

PLAYZONE

DVD
IM HEFT

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

Über 100 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews



WEITERE DVD-THEMEN:
Medal of Honor: Airborne, Lair,
Heavenly Sword, Killzone 2,
Burnout Paradise, Army of Two,
Monster Hunter Freedom 2,
PSone-Rückblick: Need for Speed
und viele andere



SONY GEGEN DEN REST DER WELT **DIE ZUKUNFT DER PLAYSTATION 3**

REPORT SO SOLL DIE EDEL-KONSOLE
DIE MARKTFÜHRERSCHAFT SICHERN

VORSCHAU: NEED FOR SPEED PROSTREET
METAL GEAR SOLID 4 | ASSASSIN'S CREED
GTA IV | ARMY OF TWO | PES 2008

TEST: COLIN MCRAE: DIRT | SINGSTAR
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
STUNTMAN: IGNITION



**52-SEITEN-
MESSE-FÜHRER
ZUR GAMES
CONVENTION**



Ehre ist sein Kodex,
Rache seine Mission,
Blutvergießen seine einzige Wahl.

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

strangleholdgame.com

Ab September im Handel

„Action-Oper so **simpel wie genial**. Spielgewordenes Action-Kino für große Kinder mit Spaß an der Zerstörung.“

PlayZone, Ausgabe 07/2007

„**Grandiose Action**, eine komplett zerstörbare Umwelt und **sehr detaillierte Grafik** machen den Titel für mich zur **Action-Hoffnung des Jahres**.“

PC Games, Ausgabe 03/2007

 **XBOX 360 LIVE**
PLAYSTATION 3

 **Games**
for Windows

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

 **TIGER HILL**
ENTERTAINMENT

 **MIDWAY**

Stranglehold © 2007 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. Stranglehold, MIDWAY, and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Software platform logo (TM) and (C) IEMA 2006



EDITORIAL

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

THE DARKNESS



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



Benutze die furchterregenden 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.

Geschichte, geklaute Ideen & GTA

Das Imperium schlägt zurück

Geschichte wiederholt sich – oder nicht? Einst war Nintendo mit dem SNES der unbestrittene Weltmarktführer im Bereich Videospiele. Dann bekam man überraschend Konkurrenz von Sony und ließ sich mit dem Gegenschlag in Form des N64 (zu viel) Zeit. Fortan war Otto Normalverbraucher das Wort PlayStation eher ein Begriff als die Marke Nintendo. Ein Machtwechsel hatte stattgefunden, der eine Generation später noch deutlicher zugunsten der PlayStation 2 ausfiel. Und nun? Nun hat Sony überraschend Konkurrenz von Microsoft bekommen, muss sich mit dem enormen kommerziellen Erfolg von Nintendos Wii abfinden und die PlayStation 3 kam sehr spät. Steht uns ein erneuter Machtwechsel bevor oder hat Sony noch ein paar Asse im Ärmel? Wie lange wird der Erfolg der Wii anhalten und unter welchen Voraussetzungen kann die PS3 überhaupt den Erfolg der Vorgängerkonsole einstellen? Wir haben nachgeforscht und wagen auf sechs Seiten eine Prognose für Sonys Chancen, die Welt erneut in den „Third Place“ zu führen.

Über alle Konsolengenerationen hinweg führt unsere zweite große Story. Echte Innovationen in Spielen sind selten geworden und häufig befruchten sich Spiele-Entwickler gegenseitig. Das ist natürlich die positive Umschreibung dafür, dass heutzutage eigentlich jedes Spiel von anderen klaut und Gameplay-Ideen wie Wandpokale von einem Spiel zum anderen weitergegeben werden. Welche extremen Blüten diese Verfahrensweise treibt und wer nun eigentlich von wem geklaut hat, lesen Sie in unserer Reportage „Krieg der Klone“ ab Seite 24.

All das wurde überschattet von der Meldung des Jahres: Take 2 verschiebt *GTA IV* auf 2008. In der Geschichte von *Grand Theft Auto* hat es noch nie eine so große Verzögerung gegeben, was zeigt, dass selbst die Größten der Branche mitunter ins Stolpern geraten. Spieleentwicklung ist komplexer und teurer denn je und niemand wagt sich auszumalen, was passieren würde, wenn Take 2 ein unfertiges *GTA* auf den Markt geworfen hätte. Die Marke ist enorm wertvoll und entsprechend vorsichtig zu behandeln. Wir beneiden Rockstar North wahrlich nicht um den Druck, der auf der Mannschaft derzeit liegen muss, und freuen uns auf die vielen Alternativen, die zu Weihnachten in den Läden stehen werden.

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

NEWS

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

REPORTAGE

- 18 Die Zukunft der PS3
- 24 Krieg der Klone
- 30 Metal Gear 20th Anniversary

JEDEN MONAT

- 15 Blu-ray
- 14 Die Top 10
- 6 DVD-Inhalt
- 87 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 57 Info-Center: Charts
- 58 Info-Center: Die besten Spiele
- 62 Info-Center: Die Redaktion
- 54 Info-Center: Most Wanted
- 56 Info-Center: Termine
- 63 Info-Center: Test-Center
- 84 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Army of Two	46
Assassin's Creed	38
Colin McRae: DIRT	64
Crash of the Titans	52
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	68
GTA IV	12, 42
Guitar Hero: Rocks the 80s	79, 94
Jackass: The Game	8
LocoRoco PS3	13
Lost	12
Medal of Honor: Airborne	48
Mercenaries 2: World in Flames	13
Metal Gear Solid 2 Bande Dessinee: Sons of Liberty	33
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	34
Metal Gear Solid Mobile	33
Metal Gear Solid Online	32
Metal Gear Solid Portable Ops Plus	32
Mirror's Edge	13
Monster Hunter: Freedom 2	80
Need for Speed	90
Need for Speed ProStreet	50
Obscure II	76
Pro Evolution Soccer 2008	44
Shrek der Dritte	94
SingStar	70
Stuntman: Ignition	72
Transformers – The Game	71, 94
Twisted Metal: Head On	10
Worms: Open Warfare 2	82

18 | Die Zukunft der PS3



REPORTAGE: Die PS3 – wo steht sie gerade, wie geht ihre Geschichte weiter?

24 | Krieg der Klone



REPORTAGE: Wir gehen immer wiederkehrenden Spielprinzipien auf den Grund.

30 | Metal Gear 20th Anniversary



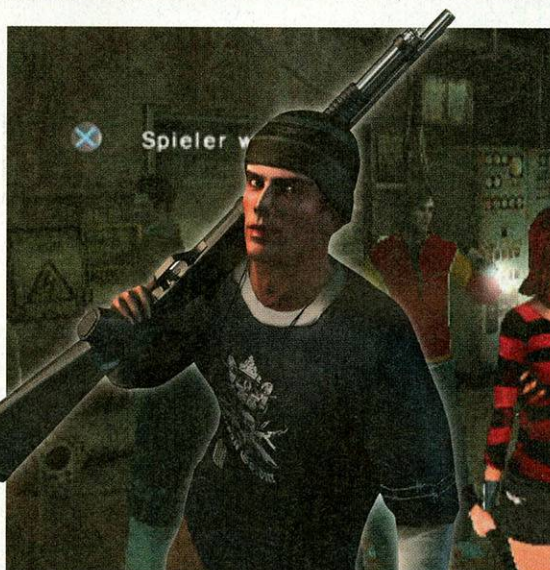
REPORTAGE: Eine der berühmtesten Videospielserien feiert 20-jähriges Jubiläum.



Colin McRae DIRT | 64

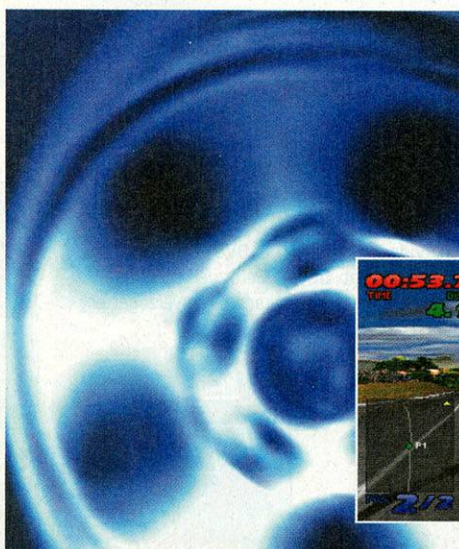


TEST: Endlich stattet der Rallye-Altmeister auch der PS3 einen Besuch ab.



Obscure II | 76

TEST: Der Teenie-Koop-Horror-Thriller in der Deutschland-Testpremiere



Need for Speed | 90



FLASHBACK: Der glorreiche Beginn einer ebenso glorreichen Rennspielserie

VORSCHAU

PlayStation 3

- 46 Army of Two
- 38 Assassin's Creed
- 42 GTA IV
- 48 Medal of Honor: Airborne
- 34 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 50 Need for Speed ProStreet
- 44 Pro Evolution Soccer 2008

PlayStation 2

- 52 Crash of the Titans

TEST

PlayStation 3

- 64 Colin McRae: DIRT
- 68 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 71 SingStar
- 70 Transformers – The Game

PlayStation 2

- 79 Guitar Hero: Rocks the 80s
- 76 Obscure II
- 72 Stuntman: Ignition

PSP

- 80 Monster Hunter: Freedom 2
- 82 Worms: Open Warfare 2

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Guitar Hero: Rocks the 80s
- 94 Shrek der Dritte
- 94 Transformers – The Game

THEMA DES MONATS

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

SEITE 2:

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

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:
Metal Gear Solid 4 (PS3)

Vorschau
Army of Two (PS3)
Crash of the Titans (PS2)
John Woo presents Stranglehold (PS3)
Medal of Honor Airborne (PS3)
Mercenaries 2: World in Flames (PS3)
Need for Speed ProStreet (PS3)
Stuntman Ignition (PS3)

E3 2007: Video-Nachschlag:
Assassin's Creed (PS3)
Burnout Paradise (PS3)
Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)
Darksiders: Wrath of War (PS3)
Folklore (PS3)
Guitar Hero III (PS3)
Heavenly Sword (PS3)
Killzone 2 (PS3)
Lair (PS3)
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)
SOCOM Confrontation (PS3)
Turok (PS3)
Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)
God of War: Chains of Olympus (PSP)
SOCOM: Tactical Strike (PSP)
Star Wars Battlefront Renegade Squadron (PSP)

Test
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PS3)
Monster Hunter Freedom 2 (PSP)
Obscure II (PS2)
SingStar (PS3)
Stuntman Ignition (PS2)

Bonus
Flashback: Need for Speed (P5one)
God of War: Chains of Olympus

Spiel-Trailer
Gran Turismo 5 Prologue
LittleBigPlanet
Lost
Resident Evil 5
Rock Band

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau
Blue Dragon (X360)

Test
Project Sylpheed (X360)

Spiel-Trailer
Lost Odyssey
Mass Effect
Project Gotham Racing 4

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)

Test
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (DS)
Mario Party 8 (Wii)
Trauma Center: Second Opinion (Wii)

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 09/2007, 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.

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Gran Turismo 5 Prologue
- Resident Evil 5

TEST:

- Ghost Recon Advanced Warfighter 2

VORSCHAU:

- Army of Two
- Assassin's Creed
- Burnout Paradise
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Guitar Hero III
- Heavenly Sword

- John Woo presents Stranglehold
- Killzone 2
- Lair
- Medal of Honor: Airborne
- Mercenaries 2: World in Flames
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Die komplette Demo)
- Need for Speed ProStreet
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Stuntman Ignition
- Turok
- Uncharted: Drakes Schicksal

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



€ 4,99
je Spiel!

Download-Charts

- 1..... Splinter Cell Double Agent™
- 2..... Real Football 2007
- 3..... Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
- 4..... Rise of Lost Empires
- 5..... Platinum Solitaire
- 6..... Midnight Hold'em™ Poker
- 7..... Porn Manager 2: The Villa
- 8..... Shrek der Dritte
- 9..... Fluch der Karibik
- 10..... Sweet Invaders

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 819

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

STIRB LANGSAM 4.0 DAS HANDYSPIEL

Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™

GAME-CODE:..... **819**

TOP-NEUZUGÄNGE



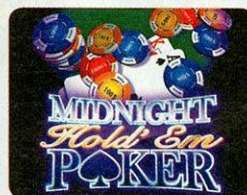
Driver® L.A.
Undercover

GAME-CODE:..... **806**



Rise of Lost Empires

GAME-CODE:..... **815**

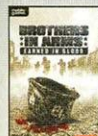


Midnight Hold'em™ Poker

GAME-CODE:..... **809**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action



Brothers in Arms® Earned
in Blood™

GAME-CODE:..... **804**



Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter® 2

GAME-CODE:..... **807**



Tom Clancy's Splinter Cell
Double Agent™

GAME-CODE:..... **821**

Sport



Real Football 2007

GAME-CODE:..... **814**



Midnight Billard 3D

GAME-CODE:..... **808**



Asphalt 3: Street Rules™ 3D

GAME-CODE:..... **802**

Logic



Dr Simon's Braintrainer

GAME-CODE:..... **805**



Platinum Solitaire®

GAME-CODE:..... **812**



Platinum Mahjong™

GAME-CODE:..... **811**

Arcade



Fluch der Karibik

GAME-CODE:..... **810**



Shrek der Dritte:
Das offizielle Handyspiel

GAME-CODE:..... **817**



Spectrobes

GAME-CODE:..... **818**

Erotic



Porn Manager 2: The Villa

GAME-CODE:..... **813**



Sexy Xonix

GAME-CODE:..... **816**



Sweet Invaders

GAME-CODE:..... **820**

Simulation



Zoo Tycoon 2

GAME-CODE:..... **822**



Age of Traders

GAME-CODE:..... **801**



Age of Empires 2 Deluxe

GAME-CODE:..... **800**

TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

NOCH BESSER

Wir beleuchten die Zukunft der PlayStation 3 und stellen fest: Die kommenden Jahre werden PlayStation-Spieler glücklich machen.



BILD: ELECTRONIC ARTS

NOCH MÄNNLICHER

EAs *Army of Two* scheint den Vorschuss-Lorbeeren gerecht zu werden. Ein Ballerspaß mit jeder Menge Testosteron!



BILD: PLAYZONE

NOCH SCHNELLER

Der Rallye-Meister meldet sich eindrucksvoll zurück. Die PS3-Version von *DIRT* sieht wunderschön aus und macht höllisch viel Spaß!



BILD: SONY

NOCH BUNTER

Die *LocoRoco*s erobern die PS3. Wir sind gespannt auf die Veränderungen und freuen uns schon jetzt auf die niedlichen Viecher.



BILD: ROCKSTAR GAMES

NOCH SPÄTER

Rockstar Games verschiebt *GTA IV* auf 2008. Das werden lange Monate des Wartens, aber das Spiel kann davon nur profitieren.

PLAYZONE auf der GC

Treffen Sie die Redaktion auf der Games Convention!

Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, steht die Games Convention unmittelbar bevor. Sie haben hoffentlich schon Ihre Reise nach Leipzig geplant, denn die Videospielmesse erreicht dieses Jahr neue Dimensions-Rekorde. Grund genug für uns, dort ebenfalls mit einem Stand vertreten zu sein. In **Halle 4, Stand B21** können Sie mit Redakteuren zocken, quatschen, fachsimpeln oder auch einfach nur einen Kaffee trinken. Wir freuen uns auf Ihren Besuch! (mb)



Jackass – The Game

Unfassbar hohl und lebensgefährlich ... YEAH!



MINISPIEL-SAMMLUNG | Hersteller: Empire Interactive, Termin: 4. Quartal 2007, Web: www.jackassthegame.com

Nachdem vor kurzem der Erscheinungstermin der Serien-Versorgung für Ende 2007 bestätigt wurde, konnten wir *Jackass: The Game* nun sogar selbst anspielen. Im Story-Modus übernehmen Sie die Rolle des Regisseurs einer *Jackass*-Staffel und müssen sieben Folgen mit diversen halsbrecherischen Stunts



EINE DISZIPLIN In einer Mülltonne die Straßen von San Francisco runterrollen. BILD: EMPIRE INTERACTIVE

in den Kasten kriegen. Erledigen Sie bei klangvollen Stunts, wie etwa „San Fran Trash Can“ oder „Suburban Catapult“, mehrere Ziele, um dafür ordentlich Kohle einzustreichen. Diese brauchen Sie auch, um Zugang zu den nächsten Dreh-Schauplätzen zu bekommen. Besonders Spaß ist allerdings der Mehrspielermodus, bei dem Sie die aus dem Storymodus bekannten Stunts nacheinander spielen oder besondere 1-gegen-1-Wettbewerbe veranstalten. *Jackass* ist ganz klar ein Fan-Produkt und auch nur Fans können dem Spiel etwas abgewinnen. Dafür erleben Sie aber denselben Schwachsinn wie im Fernsehen. Das Highlight: die Aufzählung der gebrochenen Knochen. (uc)

GC-Guide

Behalten Sie den Überblick auf Europas größter Spiele-Messe.

Die Games Convention steht vor der Tür und Sie sind hoffentlich dabei. Um in den gigantischen Messehallen nicht den Überblick zu verlieren, empfehlen wir Ihnen einen Blick in unseren Games-Convention-Guide, der diesem Heft kostenlos beiliegt. Auf 52 Seiten finden Sie alle wichtigen Informationen zur Messe, die wichtigsten Spiele-Highlights, einen übersichtlichen Standplan und die lohnendsten Ziele für den Abend nach der Messe. (mb)



Gewinnspiel Zone 3

Edle Sitzgelegenheiten für Messebesucher

Auch dieses Jahr wird Nobel Creativ die Games Convention mit edlen Sitzgelegenheiten ausstatten. Auf insgesamt 190 der schmucken Zone3-Sitzsack-Systeme können Sie es sich bequem machen und am Ende der GC sogar einen der begehrten Sitzsäcke mit dem Logo der Messe zu besonders günstigen Preisen erwerben. Wenn Ihnen dazu die Gelegenheit fehlt, können Sie sich auf der Hersteller-Homepage www.zone-3.de einen Sitzsack nach Wunsch zusammenstellen oder alternativ an unserem Gewinnspiel teilnehmen und zwei orange-farbene Zone3-Sitzsack-Systeme gewinnen.



Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 81“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!

God-of-War-PSP versteigert

Das Handheld im göttlichen Design

Stolze 1.750 Dollar hat sie eingebracht, die extravagante und mit Sicherheit einmalige PlayStation Portable im *God of War*-Design. Das Gerät wartet mit edlen Verzierungen und schicken Emblemen auf. Zusätzlich gibt's noch eine hölzerne Box, in der sich die Konsole aufbewahren lässt. 15 Prozent des Erlöses wandern übrigens an die Organisation „Child's Play“. Fehlt nur noch das passende Spiel, das sich der neue Besitzer hoffentlich auch noch leisten kann. (mb)



MASSIV
Ob das Spielen mit dieser PSP bequem ist, vermögen wir nicht zu beurteilen. BILD: SONY

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

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

Code: mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Der Weg zum Ruhm: Der große Autorenwettbewerb

Wir suchen den Super-Schreiber!



VERBORGENE TALENTE Stellen Sie Ihre Kreativität unter Beweis und nehmen Sie an unserem Wettbewerb teil. BILD: PLAYZONE

Begeistern Sie uns mit einem Bericht und gewinnen Sie den Abdruck Ihres Artikels in der PLAYZONE, Ruhm und Ehre und ein Spielepaket für eine Konsole Ihrer Wahl. Teilnehmen ist ganz einfach. Entscheiden Sie sich für eine Plattform und ein Spiel. Schreiben Sie hierfür einen Test auf unserer Website www.videogameszone.de. Jeweils auf der letzten Seite eines Spieletests haben Sie die Möglichkeit zur Bewertung von Lesertests. Nötig ist nur die Anmel-

dung bei unserer Community. Einen Anspruch auf Veröffentlichung gibt es nicht, der Teilnahmeschluss ist am 10. September 2007. Den Gewinner kürt die Community. Dabei geht es nicht nur um die Durchschnittswertung, sondern auch um die Anzahl der Bewertungen. Aus den Top-Lesertests kürt eine Jury aus Redaktionsmitgliedern den absoluten Gewinner. Detaillierte Informationen finden Sie auf unserer Website www.videogameszone.de. (uc)

Gewinnspiel Crash of the Titans

Das neue PS2-Abenteuer ist fast fertig, Crash-Fans sahen schon jetzt fette Preise ab!

Dieser kleine Racker ist nicht totzukriegen. Crash Bandicoot erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit und erhält mit *Crash of the Titans* in Kürze einen neuen Auftritt. Crash-Fans können sich mit einigen Preisen von Videndi jetzt schon mal in die richtige Stimmung bringen. Folgende Preise gibt es zu gewinnen:

- 3X Crash Team Racing für PS2
- 3X Crash Team Racing für PSP
- 3X Crash-Kühlschrankschmagnet
- 3X Crash-Kuscheltier

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, senden Sie uns eine Postkarte oder SMS mit dem Kennwort PZ81. Alle weiteren Details zu Teilnahme finden Sie auf der Seite 96. Viel Glück!



Twisted Metal kommt für PlayStation 2

David Jaffe (God of War) bringt Twisted Metal: Head On auf die PS2!



 CAR-COMBAT | Hersteller: Sony, Termin: Ende 2007, Web: www.playstation.de

Der Name David Jaffe wird seit dem Release von *God of War* stets mit brutaler Action in der griechischen Sagenwelt verbunden, doch der Mann hat auch schon davor gute Actionspiele entwickelt. Besonders in den USA erfreute sich die *Twisted Metal*-Reihe großer Beliebtheit und brachte es mit dem PSP-Ableger von 2005 auf immerhin sieben Teile. Jaffe kündigte nun an, dass er ein neues Entwicklerstudio mit dem Namen Eat, Sleep, Play gründet und zusammen mit seinem langjährigen Kollegen Scott Campbell (maßgeblich an der *Twisted Metal*-Reihe beteiligt) exklusiv Spiele für Sony entwickeln möchte, wovon das erste 2008 für PS3 oder PSP erscheinen soll. Zusätzlich kündigte er an, *Twisted Metal: Head On* auf die PS2 zu portieren, wobei das Spiel dort mit 60 Bildern pro Sekunde laufen und vor allem optisch aufgeböhrt werden soll. Besonderes Schmankerl für Fans sind die Levels, die aus dem (nie veröffentlichten) *Twisted Metal: Black 2* stammen sowie eine Videodokumentation zur Serie. Im Gespräch ist auch ein Artbook zur Reihe, doch bestätigt ist dies noch nicht. Auch ist noch unklar, wie viel von diesen Bonusinhalten je den Weg nach Deutschland finden wird, wo die Reihe einen eher schweren Stand hatte. (mb)



PSP-HIT Twisted Metal: Head On gehört zu den derzeit besten Spielen für Sonys Handheld. BILD: PLAYZONE

AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN
HARROD
berichtet.

PlayStation Premiere

Ich möchte zunächst sagen, dass ich der Meinung bin, dass die PlayStation 3 großartige Maschine ist und dass Ken Kutaragi in vielen Punkten Recht hatte. Allerdings ändern sich sowohl die Zeiten als auch die Märkte. Obwohl die PS3 mittlerweile in Europa und USA einen recht guten Stand hat, ist die Lage in Japan immer noch alles andere als zufriedenstellend. Natürlich ist Japan der einzige Markt, um den Sony sich nicht so große Sorgen macht, da hier der Konkurrent Microsoft mit der Xbox 360 noch schlechter dasteht. Allerdings sollte sich Sony vorsehen, sonst hat der Medienriese mit demselben Missverhältnis wie bei der PSP und dem DS zu tun. Was also ist eigentlich los? Selbst 6 Monate nach dem Release sind die Hardware-Abverkäufe nicht so prickelnd, viele Dritthersteller verschieben ihre Titel oder kündigen eine Xbox-360-Umsetzung an. Die Erscheinungsliste ist nach wie vor sehr übersichtlich und Sony scheint sich auch keine Mühe zu geben, die PS3 aggressiver zu bewerben. Die PlayStation Premiere 2007 war Sonys Chance, zu zeigen, dass die PS3 viel Potenzial besitzt und dieses in den nächsten Monaten auch ausspielt. Doch das genaue Gegenteil war der Fall. In Japan ist es wichtig, die kritischen Konsumenten zu überzeugen, um mit einem Produkt richtig Erfolg zu haben. Sony hat das mit der PS2 als kostengünstige DVD-Player-Alternative geschafft. Mit der Blu-ray funktioniert das allerdings nicht so ohne weiteres. Gelegentliche Angebote, stufenweise Preissenkungen und ein oder zwei große Titel pro Monat werden die Verkäufe verbessern, einen massiven Boost wird das allerdings auch nicht auslösen. Vielleicht wird Sony versuchen, der PS3 mit einem „zweiten Launch“ neuen Schwung zu geben – ein neues Modell, eine Preissenkung und ein substanzielleres Software-Line-up wären denkbar. Warten wir die Tokyo Game Show im September ab!

FERNSEHEN MIT DER PSP Der TV-Tuner für das japanische OneSeg-Netz funktioniert nur mit der neuen, schmalen PSP-Variante. BILD: SONY



PlayStation Premiere 2007

Wer braucht schon die E3?! Sony hat geladen!



MESSE | Hersteller: Sony, Termin: 17. Juli 2007, Web: www.jp.playstation.com

Unmittelbar nach der E3 in Los Angeles veranstaltet Sony die hauseigene PlayStation-Premiere-Mini-Messe, um die zukünftigen PSP-, PS2- und PS3-Pläne der Öffentlichkeit zu präsentieren. Obwohl überwiegend mit Spiele-Ankündigungen gerechnet wurde, haben doch einige eher auf die Bekanntgabe einer PS3-Preissenkung gesetzt oder zumindest auf die Ankündigung neuer Spiele-Konsolen-Bundles. Letztendlich wurden neue Farben und ein TV-Tuner für die PSP vorgestellt, überraschende bzw. die vermuteten Ankündigungen blieben jedoch aus. Während der dreistündigen Veranstaltung präsentierten die großen japanischen Spielehersteller ihre bereits bekannten Titel. Polyphony demonstrierte *Gran Turismo 5 Prologue*, Level 5 gab weitere Details

zu *White Knight Story* preis, Namco zeigte *Tekken 6*, *Time Crisis 4* und *Soul Calibur IV*, Konami spielte zum allerersten Mal *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* live vor, Capcom hatte *Devil May Cry 4* und *Biohazard 5 (Resident Evil 5)* in petto, Koei enthüllte *Dynasty Warriors 6* und schließlich war Square Enix mit *The Last Remnant* und *Final Fantasy XIII* vertreten. Dennoch gab es einige Highlights, wie zum Beispiel Segas *Valkyrie Battle Field*, die bizarre Demo zu *NobiNobi Boy* von Namco oder die Ankündigung eines PS3-*LocoRoco*, aber abgesehen davon waren kaum Überraschungen zu sehen. Zwischen den jeweiligen Spielepräsentationen wurden Videos von allen bisher erhältlichen oder angekündigten PS3-Spielen gezeigt – gute und weniger gute. (wh/uc)

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

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

Zuletzt erschienen (PS2)

Castle Fantasia: Arihato Senki	Adventure	9. August 2007
Dragon Destiny – Shining Dragon	Rollenspiel	26. Juli 2007
FFXII International Zodiac Job System	Rollenspiel	9. August 2007
J-League Winning Eleven 7 Club Championship	Fußball	2. August 2007
Nodame Cantabile	Action	19. Juli 2007
xxxHolic	Adventure	9. August 2007

Zuletzt erschienen (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
Show Portable	Adventure	16. August 2007
Wild Arms: Crossfire	Strategie	9. August 2007

Erscheint demnächst (PS3)

Agarest Senki	Strategie	27. September 2007
Bladestorm: Hyakunen Sensou	Action	30. August 2007
Megazone 23: Aoi Garland	Action	13. September 2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	27. September 2007
Yamasa Digi World SP	Puzzle	23. August 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Another Century's Episode 3: The Final	Mech-Simulation	6. September 2007
Beatmania IIDX 13: Distorted	Musikspiel	30. August 2007
Gintama	Action	30. August 2007
Sengoku Musou 2: Mushouden	Action	23. August 2007
Youki Hime Den	Adventure	30. August 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Crisis Core: Final Fantasy VII	Rollenspiel	13. September 2007
Dragoneer's Aria	Rollenspiel	23. August 2007
Fate/Tiger Colosseum	Beat'em Up	13. September 2007
Rezel Cross	Rollenspiel	6. September 2007
Wangan Midnight Portable	Rennspiel	13. September 2007

NEWS-TICKER

WUT IST DER MOTOR Auf der alljährlichen QuakeCon stellte Entwickler-Legende id Software (Schöpfer zahlreicher indizierter Ego-Shooter) seine neue Technologie namens Rage Engine vor, auf deren Basis ein gleichnamiges Spiel entsteht. Man hofft, die Engine erfolgreich an Publisher zu verkaufen und damit der Unreal Engine 3 Konkurrenz zu machen, doch auch das eigene Spiel soll natürlich zahlreiche erwachsene Käufer finden. Ein erstes Video machte Appetit auf mehr, leider gibt's bisher nicht ein einziges offizielles Bild. Auf unserer Homepage www.play-zone.de finden Sie die wichtigsten Links zum Spiel.

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER THQ hat offenbar noch einmal in seinen Marken-Archiven gekramt und einen spannenden Titel gefunden. Überraschend kündigte der Konzern *Red Faction 3* an. Leider sind Entwickler, Plattform und Termin noch nicht bekannt.

MANN MIT HUT Wie quetscht man eine originelle Idee bis zum Letzten aus? Lucas-Arts macht es vor und kündigte nach *LEGO Batman* nun auch *LEGO Indiana Jones* an, bei dem man durch alle drei Filme hüpfet und die Peitsche schwingt. Hoffen wir, dass Entwickler Traveller's Tales wieder die gewohnte Qualität abliefern und *Transformers* nur ein Ausrutscher war.



WER? Na, das ist aber mal originell. Aliens überrennen die Erde und nur der Spieler kann den Planeten retten. Das alles geschieht in bester Ego-Shooter-Manier und sieht aus wie eine Mischung aus *Resistance* und *Lost Planet* (Xbox 360). Könnte unterhaltsam werden, nennt sich *They*, kommt aber erst 2008. Auf der GC soll der Titel erstmals präsentiert werden, das schauen wir uns mal an.

ITALIENISCH FÜR FORTGESCHRITTENE EA hat die Lizenz zum Film *Der Pate* ja nicht nur zum Spaß gekauft, dementsprechend kündigte man nun den Nachfolger von *Der Pate* an. Hoffen wir, dass diesmal die Leistungsfähigkeit der PS3 besser genutzt werden kann.

NUR MENSCHLICH Die Entwickler von *Eternal Darkness* (GameCube), Silicon Knights, haben *Unreal Tournament*-Schöpfer Epic verklagt. Grund: Epic hätte bei der Unreal Engine 3 nicht für den ausreichenden Support gesorgt und damit die Entwicklung des Xbox 360-Spiels *Too Human* verzögert.

GTA IV erscheint erst 2008!

Take 2 zieht die Notbremse



ACTION | Hersteller: Take 2, Termin: 2008, Web: www.rockstargames.com/iv

Nachdem wir das lang ersehnte Spiel vor zwei Monaten erstmals selbst in Bewegung erleben konnten, waren wir skeptisch, ob die Entwickler den Titel bis zum geplanten Release im Oktober wirklich fertigbekommen, jetzt gab Hersteller Take 2 die Antwort: nein. *GTA IV* wird erst 2008 erscheinen – irgendwann zwischen Februar und April. Die Entwicklung des Spiels würde unerwartet länger dauern, heißt es in der offiziellen Begründung. *GTA*-Fans schauen in die Röhre, Konkurrenz-Hersteller freuen

sich dagegen. Schließlich ist damit einer der potenziellen Hits des Weihnachtsgeschäfts aus dem Rennen. (mb)



Lost

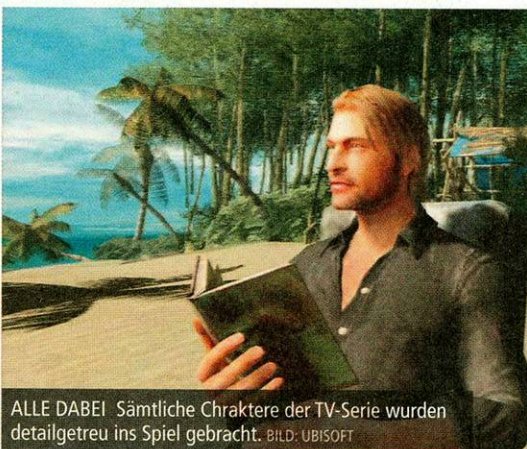
Der TV-Dauerbrenner erobert die PlayStation 3



ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Ubisoft, Termin: 2008, Web: www.ubi.com



ORDENTLICH Die Dschungellandschaft ist den Entwicklern schon mal gut gelungen. BILD: UBISOFT



ALLE DABEI Sämtliche Charaktere der TV-Serie wurden detailgetreu ins Spiel gebracht. BILD: UBISOFT

Ubisoft hat in Zusammenarbeit mit ABC Entertainment und ABC Studios die Veröffentlichung des *Lost*-Videospiels im ersten Quartal 2008 angekündigt. Der Titel wird für Xbox 360, PlayStation 3 und PC erscheinen und basiert auf der beliebten TV-Serie. Das Spiel erzählt ein bislang unbekanntes *Lost*-Abenteuer in einer interaktiven Welt. In der Rolle eines Passagiers des Fluges 815 überleben Sie einen Flugzeugabsturz und finden sich auf einer nirgends eingezeichneten Insel irgendwo im Pazifik wieder. Während Sie die mysteriöse Insel erkunden, decken Sie auch Geheimnisse auf, die Ihre eigene Person betreffen. Sie müssen aus den Fehlern Ihrer Vergangenheit lernen, um zu überleben und schließlich den Weg nach Hause zu finden. In dem Videospiel zur TV-Serie erforschen Sie bekannte Orte, enthüllen Geheimnisse und interagieren mit Hauptcharakteren aus der Show. Um auf dem Atoll zu überleben und wieder nach Hause zu kommen, versuchen Sie sich an Rätseln, überwinden Feinde, kämpfen gegen das Rauchmonster und bewältigen viele andere Herausforderungen. (dm)

LocoRoco PS3

Neuer Spielablauf mit Sixaxis-Steuerung

 **GESCHICKLICHKEIT** | Hersteller: Sony, Termin: Nicht bekannt, Web: www.playstation.de

Schon auf der E3 letzte Woche rechneten viele mit der Enthüllung der PS3-Version von *LocoRoco*, doch Sony hob sich das Spiel als Neuheit für die heute abgehaltene PlayStation-Premier-Veranstaltung auf. Obwohl das Spiel laut offiziellen Angaben schon zu 95% fertiggestellt ist und in Kürze im PlayStation Store erhältlich sein soll (ein konkreter Termin wurde noch nicht genannt), sind Infos noch rar. Das Spiel wird, wie von vielen vermutet, über die Bewegungs-Sensoren des Sixaxis-Controllers steuerbar sein, doch der grundlegende Spielablauf soll sich deutlich vom PSP-Original unterscheiden. Die PS3-Version wird über 200 *LocoRoco*-Wesen enthalten und Online-Modi bieten. Der volle japanische Titel ist *Buu Buu Cocoreccho! by LocoRoco*



PUTZIG Das optische Design wird beibehalten, spielerisch soll es Neuerungen geben! BILD: SONY

– wir können uns gut vorstellen, dass das Spiel für den westlichen Markt umbenannt wird. Anbei auf jeden Fall schon mal das erste Bild vom Spiel – wir freuen uns drauf! (mp)

Mirror's Edge

Experimentelles der Battlefield-Macher

 **ACTION** | Hersteller: Electronic Arts, Termin: 2008, Web: www.dice.se

Viel mehr als ein Artwork und konzeptionelle Screenshots gibt es noch nicht und dennoch ist unser Interesse geweckt. Die Entwickler von Dice (*Battlefield*-Serie) wollen das Genre des Ego-Shooters mächtig umkrempeln und mehr in Richtung Action-Adventure aus der Ego-Sicht bringen. Bemerkenswert dabei ist zum einen der visuelle Stil, der sich schon jetzt außergewöhnlich nennen darf, zum anderen die vom Parcour-Sport inspirierte Agilität der Hauptdarstellerin Faith. Der Clou daran: Während man in vielen anderen Ego-Shootern eigentlich nur eine Kamera mit vorgehaltener Waffe durch einen Level schweben lässt, will Dice den Spieler mehr denn je in die Spielfigur hineinversetzen. Wer nach unten schaut, kann Arme, Körper und Beine sehen und schon ein kurzer Sprint soll sich erheblich glaubwürdiger anfühlen als in herkömmlichen Spielen des Genres. Ein hehres Ziel, an dem schon einige Entwickler gescheitert sind und beim Stichwort „Motion Sickness“ dürften selbst hartgesottene Ego-Shooter-Fans gespannt auf das Ergebnis sein. (mb)



ALLES IN SICHT Während des Spiels soll die eigene Spielfigur mehr denn je im Mittelpunkt stehen. BILD: ELECTRONIC ARTS

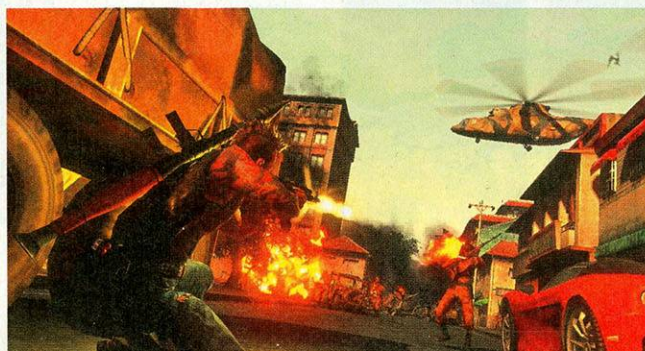
Mercenaries 2: World in Flames

Tarantino trifft Bruckheimer

 **ACTION** | Hersteller: Electronic Arts, Termin: 1. Quartal 2008, Web: www.mercs2.com

Während einer kurzen Präsentation in einem Münchener Hotel konnten wir nicht nur einen Blick auf EAs ambitionierte Zerstörungssorgie werfen, wir bekamen auch die volle Info-Packung von Jonathan Zamkoff, dem Senior Producer des Titels, höchstpersönlich. Zu sehen gab es allerdings nur die Xbox-360-Version, von der auch das Bildmaterial stammt, das Sie hier im Heft und online auf www.play-zone.de sehen. Die Fakten sprechen für sich: 64 Quadratkilometer virtuelles Venezuela, über 130 Vehikel, knapp 100 Nebenmissionen und alles, wirklich alles, lässt sich zerstören. Eingebettet ist das Ganze in 18 Story-Missionen, in denen Sie mit den Söldnern Mattias Nilsson, Christopher Jacobs oder Jennifer Mui losziehen, um Ramon Solano zu stoppen, der das virtuelle Venezuela ins Chaos stürzen will. Dabei nimmt sich *Mercenaries 2* zu keinem Zeitpunkt wirklich ernst. Die PS2-Version wird im Übrigen von Pi Studios entwickelt und fußt auf der Grafik-Engine des Vorgängers. Darüber hinaus haben die Entwickler aus Texas bei der Entwicklung viele Freiheiten und haben zum Beispiel bei der Gestaltung der 100 Nebenmissionen freie Hand. (uc)

RIESENAUSWAHL
In *Mercenaries 2*
stehen Ihnen
knapp 130 Vehikel
zur Verfügung.
BILD: ELECTRONIC ARTS



TROPISCHER
HEXENKESSEL
Sind Sie zu Fuß
unterwegs,
kommt die
Grafik am
besten zur
Geltung. BILD:
ELECTRONIC ARTS

Diesen Monat:

Die 10 schlechtesten Filmumsetzungen für die PS2

Wenn uns die Videospiel-Vergangenheit eines gelehrt hat, dann, dass man von Filmumsetzungen nicht zu viel erwarten sollte. Eine Leidensgeschichte in zehn Kapiteln.

1 VIP

In Ubisofts PS2-Adaption der gleichnamigen Fernsehserie erleben Sie abwechslungsreiches Gameplay, State-of-the-Art-Grafik, flüssige Animationen und hervorragend modellierte Figuren ... NOT!!! Mal ehrlich, wir fragen uns bis heute, was sich Ubisoft damals gedacht hat, diese Grüzte auf den Markt zu bringen. Vielleicht war es ein geheimes Projekt, um die Leidenschaftlichkeit von PS2-Spielern zu erforschen – man kann ja nie wissen. *VIP* ist in jeder Hinsicht ein Totalausfall und auch heute noch in der Redaktion als Höchststrafe für Vergehen jedweder Art gefürchtet.



BILD: PLAYZONE

2 Miami Vice

Manche Entwicklerstudios sollten einfach keine Spiele entwickeln. Davilex gehört zweifelsohne zu den Branchenvertretern, die sich über eine berufliche Neuorientierung Gedanken machen sollten. Das Spiel um und mit den beiden kultigen Cops der 80er-Jahre ist langweilig und hässlich und eine Schande für die Vorlage. Hart, aber wahr.



BILD: PLAYZONE

3 3 Engel für Charlie Volle Power

Neko Entertainments Filmumsetzung nimmt sich als Spiel überhaupt nicht ernst. Allerdings fragt man sich, ob die Entwickler bei der Entwicklung überhaupt etwas ernst genommen haben. Die Antwort lautet: Nein! Und das macht *3 Engel für Charlie* zu einem abschreckenden Stück PS2-Software.



BILD: PLAYZONE

4 Frank Herbert's DUNE

Was kommt dabei heraus, wenn man versucht, eine schlechte Serie zu versoffen? Na, Sie kommen bestimmt drauf! Richtig, ein schlechtes Spiel. Cryo hat es mit dem komplexen Storymaterial sicherlich nicht leicht gehabt, dafür aber umso kläglicher versagt. Auch spielerisch schwächelt der Titel an allen Ecken und Enden. Schlimm!



BILD: PLAYZONE

5 RoboCop

Es ist immer wieder faszinierend, mit welchem Elan und welcher Entschlossenheit Entwickler an sich reizvolle Lizenzen versauen. Das Entwicklerstudio Titus hat es vor allem in technischer Hinsicht geschafft, seine *RoboCop*-Adaption in diesen Top 10 zu platzieren. Das Spiel ruckelt dermaßen heftig, dass man es kaum noch vernünftig spielen kann.



BILD: PLAYZONE

6 Superman Returns

Manchmal wünschten wir, diese Filmumsetzungen wären nur eine Erscheinung seliger 16-Bit-Zeiten gewesen. Und dann blicken wir auf EAs Superhelden-Umsetzung und werden von der harten Realität eingeholt. Das eintönige Missionsdesign und die gerade noch durchschnittliche Grafik sorgen bereits nach kurzer Zeit für Langeweile.



BILD: PLAYZONE

7 Blade II

Der an sich coole Daywalker Blade ist im Spiel zum zweiten Kinofilm ganz und gar nicht mehr cool. Die Entwickler haben versucht, Defizite im Leveldesign und bei der grafischen Präsentation mit literarischer Pixelblut zu kaschieren. Funktioniert hat es nicht und so bleibt der Titel weit hinter den Möglichkeiten, die die Thematik hergegeben hätte.

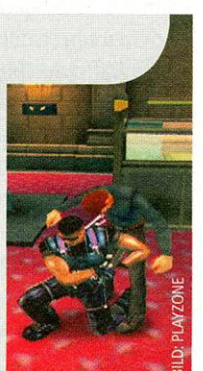


BILD: PLAYZONE

8 Bad Boys II

Blitz Games' Versuch, ein Cop-Duo vernünftig zu versoffen, ist mindestens genauso deftig in die Hose gegangen wie Davilex' *Miami Vice*-Unfall. Und das, obwohl Michael Bays Action-Streifen eigentlich genug Vorlagen bot. Stattdessen konzentriert man sich darauf, genau das krasse Gegenteil zu produzieren. Langweilige und strunzdoofe Action.

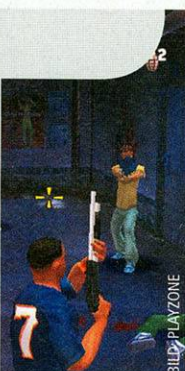


BILD: PLAYZONE

9 The Scorpion King ...

... Aufstieg des Akkadiers
Das Spiel stellt eigentlich keine Umsetzung im klassischen Sinne dar, sondern fungierte mehr als Prequel zum Film. Allerdings ist das keine Ausrede für das gotterbärmlich langweile Button-Mashing, das wir unseren Fingern zumuten mussten. Eintönigkeit war aber auch im Rest des Spiels allgegenwärtig.



BILD: PLAYZONE

10 Terminator 3 ...

... Rebellion der Maschinen
Mal ehrlich: Strengen sich manche Entwickler wirklich an, Filmumsetzungen zu versauen? Ist das vertraglich festgelegt? Warum müssen wir in T3 durch triste, unübersichtliche Umgebungen stapfen, anspruchlose Missionen erledigen und dann auch noch total peinliche Beat-'em-Up-Einlagen über uns ergehen lassen?



BILD: PLAYZONE

300

Ein Film wie ein Spiel – dazu noch eins mit Grafikdemo-Qualitäten!

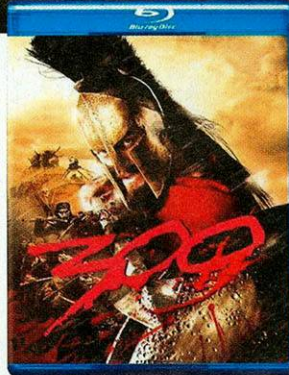


EFFEKTSPEKTAKEL Seine großartige Optik verdankt der Film exzessiver Computer-Nachbearbeitung.

