



DVD
IM HEFT

HD-VIDEOS
Alle PlayStation-3-Spielvideos
in Originalqualität!



VORSCHAU:
FERRARI CHALLENGE



VERGLEICHSTEST:
FIFA 08 vs. PES 2008



TEST:
RATCHET & CLANK

WEITERE DVD-THEMEN:
Lair, Warhawk, skate, Conan,
John Woo presents Stranglehold (dt.),
PSone-Rückblick: Silent Hill
und viele andere



**EXKLUSIV
ANGESPIELT!**

BESSER ALS TOMB RAIDER?

UNCHARTED

DRAKES SCHICKSAL

HD-VIDEO, NEUE BILDER, SPIELEINDRÜCKE

VORSCHAU: ASSASSIN'S CREED ■ FERRARI CHALLENGE
SILENT HILL: ORIGINS ■ KANE & LYNCH: DEAD MEN

TEST: RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION
SKATE ■ JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD (DT.)
FIFA 08 vs. PES 2008 ■ WIPEOUT PULSE ■ WWE 2008

GESTRANDET

DAS GRÖSSTE ABENTEUER
DEINER SIMS!



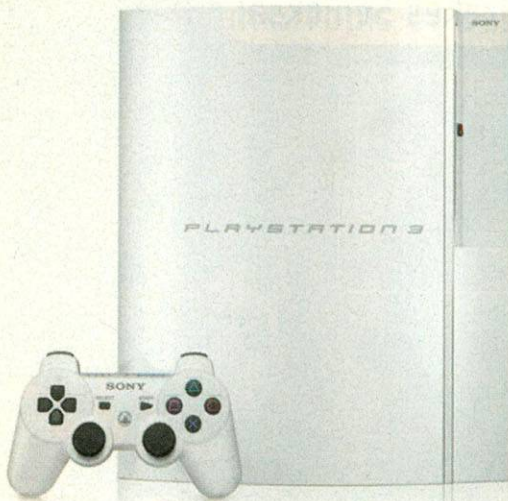
WWW.GESTRANDET.TV

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



PlayStation 2





Zukunft für alle!

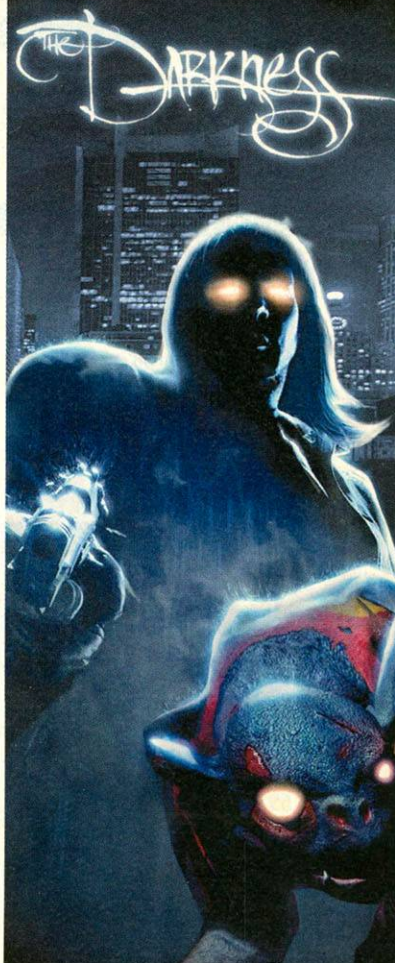
Haben Sie auch erleichtert geseufzt, als am 5. Oktober die Meldung von Sony herausgegeben wurde, dass es eine neue Variante der PlayStation 3 für 399 Euro geben wird? Endlich ließ sich der Mega-Konzern erweichen und ermöglicht nun auch weniger gut betuchten Zockern den Einstieg in die nächste Generation des Konsolenspiels. Sicher, es müssen Abstriche gemacht werden, aber 20 GByte Festplattenspeicher und zwei USB-Anschlüsse sind zu verschmerzen. Das Fehlen der Abwärtskompatibilität tut da schon mehr weh, aber wer kauft sich eine PlayStation 3, um dann bloß PS2-Klassiker drauf zu spielen? Wer auf diesen Luxus nicht verzichten will, der kann ja nach wie vor zur voll ausgestatteten Variante greifen. Am meisten schmerzt vielleicht, dass die schicke weiße Variante der Konsole, die Sie oben abgebildet sehen, vorerst nur in Japan erscheinen wird.

Das Timing für diese Preissenkung könnte kaum besser sein, denn so langsam rollt eine Softwarewelle auf die Konsole zu, der man als Zocker nur schwer widerstehen kann. Bestes Beispiel ist unser Coverthema *Uncharted: Drake's Schicksal*. Wir bekamen von Sony exklusiv eine Vorabversion zur Verfügung gestellt, von der wir eigene Screenshots machen durften und unsere Unterkiefer klappten mehr als einmal nach unten. Die Entwickler von Naughty Dog sind auf dem besten Weg, das Action-Adventure des Jahres auf die Beine zu stellen und zeigen, was die PlayStation 3 alles auf dem Kasten hat. Auf unserer DVD finden Sie zudem exklusive Gameplay-Szenen – natürlich auch in HD-Qualität!

Ebenso beeindruckend und bereits fertig ist *Ratchet & Clank: Tools of Destruction*. Der nunmehr vierte Teil der Reihe fackelt ein Effektf Feuerwerk ab, das seinesgleichen sucht und kann ebenfalls als Beweis dienen, dass in der PlayStation 3 noch ungeahnte Kräfte schlummern. Denn bedenken Sie: Sowohl *Uncharted* als auch *Ratchet & Clank* sind Titel der ersten Generation und wir wagen es gar nicht, uns auszumalen, wie PS3-Spiele in zwei bis drei Jahren aussehen werden. Die Weichen für die Zukunft sind gestellt und nun hat die nächste Generation endgültig Einzug gehalten. In diesem Sinne begrüßen wir alle Neueinsteiger in die PS3-Welt, wünschen wie immer viel Vergnügen bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe und viel Spaß beim Zocken!

Last but not least möchte ich an dieser Stelle einen neuen Kollegen begrüßen. Toni Opl verstärkt das PLAYZONE-Team ab sofort tatkräftig und wird zukünftig im Action- und Trendsportgenre wildern. Willkommen an Bord!

Ihre PLAYZONE-Redaktion



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



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

www.2kGames.de
THE DARKNESS

PLAYSTATION 3



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

NEWS

- 14 Allgemeine News
- 18 Japan-News

JEDEN MONAT

- 24 Blu-ray-News
- 22 Die Top-10
- 6 DVD-Inhalt
- 86 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 51 Info-Center: Charts
- 52 Info-Center: Die besten Spiele
- 54 Info-Center: Die Redaktion
- 48 Info-Center: Most Wanted
- 50 Info-Center: Termine
- 55 Info-Center: Test-Center
- 84 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 82 Rest vom Fest
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Assassin's Creed	15, 38
Conan	74
Crash of the Titans	76
Dead Space	14
Ferrari Challenge	34
FIFA 08	68
Folklore	72
John Woo presents Stranglehold (dt.)	66
Juiced 2: Hot Import Nights	75
Kane & Lynch: Dead Men	40
LocoRoco Cocoreccho!	23
Pro Evolution Soccer 2008	68
Pursuit Force: Extreme Justice	80
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	56
Saints Row 2	17
Sega Rally	81
Silent Hill	90, 94
Silent Hill: Origins	44
skate	60
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	81
Stuntman Ignition	94
The Eye of Judgment	73
Uncharted: Drake's Schicksal	26
Valkyrie Profile 2: Silmeria	77
WipEout Pulse	78
WWE SmackDown vs. RAW 2008	64

26 | Uncharted: Drake's Schicksal



VORSCHAU: Wir haben einen exklusiven Blick auf Sony's PS3-Abenteuer geworfen!

38 | Assassin's Creed



VORSCHAU: Ubisoft gewährte uns Blicke in eine fortgeschrittene Version des Titels.

40 | Kane & Lynch: Dead Men



VORSCHAU: In Eidos' neuem Action-Kracher weht ein besonders rauer Wind!

Ratchet & Clank: Tools of Destruction | 56



skate | 60



FIFA 08 vs. PES 2008 | 68



VORSCHAU

PlayStation 3

- 38 Assassin's Creed
- 34 Ferrari Challenge
- 40 Kane & Lynch: Dead Men
- 26 Uncharted: Drakes Schicksal

PSP

- 44 Silent Hill: Origins

TEST

PlayStation 3

- 74 Conan
- 68 FIFA 08
- 72 Folkore
- 66 John Woo presents Stranglehold (dt.)
- 75 Juiced 2: Hot Import Nights
- 68 Pro Evolution Soccer 2008
- 56 Ratchet & Clank: Tools of Destruction
- 60 skate
- 73 The Eye of Judgment
- 64 WWE SmackDown vs. RAW 2008

PlayStation 2

- 76 Crash of the Titans
- 77 Valkyrie Profile 2: Silmeria

PSP

- 80 Pursuit Force: Extreme Justice
- 81 Sega Rally
- 81 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- 78 WipEout Pulse

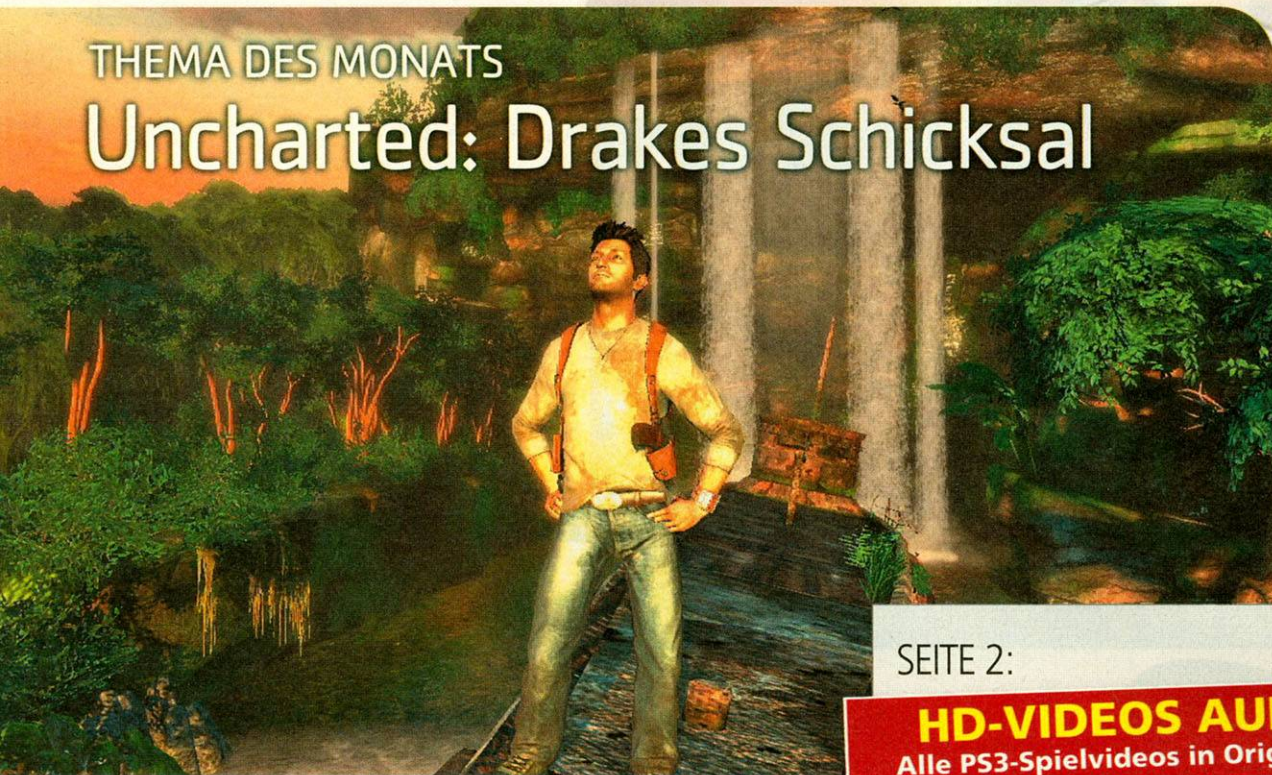
TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Juiced 2: Hot Import Nights
- 94 Silent Hill
- 94 Stuntman Ignition

THEMA DES MONATS

Uncharted: Drakes Schicksal



SEITE 2:

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

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:

- Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)
- Uncharted: Drakes Schicksal (Making-of)

Vorschau

- Ferrari Challenge (PS3)
- Lair (PS3)

Test

- Conan (PS3)
- FIFA 08 vs. PES 2008 (PS3)
- Folklore (PS3)
- John Woo presents Stranglehold (dt.) (PS3)
- LocoRoco Cocoreccho! (PS3)
- Ratchet & Clank: Tools of Destruction (PS3)
- Sega Rally (PS3)
- Sega Rally (PSP)
- skate (PS3)
- Star Wars Battlefront R.S. (PSP)
- Warhawk (PS3)
- WipEout Pulse (PSP)
- WWE SmackDown vs. RAW 2008 (PS3)

Bonus

- Flashback: Silent Hill (PSone)

Spiel-Trailer

- Assassin's Creed
- Need for Speed ProStreet

Tokyo Game Show 2007: Trailershow

- Afrika
- Army of Two
- Devil May Cry 4
- Gran Turismo 5 Prologue
- Metal Gear Online
- Metal Gear Solid 4
- Silent Hill V
- White Knight Story

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Test

- Two Worlds (X360)

Bonus

- Halo 3 (Präsentation)

N-ZONE: TOP-TITEL

Test

- Metroid Prime 3: Corruption (Wii)
- Das große Prime-Finale
- Die Waffen einer Frau
- Rock and Roll
- Licht- und Schattenseiten
- Zelda Phantom Hourglass (DS)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt.

Auf dem Weg vom Kopierwerk, zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 11/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



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

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Devil May Cry 4
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Silent Hill V

TEST:

- Conan
- FIFA 08 vs. PES 2008
- Folklore
- John Woo presents Stranglehold (dt.)

- LocoRoco Cocoreccho!
- Ratchet & Clank: Tools of Destruction
- Sega Rally
- skate.
- Warhawk
- WWE SmackDown vs. RAW 2008

VORSCHAU:

- Ferrari Challenge
- Lair
- 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 Videodarstellung kommen. Alternativ können Sie die HD-Videos direkt auf Ihre Festplatte kopieren und von dort aus starten.

Wir wünschen viel Vergnügen!

Ihr PLAYZONE-Team

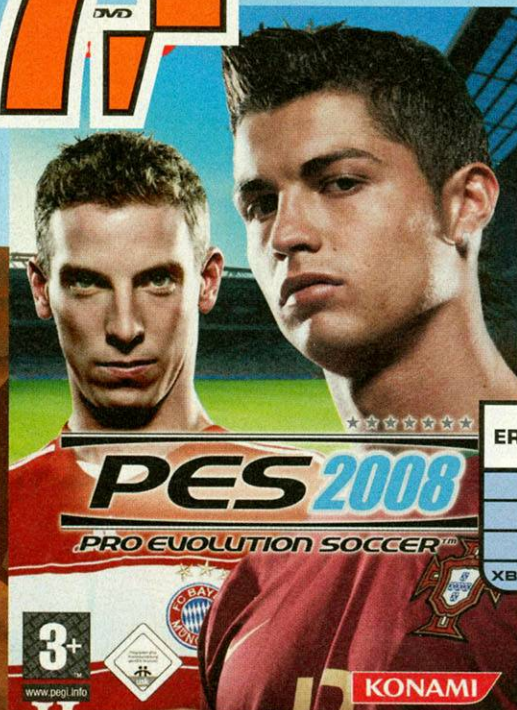


37,-

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Die Fussballreferenz für 2008.

Art. Nr.: 958 5635, 958 5634,
958 6029, 958 1946, 958 5633



USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

ERHÄLTICH FÜR:

PS2 für 49,-	✓
PS3 für 59,-	✓
PSP für 35,-	✓
XBOX 360 für 59,-	✓

**WIR
LIEBEN
TECHNIK!**

WIR HASSEN TEUER!



25,-

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

**ANNO 1701 -
Der Fluch des Drachen
ADD-ON**
Epische Kampagne voller Geheimnisse
und Abenteuer. Art. Nr.: 957 9989



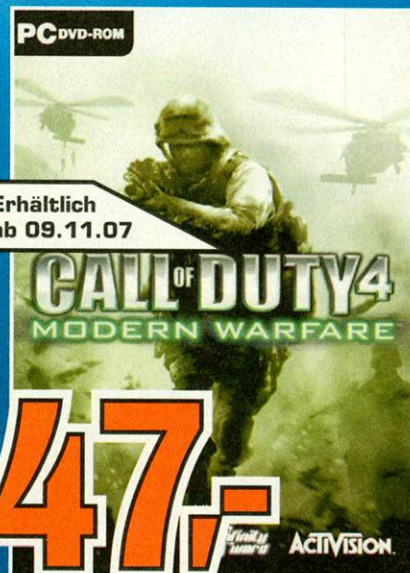
Special Edition

**Nur bei Saturn
erhältlich**

42,-

USK: Keine Jugendfreigabe

THE WITCHER
Unglaubliches Fantasygame mit dem
Monsterjäger Geralt. Revolutionäres
Rollenspiel. Art. Nr.: 956 7308



**Erhältlich
ab 09.11.07**

47,-

USK: Keine Jugendfreigabe

**CALL OF DUTY 4 -
Modern Warfare**
In einer neuen Umgebung erwarteten
dich neue Herausforderungen!
Art. Nr.: 957 6427

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

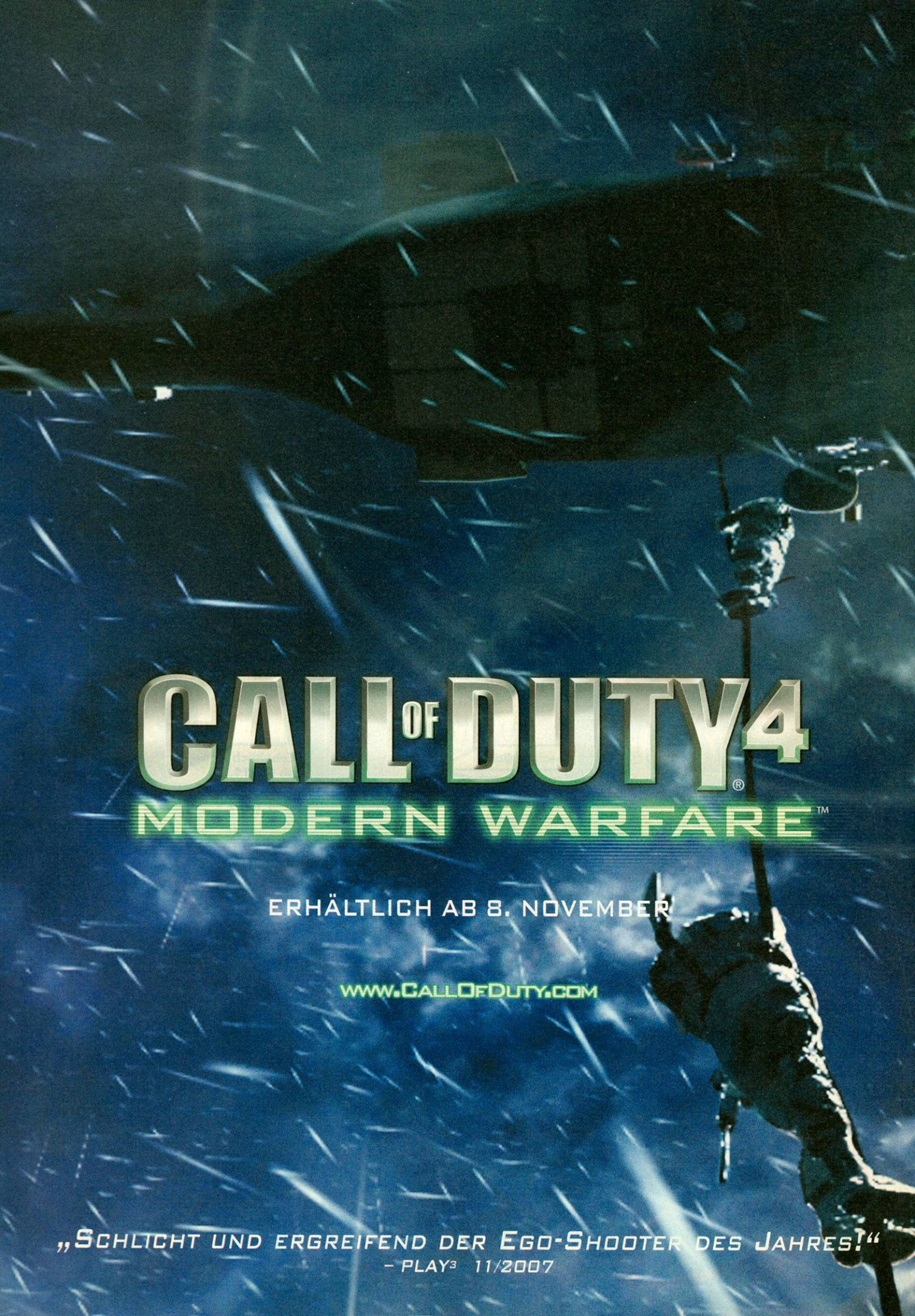
126x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



SATURN

Alle Angebote gültig ab 24.10.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen.
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



CALL OF DUTY 4[®]

MODERN WARFARE[™]

ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallOfDuty.com

„SCHLICHT UND ERGREIFEND DER EGO-SHOOTER DES JAHRES!“
- PLAY³ 11/2007

BEKÄMPFEN SIE EINE GLOBALE BEDROHUNG – MIT SATELLITENAUFKLÄRUNG UND TAPFEREN SOLDATEN.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.



Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„FETTE GRAFIK, MITREISSENDE EINZELSPIELER-KAMPAGNE UND EXZELLENTER MULTIPLAYER-MODUS.“ – MANIAC 10/2007





PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX 360

PC
DVD
ROM



© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen und Modern Warfare ist ein Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999 - 2007 Id Software, Inc. "i.b.", "PlayStation" und "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

AUTHENTISCHES, MODERNES WAFFENARSENAL

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkt agieren zu können.

KOORDINIERT E ANGRIFFE UND UNTERSTÜTZUNG

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe angreifen.

„BEEINDRUCKT MIT BOMBASTISCHEN EXPLOSIONEN, ANGSTEINFLÖSSENDER SOUNDKULISSE UND FANTASTISCHEN INSZENATORISCHEN HIGHLIGHTS.“

– GAMES AKTUELL 10/2007

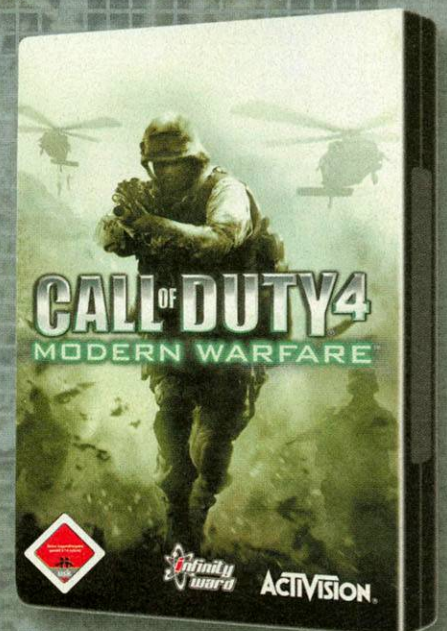


FILMREIFE GRAFIK & SOUND

Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

UNVERGLEICHBARE TIEFE IM MEHRSPIELER-MODUS

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystem können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielsuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.



ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallOfDuty.com

ACTIVISION

www.activision.de

Neu im Heft:
Die Nachricht des Monats

Flammendes Inferno

Gerade erst hatte die Redaktion unzählige Diskussionsrunden anlässlich der Testversion von *Heavenly Sword* überstanden, da steht der nächste Streitfall ins Haus. Sonys Vorzeigetitel *Lair* erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss, für einen fundierten Test war die Zeit jedoch zu knapp. Leider wurden unsere Eindrücke von der Vorabversion zunächst bestätigt. Während die Optik besonders auf Standbildern stellenweise wirklich beeindruckt, ist die Steuerung nicht jedermanns Sache und das

Missionsdesign bisweilen chaotisch und frustrierend. Julian Eggebrecht, Boss des Entwicklerstudios Factor 5, versuchte in diversen Statements die Aufmerksamkeit vom eigentlichen Spiel abzulenken und regte sich über den übertriebenen Jugendschutz auf. Schließlich sprach er von einer verfluchten Produktion und einer Hexenjagd seitens der Fachpresse, räumte aber ein, dass nicht alles am Spiel perfekt sei. Das bisherige Wertungsspektrum für den Titel variiert in aller Welt stark. Während die

traditionsreiche britische *EDGE* das Spiel mit einer 3/10 abstrafte, zückte die japanische Famitsu eine 33/40. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen und hoffentlich über dem Wertungsdurchschnitt von 57 %. Zwei Tage vor Erscheinen des Spiels, also ab dem 12. November, können Sie auf unserer Website www.play-zone.de nachlesen, was unsere finale Meinung zur Drachenreiter-Simulation ist und in der kommenden PLAYZONE gibt's natürlich ebenfalls den Test. (mb)



TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

GRAFIK-FEST

In unserer Redaktion reihen sich die Superlative aneinander – Uncharted: Drakes Schicksal wird der Hammer!

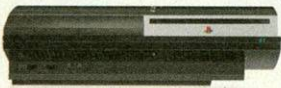


BILD: SONY

FREUDENFEST

Endlich! Die PS3 kommt pünktlich vor Weihnachten in einer günstigeren Variante auf den Markt. Wir atmen auf.



BILD: EIO

BALLER-FEST

Der düstere Thriller der Hitman-Macher überzeugt vor allem auf inhaltlicher Ebene und ist der Geheimtipp des Jahres.



BILD: PLAYZONE

ACTION-FEST

Ratchet & Clank melden sich mit einem Paukenschlag zurück und entlocken der noch jungen PS3 erstaunliche Leistungen.



BILD: PLAYZONE

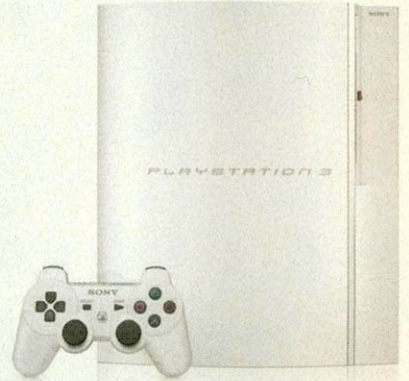
FEUERFEST

Lair verpasst den Redaktionsschluss und nach ersten Probeflügen offenbar auch die Hit-Regionen. Schade!

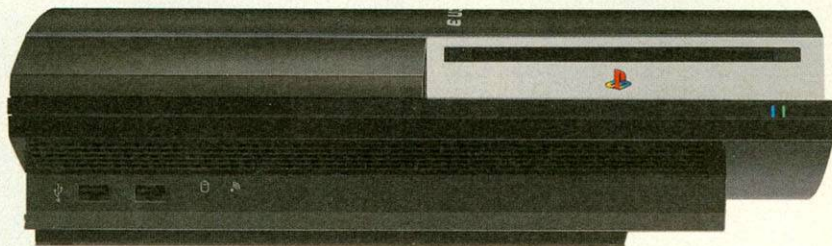
PS3 ab sofort günstiger!

Neue 40-GByte-Variante für € 399,-, Preissenkung für das Starter Pack

Alle Welt hat endlich auf eine PS3-Preissenkung für Europa gewartet, doch dass es gleich so ein großer Schritt sein würde, ist eine Überraschung: Anstatt € 599,- beträgt der PS3-Einsteigspreis ab sofort nur noch € 399,-! Grund dafür ist ein neues PS3-Modell mit 40-GByte-Festplatte und nur noch zwei USB-Anschlüssen, das weder Kartenleser-Slots noch PS2-Abwärtskompatibilität bietet (PSone-Spiele laufen aber weiterhin). Beim Abspielen von PlayStation-3-Titeln und Blu-ray-Filmen gibt's aber keine Einschränkungen und selbst die WLAN-Funktionalität hat Sony beibehalten. Zeitgleich zur Einführung der neuen PS3 senkte Sony den Preis für das alte Starter Pack mit zwei Spielen und zwei Controllern auf € 499,-, was angesichts des Lieferumfangs und der zusätzlichen Features der 60-GByte-Version der Konsole ein ebenso reizvolles Angebot ist – allerdings keines von Dauer, denn die „große“ PS3 bleibt nur so lange erhältlich, wie die aktuellen Vorräte reichen und wird nicht mehr nachproduziert. Die Japaner haben's noch besser: Dort erscheint die 40-GByte-PS3 zwar erst am 11. November, dafür wird's die Konsole wahlweise auch in der Farbe „Ceramic White“ samt passendem Sixaxis-Controller geben. Am selben Tag wird dort der Dual-Shock-3-Controller veröffentlicht, der ebenfalls in zwei Farben angeboten wird. (mp)



DIE WEISSE PS3 Das neue Modell in „Ceramic White“ erscheint vorerst nur in Japan, passend dazu wird ein weißer Dual-Shock-3-Controller angeboten. BILD: SONY



ABGESPECKT Kleinere Festplatte, nur zwei USB-Ports und einige Features weniger – die neue PS3 gibt's dafür schon für € 399,-! BILD: SONY

Dead Space

EA will das gruseligste Spiel aller Zeiten erschaffen.



Hersteller: Electronic Arts, Termin: Ende 2008, Web: www.ea.com/deadspace

Nach diversen *Herr der Ringe*- und *James-Bond*-Titeln hatten die EA-Entwickler endlich Lust auf etwas ganz eigenes und die Umorientierung des Konzerns hin zu mehr Originalentwicklungen machte es möglich, dass dieser Science-Fiction-Horror Schocker nun entwickelt wird – so die offizielle Geschichte hinter *Dead Space*. Die Geschichte rund um einen einsamen Helden auf einem von Außerirdischen übernommenen Raumschiff, zu dem der Kontakt abgebrochen war, ist nicht gerade

originell, dafür soll der Spielablauf durch ungewöhnliche Waffen (eigentlich futuristische Bergbau-Ausrüstung!) und einen spielerisch relevanten Splatterfaktor punkten. Die eklig designten Gegner verlieren im Kampf je nach Beschuss Körperteile, ohne vom Spieler abzulassen, und sind teilweise selbst durch einen Kopfschuss nicht gleich außer Gefecht zu setzen. Stattdessen sind sie der technisch aufwendigen Website zum Spiel (www.ea.com/deadspace) doch einfach mal einen Besuch ab! (mp)

Assassin's Creed erscheint auch als Limited Edition

Außerdem: Exklusives Vorbesteller-Paket bei Gamestop erhältlich!



Hersteller: Ubisoft, Termin: November, Web: www.assassinscreed.com

Ubisoft veröffentlicht seine Hit-Hoffnung *Assassin's Creed* auch als Limited Edition, die neben dem eigentlichen Spiel eine 30 cm hohe Figur des Helden Altaïr von First 4 Figures enthält. Der Preis für das Paket liegt bei € 90,-. Die Figur einzeln wird für € 50,- erhältlich sein. Wer das Spiel bei einer Gamestop-Filiale vorbe-

stellt, bekommt für eine Anzahlung von € 5,- ein Vorbesteller-Paket in einer schicken Metallbox, das allerlei Goodies (u. a. ein Comicbuch) zum Spiel enthält. Mehr zum eigentlichen Spiel finden Sie in diesem Heft ab Seite 38! (mp)

LIMITED EDITION
Die große Packung enthält das Spiel und die Altaïr-Figur.
BILD: UBISOFT



NEWS-TICKER

STUDIO-FUSION Foundation 9 Entertainment hat seine Entwicklerstudios Shiny Entertainment und The Collective zusammengelegt (allerdings noch nicht mit einem Namen versehen).

BUNGIE UND MICROSOFT TRENNEN SICH Überraschend kündigten Microsoft und Bungie (*Halo*-Reihe) an, dass Bungie seit Anfang Oktober wieder als unabhängiges Entwicklerstudio fungiert. Die Zusammenarbeit mit Microsoft wird zwar fortgesetzt, doch wäre es Bungie jetzt möglich, auch Spiele für Sony- oder Nintendo-Konsolen zu entwickeln.

UNREAL-VERSCHIEBUNG? Midway hat bekannt gegeben, dass sich die Veröffentlichung von *Unreal Tournament 3* auf das erste Quartal 2008 verschieben könnte. Derzeit ist es aber noch denkbar, dass das Spiel im Dezember 2007 erscheint.

ACTIVISION KAUFT BIZARRE Kurz nach der Fertigstellung von *Project Gotham Racing 4* für die Xbox 360 wurden Bizarre Creations von Activision gekauft.

PS3-KATAMARI GEPLANT Obwohl die PS3-Version von *Beautiful Katamari* gecancelt wurde, soll demnächst eine neue Episode der Reihe für die PS3 erscheinen.

ELECTRONIC ARTS KAUFT EIN EA hat die Entwicklerstudios Bioware (*Mass Effect*, Xbox 360) und Pandemic (*Mercenaries*) gekauft.

PS3-BUNDLE MIT METAL GEAR? Angeblich wird es noch vor Ostern ein Bundle geben, das neben einer PlayStation 3 einen Dual-Shock-3-Controller und *Metal Gear Solid 4* enthält, offiziell angekündigt ist es allerdings noch nicht.



GUT BEHELMT Bei dem Design der Hauptfigur kann man von einem gewissen Halo-Einfluss sprechen.
BILD: ELECTRONIC ARTS



TESTE DEINE SEHKRÄFTE.



Saints Row 2

Der GTA-Konkurrent wird komplett zu zweit spielbar sein



Hersteller: THQ, Termin: 2008, Web: www.saintsrow.com

Vor ungefähr einem halben Jahr cancelte THQ die PS3-Umsetzung des ersten *Saints Row*, jetzt gibt's endlich erste Bilder und Infos zum Nachfolger. Erneut spielt die Handlung wieder in der Stadt Stilwater, doch wird diese für den zweiten Teil der Serie komplett überarbeitet und erweitert. Eine Stärke des Spiels dürfte die Möglichkeit werden, den kompletten Story-Modus online zusammen mit einem Freund durchzuspielen, weiterhin ist ein Multiplayer-Versus-Mode geplant, in dem die komplette Stadt als Schauplatz dient. An Fahrzeugen sollen neben Autos auch Motorräder, Boote, Hubschrauber und Flugzeuge zur Wahl stehen. Entwickler Volition will zudem noch mehr Optionen bieten, seine Spielfigur zu individualisieren. Einen genaueren Termin als „2008“ gibt's leider noch nicht. (mp)



ZWEIRAD-AUSFLUG Endlich gibt's auch andere Fahrzeugtypen als nur Autos. BILD: THQ



UPS! Das könnte eng werden! BILD: THQ



GLEICHBERECHTIGUNG Diesmal können Sie auch eine weibliche Hauptfigur erschaffen. BILD: THQ



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

Ausführliche Informationen unter www.eizo.de

see what's next



EIZO®
high-end-monitors

Dual Shock 3 bestätigt!

Der Rumble-Controller für die PS3 kommt.

Er war eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der letzten Zeit: der neue Rumble-Controller für die PS3. Dual Shock 3 lautet nun der offizielle Name für das Zubehör, wobei auch der Sixaxis-Schriftzug noch auf dem Controller prangt – die Bewegungserkennung verträgt sich entgegen Sonys ursprünglichen Aussagen zum Thema eben doch ganz gut mit dem Gerücht. In Japan erscheint der Controller am 11. November für 5.500

Yen (ca. 33 Euro), Europa und die USA werden erst im kommenden Frühjahr bedient. Sony veröffentlichte auf der Messe eine Liste von PS3-Spielen, die die Rumble-Funktion nutzen werden. Darunter finden sich etliche schon erhältliche Titel, die diese Funktion per Patch nachträglich erhalten sollen, und einige bisher noch nicht angekündigte Spiele (in diesen Fällen haben wir den Publisher dahinter in Klammern erwähnt). (mp)



Rumble-kompatible PS3-Spiele

Assassin's Creed
Beowulf
Blacksite: Area 51
Blast Factor
Burnout Paradise
Condemned 2
Cops (Arbeitstitel, Pyro)
Dark Sector
Destroy All Humans 3
Devil May Cry 4
Dynasty Warriors 6
echochrome
Elefunk
Enemy Territory: Quake Wars

Fatal Inertia
FIFA-Titel (laut EA nicht FIFA 08!)
Folklore
Formula 1 Championship Edition
Go! Sports Ski
GripShift
Haze
Heavenly Sword
Heroes over Europe
High Velocity Bowling
Highlander
Iron Man
Kane & Lynch: Dead Men
Legendary: The Box (Gamecock)

Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
MLB 08: The Show
MotorStorm
NBA 08
NBA 2K8
N-Cube (Creat Studios)
Pain
Planet One (Arbeitstitel, Pyro)
Prototype
Rage
Rat Race (Sony)
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Resident Evil 5
Resistance: Fall of Man
Snakeball
SOCOM Confrontation
Soldier of Fortune
Stuntman Ignition
Super Stardust HD
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
The Club
The Crucible (Sega)
The Darkness (dt.)
The Incredible Hulk
TNA Wrestling

To End All Wars (Ghostlight)
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
Toy Home
Turok
Uncharted: Drake's Schicksal
Unreal Tournament 3
Warbit (Creat Studios)
WarDevil – Unleash the Beast
Within
Warhawk
Wheelman
WipEout HD

Secret Agent Clank

Neuer PSP-Ableger der Ratchet-Serie angekündigt.

 ACTION | Hersteller: Sony, Termin: 2008, Web: www.highimpactgames.com

Obwohl er von High Impact Games (*Ratchet: Size Matters*) in den USA entwickelt wird, feierte der neueste Ableger der *Ratchet*-Serie sein Debüt nicht im Rahmen einer amerikanischen Veranstaltung, sondern auf der Tokyo Game Show. *Secret Agent*

Clank erscheint nächstes Jahr exklusiv für die PSP und lässt Sidekick Clank erstmals in der Hauptrolle agieren, wobei auch Captain Qwark spielbar sein wird. Ratchet selbst wird wegen eines Verbrechens festgehalten, das er nicht begangen hat, und muss

natürlich von seinem Roboter-Kumpel befreit werden. Dies geschieht durch Clanks Nahkampf-Technik „Clank-fu“ und das serientypische Arsenal an Gadgets. Ebenfalls angekündigt sind Einlagen, bei denen das Rhythmusgefühl des Spielers gefordert wird. (mp)



DAYTOOOOONAAAA! BILD: SONY

DAYTONA INTERNATIONAL SPEEDWAY

KEINE SPIELGRAFIK ... sondern eine Szene aus einer japanischen Autoserie im GT-TV-Modus. BILD: SONY

Gran Turismo 5 Prologue

Daytona-Strecke und Vorabdemo bestätigt

RENNSPIEL | Hersteller: Sony Termin: Ende 2007 (Europa), 13. Dezember 2007 (Japan), Web: www.gran-turismo.com/en

Nach der Eiger-Nordwand (aus *Gran Turismo HD Concept*), Suzuka und einem London-Stadtkurs wurde auf der TGS nun eine weitere Strecke von *Gran Turismo 5 Prologue* enthüllt: der speziell aus dem NASCAR-Bereich bekannte Daytona International Speedway, der sowohl in der Rundkurs- als auch in der Straßenkurs-Variante spielbar sein wird. Wenn Sie diese Zeilen lesen, könnte bereits eine Demo zu dem Spiel im deutschen PlayStation Store erhältlich sein, denn zumindest für Japan hat Polyphony Digital dafür den 20. Oktober angepeilt. Das fertige Spiel (*Prologue* wohlgermerkt, nicht das „richtige“, für 2008 geplante *Gran Turismo 5*) soll dort am 13. Dezember auf den Markt kommen. Der Preis wird bei 4.980

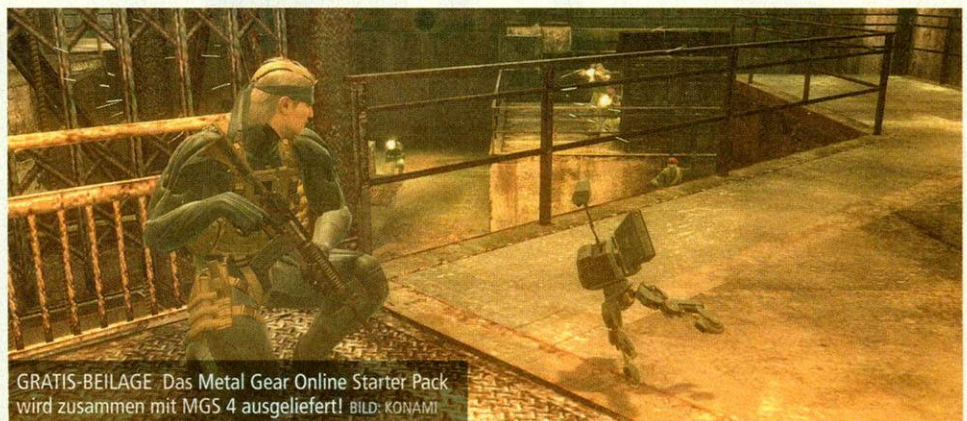
Yen (Blu-ray-Disc-Version, ca. 30 Euro) bzw. 4.500 Yen (Download-Version, ca. 27 Euro) liegen – es wird interessant zu sehen, wie die Termine und vor allem Preise für Europa ausfallen. Auch bei dem neuen Gran-Turismo-TV-Feature stellt sich die Preisfrage: Hier sollen Folgen von Auto-Fernsehsows wie *Top Gear* gegen Gebühr zum Download bereitstehen – der angepeilte Zirkapreis von 200 Yen (ca. 1,20 Euro) klingt erstaunlich human. Eine schlechte Nachricht gibt's aber auch zu vermelden: Zum Verkaufsstart wird das Spiel nur Online-Rennen mit zufällig zugeteilten Gegnern bieten, ein Online-Nachrichtensystem und eine Freundesliste sollen erst später nachgereicht werden. (mp)

Metal Gear Online

Konami veröffentlicht den Online-Modus im Paket mit Metal Gear Solid 4!

ACTION | Hersteller: Konami, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.konami.jp/kojima_pro

Aufgrund der separaten Vorstellung von *Metal Gear Online* bei der *Metal Gear*-Jubiläumsveranstaltung gingen fast alle davon aus, dass der Titel als eigenständiges Produkt in die Läden (bzw. in den PlayStation Store) kommen würde. Auf der Tokyo Game Show stellte Konami jetzt aber klar: Das sogenannte *Metal Gear Online Starter Pack* wird im kommenden Frühjahr im Paket mit *Metal Gear Solid 4* ausgeliefert (eine Einzelveröffentlichung als günstiger Download wäre natürlich trotzdem denkbar). (mp)



GRATIS-BEILAGE Das Metal Gear Online Starter Pack wird zusammen mit MGS 4 ausgeliefert! BILD: KONAMI

TICKER ++++ TICKER ++++ TICKER ++++ TICKER ++++ TICKER ++++

HOME VERSCHOBEN Sonys mit Spannung erwartete Online-Plattform Home wird nun doch erst Anfang 2008 starten. +++ **SONY MAG'S GROSS** Sony Computer Entertainment hat BigBig Entertainment aufgekauft, die derzeit an *Pursuit Force: Maximum Justice* für PSP und PS2 arbeiten. +++ **MOTORSTORM-NEWS** Sony hat die Evolution Studios aufgekauft, um die *MotorStorm*-Entwickler fest an sich zu binden. In der dazugehörigen Pressemitteilung wurde erstmals offiziell ein Nachfolger für den Millionenseller angekündigt. +++ **NEUES KINGDOM HEARTS** Die Entwickler von *Crisis Core: Final Fantasy VII* arbeiten bereits an einem neuen *Kingdom Hearts*-Spiel mit dem Untertitel *Birth by Sleep*, das nächstes Jahr exklusiv für die PSP erscheinen soll. +++ **PORTABLE OPS 2 KOMMT!** Konami arbeitet an einer weiteren Episode der Serie *Metal Gear Solid Portable Ops* für die PSP.

TONY HAWK'S PROVING GROUND



JEDER SKATER HAT SEINE GESCHICHTE. SCHREIB DEINE EIGENE!



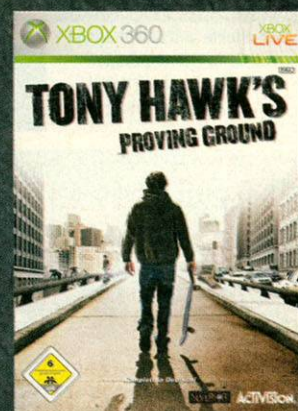
MACHE DIE WELT ZU DEINEM SKATEPARK!

„Tony setzt auf Skate-Action.
So umfang- und abwechslungsreich
wie nie zuvor.“

Bravo ScreenFun 11/2007

AB NOVEMBER ERHÄLTlich

FÜR XBOX360™, PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®2, Wii™ UND NINTENDO DS™



© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTIVISION®

Diesen Monat:

Die 10 dicksten Grafik-Bomben auf der PS2

Zu Beginn der PlayStation-2-Ära hat wohl kaum jemand geahnt, welches Grafik-Potenzial in der Sony-Konsole schlummert. Eine Auswahl der schönsten Spiele der PS2-Geschichte!

