Phantasien und Visionen in zahlreichen Büchern, Filmen, Comics, Graphic Novels und 2001 bereits zum ersten Mal in Form eines Videospiels. *Clive Barker's Undying* erschien für PC und Mac und konnte überall Bestnoten einheimsen. Falls Sie sich ausführlicher informieren möchten, schauen Sie auf www.clivebarker.info vorbei.



die Jericho-Einheit, bestehend aus zwei Vierer-Teams, nicht nur speziell auf Einsätze mit paranormalem Hintergrund geschult, jedes einzelne Mitglied besitzt auch zwei übernatürliche Kräfte. So kann beispielsweise der Scharfschützenspezialist per Telekinese die Kugel lenken und so gleich mehrere Gegner erledigen. Die Nahkampf-Amazone schneidet sich in die Handfläche und lässt aus ihrem Blut eine schwebende Kugel entstehen, die mit Tentakeln Gegner festhält. Diese Fähigkeiten sind quasi der Ausgleich für das Fehlen zusätzlicher Ballermänner. Nach kurzer Eingewöhnungszeit konnten wir die Spezialfähigkeiten flüssig in die Action integrieren und auch der Wechsel zwischen den Figuren ging uns rasch sehr gut von der Hand. Sie können entweder eine Taste gedrückt halten und anschließend aus einem Squad-Menü ein anderes Mitglied auswählen oder Sie zielen auf einen Kameraden und bestätigen mit der Menü-Taste den Wechsel. Auf Dauer nur Ballern wird aber recht langweilig. Diese Erkenntnis hatten auch die Entwickler und haben an bestimmten Stellen Quicktime-Events eingebaut. Geht ein Kreuzritter mit Klingen als Hände auf Tuchfühlung, so müssen Sie die eingeblendeten Tasten drücken, um nicht kopflos dazustehen.

EIN FEST FÜR SPLATTER-UND HORROR-FANS

Bei Jericho geht es von Anfang an rund und Sie bekommen es mit allerlei fiesem Dämonen- und Untoten-Gesocks zu tun. In diesem Bereich zeigt der Titel ganz klar seine optische Stärke, aber auch die kranke Fantasie von Clive Barker. Was da stellenweise stöhnend, zischend, gurgelnd, fauchend oder brüllend (meist in einer beunruhigenden Kombination aus mindestens zwei Lauten) auf Sie zuwackelt, lässt jeden Horror-Fan steil gehen. Das Entwicklerstudio Mercury Steam Entertainment, bekannt durch *American McGee presents Scrapland* für PC und Xbox, hat eine Grafik-Engine entwickelt, die unglaublich detaillierte Charaktermodelle ermöglicht. Im Gegensatz dazu wirkten die Umgebungen allerdings noch

etwas detailarm und trist. Fans von deftiger Baller-Action mit einer ordentlichen Portion Horror sollten sich den September 2007 vormerken, dann nämlich erscheint *Clive Barker's Jericho* für die PS3 – vorausgesetzt der Titel bekommt von der USK einen Sticker. ■



VORSCHAU

CLIVE BARKER'S JERICHO

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Mercury Steam Entertainment
Spieler:	1
Termin:	September 2007
Web:	www.codemasters.de/jericho

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Optisch heftiger Splatter-Shooter mit interessanter Team-Komponente. Clive Barker macht auch auf der PS3 seinem Namen alle Ehre.



PRAKTISCH Jedes Mitglied des Jericho-Squads kann seine Kameraden heilen. BILD: CODEMASTERS



NON-STOP In Jericho kommen die Waffen nur selten zum Stillstand. BILD: CODEMASTERS



ACTION² Auch während eines Sprungs kommt es (bei eingeschalteten Waffen) zu Auseinandersetzungen. BILD: PLAYZONE

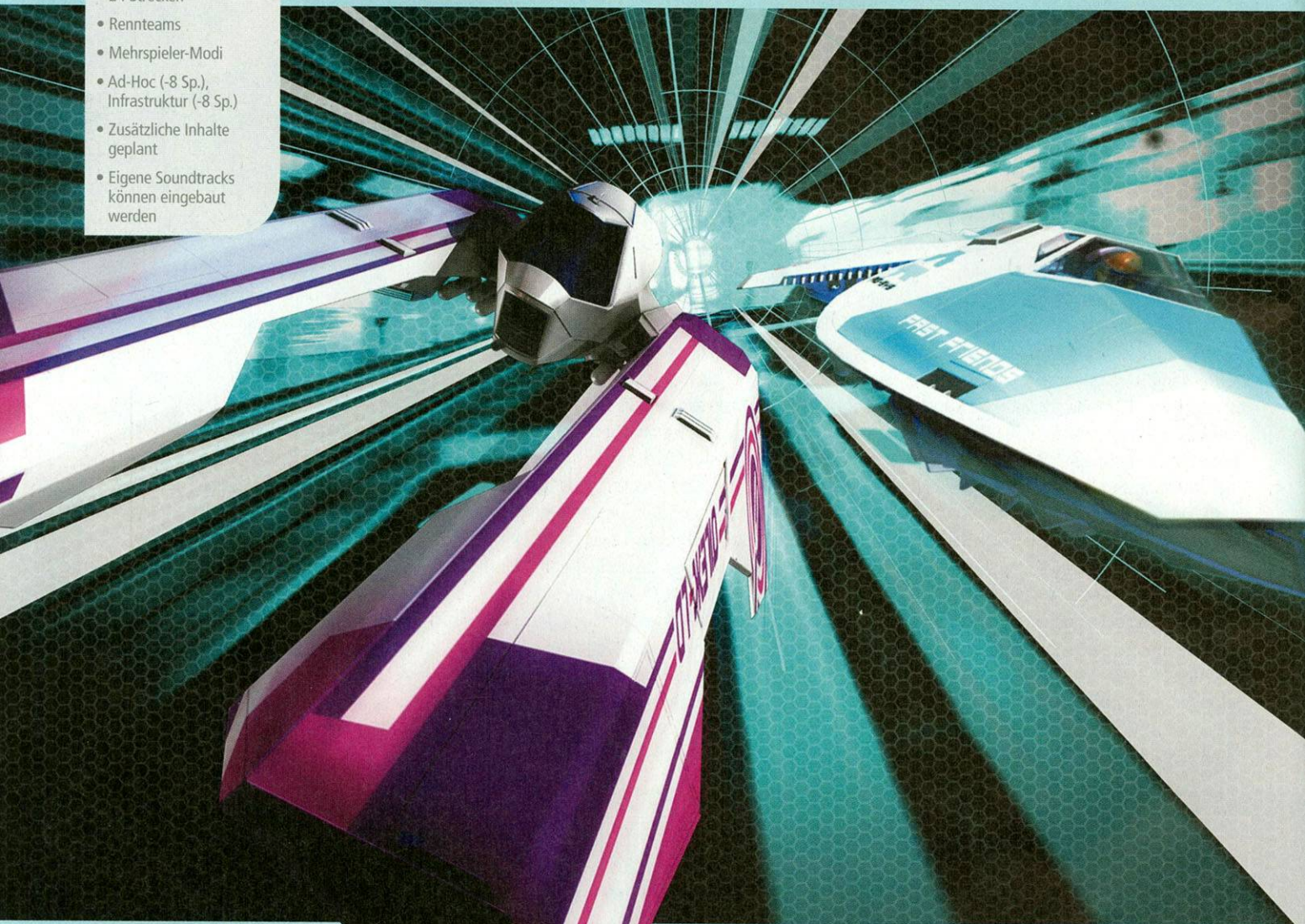


Fakten

- 24 Strecken
- Rennteams
- Mehrspieler-Modi
- Ad-Hoc (-8 Sp.), Infrastruktur (-8 Sp.)
- Zusätzliche Inhalte geplant
- Eigene Soundtracks können eingebaut werden

WipEout Pulse

Blutdruck: stabil,
Temperatur: normal,
Puls: steigt!



NEU DABEI Der Gleiter vom Team EG-X ist neu und recht ausgeglichen. BILD: PLAYZONE



STILVOLL Die Zone-Versionen der Strecken sehen wieder mal abgefahren aus. BILD: PLAYZONE





AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Es war das Jahr 1996, in dem die Zukunft begann und der Höhepunkt einer Rennspielserie, die mitverantwortlich für den Erfolg der PlayStation war – *Wipeout 2097* erschien und ist bis heute unerreicht! Mehr zu diesem Klassiker lesen Sie in unserem Flashback ab Seite 90, doch wer nicht nur in der Vergangenheit schwelgen möchte, dem sei auch die kommende Episode *Wipeout Pulse* ans Herz gelegt (Puls und Herz, Sie verstehen? Hahaha!), denn die steht dem direkten Vorgänger *Pure* in nichts nach.

TRADITION VERPFLICHTET

Mit echten Neuerungen tut man sich nach so vielen Ablegern einer Serie naturgemäß etwas schwer und so sind die neuen magnetischen Streckenabschnitte, die die Gleiter auf einer bestimmten Höhe fixieren, zwar eine willkommene Abwechslung, aber nicht wirklich revolutionär. Ansonsten bietet *Pulse* aber all das, was man von einem *Wipeout* erwartet. Schickes Design, futuristisch gestaltete Rennstrecken, schnittige Gleiter, treibende Beats und ein Fahrgefühl, das wunderbar weiche Kurvenfahrten ermöglicht. Erneut verschaffen auf der Strecke verteilte Energiefelder einen

kurzen Turboboost oder eines der zahlreichen Waffensysteme. Diese können entweder abgefeuert oder in wertvolle Schiffsenegie eingetauscht werden – Boxenfahrten entfallen wie schon im Vorgänger. Profi-Spieler nutzen lange Sprünge für eine schnelle Seitwärtsrolle, die ebenfalls einen kurzen Geschwindigkeitsschub zur Folge hat.

KRAUT UND RÜBEN

Der neue Karrieremodus ist nicht mehr strikt nach Klassen sortiert und macht es systematisch vorgehenden Medailensammeln nicht gerade leicht. Der ständige Wechsel zwischen den Geschwindigkeitsklassen nervt und erschwert die Herausforderungen unnötig. Dafür wurde mehr Abwechslung geschaffen: Der Zone-Modus wurde beispielsweise fest in die Meisterschaft integriert und schnelle Runden sind ebenfalls zu absolvieren. Ebenfalls neu und nicht zu verachten: der Foto-Modus. Jedes Rennen kann pausiert werden, um Schnappschüsse auf dem Memory Stick zu verewigen.

SAHNESTÜCK

Unsere erste Vorschauversion sieht schon hervorragend aus und steht ganz in der Tradition von *Pure*. Zwar ist auch dieses Spiel kein Ersatz für einen vollwertigen

PS2- oder gar PS3-Ableger, doch die Wartezeit auf das erste Next-Gen-*Wipeout* wird Fans hervorragend versüßt. Die gelegentlichen Slowdowns dürfen die Entwickler gerne noch ausmerzen, ansonsten gibt's fast nix am Spiel auszussetzen. Ganz im Gegenteil: die kommende Episode wird endlich die Möglichkeit bieten, eigene Soundtracks ins Spiel zu integrieren. Dabei greift das Spiel auf MP3-Dateien auf dem Memory Stick zu. Wer also den Soundtrack von *Wipeout 2097* daheim hat, der sollte schon mal die CD entstauben. Ebenfalls cool: auf einer noch nicht bekannten Website wird man sein Schiff per Web-Editor selbst verschönern können. Diese Website soll noch vor dem Verkaufsstart online gehen, hat aber noch keine Adresse. ■

VORSCHAU

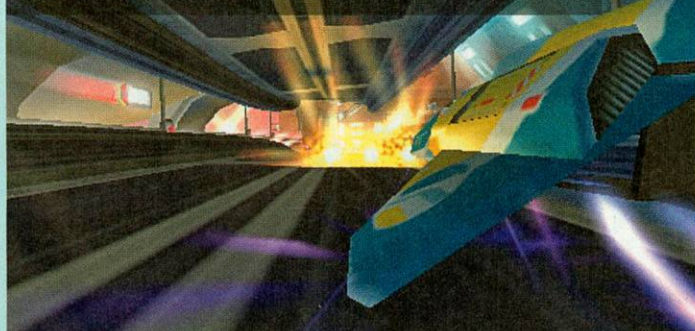
WIPEOUT PULSE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Liverpool
Spieler:	1 (-8 per WLAN und online)
Termin:	September 2007
Web:	www.yourpsp.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Astreine Fortsetzung des hervorragenden Erstlings mit fetter Optik, abgefahrenem Streckendesign und enormer Geschwindigkeit.

PRAKTISCH: Der Foto-Modus ermöglicht Schnappschüsse aus allen erdenklichen Positionen – auch während eines Rennens! BILD: PLAYZONE



Elektro-Beats

Was wäre *Wipeout* ohne die passenden Beats? Die kommende Episode wird die folgenden Songs im Gepäck haben.

Dopamine	Flat Out
MoveYa! & Steve Lavers	Chemical
Stanton Warriors	Tokyo
B Phreak & Groove Allegiance	Break ya self - Wipeout mix
Rennie Pilgrem & BLIM	Slingshot - Wipeout mix
DJ Fresh	X-Project (100% Pure mix)
EdRush, Optical & Matrix	Frontline
Noisia	Seven Stitches
MIST	Smart Systems
Mason	Exceeder - special mix
Booka Shade	Steady Rush
Aphex Twin	Fenix Funk 5 [wipeout edit]
Kraftwerk	Aero Dynamik
Skream	Suspicious Thoughts
Guy Gerber & Shlomi Aber	Sea of Sound - Wipeout mix
Loco Dice	City Lights (Martin Buttrich remix)



ALARMSTUFE ROT Von Waggon zu Waggon kämpfen wir uns zum Boss vor. BILD: SONY



RIESIG Dieses Endboss-Hovercraft ist harmlos im Vergleich zum Flugzeug! BILD: SONY



SPEKTAKULÄR Mit einem beherzten Sprung wird dieses Fahrzeug übernommen. BILD: SONY

Pursuit Force: Extreme Justice

Fakten

- Erscheint für PlayStation 2 und PSP
- Ad-hoc (-4 Sp.) auf PSP
- Splitscreen für 2 Spieler auf PS2
- Vier Mehrspielermodi
- Freischaltbare Extras
- Musik wieder von Richard Jacques



Die Fortsetzung des Überraschungshits von 2005 definiert Action neu!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ende 2005 hatten wir eine schwere Entscheidung zu treffen. *Pursuit Force* war ein tolles Spiel, aber die fehlenden Checkpoints nagten zu stark am Spielspaß. So wurde der Hit verwehrt, den eine US-Version vermutlich bekommen hätte. Denn in dieser etwas später erschienenen Fassung waren Checkpoints vorhanden. Doch was nützt es, in der Vergangenheit zu wühlen, wenn die Zukunft so viel mehr Spaß verspricht. Genau das trifft nämlich auf den im September erscheinenden Nachfolger zu. Wir waren bei Sony in Frankfurt und konnten *Pursuit Force: Extreme Justice* anspielen.

LAST ACTION HERO

Im Wesentlichen wurde am Spielprinzip nichts geändert. Man rast in

unterschiedlichsten Vehikeln hinter Gaunern und Ganoven her, springt in bester Actionfilm-Manier von Motorhaube zu Motorhaube und ballert, bis der Finger glüht. Doch neben den Checkpoints haben die Entwickler noch mehr Neuerungen eingebaut. So ist die Team-Komponente nun wesentlich größer und an vielen Stellen helfen dem Spieler Kollegen oder wollen geschützt werden. Ganz auf sich allein gestellt ist man dagegen bei den Bosskämpfen und die stellen alles bisher Dagewesene in den Schatten. Auf dem Feuerwehrlaster, dem Güterzug und einer gigantischen Flugzeugfestung geht's dem Boss in fesselnden Auseinandersetzungen an den Kragen. Das sieht nicht nur phänomenal gut aus, es macht auch unheimlich viel Spaß. Größte Neuerung ist aber die Tatsache, dass der Titel nicht nur für die

PSP, sondern auch für die PlayStation 2 erscheint. Diese Version wurde uns leider noch nicht gezeigt, was an der Vorfreude aber nichts ändert. Wer den ersten Teil noch nicht gespielt hat und Actionspiele mag, der sollte sich dieses Spiel unbedingt vormerken – egal für welches System! ■

VORSCHAU

PURSUIT FORCE: E.J.

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	bigBIG Studios
Spieler:	1-4
Termin:	September 2007
Web:	www.yourpsp.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Die wichtigsten Kritikpunkte wurden ausgemerzt, jetzt steht uns ein fantastisches Action-Spektakel ins Haus.



RASANT Die Fahrzeugabschnitte sind pfeilschnell und machen Burnout Konkurrenz. BILD: SONY



VERBESSERT Die Steuerung zu Fuß wurde überarbeitet und soll nun komfortabler funktionieren. BILD: SONY

Monster Hunter Freedom 2

Das erfolgreichste PSP-Spiel Japans kommt nach Europa.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Schon auf der PlayStation 2 war *Monster Hunter* ein Erfolg, doch hätte damals niemand gedacht, dass die Serie mal zu einem Zugpferd für die PSP werden würde – zumindest in Japan ist dies aber mittlerweile der Fall, denn *Monster Hunter Portable 2nd*, wie die aktuelle Episode dort heißt, war zum Verkaufsstart im März der erste PSP-Titel, von dem über eine Million Exemplare verkauft wurden. Erwarten Sie von dem Spiel aber nach solchen Zahlen keine Revolution – *Monster Hunter Freedom 2* macht genau da weiter, wo der erste PSP-Teil aufgehört hat, und bietet in erster Linie mehr von allem.

DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN!

Das Spiel kommt weitgehend ohne Story aus, denn im Vordergrund stehen keine Charaktere und deren Beziehungen zueinander, sondern die unzähligen Aufträge, die die Spielzeit locker auf über 100 Stunden bringen – falls dem Spieler bis dahin nicht die Lust vergangen ist. Denn sonderlich abwechslungsreich ist der Spielablauf nicht: Entweder alleine oder mit bis zu drei Mitspielern (per Funk-Verbindung – Online-Spiele sind erneut nicht möglich!) gehen Sie auf die Monsterjagd, um bestimmte Biester zu erlegen oder Gegenstände zu erbeuten. Vieles ist aus dem Vorgänger bekannt, auch wenn einige Monster mit geänderten Angriffsmustern überraschen. Positiv fällt im Vergleich mit dem Erstling das neue Background Loading auf – die



UMFANGREICH: Rechts im Bild die Karte der aktuellen Missionsumgebung. BILD: CAPCOM

Konsole lädt dabei schon während des Spielbetriebs den nächsten Abschnitt, was die Ladezeiten beim Wechsel der Bereiche deutlich verkürzt.

WAHL DER WAFFEN

Ein weiterer Unterschied ist, dass Ihnen das Spiel zu Beginn etliche Waffen zur Verfügung stellt. Dadurch können Sie in der Praxis ausprobieren, welcher Waffentyp Ihnen am besten liegt, bevor Sie weitere erwerben. Das Basteln neuer Waffen und Rüstungen macht einen Großteil des Reizes von *Monster Hunter* aus, denn Ihr Kämpfer selbst steigt nicht etwa wie in anderen Rollenspielen mit der Zeit in höhere Stufen auf. Die damit einhergehenden Probleme sind aber ähnlich: Ist Ihre Waffe zu schwach für eine Mission, sind Sie gezwungen, frühere Aufträge zu wiederholen, um sich besser auszurüsten zu können – speziell im Einzelspielermodus kann dies das Spiel unnötig in die Länge ziehen.

VIELES BEIM ALTEN

Grafisch gehört auch das neue *Monster Hunter* zu den hübscheren PSP-Titeln, auch wenn das Laufen durch erledigte Monster mangels Kollisionsabfrage immer wieder wie ein Grafikfehler wirkt. Auch die weiterhin fehlende Lock-on-Funktion lässt so manche Combo ins Leere gehen. Immerhin: Diesmal kann das Spiel jederzeit pausiert werden. ■



EINKAUFSMEILE: Durch Kombinieren von Waren erschaffen Sie neue Waffen und Rüstungen. BILD: CAPCOM



Fakten

- Zwei mal so groß wie Teil 1
- Über 270 Aufträge
- Über 70 Monster
- Bis zu 4 Spieler (Ad Hoc)



ALLE ZUSAMMEN! Gegen vier Spieler kriegt selbst so ein Monster Probleme. BILD: CAPCOM

VORSCHAU

MONSTER HUNTER 2

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-4
Termin:	31. August 2007
Web:	http://shop.capcom.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Mehr Umfang und einige Detailänderungen: Das neue *Monster Hunter* ist auch ohne neue Ideen wieder für unzählige Spielstunden Spaß gut!

Die kommenden Hits

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

KILLZONE

Hersteller: Sony



Endlich wurde der Schleier gelüftet. Auf einer eigens dafür abgehaltenen Veranstaltung wurde ausgewählten Pressevertretern *Killzone 2* für die PlayStation 3 präsentiert und wir waren für Sie dabei. Auf unseren E3-Seiten finden Sie unsere Eindrücke, auf unserer DVD können Sie sich selbst einen Eindruck verschaffen, natürlich auch in HD-Qualität auf der zweiten DVD-Seite. Hat Sony mit dem Trailer auf der E3 2005 den Mund zu voll genommen? Entscheiden Sie selbst.