BILD: WARNER BROS



ENTSCHLOSSEN König Leonidas führt seine 300 Krieger in die Schlacht. BILD: WARNER BROS



Nach *Sin City* ist *300* die nächste optisch umwerfende Verfilmung eines Frank-Miller-Comics. Weit abseits von jeglichem Anspruch erzählt der Film die Geschichte der ersten Schlacht bei den Thermopylen im Jahre 470 vor Christus. Ohne sich groß um historische Details oder Political Correctness zu kümmern, inszenierte Regisseur Zack Snyder den Kampf einer griechischen Armee gegen eine persische Übermacht als Quasi-Alleingang von 300 tapferen Spartanern gegen Tausende von Mutanten und Fantasiegeschöpfen. Die Handlung ist dann auch völlig hohl und vor Pathos nur so triefend, optisch ist der Film dafür aber umso beeindruckender. Im Vergleich mit der HD-DVD-Version fehlen hier die Bild-im-Bild-Extras wie erläuternde Greenscreen-Einblendungen während des Films, dafür profitiert die Blu-ray-Version akustisch von der unkomprimierten englischen PCM-Tonspur. (mp)

AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

12 Monkeys	3. September
300	24. August
Alone in the Dark	3. September
Außer Kontrolle	27. August
Black Rain	27. September
Blood Diamond	19. September
Born to be Wild	23. August
Breaking and Entering	23. August
Brothers Grimm	3. September
Bullitt	24. August
Con Air	13. September
Crimson Tide	13. September
Das Phantom der Oper	3. September
Der Manchurian-Kandidat	27. September
Der Schakal	3. September
Die Eisprinzen	27. September
Die Herrschaft des Feuers	30. Juli
Die Reise der Pinguine	17. August
Final Fantasy – Die Mächte in dir	6. September
Getaway	24. August
Ghost Rider – Extended Version	30. August
Gridiron Gang	13. August
Letters from Iwo Jima	24. August
Ludwig van B.	13. September
Million Dollar Baby	17. August
Mitten ins Herz: Ein Song für dich	17. August
Nicht auflegen!	27. August
Operation: Broken Arrow	27. August
Pans Labyrinth	27. August
Paprika	23. August
Reign Over Me	20. August
Rocky Balboa	10. September
Shooter	13. September
Silent Hill	3. September
The Reaping	21. September
The Rock	13. September
Tomb Raider	3. September
Tomb Raider: Die Wiege des Lebens	3. September
Underworld	3. September
Until Death	24. September
Verführung einer Fremden	13. September
Wenn Träume fliegen lernen	30. Juli

Pans Labyrinth

Bildgewaltiges, düsteres Märchen für Erwachsene



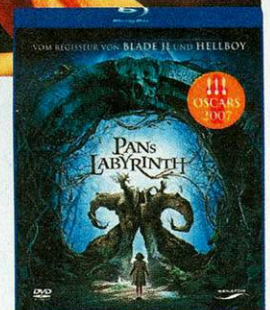
DER PAN Im Original war's übrigens noch ein Faun, besten Dank an den US-Filmvertrieb ... BILD: SENATOR FILM



GRUSELGESTALT Die Fantasiewesen sind einfallsreich und technisch großartig umgesetzt. BILD: WARNER BROS

Es ist eine mutige Kombination, an die Regisseur Guillermo del Toro (*Blade 2*, *Hellboy*) sich da gewagt hat: Zum einen ein Fantasy-Film mit einem jungen Mädchen in der Hauptrolle, zum anderen eine schonungslos brutale Darstellung des Konflikts zwischen den spanischen Faschisten unter Franco

und den Partisanen. Flüchtet sich die kleine Ofelia in eine Traumwelt, weil sie die Realität um sie herum nicht erträgt, oder gibt es all die Fantasiewesen wie den Pan wirklich? Aufgrund einiger brutaler Szenen ist *Pans Labyrinth* trotz der Märchen-Handlung definitiv kein Kinderfilm, seine visuelle Pracht macht ihn aber zur Empfehlung für alle Junggebliebenen. (mp)





TESTE DEINE SEHKRÄFTE.



Interview

Zahlreiche Leser haben die Anzeige für unsere Mobizines gelesen und uns anschließend Fragen dazu gestellt. Zeit, den Mann hinter den Mobizines zu Wort kommen zu lassen. Fabian Pagenburg über die Mobizines.



Was sind Mobizines überhaupt?

Mobizines sind kleine Unterhaltungs-Snacks für das Handy – aktuelle News, Kinotrailer, Gossip, Lifestyle-Tipps. Mobizines ermöglichen es dem User, dies alles auf seinem Handy zu erleben. Kostenlos und viel schneller als jeder WAP-Service. Aus technischer Sicht sind Mobizines eine Kombination aus Texten, Bildern und Videos, die der User auf sein Handy laden kann, um sie zu betrachten. Es spielt dabei keine Rolle, ob er die Mobizines sofort oder später anschauen will. Einmal auf dem Handy, sind sie jederzeit verfügbar.

Wo kommen die Inhalte denn her, die auf meinem Handy landen?

Computec Media bietet Mobizines zu allen relevanten Themenbereichen aus der Spiele-, Musik- und Filmwelt an. Im Bereich Konsolen gibt es z. B. das Videogameszone Mobizine. Hier findet der User verschiedene Channels zu den Themen Aktuelle News, Playstation, Nintendo und XBOX. Die aktuellen Beiträge kommen dabei direkt aus der Redaktion.

Klingt interessant, ist aber bestimmt teuer, oder?

Wir sind uns der Angst der User vor der vermeintlichen Kostenfalle Mobiltelefon bewusst. Beim unserem Dienst Mobizines muss man sich keine Sorgen machen. Der Dienst im Allgemeinen sowie die Software zum Lesen der Mobizines ist kostenlos für den User. Allerdings fallen für die Installation und das Aktualisieren der Titel GPRS-Gebühren an. Diese sind abhängig vom jeweiligen Mobilfunkvertrag. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass für unsere Titel Kosten zwischen € 0,03 und € 0,15 entstehen. Für das einmalige Laden der Software entstehen, abhängig vom Handymodell, zwischen € 0,14 und € 0,80. Eine Aktualisierung ist aber nicht nur über GPRS möglich. Wenn euer Handy WLAN unterstützt und ihr einen Zugang habt, könnt ihr eure Mobizines natürlich auch so aktualisieren und damit die Kosten für die GPRS-Verbindung umgehen.

Woher weiß ich, ob Mobizines auf meinem Handy funktionieren?

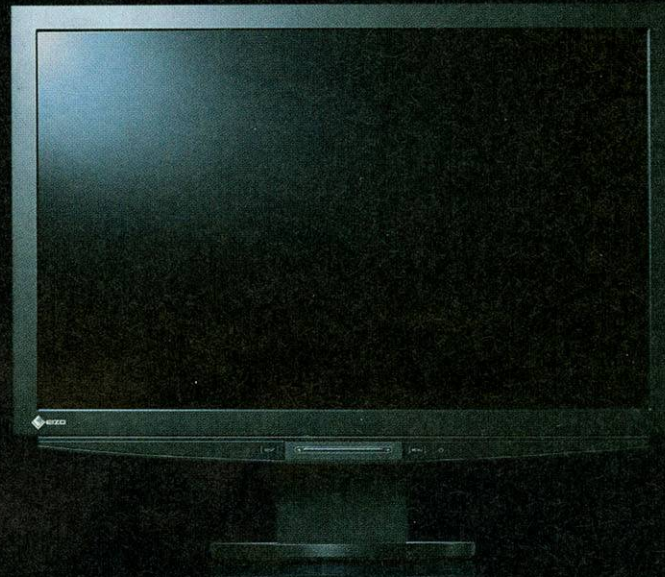
Mobizines wurden so entwickelt, dass sie mit den meisten Handys funktionieren. Als Grundregel gilt: Wenn man mit dem Handy Spiele spielen kann, dann funktionieren auch die Mobizines. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass sie auf 95 % aller im Umlauf befindlichen Handys funktionieren.

Wie oft kann ich meine Mobizines aktualisieren?

Die neuen Ausgaben der Mobizines werden über die „Aktualisierungsfunktion“ auf das Handy geladen und die alten Ausgaben überschrieben. Einige Mobizines erscheinen mehrmals täglich, andere einmal pro Woche. Die Mobizines können zu jeder Zeit gelöscht werden und natürlich kann der User so viele Mobizines lesen, wie er möchte.

Was mache ich, wenn ich keine Lust mehr auf Mobizines habe?

Beim Mobizines-Dienst handelt es sich nicht um ein Abo. Der User hat damit keine Verpflichtungen uns gegenüber. Er entscheidet selbst, wann, wo und wie oft er seine Mobizines lesen will. Besteht keine Interesse mehr daran, unterlässt er einfach die Aktualisierung.



BIST DU BEREIT FÜR FULL-HD?

Faszination Spielen ohne Limit: HD2441W, der erste LCD-Monitor von EIZO mit Full-HD-Wiedergabe, überschreitet die Grenze zwischen Illusion und Realität – beim Spielen am PC oder mit Konsolen genauso wie beim Abspielen von HD-DVDs oder Blu-Ray-Discs. 

HD2441W

- ◆ 24-Zoll-Widescreen-S-PVA-Panel
- ◆ Full High Definition 1080i und 1080p bei 50 und 60 Hz
- ◆ Auflösung: 1.920 x 1.200 Pixel
- ◆ Dynamische Kontrastverstärkung bis max. 3.000:1
- ◆ Signaleingänge: 2 x HDMI, DVI-D, DSub
- ◆ 5-Jahres-Garantie inkl. Vor-Ort-Austauschservice

Erlebe den HD2441W vom 23. – 26.08.2007 live auf der Games Convention bei ACTIVISION (Messe Leipzig, Halle 4, Stand B12) oder informier dich unter www.eizo.de

see what's next



DIE ZUKUNFT DER PLAYSTATION 3

Die Startphase in Europa ist vorbei:
Eine Bestandsaufnahme und Chancen-Analyse.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Es war eine schwere Geburt, doch mittlerweile ist die PlayStation 3 an den drei wichtigsten Videospiele-Märkten präsent: Japan, Nordamerika und – wenngleich deutlich verspätet – auch Europa. Im Gegensatz zu den von Lieferengpässen und Softwaremangel (speziell in Japan) geprägten Übersee-Starts muss man den Europa-Start der Konsole als durchaus gelungen bezeichnen.

PROBLEMMARKT JAPAN

In Japan hat Sony erst vor wenigen Wochen die Millionenmarke durchbrochen, was die verkauften Konsolen angeht – acht Monate nach dem Systemstart. Verglichen mit der Hysterie zum PS2-Start (damals waren schon in den ersten zwei Tagen 980.000 Konsolen verkauft worden!) ein enttäuschendes Ergebnis. Trotz des vergleichsweise niedrigen Preises hat die Konsole in Japan mit Startschwierigkeiten zu kämpfen, da nach wie vor viel zu wenig Software erhältlich ist. Es mangelt an typisch japanischen Spielen und selbst eher auf die westlichen Märkte ausgerichtete PS3-Titel wie *Call of Duty 3* erschienen erst Monate später. Im April war das einzige neu in Japan veröffentlichte PS3-Spiel *Madden NFL 07*, im Mai *NBA Street Homecourt*. Da ist es nicht verwunderlich, dass die Verkaufszahlen der Konsole erst vor Kurzem (mit dem Release von *Everybody's Golf 5* Ende Juli) wieder etwas anzogen.

IM WESTEN LÄUFT ES BESSER

Weniger kritisch gestaltete sich der US- und Kanada-Launch, da Sony hier deutlich mehr Konsolen in den Markt drückte und auch das Softwareangebot eher den Vorstellungen der nordamerikanischen Spieler entsprach. Ende Februar durchbrach man dort die Millionengrenze, mittlerweile wurden in Nordamerika ca. 1,5 Millionen PS3 verkauft – nach der Preissenkung Mitte Juli stiegen die zuletzt geringen monatlichen Verkaufszahlen der Konsole deutlich an.

In Europa erreichte Sony die Million schon Anfang Juni – nach nicht einmal zehn Wochen. Mittlerweile liegt die Zahl der



WICHTIGES FEATURE In Zukunft soll das PS3-Hauptmenü auch während des Spiels aufrufbar sein. So könnte man auch während des Spiels Musikstücke seiner Wahl zum Soundtrack bestimmen. BILD: PLAYZONE

verkauften Konsolen bei 1,2 Millionen. Weltweit spricht Sony von 4,48 Millionen verkauften Konsolen bis Ende Juni 2007 und plant bis Ende März 2008 weitere 10,28 Millionen zu verkaufen.

DER START IM VERGLEICH

Allen Unkenrufen und Lieferschwierigkeiten zum Trotz: Abgesehen vom japanischen Markt ist die Konsole insgesamt besser angelaufen als zu ihrer Zeit die Ur-PlayStation und die PlayStation 2. Wie macht sich die PS3 aber gemessen an der Konkurrenz? Vergleicht man US-Verkaufszahlen der PS3 mit denen des direkten Konkurrenten Xbox 360, so war ihr erstes halbes Jahr fast identisch – obwohl die PS3 satte \$200 mehr kostete und Microsofts Konsole zum Systemstart keinen direkten Konkurrenten hatte. Doch dann fehlte es an wichtigen Software-Neuheiten und die weniger PS3-begeisterten Interessenten waren nicht bereit, den



DER PLAYSTATION STORE Bisher gibt's nur Trailer, doch sind für die Zukunft auch Downloads kompletter Spielfilme geplant. BILD: PLAYZONE

2007 SPIELE VON MORGEN I DIE WICHTIGSTEN EXKLUSIVTITEL FÜR DIE PS3

Sony-Eigenentwicklungen

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Mit *Resistance* und *MotorStorm* hat Sony bewiesen, dass man auf der PS3 neue Marken etablieren kann. Doch ob *Lair*, *Heavenly Sword* oder *Uncharted* – die Neuentwicklungen werden sich schwer tun, gegen den Bekanntheitsgrad und die technische Brillanz von *Ratchet & Clank* anzukommen.

SingStar

SingStar ist zwar weniger ein Fall für Freaks, die 599,- für eine Konsole ausgeben, doch das Online-Konzept hinter der PS3-Version macht es zu einem mittelfristig sehr wichtigen Titel: Noch vor dem eigentlichen PlayStation-Downloadservice wird es hier Musikstücke als Bezahl-Downloads geben.

Titel von Drittherstellern

Unreal Tournament III

Epics Shooter wird dieses Jahr nur für den PC und die PS3 erscheinen. Die Entwickler begründen dies damit, dass durch die offene Struktur des PlayStation-Networks usergenerierte Inhalte wie Mods problemlos möglich sind.



hohen Preis für die Konsole zu zahlen. So haben die PS3-Verkäufe im Zeitraum vom April bis zum Juni deutlich nachgelassen und lagen bei nur ca. 20.000 Konsolen pro Woche (der Schnitt lag im ersten Halbjahr 2007 bei ca. 30.000). Erst die Preissenkung der 60GB-PS3 auf \$ 499,- sorgte im Juli wieder für eine erhöhte Nachfrage. In den zwei Wochen nach der Preissenkung stiegen die PS3-Verkäufe bei den fünf größten US-Händlern laut Sony um 135%.

Gegen Nintendos Wii (verkauft sich in den USA dieses Jahr im Schnitt ca.

80.000 Mal pro Woche) verblissen sowohl Sonys als auch Microsofts Zahlen (dito 48.000 Geräte), doch wird das Gerät auch zu einem viel günstigeren Preis angeboten (\$ 249,-). Sony hat für die Anfangszeit der PS3 einen hohen Preis bewusst in Kauf genommen, um eine zukunftssichere Hardware zu haben.

WIE ENTWICKELT SICH BLU-RAY?

Und noch ein weiterer Vergleich mit einem Vorgängerformat gestaltet sich interessant: Das neue HD-Filmformat Blu-ray gegen die DVD in ihrer Anfangszeit. So erreichte *Casino Royale* in den USA als erster Blu-ray-Film schon neun Monate nach dem Marktstart des Formats Verkäufe von 100.000 Stück – bei der DVD hatte es elf Monate gedauert (der Film war damals *Air Force One*). Man sollte solche Zahlen allerdings nicht überbewerten: Zwei UMD-Filme (*Resident Evil Apocalypse* und *House of Flying Daggers*) hatten schon zwei Monate nach dem PSP-Start 100.000 verkaufte Einheiten erreicht, doch mehr als anfängliche Begeisterung für ein mittlerweile im Sterben liegendes Format war dies rückblickend nicht. Zumindest sah es zuletzt danach aus, als würde Blu-ray den HD-Formatkrieg gegen HD-DVD gewinnen, was die Aussichten des neuen Mediums gewaltig verbessern dürfte – eine unsichere Zukunft mit zwei rivalisierenden Formaten ist Gift für die Verkaufszahlen. Sollte sich Blu-ray aber als DAS HD-Medium etablieren, wäre dies ein großer Vorteil für die PS3. Die Konsole würde so vom Blu-ray-Erfolg profitieren, zu dem sie gerade in der Startphase einen entscheidenden Anteil beigetragen hat.

DIE TECHNISCHE ENTWICKLUNG

Seit dem Start der Konsole hat Sony die Firmware der PS3 stetig weiterentwickelt und um wichtige neue Features ergänzt – zuletzt die Unterstützung des 1080p24-Formats für möglichst authentische Wiedergabe von Blu-ray-Filmen. Doch zum Komfort von Microsofts Xbox Live fehlt in der Online-Spiele-Praxis noch einiges. Eine entscheidende Neuerung wäre die Möglichkeit, auch während des Spiels das Hauptmenü der PS3, die Xross Media Bar, aufzurufen. Glaubt man den

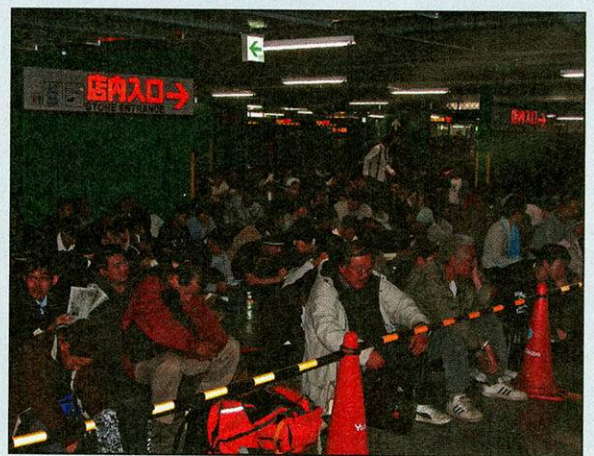
Gerüchten, wird diese Funktion mit der kommenden Firmware-Version 2.0 endlich Realität. Bei Sony ist man sich des Bedarfs für dieses Feature jedenfalls sehr bewusst und arbeitet derzeit an einer Lösung, so eine offizielle Aussage vom

Juli. Ein weiteres Feature, das oft gewünscht wird, sind Custom Soundtracks – die Möglichkeit, sich seine Begleitmusik für Spiele selbst von der PS3-Festplatte zusammenzustellen. Von Entwicklerseite gibt es angeblich schon die Möglichkeit, dies zu unterstützen – es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis sie mit einem Firmware-Update für die PS3-User freigeschaltet wird.

WACHSENDES ONLINE-ANGEBOT

Der PlayStation-Store bietet mittlerweile ein ganz ansehnliches Angebot. In Deutschland kriegt man davon allerdings nicht viel mit, denn Sony Computer Entertainment Deutschland verzichtet derzeit auf Inhalte, die eine USK-Freigabe „Ab 16 Jahren“ oder höher kriegen und entsprechende Altersabfragen nötig machen würden – angesichts der Tatsache, dass man die Titel weiterhin nur mittels Kreditkarte bezahlen kann, ist dies ziemlich absurd. Es ist zu hoffen, dass sich dies in Zukunft ändert, denn das PlayStation-Netzwerk wird für Sony in Zukunft noch deutlich wichtiger werden. Dies gilt ganz unabhängig von der alternativen Online-Oberfläche Home, die voraussichtlich bereits im September starten soll und die eine ganz neue Art von Kommunikation zwischen den PS3-Usern untereinander ermöglichen wird.

Denn der Download von alten PSone-Klassikern und kleineren PS3-Neuentwicklungen wie *Super Stardust HD* ist nur der Anfang. Mit *Warhawk* erscheint in Kürze das erste PS3-Spiel zeitgleich als Blu-ray-Version und als günstigere Download-Variante. Sollte sich das zweigleisige Konzept bewähren, wovon wir derzeit ausgehen,



STROHFEUER Die Nachfrage zum Japan-Launch der PS3 wirkte groß, weil nur wenige Geräte verfügbar waren. Seitdem sind die Verkaufszahlen dort enttäuschend. BILD: PLAYZONE

DIE PREISFRAGE

Preissenkungen, Bundle-Angebote, neue Modellvarianten

Spätestens bei der E3 im Juli 2007 wurde es deutlich: Sony setzt je nach Region auf unterschiedliche Marktstrategien für die PlayStation 3. Während der ursprünglich angekündigte Preis für Japan noch vor dem Start der Konsole gesenkt wurde, war dies in den USA erst zur E3 der Fall (auch wenn es letztendlich beim Einstiegspreis von \$ 499,- blieb – mehr dazu später). Und Europa wartet weiter darauf, dass der PS3-Preis auf unter € 599,- sinkt. Auch in Zukunft will Sony Computer Entertainment Europe sein eigenes Süppchen kochen und sich nicht immer den Entscheidungen in Übersee anschließen.

DIE SITUATION IN DEN USA

Hier war die PS3 zum Start auch als Variante mit 20GB-Festplatte und ohne WLAN-Funktionalität und Speicherkarten-Slots verfügbar – für 499 US-Dollar. Seit Mitte April bietet Sony in den USA nur noch die 60GB-Variante mit allen Features an. Pünktlich zur E3-Messe Mitte Juli senkte man den Preis für diese Variante auf \$ 499,- (bzw. von 699 auf 549 kanadische

Dollar) und kündigte ein neues Modell an:

Die PS3 mit 80GB-Festplatte, dafür ohne den Emotion-Engine-Chip – dieser war in der PS3 anfangs zum Abspielen von PS2-Spielen nötig, bei den europäischen Modellen erledigt ein Software-Emulator seine Arbeit. Die 80GB-Konsole ist seit Anfang August auf dem Markt und wird vorerst ausschließlich als limitierte Edition im Bundle mit *MotorStorm* angeboten – für \$ 599,-. In absehbarer Zeit wird es nur noch die 80GB-Variante geben, denn die günstigere 60GB-Fassung ist ein Auslaufmodell, das nicht mehr produziert wird. Da das *MotorStorm*-Bundle nur eine begrenzte Zeit erhältlich sein soll, dürfte daraufhin eine 80GB-PS3 ohne Spiel angeboten werden. Über deren Preis kann derzeit nur spekuliert werden, doch angesichts der deutlich gesteigerten PS3-Verkäufe seit der Preissenkung der 60GB-Konsole auf \$ 499,- dürfte Sony auch in Zukunft diesen Preisbereich anpeilen.

Wie befürchtet, hat Sony hierzulande erst gar keine 20GB-Variante der PS3 angeboten, sodass der Einstiegspreis bei € 599,- lag. Obwohl man bei der Europa-Version der Konsole den Emotion-Engine-Chip gestrichen hat, wird die Konsole hier zu höheren Preisen als in Nordamerika und Japan verkauft (Briten und Skandinavier werden übrigens noch mehr zur Kasse gebeten, der UK-Preis liegt bei 425 Pfund (ca. € 630) und in Schweden kostet die Konsole umgerechnet € 699,-).

Daran hat sich bis heute nichts geändert, doch immerhin

gibt's seit August mehr fürs Geld: Das PlayStation 3 Starter Pack enthält zusätzlich zum normalen PS3-Paket einen zweiten Sixaxis-Controller und zwei Spiele (beispielsweise *MotorStorm* und *Resistance: Fall of Man*, alternativ auch *Formula 1 Championship Edition*). Wie lange wird dies die einzige Möglichkeit sein, an eine PS3 zu kommen? In Australien (ebenfalls ein PAL-Gebiet) läuft das Bundle-Angebot bereits Ende August aus. In Europa betont man allerdings, dass das Bundle-Angebot nicht zeitlich begrenzt ist – auch wird die „nackte“ Konsole von Sony nicht mehr ausgeliefert (Restbestände finden sich natürlich weiterhin in den Läden).

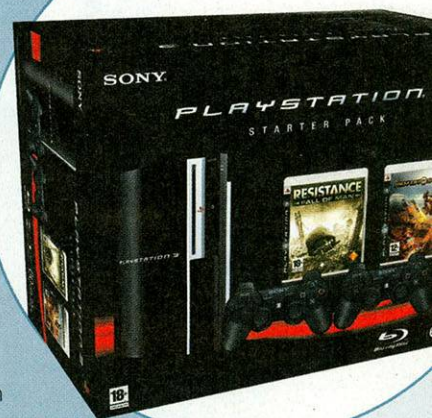
JETZT DAS STARTER PACK – UND DANACH?

Was folgt also nach dem Bundle? Die 80GB-Variante der PS3 auch in Europa? Der Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves, meint, dass der Bedarf nach einer PS3 mit größerer Festplatte, wie sie zuerst in Korea eingeführt wurde, in Europa nicht groß genug ist. Und überhaupt wäre der Sprung von 60 zu 80 Gigabyte zu klein, um wirklich einen nennenswerten Vorteil zu bringen. Eine Verdopplung der Festplattenkapazität würde sich lohnen. Solch widersprüchliche Aussagen sind wir von Sony leider gewohnt. Und eins sollte man dabei nicht vergessen: Wer unbedingt eine größere Festplatte in der PS3 braucht, kann jederzeit eine andere in das Gerät einbauen. Es ist zu hoffen, dass Sony in Europa nicht nur auf weitere Paketangebote und größere Platten zum alten Preis setzt, sondern endlich auch eine Einstiegsversion der Konsole ohne Schnickschnack für € 499,- anbietet. Selbst zu dem Preis wäre die PS3 immer noch teurer als jede in Deutschland erschienene Konsole zuvor, doch es wäre zumindest ein Anfang. ■



DIE 80GB-PS3
Vorerst nur in
Nordamerika: Die
extragroße PS3
mit *MotorStorm*
gibt's für \$ 599,-.

BILD: SONY



DAS STARTER PACK
Sonzs Europa-Angebot
mit zweitem Controller
und zwei Spielen für
€ 599,-. BILD: SONY

DAS GERANGEL UMS GERÜTTEL

(Wann) kommt der Sixaxis-Controller mit Rumble-Funktion?



**PHIL HARRISON
MIT DEM SIXAXIS**
Seit der Einigung
mit Immersion wird
zurückgerudert
– wenn auch lang-
sam. BILD: SONY

Für einige Diskussionen und verärgerte Fans sorgte Sonys Entscheidung, den PS3-Controller nicht Rumble-tauglich zu machen. Die ursprüngliche Erklärung dafür war, dass Rumble die neue Bewegungserkennung stören würde. Immersion kommentierte dies später mit den Hinweis, man hätte schon am Tag nach der Sony-Pressekonferenz auf der E3 2006 (auf der der Controller vorgestellt wurde) eine Lösung für das vermeintliche Problem parat gehabt. Sony sprach im Oktober 2006 von einer strategischen Entscheidung, um den Preis für den Controller für die Käufer akzeptabel zu halten – Rumble UND Bewegungserkennung zusammen wären zu teuer (auch dem widersprach Immersion). Noch Ende Februar 2007 bezeichnete der Leiter der Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, Phil Harrison, die Rumble-Funktion als „Feature der letzten Generation“.

Mittlerweile wurden solche Aussagen von Harrison relativiert: „Was habt ihr erwartet, was ich sagen würde? Wir stecken mitten in einem Gerichtsverfahren, natürlich musste ich Sonys Position verteidigen“. Denn Anfang März 2007 einigte sich Sony mit Immersion, den Entwicklern der Rumble-Technologie in den früheren Dual-Shock-Controllern. Ein erster Effekt ist, dass *Gran Turismo HD Concept* in neueren Fassungen endlich auch Force-Feedback-Lenkräder unterstützt – auch hier kommt Immersion-Technologie zum Einsatz. Kommt nun ein offizieller neuer Sony-Controller mit Rumble?

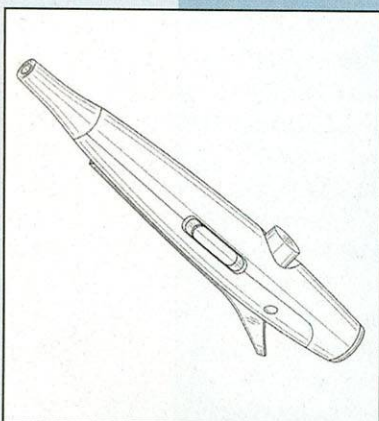
WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Immersion's neue TouchSense-Technologie würde besseres Feedback ermöglichen, als dies bei den alten Dual-Shock-Motoren der Fall war, und könnte den Spielern als „Rumble der neuen Generation“ verkauft werden. Der Präsident von Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, bezeichnete Sonys Controller im Juli 2007 als „sich weiterentwickelnde Peripherie“. Man sei sich der Nachfrage nach Rumble-Funktionalität bewusst und überlege

derzeit, welche anderen Features man noch in den Controller integrieren könne. Sobald man die richtige Mischung gefunden habe, werde es eine Ankündigung geben – der Sixaxis-Controller sei „offensichtlich nicht das finale Modell eines PS3-Controllers“.

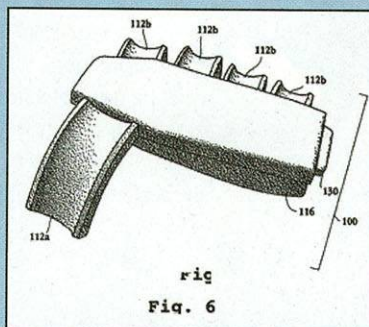
Angeichts der aktuellen Preisentwicklung und der Bundle-Angebote würde es uns nicht wundern, wenn Sony schon bei der nächsten Variante der PS3 serienmäßig einen entsprechenden neuen Controller beilegen würde – das wäre dann voraussichtlich schon in diesem Herbst. Sonys Entscheidung, dem PS3 Starter Pack in Europa gleich zwei Sixaxis-Controller beizulegen, könnte Teil dieses Plans sein – mit dem Release eines Rumble-Controllers wird die Nachfrage nach den alten Controllern schließlich deutlich sinken.

Und wer weiß, ob Sony nicht noch ganz andere Pläne für alternative Controller hat – zwei ans Licht gekommene Sony-Patente zeigen Studien von neuartigen 3D-Controllern. Der eine wäre eine Art „Zauberstab“ mit Bewegungserkennung (angeblich aber als PS2-Peripherie gedacht, um Nintendos günstigem Wii Konkurrenz zu machen, und nur halbherzig von Sony dementiert), der andere dagegen ist ein Duo von aufwendigen Greif-Geräten, die sich an die Hände des Benutzers schmiegen, Bewegungen im Raum registrieren und für jeden Finger einzeln Feedback und Greifwiderstände simulieren – damit wäre eine Bedienung möglich, wie sie bei den 3D-Menüs im Film *Minority Report* gezeigt wurde. Ob diese zwei Controller jemals bis zur Marktreife entwickelt werden? Das weiß derzeit nur Sony selbst. Die Controller-Zukunft verspricht aber spannend zu werden!



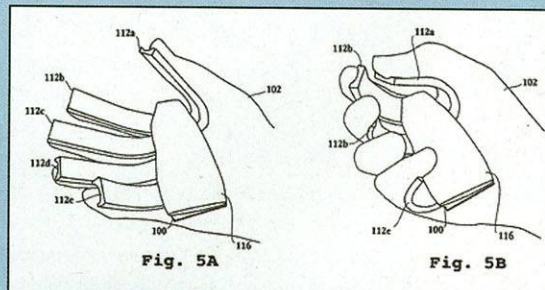
**DER „ZAUBER-
STAB“** Sony hat
„keine Pläne, den
PS2-Controller mit
Bewegungserken-
nung auszustatten“.
Aber was ist mit
einem solchen, ganz
neuen Controller?

BILD: SONY



**DER 3D-CON-
TROLLER** Ge-
naues Feedback
für jeden Finger
einzeln und
beidhändige
Steuerung im
dreidimensiona-
len Raum wären
damit möglich.

BILD: SONY



2008

SPIELE VON MORGEN II

Sony-Eigenentwicklungen

Gran Turismo 5

Noch dieses Jahr erscheint der spielbare Appetizer *Gran Turismo 5 Prologue*, doch erst das echte *GT5* mit vollem Umfang wird ein Kaufargument für die PS3.

God of War

Noch ist unklar, ob's noch 2008 erscheint, denn bisher ist es ja nicht einmal offiziell angekündigt. Doch eins ist klar: Kratos' PS3-Debüt ist nur eine Frage der Zeit. Und sollten die Entwickler die PS3 ähnlich gut ausreizen wie die PS2, wird kein Weg daran vorbeiführen!

Titel von Drittherstellern

Final Fantasy XIII / Versus XIII

Vor April 2008 ist mit beiden Titeln nicht zu rechnen. Wichtig für Sony: Für Square Enix ist eine Xbox-360-Version weiterhin kein Thema.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Konami macht zwar immer wieder Andeutungen, dass man *Metal Gear Solid 4* bei weiterhin so schleppenden PS3-Verkäufen eventuell für andere Systeme umsetzen müsste, doch bisher blieb es PS3-exklusiv. Einer der wichtigsten Titel für Sony.

wird es in Zukunft bei vielen weniger speicherintensiven Spielen zum Einsatz kommen und die Tür für aufwendigere Online-Exklusivtitel öffnen. Auch HD-Neuaufgaben früherer Titel wie *Tekken 5: Dark Resurrection* und *GripShift* dürften wir häufiger zu sehen kriegen – angesichts ihrer moderaten Preise eine willkommene Entwicklung.

UNTERHALTUNG AUS DEM NETZ

Schon lange geplant, doch immer noch nicht konkret angekündigt sind Sony-eigene Download-Dienste für Filme und Musik, die sowohl von der PS3 als auch von der PSP aus verfügbar sein sollen. Laut Kaz Hirai, Präsident von Sony Computer Entertainment, denkt man bei Sony derzeit verschiedene Konzepte dafür durch. Das Ziel ist, nicht bloß einen weiteren Download-Dienst anzubieten, sondern sich von der Masse abzuheben. Als Beispiel wird die PS3-Version von *SingStar* genannt, die über den SingStore den Zugriff auf ein stetig wachsendes Angebot an Karaoke-Songs samt Video ermöglichen wird. Es könne aber auch sein, dass man nach reiflicher Überlegung zu dem Schluss kommt, ein einfacher Download-Service wäre doch die beste Lösung. Laut John Koller, Marketing-Leiter der amerikanischen PSP-Abteilung, gibt es zudem noch Unstimmigkeiten bezüglich des Digital Rights Managements, sodass nicht vor 2008 mit einer Lösung zu rechnen ist. Doch wann auch immer es so weit ist: Ein günstiger Video-auf-Abruf-Service könnte eine echte Alternative zur Videothek werden. Bleibt nur zu hoffen, dass Sony sich bis dahin mehr um Inhalte für den deutschen Store bemüht, als dies derzeit mit den Filmtrailern der Fall ist!

DAS STICHWORT IST „POTENZIAL“

Das Potenzial der PlayStation 3 und des Drumherum-Konzepts wird derzeit also nur zu einem kleinen Teil genutzt. Das gilt auch für die Software-Entwicklung, denn viele Multiformat-Spiele leiden an suboptimalen PS3-Umsetzungen, die den Xbox-360-Versionen hinterherhinken – als Extremfall sei das sehr ruckelige *Splinter Cell Double Agent* genannt. Die PS3 ist zweifellos schwieriger zu programmieren, doch erste Entwickler (zum Beispiel das Sega Racing Studio) haben sich schon darauf eingestellt und entwickeln ihre Spiele gleich auf die komplexe PS3-Architektur hin – die Umsetzung aufs jeweils andere System ist so angeblich viel einfacher zu bewerkstelligen. Die Tatsache, dass *Unreal Tournament III* dieses Jahr im Konsolenbereich nur für die PS3 erscheint, hängt sicherlich auch damit zusammen, dass Entwickler Epic derzeit eng mit Sony zusammenarbeitet und seine Unreal Engine 3 für die PS3 optimiert. Viele Spiele von anderen Herstellern nutzen diese Technologie und ihre PS3-Versionen erwiesen sich oft als problematisch. Die Folge waren verspätete PS3-Veröffentlichungen, Beispiele wären *Stranglehold* und *Medal of Honor Airborne*.



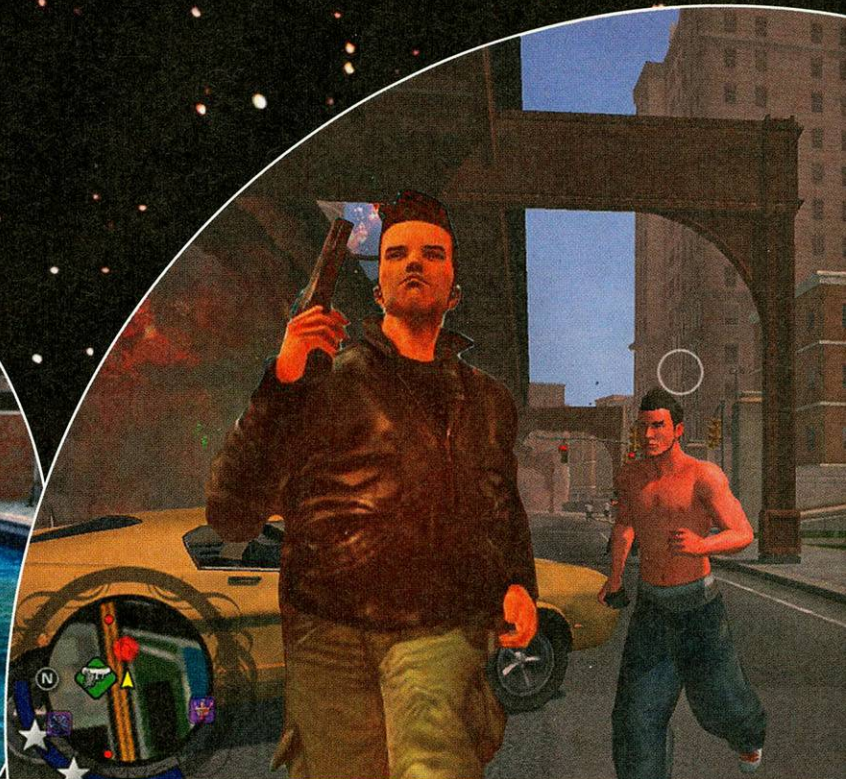
DER ERSTE PS3-MUSIKDIENST Der SingStore wird nur der Anfang von Sonys Engagement als Online-Musikanbieter für PS3- und PSP-User. BILD: SONY

ENTSCHEIDEND: SPIELE UND PREISE

Womit wir bei den wichtigsten Punkten wären: dem Software-Angebot, das bis Ende des Jahres um zahlreiche Toptitel (darunter etliche PS3-Exklusivtitel von Sony) erweitert wird (mehr dazu im umfangreichen Vorschau-Teil dieser Ausgabe!), und dem Preis, dem wir einen eigenen Abschnitt innerhalb dieses Specials gewidmet haben. Denn eins ist nach den ersten Monaten der PS3 auf dem Markt deutlich: Die Marke PlayStation ist speziell in Europa immer noch sehr stark. Anders wäre ein erfolgreicher Start einer Konsole zu einem dermaßen hohen Preis unmöglich gewesen. Und die Nachfrage nach dem Gerät selbst ist weiterhin sehr groß – die meisten potenziellen Käufer warten bloß darauf, dass der PS3-Preis in für sie vertretbare Bereiche fällt.

DER LANGE ATEM VON SONY

Und ob die Schmerzgrenze nun bei 399, 299 oder vielleicht sogar 199 Euro liegt – die PlayStation 3 wird dafür zu haben sein. Vermutlich noch nicht dieses und vielleicht auch noch nicht nächstes Jahr. Aber die PS3 wird dann immer noch ein technisches Biest sein und ihr Softwareangebot um viele, oft exklusive Top-Titel reicher. Sonys Strategie, zu einem hohen Preis zu starten und dafür länger am Markt relevant zu bleiben, hat sich für die PlayStation 2 ausgezahlt, lange nachdem die Softwareunterstützung für die erste Xbox und Nintendos GameCube (die beide später erschienen!) gekappt wurden. Es spricht vieles dafür, dass es bei der PlayStation 3 ähnlich laufen könnte. ■



Krieg der Klone

Freudiges Déjà-vu-Erlebnis oder dreister Ideenklau?
Wir gehen Videospiel-Verwandtschaften auf den Grund!



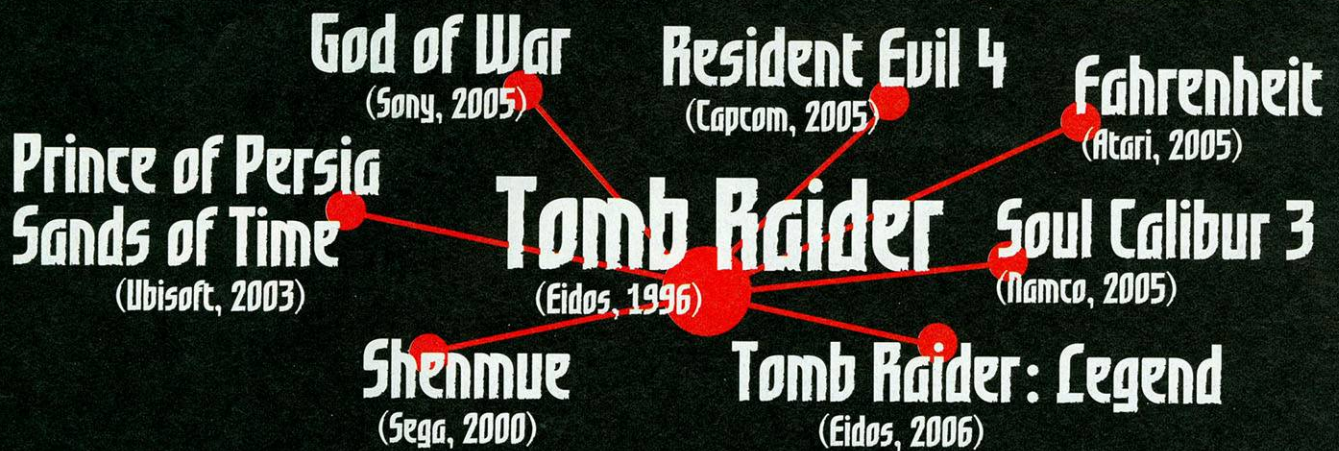


AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

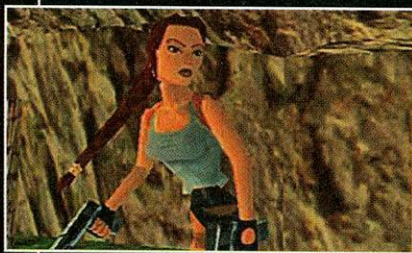
John Riccitielli bringt es auf den Punkt: „Wir langweilen die Leute zu Tode“, beklagt das neue Oberhaupt der EA-Familie die Innovationsarmut im Videospiebereich. Kritische Töne, doch die Musik ist längst komponiert: Seit Jahren wird der Markt mit unzähligen Updates, Sequels und Remakes überschwemmt, als System-Seller für die Next-Generation-Konsolen gelten größtenteils nur noch

Spielfortsetzungen: Ob *Metal Gear Solid 4*, *Devil May Cry 4* oder *Final Fantasy XIII* – sie alle sind und waren schon einmal. Und selbst bei Blockbuster-Titeln ohne römische und arabische Ziffern hinter dem Namen beschleicht uns häufig ein Gefühl der Vertrautheit. PLAYZONE geht diesem Gefühl nach und deckt die Verwandtschaft der populären Videospiegrößen auf! ■





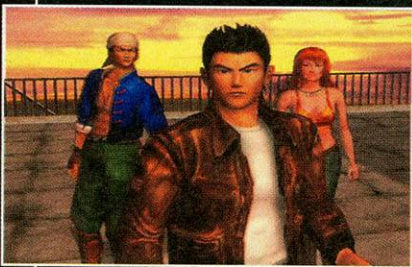
DÉJÀ-VU? Die Ähnlichkeiten mit dem ersten Indiana-Jones-Film sind nicht von der Hand zu weisen.
BILD: EIDOS



AKROBATISCH Der persische Prinz hat auch in der 3D-Fassung nichts von seiner Contenance eingebüßt.
BILD: UBISOFT



NAHKAMPF Die Kampftechniken von Held Ryu Hazuki erinnerten an Segas Virtua-Fighter-Familie.
BILD: SEGA



MARTIALISCH Anti-Held Kratos hat die längst vergessenen Quick-Time-Events wieder populär gemacht.
BILD: SONY



RESIDENT EVIL 4 (dt.) Mit gezielten Kopfschüssen war den Dorfbewohnern am besten beizukommen.
BILD: CAPCOM



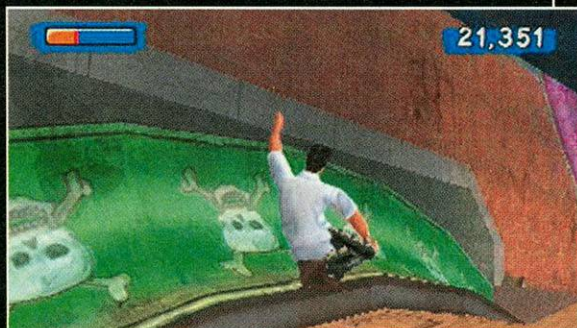
Die üppig bestückte Archäologin Lara Croft hatte erheblichen Einfluss auf die Weiterentwicklung des 3D-Plattform-Genres. Bekannte Elemente aus Jordan Mechners 2D-Prince of Persia wurden 1996 erfolgreich in die dritte Dimension übertragen: Lara sprang und kletterte, vollführte akrobatische Einlagen und löste zahlreiche Rätsel, um in der kubischen Spielwelt voranzukommen. Dank des kommerziellen Erfolgs spendierte Eidos den Fans jährlich ein Update (bis 2000). Das Gameplay wurde in dieser Zeit allerdings kaum weiterentwickelt. Viele Fans empfanden die abgespeckte Rätseldichte und den Fokus auf actionreiche Schießereien (im zweiten Teil erstmals gegen menschliche Gegner) gar als rückschrittlich.

Während die Tomb Raider-Reihe also auf der Stelle trat, versuchte sich Ubisoft 2003 an der Revitalisierung ihrer frisch eingekauften Prince of Persia-Marke, nachdem ein erster 3D-Versuch 1999 auf dem PC gescheitert war. Prince of Persia: Sands of Time tat es Tomb Raider gleich und konzentrierte sich auf ein akrobatisches und rätselhaftes Gameplay. Die kurzweiligen Kämpfe dienten lediglich zur Auflockerung und wurden zeitweise von einem CPU-gesteuerten Sidekick begleitet.

