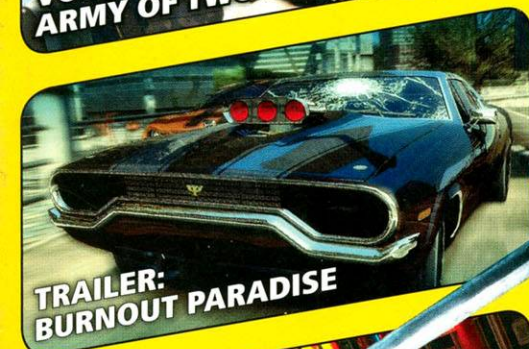


PLAYZONE

DVD
IM HEFT
HD-VIDEOS

Alle PlayStation-3-Spielvideos
in Originalqualität!



WEITERE DVD-THEMEN:

Gran Turismo 5, Devil May Cry 4,
Silent Hill Origins, Guitar Hero III,
Lair, Crisis Core: Final Fantasy VII
und viele andere



12



ENDLICH IM TEST

8 SEITEN +
HD-VIDEO

ASSASSIN'S CREED

DAS MEISTERSEHNTE SPIEL DES JAHRES

6 SEITEN +
HD-VIDEO

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

DER SPEKTAKULÄRSTE UND HÄRTESTE
EGO-SHOOTER AUF DER PS3!

WEITERE TESTS:

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE ■ NEED FOR SPEED: PROSTREET
LAIR ■ GUITAR HERO III ■ TONY HAWK'S PROVING GROUND



PlayStation 2

Erhältlich ab 22.11.07

Aus unserer TV-Werbung

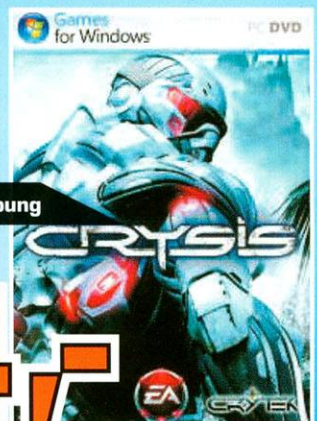
39,-

NEED FOR SPEED PRO STREET

Intensives, adrenalingeladenes Racing Spiel. Steige mit Need for Speed PRO STREET in die Elite der Street Racer. Erlebe dank der brandneuen Engine die rohe Kraft des STREET RACINGS. Art. Nr.: 958 5556



USK: Freigegeben ab 6 Jahren



Aus unserer TV-Werbung

44,-

CRYSIS

Gigantisches Action Epos. Art. Nr.: 956 7108

WIR LIEBEN
TECHNIK!
WIR HASSEN
TEUER!



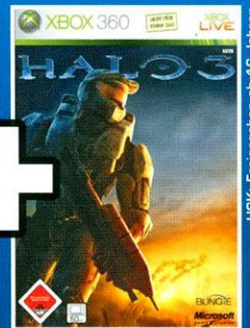
Aus unserer TV-Werbung



USK: Freigegeben ab 6 Jahren



Aus unserer TV-Werbung



USK: Freigegeben ab 16 Jahren

Setpreis

298,-

Wii

VIDEOSPIELKONSOLE GALAXY PACK

Innovative Spielkonsole inkl. dem galaktischen Mario, Sports Pak und Wii Tasche. Art. Nr.: 958 1590, 107 3550



349,-

XBOX 360™ PREMIUM

HALO BUNDLE

Next Gen Konsole inkl. dem Top Spiel Halo3 mit HDMI Ausgang sowie 20 GB Festplatte. Art. Nr.: 116 3030



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

USK: Keine Jugendfreigabe

Alle Angebote gültig ab 19.11.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen.



Same procedure ...

Wir schreiben das Jahr 2007 und eigentlich hätte es ein ganz anderes Jahr werden sollen, in dem die großen Hits nicht alle erst kurz vor Jahresende eintrudeln. Es hätte das GTA-Jahr werden sollen, doch Rockstar machte den Fans und Sony früh einen Strich durch die Rechnung. Es ist am Ende doch wieder ein Jahr wie jedes andere. Die gesamte Redaktion schwitzt mehr als in den heißesten Sommermonaten angesichts der zahlreichen Top-Spiele, die natürlich alle auf einmal ins Büro flattern. Regelrechte Panik kommt auf, wenn man sich als tapferer Spieleredakteur überlegt, wann man denn diese ganzen Softwareperlen privat überhaupt zocken soll. Gerade noch hat man sich mit Sonnencreme eingerieben, jetzt gilt es plötzlich schon wieder Geschenke zu kaufen, sofern man sich diesem albernem Brauch hingeben möchte. Ob es nun wissenschaftlich belegbar ist oder nicht, zum Jahresende hin vergeht die Zeit definitiv schneller, das gibt es keinen Grund zu diskutieren. Weitere Gedanken zu diesem und anderen Themen finden Sie ab sofort in unserem Redaktions-Blog auf www.play-zone.de.

Die Spielebranche wächst und entwickelt sich weiter, das stellt man nicht erst fest, wenn man mal wieder einen Blick in eine ältere PLAYZONE wirft. Kaum ein wichtiges Spiel kommt heutzutage ohne Stars, Top-Lizenz oder wenigstens einen edlen Soundtrack aus. Da will man als Hersteller natürlich die Risiken so weit wie möglich minimieren und verschiebt einen Titel lieber, bevor am Ende die Qualität auf der Strecke bleibt oder falsches Timing für magere Verkäufe sorgt. So geschehen mit Army of Two, das wir in dieser Ausgabe eigentlich schon testen wollten. Noch prominenter ist aber Metal Gear Solid 4, das nun aufs zweite Quartal 2008 verschoben wurde.

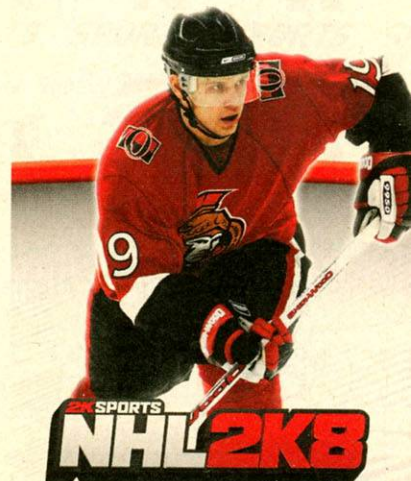
Steckt die PlayStation 3 also wieder einmal in einer Krise? Mitnichten, denn Titel wie Call of Duty 4: Modern Warfare, Assassin's Creed und Guitar Hero III lösen größte Begeisterung aus und der Ausblick auf kommende Hits wie Uncharted: Drakes Schicksal oder Burnout Paradise ist mehr als vielversprechend und die Frage wann man das denn alles spielen soll auch im Januar aktuell.

In diesem Sinne viel Spaß beim Zocken,

Ihre PLAYZONE-Redaktion

2K
SPORTS

**SPIEL' DIE SAISON
DEINES LEBENS!**

NBA 2K8
**BRILLANTE GRAFIK • PRÄZISE
STEUERUNG • SPANNENDE
ONLINE-MATCHES**

**REVOLUTIONÄRE RIGHT STICK
CONTROL • REALISTISCHE
SPIELERMODELLE • ORIGINAL
AUSRÜSTUNGEN • AUSGEREIFTE
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**
PlayStation.2
NBA.COM


© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, Take-Two Interactive Software, All other marks and trademarks are the property of their respective owners. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2007. All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K8 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "Xbox", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NEWS

8 Allgemeine News

JEDEN MONAT

- 16 Blu-ray-News
- 14 Die Top 10
- 6 DVD-Inhalt
- 86 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 43 Info-Center: Charts
- 44 Info-Center: Die besten Spiele
- 46 Info-Center: Die Redaktion
- 40 Info-Center: Most Wanted
- 42 Info-Center: Termine
- 47 Info-Center: Test-Center
- 84 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 82 Der Rest vom Fest
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

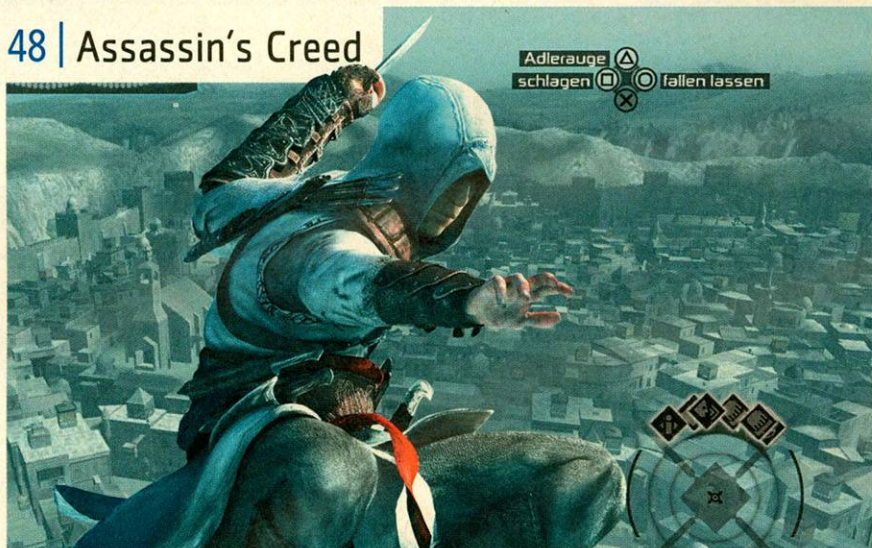
Army of Two	18
Assassin's Creed	48
Beowulf	75
Bionic Commando	12
Brütal Legend	26
Call of Duty 4: Modern Warfare	56
Conflict: Denied Ops	34
Crisis Core: Final Fantasy VII	36
Der Goldene Kompass	30
Die Simpsons – Das Spiel	74
FIFA Street 3	11
Gran Turismo 5 Prologue	22
Guitar Hero III: Legends of Rock	68
Lair	62
Lost Planet: Extreme Condition	10
Medal of Honor Airborne	66
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	8
NBA 2K8	76
Need for Speed ProStreet	70
NHL 2K8	76
Sega Superstar Tennis	11
Silent Hill Origins	78
SOCOM: Tactical Strike	80
Street Fighter IV	12
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	12
Tom Clancy's Endwar	28
Tony Hawk's Proving Ground	72, 94
Warhammer 40.000: Squad Command	81
WipEout HD	24

18 | Army of Two



VORSCHAU: Ein detaillierter Blick auf EAs kooperatives Söldner-Spektakel!

48 | Assassin's Creed

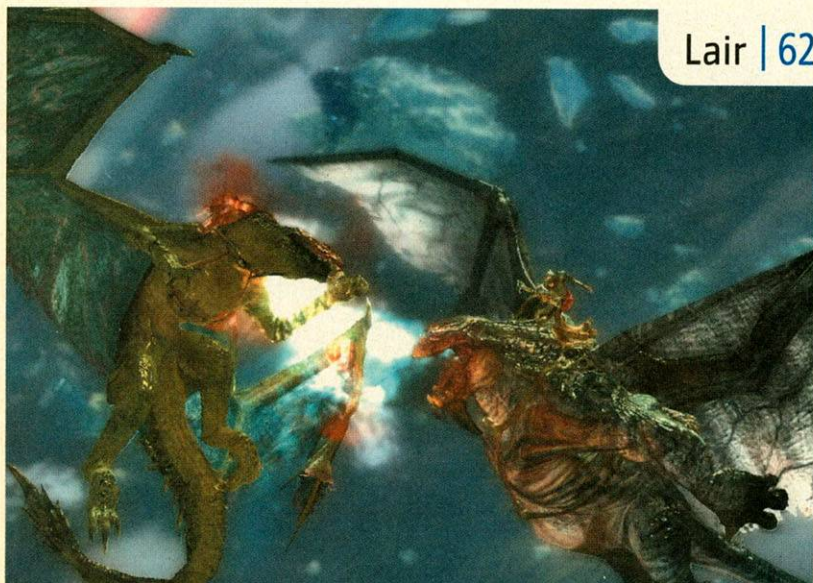


TEST: Das Mammut-Projekt ist endlich fertig. Unser Test zeigt, ob's auch was taugt.

56 | Call of Duty 4: Modern Warfare



TEST: Mit Teil 4 ist Infinity Wards' Action-Serie auf ihrem Höhepunkt angekommen.



Lair | 62

TEST: Hat Factor 5s Drachen-Action mehr zu bieten als nur fette Grafik?!

VORSCHAU

PlayStation 3

- 18 Army of Two
- 26 Brütal Legend
- 34 Conflict: Denied Ops
- 30 Der Goldene Kompass
- 22 Gran Turismo 5 Prologue
- 28 Tom Clancy's Endwar
- 24 WipEout HD

PSP

- 36 Crisis Core: Final Fantasy VII



Guitar Hero III: Legends of Rock | 68

TEST: Her mit der Plastik-Gitarre und ab geht die Post. Teil 3 rockt die Hütte!

TEST

PlayStation 3

- 48 Assassin's Creed
- 75 Beowulf
- 56 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 74 Die Simpsons – Das Spiel
- 68 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 62 Lair
- 66 Medal of Honor Airborne
- 76 NBA 2K8
- 70 Need for Speed ProStreet
- 76 NHL 2K8
- 72 Tony Hawk's Proving Ground

PSP

- 78 Silent Hill Origins
- 80 SOCOM: Tactical Strike
- 81 Warhammer 40.000: Squad Command



Silent Hill Origins | 78

TEST: Der erste „richtige“ Teil für die PSP muss sich ab Seite 78 behaupten.

TIPPS

Cheats & Codes

- 94 Tony Hawk's Proving Ground

THEMA DES MONATS

Call of Duty 4: Modern Warfare

SEITE 2:

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

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:

Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)

Vorschau

Army of Two (PS3)
Bionic Commando (PS3)
Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
WipEout HD (PS3)

Test

Assassin's Creed (PS3)
Die Simpsons (PS3)
Guitar Hero III: Legends of Rock (PS3)
Lair (PS3)
Pursuit Force: Extreme Justice (PSP)
Silent Hill Origins (PSP)
SOCOM: Tactical Strike (PSP)
Tony Hawk's Proving Ground (PS3)
Warhammer 40.000: Squad Command (PSP)

Bonus

Army of Two (Präsentation)
Assassin's Creed (Präsentation)
BlackSite (Entwicklertagebuch)
Enemy Territory: Quake Wars
Fracture (Making-of)
The Eye of Judgment (Tutorial)
Turok (Präsentation)
Uncharted: Drake's Schicksal (Making-of)

Spiel-Trailer

Bionic Commando
Burnout Paradise (Carson Annihilator)
Burnout Paradise (Carson GT Concept)
Burnout Paradise (Hunter Manhattan)
Burnout Paradise (Montgomery Hawker)
Devil May Cry 4
Die Simpsons – Das Spiel
Need for Speed ProStreet
Soul Calibur IV
Time Crisis 4
Turok
Unreal Tournament 3

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 12/2007, 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:

Bionic Commando
Devil May Cry 4
Turok
Unreal Tournament 3

Guitar Hero III:
Legends of Rock
Lair
Tony Hawk's
Proving Ground

TEST:

Assassin's Creed
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Die Simpsons – Das Spiel

VORSCHAU:

Army of Two
Bionic Commando
Gran Turismo 5 Prologue
WipEout HD

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





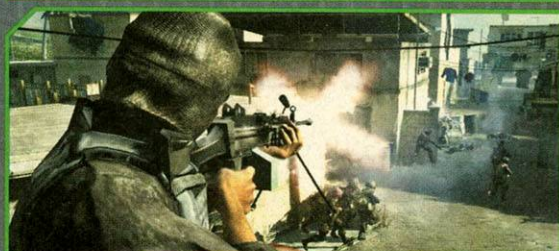
CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

WWW.CALLOFDUTY4MW.DE

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.



**„FETTE GRAFIK,
MITREISSENDE
EINZELSPIELER-KAMPAGNE
UND EXZELLENTER
MULTIPLAYER-MODUS.“**

- MANIAC 10/2007

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.

**„SCHLICHT UND ERGREIFEND
DER EGO-SHOOTER
DES JAHRES!“**

- PLAY³ 11/2007

JETZT ERHÄLTlich!



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE

PC
DVD
ROM



ACTIVISION

© 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. "E", "P", "S", "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.

www.activision.de





Stolperfalle

Erst *GTA*, jetzt *Metal Gear Solid*. Die zwei meistersehnten Titel für die PlayStation 3 können den ursprünglich angepeilten Termin nicht halten. Während sich die Gerüchte verdichten, dass sich *GTA* erneut noch etwas nach hinten verschiebt, wurde *Metal Gear Solid 4* nun offiziell auf das 2. Quartal 2008 verschoben. Die Begründung: Das Spiel soll weiter verbessert und den Wünschen der Spielerschaft angepasst werden. Das klingt nicht nur recht oberflächlich, das ist es auch. Und es zeigt eine Entwicklung, die sich in Zukunft immer öfter wiederholen wird. Videospiele mit den Ausmaßen eines *GTA* oder *Metal Gear Solid* sind nicht mal eben in einer Mittagspause programmiert und die Zeitplanung

wird immer schwerer. Auch die wirtschaftliche Bedeutung ist immens gestiegen. Rockstar mag eine Menge hübscher Titel in der Pipeline haben, ein floppendes *GTA* würde aber nicht weniger als die Existenz des Unternehmens bedrohen. Das mag im Fall Konami und *Metal Gear Solid* nicht ganz so extrem ausfallen – und in beiden Fällen sind Flops sehr unwahrscheinlich –, aber als Hersteller will man in diesem Punkt natürlich auf Nummer sicher gehen. Die Folge sind Verzögerungen und missmutige Fans, die immer wieder Geduld beweisen müssen. Glücklicherweise kommt der Software-Express für die PS3 langsam ins Rollen, sodass man sich die Wartezeit sehr gut vertreiben kann. (mb)

TOPS & FLOPS

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



BILD: PLAYZONE

VOLLE REGALE

Mit Assassin's Creed und Call of Duty 4 stehen zwei absolute Hämmer auf den meisten Wunschlisten der PS3-User.



BILD: VIVENDI

VOLL AUF DIE FRESSE

Brütal Legend ist ebenso witzig wie originell und dürfte nicht nur Freunde von Nietenarmbändern begeistern.



BILD: KONAMI

VOLLE HOSEN

Erst GTA, jetzt Metal Gear Solid – PS3-Spieler werden derzeit auf ihre Gedulds- und Leidenschaft hin überprüft.



BILD: PLAYZONE

VOLL VERSCHOBEN

Die Testversion von Army of Two war schon in der Redaktion, da entschloss sich EA, den Titel auf 2008 zu verschieben.



BILD: PLAYZONE

VOLL DANEBEN

Als „Revolution des Hack&Slay-Genres“ angekündigt, entpuppt sich Beowulf als lieblose Dutzendware von der Stange.

Lost Planet Extreme Condition

Ein Eisplanet, gigantische Kreaturen und schwer bewaffnete Kampf-Mechs.

Hersteller: Capcom, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.lostplanet-thegame.com

Über 1,6 Millionen Mal ist *Lost Planet* für Xbox 360 und PC bereits über den Ladentisch gegangen. Im nächsten Jahr müssen sich auch PS3-Besitzer warm anziehen. Denn der Sci-Fi-Shooter macht seinem Titelzusatz alle Ehre und versetzt Sie in ein nicht nur klimatisch höchst ungastliches Szenario. Im ewigen Eis machen Sie entweder zu Fuß oder an Bord mächtiger Kampfroboter (Vital Suits) Jagd auf allerlei garstige Kreaturen. Neben der Einzelspieler-Erfahrung wird *Lost Planet* auch auf der Sony-Konsole einen Multiplayer-Part für bis zu 16 Spieler bieten.

Exklusiv auf der PlayStation 3 werden online vom Start an 16 Maps sowie zahlreiche neue Charaktere zur Verfügung stehen. Zu den enthaltenen Mehrspielermodi zählen Elimination (Death-match) und Team Elimination (TDM), PostGrab (Eroberung) und

Fugitive (Flüchtiger). *Lost Planet: Extreme Condition* stammt von den Entwicklern der *Onimusha*- und *Devil May Cry*-Serien und wird voraussichtlich im 1. Quartal 2008 erscheinen.

(to)



ÜBERLEGEN Ohne einen wendigen Vital-Suit-Kampfroboter haben Sie gegen dieses Monstrum kaum eine Chance.

BILD: CAPCOM



SCHNEE-GESTÖBER Auf dem verlorenen Planeten machen Ihnen nicht nur die Kreaturen zu schaffen.

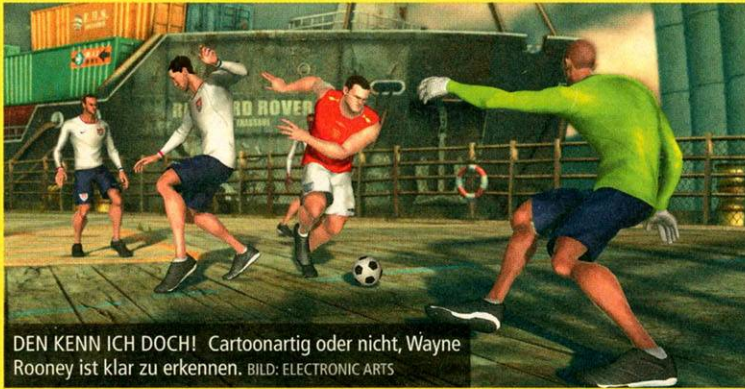
BILD: CAPCOM



KONTRASTPRO-GRAMM Außen ist's bitterkalt, unter dem Steg fließt brodelnde Lava.

BILD: CAPCOM





DEN KENN ICH DOCH! Cartoonartig oder nicht, Wayne Rooney ist klar zu erkennen. BILD: ELECTRONIC ARTS

FIFA Street 3

Zurück auf die Straße: EAs Next-Generation-Kick

Hersteller: Electronic Arts, Termin: Frühjahr 2008, Web: www.electronic-arts.de

Die FIFA Street-Serie kehrt zurück – diesmal exklusiv für die Next-Generation-Konsolen PlayStation 3 und Xbox 360. Basierend auf der Engine von *NBA Street Homecourt* verwandelt EA 250 authentische Fußball-Stars in cartoonartige Versionen von sich selbst, die mit dezent übernatürlichen Fähigkeiten auf Bolzplätzen gegeneinander antreten. Es wird vier Spielertypen geben: Trickster (grandiose Dribbler), Spielmacher (passen stets perfekt), Enforcer (stoppen jeden Gegenspieler mit knallharten Tackles) und Finisher (Meister des Kopfballs und Fallrückziehers). Per Knopfdruck können Sie einen angenommenen Ball kunstvoll in der Luft halten, ein Druck auf L1 stoppt das Leder im nächstbesten Moment – je nach Situation einfach auf dem Fuß oder auch mal zwischen den Schulterblättern. (mp)



DIE BRASILIANER 250 Spieler aus 18 Ländern werden spielbar sein. BILD: ELECTRONIC ARTS

Sega Superstar Tennis

Gipfeltreffen der Sega-Maskottchen

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

Die Zusammenarbeit mit Nintendo an *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* hat Sega zu weiteren Sportspielen inspiriert – bald gibt's endlich die Antwort auf die großartige *Mario Tennis*-Reihe! Über 15 Sega-Maskottchen treten auf dem Tennisplatz gegeneinander an, darunter Sonic, Ulala aus *Space Channel 5*, Affe AiAi aus *Super Monkey Ball* und sein Affenkollege Amigo aus *Samba de Amigo*. Jede Spielfigur kriegt individuelle Spezialfähigkeiten und eine eigene Spielumgebung verpasst. Den meisten Spaß versprechen die Doppel- und (auf der PS3) Online-Matches, doch durch einen Turniermodus sollten auch Einzelspieler ihren Spaß auf dem Court haben. (mp)



AUFSCHLAG HEDGEHOG! Heimvorteil für Sonic in der Green Hill Zone! BILD: SEGA



SONIC GEGEN ULALA Im Bild die farbenfrohe Amigo-Stage. BILD: SEGA

VALKYRIE-PROFILE-GEWINNSPIEL

Besser spät als nie!

Valkyrie Profile 2: Silmeria ist endlich auch in Deutschland erhältlich. Zur Feier des Ganzen verlosen wir in Zusammenarbeit mit Square Enix vier exklusive Fanpakete! Diese enthalten:

4x

Valkyrie-Profile-Fanpaket mit

- Vollversion *Valkyrie Profile 2: Silmeria* für PlayStation 2
- Die exklusive „Sound Complete Box“ mit Orig. Soundtrack Vol. 1
- 5 Hochglanz-Postkarten mit Spielmotiven im Pappschuber (ohne Abbildung)

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, senden Sie uns eine Postkarte oder SMS mit dem Kennwort „PZ83“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!



NEWS-TICKER

PS3-FIRMWARE 2.0 Seit Anfang November ist die mit Spannung erwartete Firmware 2.0 für die PS3 verfügbar, die einige nette neue Features bietet – etwa die Möglichkeit, per Remote Play seine PS3 mittels PSP einzuschalten, um von unterwegs auf seine Videos und Musikstücke zugreifen zu können. Das am meisten geforderte Feature fehlt aber immer noch: Der XMB-Zugang während des Spielens, um zum Beispiel hereinkommende Nachrichten beantworten zu können. Schade!

BURNOUT-DEMO KOMMT! Obwohl *Burnout Paradise* für die PS3 erst am 24. Januar erscheinen soll, hat Electronic Arts bereits für Dezember eine spielbare Demo für den PlayStation Store angekündigt.

KOMMT ELITE IV? Glaubt man Internet-Berichten, so hat Frontier-Chef David Braben bei einer Präsentation erstmals ein *Elite IV* in Aussicht gestellt – für PC, PS3 und Xbox 360.

NEUES PS3-BUNDLE Kaum ist die 40-GB-Byte-PS3 auf dem Markt, gibt's ein erstes Bundle-Angebot von Sony: Für 429 Euro gibt's die Konsole samt dem Blu-ray-Film *Spider-Man 3* und der exzellenten offiziellen Bluetooth-Fernbedienung. Keine große Ersparnis, aber ein gutes Paket!

KOMMT EIN NEUES JAK? Evan Wells, Co-Präsident von Naughty Dog, ließ in einem Interview fallen, dass das Team gerne ein *Jak*-Spiel für die PS3 entwickeln würde. Der Zeitpunkt sei allerdings noch unklar und man wolle etwas machen, das sich deutlich von den PS2-Spielen unterscheidet.

F1-SPIEL VON EA? Angeblich hat Electronic Arts einen hoch dotierten Vertrag mit dem Formel-1-Fahrer Lewis Hamilton abgeschlossen, um ihn als Zugpferd für ein kommendes Spiel zu gewinnen – es ist dabei unklar, ob es ein Spiel mit offizieller F1-Lizenz sein wird. Wir warten noch auf die offizielle Pressemitteilung, da die bisher einzige Quelle – das britische Boulevardblatt *The Sun* – nicht eben die verlässlichste ist.

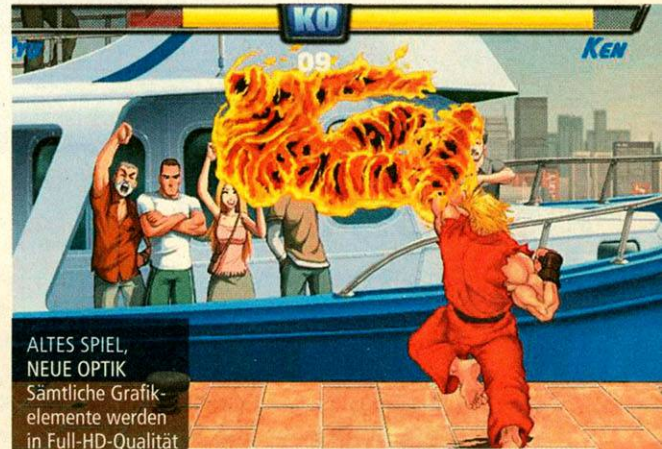
Doppeltes Street-Fighter-Revival

Street Fighter IV kommt! Dazu erste Bilder vom HD-Remix.



Hersteller: Capcom, Termin: 2008 (HD Remix), Web: blog.capcom.com

Die Full-HD-Neuaufgabe von *Super Street Fighter II Turbo* ist schon länger angekündigt, jetzt gibt's endlich ein paar Bilder vom Gameplay. Obwohl die Animationen – der Original-Spielbarkeit wegen – auf dem Stand von 1991 sind, wurden jedoch sämtliche Grafiken in 1080p-Qualität neu erstellt. Neben dem optisch aufgemotzten Originalspiel wird es eine spielerisch im Detail nochmals überarbeitete Fassung geben, die erstmals im vollen 16:9-Format läuft. Ein echtes Next-Generation-Spiel wird hoffentlich das erstmals angekündigte *Street Fighter IV*, zu dem es allerdings praktisch noch keine Informationen gibt – nicht mal das System steht bislang fest. Die Entwicklung des Titels, zu dem ein Zeichentrick-Teaservideo mit einem Kampf zwischen Ken und Ryu gezeigt wurde, hat gerade erst begonnen, der Release ist noch über ein Jahr entfernt. Das Video finden Sie auf www.streetfighterworld.com. (mp)



ALTES SPIEL, NEUE OPTIK
Sämtliche Grafikelemente werden in Full-HD-Qualität neu gezeichnet.
BILD: CAPCOM

SPIELGRAFIK ODER NICHT? Wird Ken in *Street Fighter IV* so aussehen wie im ersten Teaservideo?
BILD: CAPCOM



Bionic Commando

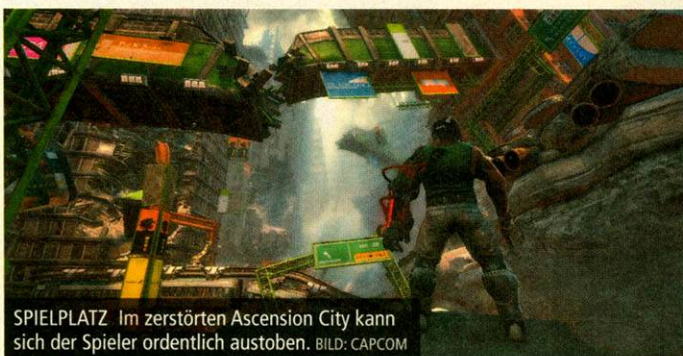
Der Action-Klassiker erfährt seine Next-Gen-Wiederbelebung.



Hersteller: Capcom, Termin: 2008, Web: www.bioniccommando.com/de

Nach 20 Jahren kehrt Titelheld Nathan Spencer auf die Bildschirme zurück. Im Jahre 1988 hetzte der Regierungsagent auf dem NES durch pixelige 8-Bit-Landschaften. Jetzt erstrahlt er auf PlayStation 3 in ganz neuem HD-Glanz. Der Geschichte nach wurde er von seinem Auftraggeber verraten und soll eigentlich hingerichtet werden, doch als ein mächtiges Erdbeben Ascension City in Schutt und Asche legt und Terroristen die Ruinenstadt übernehmen, wird der Todgeweihte reaktiviert. Nathans

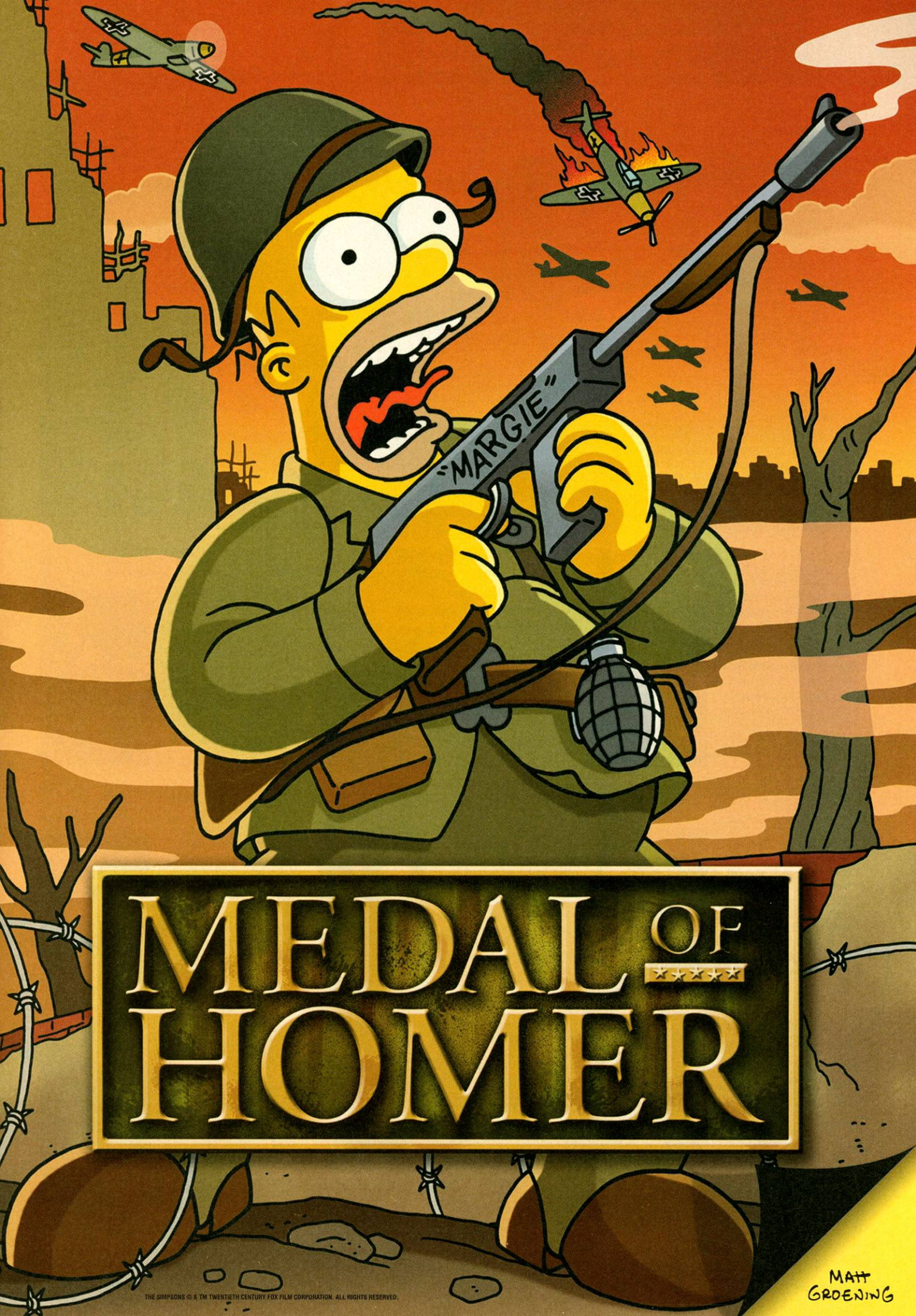
Markenzeichen ist ein kybernetischer Arm, mit dem er wie Spider-Man durch die Lüfte schwingt, Hochhausfassaden erklimmt oder sich von steilen Felswänden abseilt. Zudem können mit dem überaus kräftigen Metallarm große Objekte wie Felsbrocken oder Autowracks aufgehoben und auf Widersacher geschleudert werden. Hinter der Entwicklung steckt das schwedische Studio GRIN, welches unter anderem die *Ghost Recon: Advanced Warfighter*-Serie für den PC umsetzte. (to)



SPIELPLATZ Im zerstörten Ascension City kann sich der Spieler ordentlich austoben. BILD: CAPCOM



BOSSGEGNER Auch diesem blechernen Gesellen wird irgendwie beizukommen sein. BILD: CAPCOM



MEDAL OF HOMER

Diesen Monat:

Zehn Bands, die wir in Rock Band wollen

Die Songauswahl von Rock Band ist erste Sahne. Aber unserer Meinung nach hätten sich die Entwickler ruhig etwas mehr trauen dürfen. Ausgefallene Bandvorschläge:

1 Broken Social Scene

Irgendwann retten kanadische Bands die Welt. Mit dem von Kevin Drew mitbegründeten Künstlerkollektiv Broken Social Scene als Speerspitze. Der im 7/4-Takt geschriebene Song „7/4 Shoreline“ wäre auch für Drummer fordernd. Apropos Kevin Drew: ein paar Songs seiner Soloplatte „Spirit If ...“ gehören auch mit dazu. „Backed Out On The ...“ z.B. ist ein knapp vierminütiger Herzgasmus. Und wo wir bei kanadischen Bands sind – The Weakerthans müssen eigentlich auch sein. Deren Musik wertet nämlich die Lebensqualität auf.



BILD: ARTS & CRAFTS CITYSLANG

2 Horse The Band

Was Rock Band ganz eindeutig fehlt, ist ein Tasteninstrument. Dann könnte man nämlich den Nintendocore (sozusagen Hardcore mit fiepsigen 8-Bit-Synthies) dieser abgefahrenen Amis spielen. Für noch mehr gepflegten Lärm der etwas anderen Art würden wir auch ein paar Songs der Blood Brothers sehr begrüßen. Auf Kosten der Stimmbänder des Sängers.



BILD: PLUTO RECORDS

3 Tomte

Bei SingStar war es schon immer so, dass einige internationale Acts mit deutschen Künstlern ersetzt wurden. Ersetzen wollen wir in Rock Band nichts, aber mit ein wenig (gutem) deutschen Liedgut könnte man die Liste schon erweitern. Label-Kollegen wie Kettcar oder Olli Schulz kann man dann gleich mit einkaufen.



BILD: GRAND HOTEL VAN CLEEF

4 Greg-Dulli-Bands

Greg Dulli ist der Mann hinter dem Klassiker Afghan Whigs und dem aktuellen Projekt Twilight Singers. Die sind so großartig und wegweisend, dass wir sie beide in der Liste haben wollten. Deswegen haben wir hier ein wenig geschummelt. Wobei, das tun wir bei der Aufzählung mehrerer Bands unter einzelnen Punkten eh die ganze Zeit.



BILD: SAM HOLDEN

5 Elliott Smith

Wenn der Schlagzeuger 'ne Pause braucht und der Gitarrist seine blutenden Finger verarzten muss, dann ist es Zeit für ein akustisches Intermezzo. Da kann der Sänger gleich beweisen, dass auch er die Nylonsaiten streicheln kann. Ein Akustik-Gitarren-Controller wäre fein! Alternativen: „Lua“ von Bright Eyes oder Klassiker von Johnny Cash.



BILD: ANTI

6 The Cure

Wenn die Freundin mal wieder lästert, dass Rock Band ein Spiel für Prols und Möchtegern-Rocker wäre, kann sie mit den perfekten Pop-Songs ruhig gestellt werden. Welches Mädchen schmelzt bei Hits wie „Just Like Heaven“ nicht dahin? Auch The Smiths sind 80er-Jahre-Pop-Helden, die sich gut in der Tracklist machen würden.



BILD: UNIVERSAL

7 Fugazi

Diese Jugend von heute. Glaubte, Billy Talent & Co. wären das Maß aller Dinge. Dabei hätte es solche Bands ohne alte Helden wie Fugazi, aber auch At The Drive In oder Refused nie gegeben. Deshalb fordern wir Nachhilfeunterricht in Sachen Musikgeschichte, speziell für die Weiterentwicklung des Rocks in Richtung Hardcore.



BILD: DISCHORD

8 Deichkind

Zugegeben, Elektro-Mucke (nicht zu verwechseln mit Techno!) eignet sich nicht allzu gut für das Prinzip von Rock Band. Dafür hat man beim Abspacken mehr Bewegungsfreiheit. Neben Deichkind sorgen auch Saalschutz, Räuberhöhle, Mediengruppe Telekommander, Plemo, Der Tante Renate oder Egotronic für gute Laune und die derbste Party seit langem.



BILD: UNWERSX

9 Death fr. Above 1979

Musik gewordener Sex. Death from Above 1979 sind mit ihrer Kombination aus Schlagzeug und Bassgitarre ausgefallene Minimalisten. Wers lieber schwoofig mag, sollte die Möglichkeit haben, !!! (Chk Chk Chk) zu spielen. Und für Querdenker brauchen wir Portugal. The Man. Ihr Sex-O-Meter würde radikal ansteigen!



BILD: LAST GANG RECORDS

10 Mogwai

Um den Schwierigkeitsgrad nach oben zu schrauben, könnte man einfach seelenloses Prog-Gewichse ins Line-up aufnehmen. Sehr viel schwerer als virtuose Technik zu beherrschen ist es aber, herzerreißend schöne Musik zu spielen, die trotz zärtlicher Töne wahnsinnig laut ist. So wie es Mogwai, aber auch 65daysofstatic oder Envy tun.



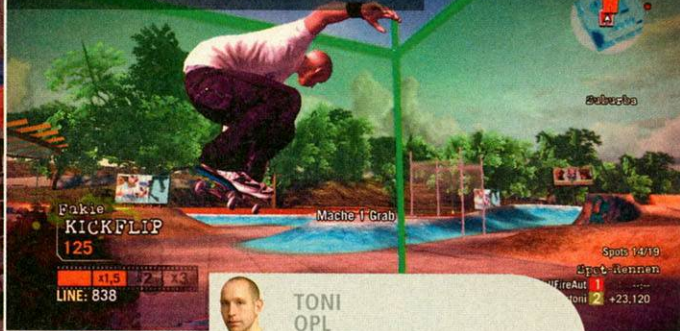
BILD: MATADOR

skate

Wie rollt es sich im PlayStation Network durch San Vanelona? Wir fahren ausgiebig Probe.