PS3 KILLZONE 2

2008

EGO-SHOOTER

GRAND THEFT AUTO IV

Hersteller: Rockstar Games



Auf der E3 spielte Rockstars heiß ersehnter Neuanfang der beliebten Reihe keine Rolle, doch schon kurz vorher wurde ein neuer Trailer veröffentlicht, den Sie sich auf unserer DVD unbedingt anschauen sollten. Auch in HD-Qualität auf der zweiten Seite.

BILD: ROCKSTAR GAMES

PS3 GRAND THEFT AUTO IV 19. OKTOBER 2007

ACTION

BURNOUT

Hersteller: Electronic Arts



Hören Sie es tropfen? Das ist das Wasser, das uns angesichts der neuen Spielszenen im Mund zusammenläuft. Criterion hat die neue Hardware offenbar schon gut im Griff und zieht in *Burnout Paradise* für die PlayStation 3 alle Register.

BILD: ELECTRONIC ARTS

PS3 BURNOUT PARADISE

HERBST 2007

RENNSPIEL

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Man möchte auf die Knie fallen, denn endlich gibt's einen ersten echten Vorgeschmack auf *Gran Turismo 5*. Erneut soll es eine Prologue-Version geben und die ersten Szenen daraus sehen schlicht und ergreifend fantastisch aus. Auf der Seite 32 und auf unserer DVD können Sie sich davon überzeugen. Die PSP-Version dagegen wurde mit keinem Wort erwähnt.

PS3	GRAN TURISMO 5	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL
PS3	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL
PSP	GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL



BILD: SONY

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI

Was wäre eine E3 auch ohne einen Trailer von *MGS 4*? Diesmal fassten sich Kojima und sein Team erstaunlich kurz und so richtig ins Staunen versetzte das neue Video niemanden, aber der fetzige Schwertkampf am Ende hat schon was. Auf unserer DVD können Sie selbst einen Blick auf das Werk werfen.

PS3 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2008 ACTION-ADVENTURE

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square-Enix



Null Komma null gar nix zeigte Square-Enix von der heiß erwarteten PS3-Premiere von *Final Fantasy*. Lediglich *The Last Remnant* wurde präsentiert. Mehr Infos dazu finden Sie auf Seite 43.

PS3	FINAL FANTASY XIII	2008	ROLLENSPIEL
PS3	FINAL FANTASY VERSUS XIII	2008	ROLLENSPIEL
PSP	CRISIS CORE: FF VII	NICHT BEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

HAZE



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: Ende 2007

Genre: Ego-Shooter

Der vielversprechende Shooter der *TimeSplitters*-Macher bleibt PS3-exklusiv, zumindest im Jahr 2007, und machte erneut einen sehr guten Eindruck.

INFAMOUS



BILD: SONY

Hersteller: Sony

Termin: Noch nicht bekannt

Genre: Action

Eine offene Stadt, Akrobatik und jede Menge Action – das klingt nach einem indizierten Spiel für die Xbox 360, sieht aber sehr eigenständig aus.

CALL OF DUTY 4



BILD: ACTIVISION

Hersteller: Activision

Termin: Ende 2007

Genre: Ego-Shooter

Nicht nur Fans der Reihe waren angesichts des E3-Trailers schwer beeindruckt. Der Neuanfang der Reihe scheint zu gelingen.

SILENT HILL 5



BILD: KONAMI

Hersteller: Konami

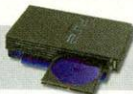
Termin: 2008

Genre: Action-Adventure

Da hatten wir uns aber mehr versprochen. Die ersten Bilder von *Silent Hill* sehen mager und erschreckend unoriginell aus.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen: Juli/August

Nascar 08	2. August
Ratatouille	21. September
Transformers	August

2007/2008

Alone in the Dark	November
Crash of the Titans	4. Quartal
Dawn of Mana	2007
Der Goldene Kompass	30. November



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Genre: Action
Wertung: 54%
 Kloperei, die schon nach wenigen Minuten öde wird

FIFA 08	Herbst	NHL 2K8	Nicht bekannt
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	August	Obscure II	September
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober	Phantasy Star Universe: Ambition of Illuminus	Herbst
Juiced 2: Hot Import Nights	September	Pro Evolution Soccer 2008	Ende 2007
Könige der Wellen	20. September	Rogue Galaxy	2007
Madden NFL 08	Nicht bekannt	Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal	Stuntman: Ignition	August
Moto GP 07	Nicht bekannt	Totally Spies!	2007
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008	Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
Need for Speed ProStreet	3. Quartal	WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:



Parappa the Rapper
Genre: Musikspiel
Wertung: 71%
 Leicht angestaubte Umsetzung des PSone-Spiels.



Tony Hawk's Project 8
Genre: Trendsport
Wertung: 69%
 Auf der PSP verliert der Titel einiges an Faszination.



Rainbow Six Vegas
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 70%
 Nicht so gut wie auf der PS3, aber durchaus unterhaltsam.

Juli/August

Castlevania: The Dracula X Chronicles	Nicht bekannt
Coded Arms Contagion	Nicht bekannt
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Der Goldene Kompass	30. November

Dungeons & Dragons Tactics	Herbst	Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Earthworm Jim	Nicht bekannt	Hill Origins	4. Quartal
FIFA 08	Herbst	Smash Court Tennis 3	2007
Final Fantasy II	August	SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike	4. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007	Sonic Rivals 2	Herbst
God of War: Chains of Olympus	4. Quartal	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Ende 2007
Godzilla Unleashed	Nicht bekannt	Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt	Steel Horizon	September
Hellboy: The Science of Evil	Herbst	SWAT: Target Liberty	4. Quartal
Juiced 2: Hot Import Nights	September	Syphon Filter: Logan's Shadow	September
Könige der Wellen	20. September	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008	WipEout Pulse	November
Pursuit Force: Extreme Justice	November	Worms: Open Warfare 2	31. August
Sega Rally	Herbst	WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

PlayStation 3



Zuletzt erschienen: Juli/August



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Genre: Action
Wertung: 52%
 Stumpfsinnige Kloperei mit Einschlaggarantie

Nascar 08	2. August
SingStar	22. August
The Darkness	29. Juli
Transformers	August

2007

Armored Core 4	2007
Army of Two	4. Quartal
Assassin's Creed	4. Quartal
Beowulf	Ende 2007
BlackSite	September
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	2007
Burnout Paradise	4. Quartal
Call of Duty 4: Modern Warfare	4. Quartal
Clive Barker's Jericho	September
Colin McRae: DIRT	August
Der Goldene Kompass	4. Quartal
Dynasty Warriors: GUNDAM	Nicht bekannt
echochrome	Nicht bekannt
Eight Days	Nicht bekannt
Enemy Territory: Quake Wars	Ende 2007
Eye of Judgement	2007
F.E.A.R.-Sequel	Nicht bekannt
Fatal Inertia	2007
FIFA 08	Herbst
Folklore	Nicht bekannt
Frontlines: Fuel of War	4. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
Golden Axe	2007
Gran Turismo 5 Prologue	Ende 2007
Grand Theft Auto IV	19. Oktober
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Half-Life 2: Orange Box	2007
Haze	Ende 2007
Heavenly Sword	November
Heavy Rain	2007



Harry Potter und der Orden des Phönix
Genre: Action-Adventure
Wertung: 75%
 Uninspirierte, aber solide Filmumsetzung



Ninja Gaiden Sigma
Genre: Action
Wertung: 83%
 Knallhartes Remake des Xbox-Hits für Profis.



Rainbow Six: Vegas
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 87%
 Gelungene Umsetzung des Xbox-Shooters.

HeiSt	4. Quartal	Time Crisis 4	November
Hellboy	4. Quartal	TimeShift	Herbst
Home	November	Tony Hawk's Proving Ground	Ende 2007
Hot Shots Golf 5	Nicht bekannt	Turning Point	4. Quartal
Indiana Jones	2007	Turok	3. Quartal
John Woo presents Stranglehold	September	Uncharted: Drake's Revenge	4. Quartal
Juiced 2: Hot Import Nights	September	Unreal Tournament 3	November
Kane & Lynch: Dead Men	4. Quartal	Warhawk	November
L.A. Noire	2007	WipEout HD	November
Lair	November	WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007
LEGO Star Wars: The Complete Saga	November		
Madden NFL 08	23. August		
Medal of Honor: Airborne	November		
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal		
Monster Kingdom	2007		
NBA 2K8	Nicht bekannt		
NBA Live 08	Oktober		
Need For Speed Pro Street	31. Oktober		
NHL 2K8	Nicht bekannt		
Pain	Nicht bekannt		
Pro Evolution Soccer 2008	2007		
Ratatouille	21. September		
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	4. Quartal		
Rock Band	4. Quartal		
Rogue Warrior	Herbst		
Sega Rally	28. September		
Simpsons - The Game	Nicht bekannt		
skate	Herbst		
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation	November		
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt		
Stuntman: Ignition	Oktober		
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Herbst		
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Herbst		
Talisman	Nicht bekannt		
Tekken 6	2007		
The Agency	Nicht bekannt		
The Club	4. Quartal		
The Eye of Judgment	4. Quartal		
The Outsider	2007		
The Wheelman	2007		
Tiger Woods PGA Tour 08	Ende August		

2008

Afrika	2008
Alone in the Dark	2008
Alone in the Dark	2008
Conan	1. Quartal
Condemned 2: Bloodshot	Frühjahr
Darksiders: Wrath of War	2008
Devil May Cry 4	2008
Fallout 3	Herbst 2008
Final Fantasy Versus XIII	2008
Final Fantasy XIII	2008
Fracture	3. Quartal 2008
Gran Turismo 5	2008
Killzone 2	2008
Little Big Planet	1. Quartal 2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2008
Midnight Club: Los Angeles	1. Quartal
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
Rise of the Argonauts	2008
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill 5	2008
Soul Calibur IV	2008
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2008
The Getaway 3	2008
The Last Remnant	2008
Tom Clancy's Endwar	2008
Top Spin 3	2008

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 3

LESER-CHARTS

Wenige Neuheiten sorgen dafür, dass sich in den PS3-Lesercharts nichts tut.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	MotorStorm	3
2	2	Resistance: Fall of Man	3
3	3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2
4	4	Call of Duty 3	2
5	5	Gran Turismo HD Concept	3

MOST WANTED

Trotz des aktuellen Hypes um das neue Grand Theft Auto zieht das kommende Final Fantasy diesmal daran vorbei.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Final Fantasy XIII	7
2	1	Grand Theft Auto IV	8
3	2	Resident Evil 5	8
4	WE	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	6
5	WE	Gran Turismo 5	2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die Verzögerung von neuen Titeln wie The Darkness sorgt für kaum veränderte Verkaufscharts in Deutschland.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Resistance: Fall of Man	2
2	1	Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt	2
3	NEU	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	1
4	3	MotorStorm	2
5	5	Formula 1 Championship Edition	2

USA-CHARTS

Der amerikanische PS3-Markt profitiert von hochkarätigen Neuheiten.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Ninja Gaiden Sigma	1
2	NEU	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	1
3	NEU	The Darkness	1
4	1	Resistance: Fall of Man	3
5	NEU	NCAA Football 08	1

JAPAN-CHARTS

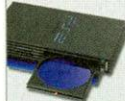
Der PS3-Softwaremangel spült gleich drei US-Titel in die Japan-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	1
2	NEU	Ninja Gaiden Sigma	1
3	NEU	Folks Soul	1
4	NEU	Call of Duty 3	1
5	NEU	Marvel Ultimate Alliance	1

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Nur Platz 5: Gegen die Altmeister kommt Kratos doch noch nicht ganz an.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	4
2	WE	Gran Turismo 4	25
3	2	Final Fantasy X	54
4	4	Grand Theft Auto San Andreas	31
5	NEU	God of War II	1

MOST WANTED

Die PS2-Fans sehnen sich nach Horror, gleich zwei entsprechende Titel sind (wieder) neu dabei.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	WE	Alone in the Dark: Near Death Investigation	9
2	2	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	2
3	NEU	Obscure II	1
4	3	Dawn of Mana	4
5	5	Stuntman Ignition	4

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Alles alte Bekannte: Auch in den PS2-Verkaufs-Charts tat sich im zurückliegenden Monat relativ wenig.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	SingStar Pop Hits	2
2	1	Tomb Raider Anniversary	2
3	3	Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt	2
4	WE	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	2
5	4	Naruto Uzumaki Chronicles	2

USA-CHARTS

Wir sind gespannt, wann nur noch Guitar Heroes in den Charts sind.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Guitar Hero II Encore Rocks the 80s	1
2	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	9
3	4	God of War	14
4	5	God of War II	4
5	WE	Guitar Hero	4

JAPAN-CHARTS

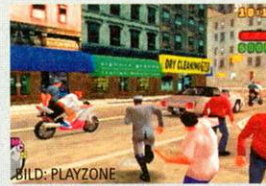
Zahlreiche Neuerscheinungen bringen frischen Wind in die PS2-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Super Robot Wars Original Generation	1
2	NEU	Tales of Fandom Vol. 2 (Luke Version)	1
3	NEU	Tales of Fandom Vol. 2 (Tear Version)	1
4	NEU	EvanGELION Battle Orchestra	1
5	NEU	Baroque	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Snake schleicht sich in die Top 5, LocoRoco hält sich weiterhin wacker.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	19
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	6
3	3	Tekken: Dark Resurrection	9
4	4	LocoRoco	12
5	NEU	Metal Gear Solid Portable Ops	1

MOST WANTED

Ein Final Fantasy (Crisis Core) rutscht aus den Top 5 raus, dafür rücken die Remakes der ersten Episoden der Serie nach.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	18
2	2	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	9
3	4	God of War: Chains of Olympus	3
4	WE	Final Fantasy	2
5	WE	Final Fantasy II	2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die Reihenfolge ist komplett neu, die Titel bleiben dieselben: wenig los auch auf dem PSP-Markt.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Pro Evolution Soccer 6	5
2	3	Tekken: Dark Resurrection	6
3	5	Ratchet & Clank: Size Matters	2
4	2	Daxter	5
5	1	LocoRoco	5

USA-CHARTS

Ein Klassiker zum günstigen Preis steigt an die Spitze der Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Lumines	1
2	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	6
3	1	Star Wars Battlefront II	6
4	NEU	Final Fantasy	1
5	WE	Grand Theft Auto Vice City Stories	3

JAPAN-CHARTS

Dauerbrenner: Monster Hunter hält sich weiterhin wacker.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Ratchet & Clank: Size Matters	1
2	3	Monster Hunter Portable 2	5
3	2	Final Fantasy Tactics – The Lion War	2
4	NEU	Dragon Ball Z Shin Budokai 2	1
5	NEU	Final Fantasy II	1

PlayStation 2

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

STRATEGIE



Chef-Strategie Maik rät zu:
Die Sims 2
Jeder verdient eine zweite Chance:
auch Die Sims auf der PS2.



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%
Buzz! Das Mega-Quiz	Sony	85%	65%
Lemmings	Sony	—	81%
Herdy Gerdy	Eidos	—	78%

ENTERTAINMENT



Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Amplitude
Der Nachfolger von Frequency ist für
Musik-Zocker ebenfalls ein Muss.



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



Kampfsportler Michael rät zu:
God Hand
Capcoms Slapstick-Prügler ist herrlich
schurkig, aber nicht jedermanns Sache.



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 Spitzen-
platz bei den klassischen Beat 'em Ups.

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

BOXEN/WRESTLING

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

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

RENNSPIELE



Bleifuß Maik empfiehlt:
Downhill Domination
Diese halsbrecherischen Moun-
tainbike-Tour ist Adrenalin pur.



RENNSIMULATION

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Edition Take 2	Take 2	88%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Formel Eins 06	Sony	85%	85%
Tourist Trophy	Sony	80%	85%
Enthusia Professional Racing	Konami	81%	83%
Le Mans 24 Stunden	Atari	79%	83%
Grand Prix Challenge	Atari	83%	83%
Rally Fusion	Activision	80%	82%
Evolution GT	CDV	76%	82%
Moto GP 4	Sony	71%	81%

FUNRACER/ACTION

REFERENZ:
Burnout Revenge
Noch besser, schöner und schneller als
seine Vorgänger – einfach genial!

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Midnight Club 3: DUB Edition Take 2	Take 2	88%	90%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	—	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
FlatOut 2	Eidos	81%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
Stuntman	Atari	—	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
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

Action-Experte Udo empfiehlt:
The Mark of Kri
Der Comic-Look täuscht. Dieser PS3-Geheimtipp ist derbe Action-Kost.

UDO
CRNIAK

ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas
Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
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



BILD: PLAYZONE



EGO-SHOOTER

REFERENZ:

Rainbow Six Vegas
Auch auf der PS3 ist der schillernde Sündenpool Schauplatz erstklassiger Baller-Action.

Titel	Hersteller	MP	SP
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	87%	87%
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%
Call of Duty 3	Activision	–	82%
F.E.A.R.	Vivendi	–	69%



ACTION

REFERENZ:

Ninja Gaiden Sigma
Ninja-Kämpfer Ryu schlacht sich in der PS3-Neuaufgabe auf den Action-Thron.

Titel	Hersteller	MP	SP
Ninja Gaiden Sigma	Eidos/Tecmo	–	83%
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	–	62%
Spider-Man 3	Activision	–	78%
Fluch der Karibik 3	Disney I.S.	51%	52%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:

Virtua Fighter 5
Teil 5 von Segas legendärer Prügelspiel-Reihe ist in allen Belangen hervorragend.

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%
Harry Potter und der Orden...	Electronic Arts	–	75%



JUMP & RUN

REFERENZ:

Sonic the Hedgehog
Sonic's 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



BILD: PLAYZONE



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-Kloppelei 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 spielerischer 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:
Psychonauts
Definitiv eine Erfahrung wert: Tim
Schafers abgedrehter Psycho-Ausflug.

MAIK BUTEFUR

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt:
Dark Chronicle
Quietschbunt, umfangreich und mit
innovativem Gameplay. Kurz: super!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt:
Wakeboarding Unleashed feat. ...
Trendsport-Fans mit einer hohen
Schmerzgrenze haben hier viel Spaß.

UDO CRNJAK



ACTION-ADVENTURE

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

Titel	Hersteller	MP	SP*
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	—	95%
MGS 3: Subsistence	Konami	87%	95%
God of War (dt.)	Sony	—	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	—	94%
God of War II	Sony	—	94%
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	87%	92%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	—	92%
Tomb Raider Anniversary	Eidos	—	91%
Splinter Cell Pandora Tom.	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%



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%
Shadow Hearts: From the...	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%



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%
UEFA Championsl. 2004-2005	Electronic Arts	85%	82%
UEFA Championsl. 2006-2007	Electronic Arts	75%	72%



AMERICAN SPORTS

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

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	Take 2/2K 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 2/2K 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%



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%



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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



PlayStation Portable

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

SPORT



REFERENZ: Pro Evolution Soccer 6

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	—	89%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NHL 07	Electronic Arts	—	85%
NBA Live 07	Electronic Arts	—	85%
FIFA 07	Electronic Arts	84%	84%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%	83%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	83%	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%	81%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%	80%
FIFA Fußball-WM 2006	Electronic Arts	81%	79%
Everybody's Golf	Sony	75%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	72%	74%
World Tour Soccer 2	Sony	70%	73%
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%
Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	—	87%
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%
Driver 76	Ubisoft	—	80%
SOCOM: Fireteam Bravo 2	Sony	—	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%

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's'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: MGS: Portable Ops

Titel	Hersteller	MP	SP
MGS: Portable Ops	Konami	—	89%
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%

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%
Crush	Sega	—	85%
Lemmings	Sony	—	85%
Field Commander	Ubisoft	83%	83%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	—	76%

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 Meier'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%
Burnout Dominator	Electronic Arts	83%	86%
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%

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, 13. Juni 2007

Sony lädt in die Deutschlandzentrale in Frankfurt ein, um sich dort von den Entwicklern die PSP-Highlights *WipEout Pulse* und *Pursuit Force: Extreme Justice* zeigen zu lassen und natürlich auch zu spielen. Wir sind begeistert und dürfen die Vorabversion von *WipEout* sogar mitnehmen. Unsere Eindrücke vom Spiel lesen Sie ab der Seite 54.

Montag, 18. Juni 2007

Sega lädt ins englische Birmingham, um im neu gegründeten Rennspiel-Studio ein paar Proberunden in *Sega Rally* zu drehen. Nicht zuletzt dank des G-25-Lenkrads eine mitreißende Erfahrung. Ab der Seite 48 schildern wir Ihnen unsere Eindrücke, auf der DVD gibt's natürlich auch bewegte Bilder der Rennspielhoffnung.