1 God of War II

Dieser Titel bringt wie kein anderer den Grafik-Chip der PlayStation 2 zum Glühen. Was in Sonys packendem Action-Gemetzel an visuellem Bombast stattfindet, geht schon fast auf keine Kuhhaut. Die gigantischen Levels mit ihren komplexen Architekturen sind eine Augenweide und lassen bei der ein oder anderen Kamerafahrt die Kinnlade nach unten fallen. Wenn man dann auch noch Kratos' Akrobatik und die feinen, geschmeidigen Animationen erblickt, besteht kein Zweifel mehr: *God of War II* ist die fetteste Grafik-Bombe auf der PS2.



BILD: PLAYZONE

2 Burnout Revenge

Neben den Jungs von Sony Santa Monica hat kaum ein anderes Entwicklerteam die Hardware der PS2 so perfekt im Griff wie Criterion Games. *Burnout Revenge* bietet coole Karren, die bis dato fettesten Unfälle der PS2-Rennspiel-Geschichte und läuft dabei auch noch so unglaublich schnell und flüssig, dass man sich gar nicht zu blinzeln traut. Unglaublich.



BILD: PLAYZONE

3 Soul Calibur III

Prügelspiele waren schon immer eines der Indikator-Genres für die grafische Leistungsfähigkeit einer Konsole. Und auf der PS2 gibt es kein beeindruckenderes Beat 'em Up als *Soul Calibur III*. Die Charaktermodelle, die unglaublich genialen Lichteffekte und die fantastischen Kampfschauplätze machen Namco Bandais Schwert-Gekloppe zum absoluten Hingucker.



BILD: PLAYZONE

4 Gran Turismo 4

Unter Autoliebhabern und PS2-Besitzern ist Sonys Vorzeigerennspiel ganz besonders wegen der genialen Fahrphysik und Ausstattung beliebt. Allerdings hat *Gran Turismo 4* auch grafisch einiges auf dem Kasten. So sehen die Auto-Modelle unverschämt gut aus und zählen somit zum Besten, was man auf der PS2 zu sehen bekommt.



BILD: PLAYZONE

5 Resident Evil 4 (dt.)

Capcoms Survival-Horror jagt jedem Spieler eine Heidenangst ein. Zwar ist bei einem Spiel dieser Machart die Atmosphäre das Wichtigste, allerdings wäre die ohne die grandiose Optik nur halb so packend. Düstere Dörfer, stimmungsvolle Lichteffekte und hervorragend modellierte Horrorkreaturen machen *Resident Evil 4 (dt.)* auch visuell schauerhaft gut.



BILD: PLAYZONE

6 Black

Eigentlich sagt die Herkunft dieses Ego-Shooters bereits alles. Criterion Games haben es eben drauf und liefern ein im wahrsten Sinne des Wortes bombastisches Spielerlebnis ab. Zwar bekommt man nicht die besten Texturen der Welt zu Gesicht, allerdings können Sie in keinem anderen PS2-Spiel die Umgebung fetter in die Luft jagen.



BILD: PLAYZONE

7 Metal Gear Solid 3 ...

... *Snake Eater*
Die Qualitäten des bislang besten Teils der Serie liegen in vielen Bereichen. Aber vor allem in grafischer Hinsicht ist *Snake Eater* fantastisch. Neben den detaillierten Umgebungen, allen voran der lebendige Dschungel, und den hervorragenden Charaktermodellen, sind gerade die Zwischensequenzen eine Augenweide.



BILD: PLAYZONE

8 Devil May Cry 3: ...

... *Dantes Erwachen*
In Capcoms Prequel geht es richtig gut zur Sache. So beweist der junge Dante am laufenden Band, dass er eine coole Sau ist. Wenn Dante zu einem Kombo-Gewitter ansetzt und er es dann auch noch mit einem der bombastischen Endgegner zu tun bekommt, ist auf dem Bildschirm die Special-Effect-Hölle los.



BILD: PLAYZONE

9 Final Fantasy XII

Square Enix hat mit dem jüngsten Spross der legendären Rollenspiel-Serie wieder einmal alle Register gezogen – auch grafisch. Selbst RPG-Fans, die mit *Final Fantasy* nicht unbedingt etwas anfangen können, müssen zugeben, dass die wunderbar fantasievollen Charaktere und Umgebungen sich auf höchstem Niveau befinden.



BILD: PLAYZONE

10 Zone of the Enders ...

... *The 2nd Runner*
Konamis Anime-Actiontitel ist dank fantastischer Cel-Shading-Optik nicht nur perfekt durchgestylt, sondern feuert während der zahllosen Kämpfe Effektgewitter im Sekundentakt ab. Und das ist angesichts der teilweise hohen Feind-Anzahl auf dem Bildschirm und der genial gestalteten Endgegner wirklich beachtlich.



BILD: PLAYZONE

LocoRoco Cocoreccho!

Die Rückkehr der Knuddelkugeln mit neuem Gameplay

Ein simples Spielprinzip, niedliches Design und eine einfache Steuerung hatten *LocoRoco* auf der PSP zum Hit gemacht und eigentlich bot sich diese Steuerung perfekt für den Sixaxis-Controller der PS3 an. Schließlich wird im Spiel lediglich die Welt nach links und rechts gekippt und gelegentlich nach oben geschubst, um die LocoRocos zu steuern. Und dennoch haben die Entwickler für die PS3 ein völlig neues Spiel entwickelt, das von Sony als „interaktiver Bildschirmschoner“ zum günstigen Preis verkauft wird. Man dirigiert einen kleinen Schmetterling mit dem linken Analogstick, dem die LocoRocos folgen, sodass das Spielgefühl eher an *Lemmings* erinnert als an das klassische *LocoRoco*

auf der PSP. Anfangs waren wir von diesem neuen Steuerungsschema enttäuscht, doch nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kam auch auf der PS3 richtig Spaß auf. Schade bloß, dass man im Prinzip immer denselben Level spielt, der sich zwar nach jedem Durchspielen erweitert, aber eben doch recht wenig Abwechslung bietet. Nach fünf Durchläufen ist der Spaß vorbei, doch bis dahin hat man eine Menge Spiel fürs Geld bekommen. (mb)

FAZIT
LOCOROCO COCORECCHO!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Japan
Spieler:	1
Termin:	13. September 2007
Preis:	€ 2,99

★★★★★

Unterhaltsamer Ableger, der nach etwas Eingewöhnung mächtig Spaß macht und den Preis definitiv wert ist.

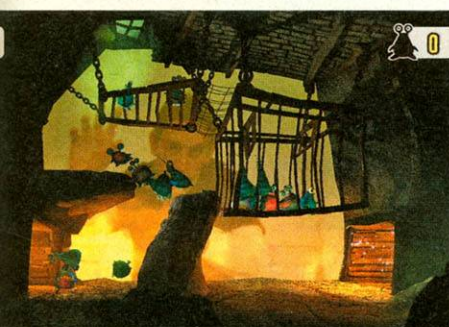


MUI MUI Natürlich gibt's auch wieder kleine Helferlein, die auf Rettung warten.
BILD: PLAYZONE

BALLERSPASS Am Ende des Levels müssen Sie mit LocoRocos fiese Monster abschießen.
BILD: PLAYZONE

Operation Creature Feature

Jetzt wird auch vor der PS3 rumgefuchelt.



MIR NACH! Mit Handbewegungen dirigieren Sie die Blurbs zum Ausgang. BILD: PLAYZONE

Während das mit der PS3-Kamera PlayStation Eye ausgelieferte *Eye of Judgment* (Test in diesem Heft!) auf ungewöhnliches Gameplay setzt, ist *Operation Creature Feature* inhaltlich ein Nachkomme der EyeToy-Spiele auf der PS2. Ähnlich wie bei der Neuauflage von *Lemmings* müssen Sie hier außerirdische Wesen namens Blurbs durch einen Level zum Ausgang führen. Dies geschieht durch Gesten, denn die Viecher folgen jeder Bewegung vor der Kamera. Fallen, Wassergruben, Lava-Abschnitte und eingefrorene Blurbs sorgen für etwas Abwechslung, doch die fünf Welten des Spiels sind trotzdem schnell beendet und andere Spielmodi gibt es nicht. Zum günstigen Download-Preis eine Überlegung wert. (mp)

FAZIT
OP. CREATURE FEATURE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony London Studio
Spieler:	1
Termin:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt

★★★★★

Für die PS3-Kamera ist dieses Spiel das, was Super Rub'a'Dub für den Sixaxis-Controller war: eine nette Demo mit wenig Drumherum.

PixelJunk Racers

Die digitale Carrerabahn für bis zu sieben Spieler

Bei *PixelJunk Racers* steuern Sie (und bis zu sechs Mitspieler) ein Auto über eine mehrspurige Rennstrecke. Dabei können Sie nur Gas geben, Spuren wechseln oder Hupen – eine direkte Steuerung ist nicht möglich und selbst Rausfliegen aus der Kurve bei zu viel Schwung ist nicht drin. Satt 32 Spielmodi sorgen dafür, dass die Sache trotzdem nicht zu schnell langweilig wird, müssen aber erst im Einzelspieler-Modus freigespielt werden – merkwürdig, wo sich das Spiel doch als Partytitel versteht. Auch der fehlende Online-Modus (es gibt nur Online-Punktelisten) ist unverständlich. Aufgrund der winzigen Fahrzeuge empfiehlt sich hier ein HD-Fernseher, 4:3-User müssen zu allem Übel noch mit Widescreen-Balken leben. (mp)

FAZIT
PIXELJUNK RACERS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Q-Games
Spieler:	1-7
Termin:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt

★★★★★

Die Rennen steuern sich simpel, sind aber immerhin abwechslungsreich. Schade, dass es keinen echten Online-Modus gibt!



SCHLICHT Mini-Autos sind ja okay, aber auch die Strecken sehen nach nix aus. BILD: PLAYZONE

Pixars komplette Kurzfilm-Collection

13 Aperitifs der Pixel-Zauberer auf einer Blu-ray-Disc



BILD: PIXAR

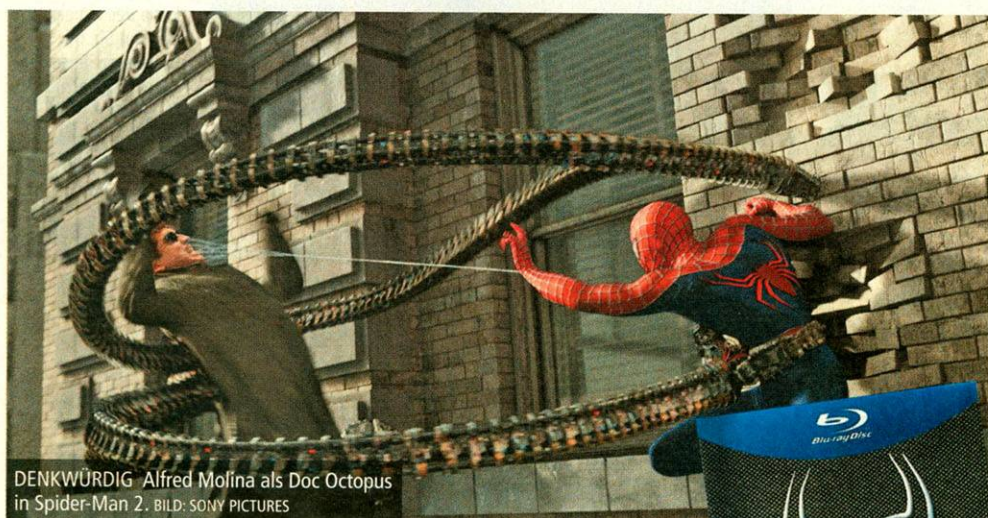
Luxo Jr. aus dem animierten Pixar-Logo kennt mittlerweile wohl so ziemlich jeder Kinobesucher – mit dem Kurzfilm rund um die kleine Lampe und ihren Ball begann die Karriere des Pixar-Filmstudios. Heutzutage bringt man den Namen mit weltweiten Kinohits wie *Toy Story*, *Findet Nemo* und aktuell *Ratatouille* in Verbindung. Eins haben all diese Kinofilme gemeinsam: Vor jedem gab's einen aufwendig gerenderten Kurzfilm zu sehen. Dreizehn von diesen Kleinoden (insgesamt 54 Minuten lang) hat Disney nun auf einer Blu-ray-Disc zusammengefasst und mit einer kurzen Dokumentation sowie Audiokommentaren versehen. Da solche volldigitalen Filme aufgrund ihres pixelgenau berechneten Bilds sehr gut geeignet sind, um die Vorteile eines HD-Fernsehers zu illustrieren, sei diese liebevoll aufbereitete Sammlung allen Fans der Pixelkünstler ans Herz gelegt. (mp)



BILD: PIXAR



BILD: PIXAR

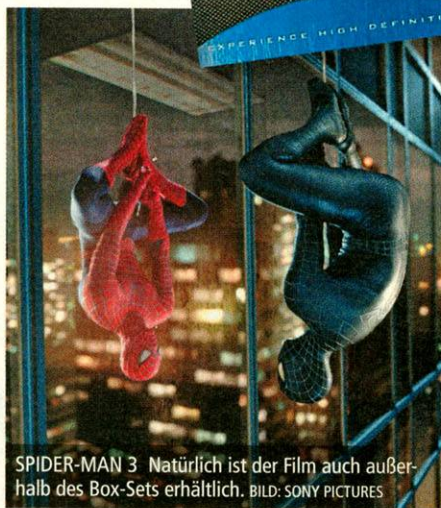


DENKWÜRDIG Alfred Molina als Doc Octopus in Spider-Man 2. BILD: SONY PICTURES

Spider-Man 1-3

Die komplette Trilogie in einer Blu-ray-Sammelbox

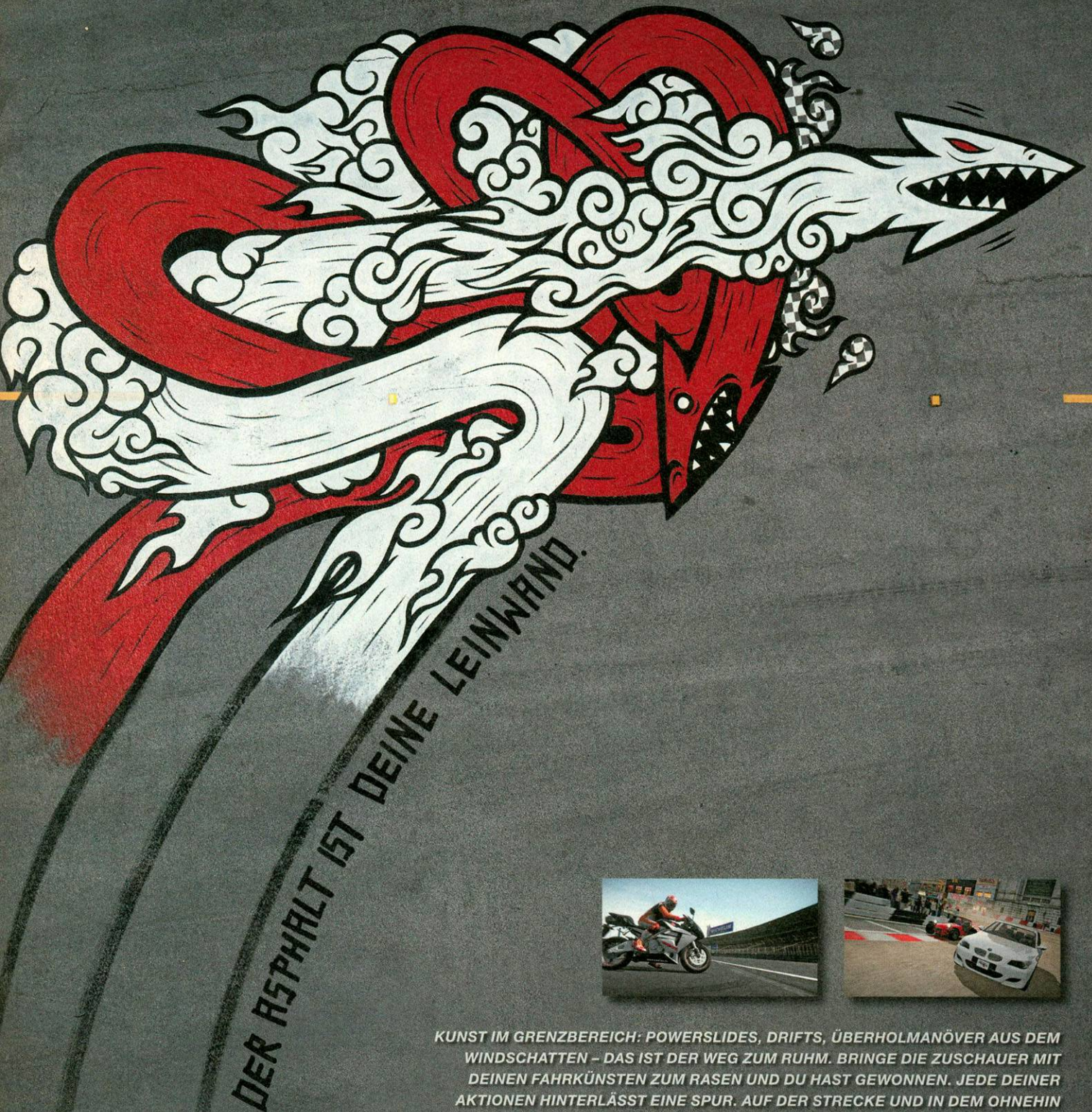
Der dritte Spider-Man-Film ist mittlerweile auf Blu-ray-Disc erhältlich. Wer nicht schon die beiden Vorgänger zu Hause stehen hat und von der Serie trotz gewisser Abnutzungserscheinungen noch nicht genug hat, dem sei gleich die komplette Trilogie als hübsches Blu-ray-Paket ans Herz gelegt. Enthalten ist neben dem ersten und dem dritten Film auch die erweiterte 2.1-Version des zweiten Teils mit acht Minuten mehr Spielzeit als die Kinofassung. High-End-Audio-Freaks seien allerdings gewarnt: Bei Teil 1 und 2 liegt der Originalton nur in Dolby Digital 5.1 vor, während die deutsche Tonspur in hochwertigem Dolby True HD codiert ist. Nur beim aktuellsten der drei Filme liegen beide Tonspuren in diesem Format vor. In Deutschland ist dieses Box-Set (im Gegensatz zu den Einzelfilmen) exklusiv bei Media Markt erhältlich. (mp)



SPIDER-MAN 3 Natürlich ist der Film auch außerhalb des Box-Sets erhältlich. BILD: SONY PICTURES

AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

13 Geister	11. Oktober
Alpha Dog	1. Oktober
Als das Meer verschwand	26. Oktober
Bram Stoker's Dracula	8. November
Das Comeback	25. Oktober
Das Leben des Brian	22. November
Der Polarexpress	23. November
Face/Off – Im Körper des Feindes	25. Oktober
Ghost in the Shell	
Stand Alone Complex ...	15. Oktober
Halloween	15. Oktober
Happy Feet	19. Oktober
Harry Potter und der Feuerkelch	16. November
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	16. November
Harry Potter und der Orden des Phönix	16. November
Harry Potter und der Stein der Weisen	16. November
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	16. November
Harry Potter 1-5 (nur bei amazon.de!)	16. November
Hero	11. Oktober
La Vie en Rose	26. November
Lieben und lassen	2. Oktober
Lucas der Ameisenschreck	23. November
Ocean's Eleven	9. November
Ocean's Twelve	9. November
Ocean's Thirteen	12. Oktober
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	22. November
Pixars komplette Kurzfilm-Collection	9. Oktober
Santa Clause 3: Eine frostige Bescherung	1. November
Scooby-Doo – Der Kinofilm	23. November
Spider-Man 1-3 (nur bei Media Markt!)	2. Oktober
Spider-Man 3	2. Oktober
Stirb langsam	2. November
Stirb langsam 2	2. November
Stirb langsam 4.0	2. November
Stomp the Yard	18. Oktober
Tekkonkreet	18. Oktober
The Marine	2. Oktober
Tideland	7. November
Triff die Robinsons	2. Oktober
Unheimliche Begegnung der dritten Art	22. November



KUNST IM GRENZBEREICH: POWERSLIDES, DRIFTS, ÜBERHOLMANÖVER AUS DEM WINDSCHATTEN – DAS IST DER WEG ZUM RUHM. BRINGE DIE ZUSCHAUER MIT DEINEN FAHRKÜNSTEN ZUM RASEN UND DU HAST GEWONNEN. JEDE DEINER AKTIONEN HINTERLÄSST EINE SPUR. AUF DER STRECKE UND IN DEM OHNEHIN GERINGEN SELBSTBEWUSSTSEIN DER ANDEREN FAHRER. XBOX.COM/PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING®

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox LIVE-Logos sind Markenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Jump in.

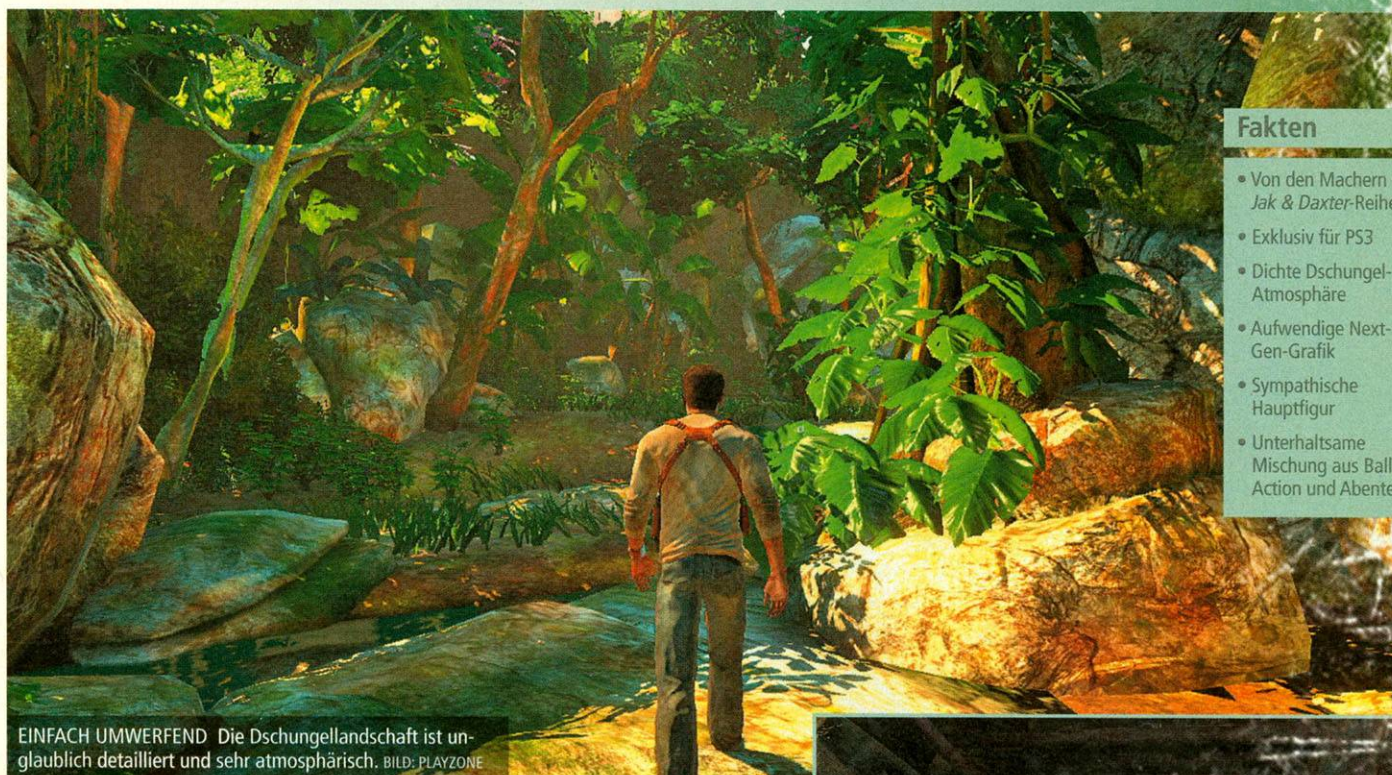
 **XBOX 360** LIVE

VORSCHAU

Endlich! Der erste ECHTE
Kaufgrund für eine PlayStation 3!



UNCHARTED DRAKES SCHICKSAL



Fakten

- Von den Machern der *Jak & Daxter*-Reihe
- Exklusiv für PS3
- Dichte Dschungel-Atmosphäre
- Aufwendige Next-Gen-Grafik
- Sympathische Hauptfigur
- Unterhaltsame Mischung aus Baller-Action und Abenteuer

EINFACH UMWERFEND Die Dschungellandschaft ist unglaublich detailliert und sehr atmosphärisch. BILD: PLAYZONE

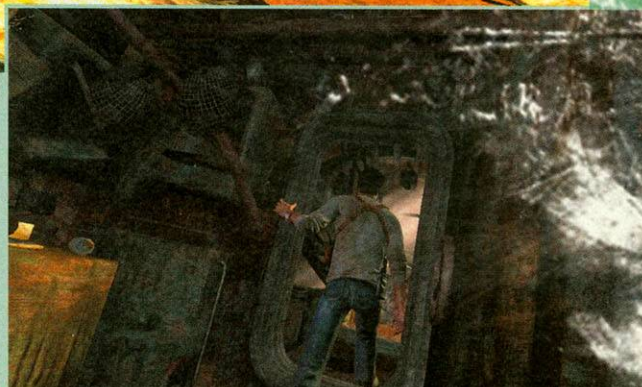
AUTOR: UDO CRNJAK

Weihnachten steht vor der Tür und Sie wissen nicht, wofür Sie Ihr hart verdientes Geld ausgeben sollen? Wir sagen es Ihnen: eine PlayStation 3 und *Uncharted: Drakes Schicksal*. Naughty Dogs erster Next-Gen-Titel wird Sie im Sturm erobern! Warum wir uns so sicher sind? Nun, weil es uns genauso ergangen ist. Wir haben Deutschland-exklusiv die ersten vier Kapitel von Naughty Dogs ambitioniertem Next-Gen-Projekt gespielt und sind hellauf begeistert. Das Ergebnis sind die Erfahrungen und Screenshots, die Sie auf den folgenden Seiten lesen und betrachten können und die Gewissheit, dass *Uncharted: Drakes Schicksal* eine ganz große Nummer im Weihnachtsgeschäft wird.

VOLLMUNDIGE VERSPRECHUNGEN

Die Jungs von Naughty Dog haben im Vorfeld und im Verlauf der Entwicklung von *Uncharted* viele Versprechungen gemacht: eine Hollywood-reife Story, unglaublich flüssige Animationen, fortschrittlichste künstliche Intelligenz und natürlich die beeindruckendste Next-Gen-Grafik, die man bislang gesehen hat. Fast schon zu viele Versprechungen. Als wir uns dann gespannt ins Abenteuer stürzten, warteten wir ehrlich gesagt darauf, enttäuscht zu werden. Allerdings passierte etwas, womit wir wirklich nicht

gerechnet hatten: die Enttäuschung blieb aus! Von der ersten bis zur letzten Spielminute der Vorschau-Version ist *Uncharted: Drakes Schicksal* das bislang unterhaltsamste und faszinierendste Spielerlebnis, das wir auf der PS3 zu Gesicht bekommen haben. Einfach jeder Teil des Spiels hielt unseren Erwartungen stand. Die Story präsentiert sich nicht einfach nur als simple Schatzsuche, wie man sie jedes Wochenende in billigen Samstag-Nachmittag-Serien erlebt, sondern witzig, durchdacht und ungemein unterhaltsam. Parallelen zur *Jak & Daxter*-Reihe sind zwar deutlich spürbar, allerdings bewegt sich *Uncharted* auf einem viel höheren, weiter entwickelten Level. Nathan Drake, Elena Fisher, Victor Sullivan und alle anderen Figuren sind, vor allem in den In-Game-Zwischensequenzen, hervorragend animiert und wirken dank der passenden englischen Synchronstimmen herrlich glaubhaft und auf ihre eigene Art und Weise sympathisch. Verstärkt wird diese Wirkung durch die Tatsache, dass die Hauptfiguren auch während



DETAILVERLIEBT Nathan hält sich nicht nur an der Tür fest, auch sein Shirt wirft beim Laufen differenzierte Falten. BILD: PLAYZONE



AUFTAKT Gleich zu Beginn des Spiels geht ziemlich die Post ab. Nebenbei wird die Action-Steuerung erklärt. BILD: PLAYZONE

» Es ist die fast schon verschwenderische Liebe zum Detail, die *Uncharted* grafisch so beeindruckend macht.«

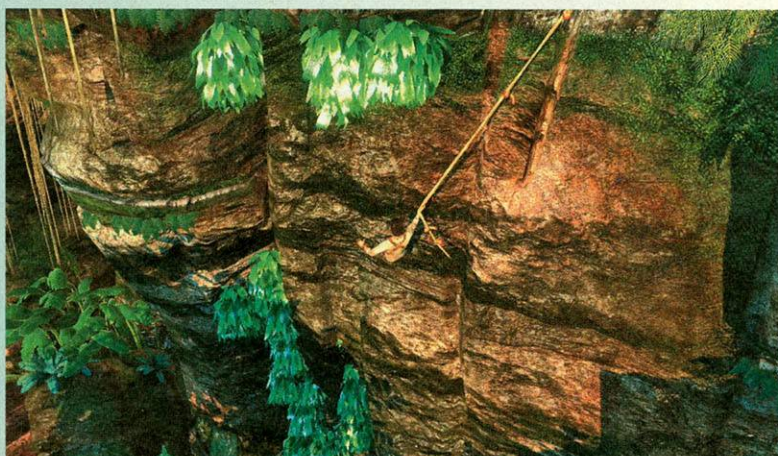
Dualshock-3-Unterstützung



Sonys neuer Controller bringt Bewegung in Nathan Drakes Dschungel-Abenteuer.



Endlich hat Sony es eingesehen. Neben einer ganzen Reihe bereits erschienener Titel wird unter anderem auch *Uncharted: Drakes Schicksal* die lang geforderte Rumble-Funktion unterstützen. Vor allem bei den intensiven Baller-Passagen und den spannenden Klettereinlagen wird das Spiel von den gezielten Erschütterungen profitieren und an Intensität gewinnen, dessen sind wir uns sicher.



DAS KENN' ICH DOCH Inspiriert von *Prince of Persia* scheut Nathan auf seiner Suche nach dem Schatz von El Dorado keine wagemutigen Aktionen. BILD: PLAYZONE

der spielbaren Passagen miteinander kommunizieren. Die dezente und gleichzeitig ungemein atmosphärische Hintergrundmusik, die weder aufdringlich noch zu lasch daherkommt, intensiviert die unglaublich dichte Atmosphäre des PS3-Abenteuers zusätzlich.

SO SIEHT ALSO NEXT-GEN AUS

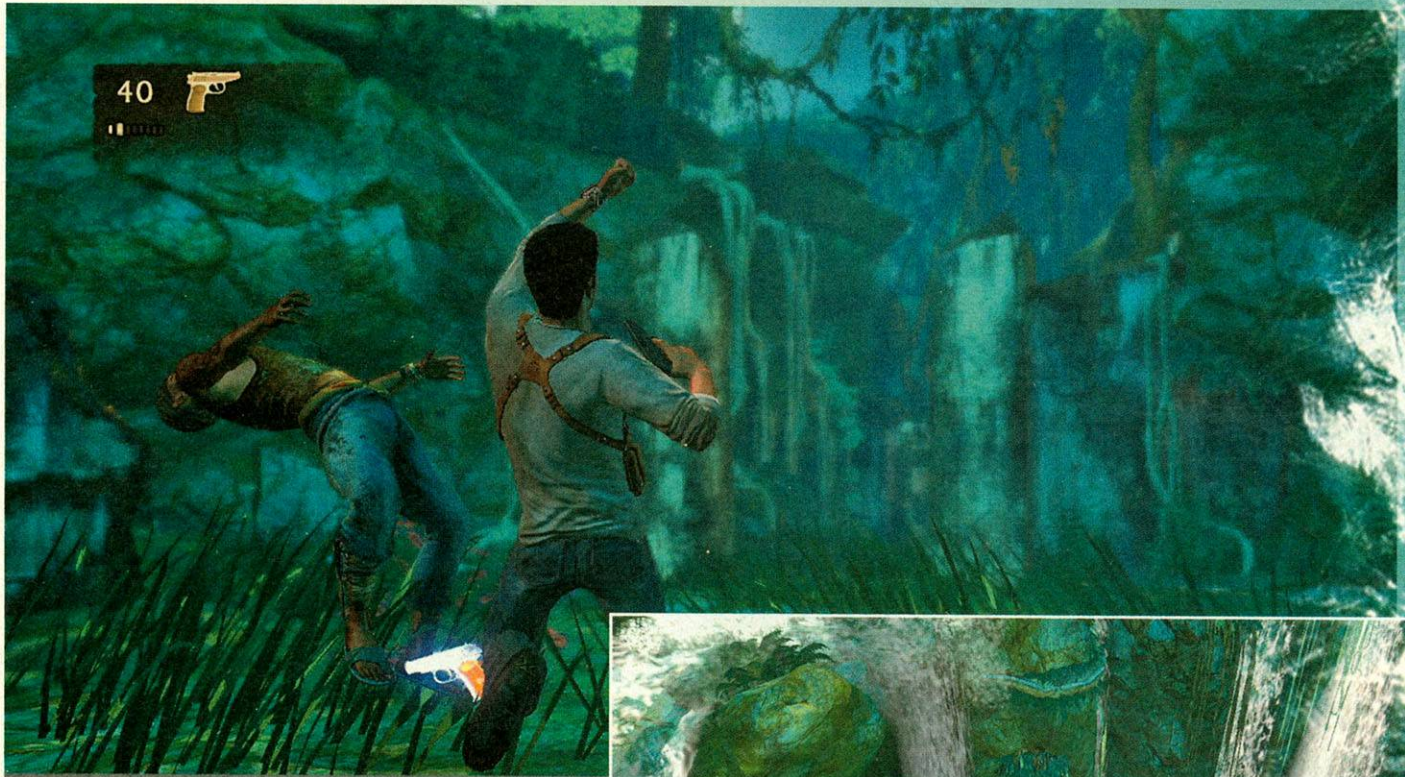
Ein weiterer Grund für die Faszination von *Uncharted* ist die fantastische Optik.

Mit der Entscheidung, einen Abenteuer-Titel zu entwickeln, der über weite Teile im Dschungel stattfindet, haben sich die Entwickler zweifelsohne einer sehr großen Herausforderung gestellt. Und so überschwänglich sich das jetzt anhören mag, die Jungs von Naughty Dog haben die schwierige Aufgabe nicht einfach nur gemeistert, sondern quasi eine Fleißarbeit mitgeliefert. Die Dschungellandschaften wirken unglaublich lebendig und, was

» Die atmosphärische Hintergrundmusik intensiviert die dichte Atmosphäre des PS3-Abenteuers zusätzlich! «



PACKENDES GEBALLER Trifft Nathan auf Piraten, übernehmen die Waffen das Sprechen. Überlebenswichtig ist dabei das Nutzen jeder Art von Deckung. BILD: PLAYZONE



NAHKAMPF Die schnellen Faustkämpfe kommen durch die nahe Perspektive besonders wuchtig rüber. BILD: PLAYZONE



RISKANT Nathan muss an einigen gefährlichen Stellen seine Kletterfähigkeiten unter Beweis stellen. BILD: PLAYZONE

eigentlich am beeindruckendsten ist, einzigartig. Man hat wirklich den Eindruck, jeder Pfad, jeder Fels, jedes kleine Rinnsal, einfach alles wurde nur für die paar Minuten programmiert, in denen man sich an dieser expliziten Stelle aufhält. Hinzu kommen hervorragende High-Dynamic-Range-Lichteffekte und beeindruckende Echtzeitschatten – inklusive Self-Shadowing. Das im Vorfeld vollmundig angekündigte revolutionäre Animationsystem zaubert lebens echte und stets zur Situation passende Bewegungen auf den HD-Bildschirm. Egal ob es sich dabei um die zahlreichen Kletterpassagen, die Ballereien oder die Gesichtsmimiken handelt, die Animationen wirken nicht zu hölzern und auch nicht zu übertrieben. Ganz selten werfen hektische Übergänge einen kleinen Schatten auf die ansonsten erstklassigen Bewegungsabläufe.

Allerdings ist es die fast schon verschwenderische Liebe zum Detail, die *Uncharted* grafisch so beeindruckend macht. So wirft Nathans Shirt während des Laufens je nach Oberkörper-Haltung unterschiedliche Falten. Seine Kleidung färbt sich dunkel und schimmert, wenn sie nass wird. Sprintet Nathan während eines Feuergefechts von einer Deckung zur nächsten, so duckt er sich gelegentlich leicht und hebt schützend seinen Arm. Wahnsinn!

DIGITALE KONKURRENZ FÜR INDY

Uncharted: Drakes Schicksal ist aber mehr als einfach nur eine optisch beeindruck-

Zweites Casting

Die weibliche Nebenrolle in *Uncharted* war den Entwicklern oder Sony wohl nicht weiblich genug.

Nathan Drake wird bei seinem Abenteuer von der blonden Elena Fisher begleitet. Das an sich ist nichts Besonderes. Die optische Wandlung von einer toughen Reporterin mit kurzen braunen Haaren zu einer toughen Reporterin mit langen blonden Haaren hingegen schon.



VORHER Zugegeben, etwas bubenhaft sah Elena Fisher in der Ursprungsversion schon aus. BILD: PLAYZONE



NACHHER Durch das blonde Haar und die veränderte Augenpartie wirkt Elena weiblicher. BILD: PLAYZONE



COOL INSZENIERT Die Story wird in hervorragenden In-Game-Zwischensequenzen präsentiert, in denen vor allem die Gesichtsmimik hervorsticht. BILD: PLAYZONE

Dude of Persia: Legends of War

Uncharted: Drakes Schicksal ist zwar eine komplett neue Marke fühlt sich aber doch in vielen Bereichen vertraut an.

Naughty Dogs PS3-Einstand bedient sich fast schon unverschämt offensichtlich bei den Großen des Videospiel-Geschäfts. Nichts Verwerfliches, wie wir finden, denn die einzelnen Gameplay-Elemente sind sehr gut aufeinander abgestimmt und die Mischung fühlt sich darüber hinaus einfach super an. Welche Serien und Titel dienten den Entwicklern als Inspiration?



BILD: PLAYZONE

Archäologische Rätsel

Tomb Raider: Legends/Anniversary

Auf der Suche nach dem Schatz von El Dorado stolpert Nathan über viele altertümliche Ruinen, die sein ganzes Geschick erfordern.

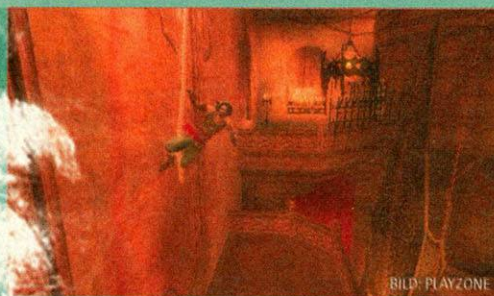


BILD: PLAYZONE

Klettereinlagen

Prince-of-Persia-Reihe

Nathan Drake kraxelt, hangelt und schwingt sich mindestens so geschmeidig durch die Gegend wie der persische Prinz zu seinen besten PS2-Tagen.

INDIZIERT

Baller-Action

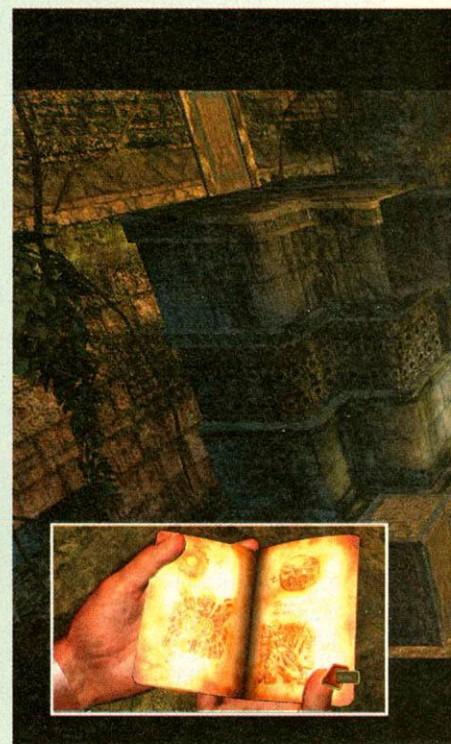
Indizierter Action-Titel von Epic Games

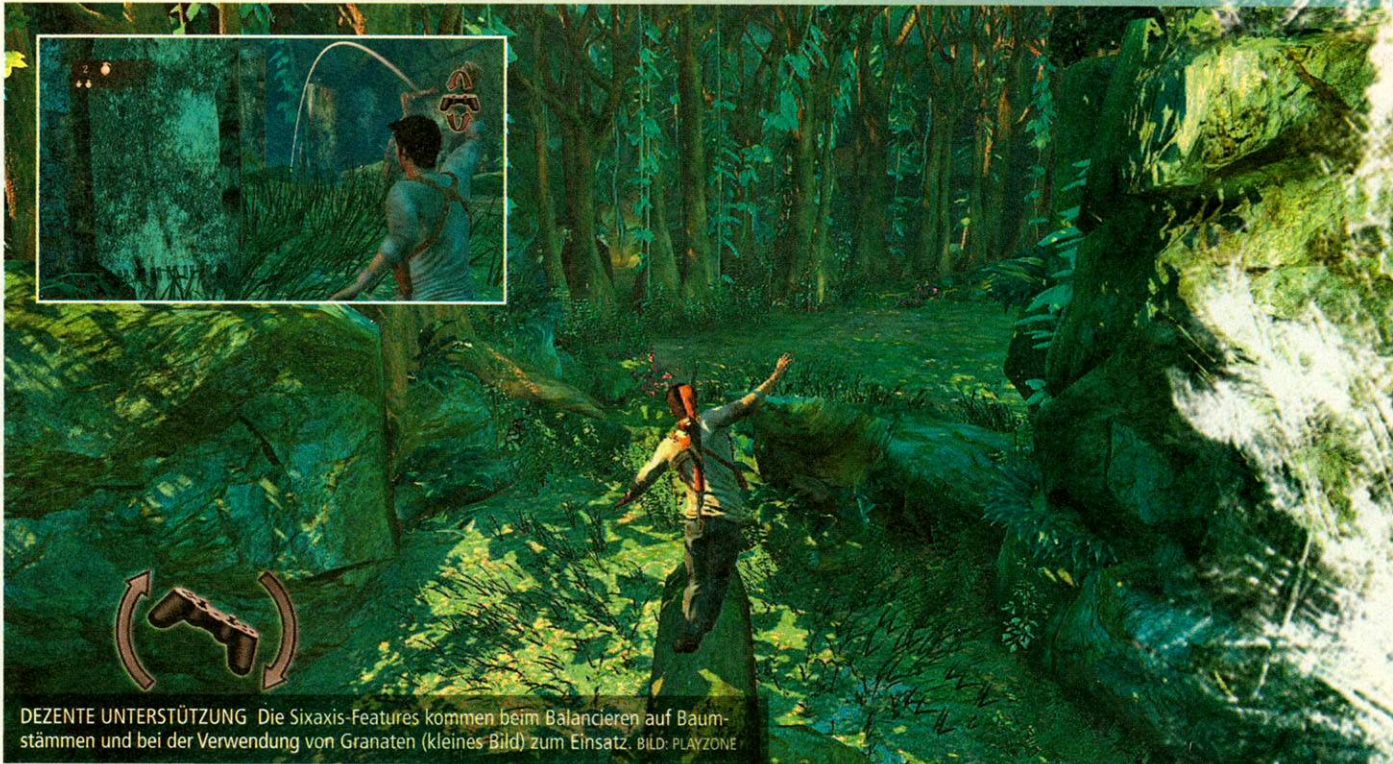
Nathan bekommt es zwar nicht mit hässlichen Locust zu tun, allerdings ist mit bis an die Zähne bewaffneten Piraten und Söldnern auch nicht zu spaßen.

ckende Dschungel-Sightseeing-Tour. Sie begleiten Nathan Drake gemeinsam mit der Reporterin Elena Fisher und dem alten Haudegen Victor Sullivan, auf der Suche nach dem legendären Schatz von El Dorado. Dabei besuchen Sie viele optisch abwechslungsreiche Ruinen, in denen Sie diverse archäologische Rätsel knacken müssen. Die in unserer Vorschau-Version erlebten Rätsel waren allesamt originell und außerdem nach kurzem Überlegen geschafft. Als besonders hilfreich entpuppte sich in dieser Beziehung Sir Francis Drakes Tagebuch, das Nathan quasi als Reiseführer dient und hilfreiche Tipps enthält. Allerdings ist Naughty Dogs Indiana-Jones-Verschnitt nicht der Einzige, der von dem Schatz Wind bekommen hat und so trifft Nathan auf knallharte Piraten, die erst schießen und dann fragen. In den Ballerpassagen ist es überlebenswichtig, ständig in Deckung zu gehen und aus dieser geschützten Position heraus zu agieren. Die Intensität dieser Teile war hervorragend und das schnelle Von-Deckung-zu-Deckung-Huschen funktionierte sehr gut. Beeindruckend in diesen Teilen des Spiels war die ausgereifte künstliche Intelligenz. Die Gegner flankieren, ziehen sich bei Unterzahl zurück und scheuen nicht davor, Nathan mit Granaten aus der Deckung zu treiben.