Im Vergleich zur mittlerweile recht hakelig zu dirigierenden Lara machte der Prinz mit geschmeidigen Zirkuseinlagen auf sich aufmerksam. Spektakuläre Wandläufe, Salti und Drehungen waren in Sands of Time bitter nötig, um die fallengespickten Abschnitte zu überleben. Stürzte der Prinz dennoch in die Untiefen der orientalischen Burg, konnte der Spieler dieses Malheur mit einem Knopfdruck rückgängig machen. Durch den titelgebenden Sand der Zeit wurde das Spiel nahezu frustresistent.

Im Vergleich zu seinen Vorreitern brachte der God of War das Action-Adventure-Genre zwar kein Stück weiter, perfektionierte es jedoch in allen Belangen. Doch nicht nur die Elemente von Lara und dem Prinzen sog Kratos in sich auf. Auch schielte man bei Sonys Santa Monica Studios auf den Dreamcast: Besonders Segas kommerzieller Flop Shenmue stand für den Kriegsgott Pate. Die sogenannten Quick Time Events (QTEs) gab es zwar bereits 1983 in Spielhallen zu sehen (Dragon's Lair), dem Massenmarkt wurde diese Art der cineastischen Interaktion aber erst mit Shenmue näher gebracht: Durch rasches Drücken von plötzlich erscheinenden Buttonsymbolen löste man in den Zwischensequenzen bestimmte Ereignisse aus. In Kratos' Fall wurden die QTEs konkret ins Kampfsystem eingebaut. So vollführte der Kriegsgott bei besonders hartnäckigen Brocken brachiale Kombos, und der Spieler hatte nicht das Gefühl, zum Zuschauer degradiert zu werden.

Auch andere Entwickler wurden auf diese „verschollene“ Neuerung aufmerksam: Als bekanntestes Beispiel ist sicherlich Resident Evil 4 zu nennen, das die Reihe mit zahlreichen QTEs deutlich dynamischer machte. Ataris Fahrenheit ging sogar so weit, sein gesamtes Gameplay auf die QTEs zu stützen. Selbst alteingesessene Videospielserien wie Namcos Soul Calibur 3 und Eidos' Tomb Raider: Legend machten davon Gebrauch. Zukünftig werden Sonys Heavenly Sword und THQs Barbaren-Metzelei Conan auf die raschen Reaktionstests zurückgreifen.



GEFÄHRlich
Halsbrecherische
Trick-Kombos
gab's das erste
Mal in THPS zu
sehen (links).
BILD: ACTIVISION

ÄHNLICH Statt auf
dem Skateboard
fahren Sie in
Aggressive Inline
auf Skates (rechts).
BILD: ACCLAIM

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

(Activision, 2001)

Dave Mirra
Freestyle BMX
(Acclaim, 2000)

Aggressive Inline

(Acclaim, 2002)

Tony Hawk's Pro Skater

(Activision, 1999)

Wakeboarding Unleashed

(Activision, 2003)

1999 landeten die damals noch recht unerfahrenen Entwickler von Neversoft einen bemerkenswerten Überraschungshit. In *Tony Hawk's Pro Skater* (in Europa: *Tony Hawk's Skateboarding*) konnte der Spieler auf das virtuelle Skateboard steigen. Auf diese Bretter hatte sich ein Jahr zuvor lediglich EA getraut: *Street Sk8er* darf sich zwar das erste Skateboardspiel für Heimkonsolen nennen, die miserable Spielbarkeit bescherte dem EA-Erstversuch allerdings einen astreinen Flop. Activision hingegen verstand es, sein Skateboard-Spiel mit genügend Prominenz zu bewerben. Neben Tony Hawk selbst konnte man insgesamt neun reale Skater-Stars steuern. Das Gameplay basierte auf den zahlreichen Tricks dieser Prominenz. In diversen Skateparks musste

der Spieler durch reale, aber physikalisch übertrieben dargestellte Manöver seine Punktzahl in die Höhe treiben. Obwohl die Moves leicht von der Hand gingen, hatte das Tricksystem dank vielfältiger Kombinationsmöglichkeiten genügend Tiefgang, um den Spieler für Wochen zu motivieren.

Dieser Trendsport wurde sodann Jahr für Jahr ausgeschlachtet: Activision selbst hat bis heute jedes Jahr mindestens einen Tony-Nachfolger auf den Markt gebracht. Doch auch andere Publisher erkannten die Gunst der Stunde: Zahlreiche Extremsportarten bekamen ihr eigenes Videospiel, doch sie alle wiesen eine frappierende Ähnlichkeit zu *THPS* auf: Ob man nun auf einem BMX (*Dave Mirra Freestyle BMX*), Snowboard (*Shaun Palmer's Pro Snowboarder*), auf Inlines (*Aggressive Inline*) oder gar einem Wake-

board (*Wakeboarding Unleashed*) unterwegs war, machte spielerisch kaum einen Unterschied. Der Markt war mit Tony-Klonen übersättigt. Neversoft selbst will mit seinem neuesten *Tony Hawk's-Spiel*, *Proving Ground*, dem überstrapazierten Genre ein wenig frischen Wind einhauchen (u. a. durch ein offeneres Missionsdesign und einen Videoeditor).

Währenddessen werkelt EA am nächsten Versuch, Tony von seinem Skateboard zu kicken. Mit *Skate* setzen die Entwickler neben interaktiven Kameraperspektiven, einer Zurückspul-Funktion und einem Videoeditor auf die gänzlich neue Dual-Stick-Steuerung. Statt für jeden Trick einen Knopf zu drücken, müssen Sie die Tricks mit den beiden Analogsticks durchführen.



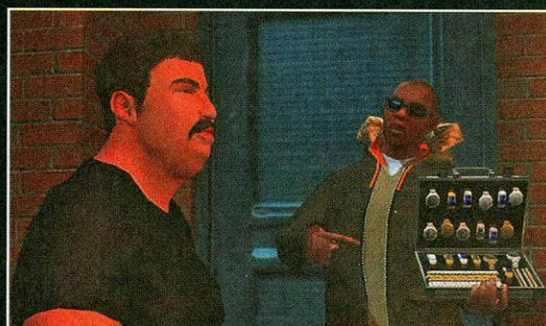
TONY-KLON Fast alle Trendsportarten wurden durch Tonys Pionierarbeit abgedeckt (links). BILD: ACTIVISION

COOL Auf dem Snowboard vollführten Sie in Shaun Palmer's Pro Snowboarder zahlreiche Tricks. (rechts). BILD: ACTIVISION

The Getaway Driv3r GTA III Saints Row (Sony, 2003) (Atari, 2004) (Rockstar Games, 2001) (THQ, 2006)

FREIHEIT Was wäre ein Grand-Theft-Auto-Spiel ohne einen Autodiebstahl? (links). BILD: ROCKSTAR GAMES

ILLEGAL Saints Row erinnerte in vielerlei Hinsicht an GTA: San Andreas. (rechts). BILD: THQ



Free-Roaming und Sandbox sind die Zauberworte, die Rockstar Games 2001 salonfähig machte. Wie ein Kind im Sandkasten durfte sich der Spieler in *GTA III* (dt.) in einer riesigen 3D-Metropole austoben und genoss dabei komplette Narrenfreiheit. Durch das freie Spiel- und Missionsdesign wurden moralisch fragwürdige Taten ermöglicht. Das Töten unschuldiger Passanten hatte zwar eine Verfolgungsjagd mit der Polizei zur Folge, die Konsequenzen waren jedoch nur symbolischer Natur: Statt den

Game-over-Bildschirm vor sich zu finden, blickte man auf schwedische Gardinen und wurde mit einer Geldstrafe und dem Ablegen aller Waffen ermahnt. In Deutschland ist die Moralfrage seit *GTA III* (dt.) entschärft: Um eine USK18-Einstufung zu umgehen, wurde das Nachtreten und Bestehlen der am Boden liegenden Passanten entfernt. Amokläufe sind ebenfalls nicht möglich.

Der titelgebende Autodiebstahl („Grand Theft Auto“) findet sich hingegen in jeder Version wieder. Der nicht zu unterschätzende Clou hierbei: Statt jede

Mission durch eine Zwischensequenz einzuleiten, musste man sich in der *GTA*-Reihe selbst um Aufträge kümmern und mit dem Auto selbstständig zum Zielort fahren. Dadurch wirkte die Spielwelt sehr viel homogener und glaubwürdiger als das abgehackte Missionsdesign vieler anderer Titel. Dazu trug sicherlich auch die ungewöhnlich realistische Fahrphysik der zahlreichen *GTA*-Fahrer bei. Denn außerhalb des Racing-Genres wurde auf die Fahrphysik in gewöhnlichen Action-Adventures kaum Rücksicht genommen.



The Legend of Zelda Ocarina of Time (Nintendo, 1998)

Okami
(Capcom, 2007)

MUSIKALISCH Mit der titelgebenden *Ocarina* ließen sich zahlreiche Rätsel lösen (links). BILD: NINTENDO

TRAUMHAFT Der einzigartige Aquarell-Stil versetzt Sie in einen Anime-Traum (rechts). BILD: CAPCOM

Mit *Ocarina of Time* gelang Nintendo eine Revolution des klassischen Action-Adventure-Genres. Erstmals spazierte Elf Link frisch und frei durch eine riesige, frei erforschbare 3D-Welt, reiste durch die Zeit, und löste mit seiner *Okarina* (ein magisches Blasinstrument) knackige Rätsel. Dabei wurden die Elemente der alten 2D-*Zelda*-Spiele formidabel in die dritte Dimension portiert.

Parallelwelten, mehrstöckige Dungeons und nicht zuletzt das damals innovative Lock-on-System bei den Kämpfen sorgte dafür, dass *Ocarina of Time* seinerzeit Traumwertungen absahnte und sich bis heute weltweit über 7 1/2 Millionen Mal verkauft hat.

Während sich Link mittlerweile selbst klont, griff der Capcom-Wolf *Okami* das *Zelda*-Prinzip auf und garnierte es mit interessanten Neuerungen. Durch das

Pinsel-Feature kam in die oft strapazierte Formel erstmals Farbe ins Spiel. Das anfänglich ergraute Nippon verwandelte sich durch den Einsatz des Zauberpinsels in eine bunte Anime-Welt, und gekämpft wurde nicht mit Schwert, sondern mit Pinselstrichen. Selbst das Dungeondesign bediente sich des Malwerkzeugs. Durch diese Innovation gebührt *Okami* der Titel des eigenständigsten *Zelda*-Klons.

GRUSELIG Auf dem Dachboden nimmt die unheilvolle Story ihren Lauf. BILD: INFOGRAMES/ATARI



Alone in the Dark

(Infogrames/Atari, 1992)

Resident Evil

(Capcom, 1996)

Gemeinhin wird *Resident Evil* für die PSone als Urvater des Survival-Horror-Genres angesehen. Zwar hat Capcom dem Genre unbestritten den kommerziellen Erfolg beschert, begründet haben sie es jedoch nicht. Als Gründer steht *Alone in the Dark* in den Geschichtsbüchern. Bereits 1992 erschuf Infogrames (heute Atari) das statische, jedoch hochspannende Spielprinzip. Der Spieler schlüpfte in die Rolle zweier spielbarer Charaktere und deckte das Geheimnis um den Cthulhu-Mythos des Derceto-Herrenhauses auf. Die technische Präsentation galt damals als innovativ: Die starren Bitmap-Hintergründe sorgten für die düstere Atmosphäre, während die polygonalen, texturlosen Objekte (Charaktere, vereinzelt bewegliche Objekte) mit dem Spieler interagierten. Die fest positionierte Kamera änderte dabei stets die Perspektive, wenn man ihren Sichtbereich verließ. Als Gegner fungierten zombiartige Wesen und dämonische Ratten, die mit Messern und Feuerwaffen niedergestreckt wurden. Der Fokus lag jedoch in der Erforschung des Herrenhauses und der zahlreichen Rätsel. Ein Prinzip, das von *Resident Evil* 1996 fast 1:1 übernommen wurde und den Durchbruch für das Survival-Horror-Genre bedeutete.

EINLADEND Das Spencer-Herrenhaus dient als zentraler Fixpunkt der Geschichte. BILD: CAPCOM



Splinter Cell

(Ubisoft, 2002)

Metal Gear Solid

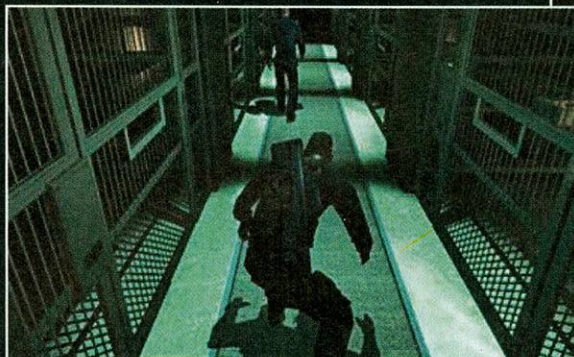
(Konami, 1997)

Als das erste *Metal Gear Solid* in 3D 1999 auf die PSone losgelassen wurde, war die Innovationsflut so groß, dass selbst noch spätere MGS-Teile davon zehren sollten. Als einer der ersten „Spielfilme“ setzte „Regisseur“ Hideo Kojima den Fokus auf kinoreif geschnittene Zwischensequenzen und erschlug den Spieler förmlich mit seinem Haken schlagenden Plot. Doch auch das Gameplay gilt als bahnbrechend: Erstmals konnte der Spieler in der dritten Dimension schleichen und musste mit seiner polygonalen Umgebung verschmelzen, um nicht von den Wachen entdeckt zu werden.

Dieses Schleichprinzip griff Ubisoft 2002 mit *Splinter Cell* erstmals auf. Doch statt sich Kojimas Story-Wahn zu bedienen, widmete man sich verstärkt dem Gameplay. Dieses wurde entscheidend verfeinert, sodass der Spieler nun weitaus mehr Freiheiten genoss. In Sam Fishers Abenteuer hätten Sie Zugriff auf zahlreiche Gadgets, die Ihnen das Spionageleben deutlich erleichterten (u. a. der Nacht- und Wärmestrahlsvisor). Außerdem durften Sie die Kamera frei drehen und mehrere Lösungswege einschlagen, was das Spiel deutlich nonlinearer machte als seinerzeit *Metal Gear Solid*. Nur der Charme von Kojimas MGS-Universum konnte bis heute nicht kopiert werden.



SPANNEND Um vor den Wachen Zuflucht zu finden, mussten Sie mit der polygonalen Umgebung verschmelzen. BILD: KONAMI



MUCKSMÄUSCHENSTILL Im Gegensatz zu Solid Snake hat Sam Fisher deutlich mehr Freiheiten. BILD: UBISOFT

20th METAL GEAR ANNIVERSARY PARTY



Eine der bekanntesten und erfolgreichsten Videospielserien feiert Geburtstag. Wir gratulieren Hideo Kojima und Solid Snake!

AUTOR: WARREN HARROD/UDO CRNJAK

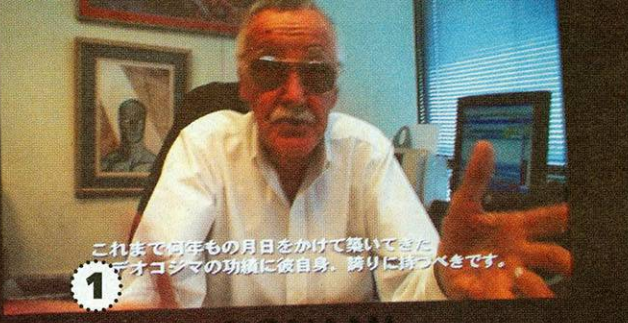
Der 20ste Geburtstag der *Metal Gear*-Reihe ist schon was Besonderes und wurde von Konami auch gebührend gefeiert. Der japanische Spielehersteller hat der Videospielserie zu Ehren im Ritz Carlton Hotel in Tokios Zentrum eine Party veranstaltet, zu der sich über 500 Presseleute und speziell geladene Gäste, hauptsächlich namhafte Entwickler von Sega, Namco, Capcom und Koei, einfanden. Ganz besonders gefreut haben sich mit Sicherheit die 50 *Metal Gear*-Fans, die im Rahmen einer Verlosung die begehrten Tickets geschenkt bekamen. Durch den Abend führte kein geringerer als Mr. Metal Gear höchstpersönlich: Hideo Kojima. Hauptschauplatz der Metal Gear 20th Anniversary Party war eine Bühne inmitten einer der größten Hallen des Hotels. Umringt wurde das Party-Zentrum von einem Korridor-Komplex, in dem alle *Metal Gear*-Spiele, sogar das allererste

MSX-*Metal Gear* war vorhanden, als Spielstationen aufgebaut waren. Nach dem Showprogramm konnte man dann sogar selbst Hand anlegen. Zusätzlich konnte man hier zahlreiche Goodies, die im Rahmen der „20th-Anniversary-Aktion“ auf den Markt kommen, betrachten. Darunter zahlreiche Figuren, Handys und die spezielle *Metal Gear Solid Anniversary Collection*, bestehend aus den sieben bisher erhältlichen Teilen – von *Metal Gear Solid* für die PlayStation bis hin zu *Metal Gear Solid Portable Ops* für die PSP und einigen anderen Goodies. Ein Traum für jeden *Metal Gear Solid*-Fan.

PARTY MIT BUSINESS-CHARAKTER

Das Fest war allerdings keine Geburtstagsfeier im klassischen Sinne, sondern mehr eine zweigeteilte Presse-Veranstaltung mit Unterhaltungs-Anteilen. Der erste Teil der Veranstaltung begann mit einer *Metal Gear*-Retrospektive in Videoform. Zu sehen waren nicht nur die Spiele, sondern auch zahlreiche wichtige Ereignisse in Japan, die zeitgleich mit dem jeweiligen *Metal Gear (Solid-)*Spiel stattfanden. Im Anschluss betrat Koji-

20th METAL GEAR ANNIVERSARY



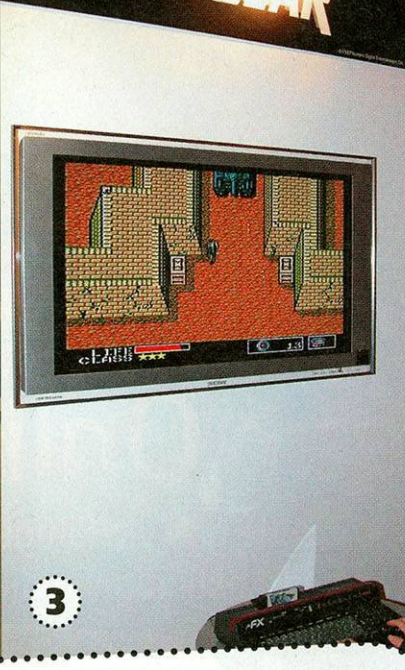
これまで何年もの月日をかけて集ってきた
メタギアの功績に依り、誇りに持つべきです。

1

20th METAL GEAR ANNIVERSARY PARTY



2



3



4



5

ma-san die Bühne und kündigte einige neue MGS-Titel an, darunter *Metal Gear Online*, *Metal Gear Solid Portable Ops Plus* und *Metal Gear Solid 2 Bande Dessinee*. Die Vorführung von *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* war durch einige Gags mit dem gealterten Snake für zahlreiche Lacher gut. Außerdem gab Kojima-san neue Details zu den Charakteren Vamp und Eva preis – in Form von Videoübertragungen der beiden japanischen Schauspieler. Im Anschluss kündigte Yoshikazu Matsuhana, der Produzent von *Metal Gear Online* den Beta-Test vom 20. August bis 3. September an, an dem zirka 3.000 Menschen teilnehmen sollen. Die anschließende kurze Präsentation des reinen Online-Titels machte dann auch schon ordentlich Appetit auf Internet-Duelle. Den Abschluss des ersten Teils markierte ein scheinbar unerwarteter Anruf, den Kojima-san mit seinem roten *Metal Gear*-Handy entgegennahm. Rein zufällig folgte auf diese Unterbrechung die Ankündigung von *Metal Gear Solid Mobile*, einem neuen MGS-Handy-Spiel.

KOJIMA AM MITTAG

Der zweite Teil begann mit der Vorstellung aller an *Metal Gear Solid*-Spielen

beteiligten Produzenten, gefolgt von einer Sammlung von Video-Nachrichten wichtiger Branchen-Persönlichkeiten, wie etwa Phil Harrison, Stan Lee und Shinji Mikami, die ihre Glückwünsche zu 20 Jahren *Metal Gear* übermittelten. Als die Lobeshymnen langsam leiser wurden, startete Kojima-sans Talkshow, in der er unterschiedliche Aspekte von *Metal Gear* mit ausgewählten Gästen diskutierte. Ein Punkt der Diskussion war der nicht ganz ernsthafte Gedanke, *Metal Gear Solid 5* für das MSX zu entwickeln. Kurz nach seiner Frage an das Publikum, wie viele der Anwesenden denn überhaupt noch ein MSX besitzen würden, verwarf er jedoch die Idee. Zum Schluss wurden noch einige der Anwesenden auf die Bühne gebeten, um ihre Erfahrungen mit *Metal Gear* zu schildern. Masahiro Sakurai, der Produzent des Wii-Spiels *Super Smash Bros. Brawl*, nutzte diese Gelegenheit, um dem Publikum etwas über Snakes Auftritt in dem Nintendo-Beat'em Up zu erzählen. Begleitet von Klängen der Live-Band, die Stücke von der *Metal Gear Music Collection* zum Besten gab, ging die Metal Gear 20th Anniversary Party zu Ende. ■

1 DIE BESTEN GLÜCKWÜNSCHE Unter den Gratulanten war auch Marvel-Comic-Legende Stan Lee.

2 METAL GEAR ONLINE Gemeinsam mit dem Produzenten Yoshikazu Matsuhana kündigte Hideo Kojima den *Metal Gear Online* an.

3 ZEITREISE Nach dem Showprogramm konnte man jedes *Metal Gear*-Spiel zocken. Sogar den legendären ersten Teil.

4 FÜR GROSS UND KLEIN Das Aufgebot an MGS-Merchandise-Artikeln war sehr groß.

5 IN-DEPTH-INFO Anhand dieser Vorführungen verriet Kojima-san detaillierte Informationen zu den Figuren Vamp und Eva.

6 ANEKDOTEN-SAMMLUNG Ausgewählte Gäste gaben auf der Bühne ihre Gedanken und Erfahrungen mit der Serie preis.

7 PRÄSENTATION Die Demonstration von *Metal Gear Solid 4* durfte natürlich nicht fehlen.

8 EIN TRAUM Die Korridore des Ritz Carlton Hotels in Tokyo waren zugepflastert mit begehrten MGS-Goodies.

BILDER: PLAYZONE



7

Metal Gear Online

Der 20ste Geburtstag der Kultserie gab vielfältigen Anlass zum Feiern. Einer davon war die Ankündigung dieses Online-Ablegers.

Fakten

- Viele Subsistence-Features verbessert
- Exklusiv für PS3
- Mehrspielermodi für bis zu 16 Spieler online

Metal Gear Solid Portable Ops Plus

Das Add-on beinhaltet neue Stages, neue Charaktere und neue Regeln.

Add-on zu Portable Ops | Erscheint am 20. September 2007 (Japan)

Der Einspieler-Modus wird in *Portable Ops Plus* durch eine neue Spielart namens „Infinity Mission“ ergänzt, die, entsprechend der Bezeichnung, lang anhaltenden Spielspaß bieten soll. Zusätzlich dazu sollen zahlreiche neue Features den Mehrspieler-Modus interessanter machen. Welche genau das sein sollen, wollte Konami noch nicht preisgeben. Die neuen Maps sollen im Vergleich zu den bereits bestehenden Karten komplexer sein, um mehr taktische Manöver zu ermöglichen. Einige der neuen Charaktere sind Old Snake, Raiden und Roy Campbell.

AUTOR: UDO CRNJAK

Nachdem Hideo Kojima bereits während der PlayStation Premiere erste Gameplay-Szenen von *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* präsentierte, war das Überraschungsmoment der Spielvorführung auf der Metal Gear 20th Anniversary Party kaum mehr vorhanden. Mit der Ankündigung von *Metal Gear Online* hingegen und der anschließenden Live-Demonstration hatte allerdings wohl kaum einer der Anwesenden gerechnet. Yoshikazu Matsuhana, der Produzent des reinen Online-Titels, erklärte einige der Features, während zwei seiner Entwickler-Kollegen vor Ort auf der Bühne die

Beta-Version live spielten. Die restlichen Spieler des „Sechs gegen sechs“-Matches saßen in den Studioräumen von Kojima Productions.

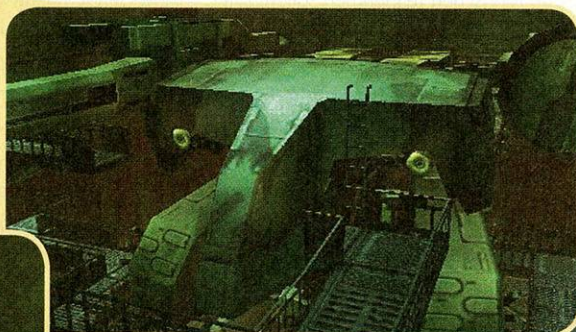
AUS FEHLERN LERNEN

Die Auswertung des Feedbacks zu *Metal Gear Solid 3: Subsistence* zeigte, dass die Spieler zwei Hauptmankos am Online-Modus zu bemängeln hatten. Zum einen wussten die Spieler nicht, wo sich ihre Team-Mitglieder im Level aufhielten und zum anderen, wer auf wen zielt. Mit dem neuen SOP Link System sollen diese beiden Probleme angegangen werden. Durch in den Charakteren platzierte Nanomaschinen tauschen die Spieler untereinander Informationen über ihren Zustand und ihren Aufenthaltsort sowie

NEUE MAPS Die neuen Karten sollen komplexer sein (rechts).

NEUE CHARAKTERE Im Portable-Ops-Add-on will's der alte Snake auch noch mal wissen (unten).

BILDER: KONAMI



DER KLASSIKER Dank Next-Gen-Grafik sind die schlüpfrigen Heftchen jetzt noch fesselnder. BILD: KONAMI

Metal Gear Solid 2 Bande Dessinee: Sons of Liberty

Comic-Fans, aufgepasst!

„Nachfolger“ zu MGS – Digital Graphic Novel | Erscheinungsdatum nicht bekannt | Erscheint für PSP

Im zweiten digitalen MGS-Comic für die PSP werden nicht nur Ashley Woods' genialen Zeichnungen Fans erneut in Verückung versetzen, es werden auch alle Szenen von den Sprechern der Serie vertont. Darüber hinaus soll Bande Dessinee noch mehr Interaktivität bieten, während Sie Snake durch die Geschehnisse des PS2-Spiels begleiten. So erfahren Sie, was parallel zu Raidens Abenteuern passiert.

darüber, was sie gerade tun. Im Spiel wird das durch blaue Flächen in Form der jeweiligen Figur dargestellt. Partner können auf diese Weise sogar durch etwaige Hindernisse hindurch ausgemacht werden. Darüber hinaus ist die Darstellung der jeweiligen Figur detailliert genug, um ihre Körperhaltung klar zu erkennen. Anhand einer gleichfarbigen Linie, vergleichbar mit einem Laser-Pointer, sieht man zudem, in welche Richtung der Kollege oder der Gegner gerade zielt. So könnte man zum Beispiel die Position von Landminen für seine Mitspieler anzeigen, um sie vor einem Fehltritt zu bewahren. Besonders interessant klingt die Möglichkeit, sich in die Nanomaschinen eines Gegners zu hacken, um ihn als rot markierte Silhouette für sein Team sichtbar zu machen. Durch ein Nano-Update kann der Gegner diesen vorübergehenden Vorteil allerdings unterbinden.

Zusätzlich zu den genannten Spielerdaten werden während der Matches in der rechten oberen Ecke eine Radarkarte und in der oberen Mitte die verbleibende Zeit angezeigt. Außerdem war während der Vorführung ein Chat-Fenster im rechten Bereich des Bildschirmausschnittes zu sehen, in dem nicht nur Nachrichten, sondern auch die ausgerüstete Waffe und der Munitionsvorrat der sich unterhaltenden Spieler angezeigt wird. ■

VORSCHAU

METAL GEAR ONLINE

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1-16
Termin:	Nicht bekannt
Web:	www.konami.jp/kojima_pro

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Zahlreiche Neuerungen, schicker Next-Gen-Look und das gewohnte MGS-Gameplay klingen vielversprechend.

MGS4-GAMEPLAY In den Online-Matches können Sie auf das gesamte Aktions-Repertoire zurückgreifen.
BILD: KONAMI



LÜCKENLOS Im zweiten Digital Comic erfahren Sie, was Snake in MGS 2 erlebt hat (oben).

AUF DIE OHREN Der zweite PSP-Comic ist voll synchronisiert (rechts).

BILDER: KONAMI



NEUERUNG Das neue SOP-Link System zeigt nicht nur den Standort Ihrer Kollegen an, sondern auch die Aktion, die sie gerade ausführen. BILD: KONAMI

Metal Gear Solid Mobile

Snake erobert die Welt der mobilen Telefonie

Metal Gear Solid als Handyspiel | Läuft komplett in 3D
| Erscheinungsdatum nicht bekannt

Für das erste Metal Gear Solid-Handyspiel überhaupt wurde eine komplett neue Story geschrieben. Sowohl die Charaktere als auch die Umgebungen werden dabei in 3D dargestellt. Außerdem sollen zahlreiche neue Gadgets die Möglichkeiten eines Handys voll ausschöpfen. In Verbindung mit dem Release von Metal Gear Solid Mobile sollen auch einige MGS-gebrandete Handys veröffentlicht werden. Auf dem Sony Ericsson W53S ist sogar eine Demo-Version des Titels vorinstalliert.

VOLL 3D Snakes erster Handy-Auftritt läuft komplett in 3D und ist als Demo-Version auf dem Sony Ericsson W53S vorinstalliert.

BILD: KONAMI



Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots



Schluss mit den Trailern: Erste Gameplay-Eindrücke zu MGS4!



SCHLANGE VON UNTEN Der feindliche Soldat sieht uns nicht, ...



... sodass wir ihn leicht überraschen und filzen können.

Fakten

- Stealth-Einsätze mitten im Kriegsgebiet
- Chamäleonartiges Hightech-Tarnsystem
- Auch aus der Ego-Perspektive spielbar (mit Sixaxis-Features!)
- Weltweit gleichzeitiger Release Anfang 2008

AUTOR: WARREN HARROD / MICHAEL PRUCHNICKI

Auf der E3-Messe hatte Hideo Kojima zwar einen großen Auftritt im Rahmen der Sony-Pressekonferenz, doch wie befürchtet gab's wieder mal nur einen ellenlangen Trailer zu sehen. Für die E3 hatte es noch nicht gereicht, doch schon wenige Tage später wollte man erstmals das eigentliche Spiel zeigen. Eine Woche später fand in Tokio die sogenannte PlayStation Premiere statt, eine Sony-eigene Presseveranstaltung, die im Gegensatz zur E3 voll auf den japanischen Markt zugeschnitten ist, und Kojima machte

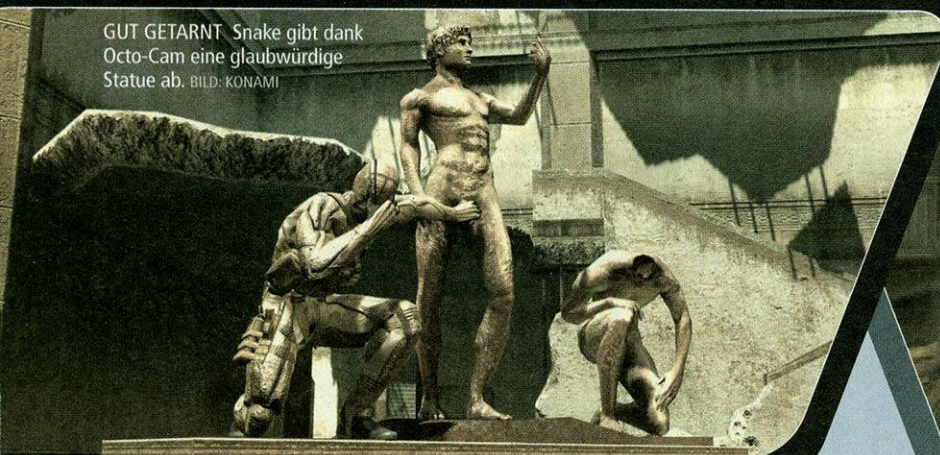
sein Versprechen wahr: Gut eine Viertelstunde lang präsentierte er Gameplay-Szenen aus *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Hier nun der Bericht unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod:

TARNEN UND VERDECKEN

Die Demo spielt in der bekannten Umgebung im Nahen Osten. Zu Beginn steht Snake inmitten eines im Krieg zerstörten Gebäudes. Die Gebäuderuinen und der Schutt sind sehr detailliert, jedes

Grafikelement wurde mit individuellem Aussehen und Zerstörungsgrad versehen.

Snake lässt sich ein Stockwerk tiefer fallen, wo sich die aus dem alten Tokyo-Game-Show-Trailer bekannten Bronze-Statuen befinden. Vor ihm nähern sich vier Soldaten, daher setzt er sein Octo-Suit ein und stellt die Tarnung auf das voreingestellte „Statue-Cam“-Muster („Cam“ ist hier kurz für Camouflage, engl. für Tarnung). Dadurch nimmt er die Farbe der Statuen an und kann auch



GUT GETARNT Snake gibt dank Octo-Cam eine glaubwürdige Statue ab. BILD: KONAMI



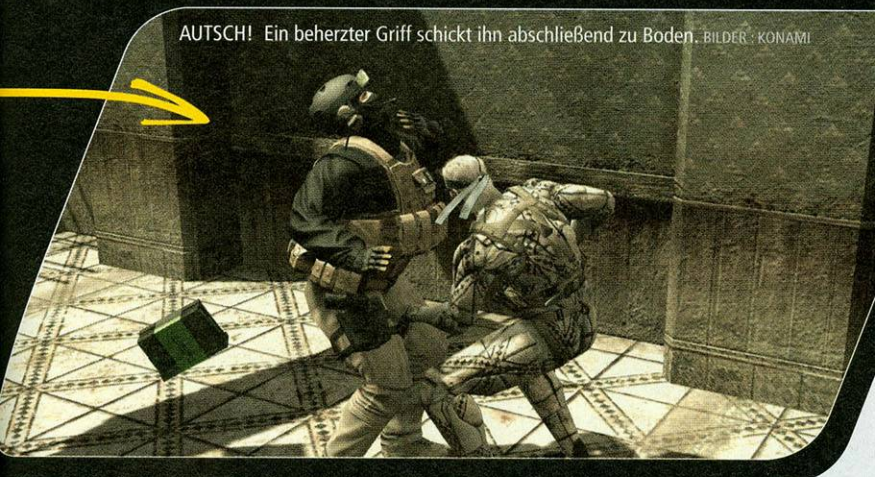
BOOM! Bei der Straßenschlacht geht Snake nicht eben zimperlich vor. BILD: KONAMI



IN DECKUNG! Snake gerät mitten in den Kampf zwischen zwei Gruppierungen. BILD: KONAMI



AUTSCH! Ein beherzter Griff schickt ihn abschließend zu Boden. BILD: KONAMI



EGO-PERSPEKTIVE Laut Kojima kann das ganze Spiel so erlebt werden. BILD: KONAMI



spezielles Symbol eingeblendet. Es zeigt an, dass die Octo-Cam eingesetzt werden kann, um Snakes Tarnung an diesen Hintergrund anzupassen. Das funktioniert natürlich besonders gut bei Wänden mit einer klar definierten Hauptfarbe, aber auch bei Böden – selbst dann, wenn diese ein spezielles Muster haben. Solange Snake getarnt ist, markiert ein Kreis um ihn herum einen einzuhaltenden Mindestabstand. Solange kein Gegner in diesen Bereich tritt und Snake keine Bewegungen macht, die ihn enttarnen könnten, bleibt er für die Gegner unsichtbar.

ein passendes Statuen-Gesicht dazu aussuchen. Nach einem Sprung auf den Sockel verschwindet Snake praktisch zwischen den beiden Statuen. Durch Auslösen einer speziellen Pose verdeckt er dabei mit einer Hand die Geschlechtsteile einer der Statuen. Nachdem die Wachen an ihm vorbeigelaufen sind, steigt Snake wieder vom Sockel herunter und schaltet die Tarnung ab. Die Octo-Cam wurde daraufhin auch in

anderen Situationen demonstriert: Wenn Snake nah an einer Wand oder einem verwendbaren Objekt steht, wird ein

SNAKE setzt auf Sixaxis

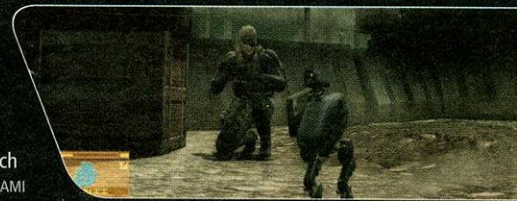
Sonys schnurloser Controller bewährt sich selbst im Krieg.

Ein amüsantes Detail von *Metal Gear Solid 4* ist die „Fernbedienung“, mit der Snake den kleinen Metal-Gear-Mk.II-Roboter steuert: Es ist ein ganz gewöhnlicher Sixaxis-Controller, wie er mit jeder PS3 ausgeliefert wird. Bisher hat sich Snake noch nicht dazu geäußert, ob er die Rumble-Funktion vermisst ...

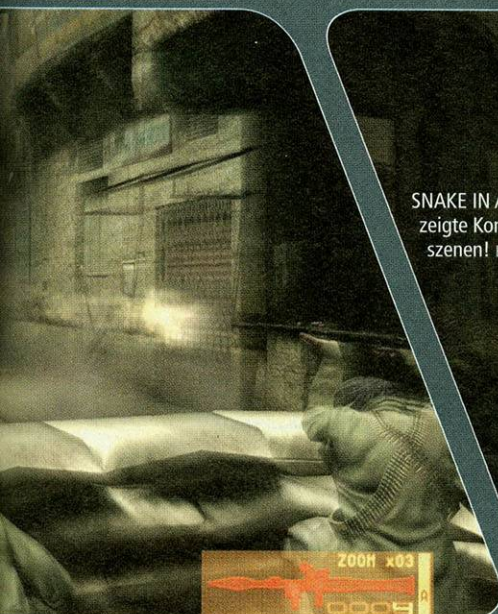
KLEINER HELFER Der Metal-Gear-Mk.II-Roboter eignet sich zum Auskundschaften schwieriger Gebiete. BILD: KONAMI



VOLLE KONTROLLE Hoffentlich macht der Akku nicht schlapp! BILD: KONAMI



SNAKE IN ACTION Endlich zeigte Konami echte Spielszenen! BILD: KONAMI





PRAKTISCH Selbst auf dem Rücken liegend kann Snake noch Granaten schleudern ...

... oder das Feuer in die andere Richtung eröffnen **BILDER: KONAMI**

ZITTERNDE KNIEN UND LEICHTE BEUTE

Dieses Tarnsystem macht es Snake einfach, Gegner von hinten anzugreifen. Dabei können diese nicht nur bewusstlos geschlagen, sondern auch festgehalten werden, was Snake die Chance gibt, an deren Ausrüstung zu kommen: Während er den Gegner mit einer Hand mit seiner Pistole bedroht, durchsucht er mit der anderen die Kleidung seines Gegenübers, woraufhin diverse Gegenstände zu Boden fallen. Als besondere Note lässt Konami sogar die Knie der so in Schach gehaltenen Gegner zittern. Hideo Kojima demonstrierte kurz danach auch ein Betäubungsmesser, mit dem Gegner auf Knopfdruck per Elektroschock unfähig gemacht werden können.

DER ROLLENDE PLAYBOY-LESER

Auf dem weiteren Weg durch das Gebäude fand Snake ein leeres Fass, in dem er sich verstecken kann. Sobald er drin steckt, kann er sich mit dem Fass um sich herum bewegen – genau wie mit den Kartons in früheren Teilen der Serie. Das Fass kann allerdings auch als Waffe eingesetzt werden, indem man es umkippt und auf Gegner zurollen lässt. Nachdem er zwei feindliche Soldaten geplättet hatte, wurde Snake von all dem Herumgerolle allerdings übel und er musste sich übergeben. An dieser Stelle demonstrierte Kojima einen der verbesserten Aspekte von *Metal Gear Solid 4*: Das Erotik-Magazin. Es hat nicht nur mehr Seiten, sondern bietet diesmal auch die Möglichkeit, darin vor- und zurückzublättern, um sich seine

liebsten Pin-up-Girls anzuschauen – dies hilft Snake, sich zu erholen.

EGO-PERSPEKTIVE ALS OPTION

Bis zu diesem Zeitpunkt wurde das Spiel aus der 3rd-Person-Perspektive präsentiert – Ausnahmen waren lediglich kurze Augenblicke, in denen Snake mit dem Solid Eye weiter entfernte Bereiche anvisierte. Kojima demonstrierte allerdings, dass man das Spiel auch aus der Ego-Perspektive steuern kann. In diesem Fall dienen die Bewegungssensoren des Sixaxis-Controllers zum Bewegen und Umschauen.

EINE LEBENDIGE WELT IM KRIEG

Nach der Demonstration der verschiedenen Tarn- und Infiltrations-Techniken führte uns Kojima zu einer Kampfszene in einer Straße, bei der sich allerlei Soldaten zweier verfeindeter Gruppen bekriegten. Die Umgebung wirkte dabei durch große Explosionen und Gewehrfeuer an jeder Ecke sehr realistisch. Die zwei Parteien lieferten sich ganz unabhängig von Snakes Aktionen eine erbitterte Schlacht und an einer Stelle waren biomechanische Hightech-Flugwesen zu sehen, die in einiger Entfernung ein Gebäude bombardierten. Dann nahm plötzlich jemand Snake von einem Dach aus unter Beschuss. Kojima legte Snake auf den Boden, drehte ihn auf den Rücken, erwiderte das Feuer und schaltete zwei Gegner auf dem Dach aus.



SCHLANGE VON OBEN Gute Tarnung und vorsichtiges Vorgehen zahlen sich aus. **BILD: KONAMI**



STROMSCHLAG Der kleine Metal-Gear-Roboter ist keine Kampfmaschine, aber auch nicht völlig wehrlos. BILD: KONAMI

WEM HELFEN? SIE HABEN DIE WAHL!

An dieser Stelle merkte Kojima an, dass es dem Spieler freigestellt ist, welche Seite er bei dem Kampf unterstützt. Er hätte sich an diesem Tag einfach für die Gruppe entschieden, die sich schwerer tat. Dann näherte er sich wieder dem Kern des Kampfgeschehens und benutzte den Raketenwerfer, um einen Panzer zu zerlegen. Kojima schaltete in den Thermal-Sichtmodus, um die verbliebenen Soldaten besser sehen zu können, und griff zu einer Handgranate. Das Wurfesystem ist ziemlich präzise, da die exakte erwartete Flugbahn auf dem Bildschirm eingeblendet wird, sodass Sie gezielt bestimmte Ziele anvisieren können. Nachdem der Feind bezwungen worden war, machten sich die siegreichen Soldaten auf den Weg und bedankten sich bei Snake mit der Daumen-hoch-Geste.

MEHR ZU METAL GEAR

Auf unserer DVD finden Sie die wichtigsten Ausschnitte einer ähnlichen Präsentation, die Kojima auf der „Metal Gear 20th Anniversary Party“ Ende Juli abhielt. Wer eine PS3 oder einen leistungsfähigen PC hat, kann sich auf der zweiten Seite der DVD sogar das komplette viertelstündige Video in HD-Qualität anschauen und sich

selbst einen Eindruck von diesem faszinierenden Spiel verschaffen. Mehr zu *Metal Gear Solid 4* wird voraussichtlich auf der Games Convention in Leipzig gezeigt (23. bis 26. August), die auf der offiziellen Webseite von Kojima Productions schon fest als Termin eingeplant ist. Ein weiterer Schwung Infos folgt demnach auf der Tokyo Game Show (20. bis 23. September).

DIESMAL WELTWEIT ZEITGLEICH!

Erscheinen soll das Spiel weltweit gleichzeitig, sodass wir Europäer nicht wieder monatelang auf das neue *Metal Gear* warten müssen. Als Termin nennt Konami derzeit „Anfang

2008“. Wenn man sich die ausgereiften ersten In-Game-Szenen vor Augen führt, könnte das durchaus klappen. ■



VORSCHAU

METAL GEAR SOLID 4

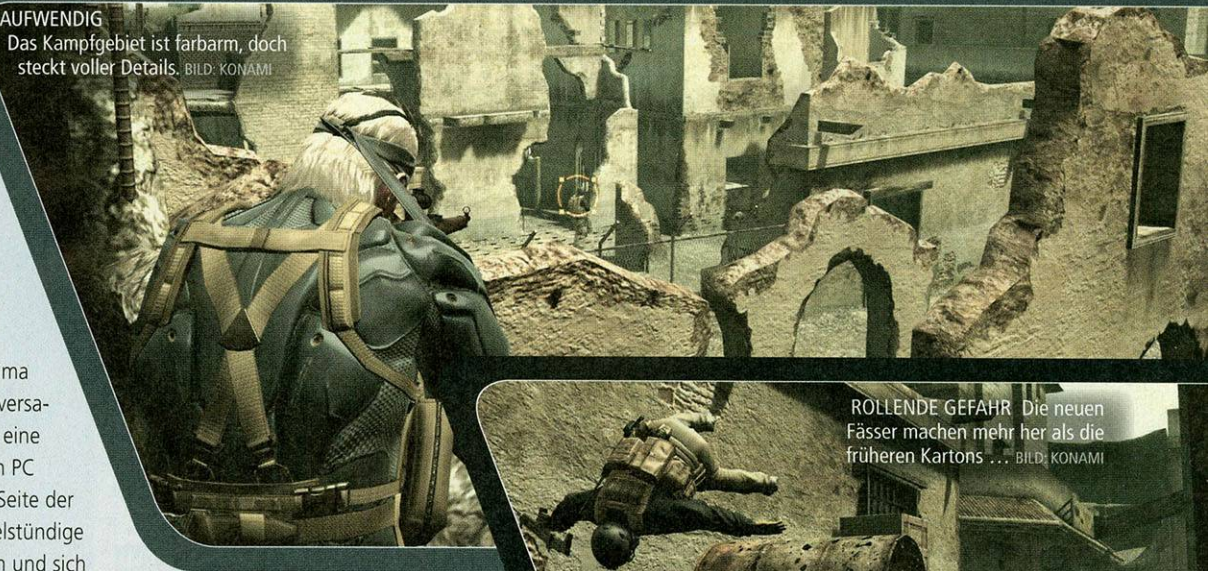
Genre:	Stealth-Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1
Termin:	Anfang 2008
Web:	www.konami.jp

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die ersten Spielszenen wirken sehr vielversprechend, doch bevor wir's nicht selbst spielen durften, gibt's noch keine Einschätzung.