Mittwoch, 27. Juni 2007

Wir dürfen exklusiv die Macher von *Half-Life 2* in Seattle besuchen. Auf dem Hinflug bleibt unser Kamera-Stativ am Londoner Flughafen hängen und kommt erst mit einem Tag Verspätung in den USA an. Schlimmer trifft es uns auf dem Rückflug: Sämtliche Gepäckstücke bleiben erneut in London hängen und verspäten sich mehrere Tage. Maik muss sich tatsächlich eine Woche lang die Zähne mit einer Handzahnbürste putzen(!) Aber, hey, das Spiel sieht klasse aus, wie Sie ab Seite 14 und auf unserer DVD selbst sehen können.

Mittwoch, 11. Juli 2007

Die E3 beginnt und die Redaktion versammelt sich im Schichtbetrieb in den Büros, um sowohl auf unsere Website www.play-zone.de, als auch im Heft umfassend und aktuell über die Geschehnisse in Kalifornien zu berichten.



GLÜCKWUNSCH Jacky Estacado – Hauptdarsteller von *The Darkness* – hat Geburtstag und wir gratulieren natürlich standesgemäß. Zumindest so mehr oder weniger. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: THE DARKNESS (2K GAMES)



Maik Bütefür
30, Leitender Redakteur

... weiß gar nicht, wovon er an dieser Stelle mehr schwärmen soll. Die fantastischen *Preacher*-Comics oder das immer noch geniale *WipEout 2007* ...

Spielt derzeit:
WipEout 2007, Darkness



Udo Crnjak
29, Redakteur

... sucht verzweifelt eine Zeitmaschine, um sich *Killzone 2*, *Uncharted*, *Ratchet & Clank*, *Heavenly Sword* und all die anderen PS3-Hits zu holen.

Spielt derzeit:
Rainbow Six Vegas



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... hofft, dass die neuen Full-HD-Plasmas von Pioneer Ende des Jahres bezahlbar sein werden, um *GT 5 Prologue* in seiner vollen Pracht genießen zu können.

Spielt derzeit:
Bass



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... wünscht sich Fahrradwerkstätten, die auch nach Büro-Arbeitszeiten noch geöffnet haben. Und *LittleBigPlanet*. Und einen Lottogewinn.

Spielt derzeit:
Guitar Hero II



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... hatte einige Tage lang sturmfreie Bude, weil seine Frau geschäftlich unterwegs war und definierte den Begriff Faulheit neu.

Spielt derzeit:
Final Fantasy XI



Roland Austinat
37, USA-Korrespondent

... flog dreimal von der West- zur Ostküste – und wünscht sich jetzt Flugzeuge für lange Menschen, in denen keine schreienden Kinder mitfliegen dürfen.

Spielt derzeit:
Guitar Hero, Amplitude

So testen wir

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



Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

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

UNABHÄNGIG

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

EHRLICH

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

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



Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – The Darkness
Test ab Seite 68. BILD: PLAYZONE

- 72 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 73 Nascar 08
- 68 The Darkness

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – Atelier Iris
Test auf Seite 74. BILD: PLAYZONE

- 74 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
- 76 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 76 NASCAR 08
- 75 Shrek der Dritte
- 75 Tony Hawk's Downhill Jam

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Tomb Raider: Anniversary – Test ab Seite 78. BILD: PLAYZONE

- 83 Harry Potter und der Orden des Phönix
- 82 Parappa the Rapper
- 80 Rainbow Six Vegas
- 78 Tomb Raider: Anniversary
- 83 Tony Hawk's Project 8

So werten wir

vorher gebracht.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
zeigt Flensburg den Stinkfinger.

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

BURNOUT DOMINATOR

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

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

WERTUNG 92% 95% 93%

MULTIPLAYER 82% **SINGLEPLAYER** 85%

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

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Dominator nach unten. Dennoch kommt die Wertung des Titels begründet.

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

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

Gelb: 50 bis 74 %

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

Grün: 75 bis 100 %

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

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzel-Spieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



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



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video.



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





The Darkness (dt. Version)

Packend, bedrückend und schonungslos! Dieser Horror-Shooter lässt Sie vor der Dunkelheit erschauern.

Fakten

- 5 Kapitel, ca. 12 Stunden Spielzeit
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 16:9, 576i/p, 720i/p, 1080i/p
- 4:3 nur mit Balken
- Dolby Digital 5.1
- Bis zu 8 Spieler online/LAN, kein Splitscreen
- Von den Machern von The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

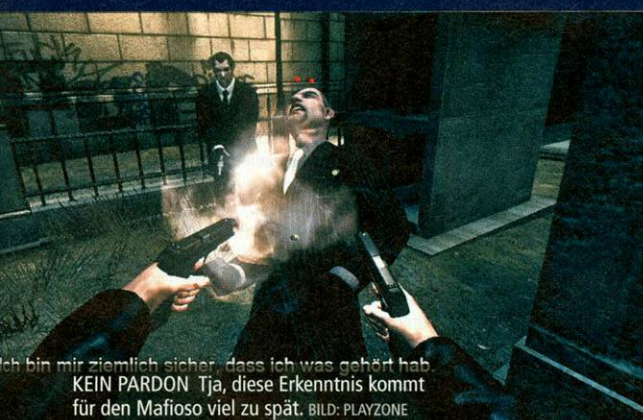
AUTOR: UDO CRNJAK

Eigentlich hat Kollege Schönlein in der letzten Ausgabe im Beta-Test schon alles gesagt, was es zu 2K Games atmosphärischen Horror-Mafia-Shooter The Darkness zu sagen gibt. Wieso also jetzt noch einmal einen Testbericht über das gleiche Spiel schreiben, geschweige denn lesen? Nun, da es sich in der letzten Ausgabe um eine nicht ganz fertige Fassung der europäischen Variante des Spiels handelte, gab es von uns auch noch keine Wertung. Dieses Mal liegt uns die finale deutsche Fassung des atmosphärischen Horror-Shooters vor und wir konnten uns ein endgültiges Bild machen.

ABSOLUT NUR FÜR ERWACHSENE

Eine Frage haben sich vor allem Kenner und Fans des Comics mit Sicherheit seit der Ankündigung von The Darkness für Next-Gen-Konsolen gestellt: Wie werden die Entwickler eines der zentralen Elemente der Comicvorlage umsetzen? Die Rede ist von der heftigen Gewaltdarstellung. Marc Silvestri, der kreative Schöpfer hinter der Serie, ließ es bereits in den Comics nicht gerade zimperlich zugehen und tränkte teilweise ganze Seiten in gezeichnetes Blut. Betrachtet man die europäische oder amerikanische Version des Spiels, stellt man fest, dass sich die Entwickler diesem Punkt mit großer Sorgfalt angenommen

haben, um der Comicvorlage gerecht zu werden. Aber genau dieses eigentlich positive Engagement behinderte eine problemlose Veröffentlichung in Deutschland. Das Ergebnis waren drastische Kürzungsmaßnahmen. Neben der gänzlich entfernten Darstellung von Blut, wurden auch viele der Nahkampfangriffe und die Möglichkeit mit dem Dämonenarm Widersacher aufzuspießen entfernt. Mit diesen Maßnahmen wollte man The Darkness ganz klar an den deutschen Markt, mit seiner verschärften Haltung Killerspielen gegenüber, anpassen. Das ist den Entwicklern auch gelungen. Allerdings haben sie dem Titel dadurch auch die Authentizität

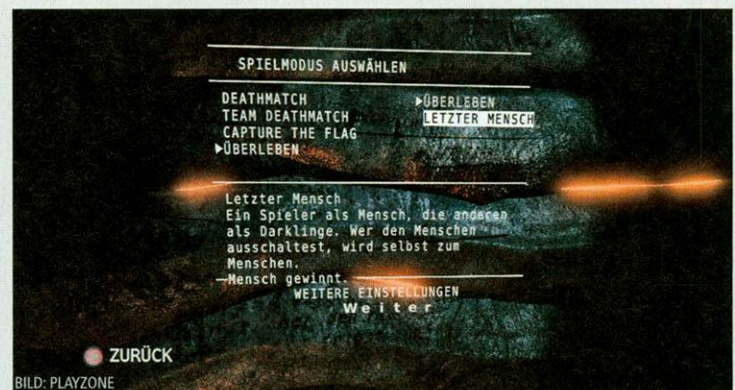


Im Dunkeln ist gut munkeln

The Darkness hat neben dem Story-Modus auch noch einen Mehrspieler-Modus zu bieten.

Zwar konnten wir mit der uns vorliegenden Testversion online gehen, allerdings waren wir alleine auf weiter Flur. Logisch, denn *The Darkness* erscheint ja auch erst am 27. Juli 2007 und genau dann geht der Onlinebetrieb für maximal acht Spieler (abhängig von der Verbindungsgeschwindigkeit) los. Die Ausstattung des Mehrspieler-Modus offenbart vier Spielmodi und acht Maps. Außerdem hebt die Integration der Darklinge *The Darkness* im Mehrspielersektor von der Konkurrenz ab. Sie können sich während eines Matches jederzeit in einen Darkling verwandeln und an Wänden und Decken herumkraxeln. Dieses Element spielt vor allem im Spielmodus „Überleben“ eine übergeordnete Rolle. Zusätzlich dazu finden Sie die üblichen Einstellungsmöglichkeiten, wie etwa Zeit-, Punkte-, Flag-Limit, Friendly Fire, Waffenbeschränkungen. Sobald der Titel in den Läden steht, werden wir uns ins Online-Getümmel stürzen und unsere Eindrücke auf unserer Homepage www.play-zone.de veröffentlichen. Bis dahin hier noch einmal die komplette Mehrspielerausstattung im Überblick.

Spielmodi: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Überleben
Maps: DM Death, DM Famine, DM War, DM Arena, CTF Bath, CTF Sub, CTF Asylum, CTF The Barrel



genommen, die so großes Lob verdient hätte. Die fehlende Visualisierung von ausgeführter Gewalt ist sicherlich kein Grund, ein Spiel schlechter zu bewerten oder gar seine Daseinsberechtigung infrage zu stellen. Im Falle von *The Darkness* wurde dieses Element jedoch nachträglich entfernt, was dafür sorgt, dass an einigen Stellen die Atmosphäre gedämpft wird. Dadurch geht zudem einiges vom Flair verloren, den gerade Fans des Comics kennen und zu schätzen gewusst hätten.

ATMOSPHÄRISCH ÜBERRAGEND

Nichtsdestotrotz ist *The Darkness* auch in der deutschen Version ein packendes

Spielerlebnis. Vor allem die sehr gute Story und die schonungslose Erzählweise werden Sie in ihren Bann ziehen. Diese können Sie auch in vollen Zügen genießen, auch wenn Sie von dem Comic noch nie etwas gehört haben, denn die Entwickler haben für das Spiel eine eigene Geschichte entworfen und lediglich das Universum als Grundlage verwendet. Doch nicht nur die Story selbst, sondern vor allem die Erzählweise und die Präsentation des Titels werden Sie von der Introsequenz an begeistern. Die englischsprachige Synchronisation (mit deutschen Untertiteln) ist einfach erstklassig und das Beste, was Sie in diesem Bereich seit Langem

gehört haben. Insbesondere Mike Patton als das Bewusstsein der dunklen Darkness-Macht verpasst Ihnen eine Gänsehaut. Garantiert!

NICHT GANZ PERFEKT

In spielerischer Hinsicht bekommen Sie einen gelungenen Mix aus Shooter-Passagen und Adventure-Elementen präsentiert. Dabei können Sie entweder der Story folgen oder sich die Zeit mit den abwechslungsreichen Nebenaufgaben vertreiben. Konversationen stehen in den Adventure-Passagen ebenso auf der Tagesordnung wie der Gebrauch der Darkness-Fähigkeiten in den Action-Teilen. Sie kön-



HARTE BANDAGEN Während der Ballerszenen geht es alles andere als zimperlich zu. BILD: PLAYZONE



DIE ANDERE SEITE In der Otherworld erreicht die beklemmende Atmosphäre so manche Spitzen. BILD: PLAYZONE

» Die Story und die schonungslose Erzählweise werden Sie in ihren Bann ziehen. «



MAIK BÜTEFÜR

will lieber einen Darkness-Film.

Style over Substance umschreibt The Darkness für mich am besten. Die Atmosphäre ist unglaublich dicht, die düstere Stimmung kommt hervorragend rüber und das Spiel glänzt vor allem dann, wenn man selbst nicht mit dem Gamepad eingreift, sprich: in den Zwischensequenzen. Als reiner Shooter kann mich der Starbreeze-Titel nicht vollends überzeugen, dafür sind Spiel- und Erzähltempo zu lahm, Elemente wie die Darklings zu unbefriedigend umgesetzt und die Darkness-Kräfte zu umständlich implementiert. Als Fantasy-Psychodrama dagegen macht der Titel viel richtig. Ein Spiel wie ein Song von Type'o Negative – irgendwie cool, aber auch ganz schön depressiv.

nen bei aktivierter Dämonenkraft nicht nur im Dunkeln besser sehen, sondern auch Tentakelartige Schlangenwesen durch Luftschächte schicken, um Türen zu öffnen oder um Gegner zu überraschen und mit einem beherzten Biss auszuschalten. Dazu gesellen sich im späteren Verlauf des Spiels der bereits erwähnte Dämonenarm, mit dem Sie Gegenstände beiseite räumen können und vier Arten von Darklings. Diese kleinen Kobolde unterstützen Sie entweder durch ihre reine zerstörerische Kraft und garantieren Ihnen obendrein an Schlüsselstellen das Weiterkommen, auch wenn sie die meiste Zeit mehr durch KI-Aussetzer auffallen. Abgesehen von diesem Manko und gelegentlichen Längen im Rahmen der Nebenmissionen gibt The Darkness kaum größeren Anlass zur Kritik. ■



UDO CRNJAK

Steht auf Psychospielen.

Zugegeben: Ich hatte meine Zweifel, ob es Starbreeze Studios schafft The Darkness cool umzusetzen, aber die schwedischen Entwickler haben wirklich einen verdammt guten Job gemacht. Die eigens für das Spiel kreierte Story, die unglaublich packende Atmosphäre (Mike Patton ist im wahrsten Sinne des Wortes unheimlich gut) und der Mix aus Shooter- und Adventure-Passagen machen The Darkness für jeden erwachsenen Spieler zum Gänsehauterlebnis. Leider sind die Kürzungen der deutschen Version meiner Meinung nach zu drastisch ausgefallen und rauben dem Titel über weite Strecken die Atmosphäre. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich halte überzogene Gewalt für absolut unnötig, allerdings ist die schonungslose Darstellung von Gewalt im Fall von The Darkness ein Stilmittel, ohne das der Titel merklich an Bedrohlichkeit verliert.



THE DARKNESS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Starbreeze Studios AB
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	27. Juli 2007
Spieler:	1 (bis 8 online/LAN)
Web:	www.thedarknessisspreading.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ✓ Atmosphärisch überragend
- ✓ Fantastische englische Synchro
- ✓ Sehr gute Story
- ✓ KI-Schwächen

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 82% SOUND 90%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

87%

The Darkness ist in jeder Hinsicht ein schonungsloses Erlebnis und nichts für Zartbesaitete.

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

play vanilla, das erste spielmagazin für frauen ist da.

**BESUCHT UNS
AUF DER
GAMES
CONVENTION!
HALLE 4
STAND B21**

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

Jetzt überall bei den
Frauenzeitschriften
für nur € 2,50

www.playvanilla.de





GEWALTIG Das Ding geht nicht zimperlich mit seinen Gegnern um. BILD: PLAYZONE



FEURIG Nur mit Johnny kommen Sie an diesem Schutzschild vorbei. BILD: PLAYZONE



MÄCHTIG Gegen den geladenen Magnetball von „Invisible Woman“ haben die mechanischen Druiden keine Chance. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Spielzeit 6-8 Stunden
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i/p, 50 Hz
- Dolby Digital 5.1
- Sixaxis-Flugeinlagen
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene
- Zahlreiches Bonusmaterial (Artworks, Kostüme etc.)
- Kooperationsmodus für bis zu vier Spieler

Fantastic 4 Rise of the Silver Surfer

An diesen Fanta 4 ist rein gar nichts Bamboocha.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Für die Publisher sind Filmumsetzungen schon was Feines. Da die Werbung des entsprechenden Blockbusters meist für zwei Medien reicht, brauchen sich die Hersteller um qualitativ hochwertige Spiele nicht zu bemühen. Stattdessen können sie sich einfach im Windschatten des filmischen Erfolgs treiben lassen. Euphorisiert von der Kinoleinwand werden die potenziellen Käufer schon von selbst in die Videospiegelregale greifen. Wen schert da schon die Qualität des Produkts? Uns natürlich!

FORMELHAFTE KLOPPEREI

Sie steuern das Superhelden-Quartett bestehend aus Mr. Fantastic, Invisible Woman, The Thing und Human Torch durch sechs Abschnitte und versuchen die Welt vor dem teuflischen Dr. Doom zu retten. Während die PS2-Version ihre Geschichte durch öde RPG-Boxen erzählt, bekommen Sie in der PS3-Fassung verhältnismäßig häufig Renderfilme zu Gesicht. Diese übersteigen aber kaum die Qualität eines Nickelodeon-Animationsstreifens. Auch die (beizeiten viel zu dunkle Grafik) spart

an Details. Dafür wissen die explosiven Magieattacken optisch zu gefallen. Spielerisch unterscheidet sich der Titel vom PS2-Pendant vor allem durch die Sixaxis-Unterstützung: Die menschliche Flamme muss PS3-exklusiv in feurigen Flugsequenzen mittels feinfühligem Controller-Einsatz ans Ziel bugsiert werden. Kaum Unterschiede gibt's beim Kampfsystem: Mit bis zu vier menschlichen Spielern kämpfen Sie sich durch die Hauptstory, attackieren dümmliche Gegnerhorden und setzen gelegentlich Teamattacken ein. Da der Kameramann aber immer nur einen Helden ins Bildzentrum rückt, fallen die Gefechte reichlich unübersichtlich aus.

Woran der Titel aber wirklich krankt, ist das Spieldesign: In jedem Abschnitt rennen Sie durch uninspirierte, immer gleich aussehende Räume und Gänge, aktivieren Schalter, und setzen gelegentlich die Spezialfähigkeiten einzelner Helden ein, um voranzukommen. Dieser formelhafte Spielablauf wiederholt sich dermaßen häufig, dass Sie von traumatischen Déjà-vu-Erlebnissen geplagt werden. Gerade in der PS3-Fassung ist daher der Verzicht auf eine Kartenfunktion unverzeihlich. ■



ONUR YILDIRANCAN

ist des Kämpfens überdrüssig

Selten hat mich ein actionreiches Kampfsystem dermaßen ermüdet. Die Grundattacken der Fanta 4 unterscheiden sich kaum voneinander, und die KI-schwachen Fließband-Gegner gehen mir gehörig auf die Nerven. Die langweiligen Kämpfe gepaart mit dem wiederholenden Level-Design rauben mir schlussendlich den letzten Nerv. Hardcore-Fanta-4-Fans greifen zur unwesentlich besseren PS2-Version.



FANTASTIC 4: RISE OF ...

Genre:	Action
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Freigegeben ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	27. Juli 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2kgames.de
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

- ✓ 4-Spieler-Koop-Modus
- ✓ Unübersichtliche Kämpfe
- ✓ Wiederholendes Spieldesign
- ✓ Grafisch schwach

WERTUNG STEUERUNG 60% GRAFIK 64% SOUND 71%

MULTIPLAYER 52% **SINGLEPLAYER** 50%

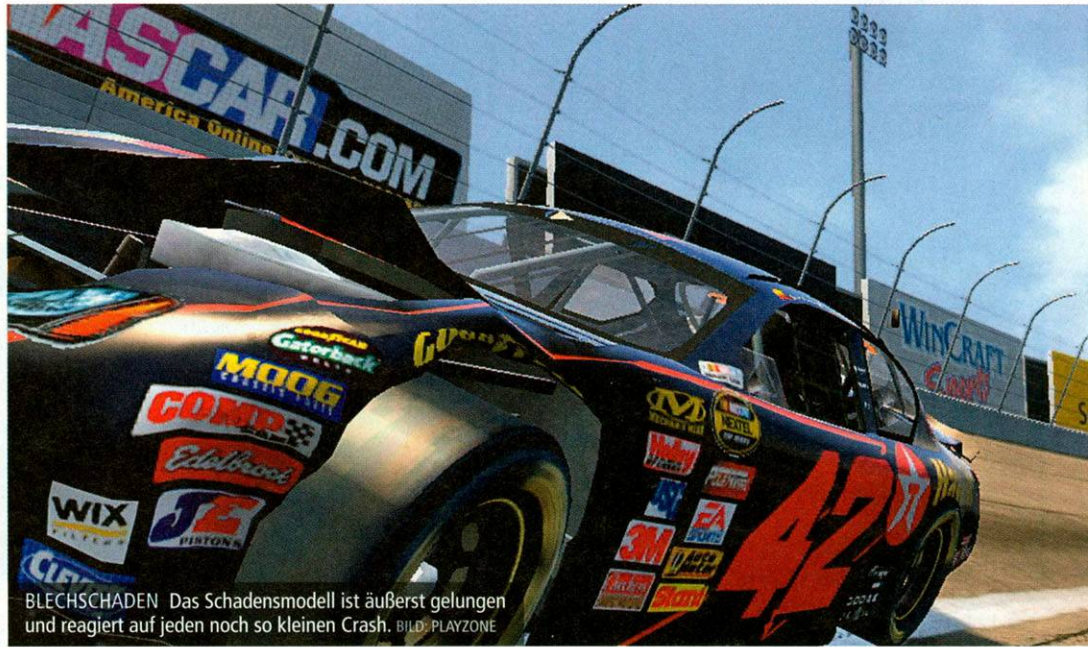
Ermüdendes Hack 'n' Slay mit uninspiriertem Spieldesign und enttäuschender Präsentation.