TÜCKISCH Wer die Trickvorgabe beim Durchfahren nicht erfüllt, muss umkehren. BILD: PLAYZONE



AUTOR: TONI OPL

Ohne Internetverbindung sind die Multiplayer-Möglichkeiten von skate doch arg begrenzt. Dies ändert sich, sobald Sie online gehen. Dann dürfen Sie sich mit bis zu drei weiteren Joypad-Skatern in verschiedenen Wettkämpfen messen oder gemütlich im Freeski-Modus herumcruisen. Mit dem schweißtreibenden Spot-Race gibt es sogar eine online-exklusive Spielvariante. Hier rasen Sie mit Ihren Kontrahenten über eine abgesteckte Route um die Wette. Der Unterschied zum halbsbrecherischen Todesrennen ist allerdings, dass innerhalb grün markierter Areale stets ein ganz bestimmtes Manöver (Grind, Fliptrick etc.) gezeigt oder eine Punktevorgabe geknackt werden muss.

Ein weiteres Highlight der Online-Modi ist der Spot-Battle, bei dem stets nacheinander um den krasssten Trick an einem vorgegebenen Hindernis geskatet wird. Hinzu kommen noch

Best Trick und Jam. In beiden Spielvarianten skaten alle gleichzeitig drauflos und müssen innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits eine möglichst spektakuläre Performance aufs Parkett legen. Allerdings wird bei Best Trick logischerweise nur das tollste Manöver gewertet, während bei Jam die Punkte aller Aktionen addiert werden.

Wer zwischendurch eine Pause braucht, verschickt über den skate-Messenger Nachrichten oder sieht sich Fotos und Videos an, die von anderen Spielern hochgeladen wurden. Selbstverständlich dürfen Sie ihre besten Schnappschüsse und Drehs auch selbst uploaden und von der Community bewerten lassen. ■



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:	Thrasher: Skate & Destroy (PSone)

WERTUNG	86%	82%	90%
MULTIPLAYER	81%	SINGLEPLAYER	85%

skate macht online einen Heidenspaß, aber die angesprochenen Mängel drücken auf die Spielspaßbremse.

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP
PlayStation Portable



Jetzt in die SIMPSONS DAS SPIEL



www.simpsons-spiel.de

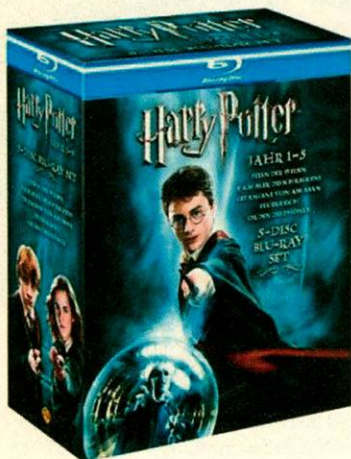
Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. "PlayStation", "PLAYSTATION", the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

This game contains parodies of third party trademarks, games, characters and other material. This game is not authorised or approved by the owners of that content, and there is no affiliation or association between The Simpsons Game, Electronic Arts Inc. and its Licensors with those third parties.



Harry Potter: Jahr 1 – 5

Alle bisherigen Harry-Potter-Filme endlich auf Blu-ray Disc!



Es ist erstaunlich, doch bis Mitte November gab es nicht einen einzigen *Harry Potter*-Film als HD-Version. Doch das änderte sich mit einem Schlag, als Warner Bros. gleichzeitig alle fünf der bisherigen Filme auf den Markt brachte – wahlweise einzeln oder in einer schicken Sammelbox. Und angesichts der normalen Blu-ray-Filmpreise von teils über 30 Euro sind die geforderten 117,97 Euro von amazon.de (dem exklusiv-Anbieter für die Box) sogar ein ordentliches Angebot. Kritik gibt's nur für die Tonformate: Anstatt Dolby TrueHD oder unkomprimierten PCM-Sound gibt's hier nur Dolby Digital 5.1 (bei den ersten zwei Filmen 5.1 EX) – das dafür aber in gleich bis zu zehn Sprachen! Eine merkwürdige Entscheidung, denn welcher Europäer braucht *Harry Potter* auf Japanisch? (mp)



BILD: WARNER BROS



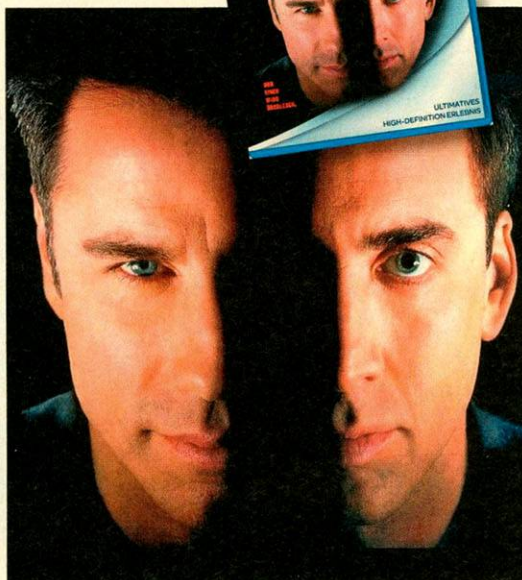
BILD: WARNER BROS

Im Körper des Feindes: Face/Off



Ein Action-Klassiker erstmals in HD-Qualität

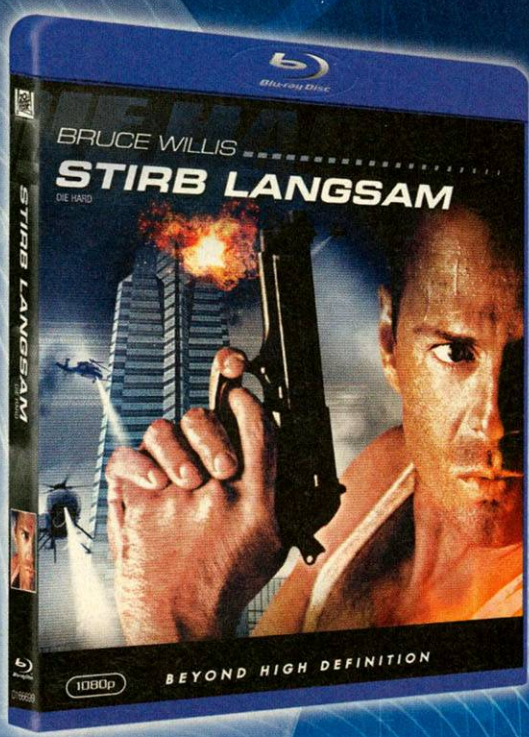
John Woos größter Hollywood-Erfolg *Face/Off* gilt zu Recht als Meilenstein des modernen Action-Kinos, doch sonderlich gut sah er in keiner der bisherigen DVD-Fassungen aus. Umso erfreulicher, dass die neue Blu-ray-Variante davon bis auf leichtes Bildrauschen optisch einen hervorragenden Eindruck macht! Die Story um einen Polizisten, der sich das Gesicht eines Verbrechers transplantieren lässt, um undercover ermittelnd eine drohende Bombenexplosion zu verhindern, holt aus dem entscheidenden Kniff erstaunlich viel psychologische Tiefe raus: Der Verbrecher kann fliehen und schnappt sich wiederum das Gesicht seines Gegenübers – und damit seine komplette Identität. Schade nur, dass es praktisch keinerlei Extras gibt – zum Blu-ray-Preis sollte da eigentlich mehr drin sein! (mp)



AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

2001: Odyssee im Weltraum	7. Dezember
Als das Meer verschwand	23. November
Black Christmas	3. Dezember
Blade Runner – Final Cut	7. Dezember
Bram Stoker's Dracula	8. November
Bug	6. Dezember
Cars	6. Dezember
Chronos	16. November
Das Leben des Brian	22. November
Das Parfum	8. November
Der Polarexpress	23. November
Die Legende des Zorro	6. November
Die Simpsons – Der Film	3. Dezember
Edward m.d. Scherenhänden	2. November
Eine Frage der Ehre	6. Dezember
Eyes Wide Shut	7. Dezember
Fantastic Four: Rise of the ...	15. Dezember
Flyboys	3. Dezember
From Hell	3. Dezember
Full Metal Jacket – Special Edt.	7. Dezember
Hannibal Rising	3. Dezember
Harry Potter I	16. November
Harry Potter II	16. November
Harry Potter III	16. November
Harry Potter IV	16. November
Harry Potter V	16. November
Hollow Man	6. Dezember
Im Körper des Feindes – Face/Off	25. Oktober
La Vie en Rose	26. November
Lucas der Ameisenschreck	23. November
Master and Commander	3. Dezember
Neues vom Wixxer	3. Dezember
Ocean's Eleven	9. November
Ocean's Twelve	9. November
Pathfinder	3. Dezember
Pirates of the Caribbean III	22. November
Santa Clause 3	1. November
Scooby-Doo – Der Kinofilm	23. November
Shining	7. Dezember
Species	2. November
Sterben für Anfänger	5. Dezember
Stirb Langsam	2. November
Stirb Langsam 2	2. November
Stirb Langsam 4.0	2. November
Sunshine	3. Dezember
Tekkonkinkreet	25. Oktober
The Day After Tomorrow	3. Dezember
The Hills Have Eyes	2. November
Tideland	5. November
Uhrwerk Orange	7. Dezember
Unheimliche Beg. der dritten Art	22. November

Das wird Ihr schärfstes Weihnachten!



**Wahre Action
erstmals in
High-Definition-
Qualität!**

WEITERE BLOCKBUSTER AUF 
Kristallklarer Sound - Bisher unerreichte Bildqualität



JETZT AUF 

AB 03.12.2007

Weitere Infos zu allen erhältlichen Blu-ray Discs unter: www.fox.de/bluray



© 2007 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Alle Rechte vorbehalten. © 2007 MGM Home Entertainment LLC. Alle Rechte vorbehalten. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und deren zugehörige Unternehmen. Vertrieb durch Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt/Main.



Army of Two

Anstatt hohe Erwartungen nicht erfüllen zu können, verschiebt EA den sehnlichst erwarteten Shooter auf nächstes Jahr.

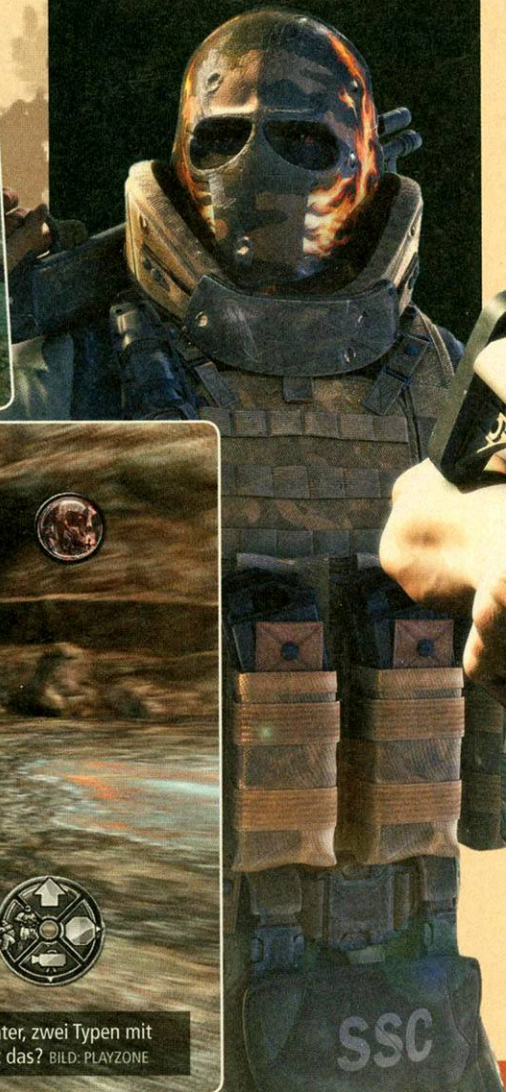
AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

An dieser Stelle hätte eigentlich der Test zu *Army of Two* stehen sollen. Nur wenige Wochen vor Release wurde dann aber per Pressemeldung bekannt gegeben, dass der Titel auf 2008 verschoben wird. Darin wird EA-Chef Frank Gibeau zitiert: „*Army of Two* hat das Potenzial, ein lange währendes EA-Franchise zu werden. Deshalb ist es wichtig, dass schon der erste Titel vernünftig umgesetzt wird.“ Unsere Review-Version wurde damit also kurzerhand zur Preview-Fassung degradiert. Normalerweise sind solche Verschiebungen ein Ärgernis, in diesem Fall waren wir aber regelrecht erleichtert. Unser vermeintliches Testergebnis fiel nämlich sehr ernüchternd aus. *Army of Two* wirkt derzeit tatsächlich noch unfertig und hat, wie es Frank Gibeau so banal wie treffend formuliert, Potenzial, das zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht ganz ausgeschöpft wird.



Fakten

- Komplett teambasiertes Actionspiel
- Koop-Modus online, im Splitscreen oder mit KI spielbar
- Versus-Modus für zwei Zweier-Teams
- Aufrüstbare Waffen
- Politisch brisantes Setting



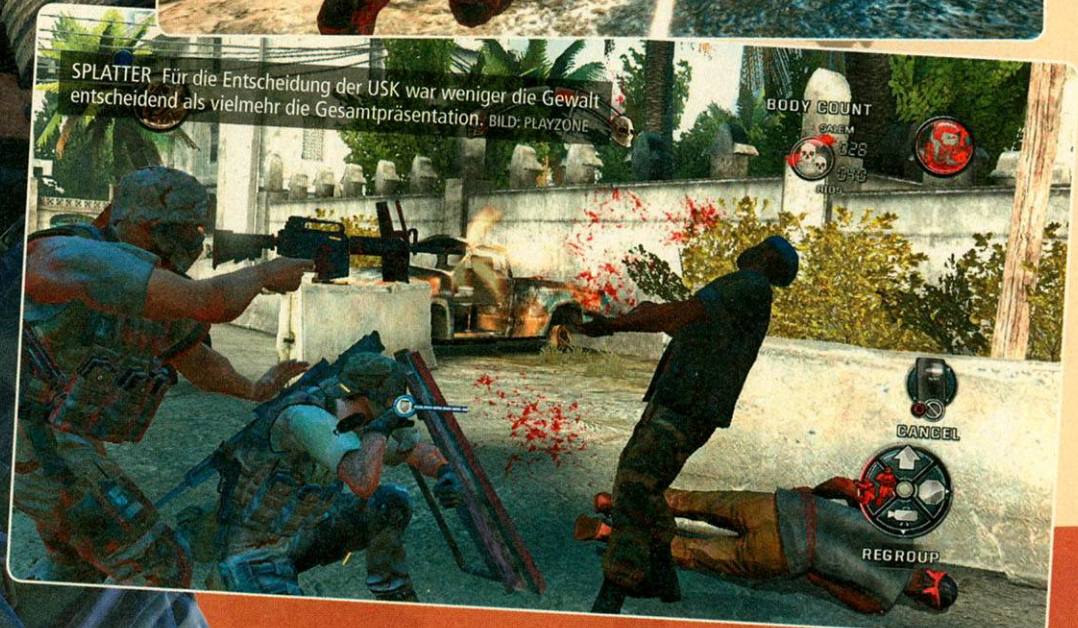
TEAMWORK ÜBER ALLES

Das kooperative Gameplay mag zwar kein Novum im Genre sein, *Army of Two* wurde aber von Grund auf als Koop-Shooter entworfen und legt demnach einen ganz anderen, umfangreicheren Fokus auf das teambasierte Zusammenspiel der beiden Hauptcharaktere. Wo man in anderen Spielen den Partner, sei er nun von einem zweiten Mitspieler oder der KI gesteuert, im Zweifelsfall auch mal hinter einer Ecke warten lassen und anstehende Aufgaben im Alleingang erledigen kann, erfordert dieser Titel in wirklich jeder Situation tadelloses Teamwork. Das fängt bereits bei ganz grundlegenden Basics wie dem Überqueren von Hindernissen, dem Öffnen von Türen oder dem

Entschärfen von Fallen an, zieht sich aber auch über kurzweilige Fahrzeugeinlagen bis hin zu den für einen Shooter charakteristischen Actionsequenzen (eine Erläuterung aller Elemente des Spiels finden Sie im Extrakasten auf diesen Seiten). Am meisten Spaß macht das natürlich online mit einem menschlichen Mitspieler, wo Sie via Headset Ihre Vorgehensstrategien kommunizieren. Wer keinen Kumpel parat hat, überlässt die Kontrolle der zweiten Figur der KI. Dieser kann man dann über das Digikreuz einfache Befehle wie „Stürmen“, „Sammeln“ und „In Deckung gehen“ erteilen. Das funktioniert, bis auf wenige Aussetzer, bei denen unser Mitstreiter den Weg zu unserer Position nicht selbstständig gefunden

hat oder aber über das Ziel hinausschoss, erfreulich gut. *Army of Two* ist damit auch für Einzelspieler interessant. Allerdings entgeht diesen neben dem weitaus spaßigeren Online-Koop-Modus auch ein Versus-Modus, in dem zwei Zweier-Teams gegeneinander antreten, um Geld zu scheffeln. Überhaupt spielt Bares eine große Rolle. Für das Absolvieren von Aufgaben werden Sie entlohnt. Neben Primärzielen werden Sie gelegentlich auch über optionale Sekundärziele informiert oder können versteckte Geldkoffer aufspüren. Das Ersparne geben Sie dann bei vier Händlern aus. Hier kaufen und upgraden Sie Haupt-, Neben- und Sonderwaffen, legen sich neue Rüstungen und sogar schickere Masken zu.

» Normalerweise sind Verschiebungen ein Ärgernis, in diesem Fall waren wir aber regelrecht erleichtert. «



BASS! BASS! WIR BRAUCHEN BASS!

Insgesamt gibt es sechs Missionen. Das mag wenig klingen, die einzelnen Levels sind aber abwechslungsreich und in mehrere Teilabschnitte untergliedert. Und damit wären wir bei den Punkten angelangt, für die die Entwickler noch eine Gnadenfrist erhalten haben. Die Rücksetzpunkte sind beispielsweise nur am Beginn eines Teilabschnittes gesetzt. Versauen Sie also ein Hauptziel am Ende eines solchen Abschnittes, müssen Sie den gesamten Teil noch einmal spielen.

Und mitunter dauert das schon mal gute 30 Minuten. Das ist auch besonders deshalb ein Problem, weil einige Ziele nicht eindeutig beschrieben werden, aber oft unter Zeitdruck bewältigt werden müssen. Der Punkt, der uns aber besonders enttäuscht hat, war die mangelhafte Inszenierung der Action. Von einem Spiel wie *Army of Two* erwarten wir nicht weniger, als dass es ordentlich kracht. Aber die Waffensounds sind recht mager, Granaten explodieren mit einem kümmerlichen „Paff“ und selbst provisorisch

aus Holz und Wellblech zusammengebastelte Marktstände halten stärkstem Dauerbeschuss stand. In der jetzigen Form ist *Army of Two* somit „nur“ ein gutes Action-Spiel, aus dem noch sehr viel mehr herausgeholt werden kann. Die Verschiebung ist ein notwendiges Übel.

MORALISCH VERWERFLICH?

Doch selbst wenn all diese Punkte noch überarbeitet werden, stehen heiße Wertungsdiskussionen ins Haus. Dann stellt sich nämlich immer noch die Frage, ob

**There's no „I“ in „Team“!**

Army of Two wurde als Koop-Spiel entworfen. Demnach gibt es auch so gut wie keine Aufgabe, die Sie allein bewältigen können. Jede Tätigkeit erfordert das Zusammenspiel von Rios und Salem, beziehungsweise der beiden Spieler – nicht nur beim Ballern, auch bei elementaren Aktionen.

**Aggro**

Feuert ein Spieler aus allen Rohren, zieht das die Aufmerksamkeit der Gegner auf ihn. Die andere Spielfigur wird dann halbtrensparent dargestellt und ist für die Widersacher zwar nicht unsichtbar, aber nebensächlich. Eine perfekte Chance, besonders zähen Zeitge-nossen in den Rücken zu fallen.

**Back-to-Back**

Wenn Salem und Rios von Geg-nermassen umzingelt sind (oftmals zu Beginn eines Levels), stellen sie sich Rücken an Rücken und lassen die Läufe glühen. Das Geschehen läuft dann in Zeitlupe ab, um Ihnen noch mehr Präzision für diese wahrlich brutale Selbstschutzmaß-nahme zu ermöglichen.

**Hilfestellung**

Manche Vorsprünge können nur durch eine Räuberleiter erklo-men, einige Türen nur zu zweit geöffnet werden. In Gefechten wird Teamgeist ebenfalls belohnt: während ein Spieler Schilde oder alte Autotüren vor sich trägt, feuert der andere aus dieser mobilen Deckung heraus weiter.

**Fahrzeuge**

Fahrzeuge sind oft ein willkomme-nes Transportmittel. Während ein Spieler das Gefährt steuert, nimmt der andere hinter dem Geschütz Platz. Per Knopfdruck können die Plätze auch getauscht werden. Zur Auswahl stehen Buggy, Jeep, Panzer und Luftkissenboot. Leider steuern sich diese arg schwammig.

wir so ein Spiel überhaupt bewerten wollen, beziehungsweise aus Gründen der Political Correctness bewerten dürfen. Schon allein das Setting hat es in sich: Ihr Arbeitgeber, die Security and Strategy Corporation, ist ein privates Militärunternehmen, das Krieg betreibt, um daraus Profit zu schlagen. Als ob das thematisch nicht schon heikel genug wäre, zieht der Chef auch noch Aufträge in realen Einsatzgebieten wie Somalia, Afghanistan und den Irak an Land, wo Sie gegen Al-Qauida und Co. kämpfen sollen. Richtig

problematisch ist aber die Coolness der Hauptfiguren Salem und Rios. Die beiden Söldner scheinen ihre Einsätze schon fast als Spaßveranstaltung zu betrachten, lassen permanent flapsige Sprüche vom Stapel und gratulieren sich auf Knopfdruck mit Handschlag und Luftgitarren für besonders gelungene Gemetzel. Die USK findet genau das ein wenig zu cool, verwehrt dem Titel deswegen kurzerhand einen Stempel und bringt ihn somit in akute Indizierungs-Gefahr. Über Sinn und Unsinn einer Verwehrung der Alters-

freigabe ab 18 wollen wir hier gar nicht streiten, das würde zu weit führen. Aber ohne mit erhobenem Zeigefinger den Moralapostel spielen zu wollen, stimmen wir mit der Entscheidung zumindest insofern überein, dass *Army of Two* auf gar keinen Fall in Kinderhände gehört. Auch wenn die Gewaltdarstellung weniger drastisch ausfällt als bei anderen Genrekollegen, die Präsentation ist moralisch mehr als fragwürdig. ■

VORSCHAU

ARMY OF TWO

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Spieler:	1-4
Termin:	www.ea.com/armyoftwo
Web:	2008

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die Verschiebung dürfte *Army of Two* gut tun. Fahrzeugsteuerung, Missionsdesign und besonders Präsentation wirken noch etwas unfertig.



SCHMERZ LASS NACH Statt Energieanzeigen färbt sich der Bildschirm bei Treffern rot. Harte Treffer werden mit Blutspritzern illustriert. BILD: PLAYZONE



Fallschirmsprung

Funktioniert ähnlich wie die Nutzung von Fahrzeugen, allerdings etwas gemächlicher und eben ohne Boden unter den Füßen bzw. Rädern. Ein Spieler steuert den Fallschirm durch die Bewegungssensoren des Sixaxis-Pads, der andere schaltet mit dem Scharfschützen-gewehr Gegner aus.

Coop-Snipe

Einige Gebiete und Durchgänge sind mit Sprengsätzen versehen. Diese spüren Sie mit einem Radersystem auf. Um sie untauglich zu machen, müssen beide Spieler zeitgleich je einen von zwei Auslösern zerstören. Ein einblendbarer Countdown erleichtert dabei das Timing für die Schüsse.

Erste Hilfe

Wenn ein Kamerad unter heftigem Feuerregen stolpert, kann dieser in Deckung gezogen werden, dabei aber weiterhin selbst feuern. Bei einem fatalen Treffer müssen mittels Quicktime-Event Blutungen mit Tampons gestoppt werden. Gelegentlich ist gar Wiederbelebung notwendig.

Teamgeist aufrechterhalten

Eine Aktion ist besonders gut gelungen? Klatschen Sie auf Knopfdruck ab oder feiern Sie den Sieg mit einem Luftgitarren-Intermezzo. Oder hat Ihr Kamerad doch eher Bockmist gebaut? Dann hauen Sie ihm, ebenfalls durch einen simplen Tastendruck, einfach eine rein oder geben ihm eine Kopfnuss.



Fakten

- 5 Strecken
- Video-Downloads per „Gran Turismo TV“
- Online-Rennen für bis zu 16 Fahrer
- Vorläufige Fahrzeugliste

Acura NSX '91

Alfa Romeo Brera Sky Window 3.2 JTS Q4 '06

Alfa Romeo 147 TI 2.0 Twin Spark '06

Audi R8 4.2 FSI R tronic '07

Audio TT Coupé 3.2 quattro '07

BMW Z4 '03

BMW 135i Coupé '07

Daihatsu Copen Active Top '02

Daihatsu OFC-1 '07

Dodge Viper GTS '02

Ferrari F430 '06

Ford Mustang V8 GT Coupé Premium '07

Lancia Delta HF Integrale Evoluzione '91

Lexus IS F '07

Lotus Elise '96

Mazda Atenza Sport (Ausstellungsmodell Tokyo Motor Show '07)

Mercedes-Benz SL 55 AMG (R230) '02

Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05

Mitsubishi Lancer Evolution X Premium Package '07

Nissan GT-R '07

Nissan GT-R Proto '05

Renault Clio Sport V6 24V '00

Subaru Impreza WRX STI '07

Suzuki Swift Sport '07

TVR Tuscan Speed 6 '00

Volkswagen Golf IV GTI '01



Gran Turismo 5 Prologue

Eindrücke von der zweiten Gratis-Demo vor der ersten Bezahl-Vorabversion.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Seit dem 20. Oktober ist im japanischen PlayStation Store ein spielbarer Vorgeschmack auf *Gran Turismo 5 Prologue* erhältlich – die Demo zur Demo quasi. Es ist unverständlich und sehr schade, dass Sony diese nicht zeitgleich auch in Europa und den USA veröffentlicht hat, hatte Polyphony sich dafür doch einiges einfallen lassen: Anfangs waren nur wenige der insgesamt sieben Fahrzeuge spielbar, darunter mit dem Nissan GT-R sogar ein teilweise noch getarnter Erbkönig (ohne Cockpit-Einblick!) – einer der Wagen war sogar noch völlig geheim und wurde nur mit einem großen Tuch verhüllt gezeigt. Ein paar Tage nach dem Release der Demo startete allerdings die Tokyo Motor Show, auf der die noch nicht spielbaren Fahrzeuge erstmals der Öffentlichkeit gezeigt wurden, und siehe

BEACHTLICH: Schon die Demo läuft trotz großartiger Automodelle weitgehend flüssig. BILD: PLAYZONE



da: Nach und nach wurden alle Autos freigeschaltet und die zwei verdeckten Wagen mit einer schönen Animation enthüllt.

Die Demo bietet noch keine Online-Rennen und nur eine spielbare Strecke: Suzuka. Optisch macht der Kurs schon in der Realität nicht viel her, doch die Fahrzeugmodelle sind diesmal besser denn je – obwohl das Spiel bis zu 16 Wagen gleichzeitig darstellt! Auch das Fahrverhalten ist durch den neuen Professional-Modus realistischer und das Driften anspruchsvoller geworden. Wer damit überfordert ist, kann natürlich weiterhin im Standard-Modus mit Fahrhilfen fahren. Schon in der Demo ist es möglich, einige Videos von japanischen Motorsport-Sendungen über das neue

Gran-Turismo-TV-Menü herunterzuladen – in Europa wird Sony 40 Folgen der großartigen britischen Sendung *Top Gear* anbieten. In Japan wird das Spiel am 13. Dezember veröffentlicht, bei uns Anfang 2008 – *GT5* folgt im Laufe des Jahres. ■



VORSCHAU

GT5 PROLOGUE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
Spieler:	1-16 (online)
Termin:	1. Quartal 2008
Web:	www.gran-turismo.com/gt5p

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Prologue wird ein sehr interessanter Einblick in die Entwicklung des „richtigen“ Gran Turismo 5 – entscheidend wird vor allem der Preis!

Half-Life® 2: Episode Two

Das umfassendste Half-Life 2-Erlebnis aller Zeiten:
Half-Life 2 + Episode One + Episode Two.

Team Fortress® 2

Team Fortress 2: Eines der meisterwarteten
Multiplayer-Spiele des Jahres.

Portal™

Portal: Puzzle, Action, Adventure -
eine neue Dimension des Spielens.



The Orange Box®

Fünf Spiele. Eine Box.



Jetzt im Handel!

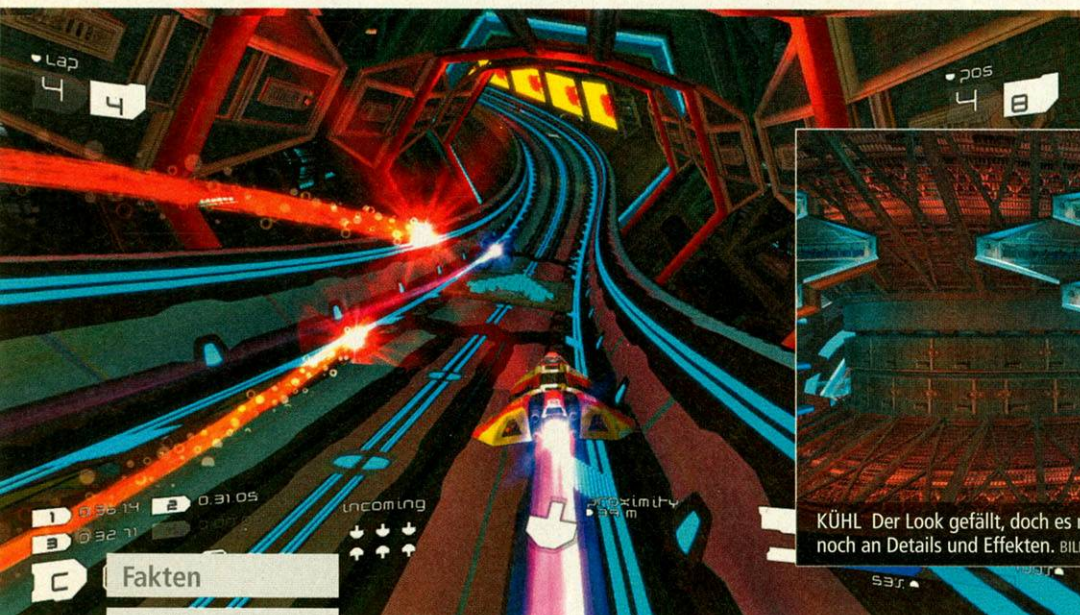
www.whatistheorangebox.com



PLAYSTATION 3



© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details. Copyright 2007. Advanced Micro Devices, Inc. All the ATI logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.



PSYCHEDELISCH Die Farbgebung der Kurse sorgt selbst bei niedrigem Tempo für einen Rausch. BILD: PLAYZONE



KÜHL Der Look gefällt, doch es mangelt insgesamt noch an Details und Effekten. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 60 Bilder pro Sekunde bei 1080p
- Erscheint ausschließlich im PlayStation Store

WipEout HD

Keine Macht den Drogen – hier kommt pures Adrenalin!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Es gibt viele Rennspiele auf der Welt, doch eine Serie bewegt sich seit Anbeginn der PlayStation-Ära in einer ganz eigenen Liga. *WipEout* war ein Grundstein für den Erfolg von Sonys Erstkonsole, der zweite Teil gilt heute noch als Meilenstein der Reihe. Ein Status, den keine Fortsetzung jemals wieder erlangte. Doch auf der PSP erlebte die Serie im letzten Jahr einen Aufschwung und begeisterte mit den ihr eigenen Tugenden: ein ausgefeiltes Streckendesign, eine sehr eigenständige künstlerische Gestaltung, perfekte Spielbarkeit und ein treibender Soundtrack. *WipEout Pulse* soll diesen Erfolg nun wiederholen, doch unsere Rennspielgriffel gieren noch mehr nach der PS3-Premiere – *WipEout HD*.

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Eine Zwei-Strecken-Demo erreichte die Redaktion und hinterließ gemischte Gefühle, aber am Ende zufriedene Gesichter. Auf der einen Seite ist es

schön, endlich mal wieder ein *WipEout* auf einer stationären PlayStation zocken zu können, auf der anderen Seite macht *WipEout HD* noch nicht den vollen Gebrauch der Leistungsfähigkeit einer PlayStation 3. Zwar läuft das Spiel selbst bei der Maximalauflösung von 1080p mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, doch die Optik hinterlässt einen etwas detailarmen Eindruck. Kein Wunder, schließlich ist *WipEout HD* nur der Vorgeschmack auf das, was uns das Studio Liverpool im Laufe des kommenden Jahres präsentieren will. Und dieser Vorgeschmack kann sich sehen lassen. Zum hoffentlich günstigen Preis erwartet den Spieler ein *WipEout*, wie es sein sollte. Atemberaubendes Tempo, vertracktes Kursdesign und – wie wir feststellen durften – knallharte Gegner. Unsere Vorabversion war alles andere als ausbalanciert und so mussten wir in der zweiten Geschwindigkeitsklasse einige herbe Rückschläge einstecken. Eine Erfahrung, die im fertigen Spiel hoffentlich nicht ganz so drastisch ausfällt und sicherlich nicht angepasst wird.

ALLES WIE GEHABT

Zwei Steuerungsvarianten stehen zur Auswahl, die sich in der Nutzung der Airbrakes unterscheiden, ansonsten ist alles wie gewohnt. Waffen können abgefeuert oder gegen Energie eingetauscht werden, bei großen Sprüngen bietet es sich an, eine Seitwärtsrolle zu machen, um dafür mit einem kleinen Zusatzschub belohnt zu werden, und nach wie vor sind die Beschleunigungs- und Waffenfelder etwas schmal geraten. Bis zum Redaktionsschluss waren Sony leider immer noch keine konkreten Infos zum Preis, Erscheinungsdatum oder Umfang zu entlocken, doch unsere Vorfreude ist ungebrochen. ■



VORSCHAU WIPEOUT HD

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Liverpool
Spieler:	1-8
Termin:	Januar 2008
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Pfeilschneller Vorgeschmack auf das nächste „richtige“ *WipEout*, das zum richtigen Preis zur Online-Perle werden dürfte.



FÜR PROFIS Die Ego-Sicht ist erneut nicht jedermanns Sache und schwer zu kontrollieren. BILD: PLAYZONE



KOPF AN KOPF Kein Gegner lässt Sie ohne Gegenwehr vorbei und ständig wird gerempelt. BILD: PLAYZONE

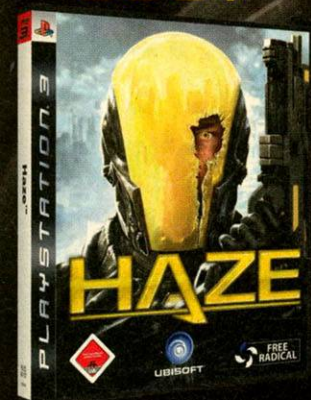
IM KRIEG STIRBT
DIE WAHRHEIT ZUERST!



NOVEMBER
2007

HAZE

www.hazegame.com



 **PLAYSTATION 3**

 **FREE
RADICAL**


UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. *PS*, *PLAYSTATION* and *PS3* are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Brütal Legend

Monster, Massenschlachten und Heavy Metal

Fakten

- Teambasiertes Gameplay
- Zahlreiche lizenzierte Metal-Songs
- Jack Black spricht den Hauptdarsteller
- Offene Spielwelt

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Bereits auf der Games Convention im August hatten wir Gelegenheit, einen Blick auf das neue Spiel von Tim Schafer zu werfen, wurden aber mit einem Maulkorb versehen. Wer sich jetzt fragt, wer denn überhaupt Tim Schafer ist und wieso er nicht mit ä geschrieben wird, der sollte sich beschämt abwenden oder sich zumindest eingestehen, dass er Nachholbedarf in Sachen Videospielesgeschichte hat. Denn Tim Schafer ist nicht weniger als eine Entwickler-Legende und zeichnet für zahlreiche Adventure-

Klassiker auf dem PC verantwortlich. Bei Namen wie *Monkey Island* oder *Grim Fandango* schnalzen Abenteuer-Fans mit der Zunge und sein letztes Spiel *Psychonauts* gehörte zu den außergewöhnlichsten Konsolenspielen des Jahres. Wir horchen also auf, wenn dieser Mann und sein Team ein neues Spiel vorstellen.

ROCK REGIERT DIE WELT

Als uns Tim Schafer im kleinen Messe-Kabuff die Story des Spiels umriss, brauchten wir eine Weile, um die Aussagen zu verarbeiten. Schafers Spiele sind stets von abgefahrenen Ideen geprägt und

Brütal Legend macht da keine Ausnahme. Hauptdarsteller Eddie Riggs ist Roadie bei einer Metal-Band und wird von seiner verfluchten Gürtelschnalle in die Vergangenheit geschleudert. Eine Vergangenheit, die so nicht in Geschichtsbüchern steht, zumindest nicht in denen, die wir gelesen haben. Es ist eine Zeit, in der die Metal-Titanen noch die Welt regieren, doch diese verlieren an Macht. Da steht Eddie nun, bewaffnet mit einer Axt und einer Gitarre. Waffen, die er braucht, um die Welt wieder in Ordnung zu bringen. Während die Axt für Nahkampfangriffe einsetzbar ist, dient die Gitarre dem

» Es ist eine Zeit, in der Metal-Titanen die Welt regieren! «



STARKES TEAM Zusammen mit einigen Mitstreitern zieht Eddie in den Kampf. BILD: PLAYZONE



FAHRZEUGKAMPF Auch bei Höchstgeschwindigkeit schwingt Eddie gern mal die Axt. BILD: PLAYZONE



ANFÜHRER Eddie schart skurrile Gestalten um sich, um die Welt des Metal zu retten. BILD: PLAYZONE



EAT THIS! Gegner werden nicht einfach kaputt gehauen, sondern mit Gitarrensoli vernichtet! BILD: PLAYZONE



LUFTHOHEIT Im weiteren Verlauf des Spiels erobert Eddie auch den Luftraum. BILD: PLAYZONE

Fernkampf. Dazu wird flugs ein Solo gespielt, das sofort bildliche Wirkung zeigt. Spielt Eddie beispielsweise ein „Gesichter schmelzendes Solo“, schmelzen auch tatsächlich die Gesichter von Gegnern. Diese Art von Humor zieht sich durch das ganze Spiel und durch die ganze Welt von *Brütal Legend*. Es ist eine Welt wie von einem klassischen Metal-Plattencover entliehen. Bäume aus Autoreifen, Felsen aus Verstärkern, riesige Monster und Metal-Fans, die ihre Köpfe aus purer Verzweiflung über den Lauf der Dinge gegen die Wand schlagen. Eine schmerzhafteste Prozedur, die aber die Nackenmuskulatur enorm kräftigt und diese Jungs zu idealen Verbündeten für Eddie macht. Im Verlauf des Spiels kann Eddie viele verschiedene Bewohner der Welt rekrutieren und in den Kampf führen. Ebenfalls hilfreich im Kampf und bei der Erforschung der offenen Spielwelt ist Eddies Hotrod, den er sich aus Schrott zusammengebastelt

hat. Ob man damit nun Gegner überrollt oder nur von A nach B fährt, liegt ganz in der Persönlichkeit des Spielers.

SOUNDTRACK DES MILLENNIUMS

Wenn man ein Spiel über Heavy Metal macht, dann muss der Soundtrack natürlich dazu passen und dementsprechend wohlwollend nehmen wir zur Kenntnis, dass Bands wie Black Sabbath oder Kiss vertreten sein werden. Darüber hinaus wollen sich gar einige Künstler wie Gitarren-König Zakk Wylde oder Judas Priest noch mehr einbringen und explizit Musik fürs Spiel schreiben. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein, und wird noch dadurch getoppt, dass Hauptdarsteller Eddie Riggs von Schauspieler Jack Black (Tenacious D, School of Rock) vertont wird – eine Besetzung, die kein Casting dieser Welt besser hätte machen können. Motörhead-Frontmann Lemmy Kilmister wird ebenfalls eine Rolle übernehmen und zahlreiche weitere

Berühmtheiten sollen der Besetzungsliste noch folgen. Das klingt alles nicht nur abgefahren, das wird es auch. Im Gespräch mit Schafer meinten wir, dass *Brütal Legend* klinge wie eine Mischung aus *God of War* und *GTA* mit besserer Musik. „Du hast den Hotrod vergessen“, ist Schafers trockene Antwort. Und den Mehrspielermodus, der zwar angekündigt, aber noch nicht konkretisiert wurde. ■



VORSCHAU

BRÜTAL LEGEND

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Double Fine Productions
Spieler:	1-?
Termin:	2008
Web:	www.brutallegend.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der Traum jedes Metal-Fans wird nicht jeden Geschmack treffen, hat sich aber schon einen Platz in der Videospiegelgeschichte gesichert!