DAS PERFEKTE PS3-SPIEL?

Aber wo ist denn nun der Haken an der Sache? Es kann doch eigentlich nicht



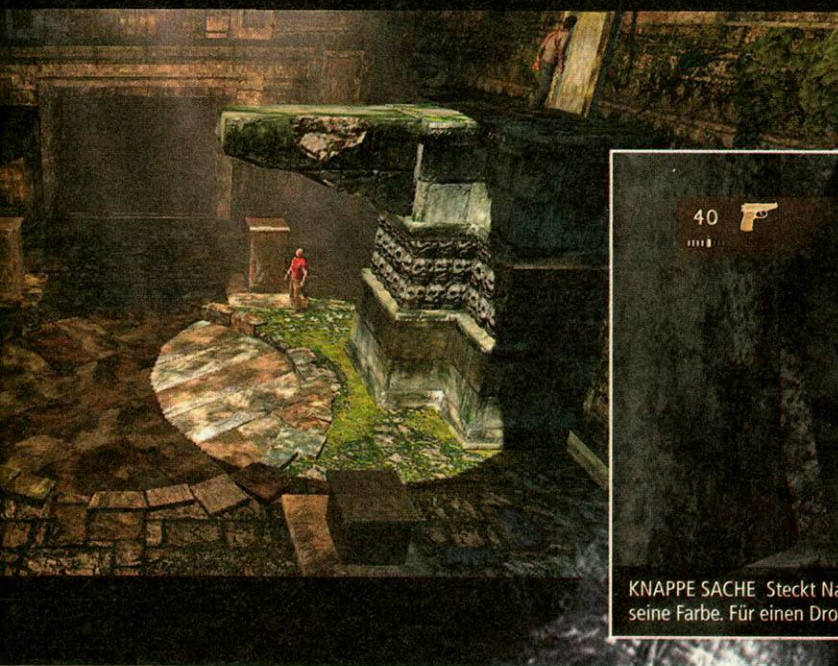


DEZENTE UNTERSTÜTZUNG Die Sixaxis-Features kommen beim Balancieren auf Baumstämmen und bei der Verwendung von Granaten (kleines Bild) zum Einsatz. BILD: PLAYZONE

sein, dass wir hier das perfekte PS3-Spiel im Laufwerk haben. Oder vielleicht doch? Nun, wer wirklich einen Grund zum Meckern sucht, der wird, wenn überhaupt, im Gameplay-Bereich fündig. Offensichtliche Inspirationsquellen sind *Tomb Raider: Legend* und *Anniversary*, die *Prince of Persia*-Reihe und der indizierte Xbox-360-Action-Titel von Epic Games. Erfahrene Spieler haben eben schon gesehen, wie jemand in wunderschönen Umgebun-

gen herumturnt, altertümliche Ruinen erforscht, deren Rätsel löst und sich mit brachialer Waffengewalt gegen seine Feinde zur Wehr setzt. Allerdings haben es die Entwickler auch da geschafft, so respektvoll mit den spielerischen Leihgaben umzugehen, dass niemals ein bitterer Nachgeschmack entsteht und Sie einfach in jeder Minute des Spiels perfekt unterhalten werden. Und das ist schließlich das Wichtigste, oder? ■

FORSCHERDRANG Treffen Sie auf ein altertümliches Rätsel, hilft Ihnen Sir Francis Drakes kleines Tagebuch (kleines Bild links). BILD: PLAYZONE



KNAPPE SACHE Steckt Nathan zu viele Treffer ein, so verliert das Bild seine Farbe. Für einen Drop-Kick hat es aber noch gereicht. BILD: PLAYZONE

VORSCHAU UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Naughty Dog
Spieler:	1
Termin:	5. Dezember 2007
Web:	www.us.playstation.com/Uncharted

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Sie haben noch keine PS3? Na dann wird's Zeit. *Uncharted* überzeugt bereits in jeder Hinsicht und wird DER Kaufgrund für die Sony-Konsole.

» Das unterhaltsamste und faszinierendste Spielerlebnis auf der PS3. «

Neu im Heft:

Die schönste Momentaufnahme
des Monats



Schöne neue Welt

Wer im Leben immer ganz genau hinschaut, der wird *Ratchet & Clank: Tools of Destruction* attestieren, dass es kaum hochauflösende Texturen zu sehen gibt. Doch die Fülle an Details, die herrlich anzuschauenden Effekte, die wunderbaren Animationen und die extreme Weitsicht sind einfach nicht wegzudiskutieren. Entwickler Insomniac hat seine Sache gut gemacht und eines der bis dato hübschesten PS3-Spiele auf die Beine gestellt.





Ferrari Challenge

Midlife-Crisis zum Sparpreis.
Hier kriegen Sie ganz schön
viel Ferrari für Ihr Geld.



Fakten

- Basiert auf der Ferrari-Challenge-Rennserie
- 22 Wagen, 14 internationale Rennstrecken
- Bruno Senna arbeitet aktiv am Spiel mit
- Realistische Physik, Wettereffekte, Fahrhilfen und Schadensmodelle
- Online-Modus für bis zu 16 Spieler
- Jährliche Online-Wettbewerbe
- Zusätzlicher, downloadbarer Content



AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Viele Entwickler überschlagen sich gerne mit Eigenlob, wenn es darum geht, wie realistisch ihr Spiel ist. Die Entwickler von Eutechnyx sparen sich lange Erklärungen. Sie wollen handfeste Beweise liefern. Deswegen steckten sie uns in einen Flieger nach Mugello, um mit uns ein paar Runden im Ferrari zu drehen und uns anschließend das Erlebnis mit ihrem Spiel *Ferrari Challenge* vergleichen zu lassen. Und auch wenn die gezeigte Version noch nicht ganz fertig war, so machte sie doch schon einen guten Eindruck.

LOBESHYMNEN

Man könnte den Entwicklern natürlich vorwerfen, geschummelt zu haben. Immerhin hatten sie prominente Unterstützung

bei der Umsetzung der Fahrphysik. Bruno Senna, der Neffe von Rennfahrerlegende Ayrton Senna, war aktiv am Projekt beteiligt und half seinen neuen Kollegen mit Rat und Tat bei der Optimierung. Für Bruno mehr als nur ein weiterer Job: Für die sympathische Rennsau ging ein kleiner Traum in Erfüllung: „Das Einzigartige an diesem Spiel ist, dass Bruno nicht nur ein fantastischer Rennfahrer ist, sondern auch ein echter Videospielfana-

tiker. Es ist die zweite große Leidenschaft in seinem Leben“, so Mark Cale, C.E.O. von Hersteller System3 und Initiator des Projekts. „Für uns war es besonders wertvoll, einen solchen ‚Testfahrer‘ zu haben. Bruno hat sich darum gekümmert, dass Dinge wie der Einfluss des Wetters oder die Traktionskontrolle realistisch dargestellt und umgesetzt wurden. Unser Ziel war es, einen würdigen Nachfolger für das großartige *F355 Challenge* von Sega



INTERVIEW mit Bruno Senna

» Das Spiel ist sehr realistisch, aber natürlich nicht perfekt.

Das kann es gar nicht sein. «



Bruno Senna, Neffe von Rennfahrerlegende Ayrton Senna, ist selbst begeisterter Videospieler und daher sichtlich erfreut, über „sein“ Spiel reden zu dürfen. Egal wie viele Interviews er an diesem Tag geben muss, er bleibt immer freundlich.

Was genau war deine Arbeit am Ferrari Challenge-Projekt?

Ich habe den Wagen in Silverstone gefahren und war dabei auch sehr erfolgreich: Ich habe beide Rennen gewonnen und auch beide Male die Poleposition ergattert. Die Jungs dachten sich also wohl, dass ich eine gute Referenz für sie wäre und ihnen dabei helfen könnte, das Spiel so realistisch wie irgend möglich zu machen. Als ich das Spiel zum ersten Mal gesehen habe, war besonders die Steuerung noch etwas ungeschliffen. Da das Team mit der Physik zu kämpfen hatte, sollte ich mir das also mal ansehen. Die Physik-Engine ist aber sehr gut, da war es recht leicht, mit dem Material zu arbeiten. Letztendlich saß ich nur da und habe mich mit den Jungs unterhalten, zum Beispiel über Einstellungen, die ich am Wagen vorgenommen hatte, ob er etwas höher oder tiefer liegen sollte und so weiter. Das hatte einen großen Einfluss darauf, wie sich das Auto im Spiel steuern ließ. Also haben wir erst einmal an grundsätzlichen Einstellungen gearbeitet und dann präziseres Feintuning in Angriff genommen, um die Wagen so realistisch wie möglich umsetzen zu können. Und ich denke, wir haben da ziemlich gute Ergebnisse erzielt.

Wie realistisch ist das Spiel letztendlich im Vergleich zur Fahrt im echten Ferrari?

Die Art, wie sich die Autos verhalten, wie sie sich bewegen und wie man die Gewichtsverlagerung beeinflussen kann, das kommt alles sehr realistisch rüber. Aber es ist natürlich nicht perfekt. Das kann es gar nicht sein, denn wenn man ein Spiel spielt, liefert dir lediglich dein Auge einen Hinweis darauf, wie sich dein Wagen verhält. Das Gehirn braucht etwas Zeit, um das, was das Auge sieht, zu verarbeiten. Wenn du hingegen wirklich im Auto sitzt, dann fühlst du das alles und kannst sehr viel schneller auf das reagieren, was du da fühlst. Manchmal kann man simula-

tionslastige Titel erst gar nicht spielen, weil sie viel zu schwer sind, weil alles viel zu schnell passiert. Dieses Spiel wollten wir so schwer wie möglich, dabei aber auch stets unterhaltsam machen. Was für einen Sinn ergibt es denn, ein Spiel so schwer zu machen, dass man keinen Spaß mehr daran hat? Ich würde sagen, *Ferrari Challenge* ist ein ziemlich guter Arcade-Simulator. (lacht)

Angeblich spielst du selber gerne und viele Videospiele. Was war der letzte Titel, den du gezoxt hast?

Ja das stimmt, ich habe eigentlich alles durch, viel liegt nicht mehr zu Hause auf dem Stapel. Das letzte Spiel war, lass mich überlegen, ah ja, das neue *F1*-Spiel für die PS3. War ein ziemlich gutes Spiel, hat Spaß gemacht. In gewisser Weise ist es *Ferrari Challenge* recht ähnlich – es ist realistisch, aber nicht zu 100%.

Hast du versucht, etwas abzugucken und für Ferrari Challenge vorzuschlagen?

Na klar. Ich denke, jedes Spiel hat seine starken und schwachen Punkte. Im Fall *Formel 1* zum Beispiel ist der starke Punkt ganz klar das Streckendesign. Die meisten Strecken sind wirklich ordentlich wiedergegeben. Nicht nur, was Oberflächentexturen angeht, auch die Umgebungen oder die Positionierung der Curbs und so weiter. Tatsächlich vermittelt einem das Spiel stellenweise einen guten Eindruck von der Realität. Was gute Physik angeht, würde ich sagen, dass zum Beispiel das alte *GP4*-Spiel (*Geoff Crammond's Grand Prix 4*, erschienen 2002 für PC, Anm. d. Red.) richtig gut war. Wenn du mit den Einstellungen am Wagen experimentiert und ohne Tastatur gespielt hast, konnte man das Auto tatsächlich genauso für sich arbeiten lassen,

wie man wollte. Wie gesagt, jedes Spiel hat seine starken wie schwachen Punkte und letztlich muss man immer einen Kompromiss eingehen.

Bislang durften wir ja noch nicht selber Ferrari fahren, weil das Wetter ziemlich ... sagen wir „bescheiden“ ist. Ein unberechenbarer Faktor – spielt der auch im Spiel eine Rolle?

In der Version, die du heute gespielt hast, fehlen die Wettereffekte noch, aber in der fertigen Version werden sie natürlich vorhanden und die Auswirkungen wie im echten Leben sein. Ein ganz grundlegendes Beispiel wäre, dass man bei Regen auf der Strecke nur etwas Grip verliert, auf den Curbs hingegen sehr viel. Wenn du also bei Sauwetter mit den Reifen über die Curbs fährst, besteht die Gefahr, dass du ziemlich schnell wegrutschst. Das Gras ist natürlich auch sehr viel rutschiger. Die Steuerung wird erschwert und man muss vorsichtiger mit dem Auto umgehen: langsamer fahren, früher bremsen, mit weniger Geschwindigkeit in die Kurven fahren und später herausbeschleunigen.

Du hast einmal verlauten lassen, dass du gerne in den Formel-1-Zirkus aufsteigen würdest. Jetzt hast du diese Beschäftigung mit Ferrari. Ich spekuliere einfach mal wild drauflos: nächste Saison, du, Team Ferrari.

(lacht) Nein, so leicht ist das leider nicht. Obwohl es natürlich großartig wäre, so schnell für Ferrari fahren zu dürfen. Aber ich denke, ich werde erst noch vielen Leuten beweisen müssen, dass ich das wirklich drauf habe. Dann bekomme ich vielleicht auch die Chance, in der *Formel 1* zu fahren. Daran arbeite ich momentan noch. Für Ferrari zu fahren, wäre aber auf jeden Fall nicht die schlechteste Wahl.

Na, dann wünschen wir dir dabei viel Erfolg und vielen Dank für das Interview!



GLEICH KRACHT'S Wenn Sie in so einer Situation bremsen, verlieren Sie Zeit und den Kotflügel. BILD: SYSTEM3



MOTORBLOCK Hier sieht man schön, mit welcher Liebe zum Detail die Wagen umgesetzt wurden. BILD: SYSTEM3



FUHRPARK Zwar gibt es nur Ferraris, die aber in allen Farben und Formen. BILD: SYSTEM3



auf die Beine zu stellen (erschien 2000 für Dreamcast und 2002 für PS2, Anm. d. Red.) und ich denke, das ist uns auf jeden Fall gelungen.“ Dass Fahrhilfen „tatsächlich dem Simulationsaspekt Genüge tun und nicht etwa ein Arcade-Feature darstellen“, erklärt uns Produzent Mark South bei einer Präsentation noch etwas genauer: „Die Idee hinter den Fahrhilfen ist die, dass man zu Beginn viel Unterstützung seitens des Spiels erhält. Je nachdem, wie man sich dann schlägt, passt sich der Assistent automatisch nach und nach an. Natürlich kann man die Fahrhilfen auch manuell einstellen. Grundsätzlich ist es aber so, dass es zu Beginn des Spiels fast unmöglich ist, das Auto zu drehen. Gut, man kriegt es natürlich trotzdem hin, wenn man es versucht, aber absichtlich wird das wohl kaum einer wollen. Das Spiel versucht das Auto auf der Strecke zu halten, unterstützt dich mit Bremshilfen und hilft dir so, dich erst mal mit der Steuerung zurechtzufinden.“

EIN WOHNZIMMER IN ROSSO

Nun, nachdem wir selber am Steuer zweier echter Ferraris saßen (um Sie noch etwas neidischer zu machen: ein 360er Challenge Car und ein F420er in der Straßenausführung), fällt es uns leicht zu sagen: Ja, die virtuellen Boliden in Ferrari Challenge fahren sich wirklich sehr realistisch. Auch Gas geben und bremsen funktioniert – wie in *Gran Turismo Concept HD* – über die Schultertasten und gestaltet sich damit sehr gefühlvoll. Wer es allerdings für Frevel hält, ein Rennspiel mit Joypad zu spielen, kann natürlich auch ein Lenkrad an die Konsole stöpseln – bevorzugt natürlich das offizielle Ferrari Steering Wheel. Dann noch einen ausgedienten Autositz (geklaut vom Recyclinghof Ihrer Wahl) ins Wohnzimmer stellen

und man könnte fast meinen, man sitzt tatsächlich am Steuer eines roten Flitzers. Unterstützt wird der realistische Eindruck von Details wie animierten Zuschauern, die die Farben ihres Teams tragen, oder Bäumen am Straßenrand, die sich ebenfalls alle unterschiedlich bewegen sollen. Besonders die Grafik und Performance war in der von uns gespielten Version aber noch nicht 100%ig final, weswegen wir besonders hier auf die Eindrücke der hoffentlich bald eintrudelnden fertigen Version gespannt sind.

ZAHLN UND FAKTEN

Wie auch beim großen Vorbild von Sega beschränkt sich der Fuhrpark auf Wagen von Ferrari – ist ja immerhin ein Ferrari-Rennspiel. Macht Sinn, oder? Mit insgesamt 22 Boliden, hauptsächlich aktuellen Modellen, lassen sich 14 internationale Strecken wie Monza oder Silverstone abfahren. Wem das zu wenig ist, der darf sich auf umfangreichen Online-Support freuen. Eutechnyx' Pläne sind sehr ambitioniert: eine umfangreiche Online-Gemeinde will man rund um den Titel etablieren. Das Angebot reicht vom obligatorischen Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler über jährliche Wettbewerbe bis hin zu herunterladbaren Strecken und Fahrzeugen, darunter voraussichtlich auch Markenklassiker, die wir in der uns gezeigten Version vermisst haben. Leider ist bis dato noch unbekannt, ob man für zusätzliche Inhalte zur Kasse gebeten werden wird.

SAMMELWAHN

Um zusätzlich den Wettbewerb der Spieler untereinander anzuheizen, haben sich die Entwickler bereits ein Belohnungs-System ausgedacht. Wie bei alten Quartett-Kartenspielen, die Ihnen sicher aus Ihrer

frühesten Jugend in Erinnerung geblieben sind, tragen für besondere Leistungen gewonnene Karten wissenswerte Infos über bestimmte Wagen. Die begehrten Sammlerobjekte sind aber nicht nur zum Vorzeigen und Angeben da, sondern können aktiv im Spiel genutzt werden. Wer zum Beispiel keine Lust darauf hat, sich bei einem Qualifikationsrennen behaupten zu müssen, setzt einfach eine bestimmte Karte ein und startet gleich vorne weg. Die Karten können auch untereinander getauscht werden, um ein möglichst vollständiges Blatt zu erhalten. Für Sammler und Komplettisten auf jeden Fall ein reizvolles Feature. Um sich noch detaillierter ins Spiel einführen zu lassen, verweisen wir Sie auf unsere DVD. Das Event in Mugello, inklusive beneidenswerter Impressionen, einem Interview mit Bruno Senna sowie einer Präsentation des Spiels haben wir dort für Sie auf Film gebannt. ■



VORSCHAU

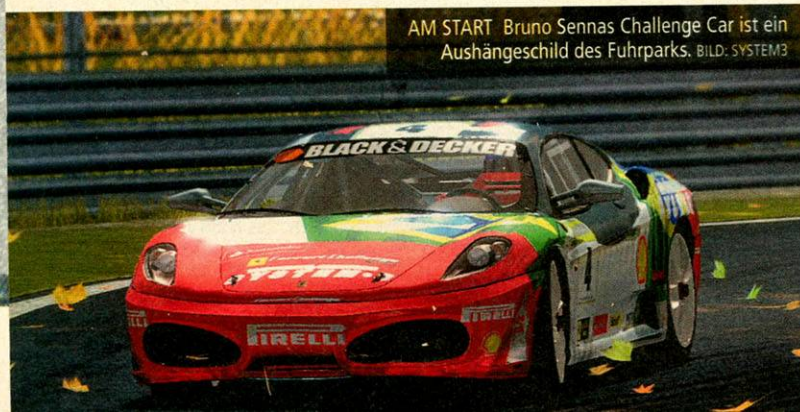
FERRARI CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	System3
Entwickler:	Eutechnyx
Spieler:	1-16 (online)
Termin:	23. November
Web:	www.system3software.co.uk

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ferrari fahren wird dank dieses Spiels kein unerschwingliches Vergnügen bleiben. Markenfans streichen sich den Termin rot im Kalender an.

AM START Bruno Sennas Challenge Car ist ein Aushängeschild des Fuhrparks. BILD: SYSTEM3



EGOSAU Der Ferrari als Sardinienbüchse: Aus der Fahrerperspektive ist die Sicht stark begrenzt. BILD: SYSTEM3



INTERVIEW mit Mark South

» Einen Ferrari schrotten ist ein Riesending! «

Um sämtliche Features in Ferrari Challenge vorzustellen, müsste man viel schreiben. Weil Produzent Mark South das sicher besser und mit weniger Worten kann, lassen wir ihn ein paar Features des Spiels beschreiben.



Bruno nannte das Spiel einen Arcade-Simulator. Wie viel Arcade und wie viel Simulation steckt denn nun im Spiel? Und werden Fans von Arcade-Racern wie Ridge Racer auch ihren Spaß daran haben?

Das ursprüngliche Konzept bestand darin, eine Simulation der 430-Challenge umzusetzen. Wir wollten ein Spiel, bei dem die Leute, die F355 Challenge gespielt haben, sagen, „Hey, geil, wie damals! Spot on!“. Das haben wir dann als Basis genommen und so weiterentwickelt, dass auch solche, die weniger harte Spiele gewohnt sind, einen Zugang finden. Das haben wir insbesondere durch unsere zahlreichen Fahrassistenten wie Traktionskontrolle, Stabilitätskontrolle und ABS hingekriegt. Jede dieser Hilfen hat einen Stärkegrad, der manuell angepasst werden kann. Wenn du eine extrem knackige Simulation willst, stellst du einfach alles auf Minimum, Anfänger sollten die Standardeinstellungen übernehmen. In jedem Fall musst du aber natürlich auf Dinge wie deine Bremspunkte achten. Selbst mit Fahrhilfen kannst du nicht einfach bei Höchstgeschwindigkeit erst 50 Meter vor einer Kurve bremsen und erwarten, dass du die Kurve im wahrsten Sinne des Wortes noch kriegst. Je „arcadelastiger“ du das Spiel einstellst, desto mehr greifen lediglich die Hilfen und halten deinen Wagen auf der Strecke. Auch wenn wir alle große Fans der Ridge Racer-Serie sind, so basiert unser Spiel doch auf realer Fahrphysik und ist somit selbst mit den Assistenten an gewisse „Regeln“ gebunden, die in einem Spiel wie Ridge Racer einfach nicht existieren.

Welche Wagen gibt es im Spiel? Die Version, die wir angespielt haben, hatte lediglich eine Auswahl aktueller Fahrzeuge. Was ist mit Klassikern wie dem Dino oder Enzo?

In der fertigen Version wird die Bandbreite an verfügbaren Fahrzeugen natürlich größer sein, als in der Version, die wir euch heute gezeigt haben. Wir haben erst mal die Challenge Cars, F430, F355, F348, GT-Wagen wie den 550 GTS, eine Produktions-Serie, die zum Beispiel den F40 und F50 beinhaltet, und eine Klassiker-Serie mit Wagen wie dem 250 GTO und dem 512S. Insgesamt wird es im

fertigen Spiel 22 Wagen geben, der Fuhrpark kann aber durch die monatlichen Downloads erweitert werden.

Du hast die Frage nach dem Enzo und insbesondere dem Dino nicht beantwortet.

Es wird auch eine Rennversion des Enzo namens FFX geben. Den Dino haben wir zwar noch nicht, aber guter Vorschlag. Ich werde das mal weiterleiten, vielleicht wird es ja tatsächlich ein Download. Woher deine Obsession mit dem Dino?

Na hör mal, das ist ein bildschönes Auto! Dagegen würde ich meine Freundin eintauschen ... ähm ... sag ihr bitte nicht, dass ich das gesagt habe, okay?

(lacht) Da brauchst du dir keine Sorgen zu machen. Ehrlich gesagt, so eine Liste führe ich selber auch ...

Ähm ... dann mal zurück zum Thema Downloads beziehungsweise Online-Support. Es werden regelmäßige Online-Turniere stattfinden. Wie genau werden diese organisiert sein?

Darüber darf ich dir im Moment leider noch nichts Genaueres verraten.

Und was ist mit dem Team-Modus, den du in der Präsentation kurz erwähnt hast? Darf man sich darunter so etwas wie Clans in einem Ego-Shooter vorstellen?

Auch hier wird es leider erst mal bei der Erwähnung bleiben müssen. Details werden aber demnächst bekannt gegeben.

Na gut, wie sieht es dann mit dem Schadensmodell aus?

Nun ja, dass wir überhaupt einen Ferrari in einem Spiel schrotten dürfen, ist ja schon mal ein Riesending. Und wo wir schon so eine Gelegenheit bekommen, wollten wir sie auch nutzen, um den Realismus weiter zu unterstreichen. Selbst wenn du nur ein anderes Auto, eine Bande oder eine Wand streifst, wird dein Lack verkratzt – wie bei einem echten Wagen eben. Beim F430 Challenge haben wir uns ein paar Rennen angesehen, um genau zu beobachten, welche

Schäden auftreten, welche Teile von so einem Wagen abfallen usw. und das dann ins Spiel eingebaut.

Und dabei war Ferrari tatsächlich kooperativ? So prestigeträchtige Firmen sind doch eigentlich darauf bedacht, dass ihre Wagen gut dastehen und keinen Kratzer abbekommen.

Ich war bei den Verhandlungen nicht dabei und kann dir daher nicht genau sagen, wie die Entscheidungen letztlich getroffen wurden. Aber wie gesagt, wir wollten ein Spiel schaffen, das so nah wie möglich an der Realität dran ist. Und da gehört es nun mal dazu, dass so ein Wagen auch ein paar Kratzer davonträgt oder gar geschrottet wird. Es stimmt schon, dass viele Hersteller recht strikte Auflagen haben, wenn es darum geht, was und was nicht mit ihren Wagen passieren darf. Aber ich denke, das ist ein großartiges Zeugnis von der hervorragenden Beziehung zwischen System3 und Ferrari.

Das Spiel wird das offizielle Ferrari-Lenkrad unterstützen. Werde ich mir das zulegen müssen oder werden auch andere Lenkräder optimal unterstützt?

Nein, wir wollen schon optimalen Support für alle Lenkräder bieten, die PS3-kompatibel sind. Zumindest jene, die zum Release des Spiels erhältlich sind. Unser Kontrollschema ist sehr flexibel, wir möchten dem Spieler so viele Anpassungsoptionen wie möglich bieten. Im Studio benutzen wir derzeit zum Beispiel auch ein paar Logitech-Lenkräder wie das G25 oder das Driving Force Pro und Ex.

Eine wichtige Sache noch: Wann kriege ich endlich meinen Ferrari? Und versuch ja nicht, mich mit Antworten bezüglich eurer virtuellen Kisten über den Tisch zu ziehen! Was für ein Zufall, dass du fragst. Ich hab' vorhin erst wieder einen Blick auf die Warteliste geworfen und dein Name stand direkt unter meinem. Schreib mir ne SMS, wenn deiner da ist, dann kann ich mich im Zweifelsfall erkundigen, wo mein Flitzer bleibt.

Alles klar. Vielen Dank!



Fakten

- Von den Machern von Prince of Persia: The Sands of Time
- Lebendige Spielwelt
- Große spielerische Freiheit
- Drei Städte: Akkon, Damaskus, Jerusalem



Assassin's Creed

Wir haben eine aktuelle Version gespielt und neue Details zu Ubisofts verheißungsvollem Mittelalter-Epos zutage gefördert.



AUTOR: UDO CRNJAK

Der Augenblick der Wahrheit rückt für Ubisofts mittelalterliches Assassinen-Abenteuer immer näher. Im November nämlich erscheint *Assassin's Creed* und muss zeigen, dass es dem immensen Hype gerecht wird und die Lobpreisungen im Vorfeld auch verdient hat. Creative Director Patrice Desilets und seine Kollegen scheinen mit diesem Druck bestens klarzukommen und präsentierten uns in der Deutschland-Zentrale von Ubisoft eine ganz frische und sogar größtenteils deutsch synchronisierte Xbox-360-Version. Nicht nur das! Wir durften *Assassin's Creed* auch mehrere Stunden spielen.

DIE LIZENZ ZUM TÖTEN

Anders als bei unserem letzten Ausflug ins Ubisoft-Mittelalter, bei dem Kollege Roland Austinat in Jerusalem einen Sklavenhändler erledigte, zog es uns dieses Mal nach Akkon. Noch bevor wir uns in der Stadt auf die Jagd nach unserem Opfer machen, standen wir in der Festung der Assassinen. Hier versorgte uns der Großmeister der Assassinen im

Rahmen einer Zwischensequenz mit den nötigen Informationen. Unser Ziel: Wilhelm von Montferrat, Stadthalter von Akkon. Während dieser Zwischensequenz behielten wir die Kontrolle über Altaïr, konnten mit ihm umhergehen und per Knopfdruck auch die Kameraperspektive verändern. Darüber hinaus konnte die deutsche Synchronisation durchaus überzeugen. Ubisoft hat anscheinend die Wichtigkeit dieses Aspekts erkannt und, was noch wichtiger ist, passende Stimmen für die einzelnen Charaktere verpflichtet. Nach einer kurzen Ladeunterbrechung befanden wir uns im offenen Terrain und machten uns zu Pferde auf nach Akkon. Auf unserer Reise durch das Königreich trafen wir nicht nur auf diverse Siedlungen und königliche Patrouillen, sondern auch auf eine bis dato unbekannte Gegnerart. Wir liefen einem Kreuzritter über den Weg, der Altaïr sofort als Assassine erkannte und angriff. Laut Patrice Desilets lassen sich diese besonders hartnäckigen Gesellen zu keinem Zeitpunkt im Spiel täuschen und entlarven Altaïr stets als Bedrohung und wollen ihm ans Leder. Nach einem harten Kampf, in dem wir

uns erneut ein Bild von dem intuitiven Kampfsystem machen konnten, gingen wir als Sieger hervor und erhielten den Hinweis, dass im gesamten Spiel 60 dieser harten Ritter-Nüsse auf uns warten. Allerdings stellte nicht jedes neue Element, auf das wir während unserer Reise stießen, unsere Kampfkünste auf die Probe. So trafen wir etwa auf eine Kirche, die von einigen königlichen Einheiten bewacht wurde. Patrice Desilets offenbarte uns die eigentliche Funktion des Gebäudes. So ist das Gemäuer einer von insgesamt elf über das gesamte Gebiet verteilten Aussichtspunkte, die Altaïr erklimmen und an der höchsten Stelle dann aktivieren kann. Dadurch werden auf der Übersichtskarte die Positionen aller Gegner und Verstecke angezeigt. In diesem Zusammenhang war das Erklimmen der Kathedrale in Akkon, der höchste Punkt im gesamten Spiel, sehr beeindruckend – die Aussicht war einfach unglaublich!

FASZINIERENDE LEBENDIGKEIT

In Akkon angekommen, verloren wir unser Ziel angesichts der überragenden Lebendigkeit der einzelnen Stadtteile



ZIEL IM VISIER Während der Zwischensequenzen behalten Sie die volle Kontrolle über Altair und können sich wahlweise auch unter's Volk mischen. BILD: UBISOFT



REIZVOLL, ABER GEFÄHRLICH Zu viel Aufmerksamkeit sollte man in der Nähe von königlichen Wachleuten lieber nicht erregen. BILD: UBISOFT

zunächst aus den Augen. Menschen standen an kleinen Ständen und lauschten den Verkäufern, andere trugen Kisten oder Krüge herum, die sie fallen ließen, als wir sie anrennpelten. Bettler belagerten uns und versuchten uns und unsere Geldbörse durch ihre Leidensgeschichte zu erweichen. So schön es auch war, das rege Treiben in Akkons Straßen zu beobachten, wir hatten einen wichtigen Auftrag. Nachdem wir uns in der ersten, vorbereitenden Phase eine Namensliste unter den Nagel gerissen und von einem Treffen unseres Opfers mit König Richard erfahren haben, geht es an die Durchführung des Attentats. Hier wurde die spielerische Freiheit erneut überdeutlich. Gehen wir den Weg über die Dächer und warten in sicherer Höhe auf den richtigen Zeitpunkt oder mischen wir uns lieber unter ein paar Mönche, die im Gebet versunken direkt an der Zielperson vorbeischlendern und uns somit beste Voraussetzungen für die bevorstehende Tat schaffen? Der Nervenkitzel besteht nicht

etwa im Attentat selbst, sondern in der Art und Weise, wie man es vorbereitet.

Die einzelnen Elemente von *Assassin's Creed*, wie etwa die Entscheidungsfreiheit, das Kampfsystem oder die Attentate, machen nach wie vor einen sehr guten Eindruck. Stellt sich nur noch die Frage, ob die vielen Einzelteile auch als Gesamtwerk funktionieren werden. Das allerdings wird erst die Testversion zeigen. Wir sind gespannt. ■



VORSCHAU

ASSASSIN'S CREED

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

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Ubisofts Attentäter-Abenteuer ist definitiv eines der leckersten PS3-Projekte dieses Jahr und hat das Zeug zum Hit – spielerisch, technisch und atmosphärisch.



OFFENES KÖNIGREICH Außerhalb der Stadt ist ein Pferd angesichts der weiten Strecken Pflicht. BILD: UBISOFT



'TSCULDIGUNG Die Städte stecken nicht nur voller Leben, die Bewohner reagieren auch auf Altairs Verhalten. BILD: UBISOFT

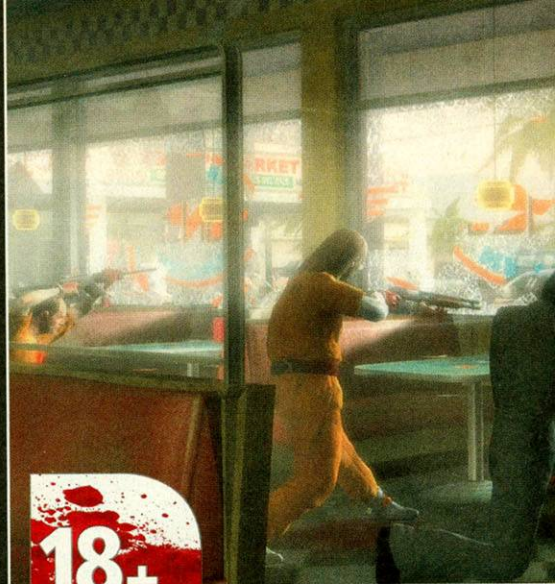


INTUITIV Das Kampfsystem geht nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über und birgt dank unterschiedlicher Waffen auch genügend Abwechslung. BILD: UBISOFT



GANZ NAH DRAN Sie können in jeder Phase des Attentats beliebig vorgehen. BILD: UBISOFT

CHAOTISCH Die Flucht zu Beginn des Spiels verläuft alles andere als reibungslos. BILD: EIDOS



AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ist ein Spiel besonders brutal oder blutig, spricht man gern von Erwachsenenunterhaltung. Aber ist ein Spiel wie *God of War* wirklich reifer, nur weil Gegner im Sekunden-takt über die Klinge springen und das Blut in Fontänen spritzt? Nein, denn eigentlich sind Charaktere, Plot und Story auf eher kindlich infantilem Niveau und zeugen nicht gerade von Reife. Kein Problem, schließlich macht der Titel dennoch (oder gerade deswegen) jede Menge Spaß. Aber wann hatten Sie eigentlich das letzte Mal ein Spiel im Laufwerk, das inhaltlich und atmosphärisch mit anspruchsvollen Kinofilmen konkurrieren konnte? Lange her? Dann freuen Sie sich gemeinsam mit uns auf *Kane & Lynch*, das wir bei Eidos ausführlich anspielen durften.

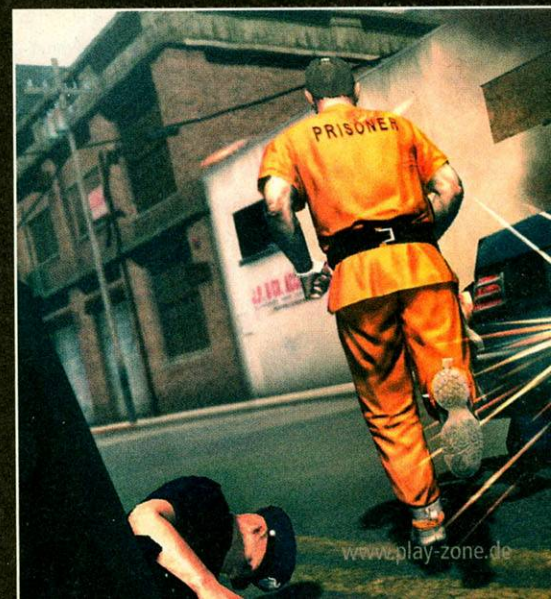
Fakten

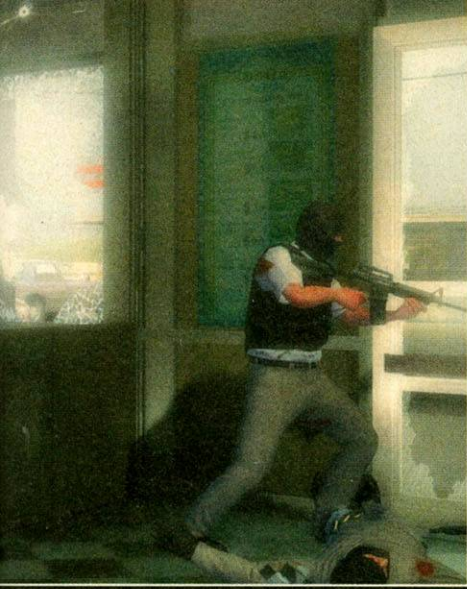
- Von den Machern von Hitman und Freedom Fighters
- Kooperativ im Splitscreen spielbar
- Neuartiger Mehrspielermodus
- Soundtrack von Jesper Kyd

Kane & Lynch

Ein Söldner und ein Psychopath lassen es ordentlich krachen!

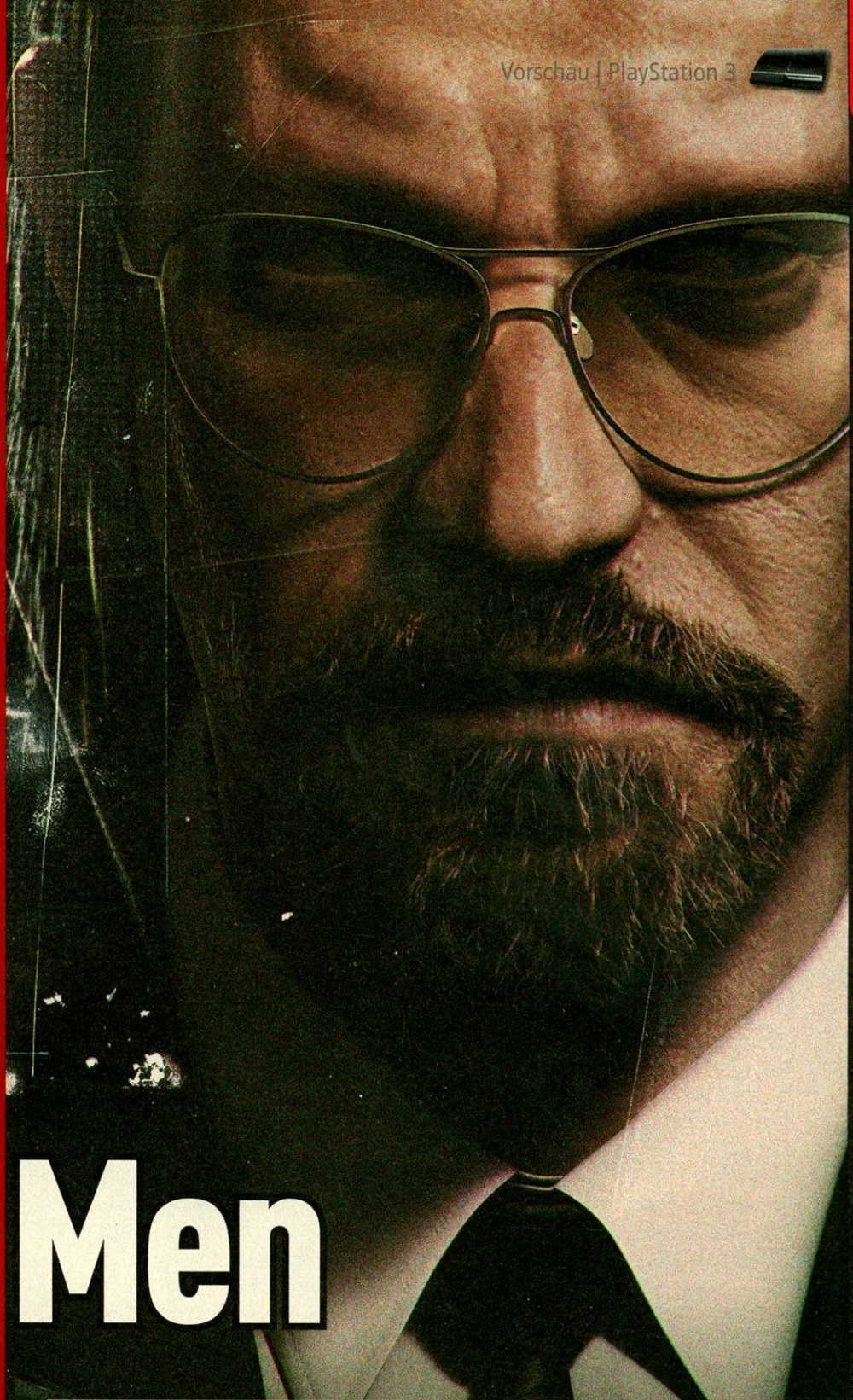
Traitor





NEON-LOOK

Schon die ersten Bilder des Spiels erinnern optisch nicht von ungefähr an die Filme *Heat* und *Collateral* von Michael Mann. Nach fünf gespielten Levels wurde dieser Eindruck noch einmal bekräftigt, was aber nicht allein an dem etwas sterilen Look und der kühlen Musik von Jesper Kyd liegt, sondern vor allem mit dem Fokus auf die Charaktere zu tun hat, der auch die genannten Filme so aus der Masse hervorstechen lässt. Die beiden Hauptdarsteller haben sehr bewegte und bewegende Vorgeschichten, die im Verlauf des Spiels immer weiter enthüllt werden. Zu Beginn ist nur klar, dass beide nicht gerade eine blütenreine Weste besitzen und in der Vergangenheit genug Schaden angerichtet haben, um zum Tode verurteilt zu werden. Doch der Transport zur



Dead Men

FEUER FREI Kane ist ein Flüchtling – da wird erst geschossen und dann gefragt. BILD: EIDOS



VOLLES HAUS Die Disco in der dritten Mission ist gut besucht. Als geschossen wird, bricht Panik aus. BILD: EIDOS





» Die Charaktere haben für ein Videospiel erstaunliche Tiefe. «

Lynch wurde Kane von The 7 als Aufpasser zur Seite gestellt, damit dieser nicht auf dumme Gedanken kommt. Um der Situation noch ein wenig mehr Würze zu verleihen, sei erwähnt, dass Lynch nicht gerade über eine ausgeglichene Persönlichkeit verfügt, sondern vielmehr gleich zwei Seelen in seiner Brust schlagen. Wenn er seine Medikamente nicht regelmäßig einnimmt, sorgt seine Schizophrenie für ernsthafte Probleme.

IN DECKUNG!

Das klingt alles nach Material für einen spannenden Thriller, doch ein gutes Videospiel braucht natürlich auch spielerische Substanz und in diesem Bereich waren wir ebenfalls durchaus angetan. Das Spielgefühl erinnert zum Teil an *Hitman* und *Freedom Fighters* (wen wundert's?), wird durch das Prinzip des aus der Deckung Feuerns aber erweitert. Es braucht ein paar Minuten, bis man sich daran gewöhnt hat, dass Kane nach einem kurzen Moment ganz automatisch an einer Ecke „andockt“, doch wenn man dieses Prinzip erst einmal verinnerlicht hat, bewegt man sich sicher von Deckung zu Deckung und schießt sich präzise durch die Levels. Zwar herrschte in den angespielten Levels spielerisch nicht viel Abwechslung und schießen allein ist auf Dauer dann vielleicht doch etwas öde, aber zum einen lockern Abseil-Aktionen und kleine Kletterpartien den Spielverlauf auf, zum anderen könnten die Örtlichkeiten für die Schießereien abwechslungsreicher gar nicht sein.

MAGIC MOMENTS

Fünf große Levels durften wir spielen und dabei blieben uns zahlreiche Momente in Erinnerung. Den Banküberfall stellen wir Ihnen im Extrakasten genauer vor, doch auch die Disco-Szene war packend inszeniert. Wenn Kane und Lynch durch Hunderte von Disco-Besuchern schlendern, um die Besitzerin in ihrem Büro niederzuschlagen und zu entführen, kommt Spannung auf, die noch getoppt wird, wenn Lynch sich mit ebendieser Dame auf den Schultern durch die tanzende Meute schlägt und nach Wachpersonal mit Taschenlampen Ausschau hält. Zartbesaitete Naturen dürften hier den einen oder anderen Herzanfall erleiden. Richtig krachen lassen es die Entwickler dagegen auf den Straßen von Tokio, wo Kane und Lynch sich durch unzählige Polizisten kämpfen und ganze Straßenzüge in Schutt und Asche legen. Dabei hätte es für unseren Geschmack ruhig noch ein wenig effektreicher zugehen dürfen, aber offenbar wollen die Macher einen eher realistischen Look. Der größte Coup des Spiels dürfte aber der Mehrspielermodus sein. Zwar konnten wir diesen noch nicht antesten, aber die ersten Infos haben wir im Extrakasten für Sie zusammengefasst.

