

PLAYZONE

**GROSSES
WEIHNACHTS-
GEWINNSPIEL**

Seite 24/25

DVD
IM HEFT

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

**VORSCHAU:
DEVIL MAY CRY 4**

**TEST:
HALF-LIFE 2: ORANGE BOX**

**TEST:
UNCHARTED:
DRAKES SCHICKSAL**

WEITERE DVD-THEMEN:

Kane & Lynch: Dead Men, Medal of Honor
Airborne, Unreal Tournament 3, Burnout
Paradise und viele andere



EXKLUSIV
**ALONE IN
THE DARK**
FÜR PS2



EXKLUSIV!

TUROK

DER KNALLHARTE DINO-JÄGER KEHRT
ZURÜCK UND ROCKT DIE PS3



WIR HABEN'S GESPIELT!

**METAL
GEAR 4
SOLID 4**



PS3-STARTHILFE

DER GROSSE EINSTEIGER-GUIDE



"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. and a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

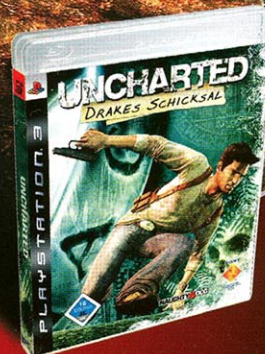
NAUGHTY DOG



Manche Schätze sollte man nicht suchen.
Und erst recht nicht finden.

Ein Hinweis im Sarg von Sir Francis Drake führt Glücksjäger Nathan Drake auf die Fährte des sagenumwobenen Schatzes von El Dorado. Doch was als Abenteuer beginnt, wird zum Albtraum. Gestrandet auf einer mysteriösen Insel ist Nathan allein. Abgesehen von zahllosen Kopfgeldjägern, tödlichen Fallen und schrecklichen Geheimnissen.

EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION®3 UNCHARTEDPS3.COM PLAYSTATION.DE



This is living

PLAYSTATION 3

SPIEL' DIE SAISON
DEINES LEBENS!

Tschö!

Was schreibt man in das Editorial der letzten Ausgabe einer Zeitschrift, die fast zehn Jahre auf dem Buckel hat und nun eingestellt wird? Eine gute Frage, die sich uns diesen Monat stellte, denn diese PLAYZONE ist tatsächlich die letzte Ausgabe, die wir produzieren werden. Das ist zwar bedauerlich, aber kein Abschied für immer. Schon am 2. Januar sind wir wieder da, mit unserem Nachfolgemagazin play³. Unter neuem Logo liefern wir dann alles das, was Sie an der PLAYZONE geschätzt haben. Große Vorschauen, kritische Tests, interessante Reportagen und Interviews, die neuesten Blu-ray-Empfehlungen, die lohnendste Hardware und natürlich unsere Doppel-DVD inklusive gestochen scharfer HD-Videos.

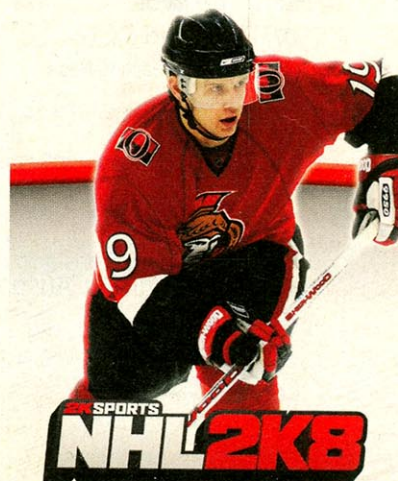
Das Wichtigste in diesem Editorial ist aber der Dank an Sie, liebe Leser. Dafür, dass Sie uns so lange die Treue gehalten haben, uns unterstützt haben, unsere Launen ertragen haben und die PLAYZONE zu dem Magazin gemacht haben, das es heute ist. Ohne Sie wären wir nie so weit gekommen. Danke für das zahlreiche Feedback, die Anregungen und die Kritik. Danke für die vielen Briefe und E-Mails. Danke, dass wir dieses Magazin so lange Zeit für Sie machen durften. Wir hatten jede Menge Spaß dabei und hoffen, dass es Ihnen genauso Spaß gemacht hat.

Wir würden uns freuen, Sie auch weiterhin als Leser begrüßen zu dürfen – auf unserer Website und natürlich als Leser unseres neuen Magazins. Am 2. Januar erscheint die neue Ausgabe der play³ und wenn Sie mögen, lesen wir uns dann schon wieder.

Bis dahin wünschen wir Ihnen geruhsame Feiertage, einen guten Rutsch ins neue Jahr und vor allem viel Spaß beim Zocken!

Ihre PLAYZONE-Redaktion


NBA 2K8

 BRILLANTE GRAFIK • PRÄZISE
STEUERUNG • SPANNENDE
ONLINE-MATCHES

NHL 2K8
 REVOLUTIONÄRE RIGHT STICK
CONTROL • REALISTISCHE
SPIELERMODELLE • ORIGINAL
AUSRÜSTUNGEN • AUSGEREIFTE
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

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 are all trademarks and/or registered trademarks of 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

REPORTAGE

16 Good-bye PLAYZONE – die letzte Ausgabe!
20 Starthilfe – Einsteiger-Guide für die PS3

GEWINNSPIELE

10 Zone3-Sitzsack
12 Hitman – Jeder stirbt alleine
24 Zum Feste nur das Beste – das große Weihnachtsgewinnspiel

JEDEN MONAT

14 Blu-ray-News
6 DVD-Inhalt
88 Feedback
92 Hardware
96 Impressum
61 Info-Center: Charts
62 Info-Center: Die besten Spiele
64 Info-Center: Die Redaktion
58 Info-Center: Most Wanted
60 Info-Center: Termine
65 Info-Center: Test-Center
86 Leserbrief
97 Nachspiel
15 Online-Gaming-News
90 Plus-Abo
98 Vorschau
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Alien vs. Predator: Survival of the Fittest	84
Alone in the Dark	52
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	79
Civilization Revolution	40
Condemned 2	51
Dead Space	42
Ghostbusters – The Video Game	11
Guitar Hero III: Legends of Rock	94
Half-Life 2: The Orange Box	72
Kane & Lynch: Dead Men	76
Lego Star Wars: Die komplette Saga	82
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	32
Nights into Dreams	12
Pro Evolution Soccer 2008	15
Race Driver: GRID	10
Rise of the Argonauts	46
Street Fighter IV	11
SWAT: Target Liberty	84
The Club	51
TimeShift	80
Turning Point: Fall of Liberty	48
Turok	26
Uncharted: Drakes Schicksal	66
Unreal Tournament 3	36
Urban Attack	10
Viking: Battle for Asgard	50
World Championship Poker 2	83
World Series of Poker 2008	83

16 | Good-bye PLAYZONE



REPORTAGE: Es waren schöne Jahre, aber alles hat mal ein Ende, auch die PLAYZONE!

24 | Großes Weihnachts-Gewinnspiel



GEWINNSPIEL: Jo, ist denn scho Weihnachten? Na, bei uns auf jeden Fall!

26 | Turok



VORSCHAU: Wir waren exklusiv bei den Entwicklern und haben einen Blick riskiert.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | 32

VORSCHAU

PlayStation 3

- 40 Civilization Revolution
- 51 Condemned 2
- 42 Dead Space
- 32 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 46 Rise of the Argonauts
- 51 The Club
- 48 Turning Point: Fall of Liberty
- 26 Turok
- 36 Unreal Tournament 3
- 50 Viking: Battle for Asgard

PlayStation 2

- 52 Alone in the Dark

TEST

PlayStation 3

- 79 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- 72 Half-Life 2: The Orange Box
- 76 Kane & Lynch: Dead Men
- 82 Lego Star Wars: Die komplette Saga
- 80 TimeShift
- 66 Uncharted: Drakes Schicksal

PlayStation 2

- 83 World Championship Poker 2
- 83 World Series of Poker 2008

PSP

- 84 Alien vs. Predator: Survival of the Fittest
- 84 SWAT: Target Liberty

TIPPS

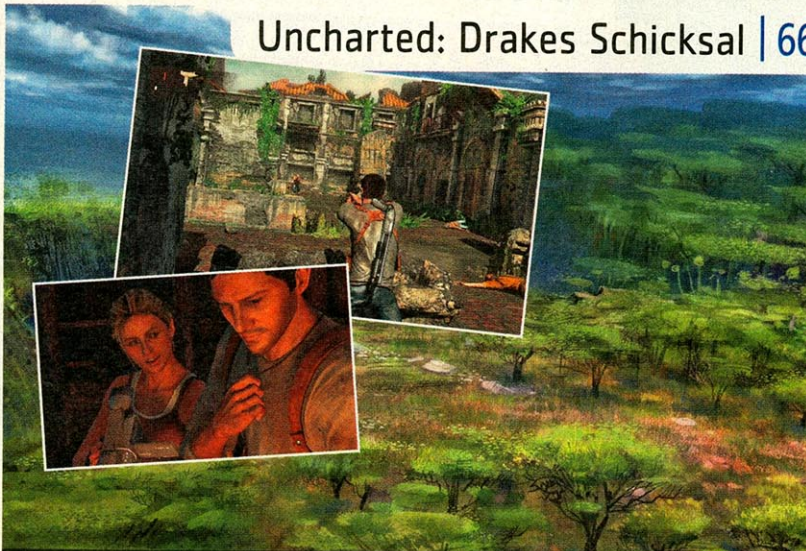
Cheats & Codes

- 94 Guitar Hero III: Legends of Rock



VORSCHAU: Endlich konnten wir den Stealth-Knaller selbst spielen.

Uncharted: Drakes Schicksal | 66

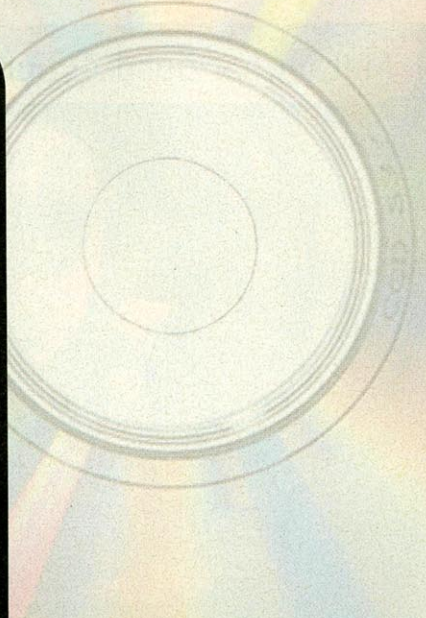


TEST: Wir haben Sonys Abenteuer-Granate auf Herz und Nieren geprüft!

Half-Life 2: The Orange Box | 72



TEST: Endlich dürfen Shooter-Fans auch auf der PlayStation 3 spielen.



SEITE 2:

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

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:
Turok (PS3)

Vorschau

Alone in the Dark (PS2)
Civilization Revolution (PS3)
Devil May Cry 4 (PS3)
Pain (PS3)

Test

Half-Life 2: The Orange Box (PS3)
Kane & Lynch: Dead Men (PS3)
Medal of Honor: Airborne (PS3)
Need for Speed ProStreet (PS3)
Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)

Bonus

Aliens vs. Predator Requiem (Präsentation)
Gran Turismo Awards
MotorStorm (Devil's Crossing)
PLAYZONE: Die Abschiedsfeier

Turning Point: The Fall of Liberty (Präsentation)
Turok (Präsentation)
Uncharted (Entwickler-Porträt)

Spiel-Trailer

Alone in the Dark
Alone in the Dark (Central Park)
BlackSite
Burnout Paradise (Paradise City)
Dead Space
Deus Ex 3
FIFA Street 3
Lost Planet
MotorStorm Revenge Weekend
MX vs. ATV Untamed
NBA 2K8
Need for Speed ProStreet
Rock Band
Time Crisis 4
Uncharted: Drakes Schicksal
Viking: Battle for Asgard

PLAYZONE HD

BONUS:

• Turok (Präsentation)

TEST:

• Half-Life 2: The Orange Box
• Kane & Lynch: Dead Men
• Medal of Honor: Airborne
• Need for Speed ProStreet
• Uncharted: Drakes Schicksal

VORSCHAU:

• Civilization Revolution
• Devil May Cry 4
• Pain

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



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:

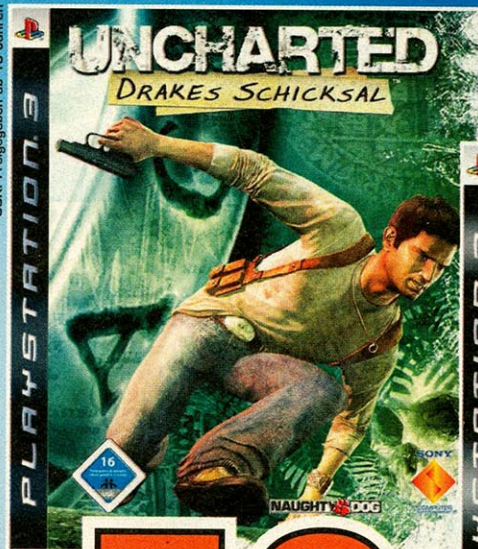
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 01/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



* 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.



USK: Freigegeben ab 16 Jahren



UNCHARTED -
Drakes Schicksal
Art. Nr.: 958 4230



ERHÄLTICH FÜR:

XBox 360 für 59,-

Erhältlich ab
07.02.2008

TUROK

PS3 Art. Nr.: 964 0309 /
X Box 360 Art. Nr.: 964 0308

59,-

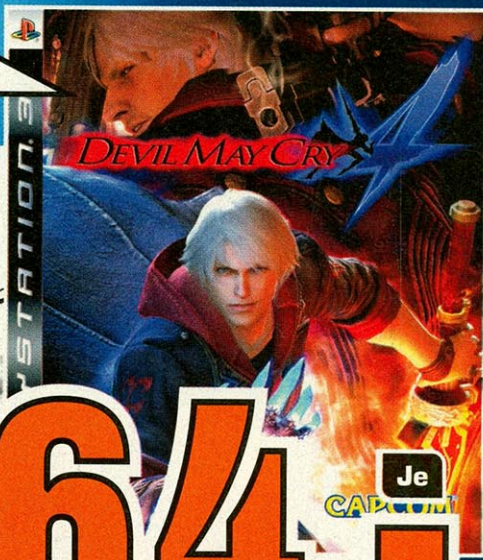
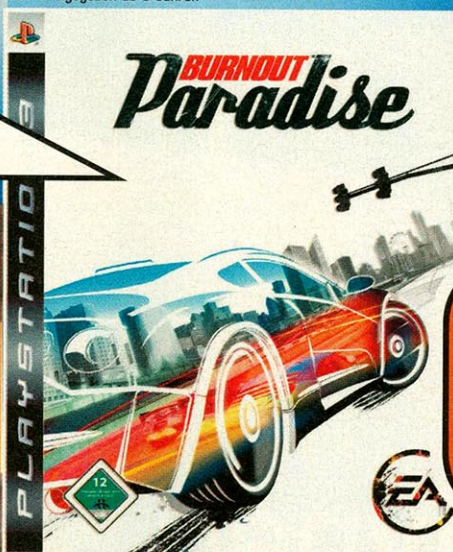
Je

Erhältlich ab
08.02.2008

BURNOUT
Paradies
Art. Nr.: 959 9523

Erhältlich ab
24.01.2008

USK: Freigegeben ab 6 Jahren



DEVIL MAY CRY 4
Jetzt vorbestellen!
Art. Nr.: 960 9503

64,-

Je

WIR
LIEBEN
TECHNIK!

WIR HASSEN TEUER!

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

127x IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

USK: Freigegeben ab 18 Jahren

USK: Freigegeben ab 16 Jahren

Alle Angebote gültig ab 19.12.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

Hyper, Hyper!

Der neue *GTA*-Trailer ist da und mit ihm ein paar schicke Screenshots. Doch die Wirkung war bei Weitem nicht mehr so krass wie beim ersten Trailer von *GTA IV*. Einerseits hat man das Gefühl, die Optik hätte gegenüber den ersten Bildern etwas nachgelassen, was natürlich eher subjektive Wahrnehmung ist. Tatsache ist aber, dass Titel wie *Uncharted* oder *Heavenly Sword* die Erwartungshaltung für zu-

künftige Spiele nach oben geschraubt haben. Die Verschiebung von *GTA IV* war für die Qualität des Spiels sicherlich gut, doch mit jedem verstreichen- den Tag sinkt der Wow-Faktor. Ob's Rockstar kümmert? Wohl eher nicht, denn neben *Metal Gear Solid 4* dürfte *GTA IV* im kommenden Jahr das erfolgreichste Spiel werden und eine Menge Zocker davon überzeugen, endlich eine PlayStation 3 zu kaufen. (mb)



TOPS & FLOPS

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



BILD: ROCKSTAR

AUSNAHMEZUSTAND

Der neue GTA-Trailer haut uns zwar nicht um, legt die Redaktion aber dennoch für Stunden lahm.



BILD: PLAYZONE

AUSNAHMESPIEL

Die Orange Box ist technisch nicht perfekt, aber der beste Deal des Jahres und ein Pflichtkauf für Shooter-Fans.



BILD: PLAYZONE

AUSDAUER

Die Turok-Reihe ist nicht totzukriegen, was anlässlich des kommenden Revivals auch mehr als schade wäre.



BILD: KONAMI

AUSNAHMEZUSTAND 2

Konami besucht die Redaktion mit Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots und alle wollen das Spiel sehen und spielen.



AUS DIE MAUS

Sie halten die letzte PLAYZONE in den Händen. Glücklicherweise steht unser Nachfolgemagazin play³ bereits am Kiosk!



MAILAND Abseits von realen Rennstrecken wird optisch einiges geboten. BILD: CODEMASTERS

Race Driver: GRID

Der Nachfolger der DTM-Reihe wird ein reines Next-Generation-Projekt

Hersteller: Codemasters, Termin: Mitte 2008, Web: www.codemasters.de

Basierend auf der Colin McRae DIRT-Engine arbeiten die Codemasters Studios derzeit an dem nun offiziell *Race Driver: GRID* genannten Nachfolger der erfolgreichen *DTM Race Driver*-Serie. Dabei soll das eigentliche Renngeschehen im Mittelpunkt stehen: „In *GRID* geht es nicht um das Sammeln von Autos oder darum, all seine Zeit in Menüs mit Tuning-Einstellungen zu verbringen“, so die Entwickler. Neben Wettbewerben auf lizenzierten Rennstrecken sollen

auch Straßen- und Stadtrennen geboten werden, die den Spieler um die ganze Welt führen. In Europa werden Motorsportserien von Herstellern wie Aston Martin, Koenigsegg und Pagani spielbar sein, während in den USA in V8-Muscle-Cars Straßenrennen durch San Francisco, Washington DC und Detroit angesagt sind und in Japan über Bergpässe, durch Innenstädte oder das Hafenviertel von Yokohama gerast wird. (mp)



YOKOHAMA In Japan geht's driftend ab durchs Hafenviertel BILD: CODEMASTERS



DETROIT Die Fahrzeugmodelle sehen schon vielversprechend aus. BILD: CODEMASTERS

Urban Attack

Clever auf Handys angepasste Ballerei mit flüssiger Vektorgrafik

Hersteller: Vivendi Mobile, Termin: Erhältlich, Web: www.vugames.de

3D-Spiele auf Handys sind so eine Sache, speziell wenn es Shooter sein sollen – mangels Tasten fällt die Steuerung in der Regel umständlich aus. Vivendi Mobiles *Urban Attack* umgeht das Problem, indem es dem Spieler erst gar nicht die Möglichkeit lässt, sich frei zu bewegen – der Titel erinnert eher an einen Lightgun-Shooter im Mini-Format, bei dem Sie mit den Zifferntasten direkt einen Teil des Screens beschießen können. Die vektorbasierte 3D-Grafik läuft auch auf relativ schwachen Handys flüssig

und kommt bei den Scharfschützen-Missionen mit Zoom-Funktion voll zum Tragen. Einige Puzzle-Minispiele lockern das Gameplay zusätzlich auf. Zum günstigen Handyspiel-Preis durchaus eine Empfehlung wert! (mp)



EFFEKTIV Die Levels bestehen aus Vektoren, die Figuren aus Kreisen. BILD: VIVENDI MOBILE



DAS ERSTE BILD. Trotz 3D-Grafik soll der Spielablauf den 2D-Vorgängern ähneln. BILD: CAPCOM

Street Fighter IV

Erste konkrete Infos zum Revival-Prügler

Hersteller: Capcom, Termin: 2008, Web: www.streetfighterworld.com

Nach dem ersten Teaser-Video (wir berichteten in der letzten Ausgabe) gibt es endlich ein erstes Ingame-Bild und einige Infos zu *Street Fighter IV*. Die Grafik ist diesmal komplett in 3D und wirkt dank geschickt eingesetztem Cel-Shading wie ein sehr aufwendig coloriertes Comic-Bild. Trotzdem soll das Gameplay zweidimensional bleiben – eine ähnliche Taktik, wie sie schon bei der *Street Fighter EX*-Serie für die PSone und die PS2 zum Einsatz kam. Auch die bewährte Sechs-Knöpfe-Steuerung wird beibehalten. Als spielbare Charaktere wurden bisher neben Ken und Ryu auch Chun-Li und Dhalsim bestätigt. Eine Plattform nennt Capcom weiterhin nicht, wir gehen aber fest von einer kommenden PS3-Version aus. (mp)

Ghostbusters The Video Game

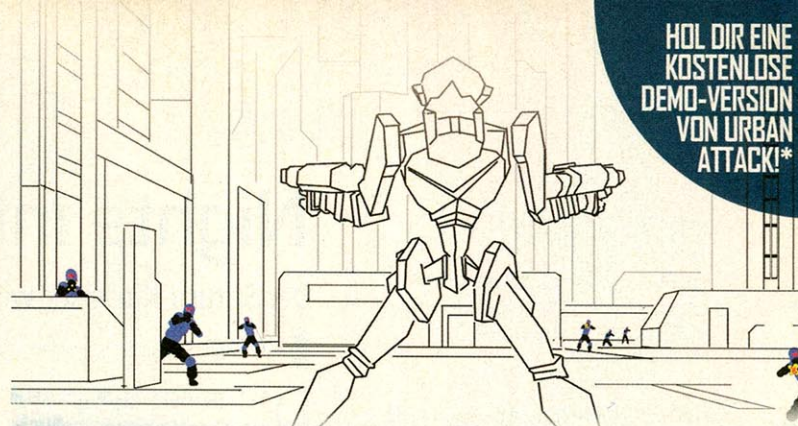
Die Kino-Klassiker aus den 80ern werden als Spiel fortgeführt

Hersteller: Vivendi/Sierra, Termin: Herbst 2008, Web: www.ghostbustersgame.com

Sierra veröffentlicht im kommenden Herbst ein neues *Ghostbusters*-Videospiel für (unter anderem) PlayStation 2 und 3. Das Originalteam aus den Kinofilmen kommt dafür erstmals seit fast 20 Jahren wieder zusammen, um den Charakteren im Spiel ihre Stimmen zu leihen. Harold Ramis und Dan Aykroyd werden wie schon bei den Filmen die Geschichte schreiben, die nach *Ghostbusters II* spielen soll. Terminal Reality entwickelt das Spiel für PS3, Xbox 360 und PC während Red Fly Studio an familientauglicheren Fassungen für Wii und PS2 werkeln. (mp)



ER IST WIEDER DA! Trotz neuer Geschichte gibt's ein Wiedersehen mit vielen alten Figuren. BILD: VIVENDI/SIERRA



HOL DIR EINE KOSTENLOSE DEMO-VERSION VON URBAN ATTACK!*

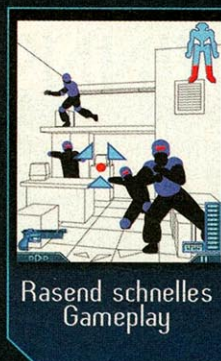
Urban Attack



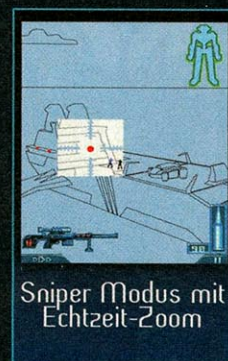
SCHICKE DAS KENNWORT **URBAN-20100** UND ERHALTE EINE KOSTENLOSE URBAN ATTACK DEMO-VERSION!*

DIESE DEMO WIRD DIR ZEIGEN WIE GUT HANDSPIELE SEIN KÖNNEN.

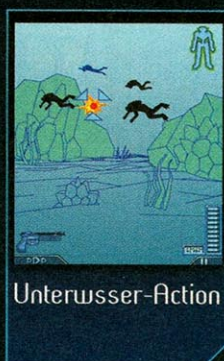
UND ERHALTE EINE KOSTENLOSE URBAN ATTACK DEMO-VERSION!*



Rasend schnelles Gameplay



Sniper Modus mit Echtzeit-Zoom



Unterwasser-Action



"Urban Attack ist so brilliant, wie man es von einem Handyspiel nur erwarten kann. Es hat Stil, Spieltiefe, intelligentes Gameplay und sieht gut aus – dies ist wirklich der Zenit bei Java-Spielen" PocketGamer

"Eines der 12 vielversprechendsten Handyspiele des Winters" Guardian Unlimited

NEWS-TICKER

TOR! Laut Electronic Arts war FIFA 08 das erste PlayStation-3-Spiel, das sich in Deutschland über 50.000 Mal verkaufte.

ÄNDERUNGEN BEI ATARI Atari Inc., die amerikanische Tochterfirma von Infogrames, zieht sich aus der Spieleentwicklung zurück und wird in Zukunft nur noch als Publisher und Vertrieb agieren. Infogrames zahlt 5 Mio. Dollar an Atari Inc. für die Nutzungsrechte an der Test-Drive-Lizenz. Die von der europäischen Mutterfirma entwickelten Titel (u. a. Alone in the Dark vom Atari-eigenen Studio Eden Games) sind von der Änderung nicht betroffen.

DIVX AUF DER PS3 Die PlayStation 3 wird in Zukunft auch mit DivX codierte Filmdateien abspielen können, ein Termin für das entsprechende Firmware-Update wurde noch nicht genannt.

KEIN OBLIVION FÜR PSP? Die Arbeiten am PSP-exklusiven The Elder Scrolls Travels: Oblivion erweisen sich als problematischer als gedacht. Wieder einmal wurde der Release verschoben (diesmal auf Anfang 2008) und Gerüchten zufolge kann es passieren, dass der Titel gar nicht mehr erscheint.

ZURÜCK NACH VEGAS Ubisoft veröffentlicht bereits im März Rainbow Six Vegas 2. Versprochen wird „bisher noch nicht dagewesene Interaktion zwischen Solo- und Multiplayer-Modi“.

Nights into Dreams

Der Saturn-Klassiker wird neu aufgelegt

Hersteller: Codemasters, Termin: Mitte 2008, Web: www.codemasters.de

Das Sega-Ages-Team hat sich einen echten Klassiker für eine PS2-Neuaufgabe ausgesucht: *Nights into Dreams* vom Sonic Team war seinerzeit eines der Vorzeigespiele für Segas Saturn-Konsole. Oft fälschlicherweise als 3D-Jump&Run gehandelt, dreht sich das Spiel die meiste Zeit um das Durchfliegen von Levels auf vorgegebenen Bahnen (quasi in 2,5D, denn manchmal geht's in die Tiefe des Bildschirms) und das Einsammeln von blauen Steinen unter Zeitdruck. Die PS2-Version wird grafisch natürlich aufgebohrt, was sich vor allem in erstmals richtigen Transparenzeffekten bemerkbar macht. Leider ist ein Release in Europa oder den USA derzeit nicht



NIGHTS' RÜCKKEHR Neben dem Nachfolger für Wii kommt ein Remake des Originals für die PS2! BILD: SEGA

geplant. Importfreudige Spieler seien aber beruhigt: Zumindest das Saturn-Original war weitgehend in Englisch und enthielt kaum Text. (mp)

PLAYZONE lebt weiter!

Sie halten die letzte Ausgabe von PLAYZONE in den Händen. Und doch müssen Sie in Zukunft nicht auf lieb gewonnene Rubriken oder Features wie HD-Videos verzichten: Ab sofort konzentriert sich die Redaktion voll auf das PlayStation-Fachmagazin play³ und lässt die gesammelte Erfahrung und das technische Know-how aus neun Jahren PLAYZONE in das Heft mit einfließen, um Ihnen das Beste aus beiden Magazinen in einem vereint zu bieten. Ausgabe 02/2008 von play³ finden Sie ab dem zweiten Januar beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens!



HITMAN-GEWINNSPIEL

Zur Feier des Kinostarts von *Hitman – Jeder stirbt alleine* am 13. Dezember verlosen wir in Zusammenarbeit mit 20th Century Fox drei coole *Hitman*-Fanpakete!

HAUPTPREIS:

1 komplettes Paintball-Set von Speedstar und dazu ein Haarschneide-Set (für den echten Hitman-Look!), 2 Kinotickets und original Kinoposter und T-Shirt

2.-3. PREISJE:

2 Kinotickets
1 Haarschneide-Set
1 original Kinoposter
1 *Hitman*-T-Shirt
1 Vollversion von *Kane & Lynch* für die PlayStation 3 (von den Machern der *Hitman*-Spiele)

Wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „PZ 85“. Einsendeschluss ist der 30. Januar 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aufgrund der USK-Einstufung „keine Jugendfreigabe“ für *Kane & Lynch* dürfen nur Volljährige an der Verlosung teilnehmen. Allen Teilnehmern viel Erfolg!



SFT – Das Electronic-Entertainment-Magazin mit Spielfilm-DVD

SFT WWW.SFTLIVE.DE | TECHNIK | FILME | LIFESTYLE | MUSIK | SPIELE | FOTO | VIDEO | MP3 | HANDY

SFT

nur **3,90 Euro**
TOPFILM AUF DVD

GWYN
Mit Superstar Keira Knightley
(Fluch der Karibik) und
Malcolm McDowell

KEIRA KNIGHTLEY
AUS DER KARIBIK 1. & 2. ABTEILUNG

Freigegeben
ab 6 Jahren
gemäß § 14
JUSCHG
FSK

Gratis-Hörbuch *
Die Trolche – Teil 1
der Fantasy-Serie
*Internet-Zugang erforderlich

4 196658 003909

Die besten HD-Fernseher
Noch schärfer, noch größer: TVs von 32 bis 50 Zoll

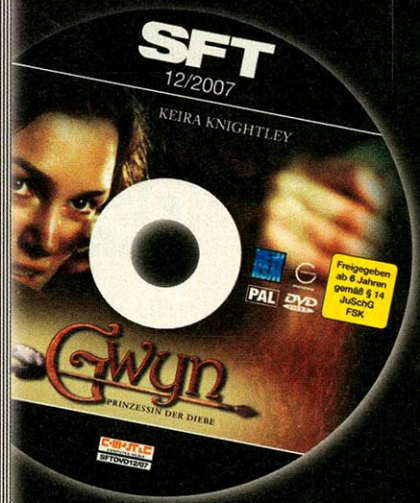
Comeback der
Plattenspieler
Vinyl-Sound liegt voll
im Trend: SFT stellt
sieben aktuelle High-
End-Plattenspieler vor.

Kameras für
jeden Einsatz
Von Kompakt bis
Spiegelreflex – die
neuesten Kamera-
trends im SFT-Check

Alle Infos zur
Playstation 3

12107
Deutschland € 3,90
Österreich € 4,50
Schweiz ab 7,50
Dienstag ab € 5,-
Freitag ab € 5,50
Freitag ab € 5,50
Freitag ab € 5,50
Freitag ab € 5,50

Auch
erhältlich
ohne DVD
für € 2,-



Jetzt auch als Magazin-Variante ohne DVD für € 2,-

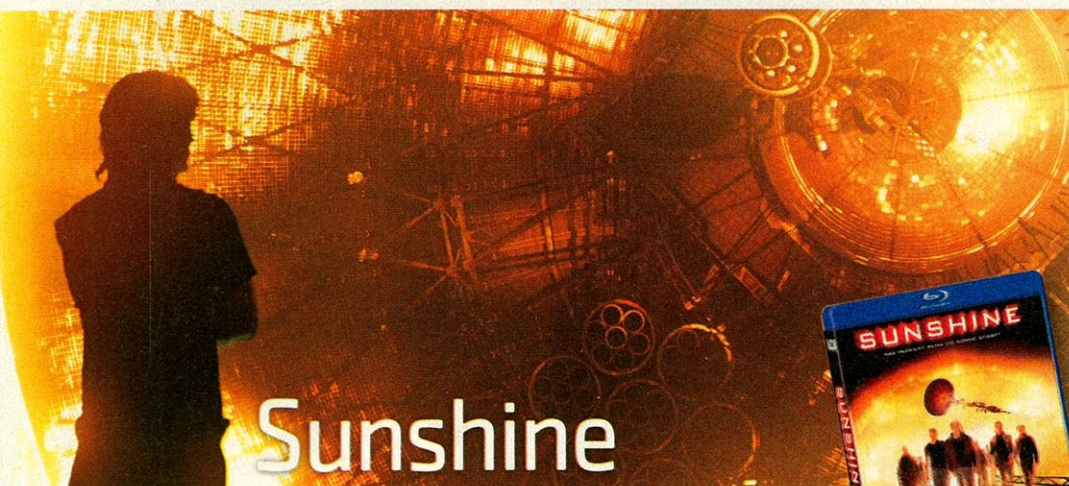
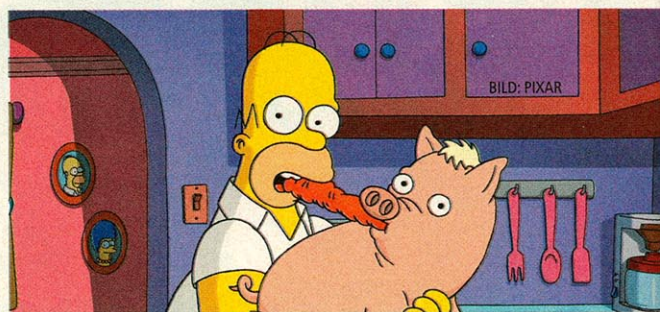
WWW.SFTLIVE.DE

Die Simpsons – Der Film

So scharf haben Sie Springfield noch nie gesehen!



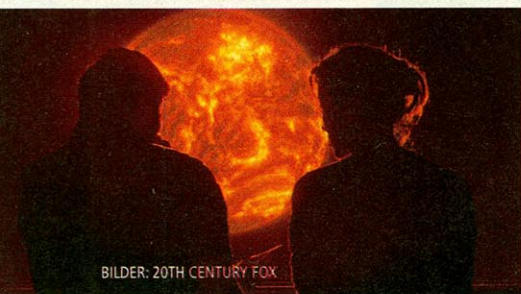
Als Vorzeigefilme für das Blu-ray-Format gelten gemeinhin aufwendige Fantasy-Schinken und Science-Fiction-Epen mit sündhaft teuren Special Effects. Daher dürfte es für viele überraschend sein, wie stark ein Zeichentrickfilm von dem neuen Medium profitieren kann. Ein gutes Beispiel (aus Mangel an Anime-Veröffentlichungen in Deutschland) ist der *Simpsons*-Kinofilm. Das ist umso erfreulicher, als dass der Film sich mit seinem Tempo und seiner Gaggichte deutlich von den zuletzt doch arg mittelpächtigen *Simpsons*-Staffeln absetzen kann. Deleted Scenes in HD-Qualität und gleich zwei Audiokommentare runden das Blu-ray-Gesamtpaket ab. Schade nur, dass der englische DTS-HD-Ton von der PS3 noch nicht in voller Qualität dekodiert werden kann. (mp)



Starker Weltraum-Trip vom Trainspotting-Regisseur

Kaum ein Science-Fiction-Film kommt ohne ein, zwei an den Haaren herbeigezogene Ideen aus. Der Genre-Liebhaber schluckt sie einfach und freut sich, wenn die Umsetzung so fesselnd ausfällt wie bei *Sunshine*. Hier ist die Sonne am Erlöschen, die Erde versinkt im Eis. Das Raumschiff Icarus II soll eine nukleare Bombe zur Sonne transportieren, um diese neu zu entfachen. Was als scheinbar geradlinige Mission beginnt, entwickelt sich für die acht Astronauten zu einem Höllenflug. Danny

Boyle erzählt seinen Weltraum-Thriller spannend, aber ohne Hetze. Statt der üblichen Hollywood-Verdächtigen erwarten den Zuschauer ebenso unverbrauchte wie überzeugende Darsteller (u. a. Cillian Murphy, Cliff Curtis) und Effekte mit Gänsehaut-Wirkung. Die Blu-ray-Fassung überzeugt mit sauberer Bild- und Tonqualität. Als Extras gibt's Audiokommentare des Regisseurs und eines Physik-Professors, Deleted Scenes und Web-Produktions-Tagebücher in SD-Qualität. (ses)



AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

2001: Odyssee im Weltraum	7. Dezember
28 Black Christmas	5. Dezember
Blade Runner – Final Cut	7. Dezember
Bug	6. Dezember
Crank – Extended Version	10. Dezember
Das Comeback	4. Dezember
Death Proof – Todsicher	7. Januar
Die Cowboys	25. Januar
Die Legende des Zorro	6. Dezember
Die Simpsons – Der Film	3. Dezember
Eine Frage der Ehre	6. Dezember
Eyes Wide Shut	7. Dezember
Fantastic Four:	
Rise of the Silver Surfer	14. Dezember
Flyboys	14. Januar
From Hell	3. Dezember
Full Metal Jacket	
Special Edition	7. Dezember
Hairspray	11. Januar
Hannibal Rising	
Wie alles begann	10. Dezember
Hollow Man	6. Dezember
Hostel 2	24. Januar
Könige der Wellen	24. Januar
Lizenz zum Heiraten	31. Dezember
Master and Commander	3. Dezember
Motel	10. Januar
Pathfinder	
Die Fahrt des Kriegers	3. Dezember
Pirates of the Caribbean:	
Am Ende der Welt	22. November
Planet Erde	
Die komplette Serie	25. Januar
Reign over me	
Die Liebe in mir	24. Januar
Rio Bravo	25. Januar
Shining	7. Dezember
Stanley Kubrick Collection	
(nur bei amazon.de!)	17. Dezember
Sterben für Anfänger	5. Dezember
Sunshine	3. Dezember
The Day After Tomorrow	3. Dezember
Uhrwerk Orange	7. Dezember
Wyatt Earp	25. Januar



DRIN DAS DING! Noch immer teleportiert sich der Ball gelegentlich wie von Geisterhand ins Tor. BILD: PLAYZONE

Pro Evolution Soccer 2008

Der Patch in der Version 1.10 soll die Online-Schmerzen beseitigen.

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Nachdem wir Ihnen in der PLAYZONE 11/07 den Offline-Modus von PES 2008 ausführlich vorgestellt haben, durften wir nun endlich auf die Konami-Server auflaufen und uns ein Bild vom Online-Modus machen. Als Besitzer der Verkaufsversion werden Sie es sicherlich schon bemerkt haben: Der Online-Part in PES läuft alles andere als rund. Schon bei der Anmeldung werden Sie mit einem konami'schen Entschuldigungs-Pop-up begrüßt: „Im Moment arbeiten wir mit Hochdruck an einer schnellstmöglichen Lösung und möchten uns für eventuell entstandene Unannehmlichkeiten entschuldigen.“

Diese Unannehmlichkeiten in Form von krassen Verbindungsverzögerungen („Lags“) und offensichtlichen Rucklern sollen mit dem nun erschienenen 130 MB großen Patch endlich ein Ende finden. Und tatsächlich, ein Unterschied ist auszumachen. Ärgerliche Ballteleportationen während Ihrer Ligaspiele sind nun die Ausnahme statt der Regel. Gänzlich ausgemerzt wurden sie jedoch nicht. Noch immer kann es passieren, dass Ihr Gegner zur Flanke ansetzt, und die Kugel urplötzlich im Netz zappelt. Im Offline-Modus werden Sie etwas weniger ruckelanfällige Replays bestaunen können, aber auch hier gilt: Wirklich flüssig sieht anders aus. ■



ONUR YILDIRANCAN
spielt lieber offline.

Der Patch war längst überfällig, aber wirklich zufriedenstellend ist er nicht. Zwar brechen die Verbindungen nicht mehr so häufig ab und krasse Ballteleportationen von A nach B sind auch seltener geworden. Aber dennoch läuft das Spielgeschehen nicht wirklich flüssig ab. Kleine und große Ruckler nerven ungemein und lassen mich lieber offline zocken. Hier laufen die Replays dank Patch ein wenig flüssiger und auf dem Rasen spielt es sich sowieso rund.



PRO EVO SOCCER 2008

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	24. Oktober 2007
Spieler:	1-7
Web:	www.konami-europe.com/
Alternativen:	FIFA 08

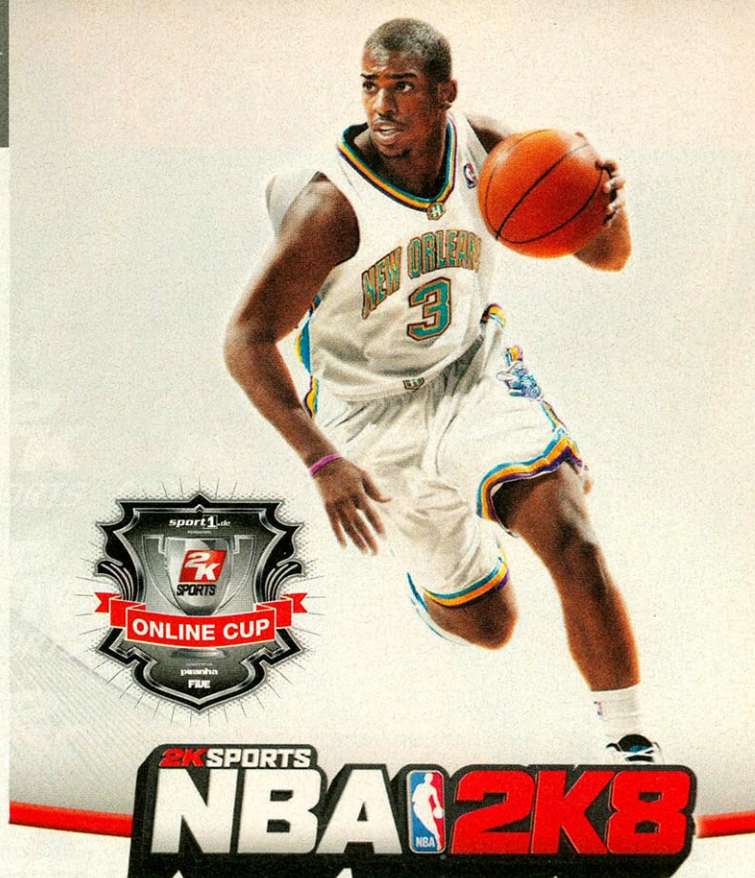
WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
MULTIPLAYER	85%	70%	71%
SINGLEPLAYER	70%	87%	

Der Patch bringt ein wenig Erleichterung für das angeschlagene Online-Herz. Dennoch unrund.



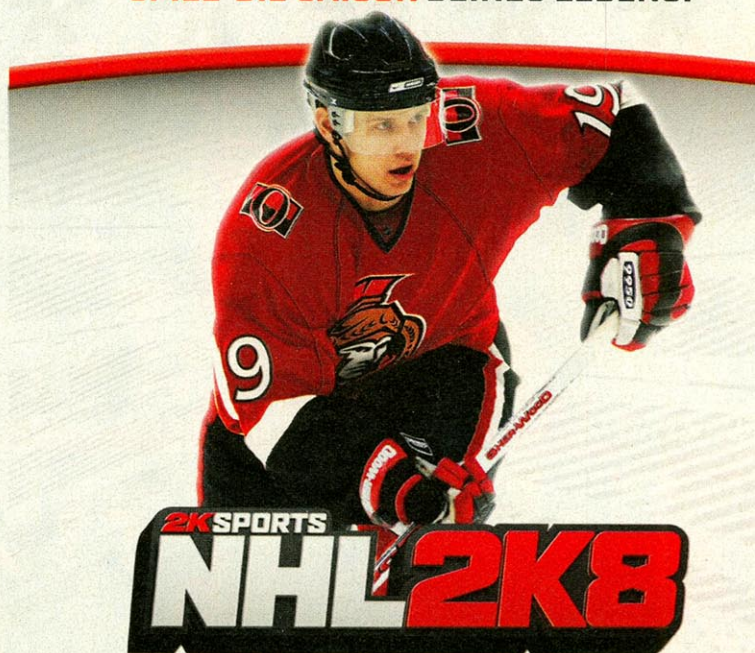
STOTTRIG Die Replays ruckeln nicht mehr ganz so heftig. BILD: PLAYZONE



BRILLANTE GRAFIK • PRÄZISE STEUERUNG
SPANNENDE ONLINE-MATCHES



SPIEL' DIE SAISON DEINES LEBENS!



REVOLUTIONÄRE RIGHT STICK CONTROL
REALISTISCHE SPIELERMODELLE
ORIGINAL AUSTRÜSTUNGEN
AUSGEREIFTE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



PLAYSTATION 3

PlayStation.2



XBOX 360 LIVE

NBA.COM



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports Logo, Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of 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. "2K" "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Fast zehn Jahre PLAYZONE
sind vergangen.
Wir blicken gemeinsam
mit Ihnen zurück auf
eine tolle Zeit!

MR. COOL
Unser ehemaliger
Layouter Fabian
wurde fürs Posen
geboren.



Good-bye PLAYZONE



BONJOUR!
PLAYZONE auf
den Ubidays 2007.



LOLOLO Maik und seine Lieblings-
Kamerafrau. Er darf immer noch
nicht Mama zu ihr sagen.

VERWECHSLUNG Das Redaktionsbild
der etwas anderen Art schaffte es
bisher nicht ins Heft.