Tom Clancy's EndWar

Sprich dich aus: In EndWar kommandiert man monumentale Schlachten per Headset.

AUTOR: CHRISTOPH HOLOWATY

Hand aufs Herz: Von Echtzeit-Strategiespielen auf Konsolen erwartet man allenfalls bemühte Umsetzungen erfolgreicher PC-Spiele. Gar zu oft krankt das Gameplay an der fehlenden Maus, verschlimmert durch vielleicht hübsch zu betrachtende, aber letztlich den Spielfluss hemmende 3D-Grafik. Bei Ubisoft in Shanghai werkelt man jedoch schon seit einigen Jahren an einer Steuerung per Spracheingabe, die die Handhabung

Fakten

- Revolutionäre Steuerung per Spracheingabe
- Voll zoombare 3D-Engine
- Aufrüstbare Einheiten
- Multiplayer-Schlachten mit bis zu 8 Spielern

SPITZEL Mit Aufklärungseinheiten deckt man strategische Punkte auf der Schlachtfeld-Karte auf. BILD: UBISOFT

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK Artillerie-Angriffen fallen vor allem Infanteristen zum Opfer. BILD: UBISOFT

von komplexen Schlachtenszenarien revolutionieren soll. Was liegt da näher, als sich mit dem überraschenden Konzept einem Konflikt globalen Ausmaßes zu nähern? In *Tom Clancy's EndWar* bricht der 3. Weltkrieg aus; europäische, amerikanische und russische Truppen ziehen im Jahre 2020 gegeneinander zu Felde. Der Spieler mimt den Feldherrn und steuert bis zu zwölf Einheiten gleichzeitig in mit spektakulären Explosionen und Raucheffekten monumental inszenierten Schlachten.

DER CONTROLLER ALS WALKIE-TALKIE

Tatsächlich dirigiert man die eigene Armee per Spracheingabe verblüffend simpel über das Schlachtfeld. Während am unteren Bildschirmrand die eigenen Einheiten aufgelistet sind, öffnet man den Sprachkanal mit dem rechten Trigger und sagt schlicht und ergreifend „Einheit 1“ ins Mikrofon des Headsets. Daraufhin saust die Kamera auf die benannte Einheit, während sich ein weiteres Menü öffnet, das mögliche Befehle wie „Angreifen“, „Besetzen“ oder „Bewegen“ auflistet. Aus diesen Optionen liest man einfach den nächsten Befehl ins Mikrofon, worauf wiederum ein Menü erscheint. Hier wird das Ziel, also etwa ein strategischer Punkt oder aber eine feindliche Einheit aufgelistet, die wiederum einfach abgelesen wird. In der Praxis beschäftigt man sich jedoch bereits nach wenigen Minuten gar nicht mehr mit dem Entziffern der Befehle, sondern kommandiert intuitiv. „Als Basis gibt es etwa 80 verschiedene Begriffe, aber indem man sie kombiniert, entstehen daraus bis zu 4.000 Befehlskombinationen“, erklärt Michael de Plater, Creative Director bei Ubisoft. „Das ist unheimlich simpel, aber sehr flexibel. Im Prinzip funktionieren wir den Controller in ein Walkie-Talkie um.“

DREIDIMENSIONALE WEITSICHT

Hinter der bis ins Detail zoombaren 3D-Perspektive steckt ein ausgeklügeltes System, das eine enorme Übersicht über das Schlachtfeld erlaubt. Gibt der Spieler einer Einheit den Befehl „Kamera“, flitzt die Schlachtfeld-Cam prompt zur benannten Einheit. Sämtliche von dieser Einheit sichtbaren Gegner und strategischen Punkte tauchen dann in der strategischen Karte und im Befehlsmenü auf. „Der größte Unterschied zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen ist das Konzept der Sichtlinie“, meint Michael de Plater. „Aus der Vogelperspektive sieht man vielleicht 5 Prozent des Schlachtfeldes und den Raum 100 Meter



BOMBENSTIMMUNG Von Zeit zu Zeit darf der Schlachtenlenker zu Superwaffen greifen. Hier geht eine Atombombe hoch. BILD: UBISOFT

vor der vordersten Einheit. In *EndWar* kann die vorderste Einheit jedoch mehr als einen Kilometer weit sehen.“ Um diese Sichtlinien noch zu vergrößern, kann man obendrein noch unbemannte Drohnen oder Aufklärungshubschrauber ausschwärmen lassen.

SCHERE, STEIN, PAPIER

Nicht nur der in Schanghai bereits überzeugende Multiplayer-Modus, sondern auch die Einzelspieler-Kampagnen sollen durch die unterschiedliche Ausrüstung der Fraktionen reichlich Wiederspielwert bieten. „Das Schere-Stein-Papier-Prinzip gilt für sämtliche Basistruppen aller

Fraktionen: Helikopter sind gefährlich für Panzer, Artillerie vernichtet Infanterie“, sagt de Plater. „Allerdings sind die Truppen je nach Fraktion unterschiedlich ausrüstbar. Die Russen verfügen über sehr schwere Panzerung, sind aber langsamer. Die Europäer können gezielt über Energiestrahlen Fahrzeuge außer Gefecht setzen und die Amerikaner haben sehr starke Infanterie-Einheiten mit Kampfboter-ähnlichen Exoskeletten. Die Parteien sind also nicht wie etwa bei *Starcraft* aufgrund ihrer Rasse radikal unterschiedlich ausgestattet, aber man kann die Truppen im Kampagnenverlauf sehr unterschiedlich entwickeln.“ ■



GEMEINSAM STATT EINSAM Der Mix bestimmter Truppengattungen gleicht Schwächen einzelner Einheiten aus. BILD: UBISOFT



TON, STEINE, SCHERBEN Das Terrain ist komplett zerstörbar – Gebäude, die die Sichtlinie behindern, werden einfach weggebombt. BILD: UBISOFT

VORSCHAU

TOM CLANCY'S ENDWAR

Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Schanghai
Spieler:	1-8
Termin:	März 2008
Web:	http://endwargame.de.ubi.com/

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Mit der brillanten Spracherkennung navigiert man blitzschnell über das Schlachtfeld und fühlt sich erstmals als waschechter General.



TEAMWORK An zahlreichen Stellen im Spiel muss sich Pantalaimon zunächst in eine passende Tierform verwandeln, sonst geht's nicht weiter. BILD: SEGA



KAMPFKOLOSS Wer so einen Eisbär zum Freund hat, fühlt sich sicher. BILD: SEGA



FROSTIG Die eisigen Landschaften wurden atmosphärisch schön umgesetzt. BILD: SEGA

Fakten

- Spiel zum Film zur Hit-Buchtrilogie
- Knobeln mit vier Tierformen von Lyras Daemon
- Action auf dem Rücken des Eisbären Iorek
- Symbol-Sammelei für den goldenen Kompass
- Zwei spieleexklusive Schauplätze

Der Goldene Kompass

Aus dem Abenteuerfilm wird ein intelligenter Mix aus Action und Knobelei.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT/MAIK BÜTEFÜR

Kennen Sie Philip Pullman? Der britische Autor verfasste zwischen 1995 und 2000 drei Fantasy-Romane, die in unseren Breitengraden etwas vom Harry-Potter-Hype überschattet wurden. In England und den USA sind Pullmans Bücher jedoch der Renner und so bringt New Line Cinema kurz vor Weihnachten eine 150 Millionen Dollar schwere Verfilmung des ersten Buchs namens *Der Goldene Kompass* in die Kinos. Shiny Entertainment entwickelt parallel dazu im Auftrag von Sega ein pfiffiges Action-Abenteuer. Worum geht's? Waisenmädchen Lyra Belacqua, die Heldin von Buch, Film und Spiel, geht aufs Oxforde Jordan College, wo ihr Onkel Lord Asriel als Dozent lehrt. Doch nach einem Anschlag auf Lord Asriel findet sich Lyra in einem wilden Abenteuer um entführte Kinder wieder und reist in den frostigen Norden, wo sie

den riesigen Eisbären und bald darauf treuen Helfer Iorek Byrnison trifft.

INS EWIGE EIS

Zusammen mit Iorek und ihrem Tier-Daemon Pantalaimon, der Verkörperung von Lyras Seele, meistern Sie allerlei gefährliche und knifflige Situationen. Hilfreich: Pantalaimon verwandelt sich in vier verschiedene Gestalten: Faultier, Wildkatze, Habicht und Hermelin. In den Klauen des Habichts segeln Sie zum Beispiel über Abgründe, während Sie sich mithilfe des Faultiers an Vorsprüngen emporhangeln. Iorek ist der Bär fürs Grobe: Er mischt mit kernigen Kombo-Manövern massenweise Gegner auf und bahnt sich einen Weg durch Barrieren. Das spielt sich in der Praxis vorzüglich: Behutsam lernen wir den Einsatz von Pantalaimons Fähigkeiten, balancieren auf dem Dach des Jordan College und rennen mit Iorek durch eine

zusammenkrachende Eishöhle, bevor wir einen grantigen Schamanen samt seiner Schergen dingfest machen. Sammeln wir fleißig die insgesamt 108 Symbole des Goldenen Kompass, gibt uns dieser in einem Minispiel Tipps und Hinweise für das weitere Vorankommen. Wir spielten bei unserem Shiny-Besuch die gut aussehenden PS2- und PSP-Versionen, eine PS3-Fassung ist ebenfalls in Arbeit. ■



VORSCHAU

DER GOLDENE KOMPASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Shiny Entertainment
Spieler:	1
Termin:	November 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Kein reiner Kindertitel: Lyras derzeit spielbare Abenteuer machen bei Zockern allen Alters Lust auf mehr und haben Potenzial.

Mass Effect Engine / © 2002-2007 Microsoft, alle Rechte vorbehalten. BioWare Corp. das BioWare Corp Logo, das Mass Effect Logo, das Mass Effect Logo, das Xbox Logo und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der BioWare Corp in den USA und/oder anderen Ländern. 2007 Microsoft Corporation. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, das Xbox Logo und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

SIGNAL VERLOREN

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

DU KANNST SIE NICHT ALLE RETTEN!

**MASS
EFFECT**

Sarens furchterliche Armeen sind auf dem Vormarsch. Ihr Ziel ist klar: die restlose Vernichtung aller biologischen Lebensformen. Du kannst nicht überall gleichzeitig sein, und musst entscheiden, wer gerettet und wer geopfert werden soll. Doch das Mass Effect-Universum ist groß; die Zeit hingegen knapp. Steige in dein Raumschiff und gib dein Bestes. Aber pass auf, dass du dich nicht in den unendlichen Weiten der Galaxie verirrst ... **xbox.de**



Microsoft
game studios

BIOWARE
CORP

Jump in.



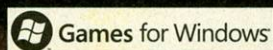
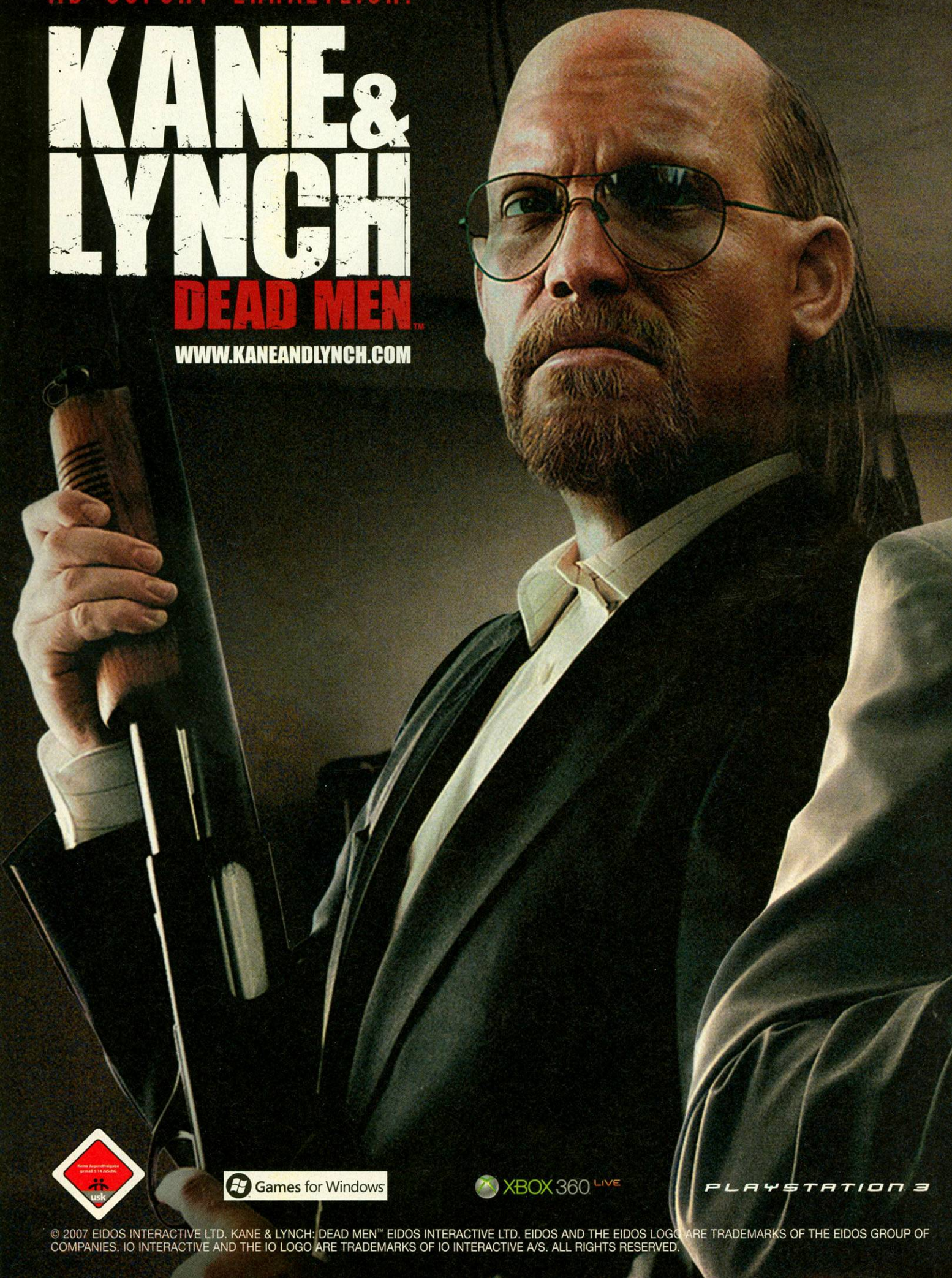
XBOX 360 LIVE

AB SOFORT ERHÄLTlich!

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



PLAYSTATION 3

© 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.

HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE
Ab 13. Dezember. Nur im Kino.



AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE
AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTlich!

„Unverbrauchte Charaktere, gnadenlose
Ballereien und schwarzer Humor – perfekte
Zutaten für ein grandioses Action-Spiel.“

PC Action

„Realistischer haben wir solche Szenen
noch nicht gesehen!“

360 Live Magazin

„Donnerwetter! Hier bricht wirklich
ab der ersten Spielminute die Hölle los!“

Play3

Io-Interactive

eidos



DAUERFEUER Die Primärwaffen von Graves und Lang haben einen Endlosvorrat. BILD: PLAYZONE



DICKES ROHR Nach jeder Mission gibt es Waffen-Upgrades wie diesen Raketenwerfer. BILD: PLAYZONE

Conflict: Denied Ops

Fakten

- Erstes Conflict für die Next-Gen-Konsolen
- Deutlich actionlastiger als die Vorgänger
- Reiner Ego-Shooter, keine Schulterkamera
- 2-Spieler-Coop-Modus (Splitscreen, LAN, online)
- Weitere Online-Modi für bis zu 16 Spieler

Der Next-Gen-Krieg tobt! Pivotal Games wollen mit ihrer Conflict-Reihe mitmischen.

AUTOR: TONI OPL

Im neuesten Ableger der *Conflict*-Reihe ziehen Sie nicht mehr wie gewohnt mit einem Vier-Mann-Squad, sondern nur noch als Duo aufs Schlachtfeld. Im Gefecht dürfen Sie jederzeit zwischen den beiden Protagonisten wechseln und mit nur einer einzigen Taste simple Anweisungen geben. Dazu zählen unter anderem Positionswechsel, Neugruppierung, Deckungsfeuer oder das Ausführen kontextsensitiver Aufgaben. Da es sich unterm Strich deutlich übersichtlicher gestaltet, zwei statt vier Soldaten durch Feindesland zu bugsieren, spielt sich *Denied Ops* nochmals direkter als die Vorgänger. Dennoch müssen Sie die unterschiedlichen Waffen Ihrer Männer stets sinnvoll einsetzen, um Gegner geschickt auszuschalten oder zu flankieren. Die Einsätze erleben Sie fortan übrigens aus der Ego-Perspektive und nicht mehr wie bisher aus der Third-Person-Ansicht.

GHOST BATTLEFIELD: ARMY OF LYNCH

Die beiden *Denied Ops*-Titelhelden sind Teil der fiktiven Special Activities Division, kurz SAD, und hören auf die Namen Graves und Lang. Während Graves eher auf leisen Sohlen unterwegs ist und mit seinem Scharfschützengewehr auf Distanz tötet, geht Lang meist mit dem Kopf (und seinem schweren Maschinengewehr) durch die Wand. Sprichwörtlich. Denn die Level-Architektur ist teilweise zerstörbar, sodass man beispielsweise erst ein Loch in eine Holztür schießen kann, durch das man dann flugs eine Granate wirft.

Vor dem Hintergrund eines recht austauschbaren politischen Konflikts bestreiten Sie die in ihrer Reihenfolge oft frei wählbaren Einsätze unter anderem in der Arktis, in Russland, Afrika und Südamerika. Nach jeder erfolgreichen Mission erhalten Sie Waffen-Upgrades, die fortan für kommende Aufträge zur Verfügung stehen und Ihnen das Leben erleichtern.

SCHWERES GERÄT

Während Graves und Lang die Wunden ihrer Gegner nicht aufnehmen können, kommen den beiden Elitekämpfern verwaiste Panzer jedoch wie gerufen. Die dürfen Sie dann nicht nur selbst lenken, sondern auch „von außen“ herumkommandieren, sofern sich Ihr Partner hinter Steuer klemmt. Und falls diese geballte Feuerkraft noch immer nicht ausreicht, eilt im Notfall noch ein Apache-Helikopter mit dicken MGs und Raketen zur Luftunterstützung herbei.

Das zugrunde liegende Spielkonzept ist natürlich geradezu prädestiniert für einen Zwei-Spieler-Coop-Modus. Und in der Tat dürfen Sie die insgesamt zehn Missionen auch im Verbund mit einem Freund bestreiten. Wahlweise per Splitscreen, im lokalen Netzwerk oder gleich online über das PlayStation-Netzwerk. Dazu gesellen sich diverse altbekannte Versus-Modi für bis zu 16 Spieler wie Deathmatch, Team-Deathmatch sowie eine CTF-artige Conquest-Variante.

In grafischer Hinsicht wirkte der Levelaufbau bei unseren ersten Streifzügen durch die Vorab-Version noch etwas karg und leblos. Auch Wetter-, Licht- und Partikeleffekte waren spärlich gesät. Immerhin: Die Entwickler versprechen PS3-Besitzern eine konstant hohe Framerate. Ob die bei erhofften 60 Bildern pro Sekunde liegt, klären wir im ausführlichen Test. ■

SCHÜTZENHILFE Wir halten unserem Partner den Rücken frei – gerade noch rechtzeitig. BILD: PLAYZONE



VORSCHAU

CONFLICT: DENIED OPS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Pivotal Games
Spieler:	1-16
Termin:	Februar 2008
Web:	www.conflict.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

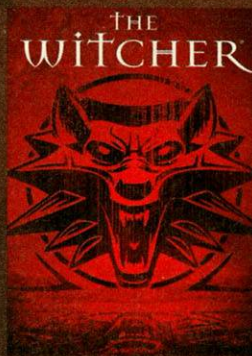
Pivotal Games klauen bei allerlei Genrekamera-den und liefern bislang „nur“ solide Actionkost. Ob das gegen die starke Konkurrenz ausreicht?

DIE ZUCKEN NOCH!

Ganz frische
Ü18-Games –
jetzt bei Doomster.de.
Zu knallhart
kalkulierten Preisen.



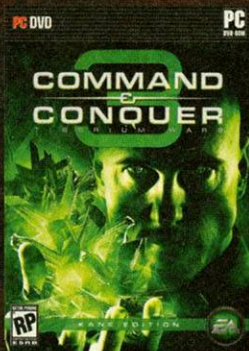
CRYSIS



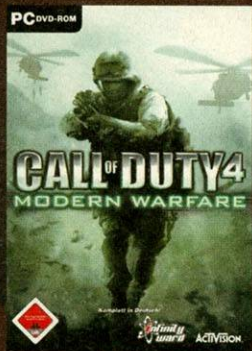
THE WITCHER



**HELLGATE -
LONDON**



**COMMAND &
CONQUER 3 -
TIBERIUM WARS
(KANE EDITION)**



**CALL OF DUTY 4 -
MODERN WARFARE**



**KANE & LYNCH -
DEAD MEN**

Enter at your own risk

DOOMSTER
www.doomster.de

Crisis Core: Final Fantasy VII

Die letzte „Fortsetzung“ von Final Fantasy VII dürfte gleichzeitig die beste werden.



Fakten

- Vorgeschichte zu Final Fantasy VII
- Spielfigur ist Zack, SOLDAT-Kumpan von Cloud
- Auftritte bekannter Figuren (Sephiroth, Yuffie etc.)
- Automatisches und zufälliges Levelling durch „Digital Mind Wave“-Feature
- Charakter-Optimierung nur durch Materia (bekannt aus FF VII)
- Musik von Takeharu Ishimoto



SCHÖNHEITSKUR
Die Angriffe der Guardian Forces werden jetzt auch in gerenderten Sequenzen präsentiert.
BILD: PLAYZONE

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Das die Fans mit den Pre- und Sequels zu *Final Fantasy VII* bislang wenig zufrieden sind, ist irgendwie verständlich. Veröffentlichungen wie der technisch brillante, aber relativ inhaltslose CGI-Film *Advent Children* oder der halbherzige *Devil May Cry-Klon Dirge of Cerberus* werden dem exzellenten Ruf des RPG-Hits von 1997 in keiner Weise gerecht. Auch bei *Crisis Core* handelt es sich (mal wieder) nicht um ein Rollenspiel. Der vorerst letzte Titel der sogenannten „Compilation of Final Fantasy VII“ präsentiert sich als Hack&Slay/Dungeon-Crawler mit RPG-Elementen. Die fertige japanische Version zeigt aber, dass das diesmal richtig gut umgesetzt wurde! Schon allein der Vorspann lässt das Herz des *Final Fantasy*-Fetischisten höher schlagen: Ein Zug der Shinra Corporation rast auf Sektor 8 in Midgar zu. Darüber kreist ein Helikopter. Ein kurzer Countdown, die Türen öffnen sich und Zack, SOLDAT-Mitglied zweiten Ranges und Kumpel von Cloud, springt ab. Auf dem Dach des Zuges kämpft er sich unter schwerem



BOMBAST Der Vorspann ist ein audiovisuelles Fest und dürfte Fans ein Lächeln entlocken. BILD: PLAYZONE

» Crisis Core hat nicht den Anspruch, ein Rollenspiel zu sein. Die schnellen, actionlastigen Kämpfe stehen deutlich im Vordergrund. «

Beschuss vermeintlicher Shinra-Truppen nach vorne. Renderkunst in Perfektion. Am Bahnhof der Wechsel zu Spielgrafik, die nicht minder beeindruckend ist. Erneut tauchen Shinra-Truppen auf, doch diesmal darf man ihnen selbst Einhalt gebieten – und lernt dabei gleich das Kampfsystem kennen.

DER ZUFALL REGIERT

Neben einer Taste zum Ausweichen und einer Taste zum Blocken gibt es gerade mal eine Aktionstaste, mit der man Angriffe ausführt, Items einsetzt oder Magie wirken kann. Über die Schultertasten scrollt man dazu durch eine Liste der verfügbaren Aktionen. Im linken oberen Bildschirmfeld läuft derweil unermüdlich eine Anzeige namens Digital Mind Wave, die in regelmäßigen Abständen Bilder- und Zahlenkombinationen ausspuckt. Bei bestimmten Reihenfolgen profitiert Zack durch Statusboni, führt Limit Breaks aus oder levelt auf. Ja, Sie haben richtig gelesen – Aufleveln funktioniert jetzt nicht mehr durch das Ansammeln von Erfahrungspunkten, sondern durch ein Zufallsprinzip. Dies ist ein Feature, das Rollenspielfans erst einmal tierisch nerven dürfte, aber *Crisis Core* hat eben nicht den Anspruch, ein Rollenspiel zu sein. Die schnellen, actionlastigen Kämpfe stehen deutlich im Vordergrund. Lediglich durch den Einsatz von Materia kann man den Kampfstil des Charakters selbst gestalten. Diese Magiekerne repräsentieren unterschiedliche Angriffe, Magietypen oder Statureffekte. Später erhält man die Möglichkeit, solche Materia zu kombinieren. Tüftler finden dabei spektakuläre Angriffs-Multiplikatoren heraus oder steigern ihre Lebensenergie um schlappe 500 %. Neue Materia, aber auch serientypische Guardian Forces findet man



READY FOR ACTION Auch die Spielgrafik zählt optisch mit zum Besten, was der Handheld derzeit hergibt. BILD: PLAYZONE



NEUARTIG Die Anzeige im linken oberen Bildschirmteil bestimmt während der Kämpfe über Spezialattacken und Stufenaufstiege. BILD: PLAYZONE



REMINISZENZ Sephiroth ist in Crisis Core noch nicht ganz so fies wie in FF VII, durch Feuerwände spazierte er aber schon damals. BILD: PLAYZONE

in zahlreichen Bonus-Missionen, die die reine Spielzeit von ca. 12 Stunden mehr als verdoppeln. Leider finden solche optionalen Quests nur in einer Handvoll von Umgebungen statt, weswegen sie ein wenig eintönig werden.

KRAFTPROTZ PSP

Für *Final Fantasy VII*-Fans besonders interessant ist die Frage, inwiefern *Crisis Core* storytechnisch etwas mit dem Original zu tun hat. Tatsächlich ist es so, dass viele Geschehnisse des PSP-Ablegers einen direkten Einfluss auf das Original haben. Auch bei Grafik und Sound verknüpft man Altbekanntes mit Neuem. Viele Umgebungen kennt man aus dem Original, allerdings lassen die Entwickler die Muskeln der PSP spielen und zaubern die vielleicht schönste Optik, die man bislang auf dem Handheld bewundern durfte. Charaktere verschaffen ihren Gefühlen beispielsweise nicht nur in den grandiosen Zwischensequenzen, sondern auch in

Spielgrafik durch feine Mimik Ausdruck. Ebenfalls höchst emotional geht es bei der Musik zu. Viele Stücke von Stammkomponist Nobuo Uematsu wurden von Takeharu Ishimoto überarbeitet und klingen bombastischer denn je. Die Präsentation zieht einen auf jeden Fall in ihren Bann. Ob sich die Hardcore-Fans allerdings auch auf das neue Gameplay einlassen werden, wird sich erst noch zeigen müssen. ■



VORSCHAU

CRISIS CORE: FF VII

Genre:	Action
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	1
Termin:	2008
Web:	www.square-enix.co.jp/ccff7/

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Ein unerwartet guter Action-Titel, der mit einzelnen RPG-Elementen gespickt ist. Für Fans weitaus interessanter als *Dirge of Cerberus*.



ES RAPPELT IM KARTON Einige Spezialattacken sind lediglich Kombos. Andere wiederum knallen ordentlich. BILD: PLAYZONE

Neu im Heft:

Die schönste Momentaufnahme
des Monats

Schöner als die Wirklichkeit

Gran Turismo diene schon immer als technischer Maßstab für ganze Generationen von Rennspielen. *Gran Turismo 5* dürfte diesen Status ebenfalls erreichen und das hat denselben Grund wie in den Jahren zuvor. Es ist nicht die Menge an Polygonen, die von den Entwicklern jongliert werden, oder die Schärfe der Texturen. Es ist die Beleuchtung, die bislang aus jedem *Gran Turismo* eine Augenweide gemacht hat und für diesen Schuss Extra-Realität sorgt. Dadurch sieht das Spiel im Prinzip so aus, wie es die Wirklichkeit sollte. So dürfen andere Spiele sich realistischer nennen und fühlen, doch die Welt von *Gran Turismo* ist im Gegenzug ein Stückchen näher an der Perfektion.





Die kommenden Hits

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

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Eine Demo für die Demo spendierte Sony den japanischen PS3-Besitzern. Wir haben uns die Version natürlich sofort heruntergeladen und fette Screenshots gemacht. Unsere weiteren Eindrücke gibt's auf Seite 22.

PS3 GRAN TURISMO 5	2008	RENNSPIEL
PS3 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	ANFANG 2008	RENNSPIEL
PS3 GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL



BILDER: PLAYZONE

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Der Tag der Entscheidung rückt immer näher. Wird sich Rockstars Gangster-Epos erneut verschieben oder die Spielewelt ein weiteres Mal revolutionieren?



PS3 GRAND THEFT AUTO IV ZWISCHEN FEBRUAR UND APRIL 2008 ACTION

HALF-LIFE |

Hersteller: Ubisoft

BILD: ELECTRONIC ARTS

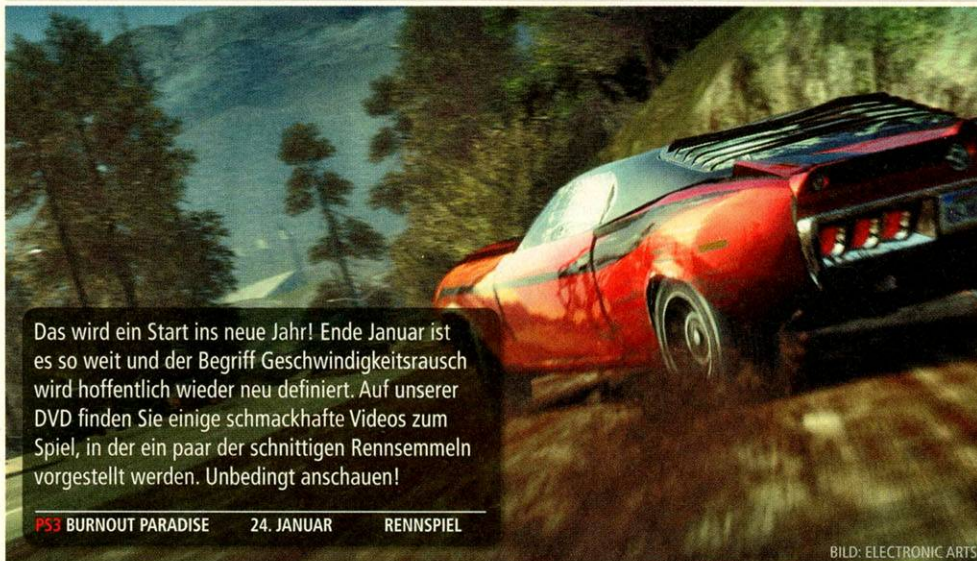
Wie in den letzten Monaten üblich, müssen PS3-Spieler mal wieder länger warten. Während der Rest der Welt schon zockt, erscheint die Orange Box für Sonys Flaggschiff erst Anfang Dezember.



PS3 HALF-LIFE 2: ORANGE BOX 13. DEZEMBER EGO-SHOOTER

BURNOUT

Hersteller: Electronic Arts



Das wird ein Start ins neue Jahr! Ende Januar ist es so weit und der Begriff Geschwindigkeitsrausch wird hoffentlich wieder neu definiert. Auf unserer DVD finden Sie einige schmackhafte Videos zum Spiel, in der ein paar der schnittigen Rennsammeln vorgestellt werden. Unbedingt anschauen!

PS3 BURNOUT PARADISE 24. JANUAR RENN Spiel

BILD: ELECTRONIC ARTS

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami



Da werden Erinnerungen an GTA wach. Völlig überraschend kündigte Konami nun die Verschiebung von *Metal Gear Solid 4* auf das zweite Quartal 2008 an. Ob's den Verkaufszahlen der PlayStation 3 schaden wird? Auf jeden Fall müssen Fans der Reihe noch mehr Geduld aufbringen.

PS3 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2. QUARTAL 2008 ACTION-ADVENTURE

FINAL FANTASY

Hersteller: Square-Enix



BILD: PLAYZONE

Japaner dürfen sich bereits durch das actionreiche Abenteuer von *Crisis Core* kämpfen, wir Europäer müssen uns noch bis 2008 gedulden. Ein genauer Termin steht leider immer noch nicht fest, unsere Eindrücke des fertigen japanischen Spiels gibt's dafür ab Seite 36.

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

Was sonst noch kommt:**ARMY OF TWO**

BILD: ELECTRONIC ARTS

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2008
Genre: Action

Die vielversprechende Koop-Ballerei wurde kurz vor dem geplanten Release aufs nächste Jahr verschoben. Unsere Eindrücke gibt's ab Seite 18.

HAZE

BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: November
Genre: Ego-Shooter

Keine Testversion, obwohl das Spiel schon dieser Tage erscheinen soll – da werden wir misstrauisch. Hoffentlich täuschen wir uns.

BRÜTAL LEGEND

BILD: VIVENDI

Hersteller: Vivendi
Termin: 2008
Genre: Action-Adventure

Der spielgewordene Traum aller Metal-Fans von Entwickler-Legende Tim Schafer. Die Lektüre der Seiten 26 und 27 ist Pflicht!

WIPEOUT HD

BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: Januar 2008
Genre: Rennspiel

Lediglich eine Demo trudelte in der Redaktion ein, das fertige Spiel lässt immer noch auf sich warten – und wurde prompt auf Anfang 2008 verschoben.

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:



BUZZ Junior
Monsterspaß
Genre: Entertainment
Wertung: –%
Die jungen PlayStation-Fans werden gut bedient.



EyeToy: Play – Astro Zoo
Genre: Entertainment
Wertung: –%
Nette Spielerei, die sich an eine jüngere Zielgruppe richtet.

November/Dezember

ATV Offroad Fury 4 5. Dezember 2007
Der goldene Kompass 30. November
Guitar Hero III: Legends of Rock 22. November 2007
Need for Speed ProStreet 22. November 2007
Phantasy Star Universe: A.o.I. Ende 2007

2008

Alone in the Dark 2008
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt Februar 2008
Mercenaries 2: World in Flames Anfang 2008
MX vs. ATV Untamed Januar 2008
Pursuit Force 2008
Star Wars: The Force Unleashed 1. Quartal 2008

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:



Final Fantasy Tactics
Genre: Rollenspiel
Wertung: 87%
Nicht nur für Fans der Reihe ein absolutes Muss auf der PSP!



Juiced 2: Hot Import Nights
Genre: Rennspiel
Wertung: –%
Auch auf der PSP wird bei Nacht um die Wette gerast.



Pursuit Force: Extreme Justice
Genre: Action
Wertung: 85%
Gäb's das Genre nicht schon, würde dieses Spiel es definieren.



Syphon Filter: Logan's Shadow
Genre: Action-Adventure
Wertung: –%
Leider hat uns noch keine Version des Spiels erreicht.

November/Dezember

Der goldene Kompass 30. November
Warhammer 40.000: SC 23. November
WipEout Pulse 11. Dezember
ATV Offroad Fury Pro 5. Dezember
Alien vs. Predator 29. November
Smash Court Tennis 3 2007
The Elder Scrolls Travels: Oblivion Nicht bekannt
Sonic Rivals 2 29. November

2007/2008

Castlevania: The Dracula X C. Nicht bekannt
Coded Arms Contagion Nicht bekannt

Crash of the Titans Herbst
Crisis Core: Final Fantasy VII 2008
Earthworm Jim Nicht bekannt
God of War: Chains of Olympus 1. Quartal
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
SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike 4. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed Nicht bekannt

PlayStation 3



Zuletzt erschienen:



Assassin's Creed
Genre: Action-Adventure
Wertung: 88%
Das ambitionierte Abenteuer überzeugt.



Call of Duty 4: Modern Warfare
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 92%
Der beste Ego-Shooter des Jahres 2007!



Die Simpsons: Das Spiel
Genre: Action-Adventure
Wertung: 82%
Ordentliches Lizenzspiel mit klasse Humor



John Woo presents Stranglehold (dt.)
Genre: Action
Wertung: 85%
Action nonstop vom Altmeister persönlich

November/Dezember

Beowulf 22. November
Bladestorm: The Hundred Years War November
Blazing Angels 2 Ende 2007
Cars: Hook International 30. November
Der goldene Kompass 30. November
Dynasty Warriors: GUNDAM November
Ferrari Challenge 4. Quartal 2007
Gran Turismo 5 Prologue Ende 2007
Guitar Hero III: Legends of Rock 22. November
Half-Life 2: Orange Box 13. Dezember
Haze November
Kane & Lynch: Dead Men 23. November
Medal of Honor Airborne 6. Dezember
Need For Speed ProStreet 22. November
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix Ende 2007
Super Street Fighter II Turbo HD Remix Ende 2007
Time Crisis 4 28. November
Uncharted: Drake's Schicksal 5. Dezember
WipEout HD 4. Quartal 2007

2008

Afrika 2008
Alone in the Dark 2008
Army of Two 2008
BlackSite 1. Quartal 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway 1. Quartal

Burnout Paradise 24. Januar 2008
Condemned 2: Bloodshot Frühjahr
Dark Sector 2008
Darksiders: Wrath of War 2008
Dead Space 2008
Destroy all Humans! Der Weg des Furors 1. Quartal 2008
Devil May Cry 4 Januar 2008
Dirty Harry 2008
echochrome 2008
Eight Days 2008
Enemy Territory: Quake Wars 2008
F.E.A.R.-Sequel 2008
Fallout 3 Herbst 2008
Final Fantasy Versus XIII 2008
Final Fantasy XIII 2008
Fracture 3. Quartal 2008
Frontlines: Fuel of War 1. Quartal 2008
Golden Axe 2008
Gran Turismo 5 2008
Grand Theft Auto IV Zw. Februar u. April 2008
Heavy Rain 2008
Hei\$ 2008
Hellboy Sommer 2008
Home 1. Quartal 2008
Indiana Jones 2008
Infamous 2008
Killzone 2 2008
L.A. Noire 2008
LittleBigPlanet 1. Quartal 2008

Mercenaries 2: World in Flames 1. Quartal 2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1. Quartal 2008
Midnight Club: Los Angeles Januar 2008
MX vs. ATV Untamed Februar 2008
Pain 2008
Prototype 2008
Resident Evil 5 2008
Rise of the Argonauts 2008
Robert Ludlum's Das Bourne Komplott 2008
Rock Band 1. Quartal 2008
Sid Meier's Civilization Revolution Frühjahr 2008
Silent Hill 5 2008
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation 1. Quartal 2008
Soul Calibur IV 1. Quartal 2008
Star Wars: The Force Unleashed 1. Quartal 2008
Tekken 6 2008
The Agency 2008
The Chronicles of Riddick: A. o. d. A. 2008
The Club 1. Quartal 2008
The Getaway 3 2008
The Last Remnant 2008
The Outsider 2008
The Wheelman 2008
TimeShift 1. Quartal 2008
Tom Clancy's Endwar Februar 2008
Top Spin 3 2008
Turning Point: Fall of Liberty Februar 2008
Turok Januar 2008
Unreal Tournament 3 1. Quartal 2008

PlayStation 3

LESER-CHARTS

Schwerstschwingerin Nariko schafft's auf Anhieb in die Top-3 unserer PS3-Charts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	MotorStorm	7
2	2	Resistance: Fall of Man	7
3	NEU	Heavenly Sword	1
4	3	The Darkness	3
5	WE	Call of Duty 3	4

MOST WANTED

Geduld ist eine Tugend: Bis auf Assassin's Creed erscheinen all diese PlayStation-3-Titel erst nächstes Jahr!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto IV	12
2	3	Assassin's Creed	11
3	WE	Gran Turismo 5	4
4	5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	9
5	WE	Resident Evil 5	10

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die Hardware-Preissenkung und jede Menge neue Spiele sorgen für viel frischen Wind in den PS3-Verkaufscharts.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	1
2	NEU	Clive Barker's Jericho	1
3	NEU	Juiced 2: Hot Import Nights	1
4	NEU	The Eye of Judgment (Bundle mit Kamera)	1
5	1	FIFA 08	2

USA-CHARTS

Zwei Neuveröffentlichungen ballern sich an Nariko vorbei nach vorne.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Call of Duty 4: Modern Warfare	1
2	NEU	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	1
3	2	Heavenly Sword	2
4	NEU	Lego Star Wars: The Complete Saga	1
5	1	FIFA Soccer 08	2

JAPAN-CHARTS

Segas Abenteuerspiel Imabi Kisou ist leider nur für Japaner genießbar.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Imabi Kisou	1
2	NEU	The Eye of Judgment	1
3	3	Everybody's Golf 5	4
4	NEU	Rise from Lair	1
5	4	Bladestorm: The Hundred Years' War	2

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Nach fast sieben Jahren ändert sich an der PS2-Klassiker-Liste nicht mehr viel.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Gran Turismo 4	29
2	2	Final Fantasy XII	8
3	1	Final Fantasy X	58
4	3	Grand Theft Auto San Andreas	35
5	5	Resident Evil 5	18

MOST WANTED

Ob sich das Warten lohnt? Wir machen uns so unsere Sorgen, wie die PS2-Version von The Force Unleashed aussehen wird ...