AUFWENDIG

Das Kampfgebiet ist farbar, doch steckt voller Details. BILD: KONAMI



ROLLENDE GEFAHR Die neuen Fässer machen mehr her als die früheren Kartons ... BILD: KONAMI



Assassin's Creed

Wir schnappen uns den Controller bei Ubisoft Montreal und kriegen obendrein eine neue Spielumgebung zu Gesicht.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT, MAIK BÜTEFÜR

Eines kann man Ubisoft sicher nicht vorwerfen: mangelnde Innovations- und Risikobereitschaft. Fast schon trotzig produzieren die Franzosen jedes Jahr neue Spiele, statt sich wie andere Hersteller fast ausschließlich auf sichere Serien zu verlassen. Das kann funktionieren (*Splinter Cell*), aber auch in die Hose gehen – *Beyond Good & Evil* wurde von den Kritikern geliebt, von der breiten Masse allerdings nur unzureichend geschätzt. Diese Sorgen muss sich Ubisoft bei *Assassin's Creed* nicht machen: Das neue Action-Adventure des *Prince of Persia*-Teams, in dem Sie als Attentäter oder Assassine Altair während des Dritten Kreuzzuges Jagd auf neun Kriegstreiber machen, steht bei Spielern und Journalisten gleichermaßen ganz hoch im Kurs. Wir flogen eine Woche nach der E3 ins Studio von Ubisoft Montreal, um die PS3-Fassung ausführlich unter die Lupe zu nehmen,

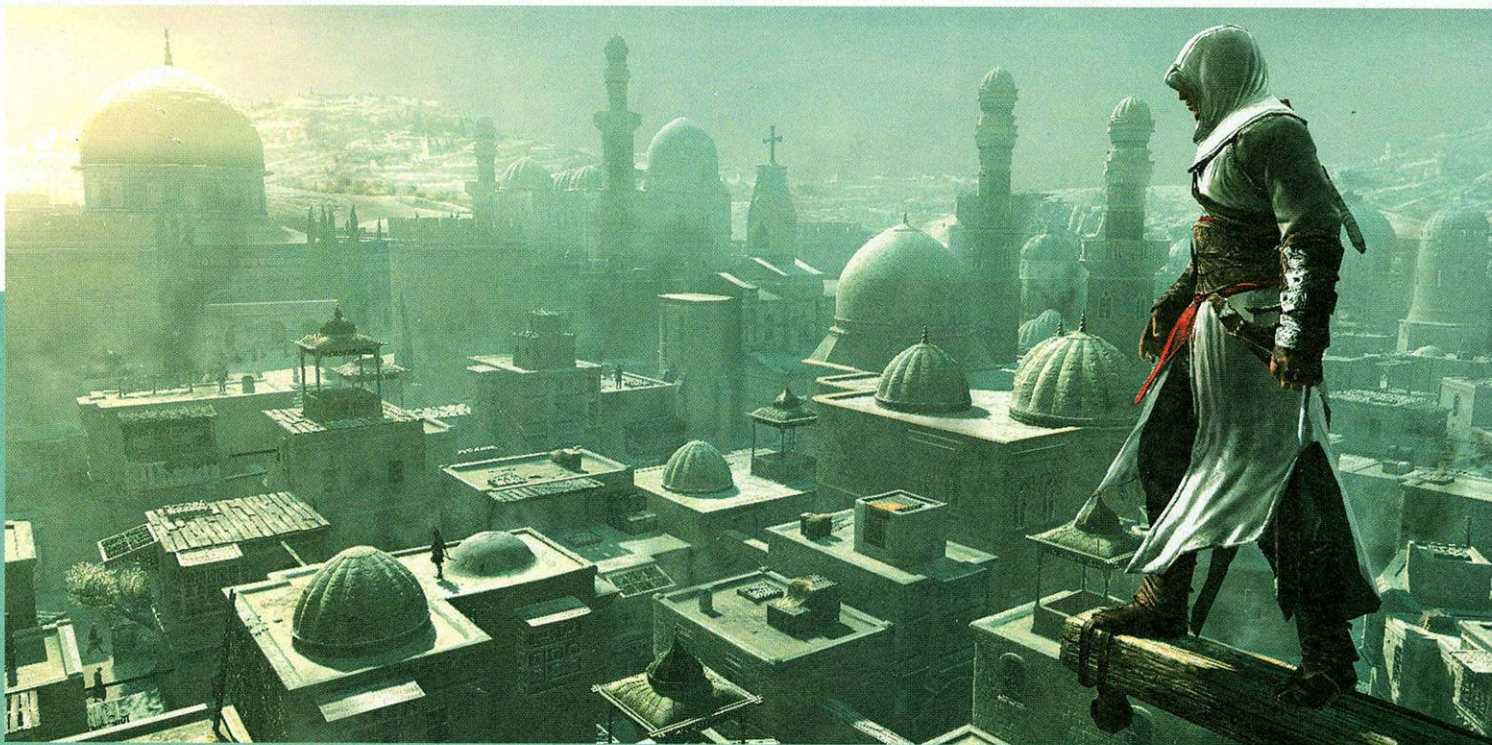
HOPPE, HOPPE, REITER

Bevor wir uns selbst in Jerusalem austoben dürfen, zeigen uns Producer Jade Raymond und ihr Kollege Patrice Desilets, Creative Director und Design-Mastermind, einen neuen Abschnitt des Spiels: das sogenannte Kingdom. „Das Königreich verbindet die drei großen Städte Akkon, Jerusalem und Damaskus und den Stützpunkt der

Fakten

- Intuitive Steuerung, komplexer Kampf
- Drei große, frei erkundbare Städte
- Kampf im Pferdesattel
- Ausrüstungs- und Waffen-Upgrades
- Nutzt eigene Grafik-Engine





SCHÖNE AUSSICHT Der Ausblick von hoher Warte, hier auf Jerusalem, eröffnet den Zugang zu weiteren Stadtteilen. BILD: UBISOFT

Assassinen“, erklärt Raymond. Die Landschaft, die von Wüsten bis hin zu kleinen Oasen reicht, ist jedoch nicht einsam und verlassen: Auch hier wohnen zahlreiche Menschen in Siedlungen, die von einer Zeltstadt bis zu einem kleinen Dorf reichen. Um weite Distanzen schneller zu überbrücken, schwingen Sie sich auf Ihr Pferd, mit dem Sie wagemutig durch Menschengruppen galoppieren – was natürlich Aufsehen erregt. Leider auch das Ihrer Häsher: Jetzt heißt es, sich schnell ein Versteck wie ein einsames Zelt suchen, sich unter eine Gruppe von Mönchen mischen oder auf einer Bank Platz nehmen. Nervenschonender: Sie bewegen sich langsam und unauffällig an einem

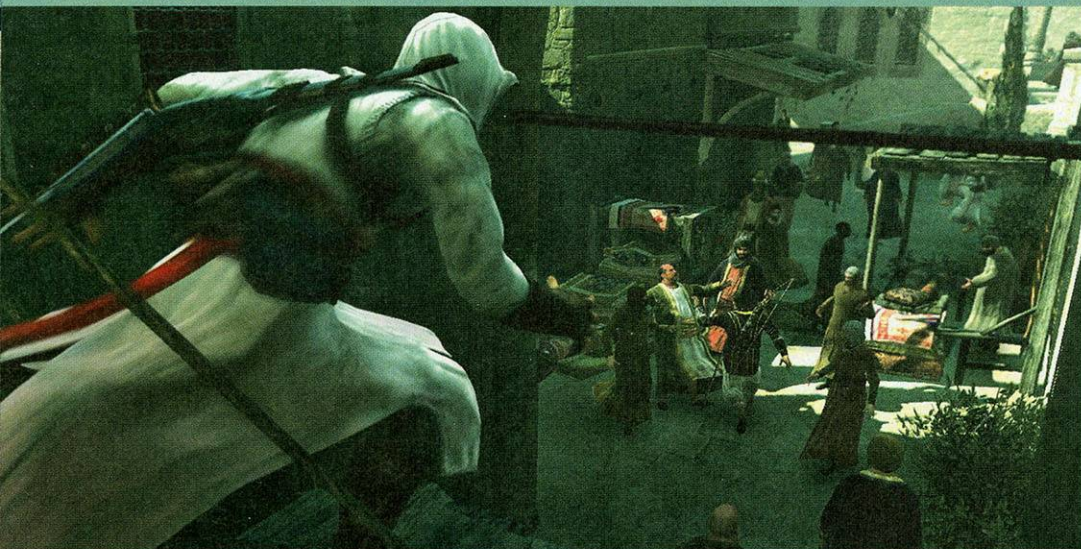
Wachposten vorbei. Alternativ weicht Patrice Desilets mit ein paar olympischen Kunstsprüngen seinen potenziellen Verfolgern aus, um kampfflos schneller voranzukommen, während er beiläufig bemerkt: „Ich habe das Spiel am letzten Wochenende zum ersten Mal komplett durchgespielt – das hat etwa 20 Stunden gedauert.“ Schließlich greift Desilets noch hoch zu Ross ein paar Feinde an, was Jade Raymond zu einem kurzen Exkurs über das Moralsystem Ihrer Gegner nutzt: „Wenn ihr den Anführer einer Gruppe von Gegnern ausschaltet, bekommen es die anderen mit der Angst zu tun und greifen euch zögerlicher an. Gleiches gilt auch, wenn ihr eine ganze Reihe von Feinden ausgeschaltet habt, dann nehmen die Überlebenden womöglich die Beine in die Hand und fliehen.“

TIMING IST ALLES

Wir wagen uns nun in den zweiten großen Schauplatz: Jerusalem, etwa 15 Mal so groß wie die schon bekannte Stadt Akkon. Hier müssen wir den Sklavenhändler Talal in seinem Schlupfwinkel besuchen und ausschalten – die Mission kennen wir schon von der E3, doch jetzt können wir sie in aller Ruhe selbst spielen. Die viel beschworene Freiheit von *Assassin's Creed* ist kein hohles Marketinggeschwafel: Während Held Altair auf der E3 Talals Wachen eliminierte beziehungsweise sie mit einem vom Dach gestoßenen Bewohner ablenkte, schleichen wir uns jetzt kampfflos von einer anderen Seite an Talals Hauptquartier heran. Im Haus gibt es mehrere sogenannte „Cinematic Moments“: Blitzt der Bildschirm kurz auf, aktiviert ein Tastendruck auf Wunsch eine Filmsequenz oder eine Kamerafahrt in Spielgrafik, die uns auf dramatische Weise Einblicke in die Umgebung gibt und die Handlung weiterführt. Etwas später sind wir von fünf Schergen Talals umringt, die uns nacheinander angreifen – hinterhältig, mit gegenseitigem Lauern auf den nächsten Angriff. Wildes Knopfdrücken ist im Kampf Fehlanzeige, stattdessen ist strategisches Vorgehen mit gutem Timing Trumpf. Die Tastenfunktionen ändern sich dabei



KOMBINIERE Schläge und Konter sind ein wichtiger Faktor im Kampf. BILD: UBISOFT



VON AST ZU AST Bei der Verfolgung eines Opfers kommen Sie oberhalb einer Gasse schneller voran. BILD: UBISOFT

automatisch je nach Situation, sodass wir schon nach kurzer Zeit elegante Kombinationen aus Angreifen, Parieren, Kontern und Ausweichen zustande bringen. Mit Viereck bewegen wir unseren Waffenarm, mit Kreis schubsen oder packen wir jemanden, Dreieck aktiviert Kopfkaktionen wie die „Adlersicht“, mit der Sie Wächter und Ziele ausmachen, während X für die Füße steht – also Springen und Rennen, auch die Wände hoch. Gut auch, dass uns derzeit nur ein Feind nach dem anderen angreift – das soll sich nach den Angaben der Entwickler in späteren Abschnitten ändern. Je nach ausgerüsteter Waffe – Lang- und Kurzsword, Fingerdolch und Wurfmess-



STIRB, ELENDER Wenn Sie eine Kombo perfekt ausführen, werden Sie mit speziellen Finishing Moves belohnt. BILD: UBISOFT



ZUR SEITE! Versperrt Ihnen jemand den Weg, schubsen Sie ihn beiseite – aber erregen Sie dabei nicht zu viel Aufsehen! BILD: UBISOFT



ser – eröffnen sich uns neue Aktions- und Kombo-Möglichkeiten. Geworfene Messer sind unwiederbringlich futsch, deshalb verdingen wir uns etwas später als Taschendieb, um unseren Vorrat aufzustocken. Auf gleiche Weise stibitzen Sie Informationen, die Ihnen beim weiteren Vorgehen helfen.

TOD DEM SKLAVENHÄNDLER

Die Schergen sind erledigt, doch Talal hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht – also mit Vollgas hinterher. „Jede Verfolgungsjagd verläuft anders“, erklärt Jade Raymond. Der Sklavenhändler stoppt zum Glück immer mal wieder, um zu schauen, ob wir ihn einholen, und um uns zu verspotten. Mit gutem Grund, denn wenn wir ihn nicht auf der Flucht schnappen, erwartet er uns mit einigen Getreuen zu einem weiteren Kampf. Die Verfolgungsjagd ist rasant: Wir flitzen durch die dynamische Menschenmenge und schubsen Passanten zur Seite, doch wir müssen dabei aufpassen, nicht über sie zu stolpern. Wenn möglich, rennen wir auf ein Hausdach, von dem wir spektakulär zu Holzbalken und Vorsprüngen an anderen Häusern springen, um Boden gutzumachen. Das klappt relativ problemlos mit zwei gleichzeitig gedrückten Knöpfen. Dass unser Sichtfeld an den Rändern verschwimmt und nur im Zentrum scharf bleibt, verstärkt die Intensität der Verfolgungsjagd. Schließlich beugen wir uns mit gezücktem Fingerdolch über den todgeweihten Sklavenhändler, der uns ein paar Dinge über eine mysteriöse Bruderschaft



verrät, die unseren Helden ins Grubeln bringen. Doch zu langen Denkpausen fehlt die Zeit, denn jetzt sind uns Wachen auf den Fersen, die uns beim Attentat gesehen haben und uns quer durch die Stadt verfolgen. Einzige Rettung: Wir tauchen unter, beispielsweise mit einem beherzten Sprung in einen Heuwagen oder in einem Zelt auf einem Häuserdach. Sinkt der Aufmerksamkeitsgrad unserer Verfolger von angriffsbereit über wachsam auf harmlos, können wir unser Versteck verlassen und uns in den örtlichen Stützpunkt der Assassinen begeben, um über den Erfolg unserer Mission zu berichten. Doch statt Lob kassieren wir dort nur

Tadel von unserem Kontaktmann, da jetzt die ganze Stadt von unseren Taten wisse. Tja, Undank ist der Welt Lohn. ■

GEJAGT Die Wachen sind fast so mobil wie Sie, doch an Wänden nach oben klettern können sie nicht. **BILD: UBISOFT**



VORSCHAU ASSASSIN'S CREED

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft Montreal
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1
Termin:	November 2007
Web:	www.assassinscreed.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Sie lieben Action-Adventures mit ungewöhnlichen Schauplätzen? Assassin's Creed trifft genau Ihren Nerv und wird eine ganz große Nummer.



EIN KÖNIGREICH FÜR EIN PFERD Das Königreich verbindet die Hauptschauplätze des Spiels und enthält eigene Missionen. **BILD: UBISOFT**

Grand Theft Auto IV

Neue Infos und Fakten zum meistersehnten Spiel des Jahres!

Fakten

- Taxis können als Fahrgast benutzt werden
- Niko kann in Deckung gehen
- Gegner haben mehrere Trefferzonen

GROSSSTADTDSCHUNDEL Die Detailfülle sucht ihresgleichen und fasziniert. BILD: ROCKSTAR GAMES

SCHUMMRIG Nachts leuchtet das Empire State Building (das hier natürlich anders heißt) in schillernden Farben. BILD: ROCKSTAR GAMES

KEIN KINDERSPIEL So viel ist jetzt schon klar: GTA IV wird ein Spiel für Erwachsene. BILD: ROCKSTAR GAMES

NEUE MOVES Niko kann sich an Fahrzeugen festhalten und baumelt wild herum. BILD: ROCKSTAR GAMES

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Es vergeht eigentlich kein Tag, ohne dass irgendwo im Internet neue Infos, Gerüchte und Fakten zu *GTA IV* auftauchen. Dank unseres *GTA*-Tickers (erreichbar unter www.play-zone.de/go/gta4) verpassen Sie keine einzige News, so auch nicht die Nachricht des Jahres: *GTA IV* wird auf Anfang 2008 verschoben! Wir müssen also noch länger warten, aber die Wartezeit lohnt sich, wie die folgenden neuen Erkenntnisse zum Spiel belegen.

INSPIRATION KONKURRENZ

Die Welt von *GTA IV* nimmt langsam Formen an. Die an New York angelehnte Metropole hält einige Überraschungen parat und wird der Reihe zahlreiche Neuerungen bescheren – Neuerungen, die wir teilweise bereits aus anderen Spielen kennen. So schließt sich der Kreis. Während *True Crime: New York City* eigentlich nichts anderes war als ein *GTA*-Klon, ändert das nichts an den Ideen, die nun teilweise im Original Einzug halten. Schon in Activisions Großstadt-Simulation erleichterten Taxis das Spielerleben, wenn man mal wieder eine weite Strecke zurückzulegen hatte. In *GTA IV* darf nun auch Hauptdarsteller Niko Bellic die gigantischen Wolkenkratzer vom Rücksitz aus beobachten. Alternativ kann die Fahrt auch übersprungen werden, man landet also nach wenigen Sekunden am auf der Karte ausgewählten Ort. Einen Gedanken diesbezüglich können Sie sich aber gleich wieder aus dem Kopf schlagen: Wenn Sie gerade von Cops verfolgt werden, wird Sie kein Taxifahrer mitnehmen, sondern die Flucht ergreifen. Taxis sollen den Alltag erleichtern und wirklich nur diesen. Sie können sich zum Krankenhaus oder zum nächsten Burgerschuppen chauffieren lassen, einen Fluchtfahrer mit Gewerkschaftszugehörigkeit gibt's aber leider nicht.

SIE HABEN POST

Ebenfalls immer offener reden die Entwickler über Nikos Telefon, das als Organizer dient. Hier werden Termine eingetragen, Kontakte notiert und natürlich auch Anrufe getätigt. Termine spielen eine wichtige Rolle, denn Aufträge sind in *GTA IV* nicht mehr bloße Actionabschnitte, sondern können sich über mehrere Tage erstrecken. Ein Informant hat erst in zwei Tagen für Sie Zeit, eine Zielperson

kommt erst in einer Woche wieder in die Stadt oder vielleicht ist ein Geschäft am Feiertag auch einfach nur geschlossen. Sie behalten den Überblick, dank des Kalenders in Ihrem Telefon, der Sie rechtzeitig an anstehende Termine erinnert.

Die Individualisierung des Hauptcharakters war ein wichtiger Bestandteil von *GTA: San Andreas*. In *GTA IV* beschränken sich die Entwickler auf die Wahl der Kleider, die nun lebens echter und komfortabler abläuft.

FINGER WEG!

Leider durften wir bisher immer noch nicht selbst Hand ans Spiel legen und so bleiben finale Aussagen zur Steuerung, speziell was Schießereien betrifft, unmöglich. Immerhin demonstrierten die Entwickler kürzlich, dass Niko sich an Wände, Autos und andere Objekte in seiner Umgebung anlehnen kann, um in Deckung zu gehen. Aus dieser Position heraus kann er blind in Richtung Gegner feuern, um diesen oder diese für einen Moment in Deckung zu zwingen und anschließend in eine günstigere Position zu sprinten. ■



VORSCHAU

GRAND THEFT AUTO IV

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar North
Spieler:	1-7
Termin:	Zw. Februar und April 2008
Web:	www.rockstargames.com/iv

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wunderschön, ambitioniert und gigantisch groß – die Wartezeit bis zum Release wird nicht nur für Fans der Reihe alles andere als leicht.



DECKUNG Hauswände oder Autos können in Gefechten als Deckungsmöglichkeit genutzt werden. BILD: ROCKSTAR GAMES



WUNDERSCHÖN Allein für diesen Sonnenuntergang lohnt sich die Anschaffung des Spiels, oder? BILD: ROCKSTAR GAMES



FREMDER Einwanderer Niko Bellic muss sich in der Großstadt erst einmal zurechtfinden. BILD: ROCKSTAR GAMES



KLASSIKER Ein Auto, eine Knarre und ganz wenig Gewissen – das wird auch im x-ten *GTA* nicht anders sein. BILD: ROCKSTAR GAMES



Fakten

- Erstmals Schwalben-Feature
- Verbesserte Präsentation
- Revolutionäres Teamvision-System
- Mehr Lizenzen
- Spielgefühl von PES 6



ZWEIKAMPF Ronaldinho sollten Sie aus der Distanz besser nicht zum Schuss kommen lassen. BILD: KONAMI

Pro Evolution Soccer 2008

Konami hebt auf der PS3 ab: Das neueste PES will mit mutigen Neuerungen das Genre revolutionieren.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Cristiano Ronaldo ist schon ein gewiefter Fuchs. Bei der letztjährigen WM in Deutschland vollführte der dribbelstarke Portugiese nicht nur technische Kunststücke, sondern sorgte auch für meisterhafte Schwalben. Besonders sein „fliegender Schwan“ scheint bei den Konami-Bossen Eindruck hinterlassen zu haben. Während der ManU-Star mit einem Lächeln das europäische Cover von *Pro Evolution Soccer 2008* schmücken wird, dürfen PES-Fans auf dem virtuellen Rasen erstmals selbst abheben. Somit macht Konami den nächsten Schritt in Richtung Realismus. Und betrügerische Schwalben sind leider ein realer Bestandteil des beliebten Ballsports.

SCHWALBENKÖNIG

Zwar können Sie sich in der PS3-Fassung von *PES 2008* per Tastenkombination jederzeit ein Bein stellen (auf der PS2 war dies in unserer Version noch nicht möglich), ob der KI-Mann mit der Pfeife auch darauf reinfällt, steht auf einer anderen Karte. Diese trägt die Farbe Gelb und wird immer dann gezückt, wenn der Spieler einen Elfmeter schinden will. Die Erfolgsquote der Schwalbeneinlagen ist zwar gering, liegt aber nicht bei null. Wie sehr dieses „Feature“ den Spielfluss beeinträchtigt, wird sich erst im finalen Produkt herausstellen. Eines aber ist sicher: Mit dieser zweifelhaften Neuerung liefert Konami den Fans einen Angriffspunkt. Dessen sind sich die Japaner allerdings bewusst und versprechen:

Wenn die Schwalbe nicht gut ankommt, fliegt sie nächstes Jahr raus.

Beim Gameplay selbst liegen die Verbesserungen im Detail: Das Spielgefühl erinnert deutlich an *PES 6*, allerdings läuft das Spielgeschehen einen Tick dynamischer ab. Auch neue Animationen werden sich in der Fußballsimulation wiederfinden: Häufiges Trikotzupfen ist nun an der Tagesordnung. Führt diese versteckte Maßnahme nicht zum gewünschten Erfolg, können Sie mit der eingesprungenen Blutgrätsche kurzen Prozess machen. Mit der Folge einer roten Karte, versteht sich, die nun häufiger verteilt wird. Des Weiteren wurde das Schussverhalten individualisiert. Bei den mächtigen Weitschüssen eines Roberto Carlos muss der Torhüter den Ball nun



VERDUTZT Die neuen Gesichtsanimationen wecken ungeahnte Emotionen. Auch Sie werden staunen. BILD: KONAMI



DRIBBELMEISTER Mit dem technisch versierten Cristiano Ronaldo durchlaufen Sie kinderleicht die Abwehr. BILD: KONAMI



SCHWALBENKÖNIG Glücklicherweise klappen die Schwalbenversuche nur selten und werden meist mit einer gelben Karte bestraft. BILD: KONAMI

» Sie können sich in PES 2008 jederzeit per Tastenkombination ein Bein stellen. «

häufiger auf den Boden klatschen lassen, was zu dem einen oder anderen Abtauber führen kann. Zudem können Sie bei Freistößen nun eindeutig bestimmen, welcher Mitspieler angespielt werden soll.

Eine bahnbrechende spielerische Neuheit klingt leider nur in der Theorie brillant: Wie und ob sich das revolutionäre Teamvision-System (die lernfähige KI passt sich Ihrer Spielweise an) auf dem Spielfeld bemerkbar macht, wird sich hoffentlich im Herbst zeigen. In unserer Vorabversion war von dieser Revolution nichts zu spüren.

MEISTERHAFTE PRÄSENTATION

Während das PES 6-Spielgefühl also weiterhin erhalten bleibt, haben sich die Konami-Jungs bei ihrem PS3-Auftritt verstärkt der Präsentation gewidmet. Grafisch wird der Abstand zu EAs FIFA-Reihe nun endgültiger kleiner: Waren die Spieleranimationen in PES schon immer

klasse, gibt es in PES 2008 erstmals echte Emotionen zu bestaunen. Gerade bei den häufig eingestreuten Replay-Sequenzen beeindruckt die Polygon-Kicker mit detaillierten Gesichtsmimiken. Freude, Trauer oder Schmerz sind nun deutlicher auszumachen. Das PS2-PES gibt sich in der Hinsicht deutlich unspektakulärer.

Freudige Emotionen dürfen Sie hinsichtlich des umfangreicheren Lizenzpakets zeigen. Während Sie in den vergangenen Teilen nur bedingt auf Originalnamen und Trikots zugreifen konnten, führt Konami intensive Verhandlungen mit Sponsoren und Verantwortlichen, damit Spieler wie „Ballock“, „Frangs“ und Co. zu Hause bleiben.

Der Meisterliga-Modus wurde ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen: Mit eingestreuten Zwischensequenzen, Spielerinterviews und intensiverem Team-Management wird der Spielverlauf nun um einiges interaktiver und

abwechslungsreicher. Zudem gibt es im neuesten Pro Evolution Soccer erstmals die sogenannte World Tour. Hier müssen Sie Runde für Runde bestimmte Bedingungen erfüllen („Besiege Gegner mit zwei Toren Vorsprung“, „Gewinne ohne Gegentor“ usw.), um erfolgreich zu sein. Eine Statistiksammlung sorgt zudem dafür, dass Ihre Karriere-Daten für die Ewigkeit Bestand haben. ■



VORSCHAU

PRO EVO SOCCER 2008

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Oktober 2007
Web:	http://de.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Detailverbesserungen und der Fokus auf die Präsentation machen Lust auf mehr. Das Schwalben-Feature muss sich noch behaupten.



Army of Two

Fakten

- Abwechslungsreiche Koop-Aktionen möglich
- Aggro-Feature hat Einfluss auf das Koop-Gameplay
- Aufrüstbare Waffen und Rüstung
- Unterschiedliche Vehikel



Dicke Wummen, harte Kerle und Nonstop-Action. Dieses Spiel ist Testosteron pur!

AUTOR: UDO CRNJAK

Seit der Ankündigung kurz vor der E3 letzten Jahres ist es bedenklich still geworden um Electronic Arts vielversprechenden Koop-Action-Titel. Aber wie der Zufall so will, flatterte eine Einladung zur Präsentation einer neuen Version von *Army of Two* in unsere Redaktion. In einem Münchener Hotel führte uns Chris Ferriera, Lead Designer bei EA Montréal, durch die Xbox-360-Version und erklärte

uns, warum *Army of Two* ein echtes Männer-Spiel ist.

MACHO-ARCHETYPEN

Im Spiel übernehmen Sie und ein Kumpel die Rolle von Rios und Salem, zwei Ex-Special-Force-Mitglieder, die in einer PMC (Private Military Corporation) namens Security and Strategy Corporation (kurz: SSC) als Söldner zahlungskräftigen Kunden, meist Regierungen, Ihre Dienste anbieten. Zwar hat das Ganze einen

ersten Beigeschmack, da in der Realität ebenfalls ein Trend zu PMCs auszumachen ist, sobald Sie allerdings die beiden Muskelberge in Aktion erleben, verfliegt diese Ernsthaftigkeit schlagartig. Die beiden Söldner sind in keiner Situation des Spiels, und sei sie noch so brenzlich, um einen Machospruch verlegen. Sie können sich sogar per Knopfdruck mit dem Partner abklatschen oder ihn mit einem Kopfstoß oder Schlag auf den Hinterkopf tadeln, je nachdem, wie die gerade eben erlebte Situation gelaufen ist. „Wir haben *Army of Two* von Anfang an für zwei Spieler konzipiert.“ macht Chris Ferriera deutlich. Das merkt man am allgegenwärtigen Koop-Gameplay deutlich, bei dem ohne Kommunikation und gezielte Interaktion nichts geht. Während der Präsentation zeigte uns Chris Ferriera unter anderem die Aktion „Coop-Snipe“. Beide Figuren benutzen das Scharfschützengewehr und nehmen bestimmte Ziele ins Visier. An sich nichts Besonderes, allerdings wird dabei der Bildschirm dreigeteilt und zeigt das direkte Umfeld Ihrer Figur und die beiden Zoomausschnitte der Protagonisten. In

DER HAT GEESSEN
Nach diesem Treffer ist Erste Hilfe in Form eines Minispiels angesagt. BILD: ELECTRONIC ARTS





der gezeigten Szene wurde diese Aktion benutzt, um einen Gastank in die Luft zu jagen und so die Gegner in dessen Nähe auszuschalten – Solobeschuss den Tank nur entflammt. Weitere Moves, wie zum Beispiel „Riot Shield“ oder ein Tandem-Fallschirmsprung runden das Aktionsrepertoire ab.

DA KRIEG ICH SO 'NEN HALS

Das zweite Standbein des Koop-Gameplays ist das Aggro-System. Während der Feuergefechte schlägt das in der oberen Bildschirmmitte angezeigte Aggrometer aus und beschreibt die Aufmerksamkeit, die Sie auf sich ziehen. Je voller diese Anzeige ist, desto mehr konzentrieren sich die Feinde auf Sie und Ihr Partner wird gleichzeitig leicht durchsichtig, was zeigen soll, dass das Interesse an ihm sehr gering ist. Dadurch ergeben sich auch einige spezielle Aggro-Moves. Im Overkill-Modus läuft das Geschehen in Zeitlupe ab und Sie verursachen doppelten Schaden, wohingegen Ihr Partner jetzt fast komplett durchsichtig ist und so perfekt Feinde flankieren kann. Die zweite vorgeführte Aggro-Aktion heißt „Back to Back“. Auch hier wechselt die Action in eine Zeitlupendarstellung. Beide Charaktere stellen sich Rücken an Rücken, verursachen mehr Schaden, müssen obendrein nicht nachladen und erleiden weniger Schaden. Unverwundbar sind Rios und Salem allerdings nicht und so heißt es Erste Hilfe leisten, falls einer der beiden zu Boden geht. In einem Minispiel müssen beide Spieler die angezeigten Tasten drücken, um die Verletzung zu versorgen. Allerdings ist die Erstversorgung nicht immer an Ort und Stelle möglich, sodass Sie Ihren Kollegen auch schon mal am Schlafittchen packen und in Sicherheit ziehen müssen – geballert wird deswegen trotzdem fleißig.

PIMP MY GUN

Als Muskelbepackter Macho-Söldner, für den Krieg eine unerschöpfliche Geld-Quelle ist, braucht man natürlich auch ordentliches Arbeitsgerät. Ihnen stehen in drei Klassen eingeteilte Ballermänner zur Verfügung, die Sie aufmotzen können. Im Rahmen der EA-Version von „Pimp my Gun“ stecken Sie Ihr hart erballertes Geld in Waffen-Upgrades, wie etwa einen neuen Lauf, ein größeres Magazin, einen leichteren Kolben oder eine bessere Zielloptik. Diese Modifizierungen haben zudem Einfluss auf das



YEAH, BABY! Salem und Rios lassen die ganze Zeit unterhaltsame Machosprüche ab und schlagen per Knopfdruck ein.

BILD: ELECTRONIC ARTS



GEHFAUL Im Spiel werden Sie sich auch ans Steuer diverser Vehikel schwingen.

BILD: ELECTRONIC ARTS



WHO ARE YOU? MACGYVER?

Spieler eins hält eine abgerissene Autotür als Schutzschild und Spieler zwei feuert aus allen Rohren.

BILD: ELECTRONIC ARTS

Aggro-System. Bessere Rüstungen und neue Skins für die Schutzmasken komplettieren das Angebot für den modernen Söldner von heute.

Sie stehen auf leicht bekömmliche Macho-Action und lieben Spiele mit kooperativem Gameplay? Dann sollten Sie sich auf jeden Fall den 16. November 2007 vormerken, denn dann erscheint *Army of Two*, das durchaus zum Koop-Vorzeigetitel werden könnte. ■



VORSCHAU

ARMY OF TWO

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Montreal
Spieler:	1-2
Termin:	16. November 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Dieses Spiel ist gemacht für Machos und für solche, die witzige Koop-Action auf höchstem Niveau mögen. Unbedingt vormerken!



Medal of Honor: Airborne

Kann ein Fallschirmsprung wirklich ein Genre revolutionieren?

Fakten

- Aufrüstbare Waffen
- Offene Levelstruktur
- Jeder Level beginnt mit einem Fallschirmsprung
- Neues Deckungssystem
- Gegner passen sich dem Weg des Spielers an

AUTOR: MAIK BÜTEFÖR

Medal of Honor. Ein großer Name mit noch größerer Tradition. Auch wenn man EA heutzutage oft vorwerfen möchte, ausgelutschte Spielkonzepte nur immer wieder aufzuwärmen, muss man anerkennen, dass *Medal of Honor* der Ursprung eines Trends war, dem zahlreiche Nachahmer wie *Call of Duty* oder *Brothers in Arms* folgten. Doch jetzt, etliche Jahre nach dem ersten WWII-Shooter, wird man doch ein wenig müde angesichts immer gleicher Schauplätze, Waffen und Optik. Während Activision mit *Call of Duty 4* eine völlig neue Richtung einschlägt, ist sich MoH-Produzent Chris Busse sicher: „*Medal of Honor: Airborne* ist eine völlig neue Shooter-

Erfahrung und wird das Genre nachhaltig beeinflussen!“ Starke Worte, deren Wahrheitsgehalt wir anhand einer Vorschauversion überprüfen.

SPRUNG INS UNGEWISSE

Clou des Spiels sind die Fallschirmsprünge zu Beginn jeder Mission. Der Spieler kann in den wenigen Sekunden auf dem Weg Richtung Erde frei wählen, wo er landen möchte. Grüne Rauchsignale weisen den Weg in „sicheres“ Terrain, todesmutige Spieler fliegen dem Feind direkt vor die Füße. Dann aber muss mit erheblicher Gegenwehr gerechnet werden und wenn Ihnen in diesem Spiel vier oder fünf Gegner gegenüberstehen, dann bedeutet das ernsthafte Gefahr. Die Rambo-Nummer hat ausgedient. Kunst-



FEUERWERK Effekte und Beleuchtung sorgen oft für spektakuläre Ansichten. BILD: PLAYZONE



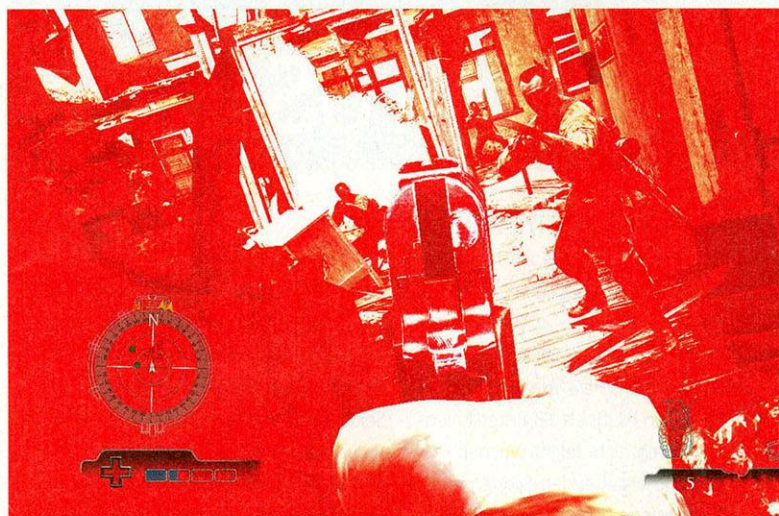
RIESIG Im Flakturm-Level gibt's eine schöne Rundumsicht auf die Umgebung. BILD: PLAYZONE



TEAMWORK KI-Kameraden sind stets an Ihrer Seite und helfen Ihnen im Kampf. BILD: PLAYZONE



AGGRESSIVE ANGREIFER Die Gegner schenken Ihnen nichts und setzen Sie zu jeder Zeit mächtig unter Druck. BILD: PLAYZONE



KNIFFLIG Die Munition für die Pistole geht niemals aus, andere Waffen sind schnell leer geschossen. BILD: PLAYZONE

springer landen auf einem Hausdach und lichten die Reihen des Gegners aus sicherer Position, doch am Ende führen doch nicht alle Wege ans Ziel. In jedem Gebiet gibt es nacheinander Aufgaben zu absolvieren und der Weg zu deren Erfüllung ist weniger frei wählbar, als es zunächst den Anschein hat. Spannend und unterhaltsam bleibt es trotzdem, weil das Spiel sich dem Spieler anpasst und je nach eingeschlagenem Weg Gegner an anderen Orten platziert.

IMMER WIEDER ANDERS

Alles hat seine Vor- und Nachteile, das gilt auch für die offene Levelstruktur von *Airborne*. Punkte sammelt das Spiel vor allem dann, wenn man eine Mission ein zweites Mal spielt, einen alternativen Weg einschlägt und tatsächlich eine andere Spielerfahrung erlebt. Die Kehrseite ist eine durch die Flexibilität bedingte schnörkellose Inszenierung und

der fast völlige Verzicht auf geskriptete Ereignisse, wie sie in *Call of Duty* an jeder dritten Ecke für offene Münder sorgen. Man ballert sich bodenständig durch die Gegner, nutzt das neue Deckungssystem (siehe Extra-Kasten), kämpft Seite an Seite mit KI-Kameraden und muss sich schnell mit der Tatsache anfreunden, dass der spektakulärste Moment einer jeden Mission der Absprung ist. ■



VORSCHAU

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-?
Termin:	15. November 2007
Web:	www.eagames.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Stimmige WWII-Schießerei in schicker Optik. Der neue Ansatz der offenen Levelstruktur ist cool, hat aber auch seine Schattenseiten.



VOLLGAS Wie in *Killzone* besteht die Möglichkeit für kurze Sprints. Geschossen werden kann dann aber nicht. BILD: PLAYZONE

In the Army now

Electronic Arts will mit *Medal of Honor: Airborne* neue Wege gehen. Wir gingen mit, und zwar nach England, in ein knallhartes Trainingsprogramm.

BILD: ELECTRONIC ARTS



Ja, ich gebe es zu. Ich bin entsetzlich unfit und ein kurzer Sprint hinter dem Bus her bringt mich außer Atem. Und ausgerechnet mich schickt EA dann in England in ein Army-Trainingsprogramm. Okay, es war alles nur inszeniert, aber am Ende waren alle nass geschwitzt, verstaubt, mit Sonnenbrand versehen und völlig außer Atem. Dennoch war der Aufenthalt sehr lehrreich, denn während man in Ego-Shootern üblicherweise mit Leichtigkeit Waffen jongliert, stellt man in der Realität schnell fest, dass ein schweres MG nicht umsonst so heißt. Auch der Wurf einer Granate in ein kleines Fenster gestaltet sich im wahren Leben erschreckend kompliziert. Erfreulichste Erkenntnis der Veranstaltung war aber sicherlich die Feststellung, dass mich Ego-Shooter nicht die Bohne für den realen Einsatz trainiert haben. Im Falle eines Falles wäre ich für die Verteidigung unseres Landes ungefähr so hilfreich wie ein altes Rührei.

BILD: ELECTRONIC ARTS





BILD: ELECTRONIC ARTS

**Fakten**

- Glaubwürdiges Schadensmodell
- Aufwendige Rauchdarstellung
- Tuning-System detaillierter
- Realistischeres Fahrverhalten
- Keine Polizei mehr
- Optisches Tuning hat Einfluss aufs Fahrverhalten
- Erscheint auch für PS2 und PSP

Need for Speed ProStreet

EA verleiht der Serie neuen Reiz durch mehr Realismus.

AUTOR: UDO CRNJAK

Mit *Need for Speed ProStreet* entfernt sich Electronic Arts vom glitzernden *The Fast and the Furious*-Treiben und konzentriert sich wieder mehr auf das Wesentliche. Bei einem Event in München konnten wir uns persönlich die hoch gesteckten Ziele der Entwickler anhören und selbst schon mal eine Proberunde mit der Xbox-360-Version fahren.

MEHR RENNSPORT

Da sich nach Entwickler-Angaben die Racing-Kultur in Amerika hin zu Performance-Rennveranstaltungen entwickelt, ist das auch die Richtung, in die *ProStreet* geht. Im Spiel treffen Sie sich zu Rennveranstaltungen am Wochenende und nehmen an Drift-, Grip-, Drag- und Speed-Challenges teil, ohne dabei die

Polizei zu fürchten. Je nachdem, wie erfolgreich Sie sind, steigt im Rahmen der Story Ihr Ruf, bis Sie sich schließlich als Street King an der Spitze wiederfinden. Allerdings sollen es Ihnen 18 unterschiedliche Fahrertypen nicht leicht machen. Wie in den vorhergehenden Spielen auch, schalten Rennsiege neue Tuning-Pakete, Rennorte und Events frei. Die Rennen finden in Nordamerika, Europa und Asien statt, wobei die spezifischen Austragungsorte entweder aus echten Rennstrecken oder aus Neuinterpretationen realer Örtlichkeiten bestehen.

Nach der Präsentation konnten wir dann selbst eine Speed Challenge in Angriff nehmen und kamen gleich mehrfach mit dem Hauptziel der Entwickler für *Need for Speed ProStreet* in Berührung: Glaubwürdigkeit. In grafischer Hinsicht sticht in diesem Zusammenhang auf

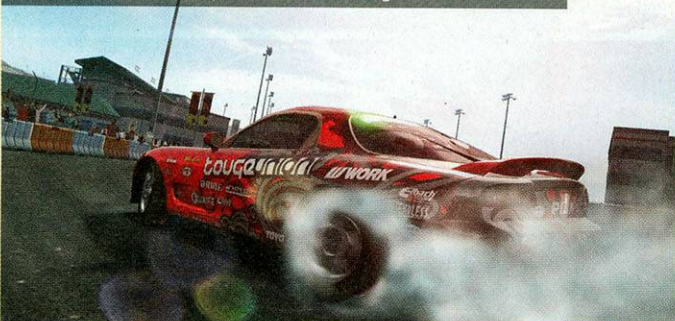
jeden Fall die Rauchdarstellung hervor. Als wir kurz vor Rennbeginn mit einem Burnout die Reifen auf Betriebstemperatur bringen, verdecken nach wenigen Sekunden sehr realistische Rauchschwaden die Sicht auf unseren Wagen. Die knapp 18 Monate Arbeit der Entwickler speziell für dieses Feature haben sich bereits in dieser frühen Version ausgezahlt. Bei Drift Challenges hat der Rauch auch eine spielerische Bedeutung. So behindert der undurchsichtige Dunst etwa die Sicht und die Gefahr von Fahrfehlern steigt. Aber auch die Vehikel selbst wurden im Vergleich zu *Nfs Carbon* mit mehr Details versehen, wodurch der angestrebte realistische Look durchaus auffällt.

MEHR REALISMUS

Kurz nach dem Start macht sich auch das für *Need for Speed*-Verhältnisse rea-



RAUCHVERBOT? Der Rauch ist nicht nur optisches Highlight, sondern hat auch eine spielerische Bedeutung. BILD: ELECTRONIC ARTS



BMW-FANS AUFGEPASST In *ProStreet* wird es über 50 Fahrzeuge geben, darunter auch der neue BMW M3. BILD: ELECTRONIC ARTS





NEUE TUNING-DIMENSION Das optische Tuning hat zum ersten Mal einen Einfluss auf das Fahrverhalten. BILD: ELECTRONIC ARTS



listischere Fahrverhalten bemerkbar. Der Mazda RX-7, mit dem wir die Wüstenstrecke entlangbrettern, reagiert auf abrupte Lenkbewegungen sehr sensibel und kommt auch nach Bodenwellen schnell ins Schlingern. Erst nach einigen Versuchen können wir das PS-Monster vernünftig auf der Strecke halten. Laut John Doyle, dem Producer von *NFS ProStreet*, wird die Sensibilität aber noch etwas heruntergefahren. Fans der letzten Teile, die vor allem das unkomplizierte Fahrverhalten mochten, können wir beruhigen. Es wird zahlreiche Fahrhilfen geben.

Kommt es dennoch zu einem Crash, kann es durchaus sein, dass das Rennen, wie in unserem Fall, sofort beendet ist. Denn auch das wesentlich realistischere Schadensmodell und Physik-System von *ProStreet* soll zur Glaubwürdigkeit beitragen. Laut den Entwicklern soll Glas zersplittern, sich Blech verbeulen und Plastik brechen, wie man es auch in der Realität erwarten würde. Da das beliebte Autosculpt-Feature zur optischen Verschönerung der Vehikel ebenfalls wieder mit dabei ist, werden die Schäden in Echtzeit berechnet. In Action sah das Ganze schon sehr gut aus und machte vor allem während der Zeitlupe nach einem derben Unfall inklusive Überschalp einen optisch sehr guten Eindruck. Im Zuge der neuen Ausrichtung der Serie können Sie Ihr Vehikel nun viel spezifi-

scher und detaillierter tunen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie es beim Kauf von voreingestellten Tuning-Paketen belassen oder tief in die Leistungsoptimierung eintauchen möchten. Vorgenommene Tuning-einstellungen können Sie dann auch als Blueprints abspeichern und anderen Spielern, auch online, zur Verfügung stellen. Andersherum funktioniert dieses Feature natürlich auch. Optische Veränderungen sind ebenfalls wieder zuhauf möglich und dank der Kooperation mit 250 Herstellern von Tuningteilen vielfältiger denn je. Darüber hinaus hat das optische Tuning zum ersten Mal in der *NFS*-Serie einen Einfluss auf das Fahrverhalten.