BOXENSTOPP Ist Ihr Wagen demoliert, hilft Ihre Boxencrew. BILD: PLAYZONE



REALISTISCH Aus dem Cockpit erleben Sie das Geschehen nah mit. BILD: PLAYZONE



BLECHSCHADEN Das Schadensmodell ist äußerst gelungen und reagiert auf jeden noch so kleinen Crash. BILD: PLAYZONE

NASCAR 08

Diese Stock-Car-Simulation lässt Ihren Atem nicht stocken

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Die Geschichte der National Association for Stock Car Auto Racing (kurz: NASCAR) mag hierzulande nicht so bekannt sein wie die Entwicklung des Fußballsports, interessant ist sie aber dennoch: Zu den Zeiten der Alkoholverbote frisierten findige Schmuggler ihre Autos, um mit ihrem illegalen Diebesgut vor der Polizei zu flüchten. Diese Vehikel kamen dermaßen gut an, dass in den Südstaaten erste ungesetzliche Rennen stattfanden. Mittlerweile ist die Marke NASCAR legalisiert und von EA-Sports lizenziert, sodass die 2008er-Saison auch auf der PS3 ganz legal ihre Runden drehen darf.

SICHER ANS ZIEL

Nach dem Unfall eines Fahrers auf der Todesstrecke von Daytona hat man sich bei den Verantwortlichen (und bei EA) das sogenannte „Car of Tomorrow“ einfallen lassen: Diese „Zukunftskarre“ soll durch eine verbesserte Aerodynamik vor Unfällen bewahren. Wirklich dynamischer steuert sich dieser Flitzer zwar nicht, aber immerhin begleitet Sie so ein Gefühl von Sicherheit auf den insgesamt 22 Originalstrecken. Neben dem Car of Tomorrow stehen Ihnen insgesamt 43 Autos zur Verfügung,

die sich allesamt durch zahlreiche Tuning-Optionen pimpen lassen. Doch sind nicht alle Boliden gleich: Dank drei verschiedener Wettbewerbe haben Sie Zugang zu unterschiedlichen Automodellen. Die Fahrphysik ist deutlich simulationslastiger als in der PS2-Version (siehe Seite 76), leider ist das Geschwindigkeitsgefühl dadurch auch nicht höher. Dafür dürfen Ihre PS3-NASCARs via sensibler und gelungener Sixaxis-Steuerung durch die USA kurven.

Im Chase-for-Cup-Modus greifen Sie zudem erstmals auf ein Lizenzsystem zu: Meistern Sie bestimmte Herausforderungen („Vermeide Bandenkontakt!“), um bessere Verträge abzuschließen und Ihre Skill-Punkte in die Höhe zu treiben. Nur so lässt sich Ihr fahrerisches Können entscheidend verbessern. Diese Fähigkeiten werden Sie im Online-Modus benötigen, wo sie gegen bis zu 15 Spieler antreten dürfen. Diese Option stand uns zum Redaktionsschluss leider nicht zur Verfügung.

Grafisch sind die Strecken schlicht, dafür begeistern die Boliden mit schicken Wagenspiegelungen und einem realistischen Schadensmodell. Die Motorsounds hingegen klingen blechern und viel zu kraftlos. ■

» Die Fahrphysik ist deutlich simulationslastiger als in der PS2-Version. «



ONUR YILDIRANCAN steht auf schnelle Flitzer.

Es liegt in der Natur der Sache, dass mich die NASCAR-Simulation nicht vollends begeistern kann: Die Geschwindigkeit der Stock Cars ist nun mal nicht wirklich rasant, und das Streckendesign spart mit Kurven, aber nicht mit Eintönigkeit. Dadurch kommt leider viel zu schnell Langeweile auf. Wer mit dieser Sportart jedoch was anfangen kann, dürfte an der ausführlichen Simulation seine helle Freude haben. Mir persönlich gefällt die actionreichere und kurzweiligere PS2-Variante einen Tick besser.

NASCAR 08

Genre:	Rennspiel-Simulation
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	2. August 2007
Spieler:	1 (-16 online)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	MotorStorm

- ✓ Realistische Fahrphysik
- ✓ Zahlreiche Tuningmöglichkeiten
- ✓ Nur für Nascar-Fans
- ✓ Schwache Motorsounds

WERTUNG

STEUERUNG	75%	GRAFIK	70%	SOUND	60%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	75%		

Realistische Rennspiel-Simulation mit zahlreichen Tuningmöglichkeiten, aber langsamem Spielgefühl.

Fakten

- 22 Originalstrecken
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 50 Hz
- Bis zu 16 Spieler online
- Über 40 Tuningmöglichkeiten
- Sixaxis-Steuerung
- Kein Splitscreen-Multiplayer



Atelier Iris 3: Grand Phantasm

Auch in Teil 3 gilt: Dieses Fernost-Rollenspiel hat Stil.

Fakten

- 50 HZ mit kleinen Balken, 4:3
- Keine Storyverbindung zu den Vorgängern
- 10-köpfige Party
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Englische oder japanische Sprachausgabe
- Englische Bildschirmtexte
- Spielzeit: 35 – 40 Stunden

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Noch vor wenigen Jahren galt es als undenkbar, dass Japano-RPGs abseits der *Final Fantasy*-Reihe ihren Weg zu uns finden könnten. Heute sind Namen wie *Shin Megami Tensei*, *Valkyrie Profile* und *Disgaea* keine kryptischen Begrifflichkeiten mehr, sondern auch hierzulande bekannt. Selbst die japanophile *Atelier Iris*-Reihe hat es dank THQ bis nach Deutschland geschafft. Zwar wurde auch Teil 3 nicht ins Deutsche übersetzt, eine Aufenthaltsberechtigung hat sich Grand Phantasm aber dennoch verdient.

NEW OLD SCHOOL

Otakus werden sich sofort in den charmanten Anime-Stil verlieben (falls Sie nicht wissen, was ein Otaku ist, fallen Sie vermutlich schon aus dem Raster). Durch handgezeichnete Hintergründe und bildschirmfüllende Artworks spazieren die Sprite-Helden Edge und Iris in einem knallbunten Fernost-Fantasyreich. Ihre Aufgabe: Sie wollen ein verschollenes Zauberbuch finden, das laut einer Legende jeden Wunsch erfüllen soll. Klingt klischeebeladen? Ist es auch! Macht aber nix, denn der Charme der Bitmap-Wichte zieht jeden skeptischen Westler in seinen Bann. Falls nicht, bleibt ihnen ja noch *Final Fantasy XII*.

Apropos *Final Fantasy*: So altbacken die Story und Präsentation auch sind, ein wenig hat man sich dann doch am RPG-Schwergewicht orientiert: In einer Gilde holen Sie Ihre Aufträge ab, steigen Rang um Rang auf und erhalten so neue Ge-



HEILZAUBER Held Edge ist nicht nur ein ausgewiesener Schwertmeister, sondern auch in der Heilkunst bewandert. BILD: PLAYZONE

» Otakus werden sich sofort in den charmanten Anime-Look verlieben. «

genstände. Diese mixt die Alchemistin Iris zu neuen Zaubern und Waffen. Durch die wählbaren Missionen erhalten Sie zudem ungewohnte Freiheiten, die Ihnen durch die Dungeons helfen. In diesen so genannten „Alterworlds“ müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits benötigte Gegenstände finden und Monster plätten, um die Quests zu lösen. Zufallskämpfe gibt's im Übrigen keine. Alle Gegner laufen frisch und frei durch die Gegend.

Das Kampfsystem gibt sich dann aber doch wieder ziemlich altbacken: Mit Magieattacken und Schwerthieben treiben Sie Ihre „Burst“-Anzeige nach oben, und entladen diese auf das wehrlose Fantasyvolk. Mit den passenden Angriffen kann sogar die Gegnerabwehr durchbrochen werden, wodurch die Feinde in

der Warteschlange auf den letzten Platz zurückfallen. Wirklich komplex werden die Gefechte aber nie. ■



ONUR YILDIRANCAN
hat ein Herz für Sprites.

In Zeiten von hochgezüchteten RPG-Monstern wie *Final Fantasy XII* fühle ich mich mit den niedlichen Bitmap-Kämpfern zwar ein wenig unterfordert, charmant ist das ganze dennoch. Auch die non-linearen Ansätze durch das Gilde- und Dungeonsystem sind lobenswert. Insgesamt sind das Kampfsystem und der Storyverlauf aber zu klassisch, um das Gesamtbild zu entstauben.



ATELIER IRIS 3

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Gust
USK-Freigabe:	Freigegeben ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	20. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Grandia 2

- ☒ Zeitbasiertes Dungeonsystem
- ☒ Freier Missionsverlauf
- ☒ Grafisch altbacken
- ☒ Klischeebeladene Story

WERTUNG 77% 59% 67%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

74%

Sympathisches Fernost-Rollenspiel der alten Schule mit wenigen frischen Ideen und altbackener Präsentation.



ANIME-KUNST Außer im Intro gibt es während des Spiels keine Anime-Filmchen zu sehen. BILD: PLAYZONE



HANDGEMALT Die hübsch gezeichneten Hintergründe sind zwar nett anzusehen, aber leider auch ziemlich detailarm. BILD: PLAYZONE



Tony Hawk's Downhill Jam

Ohne Neversoft kein Tony rockt!

Einem alten Hund kann man keine neuen Tricks beibringen. Das müssen sich auch die Activision-Jungs gedacht haben, als sie Tony Hawk dieses Spin-off spendierten. Denn statt dem Arcade-Racer Tonys mannigfaltige Moves aus vergangenen Tagen mit aufs Board zu übertragen, findet man in *Downhill Jam* nur noch eine stark komprimierte Auswahl aus Tonys Trickkiste. Und wenn man den Meister in seinen Möglichkeiten beschneidet, gibt's nur eine mögliche Richtung: schnurstracks bergab. *Downhill Jam* ist eine Wii-Portierung, jedoch mit einem entscheidenden Haken: Statt mit Nintendos außergewöhnlicher Fernbedienung steuern Sie die PS2-Fassung lediglich mit den konventionellen Analog-Sticks. Und so erscheint der Fun-Racer witzlos. Tony und seine 12 Freunde rasen durch die halbe Welt und füllen ihre Boost-Anzei-

gen, indem sie Tricks ausführen. Erstmals können die Boarder sogar handgreiflich werden. Leider sind die Animationen der Fahrer steif und die Streckendetails spärlich. Zudem ist die angepasste PS2-Steuerung sehr schwammig. (oy)

TEST

T. H.'S DOWNHILL JAM

Genre:	Arcade-Racer
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob/Supervillan Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Juni 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Downhill Domination

WERTUNG STEUERUNG 55% GRAFIK 57% SOUND 71%

MULTIPLAYER 61% SINGLEPLAYER 58%

Tony wird alt: schwammiger und hässlicher Fun-Racer, der nur wenig Spaß bringt.



EFFEKTHASCHERE! Dies ist keine fette Explosion, sondern nur zerquetsches Obst. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 8 Strecken
- 4:3 mit dicken PAL-Balken, 50 Hz
- 2-Spieler-Splitscreen
- 8-Mehrspieler-Modi
- Nicht von Neversoft (Tony Hawk's-Reihe) entwickelt
- Umsetzung des Wii-Starttitels



GLEICHGEWICHT Halten Sie den Zeiger mittig, um nicht umzukippen. BILD: PLAYZONE



HAU DRAUF Die X- und Viereckstaste sind Ihre besten Freunde. Abwechslung ist leider rar. BILD: PLAYZONE



DUETT IST NETT Die Minigames sind ganz nett und auch zu zweit spielbar. BILD: PLAYZONE

Shrek der Dritte

Ach du Shrek, eine Filmversoftung!

Zu jedem Animationsfilm, der im Kino startet, erscheint zeitgleich ein Videospiel. Das ist eines der Gesetze der Spielewelt und *Shrek der Dritte* befolgt es mustergültig. Um Shrek vor der Thronfolgerschaft zu bewahren, prügeln Sie sich mit dem Oger, Esel oder Fiona durch geradlinige Levels, suchen Bonusgegenstände und entfesseln Spezialattacken. So weit, so gewöhnlich. Im Singleplayer gelingt es dem Titel nicht, besondere Akzente zu setzen. Das Gameplay besteht aus dauernder Wiederholung von Kampf- und Hüpfpassagen mit kleinen Rätseln. Viele Sekundärziele und der Bonus-Shop bieten sogar einen gewissen Anreiz, Levels erneut zu besuchen. Grafisch wird nur Mittelmaß geboten und auch die Steuerung reagiert nicht immer optimal. Filmfans – vor allem jüngere – werden dem Titel dennoch einiges an Spaß

abgewinnen. Das ist besonders den recht lustigen Mehrspieler-Minigames zu verdanken. Die sorgten auch bei uns für bittere Wortgefechte und gute Laune. (sst)

Fakten

- Nicht die Originalsprecher ...
- ... sie klingen trotzdem gut
- Sechs spielbare Charaktere
- Mehrspieler nur für Minigames
- Für Einsteiger

TEST

SHREK DER DRITTE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	20. Juni 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.shrekderdritte-dasspiel.de
Alternativen:	Pirates of the Caribbean

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 65% SOUND 71%

MULTIPLAYER 66% SINGLEPLAYER 65%

Zielpublikum dieses Titels sind klar Kinder und PS2-Neulinge, weshalb er ziemlich simpel ist.



NASCAR 08

Andere Plattform, andere Regeln

Auch auf der PS2 geht's mit EA in die neue NASCAR-Saison: Neben den drei Hauptwettbewerben (Craftsman Truck, Busch, und NEXTEL Cup), können Sie PS2-exklusiv auf die Whelen Modified Series zugreifen. Spielerisch unterscheidet sich die Stock-Car-Raserei ebenfalls von dem PS3-Pendant: Die Fahrphysik ist deutlich gutmütiger, spektakuläre Unfälle sind hier (trotz des Car of Tomorrow) an der Tagesordnung. Zudem können Sie auf der PS2 auf optisch besonders außergewöhnliche Stock-Cars zugreifen, die in der PS3-Fassung nicht enthalten sind. Kurioserweise findet sich nur in der arcadigen PS2-Version eine taktische Komponente: Die Team-Control-Funktion erlaubt es Ihnen, Befehle an Ihren Teamkollegen weiterzuleiten („Blocken!“, „Folgen!“, usw.), und sich so durch das Fahrerfeld zu mogeln. Wirklich bemerkbar macht

sich die KI allerdings nicht. Optisch spart die PS2-Fassung ebenfalls an Boliden- und Streckendetails, der Online- und Multiplayer-Part wurde gar komplett gestrichen. Nicht mal auf einen Splitscreen-Modus werden Sie treffen. (oy)

TEST

NASCAR 08

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. August 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	NASCAR 07

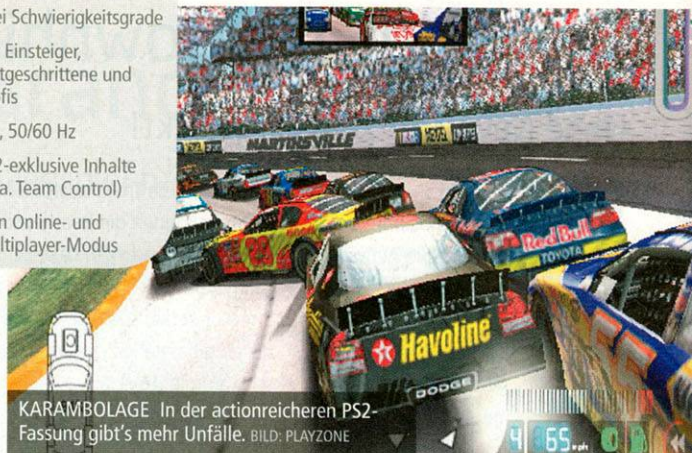
WERTUNG

STEUERUNG	75%	GRAFIK	70%	SOUND	66%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	75%		

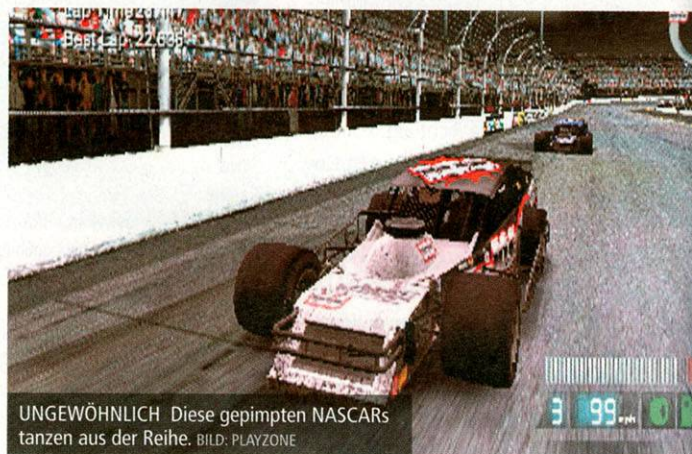
Kurzweiliger NASCAR-Racer mit PS2-exklusivem Inhalt. Leider ohne Multiplayer-Part.

Fakten

- 22 NASCAR-Strecken
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 50/60 Hz
- PS2-exklusive Inhalte (u. a. Team Control)
- Kein Online- und Multiplayer-Modus



KARAMBOLAGE In der actionreicheren PS2-Fassung gibt's mehr Unfälle. BILD: PLAYZONE



UNGEWÖHNLICH Diese gepimpten NASCARs tanzen aus der Reihe. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 50 Hz, 4:3
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Kooperationsmodus für bis zu vier Spieler



HEISS Bei der menschlichen Fackel sind schon mal ganze Gegnerhorden Feuer und Flamme. BILD: PLAYZONE



GRUPPENBILD Im Vergleich zur PS3-Fassung bekommen Sie sehr selten vorgerenderte Zwischensequenzen zu sehen. BILD: PLAYZONE

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer

Auch die PS2-Version ist kaum fantastisch.

Die PS2-Fassung der *Fanta 4* ist ähnlich actionreich wie ihr PS3-Bruder. Inspiriert von der Filmvorlage führt Ihre Reise dabei quer durch die Skrull Höhle, den Himalaja und Shanghai. Während der hektischen Hack'n'-Slay-Gefechte haben Sie kaum einen Überblick über das Geschehen, da Sie in der PS2-Version die konfuse Kamera nicht selbst steuern dürfen. Quasi als kleine Entschädigung gibt's dafür eine Übersichtskarte, die es nicht in die PS3-Variante geschafft hat. Ebenfalls vorhanden sind Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Werte jedoch nicht manuell beeinflussen können. Stattdessen steigen Ihre Helden automatisch im Level auf und kassieren neue Spezialfähigkeiten. Im Vergleich zum PS3-Pendant kommt der Teamgedan-

ke in der alten Generation besser zum Tragen: Die Fähigkeiten Ihrer Truppe werden sinnvoller eingebunden. (oy)

TEST

FANTASTIC 4

Genre:	Action-RPG
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	7 Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. Juli 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2kgames.de
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

WERTUNG

STEUERUNG	60%	GRAFIK	59%	SOUND	71%
MULTIPLAYER	54%	SINGLEPLAYER	52%		

Konfuser Klopfer mit wenig Abwechslung. Einen Hauch besser als die PS3-Version.

Top-Hardware geschenkt!



Jetzt das **PLAYZONE-Plus-Abo** bestellen und den praktischen Converter abstauben!