KEINE ACTION VON DER STANGE

Kane & Lynch wird kein perfektes Spiel und es gibt sicher eine Reihe von Titeln, die in einzelnen Bereichen besser

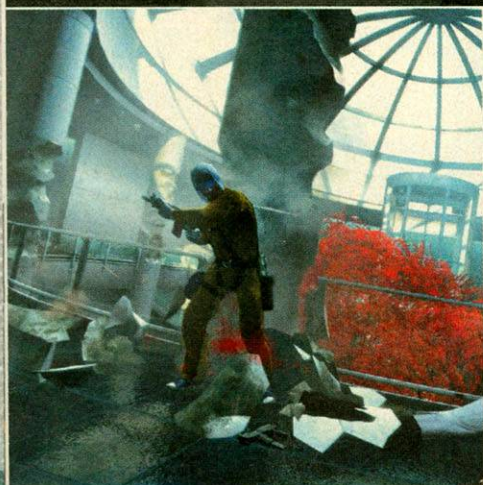


FILMFLAIR Mit clever eingesetzten Filtern machen die Entwickler mehr aus der Optik.

Todeszelle wird überfallen und beiden gelingt die Flucht. Eine Flucht, die am Ende doch eher einer Entführung gleicht, denn die helfenden Hände haben nicht aus reiner Barmherzigkeit gehandelt, sondern entpuppen sich als Kanes tot geglaubte Kameraden der Söldner-Einheit The 7. Jahre zuvor war Kane mit seinen Mitstreitern im südamerikanischen Dschungel in eine Falle gelaufen und hatte als Einziger überlebt. Das war zumindest das, was Kane geglaubt hatte, doch The 7 leben und wollen nun ihren Anteil an der Beute haben, die Kane damals einsacken konnte. Aber es kommt noch dicker. The 7 haben Kanes Tochter in ihrer Gewalt und drohen, diese zu töten, wenn er die Kohle nicht beibringt. Schafft er es, die Beute zu übergeben, hat zumindest sein Nachwuchs eine Überlebenschance, Kanes Todesurteil ist auf jeden Fall bereits unterzeichnet.

KRACH UNTER KUMPELS

Nicht gerade die beste Ausgangssituation, um Freundschaften zu schließen, und dementsprechend wenig haben Kane und Lynch anfangs füreinander übrig, doch beide müssen miteinander auskommen.



Multiplayer

An diesem Spiel werden
Freundschaften zerbrechen!

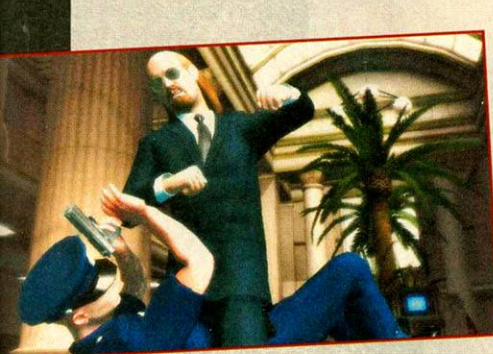
Die Entwickler sind extrem stolz auf den von ihnen erdachten Mehrspielermodus für *Kane & Lynch* – und dabei reden wir nicht etwa von der im Splitscreen kooperativ spielbaren Story (leider nicht online), sondern vom „echten“ Mehrspielermodus. Hier raufen Sie sich mit Ihren Mitspielern zusammen und rauben beispielsweise eine Bank aus. Dabei ist Teamplay natürlich entscheidend, Einzelkämpfer werden sich schwertun. Der Clou an der Sache ist jedoch, dass die Beute am Ende schließlich geteilt werden muss. Was liegt also näher, als kurz vor dem Ausgang die Kumpels über den Haufen zu schießen und die gesamte Beute einzukassieren? Als nun gebrandmarkter Verräter hat man allerdings nicht sofort ausgesorgt, denn die gerade verblichenen Ex-Kollegen werden sogleich wiederbelebt – als Polizisten auf der Gegenseite! Der genaue Spielablauf und einige Details bleiben noch offen, doch die Idee, gemeinsam für ein Ziel zu kämpfen, und nicht zu wissen, wann ein Teamkollege sich entschließt, seine Partner loszuwerden, ist schlicht genial. Die in der Luft liegende Spannung beim Kampf nach draußen dürfte für schweißnasse Hände sorgen und sobald einer der Teamgefährten die Seiten wechselt, kann eigentlich nur noch das Chaos regieren.



FILMFLAIR Mit clever eingesetzten Filtern machen die Entwickler mehr aus der Optik.

Eine komplette Mission Kane & Lynch

Seit der ersten Ankündigung haben wir uns gefragt, wie sich Kane & Lynch eigentlich spielt. Anhand einer Mission wollen wir Ihnen diesen Eindruck vermitteln.



Kane und Lynch haben sich erst vor Kurzem unter wenig erbaulichen Voraussetzungen kennengelernt, aber wir wissen ja: Jammern hilft nicht. The 7 wollen ihre Beute zurück und diese gilt es nun zu beschaffen. Aus diesem Grund treffen sich Kane und Lynch in der Nähe der Bank, in der die Kohle lagert, mit einem alten Kumpel von Kane, der im Safeknacken eine echte Koryphäe ist. Der Hintereingang ist bewacht, doch die fadenscheinige Ausrede, dass wir nur unser Auto suchen, und eine beherzte Nahkampfatte setzen den Wachmann außer Gefecht. Sein Kollege kommt nach einem kräftigen Schlag gegen die Schläfe ebenfalls nicht mehr dazu, den Alarm auszulösen.

Um so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen, macht sich Kane an der Klimaanlage zu schaffen und leitet Gas in die Leitungen, was kurz darauf die große Eingangshalle der Bank in einen sehr ruhigen Ort mit vielen schlummernden Angestellten und Kunden verwandelt. Die Gruppe seilt sich ab, als ein Geldtransporter in die Garage fährt, und ballert aus der Deckung heraus jeden Widerstand nieder. Wir steuern Kane, der sich automatisch an Ecken anlehnt, können Lynch und dem Safeknacker aber rudimentäre Befehle erteilen. Das System erinnert nicht ganz zufällig an *Freedom Fighters* und funktioniert hervorragend. Einmal auf den Knopf gedrückt, geht Lynch an die per Fadenkreuz anvisierte Position, beim zweiten Knopfdruck macht sich der Safeknacker auf den Weg. Hält man den Knopf länger gedrückt, spürten beide gleichzeitig los und gehen in Position.

Kaum haben wir dieses System kennengelernt, trennen sich die Wege des Teams. Lynch geht mit einer Gasmaske über dem Gesicht in Richtung Lobby, um dort nach dem Rechten zu sehen, Kane und sein Kumpel machen sich am Safe zu schaffen. Während wir in der Gestalt von Kane die herbeistürmenden Wachmänner einen nach dem anderen ausschalten, öffnet sein Kollege in langwieriger Arbeit den gigantischen Safe. Dort angekommen, muss Kane feststellen, dass die Beute nicht mehr an ihrem Ort ist, und jetzt steht die Flucht an. Doch in der Lobby lernt Kane zunächst einmal Lynchs angeknacksten Gesundheitszustand kennen, denn die zuvor betäubten Geiseln sind jetzt zum großen Teil mausetot. Der wild um sich balgernde und schreiende Lynch steht auf einer Plattform in der Mitte der Lobby und schießt auf alles, was sich bewegt. Die Situation gerät außer Kontrolle und ausgerechnet jetzt stürmt ein Spezialkommando die Bank.

Erneut kommandieren wir Lynch und den Safeknacker sicher an die strategisch wichtigen Ecken und warten darauf, dass der Fahrer, den wir vor dem Job engagiert haben, uns hier rausholt. Die Munition wird knapp, doch ein Schlag auf die Schulter von Lynch, und wir sind wieder mit ausreichend Kugeln versorgt. Die brauchen wir auch, denn die nachrückenden Cops sind zahlenmäßig überlegen. Der Fahrer hat es endlich geschafft, den Transporter rückwärts durch den Haupteingang zu donnern. Wir spürten los und springen in den Wagen. Alle sind sicher im Fluchtfahrzeug, aber die Stimmung ist mies: Die Beute war nicht da und unzählige Menschen sind gestorben. Was nun?

abschneiden, doch die Kombination ist nichtsdestotrotz sehr reizvoll. Die Charaktere haben für ein Videospiel eine erstaunliche Tiefe, die Story birgt noch so manches Geheimnis, die Musik von Jesper Kyd ist treibend und verstörend und wir hoffen schon jetzt auf den Release des Soundtracks. Die spielerische Seite ist grundsollide und funktioniert, doch der Kern und Hauptanreiz des Titels ist ganz klar die Story und deren Charaktere. Ob das Endergebnis auf dem gleichen Niveau wie die filmischen Inspirationen liegt, sei einmal dahingestellt, aber wer auf der Suche nach ernsthafter und reifer Action-

Unterhaltung ist, der dürfte in diesem Jahr in *Kane & Lynch* fündig werden. ■

VORSCHAU
KANE & LYNCH

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
Spieler:	1-2
Termin:	23. November
Web:	www.eidos.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Harter Erwachsenen-Thriller von knisternder Atmosphäre mit enormem Potenzial, der Kinofilmen inhaltlich Konkurrenz macht.





SILENT-HILL-TOUR Das Krankenhaus dürften Serien-Fans bereits sehr gut kennen. BILD: PLAYZONE



UNERWÜNSCHTE TUCHFÜHLUNG Kommt ein Gegner Travis zu nahe, wird ein Quick-Time-Event ausgelöst, um ihn wieder loszuwerden. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Entwickelt von Climax
- Eigenständige Episode
- Neue Inventar-Struktur
- Erweitertes Kampfsystem
- Spielt noch vor dem ersten Teil für die PSone

Silent Hill Origins

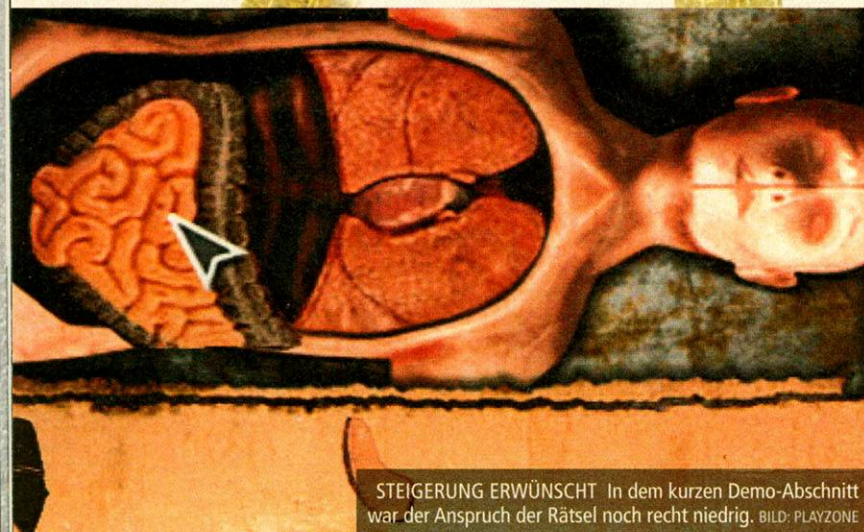
Das Grauen wird Sie überallhin verfolgen!

AUTOR: UDO CRNJAK

Es gibt Spiele, die will man eigentlich gar nicht in der U-Bahn auf dem Nachhauseweg oder irgendwo auf einer Wiese spielen – erst recht nicht *Silent Hill: Origins*. Sogar das Spiel selbst macht dem Spieler zu Beginn durch eine kurze Meldung klar, dass es am besten ist, sich mit Kopfhörern und im abgedunkelten Kämmerchen auf Konamis neuesten Horrortrip zu begeben. Egal, ob *Silent Hill: Origins* nun ein für ein Handheld geeignetes Spiel ist oder nicht, es wird auf jeden Fall eine echte *Silent Hill*-Erfahrung. Davon konnten wir uns anhand einer Demo selbst überzeugen.

DER BEGINN EINER TRAGÖDIE

Dieses Mal schlüpfen Sie in die Rolle von Lastwagenfahrer Travis Grady, der des Nachts in der Nähe von Silent Hill plötzlich von unheimlichen Visionen und schmerzlichen Erinnerungen heimgesucht wird. Als er dann auch noch ein



STEIGERUNG ERWÜNSCHT In dem kurzen Demo-Abschnitt war der Anspruch der Rätsel noch recht niedrig. BILD: PLAYZONE



STRESSSITUATION Das erste Treffen mit dieser alten Bekannten ist optisch und akustisch sehr aufreibend inszeniert. BILD: PLAYZONE



MYSTERIÖS Origins findet noch vor dem ersten PSone-Teil statt und beantwortet hoffentlich einige offene Fragen. BILD: PLAYZONE



GAMEPLAY-PREMIERE Zum ersten Mal können Sie während des laufenden Spiels die Waffen wechseln. BILD: PLAYZONE



TRÄGE, ABER WIRKUNGSVOLL Bestimmte Objekte können neuerdings auch geworfen werden. BILD: PLAYZONE

mysteriöses kleines Mädchen trifft, ist der Auftakt des noch vor dem ersten Teil für die PSone (siehe Flashback ab Seite 90) angesiedelten neuen *Silent Hill*-Kapitels perfekt. Travis folgt der Kleinen und trifft auf ein lichterloh brennendes Haus, aus dem er das mit schweren Brandwunden übersäte Mädchen rettet. Was es genau mit dem Kind auf sich hat, ob es sich dabei um Alessa Gillespie handelt und warum das Haus in Flammen stand, bleibt vorerst im Dunkeln. Sicher ist jedoch, dass das Mädchen ins Krankenhaus von Silent Hill gebracht wird, wo auch die Demo-Version spielt. Neben den spärlichen Erkenntnissen zur Story offenbarte die Proberunde mit Origins gleich mehrere spielerische Neuerungen. So werden sämtliche Gegenstände in vier Hauptkategorien verwaltet. Sie finden im Inventar nun allgemeine und für Rätsel notwendige Gegenstände, wie zum Beispiel Notizen, Schusswaffen, zur Heilung bestimmte Mittelchen und für den Nahkampf geeignete Objekte. Letztere können Sie in Echtzeit mithilfe des Digi-Kreuzes während des laufenden Spiels wechseln. Das ist vor allem dann nötig, wenn beispielsweise ein Vorschlaghammer seine Haltbarkeitsgrenze überschritten hat und im Kampf kaputt gegangen ist. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Objekte, wie etwa einen Toaster oder einen tragbaren Fernseher, zu werfen. Diese

sind zwar nach einmaligem Gebrauch futsch, dafür aber auch ungleich verheerender in ihrer Wirkung, als die übrigen Nahkampf-Waffen. Auf diese Art konnten wir recht wirkungsvoll die dämonischen Krankenschwestern in Schach halten, die sich Travis jetzt auch an den Hals werfen, wenn sie ihm zu nahe kommen. Da hilft nur noch schnelles Hämmern auf die X-Taste, um die agilen Angreifer abzuschütteln. Allerdings kündigen sich die unangenehmen Erscheinungen durch optische Störfilter an, die das Bild deutlich verzerren. Dadurch ist auch ohne direkten Blickkontakt klar, dass sich ein Gegner in der Nähe befindet.

ATMOSPHÄRISCH INSZENIERT

Ein Pflichtelement in einem jeden *Silent Hill*-Spiel ist die Höllen-Dimension. In der von uns angespielten Version wechselten wir mithilfe zweier Spiegel von der „normalen“ in die düstere, unangenehme Variante des Krankenhauses, was vor allem für die Lösung der Rätsel nötig war. Der Anspruch der Kopfnüsse war etwas zu seicht und wird im fertigen Spiel hoffentlich etwas höher sein. Die Räume und Gänge auf der dämonischen Seite des Gebäudes waren serientypisch düster und teilweise mit blutigen Fliesen, verrosteten Regalen und Gitterböden versehen. Im Zusammenhang mit der grafischen Präsentation

fiel vor allem das geniale Licht-und-Schatten-System auf. Jeder Gegenstand und jeder Gegner, der uns vor die Taschenlampe kam, warf einen Echtzeit-Schatten auf die Umgebung, was in Aktion sehr beeindruckend aussah.

Das erste *Silent Hill* für die PlayStation Portable hat durch den Wechsel des Entwicklerstudios bereits eine bewegte Vergangenheit hinter sich, ist aber vielleicht gerade deshalb auf dem Weg, ein waschechter Teil der Horror-Serie zu werden. Spätestens im November werden wir es wissen. ■

VORSCHAU SILENT HILL ORIGINS

Genre:	Survival-Horror
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Climax
Spieler:	1
Termin:	November 2007
Web:	www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Das erste *Silent Hill* für die PSP hat alles, was einen waschechten Teil der Horror-Serie ausmacht. Vor allem grafisch sehr beeindruckend.

★★★★★
„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden.“
GamePro



 Games for Windows  XBOX 360 **PLAYSTATION.**

© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.



AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE
AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTICH!



„Vielleicht das bislang beste Werk
der tollen Dänen von IO Interactive!“

360 Magazin

FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



Io-Interactive



Die kommenden Hits

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

MIDNIGHT CLUB |

Hersteller: Rockstar Games

Von *Gran Turismo* ward seit der Games Convention nichts mehr gehört, *Burnout Paradise* wurde verschoben, da mausert sich Rockstars *Need for Speed*-Konkurrent ganz klammheimlich. In unserer kommenden Ausgabe stellen wir Ihnen das Tuning-Fest ausführlich vor.

PS3 MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES ANFANG 2008 RENNSPIEL



BILDER: ROCKSTAR GAMES

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Ende des Jahres gibt's hoffentlich noch mal eine neue Welle mit Infos über Rockstars mit Vorschusslorbeeren überhäuftes Action-Epos.

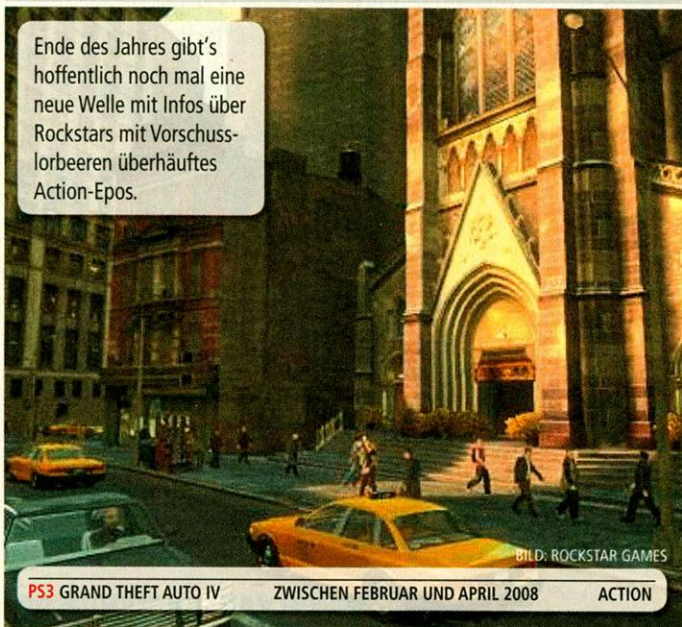


BILD: ROCKSTAR GAMES

PS3 GRAND THEFT AUTO IV ZWISCHEN FEBRUAR UND APRIL 2008 ACTION

ASSASSIN'S CREED |

Hersteller: Ubisoft

BILD: UBISOFT

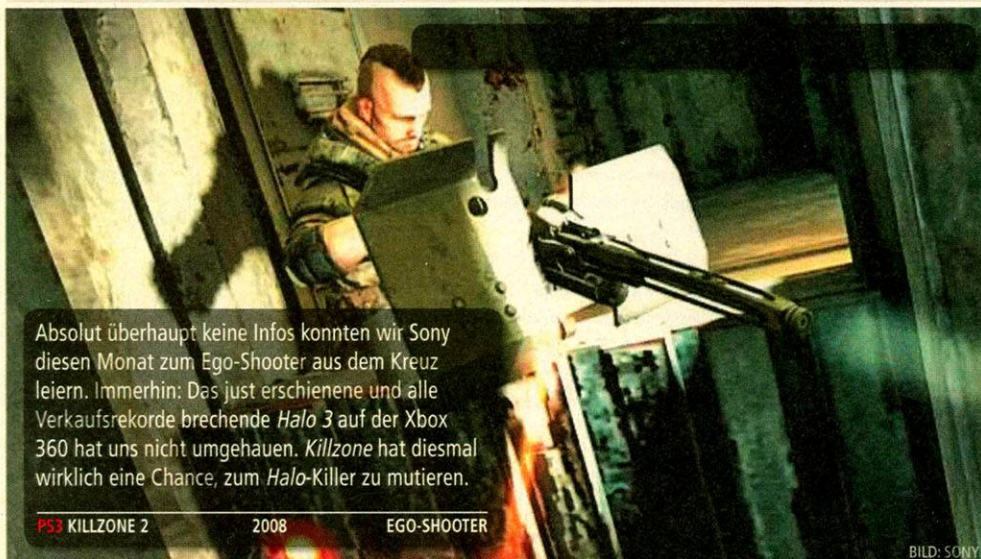
Wir durften Ubisofts Weihnachtshit anspielen und hoffen bereits für die kommende Ausgabe auf die fertige Testversion.



PS3 ASSASSIN'S CREED NOVEMBER 2007 ACTION-ADVENTURE

KILLZONE

Hersteller: Sony



Absolut überhaupt keine Infos konnten wir Sony diesen Monat zum Ego-Shooter aus dem Kreuz leihen. Immerhin: Das just erschienene und alle Verkaufsrekorde brechende *Halo 3* auf der Xbox 360 hat uns nicht umgehauen. *Killzone* hat diesmal wirklich eine Chance, zum *Halo*-Killer zu mutieren.

PS3 KILLZONE 2

2008

EGO-SHOOTER

BILD: SONY

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI



Auch auf der Tokyo Game Show wurde Kojimas potenzielles Meisterwerk noch einmal vorgestellt, neue Erkenntnisse waren aber Mangelware.

PS3 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

2008

ACTION-ADVENTURE

FINAL FANTASY

Hersteller: Square-Enix



BILD: SQUARE-ENIX

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die fertige japanische Version von *Crisis Core: Final Fantasy VII* bei uns ein. Christian hat sich das Teil sofort geschnappt und berichtet in der kommenden Ausgabe von seinen Erlebnissen.

PS3 FINAL FANTASY XIII

2007

ROLLENSPIEL

PS3 FINAL FANTASY VERSUS XIII

2007

ACTION-ROLLENSPIEL

PS2 FINAL FANTASY XII

2007

ROLLENSPIEL

PSP CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

NICHT BEKANNT

ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

DIE SIMPSONS - DAS SPIEL



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

Termin: November

Genre: Jump & Run

Im PlayStation Store gab's bereits eine Demo, die Testversion verpasste uns knapp. Schade, denn hier könnte ein wirklich gutes Lizenzspiel auf uns zukommen.

HAZE



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft

Termin: November

Genre: Ego-Shooter

Wir durften bei Ubisoft erneut kurz in den Titel reinspielen und hoffen für die kommende PLAYZONE auf eine Testversion. Zeit wird's!

TONY HAWK'S PROVING GROUND



BILD: ACTIVISION

Hersteller: Activision

Termin: November

Genre: Trendsport

EA hat mit *skate* vorgelegt, jetzt muss der Rollbrett-König kontern. Ob's erneut zum Genre-Primus reicht? Mehr dazu in der kommenden Ausgabe.

NEED FOR SPEED: PRO STREET



BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts

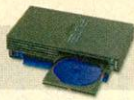
Termin: November

Genre: Rennspiel

Schade, eine Testversion hat uns für diese Ausgabe nicht mehr erreicht, in der kommenden PLAYZONE dürfte aber ein umfangreicher Fahrbericht stehen.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:



FIFA 08

Genre: Fußball
Wertung: 87%
Noch immer nicht an PES dran, aber besser denn je



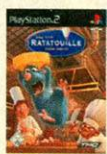
Könige der Wellen

Genre: Surfen
Wertung: –%
Spiel zum Animationsfilm. Kein Hit, aber ein netter Spaß.



Juiced 2: Hot Import Nights

Genre: Rennspiel
Wertung: 71%
Gute Ansätze allein machen leider noch kein gutes Spiel.



Ratatouille

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: –%
Harmloser Hüpfspaß mit Lizenz und wenig Pep

Oktober/November

ATV Offroad Fury 4	7. November
BUZZ! Das Film-Quiz	24. Oktober
Crash of the Titans	12. Oktober
Der Goldene Kompass	30. November
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Moto GP 07	26. Oktober
NBA Live 08	4. Oktober
Need for Speed ProStreet	22. November
Pursuit Force: Extreme Justice	17. Oktober
SingStar: Deutsch Rock Pop Volume II	4. Oktober
SingStar: R&B	4. Oktober
Syphon Filter: Dark Mirror	7. November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	30. November

2007/2008

Alone in the Dark	2008
Dawn of Mana	2007
Mercenaries 2: World in Flames	Anfang 2008
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008
NHL 2K8	Nicht bekannt
Phantasy Star Universe: A.o.I.	Herbst
Pro Evolution Soccer 2008	25. Oktober
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
The Legend of Spyro: The Eternal Night	Herbst
Totally Spies!	2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen: Oktober/November



FIFA 08

Genre: Fußball
Wertung: –%
Die PSP-Fassung schaffte es bisher noch nicht zu uns.

Der Goldene Kompass	30. November
Final Fantasy Tactics	26. Oktober
Juiced 2: Hot Import Nights	Oktober
Pursuit Force: Extreme Justice	31. Oktober
Syphon Filter: Logan's Shadow	7. November
Warhammer 40.000: Squad Command	November
WipEout Pulse	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	November

2007/2008

Alien vs. Predator	Herbst
ATV Offroad Fury Pro	5. Dezember
Castlevania: The Dracula X C.	Nicht bekannt
Coded Arms Contagion	Nicht bekannt
Crash of the Titans	Herbst
Crisis Core: Final Fantasy VII	2008
Dungeons & Dragons Tactics	Herbst
Earthworm Jim	Nicht bekannt
God of War: Chains of Olympus	1. Quartal 2008
Godzilla Unleashed	Nicht bekannt
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt

Hellboy: The Science of Evil	März 2008
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008
NBA Live 08	18. Oktober
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: The Force Unleashed	Nicht bekannt
SWAT: Target Liberty	Herbst
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
The Legend of Spyro: The Eternal Night	Herbst

PlayStation 3



Zuletzt erschienen: Oktober/November



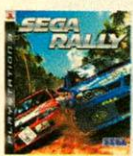
NHL 08

Genre: Eishockey
Wertung: –%
Hockeyfreunde werden wie in jedem Jahr gut bedient.



Ratatouille

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: –%
Netter Hüpfspaß, der die Konsole unterfordert



Sega Rally

Genre: Rennspiel
Wertung: 76%
Gelungene Neuauflage, die nicht alle Erwartungen erfüllt.



Folklore

Genre: Rollenspiel
Wertung: 70%
Durchschnittliches Rollenspiel mit netten Effekten

Army of Two	Ende November
Assassin's Creed	November
Guitar Hero III: Legends of Rock	22. November
John Woo presents Stranglehold	November
Juiced 2: Hot Import Nights	Oktober
Kane & Lynch: Dead Men	23. November
Lair	14. November
LEGO Star Wars: The Complete Saga	November
NBA Live 08	4. Oktober
Simpsons – Das Spiel	8. November
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation	November
The Eye of Judgment	24. Oktober
Uncharted: Drake's Schicksal	5. Dezember
WipEout HD	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	November
Call of Duty 4: Modern Warfare	8. November
Haze	November
Need For Speed Pro Street	22. November
Ratchet & Clank Future: T. o. D.	14. November
Tony Hawk's Proving Ground	1. November
Pro Evolution Soccer 2008	25. Oktober
Der Goldene Kompass	30. November

2007

Beowulf	Ende 2007
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Dynasty Warriors: GUNDAM	Nicht bekannt
echochrome	Nicht bekannt

Eight Days	Nicht bekannt
Eye of Judgment	2007
F.E.A.R.-Sequel	Nicht bekannt
Fatal Inertia	Nicht bekannt
Golden Axe	2007
Gran Turismo 5 Prologue	Ende 2007
Half-Life 2: Orange Box	13. Dezember
HeiSt	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	6. Dezember
NBA 2K8	Nicht bekannt
NHL 2K8	Nicht bekannt
Pain	Nicht bekannt
Rogue Warrior	Nicht bekannt
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Herbst
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Herbst
Talisman	Nicht bekannt
The Agency	Nicht bekannt
The Club	4. Quartal
TimeShift	Herbst
Turning Point	4. Quartal

2008

Afrika	2008
Alone in the Dark	2008
BlackSite	1. Quartal
Brothers in Arms: Hell's Highway	1. Quartal
Burnout Paradise	24. Januar
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

Frontlines: Fuel of War	1. Quartal
Gran Turismo 5	2008
Grand Theft Auto IV	Zwischen Februar u. April 2008
Heavy Rain	2008
Hellboy	März 2008
Home	1. Quartal
Killzone 2	2008
L.A. Noire	2008
Little Big Planet	1. Quartal
Mercenaries 2: World in Flames	1. Quartal
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2008
Midnight Club: Los Angeles	1. Quartal
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008
Prototype	2008
Rise of the Argonauts	2008
Robert Ludlum's Das Bourne Komplott	2008
Rock Band	1. Quartal
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill 5	2008
Soul Calibur IV	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2008
The Getaway 3	2008
The Last Remnant	2008
The Outsider	2008
The Wheelman	2008
Tom Clancy's Endwar	2008
Top Spin 3	2008
Turok	1. Quartal
Enemy Territory: Quake Wars	2008
Time Crisis 4	1. Quartal
Tekken 6	2008
Unreal Tournament 3	1. Quartal
Indiana Jones	2008
Dead Space	2008

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 3

LESER-CHARTS

MotorStorm wieder ganz vorne – liegt's an den neuen Down-load-Inhalten?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	MotorStorm	6
2	1	Resistance: Fall of Man	6
3	2	The Darkness	2
4	WE	Gran Turismo HD Concept	5
5	4	The Elder Scrolls IV: Oblivion	5

MOST WANTED

Zwei Monate später als in den PS2-Charts schafft ProStreet auch im PS3-Bereich den Sprung in die Top 5. GTA IV bleibt natürlich weiterhin vorne.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto IV	11
2	2	Final Fantasy XIII	9
3	4	Assassin's Creed	10
4	NEU	Need for Speed ProStreet	1
5	WE	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	8

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Endlich kommt die PS3-Spielewelle ins Rollen. Die diesmal komplett neue Zusammensetzung der PS3-Verkaufscharts spricht für sich!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA 08	1
2	NEU	Heavenly Sword	1
3	NEU	Warhawk	1
4	NEU	NHL 08	1
5	NEU	Colin McRae DIRT	1

USA-CHARTS

Offenbar ist Fußball in den USA mittlerweile auf dem Vormarsch.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA 08	1
2	NEU	Heavenly Sword	1
3	NEU	Folklore	1
4	4	Resistance: Fall of Man	6
5	1	Warhawk	2

JAPAN-CHARTS

Überraschung: Ein westliches RPG an der Spitze der Japan-Charts!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	The Elder Scrolls IV: Oblivion	1
2	NEU	Agarest Senki	1
3	1	Everybody's Golf 5	3
4	NEU	Bladestorm: The Hundred Years' War	1
5	2	Wangan Midnight	3

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Alte Bekannte: Im Schnitt ist jeder Top-5-Titel seit 2,5 Jahren in den Leser-Charts!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy X	57
2	2	Final Fantasy XII	7
3	4	Grand Theft Auto San Andreas	34
4	3	Gran Turismo 4	28
5	WE	Resident Evil 5	17

MOST WANTED

Die fünf am meisten herbeigesehten PS2-Spiele sind die gleichen wie letztes Mal, nur die Reihenfolge hat sich seitdem etwas geändert.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Need for Speed ProStreet	3
2	3	Alone in the Dark	12
3	4	FIFA 08	2
4	2	Die Simpsons	2
5	5	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	5

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Drei SingStars, ein alter EyeToy-Titel – Sonys neue Zielgruppen-Ausrichtung der PS2 als Partyspiel-Konsole ist gerade jetzt ein voller Erfolg.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	SingStar Deutsch Rock-Pop Vol. 2	1
2	NEU	Juiced 2	1
3	WE	EyeToy Play 3	4
4	2	SingStar Pop Hits	5
5	1	SingStar '90s	2

USA-CHARTS

Die Dominanz der Gitarrenhelden ist gebrochen – bis Teil 3 jedenfalls!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Madden NFL 08	2
2	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	12
3	NEU	FIFA 08	1
4	5	God of War II	17
5	NEU	NBA Live 08	1

JAPAN-CHARTS

Auch in Japan wird die PS2 noch fleißig mit neuen Titeln bedient.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Bleach: Blade Battlers 2nd	1
2	NEU	Phantasy Star Universe: Alluminus no ...	1
3	NEU	Hishou Pachinko Vol. 11	1
4	NEU	Another Century's Episode 3 – The Final	1
5	NEU	Kyo Kara Maou! Shin Ma-Kuni no Kyuujitsu	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Auch hier tut sich wenig – Newcomer Snake schafft's vorerst nur auf Platz 5.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	9
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	22
3	3	Tekken: Dark Resurrection	12
4	4	LocoRoco	15
5	WE	Metal Gear Solid Portable Ops	2

MOST WANTED

Unser Test von Final Fantasy Tactics bringt das bald erscheinende Spiel doch noch mal kurz in die PSP-Most-Wanted-Charts. Längst überfällig!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	11
2	2	God of War: Chains of Olympus	6
3	1	Gran Turismo 4 Mobile	21
4	NEU	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	1
5	WE	Crisis Core: Final Fantasy VII	10

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Auch auf der PSP haben die Kicker von FIFA 08 einen Glanzstart hingelegt – da kommen selbst die GTA-Dauerbrenner nicht ganz mit!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA 08	1
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	8
3	NEU	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	1
4	WE	Need for Speed Carbon: Own the City	7
5	4	Grand Theft Auto Liberty City Stories	17

USA-CHARTS

Zwei Top-Neuheiten stürmen an die Spitze der PSP-Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	1
2	NEU	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	1
3	4	Grand Theft Auto Liberty City Stories	9
4	2	Jeanne d'Arc	2
5	WE	SOCOM U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo 2	4

JAPAN-CHARTS

Crisis Core verkaufte sich bis Ende September 650.000 Mal!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Crisis Core: Final Fantasy VII	1
2	NEU	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX Tag Force 2	1
3	NEU	Metal Gear Solid Portable Ops +	1
4	NEU	Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki SC	1
5	NEU	Wangan Midnight Portable	1

PlayStation 2

Die besten PlayStation-2-Spiele im Überblick.

ABENTEUER



ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4 (dt.)

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

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

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	—	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	—	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	—	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	—	88%
Ape Escape 2	Sony	—	88%
Lumines Plus	Buena Vista G.	86%	85%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	—	85%
Ape Escape 3	Sony	—	85%
EyeToy Play 2	Sony	85%	85%

ACTION



ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Action-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	—	95%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	—	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	—	91%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Devil May Cry 3	Capcom	—	90%
Ratchet & Clank	Sony	—	90%
Canis Canem Edit	Rockstar/Take 2	—	89%

EGO-SHOOTER

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%

LIGHTGUN-SHOOTER

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

ENTERTAINMENT



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%

KAMPFSPORT



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%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

Titel	Hersteller	MP	SP
Street Fighter Alpha Anth.	Capcom	87%	86%
Guilty Gear X2	Sammy	86%	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	85%	83%

BOXEN/WRESTLING

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%

RENNSPIELE



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%

FUNRACER/ACTION

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%

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Final Fantasy XII

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII	Square Enix	—	93%
Dragon Quest: D. R. d. v. K.	Square Enix	—	90%
Final Fantasy X-2	Square Enix	—	90%
Final Fantasy X	Square	—	89%
Shin Megami Tensei: L. C.	Atlus/Ubisoft	—	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	—	86%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHdR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	—	87%
Kingdom Hearts II	Square Enix	—	86%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	—	86%

SPORT



FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 6

Fußballfans werden mit dem neuen Pro Evolution Soccer glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	93%	89%
FIFA 07	Electronic Arts	86%	86%
UEFA Championsl. 2004-2005	Electronic Arts	85%	82%

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%

SONSTIGE SPORTARTEN

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	86%	86%
Summer Heat Beach Volleyb.	Acclaim	85%	83%
U-Move Supersports	Konami	85%	72%

STRATEGIE



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%

DENKSPIEL/PUZZLE

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%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer

PSP

Hier finden Sie die Crème de la Crème der PSP-Spiele.

ACTION

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%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	MP	SP
MGS: Portable Ops	Konami	–	89%
Exit	Ubisoft	–	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	–	82%

BEAT 'EM UP

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%

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines 2	Buena Vista Games	91%	91%
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Crush	Sega	–	85%
Lemmings	Sony	–	85%

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%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	–	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Ultimate Ghosts'n Goblins	Capcom	–	86%
Sonic Rivals	Sega	–	85%

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%

RENNSPIEL

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%

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Monster Hunter: Freedom 2	Capcom	86%	78%
Tales of Eternia	Ubisoft	–	85%
Valkyrie Profile Lenneth	Square Enix	–	84%
Monster Hunter: Freedom	Capcom	82%	73%

SPORT

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%

STRATEGIE

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy Tactics The War...	Square Enix	–	87%
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Worms: Open Warfare 2	THQ	–	81%

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%

PlayStation 3

Auf einen Blick: alle getesteten PS3-Titel!

ACTION



EGO-SHOOTER

REFERENZ:

Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Ubisofts Hightech-Krieg ist einfach der Hammer und deshalb verdient die neue Referenz.

Titel	Hersteller	MP	SP
Ghost Recon Advanced W. 2	Ubisoft	–	88%
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%
F.E.A.R.	Vivendi	–	69%



ACTION

REFERENZ:

Warhawk

Sonys Neuinterpretation des PSone-Action-Krachers ist die neue Multiplayer-Referenz.

Titel	Hersteller	MP	SP
Warhawk	Sony	87%	–
Ninja Gaiden Sigma	Eidos/Tecmo	–	83%
Heavenly Sword	Sony	–	81%
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	–	62%
Spider-Man 3	Activision	–	78%
Transformers – The Game	Activision	–	53%
Fluch der Karibik 3	Disney I.S.	51%	52%
Fantastic 4: Rise ...	2K Games/Take 2	52%	50%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:

Virtua Fighter 5

Teil 5 von Segas legendärer Prügel-Spiel-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:

Colin McRae: DIRT

Der PS3-Einstand des Rallye-Altmeisters setzt sich klar an die Genre-Spitze.

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae: DIRT	Codemasters	–	88%
Stuntman Ignition	THQ	74%	86%
MotorStorm	Sony	–	86%
Ridge Racer 7	Sony	80%	82%
Formula One Championship E	Sony	–	81%
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	78%	81%
Sega Rally	Sega	64%	76%
Full Auto 2: Battlegrounds	Sega	75%	75%
NASCAR 08	Electronic Arts	–	75%

SPORT



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:

NBA 2K7

Amerikanischer Basketballsport in spielerischer und technischer Perfektion

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

TRENDSPORT

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

SONSTIGE SPORTARTEN

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%

ENTERTAINMENT



ENTERTAINMENT

REFERENZ:

Singstar

Ölen Sie Ihre Stimmbänder und treten Sie jetzt auch auf die PS3-Karaoke-Bühne.

Titel	Hersteller	MP	SP
Singstar	Sony	85%	69%

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%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Mittwoch, 19. September 2007

PC Action kocht bei Maik zu Hause. Dummerweise drehte gegen halb zwölf der Nachbar vom Stockwerk weiter unten durch, brüllte den ganzen Flur zusammen und trat am Ende gar noch gegen Maiks Wohnungstür. Man kann sich viele Dinge im Leben aussuchen, aber Nachbarn gehören leider nicht dazu. Spaß hatte die ganze Crew dennoch und erstaunlicherweise war das Halloween-Essen mit abgeschnittenen Fingern und Augapfel-Bowle sogar richtig schmackhaft. Überzeugen Sie sich selbst, auf unserer DVD gönnen wir Ihnen einen kleinen Einblick und auf der aktuellen PC Action (Ausgabe 12/2008) gibt's die komplette Episode „PC Action kocht“.

Dienstag,
2. Oktober 2007

Unser Sonderheft mit den besten PS2-Spielen kommt in die Händlerregale und dient allen Neueinsteigern als perfekter Leitfaden. Von *Black über GTA: San Andreas* bis *Virtua Fighter 4 Evolution* finden Sie alle Pflichtkäufe für Sonys Dauerbrenner ausführlich getestet auf 100 Seiten.



Donnerstag, 4. Oktober 2007

Wir besuchen Eidos und spielen endlich ausführlich *Kane & Lynch: Dead Men* an. Der knallharte Shooter würde auch als Thriller im Kino eine gute Figur machen und gehört zu den absoluten Geheimtipps des Winters. Unsere umfangreichen Eindrücke lesen Sie ab Seite 40.

Montag, 8. Oktober 2007

Kurz vor Redaktionsschluss trudelt die Testversion von *Lair* bei uns ein. Da schon im Vorfeld viel über den Titel diskutiert wurde und das Spiel ohnehin noch mal auf den 14. November verschoben wurde, verschieben wir den Test auf die nächste PLAYZONE, versorgen Sie aber selbstverständlich schon vor Release des Spiels mit Infos – im Online-Test auf unserer Website www.play-zone.de. Ab dem 12. November finden Sie dort den kompletten Test mit Wertung, Bildern und Videos.



DISKO-FIEBER Wenn Ratchet die Disko-Kugel auspackt, schwingen nicht nur Boss-Gegner das Tanzbein, auch die Redaktion zeigt sich von der rhythmischen Seite. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION (SONY)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... beantragte die Kostenübernahme des Verlags, damit er zu Insomniac fliegen kann, um sich *Ratchet & Clank* signieren zu lassen – ohne Erfolg.

Spielt derzeit:
Ratchet & Clank (PS3)



Udo Crnjak
29, Redakteur

... kann es kaum erwarten, bis er das fertige *Call of Duty 4: Modern Warfare* zocken kann. Die zwei Wochen Urlaub sind schon beantragt.

Spielt derzeit:
Colin McRae: DIRT



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... spart Geld für seinen viel zu großen und viel zu teuren neuen Plasma-Fernseher und ernährt sich daher nur noch von Tütensuppen und Fertiggerichten.

Spielt derzeit:
WWE 2008 (PS3)



Toni Opl
32, Redakteur

... ärgert sich derzeit extrem darüber, dass alle persönlichen Spiele-Highlights auf PlayStation 3 deutlich später erscheinen als für die Xbox360.

Spielt derzeit:
skate, Warhawk



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

Hat sich an ihrem ersten Kürbis-Rezept versucht – mit recht matschigem Ergebnis. Bis Halloween klappt das hoffentlich noch etwas besser.

Spielt derzeit:
WipEout Pulse



Praktikant
jung und unverbraucht

... sollte sich schleunigst bei uns bewerben, um bald die neuesten Spiele zu zocken und an dieser Stelle zu berichten, was ihn bewegt.

Spielt derzeit:
PS3, PS2 oder PSP

So testen wir

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



Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

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

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



So werten wir

vorne gebracht.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
UMFANG: *****
Spielmodi: World Tour mit 173 Events, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen)
Strecken: 40 (vorwiegend Valerian)

Fahrzeuge: 72
Onlinefähig: Ja
Split-Screen-Modus: Maximal 2 Spieler, Freiwahl, 30 Fps

GAMEPLAY *****
Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslung und Detailreichtum.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird recht langsam.
Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2, aber immer noch möglich, aber auch Gegner fahren davon.

TECHNIK *****
Grafik: Aktuell konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überzeugendes Geschwindigkeitseffekt. Sehr gelungener Verzerrungseffekt, der dem Fahrer die Übersicht über Sound: Fuchelnde DRS-1-Soundeffekte, aber abstellbare Kommentator.
Soundtrack: Sehr coole Rockmusik von The Heavy, Iron Maiden, Sumo 66 u. a. Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG *****
1. Dominator nach unten. Dennoch kommt die Wertung des Titels begründet.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN zeigt Flensburg den Stiefelfinger.