Mit *ProStreet* geht die *Need for Speed*-Serie in eine begrüßenswerte neue Richtung und bringt nach dem etwas innovationsarmen *Carbon* wieder frischen Wind in die Serie. ■

VORSCHAU NFS PROSTREET

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

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Der neueste Spross der *NFS*-Serie zeigt viele gute Ansätze. Die neue Richtung hin zu mehr Realismus gefällt zwar, braucht aber noch etwas Tuning.

INTERVIEW mit John Doyle

» ProStreet soll nie frustrieren! «

Im Rahmen einer Präsentation hatten wir die Gelegenheit John Doyle, dem Producer von *ProStreet*, ein paar Fragen zu stellen.

Realistisches Fahrverhalten und Schadensmodell waren nicht unbedingt Hauptfeatures der letzten *Need for Speed*-Spiele. Haben Sie keine Angst, die Fans mit dieser wesentlich realistischeren Richtung zu vergraulen?

Nein, das glaube ich nicht. Wir wollen dieses Jahr die Leistung der Vehikel betonen. Die letzten Jahre haben wir immer mehr Konsequenzen ins Spiel gebracht. In den letzten paar Jahren gab es die Polizei und letztes Jahr in *Need for Speed Carbon* konnte man bei einem Canyon-Rennen einen Abflug machen. Die Konsequenz und das Gefühl der Gefahr sind sehr wichtige Faktoren der Serie. Und genau das bringen wir dieses Jahr mit dem Schadensmodell ins Spiel. In Bezug auf die Art und Weise, wie sich die Autos fahren lassen und den Schaden ist *ProStreet* ein typisches *Need for Speed*-Spiel. Wir wollen nicht, dass es zermürend ist, es sollte sich nie frustrierend oder zu negativ anfühlen. Die Spielerfahrung sollte Spaß, aufregend und adrenalingeladen sein. Wir werden diesen Sommer das Spiel tunen, um die typische *Need for Speed*-Spielerfahrung sicherzustellen. Wenn Sie allerdings alle Fahrhilfen deaktivieren, werden Sie eine wirklich herausfordernde und glaubwürdige Rennspiel-Erfahrung bekommen.

Wie wird der Mehrspieler-Modus dieses Mal aussehen?

Ich werde Ihnen nur einen kleinen Teaser geben, weil wir bis August nichts über diesen Part verraten wollen. Wir haben einige sehr innovative Features integriert und ich denke, dass dies die Art und Weise, wie Sie online mit und gegen Ihre Freunde antreten, verändern wird. Die Möglichkeit, die „Blueprints“ und somit auch die Tuning-Einstellungen untereinander zu tauschen ist nur ein Weg, wie wir das bewerkstelligen werden. Über den Rest werden wir im August mehr verraten.

Denken Sie, dass *Need for Speed ProStreet* mit *Gran Turismo 5* bzw. *Gran Turismo 5 Prologue* mithalten kann?

Das ist eine interessante Frage. Ich denke, die letzten *Need for Speed*-Spiele und *ProStreet* sind nicht dasselbe wie ein *Gran Turismo*.

Wir entwickeln keine Rennsimulation. Wir konzentrieren uns mehr auf eine glaubwürdige, spaßige, zugängliche und adrenalingeladene Rennspiel-Erfahrung. Deshalb vergleichen wir uns nicht wirklich mit *Gran Turismo*. Es ist ein großartiges Spiel und ich persönlich kann es kaum erwarten, *Gran Turismo 5* selbst zu spielen.



BILD: PLAYZONE

GLOBALER RENNZIRKUS In *ProStreet* finden die Rennevents überall auf der Welt statt. BILD: ELECTRONIC ARTS





Crash of the Titans

Nasenbeutler Crash meldet sich vom Abstellgleis zurück. Glückt das Comeback?

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Vom inoffiziellen PlayStation-Maskottchen bis zum Zugpferd für zweitklassige Titel wie *Crash Bash* und *Crash Nitro Kart*: Bandikut Crash hat schon bessere Tage erlebt. Doch die kanadischen Entwickler von Radical Entertainment legen Wert darauf, dass ihr neues Spiel *Crash of the Titans* nicht nur vom früheren Ruhm des Viechs zehren soll, sondern als ernst zu nehmendes Comeback zu sehen ist. „Unser Team WOLLTE ein neues Crash-Spiel machen“, versicherte uns Produzentin Kirsten Forbes dann auch bei der Präsentation des Spiels. Vergleicht man *Crash of the Titans* mit uninspirierten Fortsetzungen wie dem letztjährigen Comeback-Flop *The Legend of Spyro: A New Beginning* (ebenfalls von Sierra), so erscheint ihre Aussage glaubwürdig: Crashs neues Abenteuer steckt voller liebevoller Details und wirkt erfreulich frisch.

MIT VEREINTEN KRÄFTEN ...

„Wenn eine Spielfigur in einem neuen Titel stärker werden soll, drückt man ihr normalerweise eine Knarre in die Hand. Das wollten wir nicht tun“, so Forbes weiter – ein Seitenhieb auf die früheren Crash-Entwickler Naughty Dog, die sich bei der *Jak*-Serie nicht anders zu helfen wussten. Für *Crash of the Titans* nahm man dagegen Ideen aus der Eigenproduktion *Crash Tag Team Racing* als Grundlage für neue Gameplay-Elemente: Zum einen ist es Crash diesmal möglich, die Kontrolle über besonders starke Gegner zu übernehmen – besser als jede Pistole! – und so auf ihrem Rücken oder ihren Schultern weiter vorzupreschen. Monster, die für einen unbewaffneten (wenngleich schlagkräftigen) Crash ein Problem darstellen, werden so zu gerade mal ebenbürtigen Gegnern. Auch brauchen Sie manchmal die gewaltige Kraft eines Scorporilla (ein Gorilla mit Skorpion-Schwanz, um ein Beispiel für das originelle Monsterdesign zu nennen), um ein riesiges Vorhängeschloss zu zerstören, das den Zugang zum Rest eines Levels blockiert. Doch die Team-Idee wurde noch weitergeführt:

... ODER LIEBER ABWECHSELND?

Ein zweiter Crash kann sich jederzeit ins Spiel einschalten und – falls ihm die Lust ausgeht – auch jederzeit wieder aufhören. Dabei ist es den Spielern freigestellt, ob sie die Gegner zu zweit mit Combos eindecken, oder abwechselnd bestimmte Abschnitte spielen. Ein Teamspiel-Modus funktioniert sogar so, dass nach jeder Landung der jeweils andere Spieler die Kontrolle über Crash übernimmt – die natürlich immer noch sehr wichtigen Jump&Run-Passagen kriegen dadurch einen ganz neuen Reiz. Die liebevolle Präsentation, ein beachtlicher Umfang und viele freispielbare Boni machen *Crash of the Titans* zu einem zwar nicht bahnbrechenden, aber vielversprechenden Abenteuer, das übrigens auch für die PSP erscheint. Die Bilder auf dieser Seite stammen allerdings ausschließlich von der PS2-Version. ■

ZACK! Dank witziger Animationen und Verformungen (gestreckte Arme ...) wirken die Kämpfe sehr Comic-artig. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Stärkerer Fokus auf Kämpfen
- Crash kann größere Gegner kontrollieren.
- Variantenreicher Zwei-Spieler-Modus
- Spieler 2 kann jederzeit ein-/aussteigen.
- Erscheint auch für PSP



OBENAUF Mit diesem Monster unter unserer Kontrolle kann's weitergehen! BILD: PLAYZONE



VORSCHAU

CRASH OF THE TITANS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sierra
Entwickler:	Radical Entertainment
Spieler:	1-2
Termin:	Oktober
Web:	www.crashbandicoot.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Liebevoll präsentierte Rückkehr des sympathischen Bandikuts. Speziell die Zwei-Spieler-Modi sorgen für viel frischen Wind!



DER „NEUE“ CRASH Was wäre ein Prügelknabe ohne Tattoos? BILD: PLAYZONE

Der Schatten, den du wirfst,
ist die Macht, die sie fürchten.



Microsoft
game studios

ARTOON™

MISTWALKER



Tief in dir steckt eine große Macht. Eine Macht, die du nutzen musst, um deine Feinde zu besiegen, deinen Schatten zu steuern und dein Schicksal zu erfüllen. Die Macht von Blue Dragon.

BLUE DRAGON
ブルードラゴン

xbox.com/bluedragon

© Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2007 BIRD STUDIO / MISTWALKER, INC. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Mistwalker, Blue Dragon, Artoon, Xbox 360, Xbox Live, und die Xbox Logos sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE

Die kommenden Hits

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

KILLZONE

Hersteller: Sony



Die Redaktion ist sich einig: *Killzone 2* sieht klasse aus und jeder Ego-Shooter-Fan möchte am liebsten sofort in den Kampf gegen die Helghast ziehen. Auf unserer DVD finden Sie jede Menge neues Spielmaterial der Endzeitballerei, um sich selbst ein Bild von der Qualität des Titels zu machen.

PS3 KILLZONE 2

2008

EGO-SHOOTER

BILDER: SONY

GRAND THEFT AUTO IV

Hersteller: Rockstar Games



Ein neuer Monat, eine neue Ladung Infos zum Action-Highlight des Jahres. Ab Seite 42 finden Sie alle Neuigkeiten zu Rockstars vielversprechendem Neuanfang der Reihe.



BILD: ROCKSTAR GAMES

PS3 GRAND THEFT AUTO IV

ZWISCHEN FEBRUAR UND APRIL 2008

ACTION

ASSASSIN'S CREED

Hersteller: Ubisoft



Nach unzähligen Demonstrationen war es endlich so weit: Wir durften selbst Hand ans Pad legen und mit Altair alle Akrobatik-Register ziehen. Wie es uns gefallen hat, lesen Sie ab Seite 38. Video-Eindrücke gibt's natürlich auch – auf unserer DVD.

BILD: UBISOFT

PS3 ASSASSIN'S CREED

NOVEMBER 2007

ACTION-ADVENTURE

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Ganze Wagenladungen neuer Bilder von *Gran Turismo 5 Prologue* lud Sony vor unserer Haustür ab. Auf unserer Website www.play-zone.de finden Sie jede Menge beeindruckendes Bildmaterial zur Rennspielhoffnung des Jahres.

PS3 GRAN TURISMO 5	2008	Best	RENNSPIEL
PS3 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	ENDE 2007		RENNSPIEL
PSP GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT		RENNSPIEL

1'09.333



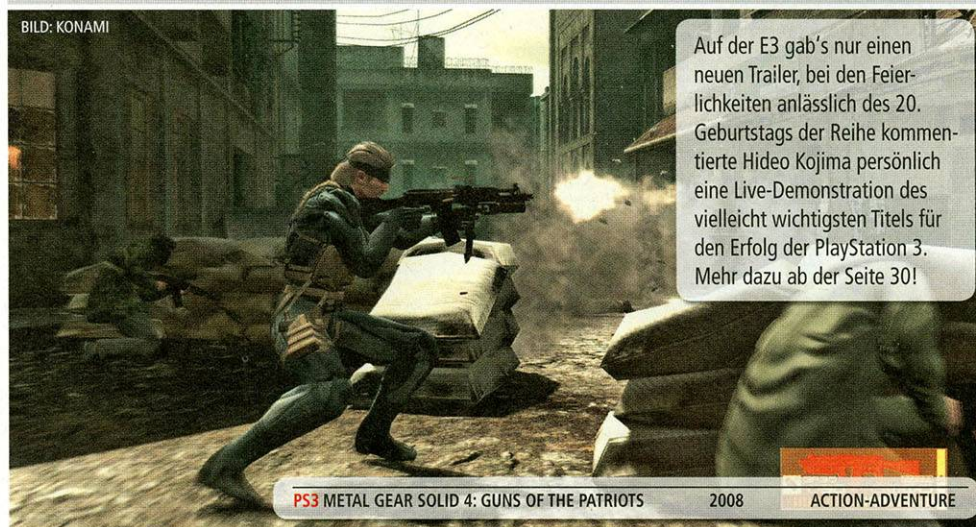
BILD: SONY

METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI

Auf der E3 gab's nur einen neuen Trailer, bei den Feierlichkeiten anlässlich des 20. Geburtstags der Reihe kommentierte Hideo Kojima persönlich eine Live-Demonstration des vielleicht wichtigsten Titels für den Erfolg der PlayStation 3. Mehr dazu ab der Seite 30!



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

HEAVENLY SWORD |

Hersteller: Sony

BILD: PLAYZONE

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine erste Vorabversion ein. Der Platz im Heft ist begrenzt, auf unserer Website www.play-zone.de finden Sie zum Ausgleich zahlreiche Bilder und unsere ersten Eindrücke vom fast fertigen Spiel. In der kommenden PLAYZONE folgt dann womöglich schon der Test.



PS3 HEAVENLY SWORD SEPTEMBER 2007 ACTION

Was sonst noch kommt:

ARMY OF TWO



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 16. November 2007
Genre: Action

Kooperativer Ballerspaß mit erhöhtem Macho-Faktor. Unser Testosteronspiegel steigt mit jeder Minute Wartezeit auf EAs kernigen Actiontitel.

UNREAL TOURNAMENT III



BILD: MIDWAY

Hersteller: Midway
Termin: November 2007
Genre: Ego-Shooter

In diesem Jahr exklusiv auf der PlayStation 3 dürfte UT III die ultimative Bewährungsprobe für die Leistungsfähigkeit der Konsole werden.

GOD OF WAR ...



BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: Ende 2007
Genre: Action-Adventure

... Chains of Olympus. Das PSP-Debüt der erfolgreichen Reihe entsteht bei den Machern von *Daxter* und sieht bereits jetzt klasse aus.

ROGUE GALAXY



Pretty cool, right? Here, take it.

BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: 2007
Genre: Rollenspiel

Die Testversion kam für einen ausführlichen Test leider zu spät. Auf unserer Website www.play-zone.de können Sie schon jetzt lesen, ob der Kauf lohnt.

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%
Klopperei, die schon nach wenigen Minuten öde wird

FIFA 08	Herbst
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	August
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
Madden NFL 08	Nicht bekannt
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Moto GP 07	Nicht bekannt
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
Need for Speed ProStreet	3. Quartal

NHL 2K8	Nicht bekannt
Obscure II	September
Phantasy Star Universe: Ambition of Illuminus	Herbst
Pro Evolution Soccer 2008	Ende 2007
Rogue Galaxy	2007
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Stuntman: Ignition	August
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
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.

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
Earthworm Jim	Nicht bekannt
FIFA 08	Herbst
Final Fantasy II	August
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
God of War: Chains of Olympus	4. Quartal
Godzilla Unleashed	Nicht bekannt
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
Hellboy: The Science of Evil	Herbst
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
Pursuit Force: Extreme Justice	November
Sega Rally	Herbst

Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill	Herbst
Hill Origins	4. Quartal
Smash Court Tennis 3	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike	4. Quartal
Sonic Rivals 2	Herbst
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Ende 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Steel Horizon	September
SWAT: Target Liberty	4. Quartal
Syphon Filter: Logan's Shadow	September
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
WipEout Pulse	November
Worms: Open Warfare 2	31. August
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

PlayStation 3



Zuletzt erschienen: Juli/August

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



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

Genre: Action
Wertung: 52%
Stumpfsinnige Klopperei mit Einschlaggarantie



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.

Heiße	4. Quartal
Hellboy	4. Quartal
Home	November
Hot Shots Golf 5	Nicht bekannt
Indiana Jones	2007
John Woo presents Stranglehold	September
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Kane & Lynch: Dead Men	4. Quartal
L.A. Noire	2007
Lair	November
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

Time Crisis 4	November
TimeShift	Herbst
Tony Hawk's Proving Ground	Ende 2007
Turning Point	4. Quartal
Turok	3. Quartal
Uncharted: Drake's Revenge	4. Quartal
Unreal Tournament 3	November
Warhawk	November
WipEout HD	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

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

Resistance zog an MotorStorm vorbei, sonst tat sich in den PS3-Charts nicht viel.



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

MOST WANTED

Da rächt sich die E3-Abstinenz: Unser Vormonats-Primus Final Fantasy XIII fällt gleich ganz aus den Top 5.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	WE	Assassin's Creed	8
2	2	Grand Theft Auto IV	9
3	5	Gran Turismo 5	3
4	4	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	7
5	3	Resident Evil 5	9

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die Piraten-Begeisterung ist schon wieder vorbei, The Darkness schafft's dagegen wie erwartet in die Top 5.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	MotorStorm	4
2	2	Resistance: Fall of Man	4
3	5	Formula 1 Championship Edition	4
4	NEU	The Darkness	1
5	3	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	2

USA-CHARTS

Viele neue PS3-Besitzer wollten sich Resistance nicht entgehen lassen.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Resistance: Fall of Man	4
2	1	Ninja Gaiden Sigma	2
3	2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	2
4	NEU	MotorStorm	1
5	WE	The Elder Scrolls IV: Oblivion	3

JAPAN-CHARTS

In Japan ist die Everybody's Golf-Reihe für Sony ein Systemseiler!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Everybody's Golf 5	1
2	NEU	Wangan Midnight	1
3	NEU	My Summer Vacation	1
4	1	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	2
5	2	Ninja Gaiden Sigma	2

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Kratos wurde wieder aus den Top 5 verdrängt, es dominieren langjährige Serien.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	5
2	3	Final Fantasy X	55
3	2	Gran Turismo 4	26
4	4	Grand Theft Auto San Andreas	32
5	WE	Resident Evil 4	16

MOST WANTED

Noch gibt's keine PS2-Screenshots von NFS ProStreet, aber immerhin schon ein Bild der Packung.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Need for Speed ProStreet	1
2	1	Alone in the Dark	10
3	NEU	FIFA 08	1
4	2	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	3
5	4	Dawn of Mana	5

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das UEFA-Spiel ist schon etwas älter, schafft es diesmal aber erstmals in die Top 5 der Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Tomb Raider Anniversary	3
2	1	SingStar Pop Hits	3
3	3	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	3
4	WE	Medal of Honor Vanguard	3
5	NEU	UEFA Champions League 2006-2007	1

USA-CHARTS

Die Gitarrenhelden und Kriegsgötter machen's erneut unter sich aus.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	10
2	1	Guitar Hero Encore Rocks the 80s	2
3	4	God of War II	5
4	5	Guitar Hero	5
5	3	God of War	15

JAPAN-CHARTS

Die PS2 hält sich dank zahlreicher Neuerscheinungen noch wacker.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Real Powerful Pro Baseball 14	1
2	NEU	Metal Gear 20th Anniversary MGS Collection	1
3	NEU	PachiPara 14	1
4	NEU	King of Fighters Maximum Impact Reg. A	1
5	NEU	Ikki Touden: Shining Dragon	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Ratchet schafft den Sprung in die Top 5, LocoRoco erweist sich als Dauerbrenner.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	20
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	7
3	3	Tekken: Dark Resurrection	10
4	4	LocoRoco	13
5	NEU	Ratchet & Clank: Size Matters	1

MOST WANTED

Kratos kämpft sich weiter nach vorne, doch das Rennspiel-Phantom hält sich auf der Spitzenposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	19
2	3	God of War: Chains of Olympus	4
3	NEU	FIFA 08	1
4	NEU	Call of Duty: Roads to Victory	1
5	5	Final Fantasy II	3

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Auch auf der PSP bringt das Fußball-Fieber einen älteren Titel (wieder einmal) in die Charts: FIFA Street 2.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	WE	Grand Theft Auto Vice City Stories	6
2	2	Tekken: Dark Resurrection	7
3	4	Daxter	6
4	WE	FIFA Street 2	6
5	NEU	Burnout Dominator	1

USA-CHARTS

In den PSP-Charts finden sich günstige Klassiker statt neuer Titel.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	7
2	1	Lumines	2
3	2	Star Wars Battlefront II	7
4	WE	Daxter	9
5	WE	Tekken: Dark Resurrection	4

JAPAN-CHARTS

Kein Fehler: Liberty City Stories erschien in Japan erst Ende Juli!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Grand Theft Auto Liberty City Stories	1
2	NEU	Ape Escape: Saru Saru Daisakusen	1
3	3	Monster Hunter Portable 2	6
4	WE	Metal Gear 20th Anniversary: Portable Ops	4
5	1	Ratchet & Clank: Size Matters	2

PlayStation 2

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

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

Chef-Knobler Maik rät zu:
Trivial Pursuit Unlimited
Auch die PS2-Version des Brettspiels bringt die grauen Zellen zum Kochen.

MAIK BUTER



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



BILD: PLAYZONE

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: Get on da Mic
Für alle Freestyler und Hobby-Rapper der perfekte Party-Knaller.

STEFANIE SCHETTER



MUSIKSPIELE

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

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

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu:
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare
Die beiden Kult-Streithähne schenken sich auch auf der PS2 rein gar nichts.

MICHAEL PRUCHNICKI



BEAT 'EM UP (3D)

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

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



BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

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



BOXEN/WRESTLING

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

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

RENNSPIELE



BILD: PLAYZONE

Bleifuß Maik empfiehlt:
Juiced
Ein guter Kompromiss zwischen Simulations- und Arcade-Rennspiel

MAIK BUTER



RENNSIMULATION

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

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



FUNRACER/ACTION

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

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

ACTION

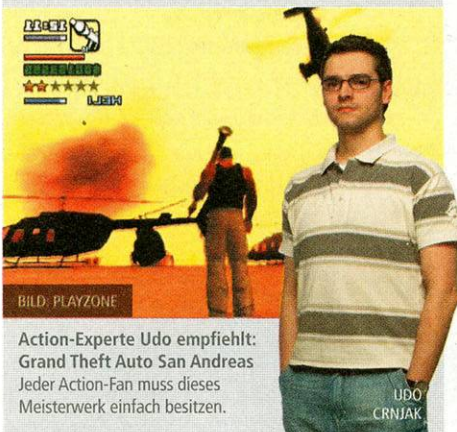


BILD: PLAYZONE

Action-Experte Udo empfiehlt:
Grand Theft Auto San Andreas
Jeder Action-Fan muss dieses
Meisterwerk einfach besitzen.

UDO
CRNIAK

ACTION

REFERENZ:
Grand Theft Auto San Andreas
Rockstars Meisterwerk – die unange-
fochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	–	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	–	91%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Devil May Cry 3	Capcom	–	90%
Ratchet & Clank	Sony	–	90%
Canis Canem Edit	Rockstar/Take 2	–	89%
Ratchet & Clank 2	Sony	–	89%
Viewtiful Joe	Capcom	–	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	–	89%
Scarface	Vivendi/Universal	–	88%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
GUN	Activision	–	87%



EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Killzone
Fans actionreicher Shooter haben diesen
Titel schon lange in der Sammlung.

Titel	Hersteller	MP	SP
Killzone	Sony	85%	90%
TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	90%	87%
Brothers in Arms	Ubisoft	67%	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	–	89%
Black	Electronic Arts	–	88%
Project Snowblind	Eidos	86%	88%
Battlefield 2: M. C.	Electronic Arts	88%	88%
Call of Duty 3	Activision	–	87%
Cold Winter	Vivendi Universal	85%	87%
Warhammer 40.000: F. W.	THQ	78%	87%
XIII	Ubisoft	79%	87%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	80%	86%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	72%	86%
GoldenEye Rogue Agent	Electronic Arts	84%	85%



LIGHTGUN-SHOOTER

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

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

PlayStation 3

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

ACTION



EGO-SHOOTER

REFERENZ:
Rainbow Six Vegas
Auch auf der PS3 ist der schillernde Sünden-
pfluh Schauspiel erstklassiger Baller-Action.

Titel	Hersteller	MP	SP
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	87%	87%
The Darkness	2K Games/Take 2	–	87%
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%
Call of Duty 3	Activision	–	82%



ACTION

REFERENZ:
Ninja Gaiden Sigma
Ninja-Kämpfer Ryu slasht 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%

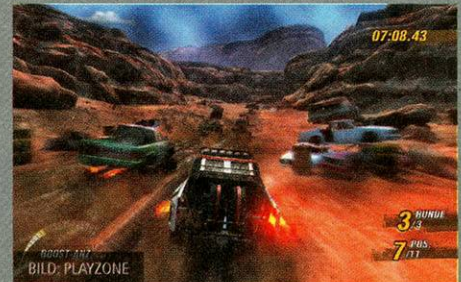


JUMP & RUN

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

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

RENNSPIELE



RENNSPIELE

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

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

SPORT



SONSTIGE SPORTARTEN

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

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



TRENDSPORT

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

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



AMERICAN SPORTS

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

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

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE

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

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

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen: **August/September**



Transformers – The Game

Genre: Action

Wertung: –%
Blöd, langweilig, uninspiriert, aber mit starker Lizenz

ATV Offroad Fury 4	19. September
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
Nascar 08	23. August
Obscure II	September
Pursuit Force: Extreme Justice	19. September
Ratatouille	21. September
Rogue Galaxy	5. September
SingStar: Die Toten Hosen	29. August
Stuntman: Ignition	31. August

2007/2008

Alone in the Dark	2008
Crash of the Titans	4. Quartal
Dawn of Mana	2007
Der Goldene Kompass	30. November
FIFA 08	Herbst
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Madden NFL 08	Nicht bekannt
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Moto GP 07	Nicht bekannt

MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
Need for Speed ProStreet	3. Quartal
NHL 2K8	Nicht bekannt
Phantasy Star Universe: A.o.I.	Herbst
Pro Evolution Soccer 2008	Ende 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

PlayStation Portable



August/September

ATV Offroad Fury Pro	19. September
Final Fantasy II	August
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Könige der Wellen	20. September
Pursuit Force: Extreme Justice	19. September
Ratatouille	21. September
Steel Horizon	September
Syphon Filter: Logan's Shadow	September
Worms: Open Warfare 2	31. August

2007/2008

Castlevania: The Dracula X C.	Nicht bekannt
Coded Arms Contagion	Nicht bekannt
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Der Goldene Kompass	30. November
Dungeons & Dragons Tactics	Herbst
Earthworm Jim	Nicht bekannt
FIFA 08	Nicht bekannt
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
God of War: Chains of Olympus	4. Quartal
Godzilla Unleashed	Nicht bekannt
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
Hellboy: The Science of Evil	Herbst

MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
Sega Rally	Herbst
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill Origins	4. Quartal
Smash Court Tennis 3	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike	4. Quartal
Sonic Rivals 2	Herbst
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Ende 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
SWAT: Target Liberty	4. Quartal
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
WipEout Pulse	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

PlayStation 3



Zuletzt erschienen: **August/September**



SingStar

Genre: Entertainment

Wertung: 85%
Solide Neuauflage des Karaoke-Erfolgs

BlackSite	September
Clive Barker's Jericho	September
Colin McRae: DIRT	August
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	23. August
John Woo presents Stranglehold	September
Juiced 2: Hot Import Nights	September
Madden NFL 08	30. August
Nascar 08	23. August
NHL 08	27. September
Ratatouille	21. September
Sega Rally	28. September
Tiger Woods PGA Tour 08	30. August
Warhawk	November

2007

FIFA 08	Nicht bekannt
Armored Core 4	2007
Army of Two	16. November
Assassin's Creed	November
Beowulf	Ende 2007
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
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 Judgment	2007
F.E.A.R.-Sequel	Nicht bekannt
Fatal Inertia	2007
Folklore	Nicht bekannt
Frontlines: Fuel of War	4. Quartal
Golden Axe	2007

Gran Turismo 5 Prologue	Ende 2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Half-Life 2: Orange Box	2007
Haze	November
Heavenly Sword	November
HeiSt	4. Quartal
Hellboy	4. Quartal
Home	November
Hot Shots Golf 5	Nicht bekannt
Indiana Jones	2007
Kane & Lynch: Dead Men	4. Quartal
Lair	November
LEGO Star Wars: The Complete Saga	November
Medal of Honor: Airborne	15. November
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Monster Kingdom	2007
NBA 2K8	Nicht bekannt
NBA Live 08	4. Oktober
Need For Speed Pro Street	2. November
NHL 2K8	Nicht bekannt
Pain	Nicht bekannt
Pro Evolution Soccer 2008	2007
Ratchet & Clank Future: T. o. D.	4. Quartal
Rock Band	4. Quartal
Rogue Warrior	Herbst
Simpsons – The Game	Nicht bekannt
skate	5. Oktober
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	2008

Time Crisis 4	November
TimeShift	Herbst
Tony Hawk's Proving Ground	Ende 2007
Turning Point	4. Quartal
Turok	3. Quartal
Uncharted: Drake's Schicksal	November
Unreal Tournament 3	November
WipEout HD	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	Ende 2007

2008

Afrika	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
Grand Theft Auto IV	Zwischen Februar und April 2008
Heavy Rain	2008
Killzone 2	2008
L.A. Noire	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



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%
Tony Hawk's Project 8	Activision	–	69%

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%

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%
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	70%	68%
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 Ghosts'n Goblins	Capcom	–	86%
Sonic Rivals	Sega	–	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Every Extend Extra	Buena Vista G.	–	84%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	–	81%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%

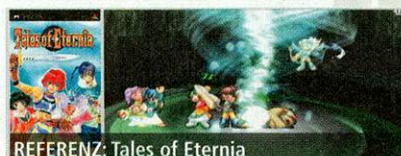
ACTION-ADVENTURE



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%
Tom Raider Anniversary	Eidos	–	79%
Gun Showdown	Activision	–	79%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	–	75%

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%

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, 18. Juli 2007

Zusammen mit unserem Chefreporter Christoph Holowaty machte sich Maik auf nach England, um anlässlich der Vorstellung von *Medal of Honor: Airborne* ein Army-Training zu absolvieren. Das Ergebnis ist gleichermaßen belustigend wie beängstigend und kann auf unserer DVD in Augenschein genommen werden.

Freitag, 20. Juli 2007

EA lud nach München, um selbst Hand an die Neuauflage des beliebtesten Rennspiels der aktuellen Generation zu legen. Udo ließ sich die Chance nicht entgehen und lieferte sich auf der Rückfahrt auf der Autobahn gerüchteweise eine kilometerlange Verfolgungsjagd mit den Cops. Vielleicht hat er in seinen Ausführungen aber auch einfach übertrieben.



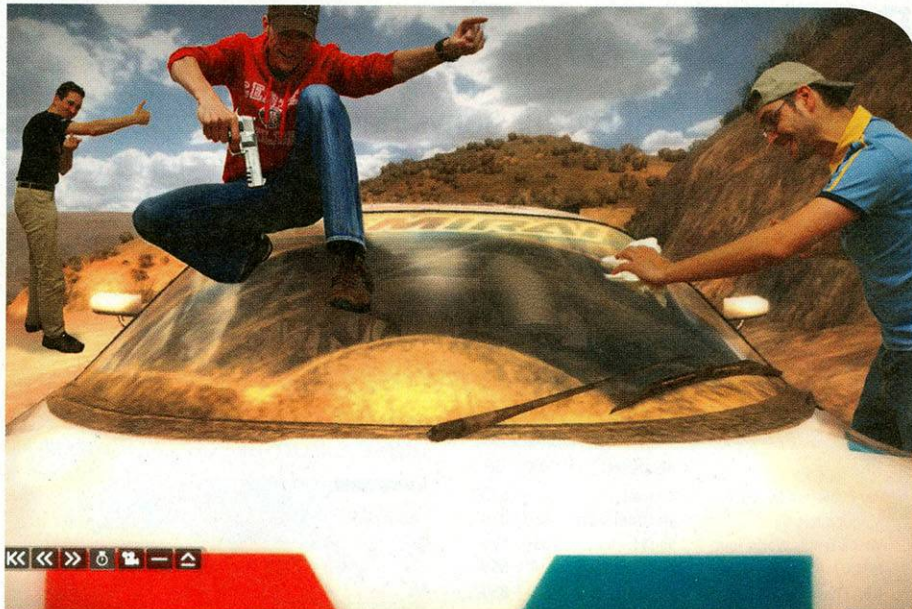
BILD: PC ACTION

Donnerstag, 26. Juli 2007

Was für ein Event. Die PC Action lud ins Nürnberger Bistro Prisma, um dort für die Gäste Gerichte wie den „Toast Nukem Forever“ oder das „Burning Cru-Steak“ zu servieren und generell einfach unglaublich viel Blödsinn anzustellen. Unser Appetit wurde jedenfalls geweckt und wir planen bereits eine Zusammenarbeit.

Dienstag, 31. Juli 2007

Jens Quentin kommt mit der Vorabversion von *Jackass* vorbei. Unsere Augen sind beleidigt (vom Spiel auch), doch unsere niedersten Instinkte schnell geweckt und begeistert. Ein Spiel, das zu spielen man sich irgendwie schämt, aber Spaß hat's doch gemacht.



FULL SERVICE Rallyefahren ist gefährlich. Anhalter zeigen den Stinkefinger, irgendwelche Deppen putzen die Scheibe und noch größere Deppen fuchteln mit Waffen herum. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: COLIN MCRÆ: DIRT (CODEMASTERS)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... blieb seiner persönlichen Tradition treu, das Fantasy Filmfest zwar zu besuchen, die richtig guten Filme aber wieder einmal alle zu verpassen.

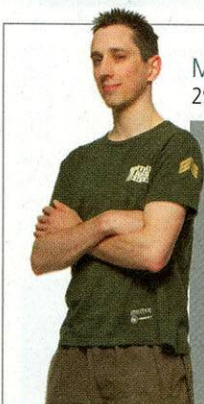
Spielt derzeit:
Colin McRae: DIRT



Udo Crnjak
29, Redakteur

... mimt den Nachbar-Schreck und zockt dank 5.1-Anlage *GRAV 2* und *Colin McRae: DIRT* so laut und intensiv wie nie zuvor.

Spielt derzeit:
Ghost Recon A. W. 2



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... wartet immer noch darauf, dass ein ihn überzeugender HD-Fernseher auf den Markt kommt, der nicht gleich 5.000 Euro kostet. Immer diese Ansprüche!

Spielt derzeit:
Stuntman Ignition (PS3)



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

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

Spielt derzeit:
SingStar



Warren Harrod
37, Japan-Korrespondent

... ist sich nicht sicher, ob er die internationale Version von *Final Fantasy XII* auch noch braucht und spielt deswegen fleißig weiter.

Spielt derzeit:
Final Fantasy XII



Roland Austinat
37, USA-Korrespondent

... erlitt nach dem Besuch von Blizzards Hausmesse BlizzCon einen WoW-Rückfall und spielt im vernebelten San-Francisco-Sommer nichts anderes mehr.

Spielt derzeit:
WoW: The Burning Crusade

So testen wir

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



Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

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

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



So werten wir

horne gebracht.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
UMFANG *****
 Spielmodi: World Tour mit 173 Events, Einzelveranstaltungen (Reisen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen)
 Strecken: 40 (verschiedene Varianten)
 Fahrzeuge: 72
 Onlinefähig: Ja
 Split-Screen-Modus: Maximal 2 Spieler, klassisch 3P

GAMEPLAY *****
Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslungsreich und detailliert.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar, wird nicht festgelegt.
Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2, Davonfahren ist möglich, aber auch Gegner ziehen davon.
TECHNIK *****
Grafik: Abolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überwiegend Geschwindigkeitsgefühl. Sehr gelungene Verwechslungseffekte, hier aber manchmal die Übersicht raubt.
Sound: Krächche (D5-S), Soundclasse, hier aber abstoßend. Kommenz.
Soundtrack: Sehr coole Rockmusik von The Hives, Franz Ferdinand, Ramones u.a. Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG

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

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
 zeigt Flensburg den Stinkefinger.

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

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

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

WERTUNG
 MULTIPLAYER 82%
 SINGLEPLAYER 85%
 Gesamtwertung: 82%
 Kein klassisches Burnout. Wer aber gerne die Rennsau rauslässt, wird sehr gut bedient.

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Colin McRae: DIRT
 Test ab Seite 64. BILD: PLAYZONE

- 64 Colin McRae: DIRT
- 68 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 71 SingStar
- 70 Transformers – The Game

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – Stuntman: Ignition
 Test ab Seite 72. BILD: PLAYZONE

- 79 Guitar Hero: Rocks the 80s
- 76 Obscure II
- 72 Stuntman: Ignition

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Monster Hunter: Freedom 2 – Test ab Seite 80. BILD: PLAYZONE

- 80 Monster Hunter: Freedom 2
- 82 Worms: Open Warfare 2

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

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

Gelb: 50 bis 74 %

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

Grün: 75 bis 100 %

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

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



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

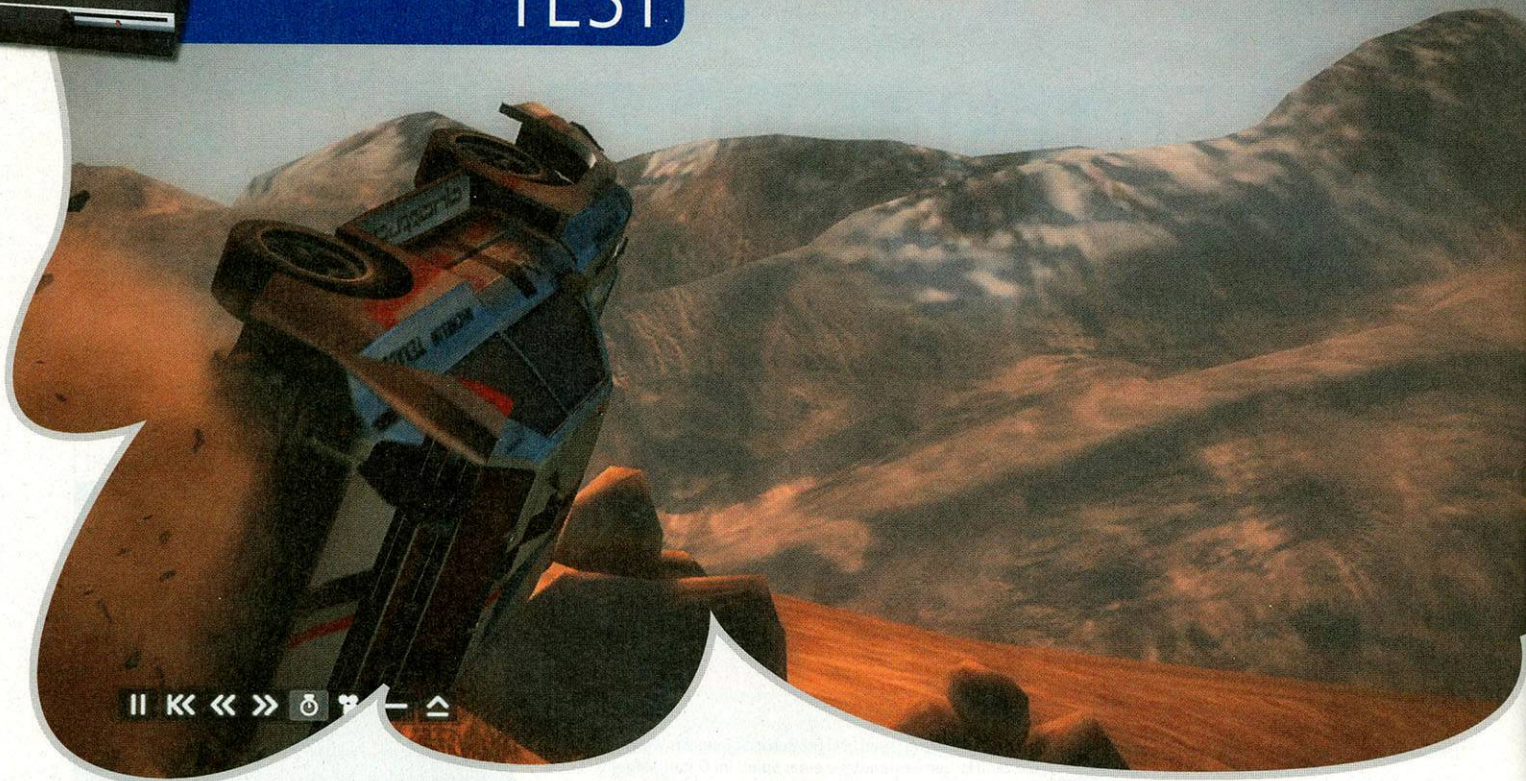


Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video.



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





Fakten

- 45 Fahrzeuge
- 182 Lackierungen
- 6 Wettbewerbsarten
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p



Colin McRae: DIRT

Der in die Jahre gekommene Ex-Weltmeister wirbelt ordentlich Staub auf!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich möchte an dieser Stelle ein Geständnis ablegen. Ich habe ein Spiel auf der alten Xbox gespielt, weil es ein Spiel war, das allein den Kauf der Konsole rechtfertigte – *Rallisport Challenge 2*. Entwickelt von Dice (*Battlefield*-Reihe) schaffte es diese Rennspiel-Perle, dem Spieler das Gefühl zu geben, sich ständig am Limit zu bewegen und PS-Monster über wunderschöne Strecken zu jagen. *Colin McRae* dagegen war stets mehr Simulation als Funracer und mitunter etwas trocken präsentiert. Schaut man sich nun *DIRT* an und spricht von „eindeutiger Inspiration“, ist das wohl die Untertreibung des Jahres. *DIRT* kopiert *Rallisport Challenge 2* dermaßen dreist, dass man sich fast wundert, dass keine Klagen über Codemasters hereinbrechen. Als Spieler aber ist einem dieser Umstand natürlich nur recht, denn lieber gut kopiert als schlecht erfunden, oder?

LECKER

Schon das Intro von *DIRT* macht jedem Rallye-Fan den Mund wässrig. Klassische Rennwagen, die perfekt durch Kurven driften, gigantische Staubwolken, spektakuläre Crashes. Da möchte man am liebsten sofort selbst auf die Strecke und Vollgas geben. Dieser Impuls wird kurzzeitig unterbrochen, denn das stylische Hauptmenü dürfte bei jedem angehenden Grafikdesigner für feuchte Träume sorgen. So elegant durfte man sich noch nie durch Strecken- und Fahrzeugbeschreibungen klicken. Das Sahnehäubchen obendrauf ist Moto-cross-Legende Travis Pastrana, der jeden neuen Menüpunkt locker-flockig erklärt und dem Spieler immer wieder Tipps und Hinweise für die Karriere gibt. So und nicht anders muss ein Menü aussehen. Punkt. Ebenfalls eine nette Idee: Die (mit ca. 30 Sekunden gerade noch erträglichen) Ladezeiten werden mit Statistikdaten überbrückt. Man blickt also nie auf einen Balken, sondern stets auf die eigenen Errungenschaften wie den längsten Sprung, den Fortschritt

in der Meisterschaft oder die Anzahl der Überschlüge, die man am Stück „geschafft“ hat.

WER IST DIE SCHÖNSTE IM GANZEN LAND?

Hat man es dann endlich auf die Strecke geschafft, steht gleich die nächste positive Überraschung an. *DIRT* ist definitiv das mit Abstand schönste Rennspiel, das man derzeit für Geld kaufen kann. Die Fahrzeugmodelle und fast jede Strecke sind regelrecht vollgestopft mit Details. Was hier an Büschen, Bäumen und Sträuchern am Spieler vorbeizieht, ist absolut unglaublich. Nicht, dass es irgendeinen weiterführenden Nutzen fürs Spiel hätte, aber an Bäumen könnten Sie locker eine halbe Stunde damit verbringen, die einzelnen Blätter zu zählen. Wahnsinn. Der Preis für diese Detailfülle ist eine Bildrate von „nur“ 30 Bildern pro Sekunde. Diese ist dafür fast

SCHÖN SCHNELL Das Geschwindigkeitsgefühl kommt dank zahlreicher Filter und Effekte gut rüber. BILD: PLAYZONE

» DIRT ist definitiv das mit Abstand schönste Rennspiel, das man derzeit für Geld kaufen kann. «

LECKER Die Fahrzeugmodelle strotzen nur so vor Details und sehen klasse aus. BILD: PLAYZONE

ausnahmslos stabil und wenigstens sieht man auch, warum man keine 60 Bilder (wie beispielsweise in *Burnout* oder *Gran Turismo*) geboten bekommt. Etwas zu gut gemeint haben es die Entwickler allerdings mit dem Bloom-Effekt (ein extremer Weichzeichner), der besonders sonnige Strecken fast schon wirken lässt, als würde man durch einen Level aus *Prince of Persia: Sands of Time* brettern. Etwas mehr hätten wir uns dagegen von den Effekten erwartet. Schlammspritzer oder Wasserfontänen sind überhaupt nicht auszumachen. Schade.