KUNSTVOLL Der Foto-
Modus von Gran Turismo 4
hat es Layouter Dave angetan.





KONZENTRIERT Ja, Udo kann manchmal sogar richtig intelligent schauen.

KAMERA LÄUFT Kameramänner haben immer die Ruhe weg.



GROTESK Die Mummy-Achterbahn in den Universal Studios hat's drauf.



GRUPPENKOLLER Ja, wirklich, wir haben uns alle ganz doll lieb.



TRAUMHAFT Unser ehemaliger Redakteur Oliver Beck hat den Schlag bestimmt verdient.



MUT ZUR HÄSSLICHKEIT Die Soldatenkarriere ist für Maik einfach ausgeschlossen.

HALB TOT Los Angeles bei 30° im Schatten – da lassen die Kräfte irgendwann nach.



GUT GETARNT Redaktions-Neuzugang Toni hat ein gestörtes Verhältnis zu Flecktarn.



GRUMMELIG Wolfgangs positive Ausstrahlung ist allgegenwärtig.

PAUSE Diese Frau hat viele Talente. Eines davon ist, immer und überall einschlafen zu können.





BUBBLE-MAN Wenn Redakteure zu viel Zeit haben ...



most GAY performance

OHNE WORTE

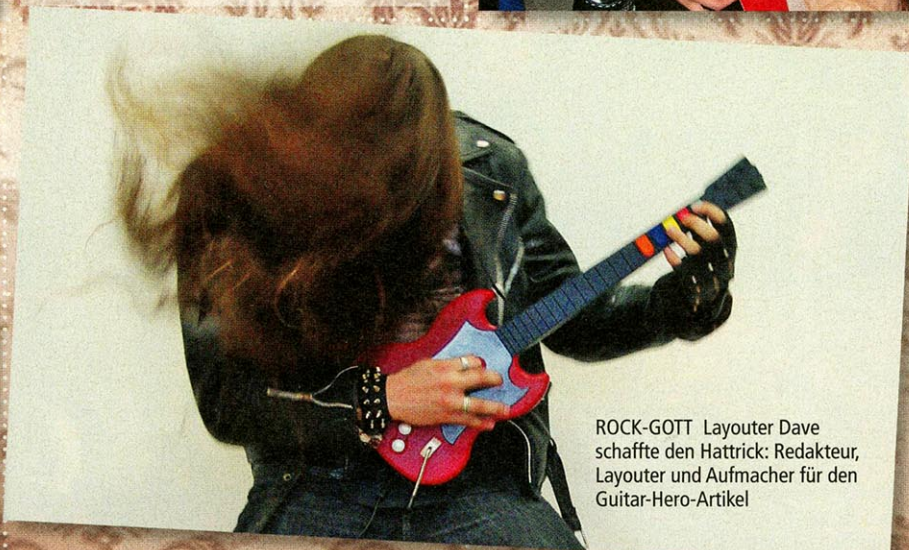


TRAUMFRAU Warrens Frau in der Schlange für den PS3-Kauf hat die Nummer 10(!).



BILLY IDOL Kaum zu glauben, aber Michael war mal ein Blondchen.

SCHNITTIG Das Auto sieht aber auch gut aus.



ROCK-GOTT Layouter Dave schaffte den Hattrick: Redakteur, Layouter und Aufmacher für den Gitar-Hero-Artikel

KUCKUCK Gesichtsausdrücke für die Ewigkeit ...



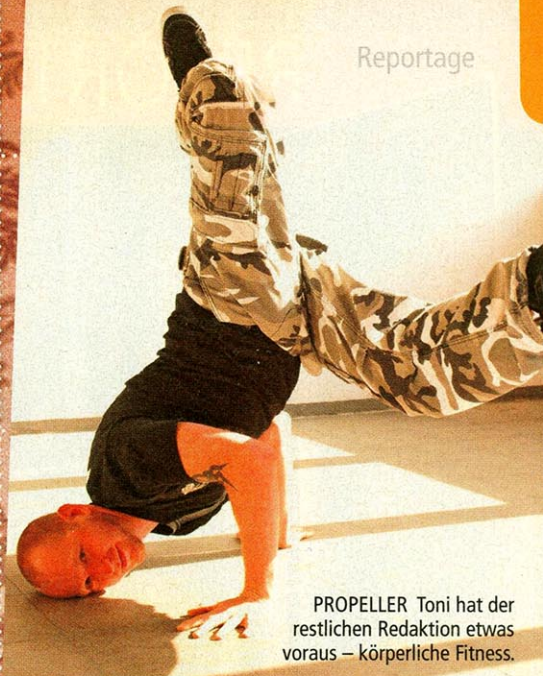
WÜSTENPRINZ Kein Kamel, sondern ein Dromedar. Hat schließlich nur einen Höcker.



FLUGANGST? Helikopter-Ausflüge sind nicht jedermanns Sache.



SCHNAPSLEICHE
Alle spielen
SingStar, im Vorder-
grund schläft ein
japanischer Aus-
tauschstudent.



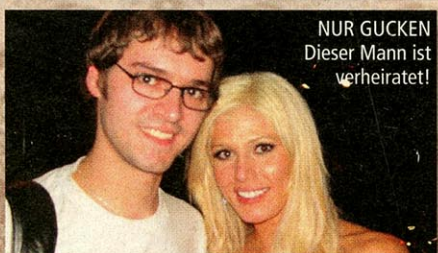
PROPELLER Toni hat der
restlichen Redaktion etwas
voraus – körperliche Fitness.



ALTE BEKANNTHE Keine
GTA-Präsentation in London
ohne diese beiden Jungs.



IDOL Amy Hennig
signiert Maik seine Legacy-
of-Kain-Cover.



NUR GUCKEN
Dieser Mann ist
verheiratet!



MELLI & MAIK Nach einer durchgearbeiteten Nacht
im Internetcafé. Jahre später brach sie ihm das Herz.

NUR INSZENIERT Keine Sorge,
der Redaktionsalltag war noch
viel erschreckender.



WAHRE LIEBE
Mehr Zuneigung
kann man doch auf
einem Bild gar nicht
unterbringen, oder?

Starthilfe

– der Einsteiger-Guide für die PlayStation 3

Die PlayStation 3 ist enorm vielseitig, doch genau diese positive Eigenschaft sorgt auch für zahlreiche Fragen.

AUTOREN: MAIK BÜTEFÜR, UDO CRNJAK, MICHAEL PRUCHNIKI, TONI OPL

Endlich ist sie da, die neue PlayStation 3. Kaum ausgepackt und angeschlossen, stellen sich dem frisch gebakenen Besitzer schon einige Fragen. Fragen, auf die wir die Antworten wissen. Unter Berücksichtigung der neuen Firmware 2.1 haben wir die wichtigsten Themengebiete für Sie zusammengefasst und so lernen selbst PS3-Besitzer der ersten Stunde noch etwas dazu. Viel Spaß beim Schmökern und Ausprobieren!

ONLINE MIT DER PLAYSTATION 3 – SO GEHT'S!

1 NETZWERK

Die Netzwerk-Einstellungen finden Sie ganz unten im „Einstellungen“-Menü der PlayStation 3.

2 VERBINDUNG

Der dritte Punkt von oben bringt Sie sodann zu den Internetverbindungs-Einstellungen.

3 QUAL DER WAHL

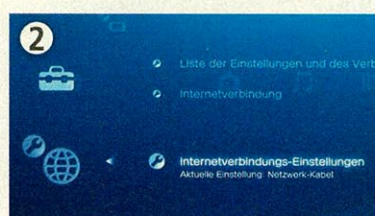
Stellen Sie hier auf Kabel oder Wireless um. Danach folgt eine ganze Reihe weiterer Eingaben.



WLAN oder Kabel?

➔ Sie haben zwei grundsätzliche Möglichkeiten, um Ihre PS3 an ein DSL-Modem bzw. einen DSL-Router anzuschließen und online zu gehen. Die „altmodische“, aber einfachere Variante ist die mittels eines herkömmlichen Netzkabels (auch Ethernet- oder Patchkabel genannt).

Alternativ erfolgt die Anbindung ans Netz über den in allen deutschen PS3-Modellen integrierten WLAN-Adapter. Letztgenannte Lösung ist natürlich nur dann möglich, wenn Sie auch über einen WLAN-Router oder ein DSL-Modem mit Wireless-Funktion verfügen. Die entsprechende Einstellung nehmen Sie im Home-Menü der PS3 vor – unter [Einstellungen], [Netzwerk-Einstellungen], [Internetverbindungs-Einstellungen].



Für das PlayStation-Network anmelden

➔ Haben Sie die Internetverbindung Ihrer PlayStation 3 eingerichtet, können Sie direkt mit dem Browser der PS3 im Internet

surfen (siehe „Surfen im Internet“, weiter unten). Um jedoch alle Online-Services nutzen zu können (Gaming, Chats etc.), müssen Sie zunächst ein PlayStation-Network-Konto erstellen. Gehen Sie hierfür unter [Freunde] auf den Menüpunkt [Erstellen eines Kontos (Anmelden)] und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

1 TOR INS WEB

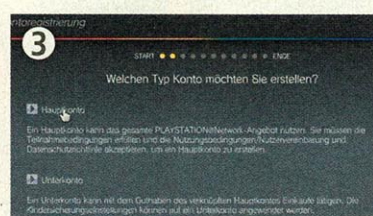
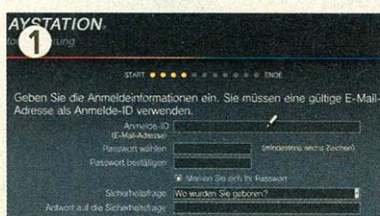
Der schwarze Button im Home-Menü bringt Sie zur Konto-Erstellung.

2 PFLICHTANGABEN

Das erste Konto muss ein Hauptkonto sein. Unterkonten können z. B. für Kinder angelegt werden.

3 PFLICHTANGABEN

Zur Anmeldung im PSN benötigen Sie eine gültige E-Mail-Adresse. Das Passwort ist frei wählbar.



Probleme beim Online-Spielen und Chatten

➡ Wenn Verbindungsprobleme auftreten, sollten Sie unter [Einstellungen], [Netzwerk-Einstellungen], [Internetverbindungs-Test] einen Internetverbindungs-Test durchführen. Besonders wichtig ist hierbei der letzte Punkt „NAT“. Anhand dieser Informationen können Sie erkennen, wie leicht sich für Sprach-/Video-Chats oder die Kommunikationsfunktionen von Spielen eine Verbindung zu anderen Konsolen herstellen lässt. Folgende NAT-Typen gibt es:

TYP 1: Die PS3 ist direkt mit dem Internet verbunden.

TYP 2/3: Die PS3 ist über einen Router mit dem Internet verbunden.

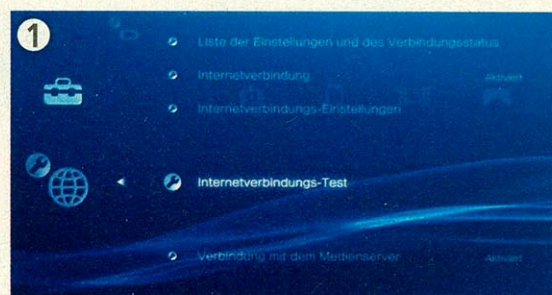
Bei NAT Typ 1 und 2 sollten keinerlei Probleme auftreten. Kritisch wird es allerdings bei Typ 3. Hier kann Ihre PS3 möglicherweise nicht mit anderen Konsolen kommunizieren oder der Sprach-/Video-Chat und die Kommunikationsfunktionen in Spielen sind eingeschränkt. Gründe hierfür können Sicherheitsfunktionen wie z. B. eine Firewall sein.

Abhilfe schafft in solch einem Fall das „Öffnen“ bestimmter Ports Ihres Routers (auch Port-Forwarding genannt). Folgende Ports müssen für einen reibungslosen Online-Betrieb der PlayStation 3 „geöffnet“ sein:

➡ **TCP:** 80, 443, 5223

➡ **UDP:** 3478, 3479, 3658

Weitere Details zum Port-Forwarding entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Routers. Noch ein Tipp: Wenn Sie einen UPnP-kompatiblen Router verwenden, aktivieren Sie die UPnP-Funktion. UPnP steht für „Universal Plug & Play“ und erlaubt der PlayStation 3, alle benötigten Ports automatisch am Router zu öffnen. UPnP muss sowohl am Router als auch im Menü der PS3 aktiviert werden -> [Einstellungen], [Netzwerk-Einstellungen], [Internetverbindungs-Einstellungen (weitere)].



1 NETZ-CHECK

Diesen finden Sie bei den Netzwerk-Einstellungen als vorletzten Menüpunkt.

2 GRETCHENFRAGE

Der NAT-Typ entscheidet, ob ihr Netzwerk Probleme bereiten wird oder nicht.

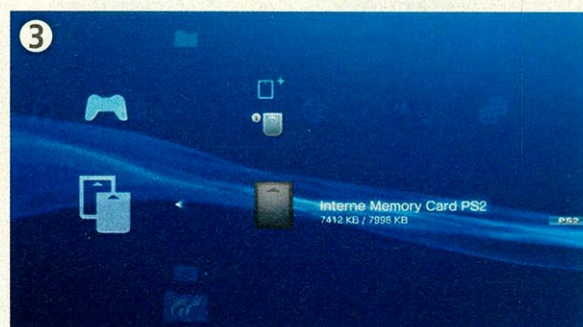
3 UNIVERSAL PLUG & PLAY

Mittels dieser Funktion wird die PS3 versuchen, die für Online-Gaming erforderlichen Ports am Router selbst zu öffnen.

PS2-Online-Spiele auf der PlayStation 3



➡ Wer noch onlinefähige PlayStation-2-Spiele sein Eigen nennt, darf diese auch auf der PS3 im Netz zocken – allerdings nur auf einem 60 Gigabyte-Modell mit Abwärtskompatibilität (Die neuen PS3-Modelle mit 40-Gigabyte-Festplatte können keine PS2-Software abspielen). Erstellen Sie hierfür zunächst eine interne PS2-Memory-Card auf der PS3, und zwar im Home-Menü unter [Spiel], [Memory Card-Dienstprogr. (PS/PS2)]. Des Weiteren benötigen Sie die „Network Access Disc“, die der PS2 beilieg. Damit wird dann die Verbindung eingerichtet. Die Datei „Your Network Configuration“ speichern Sie sodann in der vorher angelegten PS2-Memory-Card auf der PS3-Festplatte ab. Fertig. Zu beachten ist allerdings, dass manche Spiele-Server bereits heruntergefahren wurden.



BILDER: PLAYZONE

1 VERALTETE TECHNIK Das Menü zur Erstellung einer „virtuellen“ Memory Card finden Sie im Spiel-Menü (Controller-Symbol).

2 SPEICHERKARTE Legen Sie eine Memory Card im PS2-Format an.

3 SLOT Zu guter Letzt müssen Sie ihrer PS2-Speicherkarte noch einen Steckplatz zuweisen. Wählen Sie „Steckplatz 1“.

Das Information Board

➡ Das Information Board ist mit der Firmware 2.0 neu zu den Features der PS3 hinzugekommen. Dieser Dienst informiert Sie mittels eines News-Tickers über Neuigkeiten aus der Welt der PlayStation. Die Nachrichtenschnipsel können Sie dann über ein größeres Fenster direkt anklicken und gelangen dann über den Webbrowser der Konsole auf die entsprechende Internetseite. Unter [Netzwerk], [Information Board] lässt sich der Dienst auch per Dreieck-Taste [nicht anzeigen] ausschalten.



1 NEWS-TICKER

Das Information Board liefert Infos und Neuigkeiten rund um die PlayStation 3.

2 NEWS-ÜBERBLICK

Markieren Sie das orangene Symbol und drücken die X-Taste, um die Nachrichten in einer Übersicht zu sehen.

3 NEWS-SEITE

Von der Übersicht gelangen Sie auf die Website der jeweiligen Meldung.

ONLINE MIT DER PLAYSTATION 3 – SO GEHT'S! FORTSETZUNG



Designs: Die PS3 in neuem Gewand

➡ Seit der Systemsoftware 2.0 ist es möglich, das optische Erscheinungsbild des PS3-Home-Menüs grundlegend zu verändern. Vorgefertigte Design-Sets, auch „Themes“ genannt, tauschen die Standard-Menüsymbole und das Hintergrundbild durch individuelle Grafiken aus. Im Internet gibt es bereits eine ganze Flut an User-erstellten PS3-Themes – viele mit Spielebezug, aber auch aus den Bereichen Sport, Celebrity, TV und Film.

➡ **WECHSELN DES DESIGNS:** Unter [Einstellungen] finden Sie den neuen Menüpunkt namens [Design-Einstellungen]. Dann einfach das gewünschte Design anwählen und mit [Anwenden] bestätigen.

➡ **INSTALLIEREN NEUER DESIGNS:** Die einfachste Möglichkeit ist ein Besuch der Webseite ps3themes.de direkt über den PS3-Browser. Dort können Sie die gewünschten Themes nämlich direkt auf die Festplatte der PS3 laden/installieren. Einfach beim gewünschten Design auf „Download“ klicken und das Herunterladen bestätigen. Folgen Sie dann einfach den obigen Anweisungen zum Wechseln des Designs.

Alternativ können Sie im Internet gefundene Designs (Dateiendung: p3t) auch mit dem PC herunterladen, dann auf einen Datenträger (USB-Stick, Speicherkarte) abspeichern und von dort aus auf die Festplatte der PS3 übertragen. Wichtig ist hierbei die angelegte Ordnerstruktur. Richten Sie auf dem Datenträger zunächst einen Ordner namens „PS3“ ein, darin den Unterordner „THEME“, in dem Sie die Design-Dateien ablegen. Nur dann kann die PlayStation 3 die Daten als Design-Pakete erkennen und installieren.

➡ **Weitere Informationen zur System-Software**

und der PS3-Einstellung finden Sie unter:

<http://manuals.playstation.net/document/de/ps3/current/index.html>



1 HALF-LIFE 2 Hier nur ein Beispiel für ein besonders gelungenes und sehr aufwendig gemachtes Design mit Spiele-Bezug.

2 AUSWAHL In den Design-Einstellungen können Sie die installierten Themes auswählen oder auch wieder löschen.



3 KUNTERBUNT Nach der Auswahl des „GANT“-Themes sieht unser Menü so aus.

4 EASY INSTALL Von www.ps3themes.de lassen sich die Designs direkt herunterladen und installieren (PS3-Browser!).

5 NACHSCHUB Um neue Designs manuell zu installieren, gibt es einen eigenen Menüpunkt in der Designauswahl.



6 WICHTIG Der per USB oder Card-Reader angeschlossene Datenträger muss die passende Ordnerstruktur aufweisen.

7 USB Stimmt die Ordnerstruktur, werden die gespeicherten Themes angezeigt.



BILDER: PLAYZONE

Peripherie wie nie!



DualShock 3

➡ In Japan ist das gute Stück schon draußen, deutsche Spieler müssen sich noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden, bis sie endlich wieder beim Zocken durchgeschüttelt werden. Wir haben uns den DualShock 3 bereits aus Japan importiert und ausgiebig getestet. Das Ergebnis ist überraschender, als man denkt. Obwohl wir bislang bei Spielen wie *MotorStorm* oder *Resistance: Fall of*

Man nie den Rumble-Support vermisst haben: Kaum war der neue Controller angeschlossen, wollte man ihn nicht mehr hergeben. Jedes Schlagloch und jeder Treffer kommen sofort spürbar rüber und endlich hat man auch wieder mehr Gewicht in der Hand. Umso ärgerlicher ist es, dass Sony nicht bereits zum Start der PS3 einen solchen Controller im Paket hatte und Besitzer der Konsole im Januar erneut zur Kasse bittet.



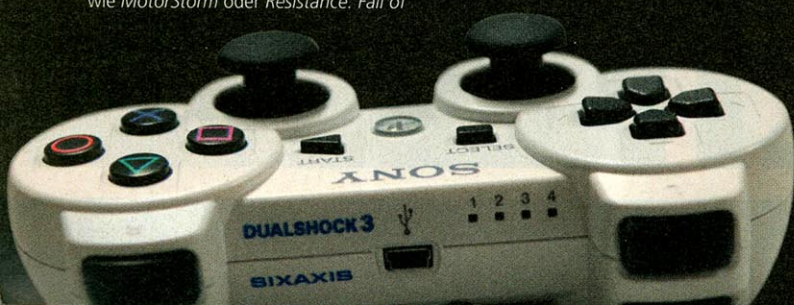
Headset

➡ Für Chats und die Kommunikation in Spielen ist ein Headset oberste Pflicht. PS2-Spieler haben unter Umständen bereits ein kabelgebundenes Gerät von SOCOM, das mit der PS3 problemlos kompatibel ist. Wer keine Lust auf Kabelsalat hat, dem sei das Warhawk-Bundle empfohlen, denn da gibt's obendrein noch ein klasse Spiel zum Bluetooth-Headset dazu. Allen Geräten gemein ist die komfortable Einstellung im Menü der PS3. Lautstärke und Mikrofonempfindlichkeit sind schnell justiert, sodass ausgiebigen Chats nichts im Wege steht.



1 ALTBESANN Die alten Headsets von SOCOM funktionieren auch an der PS3. BILD: SONY

2 ATTRAKTIV Warhawk gibt's auch im Bundle mit Bluetooth-Headset für kleines Geld. BILDER: SONY



Multimedia

Medienserver

Mithilfe dieser Funktion können Sie Musik-, Foto- und Video-Dateien von einem PC mit Windows XP oder Windows Vista und Windows Media Player 11 oder einem anderen Gerät wiedergeben, das den DLNA-Standard verwendet. Um die Daten auf der PS3 verwenden zu können, müssen Sie zunächst in den Netzwerkeinstellungen der Konsole die Verbindung zum Medienserver aktivieren. Danach erlauben Sie im Windows Media Player 11 im Punkt „Medienfreigabe“ des Menüs „Medienbibliothek“ der PlayStation 3 den Zugriff auf die auf dem PC befindlichen Dateien. Abseits dieser von Sony offiziell unterstützten Variante gibt es mittlerweile bereits andere Programme, wie etwa Winamp Remote oder Nero 8, mit denen Sie Ihre Media-Dateien im Netzwerk der PS3 zur Verfügung stellen können.



1 VORAUSSETZUNG Sie müssen erst die Verbindung zu einem Medienserver gestatten. BILD: PLAYZONE



2 EINFACHER ZUGRIFF Abseits eines PCs können Sie auch manuell nach DLNA-Geräten suchen. BILD: PLAYZONE

Remote Play

Falls Sie eine PlayStation Portable Ihr Eigen nennen, können Sie mithilfe der Remote-Play-Funktion auf Ihre Media-Dateien (Musik, Videos, Bilder) auf der internen Festplatte der PS3 zugreifen. Dies funktioniert zum einen im heimischen WLAN oder von einem beliebigen Hotspot aus über das Internet. Befindet sich die Konsole im Stand-by-Betrieb, können Sie per Remote Play das Gerät auch einschalten. Ausgenommen ist die Wiedergabe von SACDs (wird von der 40GB-Variante nicht mehr unterstützt), Blu-ray-Discs, DVDs und Videodateien mit Urheberrechtsschutzcodierung. Registrieren Sie dazu Ihre PSP an Ihrer PS3-Konsole und erstellen Sie eine spezielle Netzwerkverbindung für das Remote Play auf beiden Geräten.



1 VOLLE KONTROLLE Sie können die PS3 sogar mit der PSP einschalten. BILD: PLAYZONE

2 ÜBERSICHT Theoretisch können Sie mehrere PSPs registrieren. BILD: PLAYZONE

Blu-ray

Das Herzstück der PlayStation 3 ist das Blu-ray-Laufwerk, wodurch Sonys Next-Gen-Flaggschiff in doppelter Hinsicht zukunftssicher ist. Zum einen wird dadurch die Wiedergabe von Blu-ray-Filmen in der Full-HD-Auflösung (1.080p) ermöglicht und zum anderen unterstützt die PS3 zusätzlich dazu die Darstellung mit 24 Bildern pro Sekunde. Um in den vollen, hochauflösenden Genuss zu kommen, benötigen Sie allerdings auch ein LCD- oder Plasma-TV-Gerät, das sowohl über die Full-HD-Auflösung verfügt, als auch die Darstellung mit 24Hz beherrscht. Falls Ihr Fernseher das Siegel „HD Ready“ trägt, können Sie die Blu-ray-Filme herunterskalieren und so auch in der Auflösung 720p genießen.

1 HD-KINO Mittlerweile ist die Auswahl an Blu-ray-Filmen schon recht groß. BILD: DISNEY

2 KOMFORTABEL Mit der separat erhältlichen Fernbedienung lässt sich die PS3 als Blu-ray-Player besser bedienen. BILD: SONY



Lenkrad

Was ein echter Rennspielfan ist, der dreht natürlich mit einem waschechten Lenkrad seine Runden. Wer das nötige Kleingeld zur Verfügung hat, für den führt kein Weg an Logitechs G25 vorbei, das qualitativ alle Konkurrenzprodukte in den Schatten stellt. Highlights sind das Kuppelpedal und die sequenzielle Schaltung, die aber leider derzeit noch von keinem Spiel explizit unterstützt wird. Günstiger, aber kaum schlechter ist Logitechs Driving Force Pro, das schon auf der PlayStation 2 treue Dienste verrichtete und überragende Qualität lieferte.

1 REFERENZ Logitechs G25 ist nicht gerade billig, aber qualitativ überragend und der Traum jedes Rennspielfans. BILDER: LOGITECH





Das Kennwort für dieses Gewinnspiel ist PZ 85. Teilnehmen können Sie auf unserer Website www.playdrei.de. Weitere Infos finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!

Zum Feste nur das Beste



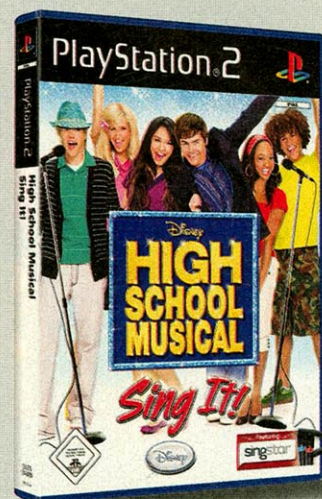
In Zusammenarbeit mit zahlreichen Herstellern präsentieren wir Ihnen tolle Preise zu Weihnachten!



Disney Interactive

High School Musical:
Sing it! inklusive
Mikro für PS2

Je 3*



+ High School Musical-Turnbeutel



+ High School Musical-Pin

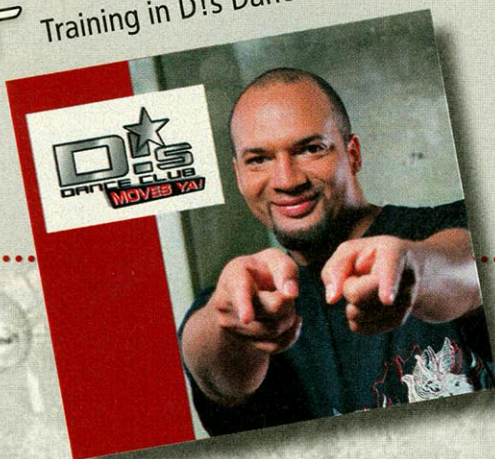


+ High School
Musical-
Mikro-Taschen

+ High School
Musical-Aufkleber



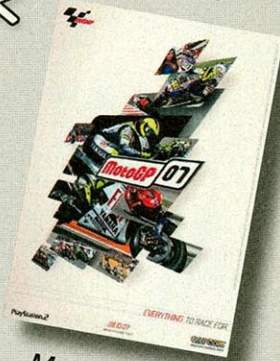
+ 4 Stunden kostenloses
Training in D's Dance Club



CAPCOM®

Capcom
Je 5*MotoGP-
Anhängerschlüssel

MotoGP für PS2



MotoGP-Poster

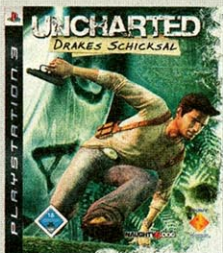
vivendi
GAMES

Vivendi Je 3*

Crash Bandicoot-
Action-Packs.Crash-Bandicoot-
Figuren zum
Aufblasen

Sony

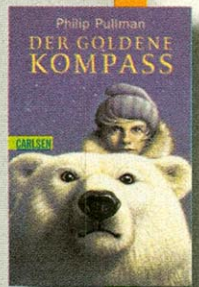
Je 2*

SingStar
Après
Ski Party
für PS2Wipeout Pulse
für PSPUncharted:Drakes
Schicksal für PS3

SEGA®

Sega

10 Taschenbücher

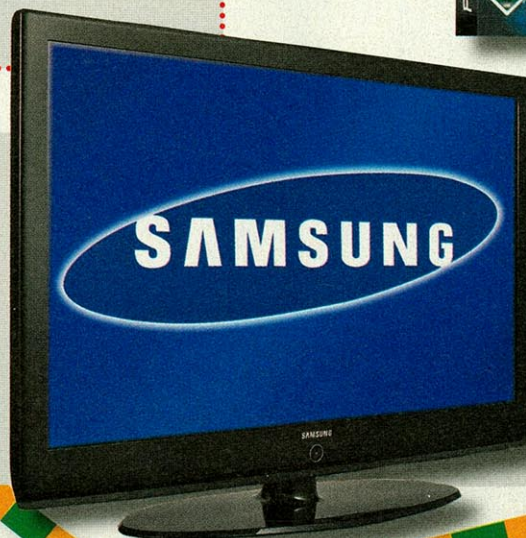
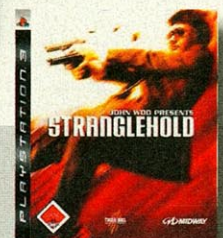
2 Brettspiele – Der Goldene
Kompass12 Karten-
spiele –
Der Goldene
Kompass
ohne Abb.10x Der Goldene
Kompass für PS25x Der
Goldene
Kompass
für PS3

MIDWAY

Midway

Samsung HD-Fernseher
LE-46M86BD

Je 1*

1x Strangle-
hold, signiert
von John Woo

Samsung Soundsystem HT-X250



VORSCHAU

TUROK

Der erste Hit nach zehn Jahren? Ein tot geglaubter Ego-Shooter-Held feiert seine Reinkarnation.

18+

ALTERSFREIGABE

VIDEO AUF DVD

HD

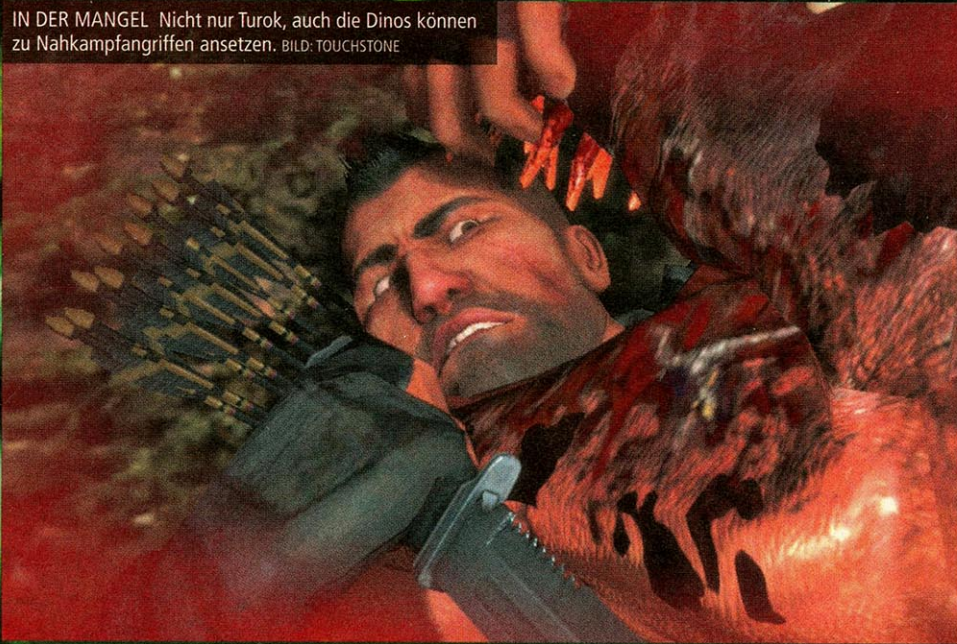
HD-VIDEO AUF DVD

Fakten

- Erstes Spiel von Entwickler Propaganda Games
- Offenes Gameplay als Mischung aus Stealth und Action
- Acht verschiedene Dinosauriertypen
- 6 Multiplayer-Modi auf 7 Versus-Maps und 3 Koop-Maps
- Deutsche Version ungeschnitten

KÖNIG DER DINOS Der T-Rex ist die imposanteste der acht Dino-Arten im Spiel. BILD: TOUCHSTONE

IN DER MANGEL Nicht nur Turok, auch die Dinos können zu Nahkampfangriffen ansetzen. BILD: TOUCHSTONE



AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Wieso sollte jemand überhaupt ein neues *Turok* machen wollen? Abgesehen vom wirklich großartigen ersten Teil für das N64 gab es nicht viel, was dem halb nackten Indianer zu Ruhm verholfen hätte. Fazit: Da gibt es doch sicher bessere, größere Namen, die man sich auf die Flaggen schreiben könnte. „Stimmt schon, *Turok* ist vielleicht nicht der größte Name im Genre“, gibt Joel Manners, Game Director von *Turok*, zu, „aber es ist doch ein Klassiker! Ich meine, was es damals für Konsolen und das Genre bedeutete, dafür ist es ein riesiger, riesiger Name!“ Wenn Joel über *Turok* spricht, fängt er hin und wieder zu quasseln an. Dann sieht man, wie seine Augen aufblitzen und er wild gestikuliert. Man merkt, dass er mit Leib und Seele an diesem Projekt hängt. Mit Leib und Seele, der Ausdruck mag abgedroschen sein, aber er trifft kaum anderswo so sehr zu wie hier in den Entwicklerstudios der Propaganda Games. Trotz immensem Stress, immerhin soll das Spiel bereits im Februar in den Händlerregalen stehen, nahmen sich die Jungs während unseres Kanada-Besuches zwei volle Tage für uns und eine ausführliche Präsentation Zeit, bei der wir auch ausgiebig selbst zocken durften.

EIN TAG IM LEBEN DES JOSEPH TUROK

Ich pirsche mich durch hohes Gras, vor mir steht ein unaufmerksamer Soldat. Ich zücke das Messer, schleiche mich nahe genug heran und setze zu einem schnellen Stealth-Kill an. Ein paar Schritte weiter vorne stehe ich nun auf einem Plateau, unter mir ein weitläufiges Gebiet, das von weiteren Soldaten kontrolliert und bewacht wird. Von einem kleinen Gebiet links ihrer Basis bleiben sie allerdings fern. Seltsam, dort liegt doch nichts, außer ... Eier? Hier muss es sich um ein Raptorennest handeln.

Ich zücke den Jagdbogen und feuere lautlos einen Pfeil auf das Nest. Tatsächlich, eine Raptorenmama schreckt auf und sucht nach den vermeintlichen Eierdieben. Mit einem Lichtsignal lenke ich die Aufmerksamkeit des Dinos auf meine menschlichen Widersacher. Der Plan geht auf! Der Raptor stürmt auf die Wachleute zu und ringt sie, einen nach dem anderen, mit gezielten Sprüngen und durch Einsatz ihrer messerscharfen Klauen und Zähne nieder. Statt mich mit mehreren Soldaten herumärgern zu müssen, habe ich es nun „nur noch“ mit einem Raptor zu tun. Allerdings habe ich die Wendigkeit des prähistorischen Jägers unterschätzt. Mit flinken

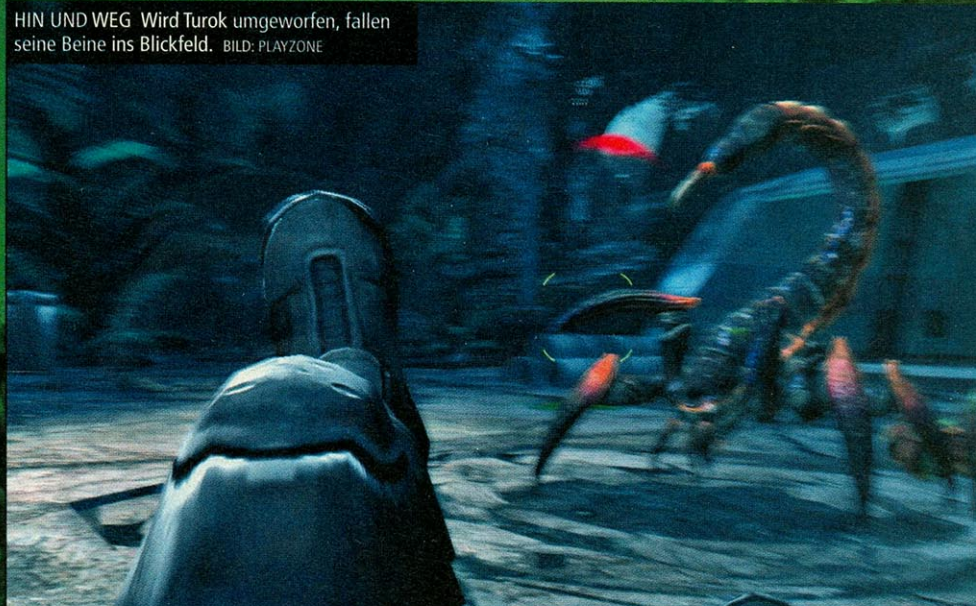
Richtungswechseln kommt das Biest nahe genug an mich heran und wirft mich zu Boden. Ich sehe nur noch, wie meine Füße nach oben gerissen werden und das Bild leicht unscharf wird. Noch bevor ich mich aufrappeln kann, habe ich die Reißer des Dinos an meiner Kehle. Nur durch das erfolgreiche Absolvieren eines Quick-Time-Events kann ich den Raptor abschütteln und selber zu Boden werfen. Ich nutze die Chance, um erneut mit dem Messer zuzuschlagen. Geschafft. Zeit zum Durchatmen. Allein dieser Spielabschnitt ist repräsentativ für beinahe all das, was *Turok* so besonders macht.

STEALTH ...?

Wo andere Ego-Shooter durch verwinkelte Gänge für klaustrophobische Stimmung sorgen, setzt *Turok* auf offene und weitläufige Umgebungen. Die urzeitlichen Viecher, aber auch der Spieler selbst, benötigen immerhin Raum, um handeln zu können. Level Designer Josh Bridge nennt es das „Sandbox“-Prinzip und meint damit, dass dem Spieler eine Welt zu Füßen geworfen wird, in der er tun und lassen kann, was er will. Natürlich ist es möglich, sich mit ganz dicken Wummen durch die Gegnermassen zu metzeln. Sehr viel eleganter ist es aber, durch die Gegend zu schleichen und sich die Spielwelt zuutze zu machen. Wie beschrieben hetzt man Dinos auf gegnerische Soldaten oder nutzt zumindest lautlose Waffen wie

» Dem Spieler wird eine Welt zu Füßen geworfen, in der er tun und lassen kann, was er will. «

HIN UND WEG Wird Turok umgeworfen, fallen seine Beine ins Blickfeld. BILD: PLAYZONE



» Wo andere Ego-Shooter durch verwinkelte Gänge für klaustrophobische Stimmung sorgen, setzt Turok auf offene und weitläufige Umgebungen.«

Messer und Jagdbogen, um nichtsahnende Gegner auszuschalten. Wie dies im Detail funktioniert, erklären wir Ihnen im Extrakasten „So spielt sich Turok“.

... ODER DOCH LIEBER ACTION?

Auf klassische Ego-Shooter-Kost wollte man dann aber doch nicht verzichten. Zwar spielt ein Großteil von Turok in

den bereits beschriebenen, weitläufigen Dschungellandschaften. Dennoch schlägt es den Spieler hin und wieder auch in futuristisch anmutende Basen oder verwinkelte, unterirdische Tunnelsysteme. Hier verneigen sich die Entwickler vor den Klassikern des Genres und bieten dem Spieler Daueraction satt. In einem Höhlenabschnitt bekommen wir es

ZERLEGT Wer Dinos so nahe kommen lässt, ist selber schuld. Aber wofür gibt's denn Schrotflinten? BILD: PLAYZONE



So spielt sich Turok

Wie beschrieben zeichnet sich Turok besonders durch offenes Gameplay aus. Hier zeigen wir verschiedene Lösungswege für eine repräsentative Stelle im Spiel.



MÖGLICHKEIT 2:

Sind Sie eher ein Typ fürs Grobe? Dann laden Sie die dickste Wumme durch, die Ihnen gerade zur Verfügung steht, springen vom Plateau und verteilen Kopfschüsse. Das könnte zwar weitere Soldaten sowie einige schlafende Dinos auf Sie aufmerksam machen, aber genau deswegen tun Sie das doch, oder?



Die Ausgangssituation: Turok steht auf einem Plateau. Unter ihm halten feindliche Soldaten Wache, links daneben ein Raptorennest.

MÖGLICHKEIT 1:

Mit Pfeil und Bogen schalten wir lautlos eine der Wachen aus. Sobald sich Soldat zwei über den Verbleib seines Partners wundert und ihn sucht, schleichen wir uns vom Plateau, perschen uns von hinten an den verwirrten Wachmann und schalten ihn mit einer lautlosen Messerattacke aus.

MÖGLICHKEIT 3:

Um die Dinos auf die Wachen zu hetzen, schießen wir zunächst auf ihr Nest. Am besten mit Pfeil und Bogen, alles andere würden die Soldaten hören! Anschließend noch ein Leuchtsignal zu den Wachen, damit die Dinos auch ja wissen, wo's langgeht. Jetzt lehnen Sie sich zurück und genießen die Show.



BILDER: TOUCHSTONE

HINTERHÄLTIG Wer Wachen lautlos mit Messerattacken oder Pfeil und Bogen erledigt, bleibt länger unerkannt. BILD: TOUCHSTONE



beispielsweise mit skorpionartigen Käferwesen zu tun, die besonders allergisch auf Feuer reagieren. Zufälligerweise bekommt man just zu Beginn dieses Levels einen Flammenwerfer spendiert. Und zufälligerweise gibt es hier überall kleine Geysire, die entflammbare Schwefelfontänen von sich geben. Man muss kein Genie sein, um zu erkennen, dass sich daraus ein Splatterfest erster Güte ergibt.

LIEBEVOLLE DETAILS

Obwohl ein Großteil des Spiels im Dickicht angesiedelt ist, werden diese Abschnitte keineswegs langweilig. Das liegt zum einen an den eben beschriebenen Passagen, die hin und wieder für Abwechslung sorgen. Andererseits findet man aber auch kleine Details wie unterschiedliche Tag- und Nachtzeiten, die den Dschungelabschnitten stets eine neue Note verpassen. Überhaupt sind die Entwickler mit viel Liebe zum Detail an ihr Projekt herangegangen. Auf den ersten Blick entgehen einem die zahlreichen „Kleinigkeiten“ vielleicht. Ohne dass man es merkt, tragen sie einen nicht unerheblichen Teil zum Gesamtbild bei. So zum Beispiel Turoks Füße, die bei einem Sturz ins Blickfeld fallen, oder der Kopf eines gigantischen T-Rex, der sich auf der Suche nach seinem Peiniger

KLAUSTROPHOBISCH In solch engen Gängen bringen Stealth und Taktik gar nichts. Hier darf nach Herzenslust geballert werden. BILD: PLAYZONE



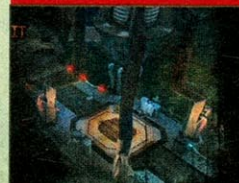
Der Multiplayer-Modus

Neben den Klassikern Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag sind in Turok drei weitere Spielmodi verfügbar.

Bei einem Assault-Capture-the-Flag tauschen die Teams nach jeder Runde die Rollen. Einmal als Angreifer, einmal als Verteidiger. Bei einem Gefecht gibt es auf jeder Karte Einsatzziele, die die Teams erreichen müssen. In diesen Spielmodi nimmt je ein Team die Rolle des Wolfsrudels ein, das andere die der Whisky-Kompanie. Für den Koop-Modus wurden drei neue Missionen erstellt, die Sie zu viert angehen. Der Story-Modus ist allerdings nicht kooperativ spielbar. Übrigens: auch beim Multiplayer-Modus tummeln sich Dinos auf den Karten herum.



TESTGELÄNDE Das Wolfsrudel verteidigt entschlossen eine Festung am Rande des dichten Dschungels gegen heftige Angriffe der Whisky-Kompanie.



TURM Die Whisky-Kompanie hat einen Außenposten des Wolfsrudels infiltriert und versucht, einen wichtigen Funkturm zu zerstören, bevor das Wolfsrudel Verstärkung anfordert.



EIN HITZIGER WETTSTREIT Die Whisky-Kompanie schlägt vom Dschungel aus zu, um eine Geothermalstation zu verwüsten, indem sie die Hauptstromleitung zerstört.



MACHTKAMPF Weil das Wolfsrudel und die Whisky-Kompanie drei wichtige Unterstationen gleichzeitig zu kontrollieren versuchen, sind Konflikte ausgebrochen.



INVASION Nach dem Absturz greift eine Gruppe Soldaten der Whisky-Kompanie die nahe gelegene Raffinerie des Wolfsrudels auf einem prä-terraformten Landstück an.



FEUERSTURM Das Wolfsrudel verteidigt seine geheime Basis inmitten einer heißen Einöde gegen brutale Angriffe der Whisky-Kompanie.



DER ÜBLE ORT Die Whisky-Kompanie und das Wolfsrudel hetzen zu der Absturzstelle in einem abgelegenen Tal, das von gierigen Raptoren bevölkert wird.