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Need for Speed ProStreet	4
2	4	Die Simpsons: Das Spiel	3
3	NEU	Star Wars: The Force Unleashed	1
4	2	Alone in the Dark	13
5	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	NEU

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Die PlayStation 2 ist noch nicht tot, wie sonst ist diese komplett mit neuen Releases gefüllte Top-5 zu erklären?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	1
2	NEU	FIFA 08	1
3	NEU	Crash of the Titans	1
4	NEU	SingStar R&B	1
5	NEU	Naruto Ultimate Ninja	1

USA-CHARTS

Wie erwartet: Guitar Hero dominiert mit Teil 3 wieder die Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Guitar Hero III (Bundle mit Gitarre)	1
2	NEU	Guitar Hero III	
3	2	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	13
4	1	Madden NFL 08	3
5	NEU	The Simpsons Game	1

JAPAN-CHARTS

Später als bei uns: God of War erschien in Japan erst am 25. Oktober!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Ar tonelico II	1
2	NEU	God of War II	1
3	NEU	Dragon Ball Z Sparking! Meteor	1
4	NEU	FIVB Volleyball World Cup Venus Evolution	1
5	NEU	Seaman 2	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Erstaunlich: Erst ein halbes Jahr nach dem Release schafft es Burnout in die Top-5.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	10
2	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	23
3	NEU	Burnout Dominator	NEU
4	3	Tekken: Dark Resurrection	13
5	4	LocoRoco	16

MOST WANTED

In den PS2-Charts sind die beiden EA-Titel ganz vorne, die PSP-User freuen sich aber auf drei andere Titel noch mehr.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	God of War: Chains of Olympus	7
2	3	Gran Turismo 4 Mobile	22
3	1	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	12
4	WE	Die Simpsons: Das Spiel	2
5	WE	Need for Speed ProStreet	2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Mehr Sorgen bereitet uns da die PSP: Hier dominieren ältere Spiele die Charts – es fehlt an hochkarätigem Nachschub!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	9
2	1	FIFA 08	2
3	NEU	Die Sims 2: Gestrandet	1
4	4	Need for Speed Carbon: Own the City	8
5	5	Grand Theft Auto Liberty City Stories	18

USA-CHARTS

In den Top-5 finden sich nur Serien-Klassiker (einer aus dem TV).

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Silent Hill Origins	1
2	2	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	2
3	NEU	Castlevania: The Dracula X Chronicles	1
4	NEU	The Simpsons Game	1
5	WE	Madden NFL 08	2

JAPAN-CHARTS

Eine alte Regel wurde mal wieder bestätigt: Gundam zieht immer!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Gundam Battle Chronicle	1
2	1	Crisis Core: Final Fantasy VII	2
3	3	Metal Gear Solid Portable Ops +	2
4	WE	Monster Hunter Portable 2nd	8
5	2	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX Tag Force 2	2

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

Genau so 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%

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Ratchet & Clank: Tools of D.	Sony	–	87%
Warhawk	Sony	87%	–
Stranglehold (dt.)	Midway	–	85%
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%
Conan	THQ	–	67%
Transformers – The Game	Activision	–	53%
Fluch der Karibik 3	Disney I.S.	51%	52%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 5	Sega	90%	90%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	88%	86%
WWE SmackDown ... 2008	THQ	87%	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%

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%

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: Battlelines	Sega	75%	75%
NASCAR 08	Electronic Arts	–	75%
Juiced 2	THQ	–	71%

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%



FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 2008
Die erste Welle an Next-Gen-Kickern ist da und Konamis Serie hat die Nase vorne.

Titel	Hersteller	MP	SP
PES 2008	Konami	89%	87%
FIFA 08	Electronic Arts	87%	85%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	MP	SP
skate.	Electronic Arts	–	85%
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%

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%
Folklore	Sony	–	70%

STRATEGIE



STRATEGIE

REFERENZ:

The Eye of Judgment
Ölen Sie Ihre Stimmbänder und treten Sie jetzt auch auf die PS3-Karaoke-Bühne.

Titel	Hersteller	MP	SP
The Eye of Judgment	Sony	82%	80%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Donnerstag, 18. Oktober 2007

Vivendi enthüllt dem Rest der Welt endlich, was wir auf der Games Convention bereits zu sehen bekamen. Tim Schafer's neues Spiel wird ein Fest für alle Heavy-Metal-Fans und begeistert mit schrägem Humor. Alle Infos gibt's ab Seite 26, den Trailer finden Sie auf unserer Website www.play-zone.de.

Montag, 22. Oktober 2007

Schon die Planung für die aktuelle Ausgabe macht deutlich: Hier kommt eine gigantische Softwarewelle auf uns zu. Mit scharrenden Hufen wartet die Redaktion auf Titel wie *Assassin's Creed*, *Call of Duty 4* und *Guitar Hero III*. Bereits in der Redaktion gelandet ist Sonys ehemaliges Vorzeigeprojekt Lair sorgt für hitzige Debatten in der Redaktion und lange Gesichter beim Test. Die ganze Geschichte in aller Ausführlichkeit lesen Sie ab der Seite 62.

Donnerstag, 1. November 2007

Wir zelebrieren einen Feiertag. In vielen Teilen Deutschlands wird Allerheiligen gefeiert, wir dagegen lassen die Korken für unseren neuen Redaktions-Blog knallen. In unregelmäßigen Abständen lesen sie dort, was die Redaktion den ganzen Tag so treibt oder was die Redakteure beschäftigt. Unser Neuzugang Toni Opl berichtet dort beispielsweise in aller unnötigen Ausführlichkeit, wie sein Tag beginnt, welches Frühstück er bevorzugt, welchen Zug er nehmen muss, aber auch warum Aufstellerfiguren in unserer Redaktion Verbände tragen.



Freitag, 9. November 2007

Der Redaktionsschluss steht unmittelbar bevor und es müsste die Hölle los sein. Aber eigentlich ist kaum jemand zu sehen. Plötzlich sind alle „krank“ oder haben „wichtige Termine“. Ob die Freischaltung der Online-Server von *Call of Duty* in irgendeinem Zusammenhang damit steht? Hier kann nur gemutmaßt werden. Trotz dieser Schwächung des Teams wird das Heft fertig und platzt aus allen Nähten – 36 Seiten Tests allein!



IMMER WIEDER ZU SPÄT Kurz vor Fertigstellung des Titels flog diese Nebenmission aus dem Spiel – Altaïr kann als Pizzabote einfach nicht überzeugen. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: ASSASSIN'S CREED (UBISOFT)



Maik Bütelfür
30, Leitender Redakteur

... können *GTA IV*, *Killzone 2* und *Metal Gear Solid 4* gestohlen bleiben – *Brütal Legend* wird das Spiel des Jahrzehnts. Pommegabel!

Spielt derzeit:
Warhammer 40.000: SC



Udo Crnjak
29, Redakteur

... kriegt beim Anblick seines neuen Full-HD das Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht und genießt *Call of Duty 4* in vollen Zügen.

Spielt derzeit:
Call of Duty 4



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... Hat sich endlich einen Full-HD-Plasma gegönnt, schaut darauf aber vorerst fast nur DVDs – *Dr. House*, Staffel 1 bis 3. Genial!

Spielt derzeit:
Assassin's Creed



Toni Opl
32, Redakteur

... leidet seit dem Release von *CoD 4* an akutem Schlafmangel, weil er sich die Nächte auf den Online-Schlachtfeldern um die Ohren schlägt.

Spielt derzeit:
Call of Duty 4



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

Freut sich übers neu eröffnete Freizeitbad in Fürth! Hätte allerdings eine kundenfreundlichere Preisstaffelung erwartet. Abzocker.

Spielt derzeit:
Guitar Hero III



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

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



So werten wir

h vorne gebracht.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
Umfang: *****
Spielmodus: World Tour mit 175 Events, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitfahren)
Strecken: 40 (verschiedene Varianten)
Fahrzeuge: 72
Onlinefähig: ja
SplitScreen-Modus: Maximal 2 Spieler, Online, 20 Fps

GAMEPLAY *****
Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt, abwechslungsreich und detailliert.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar.
Welt nach Control: Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2. Davonfahren ist möglich, aber auch Gegendesolen davon.

TECHNIK *****
Grafik: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überlegendes Geschwindigkeitsgefühl. Sehr gelungener Viewshifter, der aber manchmal die Übersicht raubt.
Sound: Klischee-DPS-1-Soundkulisse, passgenau, aber abteilbarer Kommentar.
Soundtrack: Sehr coole Rockmusik von The Hives, Franz Ferdinand, Ramones u. a.
Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG *****

* Dominator nach unten. Dennoch kommt das Spiel zu den Begrüßungen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN zeigt Flensburg den Stinkfinger.

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

BURNOUT DOMINATOR

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

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

WERTUNG
 MULTIPLAYER 82%
 SINGLEPLAYER 85%

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

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Assassin's Creed
 – Test ab Seite 50. BILD: PLAYZONE

- 50 Assassin's Creed
- 75 Beowulf
- 56 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 74 Die Simpsons – Das Spiel
- 68 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 62 Lair
- 66 Medal of Honor Airborne
- 76 NBA 2K8
- 70 Need for Speed ProStreet
- 76 NHL 2K8
- 72 Tony Hawk's Proving Ground

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Silent Hill Origins
 – Test ab Seite 78. BILD: PLAYZONE

- 78 Silent Hill Origins
- 80 SOCOM: Tactical Strike
- 81 Warhammer 40.000: Squad Command

Das Wertungssystem

Rot: 0 bis 49 %

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

Gelb: 50 bis 74 %

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

Grün: 75 bis 100 %

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

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.



Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %



Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %



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



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video.



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





Fakten

- Von den Machern von Prince of Persia: The Sands of Time
- Drei große Städte + Oberwelt
- Sehr belebte Umgebung mit unzähligen Passanten
- Gut durchdachte Schwertkämpfe
- 16:9, 720p



HELPER IN DER NOT Zwei Partisanen unterstützen uns beim Kampf gegen die Wachen. BILD: PLAYZONE



UPPS! Wenn's schnell gehen muss, rennt Altair so manchen Passanten um – oder fällt selbst auf die Schnauze. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Bis zur Veröffentlichung des Spiels hat Ubisoft die Geschichte von *Assassin's Creed* mehr oder weniger erfolgreich unter Verschluss gehalten. Doch wirklich verständlich wirkt die ganze Geheimniskrämerei nicht – schließlich wird der Spieler schon in den allerersten Spielminuten mit dem Hintergrund des Abenteuers rund um den Assassinen Altaïr vertraut gemacht. Das Drumherum erklärt dann auch die Bildstörungen, He-

xagon-Muster und modernen Bildschirmanzeigen im Spiel und in so manchem vorab veröffentlichten Video/Trailer.

DIE GESCHICHTE INNERHALB DER GESCHICHTE

Die wahre Hauptfigur des Spiels ist dann streng genommen auch gar nicht Altaïr, sondern ein Mann namens Desmond Miles, der von einer Organisation in einem hochmodernen Labor samt Schlafgemach gefangen gehalten wird. Mit dem Tod bedroht, bleibt Desmond keine andere

Wahl, als mit seinen Kidnappern zu kooperieren. Deren Ziel sind in Desmond gespeicherte Erinnerungen, die über ein Gerät namens Animus dreidimensional dargestellt und nacherlebt werden können – allerdings nicht Desmonds eigene, sondern die seiner Urahnen, denn es geht um sogenannte „genetische Erinnerungen“. Und so schlüpft Desmond in die virtuelle Haut von Ur-ur-ur...usw.-Opa Altaïr gegen Ende des 12. Jahrhunderts und arbeitet sich durch dessen Erinnerungen. Das Ziel der Entführer bleibt vorerst im Dunkeln, und so erzählt das Spiel parallel zwei zu Anfang ziemlich undurchsichtige Geschichten.

MITTEN INS GESCHEHEN GEWORFEN

Ähnlich jäh wie Desmonds Erwachen im Labor ist sein Ein-

Assassin's Creed

Prince of Persia trifft auf Grand Theft Auto:
Ein neuer Meilenstein von Ubisoft Montreal!



WIE HOCHKOMMEN? Bei manchen Gebäuden ist nicht sofort klar, wie man Sie erklimmen kann. BILD-PLAYZONE

leicht stoßen
untertauchen

stieg in Altaïrs Welt. Zwar gibt es ein kurzes Tutorial, das ihn – bzw. Sie – mit der Handhabung seiner Erinnerungen vertraut macht, doch dann geht's gleich in die Vollen: Es geht um den sagenumwobenen Schatz der Tempelritter! Auf deren Anführer Robert de Sable trifft Altaïr schon bald, doch läuft die Aktion nicht nach Plan und endet in einem Beinahe-Desaster für die Assassinen. Unser Protagonist wird nach der fulminanten Eröffnung degradiert und muss sich erst wieder mühsam in der Ordenshierarchie nach oben arbeiten. Sein Meister Al Mualim versorgt ihn nach und nach mit Aufträgen und schon bald wird klar, dass Altaïr neun wichtige Personen töten soll, um für Frieden im Heiligen Land zu sorgen. Nach jedem erfolgreichen Attentat wird sein Rang innerhalb des Ordens verbessert, sodass

ihm wiedererlernte Fähigkeiten zur Verfügung stehen.

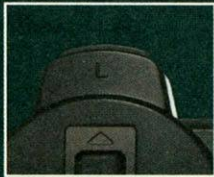
EINE ÄUSSERST BELEBTE SPIELWELT

Die längere Eröffnungssequenz deutet zwar schon an, was den Reiz von *Assassin's Creed* ausmacht, doch erst der erste Ausflug in eine der drei größeren Städte zeigt, was für eine technische Leistung hinter dem Titel steckt: Altaïr läuft durch riesige Stadtviertel, die vor Leben nur so bersten. Sie treffen auf Kaufleute, Gauner, Frauen beim Einkaufen (nicht

anrempeeln, sonst lassen sie ihren Krug fallen!), Wachleute, Gelehrte (eignen sich aufgrund ihrer Altaïrs Outfit ähnlichen Kleidung dazu, in der Menge unterzutau- chen), Betrunkene und geistig Gestörte, die Altaïr anpöbeln, und Angehörige so ziemlich jeden Menschengeschlags, der sich zur Zeit des dritten Kreuzzugs in Jerusalem und Umgebung so rumtrieb. Und sie gehen nicht bloß ihrem starren Tagesablauf nach, sondern reagieren auf Veränderungen in der Umgebung. Sei es, weil Altaïr in Eile unzählige Passan-

Alles im Griff

Die Steuerung von Assassin's Creed ist hervorragend durchdacht:
Mit nur wenigen Tasten haben Sie alle Funktionen im Griff!



L1:

Wechselt zwischen freiem Laufen und dem Ziel-Modus. Bricht während eines Kampfes das Zielen ab, um fliehen zu können.

▲: Kopf

Dient zum Umschauen im Adlersicht-Modus, der Feinde/Ziele/Helfer farblich aufleuchten lässt.



R1:

Gedrückt halten, um auffällige Bewegungen auszuführen (Laufen, Springen, Klettern). Im Kampf: Blocken/Kontern.

■: Waffenhand (links)

Zuständig für Angriffe aller Art mit der gerade gewählten Waffe. Zusammen mit R1: Attacken kontern.



●: Freie Hand (rechts)

Dient zum freundlichen Vorbeischieben, Rem-peln, Gegner greifen. Zusammen mit R1: Griffe kontern.



Oben:

Versteckte Klinge

Links:

Kurzsword/Wurf-messer

Rechts:

Schwert

Unten:

Fäuste

X: Berne

Besonders unauffällig laufen (im normalen Modus); sprinten (im auffälligen Modus), springen.



Linker Analogstick:

Altair bewegen

Rechter Analogstick:

Kamera bewegen

Start:

Menü aufrufen

Select:

Karte aufrufen

ten über den Haufen rennt oder weil es plötzlich zu einem Kampf in den Straßen kommt – die virtuellen Menschen um Sie herum beschweren sich, schlagen zurück, rufen um Hilfe und fliehen oder mischen im Getümmel mit. Zwar ist die Grafikengine mit der gleichzeitigen Darstellung der Menschenmassen und der sehr detaillierten Umgebung oft etwas überfordert und gerät ins Ruckeln, doch ist dies angesichts des Gebotenen völlig verständlich – *Assassin's Creed* ist ein Videospiel der neuen Generation, wie

es in der Form und Qualität auf früheren Konsolen nicht annähernd möglich gewesen wäre.

ÜBER DIE DÄCHER HINWEG

Wenn Sie mal keine Lust haben, sich – egal wie vorsichtig oder rücksichtslos auch immer – Ihren Weg durch die Menschenmassen zu bahnen, können Sie jederzeit an einer Leiter oder an einer Hausfassade entlang auf ein Dach klettern und von dort aus Ihre Reise springenderweise fortsetzen. Altair ist

äußerst agil und erklettert mühelos jede noch so hohe Wand, sofern die dazu nötigen Griffpunkte vorhanden sind – seien es herausragende Steine, Gitter vor Fenstern oder Holzbalken. Die Animationen sind dabei fantastisch, da der Assassine praktisch nie irgendwo ins Leere greift, sondern stets die korrekten Elemente der Fassade packt und sich daran hochzieht – die Interaktion der Figur mit der Umgebung ist perfekt gelöst. Auch fällt hierbei die intuitive, einfach gehaltene Steuerung positiv auf: Nach einem kurzen Sprung zum ersten Griffpunkt können Sie ganze Türme nur durch Bewegungen des linken Analogsticks erklimmen, zum eleganten Springen von Dach zu Dach reicht es, zwei Tasten gleichzeitig gedrückt zu halten (mehr dazu im Extrakasten „Controller-Check“) – Altair springt dann auto-



SYNCHRON GENUG? Oben links sehen Sie die Energieleiste, die anzeigt, wie „synchron“ Sie mit Altaïrs Erinnerung sind. Die Synchronität sinkt nicht nur durch eingesteckte Treffer und tiefe Stürze, sondern auch durch „falsche“ Aktionen wie das Verletzen von Unschuldigen. Durch unauffälliges Verhalten und Erfolge steigt dieser Wert wieder ganz automatisch, Medizin oder dergleichen gibt es im Spiel daher erst gar nicht. BILD: PLAYZONE



AUFTRAG ERLEDIGT Die letzten Worte von Altaïrs Attentats-Opfern werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten. BILD: PLAYZONE



VERSUCHSKANINCHEN Die Rahmengeschichte um Desmond Miles ist eine nette Idee, spielt sich aber träge. BILD: PLAYZONE

» Die intuitive Steuerung und Altaïrs Animationen setzen neue Maßstäbe, wie es seinerzeit Prince of Persia - The Sands of Time tat. «

matisch kurz vor Abgründen ab und hält sich im Zweifelsfall am nächstbesten Vorsprung fest, falls kein fester Boden unter den Füßen in Sprungweite (und -tiefe) ist. So können Sie sich ganz auf Ihr Ziel konzentrieren, was besonders dann nützlich ist, wenn Sie auf der Flucht vor den Wachen sind und zwischen Slalomlauf durch die Menschenmassen und riskanten Sprüngen von Dach zu Dach wechseln müssen.

LANGSAM UND UNAUFFÄLLIG ODER SCHNELL UND RISKANT?

Ein entscheidendes Element des Spiels sind die zwei Bewegungsmodi Altaïrs. Bewegen Sie nur den linken Analogstick, bewegt sich Altaïr entsprechend vorsichtig. Durch Gedrückthal-

ten der R1-Taste wechseln Sie in einen auffälligeren Bewegungsmodus, in dem schnelles Laufen und sogar noch flottere Sprints möglich sind. Ideal, falls Sie es eilig haben, doch ziehen Sie so unweigerlich die Aufmerksamkeit der Menschen um sich herum auf sich – inklusive der Wachen. Durch langsames Laufen und ein generell unauffälliges Verhalten können Sie zwar mit etwas Glück selbst mit einem Mord am helllichten Tag davonkommen, doch in der Regel werden die Wachen früher oder später doch

auf Sie aufmerksam – und sei es nur, weil ein Betrunkener Sie umstößt und Sie dadurch einen Wachmann anrem-peln, der daraufhin ob Ihres seltsamen Verhaltens Verdacht schöpft. Rasen Sie wie ein Verrückter durch die Gassen und rennen eine Hausfrau nach der anderen um, so haben Sie ohnehin innerhalb kürzester Zeit eine ganze Gruppe an Wachleuten am Hals. Zum Glück gibt es für solche Fälle allerlei Verstecke wie z.B. Heuhaufen, selbst das unauffällige Hinhocken auf eine Bank kann Ihnen viel

» Die technische Leistung ist beachtlich, auch wenn die Grafik teils ziemlich unschön ruckelt. «



Ärger ersparen. Entscheidend ist dabei eines: Solange die Wachen Sie sehen, brauchen Sie sich gar nicht zu verstecken. Erst wenn der Sichtkontakt unterbrochen ist (die entsprechende Anzeige oben links leuchtet gelb statt rot auf), können Sie es drauf ankommen lassen und unterzutau-chen versuchen.

EINFACH, ABER DURCHDACHT: DAS KAMPFSYSTEM

Lässt sich eine Konfrontation mal trotz aller Vorsicht oder Fluchtbemühungen

nicht vermeiden, sprechen die Waffen. Anfangs hat Altair nur sein normales Schwert, eine versteckte Klinge in seinem linken Ärmel und seine blanken Fäuste zur Verfügung, dazu kommen später noch ein Kurzsword (weniger träge als das Schwert und damit gegen mehrere Gegner sehr nützlich) und Wurfmesser, mit denen Sie Gegner oft unbemerkt aus sicherer Entfernung ausschalten können. Es ist nicht weiter überraschend, dass die Kämpfe an *Prince of Persia* erinnern, doch sind Timing und eine gute Defensive hier

wichtiger. Sowohl Altair als auch seine Gegner können einem Angriff im entscheidenden Moment einen nicht blockbaren Zusatz folgen lassen, Attacken elegant kontern, ihren Gegner packen und gegen eine Wand oder ein Gerüst bzw. vom Dach schleudern und wiederum solche Greifversuche kontern. Wie schon beim Klettern sind Altairs Animationen im Nahkampf ein Traum, speziell die makellosen Übergänge beim Wechseln des aktuellen Ziels vor einem Schlag und die teils äußerst rabiaten Konterattacken sind bemerkenswert realistisch animiert. Erstaunlicherweise erhielt das ungekürzte Spiel trotzdem noch eine 16er-Freigabe von der USK. Und wo wir von der deutschen Version sprechen: Diese enthält auch die englische Sprachfassung, deren Dialoge deutlich professioneller wirken als die deutschen.

Es gibt viel zu tun

Vor jedem der neun Attentate steht ausgiebige Recherche innerhalb des entsprechenden Stadtviertels. Die Aufgaben gleichen sich dabei immer – hier eine komplette Übersicht:

Aussichtspunkte erklimmen

Am Anfang jedes Auftrags steht das Umsehen vor Ort. Von Türmen und anderen hohen Gebäuden aus können Sie sich einen Überblick über die Umgebung verschaffen (die Karte im Spiel wird dadurch freigelegt) und sehen zugleich, welche Aufgaben in der Nähe des Aussichtspunkts verfügbar sind.

Belauschen

Der einfachste Auftrag: Sie müssen bloß Ihr Ziel ausfindig machen und sich in seine Nähe auf eine Bank setzen. Dann die Zielperson anvisieren und per Knopfdruck das Belauschen starten. Erstaunlich, wie gut Altair auf einem belebten Marktplatz über Meter hinweg noch hört!

Taschendiebstahl

Immer wieder werden wichtige Informationen in Form von Schriftstücken ausgetauscht. Haben Sie einen solchen Austausch beobachtet, folgen Sie einfach der entsprechenden Person und stibitzen das Dokument in einem unauffälligen Moment aus der Tasche seines Trägers – keine große Herausforderung!

Befragung

Die Zielpersonen in diesen Fällen sind Redner, die die Leute politisch beeinflussen wollen. Hören Sie ihnen eine Weile zu, verlassen sie ihren Platz – in einer dunklen Gasse können Sie sie dann mit Fäusten zum Reden bringen. Keiner der Verhörten darf anschließend von dem Vorfall berichten ...

Bürger retten

Diese Aufgaben sind rein optional, doch lohnt es sich, sich bei der Bevölkerung beliebt zu machen. Für jeden unbescholtenen Bürger, den Sie aus den Händen von gnadenlosen Stadtwachen retten, taucht eine Gruppe Partisanen in der Stadt auf, die Ihnen bei Kämpfen und auf der Flucht tatkräftig helfen.

Informanten

Ein Kontaktmann gibt Ihnen Informationen, wenn Sie die von ihm gestellte Aufgabe erfüllen. Das kann das Aufsammeln von Flaggen innerhalb eines Zeitlimits sein (um Altairs Fähigkeiten auf die Probe zu stellen) oder das unauffällige Ausschalten von Leuten, die ihm gerade auf den Fersen sind.

ZWISCHEN DEN AUFTRÄGEN

Die meiste Zeit werden Sie im Spiel mit der Vorbereitung von Attentaten innerhalb der drei Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon verbringen (siehe Extrakasten „Es gibt viel zu tun“ auf dieser Seite), doch gibt es auch eine anständig dimensionierte „Oberwelt“, die die Metropolen miteinander verbindet und erst einmal durchritten werden will. Doch ist dies kein GTA-Klon: Zwar können Sie fast an jeder Ecke Pferde stehlen, doch sind diese tatsächlich nur innerhalb dieser Oberwelt von Nutzen – die meiste Zeit ist Altair zu Fuß unterwegs. Oder gar nicht, denn nach dem Erreichen bestimmter Spielziele werden Sie immer wieder mal in die Rolle Desmonds zurückversetzt, der sich vor seinem nächsten Ausflug in die eigene Erinne-

rung noch etwas in seinem Gefängnis umschauen und ausruhen kann. Leider nehmen diese kurzen Ausflüge in die Gegenwart (oder nahe Zukunft, wer weiß das schon so genau!) ein wenig das Tempo aus dem Spiel, denn im Gegensatz zu Altair ist Desmond stets quälend langsam unterwegs und kann praktisch nichts tun, außer an wenigen ausgewählten Punkten etwas zu benutzen oder aufzuheben. Auch die Dialoge mit dem ihn behandelnden Wissenschaftler und seiner Assistentin sind auf Dauer

eher ermüdend denn aufregend (speziell in der deutschen Fassung). Und während die Idee mit der Rahmengeschichte rund um Altairs damaliges Leben an sich begrüßenswert ist, verliert das Spiel an einigen Stellen völlig unnötig an Atmosphäre, wenn ein plumpes „Erinnerung wird vorgespult“ eingeblendet wird und die aktuelle Szene abrupt endet, wenn man gerade erst richtig in Altairs Welt eingetaucht ist – da kann auch der meist unauffällig-stimmungsvolle Soundtrack von Jesper Kyd nichts retten.



» Durch die immer gleichen Aufgaben mangelt es dem Spiel auf Dauer an Abwechslung. «



DER DÉJÀ-VU-EFFEKT

Womit wir auch schon bei der Manöverkritik wären: Kritisch betrachtet haben Sie nach der Erledigung des ersten Opfers schon einen Großteil des Spiels erlebt. Sicher, es kommen andere Aufträge, andere Stadtviertel (eines für jedes der neun Opfer Altairs) und neue Fragmente der Geschichte zum Vorschein, doch der Spielablauf ändert sich dabei nur wenig – die Gegner werden hartnäckiger und zahlreicher, die zum Orientieren in der Stadt zu erklimmen-

den Aussichtspunkte sind nicht mehr so leicht zu erreichen und die eine oder andere Ecke (etwa der Hafen von Akkon) weicht vom Enge-Stadtgässchen-Schema des sonstigen Spiels ab, aber letztendlich bleiben die tatsächlich zu erfüllenden Aufgaben alle fast gleich. Die Übersicht in unserem „Es gibt viel zu tun“-Extra-kasten gilt für den ersten Auftrag ebenso wie für alle folgenden. Und wenn Sie nach dem Retten eines von Wachen bedrängten Passanten wiederholt dieselbe Dankesrede hören (und diese nicht mal

abbrechen können!), wird die inhaltliche Eintönigkeit deutlicher, als es dem Spiel gut tut.

WAS BLEIBT NOCH ZU TUN?

Etwas umgehen können Sie dieses Problem, wenn Sie stets nur die Mindestvoraussetzungen zum Start des Attentats erfüllen und daher maximal drei von sechs Aufgaben innerhalb eines Stadtviertels erledigen und sich nicht weiter um die zusätzlichen Missionen kümmern – das Retten von Bürgern und das Aufsammeln von Flaggen aller Art, die die Entwickler über die gesamte Spielwelt verteilt haben. Je nachdem, wie akribisch Sie bei Ihren Recherchen und Suchaktionen vorgehen, liegt die Nettospielzeit bei 15 bis 20 Stunden – zwar können Sie bereits



FREECLIMBING IN PERFEKTION Altaïrs Klettereinlagen sind fantastisch animiert. BILD: PLAYZONE

⊙ fallen lassen
⊗ springen



MICHAEL PRUCHNICKI

ist trotz kleinerer Schwächen begeistert.

Ubisofts Montreal-Team hat's einfach drauf! *Assassin's Creed* ist in Sachen Animationen und Interaktion mit der Umgebung (speziell beim Klettern/Springen) ein ähnlich großer Schritt nach vorne, wie es seinerzeit *Prince of Persia: The Sands of Time* auf der PS2 war. Auch die Umsetzung der lebendigen Städte ist trotz der ruckeligen Darstellung als beeindruckend zu bezeichnen. Dazu spielt sich das alles auch noch so traumhaft gut – die Steuerung könnte besser kaum sein! Schade nur, dass es dem Spiel durch die immer gleichen Aufträge auf Dauer an Abwechslung mangelt. Und ohne zu viel zu verraten: Das Ende fand ich in mehrfacher Hinsicht enttäuschend. Trotzdem: Ein klarer Hit und ganz sicher ein zukünftiger Klassiker!



ASSASSIN'S CREED

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	15. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.assassinscreed.com
Alternativen:	Hitman: Blood Money (PS2)

- ✔ Fantastische Steuerung
- ✔ Riesige, sehr belebte Städte
- ✔ Geniale Animationen
- ✔ Missionsziele wiederholen sich ständig

WERTUNG

STEUERUNG 92% GRAFIK 85% SOUND 81%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

88%

Ein echtes Next-Generation-Spielerlebnis: *Assassin's Creed* setzt trotz kleinerer Schwächen neue Maßstäbe.

erfüllte Aufträge über das Animus-Menü noch einmal spielen und zuvor ausgelassene Aufgaben nachträglich erfüllen, doch hält sich der Reiz, dies zu tun, aufgrund der mangelnden Abwechslung doch arg in Grenzen. Unterhaltsamer ist es da, alternative Herangehensweisen an die bekannten Aufträge zu entwickeln oder einfach nur Unsinn in der Stadt anzustellen, um die Reaktionen der Leute zu testen. Aufgrund von Altaïrs großem Bewegungsrepertoire fällt gar nicht weiter auf, dass die Interaktion mit der Um-

gebung sich weitgehend auf Drauf-Herumklettern beschränkt, denn Altaïr kann nicht einmal Türen öffnen – dadurch sind nur ausgewählte, große Gebäude betretbar. Schalter, Bodenplatten oder gar ernst zu nehmende Rätsel wie beim persischen Prinzen gibt es erst gar keine. Sie können mit Ausnahme von Vogelfedern (die mit dem Blut Ihrer Attentatsopfer zu tränken sind) nicht einmal irgendwelche Gegenstände aufheben, sodass Altaïrs Inventar sich ausschließlich auf seine Waffen beschränkt. ■



Call of Duty



MIT BEDACHT AGIEREN Angesichts der Bewaffnung und Treffsicherheit der Gegner ist vorsichtiges Vorgehen unabdingbar. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 21 Levels in 5 Kapiteln
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9, 720p, 1080i/p
- Bis zu 18 Spieler online
- Bis zu 18 Spieler im LAN
- Bis zu 4 Spieler im Splitscreen



DIE SCHRECKEN DES KRIEGES Bei Call of Duty 4 sind Sie immer mitten im Geschehen. BILD: PLAYZONE



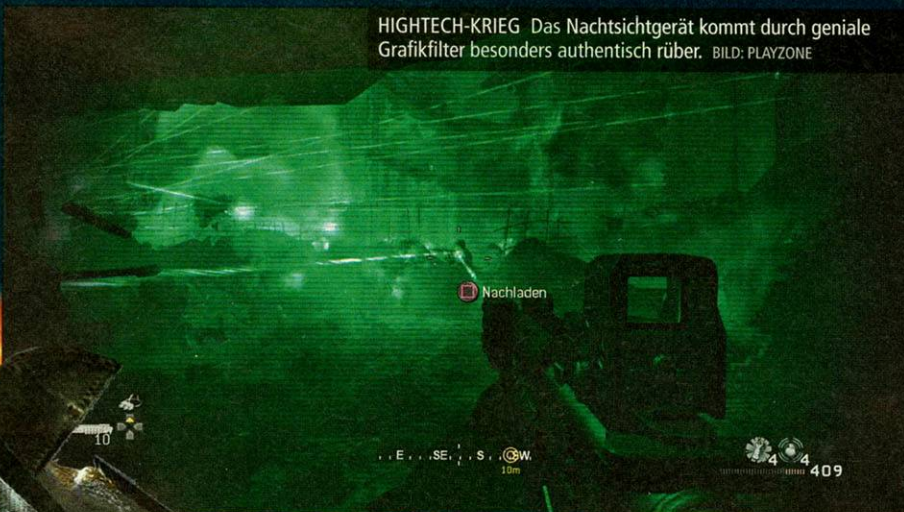
DUTY 4

Modern Warfare (dt.)

KALT WIE STAHL Durch den insgesamt farbarmen Look wirken die Umgebungen sehr real und bedrückend. BILD: PLAYZONE



HIGHTECH-KRIEG Das Nachtsichtgerät kommt durch geniale Grafikfilter besonders authentisch rüber. BILD: PLAYZONE



Nichts für Kinderhände: der bis dato härteste Ego-Shooter der aktuellen Videospiel-Geschichte ist endlich fertig!

AUTOR: UDO CRNJAK

Mit vielversprechenden Titeln ist es im Videospielgeschäft immer dasselbe. Im Vorfeld wird ordentlich die Werbe- und PR-Trommel geschlagen und das beworbene Spiel als das bis dato beste Produkt, das womöglich auch noch ganze Genres revolutioniert, in den höchsten Tönen gelobt. Einige Titel können die gemachten Versprechen tatsächlich halten, andere stellen sich als PR-Ente heraus und enttäuschen auf ganzer Linie. Wieder andere Spiele übertreffen sogar sämtliche Erwartungen und stellen tatsächlich alles bisher Dagewesene in den Schatten. *Call of Duty 4: Modern Warfare* (kurz: *CoD4*) ist so ein Titel. Von der Fachpresse gierig verfolgt, entpuppt sich Infinity Wards endgültiger Abschied vom Zweiter-Weltkriegs-Szenario als das bislang intensivste und härteste Ego-Shooter-Erlebnis, das es bisher für Next-Gen-Konsolen gibt. Und das meinen wir durchaus ernst: *Call of Duty 4* ist bombastisch, faszinierend und beklemmend zugleich – und gehört auf keinen Fall in Kinderhände.

FASZINATION DES SCHRECKLICHEN

Ein Grund für dieses krasse Erlebnis ist die Story von Activisions aktueller Next-Gen-Ballerei. Da Sie im Verlauf der Ereignisse Zeuge diverser Überraschungen und ganz besonderer Momente werden, schildern wir Ihnen an dieser Stelle nur die Ausgangssituation von *Call of Duty 4*, schließlich wollen wir nichts vorwegnehmen.

» Da bekommt jeder hartgesottene Ego-Shooter-Fan nicht nur einmal einen Kloß im Hals. «



In der Sowjetunion tobt ein Bürgerkrieg zwischen Loyalisten der Regierung und Ultranationalisten-Rebellen. Darüber hinaus stürzt in einem nicht näher beschriebenen Land im Mittleren Osten der Kopf einer militanten Rebellenvereinigung namens Khaled Al-Asad die Regierung, indem er den Präsidenten öffentlich hinrichtet. Als ob diese beiden Konflikte den virtuellen Weltfrieden nicht schon genug bedrohen würden, steht

Al-Asad mit Imran Zakajev, dem Anführer der Ultranationalisten in Russland, in Verbindung. Die Existenz von mehreren tausend Atombomben hat darüber hinaus einen alles andere als entspannenden Einfluss auf die ganze Situation. Die fiktive Story zeigt vor allem durch die Wahl der Schauplätze Parallelen (gewollt oder ungewollt, das sei mal dahingestellt) zu aktuellen Ereignissen und sorgt so des Öfteren für ein mulmiges Gefühl in der

Magengrube. Hinzu kommt die erschreckend-faszinierende Schonungslosigkeit, mit der die Entwickler die Ereignisse auf dem HD-Bildschirm stattfinden lassen. Und damit sind sowohl die spielbaren Passagen als auch das Drumherum gemeint. So erleben Sie etwa zu Beginn des Spiels die eingangs beschriebene Exekution des Präsidenten im wahrsten Sinne des Wortes hautnah mit. Die Entwickler stecken SIE in die Haut des ehemaligen

FIESER KLÄFFER Fällt Sie ein Kampfhand an, drücken Sie im richtigen Moment die R3-Taste, um das bissige Vieh loszuwerden. BILD: PLAYZONE



Krieg spielen

Der Mehrspieler-Modus macht da weiter, wo der fantastische Einzelspieler-Modus aufhört.

Eigentlich wollten wir Ihnen zusammen mit dem Test der Solo-Kampagne auch die Analyse des Mehrspieler-Modus an dieser Stelle präsentieren. Da der Release von *Call of Duty 4: Modern Warfare* aber auch gleichzeitig unser Redaktionsschluss war, hat es dafür nicht mehr gereicht. Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht der umfangreiche Test des Multiplayer-Modus aber bereits online auf www.play-zone.de zur Verfügung. Hier gibt es zumindest ein paar Eckdaten des Mehrspieler-Parts: 16 Karten, 6 Spiel-Modi, online bis zu 18 Spieler, LAN bis zu 18 Spieler, Splitscreen bis zu 4 Spieler, Klasseneditor mit 5 Plätzen für eigene Charakterklassen, pro eigener Klasse 3 Slots für „Perks“ genannte Zusatzfähigkeiten, Erfahrungspunktesystem.



VIELVERSPRECHEND Leider war es für einen ausführlichen Test des Mehrspieler-Modus zu knapp. BILD: PLAYZONE



ABWECHSLUNG Sie dürfen zwischendurch auch mal an ein Helikopter-Geschütz. Es wird zu keinem Zeitpunkt langweilig. BILD: PLAYZONE

» Call of Duty 4 ist bombastisch, faszinierend und beklemmend zugleich – und gehört auf keinen Fall in Kinderhände. «



UNGLAUBLICH SPANNEND Die Scharfschützen-Mission ist das Spannendste, was wir seit Langem erlebt haben. BILD: PLAYZONE

Staatsoberhauptes und lassen Sie die letzten Minuten aus der Ego-Perspektive durchleben, bis zu dem Zeitpunkt, an dem Al-Asad den Abzug drückt. Da bekommt jeder hartgesottene Ego-Shooter-Fan einen Kloß im Hals – nicht nur einmal. Dieses Gefühl überwältigt Sie an vielen Stellen im Spiel und macht *Call of Duty 4* deshalb zu einem durchweg faszinierenden Erlebnis – unfassbar hart, aber eben auch unwiderstehlich.