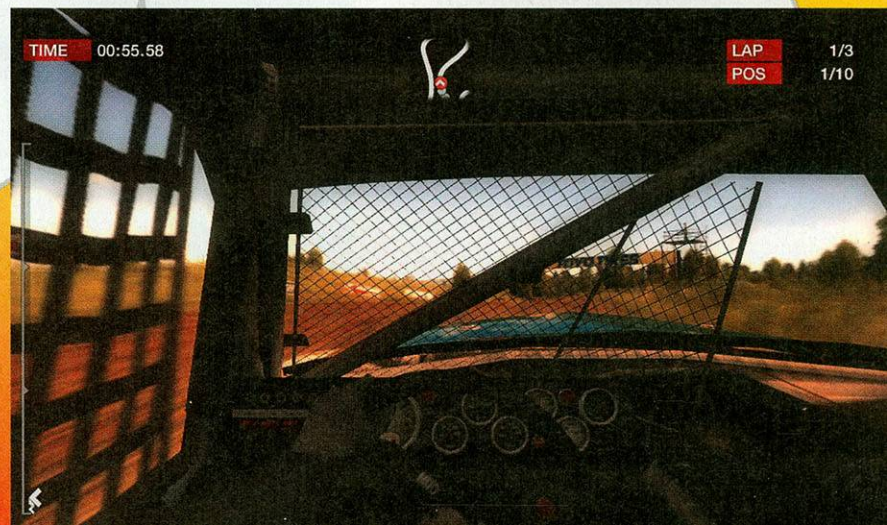
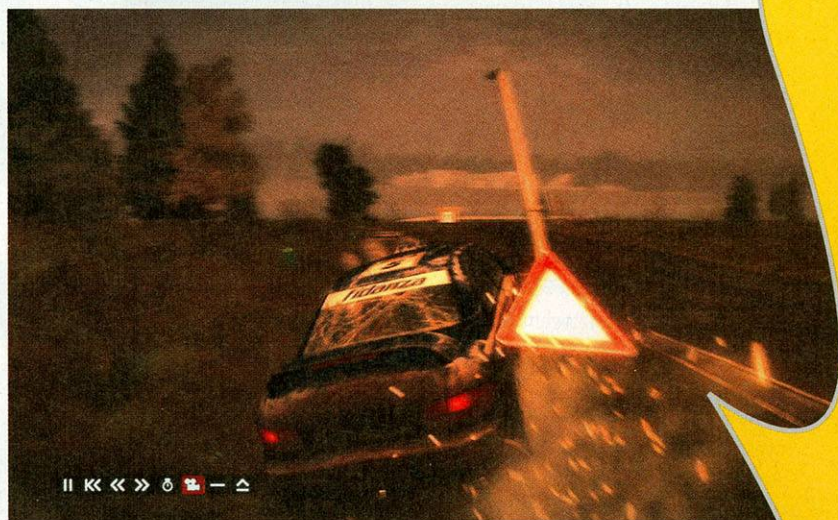
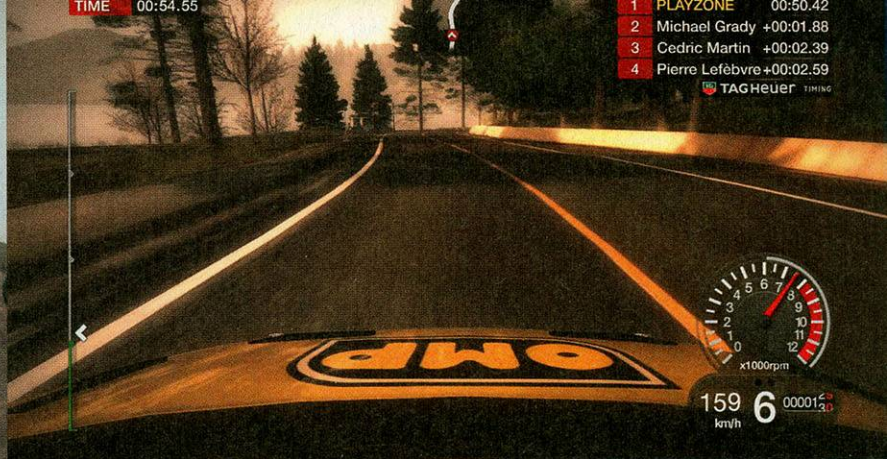
SANFTES GLEITEN

Ein Rennspiel steht und fällt mit seinem Fahrgefühl und dieser Punkt ist bei *DIRT* ein zweiseitiges Schwert. Einerseits lassen sich sämtliche Boliden mit etwas Übung sicher durch jede Kurve dirigieren, doch der letzte Schliff fehlt. Egal ob man über Geröll, Asphalt oder staubige Wüstenabschnitte fährt, die Rückmeldung an den Fahrer ist dürrig. Kleine Fronttriebler reagieren äußerst zickig auf jedes Lenkmanöver, große LKW fühlen sich an wie gigantische Luftkissenboote, die man über die Strecke scheucht.

Es fehlt mitunter an Grip und dem Gefühl für Gewicht. Auch der fehlende

VORFAHRT
MISSACHTEN
Rüpelhaftes Fahren bringt einem in erster Linie eine schlechte Zwischenzeit ein. BILD: PLAYZONE

KNIFFLIG Profis fahren in der Cockpitsicht, die je nach Fahrzeug sehr anspruchsvoll ausfällt. BILD: PLAYZONE



Klassenkampf

Mit sechs Disziplinen weist DIRT in Sachen Abwechslung nicht nur die Konkurrenz MotorStorm in die Schranken.

CORR

Die Schlamm Schlacht: Hochgezüchtete Buggys und Pick-ups brettern mit einem Höllenlärm über abgesteckte Cross-Strecken – inklusive Sprungschancen und Waschbrettern, die volle Konzentration bei der Überfahrt erfordern. Offensives Fahren ist hier oberstes Gebot.

Rally

Der Klassiker: Ob in Italien, Deutschland, Japan oder England – es geht von A nach B und das möglichst schnell und ohne das eigene Fahrzeug in tausend Teile zu zerlegen. Je nach Territorium geht's über ganz unterschiedliche Fahrbahnbeläge und durch charakteristische Landschaften.

Crossover

Die Herausforderung: Zwei Rennprofis treten auf einem Kurs gegeneinander an, der sich überschneidet. Wer im ersten Teil der Strecke hinten liegt, muss also nicht zwangsläufig auch im Rennen hinten liegen. Meist müssen mehrere Rennen in Folge gegen unterschiedliche Gegner überstanden werden.

Rally Raid

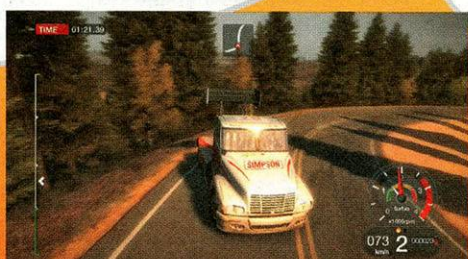
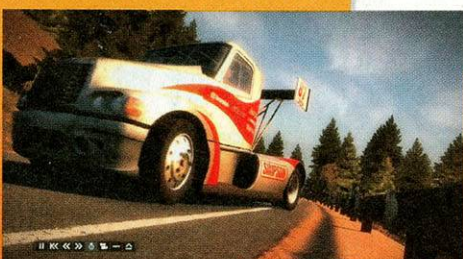
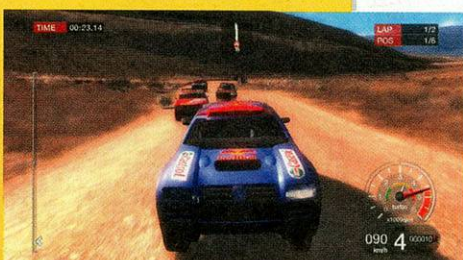
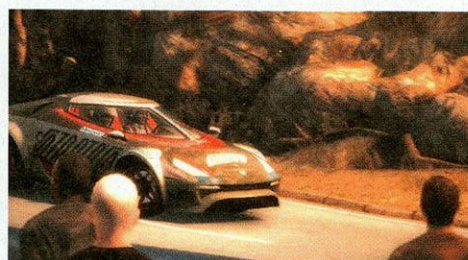
Die Wüstenralley: Ganz so viel Freiheit wie uns die Colin-Werbung weismachen will, ist hier nicht gegeben. Zwar brettert man durch weitläufige Landschaften, muss aber dennoch festgelegten Strecken folgen. Immerhin darf man in gigantischen PS-Monstern wie dem VW Touareg Platz nehmen.

Rallycross

Der Autoskooter: Kurze Rallye-Strecken werden von einer ganzen Gruppe von Fahrern unter die Räder genommen. Da wird geschubst, gedrängt und keine Rücksicht genommen. Die Kurse sind kurz, die Beschleunigungsphasen ebenfalls, die Atmung des Spielers passt sich an.

Hill Climb

Die Königsklasse: Ohne Beifahrer geht's mit einem Affenzahn einen Berg hinauf, immer mit einem Rad am tödlichen Abgrund entlang. Lediglich eine kleine Streckenvorschau im oberen Bildschirmbereich gibt Auskunft über die kommenden Kurven. Stress pur und nichts für Weicheier.



BILDER: PLAYZONE

ALARM FÜR COBRA 11 Solche Abflüge sind gar nicht so einfach zu bewerkstelligen ... BILD: PLAYZONE

Rumble-Motor des Sixaxis trägt nicht gerade zur Intensivierung des Fahrerlebnisses bei. Diese Problematik sollte komplett aus der Welt geschafft sein, sobald man ein Lenkrad anschließt (beispielsweise das G25 oder Driving Force Pro von Logitech). Leider war diese Option in unserer Testversion noch nicht verfügbar, weswegen wir Ihnen einen Erfahrungsbericht online auf unserer Website www.play-zone.de nachliefern werden, sobald wir eine finale Version des Spiels haben. Die werden wir auch brauchen, um dem Mehrspielermodus auf den Zahn zu fühlen, der schon auf dem Papier nicht viel hermacht. Spieler fahren parallel zueinander alleine auf der Strecke, echte Rennen mit mehreren Teilnehmern gibt es nicht.

NUR NOCH EIN RENNEN ...

Ungeachtet dieser Kritikpunkte macht *DIRT* vor allem eines: Spaß. Einen Audi S1 den Hillclimb-Kurs von Pikes Peak hinaufzujagen, hat noch nie so spektakulär ausgesehen und so viel Adrenalin durch die Blutbahn gepumpt. Jede Kurve ist eine Herausforderung und der schmale Grat zwischen der absoluten Bestzeit und dem Absturz in die Tiefe war noch nie so deutlich spürbar. Mitunter könnten Anfänger sich hier sogar zu sehr gestresst fühlen. Besonders die Kurse in Italien sind dermaßen verzwickelt und unübersichtlich, dass es schon schwierig ist, alle Kommandos des Beifahrers überhaupt mitzubekommen und zu verarbeiten. Diese dann auch noch in die Tat umzusetzen, verlangt nach stressresistenter Fahrkunst. Wer also *MotorStorm* langsam satt hat und gleichwertige oder zumindest gleichartige Kost sucht, der sei hiermit gewarnt, dass *DIRT* fahrerisch einiges mehr vom Spieler verlangt als das im Vergleich fast schon gemütlich wirkende *MotorStorm*. ■

ENKEL DES BIESTS Ganz wie das Original ist auch der neue Konzept-Stratos ein zickiges Vehikel. BILD: PLAYZONE



MAIK
BÜTEFÜR

vermisst den Schlamm.

Es ist schon erschreckend, wie schnell man sich an etwas gewöhnen kann. Mit *MotorStorm* gibt es gerade mal ein Spiel, das schlammige Untergründe und Spurrillen bietet und doch fühlt sich Colin trotz optischer Überlegenheit altmodischer an. Und dennoch: über deutsche Landstraßen zu rasen und Haarnadelkurven perfekt zu meistern, hat noch nie so gut ausgesehen. Und geht's doch mal schief, sieht's fast noch besser aus, wenn das eigene Fahrzeug sich um ein Straßenschild wickelt. Trotz Verbesserungsmöglichkeiten ein klarer Hit und ein Pflichtkauf für Freunde des Rallye-Sports!



COLIN MCRAE: DIRT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	21. September 2007
Spiele:	1-100
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	MotorStorm

- ✓ Wunderschöne Optik
- ✓ Jede Menge Abwechslung
- ✓ Hervorragende Präsentation
- ✓ Fahrzeuge gleiten über die Strecken

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 84% SOUND 86%

MULTIPLAYER

—

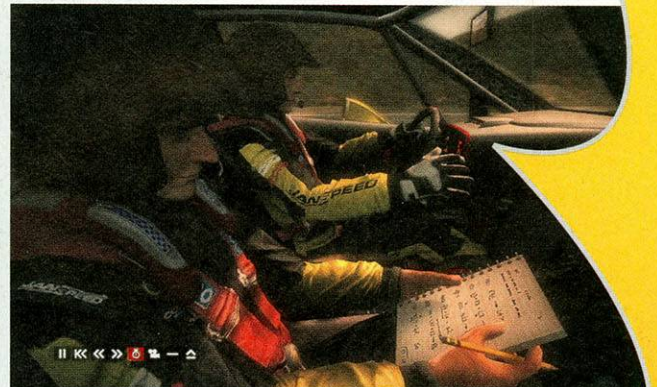
SINGLEPLAYER

88%

Wunderschöne Mischung aus Rallye-Simulation und Arcade-Raser mit viel Abwechslung.

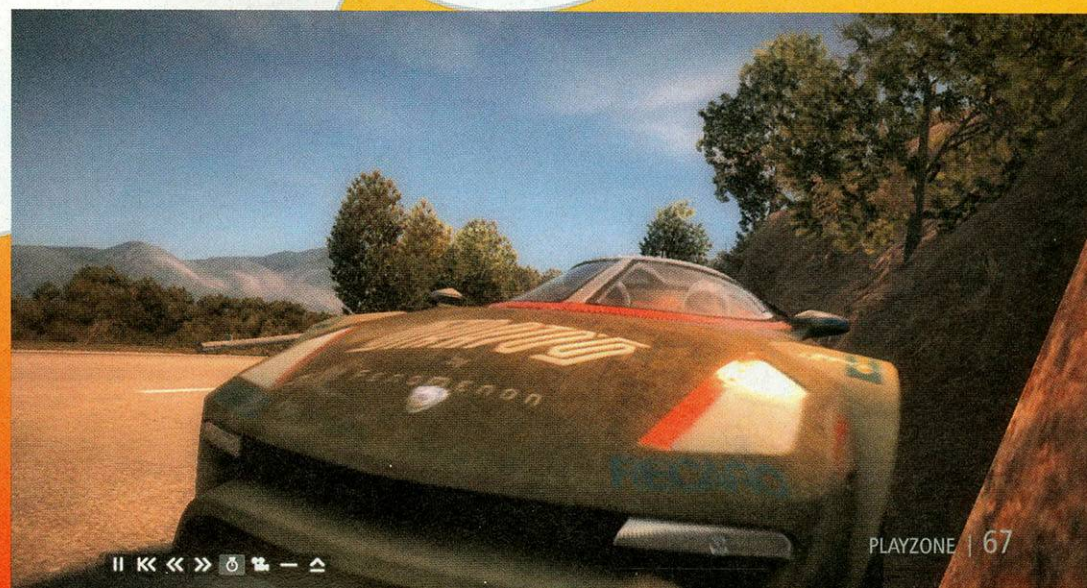


KLASSIKER Mit dem Audi Quattro die Serpentina von Pikes Peak hinauf – eine echte Herausforderung. BILD: PLAYZONE



HELPER Der Beifahrer blättert tatsächlich in seinem Büchlein und sagt recht zuverlässig die anstehenden Kurven voraus.

BILD: PLAYZONE



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Fakten

- 13 Kapitel
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3 (mit Balken), 16:9, 576i/p, 720p
- Dolby Digital 5.1
- Bis zu 16 Spieler online/LAN
- Splitscreen für 4 Spieler (auch im LAN)
- Mehrspielermodus von Red Storm
- Zusätzliche Waffen und Mehrspieler-Maps
- Intensive Sixaxis-Einbindung

AUTOR: UDO CRNJAK

Nach fünf Monaten ist die PS3-Umsetzung von Ubisofts Edel-Taktik-Shooter endlich fertig. Die Wartezeit hat sich gelohnt, denn *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* wurde für die Sony-Konsole nicht nur anständig umgesetzt, sondern kommt auch mit zusätzlichen Mehrspielerkarten daher – ein willkommenes Trostpflaster für die Wartezeit. An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen zunächst nur den Test des packenden Einzelspielermodus, da die Server noch so leer waren wie ein

Büffet, nachdem Wolfgang Fischer sich den ersten Teller geholt hat.

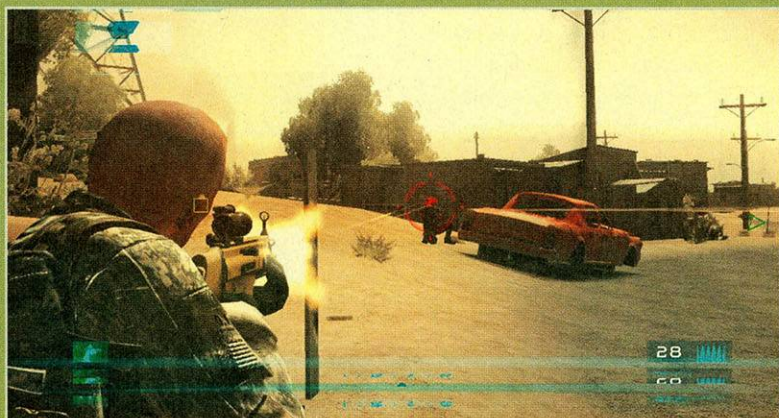
SPIELERISCH ANSPRUCHSVOLL

Die Entwickler sind sich der umfassenden taktischen Möglichkeiten, die Ihnen das Gameplay bietet, bewusst und führen Sie zunächst in einer ausführlichen Tutorial-Mission in dieses System ein. Das dürfte vor allem Taktik-Quereinsteigern eine große Hilfe sein. Während der Missionen stehen Ihnen diverse Einheiten zur Seite: ein Drei-Mann-Trupp, diverse Drohnen, Panzerfahrzeuge und sogar Luftunterstüt-

zung. Mit dem Steuerkreuz steuern Sie diese Einheiten und geben je nach Situation unterschiedliche Befehle, etwa Vorücken, Auskundschaften, Angreifen oder bestimmte Ziele unter Feuer nehmen. Zur besseren Navigation greifen Sie auf das Cross-Com-2-System zurück. Jede Einheit besitzt eine Kamera, deren Bild Sie per Schultertaste auf den ganzen Bildschirm holen können. Aus dieser Sicht heraus können Sie sich nicht nur ein besseres Bild von der Umgebung und Situation machen, Sie können auch Befehle erteilen. Der einzige Nachteil daran ist, dass



VOLLE KONTROLLE Mit dem Cross-Com-2-System können Sie Ihre Einheiten sogar hautnah navigieren. BILD: PLAYZONE



KRIEGSSCHAUPLATZ Ihr Hightech-Anti-Terror-Einsatz bringt Sie an abwechslungsreiche Orte. BILD: PLAYZONE



BESTER HOLLYWOOD-STIL Wenn in GRAW 2 etwas in die Luft geht, dann mit ordentlich Wumms. Geil! BILD: PLAYZONE



VORSICHT Drauflospreschen wird unter Umständen hart bestraft. BILD: PLAYZONE

Sie sich während dieser Navigation nicht bewegen können, was das Aufsuchen eines geschützten Ortes unabdingbar macht. Die Koordination der einzelnen Einheiten ist dank des Cross-Com-2-Systems und der 3D-Karte sehr gut und auch die künstliche Intelligenz macht, bis auf vereinzelte Aussetzer, eine gute Figur. In späteren Missionen wird die Sache dann allerdings schon etwas unübersichtlich. Es ist nun mal nicht leicht, drei Einheiten-typen zu koordinieren, Befehle zu erteilen und dann auch noch angesichts der Gegnerübermacht am Leben zu bleiben. Zum Glück kommen derartige Situationen nicht sehr häufig vor.

Auch was das Sixaxis-Feature angeht, haben sich die Entwickler ausgiebige Gedanken gemacht und die Motion-Sensing-Steuerung vielseitig ins Spiel integriert. Sie können Ihre Körperhaltung ändern, Seitwärtsrollen ausführen, sich zu Boden werfen, in die Hocke rutschen, mit dem Scharfschützengewehr in der Zoom-Optik zielen oder die Drohnen steuern. Diese intensive Einbindung ist zwar löblich, aber angesichts der nötigen Präzision während des Spiels und der schnellen Reaktion auf Ereignisse nicht sehr passend.

BOMBAST-ACTION AUF HOHEM NIVEAU

Was *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* allerdings am meisten auszeichnet, ist die unglaublich packende, cineastische Präsentation der Taktik-Action. Sie hören ständig die Funksprüche Ihrer

Teammitglieder und bei Feindkontakt das Geschrei Ihrer Angreifer. Hinzu kommen dann noch die besten Explosionen, die Sie je in einem Next-Gen-Videospiel gesehen und vor allem gehört haben, und der hervorragende Soundtrack von Tom Salta. Gemeinsam mit der detailierten Gestaltung der unterschiedlichen Umgebungen wie vom Krieg gezeichnete Straßenzüge oder Berg- und Wüsten-Landschaften erzeugt *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* eine Sogwirkung, die Sie erst nach dem Abspann wieder loslassen wird. In diesem Zusammenhang hat die Xbox-360-Version aufgrund der Rumble-Funktion, die viele Situationen durch differenzierte Erschütterungen unbewusst noch bedrohlicher erscheinen lässt, die Nase einen Tick weiter vorn. *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* bietet auch auf der PlayStation 3 kinoreife Action mit ausgeklügeltem Gameplay, die Sie sich als Taktik-Shooter-Fan keinesfalls entgehen lassen sollten. ■



UDO CRNJAK

liebt seine 5.1-Anlage.

Wow, dieses Spiel ist alleine schon im Story-Modus der Hammer. Gut, die Pro-Amerika-Anti-Terror-Story kommt zwar etwas plump daher, dafür bietet *GRAW 2* Action vom Allerfeinsten und vielseitiges Taktik-Gameplay, das mich gelegentlich überfordert hat. Vor allem was die Präsentation angeht, gibt es im Moment nichts Besseres auf der PlayStation 3. Mit einer anständigen 5.1-Anlage kommt die spielbare Hollywood-Action gleich nochmal so gut rüber. Vor allem bei den genialen Explosionen kriegen die Nachbarn Angst. Aber da müssen sie durch, Ubisofts Hightech-Krieg ist eben nicht nur packend, sondern auch laut.



GRAW 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris/Tiwak, Red Storm
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	ca. € 70,-
Termin:	23. August 2007
Spieler:	1-4 (bis 16 online)
Web:	http://ghostrecon.de.ubi.com/graw2
Alternativen:	Rainbow Six Vegas

- ☒ Cineastische Präsentation
- ☒ Vielseitiges Taktik-Gameplay
- ☒ Bombastische Soundkulisse
- ☒ Vereinzelte KI-Aussetzer

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 80% SOUND 87%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **88%**

Ein Spiel wie ein Hollywood-Action-Blockbuster: laut, packend inszeniert und spielerisch vielseitig.

Der Mehrspielermodus

GRAW 2 bietet Ihnen eine unglaublich üppige Multiplayer-Ausstattung. Sobald die Server online gehen, stürzen wir uns ins Getümmel und reichen dann den Mehrspieler-Test online auf www.play-zone.de nach.

Spielmodi:

Team-Vernichtung, Team-Gebiet, Team-Missionsziel, Team-Schlacht, Team-Auftrag, Solo-Vernichtung, Solo-Gebiet, Solo-Missionsziel, Kampagne, Koop-Vernichtung, Koop-Gebiet, Koop-Missionsziele, Koop-Abzug

Spieler:

Online: maximal 16
LAN: maximal 16
Splitscreen: maximal 4

Maps:

32 (teilweise in zwei Tageszeiten)



ZUR STELLE Der neue Sanitäter hat nur eine begrenzte Anzahl an Medikits dabei und flickt auf Befehl die ganze Truppe wieder zusammen. BILD: PLAYZONE



TITAN GEGEN TITAN Wenn Transformers sich streiten, haben Panzer Sendepause. BILD: PLAYZONE



ÖDE Die Prügeleien sind der hauptsächliche Spielinhalt und ganz schön langweilig. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Zwei Kampagnen (Gut/Böse) mit jeweils ca. 6 Stunden Spielzeit
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i/p
- Von den Machern von Lego Star Wars

Transformers – The Game

So verwandelt sich ein Kindheitstraum in ein Trauma.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

In den letzten beiden Ausgaben hab ich noch über *Harry Potter* gejamert, weil die Spiele zwar unterhaltsam, aber eben wahrlich nicht herausragend sind und der Vorlage nicht gerecht werden. In diesem Punkt haben die Transformers leichtes Spiel, denn niemand erwartet von dem Blockbuster-Film, auf dem das Spiel basiert, irgendetwas anderes als Popcorn-Kino ohne Sinn und Verstand mit fetten Actionsequenzen. Sinn und Verstand fehlen dem Videospiel schon mal, fette Action sucht man aber leider ebenfalls vergebens.

MACH KAPUTT, WAS DICH KAPUTT MACHT

Die Wahl zwischen Gut und Böse vor Beginn des Spiels klingt reizvoll. Soll man als Autobot die Menschheit schützen oder als Decepticon alles zerstören? Der gut erzogene Videospieler wählt natürlich die zweite Variante und hat eigentlich nach fünf Minuten schon alles gesehen. Die Missionen bieten so vielfältige Aufgaben wie „Fahr irgendwo hin!“, „Mach alles

kaputt!“ oder „Bekämpfe alle Gegner, bis wir ‚stopp‘ sagen!“. Kein Witz, *Transformers* macht in puncto Eintönigkeit sogar *Superman* Konkurrenz und keine Mission kommt in Sachen Komplexität auch nur über eine Nebenmission eines *GTA* hinaus. Mit den Autobots sieht's sogar noch düsterer aus, weil hier der Teil mit der reuelosen Zerstörung wegfällt und mehr Fahrten zu absolvieren sind, was angesichts der schwammigen Fahrzeugsteuerung und den meist knappen Zeitlimits nicht gerade zum Hochgenuss wird.

SEHEN, SPIELEN, VERGESSEN

Sinnlose Zerstörungsjahren wären dennoch ganz cool, wenn sie denn entsprechend präsentiert würden. Leider ist die Optik weit hinter den Möglichkeiten der PS3 und man fühlt sich eher wie ein Spielzeugroboter in der Märklin-Eisenbahnwelt. Macken am Spieldesign verhindern ebenfalls höhere Spaßweihen. So haben die Transformers zwar zwei verschiedene Waffensysteme, diese bleiben aber letztlich bedeutungslos, da schon früh fast alle Gegner Schutzschilde haben, denen Waffengewalt nichts

ausmacht. Also läuft alles auf belanglose Prügeleien hinaus, die mit einem Knopf und ohne jeden Pep ablaufen. Nicht, dass wir wirklich ein brillantes Spiel erwartet hätten, aber zum einen zeigt Ataris (mittlerweile immerhin schon drei Jahre alte) Versoffenheit der Filmumsetzung klar, wo der spielerische und optische Hammer hängt, zum anderen kann man für den stolzen Preis eines PS3-Spiels mehr erwarten als Fließband-Action ohne Highlights. ■



MAIK BÜTEFÜR

spielt lieber noch mal den Atari-Titel.

Ich könnte jetzt sagen, dass ich es geahnt habe, aber so ist es ja nicht. Ich hatte durchaus Hoffnung, dass ein zwar dusseliges, aber unterhaltsames Spiel dabei herauskommt. Leider enttäuscht *Transformers* mit eintönigem Spielverlauf, öder Grafik und schlechter Präsentation. Ataris Spiel von 2004 war nicht perfekt, aber um Längen besser als dieser lieblose Lizenz-Shooter von der Stange.



TRANSFORMERS

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	18. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.transformersgame.com
Alternativen:	Transformers (Atari – 2004)

- ✓ Zwei verschiedene Kampagnen
- ✓ Grafisch schwach
- ✓ Eintöniger Spielverlauf
- ✓ Schwammige Fahrphysik

WERTUNG

STEUERUNG	62%	GRAFIK	64%	SOUND	70%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	53%		

Langweiliger Action-Mischmasch von der Stange, dem es vor allem an Abwechslung und Spielwitz mangelt.

ABWECHSLUNG
Der Flug in Jet-Form sieht spektakulärer aus, als er ist.
BILD: PLAYZONE





SingStar

Karaoke-Spaß der nächsten Generation

Fakten

- 30 Songs
- Zusätzliche Songs im Online-Store erhältlich
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 1080i/p, 50 Hz
- Dolby Digital 5.1

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

SingStar ist SingStar ist SingStar. Auch auf der PS3 ändert sich am genialen, partytauglichen Konzept nichts. Nach wie vor singen Sie eines der 30 im Songpaket enthaltenen Lieder mit, während eingeblendete Balken am Bildschirm Auskunft über Ihre Tontrefferquote geben. Um dem Next-Gen-Gedanken Genüge zu tun, gibt es allerdings ein paar zusätzliche Goodies. So soll es zum (auf September verschobenen) Release kabellose Mikros geben – für noch mehr Freiheit beim gepflegten Abspacken. Die demnächst erscheinende PS3-Kamera hält Sie dabei sogar in HD-Optik fest. Das sind nette Gimmicks, notwendig sind sie aber nicht. Wer eine alte EyeToy-Kamera sowie die PS2-USB-Mikros zu Hause hat, braucht eigentlich nur das Songpaket für etwa 30 Euro. Wer gar keine EyeToy-Cam zu Hause hat, nimmt wieder mit Musikvideos vorlieb, die inzwischen natürlich in HD-Optik über den Schirm flimmern.

PEINLICHKEIT FÜR ALLE

Wer der Welt zeigen will, wie heftig es bei der letzten Party zugeht, kann dies nun dank Online-Features tun. In einer Galerie speichern Sie gelungene Schnappschüsse oder mit der EyeToy-Kamera aufgezeichnete Videos und laden sie auf ein Profil. Das ist sozusagen ein Myspace auf der PS3. In einem Musikstore können Sie sich zudem weitere Songs herunterladen. Geplant ist, dass alle bislang in SingStar-Paketen erschienenen Stücke angeboten und dann nach und nach auch neue Lieder online gestellt werden. Leider konnten wir uns den Store noch nicht selber

ansehen, zu Redaktionsschluss war er nämlich schlicht und ergreifend noch nicht online. Bis dato unbekannt ist zudem, wie viel die Songs letztendlich kosten werden. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
legt wieder los.

Als ich die Tracklist gesehen habe, musste ich mich mal wieder ärgern. Da wurden für den deutschen Release erneut großartige Songs von Bands wie Blur, Primal Scream, The Fratellis, The Zutons oder Wolfmother zugunsten von Tokio Hotel, Rosenstolz oder U5 aus dem Programm geworfen. Auf einer Blu-ray-Disc hätten doch sicher alle Lieder Platz gefunden. Aber zumindest darf ich mir mein Wunschprogramm via Online-Store zusammenstellen. Dass ich für Songs, die ich eigentlich sowieso haben könnte, noch mal extra blechen muss, ist frech. Aber wenn die Preispolitik stimmt, komme ich in Zukunft sicher billiger weg, indem ich mir tatsächlich nur meine Wunschsongs lade.



SINGSTAR

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-/30,-*
Termin:	12. September 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Ein Besuch in der Karaoke-Bar

- ☒ Nach wie vor ein irres Party-Game
- ☒ Online-Features
- ☒ Wieder wurden einige Songs ersetzt.
- ☒ Blu-ray-Kapazität hätte für mehr Songs gereicht.

WERTUNG

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

Auch auf der PS3 ein echter Partyknaller. Dank Online-Angebot wird man lange bei Laune gehalten.

* Preis ohne Mikrofone

Tracklist

Blink 182 – All The Small Things
Britney Spears – Toxic
The Cardigans – Lovefool
Christina Stürmer – Nie Genug
Coldplay – Fix You
Depeche Mode – Precious
Fool's Garden – Lemon Tree
Gorillaz – Feel Good, Inc.
Gwen Stefani – Cool

Junior Senior – Move Your Feet
Lou Bega – Mambo No. 5 (A Little Bit Of)
Macy Gray – I Try
Musical Youth – Pass The Dutchie
Nelly Furtado – Powerless (Say What You Want)
OutKast – Hey Ya!
Pussycat Dolls – Beep
Reamonn – Tonight
R.E.M. – Losing My Religion
Robbie Williams & Nicole Kidman – Something Stupid

Ronan Keating – Lovin' Each Day
Rosenstolz – Auch Im Regen
Sarah Connor – Bounce
Scissor Sisters – I Don't Feel Like Dancin'
Supergrass – Alright
Texas Lightning – No No Never
Tokio Hotel – Der Letzte Tag
Twisted Sister – We're Not Gonna Take It
U2 – Beautiful Day
U5 – Maria
Weezer – Buddy Holly



TEST

ZEITLUPEN-SPRUNG Ausgewählte Stunts kriegen Sie schon während des Spiels aus Replay-Perspektiven zu sehen. BILD: PLAYZONE



Stuntman: Ignition

Der härteste Job im Filmgeschäft wurde ein ganzes Stück einfacher!

Fakten

- Sechs Filme mit je sechs Szenen plus sechs Extra-Stunts
- Bis zu vier Fehler pro Dreh erlaubt
- Vielschichtiges Belohnungssystem
- Editor für eigene Stunts
- Multiplayer-Modi (2er-Splitscreen)
- 4:3, 50 Hz
- Erscheint auch für PlayStation 3

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Reflections' umstrittenes *Stuntman* gilt völlig zu Recht als Reines der härtesten Spiele der letzten Jahre. Die Grundidee dabei war zwar völlig unrealistisch, aber spielerisch umso cooler: Sie sind Stuntfahrer bei großen Filmdrehen und müssen minutenlange Actionszenen ohne jeglichen Schnitt am Stück schaffen. Das war spannend und extrem schwierig, denn Fehler durfte man sich keine erlauben. Und wenn man nach zwei Minuten höchster Konzentration den vorletzten Stunt einer Szene versemmt hat, nur weil man vorher noch gar nicht wusste, was der Regisseur eigentlich von einem will, flog so mancher Controller durch den Raum.

DIESMAL OHNE FRUSTGEFAHR

Solche Frustmomente gibt es bei *Stuntman: Ignition* zum Glück nicht mehr, denn diesmal dürfen Sie sich mehrere größere Fehler erlauben, bevor das genervte „CUT!“ ertönt – erst nach fünf „Strikes“ wird ein Dreh abgebrochen. Manche Levels sind für geübte Stuntfahrer sogar auf Anhieb zu schaffen – zumindest, wenn Sie mit mittelpächigen Ergebnissen zufrieden sind. Doch welcher Stuntman gibt sich wirklich mit einer Szene zufrieden, bei der der wichtigste Stunt am Schluss nicht geklappt hat? Es hat einen ganz eigenen Reiz, eine perfekte Szene zu drehen, und erfordert höchste Konzentration – und dann geht von *Stuntman: Ignition* wieder dieser Nervenkitzel aus, der das Original ausmachte.

GUTE STUNTLEUTE WERDEN IMMER GEBRAUCHT

Nach dem Abdrehen einer Szene wird Ihre Punktzahl eingeblendet, aus der sich wiederum eine Bewertung von einem bis vier Sternen ergibt. Erst wenn Sie genug Sterne gesammelt haben, werden Ihnen neue Jobs angeboten. Hierbei kann es sich um neue Filmangebote oder um kurze Werbeclip- und Stuntshow-Auftritte handeln. Zwar müssen Sie nicht durchgehend Bestleistungen erzielen, um alle Levels des Spiels zu sehen, doch nur mit Zwei-Sterne-Wertungen alleine ist es auch nicht getan. Das erneute Spielen früherer Levels ist zum Glück kein Nervfaktor, denn über zwei Dutzend unterschiedliche Fahrzeuge sorgen für genug Abwechslung im Stunt-Alltag.

HAVOK-ROUTINEN STATT REFLECTIONS-EIGENBAU

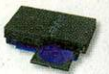
Ganz so cool wie im Original ist die Fahrzeugphysik diesmal allerdings nicht, denn alle Autos wirken zu leicht und das Fahrverhalten ist generell sehr simpel gehalten – die eingesetzten Havok-Physikroutinen können wie so oft nicht vollends überzeugen. Speziell die Motorräder fahren sich völlig unrealistisch und generell wirken Crashes nicht so wuchtig, wie das beim Ur-*Stuntman* noch der Fall war. Die schiere Menge an Action und Explosionen um Sie herum sorgt aber dafür, dass die gedrehten Szenen trotzdem cool wirken – es ist immer noch sehr befriedigend, eine gut gefahrene Szene abschließend als rasant geschnittenes Replay zu betrachten.



EINMAL WENDEN, BITTE! Diese 180°-Drehung muss innerhalb des markierten Bereichs klappen. BILD: PLAYZONE

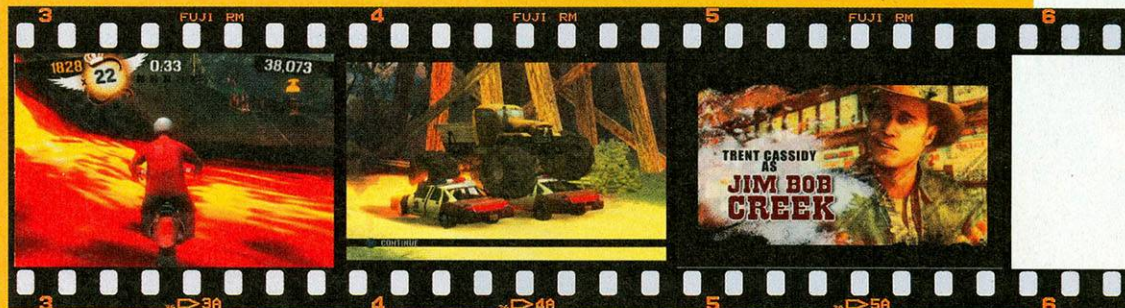


MITTEN DURCH! Speziell mit schweren Fahrzeugen müssen Sie für eine Menge Schrott sorgen. BILD: PLAYZONE



Sechs Schritte auf dem Weg zum Ruhm

Sie agieren als Stuntfahrer bei den Dreharbeiten zu sechs Spielfilmen. Wie schon beim Vorgänger ist jeder davon bekannten Vorbildern nachempfunden. Zwei der Streifen sind direkte Nachfolger von Filmen aus dem Ur-Stuntman!



Aftershock

Vorbild: Katastrophenfilme wie *Dante's Peak*

Der erste Film, bei dem sich alles um die Folgen eines Vulkanausbruchs dreht, stellt Sie noch vor vergleichsweise einfache Aufgaben. Die Szenen sind noch relativ kurz und die Fahrzeuge nicht allzu ausgefallen: ein Sportwagen, ein Motorrad, ein Pick-up und ein gewöhnliches Polizeiauto. So fällt einem der Einstieg ins Filmgeschäft leicht.

Besonderer Kick: Ein heißes Lavabad nach einem missglückten Sprung.

Whoopin' and a Hollerin' II

Vorbild: Die TV-Serie *Ein Duke kommt selten allein*

Die Creek-Brüder aus dem ersten Teil kennen auch in der Fortsetzung keinen Respekt vor dem Gesetz und machen dem örtlichen Sheriff das Leben schwer. Bei den daraus resultierenden Verfolgungsjagden bleibt kein Auge trocken und kein Scheunentor heil – yeeeee!ha!

Besonderer Kick: Gibt's etwas Schöneres, als mit einem Monster-Truck Polizeiautos zu plätten? Das dürfen Sie hier gleich in der ersten Szene!



Strike Force Omega

Vorbild: *Mad Max*-Reihe

Ex-Stuntman Karl Steele ist hier Hauptdarsteller und Regisseur in Personalunion. Gut für die Stunts: Vor allem mit dem Sportwagen des Filmhelden stehen hier einige spektakuläre Sprünge und Unfälle an. Bemitleidenswert sind die Motorradfahrer, die immer wieder über den Haufen gefahren werden.

Besonderer Kick: Ein Sprung mit einer Schraube, nach dem der Wagen auf vier Rädern landet.

Overdrive

Vorbild: *Bullitt* (Filmklassiker mit Steve McQueen, 1968)

Im Mittelpunkt von *Overdrive* stehen klassische Muscle-Cars, die durch San Francisco brausen, doch es gibt auch Motorrad-Szenen und eine Crashorgie mit einem Feuerwehrauto. Angeblich sollte dieser Film mal „Driver: The Movie“ heißen, bevor die *Driver*-Rechte an Ubisoft gingen...

Besonderer Kick: Einen Hub-schrauber mit einem Sportwagen vom Himmel rammen.

Never Kill Me Again

Vorbild: James-Bond-Reihe

Sein Name ist Crown ... Simon Crown. Nach *Live Twice for Tomorrow* (aus dem ersten *Stuntman*-Spiel) wird hier wieder einmal die James-Bond-Reihe durch den Kakao gezogen. Ein mit Lenkraketen und allerlei sonstigem Schnickschnack ausgestattetes Agenten-Auto darf da nicht fehlen.

Besonderer Kick: Auf zwei Rädern fahrend einen schmalen Balkengrund überqueren.

Night Avenger

Vorbild: *Batman*-Reihe

Heiliger Superhelden-Abklatsch, Batman! Speziell das letzte Filmabenteuer des Flattermanns hat's den Entwicklern offenbar angetan, jedenfalls kommt neben einer Art Batmobil und dem Clown-Fahrzeug von Night Avengers Widersacher auch ein Hightech-Kampfmotorrad zum Einsatz.

Besonderer Kick: Mit dem Batmobil-Verschnitt und Nitro-Boost durch die Stadt rasen.

FÜNF STERNE FÜR PROFI-FAHRER

Die Höchstwertung von fünf Sternen hängt übrigens nicht von der Punktzahl ab, sondern wird nur an Fahrer vergeben, die eine komplette Szene als Stunt-Combo abfahren. Schon bei der normalen Punktzahl kommt ein Combo-System zum Einsatz, das die erfahrenen Punkte mit der Anzahl der aneinander gehängten Stunts multipliziert, und eine durchgehende Combo ist die größte Herausforderung. Dabei werden natürlich nicht nur die „wichtigen“ Stunts gezählt, die der Regisseur von Ihnen fordert, sondern auch kleine Details – ein dichtes Passieren eines Hindernisses etwa oder ein kurzer Drift. Während Sie bei den ersten Anläufen alle Mühe haben, überhaupt die sogenannten Director-Stunts zu erwischen, werden Sie später viel mehr auf kleine Details innerhalb des Levels achten, die zu einer Verlängerung der Combo genutzt wer-



ABGEDRÄNGT In den Replays sehen Sie genau, was Sie angerichtet haben. BILD: PLAYZONE



ZWEIRAD-EINLAGE Ohne die Rampe vorher würde es zwischen den Trucks eng ... BILD: PLAYZONE

den können, und automatisch viel mehr riskieren. Anstatt vom Spiel gezwungen zu werden, verlangt man sich so selbst neue Bestleistungen ab. Die Motivation, die vom neuen Punktesystem ausgeht, ist enorm und viel angenehmer als der extreme Leistungsdruck, der vom Original-*Stuntman* ausging.

OPTISCH NUR ZWECKMÄSSIG

Leider sieht man *Stuntman: Ignition* zu jeder Zeit an, dass das Spiel in erster Linie für die PlayStation 3 und die Xbox 360 entwickelt wurde. So gut es sich auch spielt, es läuft nicht übermäßig flüssig und sieht nur selten besser als ordentlich aus. Immer wieder beleidigen prominent platzierte Matschtexturen das Auge. Sicher, man kann von der alten PlayStation 2 nicht das Grafikniveau der PS3-Version erwarten, doch sollte man sich vor Augen führen, dass die in die Jahre gekommene Konsole prinzipiell zu optischen Leckerbissen wie *Gran Turismo 4* und *Burnout Revenge* fähig ist. Bei *Stuntman: Ignition* dagegen ist alles nur zweckmäßig. Und auch der Multiplayer-Modus ist nur ein Next-Gen-Nebenprodukt: Die durchaus interessanten Spielmodi kombinieren Stunt- und Rennspiel-Elemente, aber nur zu zweit kommt wenig Spaß auf – sie sind eben auf Online-Rennen ausgelegt.

SCHMAL UND TRIST ODER BREIT UND HÜBSCH?

Ein weiteres kleines Ärgernis der PS2-Version ist das Bildformat. Während die PS3-Fassung HD-gerecht im Breitbild-Format läuft, unterstützt das PS2-Spiel leider ausschließlich das 4:3-Format. Unabhängig von persönlichen Bildschirm-Präferenzen ist das in diesem Fall ungünstig, da der Screen dadurch ziemlich vollgepackt ist mit Anzeigen – manchmal schadet der oben links im Bild aufleuchtende Combo-Zähler der Übersicht und erschwert die Stunts unnötig. Hier wäre eine bessere Anpassung der Bildschirmanzeigen an die PS2 wünschenswert gewesen. Auf unserer DVD können Sie sich selbst ein Bild von den immensen grafischen Unterschieden zwischen den (in Sachen Spielablauf weitgehend identischen) PS2- und PS3-Versionen machen – das PS3-Video liegt auf der Rückseite der DVD sogar in HD-Auflösung vor! ■

Detail-Check

Trotz Frustgefahr war *Stuntman* ein äußerst fesselndes Spiel. Der Nachfolger bügelt erfreulicherweise die größten Schwächen des Originals aus.



STUNTMAN: IGNITION

Termin: Erscheint am 31. August 2007

GAMEPLAY

★★★★★

Spielablauf: Spielerisch fast identisch zum Vorgänger, immer noch einzigartig und sehr frisch.

Physik: Autos wirken v. a. bei Crashes zu leicht.

Schwierigkeitsgrad: Nur grobe Fehler führen zum Drehabbruch, ansonsten sind bis zu vier verpasste Stunts akzeptabel. Insgesamt ausgewogen.

Neustart: Sie können fast umgehend einen erneuten Anlauf wagen.

Extras: Freispielbare Belohnungen und jederzeit spielbare Sonderaufträge sowie ein durchdachtes Punktesystem sorgen für Dauermotivation.

EDITOR

★★★★★

Zusätzlich zum Editor gibt's die Constructor Challenge – ordnen Sie Levelelemente so an, dass Sie vorgegebene Aufgaben innerhalb eines Zeitlimits erfüllen können.

MEHRSPIELER-MODI

★★★★★

In Hollywood-Hinterhöfen mit allerlei Restbeständen von Filmkulissen können Sie gegen einen Freund im Splitscreen-Modus antreten.

TECHNIK

★★★★★

Das Spiel sieht eher wie ein früher PS2-Titel aus: schwache Texturen, detailarm, nicht allzu flüssig.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



STUNTMAN

Termin: Erschien im Sommer 2002

GAMEPLAY

★★★★★

Spielablauf: Sie fahren vor laufender Kamera längere Abfolgen von vorgegebenen Stunts.

Physik: Ausgefeilte Physik sorgt für coole Unfälle.

Schwierigkeitsgrad: Selbst kleine Fehler oder Verspätungen führen zum sofortigen Drehabbruch. Spätere Levels werden brutal schwer.

Neustart: Nach jedem Fehlversuch wird der Level neu geladen. Das nervt!

Extras: Die Hauptmotivation geht davon aus, die Szenen überhaupt zu schaffen, die Reihenfolge der Levels ist dabei fest vorgegeben.

EDITOR

★★★★★

Mit dem Editor können Sie eigene Stuntkulissen erschaffen und später selbst befahren. Nach und nach werden weitere Elemente und Fahrzeuge freigeschaltet, die Sie dabei verwenden können.

MEHRSPIELER-MODI

★★★★★

Keinerlei Mehrspieler-Modi.

TECHNIK

★★★★★

Das Beste an der Grafik war die aufwendige Beleuchtung, generell nicht allzu flüssig.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MICHAEL PRUCHNICKI

fährt im echten Leben auch so

Aus spielerischer Sicht haben die neuen Entwickler beim *Stuntman*-Nachfolger fast alles richtig gemacht: Kaum noch Frustgefahr, trotzdem genug Nervenkitzel und für ambitionierte Fahrer auch einiges an Dauermotivation – nur weil man einen Level beendet hat, muss man ja nicht mit dem Ergebnis zufrieden sein! Schade nur, dass man dem Spiel so deutlich anmerkt, dass es nur ein Nebenprodukt der Next-Generation-Entwicklung ist: Die Grafik ist nicht übermäßig flüssig und ungefähr auf dem Niveau der ersten PS2-Titel – ein Grafikvergleich mit bspw. *Burnout Revenge* fiele vernichtend aus. Wer kann, sollte daher auf die viel hübschere PS3-Version warten. Trotzdem: Auch auf der PS2 macht *Stuntman: Ignition* eine Menge Spaß!