TEAMWORK Oft werden Sie von weiteren Söldnern begleitet, die bei der heiteren Dino-Hatz helfen. BILD: PLAYZONE

unter einen ausgehöhlten Baumstumpf gräbt. Präsentiert wurde uns all das übrigens auf der Xbox 360, die Version lief bereits weitestgehend flüssig. Die PS3-Version wurde uns für einen kurzen Vergleich zwar ebenfalls gezeigt, spielen durften wir sie allerdings noch nicht. Auch wenn wir uns also noch kein Urteil über die finale Qualität dieser Fassung bilden konnten, so waren zumindest keine gravierenden Unterschiede in der Optik erkennbar.

UND WIESO DAS GANZE?

Nun stellt sich uns aber immer noch die Frage, woher die Dinos eigentlich kommen? Schuld sind, ähnlich wie in Jurassic Park, übereifrige Genforscher. Anders als im Spielberg-Klassiker ging es in erster Linie aber nicht um die Wiederbelebung der ausgestorbenen Spezies, sondern um die Eroberung fremder Planeten. In Turok ist es die Mendel-Gruman Corporation, die eine Methode entwickelt hat, die DNA der Erde auf andere Planeten zu übertragen. Durch dieses Verfahren werden tote Planeten fruchtbar und machen eine ähnliche Entwicklung durch wie einst die Erde. Eigentlich eine gute Sache, aber wie immer knallt einer der Forscher durch und will das Verfahren für eigene Zwecke missbrauchen. Turok macht sich auf die Jagd nach dem Forscher. Blöderweise landet er genau zu der Zeit auf dem Testplaneten, zu der die prähistorischen Kreaturen herrschen. Pulitzer-Preis-verdächtig ist die Story zwar nicht, aber seien wir mal ehrlich: Wegen der Hintergrundgeschichte wollen wir Turok sicher nicht spielen. Uns hat es vielmehr die ausgefuchste Mischung aus Stealth und Action angetan, die für die erste würdige Fortsetzung eines echten Klassikers sorgen dürfte. ■



PWN3D Im Multiplayer-Modus erdolcht zu werden, ist wohl das Erniedrigendste, was passieren kann. BILD: TOUCHSTONE

VORSCHAU

TUROK

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Touchstone
Entwickler: Propaganda Games
Spieler: 1-16
Termin: 5. Februar 2008
Web: www.turok.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Dicke Dinos, dicke Wummen, dickes Spiel. Das offene Gameplay macht Turok zu einem echten Individualisten im Shooter-Genre.



METZGER Kriegt Turok einen Dino zu fassen, kann er ihn mit dem Jagdmesser erlegen. Das spart Munition und sieht zudem cool aus. BILD: TOUCHSTONE



GUT DURCH Die Skorpionmonster können Feuer rein gar nicht ab. Hoppla, was macht denn der Flammenwerfer hier? BILD: TOUCHSTONE

INTERVIEW mit Josh Bridge, Level Designer Propaganda Games

» Was uns wirklich vom Rest abhebt ist, dass wir Dinosaurier haben. «

Gleich vorneweg: Wo ist der halbnackte Indianer?

(Grinst) Turok ist ein Krieger, jemand, bei dem ich stolz sein will, wenn ich ihn spiele. Und nicht ... na ja ... peinlich berührt. Es gibt so viele Stereotypen in Videospielen, da wollten wir nicht noch ein zusätzliches abliefern.

Inwiefern ist euer Turok anders als das erste? Beziehungsweise anders als andere Ego-Shooter?

Unser Spiel unterscheidet sich von anderen Produkten dadurch, dass wir ein offenes Sandbox-Gameplay mit vielen storygetriebenen Szenen verschmelzen. Aber was uns wirklich vom Rest abhebt ist, dass wir Dinosaurier haben. Das ist ein Riesen-Unterschied (grinst).

Und das Besondere an euren Dinosauriern ist ...?

Gerade weil der Spielverlauf so offen ist, ist es wichtig, dass die KI autonom agiert und nicht nach vorgeschriebenen Mustern. Sie trifft selbstständig Entscheidungen darüber, wen sie angreifen, wohin sie gehen und was sie fressen will, wer Freund und wer Feind ist. Der Spieler kann sich genau das zunutze machen, sich zurücklehnen und zusehen, wie sich Dinos und Söldner gegenseitig bekämpfen. Und der Verlauf ist jedes Mal anders, weil die KI jedes Mal anders entscheidet. Es macht also auch viel Spaß, Turok mehr als einmal zu spielen.

Wo wir gerade dabei sind: In einem anderen Interview hast du mal gesagt, dass ihr eure Dinosaurier lebensecht animiert habt. Da stellt sich mir jetzt die Frage: Woher wollt ihr das wissen?

Oh, ganz einfach, die Dinosaurier haben wir mit Motion Capturing aufgenommen. Spaß beiseite. Sie bewegen sich so lebensecht, wie wir es uns eben vorstellen können. Und es war uns wichtig, dass sie sich so gerissen bewegen, wie sie kämpfen. Sonst wäre das Erlebnis nicht so spannend und beängstigend ausgefallen. Das Animationsteam hat sich deswegen Inspiration bei Tieren geholt, die es heute noch gibt und die einen Eindruck davon vermitteln, wie sich diese Echschen bewegt haben. Dann haben sie ihre Fantasie walten lassen. (grinst)

Scheinbar seid ihr überhaupt mit sehr viel Liebe zum Detail an die Animationen herangegangen.

Wir haben hier Künstler und Designer, die bei dem, was sie tun, verdammt gut sind. Deswegen versuchen wir hier immer, als Team zu arbeiten. Wir setzen uns alle zusammen und fangen an zu spinnen. „Dieses und jenes wäre richtig cool, WENN ...“, und dann schreiben wir uns all diese „Wenns“ auf. „Alter, das wäre doch geil, aber das hier geht gar nicht“, und so setzen wir Prioritäten, die wir als Gruppe entscheiden. Wir picken uns ein paar heraus und setzen sie erst mal grob um. Dann spielen wir an und bekommen neue Ideen. „Woah! Neues Meeting! Okay, all das andere Zeug, vergesst das mal, ich hab



Bei unserem Studiosbesuch konnten wir mit fünf der Entwicklern reden. Ausschnitte aus den Interviews finden Sie auf der DVD, wo die Aussagen der Spielmacher einzelne Szenen begleiten. Das vollständige Interview mit Josh Bridge gibt es zusätzlich an dieser Stelle.

hier was Neues“. Und so entwickelt sich der Prozess wie von alleine weiter, aus all diesen Ideen. Nimm die Sache mit den Beinen. Wir wollten dem Spieler das Gefühl vermitteln, dass er wirklich da ist und nicht nur eine schwebende Kamera mit Knarre. Und aus dieser Idee entstanden neue Ideen. Wenn man einen Knife Kill ausführt, dann sieht man die Spielfigur, wenn man umfällt, sieht man die Füße. Solche Ideen sprudelten aus uns heraus, weil uns dieses Element sehr wichtig war.

Lastet dabei nicht auch ein ungeheurer Druck auf euch? Das erste Turok war ein Riesen-Ding und ...

RIESIG! Du hast hier 'nen Riesen-Fan sitzen!

Genau das meine ich. Das erste Turok hat viele Fans, aber seit dem ersten Teil kam auch nichts Weltbewegendes mehr. Und ihr nehmt euch mal ganz locker vor, der Serie zu altem Glanz zu verhelfen. Ist das nicht ein ungeheurer Druck?

Wie gesagt, ich bin ein Riesen-Fan des ersten Turok auf N64. Ich denke, das hat viel damit zu tun, was Turok damals für das Genre erreicht hat. Ich habe damals auch andere Shooter gespielt, aber als Turok rauskam, da bin ich total ausgerastet und musste gleich meine Kumpels anrufen. „Alter, gib dir mal das Spiel! Gib dir die Waffen, die Explosio-Viecher, wie gruselig das genau dieses Gefühl einzufangen, das war unser Antrieb. Zu sagen, wenn wir ein Turok machen, dann soll es genau das wieder überbringen. Ich habe natürlich auch die anderen Teile gespielt. Ich finde, dass auch Turok 2 einige Dinge richtig gut gemacht hat, aber dann gab es eben auch Dinge, die waren einfach nur ... bah.

Da gab es immer dieses Glitzern, etwas, von dem man denkt, dass es richtig cool ist, aber trotzdem stimmt damit etwas nicht, verstehst du? Es gibt also definitiv so etwas wie ein Erbe, das wir hier antreten. Für mich liegt es wie gesagt darin, was das erste Turok für damals bedeutete. Wir wollten nicht einfach ein weiteres Turok machen, sondern die Energie und das Gefühl von damals einfangen und etwas Neues damit auf die Beine stellen.

Aber wieso gerade Turok? Andere Namen würden es euch leichter machen.

Hm, stimmt schon, aber ich denke, für uns ausschlaggebend war die Vorstellung, was echt Großes mit Dinosauriern zu machen. So blöd das vielleicht klingt. Was wäre, wenn diese Bestien nicht nur vorprogrammierte Roboter wären, sondern eine ganz „natürliche“, künstliche Intelligenz hätten? Wenn sie auf keiner Seite stehen würden? Wenn man sie gegen seine Gegner aufbringen und die Partien gegeneinander ausspielen könnte? Turok macht dafür einfach am meisten Sinn. Das ist die Essenz von Turok.



Fakten

- Das Finale der MGS-Reihe
- Komfortable Steuerung (u. a. kontextsensitiv)
- Metal Gear Online im MGS 4-Paket
- Etwas actionlastiger als die Vorgänger
- Cineastische Kojima-Regie
- Coole Gadgets (Mk. II, Solid Eye)

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

Das jahrelange Versteckspiel hat ein Ende: Endlich durften wir Solid Snakes definitiv letztes Abenteuer selbst anspielen! Ob sich die Warterei gelohnt hat?

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Was halten Sie eigentlich von Spielverschiebungen? Nervig, nicht? Da wartet man im schlimmsten Fall Jahre auf einen Top-Titel, nur um kurz vor Release wieder vertröstet zu werden.

So geschehen im Fall von *Metal Gear Solid 4*. Als der erste Trailer auf der Tokyo Game Show 2005 gezeigt wurde, war die allgemeine Vorfreude riesig. Zu Weihnachten 2007 werde das lang

erwartete MGS-Finale exklusiv und weltweit zeitgleich für die PS3 erscheinen, hieß es damals. Mittlerweile hat sich Snake ins zweite Quartal 2008 geschlichen. Doch kein Grund zur Trauer – geben wir Schlangenbeschwörer Kojima seine Zeit. Denn was insbesondere technisch in die Hose gehen kann, hat Konami mit seiner Veröffentlichungspolitik von *PES 2008* gezeigt. Ein unfertig wirkendes Spiel wird uns nächstes Jahr mit *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* jedenfalls nicht erwarten. Davon konnten wir uns jetzt





TOD VON OBEN Dank der OctoCamo können Sie in Echtzeit mit der Umgebung verschmelzen. BILD: KONAMI



ANSICHTSSACHE Wahlweise darf das Abenteuer auch komplett aus der Ego-Ansicht gesteuert werden. BILD: KONAMI

anhand einer spielbaren Version selbst ein Bild machen.

VON HELDEN UND ENTWICKLERN

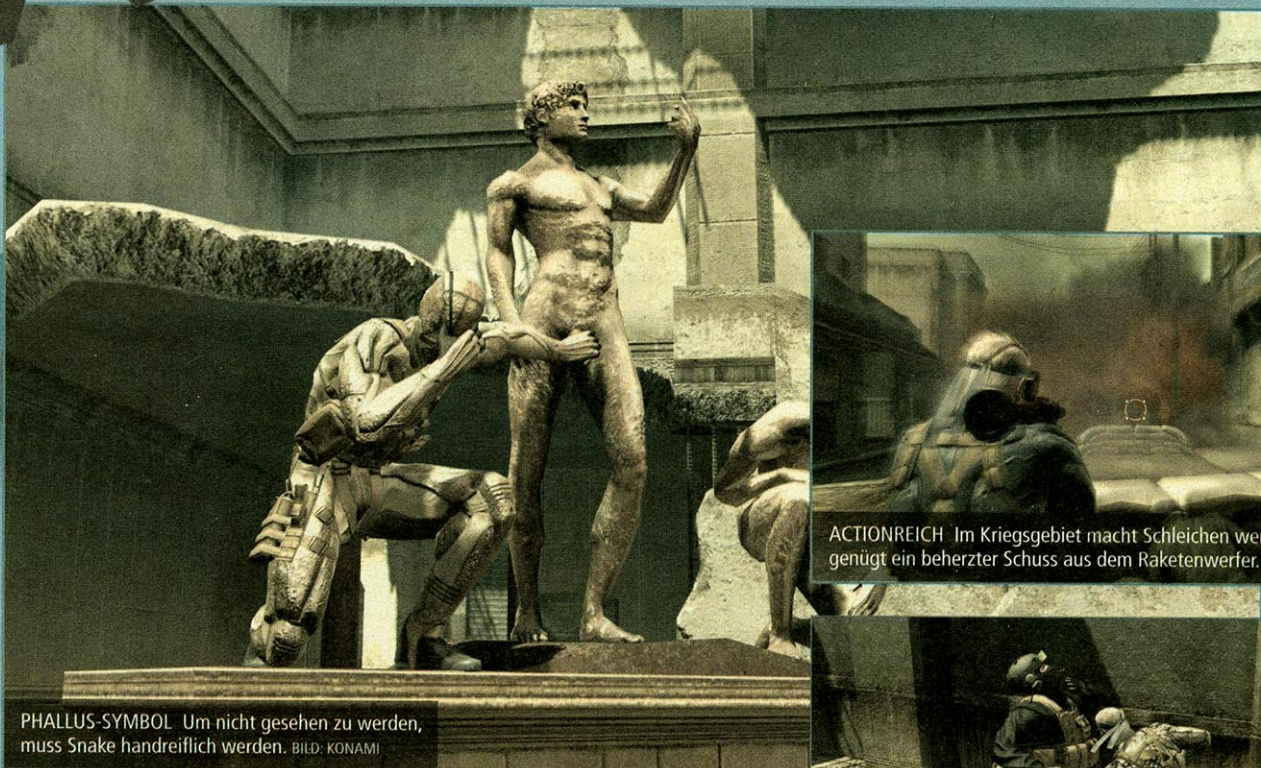
Helden sterben jung, besagt ein altes Sprichwort. Diese Floskel trifft auf Solid Snake nur bedingt zu. Im Jahre 2014 ist die alternde Klapperschlange zwar bemerkenswert knackig geblieben, doch der Zahn der Zeit ist auch an ihm nicht

spurlos vorübergegangen. Erstaunlich rasch gealtert schleichen wir mit Old-Snake durch den Mittleren Osten, um den sogenannten PMCs Einhalt zu gebieten. Dieser privatisierte Verein von Supersöldnern (angeführt von Liquid Ocelot), hat es sich zur Aufgabe gemacht, aus Krieg Kapital zu schlagen. Ein Anschlag auf die Vereinigten Staaten ist da natürlich Pflichtprogramm und so kommt es, dass ein desillusionierter und alternder Super-Soldat mit dem Namen Dave erneut von Colonel Champell auf eine letzte Reise geschickt wird ...

Wer mit der MGS-Reihe nichts am Hut hat und sich lieber die überschaubaren Abenteuer eines Sam Fisher reinzieht, könnte an dieser Stelle leicht überfordert sein. Keine Frage, auch im finalen MGS-Teil werden Sie den kreativen Gedankengängen von Schlangendompteur Hideo Kojima ausgeliefert sein. Der geistige Vater von *Metal Gear Solid* verkündete auf der diesjährigen Games Convention, dass er zukünftig nicht mehr das MGS-Zepter schwingen wird. Wie gesagt, Helden sterben jung. Viel zu jung.

VIEL FEIND, VIEL EHR'

Doch genug der verfrühten Melancholie, *MGS 4* hat einige Neuerungen im Gepäck, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Kenner von *MGS 3: Subsistence* werden die manuelle Kamera bereits kennen und lieben gelernt haben und auch in *MGS 4* spielen Sie das Kamerakind.



PHALLUS-SYMBOL Um nicht gesehen zu werden, muss Snake handreiflich werden. BILD: KONAMI



ACTIONREICH Im Kriegsgebiet macht Schleichen wenig Sinn. Hier genügt ein beherzter Schuss aus dem Raketenwerfer. BILD: KONAMI



CQC Das Close-Quarter-Combat-Kampfsystem macht seinem Namen offensichtlich alle Ehre. BILD: KONAMI

» Kojima-san hat die Steuerung seines Helden nun weitaus komfortabler gestaltet «

Nummer 5 lebt!

Willkommen in der Zukunft! Im MGS-4-Zeitalter ist es sogar möglich, Spielzeugroboter in Kriegsgebieten einzusetzen.

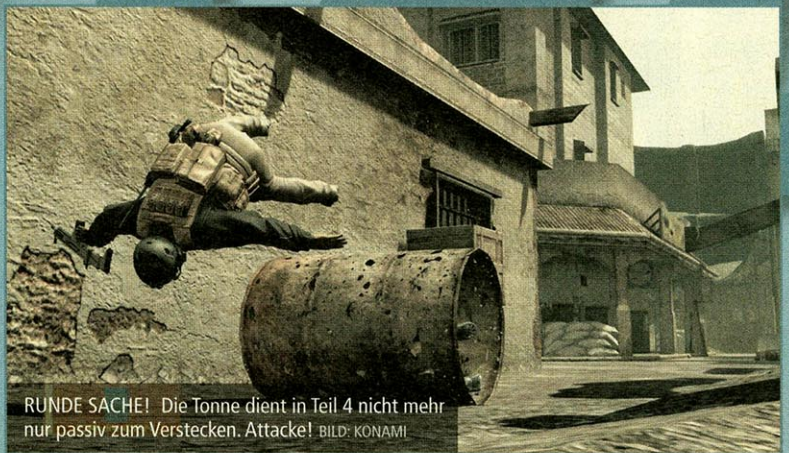
Das Mk. II ist ein von Otacon entwickelter Kleinroboter, der sich Metal Gear Rex zum Vorbild genommen hat. Ist er erst in Ihrem Besitz, können Sie den flinken Bleicheimer auf die Gegner loslassen. Praktischerweise kann sich der Mk. II sogar per Knopfdruck komplett unsichtbar machen und die PMCs mit einem Stromschlag kurzzeitig außer Gefecht setzen.

Während der Mk. II die Strompeitsche auspackt, wird er jedoch für kurze Zeit wieder sichtbar und kann so von allen Seiten unter Beschuss genommen werden. Leider können Sie den nützlichen Spielzeugroboter

nur innerhalb eines bestimmten Radius steuern.

Eine endliche Batterieanzeige zeigt an, wann Schicht im Schacht ist. Besonders witzig: Nicht nur der Spieler, sondern auch Snake selbst lenkt den Mk. II per Sixaxis Controller durch das Kriegsgebiet.

BILD: KONAMI



Dies ermöglicht Ihnen nun weitaus mehr Komfort; die starren Perspektiven aus Teil 1-3 sind endgültig passé. Das ist auch gut so, denn der Spielverlauf wird nun nicht mehr ausschließlich auf Taktiker zugeschnitten sein. In MGS 4 werden die Areale (bestätigt: der mittlere Osten und Südamerika) nun in Schlacht- und „Schleichfelder“ aufgeteilt. Während die Schleichbereiche in altbewährter Form ruhig und taktisch vonstatten gehen, werden Sie gelegentlich zwischen die Fronten geraten. Im Mittleren Osten bekriegen sich die PMCs und die ortsansässige Miliz mit allerlei ballistischen Geschossen. Hier zu schleichen ist wenig sinnvoll. Zücken Sie Ihr modifiziertes Waffenarsenal (eine Shotgun mit Zielfernrohr kann nun ebenso kombiniert werden wie eine normale AK mit Granatenwerferzusatz) und bal-

lern Sie aus allen Rohren! Hierbei fühlten wir uns perspektivisch an *Resident Evil 4* erinnert, wenn auch die Wucht und Intensität des Capcom-Shooters nicht erreicht wurde. MGS ist und bleibt im Kern nun mal ein Schleichspiel.

Daher ist besonders die OctoCamo von großem Nutzen. Der hautenge Anzug kann in Echtzeit die Umgebungstexturen annehmen, und Ihnen so einen Camouflage-Boost ergaunern. Dieser zeigt nach wie vor prozentual an, wie genau Sie von Gegnern wahrgenommen werden. Bei 100% sind Sie nahezu unsichtbar, bei 50% erkennt Sie bereits jeder Hilfssoldat aus der Ferne.

Um sich der dann anrückenden Übermacht an PMCs zu entledigen, können Sie glücklicherweise mit der Miliz gemeinsame Sache machen. Hierzu genügt

METAL GEAR Online

Ein Kessel Buntes: Das Metal Gear Online Starter Pack bereichert MGS 4 um einen Online-Modus mit leichten Rollenspiel-Anleihen.

Mit insgesamt bis zu 16 Spielern dürfen Sie sich im Frühjahr 2008 in folgenden Modi bekriegen: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture Mission und Rescue Mission sind bisher bestätigt. Ein Levelsystem wird dabei für die nötige Motivation bei der Ausarbeitung Ihrer Charaktere sorgen. Neben noch geheimen MGS 4-Hauptdarstellern dürfen Sie zudem mit Standard-PMC-Soldaten zu den ebenfalls aufrüstbaren Waffen greifen. Auch darf sich jeder Mitspieler mit insgesamt drei Spezialfähigkeiten ausrüsten.

Das eigentlich Herzstück von MGO ist allerdings das SOP System: Damit der Datenaustausch reibungslos fließen kann, verlinken Sie sich zu Beginn per Knopfdruck mit Ihren Teamkameraden. Dadurch können Sie jederzeit den Aufenthaltsort



BILD: KONAMI

Ihrer Freunde ausfindig machen, die Lebensenergie checken, und weiter Daten sammeln. Besonders hilfreich hierbei: Wenn ein Spieler beispielsweise mit der Fähigkeit „Hellsehen“ ausgerüstet ist, profitieren auch die Kollegen davon. So sorgt das SOP System für einen überraschenden RPG-Einschlag und sollte MGS-Fans auch online längerfristig begeistern können.



TEAMPLAY Um Schutz vor dem PMC-Panzer zu finden, muss sich Snake mit der hiesigen Miliz verbünden. BILD: KONAMI

» Der Spielverlauf wird nicht mehr ausschließlich auf Taktiker zugeschnitten sein. «

es, wenn Sie das örtliche Militär nicht angreifen und Ihre Munition stattdessen an die PMCs verteilen. So dürfen Sie sogar heilbringende Rationen mit Ihren neu gewonnen Kollegen tauschen.

ALTER HUND, NEUE TRICKS

Snake mag zwar rasch gealtert sein, an Erfahrung und neuen Tricks hat er dennoch dazugewonnen. Will heißen: Kojima-san hat die Steuerung seines Helden nun komfortabler gestaltet. Neben einigen technischen Spielereien (siehe Extrakasten) trägt Solid Snake nun einen virtuellen Ring um seine strammen Hüften. Dieser verformt sich, wenn Gegnergensind in der Nähe ist, und macht den 3D-Radar früherer Teile überflüssig.

Um mit seiner Umwelt zu interagieren, nimmt Solid neuerdings kontext-sensitive Befehle entgegen. Steuern Sie beispielsweise auf eine Mauer zu, poppt das Dreieckssymbol auf, und befiehlt Ihrem „Alter“ Ego, sich an die Wand zu lehnen. Sind die PMCs hinter Ihnen her, können Sie sich so in einer unbewohnten Mülltonne verstecken und Ihre Gegner

aus der Ego-Ansicht via Sixaxis-Steuerung observieren. In solch spannenden Szenen macht sich die neuartige Stress-Anzeige bemerkbar. Ist Snake nämlich in jener Stresssituation, treten beim Schlangen-opa Ermüdungserscheinungen auf, die sich auf seine Treffsicherheit im Kampf negativ auswirken. Im fertigen Spiel soll es einige Möglichkeiten geben, die Stressanzeige manuell zu senken. Ob Sie dafür erneut Schlangen verspeisen müssen, bleibt vorerst im Verborgenen.

Neben dem traditionellen Versteckspiel kann sich der alte Mann zudem per Knopfdruck tot stellen. Dass ihm seine Gegner diese Farce abkaufen, ist angesichts seines verwelkten Äußeren leicht nachzuvollziehen.

STADTGESRPÄCH

MGS 4 überzeugt bereits mit zahlreichen sinnvollen Neuerungen und lässt seinen in die Jahre gekommenen Helden auch spielerisch erstarken. Klar, einige Texturen wirken bei näherem Hinsehen etwas mager und auch die Bildwiederholungsrate geht beim effektreichen Kriegsgetüm-

mel schon mal leicht in die Knie. Diese technischen Mankos werden aber locker durch die tollen Gesichtsanimationen der Darsteller wieder ausgeglichen. Und wenn es im Mittleren Osten erst mal richtig kracht, werden Ihnen die Explosionseffekte sowieso die Sinne vernebeln. Doch das alles ist nur die halbe Miete. Spätestens nach dem wirren MGS 2 kommt es im finalen Teil der Reihe mehr denn je auf die Story an. Und zumindest über das mit Spannung erwartete Ende kann uns das Presseheft von Konami schon so viel verraten: „It will be the talk of the town“. ■



VORSCHAU

METAL GEAR SOLID 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1 (-16 MGO)
Termin:	2. Quartal 2008 (weltweit)
Web:	www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Mach's noch einmal, Snake! Spielerisch aufgewertetes Finale der MGS-Reihe, dessen Story zur Höchstform auflaufen könnte.



BIESTIG Die „Beauty and the Beast“-Einheit erinnert optisch stark an Konamis Zone-of-the-Enders-Reihe. BILD: KONAMI



UNTER KONTROLLE Um den Mk. II zu lenken, holt Snake ein waschechtes PS3-Sixaxis-Pad hervor. BILD: KONAMI

DICKE WUMME Der Raketenwerfer schießt mittels Zweitfunktion auch drei Raketen auf einmal ab. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Kampagne für bis zu 4 Spieler – online und LAN
- Mehrspielerpart für bis zu 32 Spieler
- Neuer Spielmodus: Kriegsführung
- Viele neue Fahr- und Flugzeuge inkl. Hoverboard

Unreal Tournament 3

Der neueste Ableger des PC-Shooters erscheint auch für PlayStation 3. Wir durften ausgiebig probe-fragen.

AUTOR: TONI OPL

PC-Privileg ade! Im 1. Quartal 2008 feiert Epics Shooter-Legende ihren PS3-Einstand. Midway ließ uns eine fast fertige und auch bereits lokalisierte Version von *Unreal Tournament 3* zukommen, die wir natürlich ausgiebig unter die Testlupe nahmen. Leider war es uns nicht gestattet, eigene Screenshots oder Videos für die DVD zu erstellen. Da uns das vom Hersteller zur Verfügung gestellte Bildmaterial nicht aussagekräftig genug war, haben wir uns dazu entschlossen, Ihnen im Rahmen dieser Vorschau PC-Bilder zu präsentieren. Denn die zeigen, ganz im Gegensatz zu irgendwelchen aufpolierten

Artworks, ziemlich genau, wie *UT3* auf der PlayStation3 aussieht. Nämlich keinesfalls schlechter als auf dem PC.

Die *Unreal Engine 3* zaubert auch auf Sonys Next-Gen-Kiste höchst detailreiche Szenarien aufs HD-Panel, die von chinesischen Bauten über endlose Schnee- und Wüstenlandschaften bis hin zu verwinkelten Raumstationen reichen. In punkto Bildrate lief unsere Preview-Version konstant. Allerdings „nur“ mit 30 Frames, was vor allem dann auffällt, wenn man gerade erst *Call of Duty 4* (60 fps) gespielt hat. Dies ist aber auch der einzige Umstand, den es grafisch zu bemängeln gibt.

Genauso daneben wie in der PC-Fassung ist indes die deutsche Sprachausgabe. Wenn man die deutsche Stimme

» Die Unreal Engine 3 zaubert detailreiche Szenarien aufs HD-Panel. «

des *South Park*-Chefkocks in einem knallharten Ego-Shooter wie *UT3* hört, weiß man ehrlich gesagt nicht, ob man lachen oder heulen soll.

AUCH FÜR SOLISTEN

Im Gepäck hat *Unreal Tournament 3* nicht nur jede Menge altbekannte und ein paar neue Versus-Modi, sondern erstmals auch eine echte Singleplayer-Kampagne. Mehr als eine Aneinanderreihung der einzelnen Karten sollten Sie zwar nicht erwarten, aber immerhin werden Sie so mit allen Spielvarianten vertraut und für spätere Mehrspieler-Schlachten fit gemacht. Der Plot dreht sich um den Kämpfer Reaper (Ihr Alter Ego!) und das blutrünstige Volk der Necris, die unter Führung der Inquisitorin Akasha die Menschen auf dem Planeten Taryd überfallen. Reaper übersteht diesen Angriff nur knapp und sinnt fortan auf Rache ... Schicke Renderfilmchen spinnen den Handlungsfaden zwischen den Gefechten weiter.

Wollen Sie sich nicht im Alleingang durch die etwa acht- bis zehnstündige Kampagne schießen, dürfen Sie optional mit bis zu drei weiteren Spielern im LAN oder PlayStation-Network gegen Akasha (und andere Stämme) zu Felde ziehen. Genial! In den Mehrspieler-Modi beharken sich sogar bis zu 32 Teilnehmer in ausgedehnten Blutbädern auf insgesamt 38 (!) Maps.

REGELWERK

Deathmatch, Team-Deathmatch, Duell und Capture the Flag bedürfen eigentlich keiner Erklärung mehr. Völlig neu ist die Spielvariante Kriegsführung. In diesem teambasierten Modus, der die weitläufigsten Karten und mächtigsten Gefährte

UT3: Die Spielmodi

Folgende Spielvarianten stehen Ihnen neben der Singleplayer-Kampagne für hitzige Mehrspielergefechte zur Verfügung:



DEATHMATCH Jeder gegen jeden. Es gibt nur Feinde. Die meisten Abschüsse zählen. BILD: PLAYZONE



TEAM-DEATHMATCH Zwei Fraktionen – Rot gegen Blau. Zielen Sie nicht auf Kameraden! BILD: PLAYZONE



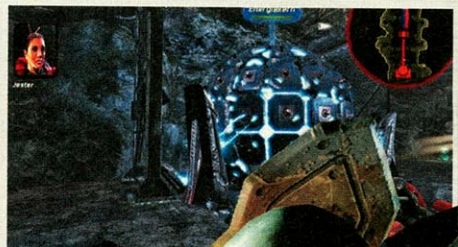
DUELL Auge um Auge – wahlweise mit einem menschlichen Gegner oder der CPU. BILD: PLAYZONE



CAPTURE THE FLAG Bringen Sie die stibitzte feindliche Flagge in die eigene Basis. BILD: PLAYZONE



FAHRZEUGE-CTF Der Name sagt alles (oben). BILDER: PLAYZONE
KRIEGSFÜHRUNG Zerstören Sie den Energiekern (rechts).



bereithält, müssen Sie den Energiekern des feindlichen Lagers zur Explosion bringen. Allerdings wird dieser erst freigelegt und angreifbar, wenn Sie alle zwischen Ihrem und dem gegnerischen Kern liegenden Knotenpunkte eingenommen haben.



BÖSE BUBEN Mit Scavengern (links) und Darkwalkern (Bildmitte) ist nicht zu spaßen. Da hilft nur der Redeemer. BILD: PLAYZONE



» UT3 kombiniert einfach das Beste aus der Serie. «

PlayZone konnte im Gespräch mit Mark Rein, Vize-Präsident von Epic Games, einige Details zur anstehenden PlayStation-3-Fassung von Unreal Tournament 3 erfahren.



Was sind die größten Unterschiede zu den Vorgängern?

UT3 kombiniert einfach das Beste aus der Serie. Außerdem bietet es eine fantastische neue Grafik-Engine und hat eine tolle Einzelspieler-Kampagne. Darüber hinaus gibt es die Necris-Fahrzeuge, durch die wir jetzt doppelt so viele Fahrzeuge haben wie früher. Und den verdammt guten Kriegsführungs-Spielmodus.

Bestehen Unterschiede zwischen PC- und PS3-Fassung?

Nur sehr kleine, die meisten davon betreffen natürlich die Steuerung. Aber viel wichtiger als die Unterschiede sind für mich die Gemeinsamkeiten. Bei beiden Versionen gibt es die Möglichkeit, einen PC als Server zu verwenden. Das bedeutet, dass man beim Online-Spielen extrem viele gute Server zur Auswahl haben wird. Noch viel wichtiger ist das Modding-Feature. Auch auf der PS3 haben wir Mods. Man kann sogar am PC eine Mod entwickeln und diese dann auf der PlayStation3 benutzen. Für mich der spannendste Punkt.

Folglich bekommen PS3-Besitzer die gleiche Unterstützung wie PC-User?

Es hängt letztlich von den Moddern ab, aber ich bin mir sicher, dass hier einige verdammt gute Sachen auf PS3-Besitzer zukommen werden.



POPPIG BUNT Bio-Glibber, Plasma-Blubber und Lasersalven erstrahlen in den verschiedensten Farben. BILD: PLAYZONE

Zudem gibt es je nach Map auch diverse Nebenknoten, die Ihnen gewisse strategische Vorteile wie Zugriff auf stationäre Geschütze oder einen erweiterten Fuhrpark verschaffen. Feindbesetzte Knotenpunkte können Sie auf zweierlei Arten einnehmen. Entweder Sie schießen diese mühsam zu Klump oder Sie tragen einfach ein „die Kugel“ genanntes Artefakt in den Energiestrahle und schon gehört der Knoten Ihnen. Allerdings gibt es pro Team nur eine Kugel.

MOBILITÄTSGARANTIE

Den Flaggenklau können Sie auf Wunsch auch mit weit mehr als zehn verschiedenen fahrbaren und fliegenden Untersätzen bestreiten (Fahrzeug-CTF). Der umfangreiche Fuhrpark reicht von herkömmlichen Gleitern und Jeeps über mächtige Panzer bis hin zu extrem abgedrehten Necris-Maschinen wie dem rollenden Scavenger oder dem haushohen Darkwalker. Wirklich revolutionär und spielbestimmend ist jedoch das Hoverboard, welches Ihnen auf den größeren Karten jederzeit per Tastendruck zur Verfügung steht. Damit überbrücken Sie Laufwege, überwinden Abgründe und transportieren sogar die feindliche Flagge. Der Clou: Mittels Energiestrahle können Sie sich zudem von schnelleren Bodenvehikeln über die Map ziehen lassen. Aber Vorsicht! Ein gegnerischer Treffer und Sie landen sofort auf der

Nase und verlieren gegebenenfalls die erbeutete Fahne.

GEWITZTE KERLCHEN

Bei ersten Testrunden hat uns die clevere Bot-KI ordentlich den breitgesessenen Allerwertesten versohlt. Glücklicherweise lässt sich der IQ der Computergegner in acht Stufen (Kampagne: 4) von „Anfänger“ über „geschult“ bis „göttlich“ an das eigene Können anpassen. Und glauben Sie uns, wenn wir sagen, dass die Pixelgegner schon auf den mittleren Schwierigkeitsgraden eine echt harte Nuss sind. Um Pad-Spieler nicht mit dem rasanten Gameplay zu überfordern, drosselte Epic dezent die Spielgeschwindigkeit. In der Redaktion sind wir ob dieser Entscheidung allerdings gespaltener Meinung. Eine entsprechende Option im Menü wäre wohl die bessere Lösung gewesen. ■



VORSCHAU

UNREAL TOURNAMENT 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Epic Games
Spieler:	1-32
Termin:	1. Quartal 2008
Web:	www.unrealtournament3.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Die Kombination aus bewährten Elementen, frischen Ideen, guter Spielbarkeit und toller Optik lässt auf eine echte Shooter-Granate hoffen.



ZWEISITZER Unser Goliath-Kampfpanzer bietet nur zwei Spielern Platz. BILD: PLAYZONE



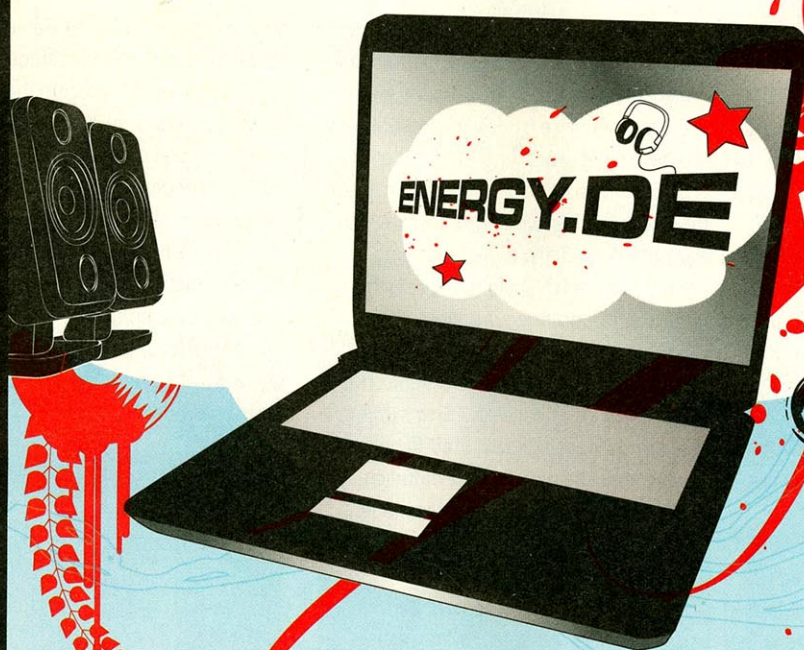
BORDSTEIN-SURFER Mit dem Hoverboard vermeiden wir lange Laufwege. BILD: PLAYZONE



BESCHLEUNIGT Mit der Link-Gun baut sich der Schild des Knotens schneller auf. BILD: PLAYZONE

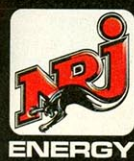
HITMUSICONLY!

SEHEN
WAS DU
HÖRST ★

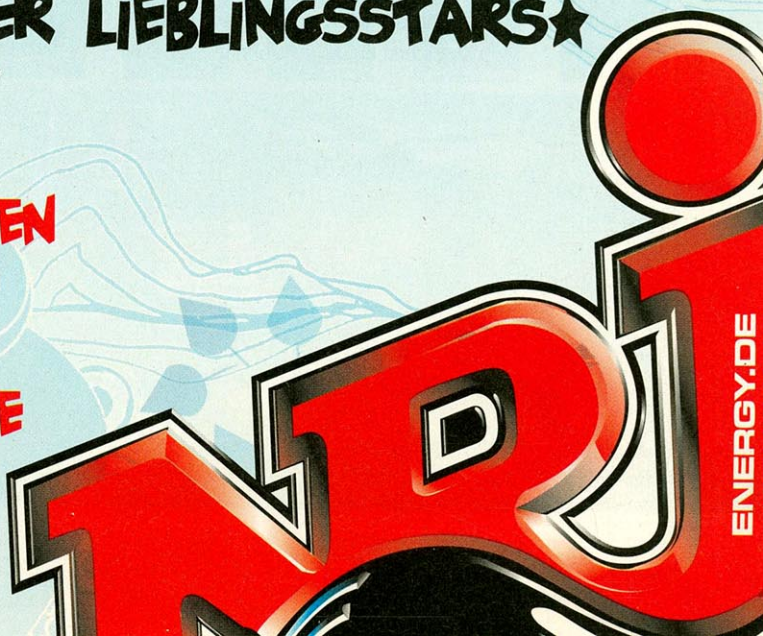


WIR ZEIGEN DIR DIE COOLSTEN PICS UND DIE
BESTEN CLIPS DEINER LIEBLINGSSTARS ★
AUF ENERGY.DE/TV

DAZU GIBT ES DIE BESTEN
WEBRADIO KANÄLE ★
DIE NEUESTEN STORIES
UND COOLE GEWINNSPIELE



www.energy.de





Fakten

- Spielerisch gegenüber den PC-Vorgängern entschlackt
- Keine PC-Umsetzung, sondern explizit für Konsolen entwickelt
- Online-Modus für bis zu vier Spieler mit Video- und Voice-Chat



Civilization Revolution

Strategie auf Konsolen? Kann das tatsächlich einmal gut gehen?

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Wir kennen das: Ein auf dem PC erfolgreiches Strategiespiel wird früher oder später auf einer Konsole umgesetzt, kann dort aber nicht die gleiche Begeisterung entfachen. Meist ist die Steuerung umständlich oder die Grafik unübersichtlich oder das Spiel wurde zu stark vereinfacht. *Civilization Revolution* dagegen wurde von Beginn an für Konsolen konzipiert und das Design des Spiels richtet sich in erster Linie nach den Anforderungen und Möglichkeiten von Konsolen. Zwar steht außer Frage, dass *Civilization Revolution* nicht die Komplexität des vierten Teils auf dem PC erreichen wird, was aber in diesem Fall pure Absicht und ins Design eingeflossen ist. Auf der Games Convention bekamen wir einen kurzen Einblick ins Spiel, jetzt durften wir bei Take 2 auch mal eine erste Proberunde spielen.

Wer *Civilization* bereits vom PC kennt, der muss sich an die neue Optik erst einmal gewöhnen. Der eher

realistische Look ist einer bonbonbunten Comic-Optik gewichen, die fast schon niedlich, aber auch sehr stimmig wirkt. Glücklicherweise ist das Spielgefühl erhalten geblieben und Kenner des Originals fühlen sich schnell heimisch. Doch Neulinge sollten sich nicht abschrecken lassen, denn nie war die Eroberung einer Welt durch Diplomatie, Forschung, Fortschritt und Krieg intuitiver. Kaum hat man sich auf der zufällig generierten Weltkarte für eine Zivilisation entschieden, beginnt man mit der Erforschung seiner Umgebung, baut Städte, entdeckt neue Landstriche und trifft natürlich unweigerlich auf andere Zivilisationen. Mit strategischem Vorgehen und Verhandlungsgeschick kann man sich eine ganze Weile friedlich weiterentwickeln, doch früher oder später wird man auf Zivilisationen treffen, die weniger mit dem Grundgedanken von *Star Trek* anfangen können und sich kriegerisch messen wollen. Dann hat man hoffentlich auch etwas für seine Sicherheit getan, um sich zu verteidigen. Alternativ schickt

man Spione in feindliche Gebiete und sabotiert wichtige Einrichtungen oder entführt gleich den Machthaber.

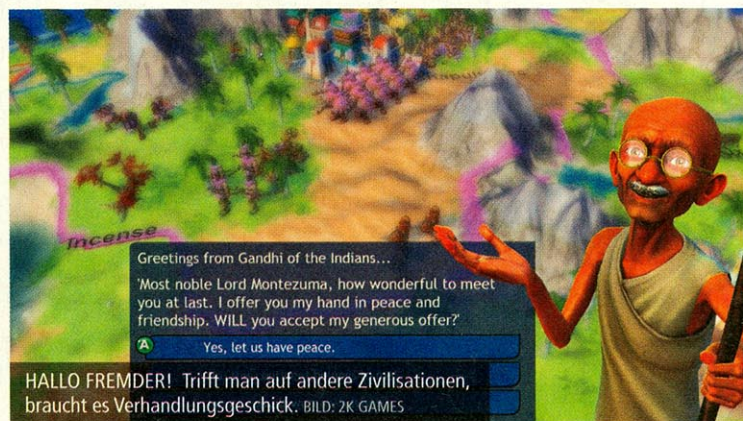
Im Gegensatz zu den Vorgängern soll eine Partie von *Civilization Revolution* nur wenige Stunden in Anspruch nehmen, um größere Welten freizuschalten. Um sämtliche Features des Spiels zu Gesicht zu bekommen, muss man aber mehrmals eines der Ziele erreichen. Das klingt alles sehr abwechslungsreich und spielt sich prima, wir freuen uns schon auf die nächste Runde. ■

VORSCHAU CIVILIZATION

Genre:	Strategie
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Firaxis
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.firaxis.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Liebenswert aufgemachte Strategie mit Suchtpotenzial, die auch Genre-Neulingen entgegenkommt – sehr vielversprechend!