Jetzt noch fatter: Das **PLAYZONE Plus-Abo!**

Ihre PlayStation-2-Controller verstauben in der Ecke, seit Sie sich Sonys neue Wunderkiste gekauft haben? Das muss nicht sein, denn dank des praktischen Converters aus dem Hause SpeedLink können Sie Ihre alten Pads jetzt auch an der PlayStation 3 verwenden!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: compute@csj.de.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls von o. g. Anschrift abweichend):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Controller Converter PS2 zu PS3
Prämien-Nr. 003230

(Lieferung, solange Vorrat reicht)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

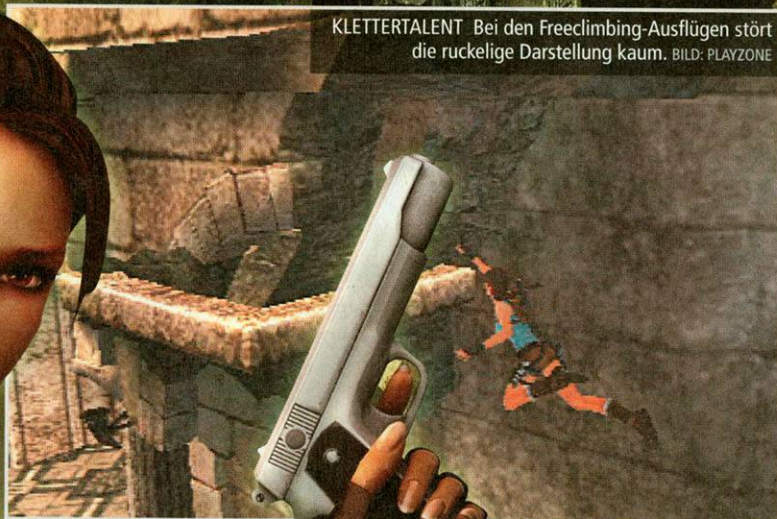
☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

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

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



KLETTERTALENT Bei den Freeclimbing-Ausflügen stört die ruckelige Darstellung kaum. BILD: PLAYZONE



Tomb Raider Anniversary

Fakten

- Inhaltlich identisch zur PS2-Version
- 16 Levels
- Angelehnt an den ersten Teil von 1996
- Moderne Steuerung aus Tomb Raider Legend
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene

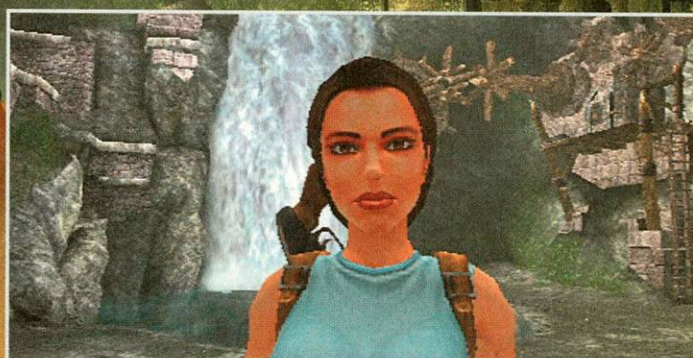
Die nächste Lara-Jubliäumsfeier steigt auf der PSP. Lohnt sich der Besuch?

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Bevor die PlayStation Portable auf den Markt kam, stellten sich viele vor allem eine Frage: Wird das Gerät technisch näher an der PSone oder der PlayStation 2 sein? Wenn man sich Crystal Dynamics' Neuauflage eines der größten PSone-Klassiker ansieht, fällt die Antwort erstaunlich leicht: Die neue PSP-Version von *Tomb Raider Anniversary* ist optisch verdammt nah am großen PS2-Bruder und lässt das 1996er-Original auf Sonys erster Konsole buchstäblich alt aussehen.



T-REX IM NACKEN Der klassische Bosskampf im Verlorene-Welt-Level wirkt auch auf der PSP ziemlich beeindruckend. BILD: PLAYZONE



GUT SIEHT SIE AUS Als Standbild sieht das Spiel fast so gut aus wie die PS2-Version. Leider wird die Detailfülle mit ruckeliger Darstellung erkauft. BILD: PLAYZONE



GRAFIKVERGLEICH Kantige Lara, grobe Texturen, geringe Sichtweite – Tomb Raider anno 1996 auf der PSone. BILD: EIDOS



BEACHTLICH Die PSP-Version ruckelt zwar, kann sich aber zumindest auf Bildern sehen lassen. BILD: PLAYZONE

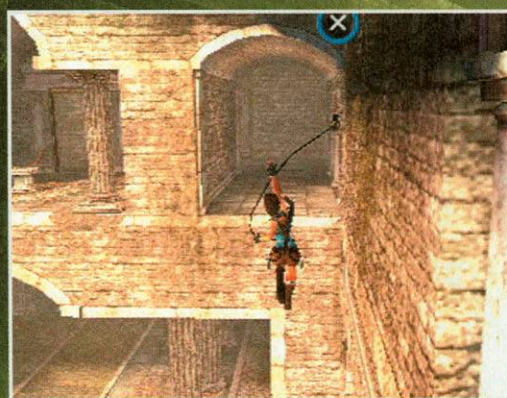


PS2 IM VORTEIL Die PS2-Version ist noch etwas hübscher – und steuert sich auch am besten! BILD: PLAYZONE

» Bei Kämpfen stört die ruckelige Grafik. «

RUCKELIGES ABENTEUER

Erkauft wird die vielerorts wirklich erstaunliche Grafikpracht allerdings mit einer relativ niedrigen Framerate: In seinen besten Momenten erreicht das Spiel kurzfristig fast 30 Bilder pro Sekunde, die meiste Zeit sind's aber eher 20 und bei besonders aufwendiger Umgebung oder vielen Gegnern auch schon mal 15. Das ist nicht nur ziemlich ruckelig, sondern vor allem auch nicht so gut spielbar, wie man sich das wünschen würde. Bei den Klettereinlagen und dem reinen Erforschen der Levels fällt dies erfreulicherweise kaum auf, denn *Tomb Raider Anniversary* ist ein vergleichsweise langsames Spiel. Doch bei den Kämpfen treten die Schwächen der PSP-Version gnadenlos zutage: Lara reagiert träge auf Ihre Kommandos und in Kombination mit der suboptimal agierenden Kamera – es gibt ja keinen zweiten Analogstick, um sie jederzeit schnell zu justieren – nehmen Sie oft unnötig Schaden oder stürzen mangels Übersicht in die Tiefe.



MITGEDACHT Den Magnethaken setzen Sie auf der PSP im Sprung per X ein – das sonst dafür zuständige Steuerkreuz wäre zu umständlich. BILD: PLAYZONE

GANZ NAH AN DER PS2-VERSION

Abgesehen von der Ruckelei tun sich die beiden Versionen fast nichts, inhaltlich sind sie identisch und auch grafisch sind die Unterschiede bemerkenswert klein. Auch die Steuerung wurde sehr gut an die PSP angepasst, außer bei den schon erwähnten Kämpfen gibt es hier keinerlei Grund für Kritik. Die teils riesigen, exzellent designten Levels sind an die Originalen von 1996 angelehnt, wurden jedoch in allen Details überarbeitet – selbst Kenner des Ur-Spiels werden hier an jeder Ecke neu gefordert. ■



MICHAEL PRUCHNICKI
empfiehlt die PS2-Version.

Wenn man mal vom Geruckel absieht, ist *Tomb Raider Anniversary* für ein PSP-Spiel wirklich beeindruckend – schon auf der PS2 zählte der Titel grafisch zu den Besten, und die Handheld-Variante ist optisch nur knapp dahinter. Warum also so wenig Begeisterung? Der Spielablauf ist durch das Geruckel ziemlich träge, was speziell in den Kämpfen wirklich nerven kann, und ständig ging mir nur ein Gedanke durch den Kopf: Warum spiele ich nicht einfach die grandiose PS2-Version? Trotz aller Qualität kann man die PSP-Fassung daher nur Leuten empfehlen, die das Spiel sonst weder auf der PS2 noch auf dem PC oder (demnächst) der Xbox 360 spielen können.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

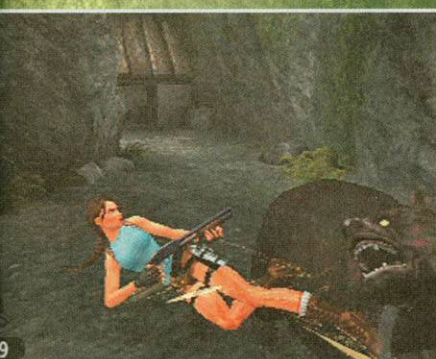
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Eidos
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	13. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.tombraider.com
Alternativen:	Splinter Cell Essentials

- ✓ Inhaltlich identisch mit dem PS2-Hit
- ✓ Optisch für ein PSP-Spiel beeindruckend,...
- ✓ ... was mit ständigem Geruckel erkauft wird
- ✓ Träge Reaktionen stören bei Kämpfen

WERTUNG 76% 80% 84%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
79%

Sieht toll aus, leidet aber am ruckeligen, trägen Spielablauf. Wir empfehlen die PS2-Fassung!



ADRENALIN-MODUS Lara lässt den wütenden Bären ins Leere laufen. BILD: PLAYZONE

Controller-Check

L+R

Ziel anvisieren

L

Kamera nach links drehen

R

Kamera nach rechts drehen

DIGIKREUZ

Oben

Über-die-Schulter-Zielmodus

Unten

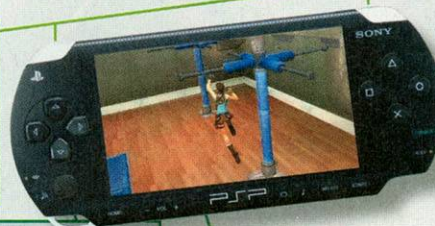
Medi-Pack benutzen

Links Magnethaken

Rechts Waffe wechseln

ANALOGSTICK

Lara bewegen/umschauen (mit Dreieck)



SYMBOLTASTEN

■ Schießen

▲ Kamera hinter Lara zentrieren/Umschauen (mit Analogstick)

✕ Springen/nach oben (beim Klettern/Schwimmen)/Magnethaken (im Sprung)

● Ducken/Ausweichen/nach unten (beim Klettern/Schwimmen)

BOOM! Splittergranaten sind immer ein gutes Mittel gegen terroristisches Ungeziefer. BILD: PLAYZONE

rianger für Shawn einen.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Anderer Maßstab, gleiche Regeln: Retten Sie auch auf der PSP Las Vegas vor den Tango-Terroristen!

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Während die Rainbow-Six-Truppe bereits zum fünften Mal auf den stationären Konsolen die Welt vor Terroristen (im Spiel-Jargon Tangos genannt) rettet, feiern die Elite-Krieger auf der PSP ihren Einstand. Anders als noch auf Xbox 360 und PS3 konzentriert sich Ubisoft in der Handheld-Fassung verstärkt auf den Shooter-Anteil. Eine einschneidende Veränderung in der sonst so Taktik-orientierten Franchise. Was also hält das Ende des Regenbogens diesmal für die Rainbow-Krieger parat? Ein Töpfchen Gold oder ein Häufchen Elend?

TAKTISCH ENTMANNT

Die Story von *Rainbow Six Vegas* knüpft an die Heimkonsolenversion an, lässt Sie die Geschehnisse jedoch aus einem anderen Blickwinkel erleben. Statt der angriffslustigen Vier-Mann-Armee aus der PS3-Fassung steuern Sie in der PSP-Variante lediglich zwei Rainbow-Söldner, namentlich Brian und Shawn, die einen nuklearen Angriff auf die Stadt Las Vegas verhindern müssen. Diese Namen sagen Ihnen nichts? Kein Wunder, in der PS3-Variante werden diese Herren mit keiner Silbe erwähnt. Quasi als unterstützender „Geistertrupp“ bleiben sie im Hintergrund und helfen den Heimkonsolen-Kriegern bei der Weltrettung.

Fakten

- PSP-Umsetzung des PS3-Hits
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Online und via Ad-Hoc gegen bis zu drei Spieler
- Spielzeit 5-6 Stunden



IM VISIER Ihr Sniperkollege Shawn nimmt die Terror-Tangos meist aus sicherer Entfernung aufs Korn und trifft fast immer ins Schwarze. BILD: PLAYZONE

Die ersten Abstriche in Sachen taktischem Anspruch machen sich in der Gruppenführung bemerkbar: Statt mit Ihrem Kumpel parallel durch Las Vegas zu latschen und diesen simultan zu befehlen, schreiten Sie meist alleine durch das Abenteuer. Nur an bestimmten Fixpunkten wechselt das Spiel automatisch zwischen den Helden. Wenn Brian storybedingt unter Tango-Beschuss gerät, nehmen Sie die Angreifer mit Sniper-Experte Shawn einfach einen nach dem anderen aufs Korn. Und falls einem Kollegen in den Abwasserkanälen und Bürogebäuden von Vegas ein Tor den Zutritt verwehrt, darf sich der andere als Schalterdrücker betätigen. Nicht wirklich kreativ, aber immerhin wird so zumindest eine taktische Note simuliert.

Leider wurde das einst taktisch geprägte Gameplay um weitere Elemente gekürzt: Während der Schussgefechte müssen Sie auf Healthpacks komplett verzichten und sich von Checkpoint zu Checkpoint hangeln. Eine Quicksave-Funktion gibt es nicht. Auch dürfen Sie keine gegnerischen Waffen oder Blendgranaten aufsammeln. Immerhin können Sie sich am Anfang jeder Mission entsprechend ausrüsten.

KONTROLLVERLUST

Ähnlich seinem Konsolenvorbild macht auch der PSP-Bruder von kontextsensitiver Steuerung Gebrauch. Mit der Snake-Cam schauen Sie an entsprechenden Punkten hinter Türen oder Wänden hervor und klären die Lage. Sie selbst können sich in bester Stealth-Manier hinter Kisten und Ecken verstecken und Ihre Gegner aus sicherer Distanz beobachten. PSP-typisch leidet die Steuerung auch bei *Rainbow Six Vegas* unter Komfortmängeln. Statt sich geschmeidig

AUTSCH! Meistens verhalten sich die Gegner dummlich passiv. In diesem Fall jedoch nicht. BILD: PLAYZONE



UNBRAUCHBAR Da meist Tageslicht herrscht, findet das Nachtsichtgerät kaum Verwendung. BILD: PLAYZONE



» Statt sich geschmeidig durch die Glücksspielstadt zu bewegen, lässt sich die Spezialeinheit wie ein Haufen störrischer Esel steuern. «

durch die Glücksspielstadt zu bewegen, lässt sich die Spezialeinheit wie ein Haufen störrischer Esel steuern. Von Präzision während der Shootouts kann also nicht die Rede sein. Wohl wissend hat sich Ubisoft dieses Problems angenommen und dem Spiel ein Lock-on-System spendiert. Leider reagiert dieses aber nur sehr widerwillig bis gar nicht und lässt Sie die Gegner nur aus nächster Nähe ins Visier nehmen. Im Vergleich zur fantastischen PS3-Steuerung ein bedauerlicher Rückschritt.

IM EILSCHRITT, MARSCH!

Während Sie für den Storymodus gerade einmal fünf bis sechs Stunden benötigen, können Sie den Spielspaß in zwei weiteren Spielmodi strecken: In der sogenannten „Terroristenhatz“ schießen Sie auf zufällig platzierte Tangos, im Missions-Modus dürfen Sie die Singleplayer-Missionen nochmal in höheren Schwierigkeitsgraden durchspielen. Daneben sorgt der Ad-Hoc- und Online-Modus

für etwas Auflockerung. Auf sechs Maps spielen Sie mit bis zu drei Gegnern das klassische Deathmatch bzw. Team-Deathmatch. Auch die technische Seite von *Rainbow Six Vegas* gibt sich äußerst unspektakulär: Neben der anfänglichen Texturarmut in den Außenarealen friert das Bild während der Gefechte gelegentlich für mehrere Sekunden ein. Ein ärgerlicher Bug, auf den Sie leider recht häufig stoßen werden. ■



ONUR YILDIRANCAN

hat gerne die Kontrolle.

War schon die PS3-Fassung von *Rainbow Six Vegas* in Sachen Taktik entschlackt worden, erinnern in der PSP-Version nur noch Fragmente an einen einstigen Taktik-Shooter. Während ich den Fokus auf Action aufgrund des kurzweiligeren Gameplays verzeihen kann, stört mich der radikale Wegfall des Teamgedankens. Selbst die ergrauten *Socom*-Krieger bekommen es hin, zumindest ein Zwei-Mann-Team zu kommandieren.

T.C.'S RAINBOW SIX VEGAS

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Freigegeben ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	26. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ubi.com/DE
Alternativen:	SOCOM: FB 2

- ☒ Kurzweiliger Shooter-Part
- ☒ Taktisch stark eingeschränkt
- ☒ Behäbige Steuerung
- ☒ Nerviger Freeze-Bug

WERTUNG STEUERUNG 60% GRAFIK 69% SOUND 72%

MULTIPLAYER 70% **SINGLEPLAYER 68%**

Behäbiger Handheld-Shooter für zwischendurch mit starken Abstrichen beim Taktik-Gehalt



SPEKTAKULÄR Ab und zu bekommen Sie ein paar CGI-Schnipsel zu Gesicht. Besonders das PSP-exklusive Intro ist beeindruckend. BILD: PLAYZONE

KAMPF UMS KLO
Wer besser rappt,
darf das einzige
stille Örtchen
nutzen. BILD:
PLAYZONE



PaRappa the Rapper The Hip Hop Hero

10 Jahre PaRappa! Zum Jubiläum gibt's eine PSP-Version des Musikspiel-Vorreiters.



Fakten

- 6 Levels
- 8 Remix-Stücke als Downloads angekündigt
- Für Fortgeschrittene
- Ad-hoc (bis 4 Spieler)
- GameSharing: Demo des ersten Levels

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Im September 1997 wagte Sony das Experiment und veröffentlichte das zuvor in Japan gut angekommene PlayStation-Spiel *PaRappa the Rapper* auch in Deutschland. Trotz positiver Kritiken von allen Seiten wurde das Spiel in Deutschland zum Flop. War es die verrückte Optik mit einfach gehaltener Umgebung und flachen Figuren? Der durchgeknallte Soundtrack mit viel Gesang und absurden Texten? Oder das ungewöhnliche Gameplay, das dem Spieler einiges an

Rhythmusgefühl abverlangte? Vielleicht war der Titel seiner Zeit auch einfach zu weit voraus – dafür spricht zumindest die Tatsache, dass die kaum veränderte PSP-Neuaufgabe von *PaRappa the Rapper* heute absolut zeitgemäß wirkt.

KICK, PUNCH, IT'S ALL IN THE MIND!

Wer jemals *PaRappa* gespielt hat, der erinnert sich sicher noch an den ersten Level, in dem unser Möchtegern-Held gegen den Kampfsport-Meister Chop Chop Master Onion zum Rapduell antritt. Der Zwiebelkopf legt dabei eine Zeile vor und

Sie müssen diese durch das Drücken der eingblendeten Tasten im richtigen Moment nachrapen. Dies wiederholt sich auch in den folgenden fünf Levels, wobei die Tastenfolgen immer länger und rhythmisch vertrackter werden. Eine Anzeige informiert

Sie darüber, auf wie hohem Niveau Sie derzeit rappen; fällt dieses zu tief, wird das Rapduell abgebrochen – Game over! Allerdings können Sie sich schon mit wenigen gut getimten Textpassagen aus gefährlichen Situationen retten.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Leider ist es oft recht schwierig, auf Anhieb die richtigen Rhythmen zu treffen, da nicht immer ersichtlich ist, auf welcher der gerappten Silben die zu drückende Betonung liegt. Zudem kommen Momente, in denen Sie überraschend schon nach einem halben Takt gefordert werden, obwohl der eingblendete Balken etwas anderes impliziert. Weiß man aber mal, wann diese Fallen kommen, ist das Spiel ziemlich einfach – genug Rhythmusgefühl vorausgesetzt – und die sechs Levels sind schnell geschafft. Sony hat acht Remix-Versionen der Spielsongs als Downloads angekündigt, doch konnten wir zum Zeitpunkt noch nicht darauf zugreifen. Auch der Multiplayer-Modus war mangels einer zweiten UMD noch nicht testbar. Per GameSharing können Sie einem Freund per Funk eine Demo-Version des Spiels schicken, die den ersten Level enthält (leider ohne Multiplayer-Modus). ■



MICHAEL PRUCHNICKI

fand's schon damals nicht sooo toll.

So mancher wird diese *PaRappa*-Neuaufgabe wohl durch die rosarote Nostalgiebrille sehen, doch letztendlich ist der Titel nur ein denkbar kurzes Vergnügen, bei dem der spielerische Inhalt nicht mit der abgedrehten Optik und dem coolen Soundtrack mithalten kann. Nach weniger als einer Stunde liefern bereits die Credits über meinen PSP-Screen. Als günstiger Download wäre das okay, aber zum Vollpreis?



RAPPENDER KÖTER *PaRappa* wirkt auch im Jahr 2007 noch frisch. BILD: PLAYZONE

ALL IN THE MIND
Die Songtexte sind
im Original peppiger
als die deutschen
Untertitel. BILD:
PLAYZONE



PARAPPA THE RAPPER

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Computer Entertainment Japan
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	11. Juli 2007
Spieler:	1 (-4 ad-hoc)
Web:	www.playstation.com
Alternativen:	Lumines II

- ✓ Einzigartiger Grafikstil
- ✓ Abgefahrener Soundtrack
- ✓ Nur 6 Levels!
- ✓ 40 Euro für ein altes PSone-Spiel?

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 62% SOUND 78%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 71%

Der Musikspiel-Pionier wirkt auch heute noch zeitgemäß, doch der magere Umfang stört.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Spiele, die die Welt nicht braucht ...