STUNTMAN: IGNITION

Genre:	Action/Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pandigm Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. August 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.stuntmanignition.com
Alternativen:	Burnout Revenge

- ✓ Spaßiger, einzigartiger Spielablauf
- ✓ Motivierendes Punktesystem
- ✓ Witzige Sprüche der Regisseure
- ✓ Nicht gerade hübsch oder allzu flüssig

WERTUNG

STEUERUNG 80% GRAFIK 59% SOUND 76%

MULTIPLAYER 68% SINGLEPLAYER 83%

So macht Autofahren Spaß: Wahnwitziges Crash-Spektakel, das für so manchen Adrenalinschub gut ist.

GIGA \ GAMES

ist auf der GAMES CONVENTION

23.- 26.08.2007

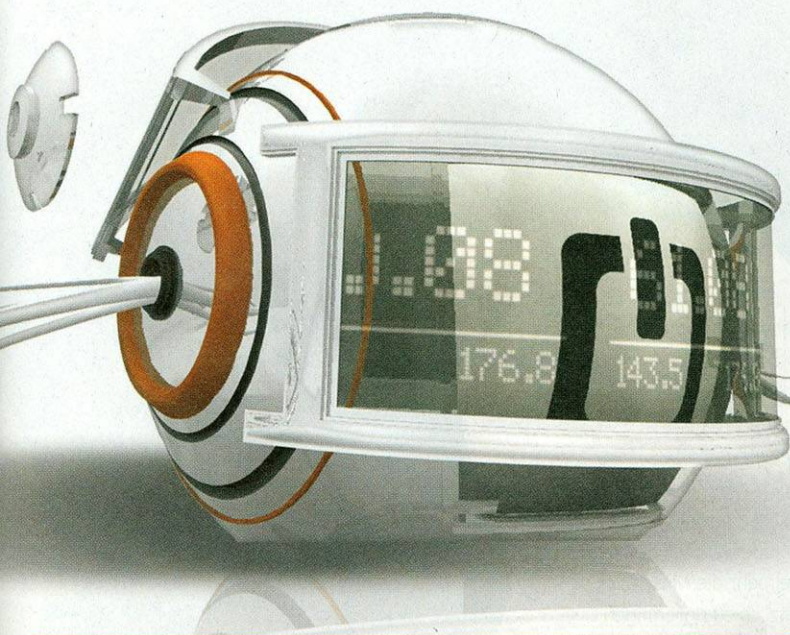


GAMES CONVENTION

ESL Intel Arena

Leipziger Messe - Halle 3

Stand A30 - A40 | B30 - B50

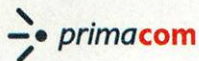


WIR SENDEN LIVE VON
DER GAMES CONVENTION

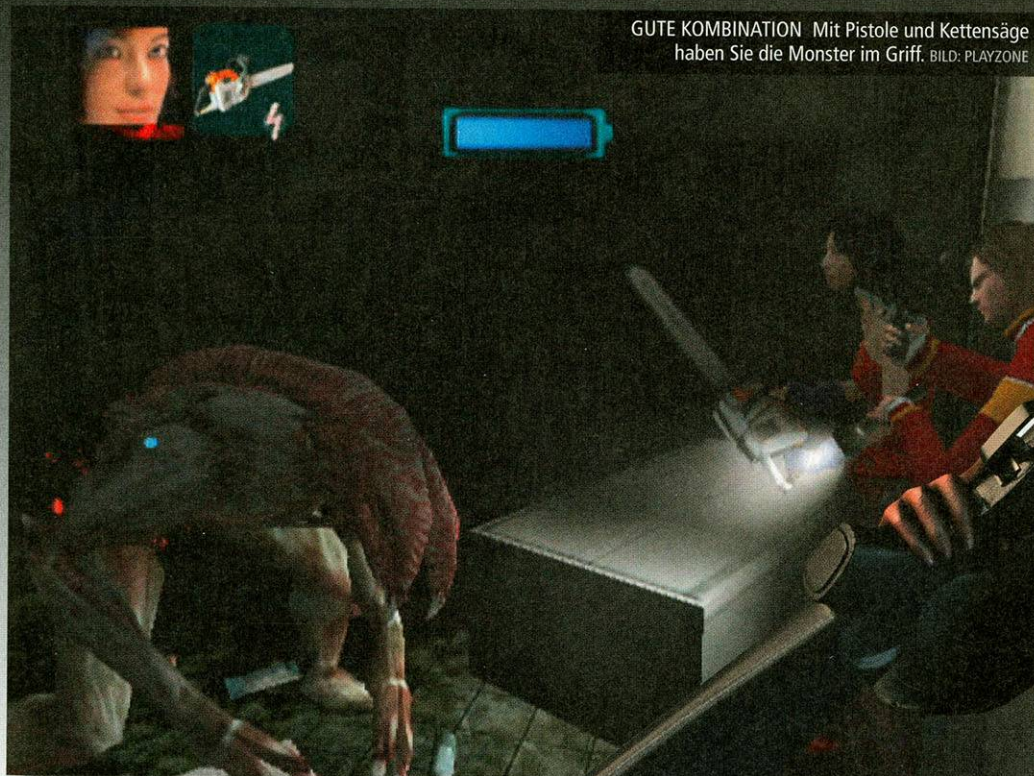


GIGA GAMES - IMMER MONTAGS BIS FREITAGS AB 22.00 UHR MIT NILS

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



www.giga.de >>>



GUTE KOMBINATION Mit Pistole und Kettensäge haben Sie die Monster im Griff. BILD: PLAYZONE



Obscure II

Fakten

- Horror-Abenteuer in Resident-Evil-Manier
- Sieben Spielfiguren
- Fast immer zu zweit unterwegs
- Multiplayer-Koop-Modus
- Der zweite Spieler kann jederzeit ein- und aussteigen.
- Bildformat nur 4:3

Nicht für die Schule lernen wir, sondern für das Überleben ...

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Falls Sie noch einen guten Grund brauchen, um nicht zu studieren, sind Sie bei *Obscure II* genau richtig – hier ist das Studentenleben der reine Horror! Nicht dass die Professoren zu streng oder die Ansprüche zu hoch wären, problematisch

sind vielmehr die Mitschüler, die plötzlich zu unförmigen Monstern mutieren und auf dem Campus ein Massaker veranstalten – wie soll man sich denn da aufs Lernen konzentrieren?

VOM BLUMENSCHNÜFFELN WIRD ABGERATEN!

Der Grund für die Mutationen scheint eine seltsame Blume zu sein, die neuerdings auf dem Uni-Gelände wächst und von den Studenten auf allerlei Weisen „genossen“ wird. Selbst Tee aus ihren Blättern hat aber schon üble Nebenwirkungen, wie gleich zu Beginn des Spiels eine stimmungsvolle Albtraum-Sequenz in *Silent Hill*-Manier zeigt. Teetrinker kommen zwar mit einem üblen Kater davon, doch wer stattdessen direkt den Blütenstaub einatmet ...

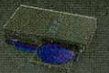
ALTE BEKANNTE UND NEUE FREUNDE

Falls Sie sich trotz alledem nicht von einem Besuch der Fallcreek-Universität abbringen lassen, sind Sie zumindest nicht allein. Kenny und Shannon Matthews aus dem Vorgängerspiel ließen sich zum Beispiel selbst von ähnlichen Ereignissen an ihrer Highschool nicht vom weiteren Lernen



Spieler wechseln

WER KOMMT MIT? Manchmal können Sie Ihr Spielfiguren-Duo selbst auswählen. BILD: PLAYZONE



EISHOCKEYTALENT Svens Walhalla-Gelaber nervt, aber mit dem Schläger umgehen kann er! BILD: PLAYZONE

abbringen und erleben in *Obscure II* so manches Déjà-vu. Später gesellt sich auch ihr früherer Mitschüler Stan dazu, der nach dem Mutanten-Abenteuer an der Leafmore High auf die schiefe Bahn geraten ist und erst vor kurzem aus dem Gefängnis freikam. Die Mehrzahl der spielbaren Charaktere – insgesamt steuern Sie im Verlauf des Spiels sieben Personen – ist allerdings neu: Teetrinker Corey und seine Freundin Mei lernen Sie gleich zu Beginn des Spiels kennen, die blonde Amy und der norwegische Eishockey-Spieler Sven folgen kurz darauf. Und vielleicht bleibt's doch nicht bei den genannten sieben, doch das hängt ab von ... ach nein, wir wollen doch nicht schon alles verraten!

ZU ZWEIT GEGEN DIE MUTANTEN

Im Verlauf des Spiels wechseln je nach Szene die Spielfiguren, doch eines bleibt fast immer gleich: Sie agieren zu zweit. Das ist auch bitter nötig, denn sowohl bei den Rätseln als bei den Kämpfen ist Teamwork gefragt. Wenn etwa ein Gegenstand hoch oben auf einem Schrank liegt, kommen Sie nur mittels Rüberleiter dran, von gleichzeitig zu bedienenden Hebeln (nicht gerade die



ALBTRAUM ZUM MITSPIELEN Die Traumsequenz erinnert sicher nicht zufällig an Silent Hill. BILD: PLAYZONE

Hoffentlich hält der Akku ...

Ein ständiges Problem bei Horror-Abenteuern ist der Munitionsnachschub. Bei *Obscure II* gibt's eine Alternative zu Kugeln und Pfeilen!

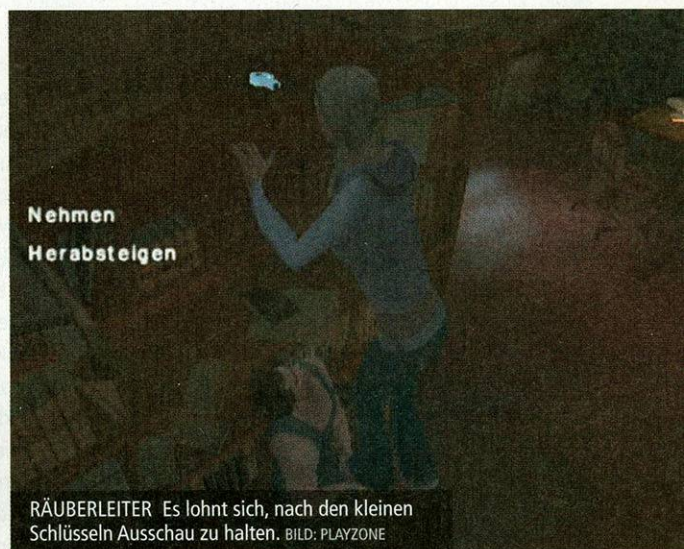


AUFLADESTATION Stromkästen dienen als unerschöpfliches „Munitionslager“. BILD: PLAYZONE

Im Laufe des Spiels finden Sie immer wieder kleine Schlüssel. Drei davon öffnen jeweils eine Kiste, in der spezielle Waffen schlummern. Das erste dieser Waffen im Spiel ist ein Elektroschocker, der sich als äußerst nützlich erweist – eine Fernkampf-Waffe, bei der Sie sich mittelfristig nicht um Munitionsmangel Gedanken machen müssen! An zahlreichen im Spiel verteilten Stromkästen können Sie ihn und weitere mit Strom betriebene Waffen (etwa die elektrische Kettensäge) wieder aufladen.



MANIAC MANSION LÄSST GRÜSSEN Nach Benzin für diese Kettensäge können Sie lange suchen ... BILD: PLAYZONE

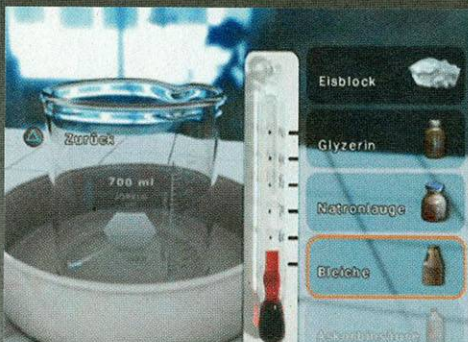


**Nehmen
Herabsteigen**

RÄUBERLEITER Es lohnt sich, nach den kleinen Schlüsseln Ausschau zu halten. BILD: PLAYZONE



TOTALSCHADEN Unser Tipp: Lassen Sie niemals einen Mutanten ans Steuer Ihres Autos! BILD: PLAYZONE



RÄTSEL LIGHT Wir basteln uns Nitroglyzerin – Hauptsache, die Reihenfolge der Stoffe stimmt. BILD: PLAYZONE



NICHT SO EINFACH Die Bosskämpfe verlangen nach Teamwork und besonderen Tricks. BILD: PLAYZONE



UNTER STROM GESETZT Der Tazer ist die erste Spezialwaffe – lassen Sie sich ihn nicht entgehen! BILD: PLAYZONE

originellste Team-Aufgabe) ganz zu schweigen. Als Einzelspieler können Sie jederzeit per Tastendruck die Kontrolle über die jeweils andere Figur übernehmen, während die Konsole Ihren Partner steuert. Alternativ ist *Obscure II* auch zu zweit spielbar, ein Druck auf die Wechsel-Taste fokussiert dann die Kamera auf die Figur des jeweiligen Spielers. Vorbildlich ist dabei, dass Ihr Mitspieler jederzeit in ein laufendes Spiel einsteigen und sich ebenso plötzlich auch wieder verabschieden kann. Speziell im Kampf gegen die Mutantenhorden erweist sich ein intelligenter Helfer als nützlich, auch wenn die CPU-Kollegen sich generell ganz wacker schlagen. Auch ersparen Sie sich so ein unnötiges Ärgernis: Wenn Ihr CPU-Partner einen engen Durchgang blockiert, müssen Sie ihn meist manuell dort wegbewegen.

WELCHES DUO DARF ES SEIN?

Immer wieder treffen mehrere der Überlebenden zusammen, sodass Sie das aktive Duo selbst bestimmen können, während die anderen an einem sicheren Ort warten. Da jede Spielfigur spezielle Fähigkeiten hat, sollten Sie sich gut überlegen, wen Sie auf die nächste Erkundungstour mitnehmen: Mei hackt zum Beispiel mittels PDA Computersysteme und Codeschlösser, Corey erweist sich als Kletterkünstler, Kenny und Sven schieben schwere Gegenstände aus dem Weg und Amy entschlüsselt versteckte Hinweise. Wenn Sie zum Beispiel Stan nicht dabei haben, um ein Schloss zu knacken, müssen Sie zum Treffpunkt zurück und ihn holen – zum Glück fallen die Laufwege

in solchen Fällen meist human aus. Auch gibt es Stellen, die Sie mit mehreren Teams durchlaufen. Wenn dann eine Barriere aus dunkler Energie den Weg versperrt, ohne dass Shannon zur Stelle wäre, um sie aufzulösen, gibt es garantiert eine alternative Route.

WITZIG SYNCHRONISIERT

Obscure II sieht für ein PS2-Spiel wirklich gut aus, doch die größte Stärke des Titels ist die Akustik. Dafür sorgen eine stimmungsvolle Geräuschkulisse, ein abwechslungsreicher Soundtrack und vor allem sehr gute (englische) Sprecher. Letztere profitieren ungemein von den gelungenen Dialogen, die allerlei witzige verbale Schlagabtausche und Anzüglichkeiten enthalten. Da lässt es sich verschmerzen, dass die deutsche Version lediglich über lokalisierte Texte und Untertitel verfügt. Die Übersetzung ist weitgehend gelungen, wobei unsere Testversion im Intro (und nur da!) noch einige zum Brüllen komische Untertitel enthielt, die direkt aus einem Übersetzungsprogramm stammen könnten – sollten diese auch im fertigen Spiel enthalten sein, müsste man fast schon von einem Mehrwert sprechen. Ansonsten fiel uns außer „Speichern das Spiel?“ nichts negativ auf – und auch das könnte in der finalen Verkaufsversion behoben sein.

NERVIGES SPEICHERSYSTEM

Womit wir bei den Schwächen des Titels wären. Der Nahkampf gestaltet sich etwas hakelig, sollte aber generell eher gemieden werden – schicken Sie die Monster bei Munitionsmangel besser mittels Elektroschocker zu Boden und hauen Sie drauf, was das Zeug hält! Beim Einsatz der zahlreichen Schusswaffen gibt's keine Probleme – rechtzeitig Nachladen nicht vergessen! Das größte Ärgernis stellt das Speichersystem dar: Zum einen ist es nicht sehr intuitiv, zum Speichern eine der gefährlichen Blumen berühren zu müssen, was sicher den einen oder anderen Spieler dazu bringen wird, diese bei den ersten Anläufen einfach zu ignorieren. Dann liegen diese oft unnötig weit auseinander, was Ihnen im Falle Ihres vorzeitigen Ablebens (oder nach dem Tod Ihres Partners!) lästige Laufwege beschert. Und besonders nervig wird dies durch

die Tatsache, dass jeder Speicherpunkt nur ein einziges Mal nutzbar ist. Vielleicht waren die Entwickler der Meinung, ihr Spiel wäre sonst zu einfach (allzu hart ist es, abgesehen von einigen Bosskämpfen, tatsächlich nicht) oder zu kurz (der Umfang ist mit ca. 10 Spielstunden aber völlig in Ordnung). Trotz dieser Schwäche ist *Obscure II* insgesamt ein gelungenes Abenteuer geworden. Seine Entwickler basteln übrigens schon fleißig an weiterem Horrornachschub: der PS2-Version des neuen *Alone in the Dark*! ■



MICHAEL PRUCHNICKI

studiert wohl nicht mehr.

Respekt, Hydravision! Die Story mag zwar abgedroschen sein, doch die Inszenierung mit all den witzigen Dialogen und unerwarteten Wendungen hat fast die Qualität von *Buffy*. Es sind die erstaunlich unverkrampften Gespräche zwischen den Hauptfiguren und der großartige Soundtrack, die in erster Linie den Reiz von *Obscure II* ausmachen. Der eigentliche Spielablauf mit meist simplen Rätseln und hektischen Kämpfen ist eher Standardkost, wobei der Zweispielermodus allerdings ein echter Pluspunkt ist. Ob alleine oder zu zweit, für dieses Abenteuer sei selbst hartgesottene Studiosverweigerer ein Campus-Besuch empfohlen!



OBSCURE II

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Playlogic
Entwickler:	Hydravision Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 45,-
Termin:	27. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.hydravision.com
Alternativen:	Resident Evil 4 (dt.)

- ☒ Zweispielermodus
- ☒ Witzige Dialoge
- ☒ Sehr atmosphärische Soundkulisse
- ☒ Nerviges Speichersystem

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 83% SOUND 88%

MULTIPLAYER **82%** **SINGLEPLAYER** **80%**

Der Geheimtipp für Horror-Fans: nicht so brillant wie die Konkurrenz, dafür witziger und zu zweit spielbar!



Guitar Hero: Rocks the 80s

Diese Zeitreise durch die Musikgeschichte will nicht so richtig zünden.

AUTOR: UDO CRNJAK

Noch bevor alle ausgehungerten Sofarocker ihre Fingerkuppen mit Teil 3 strapazieren können, schickt Harmonix, quasi als *Guitar Hero*-Abschiedsgeschenk, bevor die Entwickler sich komplett *Rock Band* widmen, die Serie in die 80er-Jahre zurück. *Rocks the 80s* ist zwar wegen der recht speziellen Songauswahl mit Titeln wie „Ballroom Blitz“ von Krokus, „Radar Love“ von White Lion oder „Wrathchild“ von Iron Maiden nicht jedermanns Sache. Wenn Sie allerdings schon damals zu den Songs von Anthrax oder Dio Ihre Nackenmuskeln gequält haben und jetzt auch selbst abrocken möchten, ist *Rocks the 80s* eigentlich das Richtige. „Eigentlich“ deshalb, weil *Rocks the 80s* zum Vollpreis auf die rockende Kundschaft losgelassen wird – und das ist angesichts des deutlich geringeren Umfangs definitiv ein ganz dicker Kritikpunkt. Die eben schon genannten Songs sind Teil der insgesamt 30 Titel umfassenden Tracklist, was gemessen an Teil 2 mit seinen 64 Songs schon sehr wenig ist.

WENN, DANN BITTE RICHTIG

Die Bühnen sind bis auf wenige 80er-Jahre-Accessoires identisch mit den Schauplätzen aus *Guitar Hero II*. Des Weiteren können Sie mit sechs Figuren, die passend zu den 80er-Jahren mit allerlei Frisur-Unfällen und Modeausrutschern versehen wurden, losrocken. Die Tatsache wiederum, dass Ihr Gitarrist die einzige Person auf der Bühne in diesem ausgefallenen Design ist, unterstreicht die schlampige Herangehensweise an die an sich reizvolle Thematik und lässt nicht die passende Stimmung aufkommen. In Sachen Langzeitmotivation bietet Ihnen *Rocks the 80s* lediglich den aus Teil 2 bekannten Mehrspielermodus, denn im Laden können Sie lediglich dieselben 24 Gitarrenmodelle käuflich erwerben wie in Teil 2. Wieso hat man keine neuen Gitarrenmodelle oder neue Charaktere ins Spiel integriert? Insgesamt macht *Rocks the 80s* eher den Eindruck eines schnell hinprogrammierten Add-ons als einer soliden Ergänzung und ist nur absoluten 80er-Jahre-Fans zu empfehlen. ■

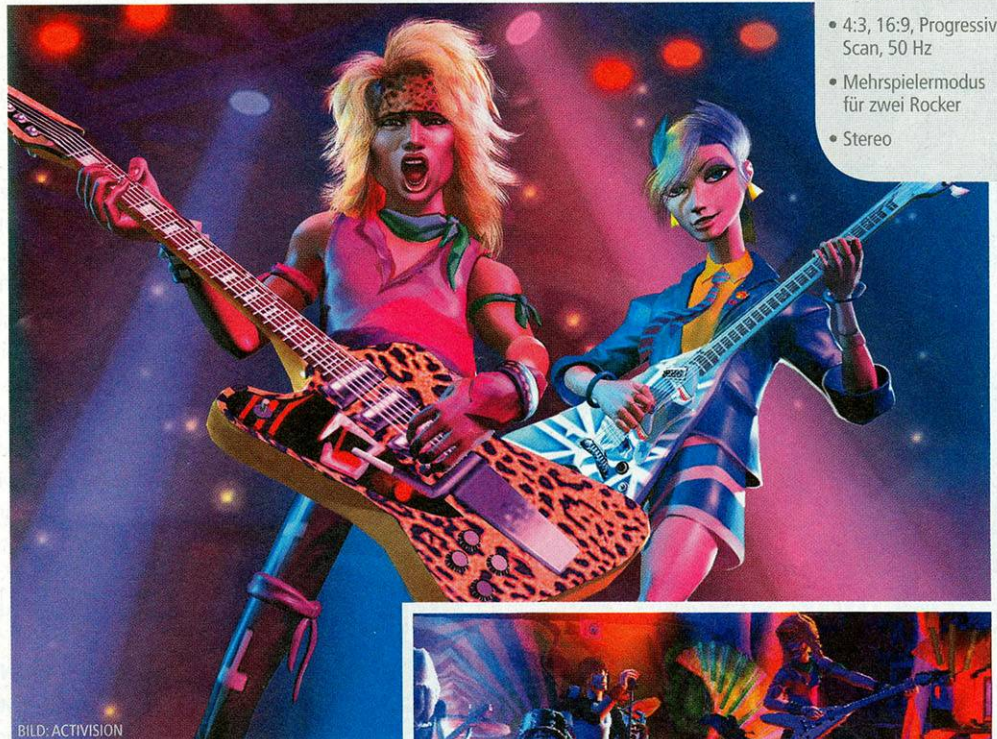


BILD: ACTIVISION



UDO CRNJAK

bleibt lieber in der Gegenwart.

Was mich als *Guitar Hero II*-Fan besonders an *Rocks the 80s* stört, ist die insgesamt viel zu schlampige Umsetzung, die bei mir nicht so richtig die passende Stimmung aufkommen lässt. Auch der im Vergleich zu Teil 2 um knapp die Hälfte geschrumpfte Umfang stößt mir sauer auf. Und dafür auch noch 50 Euro? Zwar hat die Tracklist einige wirklich coole 80er-Jahre-Brecher auf Lager, aber insgesamt ist die Mischung etwas unausgewogen.



GH: ROCKS THE 80S

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Harmonix
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	26. Juli 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.guitarhero.com/gh80s
Alternativen:	Guitar Hero II

- ☒ Coole Songauswahl
- ☒ Gewohnt gutes Gameplay
- ☒ Geringer Umfang
- ☒ Vollpreis

WERTUNG

STEUERUNG	94%	GRAFIK	75%	SOUND	88%
MULTIPLAYER	70%				
SINGLEPLAYER	70%				

Der Spaß an der eigentlich reizvollen Zeitreise in die 80er wird durch viele Kritikpunkte stark gedämpft.

Fakten

- 30 80er-Jahre-Rock-Songs
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, Progressive Scan, 50 Hz
- Mehrspielermodus für zwei Rocker
- Stereo



UNFALLGEFAHR Die Sprünge sind waghalsig, das Scheinwerferlicht siedend heiß – die Frisur hält. BILD: PLAYZONE



SOLOAUFTRIFF Dieser Rock-Dämon ist der einzige freischaltbare Charakter. BILD: PLAYZONE



GEWOHNT GUT In *Rocks the 80s* bekommen Sie das gewohnte *Guitar Hero*-Gameplay serviert. BILD: PLAYZONE



TEST



Monster Hunter Freedom 2

Größer, schöner, besser. Das vielleicht komplexeste und zeitraubendste PSP-Spiel bislang!

Fakten

- Neue Monster, Waffen, Missionen und Umgebungen
- Mehr als 70 Monster, 700 Waffen und über 250 Missionen
- Bis zu 4 Spieler kooperativ via Ad-hoc
- Zusätzlicher Content im Online-Modus
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Angepasste Ladezeiten
- Surround-Sound



AFFIG Für das Monsterdesign haben sich die Entwickler diesmal auch ein paar besonders ausgefallene Wesen ausgedacht. BILD: PLAYZONE



KLASSIKER Der Yian Kut-Ku ist die erste echte Herausforderung für Jägerneulinge. Fortgeschrittene Spieler haben mit ihm aber keine Probleme. BILD: PLAYZONE

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

In Japan top, in Deutschland Flop? Ganz so schlimm wird es hoffentlich nicht kommen. Mit den in Asien abgesetzten 1,5 Millionen verkauften Einheiten wird man hier garantiert nicht mithalten können. Aber wir hoffen, dass *Monster Hunter Freedom 2* dank des immens erweiterten Umfangs und einiger sinnvoller Verbesserungen im Detail hoffentlich ein paar mehr Fans finden wird. Trotz Handheld-Format muss sich der Titel nämlich nicht hinter großen Heimkonsolentiteln verstecken. Hier wird Tiefgang geboten, wenn man denn mit einer Gruppe von bis zu vier Spielern via Ad-hoc gegen die Monster ins Feld zieht. An Einzelspielern wird die Faszination des Titels aber vorbeiziehen.

ES GIBT VIEL ZU TUN, LAUFEN WIR WEG!

In beinahe 300 Missionen gibt es mithilfe von mehr als 700 Waffen über 70 Monsterarten zu erjagen! Der Umfang ist damit doppelt so groß wie noch im ersten *Monster Hunter Freedom*! Zu altbekannten Monstern und Items gesellen sich demnach natürlich auch etliche Neuzugänge. Neben einigen Waffentypen (siehe Extrakasten) verdienen besonders die frischen Monster Erwähnung. Der Tigrex beispielsweise ist eine Wyvern, deren Flügel Sie zwar nicht allzu weit tragen, dafür ist das Biest zu Fuß ungemein flink. Der Congolala hingegen ist ein rosa Affe, der seine Peiniger mit Furzattacken verwirrt.

OMINÖSER ONLINE-MODUS

Als ob der stark erweiterte Umfang nicht schon genug wäre, gibt es nun auch noch einen Online-Modus. Dieser war in der uns vorliegenden Version allerdings leider noch nicht anwählbar. Capcom selbst wollte uns ebenfalls noch keine Details verraten, aber so wie es aussieht, werden hier wohl – ähnlich wie im Online-Modus der PS2-Fassung – spezielle Event-Quests angeboten, in denen Sie besonders seltene Items finden. Einen „echten“ Online-Modus, in dem Sie mit anderen Spielern aus der ganzen Welt zocken können, wird es aber nicht geben.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Besonders die großen, drachenartigen Wyvernen erfordern spezielle Strategien und Vorgehensweisen. Da heißt es schon vor dem Start einer Mission Waffenarsenal und Gegenstandsliste abgleichen und den Anforderungen entsprechend ausrüsten. Viele Waffen haben verschiedene Spezialfertigkeiten oder verursachen zusätzlichen Elementarschaden, auf den einige Wesen empfindlicher reagieren als andere. Diese Planung ist insofern sehr wichtig, als die Charaktere im Kampf nicht erstarben. Stattdessen schalten Sie lediglich weitere, noch schwerere Missionen frei. Um diese bestehen zu können, müssen Sie sich neue Ausrüstungsgegenstände und Waffen erstellen. Dies geschieht, indem Sie während der Missionen nach bestimmten Gegenständen suchen. Diese erhalten Sie, indem Sie die Umwelt erkunden – zum Beispiel in einem Steinbruch nach Erz schürfen – sowie durch das Häuten besiegt Monster. Dadurch erhalten Sie Schuppen und andere Körperteile, die zu Rüstungen und Waffen verarbeitet werden können.

OPTIMIERTER SPIELFLUSS

Grundsätzlich funktioniert *Freedom 2* somit also genau wie der Vorgänger. Zusätzlich zu den rein quantitativ neuen Inhalten haben die Entwickler aber auch einige qualitative Verbesserungen

im Detail vorgenommen, die den Spielfluss sehr angenehm gestalten. Verlässt man im Dorf beispielsweise ein Gebäude, darf man sich per Knopfdruck auch direkt an eine andere wichtige Lokalität „beamen“ lassen. Dadurch entfallen langwierige Laufwege zwischen Haus, Waffenshop und der Farm, auf der Sie zusätzlich nach Gegenständen suchen können. Ebenfalls sehr erfreulich ist eine optional anwählbare Optimierung der Ladezeiten. Aktivieren Sie diese, werden Umgebungen im Hintergrund geladen, wodurch die Ladezeiten zwischen zwei Abschnitten wesentlich kürzer ausfallen als noch im Vorgänger. Diese Funktion ist aber wie gesagt optional, da durch sie der Akku der PSP zusätzlich beansprucht wird. Spieler, die bereits den Vorgänger besitzen, dürfen zu guter Letzt ihre Charakterdaten ins neue Spiel importieren. Dabei verlieren sie zwar besonders wertvolle Ausrüstung und seltene Gegenstände, diese werden aber in Bares umgetauscht, was den Start ins neue Abenteuer erleichtert. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

ist Jäger und Sammler.

Ich will gar nicht wissen, wie viel Zeit ich schon mit *Monster Hunter* auf PS2 und PSP verbracht habe. Endlos viele Stunden gingen wegen des Online und Ad-hoc-Modus drauf. Und jetzt beschert mir Capcom eine Version, die doppelt so viel Umfang zu bieten hat wie die Vorgänger? Ich bin doch mit denen nicht mal vollends durch! Wenigstens darf ich meinen Charakter aus dem ersten *Monster Hunter Freedom* übernehmen. Dabei verliere ich zwar meine gute Ausrüstung, die wird mir aber in ordentlich Geld umgetauscht. Doch eine kleine Warnung: fangen Sie mit *Monster Hunter Freedom 2* nur dann an, wenn Sie mindestens einen Freund haben, der sich das Spiel ebenfalls zulegt. Alleine wird die Monsterhatz nämlich schnell langweilig. Der Mehrspieleraspekt macht die eigentliche Faszination aus.

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	7. September 2007
Spieler:	1-4 (Ad-hoc-Modus)
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Monster Hunter Freedom

- ✓ Mehr als doppelt so viel Umfang wie Vorgänger
- ✓ Zusätzliche Verbesserungen im Detail
- ✓ Umständliche Kamerasteuerung
- ✓ Einzelspieler stoßen schnell an ihre Grenzen

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 85% SOUND 75%

MULTIPLAYER 86% **SINGLEPLAYER** 78%

Wer schon in den ersten Teil viel Zeit investiert hat, wird diesmal erst gar nicht mehr von der PSP wegkommen.

An die Waffen!

Monster Hunter Freedom 2 wurde ordentlich erweitert. Das Waffenrepertoire hält ebenfalls einige interessante und sogar sehr sinnvolle neue Typen bereit.



Die Gewehrlanze ist zwar nicht so stark wie die jeweiligen Einzelwaffen, die Kombination ist aber verdammt praktisch. Wer beispielsweise einen Aufwärtsschlag mit einem Schuss kombiniert, kann so in die Luft feuern. Nahkämpfen blieb dies bislang verwehrt.



Geübte Monsterjäger erinnern sich sicherlich an die Flöten, die der Gruppe hilfreiche Statusboni bescherten. Mit einer etwas größeren Ausführung dürfen Sie jetzt auch Monster verkloppen. Die Waffe wird ähnlich geführt wie ein Hammer, auf Knopfdruck kann man aber auch auf ihr spielen. Je nach Melodie erhalten Sie andere Statusboni.



Der Bogen funktioniert ähnlich wie die anderen Fernwaffen aus dem ersten Teil, ist aber etwas schwieriger zu führen. Statt zum Zielen in eine Ego-Ansicht zu wechseln, bewegen Sie mit dem Digikreuz eine Zielführung. Vorteil des Bogens ist aber, dass langes Nachladen entfällt.



EISIG Der Tigrex treibt sich in verschneiten Bergen herum und ist verdammt flink unterwegs. BILD: PLAYZONE



KATZENKÜCHE Bereits vor dem Start einer Missionen sollten Sie sich gehörig vorbereiten. Hier steigern Sie durch gutes Essen Statuswerte. BILD: PLAYZONE



KLEINES SCHAF, GROSSE WIRKUNG Die blökende Wollfabrik darf im Waffenarsenal nicht fehlen. BILD: PLAYZONE



KREATIVE KOPFNUSS Bei den Rätsel-Levels haben die Entwickler durchaus Fantasie bewiesen. BILD: PLAYZONE



Worms: Open Warfare 2

Achtung, sie greifen an! Sie sind grausam, sie sind unbarmherzig ... es sind Würmer!

Fakten

- 3 Einzspieler-Modi
- 3 Mehrspieler-Modi: Deathmatch, Festungen, Rennen
- Ad-Hoc (bis 4 Sp.), Infrastruktur (bis 4 Sp.)
- Gamesharing: Ein Demo-Level wird verschickt.
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Umfassende Anpassungsmöglichkeiten
- Leveleditor

AUTOR: UDO CRNJAK

Bereits seit dem Jahr 1994 sorgen die kleinen Kampf-Würmer für taktische Scharmützel und Schadenfreude auf nahezu jeder Plattform. Mit *Open Warfare 2* steht nicht nur die jüngste, sondern auch die zweite Fassung für die PSP ins Haus. Wie bereits beim Vorgänger schicken Sie die wirbellosen Söldner in den 2D-Kampf und setzen das um elf neue Kreationen erweiterte Waffenarsenal ein, um das gegnerische Team auszulöschen. Der Hauptreiz des Titels liegt seit jeher im Mehrspieler-Sektor, der auch im zweiten PSP-Teil entweder Ad-hoc oder im Internet bestritten werden kann. In Ermangelung einer zweiten Version und da die Spiele-server noch nicht online sind, konnten wir die Multiplayer-Modi von *Worms: Open Warfare 2* leider noch nicht testen. Die Ausstattung, unter anderem mit einer Clan-Komponente, verspricht einiges.

SOLISTEN, MELDET EUCH!

Aber auch der Einzspieler-Modus vermag zu begeistern. So steht es Ihnen frei, entweder direkt in die Kampagne einzusteigen, in der Sie sich durch sechs Szenarien kämpfen und am Ende einer Episode gegen einen besonders hartnäckigen Oberwurm, der etwa einen besonders hohen Gesundheitswert hat, antreten müssen. Besonders Neueinsteiger kommen in diesem Teil des Spiels auf Ihre Kosten. Im Rätsel-Modus müssen Sie die vorgegebenen Ziele, meist alle Würmer vernichten, erreichen und die Waffen- und Item-Kisten geschickt einsetzen. Hier haben die Entwickler teilweise wirklich Fantasie bewiesen und lustige bis fordernde Level auf die UMD gepackt. Der Zeitlevel-Modus ist selbsterklärend und bezeichnet über mehrere Herausforderungen den Kampf Wurm gegen Zeit. Abgerundet wird dieses Sortiment wieder durch den coolen Leveleditor und weitere

Möglichkeiten, Ihr Team, ja sogar Ihre Team-Flagge, zu personalisieren. Ebenfalls wieder sehr gelungen ist der Humor des Titels, der durch die Waffen, wie die heilige Handgranate, das Superschaf oder den Betonesel, die witzigen Renderfilmchen im Kampagnen-Modus oder die Kommentare der Würmer wieder hervorragend gelungen ist. ■



UDO CRNJAK

will eine heilige Handgranate.

Viel kann man *Open Warfare 2* eigentlich nicht vorwerfen. Der Einzspieler-Modus ist unterhaltsam, der Level-Editor und die übrigen Personalisierungsmöglichkeiten sind sehr gut und der Mehrspieler-Modus klingt so, als ob er über längere Zeit hinweg Spaß machen könnte. Die Weiterentwicklungen der Serie stecken mittlerweile im Detail, was aber eingefleischte Fans der Serie kaum stören dürfte. Schließlich braucht man nichts zu verändern, was schon perfekt funktioniert.



WORMS: OPEN WARFARE 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Team 17
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. August 2007
Spieler:	1 (bis 4 Ad-hoc/online)
Web:	www.wormsopenwarfare2.com
Alternativen:	Worms Open Warfare

- ☒ Humor
- ☒ Großer Umfang
- ☒ Handhabung
- ☒ Veränderungen liegen im Detail

WERTUNG

STEUERUNG 82% GRAFIK 71% SOUND 78%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

81%

Auch *Open Warfare 2* ist witzig und bietet sehr viel Umfang. Für Solisten wie auch für Multiplayer-Fans.

EIN GENUSS

Besonders gelungene Aktionen werden in der Wiederholung gezeigt. BILD: PLAYZONE



Top-Hardware geschenkt!



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



Jetzt noch
fetter: 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: compu-tec@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)

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)

DIE PLAYZONE-WEBSEITE Kann sie Heft und DVD ersetzen? BILD: PLAYZONE

Unser gesteigertes Online-Engagement trägt erste Früchte – wenn auch nicht unbedingt die, die wir uns erhofft haben. Was meinen Sie zu www.play-zone.de? Wir freuen uns über jeden Brief, der nicht nur aus Fragen an die Redaktion besteht!

»Warum soll ich Ihr Heft überhaupt kaufen?«

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

WEBSEITE STATT HEFT?

Hallo zusammen ...

ich gehöre zu den Abonnenten, die damals noch die altherwürdige *PlayStation Games* abonniert hatten (direkt mit dem Heft 1). Nach dem unrühmlichen Aus für die Zeitschrift bekam ich dann ohne Unkosten für den Rest des laufenden Abo-Jahres die (wie sie damals noch hieß) *Playstation Zone*. Das genaue Datum weiß ich nicht mehr, müsste aber so 2000/2001 gewesen sein. Seitdem bin ich Abonnent der PLAYZONE, also schon ein alter, treuer Kunde. Nun hab ich aber doch einige Zweifel an der Existenzberechtigung dieses Abos.

Was mich zum einen ärgert (vielmehr ärgere ich mich über mich selbst), sind die sehr reizenden Abo-Prämien. Ich finde, dass Langzeitabonnenten wie ich (die eigentlich schon per Einzug bezahlen könnten, da sie ja eh verlängern) gar nicht gewürdigt werden oder eine kleine Sonderleistung beziehen sollten (kleine Geschenke erhalten die Freundschaft) ...

Dies ist aber gar nicht mein Hauptanliegen ... Ich habe eine ernst gemeinte, wenn auch leicht sarkastisch anmutende Frage: Wieso soll ich Ihr Heft überhaupt kaufen? Egal ob Tests, Previews, coole News oder Tricks, alles kann ich für lau auf der PLAYZONE-Homepage nachlesen, in original Heft-Formulierung mitsamt Bildern und ohne jegliche Kürzungen. Darüber hinaus bekomme ich noch mehr Input wie teilweise lustige, teilweise echt hilfreiche Kommentare und Erlebnisberichte anderer User im Forum, schnelle, aktuelle News rund ums Thema „Online“, PSP- und PS3-Verkaufscharts und, und, und ... sowie manchmal echt kleine News zu Krachern, die gar nicht erst ins Heft kommen (gerade besonders im Fall *GTA IV*) bis hin zum Download von Exklusiv-Videos ... Versteht mich nicht falsch, diesen Service weiß ich sehr zu schätzen, nur warum bezahl ich dann noch für das Heft, wenn die Homepage nicht nur alle Inhalte darbietet, sondern darüber hinaus noch interessante Facts, Hilfetemen und Videos anbietet, immer aktuell und ohne optischen Verfall? Ich will Sie auch nicht dazu animieren, die Seite für Bares anzubieten, sondern wollte nur meine Gedanken zum Thema darlegen, da ich gedenke, das Langzeitabo zu kündigen. Das Argument der Multimedia-Scheibe ist das

einzigste, was mir für das Heft als Kaufgrund einfällt, obgleich ich persönlich die Qualität und den Informationsgehalt der Scheibe stark in Frage stelle. Ich guck sie mir schon gar nicht mehr an, oder nur beiläufig einmal nach Erhalt. Und ohne den Redakteuren zu nahe treten zu wollen, auf das Editorial und die Kolumne am Ende sowie das Redaktionsprofil in der Heftmitte kann ich zur Not echt verzichten.

Im Grunde genommen ist dies hier nicht mal Kritik, sondern eher ein Riesenkompliment an diese geniale Homepage. Leider überflügelt diese sogar Ihr eh schon hochwertiges Heft, was mich echt an diesem zweifeln lässt.

Ich würde gerne wissen, was die Redaktion darüber denkt und erbitte zumindest eine kleine Stellungnahme.

Ich danke im Voraus, hochachtungsvoll

GILBERT-DENIS BAUR

Danke für das interessant verpackte Lob. Tatsache ist, dass unser Webseiten-Engagement erst in letzter Zeit deutlich zugenommen hat und wir noch an Möglichkeiten arbeiten, Abonnenten auch online einen Mehrwert zu bieten. Ob das exklusive Bilder und Videos oder irgendwelche speziellen Community-Features sein werden, steht noch nicht fest,

doch es wird sich da auf jeden Fall einiges tun.

Natürlich kann ein Heft nicht alle Newsschnipsel enthalten, die im Laufe eines Monats auf der Webseite veröffentlicht wurden, doch gibt es immer wieder Themen, über die wir zum Beispiel online (vorerst) noch gar nicht berichten dürfen. Die komplette PLAYZONE-Show gibt's zudem auch nur auf der DVD und der Download von mehreren Gigabyte an HD-Videos ist auch nicht unbedingt so komfortabel wie das einfache Abspielen unserer DVD-Rückseite.

Home nicht jugendfrei?

Hallo, liebe PLAYZONE!

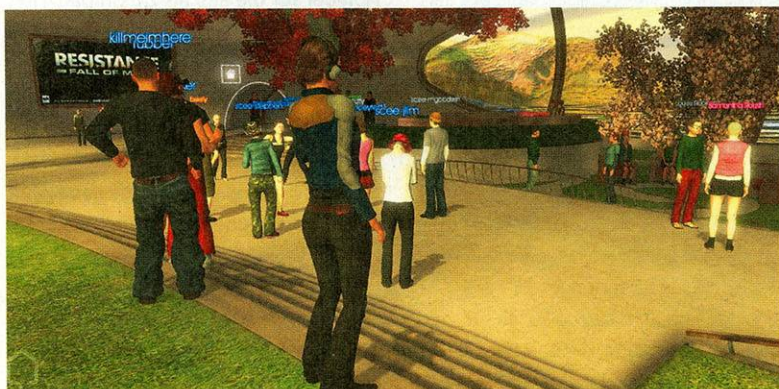
Sony will Home ja zu einem globalen Netzwerk machen, aber da ist mir was aufgefallen: Innerhalb von Home gibt es einen Trailer von *God of War II*, also einen Trailer zu einem Spiel, das bei uns erst ab 18 ist. Wenn wir Deutschen dann über den Home Square

laufen und diesen Trailer sehen, werden wir doch sofort zu Amokläufern mutieren! ;)

Aber mal im Ernst: Wenn wir in unserem Store noch nicht mal das *Metal Gear-In-Game-Video* bekommen, wie soll das dann mit Videos bei Home klappen?

SEBI_KILL

Die Sache mit den Videos innerhalb von Home wird sicher interessant. Nachdem deutschen Spielern zuletzt sogar ein Map Pack zu *Resistance* vorenthalten wurde und Demos wie die zu *Heavenly Sword* nur im europäischen Ausland verfügbar sind, könnte es tatsächlich sein, dass die Home-Inhalte speziell für Deutschland gefiltert werden. Es wäre nicht schön, aber nachdem der Jugendschutz im deutschen PlayStation Store auch Volljährige vor 16er- und 18er-Inhalten „schützt“, ist es Sony zuzutrauen, auch in dieser Hinsicht die deutschen Spieler mit Einschränkungen zu belegen.