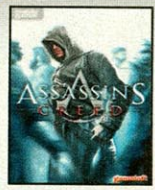
TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: **AGA + Code**
an 85999*
Beispiel: AGA 058

www.mobileunlimited.de



GAME-CODE: 115



GAME-CODE: 068



GAME-CODE: 060



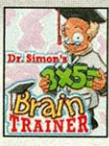
GAME-CODE: 058



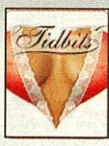
GAME-CODE: 124



GAME-CODE: 134



GAME-CODE: 019



GAME-CODE: 080



GAME-CODE: 021



GAME-CODE: 051



GAME-CODE: 024



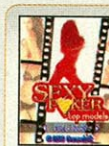
GAME-CODE: 009



GAME-CODE: 056



GAME-CODE: 078



GAME-CODE: 032



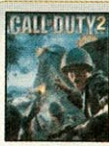
GAME-CODE: 077



GAME-CODE: 008



GAME-CODE: 002



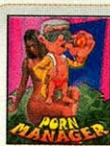
GAME-CODE: 013



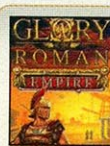
GAME-CODE: 114



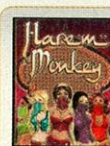
GAME-CODE: 037



GAME-CODE: 036



GAME-CODE: 022

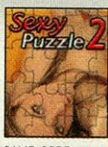


GAME-CODE: 126



GAME-CODE: 131

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: 082



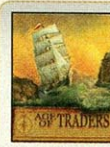
GAME-CODE: 074



GAME-CODE: 066



GAME-CODE: 079



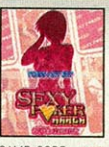
GAME-CODE: 003



GAME-CODE: 029



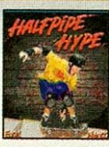
GAME-CODE: 045



GAME-CODE: 135



GAME-CODE: 063



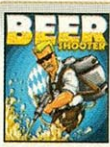
GAME-CODE: 025



GAME-CODE: 118



GAME-CODE: 054



GAME-CODE: 007



GAME-CODE: 039



GAME-CODE: 055



GAME-CODE: 030



GAME-CODE: 042



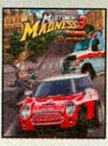
GAME-CODE: 059



GAME-CODE: 033



GAME-CODE: 132



GAME-CODE: 064



GAME-CODE: 011



GAME-CODE: 075



GAME-CODE: 047



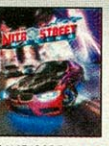
GAME-CODE: 038



GAME-CODE: 088



GAME-CODE: 081



GAME-CODE: 133



GAME-CODE: 017



GAME-CODE: 028



GAME-CODE: 043



GAME-CODE: 018



GAME-CODE: 119



GAME-CODE: 010



GAME-CODE: 044



GAME-CODE: 067



GAME-CODE: 140



GAME-CODE: 052



GAME-CODE: 034



GAME-CODE: 053



GAME-CODE: 083



GAME-CODE: 040



GAME-CODE: 016



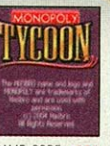
GAME-CODE: 076



GAME-CODE: 062



GAME-CODE: 015



GAME-CODE: 070



GAME-CODE: 084



GAME-CODE: 050



GAME-CODE: 031



GAME-CODE: 004

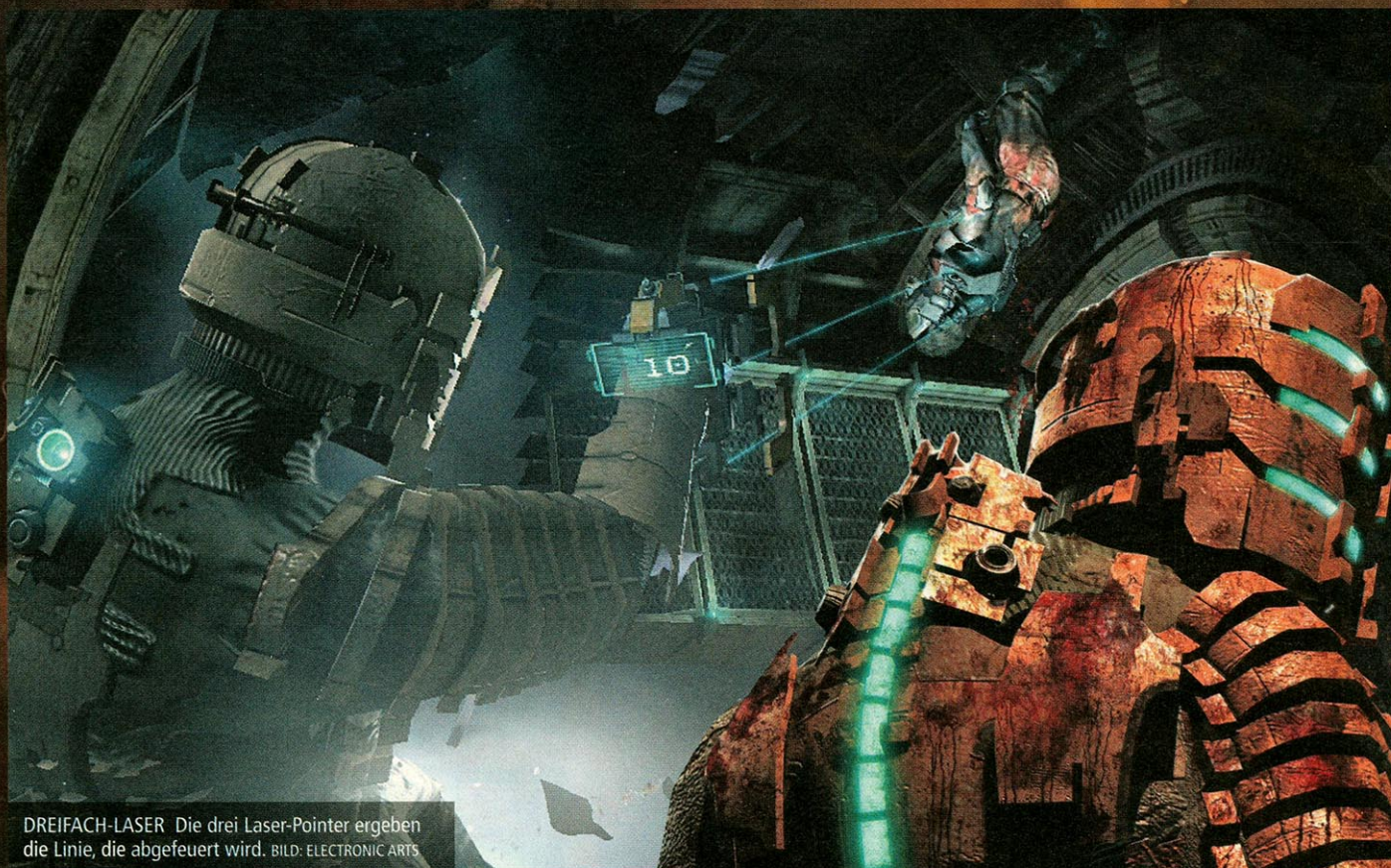


GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!



DREIFACH-LASER Die drei Laser-Pointer ergeben die Linie, die abgefeuert wird. BILD: ELECTRONIC ARTS

Fakten

- Das komplette Spiel handelt auf einer Raumstation
- Begleitende Comics und andere Medien geplant
- Spielerisch stark an Resident Evil 4 (dt.) angelehnt
- Von den Machern von Der Pate und James Bond: Liebesgrüße aus Moskau

Dead Space

Der Weltraum.
Unendliche Weiten
und jede Menge
übel gelaunte Aliens!

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR



Ob Sie's glauben oder nicht, es gab eine Zeit, in der Alien-Filme noch richtig geschockt haben. Während heutige Abkömmlinge des Genres fast schon pures Unterhaltungskino sind, war die Spannung in einem Film wie *Alien* kaum zu ertragen. In dieser Tradition möchte EA mit *Dead Space* Spieler in aller Welt in Angst und Schrecken versetzen. Ein gewagtes Projekt, schließlich haben die beiden Platzhirsche *Resident Evil* und *Silent Hill* treue Fangemeinden, da wird sich ein Neuankömmling schwer tun. Großer Pluspunkt dürfte

»Unabhängig vom Härtegrad ist das Spielprinzip erstaunlich ausgeklügelt.«

HASCH MICH Hat ein Alien erst einmal zugepackt, wird man es nur schwer wieder los und Schmerzen sind garantiert. BILD: ELECTRONIC ARTS



GIGANTISCH Raumschiff-Motoren sind „etwas“ größer dimensioniert, als Redakteure das von ihren Kleinwagen gewohnt sind. BILD: ELECTRONIC ARTS



DEFTIG Wenn Isaac zum Schlag ausholt, dann fliegen die Fetzen und jede Menge roter Lebenssaft. BILD: ELECTRONIC ARTS

das (zumindest im Videospielbereich) noch nicht völlig abgenutzte Setting sein, denn ein *Resident Evil* im Weltraum gab's noch nicht.

MONSTER UND MECHANIKER

Isaac Clarke, Hauptdarsteller von EAs Horror-Schocker, wäre wohl besser beraten gewesen, hätte er sich an diesem Tag einfach krank gemeldet. Doch das Schicksal setzt ihn in ein Raumschiff mit Kurs auf die USG Ishimura, ein gigantisches Minenschiff, das ganze Teile von Planeten abspaltet und diese um ihre Bodenschätze erleichtert. Dessen Crew meldet sich nicht mehr und die Maschinen sind zum Stillstand gekommen. Isaac ist aber nicht etwa der Kopf einer Spezialeinheit oder die

Reinkarnation von John Rambo, sondern ein einfacher Mechaniker, der die Motoren des Raumschiffs wieder anschmeißen soll. Doch seine handwerklichen Fähigkeiten wird er nach Ankunft auf der Ishimura erst einmal nicht brauchen, denn dort regiert das Chaos.

SCHRAUBENSCHLÜSSEL ALS LEBENSRETTER

Ein dem Planeten entrissener Erdbatzen enthielt nämlich mehr als die üblichen Erze und Gesteine – eine fremde Alienrasse, die spontan die Mannschaft dezimiert und nun auch für Isaac zur tödlichen Bedrohung wird. Glücklicherweise sind Mechaniker der fernen Zukunft nicht mehr bloß mit Schraubenschlüsseln und Akku-Bohrer ausgestattet, sondern führen Werkzeug mit sich, für das man eigentlich einen Waffenschein bräuchte. Wir wissen zwar auch nicht so genau, welchen Zweck

Isaacs Standardwerkzeug ursprünglich erfüllt, stellen aber schon nach den ersten Metern im Spiel fest, dass sich Aliens mit langen Armen und Beinen damit hervorragend zerlegen lassen. Das klingt brutal, sieht brutal aus und ist in Bewegung noch brutaler, als man denkt. Wenn ein Spiel das Abtrennen von Körperteilen als Grundstein für sein Gameplay beinhaltet, dann horchen vermutlich schon die ersten Sittenwächter auf und wir sind gespannt, wie die deutsche USK Ende nächsten Jahres reagieren wird, wenn das fertige Spiel dort vorgelegt wird. Unabhängig vom Härtegrad der Darstellung ist das Spielprinzip in der Praxis erstaunlich ausgeklügelt. Die Aliens, die sich Isaac in den Weg stellen, sehen abstoßend aus und das liegt vor allem an deren langen und zahlreichen Extremitäten. Wer einfach nur drauflos ballert, wird zwar ebenfalls den einen oder anderen Gegner, aber eben auch



Gute Idee!

Inspiration ist alles bei der Erschaffung eines neuen Videospiels. Die wörtliche Übersetzung lautet übrigens nicht Diebstahl, sondern Eingebung. Nur damit das mal geklärt ist.



ALIEN

Ridley Scotts Film von 1979 ist ein Meilenstein des Horror-Genres, auch wenn James Cameron mit der Fortsetzung Aliens den unterhaltsameren Film gemacht hat. Doch während dort knallharte Marines durch Horden von garstigen Aliens ballern, sorgt im Original die Hilflosigkeit der Mannschaft für jede Menge Spannung. Nach einer Weile ist Ripley (Sigourney Weaver) auf sich allein gestellt und genau diese Isolation soll auch beim Spieler von Dead Space für Gänsehaut und Panikausbrüche sorgen.

RESIDENT EVIL

Keine Frage, schon allein die Schulterperspektive macht deutlich, dass sich die Entwickler von Dead Space klar an Capcoms Meilenstein Resident Evil 4 orientieren. Capcom hat sich im Verlauf der Reihe schon eine Menge abgefahrener Handlungsorte einfallen lassen und strebt mit dem fünften Teil einen noch krasserem Tapetenwechsel an, im Weltall aber haben wir noch nie gegen die Umbrella Corporation gekämpft.

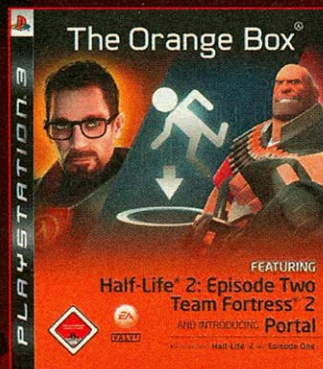
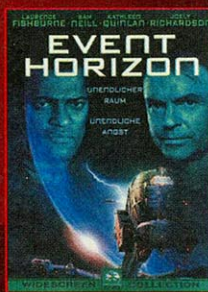


SILENT HILL

Konamis Gegenstück zu Resident Evil ist zwar beileibe nicht so erfolgreich wie das Original, gilt dafür aber bei Fans und Kritikern als das erwachsenere Spiel. Subtile Spannung, verstörende Bilder und wahrlich kranke Musik machen aus Silent Hill eine Spielerfahrung der etwas anderen Art. Im Direktvergleich dürfte Dead Space näher an Resident Evil liegen, der Einfluss von Silent Hill hält sich in Grenzen.

EVENT HORIZON

Zwei Jahre nach seinem Trash-Hit Mortal Kombat schuf ausgerechnet Paul W.S. Anderson einen kleinen Klassiker des Science-Fiction-Genres. Event Horizon verfügt nicht nur über namhafte Stars wie Laurence Fishburne (Matrix) und Sam Neill (Jurassic Park), sondern auch über ein grandioses Design. Der spannende Schocker ist cleverer, als man vom Regisseur erwarten würde, und nach so platten Machwerken wie Resident Evil und Alien vs. Predator umso überraschender. Auch wenn das Design der Umgebungen von Dead Space weniger originell wirkt – der Einfluss des Films ist überdeutlich spürbar.



HALF-LIFE 2

PlayStation-3-Besitzer müssen wieder einmal mehr Geduld aufbringen, die Orange Box kommt erst im Januar. Dann aber sollten alle Spieler zuschlagen: Nicht nur die Genre-Fans, nicht nur Kenner des Vorgängers, alle Spieler. Denn Half-Life 2 ist nicht weniger als ein Meilenstein und eines der besten Spiele der letzten zehn Jahre. Das liegt nicht zuletzt an der Gravity Gun, die in Dead Space in ähnlicher Form auftaucht und im Zusammenspiel mit der ausgeklügelten Physik für jede Menge Überraschungsmomente sorgt.

OBACHT Dieser Gegnertyp ist nicht ohne Grund so fett. Wer auf den Körper zielt ... BILD: ELECTRONIC ARTS



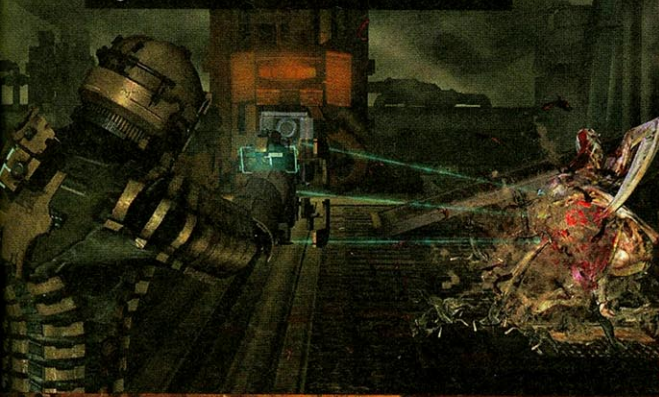
schnell die Munition los. Taktisches Vorgehen ist angesagt. Jeder Gegnertyp hat andere Schwachstellen und hier kommt Isaacs außergewöhnliches Waffenarsenal ins Spiel.

Die drei Ziellaser sind nicht etwa bloß Zierde, sondern zeigen exakt die Linie an, die durchtrennt wird, wenn der Schuss abgefeuert wird. So lassen sich Arme oder Beine ganz gezielt ins Visier nehmen und vom Körper trennen. Soll der Kopf dran glauben, schaltet man die Waffen vom senkrechten in den waagerechten Zielfokus und schon stehen die Trefferchancen viel besser. Bevor man nun aber hingeht und fröhlich Alien-Extremitäten im Raum verteilt, sucht man sich am besten direkt die richtige Schwachstelle aus und erledigt das keifende Viech mit so wenig Munitionsaufwand wie möglich.

„INSPIRATION“

Hat man dieses Gameplay-Feature erst einmal verdaut, freut man sich schon über die nächsten guten Einfälle (oder geklauten Ideen) der Entwickler. So kann Isaac mit

SAUERER! ... wird zwar mit einem zerplatzenden Gegner „belohnt“, doch ... BILD: ELECTRONIC ARTS



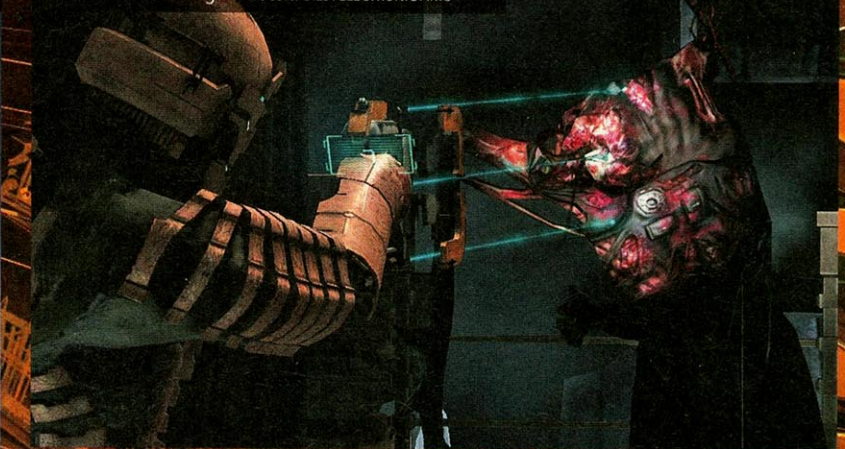
NERVIGE VIECHER ... zahlreiche kleine Gegner schlüpfen aus den Überresten. BILD: ELECTRONIC ARTS



ABGEHOHEN Die Passagen in Schwerelosigkeit sind fantastisch. BILD: ELECTRONIC ARTS



ZIELWASSER Noch ein wenig weiter nach links gezielt und der zweite Arm geht flöten. BILD: ELECTRONIC ARTS



LAUTLOS IM WELTALL

Prachtfeature des Spiels ist aber ein ganz anderes. Die Alien-Werbezeile „Im Weltall hört dich niemand schreien!“ wird in Levelteilen unter Beweis gestellt, in denen Isaac mit Schwerelosigkeit konfrontiert wird. Dank seiner Magnetstiefel bewegt er sich zwar langsamer, aber immer noch sicher. Doch sobald etwas im Weg liegt, visiert man kurzerhand die gewünschte Stelle an der Wand oder Decke an und geht auf Knopfdruck in den Gleitflug zum Ziel. Dort angekommen, verankert sich Isaac mit seinen Stiefeln und schon läuft er an der Decke entlang. Das sieht nicht nur ziemlich cool aus, sondern eröffnet auch völlig neue Möglichkeiten. Besonders hervorzuheben ist aber das Sounddesign, das sämtliche Lärmquellen abdumft und dadurch eine sehr beklemmende Atmosphäre schafft.

NEUE MARKE

Ob das Projekt *Dead Space* nun Erfolg haben wird oder nicht – wir zollen EA größten Respekt für ihren Mut. Die Ent-

wickler haben sich jedenfalls mächtig ins Zeug gelegt und eine vielversprechende Demo auf die Beine gestellt. Wir haben uns beim Spielen mehr als nur einmal derbe erschreckt und uns von der Gruselatmosphäre anstecken lassen. Die vielleicht beste Beschreibung des Spiels stand übrigens auf dem Poster, das die Eingangstür zum Präsentationsraum schmückte: „You are so fucked“, stand dort auf einem ansonsten fast komplett schwarzen Plakat. Deftig formuliert und nicht gerade feingeistig, aber passend! ■

VORSCHAU

DEAD SPACE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1
Termin:	2008
Web:	www.eagames.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Nervengeretzende und blutige Spannung im Weltall mit coolen Ideen – nichts für Kinderhände, aber vielversprechend für erwachsene Zucker.



DICKER BROCKEN Mit vereinten Kräften sind solche respekt-einflößenden Monstren durchaus bezwingbar. BILD: CODEMASTERS

Fakten

- Basiert auf der griechischen Sage
- Götter-Belohnungen statt Erfahrungspunkte
- Sehr schlaue, minimal-invasive Menüführung
- Party-Mitglieder schalten Geheimnisse frei
- Selbst entwickelte, starke Grafik-Engine

Rise of the Argonauts

Heldenhafte Rettungsmission: Auf der Suche nach dem Goldenen Vlies legt sich König Jason mit Menschen, Monstern und Göttern an.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT/ MAIK BÜTEFÜR

Was passiert, wenn Sie auf der Straße jemandem eins mit dem Hammer überziehen? Ihr Opfer fällt mehr oder weniger benebelt um. Wie sieht die Nummer in einem Video- beziehungsweise Rollenspiel aus? Sie hauen ein halbes Dutzend Mal zu – und wenn Sie Glück haben, treffen Sie den Gegner öfter und nachhaltiger als er Sie. Der Grund:

„Konsolen-Rollenspiele schleppen viel zu viele Altlasten der Rollenspiele mit, die man mit Papier, Würfel und Bleistift spielt.“ Das sagt Ed Del Castillo, Chef von Liquid Entertainment, wo derzeit das Action-Rollenspiel *Rise of the Argonauts* entwickelt wird. Und Ed ist noch lange nicht fertig: „Wie oft geht ihr in einen

Kinofilm, weil es heißt: Der Held feuert an sieben Schauplätzen 20 Waffen auf 30 unterschiedliche Gegner ab? Niemals. Stattdessen ist von einem Drama, einer Komödie oder einem Actionfilm die Rede. Warum vermarktet die Spielindustrie ihre Werke dann immer noch wie Waschmittel? Statt ‚Jetzt mit neuem

» Warum vermarkten wir Spiele immer noch wie Waschmittel? «

Bleichmittel!‘ schreiben die Hersteller ‚Jetzt mit Editor!‘ oder ‚Jetzt mit noch mehr Waffen!‘“ Starke Worte. Doch die kann sich Ed Del Castillo erlauben, denn er arbeitet schon seit 1992 in der Spielebranche, unter anderem als Produzent diverser Titel der Echtzeit-Strategie-Reihe *Command & Conquer*.

DER RETTENDE STROHHALM

Storytechnisch greift *Rise of the Argonauts* auf die Geschichte um König Jason zurück, der mit den Argonauten auf der Suche nach dem Goldenen Vlies ist. Frei nach der griechischen Mythologie suchen Sie als Jason nach dem kostbaren Gegenstand, der Ihre einzige Chance ist, Ihre tote Verlobte ins Leben zurückzubringen. Ihre Geliebte wurde nämlich am Tag der geplanten Hochzeit von einem Attentäter getötet. Mit diesen Szenen

beginnt auch Ed Del Castillos Vorführung: Jason schnappt sich auf der Jagd nach dem Mörder Speer, Schwert, Schild und Streitkolben und verfolgt den Übeltäter quer durch den königlichen Palast. Dabei fällt auf: Alle Waffen, die Jason dabei hat, trägt er auch am Körper – einen Rucksack mit einem Dutzend Waffen und



GEFÄHRLICHE ÜBERMACHT Obwohl Jason hier zahlenmäßig unterlegen ist, reicht nur eine geschickt ausgeführte Attacke aus, um einen Feind zu töten. BILD: CODEMASTERS



GRIECHISCHE PARTY Jason ist mit seinen Argonauten auf der Suche nach dem Goldenen Vlies. BILD: CODEMASTERS



TRAGISCH Dieser finstere Attentäter tötet Jasons Braut ausgerechnet am Tag der Hochzeit. BILD: CODEMASTERS

Schilden müssen Sie lange suchen. Das hat den Vorteil, dass Sie auch dann Ihr superschmuckes Schwert sehen, wenn Sie gerade mit dem Speer einen Gegner an die Wand pinnen. Finden Sie eine neue Waffe, erscheint ein störungsarmes Fenster, in dem der Neuzugang mit der derzeit ausgerüsteten Waffe verglichen wird. Nachdem Sie entschieden haben, welche Sie schwingen wollen, verschwindet die andere automatisch in einem Waffenlager auf der Argo – Ihrem Schiff und schwimmenden Hauptquartier, mit dem Sie das Mittelmeer bereisen und zahlreiche Inseln besuchen.

HELDEN WIE WIR

Ebenfalls an Bord: die Argonauten, Jasons heldenhafte Gefährten, die ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen. So greift Herkules einen riesigen Stier bei den Hörnern und gibt Jason so die Gelegen-

heit, dem Monster eins überzubraten. Neben solchen Gruppenattacken ist Jason allerdings auch mehr als genug auf sich allein gestellt: Sein Schild pariert automatisch gegnerische Angriffe, allerdings nur, wenn die Gegner sich nicht auf seinen Waffenarm konzentrieren. Richtiges Positionieren ist also Trumpf. Für den Kampf müssen Sie allerdings keine komplexen Kombinationen auswendig lernen – stattdessen ist gutes Timing der einzelnen Attacken angesagt. „Wir wollen, dass ihr das Spiel nach einer Woche Pause nicht von vorne anfangen müsst, weil ihr alle Kombos vergessen habt“, erklärt Ed Del Castillo. Auf der Argo warten übrigens nicht nur Ihre Schätze, Trophäen und Gefährten, sondern auch vier Priester, die den Göttern Apollon, Athene, Ares und Hermes dienen. Sie verleihen Ihnen neue Talente und Fähigkeiten, denn rollenspieltypische Erfahrungspunkte gibt es keine.

Stattdessen gewinnen Sie durch Ihre Worte und Taten die Gunst eines Gottes: Ares freut sich zum Beispiel über aggressives, Athene über taktisches Vorgehen. Das bedeutet auch, dass Gespräche und Entscheidungen das banal-platte Gut-Böse-Schema anderer Titel hinter sich lassen und deutlich nuancierter ablaufen – noch eine gute Idee. ■



VORSCHAU

RISE OF THE ARGONAUTS

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Liquid Entertainment
Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1
Termin:	2008
Web:	www.riseoftheargonauts.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Rise of the Argonauts wirft viele Design-Konventionen erfolgreich über Bord – und sieht obendrein sehr lecker aus.



DECKUNG Gegner können als Schutzschild benutzt werden. BILD: CODEMASTERS



PACKEND Die Action kann sich durchaus sehen lassen. BILD: CODEMASTERS



FANTASY Ein Düsenzeppelin fliegt vor dem eingestürzten Chrysler-Gebäude umher. BILD: CODEMASTERS

Fakten

- Held kein Soldat, sondern Bauarbeiter
- Viel Action, wenig Puzzles
- Lineare, stark geskriptete Levels
- Authentische und verbesserte WW2-Waffen
- Nutzt die Unreal Engine 3

Turning Point: Fall of Liberty

Stoppen Sie die Nazi-Invasion in die USA!

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Vom Tellerwäscher zum Millionär – solche Karrieren gibt es nur in den USA. Genauso muss sich Dan Carson fühlen, der in *Turning Point: Fall of Liberty* vom Bauarbeiter zum Widerstandskämpfer wird. Die Geschichte des Ego-Shooters ist durchaus kreativ: Winston Churchill besucht 1931 die USA und wird in New York von einem Taxi angefahren. Anders als in der uns bekannten Geschichte stirbt der Staatsmann jedoch und macht damit den Weg für die Nazis frei, die im Handstreich ganz Europa erobern und nun einen Angriff auf die USA planen.

AUF SIE MIT GEBRÜLL

Bei einem Besuch des Entwicklungsstudios Spark Unlimited konnten wir die Geschehnisse Dan Carsons lenken, der auf seiner Baustelle in New York Zeuge der deutschen Invasion wird. Wir balancieren über Gerüste, klettern Leitern hinab und fahren mit einem Lastenaufzug auf die Dachterrasse eines Hotels herunter, wo schon etliche feindliche Fallschirmjäger auf uns warten. Mit einer unterwegs

aufgelesenen Waffe machen wir kurzen Prozess mit den Schergen. Stehen wir nahe genug an einem Gegner, erledigen wir ihn mit einer Spezialattacke oder machen ihn zum lebenden Schutzschild, was seine Nazi-Kameraden allerdings

»Die Nazis starten den Angriff auf die USA!«

nicht besonders beeindruckt. Wir fliehen durch das brennende Hotel, löschen mit einer Sprinkleranlage ein Feuer, das uns den Weg versperrt, und finden uns hinter einer Barrikade vor dem stark angeschlagenen Chrysler-Gebäude in Manhattan wieder. Merkwürdig: Die Deutschen greifen erst an, nachdem wir uns eine Waffe besorgt haben – davor haben unsere Kollegen in den Flakstellungen nichts zu tun.

HAUPTSTADT-GESCHICHTEN

Neben New York steht ein Abstecher nach Washington auf Dan Carsons Besuchsprogramm. Wir werden Zeuge,

wie ein Nazi-Trupp ein paar Amerikaner auf der Stelle exekutiert, weil sie den Schlupfwinkel von Dan und seinen Freunden nicht verraten wollen. Wir nehmen sie daraufhin unter Beschuss, was die Deutschen mit dem Herbeirufen zweier Panzer beantworten, die ihrerseits unsere Wohnung aufs Korn nehmen. Sieht sicher gut aus, doch wäre es nicht schneller gegangen, direkt unser Haus zu stürmen? *Turning Point's* letztes Kapitel führt Sie nach England, doch das bekamen wir genauso wenig zu sehen wie die Mehrspieler-Modi. Schade eigentlich, denn das Gezeigte hatte durchaus Potenzial. ■



VORSCHAU

TURNING POINT

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Spark Unlimited
Spieler:	Noch nicht bekannt
Termin:	8. Februar 2008
Web:	www.codemasters.de/turningpoint

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die Geschichte ist toll – doch die Designer versäumen, sie stärker ins Spiel einzubauen. Auch einige Bugs müssen noch beseitigt werden.

DaWirk!

Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste
Version Ihres Lieblingsspiels!

GAMES AKTUELL

Alle Systeme - Alle Versionen - Ein Magazin





KEINE JUGENDFREIGABE!

SEGAS „AB 18“-LINE-UP FÜRS KOMMENDE JAHR

REMINISZENZ Für die Schlachten ließ man sich unter anderem von der Ringe-Trilogie, 300 und Braveheart inspirieren. BILD: SEGA

Fakten

- Blutiges Special-Move-System
- Nicht geskriptete Massenschlachten
- Bis zu 1.000 Krieger auf dem Schirm
- 3 frei begehbare Inseln

Viking Battle for Asgard



Fans nordischer Mythologie sollten schon mal die Schwerter und Streitäxte zücken.

AUTOR: TONI OPL

Viking: Battle for Asgard versetzt den Spieler mitten hinein in ein düsteres Abenteuer um alte Legenden, zornige Götter und einen tapferen Krieger. Weil sich Göttin Hel gegen Odin höchstpersönlich aufgelehnt hat, wird sie aus Asgard, dem Reich der Unsterblichen, vertrieben. Nun sehnt sie sich nach Rache, überfällt und versklavt Midgard, die Welt der Menschen. Ihr Ziel: Das Herausbeschwören der apokalyptischen Schlacht Ragnarök, welche Asgard und

die Götter vernichten wird. Odins Tochter Freya erhält den Auftrag, Hel zu stoppen und das düstere Schicksal abzuwenden. Der innerlich zerrissene Krieger Skarin soll ihr dabei helfen ...

Der Spielablauf selbst ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Im ersten Teil können Sie in Gestalt von Skarin die Welt frei erkunden, sich mit zahlreichen NPCs unterhalten und deren Quests annehmen. Dabei steht es Ihnen zumeist frei, ob Sie sich heimlich ins feindliche Lager schleichen wollen, um erst einmal Informationen über die Gegner zu sammeln, oder gleich eine Of-

fensive starten. Letzteres macht allerdings erst dann Sinn, wenn Sie genügend Verbündete rekrutiert haben und über entsprechendes Belagerungsgerät wie etwa einen Rammbock verfügen. Es stehen also sowohl Stealth- als auch Action-Elemente auf dem Programm. Darüber hinaus erwerben Sie in einer Trainingsarena neue Kampf-Skills, stellen sich übergroßen Zwischengegnern und erobern das Land Stück für Stück von der Legion zurück.

Hat man selbst ganze Horden von Wikingern um sich geschart, zieht man mit Skarin am Ende jedes Kapitels in eine gigantische Massenschlacht. Dabei können wir unsere Einheiten zwar nicht befehligen, aber mit allerlei Zaubersprüchen buffen und an beliebiger Stelle in den Kampf eingreifen. Champions (besonders harte und große Brocken) sowie Schamanen, welche für feindlichen Truppennachschub sorgen, stellen primäre Angriffsziele dar. Mit entsprechend guten Leistungen sind wir

später sogar in der Lage, Drachen zu zähmen und als Luftunterstützung herbeizurufen. Insgesamt wird es sechs dieser in mehreren Etappen ablaufenden und an keiner Stelle geskripteten Massen-Showdowns geben. ■

BLUTVERSCHMIERT Mit seinen scharfen Klingen kann Skarin seine Gegner sogar in zwei Hälften teilen. BILD: SEGA

VORSCHAU

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Creative Assembly
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2008
Web:	www.creative-assembly.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Viking macht mit einer Gameplay-Mixtur aus GTA, Dynasty Warriors und God of War einen höchst vielversprechenden Eindruck.



The Club

Temporeicher Shooter-Rennspiel-Mix der Project-Gotham-Macher

PURE HEKTIK: Abschüsse in schneller Folge erhöhen den Multiplikator und geben einen Zeitbonus. BILD: SEGA



HEADSHOT: Versteckt sich der Gegner hinter seinem Schild, schießen wir durchs Guckfenster. BILD: SEGA



Fakten

- 8 spielbare Charaktere
- 8 Locations
- 8 Multiplayer-Modi für bis zu 8 Spieler
- 18 Waffentypen

AUTOR: TONI OPL

Bizarre Creations wagen den Wechsel vom ambitionierten Rennspiel zum reinrassigen Ballerspiel. Allerdings ist in dem bleihaltigen Run&Gun-Titel Geschwindigkeit mindestens genauso wichtig wie Treffsicherheit. Das Gameplay lässt sich treffend mit einem Lightgun-Shooter vergleichen. Denken Sie sich einfach die Plastiknarre weg und eine Schulterperspektive samt völliger Bewegungsfreiheit dazu und Sie wissen, worum es geht. Sie spürten mit einem von acht wählbaren Charakteren durch feindbevölkerte Gefängnisflure, Lagerhäuser und Fabrikhallen. Dabei gilt es zum einen, den Levelausgang so schnell wie möglich zu erreichen. Zum anderen müssen unterwegs möglichst viele Gegner möglichst spektakulär über den Haufen geschossen werden.

Kill-Combos, gezielte Querschläger, Headshots, Akrobatikeinlagen sowie Frags unter Zuhilfenahme von Explosivfässern geben massig Bonuspunkte. Speed-Runner und Perfektionisten lernen also alle Feindpositionen auswendig und wissen genau, welche Waffe in welcher Situation die meisten Punkte bringt. Weitere Spielmodi wie eine Belagerungsvariante, in der man eine Stellung gegen Horden heranrückender Schergen verteidigen muss, sind ebenfalls mit an Bord. ■



VORSCHAU THE CLUB

Genre: Action
Hersteller: Sega
Entwickler: Bizarre Creations
Spieler: 1-8
Termin: 1. Quartal 2008
Web: www.bizarrecreations.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

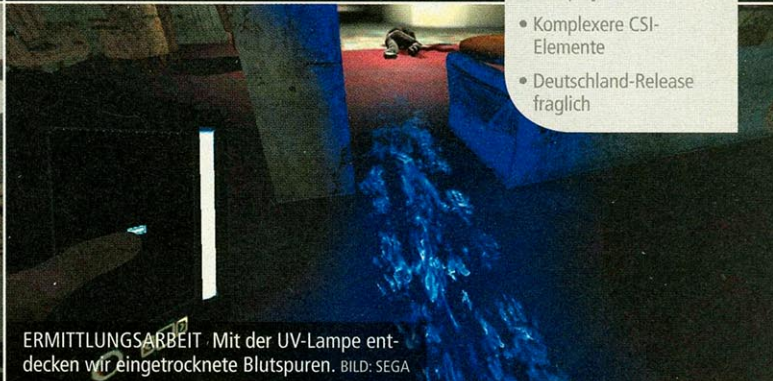
Ein grafisches Feuerwerk sollte man sich von The Club nicht erwarten, das tempo- und actionreiche Spielprinzip ist jedoch erfrischend anders.

Condemned 2

Die Fortsetzung erscheint 2008 auch für PlayStation 3.

Fakten

- Stark erweitertes Kampfsystem
- Komplexere CSI-Elemente
- Deutschland-Release fraglich



ERMITTLUNGSARBEIT: Mit der UV-Lampe entdecken wir eingetrocknete Blutspuren. BILD: SEGA



ZWECKENTFREMDET: Heizungsrohre, Holzlatten und Blechschilder lassen sich von den Wänden reißen und als Waffe missbrauchen. BILD: SEGA

AUTOR: TONI OPL

Das Sequel setzt etwa ein Jahr nach den Geschehnissen des Originals ein. Den Protagonisten Ethan Thomas hat es vollkommen aus der Spur geworfen. Der ehemalige Ermittler der Serial Crimes Unit, kurz SCU, ist mächtig angepisst und desillusioniert. Vergeblich versucht er, eine Erklärung für all seine bizarren Erlebnisse zu finden. Dennoch wird er wieder von seiner alten Einheit angeheuert, um neue rätselhafte Serienmorde und eine weitere Welle ausufernder Gewalt in der Stadt aufzuklären. Dabei hat Ethan diesmal gleich an drei Fronten zu kämpfen: Mit seinen inneren Dämonen, mit seinem ruinierten Ruf bei der SCU und mit den grausamen Gestalten, die sich ihm in den Weg stellen.

Das erweiterte Kampfsystem ist dynamisch, durch die Ego-Perspektive ungeheuer direkt und bietet nun auch die Möglichkeit, Combos auszuführen, Ellbogenschläge und Kicks auszuheilen, Glasflaschen, Ziegelsteine und leergeschossene Schießeisen auf die Gegner zu werfen und die Umgebung in besonders brutale Finishing-Moves einzubeziehen. Darüber hinaus hat Monolith auch das Forensik-System stark erweitert. Der Spieler muss diesmal selbst verschiedenste Hinweise zu Herkunft und Todesart der Opfer finden. ■



VORSCHAU CONDEMNED 2

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Sega
Entwickler: Monolith
Spieler: 1-2
Termin: 2008
Web: <http://condemned2.sega-europe.com>

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Atmosphärisch, beklemmend, cool, düster, ekelhaft, furchteinflößend, gruselig und höllisch brutal – ein gefundenes Fressen für Horror-Fans.

Alone in the Dark

Neuer Ansatz, altes System: Ataris Grusel-Abenteuer erscheint auch für die PS2!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Fakten

- Das PS3-Original wird von Eden Games entwickelt.
- Die PS2-Fassung kommt von den Machern der *Obscure*-Serie.
- Je nach Situation Ego- oder Third-Person-Perspektive
- Feuer als wichtiges Gameplay-Element
- Alkoholspray mit Doppelfunktion (Desinfizieren/Flammenwerfer)

Als einziger Verlag Deutschlands besuchten wir Ende November das wunderschöne Lille im Norden Frankreichs, um dort einen ausführlichen Blick hinter die Kulissen von *Alone in the Dark* zu werfen. Während Eden Games in Lyon unter Hochdruck an den PS3- und Xbox-360-Versionen des Spiels arbeitet, wurde die Entwicklung der PS2- und Wii-Fassungen an die Kollegen von Hydravision abgegeben. Eine nahe liegende Wahl, da diese sich mit ihren zwei Eigenproduktionen *Obscure* und

Obscure II im Horrorbereich bereits einen Namen gemacht haben.

VON DER UNI IN DEN PARK

Und so arbeitet das 30-köpfige Team schon seit längerer Zeit (mehr dazu im Interview!) an alternativen Varianten des Spiels – aufgrund der parallelen Entwicklung und einigen inhaltlichen Änderungen kann man nicht direkt von einer simplen Umsetzung sprechen. Vielmehr erschaffen die Hydravision-Jungs, basierend auf den gleichen Design-Vorlagen, ihr eigenes Spiel. Selbst schon vertonte Zwischensequenzen müssen für

die PS2 neu animiert werden, weil sich die Polygonmodelle der Figuren zu stark von ihren Next-Generation-Gegenstücken unterscheiden. Trotz des ähnlichen Ansatzes stellte die Entwicklung von *Alone in the Dark* eine größere technische Herausforderung dar als bloß eine neue *Obscure*-Episode. Denn während *Obscure II* noch weitgehend auf einem überschaubaren Uni-Gelände spielt, hat sich Atari als Schauplatz für das neue *Alone in the Dark* den gewaltigen Central Park in New York samt näherer Umgebung ausgesucht.

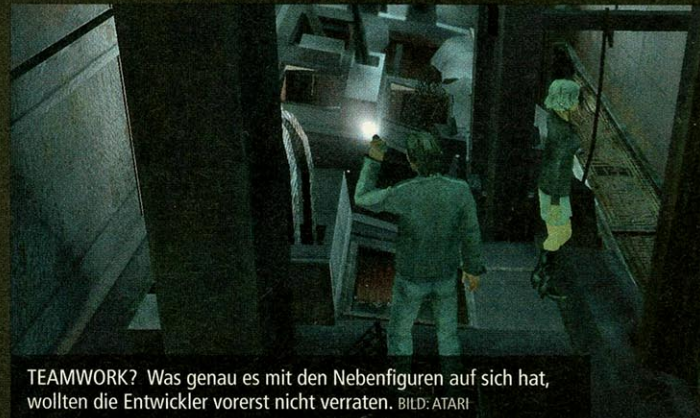
PARALLEL ENTWICKELT

Natürlich bleibt der Spielablauf weitgehend identisch, doch technische Einschränkungen sorgten dafür, dass nicht jedes Gameplay-Detail aus der Next-Gen-Version es auf die PS2 schaffte. Ein Beispiel für eine technisch bedingte Änderung ist die Umsetzung des Feuers: Auf der PlayStation 3 breitet es sich stets individuell der Situation entsprechend aus, was durch einige aufwendige Berechnungen im Hintergrund möglich wird. Auf der PS2 dagegen ist die Ausbreitung des Feuers komplett durch vorgefertigte Programmroutinen vorgegeben. Doch *Alone in the Dark* soll auf der PS2 nicht bloß eine Sparversion werden, sodass die Entwickler einige



IMMER NOCH FIT Was genau hat es mit dem nicht alternden Edward Carnby auf sich? BILD: ATARI

MINI-FLAMMENWERFER Gekämpft wird in der Regel aus der Ego-Perspektive. BILD: ATARI



TEAMWORK? Was genau es mit den Nebenfiguren auf sich hat, wollten die Entwickler vorerst nicht verraten. BILD: ATARI

exklusive Inhalte erschaffen. Es ist ein wenig so, als hätte man zwei Regisseure und Filmcrews das gleiche Drehbuch verfilmen lassen: Die Grundidee ist dieselbe, doch in vielen Details werden sich die Ergebnisse zwangsläufig unterscheiden.

ALLES ANSICHTSSACHE

Legte das erste *Alone in the Dark* vor fünfzehn Jahren mit seinen wechselnden Kameraperspektiven den Grundstein für das gesamte Grusel-Abenteuer-Genre, geht der neueste Teil hier andere Wege. Wo Capcom bei *Resident Evil 4* noch zögerlich eine Über-die-Schulter-Perspektive zum Zielen integrierte, ist *Alone in the Dark* jetzt aus der Ego-Perspektive spielbar. Doch wird das Spiel dadurch nicht zum reinen Ego-Shooter – in vielen Situationen ist es sinnvoller, die Third-Person-Perspektive zu nutzen, in die Sie jederzeit per Knopfdruck schalten können. Manche Abschnitte des Spiels, zum Beispiel Klettereinlagen an Häuserfassaden, sind sogar nur aus der Außenansicht spielbar – die Ego-Perspektive ist nur beim Einsatz von Schusswaffen und dergleichen Pflicht.

DER EWIGE EDWARD

Der Hauptdarsteller des Spiels ist wieder einmal Edward Carnby, obwohl die Handlung in der Gegenwart spielt und frühere Episoden der Serie in den 1920er-Jahren stattfanden – dafür sieht der Detektiv mit dem Spezialgebiet unerklärliche Phänomene doch erstaunlich jugendlich aus. Was es genau mit dieser zeitlichen Ungereimtheit auf sich hat, wird wohl erst das fertige Spiel verraten, denn zur Handlung des Titels wollten uns die Entwickler vorerst noch nichts sagen. Und so spielten wir nach einer kurzen Einführung ohne größeren Zusammenhang zahlreiche Szenen an, um uns zumindest vom eigentlichen Spielablauf einen Eindruck zu verschaffen. Nur eines ist klar: Die Welt bzw. zumindest die Gebäude im

Gebiet des Central Park stürzen in sich zusammen. Bevor Edward die Hintergründe der Katastrophe aufdecken und womöglich die ganze Welt retten kann, muss er daher erst mal sich selbst in Sicherheit bringen. Unterwegs trifft er auf zahlreiche Nebenfiguren, die anfangs ebenso in Not sind und deren genaue Rollen im Gesamtgefüge sich uns noch nicht erschlossen.

DAS HAND-MANAGEMENT

Ein interessanter Gameplay-Ansatz des Spiels ist die klare Trennung zwischen der linken und der rechten Hand – mit

den entsprechenden Schultertasten steuern Sie die zwei unabhängig voneinander und können ganz nach Bedarf benötigte Gegenstände hervorholen oder wegstecken. Eine beliebte Kombination wäre die Pistole rechts mit der Taschenlampe links, eine andere die feurige Mischung aus Alkoholspray und Feuerzeug. Das Spray nimmt im Verlauf des Spiels eine Doppelrolle ein, denn Sie stehen stets vor der Entscheidung, ob sie es als Mini-Flammenwerfer offensiv einsetzen oder es sich doch besser zum Desinfizieren von Wunden nach dem Kampf aufheben.

APOKALYPTISCH Um Edward herum stürzen die Häuser in sich zusammen. BILD: ATARI





KONSTRUKTIVES ZÜNDELN Der brennende Stuhl erweist sich als nützlich. BILD: ATARI



Der wahre Horror

Ein Studiobesuch zu *Alone in the Dark* – klar, dass das gruselig werden kann. Doch darauf waren wir nicht vorbereitet ...