Insgeheim hatte ich schon fast gehofft, ich könnte an dieser Stelle den identischen Text vom PS2-Test runterleiern, doch kaum war die UMD in der PSP, hat sich diese Hoffnung zerschlagen. Zwar sehen sich die Versionen auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich, doch nicht nur der fehlende rechte Analog-Stick sorgt für Unterschiede. Die PSP-Fassung ist an einigen Stellen (unnötig) erweitert, andernorts fehlen Levelteile. Auch auf dem Handheld darf man Hogwarts frei erkunden, muss aber mit regelmäßigen Ladepausen, ruckliger Optik und weniger Details leben. Leider setzt die Sprachausgabe regelmäßig aus und die Steuerung ist unnötig hakelig. Das Ansinnen der Entwickler, auf der PSP eine identische Spielerfahrung zu bieten, ist allerehrenwert, aber leider nicht geglückt. Immerhin: die PSP-Ver-

sion beinhaltet einen Mehrspieler-Modus, den wir mangels zweiter Version aber nicht ausprobieren konnten. Wer eine PS2 oder PS3 hat, kann sich die Handheld-Fassung schenken, alle anderen finden ebenfalls bessere Alternativen. (mb)

TEST

HARRY POTTER 5

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1-6
Web:	www.eagames.de
Alternativen:	Prince of Persia: Rival Swords

WERTUNG

STEUERUNG 52% GRAFIK 63% SOUND 46%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

56%

Entschlackte Umsetzung, die unter hakeliger Steuerung und zahlreichen Fehlern leidet.



GEISTERHAUS Details und Mitschüler sind in den riesigen Räumlichkeiten vom PSP-Hogwarts kaum auszumachen. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Hogwarts wurde den Filmsets nachempfunden
- Ca. 8 Stunden Spielzeit
- Für Einsteiger
- Ad-Hoc (bis 6 Spieler)
- Nur komplett deutsche Sprachausgabe

MAGISCH Zaubern sieht schick aus und ist einfacher zu bewerkstelligen als auf den Heimkonsolen. BILD: PLAYZONE



DER PREIS DER MOBILITÄT Die einzelnen Areale sind nicht mehr miteinander verbunden und außerdem kleiner als beim Original. BILD: PLAYZONE



NAIL-THE-TRICK Das zentrale Gameplay-Element von Project 8 haben die Entwickler auf der PSP leider nicht gut umgesetzt. BILD: PLAYZONE

Tony Hawk's Project 8

Die PSP-Version lahmt etwas!

Um eines gleich vorweg zu nehmen: *Tony Hawk's Project 8* für die PSP ist ein gelungenes Spiel, wenn man es an den klassischen *Tony Hawk*-Kriterien misst. Sie können den Skater flüssig und präzise durch die abgespeckten, aber technisch durchaus ordentlichen Umgebungen steuern und wieder einmal die irrwitzigsten Monster-Kombos ausführen. Allerdings haben die Entwickler bei der Umsetzung des zentralen Gameplay-Features, dem Nail-the-Trick-System, das Ziel verfehlt. Sie schalten in diese stylische Zeitlupenfunktion, indem Sie die Analogplatte kurz nach unten drücken. Nun steuern Sie mit dem Digikreuz den linken Fuß und mit den Aktions-Tasten den rechten Fuß. So weit, so gut. Leider lassen sich die Tricks viel zu unpräzise und hakelig ausführen. Ebenso ärgerlich ist die Verzögerung bei der Aktivie-

rung, wodurch sich Nail-the-Tricks-Moves als Kombo-Element außerhalb einer Halfpipe oder großen Rampe komplett disqualifizieren. (uc)

Fakten

- 10 voneinander getrennte Umgebungen
- Ad-Hoc (bis 4 Sp.)
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Gute Spielbarkeit

TEST

TONY HAWK'S PROJECT 8

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Page44 Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	6. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.tonyhawksproject8.com
Alternativen:	THUG 2 Remix

WERTUNG

STEUERUNG 70% GRAFIK 75% SOUND 85%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

69%

Project 8 steht und fällt mit dem Nail-the-Trick-Feature. Und da versagt die PSP-Version.

MENSCHENVER-
ACHTEND? Eine
Szene aus dem
kommenden
Medal of Honor
Airborne.

BILD: PLAYZONE



Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik oder
Lob? Dann schreiben Sie
uns! Wir freuen uns über
jeden Brief, der uns
erreicht, und bemühen
uns, alle Fragen zu
beantworten! Schreiben
Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@play-zone.de

Diese Spiele sind schlicht und einfach **menschenverachtend!**

In den letzten Wochen erreichte uns ungewöhnlich viel Post, die auf den Leserbrief „Ihr könnt nix!“ aus der letzten Ausgabe Bezug nahm. Dies und das Ergebnis unserer Umfrage zum Thema „Im Zweifelsfall Xbox-360-Material oder gar keine Screenshots/Videos zu einem Spiel?“ bestärken uns in unserer bisherigen Strategie. Für einige Diskussionen dürfte auch ein aktueller Leserbrief zum Thema Zweiter-Weltkrieg-Shooter sorgen.

Kriegsspiele sind geschmacklos!

Liebe PLAYZONE,
ich schreibe euch nicht, weil ich Fragen oder Beschwerden bezüglich eures Magazins habe, sondern, um allen, die diese Zeilen lesen, bewusst zu machen, wie geschmacklos eigentlich Weltkriegsshoooter wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* sind. Denkt mal darüber nach: Manche von uns kaufen sich diese Spiele und wollen einfach Spaß dabei haben, ein paar Nazis abzuknallen – ich sage: Diese Spiele sind schlicht und einfach menschenverachtend! Ist es nicht schon schlimm genug, dass unsere Großeltern diese schreckliche Zeit erlebt haben? Ist es wirklich nötig, dieses düstere Kapitel der Menschheitsgeschichte zur reinen Unterhaltung (!) möglichst grausam und teilweise völlig übertrieben nachzustellen? Außerdem vermitteln Kriegsshoooter ein schlichtweg falsches Bild der Realität: „Eine Handvoll

lässiger amerikanischer Soldaten kämpft für den Weltfrieden und Gerechtigkeit – alle, die eine andere Uniform tragen, sind böse und sollen zur Hölle fahren“. Niemand erwähnt auch nur, dass die gegnerischen Soldaten vielleicht auch selbst Ehemänner und Väter waren und vielleicht nicht einmal aus eigener Überzeugung ihr Leben ließen, sondern nur taten, was ihr Land ihnen befohlen hatte! Einem Soldaten im Krieg geht es nun mal nicht um Tapferkeit oder Ehre, er versucht nur zu tun, was ihm befohlen wird, um sein Leben zu schützen. Leider wird in all den Videospielen viel zu sehr Schwarz-Weiß-Malerei betrieben, weshalb ich euch alle zum Denken anregen möchte – ich möchte, dass ihr an diese Zeilen denkt, wenn ihr das nächste Mal im Laden steht und euch überlegt, ob es nicht ein wenig respektlos gegenüber den Opfern des 2. Weltkriegs ist, wenn ihr Spiele mit dieser Thematik spielt ...

TOBIAS KOVARIK

Du hast Recht, geschmacklich bewegen sich Spiele mit derlei Settings auf streitbarem Niveau. Immerhin gibt es auch einige positive Ausnahmen, die ohne plumpe Schwarz-Weiß-Malerei und übermäßig reißerische Inszenierung auskommen, zum Beispiel die *Brothers in Arms*-Spiele, in denen das Thema noch am differenziertesten behandelt wird.

Was ist mit Sony los?

Liebes PLAYZONE-Team,
erst mal ein dickes Lob für eure Zeitschrift ... Klasse Arbeit!
Was ist eigentlich mit Sony los? Die letzte Demo, die wir bei uns im PlayStation Store bekommen haben, war vor ca. 2 Monaten eine sehr kurze zu *Virtua Tennis 3*. Im amerikanischen Store kann man sich bereits verirren vor lauter Demos, Trailern und Spielen. Bei uns kriegt man dagegen

Entzugserscheinungen vor lauter Handy-spielen. Versteht uns bitte nicht falsch, aber was soll ich denn bitte mit Q-Bert, das auf meinem Handy bereits vorinstalliert war? Und warum bitteschön können sich die Xbox-360-Benutzer von ihrem Marktplatz Demos zu Spielen wie Colin McRae: DIRT und BlackSite downloaden? Wir steigen bei diesem Konsolenkrieg nicht mehr durch. Auf der einen Seite möchte Sony den Markt beherrschen, auf der anderen Seite geben sie sich keine Mühe, die europäischen Gamer mit Demos zu verwöhnen. Der Online-Modus von Sony ist ihnen allein aus dem Grund, dass man nichts bezahlen muss, gelungen.

Na ja, hoffen wir mal, dass bald unsere 60-GB-Byte-Festplatte aufgestockt wird.

Grüß,

JULIAN HENSCHEL (SNAKEE)
UND FREDERIK (HALOALIEN)

Was mir wichtig ist ...

Liebes PLAYZONE-Team,
mit ein bisschen Wut im Bauch habe ich den ersten Leserbrief gelesen, den ihr in der Ausgabe 07/07 abgedruckt habt. Natürlich möchte vor allem jetzt, da die PS3-Spiele noch nicht wie die Pilze aus dem Boden sprießen, jeder ganz genau wissen, wie die Spiele nun auf der PS3 aussehen, und in den diversen Foren kommen immer ein paar Trolle und wollen einem klar machen, dass die PS3 keine Chance hat gegen die favorisierte Konkurrenz. Daher kann ich es nur allzu gut verstehen, dass manch einer enttäuscht ist, wenn in der PLAYZONE Videos von der Xbox gezeigt werden. Dennoch kann ich eine Reaktion wie

diesen Leserbrief nicht verstehen. Mein alter Vater ist Arzt und sagt immer: „Jeder Arzt hat die Patienten, die er verdient, und jeder Patient hat den Arzt, den er verdient“. Kurzum, solche Leser habt ihr nicht verdient. Bevor ich eure Zeitschrift abonniert habe, habe ich mir einige PlayStation-Magazine angesehen, und die Entscheidung ist mir sofort leicht gefallen. Eure Berichterstattung ist genauso, wie ich es mir wünsche. Nicht zu poppig, nicht zu erwachsen, umfassend, objektiv (soweit es geht). Eine runde Sache. Obwohl ich die Magazin-Variante nie gekauft habe, wäre die PLAYZONE sogar ohne die DVD umfassend informativ. Doch auch die Qualität der DVD hebt sich stark von anderen Publikationen ab: Maik! Allein Maik mit seiner unverwechselbaren Präsentation, die manchmal an den rasenden Reporter Kermit aus meiner Kindheit erinnert, macht die PLAYZONE-DVD unverwechselbar. Bei der letzten DVD haben meine Frau und ich das „Aloha he!“ vermisst, das aus aktuellem Anlass einem „Bonjour!“ weichen musste. Auch das kritisierte 16:9-Format ist selbstverständlich das einzig adäquate.

Fazit: Macht einfach weiter so! Besser geht es immer, das weiß ich als freischaffender Musiker ganz gut, aber die PLAYZONE ist ein bisschen wie Motorstorm (Maiks Kolumne Heft 05/07) – wenn eine Zeitschrift so viel Spaß macht, dann muss sie doch etwas richtig machen, selbst wenn einmal nur Videomaterial von der Konkurrenz vorliegt.

Herzliche Grüße!

MARC HAAG, HAMBURG



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

In diesem Monat geht's um den richtigen Fernseher für die Playstation3.

Player00 Rang: ▲ Mitglied seit: 21.03.07 Datum: 05.07.07 10:28	for PS3 Games(TV): Röhren, 720p oder 1080p Auflösung? Hi, ich benutze für meine PS3 games noch einen röhren TV. Will mir aber bald einen richtigen tv kaufen. Also einen 720p oder einen 1080p tv. 2 Fragen, erkennt man da einen Unterschied zwischen 720 und 1080p? ZB bei eine Diagonal länge von 60/ 70 cm? Wie groß ist der unterschied von 720p und röhren tv überhaupt? Hat jemand zu vielleicht vergleichsbilder? thx.
SickWittit Rang: ▲ Mitglied seit: 11.07.06 Datum: 05.07.07 17:59	AW: for PS3 Games(TV): Röhren, 720p oder 1080p Auflösung? 1080p lohnt sich erst ab Diagonalen von 40" oder mehr, viele sagen sogar, dass man einen Unterschied erst ab 50" sieht. Der Unterschied von der Röhre zu 720p ist gewaltig. Wenn du den Unterschied einmal gesehen hast, dann wirst du deine PS3 nie mehr an eine röhre anschließen. Leider sind die einzigen Vergleichsbilder die ich habe aus einer Zeitschrift und mangels Scanner kann ich die nicht in digitale form bringen.
Solidus_Dave Rang: ▲ Mitglied seit: 19.09.01 Keine Autorenpunkte Datum: 05.07.07 18:25	AW: for PS3 Games(TV): Röhren, 720p oder 1080p Auflösung? Zitat: (Original von Player00 am 05.07.2007 10:28) erkennt man da einen Unterschied zwischen 720 und 1080p? ZB bei eine Diagonal länge von 60/ 70 cm? Es gibt keine 1080p HDTVs, die so klein sind. Es kommt ansonsten auf den Sitzabstand an, ich kann den Unterschied bei meinen knapp 2m Sitzabstand bei einem ca. 100cm Bildschirm sehen. Sitz mir weiter weg braucht man noch größere Full HDTVs. Wechsel von Röhre auf HDTV ähnlicher Größe lohnt sich eigentlich immer für das PS3-Bild, vor allem wenn die Röhre 4:3 ist (die ganzen Spiele, Filme usw. sind ja auf 16:9 ausgelegt). Postinghilfe für Firefox(2.0)-User in PCGAVG7 (BBCode Update 2.1) Download siehe auch den Thread
Ingo5 Rang: ▲ Mitglied seit: 25.08.02 Datum: 07.07.07 19:53	AW: for PS3 Games(TV): Röhren, 720p oder 1080p Auflösung? es kommt ja nicht nur auf die auflösung an. gerade für blu-ray filme ist die wiedergabe mit 24hertz sehr wichtig und das haben im moment die wenigsten fernseher bzw gar keiner, alle die im moment mit 24hz werben rechnen nur die 24 bilder wieder in 60 um, das soll zwar besser aussehen als bei fernsehern die das signal gar nicht verarbeiten ruckelt aber trotzdem noch. außerdem ist das schwarz bei ldd fernsehern noch nicht im pasablem bereich angekommen, es ist eher grau. das ist besonders nervig wenn man nen film im dunkeln kuckt. zusätzlich dazu sollte der tv nen 100hz modus haben um die nachzieh effekte zu vermeiden die bei schnellen bewegungen zu sehen sind dazu kommen noch ein paar kriterien die im moment einfach noch kein ferseher alle zusammen in einem hat. das is auch der grund warum ich noch warte.

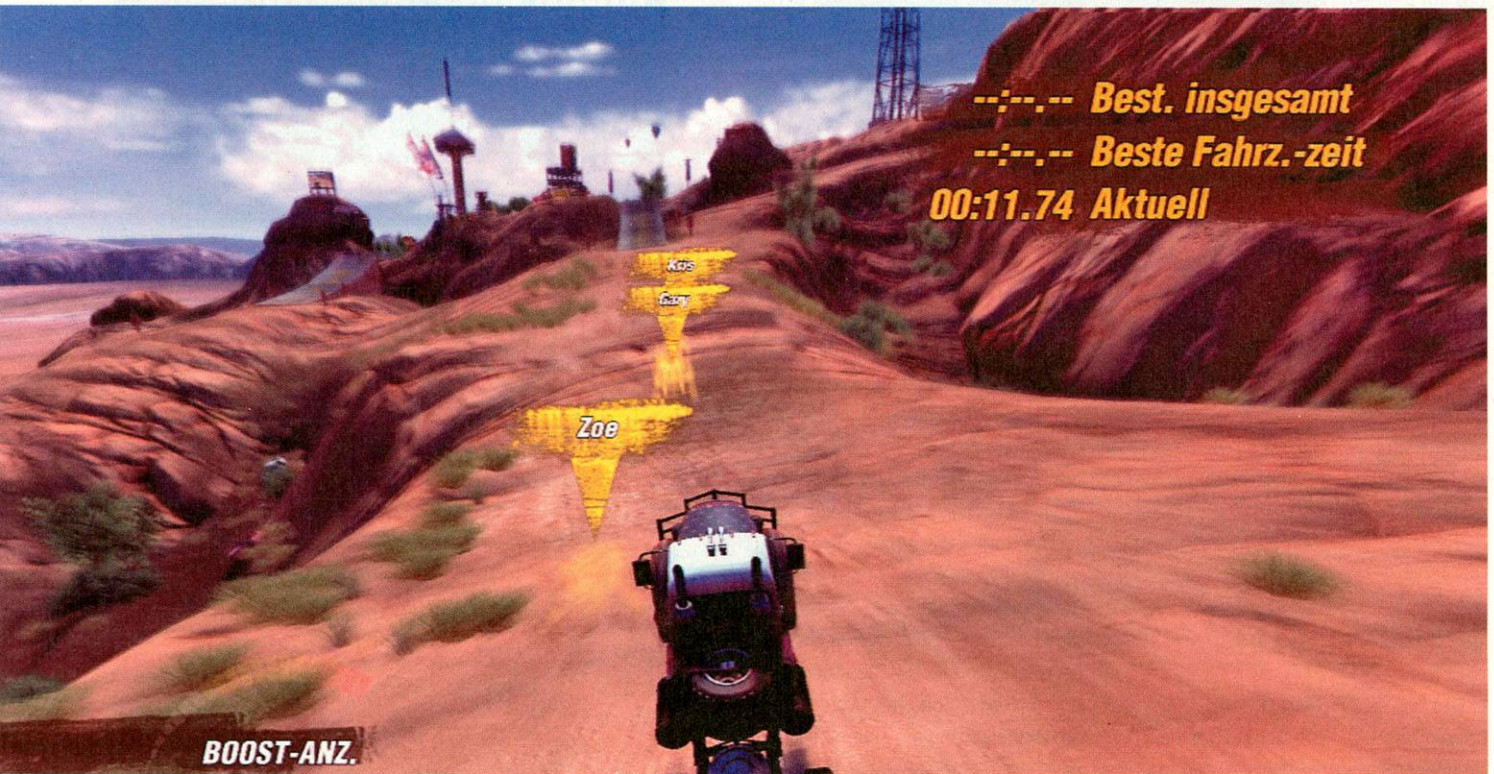


Praktikanten gesucht!

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@playzone.de) oder Brief (Computec Media AG, PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth)



Leser fragen, PLAYZONE antwortet



STARTPROBLEME?
Das neue Motorstorm-Update verträgt sich nicht immer mit dem Time-Attack-Download.

BILD: PLAYZONE

Motorstorm-Starthilfe

Hi! Ich hab ein Problem mit *Motorstorm* und hatte die Idee, die Experten von der PLAYZONE um Rat zu fragen. Ich hab den Time-Attack-Modus von *Motorstorm* aus Versehen direkt aus dem Playstation Store runtergeladen und nun startet das Spiel nicht mehr. Jedesmal nach dem Playstation-3-Logo ist Schluss. Die PS-Taste reagiert dann auch nicht mehr. Was soll ich machen? Die *Motorstorm*-Dateien löschen? Ich hatte das Spiel komplett durch ... :-(- Ich sag schon mal danke an

das beste PlayStation-Magazin auf der Welt (schleim)! Gruß!

NICOLAI ZIELINSKI

Du musst erst mit dem Spiel online gehen, damit es auf den aktuellen Stand gebracht wird. Dies steht auch dabei, wenn man das Time-Attack-Update runterlädt. Lösche das 1.1er-Update einfach von deiner Festplatte (sollte im Spieldaten-Ordner liegen), geh noch einmal mit dem Spiel online und lad dir dann das Time-Attack-Update noch einmal – dann läuft es!

Horizontal oder vertikal?

Hallo PLAYZONE, es ist doch immer wieder erstaunlich, wie manche Leute mit Krach und Gebrüll über jemanden herziehen können, vermeintlich „fachsimpeln“ und dabei der ganzen Öffentlichkeit ihre Unwissenheit demonstrieren. (Mein Kommentar zum Beitrag „Ihr könnt nix!“ in eurer letzten Ausgabe 07/2007).

Zumindest in mir habt ihr einen nach wie vor treuen Leser, der sich bisher immer auf eure Berichte und Spieletests verlas-



BREITBILD In HD-Auflösungen teilt Resistance den Screen in links und rechts auf. BILD: PLAYZONE



STANDARD Im 4:3-Modus wird das Bild anders aufgeteilt. BILD: PLAYZONE

sen konnte! Jedoch muss auch ich hier kurz meine Unwissenheit demonstrieren und euch folgende Frage stellen: Bei eurem Testbericht von *Resistance: Fall of Man* in der Ausgabe 03/2007 schreibt ihr beim Splitscreen-Bild, dass man diesen auch horizontal darstellen lassen kann. Könnt ihr mir sagen, wie ich das einstellen kann? Ich hab im Internet gesucht, hab die Spielanleitung zig Mal durchgelesen, hab jedoch leider immer noch keine Ahnung, wie ich das anstellen kann! (schäm)

Danke bestens für eure Antwort und macht einfach weiter wie bisher!

EUER STONEY

Man kann die Art der Bildschirmteilung bei *Resistance* nur indirekt beeinflussen: Wird die Konsole im 16:9-Format betrieben (was bei den HD-Auflösungen grundsätzlich der Fall ist), landet ein Spieler links und der andere rechts. Im 4:3-Modus dagegen landet Spieler 1 oben und Spieler 2 unten. Erscheint uns sinnvoll!