PROBLEMATISCH? Trailer zum USK-18-Titel Resistance in der Home-Lobby. BILD: SONY



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 Killzone 2.

siirteen Rang: ▲ Mitglied seit: 09.04.06 Datum: 11.07.07 11:50	AW: Killzone 2 OMFFFGG, der trailer hat mich umgeblöwt. Die grafik ist so atmosphärisch, die charaktermodelle sind spitze, die gesichter einmahlig - auf dem schiff sitzt Rico - ich als fan des ersten teils muss das spiel kaufen.^^ Echt jetzt: nach dem trailer hatte ich bemerkt, dass mir der mund offen stand. In der scene mit dem bossfight: zerspringt der schädel des helghast samt gehirn in kleine stücke? Wenn ich daran denke, dass Killzone heute abend auf der PK sicher auch das hauptthema ist. *lechz*
DMX Rang: ▲ Mitglied seit: 15.01.07 Datum: 11.07.07	AW: Killzone 2 Ich hätte mir das Video nicht anschauen dürfen, jetzt will ich wieder eine PS3...
Trickmaster Rang: ▲ Mitglied seit: 18.07.04 Datum: 12.07.07 12:43	AW: Killzone 2 Also nach diesem Trailer ist die Ps3 für mich nicht mehr die mit Abstand schnellste Konsole. Da sind die Grafiken von CoD4 und Halo 3 auf gleicher Höhe und die Grafik von Unreal Tournament III und Crysis sind immernoch das Beste, was man vor die verwöhnten Augen bekommt. Nur das Beste!
Salidos_Dave Rang: ▲ Mitglied seit: 19.09.01 Keine Autorenpunkte Datum: 12.07.07 12:56	AW: Killzone 2 Zitats (Original von Trickmaster am 12.07.2007 12:43) Also nach diesem Trailer ist die Ps3 für mich nicht mehr die mit Abstand schnellste Konsole. Da sind die Grafiken von CoD4 und Halo 3 auf gleicher Höhe und die Grafik von Unreal Tournament III und Crysis sind immernoch das Beste, was man vor die verwöhnten Augen bekommt.
Solbel84 Rang: ▲ Mitglied seit: 25.05.07 Datum: 12.07.07 18:09	AW: Killzone 2 Also der E3 Trailer ist echt ein schlag ins Gesicht aller Kritiker. Da muß man eine PS3 haben wollen. Da schauen die Xbox-fans ganz schön aus der Wäsche. Somit Halo 3 eh nicht so toll aussieht. Nicht mehr lange und ich nenne eine PS3 mein Eigen.
Ingois-Pilskin Rang: ▲ Mitglied seit: 07.11.06 Autorenpunkte: 46 Lesertests: 5 Datum: 03.08.07 15:25	AW: Killzone 2 Kennt eigentlich jemand hier den Anime Jin-Roh? Ich bin mir ziemlich sicher, das das Design der Helghast von der Wolfsbrigade geklaut *hust* ich meine inspiriert ist



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

LOCOROCO FÜR DIE PS3 Laut Sony ist der reine Download-Titel schon zu 95 % fertiggestellt!
BILD: SONY



ABO-PRÄMIEN UND MEHR

Hallo PLAYZONE-Redaktion.

Wie ich eben in der aktuellen Ausgabe in den Leserbriefen lesen konnte, gibt es bei euch auch bei der Verlängerung des Abos eine PS3-Prämie? Wäre mir, als einer der Leser der ersten Stunde das etwa entgangen? Oder ist das neu? Dann hätte ich ja schon fast fünf bis sieben Prämien bekommen müssen!

Wenn ich schon dabei bin, schreib ich auch glatt noch mal ein paar Zeilen für die Rubrik „Leserbriefe“! ;-)

1. Ist das eigentlich jetzt nur noch Abzocke, was Sony da veranstaltet? Der Memory-Card-Adapter, um die PS2-Spielstände auf die PS3 zu kopieren, kostet bei uns schlappe 30 Euro!

Was soll das Ganze? Da fang ich ja lieber das Game von vorne an, als dafür fast so viel Geld wie für ein gutes älteres Game auszugeben. Sony könnte solch einen Service eigentlich an ihrem Stand auf der GC 07 kostenlos anbieten. Memory-Card mitnehmen und per E-Mail den Inhalt nach Hause bekommen ...!

2. Gibt es Anzeichen für ein *LocoRoco* für den PSN Store? Meines Erachtens DAS Game für die PSP, wäre doch ideal für den neuen PS3-Controller. Und dass das Game eine Bombe ist, zeigen ja die Verkaufscharts und die Bewertungen.

3. Riesen-Lob für die neue Rubrik „Flashback“. Einige Games, die dort auf keinen Fall vielleicht mal in Zukunft auftauchen sollten, sind: *Nightmare Creatures* (was ist da eigentlich mit 'nem Nachfolger? Teil drei wurde ja damals auf Eis gelegt, so weit ich mich erinnern kann ...), *Destruction Derby 2*, *Wild Arms* (Teil 1) und das „Must have“ XYZ (Titel eines indizierten Spiels gestrichen, die Red.)!

4. Macht weiter so

VIELE GRÜSSE AUS BAD REICHENHALL
MARIO MAYER

1. Vielleicht ist das ja die Geschäftsidee der Zukunft: Der Memory-Card-Adapter-Verleih ...

2. Sony hat eben erst einen *LocoRoco*-Ableger für die PS3 als Download-Titel angekündigt, allerdings wird der Spielablauf sich deutlich vom PSP-Original unterscheiden. Genauer ist noch nicht bekannt.

3. Danke für das Lob! Was mit dem dritten *Nightmare Creatures* genau los ist, weiß außer den Leuten von Ubisoft wohl niemand so recht. Ist es endgültig gestorben? Wird es für die neuen Konsolen erscheinen? Ubisoft wird die Rechte an der Reihe aber kaum gekauft haben, um sie dann sterben zu lassen, daher rechnen wir in absehbarer Zukunft mit einem neuen *Nightmare Creatures*-Spiel.

PS3-Fragen

Hallo PLAYZONE, ich habe da mal ein paar Fragen an euch und hoffe, dass ihr mir helfen könnt: Viele Spiele, z. B. *The Darkness* oder *GTA IV* werden wohl nur geschnitten in Deutschland erscheinen. Nun meine Frage: Muss ich jetzt extra ins Ausland fahren, um mir eine normale europäische, ungeschnittene Version mit deutschen Texten zu kaufen? Wenn dem so wäre, wisst Ihr Internet-Händler, bei denen ich die Spiele bestellen könnte? Haben europäische PS3-Spiele, wenn man



FREEDOM FIGHTERS Ein Nachfolger ist derzeit leider eher unwahrscheinlich. BILD: PLAYZONE

Das mit den Aboprämien war ein Missverständnis. Die Antwort sollte lauten: Ja, wir bieten ab sofort PS3-Spiele als Prämien an. Aber nein, für eine Abo-Verlängerung gibt's weiterhin keine Prämie – die gibt's weiterhin nur, wenn ein neuer Abonnent gewonnen wird!

sie z. B. in Spanien kauft, ein Menü mit deutscher Sprache?
Wird es zum Weihnachtsgeschäft 2007 endlich mal andere Farben für die Konsole geben und wird die PS3 dann auch endlich billiger? Ich meinte, mal bei euch gelesen zu haben, dass es eine Fortsetzung zu *Freedom Fighters* geben soll. Ist das richtig und wenn ja, wann? Wird es auch Fortsetzungen von *Hitman*, *Gun* und *Theme Park* geben? Ab wann könnte man mit einer PSP 2 rechnen?
Ich hoffe, ihr könnt mir einige oder vielleicht auch alle Fragen beantworten!

GRUSS, PETER HOFF

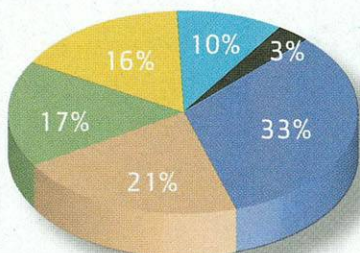
Die Fahrt ins Ausland kannst du dir sparen, eine österreichische Version bekommt man auch übers Internet. www.okaysoft.de bietet zum Beispiel meist jede verfügbare Version an, ansonsten genügt der Weg über Google und die Suche nach Versandhändlern für Videospiele in Österreich. Bei Okaysoft steht dabei, ob die Version deutsche Texte hat oder nicht.
Andere Farben sind ebenso wenig offiziell angekündigt wie eine Preissenkung, aber das Starter-Pack ist ein Anfang und wir rechnen damit, dass die Konsole bis Ende des Jahres auch so ein wenig günstiger wird.
Freedom Fighters dürfte nicht fortgesetzt werden. Die Macher arbeiten derzeit an *Kane & Lynch* und vermutlich an einem neuen *Hitman*. *Freedom Fighters* war zwar cool und witzig, aber nicht so erfolgreich wie erhofft. *Hitman* dürfte ganz sicher fortgesetzt werden, bei *Gun* ist das fraglich. *Theme Park* liegt schon so lange zurück, dass dies momentan schwer einzuschätzen ist. Vielleicht greift ja irgendwann jemand die Idee wieder auf, absehbar ist da aber momentan nichts.

Eine PSP 2? Zuerst erscheint ja im September die neue, schmalere Variante der PSP mit einem TV-Ausgang, daher denken wir, dass ein echtes Nachfolge-System noch eine Weile auf sich warten lässt. Warum auch nicht – die PSP ist technisch immer noch top und nur die wenigsten Spiele nutzen die Hardware-Power des Geräts wirklich. Sony hat noch einiges für die PSP geplant (u. a. einen TV-Tuner), bevor man sich auf einen Nachfolger konzentriert.

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.

Statt einer Preissenkung gibt's in Europa erst einmal das PS3 Starter Pack mit zwei Spielen und zwei Controllern. Eine gute Alternative?



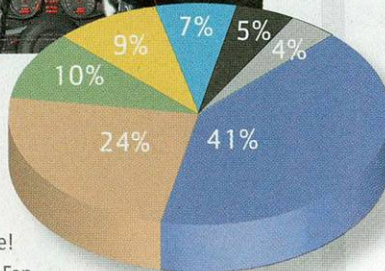
- Finde ich gut, werde beim günstigen Starter Pack zuschlagen!
- Finde das Starter Pack eine gute Idee, auch wenn's nichts für mich ist.
- Ich warte weiter auf eine Preissenkung, bevor ich zuschlage.
- Selbst für 499 Euro wäre mir die Konsole noch zu teuer, also was soll's?
- Ich habe schon eine PlayStation 3, das ist mir also relativ egal...
- Andere Meinung



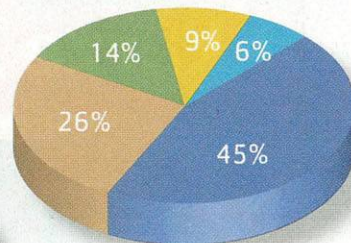
Noch dieses Jahr erscheint Gran Turismo 5 Prologue mit Online-Rennen und insgesamt 40 Fahrzeugen.



- Genial! Das muss ich haben!
- Solange der Preis stimmt, ist das eine gute Sache!
- Bin ja eigentlich Fan der Serie, aber Prologue reizt mich jetzt weniger...
- Was soll ich mit so einer besseren Demo? Die sollen besser mal GT5 früher fertig machen!
- Die sollen besser mal die PSP-Version von Gran Turismo fertig machen!
- Ob HD, Prologue, Concept – Gran Turismo interessiert mich eh nicht so sehr...
- Andere Meinung



Auf der E3 ließ Sony die Katze aus dem Sack und präsentierte erstmals Killzone 2. Was sind bisher Ihre Eindrücke vom Spiel?

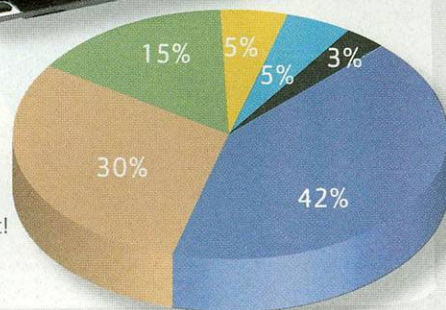


- Klasse, meine Erwartungen wurden übertroffen!
- Ist in etwa so gut geworden, wie ich das erwartet habe.
- Enttäuschend! Hatte mir von dem Spiel mehr versprochen.
- Da hab ich keine Meinung zu, bzw. interessiert mich eh nicht!
- Andere Meinung



Die neue PSP wird schmäler, leichter und bekommt einen TV-Ausgang. Sinnvolle Veränderungen?

- Ja, das neue Modell kaufe ich mir!
- Ich hab schon eine „alte“ PSP – die reicht!
- Die Ideen sind gut, aber ich brauche trotzdem keine PSP!
- Na ja – ich hätte mir einen besseren Analogstick gewünscht!
- Nein, hätte mir andere Veränderungen gewünscht
- Andere Meinung



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

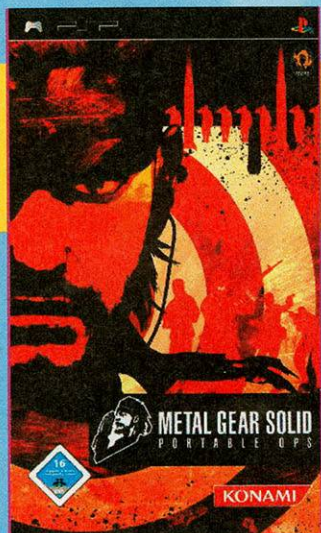
Nur kurze Zeit!



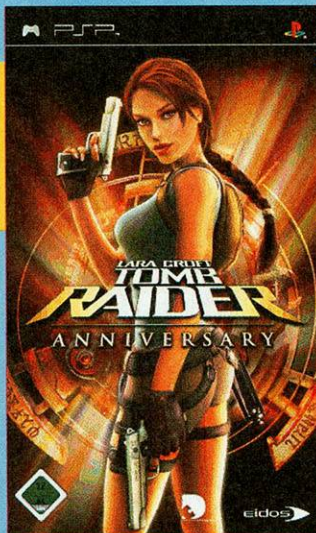
SingStar mit Mikrofonen (PS3)

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



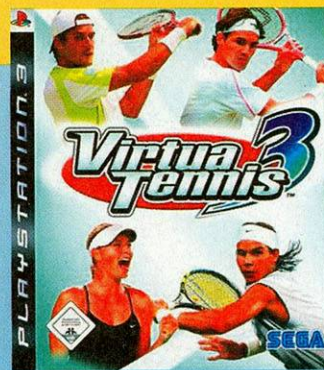
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
Auch auf dem Handheld erreicht die Serie Kultstatus. Ein weiteres Meisterwerk von Hideo Kojima.
Prämien-Nr.: 003226



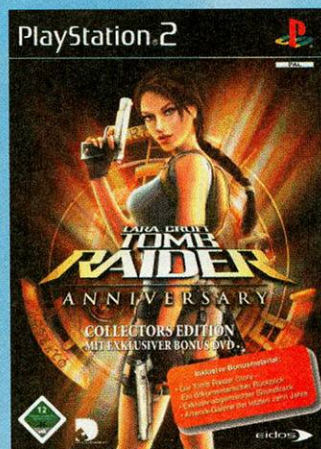
Tomb Raider Anniversary (PSP)
Elegant schwingt sich Lara auch auf Sonys Handheld durch verwinkelte Levels mit unzähligen Geheimnissen.
Prämien-Nr.: 003227



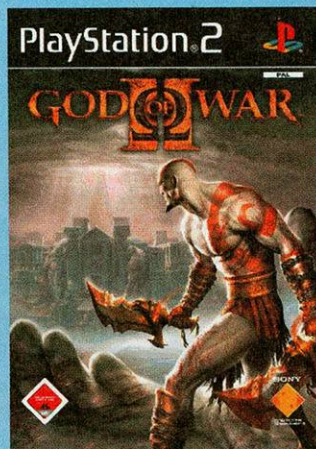
Sonic the Hedgehog (PS3)
Das erste PlayStation-3-Abenteuer des rasenden Igels. Neun spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung!
Prämien-Nr.: 003194



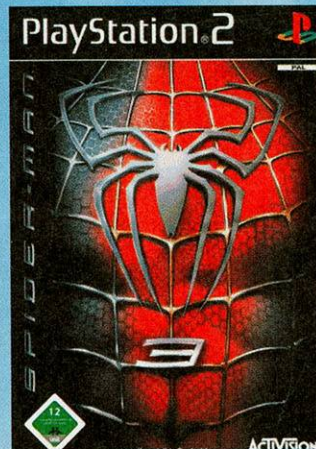
Virtua Tennis (PS3)
Das Debüt der Serie auf der PlayStation 3 setzte sich sofort an die Spitze der Sportspiele – die Tennisreferenz!
Prämien-Nr.: 003195



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 Prämiennempfängers 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 Prämiennempfängers 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 Prämiennempfänger 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)

NEED FOR SPEED

Der Grundstein
für 13 Jahre
Rennspielgeschichte



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Nach 13 Jahren geht eine Rennspielserie mit dem kommenden *ProStreet* in ihre elfte (Heimkonsolen-)Runde. Eine stramme Leistung, die mindestens genauso beeindruckend ist wie die Tatsache, dass die Serie zwar stets verändert wurde, der eigentliche Grundgedanke und Kern des Spiels jedoch bis heute erhalten blieben: mit sündhaft teuren Edel-Rennwagen auf öffentlichen Straßen um die Wette heizen!

LIEBLINGSFARBE?

Man muss sich das mal vorstellen. Heutzutage kann der Spieler in *Need for Speed Carbon* jeden Spoiler millimetergenau anpassen, jeden Teil der Karosserie umbauen und aus unzähligen verschiedenen Lacken für seinen fahrbaren Untersatz wählen, in *The Need for Speed* von 1996 durfte man noch nicht mal die Farbe des Wagens ändern! Vermisst hat man es seinerzeit aber nicht, denn herausragend waren ohnehin andere Aspekte des Spiels. 1994 für die glücklose 3DO-Konsole (Sie wissen

schon, der spätere Spielehersteller, der die Welt mit grauenvollen *Army Men*-Spielen quälte und 2003 Insolvenz anmeldete) entwickelt und ein Jahr später für den PC umgesetzt, hielt die Raserei 1996 auch auf der PlayStation Einzug.

Im Gegensatz zu den anderen Fassungen wurde die Fahrphysik etwas vereinfacht, optisch mussten ebenfalls Abstriche in Kauf genommen werden, aber die Faszination Geschwindigkeit blieb erhalten. Sündhaft teure Autos, die man mit Mordstempo über Highways jagt und

Brennender Asphalt

Die Need-for-Speed-Reihe ist nicht nur äußerst langlebig, sondern auch überaus erfolgreich.

1997

Need for Speed II

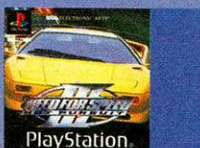
Die Unterschiede zwischen PC- und PlayStation-Version fielen noch deutlicher aus, das Fahrverhalten wurde actionorientierter und das Streckendesign abgefeinerter. Die einen fanden es besser, die anderen schlechter als den Vorgänger. Stark geschmacksabhängig.



1998

Need for Speed III: Hot Pursuit

Die Polizeiverfolgungsjagden standen mehr denn je im Mittelpunkt und die Cops hatten mehr Tricks auf Lager. In der PC-Version durfte man auch selbst hinterm Steuer einer Bullenschaukel Platz nehmen, auf der PlayStation fiel dieser Teil leider weg.



1999

Need for Speed: Brennender Asphalt

Eine 4 im Namen macht sich selten gut, also wurde fortan einfach auf die Nummerierung verzichtet. Dafür gab's erstmals Schäden an den Fahrzeugen und einen Karrieremodus. Auf dem PC war die Mehrspieler-Komponente online ein Erfolg.



2000

Need for Speed: Porsche

Nie war der Unterschied zwischen PC- und Konsolenversionen so groß. Auf dem PC zu Recht als Höhepunkt der Reihe gefeiert, konnte die PSone-Umsetzung nicht überzeugen und schreckte mit magerer Optik und schwammigem Fahrverhalten ab.



2002

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Zwei Jahre Entwicklungszeit und eine neue Plattform boten die Möglichkeit für große Veränderungen. Man blieb sich aber relativ treu und musste für die regelmäßig auftretenden Slowdowns Kritik einstecken. Immerhin: Optisch war's ein Brett!



2003

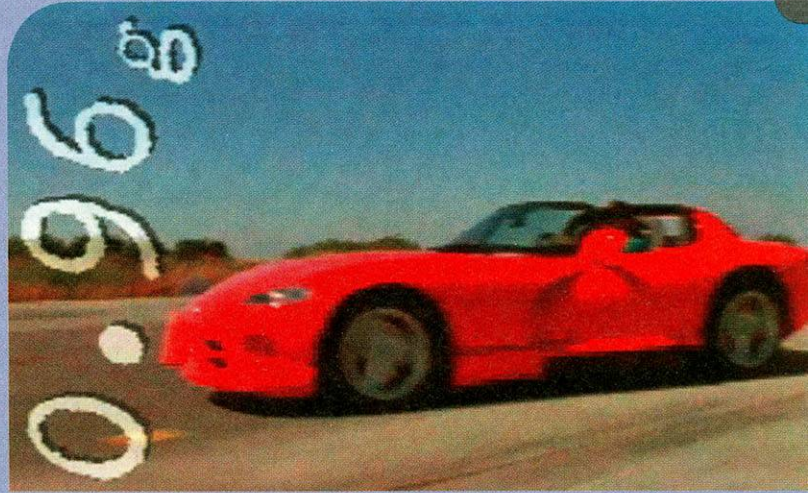
Need for Speed: Underground

Der Neuanfang. *Underground* sprach ganz neue Käuferschichten an und machte die Reihe zu erfolgreichsten Rennspielserie der Gegenwart. Vor allem das umfangreiche Tuning war wegweisend und hervorragend umgesetzt.



DONUT In bester Walter-Röhrli-Tradition zauberte man ordentlich Gummi auf die Straße. BILDER: PLAYZONE

FERNSEHREIF
Intro und Zwischen-
sequenzen waren
professionell gemacht.
BILDER: PLAYZONE



Cops abschüttelt, das kannten Spiele-Veteranen doch eigentlich schon aus *Test Drive*, oder? Richtig, doch sagen wir, es wie es ist: EA hatte gut geklaut und dann mit der entsprechenden Beharrlichkeit die eigene Serie stets nach vorne gebracht, während die Konkurrenz nicht mithalten konnte. Eine Verfahrensweise, die das Unternehmen heute noch zu einem der erfolgreichsten seiner Zunft macht.

WIE IM FERNSEHEN

Unvergessen sind auch die hervorragenden Videosequenzen, die in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Automagazin *Road & Track* entstanden. Heutzutage eine Selbstverständlichkeit, zeigte sich der damalige Videospieler-Normalo ganz schön beeindruckt von den professionell gestalteten Videos und der Fülle an Informationen, die von Egon Hoegen (Sprecher der TV-Sendung *Der 7. Sinn*) ausgesprochen seriös vertont wurden. Besondere Erwähnung verdient auch der Soundtrack, der je sechs Tracks des Genres Rock und sechs Techno-Tracks beinhaltete. Während das Techno-Gedudel wenig auffiel, sorgten

die teils knüppelharten Rock-Tracks bei Gelegenheitsspielern für irritierte Gesichter. Im Flashback auf unserer DVD können Sie sich selbst davon überzeugen.

Niemand würde wirklich behaupten, *The Need for Speed* wäre ein Meilenstein des Rennspielgenres auf der PSone, schließlich gab es haufenweise bessere Spiele. Doch EA traf mit dem Titel einen Nerv und baute sich eine Fangemeinde auf, die im Jahr 2003 noch einmal sprunghaft anstieg, als *Need for Speed*

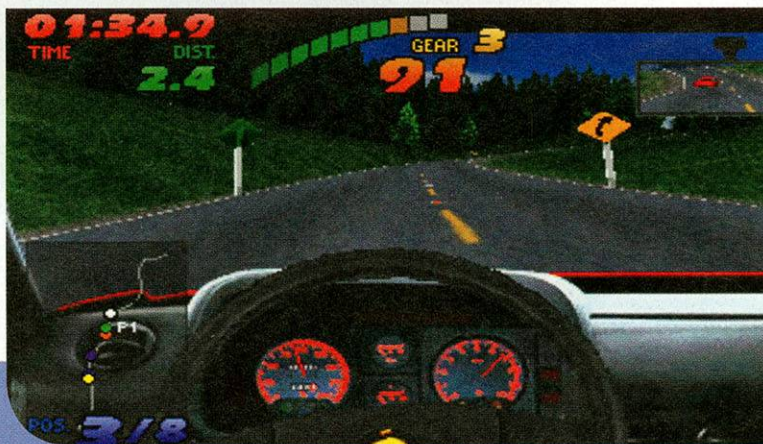
Underground erschien und über Nacht ein ganzes Genre revolutionierte. ■



FLASHBACK

THE NEED FOR SPEED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Erschienen:	1996
Web:	www.needforspeed.com



PIXELALARM Die Cockpitsansicht war für damalige Verhältnisse enorm detailliert. BILD: PLAYZONE

Seit 1996 erschienen auf PlayStation-Systemen sage und schreibe 13 Titel!

2004

Need for Speed: Underground 2

Man will es EA nicht vorwerfen, recht schnell mit einem Nachfolger zum Mega-Erfolg herauszukommen, doch machten sich erste Ermüdungserscheinungen bemerkbar. Auch die von *Midnight Club* geklaute offene Spielwelt machte die Raserei nicht frischer.



2005

Need for Speed: Underground Rivals

Die erste PSP-Episode wirkte wie die Light-Variante von *Underground 2* und konnte weder qualitativ noch kommerziell an die Erfolge der PS2-Variante heranreichen, was sicherlich auch an der noch geringen Verbreitung der PSP lag.



2005

Need for Speed: Most Wanted

Auf dem PC und der Xbox 360 fackelte EA ein Grafikfeuerwerk ab (das aber leider nie richtig flüssig lief), die PS3 war noch zu weit weg. Also blieb nur die PS2-Variante, die optisch stellenweise bemitleidenswert aussah und kaum Tempo hatte.



2005

Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

Ein großer Fuhrpark, die Möglichkeit, als Cop auf Raserjagd zu gehen und eine durchaus ansprechende Optik konnten begeistern. Gemessen an den Möglichkeiten der Konsole stach die PSP-Version sogar die große Schwester auf der PS2 aus.



2006

Need for Speed: Carbon

Überraschenderweise kehrte EA wieder in die glitzernden Neon-Lichter nächtlicher Großstädte zurück, was weder optisch noch spielerisch so richtig für Begeisterung sorgte. *Carbon* war solide, aber fühlte sich teilweise eher wie ein Rückschritt an.



2006

Need for Speed: Carbon – Own the City

Ein neues Jahr, eine neue PSP-Umsetzung. *Own the City* war erneut eine ordentliche Umsetzung, setzte aber keinerlei neue Impulse und leichte Langeweile machte sich bei der Spielerschaft breit. Mal sehen, ob *ProStreet* die Reihe neu beleben kann.





EINWEG-GOODIE? Nach einmaligem Gebrauch hat der Adapter praktisch keinen Nutzen mehr. BILD: PLAYZONE

Memory Card Adapter

ZUBEHÖR | So kopieren Sie Ihre alten Memory-Karten auf die PS3

Wer auch auf der PS3 gerne seine PSOne- oder PS2-Spiele nutzen möchte, stand bislang vor dem Problem, dass Speicherstände auf alten Memory-Karten nicht auf die PS3 übertragen werden konnten. Der seit Kurzem erhältliche Memory-Card-Adapter mit USB-Anschluss ermöglicht es Ihnen nun, die alten Spielstände unkompliziert auf Sonys Flaggschiff zu kopieren und dort auf den virtuellen Memory-Karten zu speichern. Dies klappte in unserem Praxistest hervorragend: sämtliche Daten kamen unversehrt auf der PS3 an und funktionierten sowohl bei PSOne- als auch bei PS2-Spielen ohne Probleme. Zudem überraschte die doch recht hohe Übertragungsgeschwindigkeit: In weniger als einer Minute war eine gut gefüllte PS2-Memory-Karte auf die PlayStation 3 kopiert. Doch hier liegt auch der Haken des praktischen Adapters: Nachdem sämtliche Speicherstände von den alten Karten kopiert wurden, hat diese etwa

20 Euro kostende Hardware-Lösung keinen wirklichen Nutzen mehr für den Spieler. Um die Kosten in Grenzen zu halten, empfiehlt es sich, den Adapter am besten zusammen mit Freunden zu kaufen, die ebenfalls ihre alten Speicherstände übertragen möchten. ■

TEST

PS3-MEMORY-CARD-ADAPTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sony
Info-Telefon:	–
Web:	www.playstation.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ☒ Problemlose Datenübertragung
- ☒ Kopiert sehr schnell
- ☒ Nicht kompatibel mit Multi-PSOne-Karten
- ☒ Einmaliger Nutzen

WERTUNG



Mit dem Adapter lassen sich Daten von alten Memory-Karten problemlos kopieren, danach hat er aber keinen wirklichen Nutzen mehr.

Brooklyn PS3 Charging Station

ZUBEHÖR | Nie wieder leere Akkus dank Brooklyns Ladestation!



EDLE ALTERNATIVE Wem ein normales Ladekabel nicht gut genug ist, der greift zur stylischen Ladestation von Brooklyn. BILDER: PLAYZONE

Eigentlich genügt ein normales USB-Kabel, um den Akku der PS3-Controller zu laden. Für alle, denen diese Lösung zu schlicht erscheint, hat der Hardware-Hersteller Brooklyn jetzt eine Ladestation für PS3-Controller im Sortiment. Diese wird mit einem USB-Kabel direkt mit der Konsole verbunden und bietet Lademöglichkeiten für zwei Pads. Nach etwa vier Stunden sind die Controller vollständig geladen. Die Station an sich macht einen guten Qualitätseindruck und sieht darüber hinaus auch noch cool aus – vor allem wegen des stylischen blauen Lichts. Zudem bringt sie etwas Ordnung in die Zockerstube und die Pads liegen nicht lose in der Gegend herum, sondern haben ihren festen Platz. Insgesamt ist die Ladestation nicht wirklich notwendig, hat aber auch ihre Vorteile. Für den moderaten Preis von 15 Euro kann man auch nicht viel falsch machen

– sofern Sie ausschließlich Original-Pads damit laden. Bei Dritthersteller-Controllern kann es zu Problemen kommen. Pfennigfuchser sparen sich das Geld und bleiben beim Standard-USB-Kabel. ■

TEST

CHARGING STATION

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Brooklyn
Info-Telefon:	–
Web:	www.vidis.de
Preis:	Ab ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ☒ Nettes Design
- ☒ Sorgt für Ordnung
- ☒ Nicht wirklich nötig
- ☒ Nur für Original-Controller

WERTUNG



Ein praktisches und zugleich schmackes Stück Hardware, das nicht zwingend nötig ist, aber für volle Akkus und Ordnung sorgt.

MadCatz PS3-Gamepad

CONTROLLER | Günstiger PS3-Controller mit Sixaxis-Unterstützung!

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen den Preishit unter den PS3-Controllern vorgestellt, für diese Ausgabe haben wir einen etwas teureren Controller getestet, der allerdings dafür sämtliche Features des Original-Pads bietet. Der MadCatz-Controller geht sogar noch einen Schritt weiter:

neben der Sixaxis-Funktion bietet das Pad noch einen Schnellfeuer-Schalter, der zur Schonung Ihrer Finger beiträgt. Im Hinblick auf die Ergonomie kommt der Controller – wie auch sämtliche

bislang getestete Konkurrenzprodukte – nicht an das Original-Pad heran, liegt aber dennoch gut in der Hand und lässt sich problemlos bedienen. Auch die gute Verarbeitung des Controllers und die durchaus ordentliche Kabellänge von 2,75 Metern bietet keinerlei Grund zu Beanstandungen. Wie sich die

etwas teurere kabellose Variante des MadCatz-PS3-Pads macht, verraten wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben. ■

FÜR SPARFÜCHSE Der Madcatz-Controller ist eine gute und günstige Alternative zum Original-Pad.

BILD: PLAYZONE



TEST

PS3-GAMEPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	–
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ✓ Schnellfeuer-Funktion
- ✓ Ordentliche Kabellänge
- ✓ Sixaxis-Unterstützung
- ✓ Durchschnittliche Ergonomie

WERTUNG

★★★★★

Der Controller kommt zwar nicht an das Original heran, bietet aber ordentliche Qualität und tolle Features zum fairen Preis.

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	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,-	–

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: Die Zukunft der PS3	___	☐	☐	☐
Reportage: Krieg der Klone	___	☐	☐	☐
Reportage: Metal Gear Solid	___	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 4	___	☐	☐	☐
Assassin's Creed	___	☐	☐	☐
GTA IV	___	☐	☐	☐
Pro Evolution Soccer 2008	___	☐	☐	☐
Army of Two	___	☐	☐	☐
Medal of Honor: Airborne	___	☐	☐	☐
Need for Speed ProStreet	___	☐	☐	☐
Crash of the Titans	___	☐	☐	☐
Colin McRae: DIRT	___	☐	☐	☐
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	___	☐	☐	☐
Stuntman: Ignition	___	☐	☐	☐
Obscure II	___	☐	☐	☐
Monster Hunter Portable 2	___	☐	☐	☐

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: 09/07)

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 09, 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. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tips & 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 11“ 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 Army of Two (PS3)
- 3 Assassin's Creed (PS3)
- 4 Burnout 3 (PS3)
- 5 Colin McRae: Dirt
- 6 Devil May Cry 4 (PS3)
- 7 Fallout 3 (PS3)
- 8 FIFA 08 (PS3/PS2)
- 9 Final Fantasy XIII (PS3)
- 10 Gran Turismo 5 (PS3)
- 11 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 12 Half-Life 2: Orange Box (PS3)
- 13 Heavenly Sword (PS3)
- 14 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 15 Killzone 2 (PS3)
- 16 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 17 Pro Evolution Soccer 2008 (PS3/PS2)
- 18 Resident Evil 5 (PS3)
- 19 Silent Hill 5 (PS3)
- 20 Unreal Tournament III (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/PS3)
- 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 (d.t.) (PS3)
- 27 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 28 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PS3)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 14. September 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 Sevkett Gözalan (Vorsitzender),
Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Koordinator Konsolenmagazin 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, David Martin

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
Daryana Mostbeck, Melli Fickenscher

Mitarbeiter dieser Ausgabe

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

Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny

Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler

Webdesign Tony von Biedendfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-252; 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 Grätias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Plus-Abonnement € 57,60
Österreich: Plus-Abonnement € 64,80
Ausland: Plus-Abonnement € 69,60

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SF, 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

Freundschaftsdienst

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

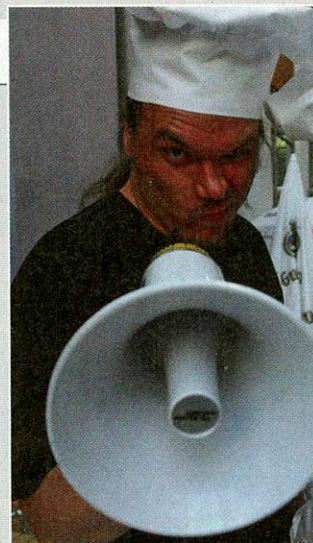
Wenn man mir vor zehn Jahren gesagt hätte, dass es irgendwann mal möglich sein würde, mit Spielern aus aller Welt in Kontakt treten zu können – und das auch noch direkt von der Spielkonsole aus –, ich hätte ihn für verrückt erklärt. Doch die PS3 ermöglicht genau das. Nur dank der PS3 ist es möglich, dass mir wildfremde Menschen Einladungen schicken, ihr Freund zu sein. Nur dank der PS3 ist es möglich, dass diese Menschen mir wütende Nachrichten schreiben, weil ich nicht reagiere. Es wäre zuvor auch undenkbar gewesen, dass mich bei jedem Einloggen auf der Konsole sofort zwei bis drei Anfragen für einen Chat erreichen und mein Postfach 20 Nachrichten enthält. Eine schöne neue Welt, oder? Während ich mich aus rein beruflichen Gründen durch die PS3-Version von *Transformers* quäle, erhalte ich eine Nachricht nach der anderen. Irgendwann stelle ich fest, dass ich 30 Minuten damit verbracht habe, Nachrichten an Leser und Spieler zu schreiben, in denen ich mich entschuldige und darauf hinweise, dass eine E-Mail sinnvoller wäre und dass ich wirklich nicht gerne chatte. Dann wird mir klar, dass wir doch diese tolle Kolumne im Heft haben. Die, die Sie gerade in diesem Augenblick lesen. Toll, denn jetzt kann ich ganz bequem mit meiner Tastatur schreiben, dass ich mich über jede Mail freue, die in meinem Postfach landet, und mich bemühe, jede Nachricht zu beantworten. Meine E-Mail-Adresse ist maik.buetefuer@play-zone.de.



Was wird gespielt bei ...

Joachim Hesse

Joachim Hesse ist stellvertretender Chef-redakteur unseres Schwestermagazins PC Action und in erster Linie verdammt groß.



Die wichtigste Frage muss natürlich lauten: Wieso heißt das Magazin eigentlich PC Action? Gibt's da wirklich Actionspiele?

Klar. Actionspiele aller Art. Und Rollenspiele. Und Strategiespiele. Sogar eine Seite mit Konsolenspielen. Mit guten Tests, nicht so wie bei euch.

Du sitzt mit Wolfgang Fischer zusammen in einem kleinen Büro. Könntest du dir irgendeine noch schlimmere Alltags-Situation vorstellen?

Ja, mit zwei Wolfgangs im Büro sitzen zu müssen.

Wieso musst du eigentlich noch arbeiten? Müsstest du durch die Verkörperung von Wookie Chewbacca nicht längst ausgesorgt haben?

Das stimmt, aber im Gegensatz zu dir, macht mir meine Arbeit Spaß.

Du strandest auf einer einsamen Insel, es ist kein Wookie-Weibchen in Sicht, aber du hast vorher drei Spiele eingepackt. Welche?

Giana Sisters (Amiga), Nam 1975 (Neo Geo), God of War (PS2).

Vielen Dank für das Interview.

Hey, du hast noch eine Frage vergessen!

Ah. Naja. Okay, also gut. Hast du einen großen Penis?

Klar - für deine Maßstäbe wirkt aber vermutlich alles groß.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Nach dem bombastischen Erfolg von *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* im Kino ein Jahr zuvor, wagte sich EA an die Versoffung des Mittelteils der Trilogie. Unser erster Eindruck vom Spiel war hervorragend und wurde vom fertigen Spiel auch bestätigt. Diesen Monat sah's an der Testfront dagegen düster aus. Einzig die Motorrad-Raserei *Freekstyle* konnte begeistern, während uns *WM Nationalspieler* den Angstschweiß auf die Stirn trieb.



Statistik

Inspiziert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	Reportage: Die Zukunft der PlayStation 3
Test, den jeder machen wollte:	Colin McRae: DIRT
Test, den keiner machen wollte:	Transformers
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Eine Xbox 360 ;-)
Größte Enttäuschung:	GTA IV erscheint erst 2008, dicht gefolgt von: Stranglehold verpasst den Redaktionsschluss
Positivste Überraschung:	Die Umsetzung von GRAW 2
Längste zurückgelegte Strecke auf zwei Rädern in Colin McRae: DIRT:	35,12 Meter
Versionen des Layout-Plans für die aktuelle Ausgabe:	8
Zerstörte Fahrzeuge in Ghost Recon Advanced Warfighter 2	37
Alternative Kandidaten für den Flashback:	Colin McRae Rallye, Transformers (das gute Spiel von Atari), Stuntman
Dauer der Cover-Erstellung:	Fünf Tage

Ausgabe 10/07 ab 19. September am Kiosk



Reportage

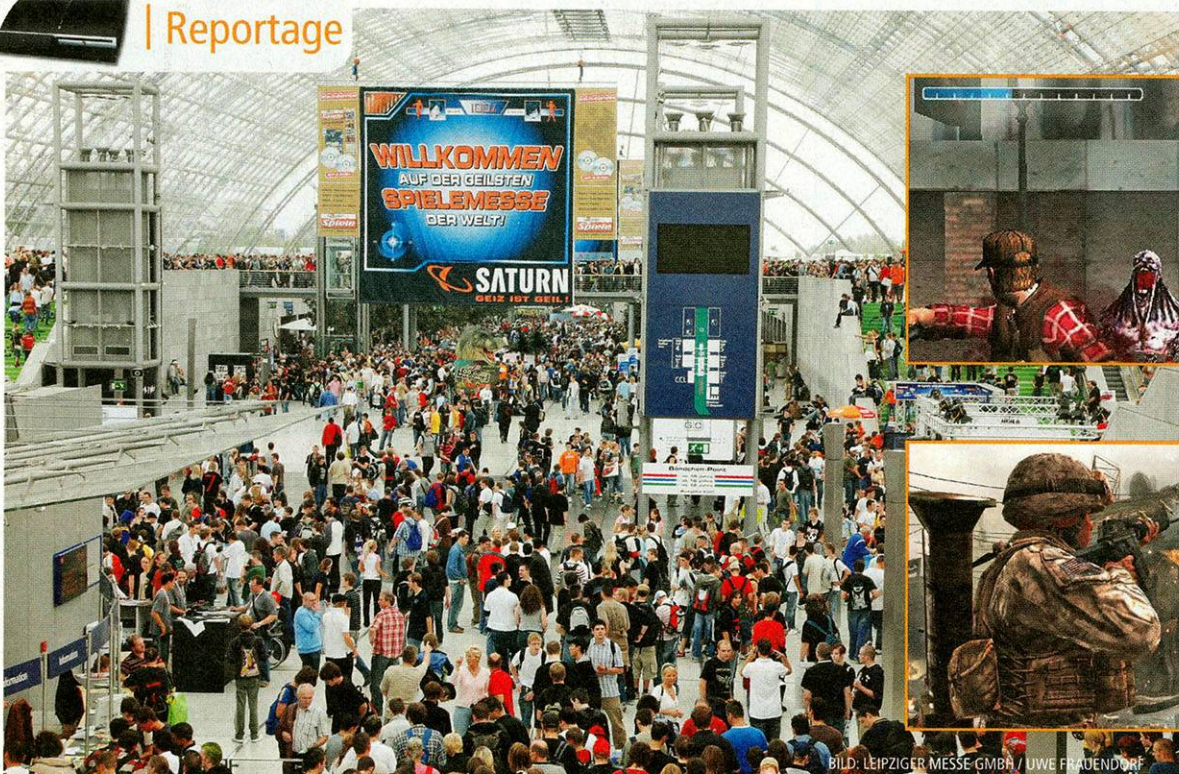


BILD: KONAMI

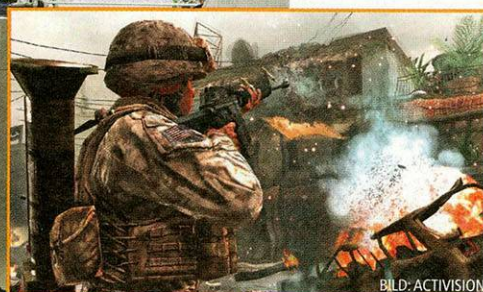


BILD: ACTIVISION

BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH / LUWE FRAUENDORF

Games Convention 2007

Die wichtigste europäische Spielemesse öffnet ihre Pforten und wir sind live dabei. Neue Spiele, Interviews, die Hits und Flops der Messe.



Vorschau



BILD: ROCKSTAR GAMES

Midnight Club: Los Angeles

Auf der Games Convention wird der Schleier um Rockstars Nachtraser endlich gelüftet. Kann man den großen Konkurrenten *Need for Speed* diesmal endlich überholen?



Test



BILD: PLAYZONE

John Woo presents Stranglehold

Diese Ausgabe hat die Action-Oper leider knapp verpasst, aber in der nächsten PLAYZONE gibt's die volle Ladung Action – versprochen!



Test

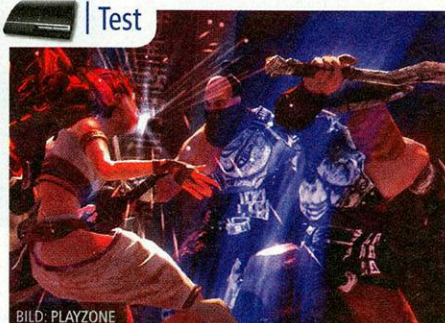


BILD: PLAYZONE

Heavenly Sword

Wir drücken ganz fest die Daumen, dass uns die Testversion rechtzeitig für die kommende Ausgabe erreicht und dass der Titel den immensen Erwartungen gerecht werden kann.

PLAYZONE
PREMIUM
LIMITIERTE AUFLAGE
NUR 1.500 KOPF

Nächsten Monat gibt es wieder eine PLAYZONE Premium mit exklusiver Sonderbeilage und coolem Gimmick – ab 19. September am Kiosk.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
09/07

Wichtigste Themen:
30 Seiten E3 – alle Hits von Mario Kart Wii bis Metroid 3.
Im Test: Big Brain Academy, Scarface, Transformers u. v. m.



WII PLAYER
09-10/07

Wichtigste Themen: Fit for Fun mit Wii und DS, die besten Krimi-Spiele, Need for Speed ProStreet u. v. m.



XBOX 360
09/07

Wichtigste Themen:
Test BioShock, Blue Dragon, MotoGP 07, Stuntman: Ignition
Vorschau: GTA IV, Mercenaries 2 und der große Guide zur Games Convention

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Einfach eine SMS mit
dem Schlüsselwort
MLTC HORROR an
die 86663* senden.
Kein Abo, keine
Sorge!



ZOMBIE- ALARM!!!

Jahrelang haben andere
Zeitschriften Sie mit seich-
ten Liebesfilmen und mittel-
mäßigen Dramen als Beigabe
gequält. Jetzt reicht es!

PC ACTION liefert Ihnen ab sofort
zusätzlich jeden Monat einen
Videofilm mit Schock-Garantie.

Mehr Infos auf www.pcaction.de



**JETZT NEU
IM HANDEL!**



BEQUEM EINKAUFEN NACH LADENSCHLUSS!

Musik-, Spiele-, und Software-

Downloads auf Saturn.de!

MUSIK-DOWNLOAD

www.saturn-download.de

- Über 1 Mio. Titel zum Downloaden
- 192 kbit/s Datenrate
- Hörproben für alle Titel
- Über 100.000 Titel im MP3-Format
- Ab 99 Cent/Titel
- Einfach installieren und sofort loslegen – Keine Wartezeit

NEU!

SPIELE-DOWNLOAD

www.saturn.de/spieledownload

- Ständige Aktualisierung des Angebots
Immer neue Topgames aus jedem Genre
- Spielen ohne Limit mit den Spiele-Flatrates:
 - 139 Spiele für € 9,90/Monat oder
 - 180 Spiele für € 19,90/Monat
- Einzelne Spiele ab € 9,99

SOFTWARE-DOWNLOAD

www.saturn.de/softwaredownload

- Software aus den Bereichen Grafik, Internet, Utilities, Softwareentwicklung, eBusiness, u.v.m.
- Mehr als 7.000 Softwareartikel von über 400 Herstellern
- Einfach installieren und sofort loslegen – Keine Wartezeit

124x IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

GEIZ IST GEIL!