KOMPROMISSLOS IN JEDER HINSICHT

In vorherigen *Call of Duty*-Teilen haben Sie die Solo-Kampagne aus der Sicht mehrerer Parteien und Soldaten erlebt. Dieses

Prinzip führen die Entwickler zwar auch im vierten Teil fort, reduzieren das Ganze aber auf zwei Einheiten und somit auch auf die zwei eingangs beschriebenen Szenarien. Dadurch bleibt stets der Überblick gewahrt und die Story erfährt keine unnötigen Längen oder wird gar unübersichtlich. Gemeinsam mit Captain Price nehmen Sie es zum einen als britischer SAS-Neuling Soap MacTavish gegen Zakajev und seine Rebellen auf

und kämpfen zum anderen als amerikanischer Marine Sgt. Paul Jackson im Mittleren Osten gegen Al-Asads arabische Schergen. So begeben Sie sich etwa auf Rettungsaktionen, stürmen feindliche Stellungen, helfen in Bedrängnis geratenen Einheiten, retten Verbündete, nehmen an Helikoptergeschützen Platz, verüben Attentate und, und, und. Man spürt deutlich, dass Infinity Ward nicht nur in puncto Inszenierung alle Register gezogen hat, sondern auch in spielerischer Hinsicht stets für Abwechslung sorgen wollte. Über die komplette Spieldauer von circa sieben Stunden hinweg wird *Call of Duty 4* nie langweilig. Und das, obwohl das Aufgaben-Repertoire – nüchtern betrachtet – hauptsächlich aus Ego-Shooter-Standards besteht. Gerade als erfahrener Spieler haben Sie mit Sicherheit schon Dutzende verbündete Einheiten gerettet oder feindliche Lager gestürmt. Allerdings ist es auch hier wieder die packende Präsentation, die diesen vermeintlichen Kritikpunkt wieder wettmacht. Hinzu kommt, dass die knallharten Feuergefechte unfassbar dynamisch sind. Die künstliche Intelligenz bei Freund und Feind ist sehr gut und verleiht den Kämpfen Authentizität. Kameraden schreien Ihnen am laufenden Band Feindpositionen oder Befehle zu. Ihre Team-Kollegen gehen selbstständig in Deckung, geben sich untereinander und Ihnen Sperrfeuer, werfen auch schon mal eine Granate wieder zurück, sterben aber auch bittere Bildschirmtode. Darüber hinaus ist *Call of Duty 4* zwar wieder an allen Ecken geskriptet und auch die Levels bieten kaum Raum für alternative Routen und dergleichen. Allerdings haben Sie nie das Gefühl, zu streng bei der Hand genommen und durch die Levels geführt zu werden – und das haben die Entwickler wirklich vorzüglich hinbekommen. Die pausenlose Action ließe solches auch gar nicht zu. Ebenfalls hervorragend ist die Auswahl und Umsetzung der Ballermänner im Spiel. Mit Dutzenden von Waffen (MGs, Schrotflinten, Scharfschützengewehre usw.) schlägt das Herz von Militär-Shooter-Fans deutlich höher.

BEINAHE FEHLERFREI

Bei der technischen Präsentation haben die Entwickler ebenfalls bewiesen, dass sie Meister ihres Fachs sind. Auch wenn sich kein Element der Grafik wirklich auf Referenz-Niveau bewegt, so ist es das sehr stimmige Gesamtbild, das *Call of Duty 4*:

STELLUNG HALTEN Angesichts dieser schwer bewaffneten Übermacht flaut der Adrenalinspiegel selten ab. BILD: PLAYZONE

Drücken und halten Sie L3, um den Atem anzuhalten.



EINZIGE VERSCHNAUFPAUSE An Bord eines AC-130H-Kampfflugzeuges bedienen Sie drei Geschütze und schalten russische Rebellen aus. BILD: PLAYZONE



Deutsche Version

Auch Call of Duty 4: Modern Warfare kommt nicht ohne Schnitte aus.

Insgesamt unterscheidet sich die deutsche Version von *CoD4* kaum von den internationalen Fassungen. Lediglich zwei Schnitte wurden gemacht, die unserer Meinung nach aber kaum ins Gewicht fallen. Zum einen wurde in einer Attentatsszene die Darstellung von Pixelblut reduziert und zum anderen fehlt der Arcade-Modus. Es handelt sich dabei um die unveränderte Solo-Kampagne, in der nun zusätzlich für Abschüsse Punkte vergeben werden.

HEFTIG Die deutsche Version ist nur in einer Szene geschnitten. Auch der Arcade-Modus wurde weggekürzt. BILD: PLAYZONE

Drücken und halten Sie L3, um den Atem anzuhalten.



KEIN ENTKOMMEN Die Feinde sind nicht auf den Kopf gefallen und agieren überwiegend clever. BILD: PLAYZONE



Nicht alles ernst nehmen!

Perfektionisten und Sammelwütige kommen in CoD4 auch auf ihre Kosten.

Die Entwickler haben eine ganze Reihe an witzigen Cheats ins Spiel integriert. Freischalten können Sie etwa spezielle Grafik-Filter oder modifizierte Splittergranaten, indem Sie versteckte Laptops einsammeln. Insgesamt sind 30 der tragbaren PCs in den Levels versteckt.

STUMMFILM-DRAMA Versteckte Laptops schalten unterschiedliche Grafik-Filter frei. BILD: PLAYZONE

Modern Warfare so beeindruckend aussehen lässt. Nicht nur der farbarne, kühle Grafikstil unterstreicht das harte Kriegsgeschehen hervorragend, auch die Texturen, Licht- und Partikel-Effekte sind überaus gelungen. Quasi als i-Tüpfelchen läuft das Spiel auch noch die meiste Zeit mit einer konstant hohen Bilderwiederholungsrate (60 fps). Framerate-Einbrüche kommen im Vergleich zur Xbox-360-Version allerdings öfter vor. Ebenfalls sehr gelungen ist die Interaktivität in den Levels. Herumstehende Autos werden von Panzern platt gewalzt und Wände bersten unter großkalibrigem Beschuss. Das alles ist zwar sehr schön anzuschauen, wirkt aber auch teilweise sehr inkonsequent. So

können Sie beispielsweise ein Autowrack Stück für Stück demolieren, bis es schließlich explodiert. Andere Elemente, wie etwa Holzpaletten oder Einrichtungsgegenstände in zerstörten Gebäuden trotzen eisern jeglichem Beschuss. In akustischer Hinsicht kommt das Kriegsdrama vor allem mit einer 5.1-Surround-Anlage hervorragend zur Geltung. Aber auch ohne eine derartige Ausstattung kommt akustisch durch authentische Waffensounds und

gute deutsche Synchronisation perfekte Kriegsstimmung auf.

Wir fassen kurz zusammen: die Story ist mit Parallelen zu aktuellen Ereignissen beklemmend, die Action einfach bombastisch inszeniert und unglaublich intensiv und die Grafik, bis auf einige kleiner Macken, hervorragend. Wenn Sie jetzt auch noch auf Ego-Shooter mit realistischem Setting stehen, führt kein Weg an *Call of Duty 4: Modern Warfare* vorbei. ■

MARKENZEICHEN Stecken Sie zu viele Treffer ein, färbt sich auch in Teil 4 der Bildschirm rot. Zeit, für ein paar Sekunden in Deckung zu gehen. BILD: PLAYZONE



SEEKRANK? Auf dem Frachtschiff nimmt das Action-Spektakel seinen Anfang. BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK
ist einfach baff.

Was für ein unglaubliches Spektakel. Ich habe die Entwicklung von *Call of Duty 4* vom ersten Trailer an gierig verfolgt und war auf das fertige Spiel gespannt wie ein Flitzebogen. Dass mich das Teil aber derart überrollen würde, hätte ich mir nicht mal im Ansatz träumen lassen. Was mich über alle Maßen fasziniert hat, war die absolut schonungslose Härte der inszenierten Action und Story. Gerade die Parallelen zu aktuellen Situationen auf der Welt haben eine besonders beklemmende Wirkung. Aber nicht nur die Präsentation macht *Call of Duty 4* zu etwas Besonderem. Auch spielerisch gönnen einem die Entwickler keine Pause. Für mich ganz klar das Spiel des Jahres!

CALL OF DUTY 4: M.W.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Infinity Ward
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	8. November 2007
Spieler:	1-18
Web:	www.charlieoscardelta.com
Alternativen:	GRAW2

- ☑ Optisch beeindruckend
- ☑ Bombastische Inszenierung
- ☑ Abwechslungsreiche Missionen
- ☑ Durchweg fesselnd

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 85% SOUND 89%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

92%

CoD4 ist knallhart, schonungslos und beklemmend. Ein Pflichtkauf für Fans heftiger Shooter-Action!



Handy Software 3

SMS an 33333 *

Handysatellit handy7600 Wie Frauen Ticken	Taschenlampe handy7601 KALORIEN & BMI	Lügendetektor handy7602 Wetter +	Dolphinarium DSS handy7603 IM + for Skype	Chillout Light handy7604 Handy-Uhr Dragon
WIE FRAUEN TICKEN handy7605	BMI kcal handy7606	Weather+ handy7607	IM+ for skype handy7608	Chill Out Light handy7609

Die Weihnachtstassen meckern wieder!

1 Klingelton	titel2451
5 Handyvideo	video6668
1 Videoklingelton	play3815
1 Farbiges Logo	pic5520
1 Animiertes Farblogo	ani1140

Handy Spiele 4

Für das Handy Spiel „7 Days of Terror“ und viel mehr sende eine SMS mit game1737 an **33333** *

Bom Chicka Wah Wah - Flirt Scanner game1729	Das weiß doch jedes Kind game1730	Atari Asteroids game1731	Duckshot game1732	Super Bomberman game1733	Cake Mania game1734	Hangman game1735	10 Solitaires in 1 game1736	7 Days of Terror game1737
---	---	--	---------------------------------	--	-----------------------------------	--------------------------------	---	---

Handy Videos 5 und Video Klingeltöne 1

SMS an 33333 *

Alex C. Ft. Y-ass Du hast den schönsten 1 Video Klingelton play3808 5 Video video6661	Der Kleine Nils Blödi Video Klingelton play3809 Video video6662	DJ Ötzi Ein Stern Video Klingelton play3810 Video video6663	Culcha Candela Hamma Video Klingelton play3811 Video video6664	Rihanna Don't Stop The Music Video Klingelton play3812 Video video6665	Scoter The Question Is What Video Klingelton play3813 Video video6666	Ich+Ich Vom selben Stern Video Klingelton play3814 Video video6667
--	--	--	---	---	--	---

Klingeltöne 1

Alex C. Ft. Y-ass - Du hast den schönsten...	titel2441
Der Kleine Nils - Blödi	titel2442
Jamma Bär - Mauer Hymne	titel2443
DJ Ötzi - Ein Stern	titel2444
Culcha Candela - Hamma	titel2445
BCWW'S - Bom Chicka Wah Wah	titel2446
Rihanna - Don't Stop The Music	titel2447
Scoter - The Question Is What Is...	titel2448
Wham - Last Christmas	titel2449
Sweetie - O Tannenbaum	titel2450

Themen 1

Style dein Handy!

SMS an 33333 *

Operator theme5987	Operator theme5988	Operator theme5989	Operator theme5990	Operator theme5991	Operator theme5992
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Animierte Farblogos 1

LÖSCHLOGOS

POPPE? ani1136	Verrückt nach dir! ani1137	POPPE? ani1138	POPPE? ani1139
------------------------------	--	------------------------------	------------------------------

Erotikdownloads 2

Für den Erotik Download „Sexy Handy Uhr“ und viel mehr sende eine SMS mit erotik2235 an **33333** *

Strip for you erotik2227	Sex Machine erotik2228	Cute Girlfriends Dessous 3 erotik2229	Cute Girlfriends Interactive erotik2230	Real Handyluder erotik2231	Cute Girlfriends Uncensored erotik2232	Handyluder Manga Babe erotik2233	Cute Girlfriend Dessous 1 erotik2234	Sexy Handy Uhr erotik2235
--	--------------------------------------	---	---	--	--	--	--	---

Und so geht's

In allen Netzen verfügbar

1 sende	2 an	3 downloaden	4 und erhalte
33333			

1 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Jamba Topstar Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €3,00/Woche, (CH) Sfr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopstopstar per SMS. 2 Nur in D verfügbar: 3 Erotik- Gutscheine im Jamba Megafun Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopmegafun per SMS. 3 3 Software-Gutscheine im Jamba Softstar Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) Sfr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopsoftstar per SMS. 4 3 Spiele-Gutscheine im Jamba Action Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) Sfr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopaction per SMS. 5 3 Handy Video- Gutscheine im Jamba Vision Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €3,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) Sfr9,90/Woche. Jederzeit Ende: stopvision per SMS. Für alle Abo gilt: Je Abo 10 Jamba-SMS inklusive (Anmeldung auf der Webseite notwendig). Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport) zzgl. Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Ablauf des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. Sfr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 01805554890 124 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetzabweichend) (AT) 0810005137 (0,072 €/Min) (CH) 0848000145. Mindestalter 16 Jahre.



INFERNO Im Malstrom-Level müssen Sie verbündete Drachenreiter aus einer schwer bewachten Burg retten. BILD: PLAYZONE



QUAL DER WAHL Am Boden dürfen Sie Feuer speien, mit dem Schwanz zuschlagen oder das Fußvolk auf Knopfdruck verspeisen. BILD: PLAYZONE



HD

HD-VIDEO AUF DVD



VIDEO AUF DVD

RABIAT Ihr Drache kann Geschütztürme aus ihrer Verankerung reißen. BILD: PLAYZONE

Lair

Anfangs potenzielle Killer-Applikation, am Ende leider nur PS3-Durchschnittskost.

Fakten

- Für Fortgeschrittene und Profis
- Spielzeit etwa 6 bis 8 Stunden
- 14 Missionen
- Flugsteuerung nur per Sixaxis-Bewegungssensoren
- Online-Rangliste
- 16:9, 720p, 1.080p
- Sound in Dolby Digital 5.1 und PCM 7.1 mit THX

AUTOR: TONI OPL

Das ehemalige deutsche Software-Studio Factor 5 um Cheftwickler Julian Eggebrecht machte vor allem durch die Erschaffung zahlreicher *Star Wars*-Spiele für Nintendo-Konsolen von sich reden. Für den Next-Gen-Einstand unternahmen Eggebrecht und Co. jedoch eine Zeitreise weit zurück ins finstere Mittelalter. Das Drachenspektakel sollte dabei nicht einfach irgendein PS3-Spiel, sondern ein echter Systemseller werden. Doch offensichtlich hat man sich mit dem

ambitionierten Projekt etwas übernommen. Amerikanische Online-Wertungen ergaben im Vorfeld einen Durchschnitt von nur 55 Prozent. Entsprechend zwiespältig sahen auch wir dem Test entgegen. Die Hoffnung, dass die aus Vorab-Versionen bekannten Mängel noch vor Release ausgemerzt werden würden, sanken schnell auf ein Minimum. Und wir sollten leider Recht behalten. Scheinbar stand die gesamte Entwicklung unter keinem guten Stern. Eggebrecht selbst bezeichnet das Projekt in einem Interview als verflucht, weil es scheinbar

am laufenden Band zu Problemen und Rückschlägen kam. Von einem vermurkten ersten Trailer, vielen krankheitsbedingten Verzögerungen, von Stromausfällen während des Brennvorgangs der Master-Discs und sogar einem Todesfall in der Familie war die Rede.

KRITISCHE ENTSCHEIDUNG

Knackpunkt Nummer 1: Die Drachen lassen sich – zumindest in der Luft – ausschließlich mittels der Sixaxis-Bewegungssensoren steuern. An sich ein innovativer und keinesfalls schlechter

FLAMMENATEM Wenn Sie die gegnerischen Truppen angreifen, stärkt das die Moral der eigenen Einheiten. BILD: PLAYZONE



Die zweite Meinung

von Udo Crnjak

Eines muss man den Jungs von Factor 5 zugute halten. Sie haben in grafischer Hinsicht sehr gute Arbeit geleistet – von einigen Patzern mal abgesehen. Leider war's das dann auch schon. Denn rein spielerisch hat mich *Lair* mehr genervt als angenehm unterhalten. Die allgegenwärtige Unübersichtlichkeit ließ den Großteil der Missionen zu einem Geduldsspiel verkommen und zerrte ordentlich an meinen Nerven. Zusätzlich dazu war von spannenden oder originellen Missionen weit und breit nichts zu sehen. Die Steuerung ist zwar nicht perfekt, aber nach einiger Einarbeitungszeit durchaus gut zu handhaben. Allerdings sind Drachen-Nahkämpfe und -Übernahme überhaupt nicht nachvollziehbar und viel zu hektisch.

Die Extras

Zusätzlich zum Spiel warten auf der Blu-ray-Disc noch einige unterhaltsame Bonus-Features:

Sie wollen mehr über den Entstehungsprozess von *Lair* wissen? Dann lohnt sich ein Blick in die Extras. Wie bei einer Film-DVD enthält die Spiel-Disc unter anderem ein umfangreiches, mehrteiliges Making-of, welches von der Story über das Steuerungskonzept, das Sound-Design und die visuellen Effekte bis hin zum Motion-Capturing mit echten Schauspielern viele Aspekte der Produktion abdeckt. Des Weiteren gibt es zwei Bildergalerien, zwei Trailer und die Möglichkeit, alle Stücke des Music-Scores anzuhören. Allerdings sind nicht alle Inhalte von Anfang an verfügbar. Vieles muss allerdings über Erfolge in der Kampagne erst freigeschaltet werden. Zudem bietet *Lair* einige Online-Funktionalitäten. Hierzu zählen eine weltweite Bestenliste, die Möglichkeit, über die XMB Nachrichten zu verschicken und zu lesen sowie ein Link auf die offizielle Homepage. Dort finden Sie News und Updates, Diskussionsforen, die Spielanleitung und häufig gestellte Fragen.



JANUSKOPF Erst müssen die Lichter ausgeschossen werden, dann sollen wir den Fels hochjagen. BILD: PLAYZONE



KLAR ZUM ENTERN Die Quicktime-Events wurden besonders spektakulär in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE

» Bei der Darstellung der Drachen zeigt sich die Detailversessenheit der Entwickler. «

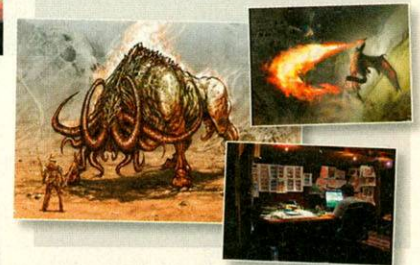
Ansatz. Schließlich dürfte sich solch ein feuerspeiendes Urzeitmonster deutlich träger und schwammiger fliegen als ein F16-Kampffjet, was im Spiel auch durchaus überkommt. Haarig wird es allerdings, wenn es darum geht, in der Hitze des Gefechts präzise zu manövrieren oder Spezialmanöver auszuführen. Für einen Sturzangriff beispielsweise muss das Pad ruckartig nach vorn, für eine schnelle 180-Grad-Drehung gerade nach oben bewegt werden. In ruhigen Spielszenen wird Ihnen dies auch häufig gelingen. Wird es aber hektisch, können

Sie – pardon – Ihren Hintern drauf verwetten, dass der geflügelte Pyromane genau das Gegenteil von dem macht, was Sie von ihm verlangen. Dutzendfach sind wir geradewegs in das gleißende Licht eines Suchscheinwerfers geprescht, obwohl wir eigentlich eine rettende Kehrtwende machen wollten. Auch der Factor-5-Boss gestand, den verflixten Törn nur in acht von zehn Fällen hinzubekommen.

WILDES DURCHEINANDER

Knackpunkt Nummer 2: Der chaotische Spielverlauf. Auch hier wurde eigentlich

gut vorgesorgt. Erstens zeigen Ihnen vor jedem Einsatz Videosequenzen, was Sie erwartet. Zweitens können Sie per L3- oder R3-Taste das aktuelle Missionsziel aufrufen. Drittens weist Ihnen ein Kompass den ungefähren Weg zur nächsten Aufgabe. Viertens wird im Pausenmenü eine Übersichtskarte eingeblendet und fünftens sagen Ihnen auch die verbündeten Drachenreiter, was als Nächstes zu tun ist. So weit, so gut. Dumm nur, dass die Aussagen bzw. Anzeigen zum Teil wenig hilfreich oder gar völlig widersprüchlich sind. Die von Ihren





Mitstreitern stammenden Kommandos kommen oft zu spät und passen manchmal überhaupt nicht zum Geschehen. Zudem quitiert der Richtungspfeil einfach seinen Dienst, wenn wir nah genug, sprich über oder unter dem Zielobjekt sind. Orientierung? Oft unmöglich! Hinzu kommt, dass Bodentruppen zwar farblich gekennzeichnet und damit eindeutig zuzuordnen sind, die Freund-Feind-Erkennung im Luftkampf hingegen extrem schwer fällt. Nur wenn wir die Drachensicht aktivieren (Steuerkreuz unten), werden sämtliche Widersacher leuchtend orange dargestellt.

DRACHE MIT AUTO-AIM

Knackpunkt Nummer 3: Damit das Verschießen von Feuerbällen auf große Distanz nicht zur Sisyphusarbeit wird, kommt unser schuppiger Freund serienmäßig mit einer einfachen automatischen Zielerfassung daher. Darüber hinaus steht Ihnen ein Lock-on-Feature zur Verfügung, welches per L1- oder R1-Taste aktiviert wird und dann ähnlich wie bei *Blazing Angels* das anvisierte Objekt nicht mehr aus den Augen lässt. Zugegeben, ein guter Ansatz, jedoch nur in der Theorie. In der Praxis nämlich krallt sich unser Feuerteufel nicht selten einen einfachen

Fußsoldaten, obwohl wir eigentlich das Katapult auf dem Rücken einer gigantischen Kriegsbestie aufs Korn nehmen wollten. Teilweise „verhakt“ sich das System auch willkürlich an Feinddrachen, was zu völlig chaotischen und nicht mehr nachvollziehbaren Kamerafahrten führt. Störfaktoren, die gerade in stressigen Missionen mit verstecktem Zeitlimit extrem an den Nerven des Spielers nagen und nicht selten einen Restart erzwingen.

KEINE BRUCHLANDUNG

Das Drachendrama hat durchaus auch spannende Momente. Die Hintergrund-



NAHKAMPF Mit einem Bullendracken auf Tuchfühlung zu gehen, ist nicht unbedingt ratsam. BILD: PLAYZONE

» Offensichtlich hat man sich mit dem ambitionierten Projekt etwas übernommen. «

Die dritte Meinung

von Maik Bütetür

Ich habe versucht, so unvoreingenommen wie möglich an *Lair* heranzugehen, aber das Spiel macht es einem wirklich nicht leicht. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und erfordert Einarbeitungszeit und Feingefühl. Aber selbst wenn man damit klar kommt, so richtig Spaß will einfach nicht aufkommen. Zu altbacken ist das Missionsdesign, zu frustig manche Stellen, zu undurchsichtig die Story. Ständig wird man aus dem Spiel gerissen und weiß anschließend gar nicht mehr, wo man ist oder wo man hin soll. Der Ansatz ist nicht verkehrt und man merkt *Lair* an, dass die Entwickler wirklich versucht haben, ein tolles und originelles Spiel zu kreieren. Leider ist das Endergebnis von vielen Macken geprägt und liegt weit hinter den Ambitionen zurück. Ich hoffe dennoch auf einen Nachfolger, dann aber bitte mit mehr Feinschliff.



AUFMARSCH Die gigantischen Kriegsbestien sollten so schnell wie möglich ausgeschaltet werden. BILD: PLAYZONE



story um die verfeindeten Völker der Mokai und Asylaner, die nach unzähligen Vulkanausbrüchen in ihrer Welt um Ressourcen, Land und Glauben streiten, ist mehr als nur schmuckes Beiwerk. Zwar mangelt es Titelheld Rhon deutlich an Identifikationspotenzial, inszenatorisch schielte Factor 5 aber mit mehr als nur einem Auge Richtung Hollywood. Übertrieben hat man es letztlich mit der Anzahl der Cut-Scenes. Selten dürfen wir mehrere Minuten am Stück spielen, ohne dass wir mit einem neuen Handlungsschnipsel bombardiert und aus dem hektischen Geschehen gerissen werden.

Soundfetischisten dürfen sich überdies über die epische, stimmungsvolle Musikuntermalung, Besitzer von HDMI-Receivern über den räumlichen und bassgewaltigen 7.1-Sound samt THX-Zertifikat freuen. In akustischer Hinsicht bleiben auch dank der nicht perfekten, aber ordentlichen deutschen Synchro kaum Wünsche offen.

ZAUBERWORT 1.080P

Grafisch wird's extrem opulent, wenn sich zwei Drachen im Nahkampf Flammenatem und Krallen um die faltigen Ohren hauen. Gerade hier offenbart sich die Detailversessenheit der Entwickler. Die

Riesenechsen sehen aus der Nähe wirklich unglaublich lebensecht aus, was auch für deren Animationen gilt. Im Gegensatz dazu kann die Umgebungsgrafik trotz Full-HD-Unterstützung nicht restlos begeistern. Speziell manche Bodentexturen trüben den visuellen Gesamteindruck stark; dazu gesellen sich Slowdowns. Die von der Spielergemeinde stets kontrovers diskutierten Quicktime-Events kommen übrigens ebenfalls zum Einsatz. Hin und wieder dürfen Sie mit der Dreieck-Taste eine Sequenz starten, in der Rhon einen feindlichen Drachen entert, ihn samt Reiter eindrucksvoll ins Jenseits befördert und dann wieder zum waghalsigen Hechtsprung auf das eigene Tier ansetzt. Während dieser Abfolge müssen Sie mehrfach den Controller schütteln oder den Analogstick bedienen. Bevor Sie nun aber ordentlich „LAIRgeld“ bezahlen, empfehlen wir Ihnen einen ausführlichen Proberitt. Denn wie gesagt: Die Mängelliste ist lang. Leider! ■



LOCK-ON Hat unser Drache ein Ziel erfasst, bleibt die Kamera darauf gerichtet. BILD: PLAYZONE



ANGRIFF Mit Brandbomben attackieren wir die feindliche Hauptstadt. BILD: PLAYZONE



FIESES BIEST Die Spinnenwespe ist gigantisch groß und gar nicht leicht zu bezwingen. BILD: PLAYZONE



TONI
OPL

lässt Drachen lieber draußen steigen.

Lust und Frust lagen beim Durchspielen von *Lair* verdammt nah beieinander. Nach einer im ersten Anlauf geschafften Mission und der damit verbundenen Freude trieb mich der darauffolgende Level meist an den Rand der Verzweiflung. Denn die Steuerung ist bockig, die Zielerfassung unzuverlässig und die Übersicht im Kampfgetümmel geht oft komplett verloren. In Verbindung mit den unklaren Missionszielen und irreführenden Kommentaren im Spiel das reinste Chaos. Zugute halten muss ich dem Titel den hohen Produktionsaufwand, die nicht immer, aber größtenteils flüssige Full-HD-Optik und den trotz aller Kritikpunkte doch immer wieder aufkeimenden Spielspaß. Bedingungslos zum Kauf raten kann ich aber keinesfalls.

LAIR

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Factor 5
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.us.playstation.com/Lair/
Alternativen:	Drakengard (PlayStation 2)

- ✓ Enorm detaillierte Drachen (1.080p)
- ✓ Orchesterlicher Music-Score
- ✗ Unpräzise Sixaxis-Steuerung
- ✗ Häufig chaotischer Spielverlauf

WERTUNG

STEUERUNG	61%	GRAFIK	86%	SOUND	88%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	68%		

Ambitioniertes Drachenspektakel, dem es aber von vorn bis hinten ordentlich an Feinschliff mangelt.



RAUS MIT IHNEN Die Absprünge bringen für kurze Zeit frischen Wind in das erste PS3-Medal-of-Honor. BILD: PLAYZONE

BELOHNUNG Versierter Umgang mit den einzelnen Waffen wird mit Auszeichnungen und Waffen-Erweiterungen belohnt. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 7 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Bis zu 12 Spieler online
- Fallschirmsprung-Feature
- Bildformat: 16:9, 4:3, 720p, (1080i)

Medal of Honor Airborne

Der Urvater der Zweite-Weltkriegs-Shooter ist auf der PS3 gelandet.

AUTOR: UDO CRNJAK

Electronic Arts hält eisern am Zweite-Weltkriegs-Szenario fest und lässt auch den neuesten Teil der Serie wieder zur Zeit des Dritten Reiches stattfinden. Mit Sicherheit gibt es noch viele Schlachten, deren Geschichte die Entwickler erzählen können, aber vielleicht hat das fast schon dickköpfige Festhalten an der Thematik auch etwas damit zu tun, dass *Medal of Honor* der Beginn der WWII-Shooter-Welle war. Wie dem auch sei, so innovationslos, wie es den Anschein hat, ist *Medal of Honor Airborne* gar nicht.

SPRUNG IN DIE FREIHEIT

Dieses Mal schlüpfen Sie in die Rolle eines Fallschirmjägers und kämpfen an ausgewählten europäischen Orten für den Weltfrieden. Ihre Rolle hat dabei einen entscheidenden Einfluss auf den Spielablauf. Sie stürzen sich zu Beginn jeder Mission aus einem Flugzeug und segeln mit einem Fallschirm zu Boden. Durch die neu gewonnene Entscheidungsfreiheit können Sie im Anschluss

die unterschiedlichen Missionsziele in beliebiger Reihenfolge in Angriff nehmen. Gehen Sie entweder auf Nummer sicher und setzen in einer der ruhigen Landezonen, markiert durch grüne Rauchsignale, auf oder landen Sie wagemutig mitten im Feindgebiet – es bleibt Ihnen überlassen. Sobald Sie Kontakt mit Mutter Erde aufgenommen haben, erleben Sie die für die Serie typische und erneut gut spielbare Kriegs-Action. Vornehmlich heißt es Treibstofflager, Funkantennen, Munitionslager, Flakgeschütze oder Panzer zerstören – nichts wirklich Neues also. Die neu gewonnene Entscheidungsfreiheit erscheint zunächst als ein sehr aufregendes, innovatives Feature, ändert aber im Endeffekt nur die Reihenfolge, mit der Sie den ersten Schwung Missionsziele erledigen. Die Missionen bestehen aus mehreren Etappen und nachdem Sie den ersten Teil erledigt haben, zwingt Ihnen das Spiel wieder eine feste Vorgehensweise auf. Spätestens ab der zweiten Kampagne verliert also der Fallschirmsprung zusehends an Bedeutung, was wirklich sehr schade ist, denn die Grundidee birgt

durchaus eine Menge Potenzial. Den nächsten Dämpfer erfährt *Medal of Honor Airborne* durch die überraschend kurze Spieldauer. Als geübter Spieler haben Sie die sieben Kampagnen (inklusive Training) nach zirka sechs Stunden geschafft. Hinzu kommt, dass das Spiel auch noch künstlich in die Länge gezogen wird. Je nachdem, welche Aufgaben Sie in den Umgebungen zuerst angehen, legen Sie einige Wege doppelt und dreifach zurück. Zusätzlich dazu treffen Sie auf vereinzelte besonders knackige, fast schon unfaire Stellen. Perfektionisten können den Levels aber dennoch einen wiederholten Besuch abstaten, denn zum einen warten versteckte Landezonen darauf, entdeckt zu werden und zum anderen können Sie jede Waffe in mehreren Stufen aufwerten, was, nebenbei bemerkt, durch einen Zeitlupeneffekt wirklich cool aussieht.

HIMMEL UND HÖLLE

Die Technik ist ein ständiges Auf und Ab. Einerseits sehen die Umgebungen des neuen *Medal of Honor* durch gelungene Texturen und schöne Licht- und Partikeleff-



fekte sehr gut aus. Auf der anderen Seite machen ständige Framerate-Einbrüche diesen positiven Eindruck wieder kaputt. Die Ruckler und Slowdowns treten unter anderem beim Erreichen eines Kontrollpunktes und bei den Fallschirmsprüngen auf und sind nicht gerade selten auch noch so heftig, dass sie die Spielbarkeit negativ beeinflussen. Auch die teils sehr aufdringlichen Nachzieheffekte machen sich in hektischen Situationen negativ bemerkbar. In akustischer Hinsicht überzeugen vor allem authentische Waffensounds und der hervorragende Orchester-Soundtrack vermittelt sehr gut die Weltkriegs-Dramatik und erzeugt so eine gelungene Atmosphäre. Endlich ist auch EAs traditionsreiche Baller-Serie auf der nächsten Konsolengeneration angekommen, was sich hauptsächlich technisch bemerkbar macht. Spielerisch haben sich die Entwickler merklich Gedanken gemacht, aber das Potenzial des Fallschirmsprung-Features nicht voll ausgeschöpft. Schade, da hätten wir uns schon mehr erwartet. ■



UDO CRNJAK
hat mehr erwartet.

Obwohl ich eigentlich von WWII-Shootern die Nase voll habe, hat *Medal of Honor Airborne* durch das Fallschirmsprung-Feature dennoch mein Interesse geweckt. Leider haben die Entwickler zu wenig daraus gemacht und so wird der Absprung viel zu schnell belanglos für die einzelnen Missionen. Ansonsten ist auch das erste PS3-*Medal of Honor* grafisch sehr schön präsentiert. Die heftigen Ruckler und Slowdowns kann ich allerdings überhaupt nicht nachvollziehen. Unterm Strich hat *Medal of Honor Airborne* viel Potenzial, nutzt es aber nicht ganz aus. Schade!



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Los Angeles
USK-Freigabe: Ab 18 Jahren
Preis: Ca. € 70,-
Termin: 6. Dezember 2007
Spieler: 1-12
Web: www.ea.com/moh/airborne
Alternativen: Call of Duty 3

- ✓ Innovatives Fallschirmsprung-Feature
- ✓ Optisch sehr gut
- ✓ Häufige und starke Ruckler
- ✓ Ungenutztes Potenzial

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 77% SOUND 85%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

75%

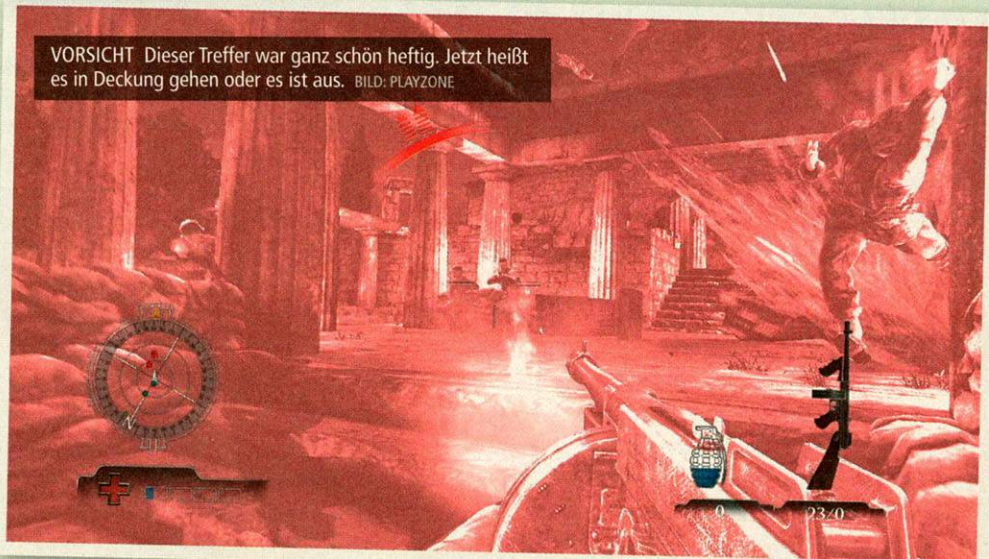
Der PS3-Einstand ist zwar gelungen, gerade spielerisch bleibt der Titel aber hinter seinen Möglichkeiten.

» Die neu gewonnene Entscheidungsfreiheit erscheint zunächst als aufregendes und innovatives Feature. «

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Beim Zielen über Kimme und Korn sind Sie zum Stillstehen verdammt. BILD: PLAYZONE



VORSICHT Dieser Treffer war ganz schön heftig. Jetzt heißt es in Deckung gehen oder es ist aus. BILD: PLAYZONE



KONTROLLPUNKT ERREICHT



DYNAMISCH Sobald Sie zum Sprint ansetzen, verschwimmt die Umgebung stark und die Kamera wackelt mehr als sonst. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Inkl. neuer Wireless-Gitarre
- Insgesamt über 70 Songs
- Darunter fast 50 Originalfassungen
- Erstmals mit Koop-Karriere
- Auch online spielbar
- Bildformat: 16:9, 4:3, 720p

IM MITTELPUNKT Selbst Ihr Sänger links sieht's ein: Wer die Gitarre hat, ist der Star! BILD: PLAYZONE



Guitar Hero III: Legends of Rock

Die Begleitband wurde dieses Jahr komplett ausgetauscht, doch der eigentliche Star ist immer noch dabei: Sie!

AUTOR: MICHAEL PRÜCHNICKI

Nach den ersten zwei *Guitar Hero*-Spielen und dem halberzigen *Rocks the '80s*-Ableger haben sich Harmonix, die ursprünglichen Entwickler der Serie, etwas Neuem zugewandt – dem weitaus ambitionierteren *Rock Band* für Electronic Arts, wo neben Plastikgitarren auch Mikrofone und ein kleines, elektronisches Schlagzeug zum Einsatz kommen. Die neuen Entwickler Neversoft (*Tony Hawk's Pro Skater* und seine zig Nachfolger) agieren zum Glück nicht bloß wie eine unmotivierter Coverband, die die alten Hits anderer Leute nachspielt. Hört man sich die Musik im Spiel an, so ist der Eindruck ein ganz

anderer, was nicht einer gewissen Ironie entbehrt: Wo bislang professionell nachgespielte Coverstücke zum Einsatz kamen, kann *Guitar Hero III* mit zahlreichen Originalaufnahmen punkten. Manche alten Bands haben sogar extra für das Spiel frühere Stücke neu aufgenommen, wenn die Original-Masterbänder nicht mehr auffindbar waren – und zwar nicht irgendwelche Nobodys, sondern Living Colour und die Sex Pistols! Zudem geben sich Stargitarriken wie Tom Morello

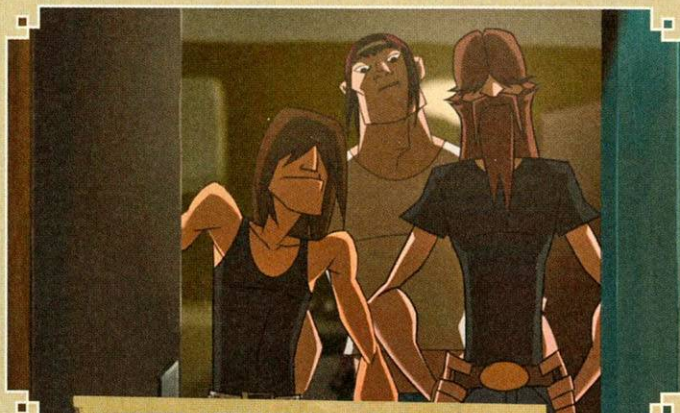
(Rage Against the Machine) und Slash (Guns N' Roses) die Ehre und steuerten eigens zu diesem Zweck neue Instrumentalstücke bei.

DER KAMPF AN DER GITARRE

Bei den Duellen gegen die Gaststars kommt mit dem Battle-Modus die einzige größere Neuerung beim Spielverlauf zum Einsatz. Anstatt durch erfolgreiche Notencombos Starpower zu laden und so kurzfristig mehr Punkte zu kassieren, verdienen sich erfolgreiche Musiker hier Special Moves, mit denen sie ihrem Kontrahenten das Leben schwer machen können. Das Ergebnis kann eine geris-



KEIN COVER Viele Stücke sind diesmal in der Originalfassung vertreten, darunter der Klassiker One von Metallica. BILD: PLAYZONE



GESTATTEN: IHRE BAND Witzige Zeichentrickvideos erzählen vom Aufstieg Ihrer Rockband. BILD: PLAYZONE

Die Songliste

Mit über 70 Songs bietet *Guitar Hero III* eine Menge Umfang. Ungefähr zwei Drittel davon sind sogar die bekannten Originalfassungen (in der folgenden Liste rot gedruckt), die anderen dagegen „nur“ kompetente Cover – „Devil Went Down to Georgia“ ist nicht nur das, sondern eine coole Metal-Neuinterpretation des Country-Klassikers.

sene Saite, ein loses Tremolo, ein kurzfristig höherer Schwierigkeitsgrad und noch allerlei anderes sein. Steht nach Ende des Songs trotz aller Schwierigkeiten kein Sieger fest, geht's in den Sudden-Death-Modus, bei dem jeder Fehler die Sicht auf die nächsten Noten weiter verdeckt.

ENDLICH: KOOP-KARRIERE!

Der Kooperations-Modus, bei dem ein zweiter Spieler den zweiten Gitarren- oder den Basspart übernahm, war eines der Highlights von *Guitar Hero II*. Diesmal können Sie statt einzelnen Songs auch gleich den kompletten Karrieremodus zu zweit in Angriff nehmen, wobei teilweise andere Songs als im Einzelspielermodus gespielt werden – es gibt sogar exklusive Koop-Zugaben! Ob alleine oder zu zweit, die Karriere Ihrer Band wird in witzigen Zeichentrick-Sequenzen gezeigt. Generell ist die Präsentation des Spiels noch etwas professioneller geworden, sodass die Sänger jetzt ihren Mund weitgehend lippensynchron zu den Songs bewegen. Und die Animationen der Musiker auf der Bühne sind so witzig wie eh und je, auch wenn man als aktiver Spieler kaum etwas davon mitkriegt. Aber *Guitar Hero* war schon immer in erster Linie ein Partyspiel, sodass Sie sicher oft genug Gelegenheit haben werden, Axel Steel, Lars Umlaut und ihren Kollegen beim Rocken zuzuschauen. Und an Mitspielern sollte es nicht mangeln, denn wie schon bei den Vorgängern machen es vier Schwierigkeitsgrade wirklich jedem recht. Auf „Expert“ beißen sich selbst echte Gitarristen an so manchem Song die Zähne aus, während auf „Easy“ sogar die schwierigsten Nummern auch für Einsteiger schaffbar sind. Besser kann man potenzielle Nachwuchsmusiker kaum an echtes Gitarrespielen heranführen!