PlayStation 2 am PC

Hallo,

ich hab (mal wieder) eine Frage an euch. :) Kürzlich hieß es (als Antwort auf einen Leserbrief), man könne eine PS3 an einen PC-Monitor anschließen. Nun, da ich mir keine holen werde, wollte ich fragen, ob das auch mit einer PS2 geht und was ich dazu brauche.

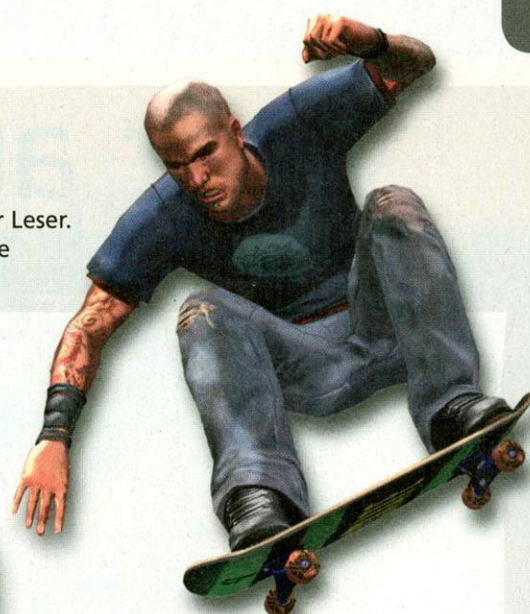
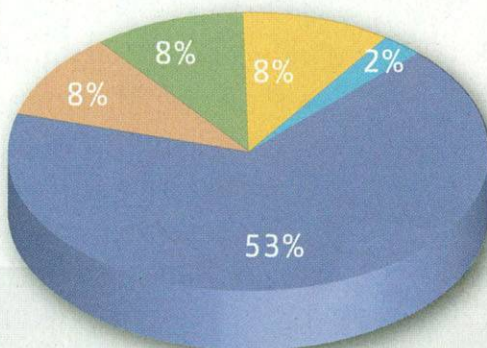
COLIN GRIESBACH, NÜRNBERG

Mit einer PlayStation 2 geht das nur sehr eingeschränkt über den Xploder-HDTV-Player, da die Konsole normalerweise kein VGA-Signal ausgibt. Leider funktioniert nur ein Teil der Spiele korrekt mit der Xploder-Software, da die Konsole (bzw. die meisten Spiele) nicht für progressive Signale gedacht ist – speziell bei europäischen Spielen müssen diese quasi gezwungen werden, progressive Signale (wie sie für den Monitorbetrieb nötig sind) auszuspecken, und das führt oft zu Grafikfehlern. Eine andere Alternative wären sogenannte VGA-Boxen, die lediglich das normale Bildsignal der Konsole wandeln. Die Qualität ist darüber aber bestenfalls akzeptabel und keinesfalls mit der von Monitoren gewohnten Bildqualität zu vergleichen.

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.

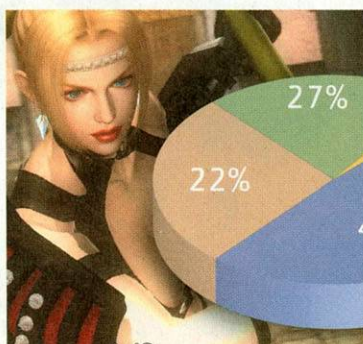
Wer wird der neue Skateboard-König? Electronic Arts' Herausforderer Skate oder das neue Tony Hawk?



- Ganz klar Tony Hawk's Proving Ground!
- Ich erwarte mir mehr von Skate!
- Kann mich derzeit nicht entscheiden.
- Interessanter wäre für mich, welcher Sack Reis in China als Nächstes umfällt!
- Andere Meinung

Was halten Sie von Tecmos PS3-Abenteuer Ninja Gaiden Sigma?

- Hab schon die Xbox-Version gespielt – die PS3-Neuaufgabe ist natürlich Pflicht!
- Kenne die Xbox-Version nicht, aber das PS3-Spiel sieht cool aus!
- Finde ich in Ordnung!
- Ninja Gaiden hat mich noch nie interessiert.

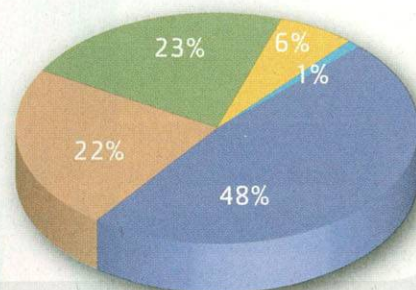


Keine Stimmen für folgende Antworten:

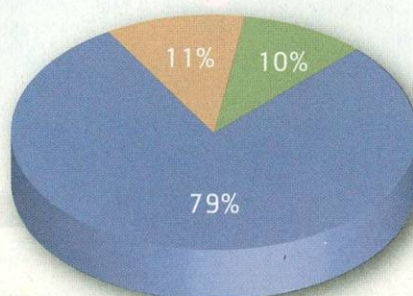
- * Fand die Xbox-Version cool, aber die PS3-Fassung ist enttäuschend.
- * Hab schon die Xbox-Version gespielt, mehr Ninja Gaiden brauche ich nicht.

Zeit für den Wechsel? Call of Duty 4 spielt nicht mehr zur Zeit des zweiten Weltkriegs

- Sehr gut! Das wurde langsam langweilig!
- Das ist mir egal, solange die Action stimmt!
- Schade, ich fand das ursprüngliche Setting besser!
- Call of Duty interessiert mich so oder so nicht.
- Andere Meinung



Manchmal geben die Entwickler nur Xbox-360-Bilder und -Videos zu kommenden PS3-Spielen raus. Finden Sie Berichte mit solchem Material akzeptabel, solange die gezeigte Version genannt wird, oder sollten wir ganz darauf verzichten?



- Finde das okay, solange es kein PS3-Material gibt. Besser als gar kein Bericht/Video!
- Ist mir relativ egal.
- In solchen Fällen wäre mir vorerst gar kein Bericht/Video lieber.

Lust auf ein Spielchen?



Jetzt Leser werben und ein
MEGA-GRATIS-GESCHENK abstauben!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

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

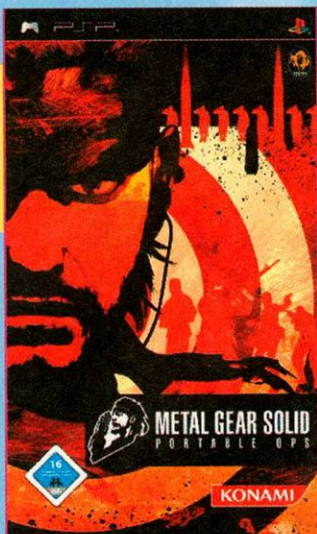
Nur kurze Zeit!



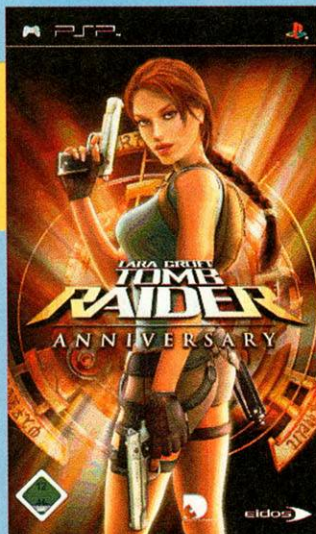
SingStar mit Mikrofonen (PS3)

Die Karaoke-Simulation erobert die PlayStation 3 – mit neuen Songs und neuen Features. Laden Sie sich Ihre Wunschsongs im SingStore herunter oder präsentieren Sie Ihre besten Performances online. Mehr als 300 Songs sind zum Start des Spiels im Online-Shop erhältlich!

Lieferung erfolgt sobald verfügbar.
Prämien-Nr.: 003245



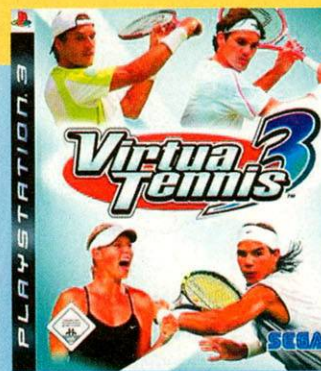
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
Auch auf dem Handheld erreicht die Serie Kultstatus. Ein weiteres Meisterwerk von Hideo Kojima.
Prämien-Nr.: 003226



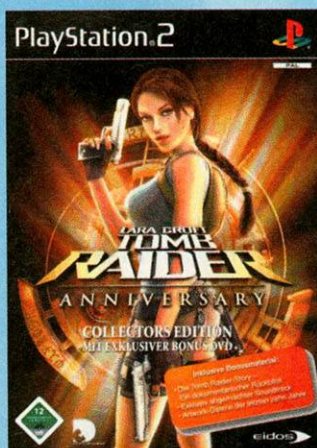
Tomb Raider Anniversary (PSP)
Elegant schwingt sich Lara auch auf Sonys Handheld durch verwinkelte Levels mit unzähligen Geheimnissen.
Prämien-Nr.: 003227



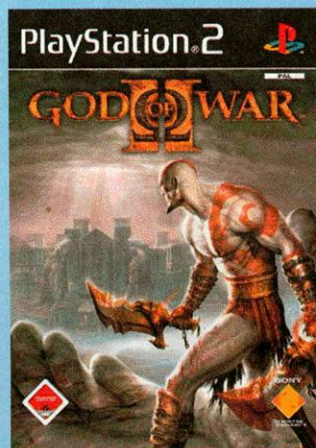
Sonic the Hedgehog (PS3)
Das erste PlayStation-3-Abenteuer des rasenden Igels. Neun spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung!
Prämien-Nr.: 003194



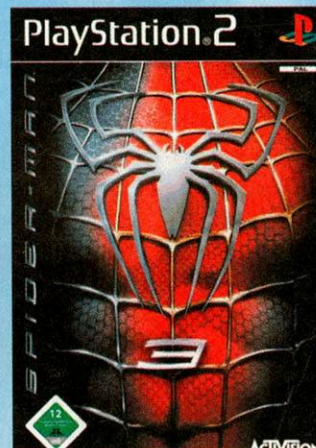
Virtua Tennis (PS3)
Das Debüt der Serie auf der PlayStation 3 setzte sich sofort an die Spitze der Sportspiele – die Tennisreferenz!
Prämien-Nr.: 003195



Tomb Raider Anniversary (PS2)
Wer als neuer Fan Lara Crofts Debüt in zeitgemäßer Form erneut erleben möchte, liegt hier goldrichtig!
Prämien-Nr.: 003223



God of War 2 UNcut (FSK 18!) (PS2)
Bombastisch präsentierter Action-Blockbuster. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
Prämien-Nr.: 003224



Spider-Man: The Movie 3 (PS2)
Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen.
Prämien-Nr.: 003225



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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange der Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

WipEout 2097

Außerdem von Psygnosis ...

- 1997-2000
Colony-Wars-Serie (PSone)
- 1997-1999
G-Police-Serie (PSone)
- 1999-2000
Rollcage-Serie (PSone)
- 1996
Assault Rigs (PSone)

... oder die Definition des Wortes Geschwindigkeitsrausch.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Früher war alles besser! Ein Satz, den man gerade unter Videospielern immer wieder hört. Nicht selten ist es nur eine verblendete Erinnerung, die einen in der Vergangenheit schwelgen lässt. Schaut man sich sein hochgelobtes Lieblingsspiel nach Jahren der Alterung noch einmal an, stellt man oft genug fest, dass der Zahn der Zeit kräftig am Objekt der Begierde genagt hat. Nicht so bei *WipEout 2097*. Sicher, heutzutage ist man schärfere Texturen gewohnt und neumodische Effekte sucht man ebenfalls vergebens, dennoch ist die Optik nach wie vor enorm stimmig. Das liegt nicht zuletzt am Design, das jedem Nachfolger noch immer haushoch überlegen ist. Futuristische Städte und Landschaften sehen eben nicht immer

gleich aus und *WipEout 2097* hebt sich in diesem Punkt durch unglaublich eigenständige und einzigartige Bauwerke hervor.

DESIGNERAMA

Noch deutlicher werden die Unterschiede im Hauptmenü und spätestens hier erfahren wir auch den Grund für das hippe Design. Die Profis von Designers Republic (www.thedesigntersrepublic.com) waren am Werk. Während auch der dritte Teil der Serie von dieser Zusammenarbeit profitierte, litt die PS2-Episode deutlich darunter, dass hier nur noch die Spieleentwickler selbst tätig waren. Eigentlich verwerflich, aber in diesem Fall passend wie die Faust aufs Auge, war die allgegenwärtige Werbung für den Energy-Drink Red Bull. Jeder Ladescreen

war nichts anderes als die Aufforderung, die eigenen Reflexe mit dem Gesöff an die Leistungsgrenze zu treiben.

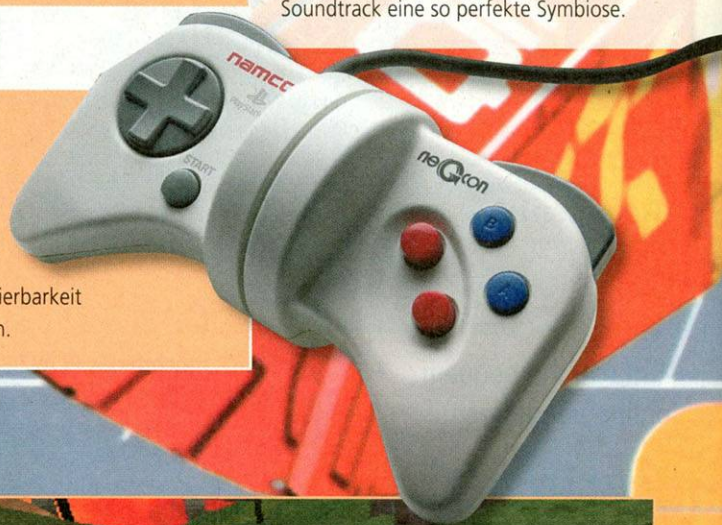
RENNSPIEL DES JAHRES

Doch 2097 war nicht nur schöner Schein, auch spielerisch wurde edelste Kost geboten. Die wenigen Strecken waren allesamt perfekt erdacht und forderten den Fahrern in den höheren Geschwindigkeitsklassen alles ab. Dank der gefühlvollen Steuerung ging dies gut von der Hand. Besonders mit dem NeGcon-Controller von Namco drehten Profis im wahrsten Sinne des Wortes ihre Runden. Blutige Anfänger mussten früh das Handtuch werfen und dennoch spielte man den Titel immer wieder gern, was nicht zuletzt an der hervorragenden Musikuntermalung lag. Ob The Prodigy, Future Sound of London oder die Chemical Brothers, selten zuvor bildeten Spiel und Soundtrack eine so perfekte Symbiose.

Steuer-Vorteil

Namcos NeGcon verhalf *WipEout*-Spielern zu perfekten Kurvenfahrten.

Ursprünglich für Namcos eigene Rennserie *Ridge Racer* erdacht, wurde das eigenwillig gestaltete Mini-Lenkrad auch von einigen anderen Spielen unterstützt. Ein absoluter Glücksfall für *WipEout*-Fans, denn die Kontrollierbarkeit des Spiels mit dieser Peripherie ist nahe an der Perfektion.



REKURSION

Die Entwickler

Man sieht sich immer zweimal im Leben ...

Psygnosis war Ende der 90er jedem Videospieler ein Begriff. Doch kurz nach dem Jahrtausendwechsel war es vorbei mit der Tradition. Doch das Ende war abzusehen, als sich kurz nach der Veröffentlichung von *WipeOut 2097* die wichtigsten Designer absplatteten und ihr eigenes Studio gründeten – *Curly Monsters*. Für Microsofts Xbox entstand dort der *WipeOut*-Klon *Quantum Redshift*, der bei Erscheinen vor allem technisch für Staunen sorgte. Der kommerzielle Erfolg dagegen stellte sich nicht ein und *Quantum Redshift* sollte der einzige Titel sein, den die „lockigen Monster“ jemals veröffentlichten. Mittlerweile sind einige der Entwickler von damals wieder bei Sony angestellt und arbeiten im Studio Liverpool an den Serien *WipeOut* und *Formel Eins*, andere gehören zum Team von Sidhe Interactive, die mit dem originellen *GripShift* im vergangenen Jahr auf der PSP (und erst kürzlich auf der PS3) einen Achtungserfolg feiern konnten. Wer die lange Historie von Psygnosis genauer in Augenschein nehmen möchte, dem sei die (inoffizielle) Fanpage zum Studio www.psygnosis.org empfohlen.



FEEL THE RUSH

Während heutzutage bei jedem Rennspiel der Ruf nach superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde allgegenwärtig ist, war dies zum damaligen Zeitpunkt eher die Ausnahme. Auch *WipeOut 2097* lief „nur“ mit 30 beziehungsweise 25 (PAL-)Bildern pro Sekunde, doch das Geschwindigkeitsgefühl war nichtsdestotrotz enorm. In den höheren Geschwindigkeitsklassen rast die Strecke nur so am (versierten)

Spieler vorbei und ein regelrechter Tunnelblick stellt sich ein. Und wer angesichts dieses Tempos dann vom mechanisch klingenden Kommentator die Worte „Contender eliminated“ zu hören bekam, nachdem er mit dem Plasma-Bolzen einen Gegner vernichtet hatte, der wurde von Adrenalin nur so durchströmt. Und genau dieses Hormon ist es auch noch heute, das den Genuss von *WipeOut 2097* zu einem solchen Erlebnis macht und die

Vorfreude auf einen PS3-Ableger ins Unermessliche steigen lässt. ■



FLASHBACK WIPEOUT 2097

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sony
Entwickler: Psygnosis
Erschienen: Ende 1996
Web: www.psygnosis.org



FETT Das Intro ist zwar leider ebenfalls recht pixelig, aber saucol. BILD: PLAYZONE

Zukunftsmusik

Lizenzierte Musik gibt's heutzutage in fast jedem Rennspiel, doch selten passte sie so gut wie in diesem Spiel! Diese Songs waren auch als Audio-Tracks auf der Spiel-CD verfügbar.

Gerade mal elf Songs und dennoch leidet das Spiel nicht etwa unter musikalischer Eintönigkeit. Große Namen sorgten für große Musik. Doch auch der Studiomusiker von Psygnosis, Timothy Brian Wright, konnte unter dem Namen *CoLD StORAGE* Akzente setzen. Zusammen mit dem größten Teil des Entwicklerteams verließ auch er Psygnosis, steuerte aber zum PSP-Debüt *Pure* wieder ein paar Songs bei und hat 2005 sogar sein erstes Album veröffentlicht. Mehr Infos gibt's auf www.coldstorage.org.uk.

FUTURE SOUND OF LONDON	We Have Explosives
FUTURE SOUND OF LONDON	Landmass
FLUKE	Atombomb (Instrumental Mix)
FLUKE	V6
THE CHEMICAL BROTHERS	Dust Up Beats
THE CHEMICAL BROTHERS	Loops Of Fury
PHOTEK	The Third Sequence
UNDERWORLD	Tin There (Underworld Edit)
THE PRODIGY	Firestarter (Instrumental)
COLD STORAGE	Canada
COLD STORAGE	Body In Motion



STYLE OVER SUBSTANCE Das Menüdesign wurde an Minimalismus nur noch vom Nachfolger getoppt. BILD: PLAYZONE

Logic3 GamePad



ZUBEHÖR | Der Preishammer

Wer bei der Anschaffung eines zweiten Controllers nicht zu tief in die Geldbörse greifen möchte, sollte einen Blick auf den Logic3-Controller werfen. Dieser kostet lediglich 15 Euro, wofür der Spieler allerdings auf Annehmlichkeiten wie Funkverbindung und Bewegungssensoren verzichten muss. Dafür gibt's ein recht solides Pad, das in ergonomischer Sicht zwar dem Sony-Original nicht wirklich das Wasser reichen kann, aber dafür auch nur einen kleinen Teil davon kostet. Die Buttons, Sticks und das Digikreuz lassen sich relativ gut bedienen, selbst wenn sie nicht das hohe Niveau des Original-



PREISHAMMER Für den fairen Preis von 15 Euro gibt's das solide Logic3-Pad. BILD: PLAYZONE

Controllers erreichen. Sparfüchse, die mit den kleinen Schwächen dieses Pads leben können, können getrost zuschlagen – wer ein perfektes Zweitpad will, greift zu Sonys teurem Original. ■

TEST

LOGIC3 GAMEPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	-
Web:	www.logic3.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ✓ Supergünstiger Preis
- ✓ Ordentliche Bedienbarkeit
- ✓ Klobig
- ✓ Kurzes Kabel

WERTUNG



Für den unschlagbar günstigen Preis des Pads müssen Sie auf Bewegungssensoren und Funkverbindung verzichten.