Anfangs konnte ich mich mit Dominator kein bisschen anfreunden. Ich wollte Burnout, ich wollte Zerstörung! Aber nachdem ich mich in das Burnout-Feature eingespielt und ganze Rennen mit aktiviertem Turbo absolviert hatte, fiel der Groschen. Dominator ist mehr Rennspiel, als es seine Vorgänger waren. Zwar darf auch noch geirrt 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 verdient, aufgrund des stark geschmückten 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.ea.com
Alternativen: Burnout Revenge, FlatOut 2

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

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

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Ratchet & Clank: Tools of Destruction – Test ab Seite 56. BILD: PLAYZONE

- 74 Conan
- 68 FIFA 08
- 72 Folklore
- 66 John Woo presents Stranglehold
- 75 Juiced 2: Hot Import Nights
- 68 Pro Evolution Soccer 2008
- 56 Ratchet & Clank: Tools of Destruction
- 60 skate
- 76 Crash of the Titans

PlayStation 2

- 74 Rogue Galaxy
- 76 Syphon Filter: Dark Mirror
- 77 Valkyrie Profile 2: Silmeria

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – WipEout Pulse – Test ab Seite 78. BILD: PLAYZONE

- 80 Pursuit Force: Extreme Justice
- 81 Sega Rally
- 81 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- 78 WipEout Pulse

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.



KEIN ARTWORK Diesen Screenshot haben wir wirklich selbst angefertigt. BILD: PLAYZONE

Ratchet & Clank Tools of Destruction



Fakten

- 18 Planeten
- 10 Stunden Spielzeit
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9
- Sixaxis-Unterstützung in Minispielen
- Keinerlei Mehrspieleroptionen

Wie man ein Universum rettet und dabei keinen Stein auf dem anderen lässt.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Mit *Resistance: Fall of Man* hatte die PlayStation 3 direkt zum Start einen klasse Ego-Shooter. Verantwortlich für das Spiel waren die Entwickler von Insomniac Games, die zuvor auf der PS2 mit insgesamt vier *Ratchet & Clank*-Spielen Bestnoten bei Kritik und Publikum einheimen konnten. Jetzt ist endlich auch das PS3-Debüt der Reihe fertig und soll die Erfolgsgeschichte mit fetter HD-Optik, Sixaxis-Unterstützung und neuen Ideen fortführen. Wir haben uns durch das neue Abenteuer geballert, den Gegner geplättet und dem Heldenduo auf den Zahn gefühlt.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Der letzte PS2-Ableger *Ratchet: Gladiator* ließ nicht nur den zweiten Hauptdarsteller Clank im Titel, sondern auch Abwechslung vermissen. Der Fokus lag klar auf den Ballereien und auch wenn diese bombastisch ausfielen, spielerische Eintönigkeit waren wir von der Reihe nicht gewohnt. Mit *Tools of Destruction* wollten die Entwickler „back to the roots“ und sich wieder am Erstling orientieren. Das Ergebnis ist aber näher an Teil 3 als am Debüt, denn auch wenn zahlreiche Minispiele zu absolvieren sind und nicht selten über Plattformen gehüpft wird, die abgefahrenen Waffen und deren ausgiebige Benutzung stehen im Mittelpunkt.

Da hat die Story nicht viel zu melden, die abermals mit einem größtenwahnsinnigen Bewohner der Galaxie aufwartet, der den Rest der Welten unterjochen will. Ein Bewohner liegt ihm dabei aber besonders am Herzen, nämlich Ratchet. Der ist der Letzte seiner Art und aus anfangs unerklärlichen Gründen hat der fiese Obermotz Parsifal Tachyon einen heftigen Groll auf die Lombaxe. So leicht lässt sich ein Ratchet natürlich nicht aus dem Weg räumen und so macht er sich mit seinem Robo-Kumpel Clank daran, das Universum ein viertes Mal zu retten (In *Ratchet: Gladiator* rettete Ratchet in erster Linie seine eigene Haut) und dem fiesen Parsifal die Stirn zu bieten.

DICKER BRUMMER Monströse Bossgegner dürfen natürlich nicht fehlen. BILD: PLAYZONE



KLASSE Ratchet sah nie besser aus – die Gesichtsanimationen sind grandios. BILD: PLAYZONE





» Was im ersten Level abgefackelt wird, ist nicht weniger als ein Grafikfeuerwerk. «



BLENDEND Die Effekte sind seriientypisch schön anzuschauen. BILD: PLAYZONE

WELTENRETTER IST AUCH NUR EIN JOB

Was nun folgt, kennen Fans der Reihe zur Genüge. Man reist von Planet zu Planet, ballert alles und jeden zu Klump, rüstet seine Waffen auf, besteht Minispiele, sammelt Bolzen ein, die als Währung bei diversen Händlern dienen und schmunkelt über die witzigen Zwischensequenzen. Alles wie gehabt also, doch mit einigen Änderungen. Am augenscheinlichsten ist natürlich die Optik. Was im ersten Level abgefackelt wird, ist nicht weniger als ein Grafikfeuerwerk. Ratchet sprintet durch unglaublich detaillierte Häuserschluchten, ballert, bis der Blaster glüht, am Himmel rasen unzählige Fahrzeuge durch die Luft, überall schlägt Artilleriebeschuss ein und dennoch kommt es nicht einmal zu kleinsten

Rucklern – wow! Spätestens, wenn man mit Ratchet über eine ellenlange Stange surft und um ihn herum ganze Häuser mit fettestem Getöse zusammenfallen, macht sich auch der Unterkiefer auf den Weg zum Boden. Leider ist dieser erste Level nicht unbedingt repräsentativ fürs restliche Spiel. Klar, alles erstrahlt in feinstem HD und das Spiel sieht zu keinem Zeitpunkt schlecht aus, aber keiner der späteren Abschnitte erreicht das Bombast-Niveau des Beginns. Nichtsdestotrotz vermögen Weitsicht und Detailreichtum zu beeindrucken und die Welt von *Tools of Destruction* wirkt erfreulich rund.

FURIOSE FEUERKRAFT

Einen durchdachten Eindruck hinterlässt auch das neue Waffen-Upgrade-System. Sämtliche Schießprügel lassen sich durch

Zitterpartie

Sonys Vorzeige-Entwickler und der Sixaxis-Controller

Sony ist stolz auf den neuen Controller (der Anfang nächsten Jahres aber auch schon wieder alt sein wird) und dürfte sich stets darüber freuen, wenn er von Entwicklern sinnvoll implementiert wird. *Ratchet & Clank* bietet sich förmlich dazu an und insgesamt haben die Entwickler von Insomniac ihren Job dabei recht ordentlich gemacht. Drei Minispiele und die Gleiter-Ausflüge setzen den neuen Controller voraus.



SACHTE Per Gleiter lassen sich einige Levels sehr entspannt erkunden. Leider darf der Gleiter nur an dafür vorgesehenen Stellen aktiviert werden. BILD: PLAYZONE



TURBULENT Die Tornado-Waffe wird mit der Sixaxis-Steuerung kontrolliert – zusammen mit der restlichen Steuerung wird's dann kompliziert. BILD: PLAYZONE



STANDARD Wenn sich Ratchet im freien Fall befindet, gilt es zahlreichen Gefahren auszuweichen – das hätte mit dem Analog-Stick genauso gut funktioniert. BILD: PLAYZONE



AMÜSANT In Zwischensequenzen geht's wie üblich sehr humorig zu. BILD: PLAYZONE



UPGRADE Jede der zahlreichen Waffen kann in fünf Stufen ausgebaut werden. BILD: PLAYZONE

ausgiebige Benutzung in fünf Stufen ausbauen, was für mehr Durchschlagskraft sorgt. Zusätzlich lassen sich Modifikatoren erwerben, die Schussrate, Munitionskapazität, Feuerkraft und eine Spezialfähigkeit beeinflussen. Was auf den ersten Blick an ein Sphärobrett aus einem *Final Fantasy* erinnert, entpuppt sich als weit weniger komplex oder tief gehend, sorgt aber für zusätzliche Motivation. Diese Modifikationen werden allerdings nicht in Bolzen bezahlt, sondern verlangen nach Raritanium. Auch das wird von einigen Gegnern hinterlassen und ist in speziellen Abschnitten zu finden. Wer Spaß am Suchen hat, bekommt aber noch mehr zu tun. Ob goldene Bolzen, herrenlose Seelen, Gadgets oder Teile eines Konstruktionsplans für eine absolute Überwaffe – wer die Levels komplett ausschachten möchte, braucht für einen Durchlauf locker an die 20 Stunden Spielzeit, und dann wartet ja noch der Challenge-Modus (siehe Extra-Kasten). Es gibt also eine Menge zu tun und nicht nur Fans der Reihe werden dabei bestens unterhalten.

SICHERE BANK

Bei einem so wichtigen Spiel und einem Erstlingswerk für die noch junge Konsole wagt man als Entwickler natürlich nicht die größten Experimente und so muss man *Tools of Destruction* attestieren, dass es ein solides Standard-Programm bietet, echte Innovationen sind aber rar gesät. Immerhin: Neben den zahlreichen Waffen gibt es nun weitere Gerätschaften, die Ratchet im Kampf unterstützen. Populärster Vertreter dieser Gattung ist die Diskokugel, die absolut jeden Gegner in einem Radius von einigen Metern dazu zwingt, das Tanzbein zu schwingen. Selbst Bossgegner können sich nicht widersetzen, was in einigen Gefechten für wahrhaft groteske Momente sorgt. Nicht ganz so lustig wird's allerdings, wenn man das Zeitliche segnet, denn unverständlicherweise sind Checkpoints rar gesät. Nicht selten beißt man ist Gras und stellt erschreckt fest, dass man den halben Level noch mal spielen darf. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas spendabler sein dürfen. Auch die einblendbare Karte lässt zu wünschen übrig und zeigt viel zu wenig aus viel zu großer Distanz.

ACTION-SPEKTAKEL

Weitere Kritik lässt der Titel aber kaum zu. Vielmehr ist es eher die Gewöhnlichkeit und das Fehlen von echten Neuerun-



Eine neue Herausforderung

Wer Ratchet & Clank: Tools of Destruction durchspielt, hat noch lange nicht alles gesehen und sollte sich sofort in den Challenge-Modus stürzen.

Normalerweise ist ein Spiel vorbei, sobald der Abspann über den Bildschirm flimmert, doch seit jeher war es bei *Ratchet & Clank* stets enorm motivierend, das Spiel gleich noch ein zweites Mal durchzuspielen. Der Clou dabei: Alle Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Items bleiben erhalten und stärkere Gegner verlangen dem Spieler noch mehr ab. Schnell werden die Challenge-Waffen nötig, doch diese kosten unfassbare

Summen. Um diese bezahlen zu können, braucht es den im Challenge-Modus hinzugekommenen Bolzen-Multiplikator. Jeder erledigte Gegner erhöht den Zähler und fortan ist jeder Bolzen entsprechend mehr wert. Aber Vorsicht: sobald Ratchet einen Treffer kassiert, springt der Zähler wieder auf null. Profis werden richtig gefordert, genießen dafür aber auch unglaublich fetzige Waffen, die den Bildschirm beben lassen.





ABWECHSLUNG Die Weltraumballer-Abschnitte sind stumpf, aber nett gemacht. BILD: PLAYZONE



RPG LIGHT In diesem Menü werden sämtliche WEAPON Waffen ausgebaut. BILD: PLAYZONE

• Bigger Area

This upgrade increases this weapon's area of effect.

TOTAL RARITANIUM:

406



PRÄCHTIG Die Umgebungen strotzen nur so vor Details und beeindrucken mit großer Weitsicht. BILD: PLAYZONE

gen, die eine 90er-Wertung verhindern. Sich mit Ratchet durch Gegnermassen zu pflügen, macht Spaß, genauso wie die Abschnitte mit Clank, der wieder einmal kleine Hilfsroboter kommandieren darf. Auch die drei Weltraum-Ballereien sind klasse, aber eben nicht brillant und vor allem nicht neu. Vieles in *Tools of Destruction* kennen Fans der Reihe schon und so sind es vor allem Spieler, die auf der PS2 noch nichts mit dem Duo zu tun hatten, die an *Tools of Destruction* gar nicht vorbei kommen. Die Technik ist beeindruckend, das Gameplay funktioniert hervorragend, Action gibt es fast pausenlos und es wird jede Menge Abwechslung geboten. Und mal ehrlich: wie schlecht kann ein Spiel sein, wenn man auf der Suche nach Kritikpunkten auf die Musik stößt, die nicht ganz so brillant ist wie in den Vorgängern?

Die ärgerlichsten Wermutstropfen sind die fehlenden Mehrspielermodi und das offene Ende, das viel zu dramatisch daherkommt und nicht so recht zum ansonsten ausgelassenen Humor des Spiels passen will. Immerhin: Ein Nachfolger dürfte absolut sicher zu erwarten sein. ■



MAIK BÜTEFÜR

hat auch ne Schraube locker.

Ich liebe *Ratchet & Clank* und habe mir sämtliche Titel der Reihe von Insomniac-Boss Ted Price signieren lassen. So gesehen sind meine Ansprüche an das PS3-Debüt natürlich höher als die der meisten anderen Spieler. Die sollten sich dieses Action-Spektakel auf gar keinen Fall entgehen lassen, auch wenn die Vorgänger origineller und frischer waren. Ich für meinen Teil hoffe, dass ich mir noch viele Spiele der Serie signieren lassen kann und spiel's jetzt erst mal im Challenge-Modus durch.



RATCHET & CLANK: T. O. D.

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	14. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Ratchet & Clank 3 (PS2)

- ✓ Fette Optik
- ✓ Fast perfekte Spielbarkeit
- ✓ Motivierender Challenge-Modus
- ✓ Fiese Rücksetzpunkte

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 89% SOUND 84%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **87%**

Kein Meisterstück, aber hervorragend präsentierte Actionkost mit abwechslungsreichem Spielverlauf.

Fakten

- Vier große Stadtteile
- Neuartiges Skate-Spielgefühl
- Online-Community
- Mehrspieler-Modus offline und online
- Replay-Editor
- 4:3, 16:9

HEELFLIP

MANUAL

HEELFLIP

158

x1.5 x2 x3

skate

EA erhebt das virtuelle Skaten auf ein bis dato unbekanntes Level!



AUTOR: UDO CRNJAK

Activisions *Tony Hawk's*-Serie hatte im Skateboarding-Genre bisher ganz eindeutig die Monopolstellung. Mit *skate* kommt von Electronic Arts ein Mitbewerber ins Spiel, der dem Rollbrett-Altmeister ordentlich das Wasser abgraben will. Viele Menschen stellen sich dann natürlich die Frage: Ist *skate* nun besser oder schlechter als *Tony Hawk's Project 8* oder die kommende Episode *Proving Grounds*? Die Antwort lautet: weder noch! Es ist grundlegend anders.

EIN VÖLLIG NEUER ANSATZ

Alleine schon die Ausgangssituation ist bei *skate* etwas ganz Besonderes. Nach dem richtig stylischen Intro und dem anschlie-

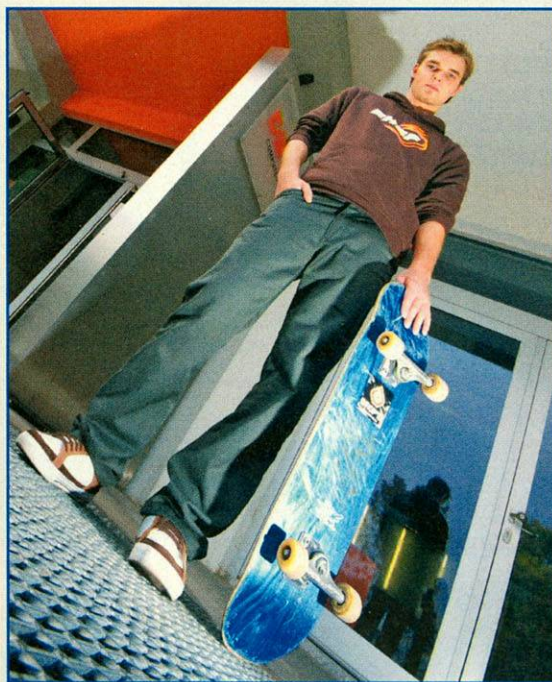
Benden Zusammenschustern Ihres Skaters geht's los. So weit nichts Neues. Allerdings kann Ihr Skater von vorneherein alle Tricks und er kann auch direkt vom Start weg in jeden der vier Stadtteile der fiktiven Stadt San Vanelona cruisen, herumtricksen und nach coolen Stellen zum Skaten Ausschau halten. Hm, schon komisch, worin liegt denn dann der Reiz von *Skate*, werden Sie sich jetzt fragen! Es geht darum, dass SIE Ihre Fähigkeiten am Sixaxis-Controller verbessern. Auf der einen Seite ist dieser Ansatz eine willkommene Abwechslung und eine Parallele zum realen Skaten, auf der anderen Seite erfordert dieses System durch die lange Einarbeitungszeit eine Menge Durchhaltevermögen. Hat man das völlig neuartige Trickssystem (siehe dazu Extrakasten „Das Trickssystem“) allerdings

erst einmal verinnerlicht, ist man auf fette Trickkombos besonders stolz. Sie können von besonders gelungenen Aktionen sogar ein Replay erstellen und auf der Festplatte speichern oder direkt ins „EA Nation“-Netzwerk hochladen, wo es dann auch anderen PS3-Skatern zum Anschauen und Download zur Verfügung steht. Prinzipiell ist das ein cooles Feature und passt bei einem Skate-Spiel wie die Faust aufs Auge, allerdings bleibt der Replay-Editor von *skate* doch hinter seinen Möglichkeiten – gerade im Vergleich zu *Tony Hawk's Proving Ground*. Sie können innerhalb des Clips mehrere Fußnoten setzen und an diesen dann eine von mageren fünf Kameraperspektiven, sowie aus mehreren Farbfiltern und Abspielgeschwindigkeiten wählen, um den ausgeführten Trick ins spektaku-

» skate ist die videospielgewordene Ästhetik des Rollbrettfahrens. «

Thomas Wilke ist Praktikant bei unserem Schwestermagazin PC Games, obendrein selbst begeisterter Skater und beschreibt aus seiner Sicht, warum *skate* die bisher faszinierendste digitale Skate-Erfahrung ist.

Wenn ich aufs digitale Skateboard steige und eine Runde durch San Vanelona cruise, hält eine gewisse Vertrautheit Einzug ins Spielgeschehen. Die Steuerung ist herausragend intuitiv, die Bewegungen nahezu vollständig nachvollziehbar. Beim Tricksystem steckt die große Liebe im kleinen Detail: Fußstellung, Absprung und Ziehen variieren bei jedem Trick und könnten realistischer kaum sein. Mit der Vorstellung eines jeden Flip-Tricks im Kopf lässt sich das digitale Pendant spielend ausführen. Zum ersten Mal in meinem Leben muss ich der Herstellerbeschreibung Recht geben, „näher als mit *skate* kommt man dem Skateboarding nur, wenn man selbst auf dem Brett steht“, heißt es da. Ich erkunde die Umgebung, sehe Gaps, Spots und Locations, wo andere nur Stufen, Geländer und Steine erkennen. Kreativität ist die Basis, in San Vanelona kann ich sie ausleben – ganz ohne reale Blessuren und auch, wenn es draußen regnet. Kritiklos kommt *skate* aber nicht davon. Das Skateboard klebt förmlich unter den Füßen, lästiges „um den Spot Herumfahren“ hemmt den Spielfluss und schränkt die Bewegungsfreiheit ein. Dass ich nach einem Sturz oftmals unmittelbar vor einem Objekt wieder aufstehe, ist ebenfalls störend. Trotzdem: *skate* entwickelt das Genre in eine neue, faszinierend realistische Richtung weiter.



ABWECHSLUNG PUR San Vanelona ist mit seinen vier Stadtteilen nicht nur riesig, sondern auch optisch sehr abwechslungsreich. BILD: PLAYZONE



FÜR DIE NACHWELT Der Replay-Editor ist zwar eine gute Idee, bleibt aber hinter seinen Möglichkeiten. BILD: PLAYZONE

lärste Licht zu rücken. Leider konnten wir das Community-Feature, ebenso wie den Online-Multiplayer, nicht näher unter die Lupe nehmen, da die Online-Aktivität zum Testzeitpunkt noch nicht gegeben war.

KARRIERE MACHEN IST HART

Was den Karriere-Modus angeht, so orientierten sich die Entwickler ebenfalls klar an der Realität. Sie müssen einerseits durch Leistungen Sponsoren an Land ziehen und die Herausgeber der beiden Skateboard-Zeitschriften „The Skateboard Mag“ und „Thrasher“ beeindrucken, um so Coverage in beiden Publikationen zu bekommen. Das ist natürlich leichter gesagt, als getan. In San Vanelona warten zahlreiche Challenges, die man zwar in ähnlicher Form schon gesehen hat, die aber trotzdem sehr

gut zum simulationslastigen Grundtonus des Spiels passen. Nehmen Sie an Trick-Contests teil und sichern Sie sich durch irrwitzige Kunststücke den ersten Platz. Führen Sie bei einer Foto-Challenge an einem bestimmten Ort einen bestimmten Trick aus. Heizen Sie bei einem Deathrace halsbrecherisch einen Hügel hinunter und passieren Sie farbige Tore. Oder starten Sie eine Film-Challenge und erleben etwas ganz Besonderes. Nehmen Sie ein richtig stylisches Skate-Video auf, für das Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit spezielle Aufgaben, wie eine bestimmte Punktzahl, eine Trickart (Flip, Grab, Manual), eine Kombo (Flip-to-Grind-to-Manual) oder einen besonders weiten Sprung, erledigen müssen. Wo Sie das machen, bleibt vollkommen Ihnen überlassen. Sie wählen

mit der R1-Taste die Film-Challenge aus und starten mit Dreieck die Aufnahme. Das macht die ganze Angelegenheit nicht nur fordernd, sondern vermittelt auch sehr schön das Freiheitsgefühl des Skatens. Brilliant! In dieselbe Kerbe schlagen die Spot Challenges. In ganz San Vanelona sind bestimmte Orte verteilt, an denen es mit einem Trick eine bestimmte Punktzahl zu erreichen gilt. Das hat zwar nichts mit der eigentlichen Karriere zu tun, ist aber trotz allem unglaublich motivierend.

DIE SCHATTENSEITEN

Allerdings gibt es an *skate* auch etwas zu meckern. So kann der Skater partout nicht vom Board absteigen und Sie müssen teilweise umständliche Wege fahren, um einen Trick an einem bestimmten Spot zu

wiederholen. Ab und an hat die Kamera Probleme, für die nötige Übersichtlichkeit zu sorgen, und die Rücksetzpunkte nach einem Sturz sind überwiegend unglücklich gewählt. Wallrides wirken nicht sehr ausgereift und können oft auch an viel zu kleinen Mauern ausgeführt werden, was dann schon mal ziemlich lächerlich aussehen kann.

In technischer Hinsicht gibt es an *Skate* lediglich die Tatsache zu bemängeln, dass die Bildwiederholungsrate eigentlich nie konstant läuft und teilweise arg einbricht. Ansonsten sieht San Vanelona sehr natürlich aus und überzeugt durch abwechslungsreiche Stadtteile und detailierte Oberflächen-Textures. Die vielfältigen und unglaublich realistischen Animationen der Skater sind allerdings das absolute Highlight von *skate*. Derart geschmeidige Bewegungen haben Sie vorher noch nicht gesehen. Klasse! Wer Lust auf einen völlig neuen Ansatz im Skateboard-Genre hat, kommt an *skate* auf keinen Fall vorbei. ■



UDO
CRNJAK

owned San Vanelona!

Für mich ist *skate* die bisher schönste und beste Skateboard-Erfahrung, die ich auf einer Konsole erlebt habe. Klar hat das Spiel auch Mängel, wie etwa die Tatsache, dass der Skater scheinbar aufs Board geleimt ist, oder die größtenteils unglücklichen Rücksetzpunkte. Allerdings stehen das Gefühl des Skatens und die vollkommene Freiheit klar im Vordergrund und haben das Öfteren dafür gesorgt, dass ich das eigentliche Ziel aus den Augen verloren habe und einfach nur durch die Stadt geskatet bin. Das Tricksystem funktioniert sehr gut, erfordert allerdings teilweise eine hohe Frustrationsgrenze und viel Einarbeitungszeit. Umso größer ist die Befriedigung, wenn man eine anspruchsvolle Trickline schafft und als Replay auf der Festplatte festhält.

SKATE

Genre:	Skateboard-Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	11. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ea.com/skate
Alternativen:	Tony Hawk's Project 8

- ☑ Phänomales Skate-Gefühl
- ☑ Intuitives Tricksystem
- ☑ Geschmeidige und realistische Animationen
- ☑ Hohe Einarbeitungszeit

WERTUNG

STEUERUNG 86% GRAFIK 82% SOUND 90%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

85%

Spielerisch anspruchsvoll und ungemein authentisch!
skate ist die digitale Erfüllung eines jeden Skater-Fans!

Das Tricksystem

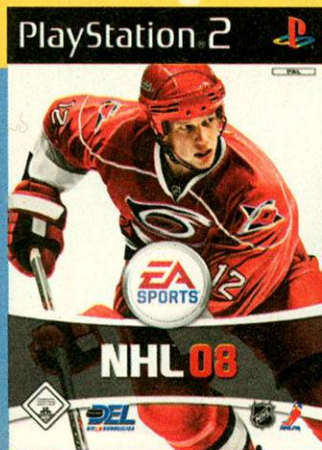
Skaten ist Hobby und Lebensgefühl, aber auch harte Arbeit!

Jay Balmer, Produzent von *skate*, hat einmal gesagt, sein Spiel würde sich wie *Fight Night* spielen! Der Vergleich mutet auch heute noch etwas seltsam an, aber im Prinzip hatte er Recht. Mit dem rechten Analogstick führen Sie ausschließlich Flip-Tricks aus. Dabei simuliert die Stick-Bewegung zum einen die Stellung der Füße auf dem Board und zum anderen das anschließende Ziehen des Fußes. Bewegt man etwa den Stick nach unten, geht der Skater in die Hocke und holt Schwung. Bewegt man den Stick anschließend nach rechts oben, passiert das im Spiel auch mit dem rechten Fuß des Skaters und er führt einen Kickflip aus. Auf diese Art lassen sich unterschiedliche Fliptricks ausführen, deren Authentizität vor allem Skater zu schätzen wissen dürften. Grab-Tricks werden mit den L2- und R2-Schultertasten, entsprechend für die linke und rechte Hand, und in Kombination mit dem rechten Analogstick ausgeführt. Für einen Grind müssen Sie, wie es in der Realität auch der Fall wäre, den korrekten Anfahrtswinkel und die passende Geschwindigkeit erwischen und dann mit dem rechten Analogstick das Board ausrichten. So genial das Flick-it-Tricksystem ist, so fordernd ist es auch. Es verlangt viel Durchhaltevermögen!

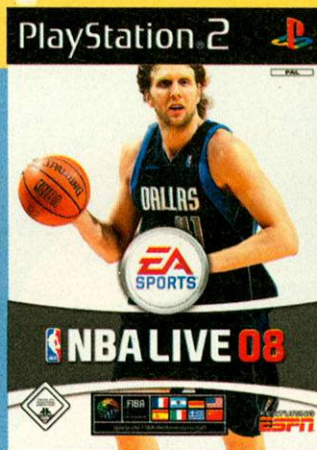


Top Spiele geschenkt!

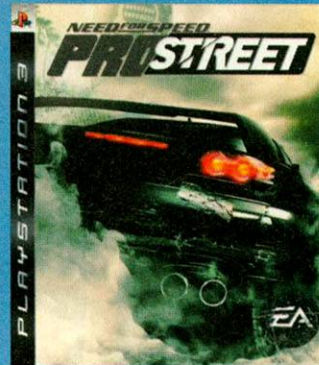
Top Spiele geschenkt!



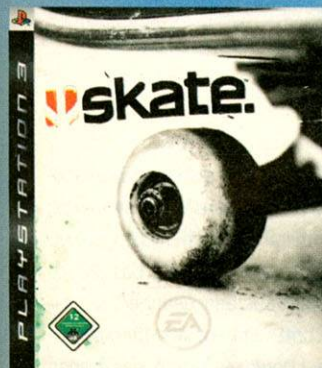
NHL 08 (PS2)
Die neueste Auflage des virtuellen Kufersports überzeugt auf ganzer Linie. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003299



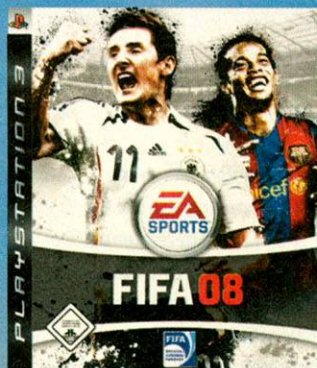
NBA 08 (PS2)
Dribbeln mit Nowitzki und Co. macht auch in diesem Jahr Riesenspaß. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003295



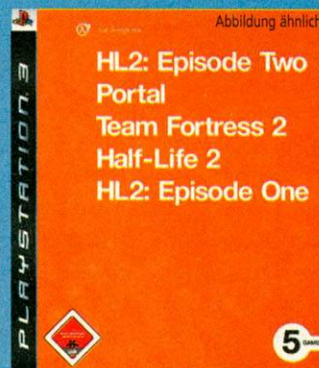
Need for Speed: Pro Street (PS3)
Nicht nur Fans der Serie sind heiß auf die spektakulär inszenierten Rennen. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003288



Skate (PS3)
Skaten so echt, als hätten Sie das Brett wirklich unter Ihren Füßen. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003272



FIFA 08 (PS3)
Der Klassiker kehrt endlich zurück und feiert seinen Einstand auf der PS3! Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003285



Half-Life Orange Box (USK 18!) (PS3)
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003247

Jetzt Leser werben und eine tolle PRÄMIE 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



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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

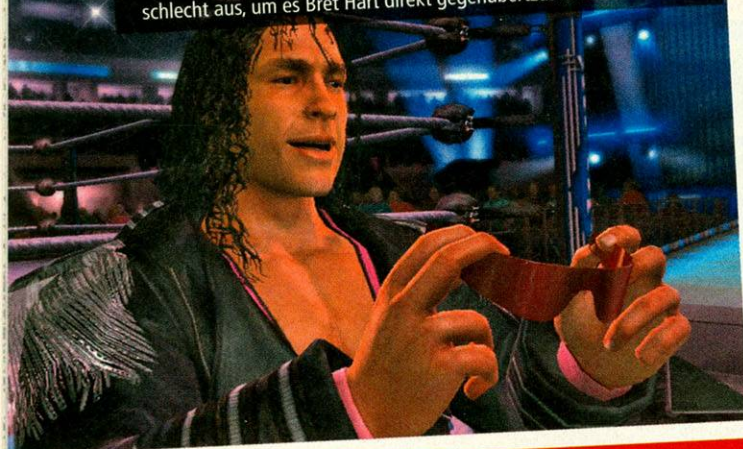
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

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

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



FÜR DEN IMAGINÄREN FAN Das Publikum sieht immer noch zu schlecht aus, um es Bret Hart direkt gegenüberzustellen. BILD: PLAYZONE



LEGENDEN UNTER SICH Altstars wie diese beiden müssen Sie erst freispielen! BILD: PLAYZONE



WWE SmackDown vs. RAW 2008

Erfahrung zahlt sich aus: Eine gerade mal routinierte Leistung reicht dem PS3-Debüt der WWE zum Hit!



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

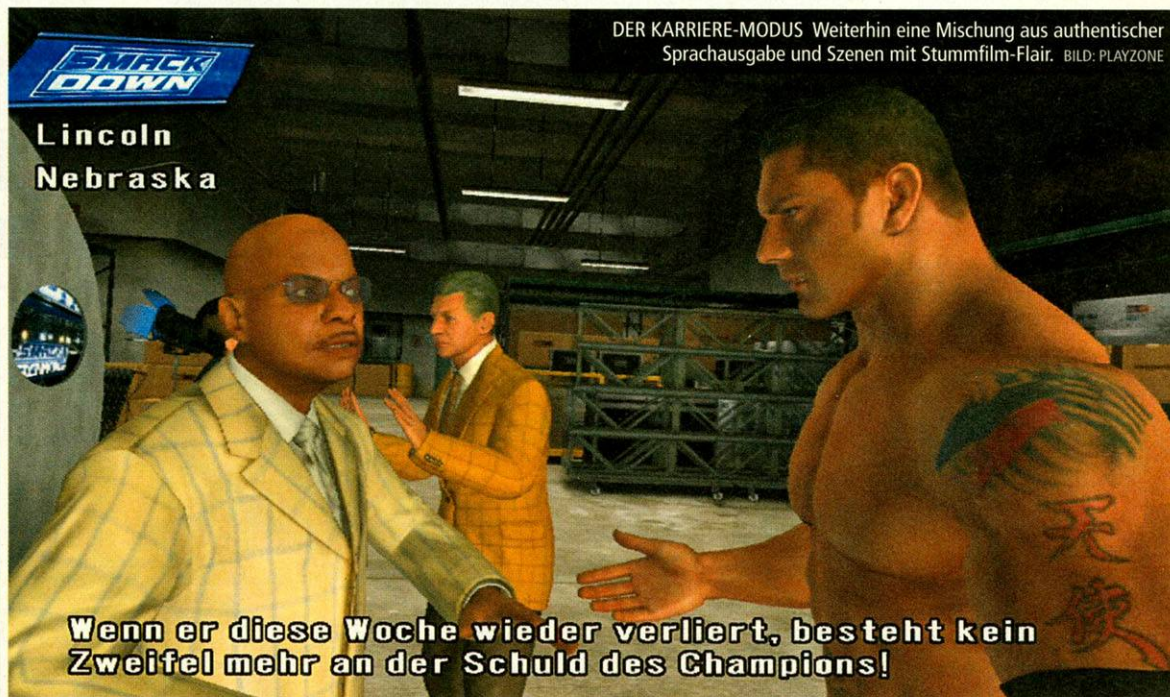
Die *SmackDown*-Reihe ist in gewisser Hinsicht so etwas wie ein endloser Fortsetzungsroman. Was liegt also näher, als den Test der neuesten Episode mit einem Rückgriff auf unseren Test des Vorgängers (Ausgabe 13/2006) zu beginnen? Dieser endete nämlich mit einem Kommentar zur Präsentation des Spiels und der Entwick-

lung des Genres in den letzten Jahren am Beispiel der Einmarsch-Animation von Bret „Hitman“ Hart, der einem (nicht gezeigten) Fan seine Sonnenbrille schenkt. „Und wer weiß – wenn *SmackDown* in einem Jahr erstmals für die PlayStation 3 erscheint, wird die Umgebungsgrafik vielleicht schon gut genug sein, dass wir auch diesen glücklichen Fan zu sehen kriegen ...“, hieß es da zum Abschluss. Und damit wäre die

größte Schwäche der ersten PS3-*SmackDowns* auch schon ausfindig gemacht: Der Fan wird immer noch nicht gezeigt. Ein winziges Detail am Rande, das jedoch exemplarisch ist für den geringen technischen Fortschritt seitdem. Was für ein neues PS2-*SmackDown* aufgrund des hohen Ausgangsniveaus völlig verständlich wäre, wirkt auf einer um ein Vielfaches stärkeren Konsole ein wenig enttäuschend.

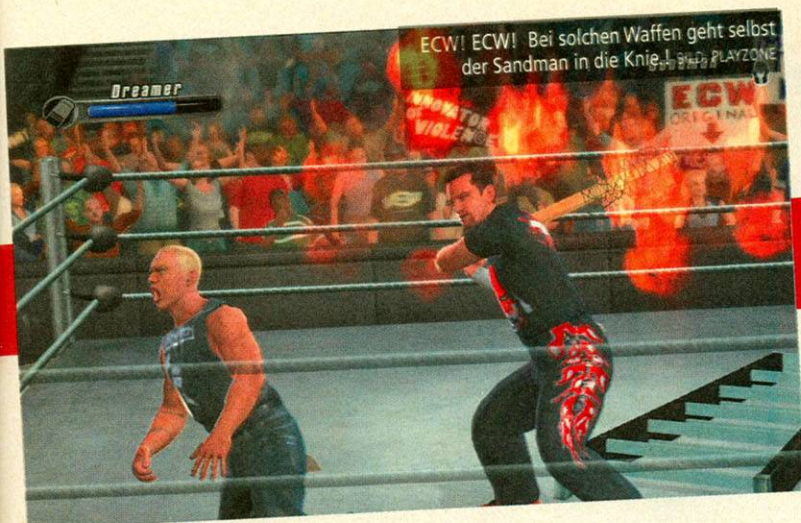
Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- Vier Schwierigkeitsgrade
- 50 Wrestler
- Fast alle denkbaren Match-Varianten
- Neue Superstar-Kampfstile
- HD-Auflösung: 720p
- Bildformat: 4:3, 16:9
- Erscheint auch für PS2 und PSP



DER KARRIERE-MODUS Weiterhin eine Mischung aus authentischer Sprachausgabe und Szenen mit Stummfilm-Flair. BILD: PLAYZONE

Wenn er diese Woche wieder verliert, besteht kein Zweifel mehr an der Schuld des Champions!



NEUERUNGEN EHER IM DETAIL

Das soll natürlich nicht heißen, dass sich inhaltlich nichts getan hätte. Erst letztes Jahr hat THQ die Steuerung der Reihe komplett umgemodelt, doch die Belegung der Tasten wurde für die 2008er-Version schon wieder modifiziert – nötig war das sicher nicht, aber man gewöhnt sich immerhin ziemlich schnell an die Änderungen. Positiver ist der wieder einmal neu durchdachte Karriere-Modus zu sehen: Die Bedienung aller wichtigen Menüs wurde endlich in einem Raum zusammengefasst, sodass einem unnötige Lade-pausen erspart bleiben. Neu hinzugekommen sind Trainingseinheiten (für spielfaule Nachwuchs-Stars auch simulierbar) oder PR-Aktionen wie Autogrammstunden, wenn mal gerade keine WWE-Veranstaltung ansteht – den Überblick darüber gibt Ihnen der Eventkalender. Und generell geht's nicht mehr bloß darum, Champion zu werden. Diesmal sollen Sie es gleich zur Wrestling-Legende schaffen, was natürlich nur über mehrere Jahre hinweg schaffbar ist – für Langzeitmotivation ist also gesorgt!

KÄMPFEN WIE DIE SUPERSTARS

Wer noch den einen oder anderen wrestlingbegeisterten Kumpel hat, dem wird angesichts von 50 spielbaren Wrestlern (darunter wie zuletzt üblich auch einige Damen und acht „Legenden“) und einer Unzahl an Matchvarianten ohnehin so schnell nicht langweilig werden. Im Ring selbst werden neben der neuen Steuerung schnell noch einige andere Detailänderungen deutlich. Etwa das neue Aufgabegriffe-System, das über die Analogsticks gesteuert wird und das nervige Knöpfelhämmern in solchen Stresssituationen ersetzt. Oder die acht Superstar-Kampfstile, von denen jedem Wrestler ein primärer und ein sekundärer zugeteilt ist. So ist es jetzt zum Beispiel einem Showman wie Shawn Michaels vorbehalten, den Gegner mit seinem eigenen Finishing Move zu demütigen, während Kraftpakete wichtiger denn je ihre Konkurrenz in den Staub schicken. Eine gute Idee, die ordentlich umgesetzt wurde und das Spielen mit den zahlreichen Wrestlern deutlich individueller gestaltet als bisher. Und auch gut getimed, denn erstmals enthält ein *SmackDown*-Spiel ganz offiziell ECW-Elemente und die Matches zwischen Tommy Dreamer und dem Sandman gestalten sich durch

deren spezifische Kampfstile erfreulich authentischer – da warten besonders viele illegale Gegenstände unter dem Ring (oder im Publikum) auf ihren Einsatz und wenn's richtig heiß her geht, brennen schon mal mit Stacheldraht umwickelte Kanthölzer oder gar Tische.

HOHE AUFLÖSUNG IST NICHT ALLES

Während die PS2-Version des Spiels nach wie vor nur in 4:3 läuft und ihrem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich sieht, unterstützt die PS3-Fassung selbstverständlich die Breitbild-HD-Auflösung 720p. Zwar sind so speziell bei Matches mit vielen Teilnehmern deutlich mehr Details auszumachen, doch in den Nahaufnahmen wird deutlich, dass die beiden Versionen sich gar nicht so stark unterscheiden. Natürlich sieht das PS3-*SmackDown* gut aus und bietet, speziell was die Körper der Wrestler angeht, mehr Details, doch alte Probleme wie mittelpärchtig realisierte lange Haare, die zwischendurch im Nacken der Wrestler oder im Ringboden verschwinden, lassen ein wenig Next-Generation-Flair vermissen. Und um noch einmal auf den Anfang zurückzukommen: Bret Hart erkennt man zwar an seinem Ring-Outfit, aber beim Gesicht fehlt doch noch einiges zum Original – wobei dies je nach Wrestler schwankt, einige aktuellere Stars wie Batista sehen sehr authentisch aus.

NUR EIN SOLIDES PS3-DEBÜT

Letztendlich ist *SmackDown vs. RAW 2008* genau wie sein Vorgänger ein sehr gutes Spiel, doch da die PlayStation 3 nicht annähernd ausgereizt wird, haben wir die Gesamtwertung diesmal ein wenig niedriger

angesetzt als noch letztes Jahr auf der PS2. Immerhin ein altes Problem hat THQ diesmal endlich in den Griff gekriegt: Das Spiel ist komplett übersetzt worden, lediglich die Original-Sprachausgabe der Wrestler blieb unangetastet (wird aber deutsch unterteilt). Hoffen wir mal, dass es nächstes Jahr zu einem größeren technischen Sprung reicht – vielleicht, wenn THQ mal nicht acht (!) Versionen des Spiels innerhalb eines Jahres entwickeln lässt ... ■



MICHAEL PRUCHNICKI
vermisst die Altstars.

SmackDown 2008 ist in vielen Details noch besser als der großartige Vorgänger. Allerdings hätte ich mir vom PS3-Debüt der Serie optisch mehr Fortschritt erwartet. Statt wieder mal an der Steuerung rumzupfriemeln, sollten die Entwickler endlich mal die ganzen unnötig langen Animationen überarbeiten, während denen man keinerlei Einfluss auf das Geschehen im Ring hat. Schade auch, dass der Kader gegenüber dem Vorgänger wieder geschrumpft ist, gerade die Wrestling-Legenden kommen dadurch zu kurz. Trotz aller Kritik bietet das Spiel aber genug Spaß bis zur 2009er-Episode!



WWE SMACKDOWN 2008

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ/Yuke's
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Virtua Fighter 5

- ✓ Umfangreicher Karrieremodus
- ✓ Unzählige Matcharten
- ✓ Viele Verbesserungen im Detail
- ✓ Optisch wäre mehr drin gewesen.

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 78% SOUND 85%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
87% **86%**

Spielerisch gewohnt ausgereift und umfangreich, optisch allerdings „nur“ gut. Trotzdem ein klarer Hit!

» Inhaltlich noch besser als der Vorgänger, doch die PS3 wird nicht annähernd ausgereizt. «



Fakten

- Sieben unterteilte Kapitel
- Vier Schwierigkeitsgrade
- 4:3, 16:9
- Vielfältige Spezial-Attacken
- Coole Zeitlupenfunktion
- Extrem interaktive Umgebung

6



John Woo presents (dt.) Stranglehold

Der Name steht für erstklassige Action – auch auf der PS3!



AUTOR: UDO CRMAK

Sie sind ein gestandener Action-Fan, der Ahnung hat und auch etwas auf sich hält? Dann wissen Sie mit Sicherheit, wer John Woo ist. Der chinesischstämmige Regisseur ist ein Meister seines Handwerks und stellte seine Fähigkeiten in Hollywood-Streifen wie *Face/Off*, *Mission: Impossible II* oder *Broken Arrow* bereits zur Genüge unter Beweis. Ange-

fangen hat der begnadete Regisseur allerdings in seiner Heimat China, wo er mit *Hard Boiled* einen Meilenstein des Actionkinos geschaffen hat. Und genau dieser Streifen diente den Entwicklern bei Midway auch als Inspiration für ihre neueste Produktion. Allerdings wollten die in Chicago ansässigen Entwickler nicht einfach nur ein Spiel machen, bei dem John Woo auf der Packung steht, sondern eins, wo auch ordentlich John Woo drin steckt. Das Endergebnis kann sich wirklich sehen lassen und ist, nicht nur für Woo-Fans, ein Fest für die Sinne.

KOMPROMISSLOS IN JEDLICHER HINSICHT

John Woos Einfluss ist im Spiel allgegenwärtig. Zwar ist seine Handschrift hauptsächlich in den cool geschnittenen In-game-Zwischensequenzen zu spüren, allerdings profitierte die Baller-Action ebenfalls stark von Woos Know-how. Das Ergebnis ist eine bombenfette Inszenierung. Dank der im Vorfeld bereits hoch gelobten Massive-D-Engine geht während der insgesamt sieben Kapitel des Spiels so gut wie alles zu Bruch. So viel Interaktivität haben Sie noch in keinem anderen Spiel zuvor zu Gesicht bekommen. Die wahlweise automatische oder manuell zuschaltbare Zeitlupe, Tequila-Time genannt, verleiht den Ballereien dabei ungemein viel Stil und Eleganz. Hinzu kommen insgesamt vier Tequila-Bomb getaufte Spezialattacken, die Sie durch das Digi-Kreuz aktivieren können. Sie können sich entweder selber heilen, einen Präzisionsschuss ausführen, wie ein Berserker für kurze Zeit ohne nachzuladen durch die Gegnerreihen pflügen oder mit einem Drehschuss alle Gegner in der Nähe auf einen Schlag

ausschalten. Diese speziellen Aktionen werden optisch sehr spektakulär und drastisch dargestellt und erheben die virtuelle Abriss-Party zu einer Action-Orgie der Extraklasse. Energie für diese Spezialattacken regenerieren Sie im laufenden Spiel durch besonders spektakuläre Aktionen. Und an denen mangelt es *Stranglehold* ganz gewiss nicht. Überall in den Levels sind allerlei Gegenstände, wie etwa Treppengeländer, Servierwagen, umgestürzte Strommasten oder Dinosaurierskelette, verteilt, an denen Sie auf Knopfdruck herumturnen können. Der John-Woo-typische Hechtsprung darf natürlich auf keinen Fall fehlen.