Was wir vor dem Release des Spiels leider noch nicht testen konnten, sind die Online-Modi: Sie können dabei sowohl

zusammen als auch gegeneinander über das PlayStation Network spielen und für die Zukunft hat Activision weitere Songs als bezahlpflichtige Downloads angekündigt. Es wird interessant, wie hoch die Preise für solchen Zusatzcontent ausfallen, denn die Preisgestaltung der Xbox-360-Downloads zu *Guitar Hero II* (übrigens nur alte Songs aus dem ersten Teil!) wurde von vielen Spielern kritisiert. Apropos Preisgestaltung: Wie befürchtet, sind frühere PS2-*Guitar Heros* und -Gitarren nicht mit dem neuen Titel, bzw. der neuen Wireless-Gitarre kompatibel. ■

Aerosmith – Same Old Song and Dance
AFI – Miss Murder
Alice Cooper – School's Out
An Endless Sporadic – Impulse
Backyard Babies – Minus Celsius
Beastie Boys – Sabotage
Black Sabbath – Paranoid
Bloc Party – Helicopter
Blue Oyster Cult – Cities on Flame with Rock & Roll
Bret Michaels Band – Go That Far
Cream – Sunshine of Your Love
Die Toten Hosen – Hier Kommt Alex
Disturbed – Stricken
Dope – Nothing for me Here
Dragonforce – Through the Fire and the Flames
Eric Johnson – Cliffs of Dover
Foghat – Slow Ride
Gallows – In the Belly of a Shark
Guns 'n Roses – Welcome to the Jungle
Heart – Barracuda
Heroes del Silencio – Avalanche
In Flames – Take This Life
Iron Maiden – The Number of the Beast
Kaiser Chiefs – Ruby
Killswitch Engage – My Curse
Kiss – Rock and Roll All Nite
LA Slum Lords – Down 'n Dirty
Lacuna Coil – Closer
Lions – Metal Heavy Lady
Living Colour – Cult of Personality '07
Matchbook Romance – Monsters
Metallica – One
Mountain – Mississippi Queen
Muse – Knights of Cydonia
Naast – Mauvais Garçon
Pat Benatar – Hit Me With Your Best Shot
Pearl Jam – Even Flow
Poison – Talk Dirty to Me
Priestess – Lay Down
Prototype – The Way it Ends
Queens of the Stone Age – 3's & 7's
Rage Against the Machine – Bulls on Parade
Red Hot Chili Peppers – Suck My Kiss
Revolverhead – Generation Rock
Rise Against – Prayer of the Refugee
Santana – Black Magic Woman
Scorpions – Rock You Like a Hurricane
Scouts of St. Sebastian – In Love
Senses Fail – Can't Be Saved
Slayer – Raining Blood
Slipknot – Before I Forget
Smashing Pumpkins – Cherub Rock
Social Distortion – Story of My Life
Sonic Youth – Kool Thing
Charlie Daniels Band
The Devil Went Down to Georgia
(Metal-Version von Steve Ouimette)
Stevie Ray Vaughan – Pride and Joy
Superbus – Radio Song
Tenacious D – The Metal
The Dead Kennedys – Holiday in Cambodia
The Fall of Troy – F.C.P.R.E.M.I.X.
The Hellacopters – I'm in the Band
The Killers – When You Were Young
The Rolling Stones – Paint It Black
The Sex Pistols – Anarchy in the UK '07
The Sleeping – Don't Hold Back
The Stone Roses – She Bangs the Drums
The Strokes – Reptilia
The Who – The Seeker
Weezer – My Name is Jonas
White Zombie – Black Sunshine
ZZ Top – La Grange



MICHAEL PRUCHNICKI
wartet auf Bass Hero.

Neversoft hat voll auf die bewährten Stärken der Serie gesetzt und nichts am Grundkonzept geändert. Die wohl beste Neuerung ist der Koop-Karriere-Modus – zu zweit macht *Guitar Hero* einfach mehr Spaß als alleine! Die Songauswahl ist bunt gemischt und bietet nach einem etwas öden Start gerade zum Schluss hin einige Highlights (u.a. Muse, Metallica und für bis dahin chronisch unterforderte Spieler ein sauschweres Stück von Dragonforce als Bonustrack). Geärgert hat mich eigentlich nur die neue Gitarre, denn wo die PS2-Klappen rund waren, ist dieser Gibson-Nachbau kantig und sorgt für Druckstellen am Unterarm.



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 100,-*
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.guitarhero.com
Alternativen:	Guitar Hero II (PS2)

- ✓ Neuer Koop-Karriere-Modus
- ✓ Viele Songs als Originalfassung
- ✓ Bunt gemischte Songauswahl
- ✓ Etwas unergonomische neue Gitarre

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 73% SOUND 86%

MULTIPLAYER **88%** SINGLEPLAYER **86%**

Routinierte Fortsetzung der Erfolgsserie, die erstmals zum großen Teil Originalaufnahmen bietet.

* inkl. Wireless-Gitarre



GITARREN-SCHLACHT Mit Tom Morello und Slash hat Activision zwei Gaststars als Gegner für Sie in Petto. BILD: PLAYZONE



KNALLHARTES DUELL Rempelen bei hohem Tempo können schnell für beide Fahrer das Aus bedeuten. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 11 Umgebungen
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- 11 Umgebungen
- Bis zu 8 Spieler online
- Erscheint auch für PlayStation 2 und PSP
- Bildformat: 16:9, 4:3, 720p,



LAUE LUDER Selbst die schnuckligen Mädels wirken irgendwie blass (und nicht besonders begeistert). BILD: PLAYZONE

Need for Speed ProStreet

Ein Neuanfang mit Startschwierigkeiten

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Die *Need for Speed*-Serie war schon immer ein Trendsetter. Ging man anfangs mit sündhaft teuren Sportflitzern auf Landstraßen an den Start, folgten später Duelle mit der Polizei, Untergrundrennen im Neonlicht der Großstadtstraßen und unerreichte Tuning-Möglichkeiten. Doch im letzten Jahr spürten selbst Fans der Reihe leichte Abnutzungerscheinungen. *Carbon* wirkte wie ein müdes Add-on zu *Underground 2* und blieb technisch hinter den Möglichkeiten der PS3 zurück. In diesem Jahr soll nun alles anders und die Serie auf einen neuen Kurs gebracht werden: weniger Action, mehr Glaubwürdigkeit.

RUNTER VON DER STRASSE

Größte Veränderung gegenüber den letzten Teilen sind natürlich die Strecken. Vorbei die Zeiten, in denen man über Kreuzungen und Hauptstraßen in bester Actionfilm-Manier aufs Gaspedal trat – von nun an wird auf abgesteckten Rennstrecken um die Wette gefahren. Kein Zivilverkehr, keine Cops, nur Duelle Mann gegen Mann und Maschine gegen Maschine. Auf der stylischen, aber unübersichtlichen Karriereleiter wählt man ein Rennwochenende aus, bestimmt die gewünschten Fahrzeuge für die jeweiligen Renntypen (Rundkurs-, Drift-, Drag- und Höchstgeschwindigkeitsrennen benötigen explizit für diese Disziplin ausgestattete Fahrzeuge) und los geht's.

Wer sich zu Beginn des Spiels ge-

gen die zahlreichen Fahrhilfen wie Brems- und Kurvenassistent entscheidet, erlebt schon nach kurzer Zeit sein blaues Wunder, denn diese Auswahl bestimmt gleichzeitig auch den Schwierigkeitsgrad und damit das Tempo der Konkurrenz. Wer also auf die Helferlein verzichtet, muss sich auch durch knüppelharte Rennevents kämpfen.

SIM-SALABIM

Überhaupt werden sich Fans der letzten Spiele gehörig umgewöhnen müssen, denn das Fahrgefühl ist deutlich anspruchsvoller geworden. Zwar ist *ProStreet* keine Simulation und weit von einem *Gran Turismo* entfernt, dennoch kleben die Karren nicht mehr so bombenfest auf dem Asphalt und es bedarf schon einer Menge Feingefühl bei der Dosierung von Gas und Bremse.

Die Drag-Rennen werden nun von einer kurzen Phase des Aufheizens der Reifen eingeleitet – eine spaßige Prozedur, die nach kurzer Zeit leicht von der Hand geht. Die Drift-Rennen wurden kaum verändert und benötigen wieder einmal etwas Eingewöhnungszeit, da das Fahrverhalten völlig anders ist als in den regulären Rundkursrennen. Abgerundet wird das Rennpaket durch Highspeed-Jagden über hügelige Landstraßen, die für die Rennen gesperrt wurden. Diese Abschnitte sind gleichzeitig die anspruchsvollsten, da hier jeder Fehler das Aus bedeuten kann. Wer die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert und den Boliden um den nächsten Telefon-



KAPUTT Unsere schöne Elise hat's aufs Dach gelegt – das Rennen ist gelaufen. BILD: PLAYZONE



AUTOSCULPT

FRONT WHEELS	
ZONE 3	0%
ZONE 4	0%
ZONE 5	32%

VORBILDLICH Die Tuning-Optionen sind enorm umfangreich und leicht zu bedienen. BILD: PLAYZONE

mast wickelt, der bekommt das Wort Totalschaden um die Ohren gehauen und hat hoffentlich noch genug Geld für die Reparaturkosten übrig.

PIMP YOUR RIDE

Wer dann immer noch nicht pleite ist, der besorgt sich entweder ein schnelleres Fahrzeug oder steckt die Kohle in bereits vorhandene Autos. Wie gehabt, sind die Tuningmöglichkeiten ebenso zahlreich wie vielfältig. Leistungsfähigkeit und Aussehen konnten schon seit *Underground* verbessert werden, in *ProStreet* kommt die Aerodynamik als wichtiger Faktor dazu. Die Balance zwischen Geschwindigkeit und Grip wird im Windkanal hergestellt, was in erster Linie cool aussieht. Die Auswirkungen auf das Fahrverhalten halten sich dagegen eher in Grenzen.

EIN GUTER ANFANG

ProStreet hat eigentlich alles, was man von einem *Need for Speed* erwartet. Auf der Haben-Seite stehen der exquisite Fuhrpark, die umfangreichen und leicht zu bedienenden Tuning-Optionen und die schicke Präsentation. Kratzer im Lack gibt es aber ebenfalls zu beanstanden. Die

Die PS2-Version

Auch die „alte“ Konsolengeneration wird mit dem neuen Ansatz beglückt.

Erfreulicherweise sind es fast nur technische Einschnitte, die der PS2-Fan der Reihe hinnehmen muss. Zwar ist die Optik pixelig und flimmert, läuft aber ordentlich schnell. Längere Ladezeiten waren leider ebenfalls nicht zu vermeiden.



Optik wirkt recht verwaschen und insgesamt ziemlich unspektakulär. Selbst Menschenmassen, fette Beats und gigantische Luftballons machen ein Flugfeld als Hintergrund nicht allzu spannend. Die von der Serie gewöhnten Ruckler sind ebenfalls wieder mit an Bord. Das Fahrverhalten wirkt unentschlössen und insgesamt recht schwammig, hier hatten wir uns mehr erhofft. *ProStreet* ist also nicht gerade der Höhepunkt der Reihe, doch viele bewährte Qualitäten machen auch den neuesten Ableger spielenswert. Das neue Konzept hat Potenzial und sollte von EA unbedingt weiter verfolgt werden. Mit etwas mehr Feinschliff, schmuckerer Optik und spannenderem Streckendesign langt's dann vielleicht im nächsten Jahr auch wieder für den Hit. Den Online-Modus konnten wir zur Drucklegung dieser Ausgabe leider noch nicht testen. In der kommenden Ausgabe werden wir diesen Teil des Spiels noch einmal ausführlich beleuchten. ■



**MAIK
BÜTEFÜR**

ist noch nicht vollends überzeugt.

Es ist erfreulich, dass Electronic Arts das alte Konzept von *Underground* nicht noch ein viertes Mal aufwärmt und der neue Weg ist vielversprechend. Ich vermisse aber die letzte Konsequenz. Für eine Simulation ist *ProStreet* zu unrealistisch, für einen Arcade-Raser zu empfindlich. Noch schwerer liegt aber die fade Optik im Magen. Noch nie waren Kurse in einem *Need for Speed* so grau und unscheinbar. Offenbar wollten sich die Entwickler in erster Linie auf die spielerischen Werte konzentrieren. Ich bin gespannt, wie die Fangemeinde reagiert, und hoffe auf einen weiterentwickelten Nachfolger. Denn das Konzept hätte auf jeden Fall einen verdient.



NFS PROSTREET

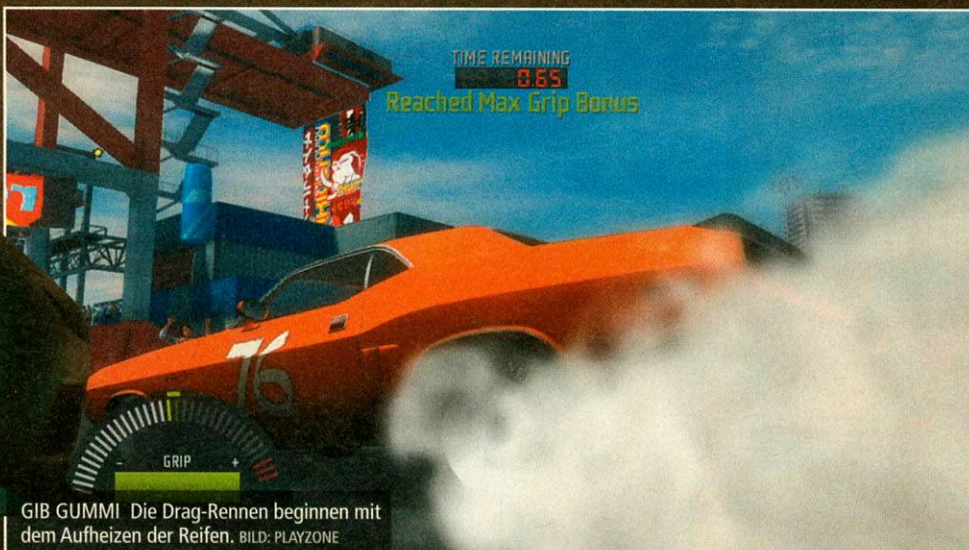
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.eagames.de
Alternativen:	NFS: Carbon

- ✓ Erfrischendes Konzept
- ✓ Hervorragendes und umfangreiches Tuning
- ✓ Toller Fuhrpark
- ✓ Unspektakuläres Streckendesign

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 80%

MULTIPLAYER 75% SINGLEPLAYER 81%

Überraschend anderes *Need for Speed*, dessen Konzept noch etwas Feinschliff benötigt hätte.

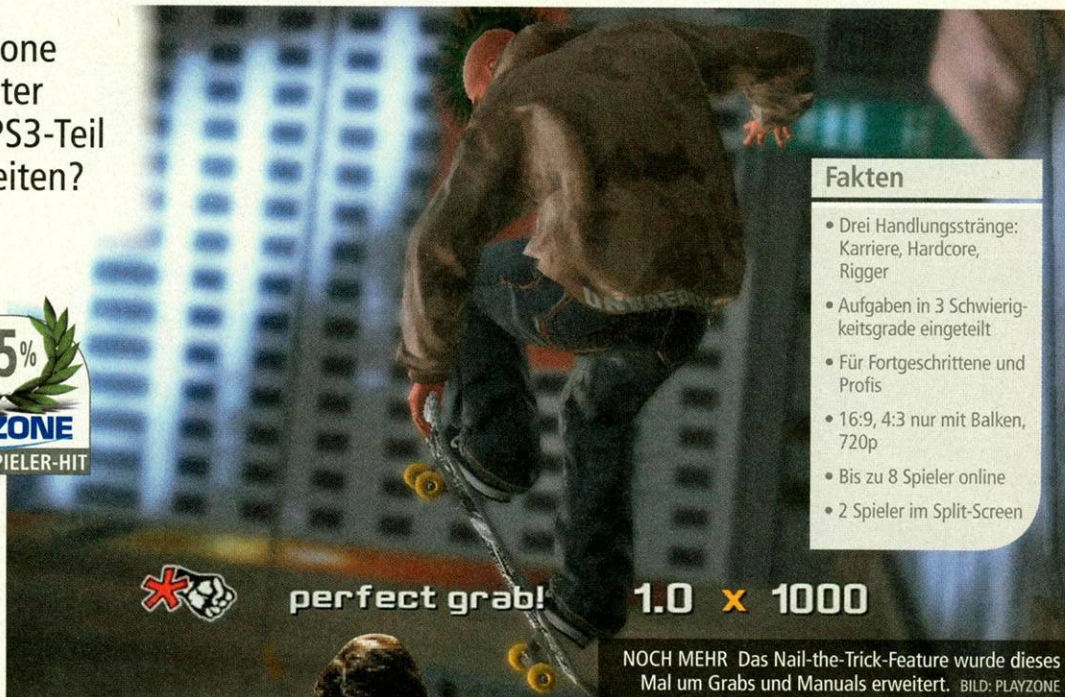


GIB GUMMI Die Drag-Rennen beginnen mit dem Aufheizen der Reifen. BILD: PLAYZONE



Tony Hawk's Proving Ground

Kommt die Skater-Ikone langsam ins hohe Alter oder ist der zweite PS3-Teil frisch wie in alten Zeiten?



Fakten

- Drei Handlungsstränge: Karriere, Hardcore, Rigger
- Aufgaben in 3 Schwierigkeitsgrade eingeteilt
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 16:9, 4:3 nur mit Balken, 720p
- Bis zu 8 Spieler online
- 2 Spieler im Split-Screen

AUTOR: UDO CRNJAK

Die Jungs bei Neversoft bringen mit einer Präzision, die man sonst nur von EAs Sportspiel-Sparte gewohnt ist, jedes Jahr ein neues *Tony Hawk's*-Spiel auf den Markt. Auch dieses Jahr haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um PS3-Skater zu begeistern.

Am augenscheinlichsten ist die Einteilung des Story-Modus in drei grobe Handlungsstränge: Karriere, Hardcore und Rigger. Als Karriere-Skater werden die Ästhetiker unter den Rollbrettfahrern bezeichnet, für die die Präsenz in Hochglanz-Magazinen und in Videos das Allerhöchste ist. Hardcore-Skatern geht so ziemlich alles am Allerwertesten vorbei, sie gehen ihrem Hobby ohne Rücksicht auf Verluste nach. Die Rigger sind quasi die MacGuyver unter den Skatern und basteln sich einfach an Ort und Stelle mit Rails, Halfpipes und bereits vorhandenen Gegenständen den perfekten Spot.

KONSEQUENTE ERWEITERUNG

Nicht nur die Missionen, sondern auch die neuen Moves wurden in die einzelnen Handlungsstränge integriert. So werden Sie im Rahmen der Karriere-Missionen zum Beispiel mit dem um Grabs und Manuals erweiterten Nail-the-Trick-Fea-

ture vertraut gemacht. Halten Sie für die Grab-Eigenkreationen, nachdem Sie die Zeitlupe aktiviert haben, die L2-Taste gedrückt und führen Sie dann mit dem linken und rechten Analogstick die linke und rechte Hand zum Board. Ganz nett! Entsprechend gestalten sich hier die Aufgaben. Führen Sie für ein Skate-Video eine Auswahl an Tricks in geforderter Reihenfolge aus oder nehmen Sie an Wettbewerben teil. Die Skate-Rowdys hingegen bringen Ihnen den Aggro-Push bei. Indem Sie die R1-Taste im richtigen Moment drücken, führen Sie einen besonders kraftvollen Push aus. Nehmen Sie sodann an diversen Checkpoint-Rennen teil oder schaffen Sie besonders weite Gap-Sprünge. Mit einem aggressiven Rempler können Sie später Möchtegern-Gangster oder einfach nur störende Passanten aus dem Weg räumen. In den Rigger-Missionen kommt ein oberflächlicher Level-Editor zum Einsatz. Erreichen Sie beispielsweise mehrere Checkpoint-Plattformen, ohne den Boden zu berühren. Abgerundet wird das Aufgaben-Angebot von den bereits bekannten Herausforderungen wie den Manual- und Grind-Challenges oder den Klassik-Aufgaben. Im Vergleich zum Vorgänger dürfen Sie sich auf mehr und spürbar härtere Missionen stürzen, aller-





ONLINE Im Internet spielen Sie gegen maximal sieben weitere PS3-Skater.

BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK

find es früher besser.

Der Zahn der Zeit nagt unbarmherzig – und zwar auch an der *Tony Hawk's*-Serie. Es reicht meiner Meinung nach einfach nicht mehr aus, die Features immer weiter auszubauen und noch mehr Missionen drumherum zu bauen. Als alter *Tony Hawk's*-Fan und -Spieler habe ich, was die Missionen angeht, mittlerweile schon vieles gesehen. Vielleicht habe ich mich gerade deshalb bei vielen neuen Herausforderungen gelangweilt. Die Rigger-Missionen sind grundsätzlich eine coole Idee, haben mich aber jedesmal komplett aus dem Spielfluss gerissen. Die alten Qualitäten (irrsinnige Tricklines finden und perfektionieren) kommen zwar auch in *Proving Ground* wieder voll zum Tragen und werden alte Fans auch wieder hellauf begeistern, allerdings hat der jüngste Teil auch nahezu komplett den Glanz der vergangenen Spiele verloren.



TONY HAWK'S P. G.

Genre:	Action-Skateboarding
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	1. November 2007
Spieler:	1-8 (online)
Web:	www.thpgonline.de
Alternativen:	Tony Hawk's Project 8

- ☒ Anzahl der Missionen deutlich erhöht
- ☒ Direkte Steuerung
- ☒ Rigger-Missionen nicht gut umgesetzt
- ☒ Keine nennenswerte Weiterentwicklung

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 72% SOUND 85%

MULTIPLAYER **82%** **SINGLEPLAYER** **85%**

Auch wenn sich die *Tony Hawk's*-Reihe kaum weiterentwickelt hat, kommen Serienfans voll auf ihre Kosten.

» Leider muss man in aller Deutlichkeit sagen, dass sich die Serie nicht weiter entwickelt hat. «

dings haben Sie als langjähriger *Tony Hawk's*-Fan bereits vieles gesehen und so ist die Auswahl der Herausforderungen eher Standard. Hinzu kommt, dass die Rigger-Aufgaben nicht wirklich ins Gesamtbild passen und für unnötige Unterbrechungen des Spielflusses sorgen. Der Replay-Editor ist hingegen eine sehr willkommene Erweiterung. Ihnen stehen diverse Spuren zur Verfügung, um mehrere Clips einzuladen und unterschiedliche Effekte darüberzulegen. Leider trüben hier die langen Ladezeiten den ansonsten positiven Gesamteindruck. Zum ersten Mal können PS3-Skater auch online mit sieben weiteren Spielern ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Neben den Standard-Spielmodi, wie Kombo Mambo und Graffiti, stehen Ihnen auch einige Modi-Neuheiten, wie etwa Mauern (siehe Screenshot) oder „Net-Nail the Trick“ zur Verfügung. Insgesamt macht der Online-Modus einen guten Eindruck, wenngleich sich auch hier einige Kritikpunkte offenbaren. So ist die Verbindung, trotz schneller DSL-Leitung, nicht immer sehr stabil. Vor allem in der Skate-Lounge fallen die unschönen Lags sehr negativ auf. Ebenfalls schade

ist die Tatsache, dass die Straßen der Fantasie-Nachbauten der amerikanischen Metropolen Washington D.C., Baltimore und Philadelphia völlig leer gefegt und für acht Spieler fast etwas zu groß sind.

TECHNISCH VERBESSERT, ABER KAUM WIRKLICH NEUES

Technisch sieht *Proving Ground* ganz eindeutig besser aus als der Vorgänger. Besonders erfreulich ist auch die deutliche Reduzierung der Framerate-Einbrüche. Im Gegenzug müssen Sie aber mehr unschöne Grafikfehler – wie Clipping-Fehler oder unerklärliche Kollisionsabfragen – hinnehmen. Was den Sound angeht, so bekommen Sie einerseits wieder eine exzellente Songauswahl, andererseits eine völlig motivationslose und unpassende deutsche Synchronisation zu hören. Insgesamt betrachtet ist *Tony Hawk's Proving Ground* kein schlechtes Spiel und Fans der Reihe werden wieder auf ihre Kosten kommen. Leider muss man aber auch in aller Deutlichkeit sagen, dass sich die Serie überhaupt nicht weiterentwickelt hat. ■

FÜR DIE NACHWELT Der Replay-Editor bietet erfreulich viele Features, leidet aber unter sehr langen Ladezeiten. BILD: PLAYZONE



SERIEN-PREMIERE Der Story-Modus ist neuerdings in drei Hauptstränge unterteilt: Karriere, Hardcore und Rigger. BILD: PLAYZONE



GÖTTLICHE HAND Lisas Spezialfähigkeit ist ein witziger Seitenhieb in Richtung *Black & White*. BILD: PLAYZONE

PERFEKT UMGESATZT Die Zwischensequenzen wurden eigens für das Spiel gezeichnet. BILD: PLAYZONE



Fakten

- 16 Levels
- Für Fortgeschrittene bis Profis
- 4:3, 16:9, 720p
- Kooperatives Spielen zu zweit jederzeit möglich
- Story stammt von den Serien-Autoren
- Cel-Shading-Grafik

Die Simpsons – Das Spiel

Die Chaosfamilie aus Springfield erobert die PS3 – mit vollem Erfolg.

AUTOR: UDO CRNJAK

Langsam haben sich die Lachmuskeln vom *Simpsons*-Kinofilm erholt, da bläst EAs PS3-Spiel schon zur nächsten Attacke. Und die steht dem Kinostreifen und der Serie in nichts nach.

EINFACH GENIAL

Die Entwickler verballern ein Feuerwerk an Anspielungen und Parodien auf Kinofilme und Videospiele jeder Generation und halten den Spieler dadurch mächtig bei Laune. *Medal of Honor*, *Shadow of the Colossus* und *Batman Begins* sind nur einige Titel beziehungsweise Serien, die von den Entwicklern durch den Kakao gezogen werden. Auch die *Grand Theft Auto*-Parodie, über deren Integration ins finale Spiel im Vorfeld wild spekuliert wurde, ist mit dabei. Hinzu kommt, dass die Entwickler es geschafft haben, die Welt der gelben Vorzeige-Familie aus Springfield perfekt auf die PS3 zu verfrachten. Angefangen bei der eigens

für das Spiel und von den Serien-Autoren geschriebenen Story, über speziell für das Spiel gezeichnete Zeichentrick-Zwischensequenzen, bis hin zum hervorragenden Cel-Shading-Look und natürlich den deutschen Original-Stimmen.

Eingeteilt ist das Spiel in 16 Episoden und zwei Hauptebenen, von denen aus Sie die einzelnen Levels betreten. Dabei sind Sie immer im Duett unterwegs und so nehmen Sie mit Homer und Bart den Kampf gegen den wild gewordenen Schmalzjungen auf oder säubern mit Marge und Lisa eine heruntergekommene Nachbarschaft von diesem Gangster-Gesocks. Besonders nett an der ganzen Sache: Ein zweiter Spieler kann jederzeit ein- und auch wieder aussteigen. Auch die Levels an sich sind vollgestopft mit Stellen, an denen Sie kooperativ agieren und die Spezialfähigkeiten der einzelnen Figuren gezielt einsetzen müssen. Homer etwa reißt als riesiger Fettklops bestimmte Mauern ein und Bart überwindet kleine Abgründe mit seinem Enterhaken. Spielerisch wird zwar im Grunde relativ unspektakuläre Standard-Kost geboten, allerdings wurden ins Action- und Jump&Run-Gameplay viele der Anspielungen integriert, die diesen Kritikpunkt entkräften. Lediglich die gelegentlich zickige Kamera stört einige Passagen. ■



UDO CRNJAK
kringelt sich.

Die Vergangenheit hat mich gelehrt, von *Simpsons*-Spielen nicht allzu viel zu erwarten. Hart, aber wahr. EA hat mich nun gelehrt, die Hoffnung nicht aufzugeben. Was die Entwickler in Sachen Gags und Anspielungen ins Spiel gepackt haben, übertraf meine Erwartungen um Lichtjahre. Spiele aller Generationen, Filme und Electronic Arts selbst werden ordentlich auf die Schippe genommen. Und genau diese niemals enden wollende Gag-Lawine ist es auch, warum ich über die gelegentliche spielerische Eintönigkeit und die zickige Kamera hinwegsehen kann. Auch der Koop-Modus ist wirklich gut gelungen. Fans der Serie kommen an *Die Simpsons – Das Spiel* nicht vorbei.



DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ea.com/simpsons
Alternativen:	Spider-Man 3

- ✓ Unheimlich viele und geniale Gags
- ✓ Authentische Umsetzung der Simpsons-Welt
- ✓ Gags auch ins Gameplay integriert
- ✓ Teils arge Kameraprobleme

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 75% SOUND 82%

MULTIPLAYER 82% **SINGLEPLAYER** 82%

Gags im Sekundentakt und einfach genial präsentiert. Das mit Abstand beste Simpsons-Spiel!



FETTSACK Homer kann sich in eine riesige Fleischkugel verwandeln und die Umgebung zerstören. BILD: PLAYZONE



WAHL DER QUAL Eins ist klar, jede der vier Auswahlmöglichkeiten wird dem armen Kerl Schmerzen bereiten. BILD: PLAYZONE



SAFTIG Eigentlich wird dem Mann grad „nur“ der Arm gebrochen, aber das Blut spritzt literweise. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Rund 8 Stunden Spielzeit
- Basiert auf dem Kinofilm von Robert Zemeckis
- Mitstreitern können rudimentäre Befehle erteilt werden
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 4:3, 16:9

Beowulf

Ein Kratos-Klon mit Filmlizenz – ganz großes Kino!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ende Mai dieses Jahres versammelte sich die europäische Fachpresse in Paris und ließ sich viel Tamtam das kommende Produktportfolio von Ubisoft präsentieren. Als krönenden Abschluss des Abends stellte sich Ubisofts Geschäftsführer Yves Guillemot voller Stolz auf die Bühne und kündigte mit *Beowulf* die Revolution des Hack&Slay-Genres an. Nun, dass dieses hehre Ziel ein solches bleiben würde, war abzusehen, aber nach dem gelungenen *King Kong* haben wir zumindest auf ein unterhaltendes Actionspiel gehofft. Leider ist das Endergebnis ziemlich ernüchternd.

SPARFLAMME

Ähnlich wie *Conan* im letzten Monat entlarvt der Spielefan *Beowulf* innerhalb weniger Spielminuten als ziemlich dreisten Klon des Erfolgsspiels *God of War*. Doch während *Conan* sich so nah an die Vorlage hielt, dass zumindest zeitweise so etwas wie Spielspaß entstand, langweilt *Beowulf* schon nach 10 Minuten und beginnt nach 15 Minuten sogar auf die Nerven zu gehen. Dabei stecken einige gute Ideen im Spiel. *Beowulf* ist beispielsweise nur selten allein unterwegs und hat stets ein paar Recken an seiner Seite, die er mit einigen Befehlen

durch die Gegend scheuchen kann. Der Nachteil an der Sache ist die dadurch entstehende mangelnde Übersicht im Kampf. Im Kampfgetümmel sind Freund und Feind kaum voneinander zu unterscheiden und dummerweise kann das zu einem echten Problem werden. Denn Monstertöter *Beowulf* lässt sich von einem mysteriösen Wesen betören und greift dabei auf übermenschliche Kräfte zurück. Kräfte, die leider nicht nur Gegnern, sondern eben auch Verbündeten schaden können. So verzichtet man oft auf die Extra-Power und ärgert sich über das öde Kampfsystem, das einschläfernde Leveldesign und unschöne Bugs.

TYPISCH

Schon *Conan* war nicht gerade ein Aushängeschild für die Leistungsfähigkeit der PS3, doch *Beowulf* erschreckt mit akuter Detailarmut. Brauner Texturmatsch, langweilige und graue Umgebungen, holprig animierte Charaktere, wieso gibt's das Spiel eigentlich nur auf Next-Gen-Plattformen? So bleibt *Beowulf* ein Lizenzspiel, wie es im Buche steht. Alles ist vorhanden: ödes Spieldesign, schlampige Programmierung, Bugs, eine spröde deutsche Sprachausgabe und das Gefühl, einen lieblosen Abklatsch von einem guten Spiel zu spielen – das ist alles andere als revolutionär. ■



MAIK BÜTEFÜR
greift zur Axt.

Hatte ich mich im letzten Monat noch über die Dreistigkeit der *Conan*-Entwickler aufgeregt, muss ich das Spiel diesen Monat schon fast in Schutz nehmen. *Beowulf* ist so uninspiriert, langweilig und lieblos, dass man seine Ansprüche schon deutlich nach unten schrauben muss, um daran so etwas wie Spaß zu haben.



BEOWULF

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubi.com/de
Alternativen:	God of War I und II (PS2)

- ✓ Plumpes Kampfsystem
- ✓ Einschläferndes Leveldesign
- ✓ Detailarme Umgebungen
- ✓ Mäßige deutsche Sprachausgabe

WERTUNG

STEUERUNG	70%	GRAFIK	54%	SOUND	56%
MULTIPLAYER	—	SINGLEPLAYER	62%		

Sterbenslangweiliger und schlampiger Abklatsch von *God of War* (dt.) als Lizenzspiel von der Stange.

SUCHSPIEL Finden Sie Beowulf auf diesem Screenshot. Kleiner Tipp: Er hat einen Schild und Kleidung an. BILD: PLAYZONE



EIN MANN SIEHT ROT Ist Beowulf unter Druck, kann er seiner Wut freien Lauf lassen und vernichtende Schäden anrichten. BILD: PLAYZONE



NBA 2K8



Nicht in allen Punkten verbessert

Schon *NBA 2K7* war ein Hit und der Nachfolger ist auf den ersten Blick noch besser: Die Animationen sind noch vielfältiger und die korrekter umgesetzte Beinarbeit der Akteure lässt sowohl ihre Bewegungen als auch den Spielablauf realistischer wirken. Doch nicht alles Neue ist ausschließlich positiv zu sehen: Mit dem neuen „Lock-on-D“-Feature wird das Verteidigen gegen die Computergegner fast schon zu einfach, während diese in der Abwehr viel zu passiv wirken.

Fakten

- Kein 24/7-Modus mehr
- Dafür neuer NBA-Blacktop-Modus
- Neuer Slam-Dunk-Contest
- 16:9, 4:3, 720p, (1080i/p)

Der Story-Modus aus dem Vorgänger wurde wegrationalisiert, doch die darin enthaltenen Minispiele (samt einem neuen Slam Dunk Contest) sind im neuen NBA-Blacktop-Modus ohne

das frühere Drumherum spielbar. Die Grafik ist prinzipiell sehr gut, doch ein Blick an den Spielfeldrand offenbart hässliche Zuschauer und Trainer. Schade auch, dass die beim Spielen hohe Framerate in Nahaufnahmen drastisch einbricht. (mp)



TEST

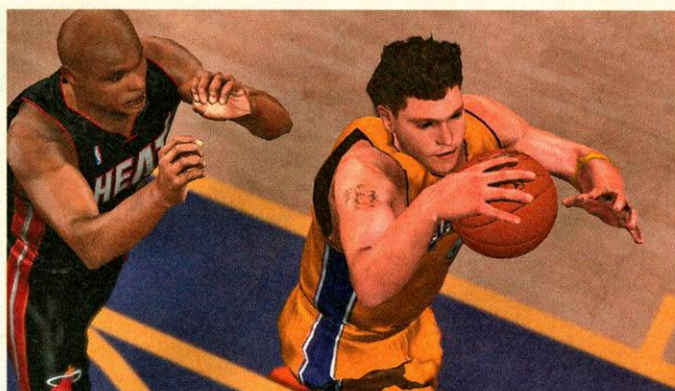
NBA 2K8

Genre:	Basketball
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. November 2007
Spieler:	1-7
Web:	www.2ksports.de
Alternativen:	NBA Live 08

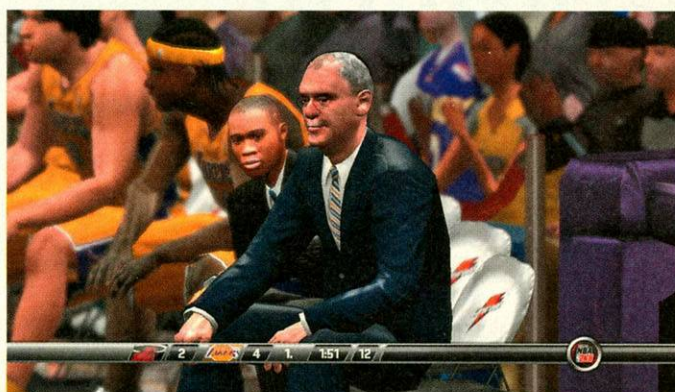
WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	85%	78%	88%
MULTIPLAYER	87%		
SINGLEPLAYER	85%		

Erneut ein tolles Basketball-Spiel, aber nicht alle Neuerungen erweisen sich als sinnvoll.



BEDRÄNGT Solche Replay-Einstellungen laufen nicht so flüssig wie das eigentliche Spiel. BILD: PLAYZONE



RANDERSCHENUNG Bei Trainern und Publikum sollte man besser nicht allzu genau hinschauen. BILD: PLAYZONE



ALLES IM GRIFF Mit der neuen Pro-Stick-Steuerung haben Sie die direkte Kontrolle über den Schläger. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Neue „Pro Stick“-Steuerung
- Neue „Superstar Moves“
- Bildformat: 16:9, 4:3, 720p

INKONSEQUENT Passen und Schießen geht nicht über den Analogstick, sondern die Schultertasten. BILD: PLAYZONE

NHL 2K8

Mit neuer Steuerung aufs Eis zurück

Der Trend bei Eishockey-Spielen geht eindeutig zur Doppel-Analogsteuerung. Nachdem Konkurrent Electronic Arts dies zuletzt erfolgreich umgesetzt hatte, hat 2K Sports beim neuen *NHL*-Spiel das erst letztes Jahr eingeführte Pro-Control-System schon wieder ausgetauscht – diesmal ist „Pro Stick“ angesagt. Mit dem rechten Analogstick haben Sie dabei die direkte Kontrolle über den Schläger, sodass Sie direkt gezielte Dekes und Poke Checks ausführen können, anstatt auf Standardaktionen zurückgreifen zu müssen. Die Krux an der Sache: Schießen oder Passen geht damit nicht, sondern wird über die Schultertasten ausgeführt und dem Spieler wird je nach Situation das Drücken mehrerer Tasten gleichzeitig abverlangt. Wer sich noch mehr als nur die etwas überfrachtete Tastenbelegung (es gibt gleich zwei

unterschiedliche Sprint-Varianten!) merken kann, haut seinem Gegner mit der richtigen Tastenkombination die neuen Superstar Moves um die Ohren. Unschön und unverständlich sind die langen Ladezeiten vor den Spielen. (mp)



TEST

NHL 2K8

Genre:	Eishockey
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Visual Concepts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2ksports.de
Alternativen:	NHL 08

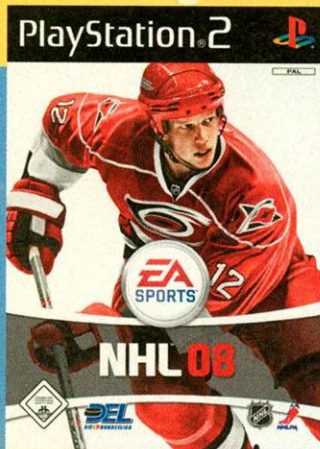
WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	79%	77%	83%
MULTIPLAYER	84%		
SINGLEPLAYER	80%		

Die neue Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und hat nicht nur Vorteile. Ansonsten solide.

Top Spiele geschenkt!

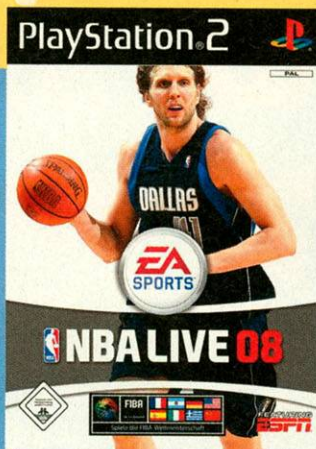
Top Spiele geschenkt!



NHL 08 (PS2)

Die neueste Auflage des virtuellen Kufensports überzeugt auf ganzer Linie. Lieferung sobald verfügbar!