Die meisten Leute sind vertraut mit französischen Spezialitäten wie Froschschenkeln und Schnecken. Doch auch nach einem halben Dutzend Frankreich-Trips gibt es immer wieder Überraschungen auf der Speisekarte. Im Restaurant unserer Wahl stand auf der Tageskarte doch tatsächlich Knochenmark! Und ein ursprünglich aus England stammender Atari-Mitarbeiter war tatsächlich so hart drauf, sich eine Portion zu bestellen und dann mit Genuss zu verdrücken. Unser Foto zeigt ihn kurz vor dieser beachtlichen Leistung! Wir haben's nach seiner Empfehlung dann sogar selbst probiert – das Fazit: Französische Speisen, die im Namen oder der Beschreibung das Wort „moelle“ enthalten, sollten besser gemieden werden!



AUS DER SICHT DES HELDEN

Beim Einsatz des Sprays vor dem Anlegen von Bandagen sehen Sie witzigerweise mit seinen eigenen Augen an Edward hinab und können so Verletzungen gezielt verarzten. Denn wenn er zum Beispiel am Bein verletzt ist, läuft er nur noch langsam und kann keine schweren Gegenstände mehr durch die Gegend tragen. Die gleiche Perspektive kommt zum Einsatz, wenn Sie in Edwards Inventar wühlen – er öffnet einfach seine Jacke und Sie können sich aus den Innentaschen die benötigten Gegenstände herausnehmen. Solche Details sollen den Spieler stärker in Edwards Rolle hineinziehen und das Gefühl minimieren, „nur“ ein Videospiel zu spielen. Eine weitere Maßnahme zu diesem Zweck ist der Verzicht auf sämtliche Bildschirmanzeigen – die einzige Ausnahme ist die aus dem Bild verschwindende Farbe, wenn Edward verletzt wird (zusätzlich hinterlässt er na-

türlich Blutspuren). So gibt es nicht einmal eine Munitionsanzeige für die Pistole – stattdessen müssen Sie das Magazin herausziehen, um die verbleibende Menge an Kugeln zu überprüfen.

GRÜBELN IM DUNKELN

Auch wenn Kämpfe sowie Spring- und Klettereinslagen in teilweise eingestürzten Gebäuden das Spiel actionreicher als die Vorgänger gestalten, ist *Alone in the Dark* immer noch kein reines Actionspiel. Da ist zum Beispiel das Feuer, das nicht nur eine Gefahr für Edwards Leben darstellt, sondern auch zu seinem Vorteil eingesetzt werden kann. An einer Stelle schnappten wir uns zum Beispiel eine Holzabspernung und entzündeten sie an einem brennenden Möbelstück. Ein paar Räume weiter konnten wir damit dann selbst gezielt ein Feuer legen, um uns einen Weg durch eine bis dahin unpassierbare Stelle zu brennen – hinterher mussten wir natürlich erst zum Feuerlöscher greifen. An anderen Stellen tut's auch einfach ein schwerer Gegenstand wie ein Mülleimer, um eine Tür einzuschlagen.

MIT GESCHLOSSENEN AUGEN SIEHT MAN BESSER

Sollten Sie einmal nicht mehr weiterwissen, können Sie Edwards einzige übernatürliche Fähigkeit nutzen: Selbst mit geschlos-

senen Augen sieht er seine Umgebung – und in diesem Blickmodus sind Gegenstände, die ihm beim Lösen eines aktuellen Rätsels nötig sein könnten, farblich hervorgehoben. Sie können Edwards Augen jederzeit mit einem Tastendruck schließen – ein Feature, das zu Beginn des Spiels sehr geschickt eingeführt wird, da sich unser Held erst von einem Niederschlag erholen und an das Umgebungslicht gewöhnen muss. Damit das Bild nicht zu grell wird, müssen Sie alle paar Sekunden „blinzeln“. Das zieht sich aber zum Glück nicht durch den Rest des Spiels; eine witzige Idee, die clever integriert wurde. Das gilt für so manches Detail von *Alone in the Dark*, sodass man auf das fertige Spiel gespannt sein darf – auch in der „kleinen“ Version für die PlayStation 2! Die offiziellen Bilder auf diesen Seiten sind übrigens in einer höheren Auflösung als das Spiel. ■

BLICK NACH UNTEN Selten wurde das Inventar in einem Spiel realistischer umgesetzt. BILD: ATARI



NICHT NACH UNTEN SCHAUEN! Bei Klettereinslagen schaltet das Spiel in die Außenperspektive. BILD: ATARI



VORSCHAU

ALONE IN THE DARK

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Atari
Entwickler: Hydravision/Eden Games
Spieler: 1
Termin: März 2008
Web: www.atari.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Vielversprechender, eher actionlastiger Nachfolger der klassischen Serie, in vielen Details clever modernisiert.



INTERVIEW mit Lionel Fumery

» Mindestens 20 % des Spiels werden sich von der 360-Version abheben.«

Schon ihr letztes Projekt *Obscure II* wurde als einer der letzten großen PlayStation-2-Titel gehandelt, jetzt arbeiten Hydravision an der PS2-Umsetzung von *Alone in the Dark* und wollen die Konsole noch lange nicht abschreiben. Produzent Lionel Fumery stand uns Rede und Antwort zu den Spielen seines Teams.

Die PS3- und Xbox-360-Versionen von *Alone in the Dark* wurden als Erstes angekündigt. Wann habt ihr mit der Entwicklung der PS2- und Wii-Fassungen begonnen?

Wir haben sehr früh im Laufe des Produktionsprozesses angefangen, also zur gleichen Zeit wie die 360-Version. Das war vor fast zwei Jahren. Daher sind die PS2- und Wii-Versionen auch keine simple Umsetzung der 360-Version. Sie sind eine komplett neue Version des Spiels, die von Anfang an geplant war und unterschiedliche Elemente beim Spielablauf, manchmal unterschiedliche Figuren, Monster und Schauplätze bietet.

Wie viel von eurer Version des Spiels ist exklusiv darin enthalten?

Die Story ist natürlich gleich und dreht sich um dieselbe Hauptfigur mit denselben Zielen. Aber es werden sich mindestens

20 % des Spiels sehr deutlich von der 360-Fassung abheben.

Wie muss man sich eure Zusammenarbeit mit Eden Games vorstellen, die die Next-Generation-Versionen des Spiels entwickeln?

Zu Beginn des Projekts haben wir viel mit ihnen zusammengearbeitet, was das Design des Spiels angeht. Natürlich hatten sie schon zwei Jahre an dem Projekt gearbeitet, bevor wir dazukamen. Die Handlung, die Schauplätze und ein großer Teil der Design-Arbeit, was Artworks und die geplante Stimmung des Spiels angeht, waren also schon fertig. Am eigentlichen Gameplay gab es aber noch viel zu tun und wir haben dies natürlich in vielen Meetings mit ihnen diskutiert.

Was werden die größten Unterschiede zwischen der PS2- und Wii-Version werden?

Die werden vor allem die Steuerung betreffen, da wir das Gameplay ziemlich aufwendig an die Wii-Controller angepasst haben.

Welche der beiden Versionen ziehst du persönlich vor?

Ähm ... Für welches Magazin schreibst du noch einmal? (lacht) Ich denke, natürlich ist Wii noch ziemlich neu und ich habe

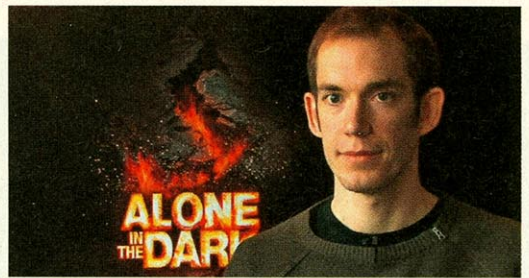
eine Menge Erfahrung mit PlayStation-2-Spielen. Daher würde ich sagen, dass ich für die Ego-Shooter-Sequenzen die PS2-Version vorziehe. Aber ich denke, es wird auch sehr Spaßig, mit der Wii-spezifischen Steuerung zu spielen, die ja auch für solche Aktionen wie beim Einschlagen von Türen oder Autofahren zum Einsatz kommt. Ich denke, es kommt ganz auf den Abschnitt des Spiels an – manche finde ich auf Wii besser, andere auf der PS2. Aber ich glaube, beide werden sehr gut.

Gibt es Verbindungen zwischen der Geschichte der alten *Alone in the Dark*-Spiele und der aktuellen Episode von euch?

Es gibt natürlich einige Gemeinsamkeiten wie etwa die Hauptfigur und einige Gegenstände, aber das neue *Alone in the Dark* wurde daraufhin entwickelt, dass es auch Leute spielen können, die die Vorgänger nicht kennen.

Können wir uns auf ein neues *Obscure* freuen, wenn die Arbeit an *Alone in the Dark* abgeschlossen ist?

Erst werden wir die Entwicklung der Wii-Version von *Obscure II* abschließen, ansonsten ist derzeit noch nichts spruchreif.



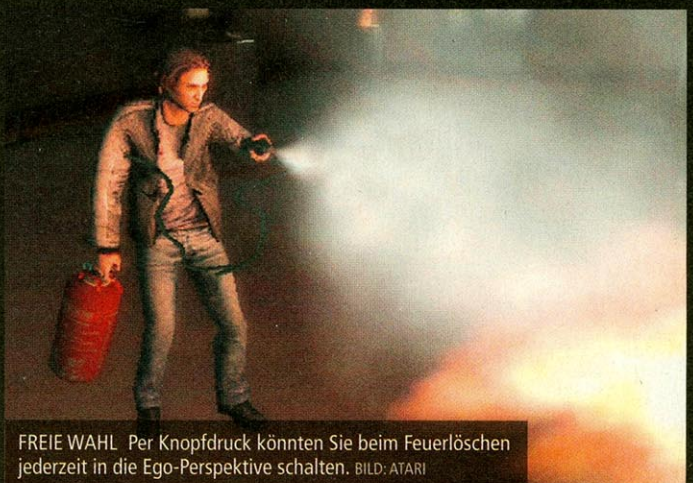
OBSCURE II Hydravisions letztes Spiel war ein Horror-Abenteuer für (bis zu) zwei Spieler. BILD: PLAYZONE



NACHGESCHAUT Wir überprüfen unseren Munitionsvorrat. BILD: ATARI



FREIE WAHL Per Knopfdruck könnten Sie beim Feuerlöschen jederzeit in die Ego-Perspektive schalten. BILD: ATARI





Land in Sicht!

Wer möchte bei diesem Anblick nicht sofort in die Badehose schlüpfen und das kühle Nass genießen? Wie bislang noch kein anderer Titel auf der PlayStation 3 vermochte *Uncharted: Drakes Schicksal* alle Redakteure in versammelter Mannschaft zu beeindrucken. So detaillierte Dschungellandschaften gab's noch nie zu sehen und sind als Beweis zu sehen, zu was die PS3 in der Lage ist. Denn man bedenke: *Uncharted* zählt durchaus noch zu den Titeln der ersten Software-Generation der PS3 – man mag sich gar nicht ausmalen, was wir erst in einigen Jahren an Grafikpracht vorgesetzt bekommen. Vielleicht das Erfreulichste und Beeindruckendste an *Uncharted* und der schicken Grafik ist aber, dass die Entwickler sich dennoch darum bemüht haben, diese Optik möglichst flüssig auf den Bildschirm zu zaubern. Danke, Naughty Dog!



Die kommenden Hits

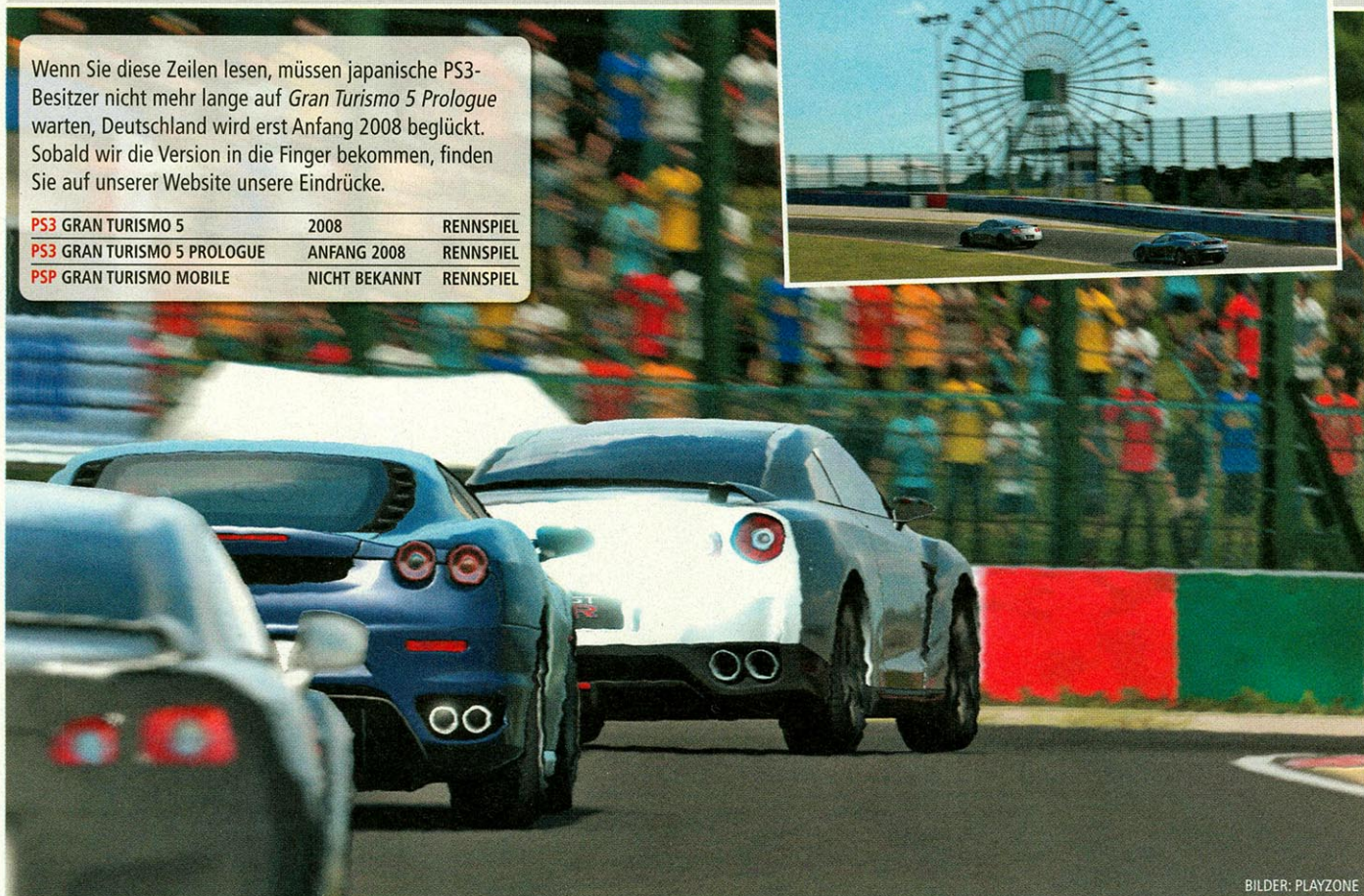
Hier finden Sie die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Wenn Sie diese Zeilen lesen, müssen japanische PS3-Besitzer nicht mehr lange auf *Gran Turismo 5 Prologue* warten, Deutschland wird erst Anfang 2008 beglückt. Sobald wir die Version in die Finger bekommen, finden Sie auf unserer Website unsere Eindrücke.

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



BILDER: PLAYZONE

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Ein neuer Trailer und der Packshot sind alles, was Rockstar zum Jahresende veröffentlicht. Doch bereits in der kommenden *play3* gibt's weitere Neuigkeiten und Bilder.



BILD: ROCKSTAR GAMES

PS3 GRAND THEFT AUTO IV ZWISCHEN FEBRUAR UND APRIL 2008 ACTION

DEVIL MAY CRY |

Hersteller: Capcom

BILD: CAPCOM

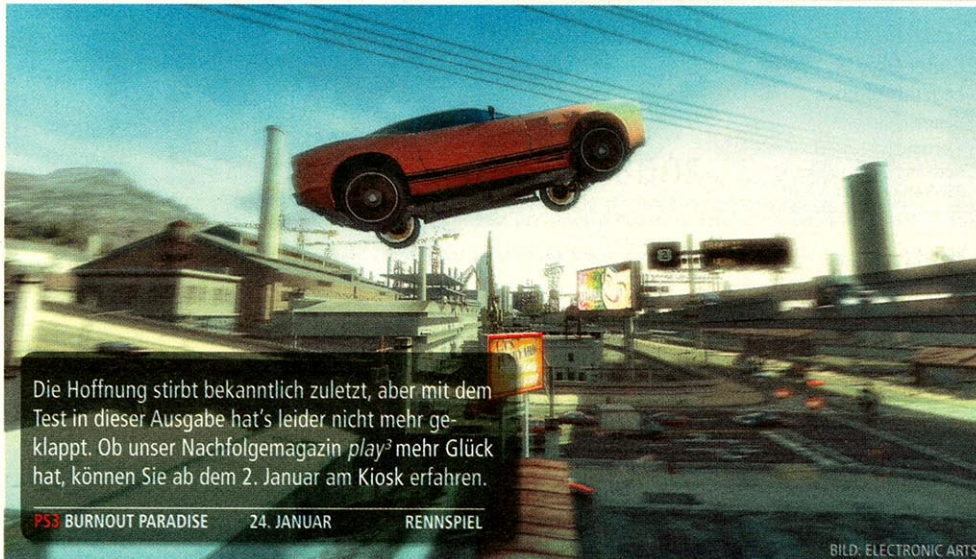
Wenn nicht kurz vor knapp noch eine Verschiebung angekündigt wird, dürften Sie den Test von Dantes viertem Abenteuer bereits in der kommenden *play3* präsentiert bekommen.



PS3 DEVIL MAY CRY 4 JANUAR 2008 ACTION

BURNOUT

Hersteller: Electronic Arts

**METAL GEAR SOLID**

Hersteller: Konami

BILD: KONAMI

Die Verschiebung auf das 2. Quartal 2008 war schnell verdaut, als Konami mit einer spielbaren Version in der Redaktion eintrudelte. Unsere Eindrücke lesen Sie ab Seite 32.

**FINAL FANTASY**

Hersteller: Square-Enix

BILD: PLAYZONE

Frohe Weihnachten! Auf der diesjährigen Jump Festa in Tokio (22. bis 23.12.2007) will Square-Enix einen neuen Trailer zu *Final Fantasy XIII* zeigen. Wir sind gespannt und hoffen, dass wir den Trailer so bald wie möglich in die Hände bekommen.

**Was sonst noch kommt:****LOST PLANET**

Hersteller: Capcom
Termin: 1. Quartal 2008
Genre: Action

Capcoms frostige Ballerei konnte auf der Xbox 360 bereits zahlreiche Preise abräumen – ob die PS3-Umsetzung die gleiche Qualität haben wird?

HAZE

Hersteller: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2008
Genre: Ego-Shooter

Unser Misstrauen in der letzten Ausgabe war berechtigt. Aus dem November-Termin wurde nix, jetzt soll der Titel im 1. Quartal 2008 erscheinen.

THE CLUB

Hersteller: Sega
Termin: 1. Quartal 2008
Genre: Action

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine spielbare Version von Segas Hardcore-Ballerei ein – in der kommenden *play*³ gibt's unsere Spieleindrücke.

FERRARI CHALLENGE

Hersteller: Empire
Termin: Januar 2008
Genre: Rennspiel

Produzent Marc Cale sagte leider ab, seine Version schickte er uns dennoch – leider zu spät. In der nächsten *play*³ gibt's einen neuen Fahrbericht.

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:

Der Goldene Kompass

Genre: Abenteuer
Wertung: -%
Segas Filmumsetzung macht einen ordentlichen Eindruck.

Guitar Hero III: Legends of Rock

Genre: Musikspiel
Wertung: -%
Noch immer hat sich keine PS2-Version zu uns verirrt.

Need for Speed ProStreet

Genre: Rennspiel
Wertung: 80%
Kein Überflieger, aber Fans der Serie kommen auf ihre Kosten.

Januar/Februar

ATV Offroad Fury 4	Nicht bekannt
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008

2008

Alone in the Dark	2008
Dancing Stage SuperNOVA 2	2. Quartal 2008
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	7. März 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Anfang 2008
Pursuit Force	2008
Star Wars: The Force Unleashed	1. Quartal 2008

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:

Alien vs. Predator

Genre: Action
Wertung: 59%
Plumpe Actiongaudi – die Thematik hätte mehr hergegeben.

Der Goldene Kompass

Genre: Abenteuer
Wertung: -%
Auch auf der PSP will Sega die Filmfans begeistern.

Sonic Rivals 2

Genre: Jump & Run
Wertung: -%
Die Testversion kam leider zu spät bei uns an.

Warhammer 40.000: Squad Command

Genre: Strategie
Wertung: 80%
Gelungene Strategiekost mit zu wenig Umfang

Januar/Februar

Castlevania: The Dracula X C.	Februar 2008
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008

2008

ATV Offroad Fury Pro	Nicht bekannt
Coded Arms Contagion	2. Quartal 2008
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	Sommer 2008
Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	März 2008
Metal Gear Solid Portable Ops Plus	2008
NBA Live 08	18. Oktober 2008
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike4	Quartal 2008
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	Nicht bekannt

PlayStation 3



Zuletzt erschienen:

TimeShift

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 73%
Kein Meisterwerk, aber unterhaltsame Ballerkost

Uncharted: Drakes Schicksal

Genre: Action-Adventure
Wertung: 91%
Grafisch opulente Schatzsuche, die Spaß macht

Medal of Honor: Airborne

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 75%
Leicht angestaubte Fortsetzung ohne Esprit

Januar

Burnout Paradise	24. Januar 2008
Devil May Cry 4	Januar 2008
Gran Turismo 5 Prologue	Januar 2008
Half-Life 2: Orange Box	17. Januar 2008
Midnight Club: Los Angeles	Januar 2008

1. Quartal 2008

BlackSite	1. Quartal 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	1. Quartal 2008
Condemned 2: Bloodshot	Februar 2008
Destroy all Humans! Der Weg des Furors	1. Quartal 2008
Ferrari Challenge	1. Quartal 2008
Frontlines: Fuel of War	Februar 2008
Haze	1. Quartal 2008
Home	1. Quartal 2008
Little Big Planet	1. Quartal 2008
Lost	1. Quartal 2008
Mercenaries 2: World in Flames	1. Quartal 2008
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008
Rock Band	1. Quartal 2008
Sega Superstar Tennis	1. Quartal 2008
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation	1. Quartal 2008
Soul Calibur IV	1. Quartal 2008
Star Wars: The Force Unleashed	1. Quartal 2008

The Club	8. Februar 2008
Tom Clancy's Endwar	März 2008
Turning Point: Fall of Liberty	Februar 2008
Turok	7. Februar 2008
Unreal Tournament 3	1. Quartal 2008
Viking: Battle for Asgard	1. Quartal 2008

2008

Afrika	2008
Alone in the Dark	2008
Army of Two	2008
Brütal Legend	2008
Dark Sector	2008
Darksiders: Wrath of War	2008
Dead Space	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
Ghostbusters	2008
Golden Axe	2008
Gran Turismo 5	2008

Grand Theft Auto IV	2008
Heavy Rain	2008
HeiSt	2008
Hellboy	Sommer 2008
Indiana Jones	2008
Infamous	2008
Killzone 2	2008
L.A. Noire	2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2. Quartal 2008
Pain	2008
Prototype	2008
Resident Evil 5	2008
Rise of the Argonauts	2008
Robert Ludlum's Das Bourne Komplott	2008
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill 5	2008
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Anfang 2008
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Anfang 2008
Tekken 6	2008
The Agency	2008
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2008
The Getaway 3	2008
The Last Remnant	2008
The Outsider	2008
The Wheelman	2008
Top Spin 3	2008
Wet	2008
WipEout HD	Anfang 2008

PlayStation 3

LESER-CHARTS

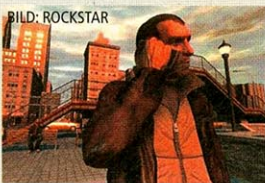
Die November-Neuheiten konnten sich noch nicht in die Top 5 vorkämpfen.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Resistance: Fall of Man	8
2	1	MotorStorm	8
3	4	The Darkness	4
4	3	Heavenly Sword	2
5	WE	The Elder Scrolls IV: Oblivion	6

MOST WANTED

Alle wollen GTA IV, doch zuletzt verdichten sich die Gerüchte, Rockstar würde auch den angepeilten Frühjahrs-Termin nicht halten und das Spiel nochmals verschieben.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto IV	13
2	WE	Final Fantasy XIII	10
3	5	Resident Evil 5	11
4	3	Gran Turismo 5	5
5	4	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	10

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Das neue Abenteuer von Ubisoft Montreal ist ein Erfolg – gut, denn wer es durchgespielt hat, will den Nachfolger möglichst bald spielen!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Assassin's Creed	1
2	NEU	Call of Duty 4: Modern Warfare	1
3	NEU	Need for Speed ProStreet	1
4	4	Pro Evolution Soccer 2008	2
5	5	FIFA 08	3

USA-CHARTS

Amerikaner kriegen Rock Band früher zu spielen als wir Europäer.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Call of Duty 4: Modern Warfare	2
2	NEU	Assassin's Creed	1
3	NEU	Uncharted: Drake's Fortune	1
4	NEU	Rock Band Special Edition	1
5	2	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	2

JAPAN-CHARTS

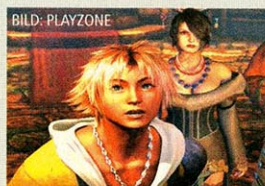
Trotz vieler Neuheiten hielt sich der Golf-Dauerbrenner in den Top 5.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	World Soccer Winning Eleven 2008	1
2	NEU	Dynasty Warriors 6	1
3	NEU	Heavenly Sword	1
4	3	Everybody's Golf 5	5
5	NEU	Ratchet & Clank Future	1

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Eine würdige Ansammlung der beliebtesten PS2-Titel der PLAYZONE-Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Final Fantasy X	59
2	2	Final Fantasy XII	9
3	1	Gran Turismo 4	30
4	4	Grand Theft Auto San Andreas	36
5	5	Resident Evil 4	19

MOST WANTED

Passend zum Sprung von Alone in the Dark an die Spitze der Most Wanted präsentieren wir in dieser Ausgabe einen Bericht von unserem exklusiven Entwicklerbesuch!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Alone in the Dark	14
2	3	Star Wars: The Force Unleashed	2
3	WE	Dawn of Mana	6
4	NEU	Mercenaries 2: World in Flames	1
5	WE	Yakuza 2	2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Abpiff: Das neue Need for Speed und zwei Partyspiele verdrängen die Fußballer von EA und Konami wieder von den Spitzenpositionen.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Need for Speed ProStreet	1
2	NEU	High School Musical – Sing It!	1
3	NEU	SingStar Après-Ski Party	1
4	2	FIFA 08	2
5	1	Pro Evolution Soccer 2008	2

USA-CHARTS

Madden kämpft sich an den Gitarrenhelden vorbei wieder nach vorne.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Madden NFL 08	4
2	2	Guitar Hero III: Legends of Rock	2
3	1	Guitar Hero III: Legends of Rock (mit Gitarre)	2
4	WE	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	7
5	NEU	Dance Dance Revolution SuperNova 2	1

JAPAN-CHARTS

Auch auf der PS2 kann die neue PES-Version sich an die Spitze setzen.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	World Soccer Winning Eleven 2008	1
2	NEU	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	1
3	NEU	Pachinko Hissatsu Shigotojin III	1
4	NEU	Shiju Hachi	1
5	NEU	Dokapon Kingdom	1

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

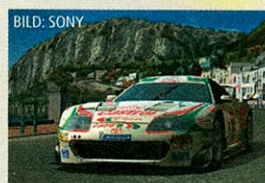
LocoRoco kämpft sich zum Abschluss noch in die Top 3 vor – nur GTA ist beliebter!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	11
2	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	24
3	5	LocoRoco	17
4	4	Tekken: Dark Resurrection	14
5	NEU	Daxter	1

MOST WANTED

Seit Jahren ist das PSP-Gran-Turismo schon angekündigt, doch bis heute gibt es gerade mal diesen einzigen Screenshot. Ob es jemals fertiggestellt wird?



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Gran Turismo Mobile	23
2	1	God of War: Chains of Olympus	8
3	WE	Crisis Core: Final Fantasy VII	11
4	WE	Final Fantasy II	4
5	3	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	13

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Erneut der Beleg: Wenn es eine Spieleserie gibt, die die Verkäufe der PSP antreibt, dann sind es die GTA-Spiele von Rockstar Games!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	10
2	NEU	Die Simpsons – Das Spiel	1
3	2	FIFA 08	3
4	4	Need for Speed Carbon: Own the City	9
5	NEU	WWE SmackDown vs. Raw 2008	1

USA-CHARTS

Auch auf der PSP gibt die ewige Football-Reihe diesmal den Ton an.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	5	Madden NFL 08	3
2	3	Castlevania: The Dracula X Chronicles	2
3	WE	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	2
4	WE	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	10
5	2	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	3

JAPAN-CHARTS

Keine Serie ist für die PSP in Japan so wichtig wie Monster Hunter.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Monster Hunter Portable 2nd	9
2	NEU	AIR	1
3	1	Gundam Battle Chronicle	2
4	2	Crisis Core: Final Fantasy VII	3
5	3	Metal Gear Solid Portable Ops +	3

PlayStation 2

Die besten PlayStation-2-Spiele im Überblick.

ABENTEUER



ACTION-ADVENTURE

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

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

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

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

ACTION



ACTION

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

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

EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	MP	SP
Killzone	Sony	85%	90%
TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	90%	87%
Brothers in Arms	Ubisoft	67%	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	—	89%
Black	Electronic Arts	—	88%
Project Snowblind	Eidos	86%	88%
Battlefield 2: M. C.	Electronic Arts	88%	88%
Call of Duty 3	Activision	—	87%

LIGHTGUN-SHOOTER

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

ENTERTAINMENT



MUSIKSPIELE

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

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

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

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

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

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

BOXEN/WRESTLING

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! vs. R. 07	THQ	91%	90%
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	90%
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	82%	87%

RENNSPIELE



RENNSIMULATION

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Formel Eins 06	Sony	85%	85%
Tourist Trophy	Sony	80%	85%

FUNRACER/ACTION

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

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:
Final Fantasy XII
Square Enix' Meisterwerk darf sich kein RPG-Fan entgehen lassen.

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

ACTION-ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions of 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%
Silent Hill Origins	Konami	—	85%
Exit	Ubisoft	—	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	MP	SP
Tekken: Dark Resurrection	Sony	—	90%
WWE SmackDown! 2007	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Power Stone Collection	Capcom	83%	80%

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines 2	Buena Vista Games	91%	91%
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Crush	—	—	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%
SOCOM: Tactical Strike	Sony	—	82%

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:

Call of Duty 4: Modern Warfare

Infinity Ward inszeniert den bis dato mitreißendsten und härtesten Shooter für die PS3.

Titel	Hersteller	MP	SP
Call of Duty 4: Modern W.	Activision	93%	92%
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%
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	—	75%
F.E.A.R.	Vivendi	—	69%



ACTION

REFERENZ:

Assassin's Creed

Ubisofts PS3-Abenteuer ist in vielerlei Hinsicht ein beeindruckendes Stück Software.

Titel	Hersteller	MP	SP
Assassin's Creed	Ubisoft	—	88%
Ratchet & Clank: Tools of D.	Sony	—	87%
Warhawk	Sony	87%	—
Stranglehold (dt.)	Midway	—	85%
Ninja Gaiden Sigma	Eidos/Tecmo	—	83%
Die Simpsons – Das Spiel	Electronic Arts	82%	82%
Heavenly Sword	Sony	—	81%
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	—	62%
Spider-Man 3	Activision	—	78%
Lair	Sony	—	68%
Conan	THQ	—	67%
Beowulf	Ubisoft	—	62%
Transformers – The Game	Activision	—	53%
Fluch der Karibik 3	Disney I.S.	51%	52%
Fantastic 4: Rise ...	2K Games/Take 2	52%	50%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:

Virtua Fighter 5

Teil 5 von Segas legendärer 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

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

ENTERTAINMENT



ENTERTAINMENT

REFERENZ:

Guitar Hero III: Legends of Rock

Der PS3-Einstand der Rock-Serie ruft alle Sofa-Mosher auf die Wohnzimmer-Bühne.

Titel	Hersteller	MP	SP
Guitar Hero III: Legends of R.	Activision	88%	86%
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%
Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	75%	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%
NBA 2K8	2K Sports/Take 2	87%	85%
NHL 2K7	2K Sports/Take 2	85%	85%
NHL 2K8	2K Sports/Take 2	84%	80%



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 Proving Ground	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 Stimmröhren 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:

Montag, 12. November 2007

Christian darf unverschrämterweise nach Kanada fliegen und sich dort durch den Urwald kämpfen – natürlich nur virtuell. Bei den Entwicklern von *Turok* sammelt er fleißig Eindrücke vom Shooter-Highlight, zu lesen ab Seite 26.

Dienstag, 13. November 2007

Capcom besucht uns mit einer neuen Version von *Devil May Cry 4*, von der wir sogleich ein paar Videos aufnehmen. Das bombastisch präsentierte Action-Spektakel trifft zwar nicht jeden Geschmack, sieht aber phänomenal gut aus und spielt sich hervorragend. Auf unserer DVD können Sie sich selbst ein Bild vom Spiel machen.

Montag, 19. November 2007

Wir besuchen Take 2 und lassen uns *Civilization Revolution* vorführen. Das Strategiespiel mit dem großen Namen sieht zwar putzig aus, offenbart aber schnell, dass mehr hinter der niedlichen Hülle steckt. Selbst unsere von Actionspielen abgestumpften Synapsen sind sofort neugierig.

Montag, 26. November 2007

Michael fährt nach Frankreich und genießt neben Land und Leuten einen exklusiven Einblick in *Alone in the Dark* für die PS2 bei Entwickler Hydravision. Neben dem Spiel blieb aber vor allem der Atari-Mitarbeiter in Erinnerung, der sich tatsächlich Knochenmark (!) bestellte und aß! Auch Michael ließ sich zu einem Happen überreden. Welche Auswirkungen dieser Genuss auf ihn hatte, lesen Sie in unserem Blog auf www.play-zone.de.



URLAUB UNTER PALMEN Wenn's im realen Leben kaum Gelegenheit gibt, nutzt man eben virtuelle Welten für die Rehabilitation des geschundenen Redakteurs-Körpers. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL (SONY)

 Maik Bütelfür 30, Leitender Redakteur ... feiert den Jahreswechsel allein im Wohnzimmer, ausgerüstet mit ausreichend Essensvorräten und all den Spielen, die er nachholen muss. Spielt derzeit: <i>Uncharted: Drakes Schicksal</i>	 Udo Crnjak 30, Redakteur ... ist froh, dass die Bahn wieder regelmäßig fährt. Die horrenden Spritpreise hätten ihn über kurz oder lang ins Armenhaus gebracht. Spielt derzeit: <i>Uncharted: Drakes Schicksal</i>
---	--

 Michael Pruchnicki 29, Redakteur ... wird offensichtlich alt. Bester Beweis: Hat endlich die Musik von Joni Mitchell entdeckt und wurde daher gleich Unsummen für ihre geschätzten 73 Alben los. Spielt derzeit: <i>Uncharted: Drakes Schicksal</i>	 Toni Opl 33, Redakteur ... humpelt derzeit durch die Redaktion, nachdem er sich bei Akrobatikeinlagen fürs obige Foto fast den großen Zeh gebrochen hat. Man wird halt älter ... Spielt derzeit: <i>Call of Duty 4, Guitar Hero III</i>
---	---

 Stefanie Schetter 29, DVD-Redakteurin ... arbeitet sich noch durch die Reste der zweieinhalb Kilo selbst gebackener Weihnachtsplätzchen (nach Omas Rezept). Und nein, es werden keine Helfer gesucht. Spielt derzeit: <i>Uncharted: Drakes Schicksal</i>	 Kaffeemaschine 3, verbraucht und verkalkt ... hat's hoffentlich bald hinter sich und liefert geschmacklich nicht einmal mehr ansatzweise brauchbare Ergebnisse. Aber Hauptsache Koffein! Wünscht sich: Wiedergeburt als Senseo-Maschine
--	---



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 Spielersysteme.

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



So werten wir

vorne gebracht.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
UMFANG *****
Spielmodus: World Tour mit 172 Events, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen)
Strecken: 40 (verschiedene Varianten)

Fahrzeuge: 72
Onlinefähig: ja
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, bis zu 30 Min.

GAMEPLAY *****
Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslungsreich und detailliert.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einheitlich, aber recht konsistent.
Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2, Drivemodus ist möglich, aber auch Gegner ziehen davon.

TECHNIK *****
Grafik: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überzeugende Geschwindigkeitseffekte. Sehr gelungener Verwechslungseffekt, der aber manchmal die Übersicht raubt.
Sound: Exzellente DD-5.1-Konfigurationsmöglichkeit, aber abstoßender Kommentarsound.
Soundtrack: Sehr coole Rockmusik von The Roots, Franz Ferdinand, Ramones u.a.
Die Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
Ladezeiten: Akzeptabel.

GESAMTWERTUNG

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

CHRISTIAN SCHÖNLEIN zeigt Flensburg den Stinkerfinger.

Anfangs konnte ich mich mit Dominator kein bisschen anfreunden. Ich wollte Burnout, ich wollte Zerstörung! Aber nachdem ich mich in das Burnout-Feature eingelesen und ganze Rennen mit aktiviertem Turbo absolviert hatte, fiel der Groschen. Dominator ist mehr Rennspiel, als es seine Vorgänger waren. Zwar darf auch noch geschrien werden, aber nicht mehr so krass wie in Revenge. Und wer sich damit abfindet, wird mit diesem Titel viel Spaß haben. Den Hit hat sich Dominator daher redlich verdient, aufgrund des stark geschrumpften Umfangs fällt die Wertung allerdings nicht mehr so hoch aus wie bei den Vorgängern. Dennoch werde ich wieder mal viel Zeit mit dem neuesten Serien-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 92% 95% 93%
SINGLEPLAYER
82% 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 – Uncharted: Drake's Schicksal – Test ab Seite 66. BILD: PLAYZONE

- 79 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- 72 Half-Life 2: The Orange Box
- 76 Kane & Lynch: Dead Men
- 82 Lego Star Wars – Die komplette Saga
- 80 TimeShift
- 66 Uncharted: Drake's Schicksal

PS2

- 83 World Series of Poker 2008
- 83 World Championship Poker 2

PSP



Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest – Test ab Seite 84. BILD: PLAYZONE

- 84 Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest
- 84 SWAT: Target Liberty

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

- Gelungene Kombination aus Schießereien und Nahkampf
- Klettern wie bei Tomb Raider
- Kurze Jet-Ski- und Jeep-Levels zwischendurch
- Aufwendig deutsch synchronisiert
- 16:9, 720p



VIDEO AUF DVD



HD-VIDEO AUF DVD



Uncharted Drakes Schicksal

Die Jak-and-Daxter-Entwickler zeigen endlich, was in der PlayStation 3 steckt.



NATHAN DRAKE Der Held des Spiels hat keine Superkräfte, aber weiß sich durchaus zu wehren. BILD: PLAYZONE



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Er hat weder Hut noch Peitsche, fürchtet sich nicht vor Schlangen und kommt nie in die Verlegenheit, vor einer rollenden Riesenkugel flüchten zu müssen. Trotzdem würden wir Nathan Drake sofort abnehmen, dass er mit einem gewissen Archäologen verwandt ist. Doch als berühmtesten Vorfahren nennt Nate, wie ihn alle Freunde nennen, keinen Dr. Jones, sondern den legendären Sir Francis Drake. Nathans Suche nach dessen Vermächtnis ist es dann auch, worum sich die Geschichte von *Uncharted* dreht.

Das Abenteuer beginnt, als Nathan zusammen mit der fleißig filmenden Fernsehreporterin Elena Fisher den Sarg seines vermeintlichen Vorfahren aus dem Meer zieht. Wie von Nathan vermutet, ist darin von Drakes sterblichen Überresten nichts zu sehen – dafür findet sich aber ein altes Tagebuch Drakes, das Hinweise auf die Position von El Dorado enthält. Hat der gute Sir Francis den Schatz seinerzeit tatsächlich gefunden? Und so tritt Nathan praktisch buchstäblich in die Fußstapfen seines Urahns. Die Suche verspricht allerdings alles andere als unproblematisch zu werden, denn noch bevor sich unser Held mit seinem alten Freund Victor Sullivan auf den Weg machen kann, hat er bereits erste Piraten am Hals! Doch ein echter Abenteuerer weiß natürlich mit Fäusten und Pistolen umzugehen.

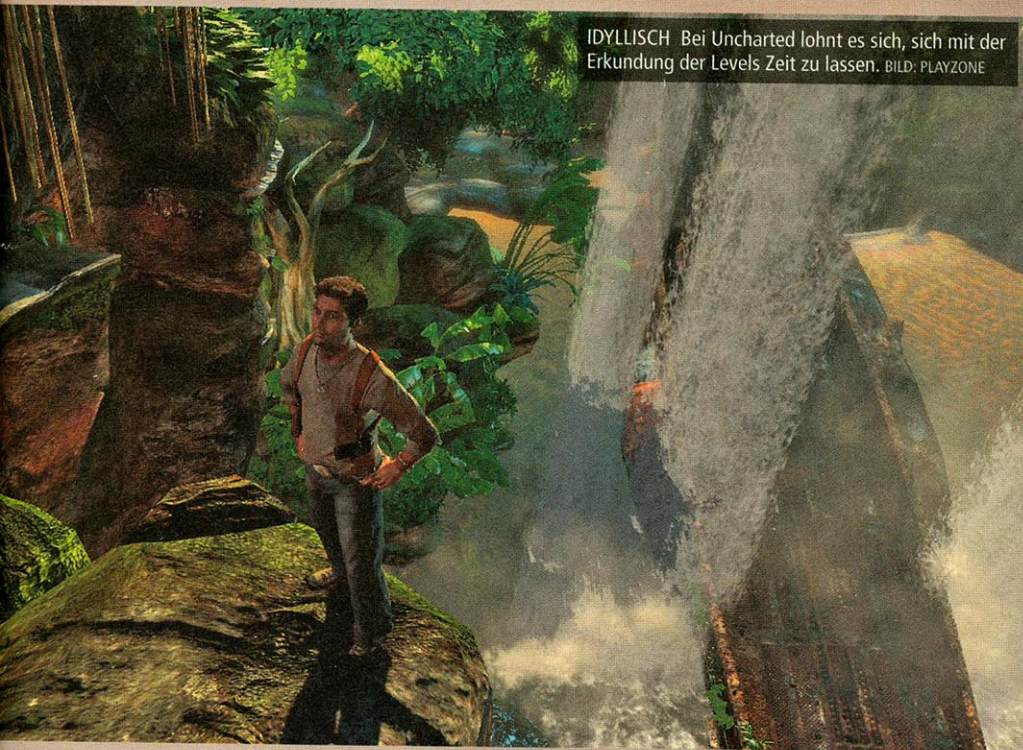
FEUER FREI!

Nathan kann zwei Schusswaffen (eine Pistole/Uzi und ein Gewehr/einen Granatwerfer) sowie einige Handgranaten mit sich herumtragen, die jederzeit über das Steuerkreuz direkt anwählbar sind. Durch Drücken der Dreieckstaste neben einer abgelegten Waffe tauschen Sie sie gegen die gerade getragene Waffe dieses Formats oder füllen bei Typengleichheit Ihre Munition wieder auf. Durch Gedrückthalten der L1-Taste schalten Sie in den Zielmodus, bei dem die Kamera Nathan über die Schulter schaut (Sie können sogar per Knopfdruck die „aktive“ Schulter wechseln) – besonders zielsichere Abenteuerer benötigen erst gar kein Fadenkreuz und schießen gleich aus der Hüfte.

IN DECKUNG!

Wer bei *Uncharted* zu übermütig nach vorne stürmt, stirbt einen schnellen Tod.

IDYLLISCH Bei *Uncharted* lohnt es sich, sich mit der Erkundung der Levels Zeit zu lassen. BILD: PLAYZONE



» Der Aufwand, der für *Uncharted* in jeder Hinsicht betrieben wurde, ist enorm. «



Die Fahrzeuge

Ich fahre, du schießt!

Damit *Uncharted* nicht bloß ein reiner Wechsel von Kletter- und Kampfeinlagen wird, haben die Entwickler noch einige Abschnitte eingebaut, in denen Nathan und Elena mit Fahrzeugen unterwegs sind. Während Elena das Steuern eines Geländewagens übernimmt, sind Sie bloß für das Schießen auf die Sie verfolgenden Fahrzeuge zuständig. Auf dem Jetski ist die Rollenverteilung anders und Sie haben die volle Kontrolle – sowohl über Nathan am Steuer als auch über Elena und ihre Schusswaffen, sobald Ihr Boot zum Stehen gekommen ist.



Es ist daher unumgänglich, die Umgebung als Deckung zu nutzen. Per Druck auf die Kreistaste geht Nathan hinter einer Kiste oder einem Pfeiler in Deckung – der Wechsel in den Zielfokus genügt, um wieder in die Schusslinie der Gegner zu geraten, sodass Sie stets auf Ihr Timing achten müssen – es gilt, die Feuerpausen der Gegner für eigene Schüsse zu nutzen. Allzu lange sollten Sie sich mit dem Zielen so oder so nicht Zeit lassen, denn zum einen kann Ihnen so manche Deckung vor der Nase weggeschossen werden

und zum anderen agieren Ihre Gegner ziemlich geschickt und fallen Ihnen gerne in die Flanke. Dadurch ist es oft nötig, während eines Gefechts die Position zu wechseln – wiederum mit der Kreistaste können Sie in diesem Fall sicher von einer Deckung zur nächsten rollen. Auch das Überspringen von niedrigen Mauern ist mit der Sprungtaste (X) direkt aus der Deckung heraus möglich. Die Parallelen zu einem indizierten Microsoft-Titel für die Xbox 360, der nie offiziell in Deutschland erschien, sind unverkennbar.