Madrics HDMI- und Komponenten-Kabel



ZUBEHÖR | Das passende Kabel für jede Situation

Nahezu jeder namhafte Hardware-Hersteller hat mittlerweile in seinem Sortiment die verschiedensten Anschlusskabel für die PS3 – so auch Madrics. Die Bildqualität der Kabel ist dabei auf demselben hohen Niveau wie die der Konkurrenz, sowohl beim HDMI- und Komponenten- als auch beim weniger gängigen DVI-Kabel. Mit ordentlichen 2,5 Metern Kabellänge sind die Strippen ausreichend lang und sehen dank der coolen Ummantelung noch sehr edel aus. Abgerundet wird der gute Qualitätseindruck von den vergoldeten Steckern. Preislich liegen die Kabel mit circa 20 bis 25 Euro auf demselben Niveau wie die der Konkurrenz. ■

TEST

HDMI- UND KOMP.-KABEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	-
Web:	www.madrics.de
Preis:	Ab ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Gut

- ✓ Gute Bildqualität
- ✓ Ordentliche Verarbeitung
- ✓ Fairer Preis
- ✓ Lange Kabel

WERTUNG



Die Madrics-Kabel machen in jeder Hinsicht einen guten Eindruck und sind eine günstige Alternative zu den Sony-Originalen.



BILD: PLAYZONE



BILD: MADRICS

EDEL Egal ob HDMI, Komponente oder DVI, die Madrics-Kabel überzeugen durch Bildqualität und Verarbeitung. BILD: MADRICS

PSP Go!Cam

 ZUBEHÖR | Die Kamera für die PSP

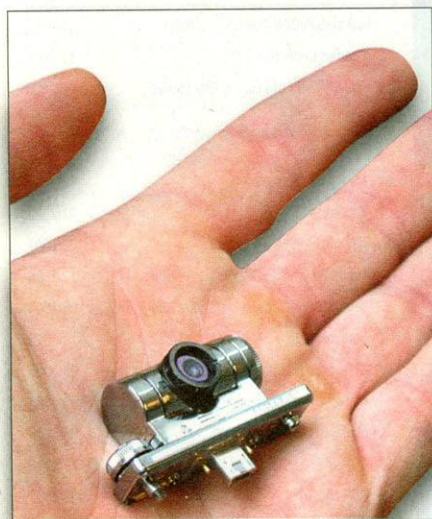
Nachdem die schicke kleine Kamera in Japan schon längere Zeit erhältlich ist, können kreative PSP-Besitzer nun auch hierzulande Fotos und Videos mit ihrem Handheld aufnehmen und gleich bearbeiten. Was die technischen Daten anbelangt, versetzt die kleine Cam mit ihren lediglich 1,3 Megapixeln niemanden ins Staunen, aber dennoch sehen die aufgenommenen Bilder und Videos überraschend gut aus – sofern sie bei ausreichend Licht aufgenommen wurden. Bereits die in der Firmware integrierte Software lässt Sie eine Reihe an Einstellungen bei Effekten und Qualität vornehmen, richtig Spaßig wird's allerdings erst mit der GoEdit!-Software, die registrierte PSP-Besitzer auf www.yourpsp.com kostenlos herunterladen können. Dann dürfen Sie Ihre Videos und Fotos schneiden, weitere nette Effekte hinzufügen und Ihr Werk mit Musik unterlegen. Lediglich beim Bearbeiten der



DREHBAR Die Linse der kleinen Kamera können Sie sowohl nach vorne als auch nach hinten ausrichten. BILD: PLAYZONE

Clips mit der GoEdit!-Software müssen Sie sich daran gewöhnen, dass die einzelnen Clips maximal 15 Sekunden lang sind – vielleicht ändern zukünftige Firmware-Updates etwas daran. Außerdem können Sie das spaßige Gerät zur Überwachung einsetzen: Nimmt das integrierte Mikrophon ein Geräusch wahr, schießt die Kamera ein Foto der Szenerie. Inwiefern die PSP Go!Cam von Spielen unterstützt wird, lässt sich momentan noch nicht sagen, doch aufgrund der um 180° schwenkbaren

Linse ist es durchaus möglich, den Spieler wie beim EyeToy in die Action zu integrieren. Insgesamt macht die Kamera einen guten Eindruck, vor allem für jüngere PSP-Besitzer ist sie eine gute Alternative zu Papis edler Digi-Cam. Doch wer ernsthaft Foto- und Bildbearbeitung damit betreiben will, stößt sehr schnell an die Grenzen des mit 49 Euro nicht wirklich billigen Geräts. ■



WINZIG Damit die Kamera nicht abhanden kommt, wird sie mit einer kleinen Hülle ausgeliefert. BILD: PLAYZONE

TEST

PSP GO!CAM

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sony
Info-Telefon:	-
Web:	www.yourpsp.com
Preis:	Ca. € 49,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ☒ Ideal für Nachwuchsfotografen
- ☒ Um 180° schwenkbare Linse
- ☒ Gute (kostenlose) Software
- ☒ Niedrige Auflösung

WERTUNG

★★★★★

Sonys Kamera für die PSP eignet sich ideal für Schnappschüsse und lustige Clips – weniger für ernsthafte Fotografie und Videobearbeitung.

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 MByte	Memory Card	Sony	ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MByte	Memory Card	MadCatz	ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MByte Max	Memory Card	Bigben Interactive	ca. € 20,-	–
Z-680	Soundsystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	ca. € 200,-	★★★★★
Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	–
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–

Modetipps, Einkaufsführer im Skateshop und freie Boxarena-Wahl. Diesen Monat ist die Auswahl sehr ausgefallen.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Fight Night Round 3



CHEAT | Schicken Sie in allen Box-Arenen Ihre Gegner zu Boden.

Wenn Sie von Anfang an alle Kampfarenen wählen möchten, geben Sie im „Create Champ“-Modus Ihrem Boxer den Vornamen „NEWVIEW“. Das schaltet sofort alle Austragungsorte frei.

GANZ EINFACH Kämpfen Sie, wo Sie wollen. BILD: PLAYZONE



The Darkness



CHEAT | Verpassen Sie Ihrer dämonischen Unterstützung zwei neue Outfits.

Wir wissen alle, dass Darklinge durchgeknallte Mode-Fanatiker sind. Um an zwei besondere Outfits für die teuflischen Spinner zu gelangen, geben Sie an einem

Telefonapparat die Nummer 4263 für das 2K-Sports-Outfit inklusive Baseballschläger und die Nummer 5664 für das Golfer-Outfit ein.



SPORTSKANONE Der Baseballschläger verleitet nur zu Dummheiten. BILD: PLAYZONE



BIRDIE Auf Klamotten wie diese fahren die Darklinge total ab. BILD: PLAYZONE

Tony Hawk's Project 8



CHEAT | Perfekte Stats, volle Ausstattung und mehr ...

Geben Sie im Cheats-Menü, zu finden in den Optionen, folgende Cheats ein:

CHEAT	EFFEKT
jammpack	Immer Spezial
allthebest	Volle Stats
frontandback	Perfekter Manual
balancegalore	Perfektes Rail
shellshock	Unendlich Fokus
yougotitall	Alle Specials
needaride	Alle Decks
newshound	Nachrichtensprecher
shescaresme	Immobilientante
enterandwin	Penner
hohohosoi	Christian Hosoi
strangefellows	Dad und Skate Jam Kid
notmono	Jason Lee
mixitup	Kevin Staab
manineedade	Beaver-Maskottchen
wearelosers	Schlaumeier
themedia	Fotografin und Kameramann
sellsellsell	Makler
plus44	Travis Barker
badverybad	Zwilling
suckstobede	Zombie
militarymen	Colonel und Sicherheitskraft



HILFESTELLUNG Mit den aktivierten Cheats kennt das Skaten keine Grenzen (oben). BILD: PLAYZONE

RIESENAUSWAHL Geben Sie den Cheat ein und Sie können aus allen Specials frei wählen. BILD: PLAYZONE

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-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 (PS3)	06/2007
Cars	11/2006
Cartoon Network Racing	04/2007
Crash Bandicoot (PSONe)	07/2007
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
Def Jam Fight for NY: The Takeover	12/2006
Def Jam Icon	07/2007
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Disney - Pixar Cars	11/2006
Exit (PSP)	09/2006
Fight Night Round 3 (PS3)	08/2007
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
Medal of Honor: Vanguard	07/2007
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
Ratchet & Clank: Size Matters	06/2007
RTL Skispringen 2007	01/2007
Scarface: The World is Yours	13/2006
Street Fighter Alpha Anthology	10/2006
Super Dragon Ball Z	11/2006
Superman Returns	03/2007
The Darkness	08/2007
Thrillville (PSP)	02/2007
Tomb Raider Anniversary	07/2007
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Tony Hawk's Project 8 (PSP)	08/2007
Urban Chaos: Riot Response	09/2006
Virtua Tennis 3 (PS3)	07/2007
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	07/2007

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen weiter:

0900/11 01 95 1

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost.**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (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. 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 _____

4. 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.

5. In unserer Rubrik Top 10 präsentieren wir eine Bestenliste der etwas anderen Art.

- ☐ Finde ich sehr unterhaltsam
☐ Kann im Heft bleiben
☐ Gefällt mir gar nicht – weg damit!

6. 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.

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: E3 2007	—	☐	☐	☐
Reportage: EA Sports Summit 08	—	☐	☐	☐
Sega Rally	—	☐	☐	☐
Blacksite	—	☐	☐	☐
Clive Barker's Jericho	—	☐	☐	☐
WipEout Pulse	—	☐	☐	☐
Pursuit Force	—	☐	☐	☐
Monster Hunter Freedom 2	—	☐	☐	☐
The Darkness (deutsche Version)	—	☐	☐	☐
Fantastic Four	—	☐	☐	☐
Nascar 08	—	☐	☐	☐
Atelier Iris	—	☐	☐	☐
Tomb Raider: Anniversary (PSP)	—	☐	☐	☐
Rainbow Six Vegas (PSP)	—	☐	☐	☐
Parappa the Rapper (PSP)	—	☐	☐	☐

8. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____
 Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
 Moderation: _____ Bonus: _____

9. Unsere DVD beinhaltet HD-Videos von PS3-Spielen auf der zweiten Seite.

- ☐ Genial, bitte unbedingt beibehalten!
☐ Ist mir egal
☐ Find ich gut, kann ich aber nicht nutzen.
☐ Ich brauche kein HD

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News
☐ Reportagen
☐ Vorschau
☐ Tests
☐ Komplettlösung
☐ Hardware
☐ Cheats & Codes
☐ Blu-ray

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 08/07)

Ausgabe: _____/_____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Welche Spiele und Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD- oder Blu-ray-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS3, PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS3, PS2 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 08, 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.
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 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 10 19 66	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (technische Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 55 88 01 01805/76 69 77	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) (Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 39 34 93 0900/1 39 24 92	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 50 55 11	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 82 48 47	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 15 12 00	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 10 19 50 0900/1 10 19 51	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
--	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn Okami Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 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 Ich will sofort ein Twisted Metal für die PS3! Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Alone in the Dark (PS3/PS2)
- 2 Assassin's Creed (PS3)
- 3 Burnout 5 (PS3)
- 4 Devil May Cry 4 (PS3)
- 5 Fallout 3 (PS3)
- 6 Final Fantasy XIII (PS3)
- 7 Gran Turismo 5: Prologue (PS3)
- 8 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 9 Half-Life 2: Orange Box (PS3)
- 10 Haze (PS3)
- 11 Heavenly Sword (PS3)
- 12 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 13 Killzone 2 (PS3)
- 14 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 15 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 16 Resident Evil 5 (PS3)
- 17 Silent Hill 5 (PS3)
- 18 Turuk (PS3)
- 19 Unreal Tournament III (PS3)
- 20 Wipeout HD (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (PS2)
- 4 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 5 FIFA 07 (PS2/PSP)
- 6 Final Fantasy XII (PS2)
- 7 God of War II (PS2)
- 8 Gran Turismo 4 (PS2)
- 9 GTA: San Andreas (PS2)
- 10 Guitar Hero II (PS2)
- 11 Kingdom Hearts II (PS2)
- 12 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 13 Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
- 14 MotorStorm (PS3)
- 15 Ninja Gaiden Sigma
- 16 Okami (PS2)
- 17 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 18 Rainbow Six Vegas (PS3)
- 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 Tekken 5 (PS2)
- 26 The Darkness (PS3)
- 27 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 28 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PSP)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 17. August 2007



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@play-zone.de www.play-zone.de
Vorstand	Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Koordinator Konsolenmagazine	Harald Wagner
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Maik Bütefür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Schönlein, Onur Yildiran, Sebastian Stange
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Marc Brehme
Layout	Stefanie Zehetbauer, David Mola, Matthias Schöffel, Lars Kromat, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Dayana Mostbeck, Melli Fickenscher
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Anke Moldenhauer
Produktionsleitung	Martin Clossmann, Ralf Kutzer
www.play-zone.de	Computec Internet Agency GmbH Sascha Pilling, David Martin
Redaktion	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wolny
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
Brigitte 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
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratiot: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiot@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
Abonnementpreise 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, EVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGŁAD SPORTOWY, TEMPO.

Die Kolumne

Ein Leben wie ein Popstar!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Sie können es ruhig zugeben, manchmal denken Sie sich beim Lesen dieser Zeilen, dass die Redakteure es doch eigentlich viel zu gut haben. Den ganzen Tag spielen, ab und zu mal ein paar Zeilen schreiben und ständig um die Welt düsen, um sich Spiele anzuschauen. Ja, so ist es dann auch, aber gerade den letzten Punkt sollten Sie einmal ganz genau durchdenken. Hierzu hätte ich eine kleine Übung für Sie: Setzen Sie sich doch mal auf Ihre Couch, aber sitzen Sie dabei aufrecht, rücken Sie sich Ihren Couch-Tisch ganz nah an die Beine und schnallen Sie sich mit einem Gurt fest. So bleiben Sie jetzt neun Stunden sitzen. Drehen Sie Ihre Anlage höllenlaut auf, aber stellen Sie den Radiosender so ein, dass nur lautes Rauschen zu hören ist. Lassen Sie sich von Ihrer Freundin oder Mutter nach drei Stunden etwas zu essen bringen, das so dermaßen mies schmeckt, dass Sie dankbar sind über die sechs Erdnüsse, die Sie ebenfalls erhalten. Sie dürfen Ihren Fernseher einschalten, aber das Programm ist vorgegeben und sämtliche Filme verstümmelt und ins falsche Format gebracht. Wer viele Freunde hat, bestellt sich 200 davon, die dann zeitgleich ihre Schuhe ausziehen, die sie den ganzen Tag anhatten. Nach diesen neun Stunden haben Sie es fast geschafft. Stellen Sie sich in den Flur und warten eine Stunde, bis Ihre Mutter oder Freundin Ihren Pass kontrolliert hat und warten eine weitere Stunde, bis Sie Ihren Koffer schnappen. Ein Traum, oder?



Was wird gespielt bei ...

Guy Wilday

Guy Wilday ist Leiter des Rennspielstudios von Sega in Birmingham und war vorher etliche Jahre hauptverantwortlich für die Colin-McRae-Serie von Codemasters.



Wieso ist *Tag des Donners* ein viel besserer Film als *Driven*?

(lacht) Tom Cruise. Und es gibt schnelle Nascar-Wagen auf breiten Rennstrecken.

Aber es gibt dort keinen deutschen Fahrer, der Beau Brandenburg heißt.

Stimmt, ein toller Name. (lacht)

Rennspiele werden niemals aus der Mode kommen weil ...?

Ich glaube, Leute wollen schnell fahren und Rennspiele verschaffen einem diese Möglichkeit, ohne dass man mit Strafen rechnen muss.

Gutes Stichwort: wie teuer war dein letzter Strafzettel für zu schnelles Fahren?

(lacht) Glaub's oder glaub's nicht, aber ich hatte schon lange keinen Strafzettel mehr, weil ich ein unglaublich verantwortungsvoller Fahrer bin.

Eine gewagte Aussage für einen Engländer mit einer Lotus Elise. Ihr fahrt doch alle wie die Irren.

Okay, ich glaube es waren 60 Pfund.

Nenne drei Spiele für die einsame Insel, die nicht unbedingt Rennspiele sein müssen.

Puh, das ist schwierig. Ich würde *Mario 64*, *Gran Turismo 3* und ein indiziertes Spiel mitnehmen.

Vielen Dank für das Interview und jetzt marsch, an die Arbeit! *Sega Rally* muss fertig werden!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Auch vor 5 Jahren war die E3 zentraler Mittelpunkt der Ausgabe. Auf fast 50 Seiten stellten wir sämtliche Highlights der Messe vor. Titelthema war aber ein Spiel, das heute noch Diskussionen innerhalb der Redaktion auslöst. *Stuntman* war sackschwer,

aber eben auch extrem motivierend. Enttäuschung des Monats war definitiv *Disneys Stitch: Experiment 626* – so lieblose Software hatte die Vorlage nicht verdient!



Statistik

Inspiriert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	E3-Berichterstattung
Test, den jeder machen wollte:	<i>The Darkness</i> (schon wieder!)
Test, den keiner machen wollte:	<i>Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Eine Tastatur nach einer Kaffeemaschine
Größte Enttäuschung:	<i>Rainbow Six Vegas</i> auf der PSP
Positivste Überraschung:	<i>Pursuit Force: Extreme Justice</i>
Dauer des Präsentations-, Spiel- und Interview-Marathons bei Valve:	6 Stunden, 14 Minuten
Verspätung des Gepäcks nach dem Rückflug von Seattle in Tagen:	5
Perfect Laps in WipeOut Pulse:	19
Anzahl der Freudentänze angesichts der Lieferung des neuen PSP-Debug-Kits	23
Anzahl der Besucher unserer Website www.videogameszone.de , die von einer vietnamesischen Homepage kamen:	103

Ausgabe 09/07 **ab 22. August** am Kiosk



| Vorschau



BILDER: ELECTRONI ARTS

Medal of Honor Airborne

Wir robben für Sie durch den Schlamm, sprechen mit den Entwicklern und spielen endlich die PS3-Version an.



| Vorschau



BILD: ELECTRONI ARTS

Army of Two

Electronic Arts sorgt für kooperativen Mehrspielerspaß der deftigen Sorte und wir dürfen endlich selbst Hand an den Controller legen.



| Vorschau

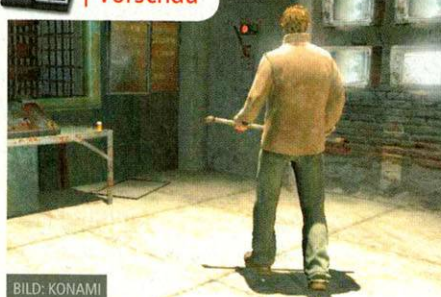


BILD: KONAMI

Silent Hill 5

Das bisher veröffentlichte Material macht uns noch nicht heiß, aber in der nächsten Ausgabe schauen wir uns den ersehnten Titel genauer an.



| Test

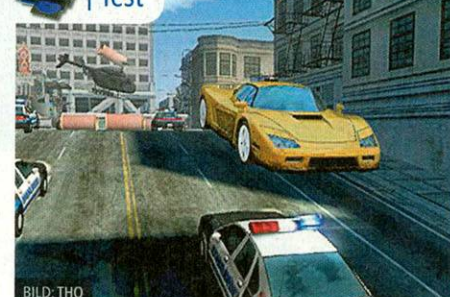


BILD: THQ

Stuntman: Ignition

Auf die PS3-Version müssen wir noch bis November warten, die PS2-Fassung soll schon im August in den Läden stehen. Ob's rechtzeitig zum Test kommt?



Nächsten Monat in der PLAYZONE: der ultimative Messe-Führer für alle Games Convention-Besucher.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
08/07

6-Seiten-Story zum DS-Hit Zelda: Phantom Hourglass, Resident Evil 4 Wii Edition im Test, Exklusiv-Interviews zu NIS ProStreet, FIFA 08 u. v. m.



WII PLAYER
07-08/07

Wichtigste Themen: Mario Strikers Charged Football-Pate Philipp Lahm im Exklusiv-Interview, Harry Potter, Die Sims u. v. m.



XBOX 360
08/07

Wichtigste Themen: Exklusiver Vor-Ort-Bericht zu Unreal Tournament 3, GTA IV im Video-Bericht, BioShock, The Darkness u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Spiel mit!

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



... Gut und billig!

Günstig spielen mit Nintendo Wii:
So werden Sie mit der Virtual Console glücklich!



... Denken & lenken mit Nintendo DS

Trainieren Sie Ihr strategisches Geschick mit mobilen Wirtschaftssimulationen

... Hier sind die Roboter!

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

Exklusiv-Interview mit WM-Held
PHILIPP LAHM

... zum Greifen nah

Mario Strikers Charged: Schütteln und klicken Sie sich mit Mario & Co. durch Ihre eigene Fußballsaison.

... Las Vegas in Ihrer Hosentasche:

Bond wird blass: Casino-Simulationen für Nintendo DS

- ... Tomb Raider Anniversary ... Uno 52 ...
- ... Harry Potter Phoenix ... Super Paper Mario ...



NUR **2,99 €**
JETZT NEU AM KIOSK!

EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!

**SICHER
DIR DEIN
TICKET!**

LEIPZIGER MESSE

**TICKET
DAY TICKET**

Berechtigung zum
einmaligen Eintritt
access only once!

23.-26. August 2007
GC 2007

AB
JETZT
IN DEINEM
SATURN
!

AB

8,50



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!