Wer nun Angst hat, dass das stilvolle Geballer spätestens ab dem dritten Level langweilig werden könnte, den können wir beruhigen. Die Entwickler haben ausreichend Abwechslung in die Missionen gepackt, um Sie nicht zu langweilen. So müssen Sie zum Beispiel zwei Gitarrenkoffer mit

lich ballistischem Nachschub vor dem folgenden Feuergefecht platzieren oder Sie nehmen hinter einem Helikopter-Geschütz Platz. An bestimmten Stellen im Spiel kommt es dann auch noch zu besonders brisanten Situationen, den sogenannten Mexican-Standoffs, in denen Sie von mehreren Gegnern gestellt werden. Das Geschehen läuft in Zeitlupe und Sie bewegen mit dem linken Analogstick Tequilas Oberkörper, um den feindlichen Kugeln auszuweichen, und mit dem rechten Stick zielen Sie.

DER PREIS DER ZERSTÖRUNG

In optischer Hinsicht mag man von *Stranglehold* an einigen Stellen vielleicht enttäuscht sein. Teilweise matschige Texturen und eine Einbruch-freudige Bildwiederholungsrate sind für

oberflächliche Grafikenthusiasten durchaus Anlass zur Kritik. Allerdings schlummert in *Stranglehold* ein Physik-System, das Sie in dieser Form noch nie zuvor gesehen haben. In Kombination mit den sehr guten Licht- und Partikeffekten, die vor allem bei aktivierter Zeitlupe für atemberaubende Momente sorgen, ist die technische Leistung, trotz der Textur- und Framerate-Schwächen, beachtlich.

Zwar ist *Stranglehold* mit einer Spieldauer von sechs bis sieben Stunden relativ kurz, was allerdings durch den hohen Wiederspielwert relativiert wird. Das Bedürfnis, den perfekten Action-Blockbuster selbst zu inszenieren, ist unwahrscheinlich groß. Inwieweit der Online-Modus die Langzeitmotivation beeinflusst, konnten wir noch nicht prüfen. So viel steht aber jetzt schon fest: Action-Fans kommen

an *Stranglehold* nicht vorbei. ■



UDO CRNJAK
ballert alles zu Klump.

Mann, oh, Mann, geht in *Stranglehold* die Post ab. Was hier an bombastisch inszenierter Baller-Action präsentiert wird, geht auf keine Kuhhaut. Die Massive-D-Engine leistet Unglaubliches, die Tequila-Bombs sind cool in Szene gesetzt und die Zeitlupen-Funktion sollte Pflicht in Next-Gen-Baller-Spielen werden. Genau das waren auch die Gründe, warum ich die Levels immer wieder aufs Neue genossen habe. Da haben mich die technischen Probleme nur geringfügig gestört. Jetzt will ich *Black* für die PS3 mehr denn je.



STRANGLEHOLD (dt.)

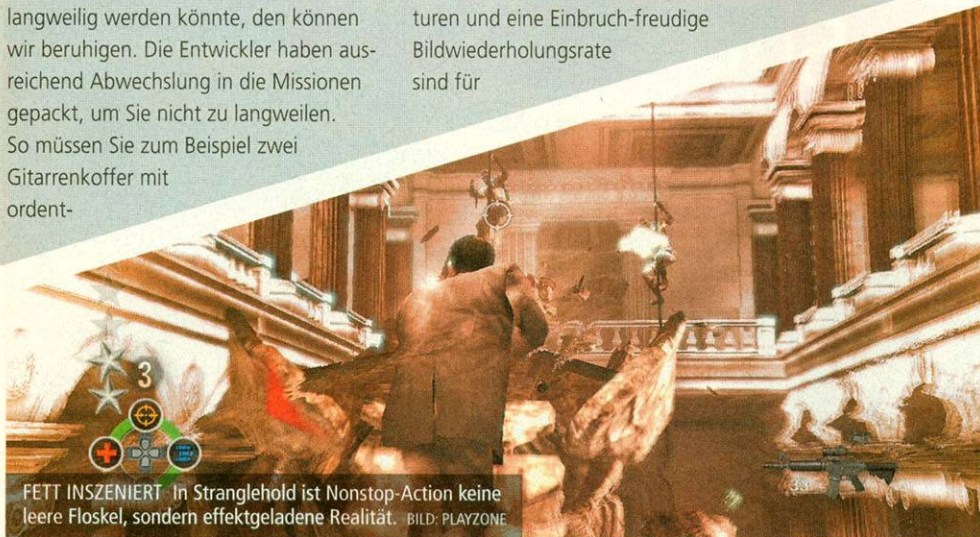
Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Tiger Hill
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1
Web:	http://strangleholdgame.com
Alternativen:	–

- Extrem interaktive Umgebungen
- Stillvolle Baller-Action
- Hoher Wiederspielwert
- Häufig Framerate-Einbrüche

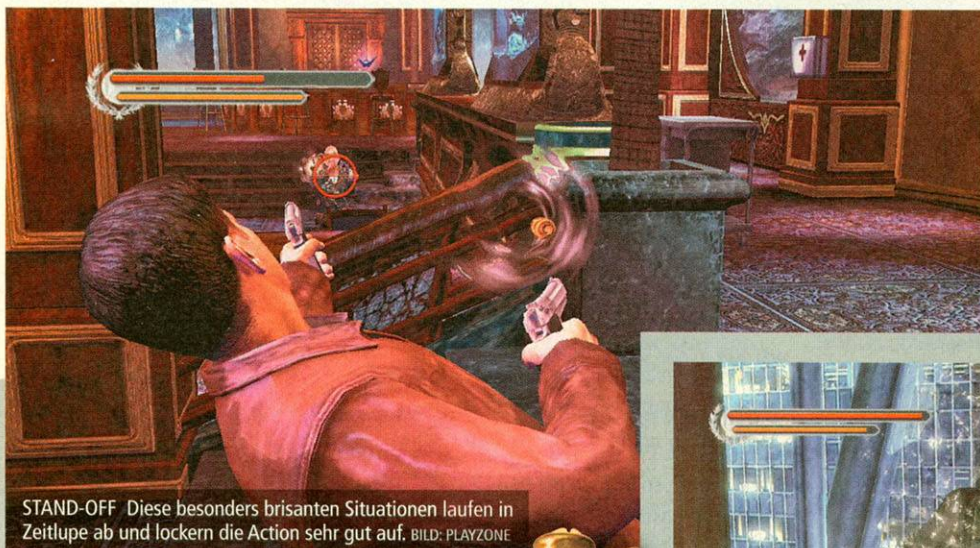
WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 80% SOUND 85%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **85%**

Kompromisslose Baller-Action, die aufgrund der tollen Inszenierung zu wiederholtem Spielen einlädt!



FETT INSZENIERT In *Stranglehold* ist Nonstop-Action keine leere Floskel, sondern effektgeladene Realität. BILD: PLAYZONE



STAND-OFF Diese besonders brisanten Situationen laufen in Zeitlupe ab und lockern die Action sehr gut auf. BILD: PLAYZONE

» Action-Fans kommen an *Stranglehold* nicht vorbei. «



KINOREIFE MOMENTE Solche packenden Momente erleben Sie in *Stranglehold* am laufenden Band. BILD: PLAYZONE

**Fakten FIFA 08**

- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 50 Hz
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Sechs Spielmodi (u. a. Manager- und Challenge-Modus)
- Dynamischer „Be a Pro“-Modus
- 620 lizenzierte Teams, 30 offizielle Ligen, über 15.000 Spieler

**FIFA 08 vs.****Pro Evolution Soccer 2008**

Der Kampf um die Fußballkrone war noch nie so spannend wie in diesem Jahr!

Fakten PES 2008

- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p, 50 Hz
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Neuartiges Schwalbenfeature
- Sechs Spielmodi (u. a. Meisterliga und Pokal)
- 130 lizenzierte Vereinsmannschaften
- 57 Original-Nationalmannschaften
- Keine Bundesliga-Lizenz (nur Bayern München)

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

In Sachen Fußball gibt es seit Jahren nur zwei wirklich ernst zu nehmen- de Kicker-Konkurrenten: EAs arcadege FIFA-Reihe auf der einen und Konamis simulationslastiges PES-Gebolze auf der anderen Seite. Ein Zweikampf, den die Konami-Jungs aufgrund spielerischer Brillanz stets deutlich für sich entscheiden konnten. Mit dem Trostpreis will sich EA Kanada dieses Jahr allerdings nicht mehr zufriedengeben und unternimmt einen erneuten Versuch, den Fußballkönig aus dem Hause Konami zu stürzen. Ein

Versuch, der noch nie so vielversprechend war wie in der Saison 2007/2008.

VERTRAUEN IST GUT, KONTROLLE IST BESSER

Diese Absicht spürt man bei FIFA 08 direkt vom Anstoßpunkt an. Haben Sie die Steuerungseinstellungen erst einmal komplett auf manuell gestellt, gehört das typisch arcadege FIFA-Spielgefühl der Vergangenheit an. Plötzlich müssen Sie Ihre Pässe perfekt timen, krachende Weitschüsse sind selbst ohne Gegenspieler nur schwer möglich. Gelernte FIFA-Spieler müssen mit dieser Art des Realismus erst

einmal klarkommen. Erst dann stellt sich der Kontrollverlust früherer FIFA-Teile ein. Der Begriff Kontrollverlust existiert im PES-Duden nicht. Auch im PS3-Debüt von Konamis Rasenschach haben Sie die perfekte Kontrolle über Spieler und Spielzüge. Ob flinkes Doppelpassspiel, halbhohes Flanken oder kontrollierte Direktabnahmen: In PES 2008 sind Sie der Herr am Joypad.

THIS IS FOOTBALL

Für das Laienauge muss es schrecklich sein, FIFA 08 und PES 2008 voneinander unterscheiden zu können. Und tatsäch-





Mittendrin statt nur dabei

Nicht nur spielerisch hat sich FIFA 08 deutlich weiterentwickelt. Besonders der „Be a Pro“-Modus trägt durch die Inszenierung zum Spielspaß bei.

In FIFA 08 legt EA seinen Fokus auf den neuartigen „Be a Pro“-Modus. Hierbei steuern Sie innerhalb eines Matches lediglich einen Spieler Ihrer Wahl. Je nachdem, wie gut Sie Ihre Aufgabe als Stoßstürmer oder Abwehrrecke erfüllen, werden Sie während des Spiels mit Bewertungen überhäuft: Gelungenes Passspiel wird ebenso mit Punkten belohnt, wie mangelnde Positionstreue mit Punktabzug bestraft wird. Um die Orientierung nicht zu verlieren, helfen Ihnen diverse Pfeilanzeigen zur perfekten Erfüllung Ihrer Pflicht. Zudem zoomt die Kamera bei Ihren Einzelaktionen in eine dynamische Verfolgerperspektive. Um über 90 Minuten nicht als gelangweilter Solist über den Rasen zu rennen, haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ihren KI-Kameraden per Knopfdruck Befehle zu erteilen: „Schieß!“, „Pass!“ oder „Foul!“ wird nur in sinnvollen Spielsituationen von Ihren Mannen erhört.

Schade nur, dass der als „Be a Pro: Offline-Training“ betitelte Spielmodus lediglich einem Spieler zur Verfügung steht. Allerdings hat EA bereits ein Update angekündigt, das Ihnen 5-gegen-5-Online-Matches ermöglichen soll. In der Verkaufsversion sind Sie in diesem ambitionierten Spielmodus aber erst einmal allein auf weiter Flur.



lich haben die beiden Konkurrenten einen Schritt aufeinander zu gemacht. Während FIFA 08 dank der manuellen Steuerung ein simulationslastigeres Spielgefühl präsentiert, ist PES 2008 einen Tick arcadiger geworden. Die rasantere Spielgeschwindigkeit betreffend, werden sich besonders Fans des japanischen PES 6-Pendants Winning Eleven 10 sofort heimisch fühlen.

Die einzige echte Neuerung in PES 2008 ist aber sicher das Schwalben-Feature: Durch Drücken der L1+L2+L3-Tasten können Sie mit Ihren Spielern jederzeit und wie von Geisterhand ein Foul

simulieren. Glücklicherweise wird dieser Betrugsversuch in den meisten Fällen mit einer gelben Karte bestraft. Sowie so greift der Schiri häufiger zur Pfeife und ahndet harsche Fouls direkt mit einer roten Karte. Es bleibt abzuwarten, wann und ob besonders gewiefte Spieler das Schwalbenfeature als bösen Designpatzer entlarven.

Was die PES-Reihe aber seit jeher von der EA-Konkurrenz abhebt, ist der Spielaufbau. In diesem Punkt ist sich Konami treu geblieben und präsentiert erneut einzigartige Spielzüge und Torraumszenen, die vom Fußballsachverstand des

Spielers abhängen. Ein Fußballlaie wird mit Hauruck-Fußball nie so erfolgreich sein wie ein alteingesessener Fußball-Fachmann. Auf dem Platz haben Sie die komplette Kontrolle über den Spielverlauf, nichts scheint dem Zufall überlassen.

Verglichen mit den Vorgängern hat sich FIFA 08 in diesem Punkt deutlich weiterentwickelt: Dank der manuellen Steuerung schlagen Sie tödliche Pässe nun selbstständig in den Raum, und durch das sensible Schussverhalten kommen Hockey-Ergebnisse nur noch selten zustande. Gewisse Automatismen sind aber weiterhin erkennbar, was den Spielverlauf

Duell der Giganten

Ein Spiel dauert 90 Minuten. Erfahren Sie in unserem Direktvergleich, wer in der Konsolen-Königsdziplinel Fußball am Ende in der Champions-League spielen darf!

	FIFA 08	PES 2008	
GAMEPLAY	Verbessertes und realistischeres Gameplay, das sich durch wenige Automatismen gelegentlich wiederholt	Einzigartige Torraumszenen und völlige Freiheit beim Spielaufbau lassen kaum Wünsche offen.	0:1
BALLPHYSIK	Ordentlich, aber gelegentlich hüpfte der Ball wie ein Flummi über den Rasen	Sehr realistische Ballphysik, kaum zu verbessern	0:2
KI	Gute KI, allerdings greift der Torwart manchmal daneben	Dank Teamvision auf sehr hohem, sich dem Spielverlauf anpassenden Niveau	0:3
TECHNIK	Detaillierte Spielermodelle und eine packende Präsentation sorgen für Stimmung. Die Spielergesichter sind nur auf den zweiten Blick zu erkennen.	Auf den Screenshots das hübschere Spiel, mit tollen Gesichtsanimationen und Weltklasse-Animationen. In Bewegung teils erschreckend ruckelig.	1:3
NEUERUNGEN	Erfrischender „Be a Pro“-Modus mit tollem Mittendrin-Gefühl	Nettes Schwalbenfeature, das sich als Designpatzer herausstellen könnte.	2:3

Fazit: Ein überraschend knapper Sieg für die Fußball-Referenz aus dem Hause Konami, das sich auf seine spielerische Klasse verlässt. *FIFA 08* ist dank seiner Neuerungen so dicht dran wie nie.



TRICKREICH Wenn Ronaldinho erst mal losdribbelt, ist jeder Abwehrspieler machtlos. BILD: PLAYZONE

auf dem virtuellen Rasen vorhersehbarer macht als in *PES 2008*. Flanken Sie beispielsweise von einem bestimmten Punkt aus, wissen Sie genau, wann Ihr Stürmer zum Kopfball ansetzen wird.

NUMMER 5 LEBT!

Während *PES 2008* also spielerisch auf der Stelle tritt und nur mit einer zweifelhaften Neuerung (siehe Extrakasten) sein Spiel bereichert, hat sich EA mehr Gedanken zum Thema „Fußball-Evolution“ gemacht. Der „Be a Pro“-Modus (siehe Extrakasten) ist eine erfrischen-

de Neuerung zum Fußballer-Allerlei und lässt sich zudem erstaunlich gut spielen und dient nicht nur als optisches Schmankerl. *PES 2008* dagegen wartet erneut mit der Meisterliga auf, in der Sie eine selbst erstellte Fantasie-Truppe zum Aufstieg und Pokalsieg führen können. In der CPU-Liga macht sich erstmals das „Teamvision“-Feature bemerkbar. Je nach Spielsituation simulieren die KI-Gegner menschliches Fußballer-Verhalten in Echtzeit. Bei einer Führung wird spontan von Angriff auf Abwehr geschaltet und in den letzten Spielminuten das Spiel

von hinten genüsslich aufgebaut, um wertvolle Sekunden zu gewinnen. Auch klären die Verteidiger öfter und gehen auf Nummer sicher, um Zeit zu schinden. Zudem variieren die KI-Spielzüge nun deutlich häufiger, um Sie mit einstudierten Taktiken zu überraschen. Vorausgesetzt natürlich, Sie spielen Ihre Matches auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

„WICHTIG IS' AUF'M PLATZ!“

MIT *FIFA 07* hat EA bereits sein Next-Gen-Debüt auf der Xbox 360 erlebt. Dementsprechend und EA-typisch ist die Präsen-



Duell der PS2-Pendants

Die Playstation 2 wird ebenfalls mit beiden Titeln versorgt, wenn auch eher zweckmäßig.

Auch auf der PS2 wird gekickt, doch weitaus weniger spektakulär als auf den Next-Gen-Plattformen. Besonders PES 2008 tritt optisch und spielerisch auf der Stelle. Das Gameplay ist nahezu identisch mit *Winning Eleven 10*, PES-Spieler werden sich auf einen leicht rasanteren Kick einstellen müssen. Grafisch ähneln sich PES 2008 und PES 6 wie ein Ei dem anderen, selbst die Schattenwürfe in den Stadien wurden übernommen. Lediglich der PS2-exklusive World-Tour-Modus dient als Neuerung: Hier müssen Sie gegen Mannschaften aus aller Welt antreten und bestimmte Aufgaben erfüllen („Lassen Sie keine Gegentore zu!“, „Schießen Sie mindestens zwei Tore!“ usw.).

FIFA 08 knüpft ebenfalls spielerisch an die alten Teile an. Das Gameplay ist gewohnt dynamisch und lässt viele Tore zu, die Ballphysik geht ebenfalls ihre eigenen Wege. Dafür überrascht ein ausführlicherer „Be a Pro“-Modus: Auf der PS2 dürfen Sie mit bis zu vier Mitspielern eine Koop-Saison bestreiten. Ohne die dynamischen Kameraschwenks der PS3-Fassung verliert dieser Modus aber schnell an Reiz.



tation in *FIFA 08* auf hohem Niveau. Die Spielermodelle protzen in der Nahaufnahme mit zahlreichen Details, zudem sorgen spektakuläre Kamerafahrten während des Einlaufs und im „Be a Pro“-Modus für ein beeindruckendes Mittendrin-Gefühl. Die Replay- und Cutscene-Details werden allerdings mit leichten Rucklern erkaufte. Auf dem Platz geht's aber erfreulicherweise mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde zur Sache.

Die Ladezeiten umgeht *FIFA 08* übrigens spielerisch: Während der kurzen Ladepausen können Sie mit *FIFA 08*-Mas-

kottchen Ronaldinho in einer rasanten Kamerafahrt auf den Torwart zurasen, und an Ihren Schuss- und Dribbelfähigkeiten feilen.

PES 2008 überzeugt im Normalfall ebenfalls mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Normal ist der Fall aber nur dann, wenn Sie den Regen nicht aktivieren. Dann nämlich leidet der Spielverlauf unter unschönen Slowdowns, die das Gameplay merklich behindern. Besonders die Replays sind aufgrund starker Ruckler kaum zu gebrauchen. Dies ist besonders deshalb schade, da die Spielergesichter

mit aufgedrehtem Detailgrad richtig klasse aussehen und ihren Vorbildern deutlicher ähneln als die mechanisch wirkenden *FIFA 08*-Mimen. Auf neutralem Boden läuft das Spiel glücklicherweise meist flüssig, in manchen Stadien bleibt der Spielverlauf aber von seltenen, kleineren Slowdowns nicht verschont. Das Elfmeterschießen hingegen ist eine Frechheit: In Zeitlupe müssen Sie quälend langsam versuchen, den Ball ins Tornetz zu bugisieren. Der Online-Modus beider Titel stand uns zum Redaktionsschluss leider nicht zur Verfügung. ■



ONUR YILDIRANCAN
tanzt Samba.

Ich bin ehrlich beeindruckt und zugleich überrascht, wie gut *FIFA 08* in dieser Saison geworden ist. Der Spielverlauf ist nun deutlich realistischer als noch in den Vorgängern und der „Be a Pro“-Modus ist packend inszeniert und spielerisch wertvoll. Dass *FIFA 08* dieses Jahr nur knapp am Fußballthron scheitert, liegt am Herzstück jedes Fußballspiels: dem Gameplay. Hier wurde zwar einiges verbessert, aber *PES 2008* bleibt das spielerisch talentiertere Stück Software.



FIFA 08

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	27. September 2007
Spieler:	1-7 (-10 online)
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 2008

- Gelungener „Be a Pro“-Modus
- Realistischeres Gameplay
- Merkwürdige Ballphysik
- Hässliche Spielergesichter

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 81% SOUND 74%

MULTIPLAYER

87%

SINGLEPLAYER

85%

Dem Fußballthron ein Stückchen näher: Überraschend realistischer EA-Kick mit erfrischendem „Be a Pro“-Modus.



ONUR YILDIRANCAN
ist hin- und hergerissen.

Zunächst wusste ich nicht, was ich von *PES 2008* halten sollte: auf der einen Seite optisch sehr hübsch, auf der anderen mit Slowdowns gestraft. Spielerisch so brillant wie der Vorgänger, hat es sich allerdings kaum weiterentwickelt. Einzig über die gelungene KI bin ich vollends begeistert. Das Schwalbenfeature wiederum birgt zu viel Frustpotenzial. Was aber wirklich zählt, ist auf dem Platz: Und da ist *PES 2008* weiterhin nahe der Perfektion, wenn auch spielerisch kaum verändert. *FIFA 08* bleibt allerdings mein Meister der Herzen.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	25. Oktober 2007
Spieler:	1-7
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	FIFA 08

- Brillantes Gameplay
- Sehr gute KI
- Hübsche Optik, die mit teils derben Rucklern erkaufte wird
- Kaum Neuerungen

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 70% SOUND 71%

MULTIPLAYER

89%

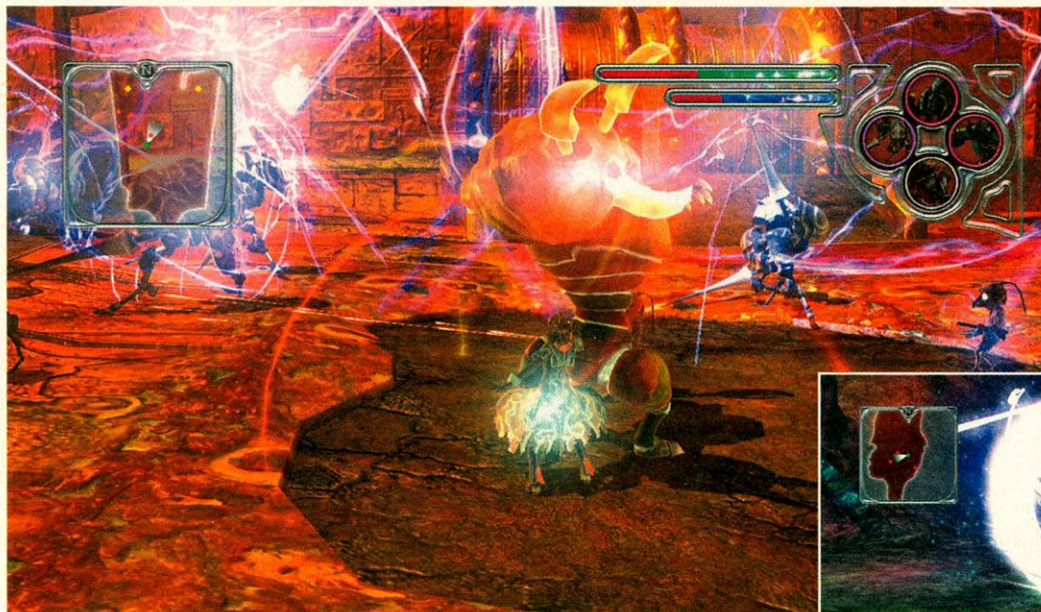
SINGLEPLAYER

87%

Knapper Sieger: PES 2008 verückt erneut mit einem sehr guten Spiel- und Ballgefühl. Technisch jedoch unruhig.



ELFMETER! Wenn die CPU schießt, erfolgt der Strafstoß aus einer spektakulären Perspektive. BILD: PLAYZONE



FASS! Gekämpft wird ausschließlich mit gefangenen Fantasiewesen, die zum Teil auf verschiedenen Mythen beruhen. BILD: PLAYZONE



HAB DICH Um Monster endgültig zu besiegen, schütteln Sie den Sixaxis-Controller. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 2 spielbare Charaktere
- Über 100 Monsterarten
- Optionale Nebenquests (auch downloadbar)
- Leveleditor (Maps können online gestellt werden)
- Gute Nutzung der Bewegungssensoren des Sixaxis-Pads
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Deutsche Bildschirmtex-te und Synchro
- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p

Folklore

An diesem Spiel klingt wirklich alles vielversprechend.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Die junge Ellen erhält einen Brief von ihrer tot geglaubten Mutter. Um sie aufzusuchen, reist sie in das verlassene Städtchen Silent Hill ... äh ... Doolin. Statt auf ihre Frau Mama trifft sie dort allerdings auf den Reporter Keats, der einem ähnlich mysteriösen Ruf in das verschlafene Nest folgte. Um dem Dorf seine Geheimnisse zu entlocken, müssen Sie in der Rolle beider Charaktere fünf verschiedenen thematisierte Reiche der Unterwelt besuchen und von mächtigen Sagengestalten befreien. Allerdings sind die Missionen sowie die Steuerung bei beiden Figuren beinahe identisch, die Story wird zudem recht wirr und arg gehetzt erzählt. Die Dungeons sind sehr geradlinig, nur selten gerät man an Weggabelungen oder hat die Wahl, eine von mehreren Plotlinien weiterzuverfolgen. Wirklich viel Spannung oder gar Abwechslung wird also nicht geboten.

gen. Wirklich viel Spannung oder gar Abwechslung wird also nicht geboten.

SHAKE YOUR KOBOLD

In *Folklore* kämpfen Sie nicht mit konventionellen Waffen, sondern bedienen sich der Kräfte verschiedener Fabelwesen, der sogenannten Folks. Haben Sie einen Gegner besiegt, können Sie durch Schütteln des Sixaxis-Controllers dessen Seele einsammeln und fortan selbst im Kampf einsetzen. Die Kreaturen sind nicht nur äußerst abwechslungsreich gestaltet, sondern haben auch unterschiedliche Attacken parat. Besonders in Bossfights ist es wichtig, diese geschickt einzusetzen. In regulären Auseinandersetzungen reicht meist aber simples Button-Mashing, um aggressive Kobolde und Konsorten in die Schranken zu weisen. Erst ab dem dritten Unterwelt-Reich werden auch Standard-Opponenten etwas zäher. Dabei erlernen Ihre Wesen sogenannte Karmas die sich positiv auf deren Fähigkeiten auswirken. Technisch ist das alles ordentlich umgesetzt, hinterließ bei uns aber auch keine weit geöffneten Mäuler. Alles in allem also ein gutes Action-Rollenspiel, das dank seiner Features kurzweilig, aber sonst in keinerlei Hinsicht überragend ist. Daran kann auch der Onlinemodus, in dem man eigene Dungeons entwerfen und mit anderen Spielern teilen kann (ähnlich wie in *Timesplitters*), nichts ändern. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

gestikulierte wild herum.

Für mich fühlte sich *Folklore* immer so an, als wollte es versuchen, ein klassisches Hack&Slay mit innovativem Kampfsystem zu sein. Bis auf die Bosskämpfe ist dann aber doch meist nur Button Mashing angesagt und bis auf Alternativkostüme gibt es kaum Gegenstände, die den Sammlertrieb in mir wecken – was für mich eines der typischen Merkmale für ein gutes Hack&Slay ist. Für Spieler mit einem Faible für knallbunte Japano-Präsentation sicher einen Blick wert, letztendlich aber nicht innovativ oder abwechslungsreich genug, dass es mich länger vor den Bildschirm gefesselt hätte. Schade, über 100 Monster, zwei spielbare Figuren und ein Leveleditor klangen verdammt vielversprechend.



FOLKLORE

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Game Republic
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	17. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.gamerepublic.jp
Alternativen:	Enchanted Arms

- ✓ Gute Nutzung des Sixaxis
- ✓ Äußerst gelungene Monsterdesigns
- ✓ Kampfsystem bis auf Bosskämpfe sehr simpel
- ✓ Wirr erzählte Geschichte

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 75% SOUND 70%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

70%

Unspektakulär, aber für Fans fernöstlicher Action-RPGs kurzweilig. Gute Sixaxis-Steuerung.

INDIVIDUELL Der einzige Unterschied zwischen den Figuren ist, dass sich Keats in einen Berserker verwandeln kann. BILD: PLAYZONE





SO WIRD'S GESPIELT Die Kamera erkennt die auf dem Spielfeld abgelegten Karten. BILD: PLAYZONE



BÖSER BAUM Die Gegner haben keine Chance gegen unser Monster. BILD: PLAYZONE

WUCHTIGER AUFTRITT Unten links haben wir gerade ein Feuerwesen beschworen. BILD: PLAYZONE



verstärkt sich um 2, wenn mindestens eine Zielkreatur auf einem Y

Fakten

- Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Wird durch Ablegen von Karten auf einem Spielfeld gesteuert
- Erhältlich im Paket mit der PlayStation-Eye-Kamera
- Auflösung: 720p
- Bildformat: 4:3, 16:9

The Eye of Judgment

Erster Praxistest für die PS3-Kamera: ein kartenbasiertes Strategiespiel!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Für das Debüt der PS3-Kamera namens PlayStation Eye hat sich Sony etwas Ungewöhnliches einfallen lassen: *The Eye of Judgment*, ein Sammelkarten-basiertes Brettspiel, das nur in Kombination mit der dazugehörigen PS3-Software spielbar ist. Ausgeliefert wird das Ganze in einem Paket, das neben dem Spiel samt Stoff-Spielfeld und Einsteiger-Kartenset auch die Kamera und ein extra für diesen Zweck entwickeltes Stativ enthält, von dem aus das PlayStation Eye jederzeit das komplette Spielfeld überblicken kann.

AUGE AUF!

Das Spielfeld besteht aus neun quadratischen Feldern, auf die der Spieler und sein Kontrahent (Zwei-Spieler-Duelle vor einer Konsole sind ebenso möglich wie Online-Matches, ansonsten spielen Sie einfach gegen die PS3) im Wechsel ihre vorher zufällig gezogenen Spielkarten verteilen. Das Spiel wird mit einem Starter-Deck ausgeliefert, Erweiterungs-Packs mit zusätzlichen Monster- und Magie-Karten sollen folgen. Innerhalb Ihres Zugs können Sie Zauber einsetzen, Ihre schon vorhandenen Monster angreifen lassen oder ein ganz neues Wesen aufs Spielfeld setzen – vorausgesetzt, Sie haben für die gewünschte Aktion genügend Mana-Punk-

te. All dies geschieht komplett auf dem unter der Kamera ausgebreiteten Spielfeld – sobald Sie eine Karte auf ein bestimmtes Feld legen, erkennt das PlayStation Eye selbige und führt auf dem Bildschirm die entsprechende Aktion aus. Ziele für Attacken und Zauber legen Sie mit einer speziellen Aktionskarte fest und auch den Status eines Monsters rufen Sie ab, indem Sie die entsprechende Spezialkarte auf sein Feld legen – Letzteres geht allerdings auch über den normalen PS3-Controller.

WER WIRD GEWINNEN?

Kommt es zu einem Duell, wird eine (abschaltbare) Kampfanimation abgespielt, die den Verlauf und das Ergebnis des Aufeinandertreffens zeigt. Sowohl dabei als auch beim Einsatz von Zaubersprüchen fährt das Spiel tolle Grafikeffekte auf, die teilweise sogar an die wuchtigen Summon-Animationen der *Final Fantasy*-Reihe erinnern. Wie ein Kampf ausgeht, hängt von unzähligen Faktoren ab. Steht ein Feuerwesen auf einem entsprechenden Feld, bekommt es mehr Lebensenergie. Manche Wesen können über mehrere Felder hinweg angreifen oder sind von hinten besonders leicht zu bezwingen. Auch befreundete Wesen auf benachbarten Feldern können sich auf den Kampfverlauf auswirken. Am Ende gewinnt, wer zuerst fünf der neun Felder besetzt hat. ■



MICHAEL PRUCHNICKI spielt einen Grand ouvert.

Zuerst war ich skeptisch und auch die langgezogenen Einführungsvideos haben mich eher abgeschreckt, doch nach einiger Spielzeit macht *The Eye of Judgment* richtig Spaß. Immer wenn man meint, das Spielsystem komplett begriffen zu haben, tut sich noch eine Komplexitätsebene auf. Die Erkennung der Karten funktioniert sehr gut und die Kampfanimationen sind teilweise richtig cool, auch wenn sie irgendwann doch eintönig werden. Der Preis ist allerdings mit ca. 100 Euro ganz schön happig (Kamera hin oder her) – hoffen wir mal, dass Sony bei den geplanten Erweiterungs-Kartensets nicht so sehr hinlangt!



THE EYE OF JUDGMENT

Genre:	Strategie
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Japan Studio
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 100,- (inkl. Kamera)
Termin:	24. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Enchanted Arms

- ☑ Gut umgesetzte Kartenerkennung per Kamera
- ☑ Komplexer, als man zuerst denken könnte
- ☑ Schön inszenierte Zauber und Kämpfe
- ☑ Im Paket mit der Kamera recht teuer

WERTUNG

STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 61%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
82% 80%

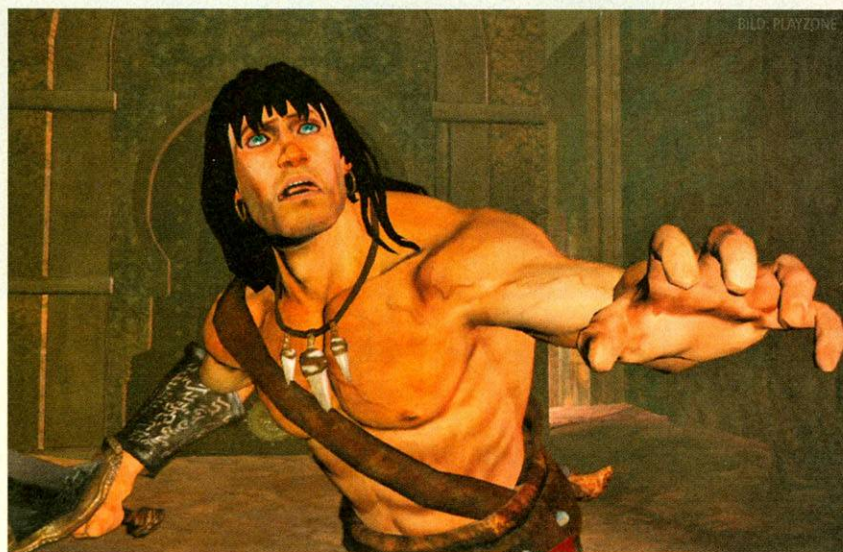
Ein Sammelkarten-Brettspiel, das nur auf der PS3 läuft – einzigartig und erstaunlich gut umgesetzt!



LAHM Die meisten Bosskämpfe sind dröge inszeniert und eher nervig als spektakulär. BILD: PLAYZONE



LIEBESBEWEIS Nach der Rettung flüstert uns diese Dame „Nimm mich und erstick mich mit deiner Liebe!“ ZU. BILD: PLAYZONE



KONTER Angriffe können gekontert werden, was leider nicht allzu zuverlässig funktioniert. BILD: PLAYZONE

Conan

God of wer?

Fakten

- 10-12 Stunden Spielzeit
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Ausschließlich 16:9
- Deutsche Version entschärft

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Es ist das alte Spiel in der Videospiel-industrie. Ein Titel hat Erfolg und sofort sprießen zahlreiche Nachahmer wie Pilze aus dem Boden, die ein Stück vom Erfolgskuchen abhaben wollen. *God of War* war auf der PlayStation 2 so ein Hit, den niemand so recht auf dem Radar hatte und der spätere Titel stark beeinflusste. Während wir *Heavenly Sword* im letzten Monat zumindest ein Mindestmaß an Eigenständigkeit attestieren konnten, ist *Conan* ein waschechter Klon an der Schwelle zum dreisten Plagiat. Ob man sich nun brutal durch die Gegner metzelt, Türen öffnet oder Statuen umwirft, Optik und Spielgefühl sind akribisch genau dem großen Vorbild nachempfunden. Das würde uns prinzipiell gar nicht stören, wenn die Qualität von *God of War* erreicht würde – aber wie zu erwarten war, ist *Conan* Lichtjahre vom Original entfernt.

UM GOTTES WILLEN

Conan ist beileibe keine Katastrophe und hat stellenweise durchaus Unterhaltungswert, doch zwei wichtige Punkte hinterlassen dicke Kratzer im Lack. Die bombastische Präsentation von *God of War*

machte das Spiel und seinen Nachfolger zu absoluten Highlights. Im direkten Vergleich wirkt *Conan* wie die billige Italo-Kopie eines Hollywood-Blockbusters. Conan selbst ist hässlich wie die Nacht, die Dialoge strunz-blöd und langweilig und die Inszenierung plump und ohne Tempo. Nun würden wir es nicht wagen, Conan Niveaulosigkeit vorzuwerfen, schließlich sind weder die Comics noch der Film mit Arnold Schwarzenegger inhaltlich besonders wertvoll, doch ein wenig mehr Selbstironie hätte dem Schlachtengemetzel nicht geschadet.

Viel mehr schadet dem Spiel allerdings das eintönige Leveldesign. Ja, auch ein *God of War* ist in erster Linie stumpfes Gemetzel, doch die Sony-Entwickler jagen den Spieler von einem Highlight zum nächsten und schaffen es auf elegante Weise, Tempo und Abwechslung in den Spielverlauf zu bringen. Hier versagen die Entwickler von *Conan* leider und quälen den Spieler mit unzähligen Aneinanderreihungen von langweiligen Räumen mit ganzen Wellen von Gegnern. Leider retten auch die Bosskämpfe den mäßigen Gesamteindruck nicht, denn auch hier regiert die Eintönigkeit und die Inszenierung erinnert eher an die Augsburger Puppenkiste. ■



MAIK BÜTEFÜR
bleibt dem Kriegsgott treu.

Seien wir mal ehrlich, der *Conan*-Film mit Schwarzenegger ist eigentlich totaler Trash, aber dennoch hat dieser Actionklassiker der 80er enormen Unterhaltungswert. Leider gilt diese Aussage nicht fürs Spiel, das Tempo, Abwechslung und (in der deutschen Version) auch Blut vermissen lässt. *Conan* ist leider nicht mehr als ein billiger Abklatsch des grandiosen *God of War* mit zahlreichen Macken, ödem Leveldesign und plumper Inszenierung.



CONAN

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nihilistic
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	28. September
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	God of War I und II (PS2)

- ☒ Grafisch stellenweise ganz hübsch
- ☒ Ordentliches Kampfsystem
- ☒ Langweiliges Leveldesign
- ☒ Billig inszeniert

WERTUNG

STEUERUNG 75% GRAFIK 68% SOUND 54%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

67%

Uninspirierter Abklatsch von *God of War*, dem es an guten Ideen und spielerischer Substanz mangelt.





DRIFTEN IN AUSTRALIEN Nur wenige Strecken sind so denkwürdig wie dieser Driftparcours vor dem Sydney Opera House. BILD: PLAYZONE



DICHT DRAN Der Balken zeigt's an: Unser Vordermann verliert jeden Moment die Nerven. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Ca. 30 Strecken an sechs Schauplätzen
- Ca. 90 Autos
- Karriere-Modus auch online spielbar
- Multiplayer nur online!
- HD-Auflösung: 720p
- Bildformat: 4:3, 16:9
- Auch erhältlich für PlayStation 2

Juiced 2: Hot Import Nights

Manchmal reicht alles Tuning der Welt nicht zum Sieg ...

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Über zwei Jahre nach dem ersten Teil (und eins nach dessen PSP-Ableger) schicken Juice Games ihr drittes quasi selbst betitelttes Spiel auf die Piste. Man sollte denken, dass das Rennspiel-Subgenre rund um getunte Straßenaautos so langsam ausgelutscht ist, doch das Endergebnis ist nicht ganz so einfallslos, wie man befürchten könnte: Ein komplett neu gestalteter Karrieremodus (vorbei sind die Zeiten des Kalenders aus Teil 1) motiviert durch seinen cleveren Aufbau. So kämpfen Sie sich nach und nach in immer höhere Rennligen vor und müssen dort ganz unterschiedliche Herausforderungen bestehen. Oft können Sie dabei sogar mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen: Eine Platzierung unter den Top 3, ein Sieg über einen bestimmten Computerfahrer und ein geforderter Mindestvorsprung im Ziel sind für gute Fahrer in einem einzigen Rennen zu schaffen. Für jede neu freigeschaltete Liga müssen Sie eins Ihrer Autos upgraden oder ein passendes neues kaufen, denn mit hochgetunten Fahrzeugen in früheren Ligen mitzufahren ist nicht erlaubt.

UNTER DRUCK GESETZT

Eine andere Aufgabe, die Ihnen öfters gestellt wird, ist das sogenannte Spooking. Hierzu müssen Sie längere Zeit nah hinter einem Gegner herfahren. Es

wird ein Stressbalken eingeblendet, der sich nach und nach füllt – hat er sein Limit erreicht, verliert Ihr Vordermann die Beherrschung und verzieht das Lenkrad. Ein cooles Feature, dessen Einsatz sich im Rennalltag schnell bewährt. Das ist auch recht nötig, denn aufgrund eines sehr auffälligen Gummiband-Effektes sind es nur solche Tricks oder der Einsatz des Nitros (der durch Drifts aufgeladen wird), die Ihnen zumindest für eine Weile einen merklichen Vorsprung gegenüber den Computergegnern verschaffen. Noch schwieriger werden die Rennen, wenn Sie den falschen Wagentyp gewählt haben: Drifttaugliche Autos sind auf Rennstrecken nur mit viel Mühe beherrschbar, während normale Fahrzeuge sich bei den Driftevents wiederum sehr schwer tun. Die Drift-Herausforderungen steuern sich komplett anders als die sonstigen Rennen und wirken, als hätte jemand die Strecke vorher frisch gewachst, aber Spaß macht das völlig unrealistische Geschlitter durchaus. Der Karriere-Modus ist übrigens sowohl offline als auch übers Internet spielbar (der Online-Spielstand wird allerdings gesondert geführt), doch konnten wir ihn noch nicht testen. Auch einzelne Online-Rennen mit bis zu acht Teilnehmern sind möglich. Ohne Internet-Anbindung schauen Multiplayer-Fans dagegen völlig in die Röhre, denn einen Splitscreen-Modus gibt es nicht. Auch nicht schön: wiederholte Abstürze während unseres Tests. ■



MICHAEL PRUCHNICKI
tunt lieber seinen iPod.

Was den Aufbau des Karriere-Modus angeht, macht *Juiced 2* zwar vieles richtig, doch was nützt eine motivierende Struktur, wenn die Rennen selbst mangels spannender Strecken so dröge sind? Das wenig aufregende Fahrverhalten macht das Ganze nicht gerade besser und ein leichtes Ruckeln, sobald mehrere Autos gleichzeitig auf dem Screen sind, zieht den Gesamteindruck noch weiter runter. Insgesamt ist *Juiced 2* gar nicht mal schlecht – aber die Konkurrenz ist einfach zu stark.



JUICED 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Juice Games
USK-Freigabe:	Juice Games
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	Oktober 2007
Spieler:	1(-8 online)
Web:	www.juicegames.com
Alternativen:	Need for Speed Carbon

- ✓ Motivierender Karrieremodus
- ✓ Abwechslungsreiche Herausforderungen
- ✓ Öde Strecken
- ✓ Belangloses Fahrverhalten

WERTUNG 73% 72% 67%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
—% 71%

Das Drumherum kann gefallen, doch der eigentliche Rennspiel-Kern des Titels lässt zu wünschen übrig.