Prämien-Nr.: 003299

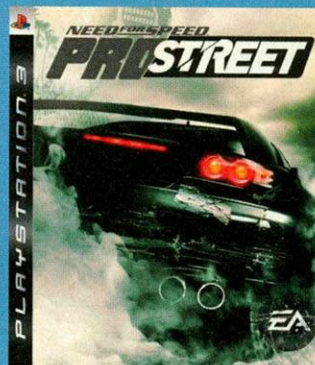


NBA 08 (PS2)

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.

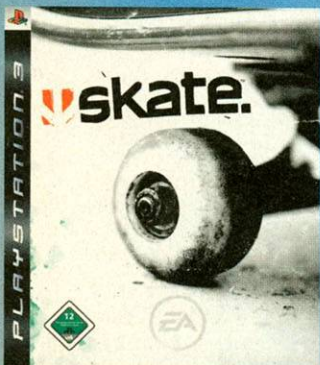
Lieferung sobald verfügbar!

Prämien-Nr.: 003288

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



Skate (PS3)

Skaten so echt, als hätten Sie das Brett wirklich unter Ihren Füßen.

Lieferung sobald verfügbar!

Prämien-Nr.: 003272

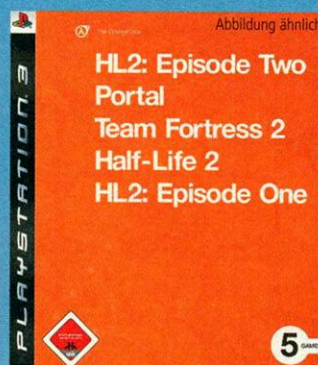


FIFA 08 (PS3)

Der Klassiker kehrt endlich zurück und feiert seinen Einstand auf der PS3!

Lieferung sobald verfügbar!

Prämien-Nr.: 003285

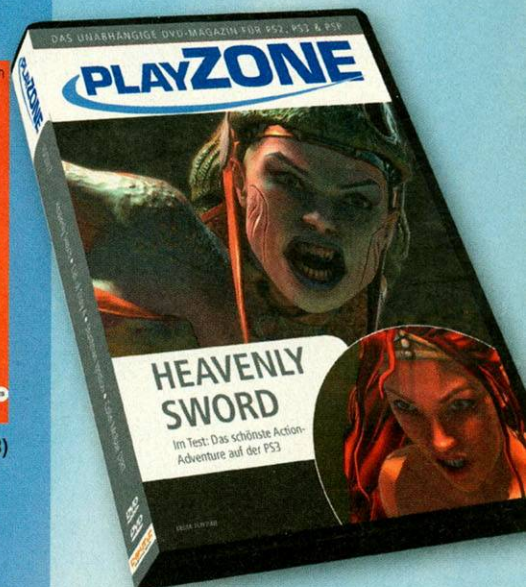


Half-Life Orange Box (USK 18!) (PS3)

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

Lieferung sobald verfügbar!

Prämien-Nr.: 003247



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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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)



Fakten

- Das erste Handheld-Silent-Hill
- Für Fortgeschrittene
- Englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel
- Spielzeit ca. 6 bis 9 Stunden
- 3 mögliche Abspanne (gut, böse, ?)
- 4 Haupt-Locations plus div. Nebenschauplätze
- Erweitertes Kampfsystem
- Wurfgeschosse wie Fernseher oder Toaster
- Nach jedem Durchspielen gibt es neue Waffen, Items und Outfits
- Der Soundtrack stammt erneut von Akira Yamaoka

Silent Hill Origins

TABLETTENAUSGABE Welche Pille in welche Puppe muss, erfahren wir durch Hinweise in Briefen. BILD: PLAYZONE



Jetzt auch für unterwegs: Konami entführt PSP-Besitzer ins Gruselstädtchen

AUTOR: TONI OPL

Ursprünglich war das neue *Silent Hill* ausschließlich für Sonys PlayStation Portable geplant. Produzent Akira Yamaoka verkündete jedoch unlängst, dass bei entsprechend hoher Nachfrage Umsetzungen auf andere Systeme nicht auszuschließen wären. Welche Plattformen hierfür in Frage kämen, verriet Yamaoka jedoch noch nicht.

Bei *Origins* handelt sich um das Prequel zum PSone-Original aus dem Jahr 1999. Einmal mehr müssen Sie die namensgebende Geisterstadt erkunden und dürfen dabei – gemäß dem Titelzusatz – die Anfänge all der absonderlichen Geschehnisse in der Kleinstadt miterleben. Sie schlüpfen in Jeans, Holzfällerhemd und Steppweste von Trucker Travis Grady, der gerade mit seinem LKW durch die Nacht braust und von bruchstückhaften Halluzinationen geplagt

wird. Plötzlich taucht ein kleines Mädchen mitten auf der Straße auf. Travis steigt voll in die Eisen und kommt gerade noch rechtzeitig zum Stehen ...

ZUFALL ODER SCHICKSAL?

Als die Kleine davonläuft, nehmen Sie in Gestalt des Brummifahrers zu Fuß die Verfolgung auf und landen – wie sollte es anders sein – direkt in *Silent Hill*. Der Weg führt zu einem lichterloh brennenden Haus, aus dem das Mädchen gerettet werden muss. Doch die Aktion raubt Travis die letzte Kraft. Er bricht erschöpft zusammen und erwacht erst am nächsten Morgen im örtlichen Krankenhaus.

Wer war dieses Kind? Warum wurde es von seiner Mutter einfach den Flammen überlassen? Und wo ist es jetzt? Fragen, deren Antworten während des Spiels nach und nach ans Tageslicht kommen und die wir an dieser Stelle nicht verraten wollen.

Nur so viel: Serienkenner dürfen sich auf ein Wiedersehen mit Alessa Gillespie und der verführerischen Krankenschwester Lisa Garland „freuen“. Und natürlich verschlägt es auch Travis nicht zufällig in das verschlafene Nest. Eine verdrängte, tief in dessen Kindheit verwurzelte Psychose sowie ein fanatisch-religiöser Kult sind weitere Bestandteile der fesselnden Story.

ILLUSTRE GESTALTEN

Bei Ihren ersten Streifzügen durch das Hospital werden Sie recht schnell feststellen, dass hier wirklich gar nichts mit rechten Dingen zugeht. Fürchterlich entstellte Krankenschwestern und bizarre, menschenähnliche Fleischberge ohne Haut gehen Ihnen sprichwörtlich an den

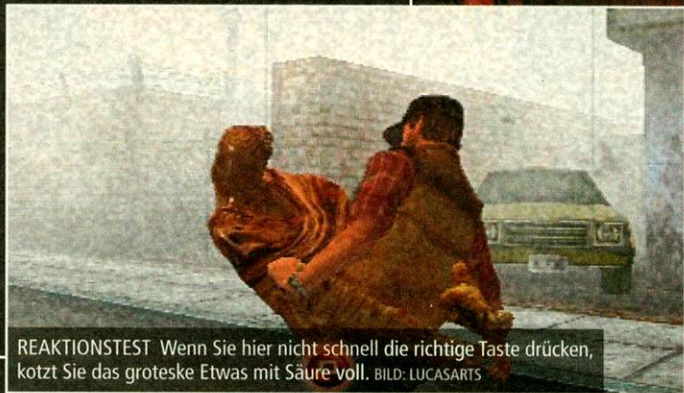
» Im Vergleich zu den Vorgängern wurde das Angriffsrepertoire ordentlich aufgestockt. «



SCHIESSWÜTIG Gewehre haben viel Power, aber Munition ist knapp. BILD: PLAYZONE



HINWEIS Erspäht Travis ein wichtiges Objekt, richtet er seinen Blick darauf. BILD: PLAYZONE



REAKTIONSTEST Wenn Sie hier nicht schnell die richtige Taste drücken, kotzt Sie das groteske Etwas mit Säure voll. BILD: LUCASARTS

Kragen. Um sich zu wehren, dürfen Sie die Teufelsbrut nun über den R-Trigger anvisieren und diese dann anfangs nur mit Hieb- und Stichwaffen und später auch mit allerlei Bleispritzen dorthin zurückschicken, wo sie hergekommen ist.

Im Vergleich zu den Vorgängern wurde das Angriffsrepertoire ordentlich aufgestockt. So lassen sich Kleingeräte wie Toaster, Tischlampen und TV-Geräte nun als Wurfgeschosse missbrauchen. Überdies kann Travis auch einen kräftigen Vorwärtsangriff ausführen und weit ausholen, um seine Schläge für mehr Power aufzuladen. Der Haken: Alle Nahkampfwaffen, seien es nun Billard-Queues oder Fleischerhaken, gehen stets nach einer bestimmten Anzahl von Hieben zu Bruch.

THE TWILIGHT ZONE

Aber in *Silent Hill Origins* wird nicht nur gemetzelt. Nach dem nahezu rätselhaften vierten Teil ist nun auch wieder reichlich Hirnschmalz gefordert. So betätigen wir uns als Medizinstudent und setzen Plastikorgane in eine Übungspuppe ein oder experimentieren unbefangen mit



KAPUTTBAR Nahkampfwaffen wie dieser Infusionsständer geben nach ein paar Hieben ihren Geist auf. Man beachte den Echtzeit-Schatten! BILD: PLAYZONE

den Druckventilen einer eisernen Lunge herum, um an einen dringend benötigten Schlüssel heranzukommen. Später sind sogar Ihre Kenntnisse in Mathematik (Dreisatz) und Haushalt (Waschmaschine) vonnöten.

Um an Schlüsselobjekte und in bestimmte Räume zu kommen, ist oft ein Wechsel von der „normalen“ in die „böse“ Welt nötig. Dieser Dimensionswechsel geschieht nun aber nicht mehr automatisch, sondern über Spiegel, die auf Toiletten, in Badezimmern oder Umkleiden zu finden sind. Ein Tastendruck genügt und schon tritt Travis hinüber auf die andere Seite.

OPERATION GELUNGEN

Mittels des umstrittenen PSP-Analogsticks lässt sich Travis überraschend gut durch die beklemmenden Locations von Silent Hill dirigieren. Die Kamera macht hierbei über weite Strecken einen ausgezeichneten Job und ist stets um Übersicht bemüht, wenngleich auch manch plötzlicher Perspektivenwechsel für Orientierungslosigkeit und einen hektischen Blick auf die Karte sorgt. Das altbekannte Radiorauschen bei sich annähernden Gegnern trägt genauso zur bedrohlichen Atmosphäre bei wie der mal wunderschöne, mal absolut nervenzerfetzende Soundtrack von Akira Yamaoka.

Visuell wird das Spektakel erneut von allerlei Grießelfiltern und Störeffekten dominiert, die sich über die schauerhaften, detailreichen Bilder legen. Für PSP-Verhältnisse absolut herausragend ist der Echtzeit-Licht- bzw. -Schattenwurf, den Travis' Taschenlampe verursacht. ■



TONI OPL

fühlt sich wie zu Hause.

Während der Gesamtspielzeit von gut acht Stunden wurden viele Erinnerungen an das gute, alte PSone-Original und dessen kongenialen Nachfolger wach. *Origins* macht seinem Namen alle Ehre und kehrt zu den Wurzeln der Serie zurück. Kleinere Neuerungen revolutionieren das Gameplay nicht, verfeinern es aber. Nach einem etwas zähen ersten Kapitel, in dem ich mich über das erweiterte, aber immer noch recht träge Kampfsystem und die teils nervenden Laufwege aufregte, hat mich das dauervernebelte Kaff dann doch wieder vollkommen in seinen Bann gezogen. Somit kann ich den Horror-Trip jedem Gruselfan ans Herz legen. Mein Tipp: In absoluter Dunkelheit und mit Kopfhörer zocken!

SILENT HILL ORIGINS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Climax
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	http://silenthillorigins.com
Alternativen:	The Silent Hill Experience

- ✓ Depressiv-düstere Atmosphäre
- ✓ Viele serientypische Rätsel
- ✓ Kampfsystem und Waffenauswahl erweitert
- ✓ Zwischen- und Endgegner leicht zu knacken

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 86% SOUND 87%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

85%

Rundum gelungener PSP-Einstand. Silent Hill Origins ist keine Revolution, aber definitiv eine Reise wert.



BIZARRES DESIGN Dieses abscheuliche Vieh ist einer der großen Zwischengegner. BILD: PLAYZONE



MILITÄRDRILL Positionswechsel, Feuerbefehl und Stealth-Kill gehen mit etwas Übung locker von der Hand. BILD: PLAYZONE



KEIN QUICK-SAVE Während der teils extrem langen Einsätze gibt es lediglich ein paar Checkpoints. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Erstmals kein Shooter, sondern Strategiespiel
- 9 internationale Spezialeinheiten wählbar
- 3 Schwierigkeitsgrade
- für Fortgeschrittene und Profis
- 2 - 4 Spieler Ad-Hoc- und Infrastrukturmodus
- Voice-Chat in Online-Gefechten



SOCOM: Tactical Strike

Ganz neues Terrain für Navy Seals und Konsorten

AUTOR: TONI OPL

Slant Six Games sorgt für frischen Wind im SOCOM-Franchise. Anders als in den Vorgängern steuern Sie Ihre(n) Soldaten nun nicht mehr direkt, sondern über ein anfangs gewöhnungsbedürftiges, später aber recht intuitives Kommandosystem. Dabei bleibt es Ihnen selbst überlassen, ob Sie Ihre Männer als Einheit, paarweise oder sogar einzeln durchs Feindgebiet scheuchen. Zu Beginn der Kampagne müssen Sie sich für eine von neun Eliteeinheiten entscheiden. Darunter neben den bewährten U.S. Navy Seals auch die deutschen Kommando-Spezialkräfte, der britische SAS oder das 707. Special Mission Battalion aus Südkorea. Der Clou: Entsprechend der gewählten Nationalität ertönen auch Missions-Briefings, Funksprüche und Kommentare

der Camouflage-Crew in ihrer jeweiligen Landessprache (mit dt. Untertiteln). Zwar gibt es lediglich neun Aufträge (plus Instant-Action), je nach Spielweise und gewähltem Schwierigkeitsgrad kann sich ein Gefecht aber locker über mehrere Stunden hinziehen. Story und Missionsziele bedienen einmal mehr sämtliche Militär-Klischees: Auf der Suche nach einem von Söldnern entführten Botschafter in Panama befreien wir so manche Geisel, entschärfen Bomben und stibitzen hochbrisante Computerdaten. Nach erfolgreicher Mission vergeben wir Skill-Punkte an unseren Squad und kaufen neue Waffen für den nächsten Einsatz. Leider gab es zum Zeitpunkt unseres Tests Probleme mit den Online-Servern, sodass wir den fünf Spielvarianten umfassenden Multiplayer-Modus nicht testen konnten und die Wertung nachreichen müssen. ■



TONI OPL

meldet gehorsamst ...

Nach einem harten Einstieg machte mir das Herumkommandieren fast mehr Spaß als der aktive Fireteam-Dienst. Gerade für unterwegs wäre jedoch ein flexibles Speichersystem dringend nötig gewesen. Gelegentliche KI-Patzer auf beiden Seiten und Kameraprobleme in Gebäuden verhindern schließlich den HIT-Button.

SOCOM: TACTICAL STRIKE

Genre:	Strategie
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Slant Six Games
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. Dezember 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.slantsixgames.com
Alternativen:	SOCOM: Fireteam Bravo 2

- ✓ Unzählige Taktikmöglichkeiten, viele Waffen
- ✓ Internationaler Ansatz, kein US-Patriotismus
- ✓ Austauschbare Story, Checkpoint-System
- ✓ Div. Kamera-, KI- und Clipping-Probleme

WERTUNG 79% 82% 85%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 82%

Spannendes Taktikgeplänkel mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, aber einigen technischen Schwächen.

» Je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad ziehen sich die Missionen über mehrere Stunden hin. «



NACHTS(CH)ICHT Die Wachen haben noch nicht bemerkt, dass wir deren Fluchtfahrzeug sabotieren. BILD: PLAYZONE



WAFFENKAMMER Vor jeder Mission dürfen Sie die Ausrüstung ihrer Soldaten individuell festlegen. BILD: PLAYZONE



Warhammer 40.000 Squad Command

Ran an die Waffen, bevor das Chaos regiert!



VOLLE LADUNG Der Chaos-Marine wehrt sich, aber unsere Schrotflinte wird ihn niederstrecken.



DRAUFSICHT Dank der jederzeit einsehbaren Karte bleibt die Übersicht gewahrt. BILD: PLAYZONE

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Endlich mal wieder rundenbasierte Strategie, noch dazu im immer wieder gern gesehenen Warhammer-Universum. Da lacht das alte Spielerherz und das PSP-Debüt der Handy-Spezialisten Red Lynx (Macher vom hochgelobten *Pathway to Glory* für Nokias N-Gage) geht durchaus als gelungen durch. Ganz im klassischen Stil kommandiert man sechs Teamkameraden durch feindverseuchte Gebiete, teilt sich Aktionspunkte für Bewegungen und Angriffe ein, sichert Terrain und beobachtet das Geschehen aus der Iso-Perspektive. Leider sind die 15 Missionen recht fix absolviert und allzu viel Spieltiefe

sollte man nicht erwarten. Schade auch, dass das namensgebende Squad vor jeder Mission neu aus gesichtslosen Space Marines zusammengestellt wird – eine richtige Bindung zu den Jungs findet nicht statt. Dementsprechend regungslos nimmt man Verluste hin, die man sich zudem stets leisten darf, da die Mission auch dann geschafft ist, wenn nur einer der Soldaten überlebt. Die Atmosphäre kommt toll rüber, die Optik gefällt und dank freier Speichermöglichkeit kommt kein Frust auf. In Ermangelung einer zweiten Version konnten wir den Mehrspielermodus leider nicht ausprobieren, reichen dies aber in der kommenden Ausgabe zusammen mit dem Online-Test nach. ■

Fakten

- 15 Missionen
- Game Sharing (- 2 Sp.), Ad-Hoc (- 8 Sp.), Infrastruktur (- 8 Sp.)
- 9 Mehrspieler-Levels
- 20 Waffensysteme
- Demo auf www.thq.de verfügbar



MAIK BÜTEFÜR

ist auch ein Chaos Marine.

So gefällt mir das. In aller Ruhe positioniere ich meine Jungs auf dem Kriegsschauplatz, analysiere die Gegner und bombe mit jedem Schuss aus dem Raketenwerfer gleich den halben Level mit weg. Es gibt sicherlich zahlreiche ähnliche Titel mit mehr Tiefgang, aber für den schnellen Strategie-Einsatz zwischendurch ist *Squad Command* perfekt. Schade nur, dass der Umfang der Kampagne mit 15 Missionen nicht gerade üppig ausgefallen ist. Schon nach wenigen Stunden flimmert der Abspann über den Bildschirm.

VOLLTREFFER Panzer haben enorme Durchschlagskraft, sind aber auch das primäre Angriffsziel der Gegner. BILD: PLAYZONE

WARHAMMER 40.000: SC

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Red Lynx
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.redlynx.com
Alternativen:	SOCOM: Tactical Strike

- ✓ Durchdachte Steuerung
- ✓ Tolle Endzeit-Atmosphäre
- ✓ Komfortables Speichersystem
- ✓ Geringer Umfang für Solo-Spieler

WERTUNG

85% 80% 84%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

80%

Einsteiger-Strategie, die etwas mehr Spieltiefe und Umfang vertragen hätte, aber Spaß macht.

Jackass: Das Spiel



Hersteller: CDV, USK: Ab 18 Jahren



BILD: PLAYZONE

Ein Tritt in die Weichteile: Knoxville, Steve-O und Konsorten entern die PS2.

Sie haben nach drei TV-Staffeln, zwei Kinofilmen und einigen MTV-Spin-offs noch immer nicht genug von den degenerierten Jackass-Schwachköpfen? Dann geschieht Ihnen dieses Spiel gescheit recht! Mit den altbekannten Selbstverstümmlern dürfen Sie 30 unterschiedliche „Stunts“ wie Vorstadt-Wakeboarding, menschliches Katapult, Einkaufswagen-Rennen oder Golfcart-Rallye immer wieder zelebrieren. In jeder Disziplin gilt es, bestimmte Vorgaben zu erreichen und sich überdies möglichst viele Knochen zu zerschmettern. Als Belohnung warten neue Charaktere, Kostüme und Bonusfilme mit weiteren geisteskranken Absurditäten. Dazu gibt es feinsten Punkrock von Bands wie Turbonegro oder den Misfits auf die geschundenen Ohren. **(to)**

Fazit: Eine Trash-Granate allererster Kajüte. Keinesfalls nüchtern spielen!

Dynasty Warriors Gundam



Hersteller: THQ, USK: Ab 12 Jahren

Was haben feudale Schlachten und futuristische Kampfroboter gemein?



BILD: PLAYZONE

Antwort: Dieses Spiel! Denn der Hybridtitel bietet das außerordentliche Massengemetzel der *Dynasty Warriors*-Serie, verlegt es aber ins Manga/Anime-Universum der *Gundam Wings*-Reihe. Das bedeutet, Sie schwingen sich ins Cockpit eines sogenannten Mobile-Suits und ziehen mit verbündeten Einheiten in den interstellaren Krieg. Dabei zerlegen Sie Heerschaaren von Gegnern mit Laserschwertern und -kanonen in ihre blechernen Einzelteile, erobern möglichst viele Zonen auf der Map und stellen sich schließlich dem Endgegner. Taktisches Geschick? Unnötig. **(to)**

Fazit: Monotones Button-Gehämmere ohne spielerische Raffinesse. Altbacken inszeniert und präsentiert.

Bladestorm Der Hundertjährige Krieg



Hersteller: THQ, USK: Ab 12 Jahren

Koei, die Zweite: Erneut gibt's Kampfgetümmel, diesmal im alten Europa.



BILD: PLAYZONE

Anders als das arg simple *Dynasty Warriors: Gundam* gestaltet sich *Bladestorm* etwas komplexer und tiefgründiger. Als gewissenloser, geldgieriger Söldner dürfen wir sowohl für England wie auch unter französischer Flagge in den titelgebenden Krieg ziehen. Auf dem Schlachtfeld übernehmen wir dann das Kommando über verschiedenste Einheiten wie Schwertkämpfer, Bogenschützen oder Reiter, mähen feindliche Truppen nieder und erobern fleißig Stützpunkte. Der Schlüssel zum Sieg liegt im Einsatz der passenden Soldaten zur richtigen Zeit. **(to)**

Fazit: *Dynasty Warriors* mit Echtzeit-RPG-Elementen. In allen Punkten sehr solide, aber nicht herausragend.

RTL Biathlon 2008



Hersteller: RTL Sports, USK: Ohne Altersbeschränkung

Der Winter-Zweikampf ist publikumswirksam, aber nicht in dieser Form.



Pünktlich zur kalten Jahreszeit lockt RTL Sports auf die Piste. In *Biathlon 2008* „brettern“ wir mit Originalfahrern wie Kati Wilhelm oder Sven Fischer zu den Originalregeln über insgesamt 17 Fantasie- und Originalkurse. Trotz all dieser „Originalität“ geht dem Gameplay jedoch bereits nach einer halben Stunde die Puste aus. Egal ob Skilanglauf oder Schießen, egal ob Einzelwettkampf, Sprint oder Massenstart – viel mehr als ein bisschen Lenken und die X-Taste drücken muss man nicht. (to)

Fazit: Einsteigerfreundlichkeit wird hier groß geschrieben. Viel zu groß. Es herrscht akute Schlafgefahr!

RTL Winter Sports 2008



Hersteller: RTL Sports, USK: Ohne Altersbeschränkung

Anni Friesinger präsentiert: eine „arcadeorientierte Wintersportcompilation“.



Scheinbar hat man bei RTL Sports gemerkt, dass *Biathlon 2008* spielerisch etwas dünn ist und um die vorhandene Skilanglauf-Disziplin geschwind noch 14 weitere Wintersportdisziplinen gestrickt. Dazu gehören Ski Alpin und Skispringen, Bobrennen, Rodeln und Skeleton, Eisschnellauf, Curling und Eiskunstlaufen. Hinzu kommen ein Kampagnenmodus mit Endboss-Rivalen, Eröffnungszereemonien und Siegerehrungen sowie ein Kommentatorenpaar, welches man für den deutschen Comedy-Preis nominieren sollte ... nicht! (to)

Fazit: Dank vieler Disziplinen deutlich abwechslungsreicher, aber kaum anspruchsvoller als RTL Biathlon 2008.

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

Games

Wissen, was gespielt wird

Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle

Code: mobi sft

Das Rock-Band-Zubehör

... mit einem Mikrophon, einer Gitarre und einem Drumset ist schon etwas heftig! <<

Wenn es ein Dauerthema in der aktuellen Flut an Leserpost gibt, dann sind es Terminverschiebungen und die unerfreuliche Tatsache, dass PS3-Spiele oft später erscheinen als die Xbox-360-Varianten.

Aus dem Leben eines PS3-Besitzers

Liebes PLAYZONE-Team!
Beginnen wir mal mit der 08/15er-Sache, die aber selbstverständlich völlig ernst gemeint ist:
Eure Zeitschrift (und natürlich auch eure DVD), ist jeden Monat äußerst informativ & aktuell, toll gestaltet usw. – auf gut Deutsch: Es ist echt das Geld wert und daher ist es auch das einzige Magazin, das ich mir wirklich monatlich kaufe – weiter so.
Was mich aber noch viel mehr freut, ist die Tatsache, dass ihr meine letzte Mail sogar ins Heft gestellt habt. Dadurch werde ich in meinem kleinen österreichischen Kaff zu einer Berühmtheit. ^^
So ... aber jetzt wird es auch mal Zeit für meine Fragen bzw. eher meine Kritik:
Seit gut 2 Monaten darf ich mich als glücklicher Besitzer einer PS3 bezeichnen. Glücklicher Besitzer? Hmmm ... nein, nicht wirklich. Versteht mich nicht falsch, das Teil hat wirklich viel Power unter der Haube (das sieht man schon ansatzweise bei Spielen wie *MotorStorm* – sofern man über HDMI fährt) und in den nächsten Monaten kommen sicher einige Kracher-Spiele heraus (wenn ich an *Assassin's Creed*, *NFS ProStreet* oder an ein *MGS4*, *GTA IV* denke, läuft mir das Wasser im Mund zusammen). Und in letzter Zeit sind die ersten wirklich geilen Spiele auf den Markt gekommen, ABER ich persönlich habe auch schon eine lange Reihe an Momenten gehabt, wo ich die PS3 liebend gern gegen 'ne Xbox 360 eingetauscht hätte. Ich fang mal mit dem Punkt an, der mich zurzeit am meisten Nerven kostet:

1) Spiele-Releases!

Ich hab mal 'ne Frage an euch: Warum kommen manche Spiele zuerst für eine PS2 oder Xbox 360 heraus und erst nach mehreren Wochen gibt es dasselbe Spiel auch für die PS3? Was haben wir PS3-Benutzer verbrochen, dass wir so an der Nase herumgeführt werden? Hängt das wirklich mit der „komplizierten Programmierung“ eines PS3-Spiels zusammen? Diesen Punkt hab ich nämlich schon des Öfteren als Begründung für verspätete Releases gehört. Na ja ... diese Verspätung kann ich ja noch halbwegs ertragen, wenn da nicht Folgendes wäre:

2) Termineinhaltung!

Beginnen wir diesen Punkt mit einem Beispiel ... oder besser mit einem Vergleich: März 2005 – An diesem Tag sollte *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* erhältlich sein. Als großer *Metal Gear*-Fan fahre ich an diesem Tag in die nächstbeste Stadt, geh in das Fachgeschäft meines Vertrauens und was finde ich da? Genau – *MGS3 SE*! So weit, so gut. Im Grunde galt das auch für jedes andere PS2-Spiel. Wenn es hieß, es kommt am Xten Xten 200X, dann war das Spiel auch am Xten Xten 200X im Regal des Fachgeschäftes meines Vertrauens zu finden. So ... jetzt gehe ich am 29.10.2007 wieder in dieses Geschäft, um ein Spiel namens *Juiced 2* in meine Sammlung aufzunehmen. Und was finde ich? NICHTS! Das aktuellste Spiel ist zwar *The Eye of Judgment*, aber dann folgt nur noch *The Darkness*! Wenn ich mich nicht irre, wäre aber *Juiced 2* bereits am 26.10.2007 auf den Markt gekommen (Quelle: THQ-Homepage). Leicht genervt über das „breite“ PS3-Angebot geh ich zum erstbesten

Mitarbeiter des Geschäfts, der mich trotz Ablenkungsmanöver nicht los wird und mir daher beantworten muss, wann denn jetzt *Juiced 2* endlich rauskommt. Die Antwort: „*Juiced 2* kommt für die PS3 raus? Is mir neu!“ ALTER SCHWEDE! Da sollen mir Sony und auch alle anderen Firmen, die Spiele produzieren, mal erklären, wie man da als Kunde nicht aggressiv werden soll! Aber zurück zum Thema: Jetzt kommt das Spiel von Haus aus später für die PS3 und wenn es dann endlich erhältlich sein sollte, bekomme ich es immer noch nicht! Ein weiteres Beispiel: *SingStar* für die PS3. Wann gibt's das endlich? Ihr habt den Test ja schon vor einer halben Ewigkeit gemacht und ich hab es immer noch nicht im Handel gefunden! Woran liegt das? Muss ich mir eine Brille zulegen? Oder zieht man in diesen Bereich als Österreicher mal wieder den Kürzeren? Ärgerlich!

3) Online mit der PS3! Aber wie denn?? Ein weiteres Thema, das mich echt nervt. Wie komme ich mit der PS3 ins Internet? Wie kann ich online spielen? Wie kann ich mich zum PlayStation Store verbinden? Egal was ich versuche, es klappt einfach nicht. Ich schließe meine PS3 ans Modem an. Wenn ich die Einstellungen automatisch erstellen lasse, bekomme ich zwar 'ne IP-Adresse, aber die Verbindung zum DNS funktioniert nicht. Bei manueller Eingabe hab ich keine Ahnung, welche Adressen mein Standard-Router oder auch der DNS hat. Bei meinem Internetanbieter kann mir auch keiner helfen. Da brauch ich nur PlayStation 3 fertig aussprechen, da werde ich auch schon wieder abgewimmelt. Habt ihr 'ne Idee, wo ich die benötigten Daten bekomme? Zu guter Letzt:

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



4) Rock Band

Wann kommt ... ähm ... Wann sollte eigentlich, mit viel Glück, im besten Falle, unter Umständen, theoretisch ... *Rock Band* erscheinen? Und in welcher Preislage wird sich das Spiel bewegen? Immerhin ist das Zubehör mit einem Mikrofon, einer Gitarre und einem Drumset schon etwas heftig. Das wird sich doch sicher auf den Preis auswirken, oder? Mit freundlichen Grüßen

JÜRGEN KIESENHOFER AUS WEYER, OBERÖSTERREICH

1./2. Verspätete Releases sind bei PS3-Spielen derzeit leider fast schon die Norm, aber mehr als die offiziellen Erklärungen bezüglich der schwierigeren Programmierung können wir dazu auch nicht schreiben. *SingStar* hat sich aufgrund von Lizenzproblemen verzögert, obwohl das eigentliche Spiel längst fertig ist.

3. Die richtige Konfiguration von Internetzugängen ist eine Wissenschaft für sich, im Zweifelsfall kann dir aber niemand besser helfen als dein Internet-Provider und die Anleitung/der Hersteller deines DSL-Modems. Ob an unserem Firmen-Netzwerk oder zu Hause über einen WLAN-Router, wir haben nie Probleme gehabt, die PS3 ans Netz zu kriegen – an der liegt's also vermutlich nicht.

4. *Rock Band* erscheint im ersten Quartal 2008, die geplante Preisgestaltung für Deutschland hat Electronic Arts noch nicht bekanntgegeben – in den USA erscheint das Spiel noch dieses Jahr und wird im Paket mit Drumkit, Gitarre und Mikrofon \$169,- kosten. Einzeln kostet das Spiel \$ 59,- und das Zubehör \$79,- (Schlagzeug), \$ 59,- (Gitarre) und \$29,- (Mikrofon).

RGB-Verwirrung

Liebe Playzone-Redaktion, ich bin seit Langem ein treuer Leser Ihres Magazins, nun allerdings hab ich mal ein paar Fragen zu meiner PS3. Um genau zu sein, zwei:

1. Ich habe meine PS3 an einen TFT-Monitor angeschlossen und das RGB-Kabel an meine Anlage. Also den roten und weißen Cinchstecker an ebendiese. Meine Anlage hat aber auch die Funktion, 5.1-Sound abzuspielen, und dafür sind sechs Steckplätze frei. Nun meine Frage: Was für ein Kabel brauch ich, um in den Genuss von 5.1 zu kommen? Wie gesagt, meine PS3 hängt an einem TFT-Monitor, also ist der HDMI-Ausgang schon weg.

Nun zur zweiten Frage:

2. Es geht wieder um Sound. Wenn ich zu Freunden fahre, um online zu zocken, nehm ich natürlich meinen Monitor mit. Allerdings hat dieser keine integrierten Boxen, also gibt's keinen Ton. Wie komm ich zu Sound? Kann ich über Adapter am RGB-Kabel einen Kopfhörer anschließen? Ich hoffe, Sie können meine Fragen beantworten. Besten Dank im Voraus,

FRANK TASZAREK

Eines vorweg: Die roten und weißen Cinchstecker haben nichts mit einem RGB-Kabel zu tun. Ein RGB-Signal wird im normalen Fernsehbereich ausschließlich über ein Kabel mit SCART-Stecker übertragen und nicht über irgendwelche Cinchverbindungen. Du meinst vermutlich ein normales AV-Kabel mit drei Cinchsteckern, wie es jeder PS3 beliebt (rot und weiß für Ton sowie gelb für Video).

1. Praktisch alle modernen 5.1-An-



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 Call of Duty 4 und Headsets für die PlayStation 3.

SpeedyTool405 AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
kann mir jemand ein **headset** empfehlen für call of duty 4? ich will mir nächstes wochenende warhawk holen, da ist ja auch ein headset dabei. weiß einer wie gut das ist?
Mitglied seit: 17.12.06
Datum: 04.11.07 15:52
PS3 ID: SpiffTool405.
US ID: nirgarmy
pokemon freundescode: 3780 6417 3638

sirteen AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
Zitat: (Original von SpeedyTool405 am 04.11.2007 15:52)
kann mir jemand ein headset empfehlen für call of duty 4? ich will mir nächstes wochenende warhawk holen, da ist ja auch ein headset dabei. weiß einer wie gut das ist?
Mitglied seit: 09.04.06
Datum: 04.11.07 18:10
Wenn du weniger als 2 bis 3 Meter entfernt sitzt, würde ich ein USB-Headset mit Kabel nehmen, da die Sprachqualität besser ist. Ich hab dieses Bluetooth-Teil, das bei Warhawk dabei ist, aber hatte noch nicht so richtig Zeit es zu testen...
Lass dich mal von jemandem in nen **chat** einladen, der **Bluetooth** hat, dann kannst du die Sprachqualität selbst beurteilen.

Mephos AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
noch ein tag
Mitglied seit: 09.02.06
Datum: 05.11.07 09:32
mädels... noch ein tag... oh man... ich hoff ich bekomms morgen direkt... zu 90% hat er gesagt... ich hoff es doch schwer... hab ab mittwoch urlaub...
headset
ich hab das jamba headset von warhawk.
a) die qualität hängt natürlich auch schwer davon ab wie die verbindung und das headset des anderen ist
b) ist das warhawk headset gut, man versteht sich, nicht ultraoptimal, aber auch nicht schlechter als telefon. also ich weiss nicht wie sich n perfektes headset anhört, aber das teil hat mich noch nie im stich gelassen, du hörst alles, jeder hört dich und es hält lange...
watt brauchste mehr?
ich empfehle, besonders das alone nur 15 euro kostet, und wenn du dir warhawk holst und das headset scheisse findest, gibst wirklich ultra genug warhawk zocker die dirs abkaufen würden (die mit der downloadversion)
usb headset? kann man alle bedenkenlos an die play3 anschließen. hab immer gedacht das müssen spezielle **ps3 headsets** sein...

ndz AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
Also ich hab heute mal mit einem Auge (will ja noch nicht alles sehen) 1-2 Stunden in die Xbox360-Version des Spiels reingekuckt. Und ich kann euch schon mal sagen, es war ein Fehler...Ich will es haben! JETZT!
Mitglied seit: 21.03.05
Datum: 06.11.07 18:24
Im Ernst: Schaut wirklich ganz gut aus, die Grafik ist zwar nicht das Beste, aber für das Setting und die Zwecke sehr atmosphärisch und farblich genau richtig gehalten. Die Kampagne ist durchaus nett gemacht, da man auch immer mal mit anderen Charakteren spielt und so die Lage aus verschiedenen Standpunkten beurteilen kann.
Wie gesagt, siehe erster Spoiler
Gruß, ndz
PSN-ID: CallMeWhatEver
folding@home - Official German Playstation Community Team

Incognito-X AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
Hm, da fragt man sich wirklich, ob ich lieber Bewerbungen schreiben soll (bin ab 1. Januar arbeitslos), oder ob ich mir über Wochenende das Spiel antue... In guten Komidien wurde wohl jetzt ein Schnitt kommen, wie ich am WE vor der Konsole sitze.
Mitglied seit: 11.07.06
Datum: 06.11.07 19:31
Aber mal im Ernst...ich hoffe wirklich, dass das Spiel den Lobeshymnen gerecht wird, wurde bisher von großen Ankündigungen nur enttäuscht, bzw. habe ich mehr erwartet... (z.B. The Darkness, PES 2008)...
Glück auf!

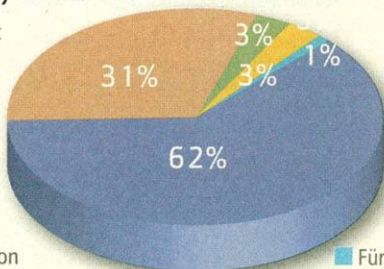
petib AW: Call of Duty 4: Modern Warfare | Release: 08.11.07
spielegrotte hat mir auch nen riesen schreck eingejagt. erst kommt ne mail: wir haben leider zu wenige cod4 bekommen, neulieferung erst morgen. dann kam aber doch die erlösende versandbestätigung
Mitglied seit: 24.08.01
Datum: 07.11.07 13:39
also morgen oder spätestens freitag ist krieg
POCA-Gewinner 2007:
Freundlichster User, Bester Poster, Bester Sternenträger und Hilfreichster User
POCA-Gewinner 2006:
Freundlichster User und Beste Idee fürs Forum/die Community
Sieger der Wett-Meisterschaft 2005/2006, 2006/2007 und Sieger des WM-Tippspiels

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.

Kinofilme von Paramount erscheinen vorerst nicht mehr auf Blu-ray-Disc.

- Ist mir egal, ich bleib vorerst eh bei normalen DVDs!
- Schade, dann muss ich als reiner Blu-ray-User wohl darauf verzichten, bzw. zu den DVD-Versionen greifen.
- Andere Meinung
- Halb so wild, ich hab eh schon einen HD-DVD-Player!



Für mich ein Grund, nun doch einen HD-DVD-Player zu kaufen.

lagen haben einen optischen Digitaleingang, über den Mehrkanal-Ton von der Konsole eingespielt werden kann. Die dafür nötigen Kabel gibt's in jedem Elektronikgeschäft. Denk aber daran, dass die Soundoptionen der PS3 entsprechend konfiguriert sein müssen, da die Konsole im Betrieb über ein HDMI-Kabel den Ton standardmäßig nur darüber ausgibt.

2. Die einfachste Lösung wäre es hier, einfach ein kleines Set Computerboxen mit zwei Cinch-Eingängen zu kaufen und diese dann direkt mit dem AV-Kabel zu verbinden. Rein vom Signal her ist es mit entsprechenden Adaptersteckern zwar möglich, Kopfhörer an die PS3 anzuschließen, aber die Konsole gibt stets ein Line-out-Signal mit maximaler Lautstärke aus.

HINWEIS: Auch mit einem SCART-Adapter wird dies niemals ein RGB-Kabel werden!



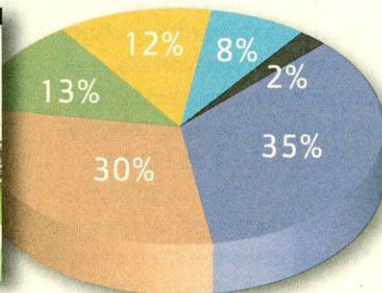
Update zum Thema Firmware-Update

Hallo PLAYZONE-Team, in den Leserbriefen der Ausgabe 11/07 ging es u. a. um mögliche Folgen eines Abbruchs eines PS3-Firmware-Downloads bzw. der Installation. Da ich Erfahrungen damit machen konnte (natürlich unfreiwillig), kann ich hier für die anderen Leser eine Entwarnung geben: Es passiert nichts! Sollte der Download abbrechen (in meinem Fall wurde die DSL-Leitung kurzzeitig unterbrochen), dann meldet das PS3-System einen Fehler beim Download und man landet wieder im Hauptmenü. Der einzige Nachteil ist, dass man den kompletten Download der neuen Firmware von vorne beginnen muss. Sollte die Installation aus irgendeinem Grund unterbrochen werden, so startet die PS3 diese einfach anschließend neu. Die Installation wird schließlich erst bei einem Neustart des Systems aktiv. Solange bleibt die alte noch aktuell, so dass man sich auch in diesem Fall keine Sorgen machen muss.