DIE FARBE DES LEBENS

Das Entwicklerteam Naughty Dog hat sich für ein modernes Energiesystem entschieden, das ohne Gesundheitsbalken und Medi-Paks auskommt. Stattdessen verliert das Bild an Farbe, wenn Nathan unter Beschuss gerät – erscheint das ganze Spiel schwarz-weiß, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass der nächste Treffer tödlich ist. Um diese Risiko-Situation wieder aufzulösen, müssen Sie lediglich lange genug aus der Schusslinie bleiben – die Farbe und



RUHIGE HAND Beachten Sie die fantastischen Fels-Texturen im Hintergrund! BILD: PLAYZONE



BESINNlich John Woo hätte die Shoot-outs in dieser Kirche nicht besser inszenieren können. BILD: PLAYZONE

KEINE ATEMPAUSE Noch bevor die Klamotten vom Baden getrocknet sind, wird schon wieder geschossen. BILD: PLAYZONE



Die dritte Meinung

von Udo Crnjak

Uncharted ist von der ersten bis zur letzten Spielminute ein faszinierendes und ungemein unterhaltendes Erlebnis. Einerseits hat mich die brillante Optik beim ersten Anblick förmlich aus den Socken gehauen. Eine derart wunderschöne Dschungellandschaft und vor allem so verschwenderische und gerade deshalb geniale Details – wie etwa Drakes nasse Klamotten oder den Faltenwurf seines Shirts – habe ich noch nie gesehen. Mit einem Wort: WOW! Aber auch abseits der optischen Leistung hat mich *Uncharted* mit einem sympathischen Hauptcharakter und einer witzig und spannend erzählten Story total begeistert. Lediglich bei den Adventure-Parts hätte ich mir etwas mehr spielerische Freiheit und Raum zum Erforschen gewünscht.



ALLES AUF BAND Fernsehreporterin Elena hält die Schatzsuche für die Nachwelt fest. BILD: PLAYZONE

damit sein „Glück“ kehrt schon nach kurzer Zeit wieder zurück und Sie können zurückschlagen. Apropos schlagen: Das geht natürlich auch, falls Sie nahe genug an einen Gegner herankommen. Neben einer normalen, einfachen Kombo steht Ihnen auch die vom Timing her anspruchsvollere „Brachial-Kombo“ zur Wahl – damit niedergestreckte Gegner hinterlassen doppelt so viel Munition. Der Spielablauf besteht über weite Strecken aus nur zwei Grundelementen: Wenn Sie sich nicht gerade mit

irgendwelchen Söldnern herumschlagen müssen, steht die weitere Erforschung der Umgebung an.

KÄMPFEN ODER KLETTERN

Hier sind die Ähnlichkeiten zu den modernen *Tomb Raiders* und *Prince of Persia* unverkennbar: Nathan springt von einem Felsvorsprung zum nächsten, klettert Ketten hinauf und schwingt sich mithilfe von Seilen an Wänden entlang. Das funktioniert fast schon zu gut – falsch machen können Sie dabei nur wenig. Der

Grund ist neben der vorbildlich einfachen Steuerung der sehr lineare Aufbau dieser Kletterpassagen. Momente wie bei Lara Crofts Abenteuern, in denen Sie erst sorgfältig nach einem vertrackten Weg zum Ziel suchen müssen, gibt es hier praktisch nicht.

FÜR DENKFAULE IDEAL

Selbst wenn Sie tatsächlich mal Gefahr laufen, etwas Wichtiges zu übersehen, wird Ihnen das Spiel einen Tipp anbieten – per Druck auf L2 schwenkt die Kamera

Die zweite Meinung

von Maik Bütelfür

Da soll noch mal jemand sagen, die PS3 hätte grafisch nix drauf – *Uncharted* beweist eindrucksvoll das Gegenteil. Da wird sich Lara Croft mit dem nächsten *Tomb Raider* ordentlich ins Zeug legen müssen. So detaillierte Urwald-Landschaften hab' ich noch nie zuvor in einem Videospiel gesehen. Spielerisch bietet gerade *Tomb Raider Anniversary* zwar mehr für den Forscherdrang, doch das Gesamtpaket von *Uncharted* passt einfach. Noch dazu ist die Inszenierung schlicht und ergreifend großartig und ich habe schon lange nicht mehr so herzhaft über bissige Dialoge gelacht. Wenn's nur ein Spiel dieses Jahr sein darf, dann dieses!

dann in die entsprechende Richtung und nimmt Ihnen so weitere Sucharbeit ab. Während diese Hilfestellung rein optional ist, sind die Lösungshinweise zu den wenigen Rätseln im Spiel nicht zu umgehen – erst durch Nachschauen in Sir Francis Drakes Tagebuch werden diese lösbar, doch leider kommen die darin enthaltenen Tipps einem Schlag mit dem sprichwört-

lichen Zaunpfahl mitten ins Gesicht gleich: Diese Statue nach Osten drehen, diese Reihenfolge irgendwelcher Knöpfe einhalten ... ohne die Tipps hat man keine Chance, mit ihnen wiederum lösen sich die Rätsel praktisch von selbst. Dagegen sind die Quicktime-Events eine echte Herausforderung: Zwar müssen Sie hier nur schnell eine eingeblendete Taste drücken, doch kommen

diese Reaktionstests so selten vor, dass sie einen fast immer überraschen. Zweimal fällt man natürlich nicht drauf rein, aber immerhin – die Idee wurde wirkungsvoll integriert und nervt nicht, weil das Spiel nie ins Abspulen längerer Knopfserien ausartet.

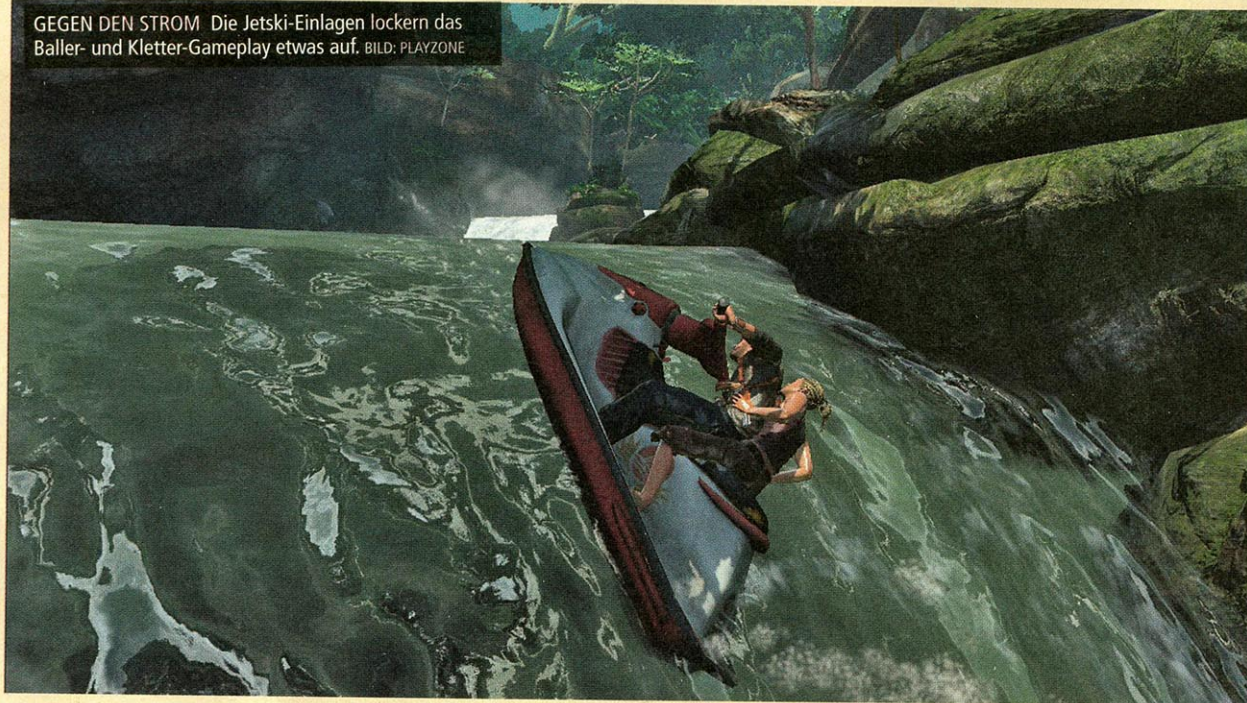
VERHALTENE SIXAXIS-INTEGRATION

Auch ein anderes Feature wurde angenehm zurückhaltend umgesetzt: *Uncharted* nutzt die Neigungserkennung des Sixaxis-Controllers für ein paar nette

SLALOMLAUF Die Geschlichtheits-Einlagen sind nie sonderlich schwer. BILD: PLAYZONE



GEGEN DEN STROM Die Jetski-Einlagen lockern das Baller- und Kletter-Gameplay etwas auf. BILD: PLAYZONE



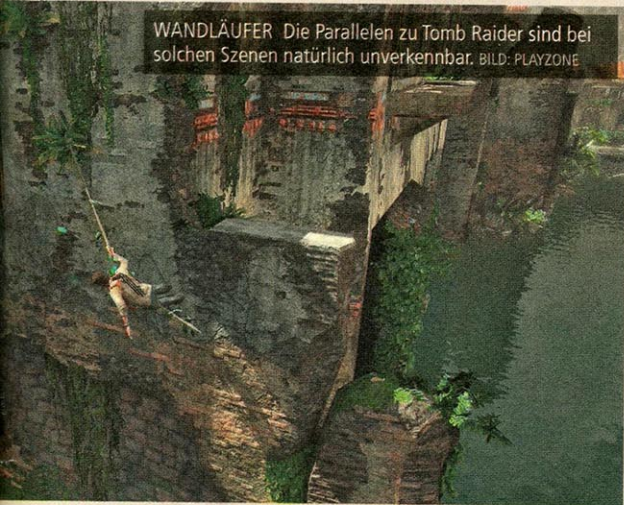


Details, die nie nerven. Zum einen balancieren Sie damit beim Überqueren von Baumstämmen, was freilich im gesamten Spiel nur an ein oder zwei Stellen nötig ist. Zum anderen variieren Sie beim Werfen von Granaten den Wurfwinkel durch Neigen des Controllers. Das funktioniert sogar ziemlich gut, es wäre aber noch um einiges intuitiver, wenn man die Richtung des Wurfs ebenso steuern könnte statt sie mit dem rechten Analogstick zu justieren. Zuletzt können Sie sich durch Schütteln des Controllers aus dem Griff eines Gegners befreien.

ERFOLG IST MESSBAR

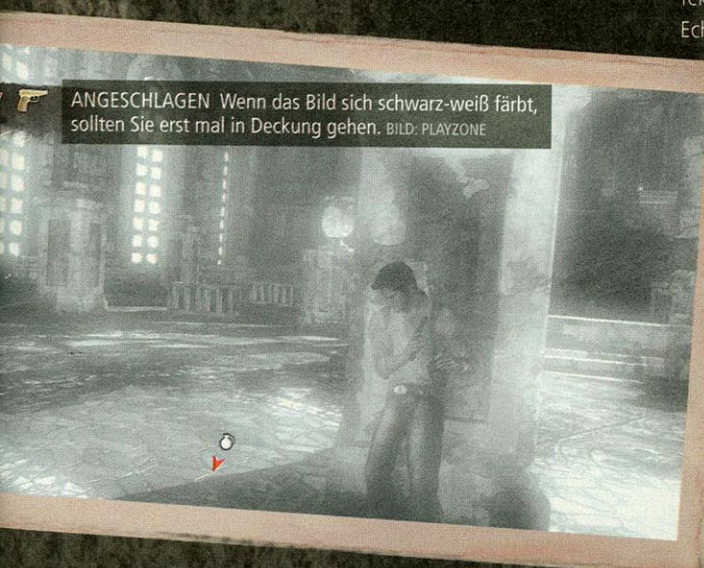
In Anlehnung an die Xbox-360-typischen Achievements haben die Entwickler eine ganze Reihe von möglichen Erfolgen

WANDLÄUFER Die Parallelen zu Tomb Raider sind bei solchen Szenen natürlich unverkennbar. BILD: PLAYZONE



» Ein PS3-exklusives Erlebnis, das man nicht verpassen sollte. Und wenn dafür erst die Konsole ins Haus muss! «

ANGESCHLAGEN Wenn das Bild sich schwarz-weiß färbt, sollten Sie erst mal in Deckung gehen. BILD: PLAYZONE



festgelegt, deren Erreichen mit Punkten belohnt wird. Sei es das fünfmalige korrekte Ausführen einer Brachial-Kombo oder mehrere Kopfschüsse in Folge. Teilweise sind diese Bonus-Aufgaben im Erfolge-Menü einsehbar, teilweise sind sie geheim, bis Sie das Ziel zufällig erreicht haben. Die Anzahl der so erspielten Erfolgspunkte wiederum schaltet Bonusfeatures wie Bildergalerien, Making-of-Videos oder zusätzliche Optionen (etwa für Nathans Outfit) frei. Obwohl *Uncharted* mit ungefähr zehn Spielstunden schon einen anständigen Umfang bietet, ist dies eine willkommene zusätzliche Herausforderung für alle, die die Endsequenz schon gesehen haben. Zusätzlich haben die Entwickler im gesamten Spiel allerlei kleine Schätze versteckt, die zum Beenden des Spiels nicht nötig sind, aber den Sammlertrieb wecken. Besser kann man die Dauermotivation bei einem streng linearen Spiel ohne Multiplayer-Modus kaum strecken.

GENIAL PRÄSENTIERT

Der Aufwand, der in so ziemlich jeder Hinsicht für *Uncharted* betrieben wurde, ist enorm. Sei es der großartige orchestrale Soundtrack, die superprofessionelle Synchronisation (auch in der ungekürzten deutschen Fassung absolut vorbildlich!) oder die Animationen. Für diese hat Naughty Dog extra ein neues Animationssystem entwickelt, das für fließende Kombinationen von bzw. Übergänge zwischen ganz unterschiedlichen Bewegungen sorgt und eine fast immer überzeugende Interaktion Nathans mit der Umgebung ermöglicht – auch wenn *Assassin's Creed* in letzterer Hinsicht klar die Nase vorn hat. Was Grafikeffekte (Wasser, glitzernde Oberflächen, Echtzeit-Beleuchtung und -Schattenwurf)

angeht, haben die Entwickler wirklich alle Register gezogen, zumal ihre Detailversessenheit dafür sorgt, dass Nathans Kleidung zum Beispiel nach kurzen Schwimmeinlagen richtig durchnässt wirkt und stets korrekt Falten wirft. Die größte Stärke des Spiels sind aber zweifellos die Texturen, die im Videospielbereich neue Maßstäbe setzen. Teilweise sehen die Felsoberflächen und Mauern durch die Kombination von hoch aufgelösten Texturen und modernen Mapping-Ef-

ekten geradezu unfassbar gut aus und deklassieren einen Großteil der bisherigen PS3-Titel optisch. Angesichts dieser Qualität fällt das gelegentliche Tearing nicht weiter ins Gewicht.

Was die Zwischensequenzen und die detaillierte Mimik der Figuren angeht, muss sich *Uncharted* zwar *Heavenly Sword* geschlagen geben, aber was heißt das schon? Beide Titel sind von der Präsentation und Erzählweise auf einem Niveau, das dem heutigen Videospiele-Standard meilenweit voraus ist. Die Dialoge sind zwar ebenso (bewusst) klischeebeladen wie die Groschenheftchen-Story, aber wirken nicht gekünstelt und sind ebenso flott wie witzig. Anstatt jetzt noch irgendwelche Beispiele zu nennen und Details der Handlung vorwegzunehmen, wollen wir letztendlich nur noch eins tun: Eine klare Kaufempfehlung für *Uncharted* aussprechen. Es ist ein PS3-exklusives Erlebnis, das man nicht verpassen sollte. Und wenn dafür erst die Konsole ins Haus muss! ■



MICHAEL PRUCHNICKI

schlägt dem Schicksal ein Schnäppchen

Uncharted wird aufgrund des Settings gerne mit *Tomb Raider* verglichen, doch setzt es deutlich mehr auf Action als Laras Abenteuer – den Großteil des Spiels werden Sie damit verbringen, hinter Säulen oder Mauern in Deckung zu gehen und Gegner über den Haufen zu schießen. Das Erforschen der Umgebung ist bei *Tomb Raider* deutlich befriedigender. Doch diese Gewichtung ist natürlich Geschmackssache. Auf jeden Fall spielt sich *Uncharted* großartig, ist optisch wie akustisch herausragend und von den Gags her ähnlich unterhaltsam wie die *Indiana Jones*-Filme. *Tomb Raider Anniversary* mag spielerisch mehr bieten, trotzdem sollte sich kein PlayStation-3-Besitzer dieses großartige Abenteuer entgehen lassen!

UNCHARTED: DRAKES ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Naughty Dog
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	5. Dezember 2007
Spieler:	1
Web:	www.unchartedps3.com
Alternativen:	Tomb Raider Anniversary (PS2)

- ☒ Optisch eines der eindrucksvollsten Spiele bisher
- ☒ Die einfache Steuerung ist sofort kopiert
- ☒ Inszenierung auf Film-Niveau
- ☒ Schießereien eher zu hart, Klettern zu leicht

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 92% SOUND 93%

MULTIPLAYER

—

SINGLEPLAYER

90%

Die actionlastige Alternative zu *Tomb Raider*: Wie ein neuer *Indiana Jones*-Film zum Mitspielen.

Half-Life 2

The Orange Box

Fünf Spiele zum Preis von einem – der beste Deal des Jahres!



AUTOR:
MAIK BÜTEFÜR

Wenn man heutzutage ein halbwegs aktuelles Spiel kauft, dann legt man schnell mal 70 Euro auf den Tisch. Für so viel Geld möchte man natürlich auch etwas geboten bekommen und gerade im Action-Genre gibt es beim Thema Umfang stets große Diskussionen. Wie lang muss ein Ego-Shooter zum Vollpreis sein? Sind sechs Stunden zu wenig? Sind zwölf Stunden besser, wenn der Titel sich gestreckt anfühlt? Berechtigte Fragen, denen sich die *Orange Box* aber definitiv nicht stellen muss, denn so viel Spiel fürs Geld gibt's selten.

Fünf Spiele in einer Packung zum Preis von einem – das muss ein 100%-Spiel werden, oder?

WAS LANGE WÄHRT ...

Vor zwei Jahren noch schauten PlayStation-Besitzer neidisch zur Xbox,

als dort die Umsetzung des PC-Klassikers *Half-Life 2* erschien. Doch der Neid verblasste recht schnell, da die Version optisch weit hinter dem Original und den Möglichkeiten der Konsole blieb. Jetzt endlich können Konsolenbesitzer nachholen, was PC-Spieler seit über drei Jahren erfurchtsvoll in den Himmel loben: *Half-Life 2*. Zwar ist die Zeit nicht spurlos an dem Titel vorbeigegangen und moderne PS3-Spiele sind optisch schon einige Schritte weiter, doch inhaltlich, spielerisch und atmosphärisch zeigt *Half-Life 2* der Konkurrenz auch heute noch, wie man eine spannende Geschichte actionreich erzählt. Wie im preisgekrönten Erstling spielt man *Half-Life 2* komplett aus der Ego-Perspektive von Forscher Dr. Gordon Freeman. Das sorgt anfangs für große Verwirrung, denn *Half-Life 2* knüpft nicht etwa direkt an den Vorgänger an, sondern überspringt einige Jahre. Jahre, in denen große Veränderungen eingetreten sind. Ein totalitäres Regime, Alien-Invasoren und Freiheitskämpfer geben sich tagtäglich Saures und es versteht sich von selbst, dass Gordon Freeman aufseiten der Rebellen sogleich ins Geschehen eingreift und großen Einfluss auf den Verlauf der Dinge haben soll. Dabei gelingt es den Entwicklern und Auto-

ren hervorragend, die Geschehnisse dramatisch zu inszenieren und dem Spieler das Gefühl zu geben, mitten in einem Actionfilm gelandet zu sein.

MEISTERHAFT

Ein guter Ego-Shooter definiert sich nicht etwa durch die Anzahl der Waffen oder der reinen Spieldauer, sondern durch Leveldesign und Tempo. Und genau in diesen beiden Punkten macht *Half-Life 2* einfach alles richtig. Die Entwickler schubsen den Spieler von einem Action-Highlight zum nächsten und gönnen dem Joypad-Akrobaten nur wenig Verschnaufpausen. Nach und nach sorgen neue Waffen und Ideen immer wieder für Abwechslung und so bleibt nach ungefähr zwölf Stunden das wohlige Gefühl zurück, gerade einen Meilenstein des Genres gespielt zu haben. Und während sich PC-Spieler zu diesem Zeitpunkt zurücklehnten und auf Nachschub warten mussten, können sich PS3-Spieler nun sofort in die beiden Zusatz-Episoden stür-

Fakten

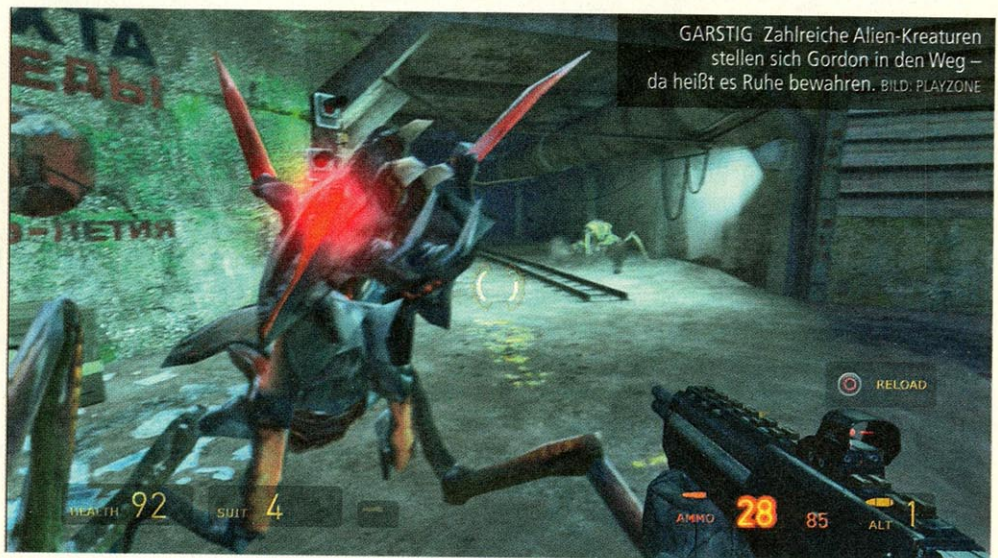
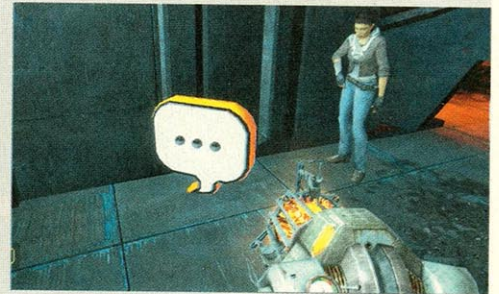
- 5 Spiele in einer Packung:
Half-Life 2
Half-Life 2: Episode One
Half-Life 2: Episode Two
Portal
Team Fortress 2
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- Keine Sixaxis-Unterstützung
- Keine DualShock 3-Unterstützung
- Umgesetzt von EAs UK-Team
- 4:3, 16:9, 720p



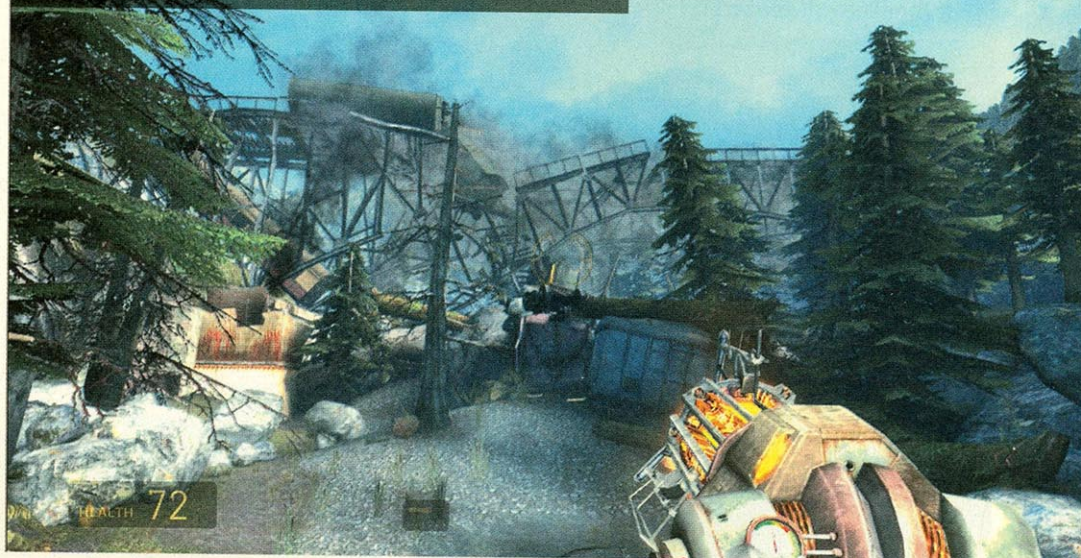
Entwicklungs-Einblick

Episode One, Episode Two und Portal bieten einen erhellenden Audiokommentar.

Wie schon in *Tomb Raider: Anniversary* bekommen Spieler auf Wunsch einen umfangreichen Einblick in die Entstehung des Spiels. Anstelle eines Makings-ofs genießt man während des Spiels erhellende Kommentare von Entwicklern, Leveldesignern und Sprechern. Kleine Sprechblasen offenbaren auf Knopfdruck jede Menge Insider-Wissen zum Spiel. Das ist nicht nur unterhaltsam, sondern auch clever implementiert. So etwas wollen wir zukünftig gerne öfter sehen!

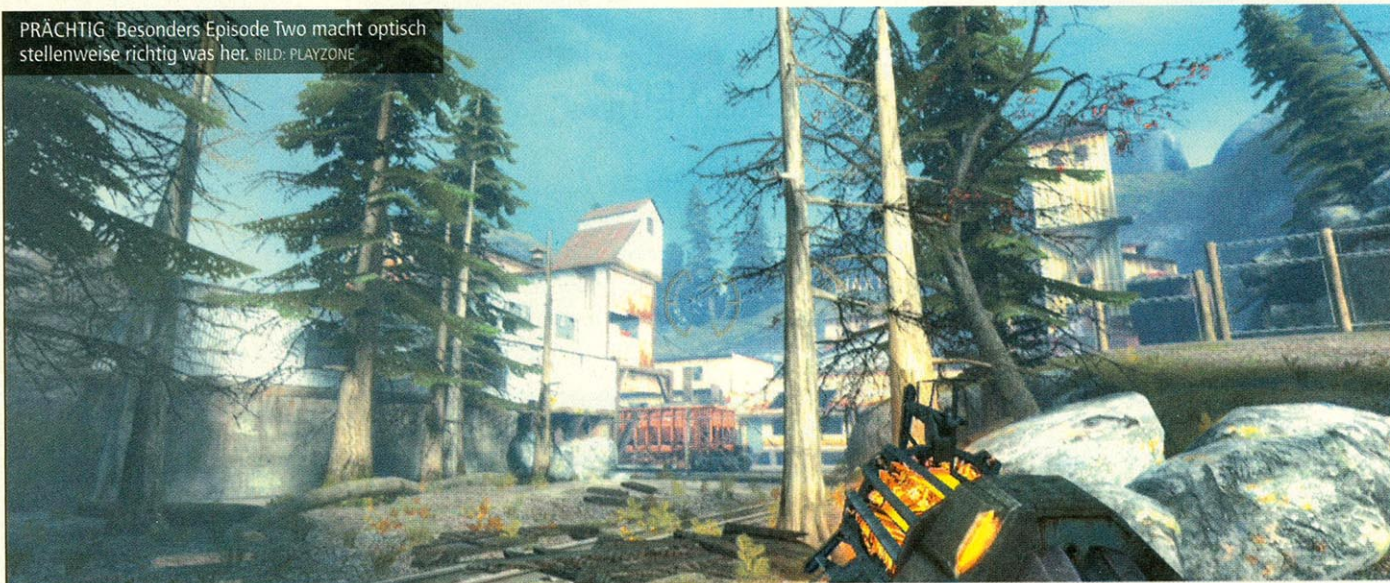


EINDRUCKSVOLL Dieser Einsturz einer Brücke ist spektakulär inszeniert, ruckelt aber leider auch deutlich wahrnehmbar. BILD: PLAYZONE



» Die Entwickler schubsen den Spieler von einem Action-Highlight zum nächsten. «

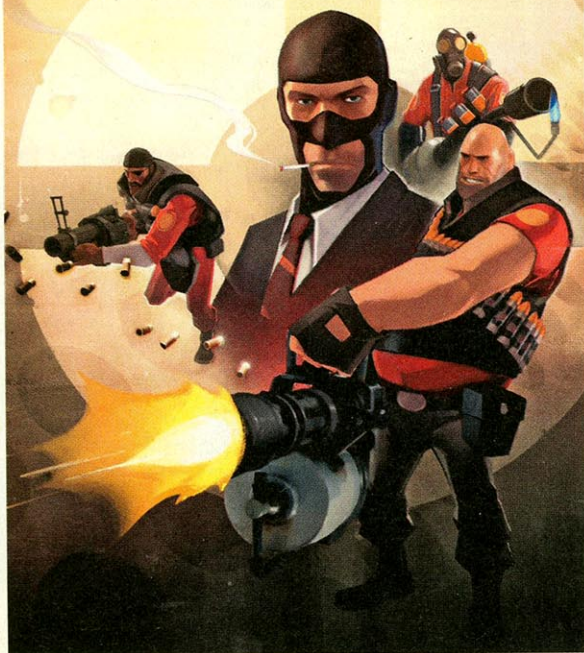
PRÄCHTIG: Besonders Episode Two macht optisch stellenweise richtig was her. BILD: PLAYZONE



Festung feiern

Mit im Paket Orange Box: der Multiplayer-Shooter Team Fortress 2

Durch den abgefahrenen Grafikstil machte dieser Teil der *Orange Box* schon mehrfach von sich reden. Seit über einem halben Jahrzehnt (!) in der Entwicklung, soll *Team Fortress 2* Mehrspieler-Shooter revolutionieren. Ob das auch auf der PlayStation 3 klappt, hängt wohl in erster Linie von der Performance ab, was wir leider noch nicht überprüfen konnten. Unsere Testversion ließ sich noch nicht einmal dazu überreden, das Spiel zu starten, da vorab die Anmeldung auf dem Server notwendig ist. Dieser war zum Testzeitpunkt aber nicht verfügbar. In unserem Nachfolgemagazin play³ und auf unserer Website werden wir einen ausführlichen Online-Test nachholen, sobald wir eine spielbare Version zur Verfügung haben.



zen, die noch einmal jeweils sechs bis acht Stunden Gameplay bieten und die Story weiterführen. Erfreulich dabei ist, dass die Qualität nicht nachlässt und speziell *Episode Two* jede Menge Highlights zu bieten hat.

BONUS-INHALT

Würde die Spielepackung lediglich *Half-Life 2* und die beiden Zusatzepisoden enthalten, wäre auch das bereits eine absolute Kaufempfehlung, denn immerhin bekommen Ego-Shooter-Fans hier locker 25 Stunden Spielspaß auf höchstem Niveau geboten. Doch Entwickler Valve zeigt sich gönnerhaft und spendiert der Packung zwei weitere Spiele. Das Denkspiel *Portal* wurde ursprünglich von Studenten entwickelt und von Valve für so gut befunden, dass man die Jungs und Mädels vom Fleck weg engagierte, um ein komplettes Spiel auf Basis der *Half-Life 2*-Technik zu basteln. Das Ergebnis ist faszinierend. Mittels einer speziellen Waffe kann der Spieler zwei Portale an fast jede Oberfläche projizieren und hindurchwandern. Im Verlauf der gut sechs Stunden Spielzeit wird der Spieler dann mit zahlreichen vertrackten Levelkonstruktionen konfrontiert, die den cleveren Einsatz dieser Portale erfordern. Das Spielprinzip fühlt sich ungemein frisch an und mehr als nur einmal ergeben sich unglaubliche Aha-Momente, die man in dieser Form noch nicht gesehen oder gespielt hat. Profis versuchen sich an den fünf zusätzlich eingebauten extra schweren Levels, die jede Menge Hirnschmalz, aber auch Geschick erfordern. Jeder Shopping-Kanal-Moderator würde spätestens jetzt bei der Regie nachfragen, ob denn auch alles mit rechten Dingen zugeht,

denn zusätzlich zu den bereits genannten Titeln gibt's den Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* obendrauf. Leider konnten wir diesen mit unserer Testversion nicht ausprobieren, doch die reinen Fakten sind mehr als überzeugend. Bis zu 16 Spieler pro Match, ein ausgeklügeltes Klassensystem und eine Art Zufallsgenerator, der jedes Match automatisch anpasst, sodass man sich auf jeder Karte stets neuen Herausforderungen stellen muss. Sobald wir eine testfähige Version des Spiels haben, werden wir *Team Fortress 2* in unserem Nachfolgemagazin play³ noch einmal ausführlich unter die Lupe nehmen.

KAUFEN!

Doch auch ohne *Team Fortress 2* wäre die *Orange Box* eine lohnende Anschaffung und eigentlich tatsächlich ein 100%-Spiel. Dass am Ende doch „nur“ 93 % dabei herauspringen, liegt in erster Linie an der Qualität der Umsetzung. Die ist ordentlich, hätte aber besser sein können. Zum einen läuft das Spiel auf der Xbox 360 einen Tacken flüssiger, zum anderen müssen deutsche Spieler mit Schnitten leben. Während *Half-Life 2* und *Episode One* ungeschnitten laufen, wurde bei *Episode Two* auf Blut verzichtet und getötete Gegner lösen sich sogleich in Luft auf. Grundsätzlich würden wir nun den Erwerb der englischen Version empfehlen, doch bleibt die Frage, wie PS3-Spieler an die in der Machete befindliche *Episode Three* kommen. Die ist bislang lediglich für PC angekündigt, wäre aber problemlos im PlayStation Store unters Volk zu bringen. Doch wie soll der geneigte deutsche Spieler eine englische Version kaufen? Eine Frage, die sich wohl erst bei Release beantworten lässt. ■


**MAIK
BÜTELFÜR**

hat bald ein halbes Leben hinter sich.

Drei lange Jahre lang musste ich mir von PC-Kollegen von der Genialität eines *Half-Life 2* vorschwärmen lassen und tatsächlich: *Half-Life 2* ist ein brillantes Stück Software, auch auf der PlayStation 3. Die etwas angestaubte Technik hätte man sicher flüssiger auf die Konsole zaubern können, das bleibt aber der einzige echte Kritikpunkt am Spiel.


HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Valve/EA UK
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	ca. € 70,-
Termin:	14. Januar 2007
Spieler:	1-16 (Nur Team Fortress 2)
Web:	www.half-life.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ✓ Unglaublicher Umfang
- ✓ Hervorragendes Spieldesign
- ✓ Packende Atmosphäre
- ✓ Technisch nicht ganz sauber

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 80% SOUND 85%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **93%**

Auch auf der PlayStation 3 ein absoluter Pflichtkauf nicht nur für Genre-Fans – trotz technischer Defizite.



DRAMATISCH: Sämtliche Zwischensequenzen sieht man durch die Augen von Gordon Freeman. BILD: PLAYZONE



WER ANDEREN EINE GRUBE GRÄBT ... Diese beiden Combine-Soldaten verminen uns den Weg. BILD: PLAYZONE

... FÄLLT SELBST HINEIN Ein Schuss auf die fertige Mine löst das Problem sogleich. BILD: PLAYZONE

Die PLAYZONE als Minimagazin für Ihr Handy

Das PLAYZONE-Minimagazin für Ihr Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen Ihnen, was sich geändert hat.

Ab sofort können Sie den Internetauftritt der PLAYZONE mit Ihrem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der PLAYZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür rufen Sie einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser Ihres mobilen Endgeräts auf. Hier steht Ihnen eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der PLAYZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzen Sie die neuen Features und bewerten Sie die Artikel oder versenden Sie sie per Mail an Ihre Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzen Sie dafür einfach den vorinstallierten Browser Ihres Handys.

Das PLAYZONE-Minimagazin ist kostenlos! Sie zahlen lediglich die Verbindungskosten Ihres Netzanbieters. Diese Gebühren sind von Ihrem Mobilfunkvertrag abhängig.



MULTIKOMPATIBEL:
Das PLAYZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

ANZEIGE



SO FUNKTIONIERT'S

So kommen Sie in den Genuss Ihres PLAYZONE-Minimagazins

Tippen Sie einfach in den Browser Ihres Handys!

www.videogameszone.de

Ihre Vorteile:

- 1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
- 2.) Immer aktuelle Beiträge
- 3.) Möglichkeit der Personalisierung
- 4.) Multikompatibel

Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten Ihres Netzanbieters an.





TARANTINO-STYLE Einige Szenen wurden durchaus kinoreif in Szene gesetzt. BILD: PLAYZONE

HD
HD-VIDEO AUF DVD



Kane & Lynch: Dead Men

Eidos' knallharter Action-Thriller hat fast alles, was ein PS3-Blockbuster braucht.

Fakten

- 16 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4:3 mit Balken, 16:9, 720p
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Koop-Modus im Splitscreen für 2 Spieler
- Bis zu 8 Spieler online
- Ein Online-Spielmodus: Fragile Alliance
- Von den Machern der Hitman-Serie und Freedom Fighters

AUTOR: UDO CRNJAK

Sie stehen auf anspruchsvolle Storys mit glaubhaften Charakteren und sind gleichzeitig auch noch PS3-Besitzer? Dann hatten Sie mit *The Darkness* und *Heavenly Sword* schon zumindest zwei großartige Beispiele dafür, wie Action-Titel auf der nächsten Konsolengeneration nicht nur aussehen, sondern vor allem wie packend und professionell sie inszeniert sein können. Mit *Kane & Lynch: Dead Men* wollen IO Interactive nun auch zeigen, dass sie

zu den Entwicklern gehören, die eine verdammt gute Story erzählen können.

NUR FÜR ERWACHSENE

Wer IOs vergangene Projekte kennt, weiß, dass es in den Spielen der Skandinavier nicht gerade zimperlich zur Sache geht. Dreh- und Angelpunkt in ihrem aktuellen Titel sind die beiden namengebenden Figuren Kane und Lynch. Da hätten wir zum einen Kane, der in der Todeszelle sitzt und auf seine Hinrichtung wartet. Allerdings ist ihm sein Schicksal ziemlich

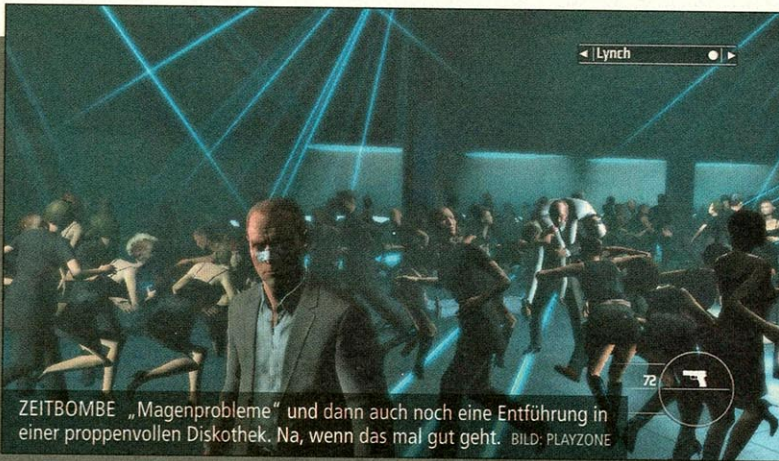
egal, denn er hat schon vor geraumer Zeit alles verloren, was ihm wichtig war: seine Familie. Vor vielen Jahren starb sein Sohn, als er zufällig Kanes Waffe in die Finger bekam. Von Schuld und Verzweiflung zerfressen, stieg er bei der Söldnergruppe The7 ein und führte fortan ein Leben als skrupelloser, kaltherziger Krimineller. Lynch, der zweite namengebende Charakter, wurde ebenfalls wegen Mordes zum Tode verurteilt. Als die beiden in einem Gefangenentransporter zu ihrer Hinrichtung gebracht werden, wird der



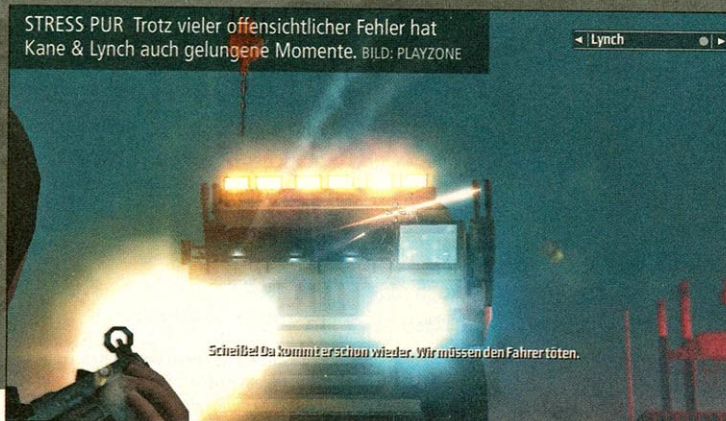
GANGSTER-RUNDREISE Trotz der insgesamt mittelmäßigen Grafik sind die Schauplätze schon abwechslungsreich. BILD: PLAYZONE



ANGREIFEN Sie können Ihren Kollegen einfache Befehle geben. BILD: PLAYZONE



» Lynch sorgt mit seinen unberechenbaren Psycho-Aussetzern für krasse Momente. «



Transport überfallen und die zwei Todeskandidaten werden befreit. Hinter der vermeintlichen Rettungsaktion stecken Kanes alte The7-Kameraden, die mit ihm noch eine Rechnung offen haben. Als die Gruppe nämlich bei einem Coup in Südamerika in einen Hinterhalt geriet, war es Kane, der als Einziger mitsamt der Beute davonkommt. Natürlich fühlen sich die Totgeglaubten um ihren Anteil geprellt und verlangen von Kane nun Wiedergutmachung. Um der Forderung den nötigen Nachdruck zu verleihen, haben

The7 Kanes Frau und Tochter gekidnappt und drohen ihm mit deren Tötung, sollte er die Beute nicht herbeibringen. Als ob diese Situation nicht schon unangenehm genug wäre, soll der psychisch gestörte Lynch die ganze Zeit über ein Auge auf Kane werfen und The7 laufend Bericht erstatten. So viel zur Ausgangssituation.

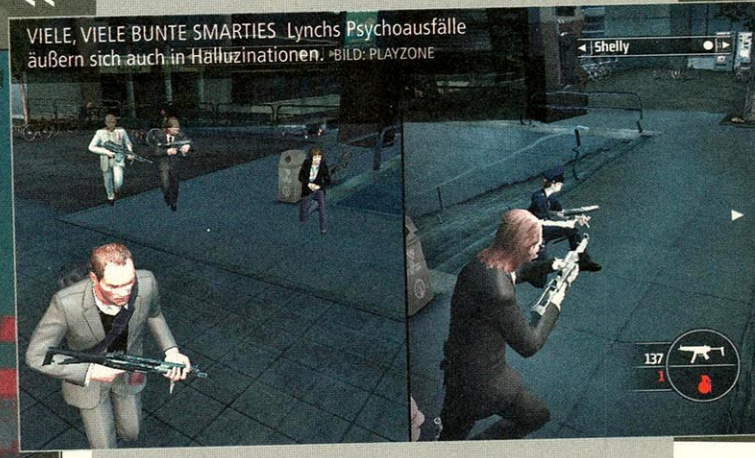
ACTION-THRILLER MIT NIVEAU

Da beide Figuren vom Leben übel gezeichnet sind, geht es dementsprechend rabiat zu, als Kane und Lynch schließlich

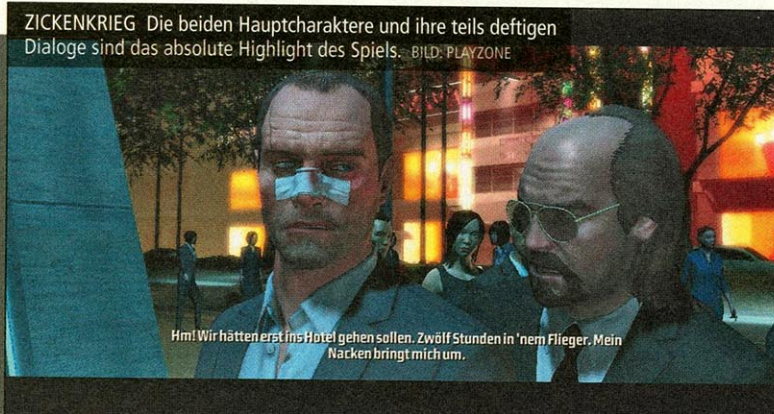
Kooperativer Thriller

Zu zweit gewinnt das harte Action-Drama deutlich an Faszination.

Für den Koop-Modus, der leider nur im Splitscreen gespielt werden kann, haben die Entwickler einige coole Ideen umgesetzt. Spieler zwei übernimmt die Kontrolle von Lynch und erlebt seine Psycho-Ausfälle als optische Störungen und teilweise sogar als Halluzinationen im laufenden Spiel. So verwandeln sich etwa beim Banküberfall die Geiseln in der Lobby plötzlich in Polizisten, während das Bild durch optische Filter verzerrt wird. Coole Sache!



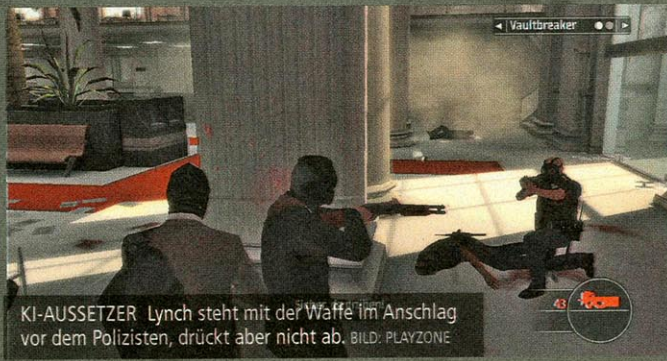
aufeinandertreffen. Durch die explizite Sprache mit jeder Menge Schimpfwörter und die heftige Inszenierung der Story wird unmissverständlich klar gemacht, dass der Titel für ein erwachsenes Publikum konzipiert wurde. Vor allem Lynch mit seinen unberechenbaren Psycho-Aussetzern sorgt immer wieder für krasse Momente, was die Spannung sehr schön aufrechterhält. Eines muss man den Entwicklern wirklich lassen: Sie haben eine Story entwickelt, die über alle Zutaten verfügt, um es mit Hollywood-Streifen



Die zweite Meinung

von Maik Bütelfür

So ungern ich es zugebe, aber ich hatte mir mehr erwartet. Die beiden Hauptcharaktere, die Story und die klasse Vertonung (auch auf Deutsch) sind echte Pluspunkte, spielerisch gibt's aber nur Magerkost. Der Großteil des Spiels besteht aus Ballereien, da bleibt es ein Rätsel, wieso ausgerechnet dieser Teil des Spiels so gewöhnlich und holprig ausfällt. Kane & Lynch hat ein paar tolle Ideen und der Kooperativ-Modus wertet das Spiel auf. Noch besser wäre es gewesen, wenn dieser auch online spielbar wäre. Die schlechte KI und die zahlreichen kleineren Macken drücken die Wertung – da wäre erheblich mehr drin gewesen.



STILMITTEL? Bis auf ganz wenige Ausnahmen sind sämtliche Umgebungen viel zu karg und steril ausgefallen. BILD: PLAYZONE

KI-AUSSETZER Lynch steht mit der Waffe im Anschlag vor dem Polizisten, drückt aber nicht ab. BILD: PLAYZONE

wie *Heat* oder *Pulp Fiction* aufnehmen zu können. Leider bleiben einige der für die Entwicklung der Charaktere entscheidenden Hintergründe das gesamte Spiel über im Dunkeln oder werden nur angedeutet. Auch die Übergänge der Ladebildschirme zu den Ingame-Zwischensequenzen wirken unbeholfen. Während das Spiel einen neuen Abschnitt lädt, bleibt der Bildschirm schwarz und Sie hören die folgende Szene zunächst nur. Erst wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, sehen Sie die Zwischensequenz auch. Als verwöhnter PS3-Spieler haben Sie in den beiden eingangs genannten Titeln bereits erstklassige Storylines erlebt und wissen, was inszenatorisch möglich ist.

GAMEPLAY MIT DEUTLICHEN SCHWÄCHEN

In den insgesamt 16 Kapiteln des Story-Modus, die Sie auf Wunsch auch kooperativ spielen können, geht es auch in spielerischer Hinsicht hart zur Sache. Egal ob Sie eine Bank überfallen oder eine Entführung in einer Diskothek durchführen, ohne Schießereien geht in *Kane & Lynch: Dead Men* gar nichts. Da Sie immer mindestens zu zweit unterwegs sind, können Sie Ihrem Partner einfache Befehle, wie „Angreifen“, „Stellung halten“ oder „Folgen“ geben. Das klingt alles sehr reizvoll und birgt auch eine Menge Potenzial, allerdings wird dieses Feature durch die miserable KI – sowohl bei Ihren Partnern als auch auf Gegenseite – nahezu bedeutungslos. Auch das automatische In-Deckung-gehen, ohne das Sie im Kugelhagel schneller draufgehen, als Sie S#@S sagen können, funktioniert nie wirklich zuverlässig und sorgt so für ständige Frustmomente. Sie können sich zwar durch eine Adrenalininjektion wiederbeleben lassen

– vorausgesetzt, Ihr KI-Partner ist schnell genug –, allerdings ist bereits eine zweite „Heilung“ in kurzem Abstand aufgrund der Überdosis tödlich. Auf der PS3 fallen diese Mängel besonders stark auf, da das Spieltempo wesentlich langsamer ist als etwa bei der PC-Version, die durch die Maus-Tastatur-Steuerung viel flotter spielbar ist. Den vielversprechenden Mehrspieler-Modus konnten wir leider noch nicht testen, da die Spielservers erst kurz nach Redaktionsschluss in Betrieb genommen wurden.

TECHNISCH ENTÄUSCHEND

Was die Technik anbelangt, so muss die PS3-Version ebenfalls heftige Kritik einstecken. Bis auf einige wenige Ausnahmen wurden alle Umgebungen sehr detailarm und minimalistisch gestaltet. Stilmittel oder nicht, *Kane & Lynch* liegt grafisch weit hinter der Konkurrenz zurück. Gerade im Vergleich zu anderen Actiontiteln sind die technischen Defizite, vor allem zusätzlich auftretende Ruckler, absolut unverständlich. Teilweise bewegen sich Texturen und Architektur auf PS2-Niveau. Lediglich die Hauptfiguren sehen

Next-Gen-würdig aus. Die deutschen Synchronstimmen der beiden Hauptcharaktere Kane und Lynch hingegen sind wirklich gut gelungen, auch wenn das englische Original mal wieder um Längen besser ist.

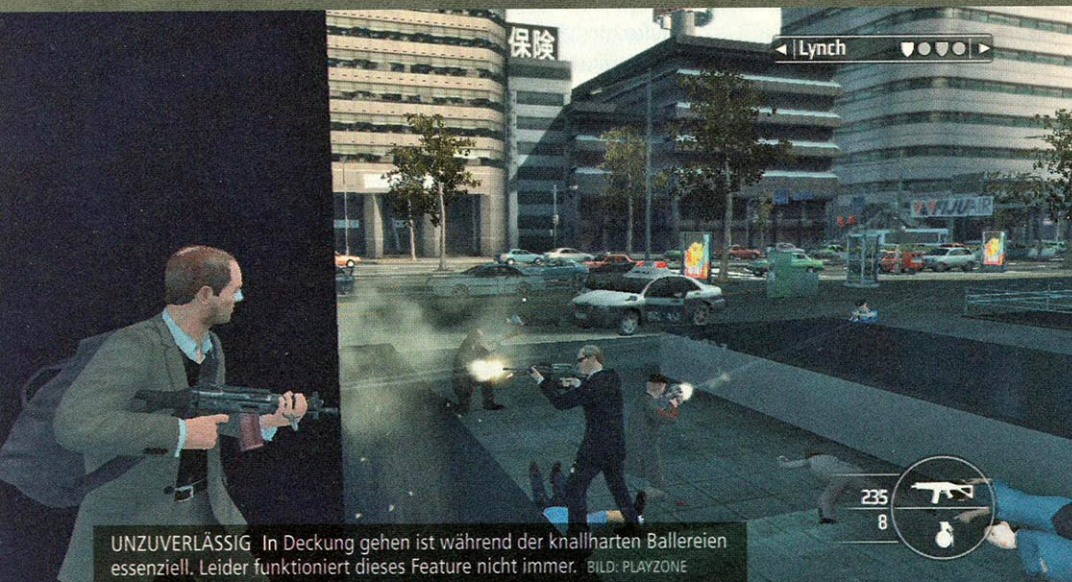
Eines muss man den Entwicklern zugehen: Sie haben eine mitreißende Story erdacht, die vor allem durch die beiden hervorragenden Hauptcharaktere brilliert. Leider wird *Kane & Lynch* in spielerischer und technischer Hinsicht den mittlerweile hohen Ansprüchen nicht gerecht. ■



UDO CRNJAK

versteht es einfach nicht.

Das Story-Konzept hat mich vom ersten Trailer an tierisch angemacht und ich konnte es kaum erwarten, bis *Kane & Lynch* endlich fertig ist. Leider folgte auf die Vorfreude die unangenehme Ernüchterung. Einerseits hat mir die Story mit dem von Verzweiflung und Schuldgefühlen gezeichneten Kane und dem psychisch kranken Lynch, bis auf ein paar Ungereimtheiten, wirklich sehr gut gefallen. Andererseits war ich von den teilweise massiven spielerischen und technischen Schwächen sehr erschrocken. Dabei ist es die grottenschlechte KI, die die Action zu einem frustrierenden Erlebnis verkommen lässt. Mit mehr Entwicklungszeit und Feinschliff wäre die Beurteilung mit Sicherheit anders ausgefallen.



UNZUVERLÄSSIG In Deckung gehen ist während der knallharten Ballereien essenziell. Leider funktioniert dieses Feature nicht immer. BILD: PLAYZONE



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-8 (online, Koop)
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Stranglehold (dt.)

- ☒ Anspruchsvolle Story
- ☒ Hervorragende Hauptcharaktere
- ☒ Miserable künstliche Intelligenz
- ☒ Technisch durchschnittlich

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 60% SOUND 72%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

73%

Gut inszenierter Action-Thriller mit packender Story. Leider technisch und spielerisch enttäuschend!



GETROFFEN! Aufgrund der Perspektive gestalten sich die Dogfights äußerst unterhaltsam. BILD: PLAYZONE

British pilot: Where is he? I can't see him!



NERVENKITZEL Im Sturzflug dürfen Sie Ihren Vogel erst im letzten Moment hochziehen, um die Bomben abzufeuern. BILD: PLAYZONE

Blazing Angels 2

Secret Missions of WWII

Erleben Sie den Zweiten Weltkrieg aus einer neuen Perspektive!

Fakten

- 4:3, 16:9, 576i/p, 720p
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Zahlreiche Flieger- und Waffenupgrades, über 50 Flieger steuerbar
- 12 Multiplayer-Modi (Koop, Deathmatch, Capture the Flag, etc.)
- Online-Modus für bis zu 16 Spieler
- Splitscreen-Modus für bis zu 2 Spieler

AUTOR: ONUR YILDIRANCAN

Flugsimulationen auf der PS3 sind eine Rarität. Umso dankbarer war die Fangemeinschaft, als Ubisoft im März dieses Jahres *Blazing Angels: Squadrons of WWII* von der Xbox 360 auf die PS3 portierte. Technisch zwar ruckelfähig, überzeugte der Titel dennoch mit spektakulären Flugeinlagen und machte als eines der ersten Spiele konsequent von der Sixaxis-Steuerung Gebrauch. Acht Monate später steht bereits der Nachfolger in den Regalen und versucht den Vorgänger zu überflügeln.

Die Story und Charaktere aus Teil 1 sind passé. Als neu gegründete Vier-Mann-Spezialeinheit dienen Sie der amerikanischen Regierung, und versuchen den Deutschen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs ins Handwerk zu pfuschen. Dabei lenken Sie eines von insgesamt

50 Flugzeugen gefühlsecht mittels Analogsticks durch die Lüfte. Wahlweise dürfen Sie Ihre Flieger auch komplett via gelungener Sixaxis-Steuerung bewegen,

Während den 18 Missionen dient ein neues Punktesystem für die nötige Motivation und spornt zu immer wilderen Stunts an. Die sogenannten Prestigepunkte bekommen Sie in hoher Anzahl ausgeschüttet, wenn Sie besonders halbrecherische Stunts vollführen. Zwischen den Aufträgen investieren Sie in neue Waffen und Upgrades, die beispielsweise das Zielen vereinfachen oder die Nachladezeit verkürzen.

Beim Abschießen gegnerischer Truppen helfen Ihnen Ihre drei Flügelmänner, die Sie mittels Digikreuz zum Kamikaze-Flug ansetzen lassen.

Technisch wurden die Ruckeleinlagen aus dem Vorgänger ausgemerzt, die Optik hingegen ist eher zweckmäßig. ■



ONUR YILDIRANCAN
hebt ab.

Zwar hat sich spielerisch nichts Grundlegendes geändert, dennoch haben mich die actionreichen Missionen in *Blazing Angels 2* durchgehend mitgerissen. Das liegt vor allem an der Kamera, die das Flug- und Kampfgeschehen aus brechenderregenden Perspektiven zeigt. Auch wenn die Geschwindigkeit an sich nicht hoch ist, so sorgen Loops und Sturzflüge doch für ein erfreulich mulmiges Gefühl in der Magengegend. Da stört es mich auch nicht, dass die meist zeitbasierten Missionen sich im Grunde wiederholen (Schiffe versenken, Brücken zerstören etc.), und das Teamplay nur die zweite Geige spielt. Auf das Spielgefühl kommt es an – und das ist durchaus packend.



BLAZING ANGELS 2

Genre:	Flugzeug-Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Romania
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	29. November 2007
Spieler:	1-2 (-16 online)
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Blazing Angels: Squadrons of WWII

- ☒ Packend inszenierte Flüge
- ☒ Motivierendes Punktesystem
- ☒ Abwechslungsarme Missionen
- ☒ Taktisch schlichtes Teamplay

WERTUNG

STEUERUNG 83% GRAFIK 72% SOUND 84%

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

Dank motivierendem Punktesystem erleben Sie mitreißende Sturzflüge aus schwindelerregenden Höhen.



DOGFIGHT Den umfangreichen Multiplayer-Modus dürfen Sie online oder im Splitscreen bestreiten. BILD: PLAYZONE

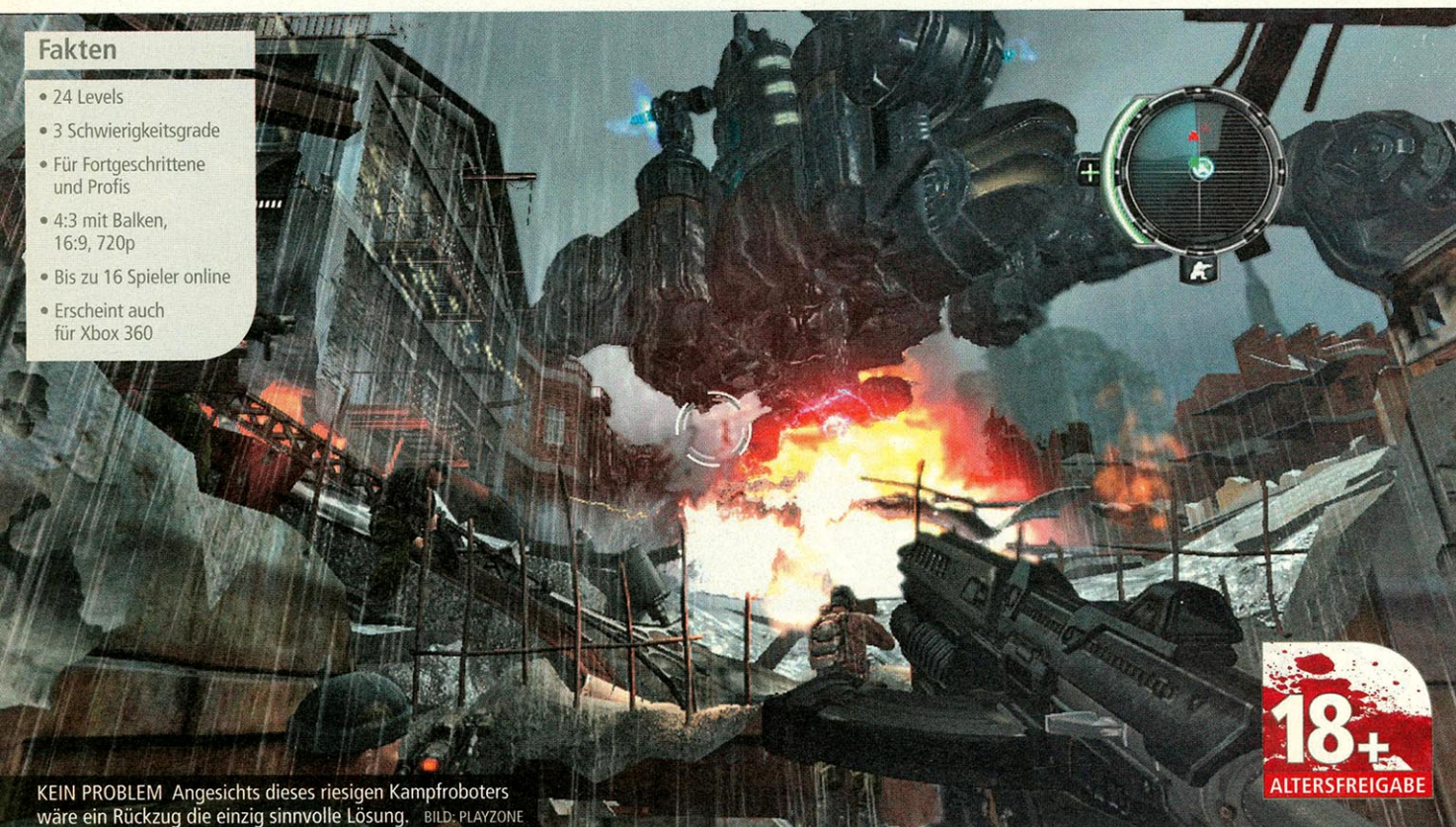


HEILIG Die Umgebungen können leider nicht zerstört werden. Die Action findet in der Luft statt! BILD: PLAYZONE



Fakten

- 24 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3 mit Balken, 16:9, 720p
- Bis zu 16 Spieler online
- Erscheint auch für Xbox 360



KEIN PROBLEM Angesichts dieses riesigen Kampfroboters wäre ein Rückzug die einzig sinnvolle Lösung. BILD: PLAYZONE

18+
ALTERSFREIGABE

TimeShift

Gut geklaut ist halb gewonnen. Vivendis zeitmanipulative Ego-Ballerei ist endlich fertig.



AHNUNGSLOS Setzen Sie die Zeit-Fähigkeiten geschickt ein, haben die Gegner kaum eine Chance. BILD: PLAYZONE

AUTOR: UDO CRNJAK

Nachdem *TimeShift* zunächst unter Atari-Flagge angekündigt und auch lange Zeit entwickelt wurde, wanderte der vielversprechende Titel dann aber zum Konkurrenten Vivendi ab. Nach vielen Verschiebungen und einem radikalen Re-Design ist der Next-Gen-Ego-Shooter nun endlich fertig.

WIR HABEN DOCH KEINE ZEIT ...

Dr. Aiden Krone, ein genialer Physik-Professor, hat einen Anzug entwickelt, mit dem Zeitreisen möglich sind. Leider wird der Gute beim Gedanken an die sich ihm offenbarenden Möglichkeiten dezent größtenwahnsinnig und reist in die Vergangenheit, um sich die Welt nach seinen Vorstellungen und selbstverständlich mit ihm als Herrscher zu gestalten. Einzige Hinterlassenschaft in seinem Labor ist ein Sprengsatz, der alle Beweise und Unterlagen vernichten soll. Quasi in letzter Sekunde schafft es dann doch noch ein namenloser Wissenschaftler, Dr.

Krone mit einem neuen Anzug-Prototyp nachzureisen, bevor sich das Labor in einer wummernden Explosion verabschiedet. Ab diesem Zeitpunkt greifen Sie aktiv ins Spiel ein. Vor allem die ersten Levels erinnern mit überall anzutreffenden Anzeigetafeln und Krones sich ständig wiederholenden Reden frapierend an die Überwachungsstaat-Atmosphäre von *Half-Life 2*. Die recht oberflächliche Story sorgt kaum für Überraschungen und flaut leider bereits im ersten Drittel des Spiels enorm ab. Das liegt unter anderem an der schwachen Gestaltung der Hauptfiguren und der teils wirren Inszenierung durch Funksprüche und Render-Zwischensequenzen.

ZEIT FÜRS WESENTLICHE

Dreh- und Angelpunkt von *TimeShift* sind ganz klar die zeitmanipulativen Fähigkeiten der Hauptfigur. Sie können auf Knopfdruck die Zeit verlangsamen, anhalten und sogar zurückschicken. Um Sie damit nicht völlig zu überfordern, haben die Entwickler eine Hilfestellung ins Spiel

» Dreh- und Angelpunkt von *TimeShift* sind ganz klar die zeitmanipulativen Fähigkeiten der Hauptfigur. «



eingebaut, die Ihnen zur rechten Zeit und am rechten Ort die passende Funktion vorschlägt. Während der zahlreichen Ballereien dürfen Sie die entsprechenden Zeitfunktionen aber natürlich auch manuell auswählen. Und genau in diesen Zeitspielereien liegt der Hauptreiz des Spiels. Es macht unheimlich Laune, die Gegner in Zeitlupe mit den futuristischen Ballermännern zu erledigen oder die Zeit kurzerhand anzuhalten und den Feinden die Waffe abzunehmen. Im späteren Verlauf treffen Sie sogar auf Gegner, die ebenfalls die Zeit im Kampf beeinflussen können. Leider tritt die Künstliche Intelligenz nicht immer positiv in Erscheinung und nimmt einigen Situationen Brisanz und Bedrohlichkeit.

Die mittlerweile recht bekannte und beliebte Rückspul-Funktion kommt hauptsächlich in den zahlreichen Rätseln und Geschicklichkeitsaufgaben zum Einsatz. Heben Sie eine Brücke mit Druck auf einen Schalter, spulen Sie die Zeit kurz zurück und hupsen auf das Bauwerk, um so mit in die Höhe zu steigen. Leider übertreiben es die Entwickler mit diesen Zeiträtseln, wodurch sich dieses an sich reizvolle Feature sehr schnell abnutzt. Insgesamt wirkt das Leveldesign an vielen Stellen schlichtweg zu erzwungen, was vor allem bei erfahrenen Spielern auf den Spielspaß drückt. Eingestreute Fahrpassagen sollen zwar spielerische Abwechslung bringen, sind aber durch die schwammige Steuerung des Vehikels wenig gelungen.

ZEITLOS SCHÖN?

Technisch ist *TimeShift* ebenfalls eine Berg-und-Tal-Fahrt. Zwar sind fast alle Bereiche recht simpel strukturiert, dafür aber teils mit sehr detaillierten Texturen ausgekleidet. Insbesondere die exzellenten Licht- und Partikeleffekte während der Zeitspielereien sind ein Hingucker. Die Außenareale fallen jedoch im Vergleich zu den überaus gelungenen Innenbereichen deutlich ab und auch unschöne Framerate-Einbrüche und extremes Tearing werfen einen Schatten auf die ansonsten gute optische Leistung. Leider unterstreichen die überwiegend schwachen Waffensounds und die mittelmäßige deutsche Sprachausgabe nur ansatzweise die packenden Ballereien.

Unterm Strich bleibt *TimeShift* ein Shooter, der durch die Zeitmanipulationen für Kurzweil sorgt, aber leider auch allzu offensichtliche Schwächen im Leveldesign und in der Story-Gestaltung hat. ■



TOTALLY OWNED In einer Zeitschleife festzuhängen ist jetzt gerade das Dümme, was einem passieren kann. BILD: PLAYZONE



AUSWEICHEN Im Verlauf des Spiels müssen Sie die Zeit auch oft abseits der Ballereien zu Ihrem Vorteil nutzen. BILD: PLAYZONE



EBENBÜRTIG Später im Spiel treffen Sie auf Gegner, die ebenfalls die Zeit manipulieren können. BILD: PLAYZONE



SCHWACH Die Fahrpassagen mit dem Quad zählen nicht gerade zu den Highlights von *TimeShift*. BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK

steht auf Zeit-Manipulation.

Ich hatte mit den Zeitspielereien echt meinen Spaß. Einen Gegner auf Knopfdruck einzufrieren, seine Waffe zu klauen und ihn kurz nachdem er ein verdutztes Gesicht macht, zu erledigen, ist einfach grandios. Die Zeitlupe-Funktion ist nicht nur sehr gut umgesetzt, sie sieht auch unverschämte gut aus. Vor allem spätere Waffensysteme fackeln auf dem Bildschirm ein Effekt-Gewitter der Extraklasse ab. Abseits dieser Spezialeffekte sieht es dann aber recht mau aus. So haben wir einige Stellen, in denen ich das Gefühl hatte, unnötig kompliziert durch Bereiche geführt zu werden, etwas die Laune verdorben. Ebenfalls schade ist die Tatsache, dass die Entwickler aus der Story so wenig gemacht haben.



TIMESHIFT

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Saber Interactive
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	7. Dezember 2007
Spieler:	1-16
Web:	http://timeshiftgame.com
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- ✓ Cooles Zeit-Gameplay
- ✓ Sehr gute Licht- und Partikeleffekte
- ✓ Story wird schnell uninteressant
- ✓ Schwächen im Leveldesign

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 74% SOUND 67%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

73%

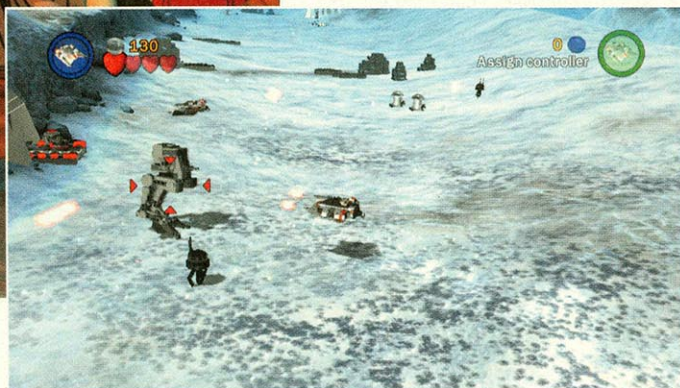
Unterhaltsame Ballerei mit toll inszeniertem Zeit-Gameplay, aber auch mit Leveldesign- und Story-Schwächen.



TATENDRANG Die Zwischensequenzen sind wahnsinnig charmant aufgemacht.

BILD: PLAYZONE

FLUGSTUNDE Die Fluglevels lassen sich auch mittels Bewegungssensoren steuern. BILD: PLAYZONE



Lego Star Wars

Die komplette Saga

Fakten

- Kombiniert die beiden alten Lego-Star-Wars-Spiele
- Multiplayer-Modus für zwei Spieler an einer Konsole oder online
- Sixaxis-Support in Fluglevels
- Für Einsteiger
- 720p, 1080i, 1080p

In HD sehen Lego-Steine auch nicht spektakulärer aus.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Wir erinnern uns: Als die drei ersten *Star Wars*-Teile (also *Episode I* bis *III*) ins Kino kamen, zog das natürlich Lizenzspiele nach sich. Die offiziellen Titel waren okay, reizten den Käufer aber in erster Linie mit zugkräftigen Namen. Und dann gab es da zwei *Lego Star Wars*-Spiele. Die vermeintlichen „Kinderspiele“ begeisterten mit ihrer charman-ten Präsentation und dem teambasierten Spielverlauf selbst Zocker jenseits der 30. Das Gameplay ist prinzipiell simpel: Mindestens zwei, oft aber auch mehr Figuren wuseln durch Levels, die Umgebungen aus den Filmen nachempfunden sind. Mit Lichtschwert und Blaster entledigt man sich der Schergen des Imperiums,

während man nebenher simple Rätsel löst oder Schalter umlegt. Der Clou: Oft kann ein Abschnitt nur unter Zuhilfenahme einer bestimmten Figur gelöst werden. Im Zweispieler-Modus müssen also zusammen gearbeitet werden. Wer alleine zockt, wechselt auf Knopfdruck die derzeit aktive Figur. Beide, die klassische Trilogie und die neue, erscheinen jetzt auf einer Disk auch für PS3. Die Levels und der Spielverlauf wurden aus den PS2-Versionen übernommen, Neuerungen beschränken sich auf einen Online-Modus oder Spielereien wie einen Charakter-Editor. Technisch darf man ebenfalls keinen Quantensprung erwarten. Sicher sieht das Ganze in HD-Optik besser aus als auf der guten, alten PS2, letztendlich hat man es aber nach wie vor mit Lego-Steinchen zu tun. Detailverliebte Umgebungen sind da schwer umzusetzen. Von seinem Charme hat *Lego Star Wars* aber nichts verloren und ist dank des Zweispieler-Modus besonders auch für Eltern interessant. Zusammen mit dem Nachwuchs Storm Troopers in ihre Einzel(bau)teile zu zerlegen oder kleine Lego-Steinchen zu sammeln, um sich damit im Hauptmenü (das wie eine Kneipe auf Mos Eisley aussieht) witzige Extras zu kaufen, macht definitiv beiden Generationen Spaß. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

spielt immer noch mit Lego.

So muss das sein: den ganzen Tag *Assassin's Creed* zocken und Abends zum Ausspannen noch eine Runde *Lego Star Wars*. Trotz – oder vielleicht gerade wegen – der simplen Struktur und kindlich-charmanten Aufmachung macht dieses Spiel einfach Spaß. Wenn ich denn ein Kind hätte (und zu meinem wie zu Ihrem Wohl wollen wir mal hoffen, dass es dazu nicht kommt), läge dieses Spiel unterm Weihnachtsbaum. Für mich als Komplettist ist es zudem ein gefundenes Fressen, dass ich in bereits absolvierte Levels zurückkehren kann, um dort mit neuen Figuren versteckte Items aufzuspüren.

SIMPEL Um Jabbas „Haus-tier“ zu besiegen, erfordert es einer bestimmten Taktik.

BILD: PLAYZONE



LEGO STAR WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Lucas Arts
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	12. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Mit Lego-Steinen den Todesstern bauen

- ✓ Beide Lego-Star-Wars-Spiele auf einer Disk
- ✓ Toller Zweispieler-Modus
- ✓ Kaum Neuerungen
- ✓ Für Hardcore-Zocker zu simpel

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 65% SOUND 75%

MULTIPLAYER 82% **SINGLEPLAYER** 80%

Für Jung und Alt! Trotz simplen Gameplays das wohl gelungenste Star-Wars-Spiel aller Zeiten.



World Series of Poker 2008

Zocken Sie sich in Las Vegas an die Weltspitze!

In World Series of Poker 2008 fangen Sie direkt ganz oben an: In Las Vegas gilt es, den Poker-Weltmeister zu künden. Neben einem Haufen Schotter winken Ihnen also auch Ruhm und Ehre! Im Vergleich zu World Championship Poker 2 fällt in Vegas direkt die cineastischere Präsentation ins Auge. Die Events werden mit glamourösen Filmschnipseln eingeleitet, und ein spontanes Kommentator-Duo stimmt Sie auf die zahlreichen Turniere ein. Am Pokertisch selbst wird das Spielgeschehen als TV-Event übertragen. In den Sälen herrscht „Full House“, und durch die Splitscreen-Kameraeinstellungen fühlen Sie sich wahrhaftig mitten im Geschehen.

Doch auch spielerisch gestaltet sich WSoP professioneller: Befehle wie Check oder All-In erteilen Sie mittels Analogstick flotter als in

WCP 2, aber auch die Spielgeschwindigkeit ist deutlich höher. Die CPU-Animationen dürfen Sie sogar wahlweise ganz abschalten. Neben dem Turnier-Trott sorgen Minispiele in Form von Video Poker und Blackjack für Unterhaltung. (oy)



TEST

WSOP 2008

Genre:	Poker
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Left Field Productions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1 (-9 online)
Web:	www.activision.de/
Alternativen:	World Championship Poker 2

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 78% SOUND 77%

MULTIPLAYER

80%

SINGLEPLAYER

80%

Cineastische Pokersimulation mit komfortabler Steuerung und flottem Spieltempo..



CINEASTISCH Dank Splitscreen-Kameraeinstellungen wird der eher zähe Sport rasant präsentiert. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 4:3, 50 Hz
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
- Online gegen bis zu 8 Spieler
- 32 Top-Spieler (u.a. Joe Hachem und Shannon Elizabeth)
- EyeToy- und Headset-Unterstützung



ÜBERRASCHT Für ein Pokerspiel sind die Gesichtsanimationen erstaunlich gut gelungen. BILD: PLAYZONE

World Championship Poker 2

Bluffen Sie die Pokerstars in Grund und Boden!

In World Championship Poker 2 fangen Sie ganz klein an. In miesen Absteigen verdienen Sie sich die ersten, illegalen Dollar und pumpen betrügerische Pfandleiher um Kohle an, um später in Las Vegas gegen die Poker-Stars groß rauszukommen. Und die sind in WCP 2 mit ihren eigenen Spiel-Strilen vertreten. Howard Lederer, Amir Vahedi, und Kollegen gewähren Ihnen einen kleinen Einblick in ihre Karten. In den Turnieren selbst spielen Sie meist die beliebte Texas Hold'em-Variante. Um am runden Tisch zu bestehen, dürfen Sie einige gewiefte Pokertricks einsetzen: Mit der Fähigkeit „Schauspieler“ sind Sie kaum zu durchschauen, und mit dem Glücksrad-Minispiel setzen Sie zum großen Bluff an. Dabei müssen Sie darauf achten, dass das Rad im entsprechenden Feld anhält, sonst geht Ihr Bluff ins Leere. Das

Spieltempo während der Züge läuft dabei sehr gemächlich ab, die Beschleunigungstaste macht ihrem Namen keine Ehre. Dafür dürfen Sie online plattformübergreifend gegen bis zu acht PS2- und PSP-Gegner antreten. (oy)



TEST

WCP 2

Genre:	Poker
Hersteller:	Oxygen Interactive
Entwickler:	Point of View
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	16. November 2007
Spieler:	1 (-8 online)
Web:	www.oxygengames.net/
Alternativen:	World Series of Poker 2008

WERTUNG

STEUERUNG 80% GRAFIK 63% SOUND 71%

MULTIPLAYER

72%

SINGLEPLAYER

72%

Nette Pokersimulation mit vielen Spielvariationen, aber gemächlichem Tempo..

Fakten

- 4:3, 50 Hz
- 14 Poker-variationen (u.a. Texas Hold'em und Five-Card Stud.)
- Bluffen als Glücksrad-Minispiel
- Online gegen bis zu 8 PSP- und PS2-Spieler
- Headset- und EyeToy-Unterstützung



LÄSSIG Mit einer Papiertüte über dem Kopf lassen Sie sich nichts anmerken. BILD: PLAYZONE



SINNLOS Vor den Turnieren können Sie zwar das Spielfeld frei begehen, aber interagieren ist nicht möglich. BILD: PLAYZONE



Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest

Das Pixelabenteuer zum neuen Kinofilm

Ein Xenomorph-Raumschiff ist auf der Erde zerschellt. Dessen blutrünstige Insassen machen sich über die Menschen her und vermehren sich rapide. Ein einzelner Predator nimmt die Verfolgung auf. Das heißt, Sie schlüpfen in die schuppige Haut jenes humanoiden Außerirdischen und machen mit allerlei hochentwickelten Waffen Jagd auf die fiesen Krabbelviecher. Zusätzlich müssen alle Beweise für die Alien-Existenz, also abgestorbene Facehugger und Überreste des gecrashten Ufos, vernichtet werden.

karg texturierte Umgebungen, metzeln immer gleiche Gegner nieder und lösen primitivste Schalterrätsel. Absolut nervig ist, dass sich die Kamera nicht automatisch in Lauf- richtung dreht und ständig manuell justiert werden muss. **(to)**



TEST

ALIENS VS. PREDATOR

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Rebellion
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	14. Dezember
Spieler:	1-2
Web:	www.rebellion.co.uk
Alternativen:	Alien Syndrome

WERTUNG STEUERUNG 59% GRAFIK 61% SOUND 60%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
57% **59%**

Spielerisch absolut belanglose und audiovisuell allenfalls durchschnittliche Alien-Hatz

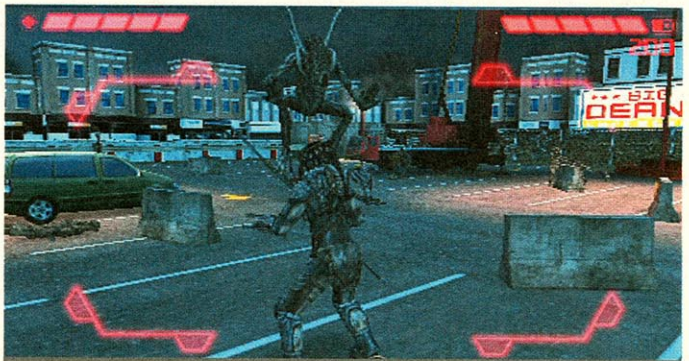
Fakten

- Filmlicenz
- 2-Spieler-Ad-hoc-Modus (Koop, Skirmish)
- 15 Levels
- 3 Predator-Sichtmodi

Während das Render-Intro durchaus Lust auf mehr macht, verliert das Gameplay schon nach wenigen der 15 Levels seinen Reiz. Sie stapfen durch kantige und



DURCHSCHLAGEND Mit dem übermächtigen Predator-Speer sind die aufdringlichen Viecher schnell erlegt – die einzige sinnvolle Waffe im Spiel. BILD: PLAYZONE



LANGWEILIG Egal ob draußen oder drinnen – das Leveldesign ist durchweg öde und bietet nur wenig Abwechslung oder Interaktivität. BILD: PLAYZONE



Fakten

- Strategie mit Ansätzen von Rollenspiel-Elementen
- 12 Missionen
- 3 Multiplayer-Modi für bis zu 4 Spieler (kein Game-Sharing)
- Für Anfänger

WELCHES SCHWEINDERL ...? Ob mit Gas- oder Lichtgranaten, wirklich taktisch wird's nie. BILD: PLAYZONE

SWAT: Target Liberty

Schwache Weicheier attackieren Terroristen.

Prinzipiell spielt sich *SWAT: Target Liberty* ähnlich wie *Killzone: Liberation*, nur eben mit SWAT-Team. Zudem hat man mehr Möglichkeiten, sein Team herumzukommandieren. Statt zu festgelegten Punkten darf man seine Jungs überall hinschicken, hinter so ziemlich jedem Gegenstand in Deckung gehen lassen oder Räume auf verschiedene Arten stürmen. Ein bisschen Rollenspiel ist auch dabei. Nach gelungenen Einsätzen erhalten die SWAT-Mitglieder Erfahrung und lernen dazu (aber wieso lernt ein Scharfschütze erst im Verlauf seiner Karriere, gut zu zielen?). Gute Voraussetzungen für solide Strategie – wenn sich die Figuren nicht im Schneckentempo bewegen würden, die Kamera nicht so unübersichtlich, die Zielerfassung nicht so umständlich, die Umgebungen nicht statisch und der Spielverlauf nicht repetitiv

wären. Bereits nach der ersten Mission hat man alles gesehen, was das Spiel herzugeben hat. Der Multiplayer-Modus reißt da auch nichts raus. In drei Spielmodi jagen bis zu vier Spieler miteinander Terroristen oder eskortieren einen VIP. **(cs)**



TEST

SWAT: TARGET LIBERTY

Genre:	Strategie
Hersteller:	Sierra
Entwickler:	3G Studios
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	31. Oktober
Spieler:	1-4
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Killzone: Liberation

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 75% SOUND 60%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
50% **55%**

Auf den ersten Blick nicht übel, doch SWAT schwächelt letztlich an allen Ecken und Enden.

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans

Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

01/08

Österreich € 4,00;
Frankreich, Italien,

Ausgabe 129

€ 3,50

Schweiz sfr 7,00; BeNeLux € 4,20
Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

MEISTGEKAUFT



**GIGANTISCHES
WEIHNACHTS-
GEWINNSPIEL!**

**NEED FOR SPEED
PROSTREET**
EAs Edelfaserei im
Langstreckentest!

**NIGHTS:
JOURNEY
OF DREAMS**
Exklusive Spieleindrücke

4-SEITEN-TEST

LINK'S CROSSBOW TRAINING

**SPART € 5,-
MIT SGOOPS UND N-ZONE**
Weitere Infos auf Seite 3

sgoops
www.sgoops.de





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:
leserbrieft@playdrei.de

Die PlayStation 3 und die damit zwangsweise verbundene Welt der HD-Fernseher sorgen nach wie vor für einige Unsicherheit bei frisch gebackenen und zukünftigen Käufern. Wir versuchen, zumindest einige Fragen zu klären!

Auflösungsverwirrung

Hallo PLAYZONE-Team,
Hier eine Frage bezüglich der Bildauflösung der PS3: Anscheinend spielt die PS3 Spiele nur in 1080p ab, wenn die Konsole ausschließlich auf 1080p eingestellt ist. Das heißt, die Haken bei der Systemeinstellung müssen z. B. bei den Auflösungen 720p und 1080i rausgenommen werden. So soll es zumindest bei *Virtua Fighter 5* sein. Okay, ist ja kein Problem, man lässt die Konsole ausschließlich auf 1080p laufen. Aber was passiert mit Spielen, die nur eine Bildwiedergabe von 720p haben? Was macht die PS3 dann, wird das Bild dadurch schlechter oder hat die PS3 durch die Umrechnung mehr Arbeit? Warum erkennt die PS3 nicht von selber, welche maximale Auflösung ein Spiel hat?
PS: Wisst ihr, ob der Dualshock-3-Controller aus Japan auch auf einer PAL-PS3 funktioniert? Ich bräuhete nämlich jetzt einen zweiten Controller und möchte eigentlich kein Geld mehr für den alten ausgeben, da zahle ich lieber etwas mehr für eine Import-Version.

CHRISANTHOS KOTZAMANIDIS, ANSBACH

Das mit der Auflösung stimmt so nicht. Die PS3 schaltet auch dann in

1080p, wenn alle Auflösungsmodi aktiviert sind, was schon im Hauptmenü der Konsole deutlich wird. Die PS3 erkennt gar nicht, welche Spiele in welcher Auflösung laufen – es läuft umgekehrt, die Spiele setzen dies selbst (basierend auf den Systemeinstellungen) fest. Und *Virtua Fighter 5* ist – genau wie *Call of Duty 4* oder *NBA 2K7/8* – ein Spiel, das die Grafik nur in 720p berechnet. Die 1080er-Modi sind nur eine hochskalierte Version des 720p-Signals und werden daher nur aktiviert, wenn 720p ausdrücklich deaktiviert ist. Jeder europäische HD-Fernseher kommt ansonsten problemlos mit 720p klar. Echte 1080p-Spiele wie *Ridge Racer 7*, *Gran Turismo HD/Prologue* oder *Super Stardust HD* schalten die Konsole automatisch in 1080p, auch wenn andere Auflösungen als Option aktiviert sind.

Der japanische Dual Shock 3 ist auch mit europäischen Konsolen kompatibel, ob er aber wirklich rüttelt, hängt immer vom Spiel ab. Mit *MotorStorm* funktioniert er zum Beispiel nach dem letzten Patch einwandfrei, *Sega Rally* und *Call of Duty 4* haben dagegen keinen Rumble-Support.

HDMI-Frage

Hallo,
ich hätte da mal eine Frage betreffend der HDMI-Kabel, da ich mir diesen Monat einen wunderhübschen LCD-Fernseher holen und mir dann zu Weihnachten die PlayStation 3 gönnen will. Welches HDMI-Kabel ist das beste, das derzeit auf dem Markt ist?

FRANK TASZAREK

Qualitätsunterschiede bei HDMI-Kabeln merkt man in der Regel erst ab einer gewissen Länge. Wenn du deine PS3 nicht gerade im Nebenzimmer stehen hast und zehn Meter Kabel brauchst, wird's so ziemlich jedes HDMI-Kabel tun. Die Qualität lässt im Zweifelsfall auch nicht bloß etwas nach – wenn's Probleme gibt, dann richtig deutliche wie Grafikfehler und völlige Bildaussetzer. Solange das Bild ohne derartige Fehler ankommt, halten sich Qualitätsunterschiede zwischen teuren und günstigeren Kabeln aufgrund der digitalen Übertragung sehr in Grenzen. Auch wenn man locker dreistellige Beträge für ein HDMI-Kabel loswerden kann, ist das Geld im Normalfall besser anderweitig angelegt.

Jeanne d'Arc/Doppelpack

Hallo!
Ich habe schon lange nichts mehr von *Jeanne d'Arc* für PSP gehört, an Informationen ranzukommen, erweist sich als sehr schwer. Kommt das Spiel noch zu uns oder werde ich es mir importieren müssen? Meine zweite Frage gilt eurer Neuvererbung, der *play*! Wollt ihr wirklich in Zukunft beide Zeitschriften parallel laufen lassen oder wird eine über kurz oder lang eingestellt? Dummerweise bin ich nämlich Abonnent von beiden! :-)
Ansonsten weiter so, vielleicht mit ein bisschen dickeren Heften, denn auch wenn ihr immer rund 100 Seiten habt, eigentlich zählt die Werbung ja nicht dazu, ihr Schlingel, oder? :-)

WOLFGANG LUDWIG

Für *Jeanne d'Arc* ist derzeit tatsächlich kein Europa-Release vorgesehen, aber sofern du des Englischen mächtig bist, tut's in dem Fall ja auch ein US-Import – PSP-Spiele sind ja glücklicherweise nicht mit Regionalcodes versehen. Als Abonnent von beiden Magazinen kriegst du selbstverständlich nach der Einstellung von PLAYZONE mit dieser Ausgabe den Rest der vorab gezahlten Abo-Kosten zurückerstattet. Dauerhaft ist es mit unserer Besetzung natürlich schwierig, zwei unterschiedliche Hefte im Monat zu erstellen, sodass wir uns nach dieser Ausgabe voll auf eines der beiden konzentrieren wollen – die daraus entstehende „neue“ *play*! wird natürlich alle PLAYZONE-Stärken wie die DVD-Show und die HD-Videos auf der Rückseite der DVD übernehmen.

Verpeilte Vorschau?

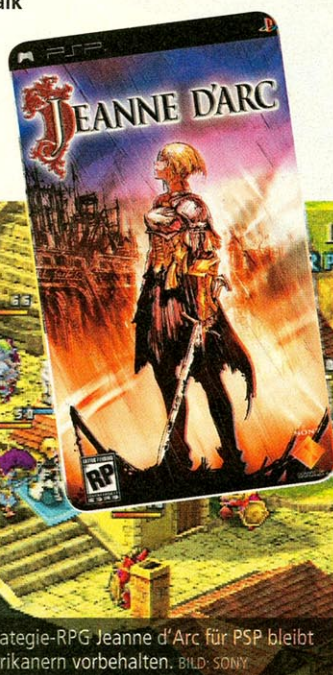
Hallo Leute!
Die übliche Beweihräucherung eures Mags schenke ich mir; ich lese es seit der ersten Ausgabe, das spricht wohl für sich. Erklärt mir doch bitte mal, wie es sein kann, dass ein Spiel (*Kane and Lynch*), das in der Vorschau der letzten Ausgabe noch 5 Sterne erhielt, plötzlich in der neuen Ausgabe dermaßen abgewatscht wird. Unterscheidet sich die Endversion dermaßen von der Vorabversion oder liegt es an den unterschiedlichen Geschmäckern der Tester Maik B. und Udo C.? Das erklärt mir doch mal bitte, denn solche Aktionen nagen an eurer Glaubwürdigkeit.

JÜRGEN „NEEDLES KANE“ TIETZE

An dieser Stelle lassen wir „Übeltäter“ Maik persönlich zu Wort kommen:

Hi Jürgen,
die fünf Sterne gehen voll auf meine Kappe und waren schlicht und ergreifend ein Versehen. Ursprünglich (ich kann's anhand meines Word-Dokuments auch beweisen!!!! :-)) waren vier Sterne meine Einschätzung und Hoffnung. Die fünf Sterne wurden im Layout versehentlich eingetragen.

Ist uns auch erst jetzt aufgefallen und tut uns natürlich leid, denn wir wollen ja nicht, dass ein falscher Eindruck entsteht. Nochmals sorry, Maik



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 Assassin's Creed auf der PlayStation 3.

redbulde Rang: Mitglied seit: 13.04.05 Datum: 15.11.07 23:18	AW: Assassin's Creed So mein Fazit bisher obwohl ich immer noch in Damaskus bin... Ich bin deshalb noch nicht so weit (zwar ca. 75td.) da ich mir alles genau anschau und die Quests und die "kleinen Missionen" möglichst alle erfüllen will. Ich bin mehr und mehr enttäuscht , die Ruckler sind ja noch einigermaßen zu verschmerzen, obwohl die wirklich nicht notwendig wären (auf der Xbox keine), ... aber mir ist die PS3 gestern 3x Abgestürzt! ... Ihr habt richtig gelesen ... Ich habe mir vielleicht zu viel erwartet... Ich hoffe nicht dass die Performance Probleme noch weiter zunehmen werden und ich hoffe auch das Ubisoft vielleicht noch einen Patch raus bringen in dem sie das eine oder andere Problem beheben, falls das möglich ist... Die Steuerung und die Atmosphäre (Grafik, Animationen, Story) begeistern mich aber nach wie vor... Es ist einfach toll wie exakt Altair sich Steuern lässt und es macht einfach ungemein Spaß mit ihm im vollen Lauf über Häuserschluchten zu springen oder an verschiedensten Objekten (Häuser, Türme...) hoch zu "kraxeln"... Aber wie gesagt die Performance...
Mrkillingspree Rang: Mitglied seit: 06.06.05 Datum: 16.11.07 07:02	AW: Assassin's Creed ich bin jetzt auch etwa bei 7-8 Stunden angekommen und hab gerade mal die dritte mission angefangen, also vom umfang her kann ich schon mal nicht meckern. zu der performance: ja, es ruckelt, mich hat das aber nie am spielablauf behindert, weil es da eben am wenigsten ruckelt, ich möchte fast sagen kaum spürbar, extrem ruckelt es teilweise wenn man einen aussichtspunkt erklimmen hat und dann diese rundum kamerafahrt kommt, zwar schade aber zu verkräften. dass die konsole mit dem spiel kämpft merkt man an den gelegentlichen abstürzen die auftreten wenn man, wie ich z.B. sehr schnell durchs königreich geritten, oder vor gegnern abgehauen bin und sich das spiel aufgehängt hat als ich in nem strohhaufen mich versteckt hab (hat ne weile gedauert bis ich gemerkt hab dass es abgekracht ist...), also bisher ist es bei mir zweimal abgestürzt, an jedem tag quasi einmal. seit dem beweg ich mich nicht mehr so arg schnell voran, um ein erneutes abstürzen zu vermeiden, wenn es aber trotzdem das öfters vorkommt wird das dann wohl vorerst das letzte ubisoft spiel sein welches ich mir (zum launch) gekauft hab. trotz allem macht es mir extrem viel spaß mich in den umfangreichen gegenden, abseits des eigentlichen missionsziels zu verlieren und zu beschäufeln, das spiel ist und bleibt geil, auch mit diesem, ich sag jetzt mal, programmierfehler.
ndz Rang: Mitglied seit: 21.03.05 Datum: 16.11.07 12:40	AW: Assassin's Creed Mein Exemplar ist anders als erwartet bereits am Mittwoch eingetroffen. Fazit bisher: Sehr differenziert. Ich habe jetzt ca. 5-6 Stunden gespielt und alles in allem gefällt mir das Spiel sehr gut - so wie ich es vom Gameplay eben erwartet habe. Technisch jedoch muss ich schon mal meckern. Die angesprochenen Ruckler sind in der Tat verschmerzbar, wenn man kein Technik-Fettschist ist. Was aber noch viel schlimmer ist, ist das teilweise heftige Tearing. Das Bild wird ständig "zerissen", und zwar nicht nur an besonders aufwendigen Stellen mit vielen Details oder enormer Weitsicht - nein, schon bei lächerlich kargen Umgebungen (ohne zuviel zu verraten für alle, die das Spiel noch nicht gespielt haben). Schade, denn das zerstört meiner Meinung nach den sonst sehr guten optischen Eindruck. Spielerisch gefällt es mir sehr gut - auch wenn ich hier wieder etwas Kritik üben muss. Das Spiel wird ja auf der Verpackung ausschließlich als Mittelalter-Abenteuer angespielt, man bekommt aber eher einen in der Gegenwart angesiedelten Thriller, der aber natürlich die meiste Zeit im Mittelalter spielt (ohne wieder zuviel verraten zu wollen). Daran musste ich mich ehrlich gesagt etwas gewöhnen, da waren meine Erwartungen anders angesiedelt. Auch das Tutorial finde ich etwas langsam und sehr langgezogen - bis man das Spielprinzip und die richtige (!) Vorgehensweise verstanden hat, vergehen wenige Stunden. Aber ok, sobald mal die Story durchschaubarer wird und man sich an das alles gewöhnt hat, spielt Assassin's Creed seine wahren Stärken aus. Und dazu gehören butterweiche, filmreife Animationen und eine durchaus geniale Steuerung. Das ist in der Tat das Beste, was ich je auf einer Konsole gesehen habe - da kommt nochmal Heavenly Sword ran (was sich ja aber eher auf die Mimik der Charaktere konzentriert). Die Umgebungen sehen klasse aus und haben bei genauerem Hinsehen ihre eigene Charakteristik. Es wurde in den Tests bzw. Reviews auch öfter kritisiert, dass das Gameplay mit der Zeit eintönig wird - dem kann ich so nicht ganz zustimmen. Es stimmt, die Hauptaufgaben wiederholen sich relativ schnell, da Assassin's Creed aber mal ein völlig neuer Ansatz im Action-Adventure Genre ist, sowohl was Setting als auch Story/Gameplay betrifft, rechne ich das nicht unbedingt als Nachteil an. Ich hoffe nur, dass mich das Ende einigermaßen überzeugen kann und das Spiel nicht abrupt und mit vielen offenen Fragen zu Ende geht...
sirteen Rang: Mitglied seit: 09.04.06 Autorenpunkte: 46 Leistscore: 1 Datum: 16.11.07 21:01	AW: Assassin's Creed So, ich hab's jetzt über ne Stunde angespielt und hatte es doch gern lieber stormiert gehabt. Die Grafik weiß zu gefallen und die Animationen sind schick, doch was brings mir, wenn ich beim Spielen fast einschlafe? Mir ist das alles viel zugemächtig und langweilig. Der Soundtrack schafft nicht so richtig Atmo, manche Soundeffekte wirken albern, Kollisionsabfrage könnte besser sein, Kampfsystem ist mir zu gemächlich... einfach gar nicht mein Ding. Dann zock ich lieber CoD 4 und GTA VCS weiter, bis Weihnachten kommt. Hat jemand Interesse, mir das Game abzukaufen?

Rookie of the Year 2007

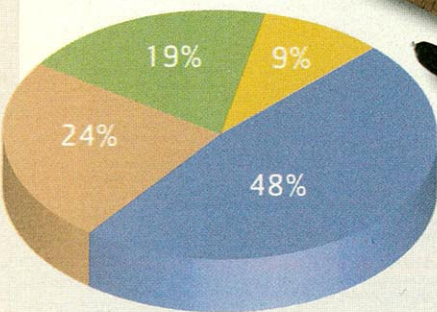
PLAYZONE'S VANGUARD - DER CLAN

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.

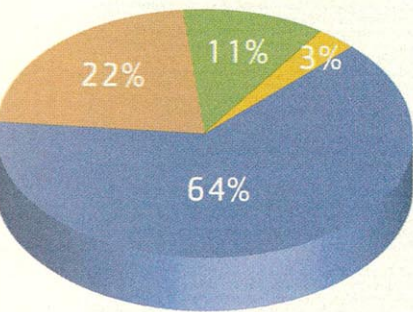
Rock Band erweitert die Guitar-Hero-Idee um Mikrofon und Schlagzeug. Auf welche Rolle innerhalb der Band freuen Sie sich am meisten?

- Schlagzeug
- Gitarre
- Bass
- Gesang



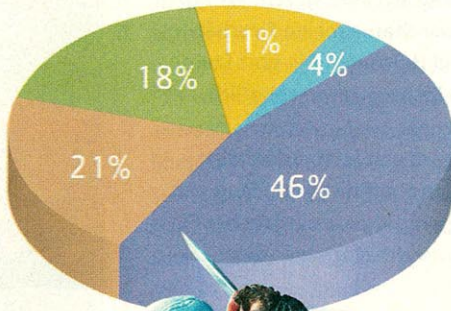
Auf was für einem Fernseher spielen Sie?

- Ich habe nur einen alten Fernseher (nicht HD-tauglich)!
- Ich habe einen „normalen“ HD-Fernseher (nix mit Full HD!)
- Ich habe einen Full-HD-Fernseher!
- Ich spiele an einem Computer-Monitor!



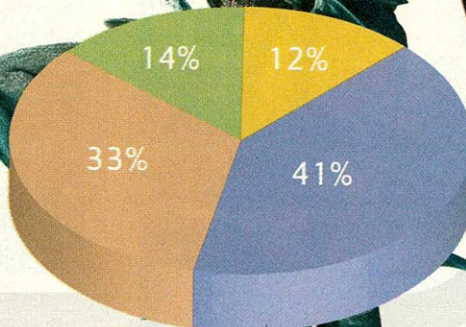
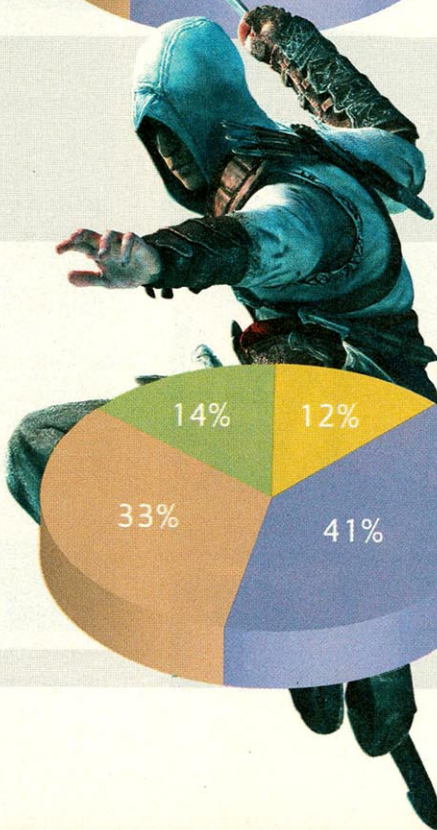
Wie haben Sie Ihre PlayStation 3 an den Fernseher angeschlossen?

- Per HDMI-Kabel
- Per Cinch-Kabel (das, das der Konsole beliebt)
- Isch abe gar keine PlayStation 3!
- Per RGB-Kabel
- Per S-Video-Kabel
- Per Komponenten-Kabel (YUV) (0 %)



Assassin's Creed ist endlich da. Wird es den Vorschusslorbeeren gerecht?

- Absolut! Für mich das Spiel des Jahres.
- Na ja, ich hätte mir letztlich doch mehr erwartet.
- Andere Meinung
- Den Hype konnte ich von Anfang an nicht nachvollziehen. Das Endergebnis bestätigt meine Meinung.



Stuntleute werden zwangsweise älter

Hallo,
ich bin ein großer Fan der Videospielserie *Stuntman* und ich bin 15 Jahre alt. Ich hab den ersten Teil von *Stuntman* vor circa einem Monat endlich durchgespielt – da war ich schon sehr glücklich! Gleich am nächsten Tag geht's ab zum TeVi, wo ich mir *Stuntman Ignition* holen will, komme aber nicht weiter als bis zur Kasse. Dort stelle ich nämlich erst mal fest, dass *Stuntman Ignition* erst ab 16 Jahren eingestuft ist! Jetzt frage ich mich, was ist denn bei *Stuntman Ignition* so verdammt anders, dass ich auf einmal 10 Jahre älter sein muss als noch beim Vorgänger, um dieses Spiel zu spielen? In meinen Augen hat sich das Spiel kaum verändert! Was gibt der USK Anlass, das Spiel von „ab 6“ auf „ab 16“ hochzustufen?

COLIN GRIESBACH AUS NÜRNBERG
(JA, GLEICH NEBEN FÜRTH)

Wir vermuten, dass die höhere Einstufung damit zusammenhängt, dass man bei *Stuntman Ignition* auch Menschen überfahren kann. Auch ist die grafische Qualität natürlich um einiges höher, sodass das Gezeigte realistischer wird. Aber ehrlich gesagt halten wir die 16 für solch ein harmloses Spiel auch für völlig überzogen – wobei wir bei unserer eigenen DVD ja immer wieder merken, wie kritisch da manche Szenen gesehen werden, damit die 16er-Freigabe eingehalten wird. Es gab übrigens mal einen Plan, auf unserem Games-Convention-Stand die PS3-Version von *Stuntman Ignition* vorzustellen. Doch aufgrund der 16er-Freigabe durften wir das Spiel nicht im frei zugänglichen Bereich der Messe zeigen, sodass die Sache leider ins Wasser fiel.





Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern*



ALONE IN THE DARK



DEVIL MAY CRY 4



HALF-LIFE 2



UNCHARTED



01/2008 DVD-Inhalt

Seite 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:

Turok (PS3)

Vorschau

Alone in the Dark (PS2)
Civilization Revolution (PS3)
Devil May Cry 4 (PS3)
Pain (PS3)

Test

Half-Life 2: The Orange Box (PS3)
Kane & Lynch: Dead Men (PS3)
Medal of Honor: Airborne (PS3)
Need for Speed: ProStreet (PS3)
Uncharted: Drake's Schicksal (PS3)

Bonus

Aliens vs. Predator Requiem (Präsentation)
Gran Turismo Awards
MotorStorm (Devil's Crossing)
PLAYZONE: Die Abschiedsfeier

Turning Point: The Fall of Liberty (Präsentation)
Turok (Präsentation)
Uncharted (Entwickler-Portrait)

Spiel-Trailer

Alone in the Dark
Alone in the Dark (Central Park)
BlackSite
Burnout Paradise (Paradise City)
Dead Space
Deus Ex 3
FIFA Street 3
Lost Planet
MotorStorm: Revenge Weekend
MX vs. ATV Untamed
NBA 2K8
Need for Speed ProStreet
Rock Band
Time Crisis 4
Uncharted: Drake's Schicksal
Viking: Battle for Asgard



HD-VIDEO AUF DVD

Seite 2:

PLAYZONE HD

BONUS
Turok (Präsentation)
Half-Life 2: The Orange Box
Kane & Lynch: Dead Men

TEST
TEST
TEST

Medal of Honor: Airborne
Need for Speed: ProStreet
Uncharted: Drake's Schicksal

VORSCHAU
VORSCHAU
VORSCHAU

Civilization Revolution
Devil May Cry 4
Pain

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
Dr-Mack-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 Auff- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.



01/2008

Turok • Alone in the Dark • Devil May Cry 4 • Half-Life 2

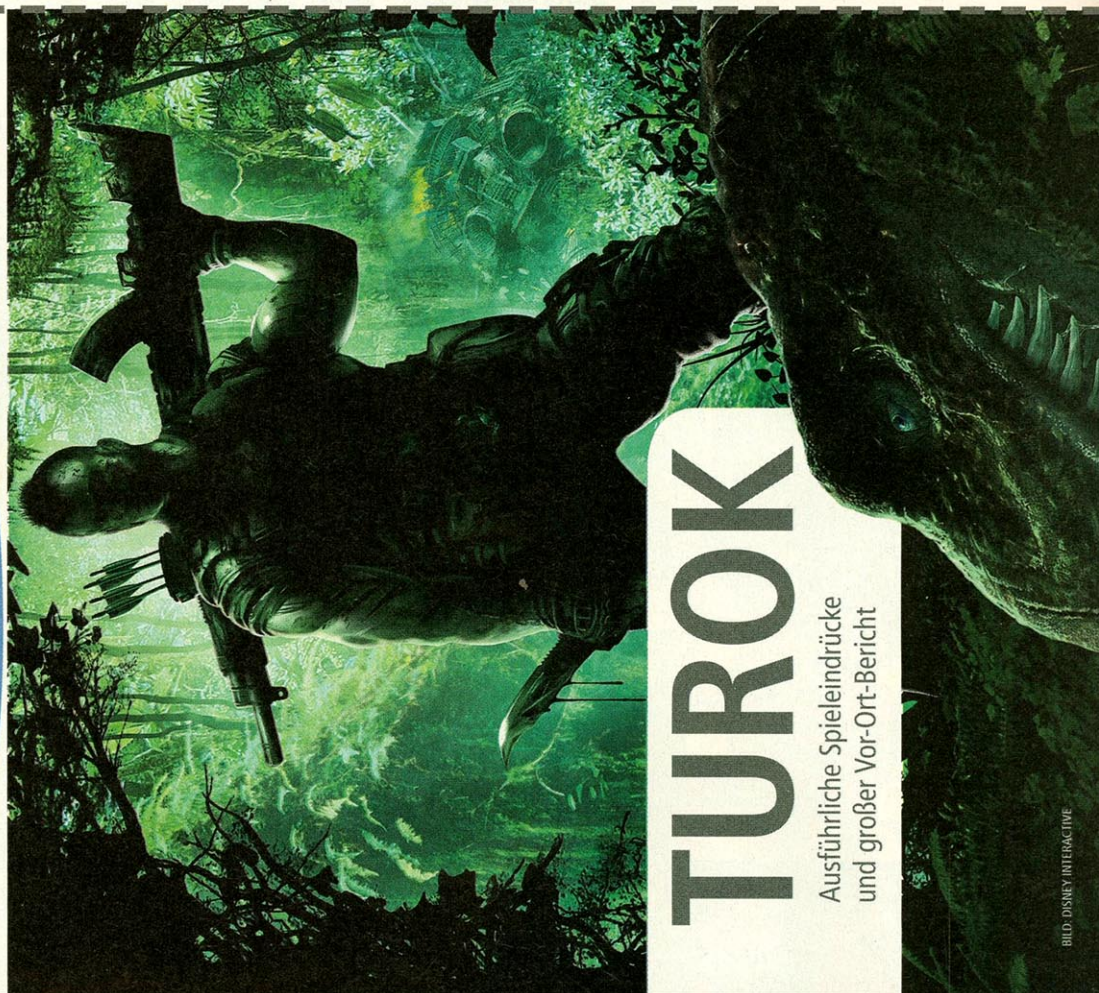


DVD-COVER



PLAYZONE

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR PS2, PS3 & PSP



TUROK

Ausführliche Spieleindrücke
und großer Vor-Ort-Bericht

BILD: DISNEY INTERACTIVE

DAS ROCKT – JETZT WERBEN UND EINE FETTE



HARRY POTTER 5: ORDEN DES PHOENIX (PS3)

Passend zum fünften Kinofilm
gibt's das dazugehörige Spiel.

PRÄMIEN-NR.: 003281



NHL 08 (PS3)

Eishockey der nächsten Generation
mit Top-Grafik zum Dahinschmelzen.
Lieferung, sobald verfügbar!

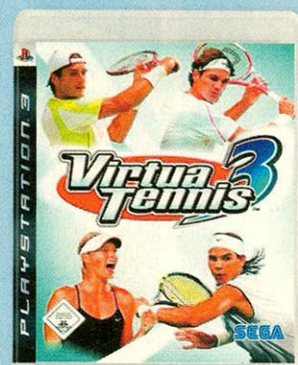
PRÄMIEN-NR.: 003300



NBA 08 (PS3)

Basketball hat noch nie schöner
ausgesehen als auf der PlayStation 3.
Lieferung, sobald verfügbar!

PRÄMIEN-NR.: 003296



VIRTUA TENNIS (PS3)

Das Debüt der Serie auf der PlayStation 3
setzte sich sofort an die Spitze der
Sportspiele – die Tennisreferenz!

PRÄMIEN-NR.: 003195



NUR KURZE ZEIT:

SINGSTAR (PS3)

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

PRÄMIEN-NR.: 003330

IHRE ABO-VORTEILE:

6 % PREISVORTEIL
PÜNKTLICH UND AKTUELL
KOSTENLOSE ZUSTELLUNG
DICKE PRÄMIE



EINEN PLAY³-LESER

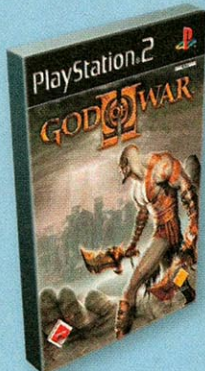
PRÄMIE KASSIEREN!



SONIC THE HEDGEHOG (PS3)

Das erste PlayStation-3-Abenteuer des rasenden Igels. Neun spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung.

PRÄMIEN-NR.: 003194



GOD OF WAR 2 UNCUT (USK 18!) (PS2)

Bombastisch präsentierter Action-Blockbuster. Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig! PRÄMIEN-NR.: 003224



SPIDERMAN: THE MOVIE (PS2)

Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen!

PRÄMIEN-NR.: 003225

WÄHLEN SIE AUS ÜBER 35.000 ARTIKELN!



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



playcom
absolut spielstrebend

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.

☒ JA, ich möchte das play³-Abo!

(€ 59,50/12 Ausg. (= € 4,96/Ausg.); Ausland: € 71,50/12 Ausg.; Österreich: € 66,70/12 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 Prämiempfängers 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)

**Karte ausfüllen,
ausschneiden und gleich
noch abschicken!**

**Unser Service
für ganz Eilige:**

Tel: +49 (0) 89 20 959 125
Fax: +49 (0) 89 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de
Web: <http://abo.computec.de>

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 Play³! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Play³ 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)

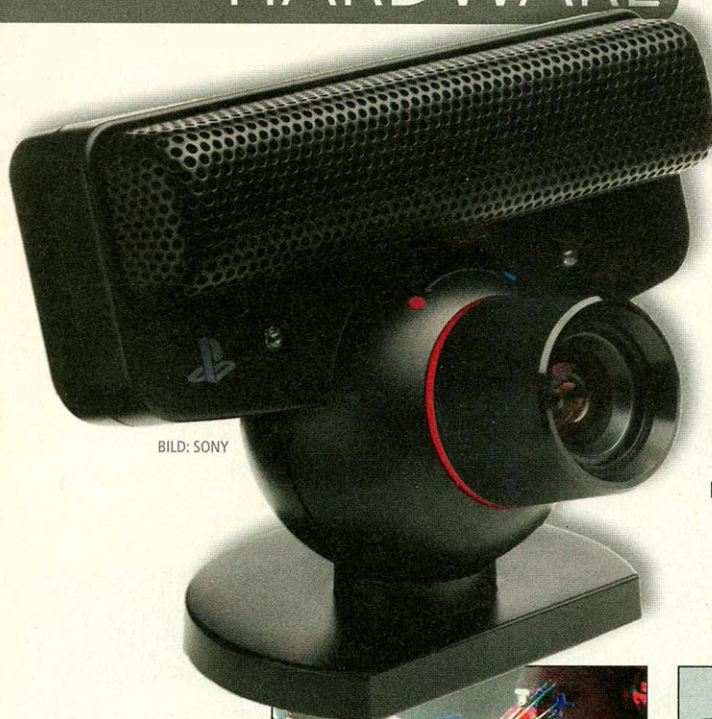
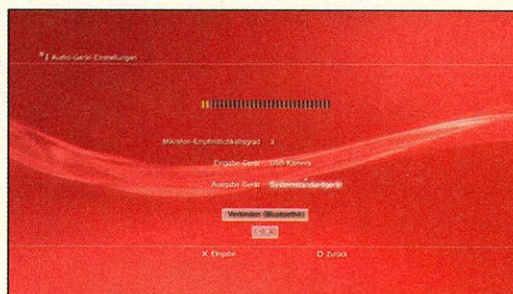


BILD: SONY

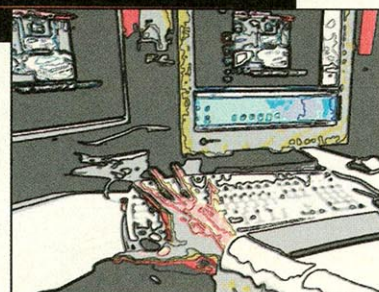
PFLICHT
Das Mikrofon
des Eye muss
erst aktiviert
werden.
BILD: PLAYZONE



CUTTER
Einzelne Clips
lassen sich zu
längeren Filmen
verbinden.
BILD: PLAYZONE



ABGEFAHREN Einige
Beispiele für die
zuschaltbaren Effekte.
BILDER: PLAYZONE



PlayStation Eye

ZUBEHÖR | Der offizielle Nachfolger der EyeToy-Kamera

Zunächst nur im Bundle mit dem Trading-Card-Game *Eye of Judgment* erhältlich, gibt es die neue PS3-Kamera seit dem 21. November auch separat zu kaufen. Im Paket enthalten ist natürlich das „Auge“ selbst sowie die Software EyeCreate, mit der sich Fotos, Video- und Audioclips aufnehmen, mit Effekten versehen und auch zusammenschneiden lassen. Doch dazu später mehr.

Das PlayStation Eye findet an einem der USB-Ports der PS3 Anschluss. Das Kabel der Kamera hat eine Länge von etwa zwei Metern, was unter Umständen zu knapp bemessen ist, wenn die Konsole nicht in direkter Nähe des TV-Geräts steht (für die bereits erhältlichen PS-Eye-Download-Titel muss die Webcam nämlich möglichst mittig unter- bzw. oberhalb des Fernsehers positioniert werden). Das kleine Stück Hardware hat einen dreh- und schwenkbaren Standfuß und bietet einen Verstellmechanismus an der Linse, mit dem sich der zweistufige Zoom wählen lässt. Manuelles Scharfstel-

len des Bildes ist nicht nötig, denn das PlayStation Eye besitzt einen Autofokus, der auch bei schummrigen Lichtverhältnissen ausgezeichnet funktioniert.

LAUSCHANGRIFF

Ihre eigenwillige Form verdankt die Kamera den vier Mikrofonen, die im „Kopf“ des Gehäuses integriert sind. Die sorgen für eine Unterdrückung von Hintergrundgeräuschen und Echos und können den Standort des „Sprechers“ orten. Somit eignet sich die Kamera nicht nur für ein ausgiebiges Videochat-Plauderstündchen, sondern auch perfekt als „Freisprecheinrichtung“ in Online-Spielen. Hierzu müssen Sie allerdings die Sprachausgabe über den TV oder die Anlage aktivieren. Wer haben es mit dem PSN-Shooter *Warhawk* ausprobiert und waren überrascht: Unsere Mitspieler attestierten uns eine bessere Sprachqualität als über unser Bluetooth-Headset. Wer also noch kein Headset hat, schlägt hier quasi zwei Fliegen mit einer Klappe.

Mit der beiliegenden EyeCreate-Software (auch als Gratis-Download im PS-Store erhältlich) können Sie, wie eingangs erwähnt, Fotos, Video- und Audioclips aufnehmen und auf der Festplatte der PS3 abspeichern, editieren und obendrein mit Effekten versehen, die von „witzig“ über „abstrakt“ bis „stylish“ reichen (siehe Bilder). Dank verschiedener Aufnahmemodi wie Zeitlupe oder Zeitraffer sind sogar Stop-Motion-Filmchen kein Problem mehr. Das Tool ist recht komfortabel zu bedienen, bietet aber logischerweise nicht die Möglichkeiten professioneller PC-Schnittprogramme. ■

TEST

PLAYSTATION EYE

Typ:	USB-Kamera
Hersteller:	Sony
Web:	http://de.playstation.com/ps3
Preis:	Ca. € 40,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ✓ Autofokus für ein stets scharfes Bild
- ✓ Aufwendige Mikrofoneinheit
- ✓ Foto- und Videosoftware enthalten
- ✓ USB-Kabel könnte länger sein

WERTUNG

★★★★★

Auch wenn man mit dem Eye außer Video-Chatten noch nicht viel anstellen kann, lohnt sich die Investition – vor allem als Headset-Alternative.

Run'n'Drive



GAMEPAD | Echtes Lenkrad-Feeling ohne Lenkrad?

Rennspielfans wissen – echtes Rennwagenfeeling kommt erst dann auf, wenn man die virtuellen Schüsseln mit einem Force-Feedback-Lenkrad über den Kurs jagt. Optimalerweise greift man dabei auf das G25 von Logitech zurück oder nennt bereits ein Driving Force Pro (ebenfalls von Logitech) sein Eigen. Doch so ein Lenkrad hat nicht nur Vorteile und nicht jeder Rennspieler genug Platz für so ein

Monstrum. Thrustmaster bietet jetzt eine Alternative für den kleinen Geldbeutel – das Run'n'Drive. Ein kleiner Lenkkranz umrandet das Steuerkreuz und ermöglicht feine Lenkmanöver mit dem linken Daumen. Das wirkt sofort gefühlvoller als der Analog-Stick, erreicht aber nicht die Präzision oder das Spielgefühl eines echten Lenkrades. Es dauert eine ganze Weile, bis man sich an die Ergonomie des Pads gewöhnt hat und selbst dann kommt es gelegentlich zu abrupten Lenkaussetzern, die schnell mal einen Crash bedeuten können. Durch volle Programmierbarkeit lassen sich aber auch andere Funktionen auf den Lenkkranz setzen, wie beispielsweise der stufenlose Zoom eines Zielfernrohrs. Ob einem dieser Spaß allerdings gleich 25 Euro wert ist, sei jedem selbst überlassen.

Als ganz normales Standard-Pad macht das Run'n'Drive eine ordentliche Figur, auch wenn etwas größere Daumen mit den sehr eng beieinander stehenden Analog-Sticks ihre Probleme bekommen können. Rumble-Motoren sind zwar vorhanden, werden aber auf der PlayStation 3 nicht unterstützt.. ■

TEST

THRUSTMASTER RUN'N'DRIVE

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Thrustmaster
Web:	www.thrustmaster.com
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- ☒ Sehr vielseitig einsetzbar
- ☒ Günstige Alternative zum Lenkrad
- ☒ Lenkrad braucht Eingewöhnungszeit
- ☒ Analog-Sticks sehr nah beieinander

WERTUNG

★★★★★

Die coole Idee geht nicht vollends auf. Rennspiel-Enthusiasten mit wenig Platz sollten aber auf jeden Fall mal eine Runde drehen.

BILDER: THRUSTMASTER

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	Soundssystem	Logitech	ca. € 400,-	★★★★★
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Soundssystem	Creative	ca. € 200,-	★★★★★
Soundstation 5.1	Soundssystem	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,-	—

THRUSTMASTER®



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



COMMISSION FOR FAIR PLAY

BANNED

WEGEN UNLAUTEREN VORTEILS

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

- OPTISCHES RAD FÜR BISHER UNERREICHTE PRÄZISION IN ALLEN SPIELSITUATIONEN
- MULTI-TRIGGER BRINGEN ULTIMATIVEN TRIGGER-FUN
- MAPPING ERLAUBT DEM SPIELER JEDERZEIT KONFIGURIEREN DES GAMEPADS - NULL AUSFALLSZEITEN
- 7 AXEN BIETEN BERAUSCHENDE REALITÄT - ABSOLUT STARKES ANSPRECHVERHALTEN INKLUSIVE
- ERGONOMISCHES DESIGN BIETET EXTREMEN KOMFORT
- KOMPATIBEL MIT DEN PLATTFORMEN PS2®, PS3® & PC
- 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. 2 56204 La Gacilly Cedex - France © 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation, PlayStation®3, 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.



Run'n'Drive 3 in 1 Wireless



Run'n'Drive 3 in 1

CHEATS & CODES

Diesen Monat kommen alle Hobby-Superstars auf ihre Kosten und rocken mit *Guitar Hero III* voll durch.

UDO
CRNJAK
30, Redakteur



Guitar Hero III: Legends of Rock



CHEATS | Das volle Programm von Anfang an

Geben Sie im Cheats-Menü in den Optionen folgende Cheats ein. Spielen Sie die aufgeführten Noten wie bei einem Song. War die Eingabe erfolgreich, hören Sie ein Jubeln als Bestätigung. Beim Cheat

„Alles freischalten“ hören Sie zwar die gespielten Noten nicht, gelingt der Cheat jedoch, so bestätigt wie gehabt das Jubeln die korrekte Eingabe. Sie können die Cheats jederzeit aktivieren und deaktivieren.

Effekt	Cheat
Kein Song misslungen	
Luftgitarre	
Hypergeschwindigkeit	
Performance-Modus	
Leicht Profi	
Precision-Modus	
Bret Michaels	
Alle Songs	
Alles freischalten	

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.

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 III: Legends of Rock	01/2008
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

ABSCHLUSS-ZEUGNIS

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 unnützig 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. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Einsteigerguide	—	☐	☐	☐
Turok	—	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 4	—	☐	☐	☐
Unreal Tournament 3	—	☐	☐	☐
Civilization Revolution	—	☐	☐	☐
Dead Space	—	☐	☐	☐
Rise of the Argonauts	—	☐	☐	☐
Turning Point	—	☐	☐	☐
Viking: Battle for Asgard	—	☐	☐	☐
The Club	—	☐	☐	☐
Condemned 2: Bloodshot	—	☐	☐	☐
Alone in the Dark	—	☐	☐	☐
Uncharted: Drakes Schicksal	—	☐	☐	☐
Half-Life 2: Orange Box	—	☐	☐	☐
Kane & Lynch: Dead Men	—	☐	☐	☐
Blazing Angels 2	—	☐	☐	☐
TimeShift	—	☐	☐	☐
Lego Star Wars	—	☐	☐	☐

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: ____ Thema des Monats: ____ Test: ____
 Vorschau: ____ Spiel-Trailer: ____
 Moderation: ____ Bonus: ____

7. 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.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Komplettlösung ☐ Hardware ☐ Cheats & Codes ☐ Blu-ray

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 01/08)

Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

13. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Welche Spiele und Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele System DVD- oder Blu-ray-Filme

18. 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. _____	_____

19. 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 01, 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 30“, 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 Wohnort“ (Beispiel: „PZ Ich will ein Twisted Metal für die PS3! Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

LESER-CHARTS

- 1 Assassin's Creed (PS3)
- 2 Black (PS2)
- 3 Burnout Dominator (PS2)
- 4 Call of Duty 4 (PS3)
- 5 Colin McRae: DIRT (PS2)
- 6 FIFA 08 (PS2/PS3)
- 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 Kane & Lynch: Dead Men (PS3)
- 15 Lair (PS3)
- 16 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 17 MotorStorm (PS3)
- 18 Need for Speed: ProStreet (PS2/PS3)
- 19 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
- 20 Resident Evil 4 (PS2)
- 21 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 22 Silent Hill: Origins (PSP)
- 23 Skate (PS3)
- 24 Stuntman: Ignition (PS2/PS3)
- 25 The Darkness (Xbox 360)
- 26 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 27 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 28 Uncharted: Drake's Schicksal (PS3)
- 29 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 30 Warhawk (PS3)

MOST WANTED

- 1 Alone in the Dark (PS3/PS2)
- 2 Army of Two (PS3)
- 3 Brutal Legend (PS3)
- 4 Burnout 5 (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 Turok (PS3)
- 19 Unreal Tournament III (PS3)
- 20 WiiPlay HD (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: 10. Januar 2008

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 Sevet Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann
Objektleiter Konsolenmagazine	Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Maik Bütefür verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Michael Pruchnicki, Udo Crnjak, Toni Opl, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Schönlein, Onur Yildiranacan
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Marc Brehme
Layout	Matthias Schöffel, Wojtek Pruchnicki, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dzwiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Dayana Mostbeck, Melli Fickenscher
Mitarbeiter dieser Ausgabe	
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung	Ralf Kutzer
Redaktion	www.play-zone.de Computec Internet Agency GmbH
Projektleitung & Konzeption	Sascha Pilling, David Martin
Programmierung	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Webdesign	Marc Polatschek, Stefan Ziegler Tony von Biedenfeld

Anzeigen

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

Anzeigenleitung

Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratiat: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratiat@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@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@interactivemediamedia.net

Anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.10.2007.

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 Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Die Kolumne

Die volle Packung

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Ich bin ein begeisterungsfähiger Mensch. Wenn mich etwas interessiert, dann sammle ich häufig jeden Info-Schnipsel zum Thema, sei er auch noch so unbedeutend. Gleichzeitig würde ich mich – trotz leichter Ermüdungserscheinungen – als großen Fan der GTA-Serie bezeichnen. Seit dem Sprung in die dritte Dimension habe ich mit jedem Teil unzählige Stunden verbracht und ich bin natürlich heiß auf GTA IV. Die Verschiebung war nötig und ich bin nach wie vor gespannt auf das Endergebnis. Und dennoch kommt bei mir so langsam Langeweile ob der Vermarktungsmasche von Rockstar auf. Neulich trudelte eine Mail in mein Postfach, in der mir das Enthüllungsvideo für den Packshot schmackhaft gemacht wurde. Ja, wirklich, es ging lediglich um die Gestaltung der Packung. Das Video war schick und handwerklich toll gemacht, aber wie weit sind wir denn gekommen, wenn schon das Packungsdesign medial ausgeschlachtet wird, als würde der Papst persönlich es gestalten? Vielleicht wäre ich auch nicht ganz so verwundert, wenn das Cover nicht erwartungsgemäß so aussehen würde wie jedes andere GTA-Cover in den letzten Jahren auch. Aber letzten Endes entscheidet heute eben weniger die Qualität eines Produkts über dessen Erfolg als vielmehr dessen Vermarktung und in diesem Punkt haben die Jungs von Rockstar es einfach drauf, mit viel heißer Luft für unglaublichen Wirbel zu sorgen.



Was wird gespielt zum ...

Abschied der PLAYZONE

Die PLAYZONE verabschiedet sich, aber gezockt wird natürlich immer noch. Doch was spielt die Redaktion?

Bütefür: So, die Herrschaften, das war's. Das ist die letzte PLAYZONE. Ihre Gedanken zum Thema?

Crnjak: Wie? Was? Letzte PLAYZONE? WTF? w00t? Um Chris Redfield zu zitieren: Nooooo, don't gooooooo!

Bütefür: Unter welchem Stein sind sie denn grad herausgebrochen? Um Klaus Kinski zu zitieren: Du DUMME SAU!

Opl: Mission erfüllt! Tango down, over and out!

Pruchnicki: Hey, der Opl ist ein Doppelagent! Steinigt ihn!

Bütefür: Ich kenn seine Schwachstelle. Los, alle mit Schmackes auf den großen Zeh hüpfen!

Crnjak: Ja, wo isser denn?

Bütefür: Verdammt! Er hat sich offenbar in einen Tarnfleck verwandelt. Wir sind verloren.

Opl (aus dem Off): Es heißt FLECKTARN!!! Du dumme Sau!! Steinigt ihn!!

Schetter: *hüstel* Sollte es hier nicht eigentlich um Spiele gehen?

Bütefür: Genau. Richtig. Spiele. Also, was wird gespielt?

Pruchnicki: Ich hätte hier noch ein GSG-9: Anti-Terror Force ...

Alle (inklusive Opl aus dem Off): Steinigt ihn!!! Die dumme Sau!!!



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Grand Theft Auto: Vice City (dt.) stellte sich unserem Test und wurde am Ende mit 91% belohnt. noch zu wenig oder wieder zu viel? Das bleibt wohl auf ewig eine Frage des Geschmacks. Noch stärker ins Gedächtnis brannte sich aber *Runabout 3 – Neo Age*, das nicht nur unsagbar unansehnlich war, sondern stellenweise zur Diashow mutierte. Zitat aus dem Test: „Hässlich wie ein drei Wochen altes Käsebrot“. Mehr muss man zu diesem Machwerk nicht sagen.

Statistik

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

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	Starthilfe – Der PS3-Einsteiger-Guide
Test, den jeder machen wollte:	Uncharted: Drakes Schicksal
Test, den keiner machen wollte:	Poker-Spiele
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Gitarre von Rock Band
Größte Enttäuschung:	Die Einstellung der PLAYZONE
Längste Wertungsdiskussion des Monats:	Kane & Lynch: Dead Men
Positivste Überraschung:	Portal
Meistgesehener Trailer:	Twisted Metal Head On: Extra Twisted (Maik)
Am häufigsten genutztes Spiele-Zitat:	Street Fighter IV (Alle)
Anzahl der Titel im Heft ohne Jugendfreigabe:	Feindlicher Flaggenträger – in der roten Basis!
Zu Bruch gegangene Redakteure:	12
	Toni (beim Versuch einen Handstand zu machen, knallte sein rechter Fuß auf die Fensterbank)





| Vorschau



BILDER: ELECTRONIC ARTS

Tiberium

Wir enthüllen exklusiv EAs Taktik-Shooter im Command & Conquer-Universum für die PlayStation 3!

| Test



BILDER: ELECTRONIC ARTS

Burnout Paradise

Wir drücken die Daumen, dass alles klappt, denn mit etwas Glück sollten wir – wenn Sie diese Zeilen lesen – bereits erste Runden mit der Testversion von Burnout Paradise drehen.

| Vorschau



BILD: ROCKSTAR GAMES

GTA IV

Das meisterwartete Spiel des nächsten Jahres kommt langsam näher. Jede Menge neue Infos, Bilder und Videos erwarten Sie in der kommenden Ausgabe der play³.

| Vorschau

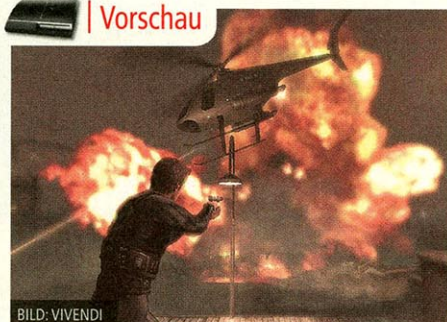


BILD: VIVENDI

Das Bourne Komplotz

Nach drei Bourne-Filmen wird es Zeit für eine anständige Versorftung. Vivendi bastelt an einem actiongeladenen Thriller, der das Zeug zum Überraschungshit auf der PlayStation 3 hat.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
02/08

Wichtigste Themen:
Vorschau: NiGHTS:
Journey of Dreams, We
love Golf, Samba de
Amigo, Super Mario
Galaxy, Link's Crossbow
Training u. v. m.



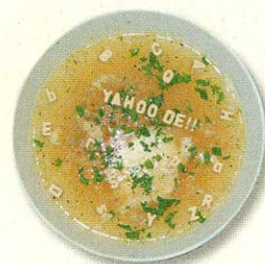
WII PLAYER
01-02/08

Wichtigste Themen:
Superstar Super Mario
im Visier, die neuen
Gehirn-Jogger für Wii
und DS, Englisch
lernen leicht gemacht
u. v. m.



XBOX 360
01/08

Wichtigste Themen:
Treibjagd im Jurassic
Park: Turok ist
zurück, Rainbow Six
Vegas 2, Universe at
War, Mass Effect,
Scene It u. v. m.



Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

BRANDNEU: DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Jetzt am Kiosk
für nur 2,99 €

Megafette
Gewinne!

Knallharte
Tests!

4
starke
Poster



Exklusive
Vorschauen!

Haufenweise
Tipps!

galaktisch
gut

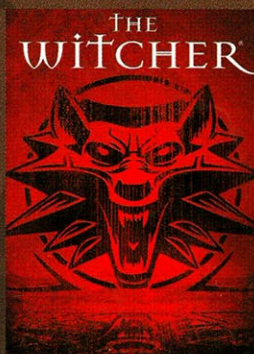
» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 6 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!

DIE ZUCKEN NOCH!

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



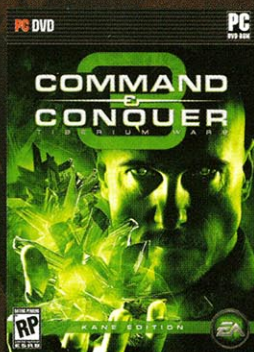
CRYSIS



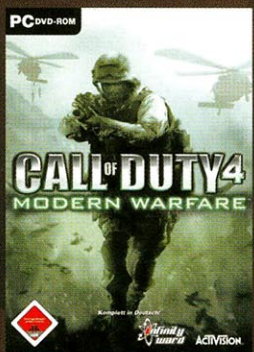
THE WITCHER



**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