PROMINENTEN-RENNEN Das Driver-DNA-System ermöglicht Ihnen das indirekte Messen mit anderen Fahrern – unter anderem Smudo. BILD: PLAYZONE



HALBNACKTE MÄDELS ÜBERALL Bei der Rennevent-Auswahl sehen Sie links, welche Aufgaben dabei schaffbar sind. BILD: PLAYZONE

**Fakten**

- 8-12 Stunden Spielzeit
- Für Anfänger
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 4:3, 16:9



Crash of the Titans

God of War für die lieben Kleinen

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Einst war Crash Bandicoot Sonys Versuch, ein Maskottchen zu etablieren, das an die Popularität von Nintendos Mario herankommt, doch schon früh wurde dieser Plan fallen gelassen. Nach einigen Jahren wurde die Marke gar an Vivendi verkauft, doch dort dürfte man sich über diesen Einkauf noch immer die Hände reiben, denn *Crash* gehört zu den kommerziell erfolgreichsten Marken der Videospiegelgeschichte. Lange war es still um die Beutelratte, jetzt durften die Entwickler von *Scarface* der Marke neues Leben einhauchen.

ALT UND NEU

Crash of the Titans wandelt spielerisch auf den Pfaden der ersten *Crash*-Spiele, ergänzt die Hopsereien aber mit spaßigen Prügeleien und der Möglichkeit, Gegner zu betäuben, und anschließend selbst

zu steuern. Diese Gegner wurden von Crashs Erzfeind Dr. Cortex aus ursprünglich niedlichen Tierchen geschaffen und haben teils beeindruckende Ausmaße. Leider verspricht dieses Feature mehr Abwechslung, als im eigentlichen Spiel geboten wird. Crash latscht durch streng begrenzte Levels, wird regelmäßig in Arenen zu ausladenden Kämpfen genötigt und übernimmt eine Kreatur nach der anderen. Diese haben zwar stets verschiedene Angriffe, doch die Unterschiede sind in der Praxis eher marginal. Auch die im Verlauf des Spiels erweiterbaren Fähigkeiten von Crash haben nur wenig echte Auswirkungen auf das Spielgefühl.

FÜR DIE KLEINEN

Das Abenteuer ist dennoch höchst sympathisch inszeniert und sollte vor allem jüngere Zocker begeistern – ältere Semester dürften sich schnell unterfordert fühlen. Irritierend ist die Altersfreigabe,

denn auch wenn viel geprügelt wird, ist *Crash of the Titans* in erster Linie niedlich. Hier bietet sich der unterhaltsame Kooperationsmodus an, in dem Eltern mit ihrem Nachwuchs gemeinsam zocken können. Sonderpunkte gibt es für die Anspielung auf Strand-Szene aus *Planet der Affen*, ansonsten dominieren Furzwitze und kotzende Schleimmonster. ■

**MAIK BÜTEFÜR**

ist der Zielgruppe entwachsen.

Nicht, dass ich die Bewertungskriterien der USK jemals hätte nachvollziehen können, aber im Fall von *Crash of the Titans* blicke ich wirklich nicht durch. Das komplette Spiel ist ganz klar an jüngere Zocker gerichtet, es fließt kein Blut und ist keinen Deut brutaler als ein x-beliebiges Mario-Spiel. Also, liebe Eltern: wenn Sie mit Ihrem Nachwuchs gemeinsam zocken möchten, dann dürfte Crash Ihnen viel Freude bereiten. Ältere Zocker werden sich dagegen schnell langweilen und haben bessere Alternativen.

**CRASH OF THE TITANS**

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Radical
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	12. Oktober
Spieler:	1-2
Web:	www.vugames.de
Alternativen:	Ratchet & Clank 3, Jak 3 (PS2)

- ✓ Kindgerechte Aufmachung
- ✓ Toller Kooperationsmodus
- ✓ Hübsche Grafik
- ✓ Für erfahrene Spieler zu flach

WERTUNG 85% 82% 80%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **76%**

Rundum gelungenes Comback der Beutelratte, das sich aber in erster Linie an jüngere Spieler richtet.

**SEICHTES SURFEN** Die Surfpässen sind anspruchslos, aber unterhaltsam. BILD: PLAYZONE**GROSSER BRUDER** Mit Hilfe dieser Kreatur sind die kleinen Gegner schnell erledigt. BILD: PLAYZONE



Valkyrie Profile Silmeria

2



Sechs Jahre Entwicklungszeit
für einen Nachfolger.
Was kam dabei heraus?

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

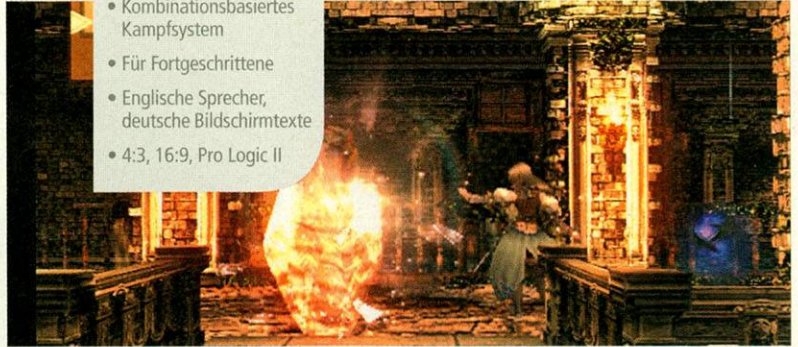
Alicia ist ein wenig schizophren. In ihrer Brust schlägt nicht nur das Herz einer Prinzessin, sondern auch das der Walküre Silmeria, die sich vor Lord Odin verstecken will. Der Plan geht allerdings nicht auf und Odin jagt nun kurzerhand beide Mädchen. Wie bereits im ersten *Valkyrie Profile* ist man den Göttern aber nicht hilflos ausgeliefert. Dank der Unterstützung von Seelen mutiger Krieger und durch die geschickte Kombination derer Attacken schlägt man seinen Gegnern ein Schnippchen. Anders als im ersten Teil, wo man ausschließlich Angriffe verknüpfen musste, darf man sich nun auch auf dem Schlachtfeld bewegen und sein Team sogar aufteilen. Jeder Gegner hat einen Sichtradius, den es zu vermeiden gilt. Wer sich geschickt fortbewegt, fällt seinen Widersachern in den Rücken und übersteht Kämpfe schadlos. Zusätzliche Features wie Anführer feindlicher Trupps oder Bonusleisten pepen die Kämpfe weiter auf.

ZEITGEMÄSSER KLASSIKER

Man merkt, dass Square Enix seinem Klassiker nicht nur ein neues Gewand verpassen wollte. Zwar spielt sich *Silmeria* über weite Strecken so wie das Original, unter der Oberfläche hat sich aber viel verändert. Zusätzlich zur gelungenen 3D-Optik wurde eine neue (Vor-)Geschichte konzipiert, das Kampfsystem ein wenig erweitert und der Spielverlauf nicht mehr in einzelne

Fakten

- Fortbewegung in 2D
- Kombinationsbasiertes Kampfsystem
- Für Fortgeschrittene
- Englische Sprecher, deutsche Bildschirmtexte
- 4:3, 16:9, Pro Logic II



Kapitel unterteilt – Seelen werden jetzt im laufenden Spiel durch das Auffinden persönlicher Gegenstände rekrutiert. Dennoch erkennt man den Titel sofort als Nachfolger von *Valkyrie Profile*, das immer noch frisch wirkt. Die Fortbewegung in zwei Dimensionen (Sie bewegen die Charaktere nur auf der Horizontalen und Vertikalen, nicht aber in die Tiefe) bietet dank kurzweiliger Jump&Run-Einlagen mehr als nur Marsche von A nach B. Boten die Kämpfe durch die schier endlosen Kombinationsmöglichkeiten von Angriffen bereits viel Abwechslung, haben sie durch die kleinen, aber feinen Erweiterungen an Taktikgehalt dazugewonnen. ■



KOMM MIT Finden Sie Artefakte, können Sie die innewohnenden Seelen rekrutieren. BILD: PLAYZONE

GESCHICKT Indem Sie Gegnern einfrieren, gelangen Sie auch an entlegenste Stellen der Dungeons. BILD: PLAYZONE



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN
trotzt den Göttern.

Anfangs war ich etwas enttäuscht und dachte, hier gibt's nix Neues. Nach kurzer Einspielzeit (die diesmal bei weitem nicht so umfangreich und zäh abläuft wie im Original) merkt man aber, dass doch mehr hinter diesem Sequel steckt. Dem PSP-Remake von *Lenneth* habe ich den Hit noch wegen der wenig gelungenen Anpassung verweigert. *Silmeria* sieht hingegen absolut zeitgemäß aus und auch das Gameplay wirkt dank kleiner, aber feiner Neuerungen nicht antiquiert. Da geben wir guten Gewissens den Hit und sprechen eine Empfehlung an alle aus, die ein etwas anderes Rollenspiel suchen. Den Vorgänger müssen Sie übrigens nicht gespielt haben – interessanter wird das Abenteuer dadurch allerdings schon.

ALLE AUF EINMAL Durch die Kombination einzelner Attacken brechen Sie durch die Deckung von Gegnern. BILD: PLAYZONE



VALKYRIE PROFILE 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	4. September
Spieler:	1
Web:	www.valkyrieprofile2.de
Alternativen:	Atelier-Iris-Serie, FF XII

- ✓ Erweitertes Kampfsystem
- ✓ Tolle Optik
- ✓ Wirkt anfangs etwas altbacken
- ✓ Charaktere nicht mehr so tiefgründig

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 87% SOUND 85%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
—% 85%

Zeitgemäße Fortsetzung, die dabei genauso außergewöhnlich wie der Vorgänger ist.



TEST

Fakten

- 24 Strecken
- 8 Rennteams
- 7 Mehrspieler-Modi
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Game Sharing (- 2 Sp.), Ad-Hoc (- 8 Sp.), Infrastruktur (- 8 Sp.)
- Eigene MP3s können als Soundtrack eingebaut werden
- Foto-Modus während des Rennens
- 7 Mehrspieler-Modi

EFFEKTFLUT Jeder Abschuss eines Waffensystems wird von fetten Effekten begleitet. BILD: PLAYZONE



RANGELEI Der Kampf um die Spitze wird mit allen Bandagen geführt und freiwillig lässt Sie niemand vorbeigehen. BILD: PLAYZONE



SCHÖNE NEUE WELT Der Science-Fiction-Look ist wunderbar stimmig. BILD: PLAYZONE

Wipeout Pulse

Selten genug: Geschwindigkeitsrausch in der U-Bahn

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Mit *Wipeout Pure* bescherte Sonys Liverpool-Studio der PSP ein absolutes Rennspielhighlight direkt zum Launch der Hardware und den Fans der Serie endlich wieder ein paar Glücksgefühle. Davon stehen uns hoffentlich in Zukunft noch viele weitere bevor, denn noch in diesem Jahr soll *Wipeout HD* auf der PlayStation 3 Appetit auf den echten Nachfolger machen, der irgendwann im nächsten Jahr auf uns zurast. Doch bis dahin dauert es noch eine ganze Weile und in der Zwischenzeit gönnen uns die Entwickler einen umfangreichen Nachfolger für die PSP.

ZARTE VERÄNDERUNGEN

Mit Innovationen in Rennspielen ist das immer so eine Sache. Zwar wünscht

sich jeder eine Weiterentwicklung, der Grundgedanke des Spiels soll aber nach Möglichkeit unangetastet bleiben. Im Fall von *Wipeout Fusion* auf der PS2 ging das zum Teil schief, *Wipeout Pure* brachte die Serie wieder in klassische Bahnen zurück. *Pulse* erweitert das Spielgeschehen zwar, fühlt sich letztlich aber eher an wie ein extrem umfangreiches Add-on und nicht wie ein komplett neuer Nachfolger. Das hat seine Vor- und Nachteile. Einerseits sind Spieler des Vorgängers sofort wieder mit Steuerung und Spielgefühl vertraut, andererseits vermisst man richtige Neuerungen. Die vorab angepriesenen Mag-Strips (Streckenteile mit Magnetfunktion, die Fahrten an der Decke und senkrecht zum Boden erlauben) ergänzen das abgefahrene Streckendesign, Revolutionäres sollte man aber davon nicht erwarten.

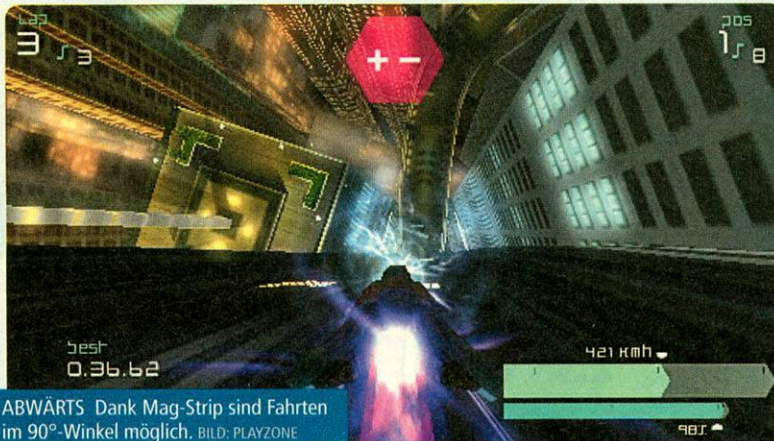
KRAUT UND RÜBEN

Die größte Veränderung gegenüber *Pure* ist der Aufbau des Meisterschafts-Modus'. Gab's vorher eine übersichtliche Tabelle, die man Stück für Stück mit Medaillen ausstattete, präsentiert sich *Pulse* mit einer Wabenstruktur, die sämtliche Event-Arten und Geschwindigkeitsklassen mischt. Das sorgt zwar für Abwechslung, macht es dem Spieler aber auch nicht gerade leichter, die Strecken zu lernen. Hier hilft der Zone-Modus, der nun ebenfalls in die Meisterschaft integriert ist und auf regulären Strecken stattfindet. Der eigene Gleiter wird Stück für Stück immer schneller, bis man so viel Schaden genommen hat, dass das eigene Gefährt explodiert. Wer hier erfolgreich ist, kennt die Strecke und die Bremspunkte. Der Zone-Modus ist sowieso das Highlight des Spiels, weil hier erneut die gesamte





VERNICHTEND Das MG hat nur wenig Munition, aber große Durchschlagskraft. BILD: PLAYZONE



ABWÄRTS Dank Mag-Strip sind Fahrten im 90°-Winkel möglich. BILD: PLAYZONE



ARENA Mit einem gewaltigen Sprung geht's auf die Start-Ziel-Gerade. BILD: PLAYZONE



NEON-LOOK Die Zone-Strecken sehen wieder extrem abgefahren aus. BILD: PLAYZONE

» Die Suche nach Kritikpunkten gestaltet sich schwierig. «

Umgebung und der eigene Gleiter im spacigen Tron-Look erstrahlen und eine nette Abwechslung zum ansonsten vorherrschenden Grau und Braun darstellen.

VOLLGESTOPFT

Während im Vorgänger lediglich Mehrspielerrennen gegen Nachbarn und Freunde möglich waren, kann man sich nun mit der ganzen Welt anlegen. Na ja, zumindest mit Europa, denn ein weltweiter Infrastruktur-Modus wird nicht angeboten. Auch die restlichen Multiplayer-Optionen sind absolut vorbildlich und die Suche nach echten Kritikpunkten gestaltet sich schwierig. Ganz im Gegenteil: auf der eigens fürs Spiel ins Leben gerufenen Website www.wipeout-game.com gibt's einen umfangreichen Editor, mit dessen Hilfe sich Designs für die eigenen Gleiter

erstellen lassen, der Foto-Modus erlaubt die Erstellung von Screenshots während des laufenden Spiels und endlich dürfen eigene MP3-Songs ins Spiel eingebunden werden. Das nennen wir mal Service!

FAST PERFEKT

Die Technik ist grandios, der Sound und die Musik absolute Referenzklasse, der Umfang enorm und die Mehrspieleroptionen klingen vielversprechend. Einzig das Streckendesign kommt nicht an den Vorgänger heran. Besonders in hohen Geschwindigkeitsklassen stoßen einige Strecken an ihre Grenzen und sind nur schwer ohne ständigen Bandenkontakt befahrbar. Wer den Vorgänger mochte, darf sofort zuschlagen, wer diesen noch nicht kennt, sollte diese Spiele-Bildungslücke sofort schließen. ■



**MAIK
BÜTEFÜR**

rast der Puls.

Gute Arbeit, liebes Liverpool-Team. Als *Wipeout*-Fan wird man derzeit ja regelrecht verwöhnt, aber am Streckendesign darf gern noch gebastelt werden. Wenn ich bei einem weiten Sprung in ein Haus krache, das über der Strecke liegt, dann stimmt etwas am Konzept der Strecke nicht. Von solchen Ausnahmen mal abgesehen, gibt's am neuen *Wipeout* echt nix auszusetzen. Der Sound ist brillant, die Optik fett (wenn auch erneut „nur“ mit 30 Bildern pro Sekunde), der Umfang stimmt und die Herzkranzgefäße danken für die zahlreichen Adrenalinschübe.



WIPEOUT PULSE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Liverpool
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. November
Spieler:	1-8
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Wipeout Pure

- Hervorragende Optik
- Tolles Streckendesign
- Umfangreiche Mehrspieleroptionen
- Ständiger Wechsel der Klassen

WERTUNG

STEUERUNG	87%	GRAFIK	85%	SOUND	91%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	87%		

Pfeilschnelles Rennspielerelebnis in fetter Optik mit herausragendem Sound und tollen Features.

DAUERFEUER Gelegentlich dürfen Sie sich hinter ein Geschütz klemmen und aus allen Rohren feuern. BILD: PLAYZONE



NAHKAMPF Kommt ein Gegner zu nah, gilt es Quick-Time-Events zu überstehen. BILD: PLAYZONE



AKROBATISCH Sprünge von Fahrzeug zu Fahrzeug sind das Salz in der Suppe von Pursuit Force. BILD: PLAYZONE



Pursuit Force: Extreme Justice

Actionkino zum Mitspielen – Breitbild inklusive

Fakten

- 30 Levels
- Aufrüstbare Statuswerte
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- Ad-Hoc (-8 Spieler)

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Kaum zu glauben, aber *Pursuit Force* gehört nach wie vor zu den erfolgreichsten Spielen für Sonys PSP, obwohl kein *Metal Gear Solid* oder *Gran Turismo* im Namen enthalten ist. Die originelle Mischung und das actionreiche Gameplay kamen offenbar gut an und so war ein Nachfolger Ehrensache für Sony. Ein Nachfolger, der nun konsequent die Macken des Erstlings ausmerzt, wobei die einzige echte Macke ohnehin die fehlenden Checkpoints und der damit einhergehende Frust waren. US-Spieler hatten diesen Malus übrigens nicht zu beklagen, denn die dort später erschienene Fassung wurde bereits mit Zwischenspeicher-Möglichkeiten ausgeliefert. Ist der Nachfolger nun also der absolute Pflichtkauf für Actionfans?

Auf den ersten Blick muss die Antwort „ja“ lauten. Es gibt endlich die bereits erwähnten Checkpoints, drei anwählbare Schwierigkeitsgrade machen die Angelegenheit gleich noch angenehmer. Der Story-Modus verdient seinen Namen endlich und es gibt eine durchgehende Geschichte. Ebenfalls positiv: Im Verlauf des Spiels lassen sich die Fähigkeiten des Protagonisten gegen erspielte Münzen verbessern, gelegentlich

helfen Teamkameraden bei der Verbrecherjagd und die Bosskämpfe überzeugen mit absolut gigantischen Schlachten auf riesigen Fahrzeugen. Die Zu-Fuß-Sequenzen steuern sich viel besser (aber immer noch nicht wirklich gut) und als wäre das alles noch nicht genug, gibt's einen Mehrspieler-Modus obendrauf. Ist jetzt also alles perfekt?

Jein, denn auch wenn auf spielerischer Ebene wirklich nahezu alles verbessert wurde, was es zu verbessern gab, es gibt zwei Probleme, die an der Wertung nagen. Zum einen ist der Wow-Effekt beim zweiten Teil nicht mehr ganz so groß, denn das grundsätzliche Gameplay ist Spielern des Erstlings ja schon bekannt. Ein Kritikpunkt, der aber spätestens bei den bereits erwähnten Bosskämpfen vergessen ist. Zum anderen bleibt es ein Rätsel, warum sich die Story diesmal so bierernst nimmt. Hatte man im ersten Teil noch das Gefühl, die Entwickler würden die gesammelten Werke des Action-Kinos der Achtziger und Neunziger durch den Kakao ziehen, überrascht Teil 2 mit teils ernsthaften Tönen. Und wenn dann ein Teamkamerad ins Gras beißt und eine grausam schmalzige Zwischensequenz die Beerdigung zum Thema hat, dann möchte man am liebsten sofort den Stecker ziehen. ■



MAIK
BÜTEFÜR

drückt alle Story-Sequenzen weg.

Ich habe *Pursuit Force* für seine Action geliebt und für die fehlenden Checkpoints gehasst. Jetzt bekomme ich endlich Rücksetzpunkte und plötzlich geht dem Titel jede Selbstironie ab. Nichts gegen ein paar leise Töne oder etwas Dramatik, aber *Extreme Justice* gleitet in den Zwischensequenzen dermaßen ins Käsig ab, dass *Das Traumschiff* dagegen wie Shakespeare wirkt. Damit muss man leben, denn das restliche Paket ist dick geschmürt und wunderbar inszenierte Action-Unterhaltung.



PURSUIT FORCE: EJ

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	BigBIG Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. Oktober
Spieler:	1
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Pursuit Force, GTA: Vice City Stories

- ✓ Enorm unterhaltsame Action
- ✓ Wuchtiger Soundtrack
- ✓ Bombastisch inszenierte Bosskämpfe
- ✓ Käsig Story-Sequenzen

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 86% SOUND 80%

MULTIPLAYER

—%

SINGLEPLAYER

85%

Temporeiche Action mit jeder Menge Abwechslung und fetzigem Soundtrack – inhaltlich leider daneben.



Sega Rally

Eigens für die PSP neu entwickelt

Die PSP-Version von Sega Rally ist keine lieblose Konvertierung des PS3-Spiels. Während das Sega Racing Studio in England an der Heimversion bastelte, entwickelten die Finnen von Bugbear Entertainment (FlatOut-Serie) unabhängig davon ein PSP-Spiel mit ebenso vielen, aber ganz eigenen Strecken und teils anderem Spielbau. So wählen Sie nicht mehr zwischen zwei Fahrzeugvarianten, sondern zwischen drei Reifentypen, und das Neu-Starten von laufenden Rallye-Etappen ist problemlos möglich – auf der PS3 mussten Sie stets die komplette Rallye von vorne beginnen. Ebenfalls neu ist das Fahrverhalten, das weniger rasant als auf der PS3 ausgefallen ist, aber auf seine Art gefallen kann. Merkwürdig ist bloß das Verhaken/Querstellen gegnerischer Fahrzeuge bei so mancher Kollision (und die bemerkenswert schlechten

Soundeffekte dabei). Lobenswert sind die Multiplayer-Modi: Selbst per Game-Sharing können Sie gegen drei Freunde antreten, auch wenn dabei (im Gegensatz zu den Online- und Ad-Hoc-Modi) nur drei Strecken zur Wahl stehen. (mp)



TEST

SEGA RALLY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Bugbear Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	20. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega-europe.com/de
Alternativen:	Ridge Racer 2

WERTUNG

STEUERUNG	76%	GRAFIK	80%	SOUND	70%
MULTIPLAYER	80%	SINGLEPLAYER	81%		

Technisch wie spielerisch gelungene PSP-Eigenentwicklung von beachtlichem Umfang.



SPUREN IM SCHNEE Echtzeit-Bodenverformung wie auf der PlayStation 3 gibt's hier natürlich nicht. BILD: PLAYZONE



POSITIONSKAMPF Das hakelige Kollisionsverhalten der Autos wirft so manche Frage auf. BILD: PLAYZONE

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

PSP-exklusiver Ableger der beliebten Serie

Nach der relativ direkten Umsetzung von *Battlefront II* spendiert LucasArts der PSP jetzt ein *Battlefront*, das in jeder Hinsicht besser auf die tragbare Konsole abgestimmt ist. Am deutlichsten wird dies bei der Steuerung, die komplett umgemodelt wurde und jetzt auf ein Zielerfassungs-System setzt, das den zuvor schmerzlich vermissten zweiten Analogstick weitgehend unnötig macht. Anstatt sich vor jedem Kampf für eine bestimmte Kämpferklasse entscheiden zu müssen, können Sie Ihre Spielfigur diesmal relativ frei mit ganz unterschiedlichen Waffen und Accessoires bestücken (und diese jederzeit wechseln). Als nette Dreingabe gibt's einen rundenbasiert ablaufenden Strategie-Modus, bei dem Sie eine Galaxie erobern müssen. Die Kampfergebnisse werden dabei entweder einfach ausgerechnet oder von Ihnen persönlich ausgefochten.

Im Ad-Hoc-Modus können bis zu acht Spieler an den Schlachten teilnehmen, den Online-Modus für bis zu 16 Spieler konnten wir leider vorab noch nicht testen. Größte Schwäche: Sonderlich hübsch ist das Spiel nicht. (mp)



TEST

STAR WARS BF: R.S

Genre:	Action
Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Rebellion
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	11. Oktober 2007
Spieler:	1-8 (online bis zu 16)
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Killzone: Liberation

WERTUNG

STEUERUNG	82%	GRAFIK	69%	SOUND	80%
MULTIPLAYER	85%	SINGLEPLAYER	85%		

Die Schwächen des Vorgängers wurden ausgemerzt. So müssen PSP-Ableger aussehen!

Fakten

- Komplett überarbeitete Steuerung
- 11 Levels
- Ad-Hoc-Modus für 8 Spieler
- Online-Modus für bis zu 16 Spieler



Steel Horizon



Hersteller: Konami, USK: ab 12 Jahren



Aaachtung! Konami heuert an zur PSP-Schlacht.

Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs stechen Sie in *Steel Horizon* mit Zerstörern, U-Booten und Flugzeugträgern in See, um der deutschen Flotte (lustigerweise als „Aschse“ statt „Achse“ bezeichnet) rundenweise auf den kalten Stahlpelz zu rücken. Unterwegs erobern Sie Häfen und bauen diese für schwimmenden Nachschub zu Werften aus. Vorab empfiehlt sich der Crashkurs in Sachen Strategie und Taktik, denn ihr geheimes Flaggschiff sowie Minenräum-, Landungs- und Torpedoboote wollen sinnvoll eingesetzt werden. Neben der 20 Missionen umfassenden Kampagne stehen auch Einzelmisionen und 2-Spieler-WiFi-Duelle auf dem Gefechtsplan. Optisch leider etwas bieder. **(to)**

Fazit: Maritimes Strategiegeplänkel mit minimalen Echtzeit-Elementen.

Dungeons & Dragons: Tactics



Hersteller: Electronic Arts, USK: ohne Altersbeschränkung

Das D&D-Universum erobert erstmals die PlayStation Portable.



Neulinge absolvieren zunächst das Tutorial, welches grundlegende Aktionen, Nah- und Fernkampf sowie den Einsatz von Magie erläutert. Eilige Spieler können sich sodann per „Schnellstart“ mit einer Gruppe zufallsgenerierter Charaktere ins Abenteuer stürzen. Wahre D&D-Fans erstellen ihre Helden samt Fähigkeiten und Ausrüstung natürlich selbst. Auf der Oberweltkarte können Sie sich für eine Mission entscheiden und dann rundenweise grüne Wälder, felsige Schluchten oder finstere Höhlen durchstreifen. Dort treffen Sie auf allerlei böses Gesocks und auch die titelgebenden Schuppentiere. **(to)**

Fazit: Hübsch präsentiert, komplex und dank mehr als 30 Levels und Vier-Spieler-Modus auch enorm umfangreich.

Ratatouille



Hersteller: THQ, USK: ohne Altersbeschränkung

Filmversoftung, die Erste: Pixars französische Feinschmecker-Ratte



Du bist, was du isst! Getreu diesem Motto wünscht sich Landratte Remy nichts sehnlicher, als Starkoch zu werden. Und hier kommen Sie ins Spiel! Buchstäblich. Per Analogstick, Actionbuttons und Bewegungssensoren steuern Sie den pelzigen Nager durch zahlreiche, aus dem Film bekannte Szenarien, weichen Gefahren aus, balancieren auf Rohren und Kabeln, bewähren sich in zahlreichen Minispielen und sammeln bunte Amulette ein. Letztere schalten dann immer neue Aufgaben und Bereiche auf dem Weg zum perfekten Dinner frei. Das Haar in der Suppe ist jedoch die teils widerspenstige Kamera. **(to)**

Fazit: Spielerische Durchschnittskost für jüngere Schlecker-mäuler, die das Potenzial der PS3 ungenutzt lässt.

NBA Live 08



Hersteller: Electronic Arts, USK: ohne Altersbeschränkung

EA schickt die Ballers aufs PS3-Court.
Slam-Dunk oder Fehlwurf?



Mit einer ganzen Flut an Spielmodi fährt das 08er-Update einiges an Umfang auf. Zu Quick- und Szenario-Play gesellen sich unter anderem NBA Allstar Weekend und FIBA World Championship, 3-Punkte- und Dunking-Contest, zahlreiche Online-Features wie Versus- und Ligaspiel sowie nicht zuletzt der Dynasty-Modus, der Sie in die stressige Rolle eines vielbeschäftigten Team-Managers versetzt. (to)

Fazit: Großer Umfang, scharfe, scharfe Optik, komplexe Steuerung. Ob das gegen das kommende „NBA 2k8“ reicht?

Könige der Wellen



Hersteller: Ubisoft, USK: ab 6 Jahren

Filmversoftung, die Zweite:
Sony Pictures' surfende Strandpinguine



Cody, Lani, Chicken Joe – wenn Ihnen diese Namen bekannt vorkommen, dann haben Sie vermutlich *Könige der Wellen* im Kino gesehen. Ganz wie im Leinwandvorbild stürzen Sie sich mit einem von insgesamt zehn Filmcharakteren in karibische Fluten, zeigen waghalsige Tricks in, auf und über der Woge, durchfahren Tore und sammeln Bonusobjekte ein. Damit schalten Sie neue Locations, Boards und Figuren frei. Dank Tutorial kommen auch ganz junge PS3-Fans schnell mit der simplen Tricksteuerung klar. Und hier liegt auch das Problem: Versierte Zocker sehen sich vom Spielprinzip chronisch unterfordert. (to)

Fazit: Random-Tricks auf Tastendruck langweilen schnell. Kids freuen sich über humorvolle Cut-Scenes.

PLAYZONE

Playzone für unterwegs!

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

Sende „mobi vgz“
an die 82200
kein Abo!



*Kostenloser Dienst

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

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN

Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras

Code: mobi ws

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Das Online Portal für Rollenspiele

Code: mobi buffed

Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Das Hardware Magazin für PC-Spieler

Code: mobi pcghw

2Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

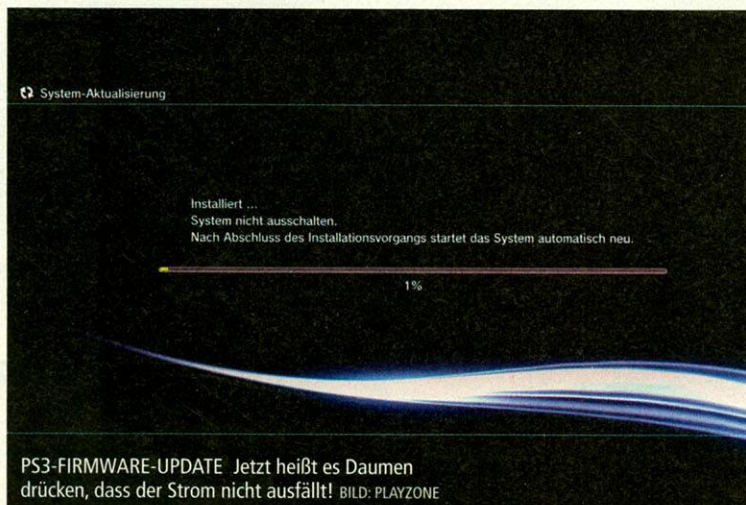
Code: mobi sft

Was passiert, wenn so ein Firmware-Update schiefgeht?

Ein komplexes System wie die PS3 wirft viele Fragen auf und manchmal entgeht auch uns ein Feature, das mit einem Firmware-Update hinzugekommen ist. Die Häufigkeit dieser Updates finden manche erfreulich, andere vor allem störend und wiederum andere sogar beunruhigend.

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



FIRMWARE-FRAGEN I

Ihr seid die beste PLAYZONE-Redaktion, aber das habt ihr bestimmt schon oft gehört. Ich habe ein paar Fragen zu der PSP.

1. Was ist „Firmware“?
 2. Was kriegt man mit der „Firmware“?
 3. Wie viele „Firmware“ gibt es und welche ist die aktuellste?
 4. Was heißt „UMD“ bei PSP-Spielen?
 5. Welche Funktionen hat die PSP von Anfang an? So, das war's fürs Erste.
- Noch einen schönen Tag!

MARIAN NIEBEL

1. Firmware ist das Programm, das für die korrekte Darstellung von Menüs und die Ausführung von Grundfunktionen eines Geräts zuständig ist. Bei elektronischen Geräten ist dies unverzichtbar, auch wenn man natürlich nicht bei jedem Taschenrechner viel davon mitkriegt.

2. S.o. – eine Grundlage, um ein Gerät überhaupt bedienen zu können.

3. Wir haben sie nicht gezählt, die

aktuelle PSP-Firmware ist jedenfalls Version 3.71.

4. Universal Media Disc, Sonys Name für das PSP-Datenträgerformat.

5. Grundsätzlich so ziemlich alle außer Remote Play und PSone-Spiele-Kompatibilität (für Downloads aus dem PlayStation Store). Es wurden aber viele Detailänderungen durch Firmware-Updates möglich, sodass z. B. seit einiger Zeit die mögliche Auflösung der abspielbaren Videos nicht mehr unnötig reduziert ist.

FIRMWARE-FRAGEN II

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich bin langjähriger Leser (praktisch seit der ersten Stunde) und auch seit zwei Jahren Abonnent. Ich finde, ihr seid immer noch das beste PlayStation-Magazin auf dem deutschen Markt und die Klasse eurer DVD ist in Worten gar nicht zu beschreiben! So, nach dem obligatorischen Geschleime habe ich jetzt mal ein paar wichtige

Fragen zur PS3 und Spielen und deren Updates:

1. Ich liebäugle damit, mir zu Weihnachten endlich eine PS3 zu kaufen. Was mich aber immer noch abschreckt, sind die monatlichen Firmware-Updates! Was passiert, wenn so ein Update schiefgeht? Manchmal ist die Datei nach dem Download nicht ganz vollständig oder anderweitig defekt und so weit ich es von anderen Geräten kenne (PSP, MP3-Player), ist das Gerät beim fehlerhaften Aufspielen eines Firmware-Updates dann 100 % Schrott!?

Gibt's da wie beim PC eine „Safe-Disc“ oder irgendeinen Knopf an der Konsole, der das Gerät dann in den Fabrikzustand zurücksetzt? Oder gibt es wenigstens eine Dateiprüfung, bevor die PS3 die Installation beginnt?

2. Inwiefern gilt die Garantie für/nach Firmware-Updates? Wenn das Gerät beim Update futschgeht, würde ich mir sicher kein neues kaufen. Auch wenn ich das Geld habe, wäre das bloße Abzocke, weil man als Spieler ja mittlerweile darauf angewiesen ist, die Konsole immer „frisch“ zu halten.

3. Wenn ich eine PS3 kaufe, welches Firmware-Update muss ich dann draufspielen, bzw. muss ich nur das aktuellste runterladen oder muss ich etwa alle Updates, die nach dem Bau meiner Konsole angeboten wurden, der Reihe nach runterladen und draufspielen?

4. Die Update-Fragen betreffen (bis auf die Firmware) ja auch PS3-Titel wie *Motor-Storm*, wo Add-ons ins Spiel eingefügt werden. Welche Updates muss ich da draufspielen, um das Spiel auf dem aktuellsten Stand zu haben? Alle bisherigen Updates der Reihe nach oder nur das aktuellste?

Das wären meine wichtigsten Fragen, bevor ich mich für den Kauf entscheide.



CRISIS CORE Der Final-Fantasy-VII-Ableger für die PSP ist in Japan schon erhältlich, für Deutschland gibt's noch keinen Termin. BILD: SQUARE ENIX

Danke schon mal für die Antworten. Macht weiter so und bitte dreht endlich mal wieder einen kleinen Film für die DVD, wie die Getaway-Verarsche von vor einigen Jahren!!! *Tomb Raider* oder *Metal Gear Solid* würden sich da doch anbieten!

GRUSS, MARKUS SUKRAM, GÖRLITZ

Danke für das Geschleime, das hören wir immer wieder gern, ehrlich. Was die Firmware-Updates angeht, besteht eigentlich keine Gefahr. Wenn Sony tatsächlich mal ein Update versauen sollte, das die Konsole schrottet, dann wäre das natürlich Bestandteil der Gewährleistung. Die Updates lassen sich nur unter bestimmten Voraussetzungen ausführen und uns ist noch kein Fall bekannt, in dem die Konsole bei so einem Update über den Jordan gehoppst wäre. Eine Dateiprüfung findet statt und der einzige vorstellbare Fall wäre ein Stromausfall während des Updates. Ich hoffe, du hast Verständnis, dass wir diesen Fall nicht ausprobieren wollen ... Spiel-Updates werden im Spiel selbst ausgeführt. Die Konsole meckert sofort, wenn ein neues Update verfügbar ist, sofern sie online ist. Du kannst eine PS3 auch offline anschließen und alles spielen, was du möchtest. Sollte ein Spiel eine neuere Version brauchen, wird diese auch auf der Disk liegen. *MotorStorm* hatte schon ein oder zwei Updates, die man im Spiel starten musste. War alles sehr unkompliziert. Die Updates beinhalten stets alle wichtigen Elemente der Firmware, man muss also keine 234 Updates runterladen, sondern nur das jeweils aktuellste. Das wäre ja noch schöner.

Filme wollen wir gerne mal wieder drehen, wenn entsprechend Zeit und Vorlagen vorhanden sind.

TERMINKRISE

Aloha he, PLAYZONE-Redaktion! Als ich Ausgabe 09/07 durchstöberte, habe ich bemerkt, dass ihr *Crisis Core: Final Fantasy VII* bei der Termine-Rubrik für 2007 gelistet habt. Jetzt bin ich sofort zum Händler meines Vertrauens, doch dieser hatte noch keinen Termin für dieses Jahr. Könnt ihr mir sagen, wann und ob *CC:FF VII* denn nun erscheint und was der nächsten Premium-Ausgabe beiliegt? Macht weiter so.

BENJAMIN WAGNER

Crisis Core wird tatsächlich wohl dieses Jahr nicht mehr bei uns erscheinen. Koch Media, die zuletzt viele Square-Enix-Titel nach Deutschland brachten, können derzeit jedenfalls noch keinen Releasetermin nennen, während einige Nintendo-DS-Titel von Square Enix schon fest eingeplant sind. Scheint, als würden wir noch eine Weile auf den Titel warten müssen.

MEMORY-CARD-LAPSUS

Hallo PLAYZONE-Team, ich bin schon lange Abonnent eures Magazins und bisher auch sehr zufrieden! Macht weiter so! Allerdings ist euch bei der Beantwortung der Leserbriefe in der Ausgabe 10/07 ein Fehler unterlaufen: Matthias Ruppert hatte ein Problem beim Kopieren der Spielstände auf die Memory Card geschildert. Darauf habt ihr geantwortet, dass dieser



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

In diesem Monat geht's um die neue 40-GB-PS3 und die Preissenkung für das 60-GB-Starter-Pack.

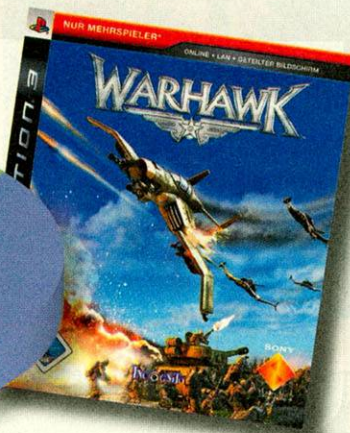
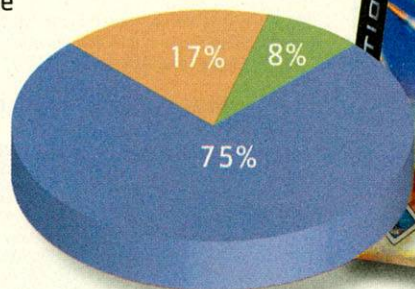
Solidus_Dave Rang: ★★ Mitglied seit: 19.09.01 Kontostatus: Aktiv Datum: 05.10.07 18:33	AW: PS3 Preissenkung ab 12.10.07 in Europa! Als Anmerkung von mir als Startkäufer (ist ja schon heftig 200€ Preisnachlass nach 7 Monaten): Das neue 40GB Modell käme für mich nicht in Frage, aber für mich hätte sich schon das 1. Starterpack gelohnt. / naja, das war dann der Preis fürs früher spielen. Hätte eher wie beim 20GB Modell im Ausland das WLAN weggelassen. Und bekommt die 40GB PS3 nun eine eigene Firmware? (gibt dort ja auch Einstellungen für PS2-Spiele). Auch ist mir nicht ganz klar, warum dieser Schritt (zuerst?) für Europa kommt, starker Euro und man kann es sich leisten? Im Gegensatz zur USA läuft die PS3 ja vergleichsweise hier noch gut. 400€ ist aber natürlich ein extremer Kampfpriest, vor allem im Hinblick auf die 50€ teure 360 Elite ohne HD-Laufwerk (und Festplatte kann man ja günstig nachrüsten bei der PS3).
dsr159 Rang: ★ Mitglied seit: 27.01.06 Kontostatus: Aktiv Datum: 05.10.07 18:55	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! 200€ Preisnachlass ist schon nicht wenig. Aber wenn man dann bedenkt, dass sie nicht abwärtskompatibel ist und keine Speicherkartenanschlüsse mehr hat. Die 20GB weniger festplatte sind ja noch zu verkaufen, aber ich weiß nicht. Ich würde mich dann eher für das Starterpack entscheiden. Da bezahlt man ja für die "richtige" PS3 gerade mal 350€, wenn man sich die <u>Speile</u> und den Controller weigert. Ich persönlich bereue aber nicht, die PS3 zum Start gekauft zu haben, nur mal so nebenbei! Aber schön, dass es endlich einen Preisnachlass gibt und hoffentlich werden hier bald ein paar mehr PS3-Besitzer sein.
petib Rang: ★★ Mitglied seit: 24.08.01 Kontostatus: Aktiv Datum: 05.10.07 19:20	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! War ja klar das es kommt. Das es so früh ist, ist überraschend, aber ich denke das Ganze aber ehrlich gesagt relativ egal. Die "Mini"-Version kommt absolut nicht in Frage. Werde im Gegensatz zu damals beim Umstieg <u>DS-ONE</u> zu PS2 zwar meine Vorgängerkonsole behalten, aber trotzdem. Wie immer ärgerlich für die Leute, die sich gerade ne PS3 gekauft haben. Mir ist das Ganze aber ehrlich gesagt relativ egal. Die "Mini"-Version kommt absolut nicht in Frage. Werde im Gegensatz zu damals beim Umstieg <u>DS-ONE</u> zu PS2 zwar meine Vorgängerkonsole behalten, aber trotzdem. Fazit: Ein mutiger Schritt, der Sony aber meiner Meinung nach weit im Weihnachtsgeschäft nach vorne bringt. Vorausgesetzt, der Softwarenachschub kommt endlich ins Rollen...
Solid-Snake14 Rang: ★ Mitglied seit: 08.01.05 Kontostatus: Aktiv Datum: 05.10.07 20:44	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! für mich war die 599€ Version zu teuer-nur schonmal im Vorwege. Die Version die jetzt kommen soll, wie hier angekündigt, ist aber trotzdem kein Anreiz für mich. Was soll ich denn jetzt mit ner Konsole, wo so viele und gute Features wegfallen? hätte man nicht ein paar andere Dinge wegfällen lassen können?! oder den Preis für die normale Version später gesenkt? Für mich ist die Preissenkung echt eine Verarsche, wenn man bedenkt, was da das Geld wegfallt. wieder bei mir verschissen Sony sag ich das da bleib ich jetzt wirklich lieber dabei und spar auf eine paar neue Hardware Sachen für meinen PC und rüste den auf. das wird zwar etwas teurer, aber im Endeffekt hab ich ein Spielsystem, was für mich angepasst ist und muss auch nicht auf teure Spiele und Hardware für die PS3 zurückgreifen.
daumenschmerzen Rang: ★ Mitglied seit: 25.02.06 Kontostatus: Aktiv Datum: 06.10.07 00:08	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! Was für eine geile Nachricht. Die 40GB-Version kann mir gestohlen bleiben. Wegen der Abwärtskompatibilität, nur zwei USB-Adaptoren und fehlenden Kartenlesern. Aber das Starterpack für "nur" 500 Tacken? Super! Dann kann ich mir die Konsole vielleicht schon diesen Monat holen.
sirtzen Rang: ★ Mitglied seit: 09.04.06 Kontostatus: Aktiv Datum: 06.10.07 13:27	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! Ich hab nicht schlecht geguckt, als ich die Meldung heute gelesen hab. Mein erster Gedanke: "Cool, dann kann sich mein Kumpel nun demnächst auch eine PS3 zulegen, weil er noch auf ne Preisreduzierung warten wollte." Andererseits sind die 399 Euro auch ein toller Preis für Leute, denen der Technikschicksnack nicht übermäßig viel bedeutet, weil sie einfach nur spielen wollen. (was vielleicht auf jüngere Käufer zutrifft) Festplatte: Wer mehr Platz braucht, kauft für wenig Geld ne größere. USB: Es gibt doch auch USB-Adapter für weitere USB-Anschlüsse. Abwärtskompatibilität: Schon wirklich schade, aber gibt's da draußen sicher viele Leute, die mit der PS3 erst anfangen zu zocken, weil sie vorher Nintendo oder Microsoft-Junger waren - da lohnt sich auch die "Mini-Version". Nur will ich nicht wirklich verstehen, warum es kein anderes Modell mehr geben soll. - Meiner Meinung nach wird da schon ein neues Starter-Pack mit Uncharted, Ratchet oder Heavenly Sword kommen. Anfang 2008 dann vielleicht wieder eines mit 80 GB HDD und DualShock 3. Auch wenn man momentan nicht ganz durchblickt, wird <u>SOUL</u> (hoffe ich doch) den richtigen Weg gehen... auch ohne Ken.
Snowman4 Rang: ★ Mitglied seit: 02.05.01 Kontostatus: Aktiv Datum: 09.10.07 07:45	AW: PS3 Preissenkung am 10.10.07 in Europa! Nein. 2 statt 4 USB-Ports? Mir egal, meine 360 hat auch nur 3. Und wozu gibt es USB-Hubs? Abwärtskompatibilität? Das ist wirklich schade, aber daran kann man halt nichts ändern. Multi-Kartenleser? Brauche ich nicht. 40GB statt 60GB? Egal, 40GB reichen locker. Meine 360 hat nur 20GB. => PS3 ich komme!