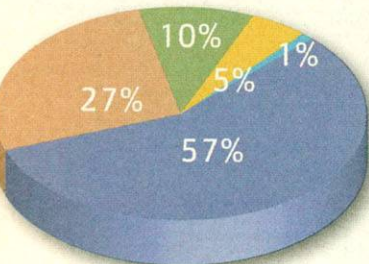
PASCAL ISSEL

Silent Hill Origins verspricht gruselige Unterhaltung – exklusiv auf der PSP.

- Mir wäre eine Version für Heimkonsolen deutlich lieber!
- Silent Hill interessiert mich so oder so nicht.
- Sehr gut, meine PSP freut sich schon auf neues Futter!
- Survival Horror auf einem Handheld? Ich bin da skeptisch ...
- Andere Meinung
- Werde mir als alter Silent-Hill-Fan extra dafür eine PSP kaufen!



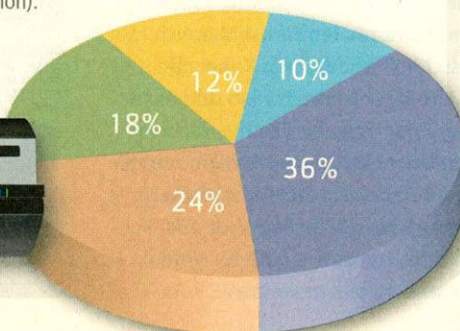
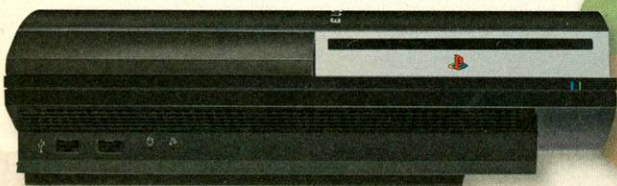
Anfang 2008 erscheint der Rumble-Controller für die PS3 in Deutschland.



- Na endlich, ich freu mich schon drauf!
- Gut – denn ohne Rumble kommt mir keine PS3 ins Haus!
- Werde mir schon früher einen aus Japan importieren!
- Brauche ich nicht, der Sixaxis reicht mir!
- Andere Meinung

Die PlayStation 3 ist jetzt ab 399 Euro erhältlich. Grund, endlich zuzugreifen?

- Ich hatte schon vor der Preissenkung eine PS3!
- Nein, das ist mir immer noch zu teuer.
- Ja, werde mir das 60-GB-Starter-Pack kaufen (bzw. hab ich schon).
- Ja, werde mir die 40-GB-Version kaufen (bzw. hab ich schon).
- Andere Meinung



ARMY OF TWO



BILD: PLAYZONE

CRISIS CORE: FF VII



BILD: PLAYZONE

SILENT HILL ORIGINS



BILD: PLAYZONE

ASSASSIN'S CREED



BILD: PLAYZONE

12/2007 DVD-Inhalt

Seite 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:

Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)

Vorschau

Army of Two (PS3)

Bionic Commando (PS3)

Crisis Core: Final Fantasy VII (PS3)

God of War: Chains of Olympus (PSP)

Gran Turismo 5 Prologue (PS3)

Wipeout HD (PS3)

Test

Assassin's Creed (PS3)

Die Simpsons (PS3)

Guitar Hero III: Legends of Rock (PS3)

Lair (PS3)

Pursuit Force: Extreme Justice (PSP)

Silent Hill Origins (PSP)

SOCOM: Tactical Strike (PSP)

Tony Hawk's Proving Ground (PS3)

Warhammer 40,000: Squad Command (PSP)

Bonus

Army of Two (Präsentation)

Assassin's Creed (Präsentation)

BlackSite (Entwicklermagazin)

Enemy Territory: Quake Wars

Fracture (Making-of)

The Eye of Judgment (Tutorial)

Turok (Präsentation)

Uncharted (Making-of)

Spiel-Trailer

Bionic Commando

Burnout Paradise (Carson Annihilator)

Burnout Paradise (Carson GT Concept)

Burnout Paradise (Hunter Manhattan)

Burnout Paradise (Montgomery Hawker)

Devil May Cry 4

Die Simpsons: Das Spiel

Need for Speed ProStreet

Soul Calibur IV

Time Crisis 4

Turok

Unreal Tournament III



Seite 2:

PLAYZONE HD

BONUS Uncharted Making-of

SPIEL-TRAILER Bionic Commando

SPIEL-TRAILER Devil May Cry 4

SPIEL-TRAILER Turok

SPIEL-TRAILER Unreal Tournament III

TEST Assassin's Creed

TEST Call of Duty 4: Modern Warfare

TEST Die Simpsons

TEST Guitar Hero III: Legends of Rock

TEST Lair

TEST Tony Hawk's Proving Ground

VORSCHAU

VORSCHAU

VORSCHAU

VORSCHAU

Army of Two

Bionic Commando

Gran Turismo 5 Prologue

Wipeout HD

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!

Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge der unabhängigen Magazine PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.play-zone.de
 Computec Media AG
 De-Mac-Strasse 77
 90762 Fürth
 E-Mail: redaktion@play-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
 All rights reserved.
 Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke. Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

CALL OF DUTY 4:
MODERN WARFARE

Activision Action-Highlight im Test

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

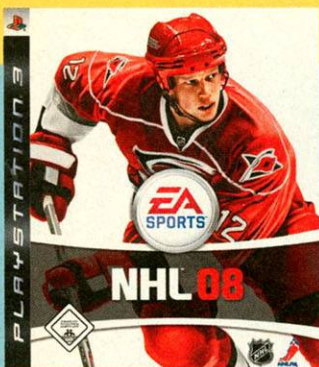
Nur kurze Zeit!

SingStar (PS3) ohne Mikrofon

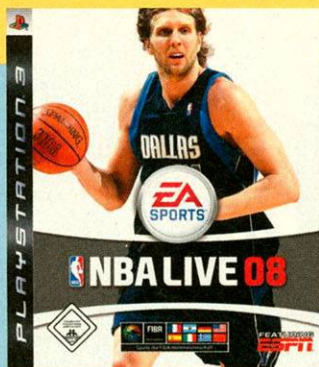
Die Karaoke-Simulation erobert die PlayStation 3 – mit neuen Songs und neuen Features. Laden Sie sich Ihre Wunschsongs im SingStore herunter oder präsentieren Sie Ihre besten Performances online. Mehr als 300 Songs sind zum Start des Spiels im Online-Shop erhältlich!

Lieferung erfolgt sobald verfügbar.
Prämien-Nr.: 003330

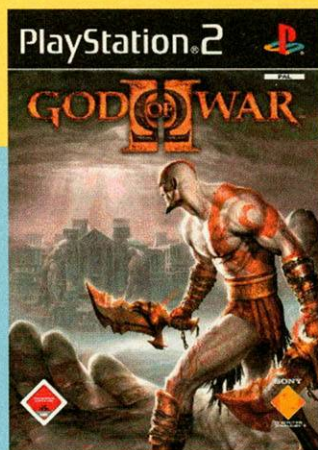




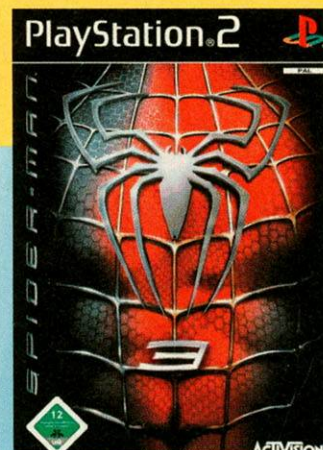
NHL 08 (PS3)
Eishockey der nächsten Generation mit Top-Grafik zum Dahinschmelzen. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003300



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



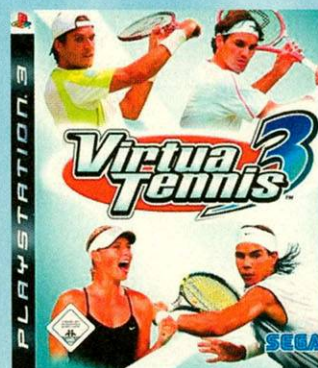
Spider-Man: The Movie 3 (PS2)
Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen.
Prämien-Nr.: 003225



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)



FINAL FANTASY VII

Dieses Spiel löste einen Rollenspiel-Boom in Europa aus und revolutionierte das ganze Genre.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Frägt man Rollenspieler nach ihrem Lieblingsteil der *Final Fantasy*-Serie, bekommt man meist den siebten Teil genannt. Ein nicht zu unterschätzender Faktor für diese Antwort ist sicher auch der nostalgische Wert dieses Titels. Immerhin war es anno 1997 das erste *Final Fantasy*, das in Europa erschien und viele Spieler zum Genre der Rollenspiele brachte. Für Square Enix, damals noch Squaresoft, war *Final Fantasy VII* aber noch aus vielen weiteren Gründen ein besonderer Meilenstein. Die Entwicklung

ging mit der Trennung vom langjährigen Partner Nintendo, der CD als neuem Speichermedium, einem Budget von 45 Millionen Dollar, den damals leistungsfähigsten 3D-Entwicklungstools und einem 100 Mann starken Team einher. Sony, für die der Wechsel zur PlayStation ein großer Fang war, unterstützte das Projekt zudem mit einer 100 Millionen Dollar teuren Werbekampagne. In Amerika, wo vergleichende Werbung kein Problem ist, vergab man sogar Seitenhiebe an den Konkurrenten Nintendo. Eine Werbebotschaft lautete: „Bitte bringt den Leuten, die immer noch Spiele auf

Cartridge entwickeln, eine Zigarette und eine Augenbinde.“ Die Investition war es wert – aber auch bitter nötig. *Final Fantasy VII* schlug eine für die Serie neue Richtung ein. Das war besonders für den japanischen Markt sehr riskant.

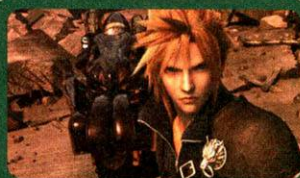
EINE NEUE ÄRA DES ROLLENSPIELS

Während andere Titel zu Beginn recht zäh waren, warf *Final Fantasy VII* sein Publikum direkt ins Geschehen. Gleich zu Beginn lernte man zahlreiche wichtige Figuren kennen und musste mit deren Hilfe einen Reaktor der Shinra Corpora-

Compilation of Final Fantasy VII

Als Compilation of Final Fantasy VII erscheinen Titel, die das Setting des Klassikers aufgreifen.

Yoshinori Kitase (Game Director für *Final Fantasy VII* und Produzent der Compilation) über das ambitionierte Projekt: „Ein Rollenspiel nimmt viel Zeit in Anspruch und benötigt ein großes Team. Das bedeutet also zum einen eine lange Vorbereitungszeit, zum anderen eine physische und emotionale Bindung zum Projekt. So ein Spiel würde in der vierteiligen Compilation deutlich herausstechen. Wir wollten aber neue Spielkonzepte in der Welt von *Final Fantasy VII* verwirklichen. Daher gab es nie Pläne, ein traditionelles Hardcore-RPG für die Compilation zu entwickeln.“



1. Teil: Advent Children

Erhältlich auf DVD und UMD. Abendfüllender Spielfilm, der komplett am Computer erstellt wurde. Spielt zwei Jahre nach *Final Fantasy VII*.

Last Order

Ein 20-minütiger Anime, der die Geschehnisse in Nibelheim aus Zacks Perspektive erzählt. Lag der japanischen DVD von *Advent Children* bei, erschien aber nie außerhalb Japans.

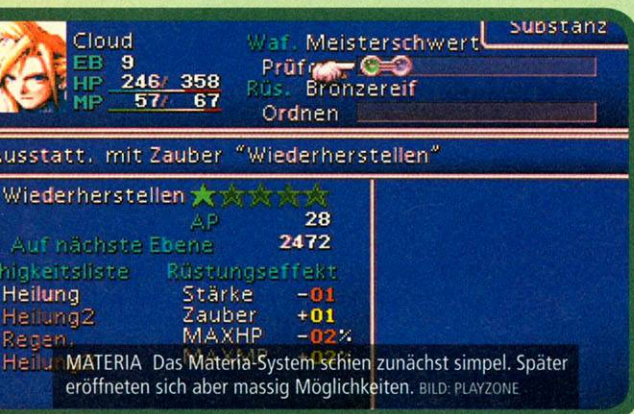


Teil 2: Before Crisis

Handy-Spiel. Ein Action-RPG, das die Geschichte der Turks erzählt und nur in Japan erschienen ist. Spielt sechs Jahre vor *FF VII*.



TRAGIK Viele Spieler vergossen bei der tragischen Story Tränen. BILD: PLAYZONE



Heilung MATERIA Das Materia-System schien zunächst simpel. Später eröffneten sich aber massig Möglichkeiten. BILD: PLAYZONE



ACTION Gleich zu Beginn des Spiels ging es rund. Lange Einspielzeit gab es nicht. BILD: PLAYZONE



Teil 3: Dirge of Cerberus

PS2. Ein Action-Spiel im Stile von *Devil May Cry*, in dem man Vincent Valentine steuert. Spielt 3 Jahre nach *FF VII*.



4. Teil: Crisis Core

PSP. Eine Art Dungeon Crawler, der eine Verbindung zwischen der Compilation und *FF VII* herstellen soll. Prequel zu *FF VII*.



tion sabotieren. Dank der technischen Möglichkeiten der PSone sah das für damalige Verhältnisse auch noch fantastisch aus: Die Kamera in Kämpfen bewegte sich ständig, Charaktere und Gegner waren aufwendig animiert und die Inszenierung von Spezialattacken einfach atemberaubend. Dafür war der Spieler zunächst stark eingeschränkt. Jeder Figur konnten maximal drei Ausrüstungsgegenstände (eine Waffe, ein Rüstungsgegenstand und ein Accessoire) zugewiesen werden. Diese Gegenstände boten aber Steckplätze für sogenannte Materia. Diese Magiekerne levelten bei Gebrauch auf und ermöglichten Charakteren Zugriff auf mächtige Zaubersprüche und Fähigkeiten. Durch verknüpfte Slots in den Waffen konnten diese Fähigkeiten aber auch kombiniert werden. Dadurch ergaben sich schier endlose Möglichkeiten, die Charaktere, beziehungsweise ihre Art zu kämpfen, selbst mitzugestalten.

CARTRIDGE VERSUS CD

Squaresoft durchbrach mit *Final Fantasy VII* bislang dagewesene Grenzen. Der Umfang des Spiels, der sich auf 3 CDs erstreckte, wäre auf Cartridges weder umsetzbar noch bezahlbar gewesen. Durch die neuen, günstigeren Datenträger hingegen waren optionale, extrem zeitfressende Nebenaufgaben möglich. Aber auch der eigentliche Spielverlauf war durch innovative Features wie

Quick-Time-Events, die es heute in jedem zweiten Action-Spiel gibt, stets abwechslungsreich, frisch und aufregend gehalten. Ebenfalls ein Novum für die Serie war das Charakter-Design. Erstmals war Tetsuya Nomura für diesen Job zuständig. Dies hatte einen praktischen Hintergrund: Sein Manga-Stil war simpler als die elegante Linienführung des bisherigen Designers Yoshitaka Amano und deswegen einfacher in 3D umzusetzen. Trotz des kindlichen Looks war die Story für ein Videospiel der damaligen Zeit sehr reif. Themen wie Freundschaft, Ehre und Kapitalismus wurden im Kontext des düsteren Endzeitszenarios episch umgesetzt und Elemente wie Anspielungen auf Prostitution, der Gebrauch von Schimpfwörtern und die Darstellung von Blut waren, zumindest für die Serie, etwas völlig Neues. Während der Arbeiten an *Final Fantasy VII* starb außerdem die Mutter von Produzent Hironobu Sakaguchi. Seine Trauer verarbeitete er ebenfalls in der Geschichte, in der sowohl der Tod als auch die Beziehung zur eigenen Mutter eine gewichtige Rolle spielen. ■



FLASHBACK

FINAL FANTASY VII

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Squaresoft
Erschienen:	August 1997
Web:	www.square-enix.co.jp

Onkyo TX-SR605



ZUBEHÖR | Der günstige Einstieg in die Welt der HD-Tonformate

Wer neben einer PS3 auch eine Xbox 360 Elite oder einen HD-DVD-Player besitzt, der ärgert sich vielleicht schon darüber, einen Fernseher mit zu wenigen HD-tauglichen Eingängen gekauft zu haben. Eine Lösung sind moderne Surroundverstärker, die sich immer mehr

zur Multimedia-Schaltzentrale fürs Wohnzimmer entwickeln.

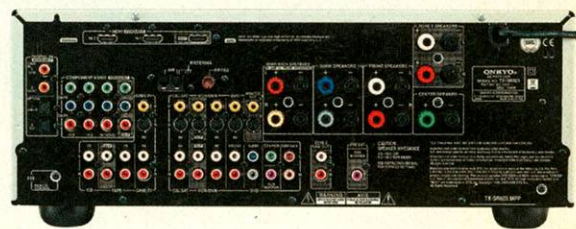
Der Onkyo TX-SR605 zum Beispiel verwaltet neben zwei HDMI-Eingängen gleich drei Komponenten-Eingänge sowie fünf S-Video-/Cinch-Eingänge. Durch den integrierten Deinterlacer (Faroudja DCDi Edge – wohlge- merkt kein Scaler!) werden selbst Signale im normalen Fernsehformat in progressive Bilder gewandelt und über ein HDMI-Kabel an Ihren Fernseher geschickt – so bleibt Ihnen im Zweifelsfall viel Umsteckerei erspart. Leider nicht selbstverständlich: Auch ein 1080p24-Signal von einem Blu-ray-Film wird korrekt an den Fernseher durchgeschliffen. Auch auf der reinen Ton-Seite sieht's

gut aus: Zwei koaxiale und drei optische Digitaleingänge (einer davon auf der Frontseite) dürften für die meisten Fälle locker ausreichen. Wobei der Ton im

Optimalfall über die HDMI-Verbindung übertragen wird – gerade bei einer PS3 ist dies die einzige Möglichkeit, unkomprimierten Mehrkanalton auszugeben.

DIE NEUE HD-TONWELT

An HDMI-Verstärkern gibt es mittlerweile schon einiges auf dem Markt, doch der Onkyo ist in seiner Preisklasse das erste Gerät, das volle Unterstützung für die neuen HD-Tonformate wie DTS-HD High Resolution Audio und Master Audio sowie Dolby TrueHD und Dolby Digital Plus bietet. Filme auf Blu-ray Disc und HD DVD bieten im Bestfall unkomprimierten Achtkanalton (7.1), doch um Platz zu sparen, kommen oft diese komprimierten Tonformate zum Einsatz. Noch mangelt es an Abspielgeräten, die diese Daten direkt als Bitstream an den Verstärker/Dekoder schicken, doch soll für die PS3 ein entsprechendes Update für DTS-HD Master Audio kommen – Dolby TrueHD dekodiert die Konsole jetzt schon und schickt den Ton als unkomprimiertes PCM-Signal an den Verstärker. Trotzdem ist klar, dass HD-Tonspuren auf HD-Filmen



die Zukunft sind – es kann also nicht schaden, beim Verstärkerkauf vorauszu- planen! Als klanglich ansprechender und ausreichend leistungsstarker 7.1-Ver- stärker (140 Watt Ausgangsleistung pro Kanal an 6 Ohm) ist der Onkyo TX-SR605 eine exzellente Wahl für Einsteiger, nur die Fernbedienung wirkt eher billig. ■

TEST

ONKYO TX-SR605

Typ:	AV-Surroundverstärker
Hersteller:	Onkyo
Web:	www.onkyo.de
Preis:	Ca. € 599,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ✓ Dekoder für moderne HD-Tonformate
- ✓ Satter, ausgewogener Klang
- ✓ Zwei HDMI-1.3a-Eingänge
- ✓ Integrierter De-Interlacer (Faroudja DCDi Edge)

WERTUNG

★★★★★

Toller Klang, zukunftsicher dank topmoderner Features und all das zum fairen Preis: Das ideale Gerät für HD-Sound-Einsteiger!



BILDER: ONKYO

PS3 Cooling Fan

ZUBEHÖR | Frische Luft für Ihre PS3

Im Gegensatz zur Konkurrenz hat die PS3 kein wirklich ernst zu nehmendes Hitzeproblem. Wem seine Konsole dennoch bei Dauerbelastung zu heiß wird, der sollte einen Blick auf den Logic3 Cooling Fan werfen. Diesen bringen Sie im Handumdrehen an der Konsole an und verbinden ihn via USB-Anschluss mit Ihrer PS3. Das Gerät verfügt über einen Schalter, dank dem Sie den deutlich hörbaren Lüfter abschalten können, was sich besonders für den Betrieb als Blu-ray-Player anbietet. ■

TEST

PS3 COOLING FAN

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

- ☒ Kühlung
- ☒ Dezent Optik
- ☒ Lautes Betriebsgeräusch
- ☒ Wirklich notwendig?

WERTUNG

★★★★★

Eine Garantie gegen Überhitzung gibt Ihnen der Cooling Fan nicht – die Temperatur im Inneren der Konsole wird trotzdem ein wenig gesenkt.



BILD: PLAYZONE

Controller Ladestation

ZUBEHÖR | Nie wieder leere Akkus im Controller!

Wie oft haben Sie sich eigentlich schon geärgert, weil Sie vergessen haben, den Controller zu laden? Mit der schicken Ladestation aus dem Hause Hama können Sie hiergegen etwas tun. Diese dient nämlich sowohl als edle Lade-Möglichkeit und zugleich zur Aufbewahrung der Controller. Angeschlossen wird das gute Stück via USB an die PS3 – das passende Kabel liegt der Verpackung natürlich bei. In nur wenigen Stunden sind zwei Controller voll geladen, was von einer Status-LED farblich angezeigt wird. Sowohl optisch als auch im Hinblick auf die Verarbeitung macht Hama's Ladestation einen guten Eindruck und passt hervorragend zu Ihrer Konsole. So haben Sie zum einen immer schön voll geladene Akkus, zum anderen sind die Controller ordentlich aufbewahrt. Mit Dritthersteller-Controllern ist die Ladestation allerdings nicht kompatibel. ■



BILD: PLAYZONE

TEST

CONTROLLER LADESTATION

Typ: Zubehör
Hersteller: Hama
Web: www.hama.com
Preis: Ca. € 25,-
Preis-Leistung: Befriedigend

- ☒ Sorgt für Ordnung
- ☒ USB-Kabel liegt bei
- ☒ LED-Statusanzeige
- ☒ Mit 25 Euro kein Schnäppchen

WERTUNG

★★★★★

Alternative zum Ladekabel: Die Ladestation von Hama sorgt für Ordnung und volle Akkus und sieht darüber hinaus sehr schick aus.

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
Cordless Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 45,-	★★★★★
Extreme Action Controller	Controller	Logitech	ca. € 25,-	★★★★★
Dual Shock 2	Controller	Sony	ca. € 30,-	★★★★★
Shadowblade Arcade Stick	Controller	Jöllenbeck	ca. € 90,-	★★★★★
GameBoard	Controller	Fanatec	ca. € 70,-	★★★★★
Netplay Controller	Controller	Logitech	ca. € 80,-	★★★★★
Fanatec Speedster 3	Lenkrad	Fanatec	ca. € 59,-	★★★★★
Fanatec Speedster 2	Lenkrad	Fanatec	ca. € 75,-	★★★★★
360 Modena Racing Wheel	Lenkrad	Thrustmaster	ca. € 65,-	★★★★★
Speedster 3 Force Shock	FF-Lenkrad	Fanatec	ca. € 80,-	★★★★★
GT Force	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 130,-	★★★★★
Logitech G25	FF-Lenkrad	Logitech	ca. € 299,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Preis	Wertung
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	Sony	ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Fernbedienung	Saitek	ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Fernbedienung	MadCatz	ca. € 25,-	–
Memory Card 8 MByte	Memory Card	Sony	ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MByte	Memory Card	MadCatz	ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MByte Max Memory Card	Memory Card	Bigben Interactive	ca. € 20,-	–
Z-680	Soundsystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundsystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundsystem	Logic3	ca. € 200,-	★★★★★
Action Replay V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Schummelmodul	Blaze	ca. € 40,-	–
X-Port V2	Schummelmodul	Datel	ca. € 50,-	–



COMMISSION FOR FAIR PLAY

BANNED

WEGEN UNLAUTEREN VORTEILS

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

- OPTISCHES RAD FÜR BISHER UNERREICHTE PRÄZISION IN ALLEN SPIELSITUATIONEN
- MULTI-TRIGGER BRINGEN ULTIMATIVEN TRIGGER-FUN
- MAPPING ERLAUBT DEM SPIELER JEDERZEIT KONFIGURIEREN DES GAMEPADS - NULL AUSFALLSZEITEN
- 7 AXCHSEN BIETEN BERAUSCHENDE REALITÄT - ABSOLUT STARKES ANSPRECHVERHALTEN INKLUSIVE
- ERGONOMISCHES DESIGN BIETET EXTREMEN KOMFORT
- KOMPATIBEL MIT DEN PLATTFORMEN PS2®, PS3® & PC
- VERFÜGBAR IN KABELVERSION UND KABELLOS (2,4 GHZ TECHNOLOGIE)

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

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



Guillemot Corporation S.A. B.P. 7 56204 La Gacilly Cedex - France © 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation®, PS2 und PS3 sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

CHEATS & CODES

Sofa-Skater bekommen hier die volle Packung. Passend zur neuesten Episode der Kult-Skater-Serie.

UDO
CRNJAK
30, Redakteur



Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen weiter:

0900/11 01 95 1

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tony Hawk's Proving Ground



CHEATS | Stats, neue Charaktere, Cheats ... jede Menge!

Geben Sie im Cheatmenü unten stehende Cheats ein. Ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe.

CHEAT	EFFEKT
FOREVERNAILED	Perfekter Nail
STILLAINTFALLIN	Perfekter Manual
AintFallin	Perfektes Rail
Myopic	Unendlich Fokus
SUPERSLASHIN	Endloser Slash
Booyah	Super-Check
TheMissing	Unsichtbarer Skater
TinyTater	Mini-Skater
MagicMan	Kein Board
BeefedUp	Volle Stats
needshep	50 Skill-Punkte (wiederholte Eingabe möglich)
GiveMeStuff	Alle Create-A-Skater-Gegenstände
LetsGoSkate	Alle Decks
OverTheTop	Alle Fun-Gegenstände
WatchThis	Alle Filme
SweetStuff	Alle Lounge-Gegenstände
LAIDBACKLOUNGE	Alle Lounge-Themen
IMGONNABUILD	Alle Rigger-Gegenstände
LOTSOFTRICKS	Alle Special-Tricks
Trippy	Alle Video-Editor-Effekte
PutEmOnTop	Alle Video-Editor-Overlays
NotADude	Mel
LooksSmelly	Rube
Movers	Shayne
Dapper	Spence
Shaker	TV Producer
CRAZYBONEMAN	Boneman
MoreMilk	Bosco
NotACamera	Cam
TheCoop	Cooper
Sketchy	Eddie X
Piledriver	El Patinador
Flyaway	Eric
Rabbies	Mad dog
INTERGALAGTIC	MCA



CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu Playstation-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Ape Escape 3	01/2007
Call of Duty 3 (PS2)	02/2007
Call of Duty 3 (PS3)	06/2007
Cartoon Network Racing	04/2007
Crash Bandicoot (PSone)	07/2007
Crazy Taxi: Fare Wars	10/2007
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
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 (PSP)	03/2007
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
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 (PSone)	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
Tony Hawk's Proving Ground (PS3)	12/2007
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)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (40 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. Wir prämiieren 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
Army of Two	—	☐	☐	☐
Gran Turismo 5 Prologue	—	☐	☐	☐
WipEout HD	—	☐	☐	☐
Brütal Legend	—	☐	☐	☐
Tom Clancy's Endwar	—	☐	☐	☐
Der goldene Kompass	—	☐	☐	☐
Conflict: Denied Ops	—	☐	☐	☐
Crisi Core: Final Fantasy VII	—	☐	☐	☐
Assassin's Creed	—	☐	☐	☐
Call of Duty 4: Modern Warfare	—	☐	☐	☐
Lair	—	☐	☐	☐
Medal of Honor Airborne	—	☐	☐	☐
Guitar Hero III: Legends of Rock	—	☐	☐	☐
Need for Speed ProStreet	—	☐	☐	☐
Tony Hawk's Proving Ground	—	☐	☐	☐
Die Simpsons – Das Spiel	—	☐	☐	☐
Beowulf	—	☐	☐	☐
NBA 2K8	—	☐	☐	☐
NHL 2K8	—	☐	☐	☐
Silent Hill: Origins	—	☐	☐	☐
SOCOM: Tactical Strike	—	☐	☐	☐
Warhammer 40.000: Squad Command	—	☐	☐	☐

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.
☐ Finde 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: 12/07)

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 12, 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 Brutal Legend (PS3)
- 4 Burnout 3 (PS3)
- 5 Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)
- 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 Killzone 2 (PS3)
- 13 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 14 Midnight Club: Los Angeles (PS3)
- 15 Resident Evil 5 (PS3)
- 16 Silent Hill 5 (PS3)
- 17 Star Wars: The Force Unleashed (PS3/PS2)
- 18 Uncharted: Drake's Fortune (PS3)
- 19 Unreal Tournament III (PS3)
- 20 WipeOut HD (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Assassin's Creed (PS3)
- 2 Black (PS2)
- 3 Burnout Dominator (PS2)
- 4 Call of Duty 4 (PS3)
- 5 Colin McRae: Dirt (PS3)
- 6 FIFA 08 (PS2/PSP)
- 7 Final Fantasy XII (PS2)
- 8 God of War II (PS2)
- 9 Gran Turismo 4 (PS2)
- 10 GTA San Andreas (PS2)
- 11 Guitar Hero III (PS3/PS2)
- 12 Heavenly Sword (PS3)
- 13 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 14 Lair (PS3)
- 15 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 16 MotorStorm (PS3)
- 17 Need for Speed ProStreet (PS2/PS3)
- 18 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
- 19 Ratchet & Clank 3 (PS2)
- 20 Resident Evil 4 (PS2)
- 21 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 22 Silent Hill: Origins (PSP)
- 23 Skate (PS3)
- 24 The Darkness (Xbox 360)
- 25 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 26 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 27 Tony Hawk's Proving Ground (PS3/PS2)
- 28 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 29 Warhawk (PS3)
- 30 Stuntman: Ignition (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: 7. Dezember 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 Bütelfür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Toni Opl, Stefanie Schetter (Ltg. DVD) Christian Schönlein, Onur Yildiran
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christoph Holowaty Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt Roland Austinat Marc Brehme
Layout	Matthias Schöffel, Wojtek Pruchnicki, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Titelgestaltung	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff Matthias Schöffel
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dzieliszewski, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut Dayana Mostbeck, Melli Fickenschner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Hans Ippisch Sabine Eckl-Thurl Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan Ralf Kutzer
Commercial Director Vertriebskoordination Marketing Produktionsleitung	
Redaktion Projektleitung & Konzeption Programmierung Webdesign	www.play-zone.de Computec Internet Agency GmbH Sascha Pilling, David Martin Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny Marc Polatschek, Stefan Ziegler Tony von Biedefeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietsch: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietsch@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 Gratijs: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratijs@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

Anzeigenabrechnung anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006.

Abonnement

Aboservice 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. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-
Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigen-
kunden, 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, PLAY3.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGŁAD SPORTOWY, TEMPO.

Die Kolumne

Die 1080p-Lüge

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Nein, ich will Ihnen im Gegensatz zu manch anderem nichts darüber vorjammern, dass die bösen Elektronik-Hersteller uns Full HD als Must-have-Feature verkaufen wollen, obwohl man den Unterschied zur 720p-Auflösung gar nicht sieht – den sieht man nämlich sehr wohl, ansonsten empfehle ich einen Besuch beim Optiker. Mein Anliegen ist der 1080p-Support von PlayStation-3-Spielen. In letzter Zeit gab es nämlich einige, die damit prahlten, die hohe Auflösung zu unterstützen, letztendlich aber nur ein hochskaliertes Signal ausgaben, das keinen Vorteil zum normalen 720p-Modus bietet. Ganz ehrlich, Leute: Das Hochskalieren macht mein Full-HD-Fernseher schon ganz automatisch! Wenn auf einem Spiel 1080p steht, dann will ich echtes 1080p sehen wie bei *Ridge Racer 7*! Oder zumindest einen deutlichen Vorteil gegenüber 720p, wie bei den beiden *Gran Turismo*-Demos – selbst wenn die nativ gar nicht die vollen 1.920x1.080 Pixel rendern, sondern „nur“ 1.440x1.080 (*HD Concept*) und 1.280x1.080 (*Prologue*). Wenn jemand meint, Full HD hätte keine Vorteile, nachdem er *Virtua Fighter 5*, *Ninja Gaiden Sigma* und *Call of Duty 4* in dieser vermeintlichen Auflösung gespielt hat, dann hat er in diesen Fällen nämlich leider recht – sie bieten lediglich gefaketes 1080p. Und das ist ganz schlechte Werbung für ein Feature, das eigentlich mehr Spiele bieten sollten und dessen korrekte Implementierung die echten Top-Entwickler auf der PlayStation 3 auszeichnet. Also: Bitte mehr Ehrlichkeit diesbezüglich, liebe Publisher!



Was wird gespielt bei ...

Toni Opl

Toni Opl verstärkt seit der letzten Ausgabe das PLAYZONE-Team. An dieser Stelle wollen wir ihn ein wenig genauer kennenlernen.



Wer bist du überhaupt und wie viele tolle Witze kann man über deinen Namen machen (grobe Schätzung reicht)?

Ich hab's gewusst! Nein, ich fahre keinen Manta, auch nicht Ascona oder Kadett, sondern Fiat, DB, VGN und WV. Opl passt übrigens in JEDE Highscore-Liste, har!

Nehmen wir an, du könntest für einen Tag die Entwicklung eines Spiels leiten. Welches wäre es und was würdest du ins Spiel einbauen?

Es wäre vermutlich *UT3* und ich würde dafür sorgen, dass man mittels Cross-Platform-Feature doch gegen PC-Spieler antreten kann. Zu gern würde ich den Beweis antreten, dass ein guter Pad-Spieler einen Desktop-Gamer schlagen kann.

Das Comeback des Jahres: Carpendale oder McClane?

Transformers! Wobei McClane 4.0 auch extrem gut war. Schlager gehören verboten. Carpendale sollte sein neues Album statt „20 Uhr 10“ lieber „Fünf vor Zwölf“ nennen.

Eine einsame Insel, jede Menge willige Weiber und Unmengen Bier. Welche drei Spiele sind im Gepäck?

Unter diesen Umständen Blinde Kuh, Reise nach Jerusalem und Flaschendreher.

Du trägst fast immer Klamotten mit Tarnfleck. Wie kommt's? Eine schräge Obsession für Kühe?

Es heißt Flecktarn! Camo is the new black. Peace!

Deine prognostizierten Spiele des Jahres 2008?

Unreal Tournament 3, *SOCOM Confrontation*, *Metal Gear Online* und *Rock Band*. Oh, und *Brütal Legend* natürlich!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Eines der besten Spiele für die PlayStation 2 durfte erstmals und exklusiv von uns angespielt werden. *GTA Vice City* (dt.) ist auch heute noch einer der beliebtesten Teile der Reihe. Eine erste Vorabversion von *The Getaway* dagegen ließ Übles erahnen. Der erste Auftritt des dynamischen Duos Ratchet & Clank heimste hingegen sofort eine Top-Wertung von 90% ein. Ein Rating, von dem *Twin Caliber* nur träumen konnte. Die Koop-Ballerei war katastrophal.



Statistik

Inspiziert von GTA und Co. präsentieren wir Ihnen einige statistische Daten zum Heft.

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	<i>Assassin's Creed</i>
Test, den jeder machen wollte:	<i>Call of Duty 4</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>Beowulf</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Udos Monitor (Hat er aber erst nach drei Stunden gemerkt!)
Größte Enttäuschung:	<i>Beowulf</i>
Längste Wertungsdiskussion des Monats:	<i>Lair</i>
Positivste Überraschung:	<i>Warhammer</i> und <i>SOCOM</i>
Meistgesehener Trailer:	<i>Brütal Legend</i> (auch zu sehen auf unserer Website www.play-zone.de)
Beliebteste Neuerung auf unserer Website:	Der Redaktions-Blog
Am hitzigsten diskutierter Titel:	<i>Army of Two</i>
Erwähnungen von Udo, dass ihm seine Frau einen HD-Fernseher geschenkt hat:	17 (Gefühlt: 3.240)

Ausgabe 12/07 ab 19. Dezember am Kiosk



Vorschau



BILDER: DISNEY

Turok

Die Rückkehr des Dino-Jägers steht bereits Anfang des nächsten Jahres an. Wir besuchen exklusiv die Entwickler und zocken das fast fertige Spiel an.

Test



BILD: PLAYZONE

Uncharted: Drakes Schicksal

Der Weihnachts-Hit und das vielversprechendste Spiel des Jahres. Die Entwickler von Naughty Dog (*Jak & Daxter*) haben ein ganz heißes Eisen im Feuer, das sich endlich unserem Test stellt.

Test



BILD: EIDOS

Kane & Lynch: Dead Men

Der Erwachsenen-Thriller der *Hitman*-Macher hat unseren Redaktionsschluss knapp verpasst, aber in der kommenden PLAYZONE fühlen wir dem Antihelden-Duo ganz genau auf den Zahn.

Vorschau



BILD: MIDWAY

Unreal Tournament 3

Call of Duty 4: Modern Warfare ist unser Ego-Shooter des Jahres – schnappt sich Midway die Krone für 2008 bereits zum Jahresbeginn? Wir zocken die fast fertige Version und geben die Antwort.

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
12/07

Wichtigste Themen: Vorschau: NIGHTS: Journey of Dreams, Samba Di Amigo Test: Super Mario Galaxy, Link's Crossbow Training, Tomb Raider Anniversary 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: Enthüllt: Downloads – die nächste Generation, Devil May Cry 4, Assassin's Creed, Viva Piñata: Party Animals u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

AKTION

**2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)**
Abrechnungszeitraum 1 Woche

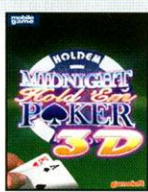
Sende: **AAA + Code**
an 85999*
Beispiel: AAA 058

www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES



GAME-CODE: 078



GAME-CODE: 068



GAME-CODE: 060



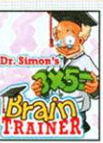
GAME-CODE: 058



GAME-CODE: 087



GAME-CODE: 024



GAME-CODE: 019



GAME-CODE: 067



GAME-CODE: 021



GAME-CODE: 051



GAME-CODE: 012



GAME-CODE: 009



GAME-CODE: 045



GAME-CODE: 049



GAME-CODE: 032



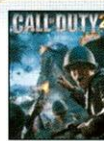
GAME-CODE: 030



GAME-CODE: 033



GAME-CODE: 002



GAME-CODE: 013



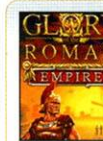
GAME-CODE: 061



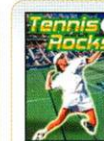
GAME-CODE: 037



GAME-CODE: 036



GAME-CODE: 022



GAME-CODE: 045



GAME-CODE: 005

**Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!**



GAME-CODE: 018



GAME-CODE: 074



GAME-CODE: 066



GAME-CODE: 064



GAME-CODE: 003



GAME-CODE: 029



GAME-CODE: 056



GAME-CODE: 071



GAME-CODE: 063



GAME-CODE: 025



GAME-CODE: 057



GAME-CODE: 054



GAME-CODE: 007



GAME-CODE: 039



GAME-CODE: 055



GAME-CODE: 077



GAME-CODE: 042



GAME-CODE: 059



GAME-CODE: 008



GAME-CODE: 041



GAME-CODE: 079



GAME-CODE: 011



GAME-CODE: 075



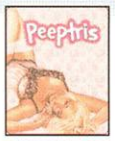
GAME-CODE: 047



GAME-CODE: 038



GAME-CODE: 088



GAME-CODE: 081



GAME-CODE: 023



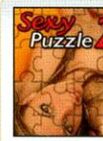
GAME-CODE: 017



GAME-CODE: 028



GAME-CODE: 043



GAME-CODE: 082



GAME-CODE: 006



GAME-CODE: 010



GAME-CODE: 044



GAME-CODE: 080



GAME-CODE: 020



GAME-CODE: 052



GAME-CODE: 034



GAME-CODE: 053



GAME-CODE: 083



GAME-CODE: 040



GAME-CODE: 016



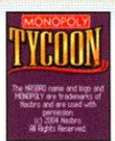
GAME-CODE: 076



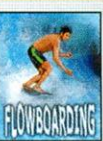
GAME-CODE: 062



GAME-CODE: 015



GAME-CODE: 070



GAME-CODE: 084



GAME-CODE: 050



GAME-CODE: 031



GAME-CODE: 004



GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel

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