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.

Warhawk erschien als erstes PS3-Spiel erst als Download-Version, dann auf Blu-ray-Disc. Welche Vertriebsvariante bevorzugen Sie (auch für andere Spiele)?

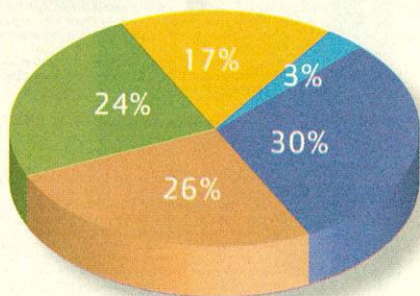
- Die Blu-ray-Disc-Fassung – da weiß man, was man hat!
- Den günstigeren Download
- Andere Meinung



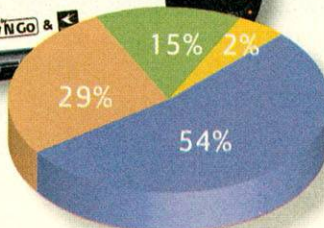
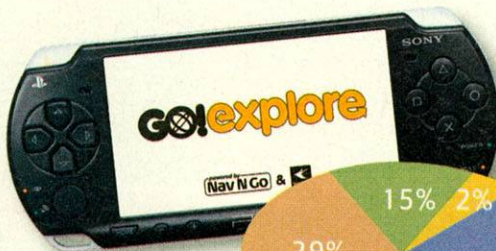
Heavenly Sword ist endlich erhältlich. Was ist Ihre Meinung dazu?



- Hab's leider noch nicht gespielt.
- Find's gut, aber ich hatte mehr erwartet.
- Ich find's cool!
- Gefällt mir nicht.
- Andere Meinung



Mit **Go! Explore** wird die PSP zum mobilen Navigationsgerät. Interessant für Sie?

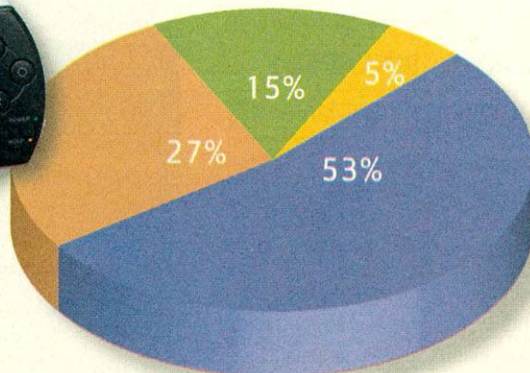


- Nein, kein Bedarf.
- Mal sehen, wie gut das wirklich wird.
- Ja, so was wünsche ich mir schon lange!
- Andere Meinung

Go! Messenger macht die PSP zum mobilen Bildtelefon. Interessant für Sie?



- Nö, solche Sachen halte ich für unnötig.
- Ich will das erst mal in Action sehen.
- Absolut, eine sehr coole Idee!
- Andere Meinung



Vorgang nicht vorgesehen sei. Das Kopieren von PSone- und PS2-Spielständen ist seit dem Update 1.80 (24.05.2007) möglich! Das funktioniert auch (zumindest mit Sony-Cards) und darum ging es ihm wohl, denn PS3-Spielstände sind ja ein „klein wenig“ zu groß für die Karten. ;-)
Ein weiterer Punkt, weshalb ich schreibe, ist *Formel 1* für die PS3. Auf die Frage von Peter Kuscher gab es ja leider eine sehr ernüchternde Antwort. Allerdings wundert mich die Aussage von Clemens Wangerin im Interview, dass Studio Liverpool die FIA-Lizenz bis 2006/2007 hatte. Wenn dem so ist, sollten doch zumindest Updates drinsein!? Könnt ihr eure Kontakte nicht mal nutzen und diese Frage weiterleiten? Für 2006 fehlen die „Austausch-Fahrer“ Kubica und de la Rosa, ein Update auf die Saison 2007 wäre natürlich noch schöner, gerade wegen Fuji ...

MIT FREUNDLICHEM GRUSS, RALF KRÄMER

Das mit dem nun möglichen Zurückkopieren der Spielstände haben wir bei den zig PS3-Firmware-Updates tatsächlich verpasst – es sei hiermit richtiggestellt! Mit 2006/2007 meinte Clemens Wangerin, dass ein Spiel zur 2006er-Saison noch 2007 veröffentlicht werden durfte. Ein Update auf die diesjährige Saison wäre definitiv nicht mehr von der alten Lizenzvereinbarung gedeckt.

ERFOLGSERLEBNIS

Jaaaaa!!

Nach zirka fünf Jahren und mehreren „Ich gebe auf!“-Pausen habe ich es endlich geschafft!

Ich habe *Stuntman* durchgespielt!!

Das muss doch gefeiert werden, oder?

COLIN GRIESBACH, NÜRNBERG

Herzlichen Glückwunsch, das schaffen wirklich nur die ganz Harten!

STUNTMAN Die letzten Levels sind knallhart. Manche schaffen sie erst nach fünf Jahren! BILD: PLAYZONE



Lust auf ein Spielchen?



Jetzt Leser werben und eine tolle PRÄMIE 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

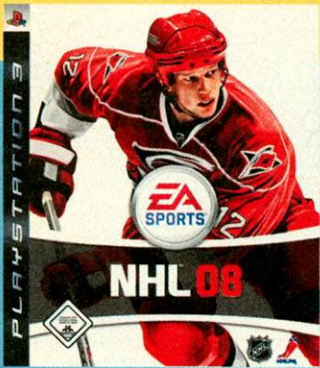
Nur kurze Zeit!



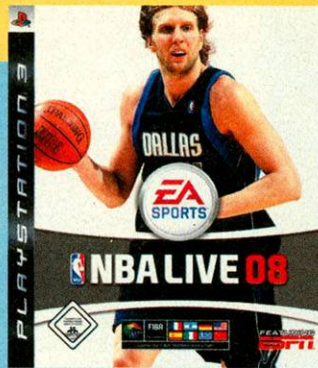
SingStar mit Mikrofonen (PS3)

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!

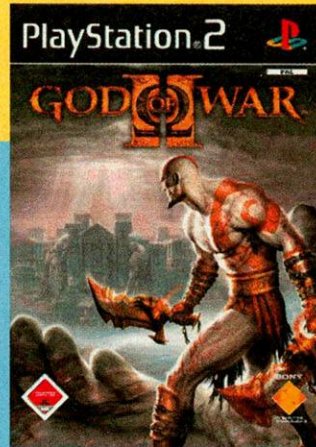
Lieferung erfolgt sobald verfügbar.
Prämien-Nr.: 003245



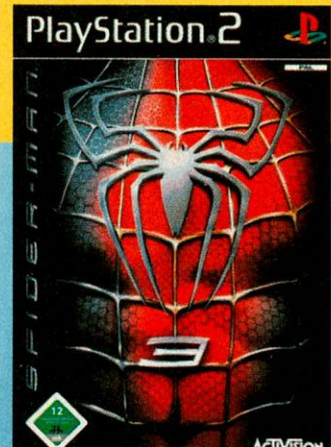
NHL 08 (PS3)
Eishockey der nächsten Generation mit Top-Grafik zum Dahinschmelzen.
Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003300



NBA 08 (PS3)
Basketball hat noch nie schöner ausgesehen als auf der PlayStation 3.
Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003296



God of War 2 UNCUT (USK 18!) (PS2)
Bombastisch präsentierter Action-Blockbuster. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
Prämien-Nr.: 003224



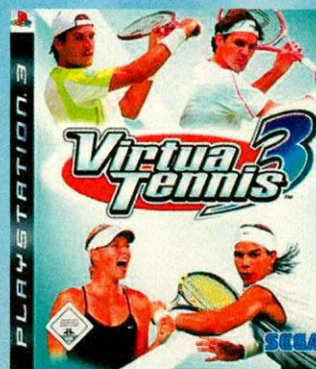
Spider-Man: The Movie 3 (PS2)
Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen.
Prämien-Nr.: 003225



Harry Potter 5: Orden des Phönix (PS3)
Passend zum fünften Kinofilm gibt's das dazugehörige Spiel.
Prämien-Nr.: 003281



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



50-Euro-Gutschein von Playcom
Kein Spiel für Sie dabei? Mit unserem Gutschein können Sie sich Ihr Lieblingsspiel direkt auf www.playcom.de holen!
Prämien-Nr.: 002918

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange der Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

SILENT HILL

KRANKE SCHWESTER Die dämonische Krankenschwester war in ihrer Urform bereits sehr unangenehm. BILD: PLAYZONE

Das angsteinflößendste PSone-Spiel aller Zeiten!

AUTOR: UDO CRNJAK

Survival-Horror: so lautet der Name seines Genres, das auf der PlayStation zwar nicht seinen Ursprung, aber zumindest seinen kommerziellen Durchbruch hatte. Und geschafft hat das damals *Resident Evil*. Drei Jahre, nachdem der erste Teil von Capcoms Horrorserie für die gute alte PlayStation erschien, trat mit *Silent Hill* ernstzunehmende Konkurrenz auf den Plan. Augenscheinlichster Unterschied zu *Resident Evil* war die Grafik. Während die Entwickler beim Capcom-Produkt auf vorgerenderte Hintergründe

setzten, erstrahlte in *Silent Hill* der Horror in ganzer Echtzeit-Pracht. Zwar sahen die Umgebungen in *Resident Evil* durch die Render-Technik um Längen detaillierter aus, allerdings mussten sich die Spieler auch mit festen Kamerapositionen arrangieren, was in einigen Situationen für Unübersichtlichkeit sorgte. In *Silent Hill* hingegen folgte die Kamera stets dem Hauptcharakter, was für äußerst atmosphärische Kamerafahrten und -einstellungen sorgte. Ein ebenso wichtiges optisches Element war der Nebel. Der Spieler wandelte in der Rolle von Harry Mason, der in der Kleinstadt Silent Hill,

durch ständig in dicken Nebel gehüllte Straßen irrend, nach seiner Tochter Cheryl suchte und es dabei mit völlig abstrakten Monstern zu tun bekam. Aufgrund der geringen Sichtweite konnte man die Feinde erst in letzter Sekunde ausmachen, lediglich ein kaputtes Transistorradio klärte durch diverse Störgeräusche über die Bedrohung auf. Allerdings war die technische Präsentation nicht der Grund, warum *Silent Hill* auch heute noch zu den angsteinflößendsten Spielen aller Zeiten zählt.

SÜBLILER HORROR DER EXTRAKLASSE

In Konamis virtuellem Horrortrip wurde die Atmosphäre, Spannung und Faszination in einer völlig anderen Art und Weise erzeugt, wie es etwa bei *Resident Evil* der Fall war. Es schlurften keine Zombies stöhnend durch enge Gänge und es sprangen auch keine Höllenhunde plötzlich durch Fensterscheiben. *Silent Hill* ging wesentlich subtilere Wege. Es war die faszinierend-unangenehme Kombi-

Zuerst flog der gierige Pelikan,
erpißt auf die Belohnung,
weiße Flügel flatternd.

Dann kam eine stille Taube,
und flog weiter als der Pelikan,
soweit wie sie konnte.

PHILOSOPHISCHE KOPFNUSS Die Rätsel in *Silent Hill* waren meist in Gedichtform, was die Angelegenheit zusätzlich erschwerte. BILD: PLAYZONE

PIXEL-HÖLLE In der höllischen Dimension von *Silent Hill* hatte man immer ein mulmiges Gefühl in der Magengrube. BILD: PLAYZONE



TRÜBE SICHT Durch den allgegenwärtigen Nebel erkennt man die Gegner erst in letzter Sekunde. Das kaputte Radio warnt jedoch. BILD: PLAYZONE

nation von Akira Yamaokas sparsamem, gleichzeitig aber auch gezieltem Einsatz seiner abstrakten Klänge und Soundeffekte und der ebenso befremdlichen und surrealen Höllendimension von *Silent Hill*, die ein permanentes Angstgefühl beim Spieler erzeugte. Derartig verstörende und drastische Umgebungen hatte man zuvor noch nicht erlebt. So verwandelte sich die Grundschule in einen schrecklichen Ort, an dem Böden und Wände aus rostigen und blutigen Gittern bestanden und teilweise mit ausgeweideten Leichen behangen waren. Gänsehaut im Minutentakt war und ist garantiert.

KEIN NORMALER HELD

Allerdings erkannte Konami auch, dass Atmosphäre allein nicht ausreicht. So haben sich die Entwickler eine Story einfallen lassen, die vor allem durch zwielichtige Charaktere perfekt die Gänsehaut-Stimmung ergänzt. Vor allem die Gestaltung des Hauptfigur Harry Mason als emotional angeschlagenen Mann, dessen Ehefrau vor einigen Jahren ihrer langen Krankheit

erlag und der alles daran setzt, seine verschwundene Tochter wiederzufinden, wich vom allgemeingültigen Bild des heldenhaften Hauptcharakters ab. Diese Tatsache machte sich auch spielerisch, gerade im Umgang mit Schusswaffen, bemerkbar. In Sachen Rätsel wurde ebenfalls sehr kreative und anspruchsvolle Kost geboten. Die meist in Gedichtform formulierten Kopfnüsse stellten den Spieler oft vor mächtige Herausforderungen. *Silent Hill* mag technisch mittlerweile schon recht veraltet erscheinen – was den Anspruch der Rätsel und die packende Atmosphäre angeht, braucht sich Konamis Estand ins Survival-Horror-Genre vor aktuellen Vertretern aber nicht zu verstecken. ■



FLASHBACK SILENT HILL

Genre: Survival-Horror
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Erschienen: August 1999
Web: www.konami.com

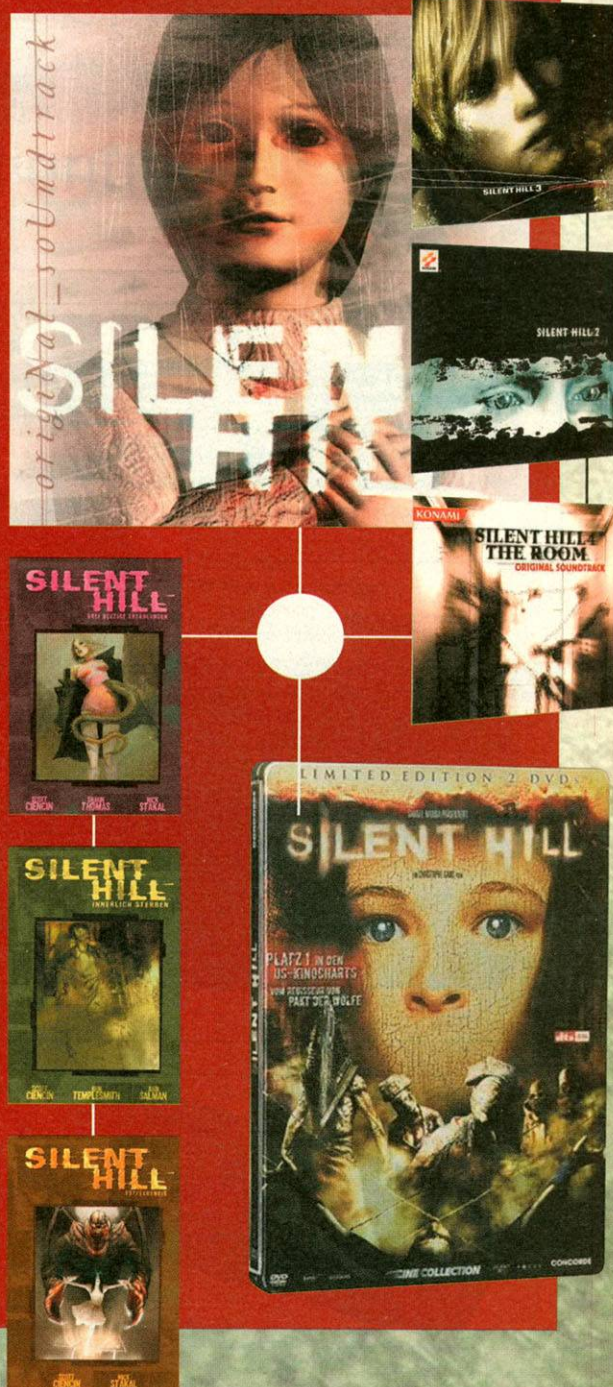


ABSTRAKT Das befremdliche Gegnerdesign fügte sich hervorragend in das Gesamtbild des Spiels ein. BILD: PLAYZONE

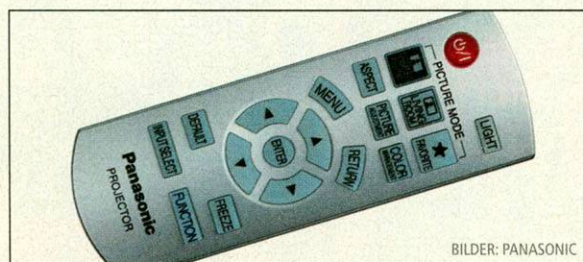
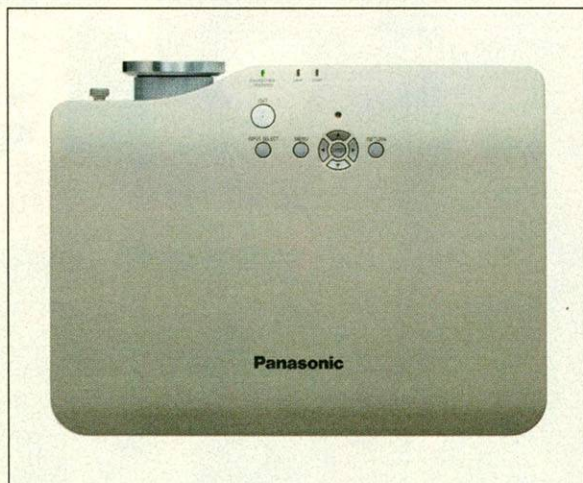
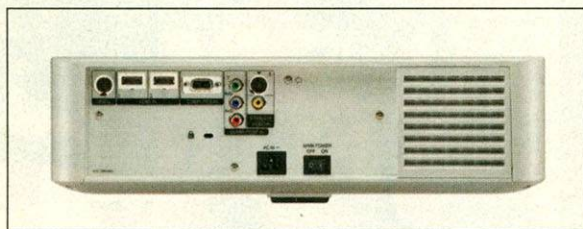
Grenzenloser Horror

Silent Hill findet nicht nur als Videospiel statt.

Konamis Survival-Horror-Serie ist mittlerweile eine nicht mehr wegzudenkende Marke im Videospiel-Geschäft und hat durch den großen Erfolg längst Brücken zu anderen Bereichen geschlagen. So können Serien-Fans etwa mit den offiziellen Soundtracks zu allen vier Teilen Akira Yamaokas Kompositionen auch abseits der Spiele lauschen. Des Weiteren sind im Panini Verlag drei Comic-Bände erschienen. Mit *The Silent Hill Experience* präsentiert Konami außerdem einen virtuellen Comic, der zusätzlich über eine interessante Auswahl an Zusatzmaterial verfügt, darunter auch ein Interview mit Christophe Gans, dem Regisseur des Films.



Panasonic PT-AX200



BILDER: PANASONIC

ZUBEHÖR | Der ultimative Beamer für Spieler!

Nicht nur im Heimkino-Bereich sondern auch beim Spielen werden Projektoren immer beliebter. Wenn auch Sie mit der Anschaffung eines Beamer liebäugeln, sollten Sie sich den PT-AX200 etwas genauer ansehen – dieser bietet einige Features, die wie geschaffen für den Betrieb von Konsolen sind. Zum einen ist die Reaktionszeit so gering, dass Sie ohne Verzögerungen spielen können, zum anderen verfügt der schicke weiße Projektor über eine automatische Gamma-Korrektur im Spiel-Modus, die die Helligkeit von dunklen – normalerweise schlecht erkennbaren – Objekten automatisch anpasst. Des Weiteren bietet der PT-AX200 alle möglichen Anschlüsse wie zwei HDMI-Eingänge, VGA, S-Video, Composite und Komponente. Während die maximale Auflösung bei der Bildausgabe 720p beträgt, verträgt der Panasonic-Beamer Eingangssignale bis 1080p-Full-HD, die dann entsprechend heruntergerechnet werden. Mit seinen satten 2000 Lumen Lichtstärke sorgt der Projektor sowohl in der Dunkelheit als auch bei Tageslicht für gestochen scharfe Bilder, die je nach Abstand (1,2 m bis 12,4 m) mit 1 bis 5 m Diagonale an die Wand geworfen werden. Auch die

Schwarzwerte und Kontraste (6.000:1, dynamisch) sind in Ordnung – die Lebensdauer der Lampen (Ersatzlampe 260 Euro) liegt mit 2000 Stunden etwas über dem Durchschnitt. Mit dem kleinen Joystick an der Vorderseite können Sie zudem das Bild ausrichten, was wie die Bedienung insgesamt sehr angenehm und leicht verständlich funktioniert. Spieler und Heimkino-Fans sind mit dem PT-AX200 aus dem Hause Panasonic also bestens beraten – sofern sie bereit sind, (angemessene) 1.300 Euro in den Beamer zu investieren. ■

TEST

PT-AX200

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Panasonic
Web:	www.panasonic.de
Preis:	Ca. € 1.300,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ☒ Bei Tageslicht nutzbar
- ☒ Tolles Bild
- ☒ Spiele-Features
- ☒ Alle nötigen Eingänge

WERTUNG



Der PT-AX200 ist dank spezieller Features der ideale Beamer für Spieler, überzeugt aber auch durch seine Bildqualität und gute Bedienung.



BILD: CARADAPT

Dual USB Auto-Adapter

ZUBEHÖR | So bleiben Ihre Akkus auch unterwegs immer gut geladen!

Das Netzteil der PSP immer mitzuschleppen, kann auf Dauer ganz schön nervig sein. Hier bietet das USB-Ladekabel eine sinnvolle Alternative, doch was tut man auf Reisen, wenn man keine Konsole mit USB-Anschluss oder keinen PC zur Verfügung hat? Hierfür hat MadCatz neuerdings einen Adapter im Angebot, dank dem Sie Ihre PSP oder MP3-Player auch unterwegs laden können. So benötigen Sie kein spezielles Ladekabel, sondern benutzen einfach das beiliegende USB-Kabel oder stecken beispielsweise Ihren MP3-Stick direkt in den Adapter. Dieser macht in Hinsicht auf Verarbeitung und Design einen rundum guten Eindruck und bietet sogar zwei USB-Steckplätze, damit Sie gegebenenfalls sogar zwei Geräte damit laden können. ■

TEST

DUAL USB AUTO-ADAPTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- 2 USB-Anschlüsse
- Für weitere Geräte tauglich
- Gute Verarbeitung
- Alternative Kabel bereits erhältlich

WERTUNG

★★★★★

Wer seine PSP oder seinen MP3-Player auch unterwegs laden will, liegt mit dem Adapter von MadCatz genau richtig.

PS3-Blu-ray/DVD-Fernbedienung

ZUBEHÖR | Günstige Alternative zum Sony-Original

Wer nicht unbedingt 30 Euro für die Original-PS3-Fernbedienung hinblättern will und auf die eine oder andere Funktion verzichten kann, sollte einen Blick auf die Fernbedienung aus dem Hause Logic3 werfen. Diese funktioniert in Verbindung mit einem USB-Dongle, den Sie in einem der USB-Ports an die Vorderseite Ihrer Konsole stecken. Fortan können Sie mit der kleinen Fernbedienung durch die Menüs navigieren und die DVD- bzw. Blu-ray-Wiedergabe der Konsole steuern. Dies funktioniert aufgrund der Infrarot-Übertragung nicht ganz so gut wie beim Original – Sie sollten sich in der Nähe der Konsole befinden, damit die Signale der Fernbedienung beim

Empfänger ankommen. Insgesamt macht sie dennoch eine recht gute Figur, auch wenn man den preislichen Unterschied zum Original hinsichtlich Qualitätseindruck und Materialauswahl doch bemerkt. Filmbegeisterte Sparfüchse schlagen zu – sofern sie nicht unbedingt jede Funktion der Sony-Fernbedienung brauchen und sich mit einem Dongle an der Konsole anfreunden können. ■



BILD: LOGIC3

TEST

PS3-BLU-RAY/DVD-FERNBEDIENUNG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Web:	www.logic3.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Fairer Preis
- Klein und unauffällig
- Verarbeitung
- Weniger Funktionen

WERTUNG

★★★★★

Günstige Alternative zur Sony-Fernbedienung, die in Hinsicht auf Funktionen und Qualität nicht an das Original herankommt.

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung	Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 45,-	★★★★★	DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	ca. € 30,-	–
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 25,-	★★★★★	DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	ca. € 25,-	–
Dual Shock 2	Controller	Sony	ca. € 30,-	★★★★★	DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	ca. € 25,-	–
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	ca. € 90,-	★★★★★	Memory Card 8 MByte	Memory Card	Sony	ca. € 30,-	–
GameBoard	Controller	Fanatec	ca. € 70,-	★★★★★	Memory Card 8 MByte	Memory Card	MadCatz	ca. € 40,-	–
Netplay Controller	Controller	Logitech	ca. € 80,-	★★★★★	Memory Card 16 MByte Max Memory Card	Memory Card	Bigben Interactive	ca. € 20,-	–
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	ca. € 59,-	★★★★★	Z-680	Soundsystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	ca. € 75,-	★★★★★	Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	ca. € 65,-	★★★★★	Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	ca. € 200,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	ca. € 80,-	★★★★★	Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 130,-	★★★★★	Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	–
Logitech G25	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 299,-	★★★★★	X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–

CHEATS & CODES

Neben reichlich Action auf vier Rädern gibt es dieses Mal auch etwas für all diejenigen, die *Silent Hill* wieder auspacken möchten.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Stuntman Ignition



CHEAT | Erleichtern Sie sich das Stunt-Geschäft.

Geben Sie folgende Cheats im Cheats-Menü ein, um den nebenstehenden Effekt freizuschalten! Danach können Sie den Cheat nach Belieben aktivieren oder deaktivieren. Bis auf die ersten beiden Cheats sind alle für die PS2- und PS3-Version gültig.

CHEAT	EFFEKT
KUNGFOPETE*	Alle Cheats freischalten
WEAREFROZEN**	Alle Cheats freischalten
SLINGPOO	Wahnsinnig schnell
GFXMODES	Sichtwechsel
ICEAGE	Eisräder
THEDUKE	Nitro-Abhängigkeit
HOLLYWOOD	Action-Kamera
NOBLEMAN	Alle Gegenstände im Konstrukteur-Modus

*Nur PS2, **Nur PS3

Juiced 2: Hot Import Nights



CHEAT | Erweitern Sie Ihre Garage ohne Anstrengung!

Starten Sie im Fahrer-DNS-Labor ein HIN-Handels-Duell und geben Sie folgende Passwörter ein, um nach gewonnener Herausforderung das neben dem Passwort aufgeführte Auto zu erhalten.

PASSWORT	AUTO
YTHZ	AUDI TT 1.8T QUATTRO
GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	NISSAN SKYLINE R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R



FUHRPARK Gewinnen Sie die Herausforderungen und Ihre Garage bekommt Zuwachs. BILD: PLAYZONE

Silent Hill



ABSPÄNNE | Ein Leitfaden zu den fünf Endsequenzen

Konami hat sich für nimmersatte Horror-Fans etwas Besonders ausgedacht und dem Resident-Evil-Konkurrenten fünf Endsequenzen verpasst.

Bad Ending:

Besuchen Sie **nicht** Annie's Bar, Indian Runner und das Motel (Treffen mit Kaufmann). Töten Sie die Polizistin Cybil im Vergnügungspark.

Bad+ Ending:

Besuchen Sie **nicht** Annie's Bar, Indian Runner und das Motel. Retten Sie die Polizistin Cybil im Vergnügungspark mit der roten Flüssigkeit aus dem Krankenhaus.

Good Ending:

Besuchen Sie Annie's Bar, Indian Runner und das Motel (Treffen mit Kaufmann). Töten Sie anschließend Cybil im Vergnügungspark.

Good+ Ending:

Besuchen Sie Annie's Bar, Indian Runner und das Motel (Treffen mit Kaufmann). Retten Sie anschließend Cybil im Vergnügungspark mit der roten Flüssigkeit aus dem Krankenhaus.

UFO Ending:

Benutzen Sie Channeling Stone an folgenden fünf Stellen während des Spiels:

- auf dem Dach der alternativen Schule
- im Innenhof des alternativen Krankenhauses, bevor Sie gegen die Riesenmotte kämpfen
- im Parkplatzbereich des Motels
- im Hausboot unmittelbar nach dem Treffen mit Cybil und Dahlia
- auf dem Dach des Leuchtturms

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Ape Escape 3	01/2007
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Call of Duty 3 (PS2)	02/2007
Call of Duty 3 (PS3)	06/2007
Cartoon Network Racing	04/2007
Crash Bandicoot (PSP)	07/2007
Crazy Taxi: Fare Wars	10/2007
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Def Jam Icon	07/2007
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Fight Night Round 3 (PS3)	08/2007
Ghost Rider	04/2007
GTA: Vice City Stories	01/2007
Guitar Hero II	02/2007
Guitar Hero: Rocks the 80s	09/2007
Juiced 2: Hot Import Nights (PS2)	11/2007
Kazook	01/2007
L.A. Rush (PSP)	02/2007
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie	12/2006
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie (PSP)	03/2007
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Ultimate Alliance	01/2007
Medal of Honor: Vanguard	07/2007
NBA 2K7	13/2006
NBA Live 07	02/2007
NBA Street Homecourt	10/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Rainbow Six Vegas (PS3)	10/2007
Ratchet & Clank: Size Matters	06/2007
RTL Skispringen 2007	01/2007
Scarface: The World is Yours	13/2006
Shrek der Dritte	09/2007
Silent Hill (PSP)	11/2007
Stuntman Ignition (PS2)	11/2007
Stuntman Ignition (PS3)	11/2007
Superman Returns	03/2007
The Darkness	08/2007
Thrillville (PSP)	02/2007
Tomb Raider Anniversary	07/2007
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Tony Hawk's Project 8 (PSP)	08/2007
Transformers – The Game (PS2)	09/2007
Virtua Tennis 3 (PS3)	07/2007
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	07/2007

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. Ab sofort prämiieren wir in jeder Ausgabe den Screenshot des Monats.

- ☐ Cool, da sieht man die Optik in ihrer ganzen Pracht!
☐ Sieht nett aus, muss ich aber nicht haben.
☐ Finde ich ziemlich unnütz und kann weg.

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 Rest vom Fest stellen wir Ihnen weniger wichtige und qualitativ durchwachsene Titel kurz vor.

- ☐ Klasse, so bleibt mehr Platz für die wirklich wichtigen Titel!
☐ Ich bin noch nicht sicher, ob mir das gefällt.
☐ Ich will komplette Tests mit Wertungen für alle Spiele.

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News: Tokyo Game Show	___	☐	☐	☐
Uncharted: Drakes Schicksal	___	☐	☐	☐
Ferrari Challenge	___	☐	☐	☐
Assassin's Creed	___	☐	☐	☐
Kane & Lynch: Dead Men	___	☐	☐	☐
Silent Hill Origins	___	☐	☐	☐
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	___	☐	☐	☐
skate	___	☐	☐	☐
WWE SmackDown vs. RAW 2008	___	☐	☐	☐
John Woo presents Stranglehold	___	☐	☐	☐
PES 2008 vs. FIFA 2008	___	☐	☐	☐
Folklore	___	☐	☐	☐
The Eye of Judgment	___	☐	☐	☐
Conan	___	☐	☐	☐
Juiced 2: Hot Import Nights	___	☐	☐	☐
Crash of the Titans	___	☐	☐	☐
Valkyrie Profile 2: Silmeria	___	☐	☐	☐
WipEout Pulse	___	☐	☐	☐
Pursuit Force	___	☐	☐	☐
Star Wars Battlefront: R. S.	___	☐	☐	☐
Sega Rally	___	☐	☐	☐

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: 11/07)

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 11, 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 (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 10 19 66	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (technische Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 55 88 01 01805/76 69 77	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) (Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 39 34 93 0900/1 39 24 92	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 50 55 11	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 82 48 47	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 15 12 00	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 10 19 50 0900/1 10 19 51	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
---	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most-Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl! Und so einfach funktioniert es:

Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 29“, wenn Warhawk 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 10“ 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 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 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 Call of Duty 4 (PS3)
- 6 Devil May Cry 4 (PS3)
- 7 Fallout 3 (PS3)
- 8 Final Fantasy XIII (PS3)
- 9 Gran Turismo 5 (PS3)
- 10 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 11 Half-Life 2: Orange Box (PS3)
- 12 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 13 Killzone 2 (PS3)
- 14 Lair (PS3)
- 15 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 16 Midnight Club: Los Angeles (PS3)
- 17 Resident Evil 5 (PS3)
- 18 Silent Hill 5 (PS3)
- 19 Uncharted: Drake's Fortune (PS3)
- 20 Unreal Tournament III (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (PS2)
- 4 Colin McRae: Dirt (PS3)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 08 (PS2/PS3)
- 7 Final Fantasy XII (PS2)
- 8 Ghost Recon A.W. 2 (PS3)
- 9 God of War II (PS2)
- 10 Gran Turismo 4 (PS2)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Guitar Hero II (PS2)
- 13 Heavenly Sword (PS3)
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 15 MotorStorm (PS3)
- 16 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
- 17 Rainbow Six Vegas (PS3)
- 18 Ratcatcher & Clank 3 (PS2)
- 19 Resident Evil 4 (PS2)
- 20 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 21 Ridge Racer 7 (PS3)
- 22 Shadow of the Colossus (PS2)
- 23 Skate (PS3)
- 24 Tekken 5 (PS2)
- 25 The Darkness (PS3)
- 26 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 27 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 28 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 29 Warhawk (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2008 (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: 2. November 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 Svekter Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Objektleiter Konsolenmagazine	Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Maik Bütefür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Toni Opl, Stefanie Schetter (Ltg., DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Schönlein, Onur Yildiran, Sebastian Stange
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Marc Brehme
Layout	Stefanie Zehetbauer, David Mola, Matthias Schöffel, Lars Kromat, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut Dayana Mostbeck, Meli Fickenschner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Anke Moldenhauer
Produktionsleitung	Ralf Kutzer

www.play-zone.de	Computec Internet Agency GmbH Sascha Pilling, David Martin
Redaktion	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Projektleitung & Konzeption	Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Programmierung	Tony von Biedenfeld
Webdesign	

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratiot: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiot@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@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.play-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice 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. Obornow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, KIDS GAMER, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, GAMES AKTUELL, PLAY?.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, EVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

Die Kolumne

Ich brauche Schutz!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich bin manchmal etwas schwer von Begriff, aber vielleicht können Sie mir ja helfen. Ich war neulich wieder im Kino und hab mir *Planet Terror* angesehen. Ich wurde gut unterhalten und habe so ziemlich alles gesehen, was mir in (deutschen) Videospielen vorenthalten wird. Platzende Köpfe, meterhohe Blutfontänen, Menschen die bei lebendigem Leibe ... ich denke, Sie verstehen, worauf ich hinaus will. Kurz: Es ging deftig zur Sache. Der Film war ab 18, was absolut nachvollziehbar und verständlich war. Aber jetzt stellen Sie sich mal vor, jemand würde ein Spiel auf den Markt bringen wollen, das inhaltlich in diese Richtung schlägt. Undenkbar, denn die USK würde dem Titel definitiv den Sticker verweigern. Da bleiben dem Publisher nur zwei Möglichkeiten. Entweder man bringt das Spiel ohne Sticker raus, dann besteht aber die Gefahr, dass der Titel sehr schnell indiziert wird und dann war's das mit Werbung, Berichterstattung und der Spielepackung im Händlerregal. Alternativ setzt man die Schere an und dabei kommt dann so etwas wie *Conan* heraus. Ein blutleeres Actionspiel, in dem man zwar mit den Breitschwertern nur so um sich schlägt, Gegner aber stets nur umfallen und sich auflösen. Und das Tollste daran ist, dass der Titel dennoch ab 18 ist. Es gibt also Videospiele, die man noch nicht einmal volljährigen Spielern zutraut. Ist das jetzt schon Zensur oder einfach nur ein völlig inkonsequentes System? Und welche Jugend wird eigentlich genau geschützt, wenn man Titeln den Sticker ab 18 Jahren verweigert?



Was wird gespielt bei ...

Chris Whiteside

Chris Whiteside ist Produzent von *Pursuit Force: Extreme Justice* bei den bigBIG Studios und ein ziemlich netter Typ.



Pursuit Force erinnert an Actionfilm-Klassiker. Aus welchem Film stammt der folgende Satz. „Ein Schwarzer und ein Spinner sind immer die Gewinner!“
Das ist einfach. *Lethal Weapon 2*.

Nenne drei Gründe, warum *Beverly Hills Cop II* mies war.
War er gar nicht. Hier drei Gründe dafür:

1. Die Musik
2. Es gibt eine Szene in der Playboy-Villa!
3. Er ist besser als *Beverly Hills Cop III*

Erkläre kurz, warum *Face/Off – Im Körper des Feindes* super ist, *Pearl Harbor* dagegen stinkt.

Pearl Harbor war viel mehr an den Haaren herbeigezogen und unrealistischer als *Face/Off*.

Welches Auto fährst du privat und wie oft hast du versucht, zu einem anderen Auto zu springen?

Ich fahre einen Ford Focus ST und was glaubst du, wie wir die Motion-Capturing-Aufnahmen gemacht haben?

WerWER istIST eigentlichEIGENTLICH aufAUF denDEN NamenNAMEN bigBIG gekommenGEKOMMEN?

In einer feuchtfröhlichen und kreativen Sitzung im örtlichen Pub haben Jon Webb, Richard Ogden und Simon Bursey den Namen erdacht.

Eine einsame Insel, lebenslanger Vorrat an Beck's und Bacardi, viele metrosexuelle Menschen und folgende drei Spiele:
Tempest 2000, *MotorStorm* und *Company of Heroes*

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Für viele ist es bis heute der beste Teil der Reihe und so waren auch wir ziemlich angetan von unserem Coverthema *Silent Hill 3*. Doch bis zum Release sollte es noch eine Weile dauern. Bereits fertig waren *TimeSplitters 2* (90%) und *Burnout 2* (91%), die beide auch heute noch zu absoluten

PS2-Klassikern zählen. Weniger bekannt, aber nicht minder herausragend: *Shox*, ein Arcade-Rennspiel mit starken Anleihen bei *Sega Rally* und motivierendem Spielablauf.

Statistik

Inspiriert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	skate
Test, den jeder machen wollte:	skate
Test, den keiner machen wollte:	Conan
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Kaffeemaschine (ein schlimmerer Verlust als das PSP-Debug-Kitt!)
Größte Enttäuschung:	Lair
Längste Wertungsdiskussion des Monats:	FIFA 08 vs. Pro Evolution Soccer 2008
Positivste Überraschung:	skate
Tollste Wortspiele mit Lair:	LAIRe Versprechungen. Die Krux des Spiels ist der ControlLAIR. Ich fühle mich so LAIR. LAIR Witch Project.
Insgesamt gebrochene Knochen in skate:	245
Perfekte Zonen in WipEout Pulse:	39
Eingenässte Unterwäsche von Udo beim Spielen von Silent Hill (1!):	7

Ausgabe 12/07 **ab 21. November** am Kiosk



| Test



BILDER: UBISOFT

Assassin's Creed

Ubisofts Attentäter ist ein Stammgast in den oberen Plätzen unserer Most-Wanted-Charts. In der kommenden Ausgabe klären wir, ob der Hype gerechtfertigt war.

| Test



BILD: ELECTRONIC ARTS

Need for Speed ProStreet

Wird's wirklich ein kompletter Neuanfang oder kommen vor allem Fans der Reihe auf ihre Kosten? Und wird es endlich mal ein *Need for Speed* mit konstanter Bildrate geben? Unser Test klärt auf.

| Test



BILD: ACTIVISION

Call of Duty 4: Modern Warfare

Wir haben den Mund ganz schön voll genommen und erwarten nicht weniger als den besten Ego-Shooter des Jahres 2007!

| Test



BILD: PLAYZONE

Lair

Und schon wieder machte Sony uns unsere Pläne mit einer Verschiebung zunichte. Ab 12. November finden Sie den Test zu *Lair* auf unserer Website www.play-zone.de und natürlich im nächsten Heft.

Lesefutter für Konsolenfans



PLAYZONE
SONDERHEFT 02/07

Wichtigste Themen: Die besten Spiele für die PlayStation 2 ausführlich und kompetent getestet. Der ideale Einsteiger-Guide in die Welt der Bestseller-Konsole.



N-ZONE
11/07

Wichtigste Themen: Der heiße Spiele-herbst – neue Spieleindrücke zu Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3 und Zelda DS im Test, u. v. m.



WII PLAYER
11-12/07

Wichtigste Themen: Nervenkitzel mit Lara Croft, die neuen Tierspiele für Nintendo DS getestet, Yvonne Catterfeld im Exklusiv-Interview, FIFA 08 im Test u. v. m.



XBOX 360
11/07

Wichtigste Themen: Fantastische Welten – Triumphzug der Rollenspiele, Assassin's Creed, Soul Calibur 4, Halo 3 u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



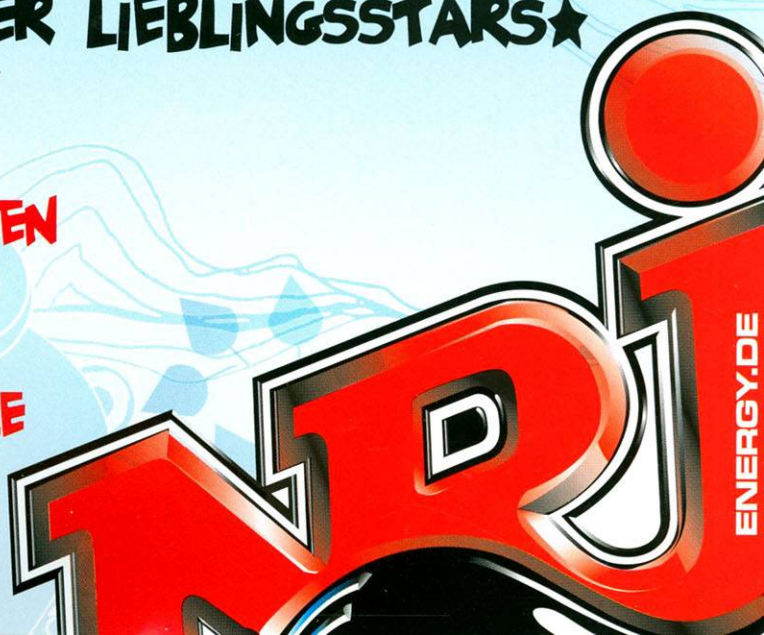
SEHEN
WAS DU
HÖRST★



WIR ZEIGEN DIR DIE COOLSTEN PICS UND DIE
BESTEN CLIPS DEINER LIEBLINGSSTARS★
AUF ENERGY.DE/TV

DAZU GIBT ES DIE BESTEN
WEBRADIO KANÄLE★
DIE NEUESTEN STORIES
UND COOLE GEWINNSPIELE

www.energy.de



ZOCKEN, WIE ES SEIN SOLLTE



**NEED FOR SPEED
PRO STREET**
HOT STUFF ZUM NEUEN
NEED FOR SPEED
JETZT AUF WWW.COKE.DE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE