

PLAYZONE

DVD
IM HEFT

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

Über 95 Minuten
PLAYZONE-SHOW
Spiele • Reportagen • Interviews



TRAILER:
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES



VORSCHAU:
CALL OF DUTY 4

WEITERE DVD-THEMEN:
Killzone 2, WipEout HD, PES 2008
Midnight Club: Los Angeles,
Heavenly Sword, Stuntman 2,
Colin McRae: DIRT, Rogue Galaxy
PSone-Rückblick: Warhawk
und viele andere



PS3+
WARHAWK-BUNDLES
ZU GEWINNEN!

EXKLUSIV: HORROR NEU DEFINIERT

SILENT HILL V

DIE ERSTEN BILDER UND FAKTEN!

GROSSER MESSEBERICHT:
DIE HITS DER GAMES CONVENTION

TEST: HEAVENLY SWORD | WARHAWK
CLIVE BARKER'S JERICHO | SEGA RALLY
STUNTMAN: IGNITION | FINAL FANTASY TACTICS



SO, WIE ES SEIN SOLLTE



**ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZÜCKER**

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig.

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



Geschichte, geklaute Ideen & GTA Ein neuer Anfang

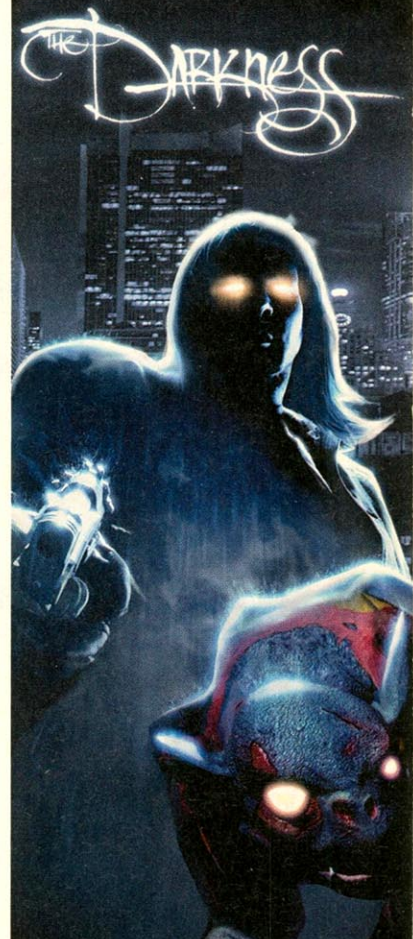
Ein Neuanfang ist niemals eine leichte Sache und immer mit Risiko verbunden. Wenn's gut geht, dann ist das Endergebnis besser als alles Vorherige, wenn's schief geht, hat man einen Schritt vor und zwei Schritte zurück gemacht. Die E3 2007 war so ein Neuanfang und unterm Strich haben die Veranstalter einen Schritt in die richtige Richtung gemacht, aber auch mindestens einen kleinen Hopper wieder zurück. Eine Chance für die Games Convention, die in diesem Jahr mehr Fachbesucher aus dem Ausland anlockte als jemals zuvor. Doch hat sich dieses internationale Interesse auch auf die Qualität und den Wow-Faktor der gezeigten Spiele ausgewirkt? Unsere große Reportage zur Messe verrät Ihnen, was los war, was gut war, was mies war und was die Zukunft bringt.

Das Risiko eines Neuanfangs sitzt auch Konami im Nacken, die ihre hochgelobte Serie *Silent Hill* in die Hände von westlichen Entwicklern legen. *Silent Hill V* enteht in den Studios von The Collective, *Silent Hill: Origins* wird von Climax entwickelt. Wird die Serie dadurch neu belebt oder in den Ruin getrieben? Auf sechs Seiten können Sie alle Fakten auf sich wirken lassen und sich selbst ein Bild machen.

Dass ein Neuanfang auch schief gehen kann, zeigt der Test von *Sega Rally*. Ein Spiel, das nicht wirklich irgendetwas falsch macht, aber so konsequent am Zeitgeist vorbeirast, dass sich selbst Liebhaber der Serie nach kurzer Zeit die Frage stellen, was sie mit dem Spiel anfangen sollen. Dass es auch anders geht, beweist *Warhawk*, das eigentlich nur den Namen und den titelgebenden Gleiter mit seinem Urahn gemeinsam hat. Der Rest ist Mehrspieler-Action nahe an der Perfektion und eher eine Neuinterpretation als ein Neuanfang – und zwar eine verdammt gute!

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe und viel Spaß beim Zocken!

Ihre PLAYZONE-Redaktion



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



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

www.2kGames.de
THE DARKNESS

PLAYSTATION 3



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

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 15 Japan-News

REPORTAGE

- 20 Games Convention 2007
- 28 Weltgeschichte – So war's wirklich!
- 34 Interview mit Clemens Wangerin

GEWINNSPIELE

- 17 Warhawk plus PlayStation 3
- 12 Obscure II
- 12 Monster Hunter: Freedom 2
- 13 Superbad

JEDEN MONAT

- 18 Blu-ray
- 16 Die Top 10
- 6 DVD-Inhalt
- 86 Feedback
- 90 Flashback
- 92 Hardware
- 96 Impressum
- 53 Info-Center: Charts
- 54 Info-Center: Die besten Spiele
- 58 Info-Center: Die Redaktion
- 50 Info-Center: Most Wanted
- 52 Info-Center: Termine
- 59 Info-Center: Test-Center
- 84 Leserbrief
- 97 Nachspiel
- 88 Plus-Abo
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

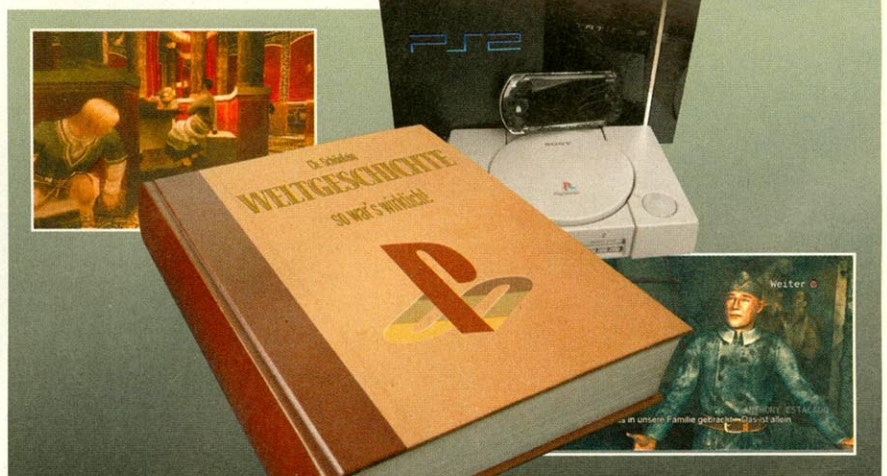
Call of Duty 4: Modern Warfare	44
Clive Barker's Jericho	66
Crazy Taxi: Fare Wars	81, 94
Dynasty Warriors 6	15
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	78
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	80
Heavenly Sword	60
Motorstorm	11
NBA Street Homecourt	94
Rainbow Six Vegas	94
Rogue Galaxy	74
Sega Rally	70
SingStar	10
Silent Hill V	38
Stuntman: Ignition	72
Syphon Filter: Dark Mirror	76
Tales of the World: Radiant Mythology	79
Warhawk	68

20 | Games Convention 2007



REPORTAGE: Wir waren vor Ort und haben ordentlich Eindrücke gesammelt!

28 | Weltgeschichte – So war's wirklich!



REPORTAGE: Wir schreiben die Weltgeschichte neu – auf unsere eigene Art!

38 | Silent Hill V



VORSCHAU: Wir haben exklusive Infos und Bilder zu Konamis Next-Gen-Horror.

Call of Duty 4: Modern Warfare | 44



VORSCHAU: Dieses Spiel rockt! Wir haben Spieleindrücke aus erster Hand.

VORSCHAU

PlayStation 3

- 44 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 38 Silent Hill V

TEST

PlayStation 3

- 66 Clive Barker's Jericho
- 60 Heavenly Sword
- 70 Sega Rally
- 72 Stuntman: Ignition
- 68 Warhawk

Heavenly Sword | 60



TEST: Wird Ninja Theorys Action-Titel den hohen Erwartungen gerecht?

PlayStation 2

- 74 Rogue Galaxy
- 76 Syphon Filter: Dark Mirror

PSP

- 81 Crazy Taxi: Fare Wars
- 78 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
- 80 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 79 Tales of the World: Radiant Mythology

TIPPS

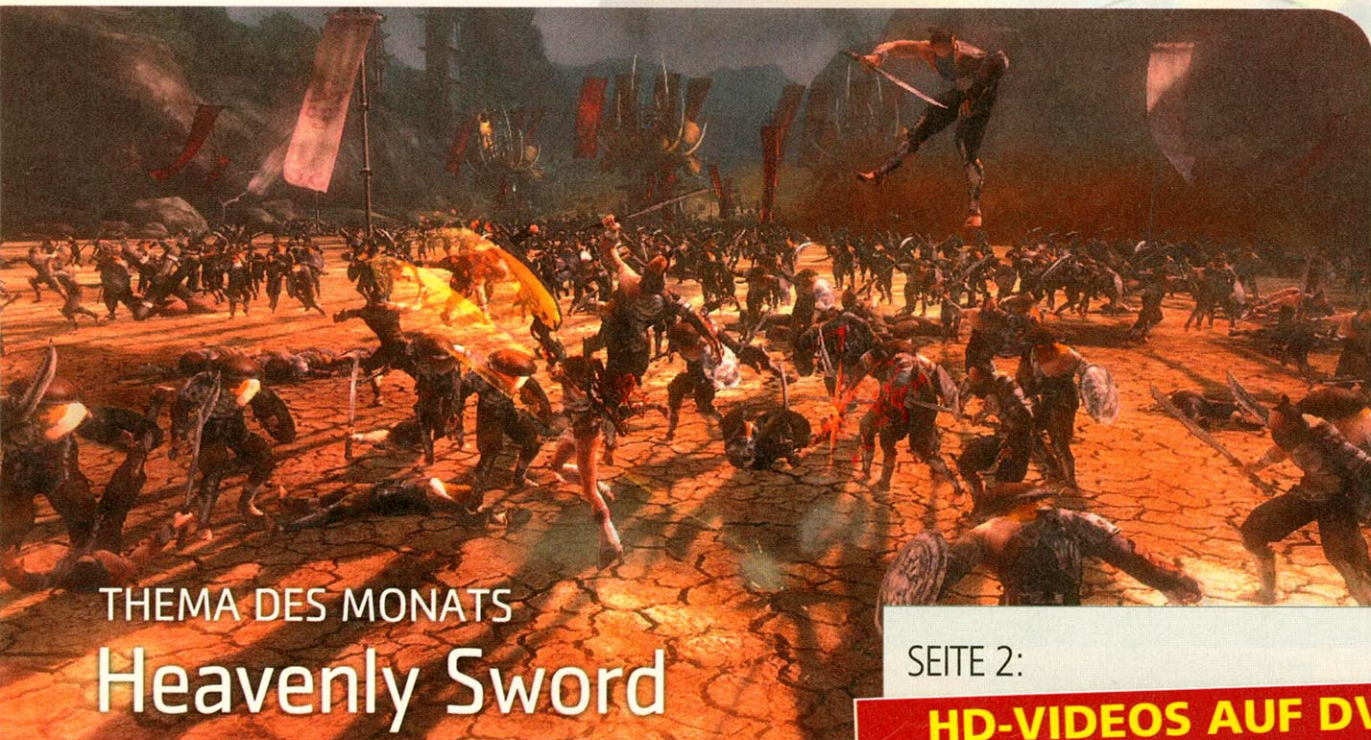
Warhawk | 68



TEST: Das Multiplayer-only-Revival des PSone-Klassikers im Härtestest!

Cheats & Codes

- 94 Crazy Taxi: Fare Wars
- 94 NBA Street Homecourt
- 94 Rainbow Six Vegas



THEMA DES MONATS Heavenly Sword

SEITE 2:

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

SEITE 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:
Heavenly Sword (PS3)

Vorschau

- Enemy Territory: Quake Wars (PS3)
- Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
- Killzone 2 (PS3)
- LittleBigPlanet (PS3)
- WipEout HD (PS3)

Test

- Colin McRae DIRT (PS3)
- Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)
- Rogue Galaxy (PS2)
- Stuntman Ignition (PS3)
- Syphon Filter: Dark Mirror (PS2)
- Tales of the World (PSP)

Bonus

- Flashback: Warhawk (PSone)
- Heavenly Sword (Making-of)
- PLAYZONE auf der GC 2007

Spiel-Trailer

- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Darksiders: Wrath of War
- Devil May Cry 4
- Gran Turismo 5 Prologue
- Guitar Hero III

- Metal Gear Solid 4
- Midnight Club: Los Angeles
- Need for Speed ProStreet
- PlayStation Eye
- Pro Evolution Soccer 2008
- Soul Calibur IV

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Test

- Blue Dragon (X360)
- Flatout Ultimate Carnage (X360)
- MotoGP 07 (X360)

Spiel-Trailer

- BioShock

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

- Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)
- Super Mario Galaxy (Wii)

Test

- Big Brain Academy für Wii (Wii)
- Super Paper Mario (Wii)
- Undercover: Doppeltes Spiel (DS)

PLAYZONE HD

SPIEL-TRAILER:

- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Devil May Cry 4
- Gran Turismo 5 Prologue
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Midnight Club: Los Angeles
- Need for Speed ProStreet
- PlayStation Eye
- Pro Evolution Soccer 2008

TEST:

- Colin McRae DIRT
- Heavenly Sword
- Stuntman: Ignition

VORSCHAU:

- Gran Turismo 5 Prologue
- Killzone 2
- LittleBigPlanet
- WipEout HD

BONUS:

- Heavenly Sword (Making-of)

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:

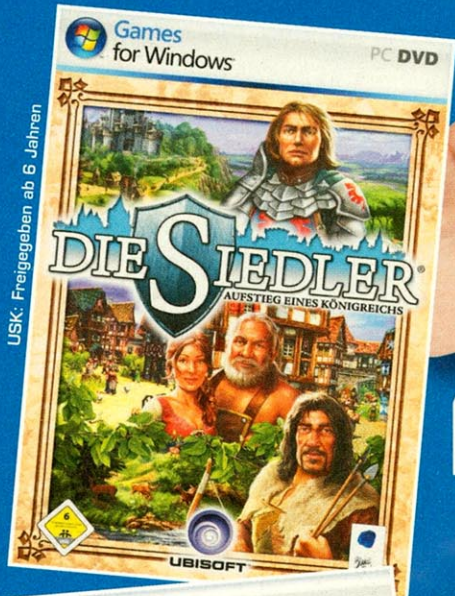


COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 10/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

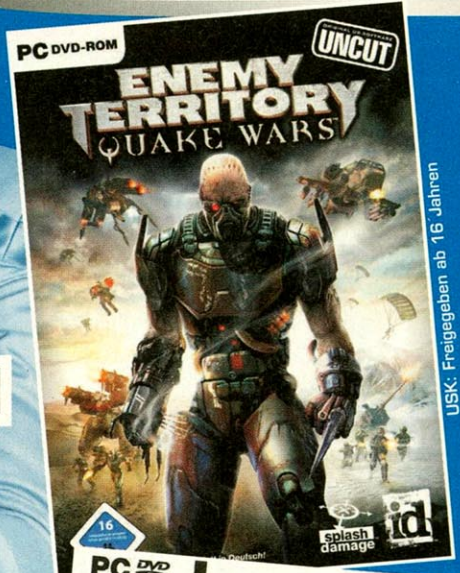
* COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SATURN BRINGT DIE GEILSTEN NEUHEITEN INS SPIEL!

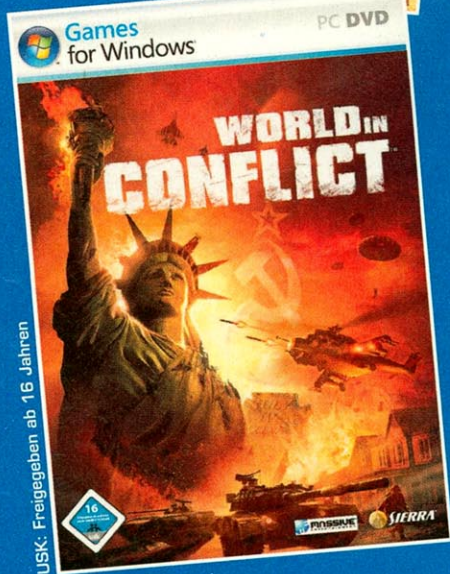
44,-^{Je}



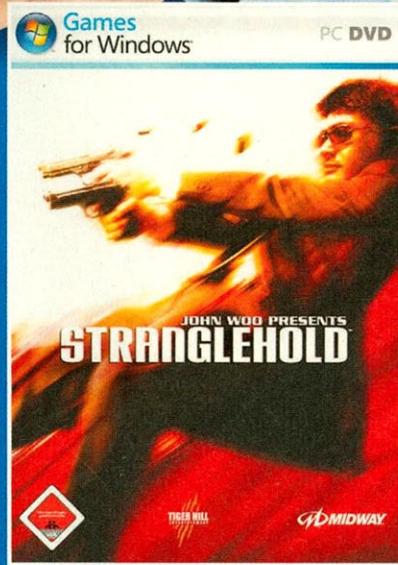
USK: Freigegeben ab 6 Jahren



USK: Freigegeben ab 16 Jahren



USK: Freigegeben ab 16 Jahren



USK: Keine Jugendfreigabe



USK: Ohne Altersbeschränkung

Alle Angebote gültig ab 19.09.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

SPIELE-DOWNLOAD
www.saturn.de/spieledownload

- Ständige Aktualisierung des Angebots
- Spielen ohne Limit mit den Spiele-Flatrates
- Einzelne Spiele ab € 9,99

Powered by



125x IN DEUTSCHLAND

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



SATURN

GEIZ IST GEIL!

Neu im Heft:
Die Nachricht des Monats

Tach, Herr Doktor!

Die Gerüchteküche brodeln und es besteht Hoffnung: Der just für Xbox 360 und PC erschienene Ego-Shooter *Bioshock* könnte auch für die PlayStation 3 erscheinen. Wir drücken die Daumen, denn kein anderes Spiel erntet derzeit mehr Preise und Auszeichnungen und das atmosphäri-

sche Abenteuer würde der PS3 unserer Ansicht nach sehr gut zu Gesicht stehen. Eine offizielle Ankündigung steht leider immer noch aus, doch sobald Bewegung in die Sache kommt, werden wir natürlich auf unserer Website www.play-zone.de und im Heft darüber berichten. **(mb)**



TOPS & FLOPS

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

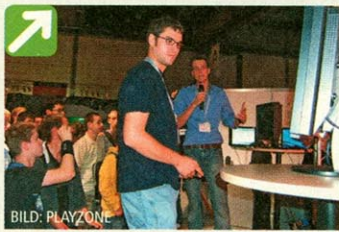


BILD: PLAYZONE

VERGRÖßERT

Die Games Convention 2007 hat einen neuen Besucherrekord aufgestellt – unser Messestand ebenfalls.

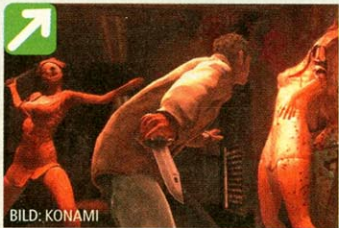


BILD: KONAMI

VERNEBELT

Konami lüftete den Schleier und präsentierte erstmals Silent Hill V. Das Ergebnis: Das Spiel hat jede Menge Potenzial.

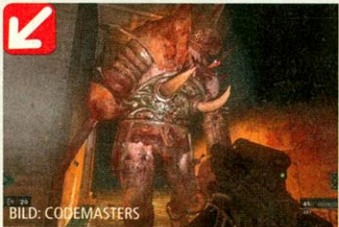


BILD: CODEMASTERS

VERWEIGERT

Die USK will Clive Barker's Jericho keinen USK-Stempel geben. Jetzt droht die Indizierung des Spiels.



BILD: ELECTRONIC ARTS

VERSPÄTUNG

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine unangekündigte Testversion von FIFA 08 für die PlayStation 3 ein – leider zu spät!



BILD: MIDWAY

VERSPÄTUNG?

Midway schafft es einfach nicht, uns eine fertige Testversion von Stranglehold zur Verfügung zu stellen.

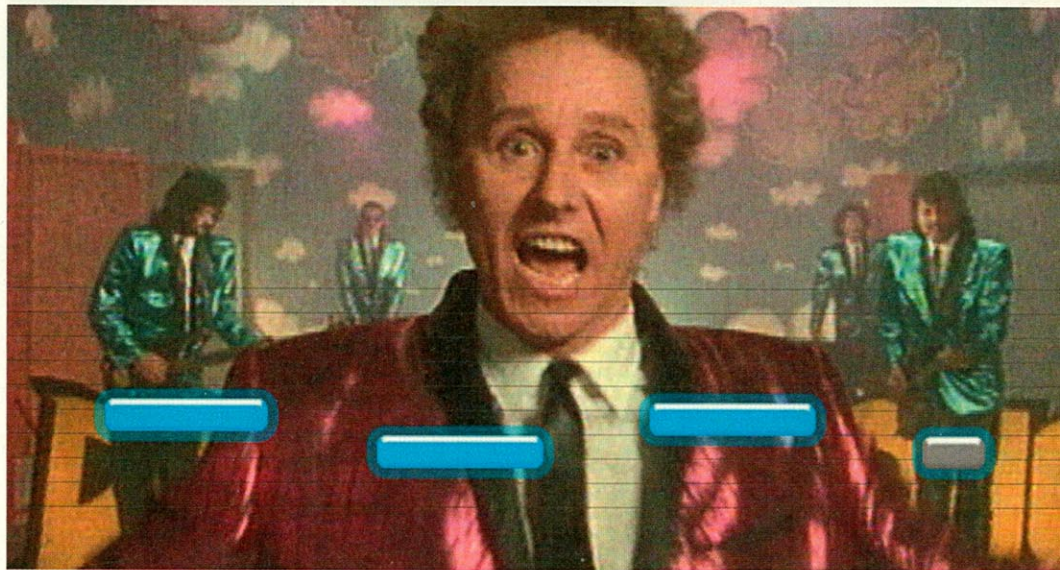
Der SingStar-Overkill

Hoffentlich hält die Stimme: Gleich sechs neue SingStar-Versionen!

Es reicht: Nach unzähligen *SingStar*-Versionen, die wir allesamt einzeln getestet haben, geben wir angesichts der neuen Musik-Offensive von Sony auf. Denn mal ehrlich: Abgesehen von der Songauswahl halten sich die Unterschiede zwischen den ganzen *SingStars* ohnehin in Grenzen und die Musik ist wie immer eine Frage der persönlichen Vorlieben. Daher lassen wir die individuellen Tests und beschränken uns auf die reine Nennung der neuen *SingStar*-Pakete: Bereits erhältlich sind *SingStar '90s* und *SingStar Die Toten Hosen*, im Oktober erscheinen *SingStar Deutsch Rock-Pop Vol. 2*, *SingStar R&B* und *SingStar Après-Ski-Party* (u. a. mit Wolfgang Petry und DJ Ötzi, Gnade!) und irgendwann folgt dann auch noch *SingStar Rock Ballads* (bislang für Deutschland ohne Termin). Und da wäre noch die erste PS3-Version der Serie, die wir letzten Monat getestet haben! (mp)

ZEIT 00:37

S1 00760



S1

Ding Dong, Ding Dong

Wer steht dort vor der Tür?

S1

APRÈS-SKI-PARTY Die Erste Allgemeine Verunsicherung (EAV) gehört noch zu den harmloseren Gästen bei dieser Feier. Weitere „Highlights“ wären „Der Berg ruft“ von K2 und die Randfichten mit ihrem alten Holzmichl. BILD: SONY

ZEIT 00:56

S1 01220



S1

Wünsch dir was

PUNKROCK-KARAOKE Die Toten Hosen bekommen das weltweit erste SingStar, das nur einer Band gewidmet ist. BILD: SONY

ZEIT 02:03

S1 06050



S1

Denn zu mei-nem Glück weißt du nicht

DEUTSCH POP-ROCK 2 Singen mit den Prinzen – selbst, wenn da alles nur geklaut ist. BILD: SONY

Neuer MotorStorm-Kurs

Coyote Revenge gibt's für € 5,99

Anfang September war es nach zahlreichen Verschiebungen endlich so weit: Die erste Zusatzstrecke für *MotorStorm* wurde über den PlayStation Store veröffentlicht. *Coyote Revenge* ist streng genommen nur die Coyote-Rage-Strecke rückwärts, doch da die *MotorStorm*-Strecken nicht ohne zusätzliche Arbeit rückwärts befahrbar wären (zumindest nicht für jeden Fahrzeugtyp gleich gut), steckt doch einiges Neues (mögliche Wege und Rampen) in dieser Variante. Zudem gibt's ein paar zusätzliche Fahrzeuge und ein komplett neues Festival mit drei Tickets, die natürlich den Coyote-Revenge-Kurs ausgiebig featuren, und den so genannten Eliminator-Modus. Hier wird regelmäßig der jeweils Letzte im Rennen eliminiert. Allerdings verschwindet er nicht sofort: Stattdessen schaltet sein Vehikel auf Dauerboost, was für spektakuläre Abgänge gut ist. Schade nur, dass der Preis so vergleichsweise hoch ausgefallen ist. (mp)



MEHR MOTORSTORM Eine neue Strecke, ein Spielmodus und neue Fahrzeuge für € 5,99. BILD: SONY

KIDS GAMER

DAS Videospiel-Magazin für Kids!

Das brandneue Gaming-Magazin für Kids liegt ist Anfang September im Handel. Für € 2,99 bekommen Nachwuchs-zocker ein 68 Seiten starkes Heft, in dem sich endlich einmal nicht alles um Games für die älteren Zocker dreht. Bei KIDS GAMER stehen Spaß-Titel wie *Super Smash Bros. Brawl*, *Super Mario Galaxy* oder auch *FIFA 08* im Vordergrund. KIDS GAMER langweilt nicht mit seitenlangen Beschreibungen, welche Controller-Taste wie belegt ist. Inhalt, Neuerungen, Schwierigkeitsgrad und Spielspaß der Games stehen im Vordergrund. Große Bilder vermitteln einen tollen Eindruck der Spieloptik. Die erste Ausgabe von KIDS GAMER steht außerdem voll im Zeichen von viel Leistung für wenig Geld: Auf vier Seiten werden die preiswertesten

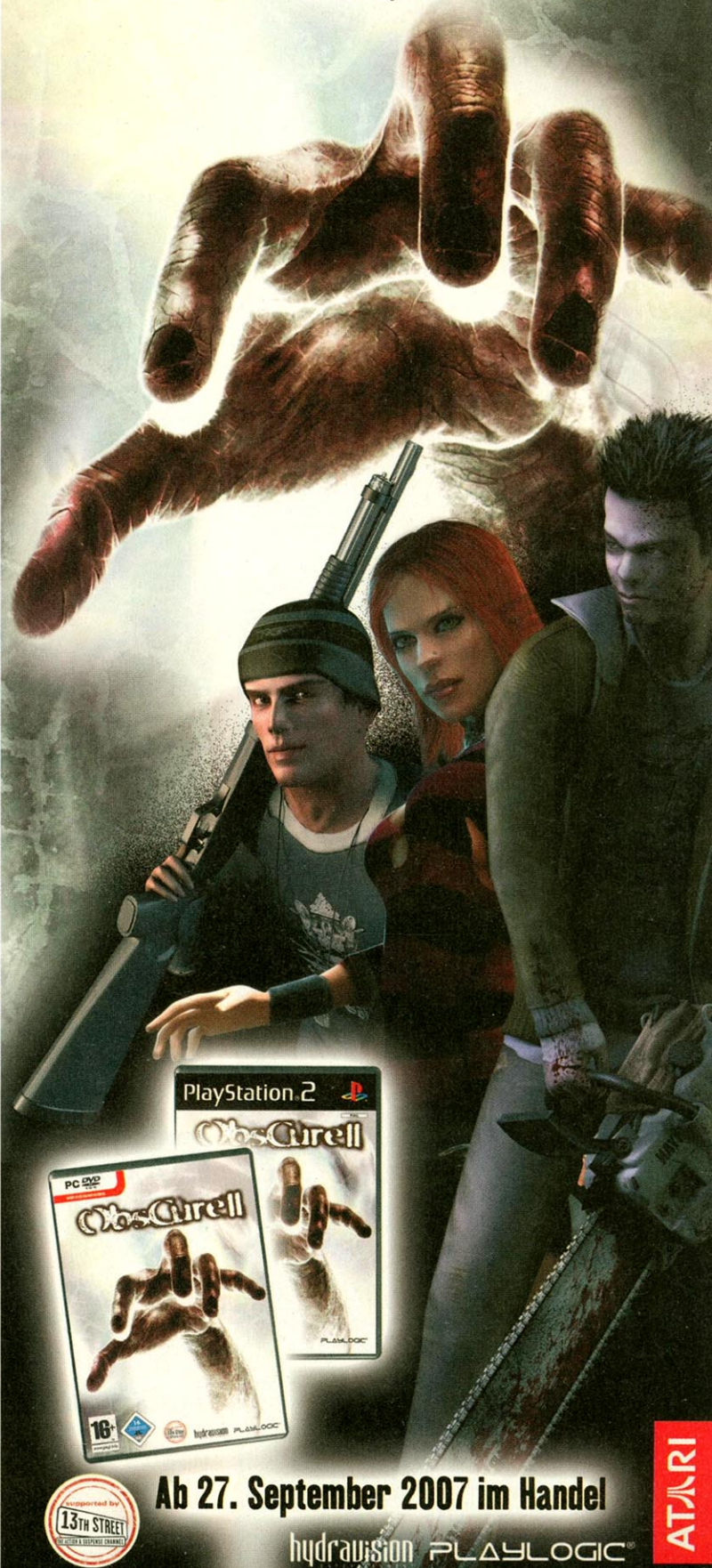
Konsolen präsentiert und auf nicht weniger als zehn Seiten bekommen die Nachwuchs-Gamer auch noch eine Liste mit mehr als 50 erstklassigen Budget-Spielen. Obendrauf gibt es noch ein großes Gewinnspiel, bei dem es nicht nur einen DS und eine PlayStation 2, sondern auch zahlreiche Games und Goodies zu gewinnen gibt. Außerdem bietet KIDS GAMER jede Menge News, Cheats & Codes, Zubehör-Tipps, Kino-, DVD- und TV-Highlights. Und nicht zu vergessen vier (!) Spiele-Poster! (ms)



ObsCurell

"Der feine Sound und die stimmigen Grafiken überzeugen."

PC Action 07/2007



Ab 27. September 2007 im Handel

hydravision PLAYLOGIC®



KLOSE CAN YOU FIFA08?



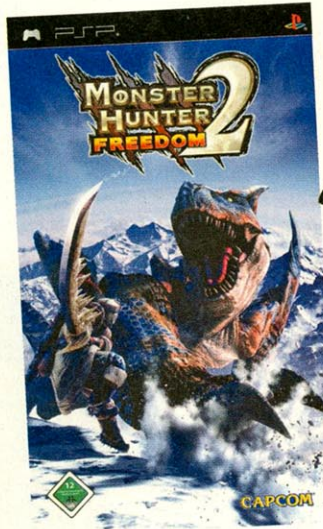
FIFA08.EA.COM
EASPORTS.DE

Monster-Hunter-Gewinnspiel

Monster Hunter ist speziell in Japan DIE Top-Serie für die PSP und auch die neue Episode konnte bei uns im Test letzten Monat einen Multiplayer-Hit einsacken. Zur Feier des Releases von *Monster Hunter Freedom 2* verlosen wir in Zusammenarbeit mit Capcom acht coole Monster Hunter-Pakete!

8x Monster-Hunter-Fanpaket

mit dem Spiel *Monster Hunter Freedom 2* für die PSP sowie einem T-Shirt, einer Kappe und einer Tasche mit Monster-Hunter-2-Bedruck.



CAPCOM®

Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 83“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf der Seite 96. Viel Glück!

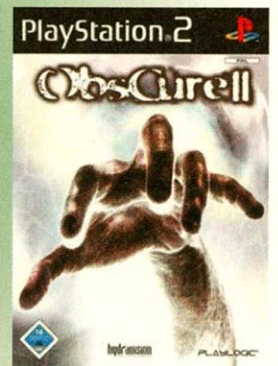
Obscure-II-Gewinnspiel

Um den baldigen Release von *Obscure II* für die PlayStation 2 zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Atari fünf Vollversionen des Spiels sowie einige Exemplare von in der Tat ziemlich obskuren Merchandise-Artikeln dazu. Zu gewinnen gibt es im Einzelnen:

5x *Obscure II* (PS2) samt einem Schlüsselanhänger Typ „abgetrennter Finger“ und einer Packung „eingelegte Maden zum Drücken“

sowie

5x ein Set aus „Finger“ und „Maden“ – guten Appetit!



Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 85“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf der Seite 96. Viel Glück!

SUPERBAD

Gewinnspiel

Vielleicht haben Sie sich schon geärgert, dass Sie den Teilnahmeschluss für unser Zone3-Sitzsack-Gewinnspiel im letzten Heft verpasst haben. Jetzt haben sie eine zweite Chance! Damit die Party auch nach der Party noch weitergeht, verlosen PLAYZONE und Nobel Creativ zum Kinostart von *Superbad* am 02. Oktober 2007 Folgendes:

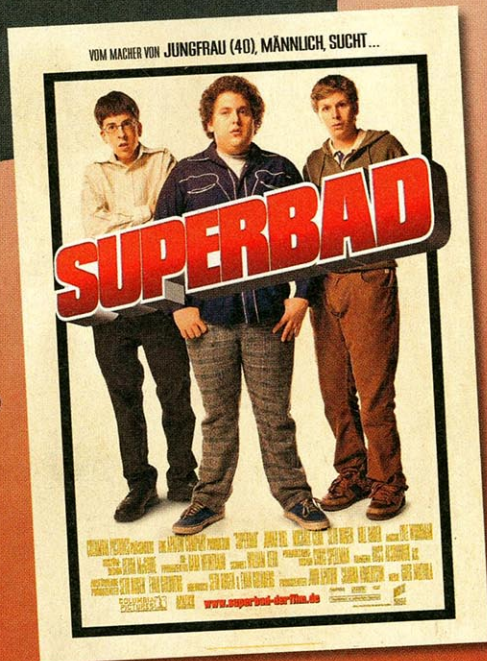
1. Preis: ein extrem trendiger Sitzsack vom Typ ZONE3|Race von Nobel Creativ

(mehr Infos unter www.zone-3.de)



2. bis 5. Preis: je ein Movie-Package zum Film Superbad

(der genaue Inhalt wird eine Überraschung, vorstellbar wären aber T-Shirts, Soundtracks etc.)



Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie uns entweder eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 84“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf der Seite 96. Viel Glück!

CANYOUFIFA08.COM



PLAYSTATION 3 PSP
PlayStation 2

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA Licensed Product. The FIFA Brand D.P. logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION 3", "PSP" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



TESTE DEINE SEHKRÄFTE.



Dynasty Warriors 6

Ab aufs Next-Gen-Schlachtfeld!

 ACTION | Hersteller: Koei, Termin: Nicht bekannt

Die Spieleschmiede Koei hat auf der „PlayStation Premier“ in Tokio bekannt gegeben, dass man derzeit am sechsten Teil der *Dynasty Warriors*-Reihe werkelt. *Dynasty Warriors 6* wird für die PlayStation 3 hergestellt und verspricht zahlreiche Neuerungen. Laut den Entwicklern wird es ein erweitertes Waffenarsenal, aufpolierte Charaktermodelle sowie ein neues Kampfsystem geben, das schier unendliche Kombos ermöglichen soll – außerdem enthalte das Spiel im Gegensatz zum Vorgänger mehrere interaktive Elemente. Dazu zählen etwa das Schwimmen in Gewässern oder das Hinaufklettern von Leitern, um sich ein Bild von der umliegenden Landschaft zu machen und eventuell Widersacher aufzuspüren. Auf der Tokyo Game Show im September soll es eine spielbare Version geben. (dm)



OHNE ENDE HAUE: Das neue Kampfsystem soll endlos lange Kombos ermöglichen. BILD: KOEI

RELEASE-LISTE

Zuletzt erschienen (PS3)

Bladestorm: Hyakunen Sensou	Action	30. August 2007
Megazone 23: Aoi Garland	Action	13. September 2007
Yamasa Digi World SP: Pachi-Slot Sengoku Musou	Puzzle	6. September 2007

Zuletzt erschienen (PS2)

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

Zuletzt erschienen (PSP)

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

Erscheint demnächst (PS3)

Agarest Senki	Strategie	27. September 2007
Lair	Action	11. Oktober 2007
LocoRoco!	Geschicklichkeit	21. September 2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	27. September 2007
Warhawk	Multiplayer-Action	4. Oktober 2007

Erscheint demnächst (PS2)

Angel Profile	Adventure	27. September 2007
Bleach: Blade Battlers 2nd	Action	27. September 2007
Generations of Chaos Desire	Rollenspiel	27. September 2007
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Rollenspiel	27. September 2007
Saint Beast	Action	20. September 2007

Erscheint demnächst (PSP)

Burnout: Dominator	Rennspiel	20. September 2007
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Action-Adventure	20. September 2007
R-Type Tactics	Strategie	20. September 2007
Coded Arms: Contagion	Ego-Shooter	27. September 2007
Kaitou Apricot Portable	Adventure	27. September 2007



BIST DU BEREIT FÜR FULL-HD?

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



HD2441W

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

Ausführliche Informationen unter www.eizo.de

see what's next



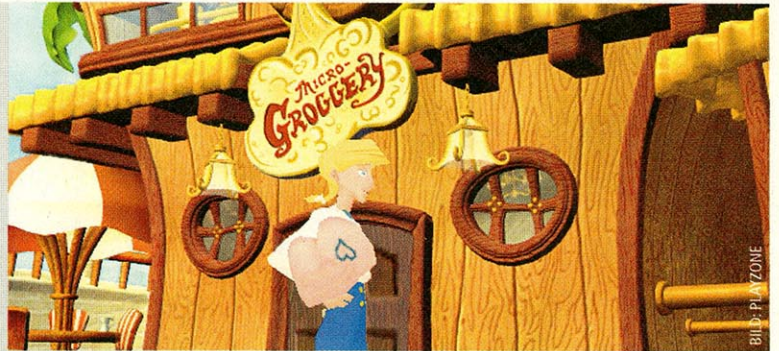
Diesen Monat:

Zehn Genres, die auf Wiederbelebung warten

Gibt es eigentlich noch etwas anderes als Ego-Shooter? Zuletzt fehlt es Entwicklern deutlich an Ideen. Dabei warten etliche Genres auf eine zeitgemäße Wiedergeburt!

1 Adventure

Alle Spielehersteller wollen plötzlich unbedingt Gelegenheits-spieler ansprechen. Doch ein Genre, das Freaks und deren Eltern gleichermaßen begeistern konnte, waren Grafik-Adventures: Hier waren keine Super-Reflexe und Joypad-Akrobatik gefragt, sondern Geduld und Hirnschmalz. Clevere Rätsel, komplexe Dialoge und einfallsreiche Geschichten, wie sie die besten Adventures Mitte der 90er boten, fehlen dem modernen Genre-Bastard „Action-Adventure“ zumeist. Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Baphomets Fluch: Der schlafende Drache* (PS2).



2 Beat 'em Up

Nein, hier geht's nicht um Duell-Prügler wie *Tekken* oder *Virtua Fighter* – dieses Genre ist noch nicht tot. Bei Beat 'em Ups im ursprünglichen Sinne wurden aber gleich ganze Gangs von einzelnen Helden verprügelt – kein Genre eignet sich besser für spaßige Koop-Modi. Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Final Fight Streetwise* (PS2).



3 Shoot 'em Up

Altmodisch scrollende Baller-spiele gibt's fast nur noch als Japan-Import, dabei könnte das Genre unheimlich von der Grafikpower der neuen Konsolen profitieren. Früher setzten Shooter wie *Thunderforce* Maßstäbe für die technische Ausreizung von Konsolen. Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Gradius Collection* (PSP).



4 Weltraum-„Simulation“

Nicht jeder mag's klassisch, doch Weltraum-Ballerereien sind auch in voller 3D-Pracht reizvoll. Wer erinnert sich nicht an PSone-Hits wie *Colony Wars*? Wir sind mal gespannt, ob das neue *Wing Commander Armada* es von der Xbox 360 auf die PlayStation 3 schafft ... Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Star Wars: Jedi Starfighter* (PS2).



5 Strategie

Die Konsolen werden immer leistungsfähiger, die Controller bekommen immer mehr Funktionen, doch an komplexe Strategietitel trauen sich fast nur reine PC-Entwickler. Die relativ beliebten Strategie/Rollenspiel-Hybriden aus Japan (etwa *Disgaea*) können diese Lücke nicht schließen. Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Field Commander* (PSP).



6 Lightgun-Shooter

Mitte der 90er waren Lightgun-Spiele noch sehr beliebt, die Namco-Lichtpistolen hatten viele PSone- und PS2-Besitzer zu Hause. Dann war's plötzlich vorbei mit Software-Nachschub. Immerhin: *Time Crisis 4* erscheint noch dieses Jahr für die PS3 – samt einer neuen Lightgun! Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Crisis Zone* (PS2).



7 2D-Kampfsport

Zwar erfreuen sich 3D-Prügler nach wie vor großer Beliebtheit, doch seit *Street Fighter III* und den Hi-Res-Grafiken von *Guilty Gear* tritt die 2D-Abteilung des Genres auf der Stelle. Immerhin: Capcom arbeitet an einer HD-Neuaufgabe von *Street Fighter II* in 1080p! Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Street Fighter Alpha Anthology* (PS2).



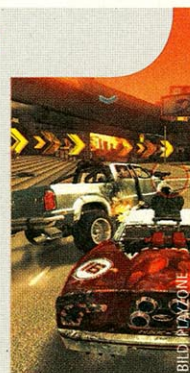
8 Descent-artiges

Durch Bewegungserkennung wären die aktuellen Controller besser denn je für Bewegung in dreidimensionalen Levels geeignet. Doch das wegweisende *Descent*, in dessen verwinkelten Höhlen oben und unten stets Ansichtssache war, fand bis heute kaum Nachahmer. Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Forsaken* (PSone).



9 Car Combat

Ballereien mit hochgerüsteten Autos in den „Hauptrollen“ erfreuten sich eine Zeit lang großer Beliebtheit. Mittlerweile können sich die Fans aber fast nur noch auf das jeweils nächste *Twisted Metal* freuen. Dabei wären auf der PS3 doch so tolle Zerstörungorgien möglich! Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *Full Auto 2: Battelines* (PS3).



10 Snowboarding

Zum PS2-Start war *SSX* einer der größten Hits und auch Serien wie *Cool Boarders* fanden viele Fans, doch seit einiger Zeit traut sich kein Publisher mehr auf die Piste. Dabei wartet alle Welt (na gut, vielleicht nur wir ...) doch sehnsüchtig auf Titel wie *Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2!* Letztes Lebenszeichen im Sony-Universum: *SSX on Tour* (PS2).



GEWINNSPIELWARHAWK

Machen Sie mit und rüsten Sie sich für zünftige Online-Duelle.

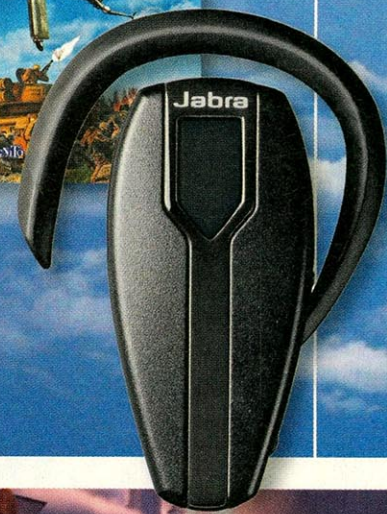
Seit dem 30. August 2007 können Sie Sonys neuesten Online-Action-Kracher herunterladen und sich in der PlayStation Liga behaupten. Sie können aber auch bei unserem Gewinnspiel mitmachen und geile Preise abstauben, die wir Ihnen in Zusammenarbeit mit Sony und der PlayStation Liga zur Verfügung stellen können. Folgendes gibt es zu gewinnen:



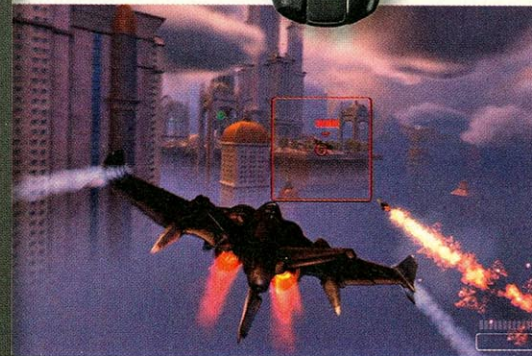
1x PlayStation 3

5x Warhawk-Bundles
(inklusive Jabra-135 BT-Bluetooth-Headset)

5x Warhawk-T-Shirt
(ohne Abbildung)



PLAYSTATION 3



Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, senden Sie uns eine Postkarte oder SMS mit dem Kennwort „PZ82“. Alle weiteren Details zur Teilnahme finden Sie auf Seite 96. Viel Glück!



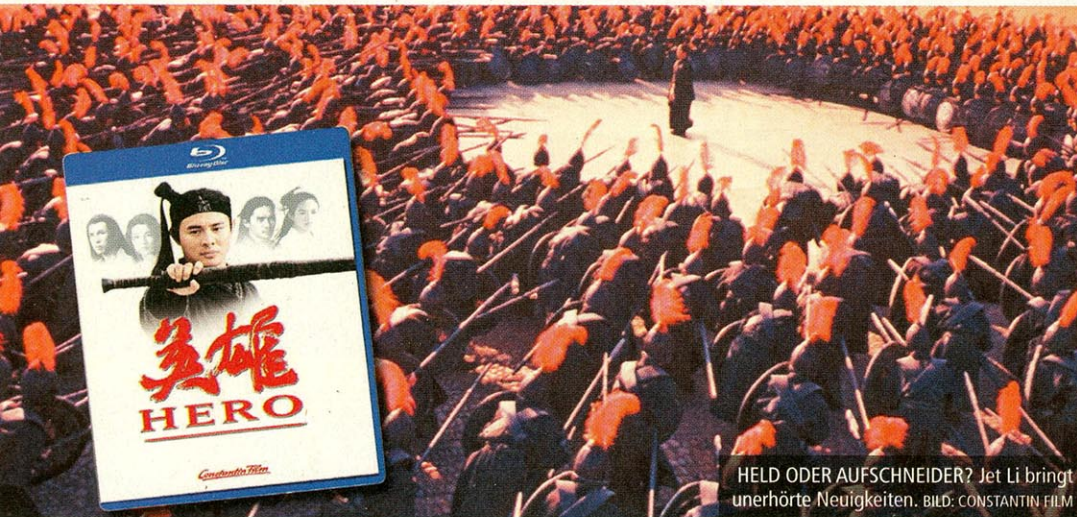
Hero – Director's Cut

Fernöstlicher Bilderrausch in High Definition

Im alten China planen drei Martial-Arts-Meister einen Anschlag auf den Kriegsherren Qin. Da taucht am Hof ein Mann auf, der behauptet, alle drei Aufrührer besiegt zu haben. Vom Thronsaal des Herrschers aus entfaltet sich nun die Erzählung um die Schicksale der Verschwörer, verwoben mit Liebe und Rachegeleuten. Abseits der etwas langatmigen Drama-Momente besticht *Hero* vor allem durch seine surreal anmutenden Martial-Arts-Szenen. Wer physikalische Gesetze und Glaubwürdigkeit außer Acht lässt, bekommt hier ein Fest aus Farbenspielen und märchenhafter Choreografie geboten, das seine Pracht erst in HD-Qualität voll entfalten kann. Die Blu-ray-Disc enthält DTS-HD-Tonspuren in Deutsch und Mandarin sowie zahlreiches Bonusmaterial (u. a. ein fast halbstündiges Making-of, Interviews mit Jet Li und Quentin Tarantino(!)). Im Gegensatz zur Premium-Edition-DVD gibt's hier deutsche Untertitel, sodass man den Film auch ohne Fremdsprachenkenntnisse im Originalton genießen kann. Zudem enthält der Director's Cut zehn Minuten Filmmaterial, das in der Kinofassung nicht zu sehen war. **(ses/mp)**



VOGELFREI Spätestens seit Tiger & Dragon wissen wir: Kung-Fu verleiht Flügel! BILD: CONSTANTIN FILM



HELD ODER AUFSCHNEIDER? Jet Li bringt unerhörte Neuigkeiten. BILD: CONSTANTIN FILM

AKTUELLE BLU-RAY-VERÖFFENTLICHUNGEN

12 Monkeys	3. September
13 Geister	11. Oktober
Alone in the Dark	3. September
Alpha Dog	2. Oktober
Blood Diamond	19. September
Bram Stoker's Dracula	11. Oktober
Brothers Grimm	3. September
Con Air	13. September
Crimson Tide	13. September
Das Comeback	25. Oktober
Das Phantom der Oper	3. Oktober
Der Manchurian-Kandidat	27. September
Der Schakal	3. September
Face/Off –	
Im Körper des Feindes	25. Oktober
Final Fantasy –	
Die Mächte in dir	6. September
Happy Feet	19. Oktober
Hero	11. Oktober
Invincible	24. September
Lieben und lassen	2. Oktober
Ludwig van B.	13. September
Ocean's Eleven	12. Oktober
Ocean's Twelve	12. Oktober
Ocean's Thirteen	12. Oktober
Pans Labyrinth	10. September
Pixar Kurzfilm Collection	4. Oktober
Resident Evil	27. September
Resident Evil Apocalypse	27. September
Rocky Balboa	10. September
Silent Hill	3. September
Spider-Man 3	2. Oktober
Stomp the Yard	18. Oktober
Tekkonkinkreet	25. Oktober
The Marine	8. Oktober
The Reaping	21. September
The Replacement Killers	3. September
The Rock	13. September
Tideland	25. Oktober
Tomb Raider	3. September
Tomb Raider:	
Die Wiege des Lebens	3. September
Triff die Robinsons	4. Oktober
Underworld	3. September
Until Death	24. September
Verführung einer Fremden	13. September

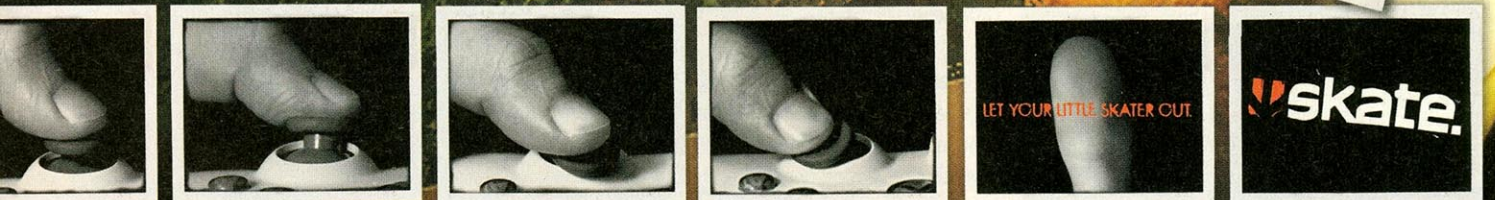
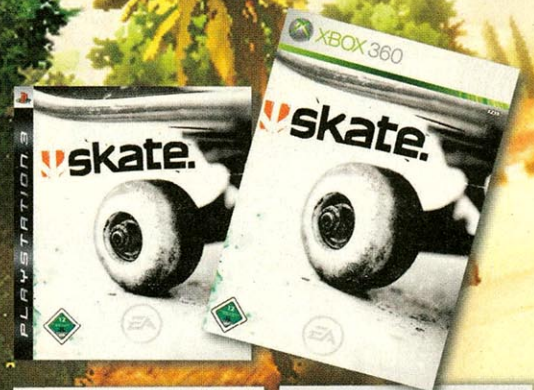
Neue Runde im HD-Formatkrieg

Filme von Paramount und Dreamworks ab sofort HD-DVD-exklusiv, dafür mehr Blu-ray-Support von europäischen Anbietern.

Harter Schlag für das Blu-ray-Lager: Das Filmstudio Paramount gab bekannt, dass man seine Filme in Zukunft nicht mehr als Blu-ray-Version anbieten will, das HD-DVD-Engagement wird dagegen beibehalten. Viele teilweise schon marktfertige Blu-ray-Veröffentlichungen wurden daher kurzfristig gestrichen, darunter *Black Rain*, *Der Manchurian-Kandidat*, *Die Eisprinzinnen*, *Shooter*, *Top Gun* und nicht zuletzt der noch relativ frische Kinohit *Transformers*. Betroffen sind auch die Filme von Dreamworks Animation, für die Paramount als Vertrieber fungiert – darunter so zugkräftige Titel wie *Shrek 3*. Bereits ausgelieferte Filme bleiben erhältlich, werden aber nicht mehr nachproduziert. Die HD-DVD-Exklusivität ist vorerst auf 18 Monate begrenzt und wurde laut Insider-Informationen für 150 Millionen Dollar erkaufte – angesichts der zuletzt höheren Verkaufszahlen von Blu-ray-Filmen wäre es auch verwunderlich, dass ein Studio so urplötzlich das am Markt erfolgreichere Medium fallen lässt. Interessanterweise sind Paramount-Filme von Steven Spielberg von der Sperre ausdrücklich ausgenommen. Und es gibt auch gute Nachrichten für das Blu-ray-Lager: Das französische Studio Canal will in Zukunft neben seinen HD DVDs auch Blu-ray-Versionen veröffentlichen und auch die deutschen Anbieter Koch Media und Universum (*Neues vom Wixxer* kommt noch dieses Jahr, *Crank* könnte ein weiterer Titel werden) sprangen auf den Blu-ray-Zug auf. Der Formatkrieg bleibt also weiterhin spannend. Wir wünschten uns aber eher, er wäre schon vorbei. **(mp)**

ABGESPRUNGEN Selbst fertige Blu-ray-Filme wie *Die Eisprinzinnen* erscheinen nicht mehr, *Transformers* wird HD-DVD-exklusiv.





"Wen kümmert's, dass es zum allerersten Mal den intuitiven rechten Stick für totalen Realismus gibt? Deinen Daumen. Weil dein Daumen sein Meister ist!"

Danny Way • Lien Air • San Vanelona

www.electronic-arts.de/skate

Skate gibt es auch für dein Handy! Sende einfach eine SMS mit **EAMobile** an die **72990** und hol dir das Spiel in brandneuen. EA WAP Portal.*

PLAYSTATION 3  XBOX 360 LIVE

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and "SKATE & the Arrow design" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All sponsored products and company names, brand names, logos and trademarks are the property of their respective owners. *Preis für das Spiel: 4,99 € plus Gebühren für den Download/Surfen im Portal.



BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH/ULWE FRAUENDORF

Games Convention 2007

Zahlen & Fakten

Die wichtigsten statistischen Daten zur Games Convention 2007

- 185.000 Besucher kamen auf die Games Convention 2007 (neuer Rekord).
- **503 Aussteller luden auf die Messestände.**
- 12.300 Fachbesucher waren für die Messe registriert.
- **43% der Pressevertreter kamen aus dem Ausland.**
- 20% der Besucher waren weiblich.
- **45 Termine in drei Tagen nahm die Redaktion wahr.**

Spiele für die Massen – Leipzig im Ausnahmezustand

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Jedes Jahr aufs Neue stellt die größte Videospielemesse Europas neue Besucherrekorde auf und jedes Jahr aufs Neue fragen wir uns, ob die Games Convention gegenüber der Konkurrenz E3 und Tokyo Game Show an Bedeutung gewinnen kann. In diesem Jahr präsentierte sich die E3 mit völlig neuem Konzept und viele fragten sich, ob dies das Ende der Messe einläuten könnte. Doch unterm Strich verlief alles wie gehabt und es gab einige Enthüllungen in Los Angeles zu sehen. In diesem Punkt konnte die Games Convention auch in diesem Jahr nicht mithalten. Denn auch wenn Sony am Ende des Fachbesu-

chertages eine schöne Show ablieferte, sämtliche Spieletitel waren Pressevertretern schon längst bekannt und Namen wie *Killzone 2* wurden noch nicht einmal erwähnt.

VIEL HEISSE LUFT

Damit tat es Sony den vielen anderen Herstellern gleich, die am Fachbesuchertag zwar ordentlich auf die Pauke hauten, sich aber zum Teil eher an die Nicht-Spieler-Magazine richteten und teilweise Altbekanntes neu aufwärmten. Activision feierte *Call of Duty 4* (zu Recht) und verkündete stolz, dass Die Toten Hosen zum Band-Aufgebot von *Guitar Hero III* gehören, Ubisoft präsentierte sein Casual-Gamer-Line-up und Electronic Arts





VOLLES HAUS
Erneut wurde auf der Messe ein neuer Besucherrekord aufgestellt.
BILD: LEIPZIGER MESSE GMBH/
UWE FRAUENDORF

zeigte das schon bald erscheinende *skate* und *Rock Band*. Konami stach besonders in puncto Starbesetzung heraus, denn immerhin war Hideo Kojima persönlich vor Ort, um *Metal Gear Solid 4* zu präsentieren. Dass diese Präsentation 1:1 das war, was wir vor einigen Wochen bereits beim 20-jährigen Jubiläum zu Gesicht bekommen hatten, war für uns natürlich schade, große Teile des Publikums waren angesichts der Reaktionen aber noch nicht dazu gekommen, sich die Videos anzuschauen. Dies bestätigte unseren Eindruck, dass die Games Convention weniger die Fachpresse begeistern als vielmehr die Pressevertreter beeindrucken soll, die sich nicht täglich mit dem Thema beschäftigen.

BLICK IN DIE NAHE ZUKUNFT

Auch Sonys Pressekonferenz am eindrucksvollen Messestand brachte Spielern nur wenig neue Erkenntnisse. Sämtliche gezeigten Spiele werden noch in diesem Jahr erscheinen und konnten am Messestand bereits angespielt werden. Neuankündigungen für 2008?

Sex sells

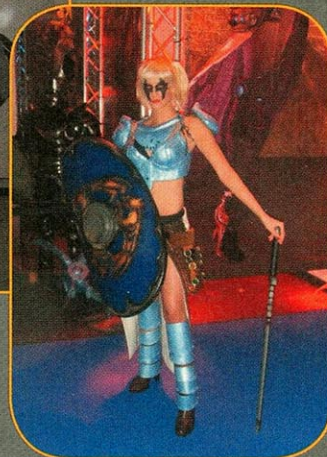
Während sich die E3 in diesem Jahr recht züchtig zeigte, war die Spezies der Gattung Messe-Babe auf der Games Convention 2007 erneut extrem populär.

Der größte Teil der Videospieldgemeinde ist männlich und dementsprechend empfänglich für weibliche Reize. Das merkte man auch in diesem Jahr, wenn man an jeder zweiten Ecke Frauen in knapper Bekleidung sah und fast schon Schwierigkeiten hatte, sich auf die Spiele zu konzentrieren. Die schnuckligsten Babes des Jahres wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

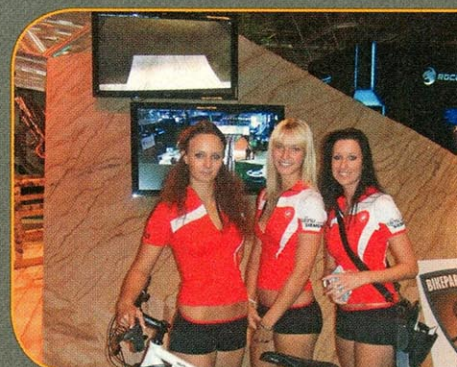
Fehlanzeige. Weltpremieren? Nicht zu sehen, es sei denn, man bezeichnet den zu erwartenden Einstand von *BUZZ!* auf der PS3 als Premiere, auf die die Welt gewartet hat. Der Spielebereich blieb also echte Begeisterung schuldig, anders sah es bei der Hardware aus. Der DVB-T-Tuner beispielsweise verwandelt die PS3



BILDER: PLAYZONE



MULTIMEDIA Mit dem DVB-T-Tuner wird die PS3 mehr denn je zur Multimediazentrale.
BILD: SONY





STILVOLL Der Sony-Stand sah lässig aus und war darüber hinaus auch gut besucht. BILD: SONY

in die Fernsehzentrale der Zukunft. Ein Programm schauen, ein anderes digital aufnehmen – dank der eingebauten Festplatte kein Problem.

GO, GO, GO!

Noch mehr Neuigkeiten wurden für die PSP vorgestellt. Neben der Ankündigung von zahlreichen Farben für die neue Slim-PSP gab es auch sehr interessante Software aus der Go!-Serie, die mit der Kamera vor Kurzem ihren Einstand feierte. Go!Messenger soll Videochat für unterwegs bieten, Go!Explore ist ein satellitengestütztes Navigationssystem. Während man sich zu den angepeilten Preisen noch ausschwig, konnten die Funktionsumfänge durchaus schon begeistern. Fraglich bleibt natürlich, wie groß die Zielgruppen für diese Erweiterungen im Zeitalter von UMTS-Handys und günstigen Navigationsgeräten aus dem Supermarkt sind, aber zumindest bemüht sich Sony, die Konsole am Leben zu erhalten.

KAMPFANSAGE

Der krönende Abschluss des Tages war die Pressevorführung von *Call of Duty 4*. Stille wurden die eingeladenen Pressevertreter in Hummer-Jeeps zum Veranstaltungsort gefahren. Hätten wir

Meinungsmache

Wie erlebten die Redakteure die GC und welche Eindrücke hinterließ die Messe?

Maik Bütelfür

Die internationale Bedeutung der GC wird immer größer, so viel ist klar. Noch nie waren so viele Pressevertreter aus dem Ausland vor Ort. Doch solange die E3 kurz vorher und die Tokyo Game Show kurz nachher stattfindet, wird die GC die sympathischere, aber im Direktvergleich unbedeutende Messe bleiben. Weltpremierungen und echte Neuankündigungen waren (zumindest im Spielbereich) eher die Ausnahme. Dennoch war die Messe ein voller Erfolg, es gab eine Menge zu sehen und nirgendwo auf der Welt können Spieler und Endverbraucher so einen tiefen Einblick in die Zukunft der Spiele gewinnen.



Die Top-Spiele der Messe:

- Noch nicht benanntes Spiel von Tim Schafer für Vivendi
- Ratchet & Clank: Tools of Destruction
- Devil May Cry 4
- Robert Ludlums Das Bourne Komplott
- Call of Duty 4

Udo Crnjak

Für mich standen auf der Games Convention dieses Jahr die Spiele im Vordergrund. Vor allem im Action- und Ego-Shooter-Bereich gab es einiges zu sehen, das mich hoffen lässt. *Turok* ist für mich der Geheimtipp schlechthin und wird meiner Meinung nach die Serienerfolge wiederherstellen. Nachdem ich die Atmosphäre von *Killzone 2* erlebt habe, steht auch Guerilla Games' Shooter ganz oben auf meiner Wunschliste. Mein persönliches Highlight allerdings ist *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Endlich konnte ich es selbst anspielen und prophezeie den besten Ego-Shooter der Welt.



Die Top-Spiele der Messe:

- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Turok
- Killzone 2
- Enemy Territory: Quake Wars
- Burnout Paradise

Michael Pruchnicki

Am erfreulichsten an der Games Convention fand ich den Sony-Stand, denn im Gegensatz zum kümmerlichen Auftritt letztes Jahr (die PS3 nur hinter Plexiglas) gab's diesmal praktisch alle wichtigen Titel des kommenden Weihnachtsgeschäfts zu spielen – darunter sogar Premierien wie *Gran Turismo 5 Prologue* und *WipEout HD*, die vorher nur als Video gezeigt worden waren. Nur einige für 2008 geplante Titel gab's ausschließlich hinter verschlossenen Türen zu sehen (*LittleBigPlanet* und *Killzone 2*).



Meine Messe-Highlights:

- LittleBigPlanet
- Rock Band
- Killzone 2
- FIFA '08
- WipEout HD

Assassin's Creed
PS3 | Ubisoft | November



Ubisoft blieb den Gepflogenheiten des letzten Jahres treu und präsentierte die E3-Demo des Spiels. Noch immer stören kleinere Bugs, aber wir sind dennoch unglaublich scharf darauf, mit Altair von Hausdach zu Hausdach zu hüpfen.

BlackSite
PS3 | Midway | Oktober



Midways kurzweilige Alien-Ballerei lief technisch sauber und machte auch spielerisch, vor allem durch die straffe und unkomplizierte Steuerung, ordentlich Laune. Vom Multiplayer-Modus war allerdings nichts zu sehen.

Borderlands
PS3 | 2K Games | 2008



Der neue Ego-Shooter der *Brothers in Arms*-Macher hat viel Potenzial und ein unverbrauchtes Science-Fiction-Western-Szenario. Besonders der Kooperativ-Modus verspricht eine Menge Spaß. Optisch darf noch eine Schippe draufgelegt werden.

Brothers in Arms: Hell's Highway
PS3 | Ubisoft | 2007



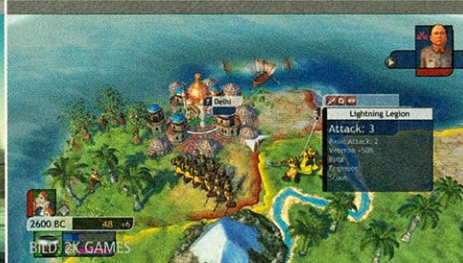
Hier gab's die gleiche Präsentation wie schon im Mai auf den Ubidays. Die Entwickler wollten sich nicht festlegen, ob das Spiel noch dieses Jahr erscheint, da es schwierig ist, alle drei Fassungen (PS3, 360, PC) gleichzeitig fertigzustellen.

Burnout Paradise
PS3 | Electronic Arts | 2007



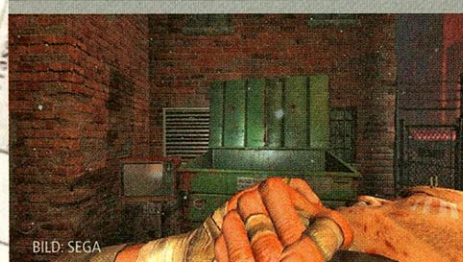
Gesehen haben wir die PS3-Version, die nicht nur technisch mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, sondern auch durch das tolle Schadensmodell beeindruckte. Nicht minder faszinierend war der nahtlos ins laufende Spiel integrierte Online-Modus.

Civilization Revolution
PSP, PS3 | 2K Games | 2. Quartal 2008



Der PC-Klassiker wird im Knuddel-Look neu aufgelegt und glänzt mit einsteigerfreundlicher Steuerung und putzigen Animationen. Offen bleibt, wie es um die Spieltiefe bestellt ist, aber selbst Strategie-Muffel sollten den Titel im Auge behalten.

Condemned 2
PS3 | Sega | 1. Quartal 2008



Viel Neues bekamen wir während einer kurzen Vorführung nicht zu Gesicht. Neben dem erweiterten Kampfsystem wurde das überarbeitete Forensik-System vorgeführt, das Ihnen im Vergleich zum Vorgänger mehr Freiheiten lassen wird.

Dark Sector
PS3 | Digital Extremes | 2008



Dave Kudirka von Digital Extremes führte uns durch einen kurzen Level, der optisch durchaus ansprechend, aber auch recht unspektakulär war. Der hohe Grad an Brutalität wird es dem Titel bei der USK nicht gerade leicht machen.

Devil May Cry 4
PS3 | Capcom | 1. Quartal 2008



Kaum zu glauben, aber die ohnehin schon schicke Version des letzten Jahres erstrahlt in völlig neuem Glanz. Die GC-Demo gehörte zur Optik-Oberklasse, lief konstant mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und spielt sich gewohnt flott.

Enemy Territory: Quake Wars
PS3 | Activision | 2007



Die Vorführung der PC-Version durch Paul Wedgwood, Owner/Creative Director von/bei Splash Damage, weckte bei uns definitiv die Lust auf mehr. Das System des missionsbasierten Teamplays macht einen sehr interessanten Eindruck. Vormerken!

Ferrari Challenge
PS3 | System 3 | November



Der ambitionierte Simulationsrenner von Eutechnyx braucht noch eine Menge Feinschliff, könnte aber richtig gut werden. In der kommenden Ausgabe stellen wir den Titel nach ausgiebigen Probefahrten ausführlich vor.

God of War: Chains of Olympus
PSP | Sony | Anfang 2008



Von der GC-Jury zum PSP-Spiel der Messe gekürt, beruht diese Auszeichnung nicht nur auf dem Fehlen der Konkurrenz. Kratos macht auch auf der kleinen PlayStation eine gute Figur und dürfte Action auf dem Handheld neu definieren.



BILDELEFON Mit der Messenger-Software sollen Videochats immer und überall möglich werden.

BILD: SONY



NAVI Wer noch kein Navigationsgerät im Auto hat, dürfte sich auf Go! Explore freuen. BILD: SONY

allerdings vorher gewusst, dass wir zwei Stunden für eine Fünf-Minuten-Fahrt würden anstehen müssen, wir wären mit Freuden die paar Meter gelaufen. Doch die Entschädigung war groß, denn die Entwickler selbst präsentierten einen neuen Abschnitt und anschließend hatten die Anwesenden die Gelegenheit, selbst Hand an die Pads zu legen und dem Mehrspieler- und Solo-Part des Titels auf den Zahn zu fühlen. Die Redaktion ist sich einig: *Call of Duty 4* wird einer der Hits der nächsten Monate und eine absolute Technikbombe. Aus diesem

Grund haben wir uns auch entschlossen, Ihnen den Titel ab Seite 42 umfangreich vorzustellen und Ihnen Spieleindrücke zu präsentieren.

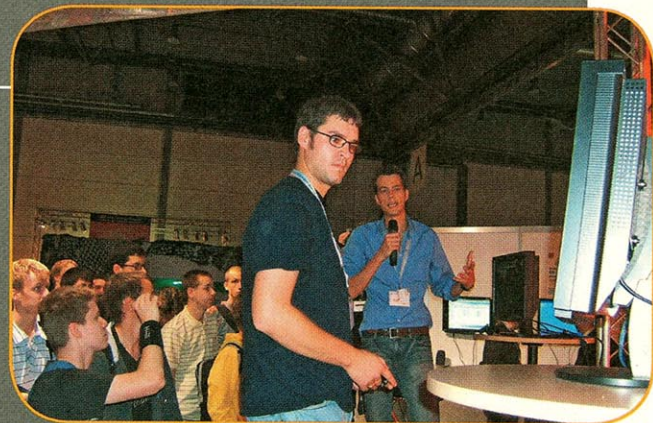
HINTER VERSCHLOSSENEN TÜREN

Bei den eigentlichen Spielvorstellungen in den drei darauf folgenden Tagen wechselten sich spannende neue Projekte mit den üblichen Verdächtigen ab. 2K Games zeigte in entspannter Atmosphäre die kommende Sportspiel-Generation, den Strategie-Hit *Civilization Revolution* und den Ego-Shooter *Borderlands* von

PLAYZONE Live auf der GC

Neben zahlreichen Publishern war auch PLAYZONE mit einem eigenen Stand auf der Messe vertreten und lud zu spannenden Duellen in *MotorStorm*.

Erstmals waren auch wir mit einem eigenen Stand auf der Messe vertreten und an drei Tagen konnten Messebesucher und Leser mit und gegen uns zocken. An zwei Tagen demonstrierten wir unsere Fähigkeiten in *MotorStorm* (und schlugen uns dabei recht wacker), an einem Tag stellten wir das noch in diesem Jahr erscheinende *Crash of the Titans* vor, das kooperativ spielbar war. Das Publikum gierte nach allem, was wir in die Menge schmissen, und vermutlich hätte man sogar unsere durchgeschwitzte Unterwäsche noch begeistert gefangen – ein Umstand, der uns wahrscheinlich zu denken geben sollte. Doch das ändert alles nichts am Spaß, den wir auf der Messe hatten. Auf unserer DVD gibt's übrigens einen umfangreichen Einblick in unseren Standauftritt, den Sie auf keinen Fall verpassen sollten.



Gran Turismo 5

PS3 | Sony | November



BILD: SONY

Prologue war auf der Messe spielbar, von den geplanten fünf Strecken stand aber nur eine (Suzuka) zur Wahl. 16 Fahrzeuge auf der Strecke bei 1080p waren beeindruckend, das Spiel lief aber noch nicht ganz so flüssig wie geplant (60 fps).

Guitar Hero III

PS2, PS3 | Activision | Oktober



BILD: ACTIVISION

Das erste *Guitar Hero*, das von Neversoft entwickelt wird, bietet wenig Neues, dafür eine jetzt schon sehr ansehnliche Liste an Songs (viele davon erstmals als Originalfassungen). Nettes Detail: Die Sänger singen fast lippensynchron.

Half-Life 2

PS3 | Electronic Arts | 12. Oktober



BILD: ELECTRONIC ARTS

Auf der Messe spielte Valves Über-Shooter nicht mehr die größte Rolle, denn schon in der kommenden Ausgabe sollten Sie den Test zur Spielesammlung finden. Bekommt die PlayStation 3 eine neue Ego-Shooter-Referenz?

HAZE

PS3 | Ubisoft | November



BILD: UBISOFT

Von der gezeigten Version des PS3-exklusiven Shooters waren wir zwar in technischer Hinsicht etwas enttäuscht, allerdings zeigte uns David Doak von Free Radical Design einige coole spielerische Aspekte hinsichtlich des Nectar-Systems.

Hellboy

PSP, PS3 | Konami | 2008



BILD: KONAMI

Frisch verschoben, um mit dem Release des zweiten Kinofilms mehr Publikum zu erreichen, macht *Hellboy* immer noch einen guten Eindruck, auch wenn in erster Linie monotone Klappereien in ordentlicher Optik zu erwarten sind.

Killzone 2

PS3 | Sony | 2008



BILD: SONY

Hier gab's den gleichen Demolevel wie auf der E3 zu sehen, diesmal durften wir allerdings auch mal kurz selbst spielen. Neue Erkenntnisse waren trotzdem Mangelware und wann genau im nächsten Jahr es erscheinen soll, bleibt unklar.

Lair

PS3 | Sony | 24. Oktober



BILD: SONY

Das umstrittene *Lair* wurde als fertige US-Version präsentiert. Technisch ist das Spiel durchaus beachtlich (1080p!), doch wirkt die Optik trotzdem nicht sonderlich rund. Schon im nächsten Heft können Sie unseren Testbericht lesen.

Little Big Planet

PS3 | Sony | 2008



BILD: SONY

Sonys optisch grandiose Fusion aus Jump & Run für bis zu vier Spieler gleichzeitig und Leveleditor dürfte einer der großen Hits 2008 werden. Auf unserer DVD können Sie einen Blick auf einige damit mögliche Kreationen werfen!

Metal Gear Solid 4

PS3 | Konami | März 2008

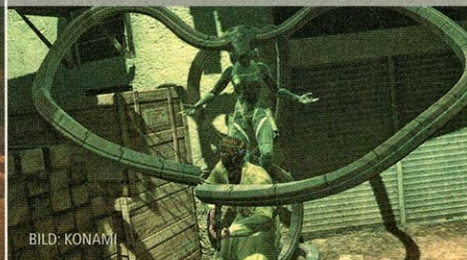


BILD: KONAMI

Hideo Kojima gab sich die Ehre und präsentierte sein Spiel persönlich. Leider konnten wir die 20 Minuten-Gameplay schon vom 20. Geburtstag des Titels, was dem Unterhaltungswert aber keinen Abbruch tat.

Midnight Club Los Angeles

PS3 | Rockstar Games | Anfang 2008

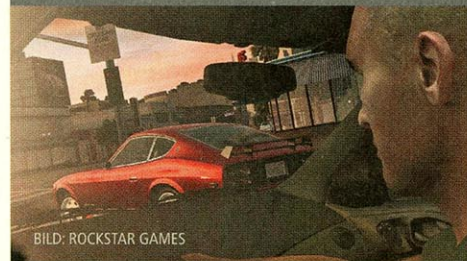


BILD: ROCKSTAR GAMES

Eigentlich wollten wir Ihnen Rockstars Next-Gen-Debüt der Rennspielserie ganz ausführlich vorstellen, doch fünf Screenshots waren uns dann doch zu wenig. Fans der Vorgänger freuen sich auf fetter Optik und – ganz neu – Tageslicht!

Race Driver

PS3 | Codemasters | Ende 2008



BILD: CODEMASTERS (ARTWORK)

Nach einem ellenlangen Vortrag bekamen wir endlich auch das Spiel zu Gesicht, das mit völlig neuem Konzept eher an *Project Gotham Racing* erinnert und technisch noch in einem sehr frühen Stadium war. Könnte richtig gut werden.

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

PS3 | Sony | November



BILD: SONY

Das Einzige, was an diesem Spiel stört, ist der viel zu lange Titel. Der Rest ist bombastische Optik, perfekte Spielbarkeit, frecher Humor und jede Menge Action. Vielleicht kein System-Seller, aber auf jeden Fall absolut sehenswert.

Flisi



EIN KESSEL BUNTES
David Reeves präsentierte die neue, schmale PSP in den verschiedensten Farben.

BILD: SONY



PUNK IS DEAD
Campino von den Toten Hosen ließ sich auf ein Duett mit SCED-Chef Uwe Bassendowski ein.

BILD: SONY

Gearbox Software (*Brothers in Arms*), der einige gute Ideen zu bieten hatte. Wir hoffen, dass wir Ihnen den Titel in naher Zukunft etwas genauer vorstellen können. Wenn wir von „üblichen Verdächtigen“ sprechen, dann ist das nicht zwangsläufig negativ gemeint. Auf der einen Seite können auch wir nicht genug von *Assassin's Creed* bekommen,

andererseits hätten wir die halbe Stunde auch sinnvoller nutzen können, anstatt uns noch einmal die E3-Demonstration anzuschauen. Selbiges hatten wir eigentlich auch von *Devil May Cry 4* erwartet, doch nachdem wir den Controller selbst in die Hand nehmen durften und ein paar Gegner windelweich geprügelt hatten, waren wir schwer beeindruckt. *Devil May Cry 4* hat optisch noch einmal ordentlich zugelegt, läuft aber nach wie vor mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde.

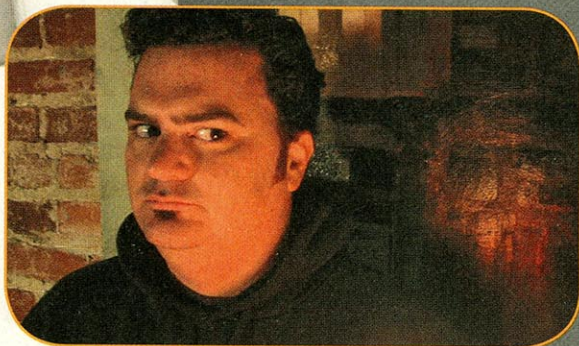
HOHE QUALITÄT

Es gab also durchaus eine Menge zu sehen und im Falle von *Midnight Club Los Angeles* kamen sogar die regulären Messebesucher in den Genuss einer Demonstration. Zwar dürfte sich Rockstar San Diego schwer tun, es mit der technischen Brillanz von *Burnout Paradise* aufzunehmen, doch spielerisch erwartet Fans der Reihe gewohnt schnelle und actionreiche Rennspielkost. Actionfans sollten dagegen die kommenden Titel von Vivendi im Auge behalten. *Wet* mit sexy Hauptdarstellerin und akrobatischen Moves wirkte ebenso vielversprechend wie *Robert Ludlums Bourne Komplott*, das ohne Matt Damon auskommen muss. Die rasanten und enorm kraftvollen Kampfszenen können sich wirklich sehen lassen und wir sind gespannt, ob sich der Titel genauso gut spielt, wie er aussieht. Auch *Prototype* von Radical Entertainment (*Scarface*) konnte beeindruckend, auch wenn der Open-World-Titel mitunter extrem blutig ist und in Deutschland ohnehin niemals erscheinen dürfte.

Welchen Eindruck wir uns von den sonst noch gezeigten Spielen machen konnten, lesen Sie in den Kästen auf den jeweils rechten Seiten dieser Reportage. ■

Das beste Spiel der Messe ...

... das leider nicht genannt werden darf



Das erlebt man auch nicht alle Tage. Da lädt Vivendi in den Pressebereich, um ein neues Spiel vorzustellen, das von Entwicklerlegende Tim Schafer (*Psychonauts*, *Grim Fandango*) kreiert wird, und dann darf man nicht darüber schreiben. Vor November darf kein Wort über das Spiel an die Öffentlichkeit gelangen und dennoch möchten wir es an dieser Stelle nicht unerwähnt lassen. Sofern Sie mit den bisherigen Werken von Tim Schafer etwas anfangen können, freuen Sie sich auf den November. Dann stellen wir Ihnen den Titel ausführlich vor.

Robert Ludlums Bourne Komplott

PS3 | Vivendi | 2008



BILD: VIVENDI

Selten dürfen wir so dynamische und mitreißende Prügeleien in einem Actionspiel bewundern. Auch ohne Matt Damon und Filmlizenz könnte Vivendis Agenten-Abenteuer ganz groß werden und für frischen Wind im Genre sorgen.

Rock Band

PS3 | Electronic Arts | 1. Quartal 2008



BILD: ELECTRONIC ARTS

Man nehme *Guitar Hero*, kombiniere es mit *Sing-Star* und packe noch einen Drummer-Modus mit dazu, fertig ist *Rock Band*. Das funktioniert in der Praxis so gut, dass klar ist: So ein *Rock Band*-Drumkit muss unbedingt ins Haus!

Star Wars: The Force Unleashed

PSP, PS2, PS3 | Activision | 2008



BILD: ACTIVISION (ARTWORK)

Noch immer hält sich LucasArts unserer Meinung nach viel zu bedeckt mit Infos und Eindrücken vom Spiel, denn als dunkler Sith die ganze Kraft der Macht zu nutzen, das hat eine enorme Anziehungskraft und Potenzial.

The Agency

PS3 | SOE | 2008



BILD: SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Bei diesem optisch eher drögen Ego-Shooter können Sie sich online mit anderen Leuten zu Agenten-Teams zusammenfinden, der präsentiertere Abschnitt sah allerdings nur nach einer eher uninspirierten Ballerei aus.

The Club

PS3 | Sega | 2007



BILD: SEGA

The Club kommt rüber wie eine Ab-18-Version von *Outrigger*. Als die Präsentation zu Segas temporärem Arcade-Shooter zu Ende war, waren wir etwas ernüchtert: technisch okay, spielerisch aber nach dem bisher Gesehenen unspektakulär.

TimeShift

PS3 | Vivendi | 2007



BILD: VIVENDI

So langsam dürfte das Spiel gerne mal erscheinen, denn dass hier ein unterhaltsamer Ego-Shooter auf uns zukommt, steht außer Frage. Die Zeitmanipulation funktioniert gut, die Optik wirkt fertig, wann kommt das Spiel?

Tom Clancy's EndWar

PS3 | Ubisoft | 2008



BILD: UBISOFT

Ein Echtzeit-Strategiespiel, das mit dem Aufbau-Gameplay eines *Command & Conquer* nichts zu tun haben will. Noch am ehesten vergleichbar mit *Full Spectrum Warrior*, aber mit allerlei Fahrzeugen und gelungener Sprachsteuerung.

Turning Point: Fall of Liberty

PS3 | Codemasters | 2007



BILD: CODEMASTERS

Die Idee von einem alternativen WWII-Szenario gefällt uns gut. Von der verwendeten Unreal Engine 3 und dem grafischen Potenzial war in der gezeigten Version nur gelegentlich etwas zu sehen. Spielerisch war's teilweise etwas zu hektisch.

Turok

PS3 | Disney Interactive | Anfang 2008

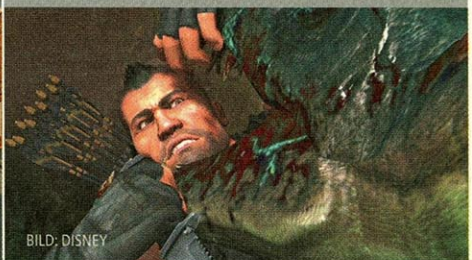


BILD: DISNEY

Im Ego-Shooter-Bereich ganz klar der Geheimtipp der Messe. Die von uns gespielte Xbox-360-Version machte technisch einen sehr guten Eindruck und begeisterte uns vor allem durch die sehr gute künstliche Intelligenz.

Unreal Tournament III

PS3 | Midway | November



BILD: MIDWAY

Neben *Call of Duty 4: Modern Warfare* der optisch beeindruckendste PS3-Titel. Zwar lief die vorgeführte und gespielte Version noch mit bockigen 30 Bildern pro Sekunde, aber dafür begeisterte die Baller-Action schon über die Maßen.

Viking: Battle for Asgard

PS3 | Sega | Ende 2008



BILD: SEGA

Creative Assembly bastelt für Sega an einem Schlachtengemälde mit Anleihen bei *God of War* und im Strategie-Genre. Blutige Massenschlachten auf frei begehbaren Inselnlandschaften werden die USK weniger begeistern als uns.

WipEout HD

PS3 | Sony | November



BILD: SONY

Acht Strecken aus den PSP-*Wipeouts* wurden für die PS3 aufpoliert und laufen bei 60 fps in 1080p, ein Online-Modus für zwölf Spieler ist geplant. Zum richtigen Preis wird dieser reine Download-Titel ein Hit!





**Die Geschichte muss
neu geschrieben werden.
Denn Videospiele haben immer recht.**

WELTGESCHICHTE – SO WAR'S WIRKLICH!

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Glauben Sie ja nicht alles, was Sie in den Medien sehen und hören. Nicht einmal Geschichtsbüchern kann man mehr trauen. Nur auf unseren höchst investigativen Journalismus ist noch Verlass. Und was

der zutage gebracht hat, hat selbst uns staunen lassen. Auf den folgenden sechs Seiten decken wir gnadenlos auf, wie die Welt zu dem geworden ist, was sie heute ist – und was sie in nicht allzu ferner Zukunft sein wird. Dabei können wir uns

natürlich nur auf eine kleine Auswahl des gesamten Materials beziehen. Wenn alles gut geht, bieten wir aber bald Vorlesungen und Seminare an einer Uni in Ihrer Nähe an, um das gesamte Spektrum abzudecken. ■

GOD OF WAR

Ca. 2600 bis 336 vor Christus | Griechische Antike

Geschichtswissenschaftlich: Besonders die zahlreichen Gottheiten der griechischen Antike und die Mythen und Geschichten, die sich um sie ranken, faszinieren uns bis heute.

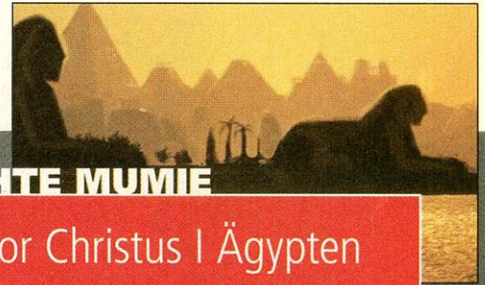
So war's wirklich: Faszinierend sind die Geschichten sicher, aber wenn man mal hinter die traumhafte Märchenfassade blickt, erkennt man schnell, dass die Gottheiten der griechischen Antike ziemlich fiese Zeitgenossen waren. Die vermiest schon mal für ihre eigenen, zwielichtigen Pläne das Leben eines Kriegers, der sich eigentlich zur Ruhe setzen wollte. Das Ergebnis war zwar actionreich und kinoreif, der Typ aber ziemlich bemitleidenswert. Pfui, ihr machtbesessenen Metawesen!



Fazit: Gott sei Dank haben wir nur einen Gott. Der ist zwar ebenfalls hart, aber wenigstens gerecht.

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Ca. 2850 bis 332 vor Christus | Ägypten



Geschichtswissenschaftlich: Ab 2650 v. Chr. begann die sogenannte Pyramidenzeit. Pharao Djoser ließ zu dieser Zeit die Stufenpyramide von Sakkara erbauen. Später wurden in solchen Pyramiden die Pharaonen beerdigt.

So war's wirklich: Soweit stimmt die Geschichtsschreibung. Allerdings verheimlichen die Geschichtsbücher wichtige Fakten. Hollywood hat bereits mehrmals darauf hingewiesen, dass Mumien als lebende Tote die Grabstätten beschützten, bislang wurde dieser Fakt allerdings als Gruselgeschichte abgetan. Ein großer Fehler. Heute wissen wir, dass solche Mumien missverstanden wurden. Denn eigentlich waren sie ulkige Kollegen, die sich für keinen Blödsinn (wie etwa Selbstentzündung oder das allseits beliebte Sich-zwischen-zwei-Steinblöcken-platt-pressen-Lassen) zu schade waren.

Fazit: Der Brauch, seinen Hinterbliebenen das Hirn aus der Nase zu ziehen und sie in eine Rolle Klopapier einzulegen, sollte wieder eingeführt werden. Wer kein Hirn hat, ist relativ dumm. Und wenn jemand dumm handelt, gibt es meist was zu lachen. Das ist wie Jackass! Mit Mumien!

MONSTER HUNTER

Vor ca. 210 Mio. Jahren | Dinosaurier

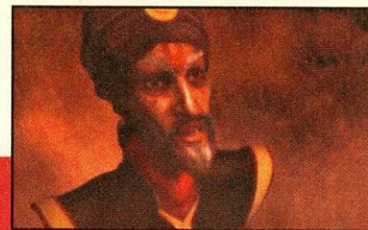
Geschichtswissenschaftlich: Dinosaurier beherrschten die Erde. Menschen gab es damals noch nicht, die ersten Neandertaler lebten erst vor ca. 160.000 Jahren.

So war's wirklich: Kometen, die auf der Erde einschlagen und alles Leben auslöschen, das ist Science-Fiction und absolut unmöglich. Die Dinosaurier starben aus einem anderen Grund aus: sie wurden von sogenannten Monster Hunttern gnadenlos gejagt. Die waren zivilisierter, als man meinen mag. Aus einfachsten Materialien entwickelten sie mächtige Waffen und sogar Katzen waren bereits so verhäuslicht, dass sie für ihre Besitzer kochten.



Fazit: Damals war eben doch alles besser. Mal ganz ehrlich: Sie kommen von der Schule oder der Arbeit nach Hause und eine gut gelaunte Katze stellt Ihnen das Essen auf den Tisch! Wer würde das nicht wollen?





PRINCE OF PERSIA

Ca. 550 bis 330 vor Christus | Persisches Reich

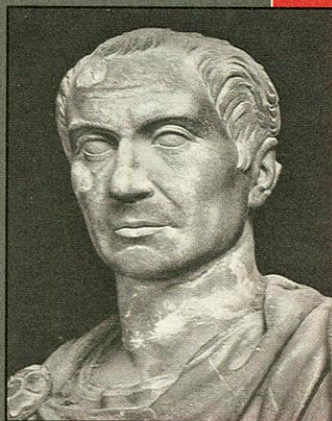
Geschichtswissenschaftlich: Um 522 v. Chr. soll in Persien ein Priester aufgetaucht sein, der sich für Bardiya, den toten Sohn des Kyros ausgab, und Anspruch auf den Thron erhob. Darius I. besiegte den vermeintlichen Betrüger und beanspruchte den Thron für sich. Aufgrund dieser Machenschaften sowie wirtschaftlicher Probleme brechen um 500 v. Chr. zunächst Aufstände der kleinasiatischen Griechen und später die Perserkriege aus.

So war's wirklich: Wie immer soll Machtgier und männliches Kräfteressen an allem schuld gewesen sein. Dabei waren's eigentlich die Frauen! In den einzelnen *Prince of Persia*-Spielen herrscht Unschlüssigkeit darüber, ob es sich nun um eine Prinzessin oder eine Bogenschützin namens Farah handelte. Letztendlich machte aber ein bebrüstetes Wesen die Männerwelt so kirre, dass sich Wesire und Prinzen in die Haare kriegten. Weil persische Prinzen aber eine Spezialausbildung in Aerobic erhielten, konnte ein Fiasko durch gekonntes Herumhüpfen vermieden werden.

SHADOW OF ROME

Ca. 750 vor bis ca. 400 nach Christus
Römisches Reich

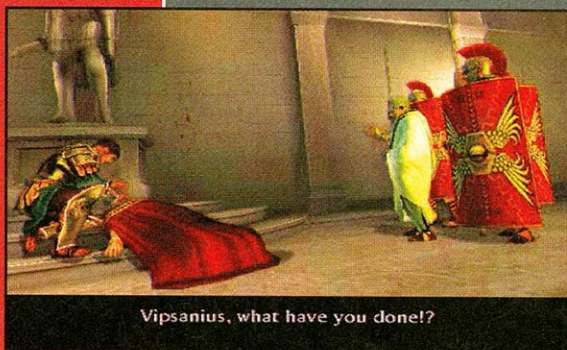
Fazit: Gehen Sie mal öfter raus an die frische Luft und halten Sie sich fit. Wer weiß, wann Sie über eine junge Dame stolpern, die Ihren Erzfeind auf den Plan ruft. Und selbst wenn das nicht passieren sollte, an Wänden entlangrennen sieht stylish aus und beeindruckt zumindest die Nachbarn.



Geschichtswissenschaftlich: Am 15. März 44 vor Christus wurde Gaius Julius Caesar von zwölf Senatoren erdolcht. Grund für die Verschwörung war Caesars Beschluss, wichtige Entscheidungen alleine zu treffen und die Senatoren nur noch im Nachhinein um Zustimmung zu bitten.

So war's wirklich: Caesar wurde erdolcht, so viel steht fest. Noch größer war die Sauerei aber in Gladiatorenkämpfen. Zwölf beleidigte Senatoren reichen als Erklärung aber nicht aus. Um die Ermordung rankte sich eine Verschwörung weit aus größeren Ausmaßes. Und natürlich jede Menge Splatter in Gladiatorenkämpfen. Zudem hat der Berufsstand der Geheimagenten im antiken Rom in dem jungen Octavianus, Caesars Adoptivsohn, seinen Ursprung. Haben wir schon Splatter in Gladiatorenkämpfen erwähnt?

Fazit: In Rom mochte man's eher blutig statt gut durch.



NINJA GAIDEN SIGMA

6. Jahrhundert | Ninjas

Geschichtswissenschaftlich: Wenig ist bekannt über den Berufsstand der Ninjas. Da diese Gruppe von Spionen, Aufklärern, Saboteuren und Meuchelmördern so geheim wie irgend möglich bleiben sollte, gibt es kaum Originalaufzeichnungen, die Auskunft über den Hintergrund geben könnten. Es wird aber angenommen, dass Sun Tzsu Werk „Die Kunst des Krieges“, das unter anderem ein Kapitel über Spionage enthält, im sechsten Jahrhundert nach Japan gebracht wurde und dort großen Einfluss auf das Kriegswesen ausübte.

So war's wirklich: Ninjas sind, salopp ausgedrückt, die Derbsten. Sie sind ähnlich akrobatisch unterwegs wie der Prinz von Persien, mit dem Schwert aber um ein vielfaches geschickter. Angeblich sollen sie sogar gigantische Monster ausgeschaltet haben. Das ist gut möglich – immerhin gibt es heute keine gigantischen Monster mehr.

Fazit: Ninjas sind so geheim und flink, wahrscheinlich gibt es sie heute noch und wir wissen es nur nicht. Sehen Sie sich doch gerade mal um. Sehen Sie einen Ninja? Nein? Dann schweben Sie in Lebensgefahr. Denn vielleicht lauert Ihnen in diesem Moment einer unbemerkt auf.



FINAL FANTASY

ca. 500 bis 1500 | Mittelalter

Geschichtswissenschaftlich: Mit dem Mittelalter verbinden viele die Vorstellung von Rittern und Minnesang. Diese Erscheinungen waren aber hauptsächlich für das Hochmittelalter (Anfang 10. Jahrhundert bis ca. 1250) kennzeichnend. In Bezug auf das Ritterwesen sind besonders die Kreuzzüge ein bekanntes Ereignis dieser Zeit. Diese Epoche zeichnete sich zudem durch eine nach Ständen geordnete Gesellschaft sowie den Feudalismus als Wirtschafts- und Gesellschaftsform (also die Gebundenheit von Bauern an einen Lehns- oder Grundherren) aus.

So war's wirklich: Zwar spielt kein Teil der *Final Fantasy*-Reihe ausdrücklich in der Zeit des Mittelalters, in jedem Spiel finden sich aber Elemente, die sich dieser Epoche bedienen. Es ist also davon auszugehen, dass damals auch noch die arkanen Kräfte der Magie beherrscht wurden und Luftschiffe ein gängiges Transportmittel waren. Zudem ist es denkbar, dass das Christentum damals mehr als einen Gott kannte und dass diese Gottheiten auf Wunsch auch gerne mal in Handgreiflichkeiten einschritten.

Fazit: Das Mittelalter war wohl ziemlich cool. Jeder dahergelaufene Möchtegern-Ritter hatte Schwerter, die größer waren als er selbst und konnte mit Feuerbällen um sich werfen. Blöd nur, dass man permanent in irgendwelche Machenschaften geriet. Mehr als einmal musste ein Otto Normalbürger die Welt retten. Ein undankbarer Job, bei dem man im besten Fall eine schicke Prinzessin abgreifen konnte. Da konnte man sich aber auch nix von kaufen.



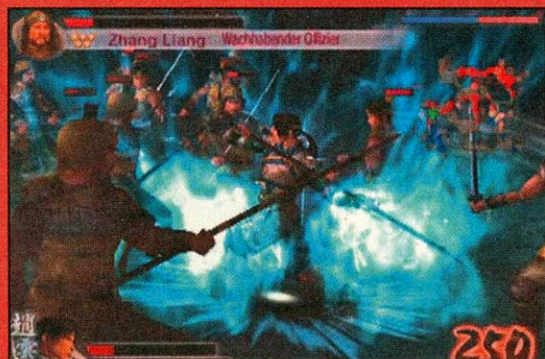
DYNASTY WARRIORS

8./9. Jahrhundert | Samurai

Geschichtswissenschaftlich: Im vorindustriellen Japan wurden Mitglieder der Kriegerkaste als Samurai bezeichnet. Um den Jahrhundertwechsel wurde die Wehrpflicht abgeschafft und ein Freiwilligenheer eingerichtet. Dieses war jedoch nicht in der Lage, für ausreichend Sicherheit zu sorgen. Aus der Not heraus begannen Großbauern sich in der Kriegskunst zu üben und waren dabei so erfolgreich, dass sie später militärische Dienste für das Kaiserhaus ausführen sollten. Daraus entstand der sogenannte Schwertadel. Samurai gelten bis heute als ehrwürdige Krieger, die einem strengen Kodex folgten.

So war's wirklich: So ehrwürdig waren Samurais gar nicht. Sicher, sie stellten sich alleine mehreren Gegnern. Aber bei den fiesen Tricks, die sie aus dem Ärmel zogen, kein Wunder. Unblockbare Attacken, die ein Lichtgewitter hervorrufen, sind ganz schön unfair.

Fazit: Endlich können wir die Frage klären, ob Ninjas oder Samurai cooler waren. Ganz eindeutig die Ninjas! Die machten erst gar keinen Hehl aus ihrer Hinterhältigkeit und sahen ebendiese als Element ihrer Kampfkunst an. Samurai versteckten sich lediglich hinter einem falschen Kodex, sahen dabei aber zugegebenermaßen ziemlich cool aus.

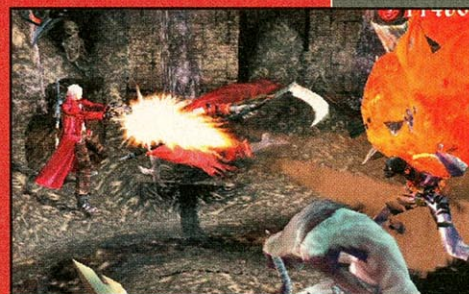


DEVIL MAY CRY

1307 bis 1321
Die Göttliche Komödie

Geschichtswissenschaftlich: Von 1307 bis 1321 verfasste der italienische Dichter Dante Alighieri sein Hauptwerk *La Divina Commedia*, zu Deutsch: *Die Göttliche Komödie*. In diesem Buch erzählte er von seiner Reise durch die neun Kreise der Hölle. Dabei begleitete ihn der antike Dichter Vergil.

So war's wirklich: *Die Göttliche Komödie* wurde bislang falsch interpretiert und horrend übersetzt. Dante war eigentlich eine coole Sau und Vergil nicht etwa ein antiker Dichter, sondern sein streitsüchtiger Zwilingsbruder. Außerdem scheint die Hölle gar kein so fürchterlicher Ort zu sein – wenn man dicke Knarren und ein Schwert parat hat.



Fazit: Historiker können gar nix. Wieso werden mittelalterliche Werke noch immer so übersetzt, als hätten damals alle total geschwollen gesprochen? Außerdem steht spätestens seit dem Vorspann zu *Devil May Cry 3* fest: Die Pizza wurde nicht erst Mitte des 18. Jahrhunderts erfunden, sondern war schon im Mittelalter ein beliebter Snack.

Franz Ferdinand



THE DARKNESS

1914-1918 | 1. Weltkrieg

Geschichtswissenschaftlich: Am 28. Juni 1914 wurde der österreichisch-ungarische Thronfolger Franz Ferdinand bei einem Attentat in Sarajewo ermordet. Daraufhin erklärte Österreich-Ungarn genau einen Monat später, am 28. Juli, Serbien den Krieg. Als verbündete Streitmacht zog auch Deutschland nach. Der Erste Weltkrieg war der erste Krieg, der mit einem massiven Materialeinsatz und unter Einsatz von Massenvernichtungswaffen geführt wurde. Insgesamt wurden im Verlauf des Krieges insgesamt 25 Staaten und deren Kolonien in diesen verwickelt, darunter Japan, Italien, Belgien, Portugal, England und Amerika.

So war's wirklich: Eine dämonische Kraft namens The Darkness ergriff Besitz von dem Soldaten Anthony Estacado und manifestiert sich fortan als Familienfluch am 21. Geburtstag jedes männlichen Nachkommens der Blutlinie. Das war also mit „Massenvernichtungswaffen“ gemeint.

Fazit: Der angebliche Mord an Franz Ferdinand hat weder stattgefunden noch war er Auslöser für den ersten Weltkrieg. Hier waren dämonische Mächte am Werk. Ein weiterer Beweis dafür ist, dass Franz Ferdinand heute noch lebt und sehr erfolgreich Musik macht.



FREEDOM FIGHTERS | GODZILLA

1939-1945 | 2. Weltkrieg

Geschichtswissenschaftlich: Am 1. September 1939 startete das Deutsche Reich ohne Vorankündigung einen Angriff auf Polen. Dieses Ereignis gilt als Auslöser für den Zweiten Weltkrieg. Zwei Jahre später wurde der Krieg durch den Angriff der Japaner auf Pearl Harbor ausgeweitet. Die Amerikaner antworteten am 6. August 1945 mit dem Abwurf der Atombombe über Hiroshima.

So war's wirklich: Die Atombombe wurde weder von den Amerikaner gezündet noch geschah dies über Hiroshima. Tatsächlich entschied die Sowjetunion schlagartig den Krieg für sich, als sie 1945 über Berlin eine Atombombe abwarf. Die rote Armee eroberte daraufhin erfolgreich Europa, Kanada und Südamerika und übte dadurch immensen Druck auf die Vereinigten Staaten aus (siehe *Freedom Fighters*). Diese schauten sich derweil die Atomtechnik bei den Russen ab, um bei Atomtests eine riesige, grüne Echse namens Godzilla zu erwecken. Godzilla schoss allerdings über sein Ziel hinaus und griff nicht etwa Hiroshima, sondern Tokio an (siehe *Godzilla*). Oder so ähnlich.

Fazit: Krieg ist scheiße. Egal, wie man's dreht und wendet. Also seid lieb zueinander!



RESIDENT EVIL

1998 | Vogelgrippe

Geschichtswissenschaftlich: Anfang 1998 brach in Hongkong die sogenannte Vogelgrippe aus und breitete sich nach Südost- und Ostasien aus. 2005 wurden erneut große Ausbrüche der Seuche beobachtet. In dieser Zeit weitete sich die Seuche auch über den asiatischen Raum hinaus aus, wofür Vogelzüge und Transporte zwischen Geflügelfarmen verantwortlich gemacht wurden.

So war's wirklich: Die wissenschaftliche Bezeichnung für das Vogelgrippevirus lautet H5N1, oder kurz: T-Virus. Für die Ausbreitung verantwortlich war ein Pharmakonzern namens Umbrella. Außerhalb Asiens wurden angeblich nur wenige Fälle der Vogelgrippe beobachtet, dabei führte das Virus bereits 1998 zu einer katastrophalen Epidemie in einem amerikanischen Ort namens Raccoon City. Neben Vögeln waren auch Hunde und Menschen davon betroffen. Symptome waren das Versagen der Hirnfunktionen und Appetit auf Menschenfleisch (bevorzugt frisch).

Fazit: Wenn Sie einer dieser penetranten Vegetarier sein sollten, sieht die Zukunft nicht allzu rosig für Sie aus. Wer weiß, was uns die Wissenschaft sonst noch beschert – der radioaktive Strahlen aus dem Weltraum.



ONIMUSHA 3

2004 | Laizismusgesetz



Geschichtswissenschaftlich: Am 10. Februar 2004 beschloss die französische Nationalversammlung das sogenannte Laizismusgesetz, das das Tragen auffälliger religiöser Symbole während des Unterrichts verbietet. Hintergrund dafür war die Trennung von Kirche und Staat, um das staatliche Bildungswesen vor dem Einfluss einzelner Interessengruppen zu schützen.

So war's wirklich: „Interessengruppen“ ist ein sehr netter Ausdruck für fanatische Freaks, die durch okkulte Experimente und Messen ein Zeittor öffnen und mittelalterliche japanische Dämonen auf Paris loslassen. Jean Reno, der einen guten Draht zu Japan hat, konnte allerdings seinen Buddy Takeshi Kaneshiro mobilisieren und das Schlimmste verhindern.

Fazit: Als wir vor drei Jahren Jean Reno in Paris besuchten, hatte er um die Hüften herum zwar etwas zugelegt, war aber immer noch recht fit. Solange es solche Männer gibt, brauchen wir auch vor Dämonen keine Angst zu haben. Aber man muss es ja nicht unbedingt drauf ankommen lassen. Sprechen Sie also ruhig weiterhin ihre Tisch- und Nachtgebete, übertreiben Sie's aber nicht!

WIPEOUT 2097

2097 | Rennsport der Zukunft



Prognose: Die alten Römer drehten in Pferdekarren ihre Runden, Seifenkistenbauer flitzen seit jeher Berge hinab und die Formel-1-Spezis jagen heute noch regelmäßig im Kreis herum. Das ist zwar verdammt eintönig, erfreut sich aber trotzdem größter Beliebtheit. Und weil der Mensch so einfach zu erheitern ist, wird uns der Rennsport wahrscheinlich nie abhanden kommen.

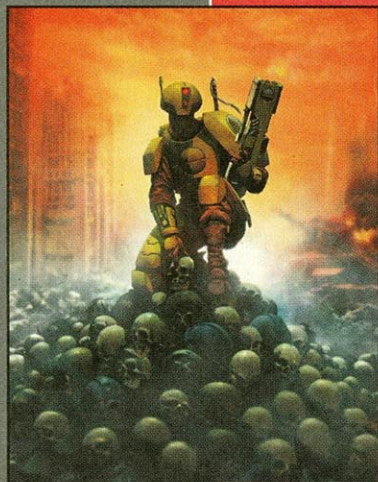
So wird's wirklich sein: Tatsächlich wird auch in ferner Zukunft noch um Erstplatzierungen geheizt werden. Dabei wird sich der Rennsport mit der rapide fortschreitenden Entwicklung technischer Möglichkeiten ebenfalls erweitern.

Fazit: Besonders die Sache mit den Waffen ist nicht sehr sportlich, verspricht aber ordentlich Action. Und bei aller Liebe zur Formel 1 – wenn da mal ein bisschen Rambazamba auf der Piste ist, macht das Zuschauen gleich viel mehr Spaß. Das wird – Achtung, Wortspiel – der Renner!



DIVERSE SCI-FI-TITEL

Die ferne Zukunft



Prognose: Die Menschheit sieht der Zukunft mit einem lachenden und einem weinenden Auge entgegen. Einerseits wird uns der technische Fortschritt das Leben erleichtern. Sogar ein potenzielles Heilmittel für Aids wurde vor Kurzem gefunden! Der wissenschaftliche Fortschritt bedeutet aber auch, dass es in Zukunft noch leichter wird, die Erde auszubeuten. Wenn das so weitergeht, schmelzen uns die Polkappen weg und Naturkatastrophen werden an Häufigkeit und Intensität zunehmen.

So wird's wirklich sein: Zu den wissenschaftlichen Prognosen kommen erschwerend außerirdische Aggressoren und Invasoren hinzu.

Fazit: Wir revidieren unser Fazit des letzten Kastens. Die Zukunft wird wohl echt kein Zuckerschlecken. Aber wir haben abgefahrenen Rennsport. Na immerhin.



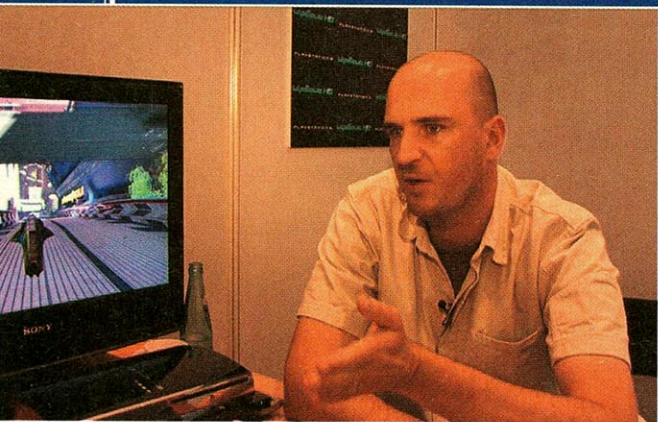


APPETITANREGER Auf einen „richtigen“ Nachfolger von WipEout müssen wir noch etwas warten. BILD: SONY

„WipEout HD ist nur

Interview mit Clemens Wangerin

Clemens Wangerin ist Leiter des Sony-Studios in Liverpool und schon seit Jahren in der Branche tätig. Auf der Games Convention hatten wir Gelegenheit, mit ihm über zukünftige Projekte und natürlich WipEout Pure zu reden.



„Wir waren mit dem Endresultat von WipEout Fusion nicht 100%ig zufrieden.“

Wie wichtig sind technische Errungenschaften wie 1080p für Otto Normalverbraucher?

Für den Großteil der Normalverbraucher macht so etwas auf Anhieb natürlich nicht den großen Unterschied, aber es ist für uns wichtig zu zeigen, wozu die Konsole in der Lage ist. Bei Rennspielen machen die 60 Bilder pro Sekunde einen großen Unterschied und durch die hohe Auflösung lassen sich viel mehr Details einbauen, die man dann auch noch erkennen kann – sowohl in der Umgebung als auch an den Gleitern (von WipEout HD).

Wie sind die Pläne für einen „richtigen“ Nachfolger von WipEout?

WipEout HD ist nur ein Vorgeschmack. Wir arbeiten an einem Nachfolger, der dann auf einer Blu-ray erscheint und wollen die Serie selbstverständlich am Leben erhalten und weiterbringen. Wir haben unglaublich viele Ideen, wollen uns aber auch die Zeit nehmen, diese zu überdenken, und keine jährliche Serie aus der Marke machen.

Zeit ist ein gutes Stichwort: Wieso hat es seit Fusion so lange gedauert?

Wir waren mit dem Endresultat von WipEout Fusion nicht 100%ig zufrieden. Wir haben zu sehr mit dem Kernkonzept des Spiels herumexperimentiert und den Fokus zu stark auf die Waffen gelegt. Dadurch war der Action-Anteil zu groß. Danach wollten wir erst einmal eine Auszeit nehmen und die Reihe nicht verheizen. Dann wurde die PSP angekündigt und wir hatten die Chance, die Serie neu zu beleben. Pure wurde seinem Namen gerecht und war WipEout in seiner reinsten Form. Und jetzt, wo die Formel-1-Lizenz ausgelaufen ist, haben wir auch wieder mehr personelle Ressourcen, um uns der Serie zu widmen.

Also schauen Formel-1-Fans in die Röhre?

Wir hatten die Lizenz bis 2006/2007 und diese Lizenz ist schlichtweg abgelaufen. Wir haben derzeit keine Pläne, in diesem Bereich weiterzumachen. Soweit ich weiß, gibt es derzeit auch keinen anderen Lizenznehmer, der an einem Titel arbeitet.

Das Studio in Liverpool ist schon lange im Geschäft und beschränkt sich doch jetzt wohl nicht einzig und allein auf



„Das PlayStation Network ermöglicht uns viel Freiraum.“

PS3-STAR MotorStorm war der erfolgreichste und beliebteste Starttitel – und wurde in Liverpool produziert. BILD: PLAYZONE

ein Vorgeschmack.“

WipEout? Was ist noch in der Mache?

Derzeit basteln wir an *WipEout HD* und an dem bereits erwähnten Blu-ray-Nachfolger. Wir sind immer noch große Fans der PSP und arbeiten an Projekten für das Handheld, die nicht zwangsläufig etwas mit Rennspielen zu tun haben. Daneben gibt es noch einige Projekte, die aber nur auf dem Papier existieren und frühestens 2010 erscheinen könnten. Die Vorlaufzeiten von modernen Spieleprojekten sind einfach enorm.

Also geht der Trend weg von den Big-Budget-Produktionen hin zu Network-Titeln mit erweiterbaren Inhalten, um das Risiko zu minimieren?

Das ist stark vom jeweiligen Studio abhängig. Wir in Liverpool sind so organisiert, dass wir große Projekte sehr langsam angehen und uns die nötige Zeit nehmen; gleichzeitig arbeiten wir an kleineren Projekten, die weniger Risiko bedeuten. Das PlayStation Network ermöglicht uns viel Freiraum und dort muss ein Spiel nicht unbedingt 50 Stunden Umfang oder 30 Strecken haben, wenn der Preis stimmt. Dadurch gewinnen wir an Flexibilität, können aber die gleiche Qualität abliefern.

Das Liverpool-Studio war jahrelang DAS Rennspiel-Studio von Sony. Wenn man so viele (teilweise richtig gute) Formel-1-Spiele macht

und dann kommt als erstes PS3-Rennspiel MotorStorm heraus und ist der neue Star, freut man sich dann für die Kollegen oder kommt da auch so etwas wie Neid auf?

MotorStorm wurde ja von Liverpool aus produziert und die Jungs von den Evolution Studios sind eine halbe Autostunde entfernt, wir sind also enge Kollegen. Natürlich bekam *MotorStorm* mehr Aufmerksamkeit, aber zusammen mit den PS2- und PSP-Versionen haben wir mit Formel-1-Spielen höhere Stückzahlen abgesetzt.

Wieso baut eigentlich jedes Studio seine eigene Technik? Wäre es nicht einfacher, vorhandene Technologien wie die von Unreal zu lizenzieren?

Das würde dann Sinn machen, wenn man nicht auch der Eigentümer des Formats wäre. Wir stehen in der Pflicht, die neue Hardware bestmöglich auszureizen, und können uns nicht einfach hinsetzen und das Dritthersteller machen lassen. Intern nutzt man innerhalb eines Studios die identische Technologie, aber diese muss konstant weiterentwickelt werden.

LETZTER TEIL
Die Lizenz ist ausgelaufen und derzeit ist kein Formel-1-Spiel mehr in Sicht.
BILD: PLAYZONE



SCREENSHOT DES MONATS

Neu im Heft:

Die schönste Momentaufnahme
des Monats

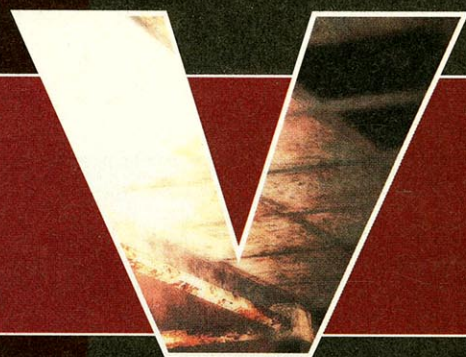


Made in Heaven

Ungeachtet der Wertungsdiskussionen in der Redaktion muss man Ninja Theory schon lassen, dass sie gute Grafikdesigner in ihren Reihen haben. *Heavenly Sword* sieht nicht immer perfekt, aber oft sehr beeindruckend aus, nicht nur in Kampfszenen wie dieser.



Silent Hill



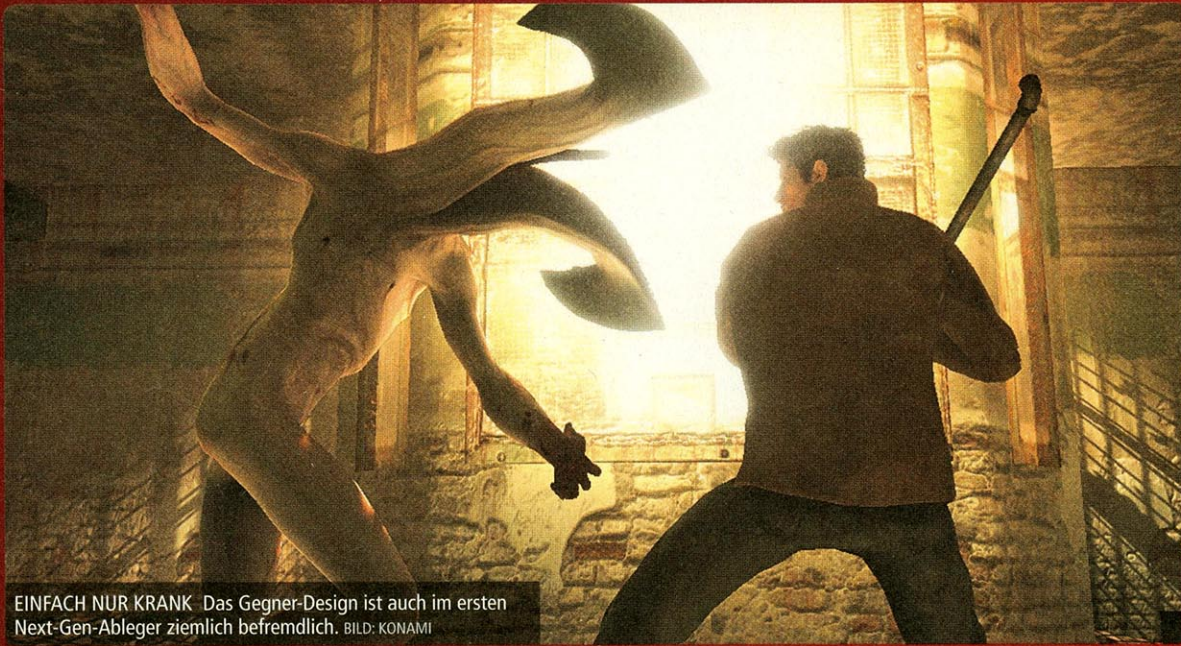
Der Horror geht auf der nächsten Konsolengeneration weiter! Erste Infos zum Schocker-Spektakel der besonders angst-einflößenden Art.

AUTOR: UDO CRNJAK

Horrorfilme gibt es wie Sand am Meer: *Nightmare on Elm Street*, *Halloween*, *The Grudge* und wie sie alle heißen mögen! Freunde von gepflegter Grusel-Kost hatten es da auf der PlayStation 2 schon wesentlich einfacher. Da gab es eigentlich nur zwei Serien, die wirklich hochqualitative Gänsehaut garantierten: *Resident Evil* und *Silent Hill*. Während Capcom mit der Ankündigung von *Resident Evil 5* bereits vor geraumer Zeit den Wechsel zur nächsten Konsolengeneration amtlich machte, zog Konami erst vor Kurzem nach und bestätigte die Entwicklung von *Silent Hill 5*. Allerdings ging zeitgleich ein Raunen durch die Fangemeinde. Grund dafür war Konamis Wahl des Entwicklerstudios. Nicht etwa das hauseigene Tokyo-Studio wurde mit der Entwicklung der ersten Next-Gen-Episode beauftragt, sondern das amerikanische Studio The Collective. Die Komposition des Soundtracks hingegen bleibt in vertrauten Händen und so dürfen sich Serien-Fans wieder auf verstörende Klänge aus Akira Yamaokas Feder freuen, der darüber hinaus den kalifornischen Entwicklern beratend zur Seite steht. Dass sich die Sunnyboys ihrer Verantwortung gegenüber der Serie und den Fans bewusst sind, zeigen ihre ambitionierten und vielversprechenden Pläne.

GEZEICHNET VON UNSAGBAREM LEID UND SCHMERZ

Mit der Wahl der Charaktere standen die Entwickler mit Sicherheit vor der



EINFACH NUR KRANK Das Gegner-Design ist auch im ersten Next-Gen-Ableger ziemlich befremdlich. BILD: KONAMI

schwierigsten Aufgabe. Glaubwürdig müssen sie sein, die Hauptfigur emotional zerrüttet und desillusioniert. Alex Shepherd ist 22 Jahre alt, als er sich in einem Militärkrankenhaus von einer Verletzung erholt, die er sich im Krieg zugezogen hat. Um welchen Krieg es sich dabei handelt, wollen die Entwickler nicht näher benennen, da es ihnen nicht darum geht, ein politisches Statement abzugeben. Während eines Tagtraumes hat er eine finstere Vorahnung, dass sein kleiner Bruder in Schwierigkeiten geraten wird. Daraufhin kehrt er sofort in seinen Heimatort Shepherd's

Glen in New England zurück. Dort angekommen, liegt der Ort in dicken und unheimlichen Nebel gehüllt. Das einzige Familienmitglied, das er vorfindet, ist seine Mutter – vollkommen verstört und kaum noch ansprechbar. Von seinem kleinen Bruder und seinem Vater fehlt hingegen jede Spur. Im Vordergrund stehen die Figur und die Wirkung der schrecklichen Erlebnisse während des Krieges auf Alex' psychologischen Zustand. Hinzu kommt die angespannte Situation in der Familie, die im Teaser-Trailer überdeutlich zum Ausdruck kommt. „Sie sagen, der Krieg sei die

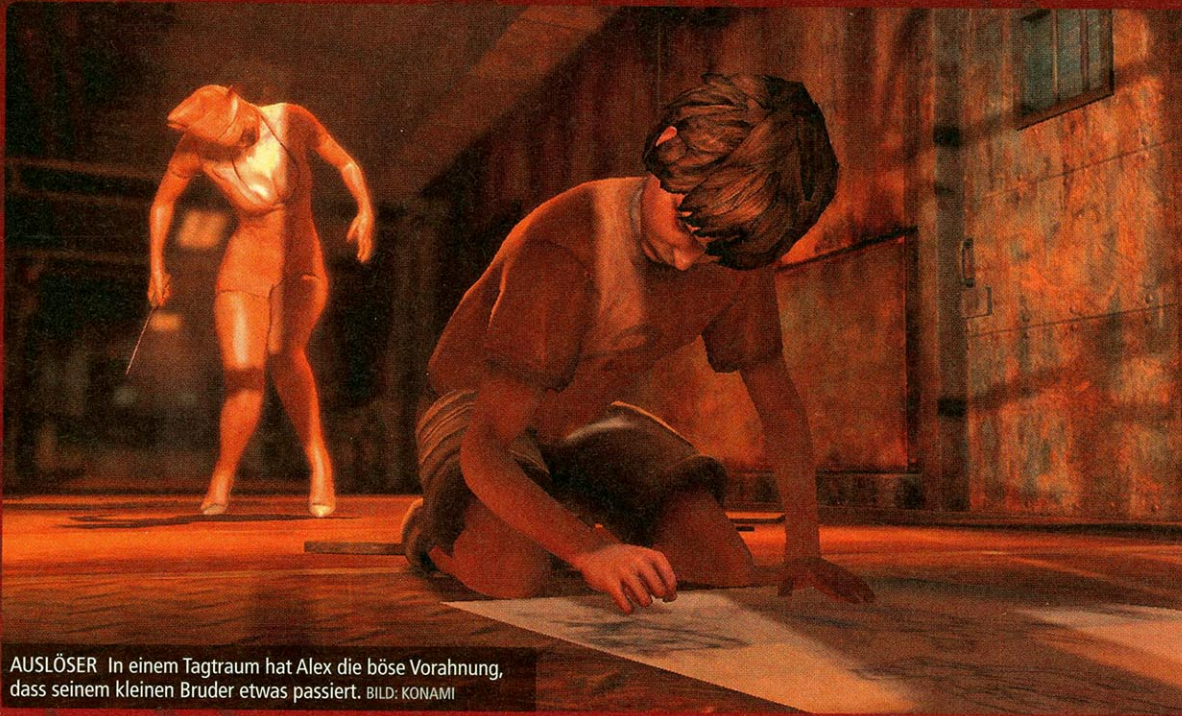
Hölle. Aber es gibt Schlimmeres als das. Krieg verändert einen. Und niemand zu Hause kann das jemals verstehen. Sie haben mich nie verstanden. Sie sagen, du kannst nicht wieder nach Hause gehen. Sie haben Unrecht. Ich will einfach nicht.“ Doch hinter der Fassade verbirgt sich noch mehr. So findet Alex etwa im Verlauf der Story heraus, was es mit seinem Heimatort auf sich hat und was während seiner Abwesenheit in Shepherd's Glen vorgefallen ist. Während seiner Suche nach seinem Bruder und der Wahrheit spielt Silent Hill eine zunehmend wichtige Rolle.

Fakten

- Von den Machern von The Da Vinci Code
- Erscheint auch für Xbox 360
- Soundtrack von Akira Yamaoka
- Erweitertes Kampfsystem mit Griffen, offensiven und defensiven Aktionen
- Verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner



VON WEGEN OPFERROLLE Alex hat eine Militärausbildung hinter sich und weiß sich zu wehren. Dementsprechend wurde das Kampfsystem erweitert. BILD: KONAMI



AUSLÖSER In einem Tagtraum hat Alex die böse Vorahnung, dass seinem kleinen Bruder etwas passiert. BILD: KONAMI

GETEILTER HORROR IST HALB SO SCHLIMM

Alex Shepherd wird in Shepard's Glen und Silent Hill nicht vollkommen alleine unterwegs sein. Mit Elle Holloway steht ihm eine alte Bekannte zur Seite, die Alex schon länger kennt, was natürlich Potenzial für diverse Entwicklungen bietet. Außerdem ist Elle sehr um Alex bemüht und versucht ihn in der misslichen Situation, in der sie sich beide befinden, ständig aufzumuntern. Derzeit ist noch nicht klar, ob sie lediglich als CPU-gesteuerte Unterstützung fungiert oder ein spielbarer Charakter ist. Laut den Entwicklern wird sie eine übergeordnete Rolle im Spiel einnehmen. Ob das nun als Figur durch direkte

Handlungen oder als prägendes Element in Alex' Entwicklung oder Einstellung ist, unterliegt im Moment noch der Spekulation.

VERSTÖRENDE DURCH NEXT-GEN-POWER

Auch in *Silent Hill V* wird es von den Umgebungen, die Alex auf seinem Weg besucht, eine höllische Version geben, die sich sowohl optisch als auch von der Grundstimmung von der Realität unterscheiden wird. Anders als in den vergangenen PS2-Teilen wird der Übergang nicht immer an bestimmten Orten stattfinden. So findet der Wechsel von einer Dimension zur anderen teilweise in Echtzeit statt. Dabei schmel-

zen die Oberflächen der Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes davon und geben den Blick auf die befremdliche und angsteinflößende Version darunter frei. Neben der plötzlichen Bedrohung, die von der vor Kurzem noch harmlosen – wenn man in einem *Silent Hill*-Spiel überhaupt irgendwann von harmlos sprechen kann – Umgebung ausgeht, steht auch in Teil fünf eine Urangst des Menschen wieder im Vordergrund: die Angst vor der Dunkelheit. Die Entwickler wollen auch auf den Next-Gen-Plattformen Licht und Schatten geschickt einsetzen, um den Spieler bis zuletzt im Ungewissen zu lassen, wie der Bereich vor ihm aussieht oder welche Kreaturen auf ihn zu



VOLL GEMÜTLICH Die Suche nach seinem kleinen Bruder und der Wahrheit über seinen Heimatort führt Alex nach Silent Hill. BILD: KONAMI



VOLL PSYCHO Alex' angeschlagene Psyche spiegelt sich in den Ereignissen und Gegnern wider. BILD: KONAMI



The Collective

Die Macher des neuen *Silent Hill* sind keine blutigen Anfänger mehr und haben schon einige Titel auf dem Buckel.

Das Entwicklerstudio The Collective ist seit 1997 Teil des hart umkämpften Videospiegel-Geschäftes und hat seit diesem Zeitpunkt bereits neun Titel für PSone, PlayStation 2, Xbox, PC und Mac entwickelt – zu sehen in der Übersicht! Parallel zur Entwicklung von Spielen keimten innerhalb des Unternehmens aber auch Pläne, die über die Entwicklung von Spielen hinausgingen. 2005 schloss sich schließlich The Collective mit Backbone Entertainment zusammen und gründete Foundation 9 Entertainment. Das Unternehmen fungiert als eine Art Dachorganisation für mittlerweile elf Entwicklerstudios, wie zum Beispiel Shiny Entertainment, Amaze Entertainment, Sumo Digital, Digital Eclipse. The Collective beschäftigt zurzeit über 80 Mitarbeiter, die neben *Silent Hill V* auch an dem Fantasy-Action-Titel *Harker* für Next-Gen-Plattformen arbeiten.

Rechts sehen Sie eine chronologische Übersicht über alle bisher entwickelten Spiele des Studios The Collective.



1998
Men in Black
(PSone)



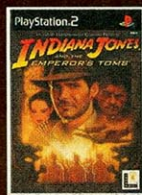
1998
The Game of
Life (PSone)



2000
Star Trek Deep
Space Nine: The
Fallen (PC/Mac)



2002
Buffy the
Vampire
Slayer (Xbox)



2003
Indiana Jones
and the
Emperor's Tomb
(PS2, Xbox, PC)



2004
Wrath
Unleashed
(PS2, Xbox)



2006
The Da Vinci Code
(PS2, Xbox, PC)



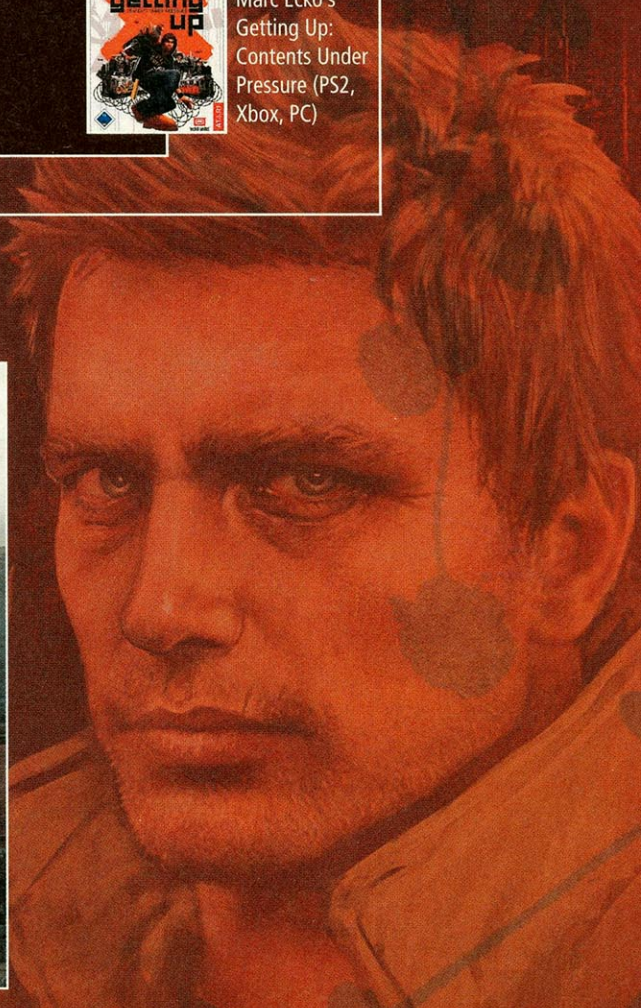
2005
Star Wars
Episode III: The
Revenge of the
Sith (PS2, Xbox)



2006
Marc Ecko's
Getting Up:
Contents Under
Pressure (PS2,
Xbox, PC)



SCHAURIG Die Entwickler geben sich Mühe, die typische Silent-Hill-Atmosphäre aufkommen zu lassen. BILD: KONAMI



schlurfen. Durch die Einbindung der Havok-Physik-Engine ins Spiel interagieren künftig alle Gegenstände und Figuren realistisch mit der Umgebung, was natürlich für den einen oder anderen unfreiwilligen Schocker sorgen kann.

Ein eher klassischer Bestandteil vergangener *Silent Hill*-Spiele, der aber ebenfalls von der zur Verfügung stehenden Next-Gen-Power profitieren soll, sind die Störfilter, mit denen man beim Spieler für Unbehagen sorgen möchte. Auch für den ersten Next-Gen-Abstecher haben sich die Entwickler einige optische und akustische Irritationen einfallen lassen und experimentieren noch fleißig herum, um mehr als nur den bereits bekannten Grobkorn-Filter zu präsentieren. Die dynamische Veränderung während des Spielverlaufs soll dabei nur eine Möglichkeit sein, die Stimmung einer bestimmten Gegend zu beeinflussen. Was den Nebel angeht, so haben sich die Entwickler hohe Ziele gesteckt und wollen in dem Bereich deutlich von der Next-Gen-Power Gebrauch machen.

DIE NEU GEWONNENE WEHRHAFTIGKEIT

Da Alex Shepherd als erster *Silent Hill*-Hauptdarsteller im Umgang mit Waffen versiert ist, soll sich das Kampfsystem in Teil 5 wesentlich facettenreicher gestalten. Mehrere unterschiedliche offensive und defensive Aktionen werden möglich sein, die zusätzlich dazu auch noch durch die jeweilige Waffe variieren. Die unmittelbare Umgebung, wie etwa Tische oder Mauern, kann während der Kämpfe ebenfalls eine Rolle spielen. Griffe sind ein komplett neuer Teil des überarbeiteten Kampfsystems und sollen sogar von den Feinden gekontert werden können, was dann in den meisten Fällen ein visuell sehr drastisches Erlebnis sein soll. Inwieweit sich Alex' militärische Vergangenheit auf den Gebrauch von Schusswaffen auswirkt, ist noch nicht klar. Damit das Gleichgewicht gewahrt bleibt, wurden die Gegner mit einer wesentlich ernster zu nehmenden künstlichen Intelligenz ausgestattet. Die Zeiten, in denen man an scheinbar apathischen Feinden vorbeigerannt ist, sind vorbei, auch wenn jetzt die Möglichkeit besteht, die dämonische Bedrohung mit einer Ausweich-Rolle zu überlisten. In *Silent Hill V* stellen verschlossene Türen beispielsweise keine unüberwindbaren Hindernisse mehr dar. Auch die Reaktion auf Geräusche und visuelle Reize soll

weitaus deutlicher ausfallen. Allerdings wird es auch möglich sein, die KI der Gegner gezielt zu überlisten, indem man sich zum Beispiel die besondere Reaktion auf Lichtquellen zunutze macht und gezielt eine Ablenkung schafft. Außerdem hat sich The Collective für die Bosskämpfe, sowohl im Hinblick auf das Design der Kreaturen als auch in spielerischer Hinsicht, etwas Besonderes einfallen lassen und möchte jede dieser Auseinandersetzungen zu einem

außergewöhnlichen Schauspiel werden lassen. Was die Rätsel angeht, so darf man auf eine kreative und fordernde Aufgaben gespannt sein. In diesem Bereich kommt The Collective ganz sicher die Erfahrung, die sie während der Entwicklung von *The Da Vinci Code* gesammelt haben, zugute. Darüber hinaus wird sich *Silent Hill V* entsprechend bestimmter moralischer Entscheidungen – entweder physisch in Form einer Aktion oder während einer Konversation



BEDROHLICHE HEIMAT Als Alex nach Hause kommt, ist nichts, wie es früher einmal war. BILD: KONAMI



STÄNDIGE NOTLAGE Wie man es aus früheren *Silent Hill*-Spiele kennt, ist die Waffenauswahl eher rustikal. BILD: KONAMI



KOPFNÜSSE GARANTIERT Knackige Rätsel dürfen auch in *Silent Hill V* nicht fehlen. BILD: KONAMI



DIE HÖLLE AUF ERDEN Zum ersten Mal in der Serien-Geschichte soll der Übergang zur Höllen-Dimension auch in Echtzeit ablaufen. BILD: KONAMI

– entwickeln. Die besten Voraussetzungen, um alternative Endsequenzen ins Spiel einzubauen. Ob es diese letztendlich geben wird, haben die Entwickler noch nicht bestätigt.

ALLES ANDERE ALS EINFACH

Die Last, die auf den Schultern von The Collective lastet, vor allem als erstes amerikanisches Entwicklerstudio in der Serien-Geschichte, ist irrsinnig groß. Es geht nicht einfach nur darum, eine

so anspruchsvolle Serie wie *Silent Hill* auf die nächste Konsolengeneration zu bringen, sondern sie durch diesen Schritt auch weiterzuentwickeln. Man merkt aber auch, dass sich The Collective seiner Verantwortung durchaus bewusst ist. Ob das alleine reicht, um die größtenteils voreingenommene Fangemeinde zu überzeugen, bleibt im Moment nur zu hoffen, denn die Pläne für den ersten Next-Gen-Ausflug der Kult-Horror-Serie klingen bislang sehr gut. ■

VORSCHAU

SILENT HILL V

Genre:	Survival-Horror
Hersteller:	Konami
Entwickler:	The Collective
Spieler:	1
Termin:	2008
Web:	www.collectivestudios.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

The Collective hat es alles andere als leicht. Die ambitionierten Pläne zeigen aber, dass sie sich der großen Verantwortung bewusst sind.



SCHLAUER DENN JE Die Feinde reagieren wesentlich klüger als früher und verfolgen Alex auch in andere Räume. BILD: KONAMI



ALTE BEKANNTE Die dämonische Krankenschwester kennen Serien-Fans noch aus früheren Teilen. BILD: KONAMI



Call of Duty 4: Modern Warfare

Fakten

- Erscheint auch für Xbox 360 und PC
- Komplett neue Ausrichtung der Serie
- Packende Einspieler-Kampagnen

Die Konkurrenz muss sich warm anziehen!
Hier kommt was ganz Großes auf Ego-Shooter-Fans zu!

AUTOR: UDO CRNJAK

Nachdem wir vor drei Ausgaben bereits einen ersten Blick auf Infinity Wards neuestes Prunkstück geworfen haben, konnten wir *Call of Duty 4: Modern Warfare* endlich eigenhändig anspielen. Am ersten Abend der Games Convention lud Activision zu einem *Call of Duty 4*-Event ein und dutzende Journalisten, unter anderem auch wir, folgten gespannt der Einladung. Wir ballerten uns durch zwei Levels der Einzelspieler-Kampagne auf der PlayStation 3 und behaupteten

uns darüber hinaus auf zwei Karten im Xbox-360-Netzwerk. Das bisherige Fazit: *Call of Duty 4: Modern Warfare* könnte das Maß aller Shooter-Dinge auf der PlayStation 3 werden.

BEKLEMMEND REAL

Die Entwickler der *Call of Duty*-Reihe verstehen es seit jeher, die Action besonders packend und beklemmend zu inszenieren. Zwar kehrt Infinity Ward mit Teil 4 dem WW-II-Szenario endgültig den Rücken zu, der Bombast-Inszenierung bleiben sie aber treu,

was die Erlebnisse in unserem ersten Vorab-Einsatz eindrucksvoll bestätigen. Der Schauplatz: eine Stadt im Mittleren Osten. Es ist Nacht. Wir befinden uns auf einer Brücke. Zahlreiche Autowracks und zerstörte Panzer sind Zeugen erbitterter Kampfhandlungen. Im Hintergrund sehen wir dicke Rauchschwaden, die durch loderndes Feuer und dumpfe Explosionen immer wieder aufleuchten. Wir machen uns mit unserem Squad auf den Weg. Nach wenigen Metern geraten wir in einen Hinterhalt. Rufe der Kameraden und die blechnen, sachlich-kurzen



» Call of Duty 4: Modern Warfare könnte das Maß aller Shooter-Dinge auf der PlayStation 3 werden. «



TRÜGERISCHES IDYLL Auf Ihrer Kriegs-Rundreise besuchen Sie abwechslungsreiche Schauplätze. BILD: ACTIVISION



UNGLAUBLICH Im Frachtschiff geben getroffene Rohre physikalisch korrekte Dampffontänen von sich. BILD: ACTIVISION

und darüber hinaus extrem präzisen Funksprüche des Squad-Leaders werden von MG-Feuer zerrissen, Autowracks explodieren unmittelbar vor uns, einer unserer Helikopter wird schwer getroffen, stürzt quer über uns hinweg ab und zerschellt in einer wummernden Explosion. Wir stecken mehrere Treffer ein, der Rand unseres Bildschirms färbt sich rot und ein schweres Atmen ist zu hören. Eine kurze Verschnaufpause später machen wir uns auf, die feindliche Stellung auszuheben. Die Sicht wird schlechter und wir aktivieren das Nachtsichtgerät. Vor uns erschließen sich die grün leuchtenden Konturen einer Häuserruine und wir sehen, wie zahlreiche Ziellaser den Bereich durchschneiden. Um uns herum wird unaufhörlich geschossen und geschrien. Wir bahnen uns den Weg in den ersten Stock und zerschlagen die feindliche Stellung, die uns auf der Brücke festgenagelt hatte, mit ein paar gut platzierten Granaten. Als wir uns wieder nach unten begeben, sehen wir, wie unsere Einheit eine Tür sichert und kurz darauf aufbricht. Kampfgeschrei, Schüsse, ohrenbetäubende Explosionen und Chaos sind auch auf unserem weiteren Weg ständige Begleiter.

EINFACH UNGLAUBLICH

Sowohl der nächtliche Häuserkampf im Mittleren Osten als auch das ebenfalls

DIE SCRECKEN DES KRIEGES Der Schauplatz des ersten anspielbaren Levels war eine Stadt im Mittleren Osten. BILD: ACTIVISION



WENIGER IST MEHR Dank der tristen Farbgebung wirkt jedes Setting von Call of Duty 4 sehr realistisch. BILD: ACTIVISION





SCHNELLE REAKTION Der Multiplayer-Modus ist das Glanzstück von Call of Duty 4 und wird Maßstäbe setzen. BILD: ACTIVISION



OPTISCH UND SPIELERISCH BRILLANT Egal was auf dem Bildschirm los ist, Call of Duty 4 läuft immer mit flüssigen 60 fps. BILD: ACTIVISION

angespielte Frachtschiff-Level sind unglaublich packend in Szene gesetzt und ließen uns zu keinem Zeitpunkt eine Verschnaufpause. Ständig schreien sich Freund und Feind untereinander Befehle zu, die von MG-Feuer und Explosionen übertönt werden. Auf dem Frachtschiff verletzen Projektile an den Wänden installierte Rohre, die daraufhin physikalisch nachvollziehbare Dampffontänen von sich geben. Einfach unglaublich! Mindestens genauso beeindruckend war die technische Präsentation. In den letzten Monaten kam uns kaum eine stimmigere Grafik unter die Augen. Der insgesamt farbarne Look und das perfekte Zusammenspiel von Physik-, Partikel- und Lichteffekten ließen uns das ein ums andere Mal die Kinnlade nach unten fallen. In

diesem Zusammenhang beeindruckte vor allem eine Schleichmission, die Infinity-Ward-Boss Grant Collier während des Abend-Events live vorspielte. Das blasser Licht und das farblich karge ukrainische Hinterland sahen einfach atemberaubend aus. Das Beeindruckendste dabei war die Bildwiederholungsrate. Egal, was auf dem HD-Bildschirm abging, die von uns gespielte PS3-Version lief mit blitzsauberen und absolut konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Eine höchst beeindruckende Leistung!

MULTIPLAYER AUF REFERENZKURS

Neben den beiden Singleplayer-Levels konnten wir an diesem Abend vor allem auch einige Partien Team-Deathmatch anspielen. Anders als in den Vorgängern

erhalten Sie für Abschüsse jetzt zusätzlich Punkte. Jeder direkte Abschuss gibt zehn Zähler. Erledigen Sie einen Feind, der kurz zuvor von einem Ihrer Kameraden bereits ordentlich Treffer eingesteckt hat, erhalten Sie weniger Punkte – das ist nur fair. Haben Sie genügend Punkte im Gefecht gesammelt, steigen Sie nach und nach im Rangsystem auf. Ab einem bestimmten Rang eröffnet sich Ihnen das Herzstück des neuen Multiplayer-Modus – der Create-A-Class-Modus. Hier können Sie zum einen Ihre Bewaffnung (Primärwaffe, Zweitwaffe und Granatentyp) frei wählen und sich zum anderen für drei so genannte „Perks“, spezielle Zusatzfähigkeiten, entscheiden (siehe Extrakasten „Multitalent Soldat“). Auch die fünf Standardklassen verfügen



UNTERSTÜTZUNG
Sie können Luftunterstützung und sogar einen Luftschlag anfordern. BILD: ACTIVISION



Multitalent Soldat

Eine Waffe bedienen kann jeder. Bei *Call of Duty 4: Modern Warfare* kommt es darüber hinaus auch noch auf die Zusatzfähigkeiten an.

Neben der Grund-Bewaffnung können Sie im Create-A-Class-Modus Ihre persönliche Charakterklasse mit insgesamt drei Spezialfähigkeiten, den so genannten Perks, ausstatten. Der erste Slot ist für zusätzliche Sprengsätze reserviert. Nehmen Sie zum Beispiel zwei Ladungen C4-Sprengstoff mit oder statten Sie Ihren Soldaten

über diese Fertigkeiten, wodurch die Balance gewahrt bleiben soll. Mindestens genauso interessant klingt das Challenges-System. Je besser Sie im Umgang mit einer Waffe sind, desto feinere Upgrades schalten Sie für den jeweiligen Ballermann frei. Die beiden gespielten Karten „Overgrown“ und „Vacant“ waren nicht nur optisch auf demselben Niveau wie die Levels der Solo-Kampagne, sondern auch hinsichtlich des Spieltempos völlig unterschiedlich. Während die verwinkelten Büroräume und der überschaubare Außenbereich von „Vacant“ perfekt für schnelle Deathmatch-Duelle geeignet sind, gibt es im kleinen Dörfchen der Karte „Overgrown“ mehrere geeignete Stellen für Scharfschützen.

Mit *Call of Duty 4: Modern Warfare* hat die Serie (endlich) der WW-II-Thematik den Rücken zugekehrt, ohne dabei auf alte Tugenden zu verzichten. Die Story-Kampagne zählt bereits jetzt zu den intensivsten Spiel-Erfahrungen, die wir je erlebt haben. Und der Mehrspieler-Modus hat durch das neue Punkte- und das Create-A-Class-System eine Menge Potenzial. Kurz gesagt: hier kommt die neue Shooter-Referenz auf uns zu. ■

mit zwei RPG-7-Raketen aus. Im zweiten Slot legen Sie ein Attribut fest, wie etwa „Stopping Power“ (erhöhter Projektil-Schaden), oder „UAV Jammer“ (macht Sie auf gegnerischem Radar unsichtbar). Als dritte Fertigkeit können Sie beispielsweise „Deep Impact“ (höhere Durchdringung der Kugel), „Steady Aim“ (eine ruhigere Hand, vor allem für Scharfschützen geeignet), oder „Last Stand“ (nach einem kritischen Treffer liegen Sie am Boden und können so Ihren Gegner erledigen) auswählen. Allerdings schalten Sie die zirka 20 Fähigkeiten erst im Laufe Ihrer Multiplayer-Karriere frei, was für ordentlich Langzeitmotivation sorgen dürfte.



C4-FANATIKER Mit zwei gut platzierten Ladungen C4 können Sie eine Menge Chaos anrichten. BILD: ACTIVISION



REVANCHE Die Fähigkeit „Last Stand“ gibt Ihnen die Chance, Ihren Peiniger doch noch zu erledigen. BILD: ACTIVISION



GEFÄHRLICHE TUCHFÜHLUNG Passen Sie Ihre Charakterklasse Ihrer Spielweise an und basteln Sie sich den perfekten Soldaten. BILD: ACTIVISION

VORSCHAU

COD4: MODERN WARFARE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Infinity Ward
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	5. November 2007
Web:	www.charlieoscardelta.com



EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Packend inszenierte Story-Kampagne und ein genialer Multiplayer-Modus. *CoD 4* legt die Messlatte für zukünftige Ego-Shooter extrem hoch!

» Die PS3-Version lief mit blitzsauberen und absolut konstanten 60 Bildern pro Sekunde. «

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



 Games for Windows  XBOX 360 **PLAYSTATION**

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



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

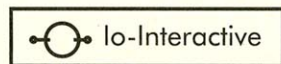
360 Magazin

FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



Die kommenden Hits

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

KILLZONE |

Hersteller: Sony



Auf der Games Convention hatten wir erstmals Gelegenheit, uns selbst durch die Helghast zu ballern und sind nach wie vor begeistert. *Killzone 2* sieht klasse aus, spielt sich sehr gut und kann uns gar nicht früh genug erscheinen.

PS3 KILLZONE 2 2008 EGO-SHOOTER

BILDER: SONY

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games



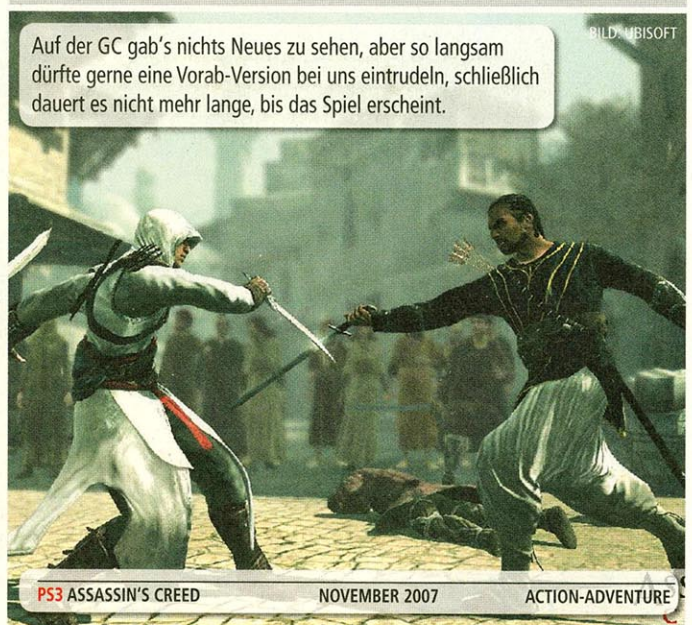
Rockstar rückte andere Titel in den Mittelpunkt der Games Convention, vom meistersehnten Spiel *GTA IV* war dagegen nichts zu sehen – nicht einmal hinter verschlossenen Türen.

BILD: ROCKSTAR GAMES

PS3 GRAND THEFT AUTO IV ZWISCHEN FEBRUAR UND APRIL 2008 ACTION

ASSASSIN'S CREED |

Hersteller: Ubisoft



Auf der GC gab's nichts Neues zu sehen, aber so langsam dürfte gerne eine Vorab-Version bei uns eintrudeln, schließlich dauert es nicht mehr lange, bis das Spiel erscheint.

BILD: UBISOFT

PS3 ASSASSIN'S CREED NOVEMBER 2007 ACTION-ADVENTURE

GRAN TURISMO

Hersteller: Sony



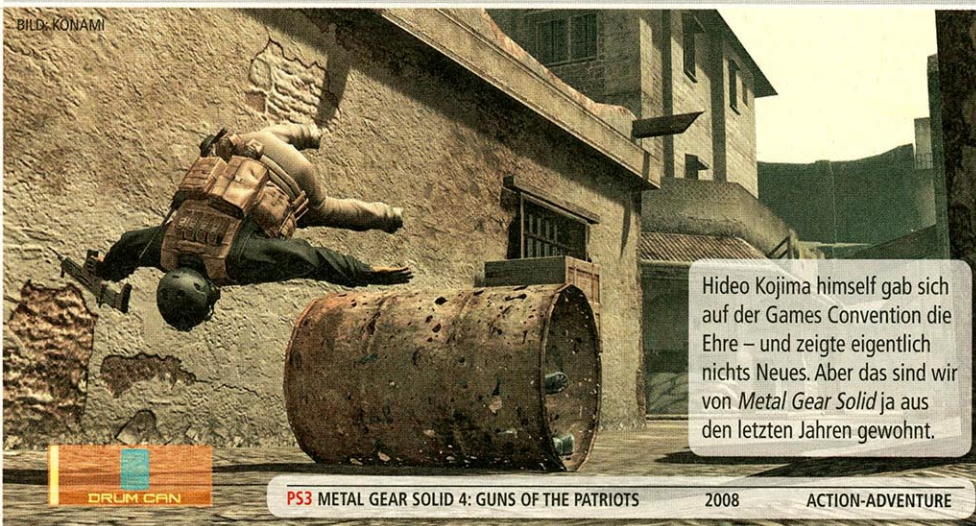
PS3	GRAN TURISMO 5	2008	RENNSPIEL
PS3	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	ENDE 2007	RENNSPIEL
PSP	GRAN TURISMO MOBILE	NICHT BEKANNT	RENNSPIEL

Respekt, Sony! Auf der GC durften alle Besucher bereits erste Proberunden mit dem Edelflitzer wagen und kaum einer verließ den Simulator ohne ein breites Grinsen im Gesicht.

BILD: SONY

METAL GEAR SOLID

Hersteller: Konami



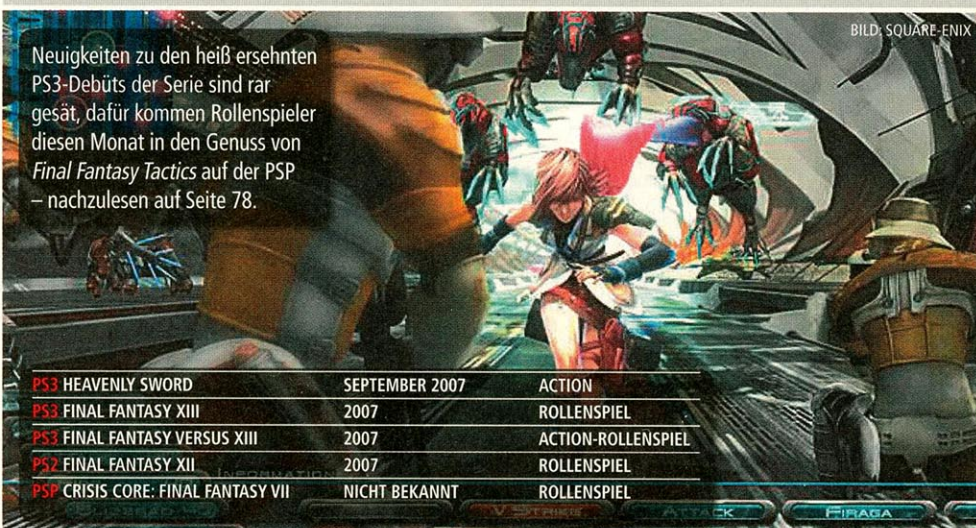
Hideo Kojima himself gab sich auf der Games Convention die Ehre – und zeigte eigentlich nichts Neues. Aber das sind wir von *Metal Gear Solid* ja aus den letzten Jahren gewohnt.

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

BILD: KONAMI

FINAL FANTASY

Hersteller: Square-Enix



Neuigkeiten zu den heiß ersehnten PS3-Debüts der Serie sind rar gesät, dafür kommen Rollenspieler diesen Monat in den Genuss von *Final Fantasy Tactics* auf der PSP – nachzulesen auf Seite 78.

PS3	HEAVENLY SWORD	SEPTEMBER 2007	ACTION
PS3	FINAL FANTASY XIII	2007	ROLLENSPIEL
PS3	FINAL FANTASY VERSUS XIII	2007	ACTION-ROLLENSPIEL
PS2	FINAL FANTASY XII	2007	ROLLENSPIEL
PSP	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	NICHT BEKANNT	ROLLENSPIEL

BILD: SQUARE-ENIX

Was sonst noch kommt:

WIPEOUT HD



BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: Ende 2007
Genre: Rennspiel

Wenn der Preis stimmt, dann wird *Wipeout HD* neben *Gran Turismo 5 Prologue* Ende des Jahres der Hit im PlayStation Store!

HAZE



BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: November
Genre: Ego-Shooter

Der neue Shooter der *TimeSplitters*-Macher wird nun komplett exklusiv für die PS3 erscheinen – hoffen wir, dass sich der Deal gelohnt hat.

FERRARI CHALLENGE



BILD: SYSTEM 3

Hersteller: System 3
Termin: November
Genre: Rennspiel

Zwar dürfte die Qualität von *GT* unerreicht bleiben, doch *Ferrari Challenge* sieht sehr gut aus und überzeugt mit tollem Fahrmodell.

RATCHET & CLANK FUTURE ...



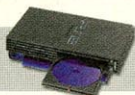
BILD: SONY

Hersteller: Sony
Termin: November
Genre: Action

... *Tools of Destruction*. Auf der GC war der Titel bereits für jedermann anspielbar. Wir hoffen auf eine Vorabversion in Kürze.

TERMINE

PlayStation 2



Zuletzt erschienen: September



Stuntman: Ignition

Genre: Action-Rennspiel

Wertung: 83%

Nicht so gut wie auf der PS3, aber sehr spaßig

Juiced 2: Hot Import Nights	28. September
Könige der Wellen	20. September
Ratatouille	21. September

Oktober

BUZZ! Das Film-Quiz	24. Oktober
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
NBA Live 08	4. Oktober
Pursuit Force: Extreme Justice	17. Oktober
SingStar: Deutsch Rock Pop Volume II	4. Oktober
SingStar: R&B	4. Oktober

2007/2008

Alone in the Dark	2008
ATV Offroad Fury 4	7. November
Crash of the Titans	Herbst
Dawn of Mana	2007
Der Goldene Kompass	30. November
FIFA 08	Nicht bekannt
Madden NFL 08	Nicht bekannt
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Moto GP 07	Nicht bekannt

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

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen: September



Worms

Open Warfare 2

Genre: Strategie

Wertung: 81%

Die kriegerischen Würmer sind zurück!

Könige der Wellen	20. September
Ratatouille	21. September
Steel Horizon	September
Syphon Filter: Logan's Shadow	September

Oktober

ATV Offroad Fury Pro	7. November
Final Fantasy Tactics	26. Oktober
Juiced 2: Hot Import Nights	Oktober
Pursuit Force: Extreme Justice	17. Oktober

2007/2008

Alien vs. Predator	Herbst
Castlevania: The Dracula X C.	Nicht bekannt
Coded Arms Contagion	Nicht bekannt
Crash of the Titans	Herbst
Crisis Core: Final Fantasy VII	2007
Der Goldene Kompass	30. November
Dungeons & Dragons Tactics	Herbst
Earthworm Jim	Nicht bekannt
FIFA 08	Nicht bekannt
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007
God of War: Chains of Olympus	4. Quartal
Godzilla Unleashed	Nicht bekannt
Gran Turismo 4 Mobile	Nicht bekannt
Hellboy: The Science of Evil	Herbst
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008

NBA Live 08	18. Oktober
Sega Rally	Herbst
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill Origins	4. Quartal
Smash Court Tennis 3	2007
SOCOM U.S. Navy SEALs: Tactical Strike	4. Quartal
Sonic Rivals 2	Herbst
Star Wars Battlefront: R. S.	Ende 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
SWAT: Target Liberty	Herbst
The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2007
The Legend of Spyro: The Eternal Night	Herbst
Warhammer 40K: Squad Command	November
WipEout Pulse	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	November

PlayStation 3



Zuletzt erschienen: September



Warhawk

Genre: Action

Wertung: 87%

Klasse Mehrspieler-Action – auch online erhältlich

Clive Barker's Jericho	September
John Woo presents Stranglehold	September
NHL 08	27. September
Ratatouille	21. September
Sega Rally	28. September
skate	September

Oktober/November

Army of Two	16. November
Assassin's Creed	November
BlackSite	Oktober
Folklore	10. Oktober
Guitar Hero III: Legends of Rock	Oktober
Half-Life 2: Orange Box	12. Oktober
Haze	November
Home	November
Juiced 2: Hot Import Nights	Oktober
Lair	24. Oktober
LEGO Star Wars: The Complete Saga	November
Medal of Honor: Airborne	15. November
NBA Live 08	4. Oktober
Need For Speed Pro Street	2. November
Ratchet & Clank Future: T. o. D.	November
SOCOM U.S. Navy SEALs: Confrontation	November
Stuntman: Ignition	Oktober
The Eye of Judgment	24. Oktober
Time Crisis 4	November
Uncharted: Drakes Schicksal	November
Unreal Tournament 3	November
WipEout HD	November
WWE SmackDown vs. RAW 2008	November

2007

Armored Core 4	2007
Beowulf	Ende 2007
Bladestorm: The Hundred Years War	2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	2007
Burnout Paradise	4. Quartal
Call of Duty 4: Modern Warfare	4. Quartal
Der Goldene Kompass	4. Quartal
Dynasty Warriors: GUNDAM	Nicht bekannt
echochrome	Nicht bekannt
Eight Days	Nicht bekannt
Enemy Territory: Quake Wars	Ende 2007
Eye of Judgment	2007
F.E.A.R.-Sequel	Nicht bekannt
Fatal Inertia	2007
FIFA 08	Nicht bekannt
Golden Axe	2007
Gran Turismo 5 Prologue	Ende 2007
Heißt	4. Quartal
Hellboy	4. Quartal
Hot Shots Golf 5	Nicht bekannt
Indiana Jones	2008
Kane & Lynch: Dead Men	4. Quartal
Mercenaries 2: World in Flames	4. Quartal
Monster Kingdom	2007
NBA 2K8	Nicht bekannt
NHL 2K8	Nicht bekannt
Pain	Nicht bekannt
Pro Evolution Soccer 2008	Herbst
Rock Band	4. Quartal
Rogue Warrior	Herbst
Simpsons – The Game	Nicht bekannt
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Herbst
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Herbst
Talisman	Nicht bekannt
Tekken 6	2007
The Agency	Nicht bekannt
The Club	4. Quartal
The Outsider	2007
TimeShift	Herbst
Tony Hawk's Proving Ground	Ende 2007
Turning Point	4. Quartal

2008

Afrika	2008
Alone in the Dark	2008
Conan	1. Quartal
Condemned 2: Bloodshot	Frühjahr
Darkside's Wrath of War	2008
Devil May Cry 4	2008
Fallout 3	Herbst 2008
Final Fantasy Versus XIII	2008
Final Fantasy XIII	2008
Fracture	3. Quartal 2008
Frontlines: Fuel of War	1. Quartal 2008
Gran Turismo 5	2008
Grand Theft Auto IV	Zwischen Februar und April 2008
Heavy Rain	2008
Killzone 2	2008
L.A. Noire	2008
Little Big Planet	1. Quartal 2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	2008
Midnight Club: Los Angeles	1. Quartal
MX vs. ATV Untamed	Februar 2008
Prototype	2008
Rise of the Argonauts	2008
Robert Ludlum's Das Bourne Komplott	2008
Sid Meier's Civilization Revolution	Frühjahr 2008
Silent Hill 5	2008
Soul Calibur IV	2008
Star Wars: The Force Unleashed	Nicht bekannt
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	2008
The Getaway 3	2008
The Last Remnant	2008
The Wheelman	2008
Tom Clancy's Endwar	2008
Top Spin 3	2008
Turok	1. Quartal 2008

Alle Angaben ohne Gewähr.

PlayStation 3

LESER-CHARTS

Wenig Vielfalt: Gleich drei Ego-Shooter schafften es diesmal in die PS3-Top-5!



BILD: PLAYZONE

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

MOST WANTED

Trotz der Verschiebung auf 2008 kämpft sich GTA IV wieder an die Spitze der Most Wanted.



BILD: ROCKSTAR GAMES

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto IV	10
2	WE	Final Fantasy XIII	8
3	WE	Killzone 2	7
4	1	Assassin's Creed	9
5	NEU	FIFA 08	1

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Ein Tom-Clancy-Titel ersetzt den anderen (Rainbow Six Vegas), ansonsten wenig los in den PS3-Charts.



BILD: PLAYZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	MotorStorm	5
2	2	Resistance: Fall of Man	5
3	3	Formula 1 Championship Edition	5
4	4	The Darkness	2
5	NEU	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1

USA-CHARTS

Etliche Neueröffentlichungen bringen frischen Wind in die Charts.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Warhawk	1
2	NEU	Lair	1
3	NEU	Madden NFL 08	1
4	1	Resistance: Fall of Man	5
5	2	Ninja Gaiden Sigma	3

JAPAN-CHARTS

Everybody's Golf 5 ist einer der erfolgreichsten PS3-Titel in Japan.

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

PlayStation 2

LESER-CHARTS

Kratos kehrt nach kurzfristigem Ausstieg in die Top 5 zurück, sonst wenig Neues.

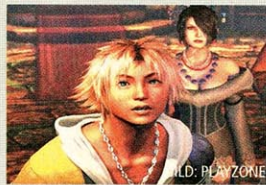


BILD: PLAYZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Final Fantasy X	56
2	1	Final Fantasy XII	6
3	3	Gran Turismo 4	27
4	4	Grand Theft Auto San Andreas	33
5	WE	God of War II	2

MOST WANTED

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

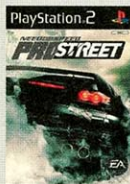


BILD: ELECTRONIC ARTS

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Need for Speed ProStreet	2
2	NEU	Die Simpsons	1
3	2	Alone in the Dark	11
4	NEU	FIFA 08	1
5	4	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	4

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Ein SingStar jagt derzeit das nächste – angesichts der PS2-Verkaufscharts ist dies nur allzu verständlich.



BILD: SONY

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	SingStar '90s	1
2	2	SingStar Pop Hits	4
3	3	The Fast and the Furious: Tokyo Drift	4
4	4	Medal of Honor Vanguard	4
5	WE	Tomb Raider Anniversary	3

USA-CHARTS

Nur noch ein Guitar Hero in den Top 5, doch das bleibt auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Guitar Hero II (Bundle mit Gitarre)	11
2	NEU	Madden NFL 08	1
3	NEU	Shin Megami Tensei: Persona 3	1
4	5	God of War	16
5	3	God of War II	6

JAPAN-CHARTS

Der Hype um Teil 5 bringt ein vier Jahre altes Golfspiel in die Top 5.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	J-League Winning Eleven 2007 Club Champ.	1
2	NEU	Final Fantasy XII International Edition	1
3	1	Real Powerful Pro Baseball 14	2
4	WE	Everybody's Golf 4	?
5	3	PachiPara 14	2

PlayStation Portable

LESER-CHARTS

Dauerbrenner Ridge Racer schafft den Wiedereinstieg, sonst nur alte Bekannte.



BILD: PLAYZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	21
2	2	Grand Theft Auto Vice City Stories	8
3	3	Tekken: Dark Resurrection	11
4	4	LocoRoco	14
5	WE	Ridge Racer	13

MOST WANTED

Laut Sony geht die Arbeit am PSP-Gran Turismo erst nach Fertigstellung von GT 5 (PS3) weiter.



BILD: SONY

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	20
2	2	God of War: Chains of Olympus	5
3	WE	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	10
4	NEU	Die Simpsons	1
5	NEU	Need for Speed ProStreet	1

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Viele alte Bekannte in den PSP-Charts, der einzige Neuling Burnout Dominator hält sich aber wacker.



BILD: PLAYZONE

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Vice City Stories	7
2	2	Tekken: Dark Resurrection	8
3	WE	Pro Evolution Soccer 6	6
4	WE	Grand Theft Auto Liberty City Stories	16
5	5	Burnout Dominator	2

USA-CHARTS

Zwei alte Kamellen wurden hier von drei Neuheiten überholt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Monster Hunter Freedom 2	1
2	NEU	Jeanne d'Arc	1
3	NEU	Madden NFL 08	1
4	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	8
5	3	Star Wars Battlefront II	8

JAPAN-CHARTS

Wir sind gespannt, wie lange Monster Hunter in den Charts bleibt!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Grand Theft Auto Liberty City Stories	2
2	3	Monster Hunter Portable 2	7
3	NEU	Wild Arms Crossfire	1
4	NEU	Snow Portable	1
5	5	Metal Gear 20th Anniversary: Portable Ops	5

PlayStation 2

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

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

Chef-Strategie Maik rät zu:
Disgaea: Hour of Darkness
Auch heute noch begeistert das Taktik-RPG mit spielerischem Tiefgang.



MAIK BÜTELFUR

STRATEGIE



REFERENZ:
Disgaea: Hour of Darkness
Freizeit-Strategen sollten diesen Titel oben auf ihrer Wunschliste haben.

Titel	Hersteller	MP	SP*
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	–	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%	86%
Full Spectrum Warrior: T. H.	THQ	–	85%
Gladius	LucasArts	78%	85%
Ring of Red	Konami	–	85%

DENKSPIEL/PUZZLE



REFERENZ:
Buzz! Das große Quiz
An die Buzzer, fertig ... LOS! Sony stellt Ihr Wissen spielerisch auf die Probe.

Titel	Hersteller	MP	SP
Buzz! Das große Quiz	Sony	87%	65%
Buzz! Das Sport-Quiz	Sony	85%	65%
Buzz! Das Mega-Quiz	Sony	85%	65%
Lemmings	Sony	–	81%
Herdy Gerdy	Eidos	–	78%

ENTERTAINMENT



BILD: PLAYZONE

Unterhaltungschefin Stefanie empfiehlt: SingStar: The Dome
Dieser Exkurs durch die Charts rockt mit 30 Songs jede lahme Party.



STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE



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

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

KAMPFSPORT

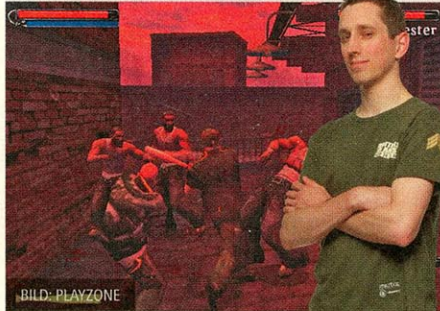


BILD: PLAYZONE

Kampfsportler Michael rät zu:
Final Fight: Streetwise
Beat-'em-Up-Fans prügeln sich durch eine gute Neuauflage der Kultserie.



MICHAEL PRUCHNICKI

BEAT 'EM UP (3D)



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

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

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)



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

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

BOXEN/WRESTLING



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

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

RENNSPIELE

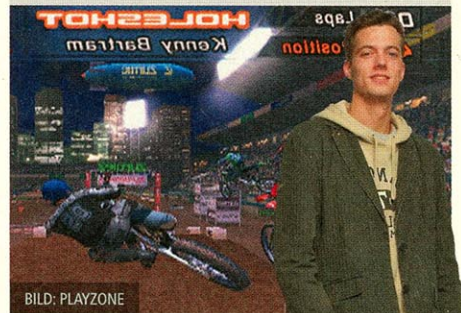


BILD: PLAYZONE

Bleibfuß Maik empfiehlt:
MTX Mototrax
Ein Muss für Motocross-Fans: geile Grafik, geiler Sound, geiles Spiel!



MAIK BÜTELFUR

RENNSIMULATION



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

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

FUNRACER/ACTION



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

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	–	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
FlatOut 2	Eidos	81%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
Stuntman	Atari	–	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
Burnout Dominator	Electronic Arts	82%	85%
MTX Mototrax	Activision	77%	85%
Splashdown 2: R. G. W.	THQ	82%	85%
WipEout Fusion	Sony	84%	84%
FlatOut	Empire	84%	82%
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	80%	84%
Stuntman: Ignition	THQ	68%	83%
187 – Ride or Die	Ubisoft	82%	80%
MX vs. ATV Unleashed	Rainbow Studios	82%	81%
Ridge Racer V	Namco	69%	82%
Smuggler's Run 2	Take 2	82%	82%
Micro Machines V4	Codemasters	82%	73%



ACTION



BILD: PLAYZONE
Action-Experte Udo empfiehlt: Onimusha: Dawn of Dreams Onimusha, wie man es kennt und mag: tolle Grafik und fette Kämpfe.

UDO CRNJAK



ACTION

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

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



EGO-SHOOTER

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

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



LIGHTGUN-SHOOTER

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

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

PlayStation 3

Hier im Überblick: alle getesteten PS3-Titel

ACTION



EGO-SHOOTER

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Ghost Recon Advanced W. 2	Ubisoft	–	88%
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	87%	87%
The Darkness	2K Games/Take2	–	87%
Resistance: Fall of Man	Sony	86%	80%
Call of Duty 3	Activision	–	82%
F.E.A.R.	Vivendi	–	69%



ACTION

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Ninja Gaiden Sigma	Eidos/Teemo	–	83%
Blazing Angels: S. of WWII	Ubisoft	69%	78%
Genji: Days of the Blade	Sony	–	62%
Spider-Man 3	Activision	–	78%
Transformers – The Game	Activision	–	53%

KAMPFSPORT



BEAT 'EM UP (3D)

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 5	Sega	90%	90%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	88%	86%
Def Jam Icon	Electronic Arts	84%	83%

ADVENTURE



ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: Der Pate – Die Don-Edition
Technisch zwar enttäuschend, aber die Story ist immer noch ungemein atmosphärisch.

Titel	Hersteller	MP	SP
Der Pate – Die Don-Edition	Electronic Arts	–	79%
Splinter Cell: Double Agent	Electronic Arts	79%	76%
Harry Potter und der Orden...	Electronic Arts	–	75%



JUMP & RUN

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

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

RENNSPIELE



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%
MotorStorm	Sony	–	86%
Ridge Racer 7	Sony	80%	82%
Formula One Championship E.	Sony	–	81%
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	78%	81%
Full Auto 2: Battlelines	Sega	75%	75%
NASCAR 08	Electronic Arts	–	75%

SPORT



SONSTIGE SPORTARTEN

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

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



TRENDSPORT

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

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



AMERICAN SPORTS

REFERENZ: NBA 2K7
Amerikanischer Basketballsport in spielerischer und technischer Perfektion

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

ENTERTAINMENT



ENTERTAINMENT

REFERENZ: Singstar
Öfen Sie Ihre Stimmbänder und treten Sie jetzt auch auf die PS3-Karaoke-Bühne.

Titel	Hersteller	MP	SP
Singstar	Sony	85%	69%

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE

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

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

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



ABENTEUER

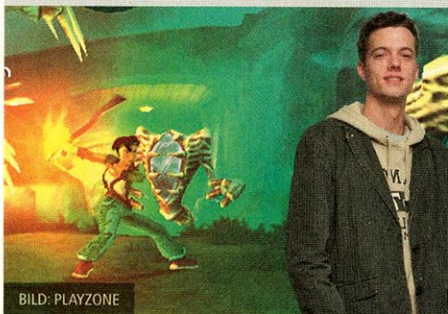


BILD: PLAYZONE

Abenteuer-Experte Maik empfiehlt: **Beyond Good & Evil**
Eine Schande, dass diesem Titel der kommerzielle Erfolg verwehrt blieb.

MAIK BUTTEFÜR

ROLLENSPIELE



BILD: PLAYZONE

RPG-Fan Christian empfiehlt: **Fallout: Brotherhood of Steel**
Die PS2-Fortsetzung der Kult-Endzeit-RPG-Reihe ist ein würdiger Nachfolger.

CHRISTIAN SCHONLEIN

SPORT



BILD: PLAYZONE

Sportskanone Udo empfiehlt: **NFL Street 2**
Auf der Straße zählen nur spektakuläre Moves und Rücksichtslosigkeit.

UDO CRNJAK



ACTION-ADVENTURE

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

Titel	Hersteller	MP	SP*
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	-	95%
MGS 3: Subsistence	Konami	87%	95%
God of War (dt.)	Sony	-	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	-	94%
God of War II	Sony	-	94%
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	87%	92%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	-	92%
Tomb Raider Anniversary	Eidos	-	91%
Splinter Cell Pandora Tom.	Ubisoft	87%	91%
Splinter Cell	Ubisoft	-	91%
Onimusha 3	Capcom	-	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	-	91%
Tomb Raider: Legend	Eidos	-	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	-	90%
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	-	90%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	-	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	-	90%
Silent Hill 3	Konami	-	90%
Soul Reaver 2	Eidos	-	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	-	90%
Okami	Capcom	-	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	-	89%



ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

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

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII	Square Enix	-	93%
Dragon Quest: D. R. d. v. K.	Square Enix	-	90%
Final Fantasy X-2	Square Enix	-	90%
Final Fantasy X	Square	-	89%
Shin Megami Tensei: L. C.	Atlus/Ubisoft	-	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	-	86%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHdR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%
Disgaea 2: Cursed Memories	THQ	-	85%
Grandia 2	Ubisoft	-	83%
Shadow Hearts Covenant	Midway	-	82%
Xenosaga Episode II: J.v.G.u.B.	Namco	-	81%
Atelier Iris 2: T. A. o. D.	Koei/THQ	-	80%
Atelier Iris	THQ	-	80%
Suikoden IV	Koei/THQ	-	80%
Shadow Hearts: From the...	THQ	-	80%
Breath of Fire: D. Q.	Capcom	-	78%
Jade Cocoon 2	Ubisoft	-	78%
Shin Megami Tensei: D. D. S.	THQ	-	77%
Wild Arms 3	Ubisoft	-	76%
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	THQ	-	74%



FUSSBALL

REFERENZ: **Pro Evolution Soccer 6**
Fußballfans werden mit dem neuen *Pro Evolution Soccer* glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	93%	89%
FIFA 07	Electronic Arts	86%	86%
FIFA Fußball-WM 06	Electronic Arts	85%	79%
UEFA Championsl. 2004-2005	Electronic Arts	85%	82%
UEFA Championsl. 2006-2007	Electronic Arts	75%	72%



AMERICAN SPORTS

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

Titel	Hersteller	MP	SP
NBA 2K7	Take 2/K Sports	91%	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 07	Electronic Arts	88%	89%
NHL 07	Electronic Arts	88%	88%
NHL 2K7	Take 2/K Sports	86%	86%
NBA Live 07	Electronic Arts	83%	83%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: **Jak 3**
Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des beliebten Helden Maßstäbe.

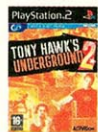
Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	-	92%
Jak II - Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	-	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	-	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	-	88%
Ape Escape 2	Sony	-	88%
Lumines Plus	Buena Vista G.	86%	85%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	-	85%
Ape Escape 3	Sony	-	85%
EyeToy Play 2	Sony	85%	85%
EyeToy Play 3	Sony	85%	85%
We Love Katamari	Namco/EA	80%	85%
Sly Raccoon	Sony	-	83%
Shrek 2	Activision	82%	80%
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	-	82%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	-	81%
Ty 2	Electronic Arts	-	81%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	-	80%
Maximo	Capcom	-	80%
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	-	79%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ: **Champions: Return to Arms**
Nach wie vor das beste Action-Rollenspiel für die PlayStation 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	-	87%
Kingdom Hearts II	Square Enix	-	86%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	-	86%
Justice League Heroes	Eidos	85%	81%
Summoner 2	Electronic Arts	-	84%
Kingdom Hearts	Square	-	83%
Monster Hunter	Capcom	82%	72%
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari/Bandai	-	80%
.hack//Quarantine	Atari/Bandai	-	80%
.hack//Infection Vol. 1	Atari/Bandai	-	80%
.hack//Mutation	Atari	-	80%
Dark Cloud	Sony	-	80%
EverQuest Online Adventures	Sony	80%	-
The Bard's Tale	Ubisoft	-	79%
X-Men Legends	Activision	78%	77%
Marvel: Ultimate Alliance	Activision	77%	74%



TRENDSPORT

REFERENZ: **Tony Hawk's Underground 2**
Das zweite *Underground* konnte bisher die höchsten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Tony Hawk's Project 8	Activision	85%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
Freekstyle	Electronic Arts	85%	87%



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ: **Tiger Woods PGA Tour 07**
Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklassiger *Tiger Woods*-Reihe genau richtig.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%	86%
Summer Heat Beach Volleyb.	Acclaim	85%	83%
U-Move Supersports	Konami	85%	72%
Everybody's Golf	Sony	82%	83%
Top Spin	2K Sports	81%	83%

* MP = Multiplayer SP = Singleplayer



PlayStation Portable

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

SPORT



REFERENZ: Pro Evolution Soccer 6

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 6	Konami	-	89%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NHL 07	Electronic Arts	-	85%
NBA Live 07	Electronic Arts	-	85%
FIFA 07	Electronic Arts	84%	84%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%	83%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	83%	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%	81%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%	80%
FIFA Fußball-WM 2006	Electronic Arts	81%	79%
Everybody's Golf	Sony	75%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	72%	74%
World Tour Soccer 2	Sony	70%	73%
Virtua Tennis 3	Sega	75%	72%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	MP	SP
T.H.U.G. 2 Remix	Activision	78%	87%
SSX On Tour	Electronic Arts	80%	83%
Tony Hawk's Project 8	Activision	-	69%

ACTION



REFERENZ: GTA: Vice City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Vice City Stories	Rockstar/Take 2	90%	93%
GTA: Liberty City Stories	Rockstar/Take 2	90%	92%
Killzone: Liberation	Sony	88%	88%
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	-	88%
Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	-	87%
Twisted Metal: Head On	Sony	87%	85%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%	80%
Mega Man Powered Up	Capcom	-	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	-	82%
Capcom Classics Collection R.	Capcom	81%	81%
Pursuit Force	Sony	-	81%
Capcom Classics C. Remixed	Capcom	81%	80%
Ace Combat X - Skies of D.	Sony	-	81%
Samurai Warriors State of War	THQ	-	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	-	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	-	80%
Driver 76	Ubisoft	-	80%
SOCOM: Fireteam Bravo 2	Sony	-	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	-	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	-	78%
Gradius Collection	Konami	-	76%
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.	Sony	71%	75%
Fluch der Karibik 2: D. M. C.	Buena Vista Games	60%	75%
After Burner: Black Falcon	Sega	68%	74%

EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	MP	SP
Coded Arms	Konami	79%	71%
Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	-	73%
Ghost in the Shell: S. A. C.	Atari	60%	70%
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	70%	68%
Call of Duty - Roads to V.	Activision	-	66%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ: LocoRoco

Titel	Hersteller	MP	SP
LocoRoco	Sony	-	91%
Daxter	Sony	85%	90%
Ultimate Ghost'n Goblins	Capcom	-	86%
Sonic Rivals	Sega	-	85%
Gitaroo Man Lives!	THQ	84%	85%
Bomberman	Konami	85%	81%
Every Extend Extra	Buena Vista G.	-	84%
Ape Academy 2	Sony	83%	80%
Mercury Meltdown	Atari	-	81%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ: MGS: Portable Ops

Titel	Hersteller	MP	SP
MGS: Portable Ops	Konami	-	89%
Exit	Ubisoft	-	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	-	82%
Tomb Raider Anniversary	Eidos	-	79%
Gun Showdown	Activision	-	79%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	-	75%

ROLLENSPIEL



REFERENZ: Monster Hunter: Freedom 2

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%
Untold Legends: T. W. Code	Ubisoft	80%	70%
Breath of Fire III	Capcom	-	80%

DENKSPIEL

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines 2	Buena Vista Games	91%	91%
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Crush	Sega	-	85%
Lemmings	Sony	-	85%
Field Commander	Ubisoft	83%	83%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	-	76%

STRATEGIE



REFERENZ: Worms: Open Warfare

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Worms: Open Warfare 2	THQ	-	81%
Sid Meier's Pirates!	2K Games/Take 2	74%	80%
Metal Gear AcId 2	Konami	63%	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%

RENNSPIEL



REFERENZ: Ridge Racer 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Ridge Racer 2	Sony	91%	92%
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipEout Pure	Sony	85%	90%
DTM Race Driver 3 Challenge	Codemasters	85%	87%
Burnout Dominator	Electronic Arts	83%	86%
Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	85%	82%
Street Riders	Ubisoft	-	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	-	81%
GripShift	Ubisoft	-	80%
Juiced Eliminator	THQ	79%	76%
L.A. Rush	Midway	74%	77%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	-	76%
Cars	THQ	71%	75%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	-	74%

RENNSIMULATION

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	82%	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	-	85%
WRC	Sony	83%	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%	76%
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	80%	80%
Nfs Underground Rivals	Electronic Arts	76%	80%
Nfs Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	77%	80%
Formel Eins 2006	Sony	-	78%

BEAT 'EM UP



REFERENZ: Tekken: Dark Resurrection

Titel	Hersteller	MP	SP
Tekken: Dark Resurrection	Sony	-	90%
WWE SmackDown! 2007	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Power Stone Collection	Capcom	83%	80%
Mortal Kombat Unchained	Midway	-	83%
Def Jam Fight for NY: TT	Electronic Arts	79%	79%
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.	Capcom	75%	70%
Dragon Ball Z Shin Budokai	Atari/Bandai	67%	70%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Dienstag, 21. August 2007

Die Ruhe vor dem Sturm. Die Games Convention steht unmittelbar bevor, alle Koffer sind gepackt, alle Termine vereinbart. Im voll beladenen Wagen geht's ab Richtung Leipzig.

Mittwoch, 22. August 2007

Die ersten Pressekonferenzen und Termine stehen an. Nach einem halben Tag fängt Udo bereits an über die schmerzenden Füße zu klagen, was durch die ständige Präsenz von Messe-Babes zumindest teilweise besänftigt wird. Am Abend wollen eigentlich alle nur noch Hause, werden von Activision aber noch im Hummer-Jeeps verfrachtet, um sich *Call of Duty 4* anzuschauen. Die zwei Stunden Wartezeit sind qualvoll, doch nach ausgiebigen Mehrspieler-Sessions nicht umsonst gewesen. Mit kleinen Häppchen für den hohlen Zahn und viel zu viel Bier endet der Tag entschieden zu spät.

Samstag, 25. August 2007



Unser letzter Messetag und unser letzter Messe-Auftritt. Am Computec-Stand ist noch mal richtig viel los und wir stellen einmal mehr unter Beweis, dass wir in *MotorStorm* gar nicht so schlecht sind. Es war eine tolle Messe und eine gute Zeit, aber jetzt müssen wir schleunigst heim, um die PLAYZONE fertig zu stellen.

Mittwoch, 5. September 2007

Sega Rally erreicht uns auf den allerletzten Drücker und Michael dreht eifrig eine Runde nach der anderen. Ähnlich knapp sollte *John Woo presents Stranglehold* bei uns eintrudeln, doch Midway spielte nicht mit. So bleibt uns nur der Verweis auf die nächste Ausgabe und unsere Website www.play-zone.de, auf der wir Ihnen noch vor Release des Spiels den Test präsentieren werden.



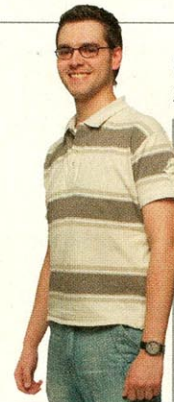
ABSTOSSEND König Bohans missratener Sprössling zieht blank und bekommt von Nariko und der Redaktion verdientermaßen auf den Allerwertesten. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: HEAVENLY SWORD (SONY)



Maik Bütefür
30, Leitender Redakteur

... wurde prompt nach der Games Convention krank und vergnügte sich hustend auf der Couch mit DVDs und unzähligen Versuchen von perfekten Stunts.

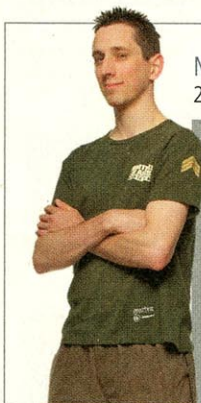
Spielt derzeit:
Stuntman: Ignition (PS3)



Udo Crnjak
29, Redakteur

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

Spielt derzeit:
Colin McRae: DIRT



Michael Pruchnicki
29, Redakteur

... schlägt hiermit Andy Serkis für den leider nicht existenten Spiele-Oscar vor und empfiehlt Serkis' Buch „Gollum: Auf die Leinwand gezaubert“.

Spielt derzeit:
Heavenly Sword



Stefanie Schetter
29, DVD-Redakteurin

... hat sich ihren Jahresurlaub für den Herbst aufgespart und entflieht den Regenschauern in Deutschland für zwei Wochen in den sonnigen Süden.

Spielt derzeit:
Heavenly Sword



Praktikant
jung und unverbraucht

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

Spielt derzeit:
PS3, PS3 oder PSP



Roland Austinat
37, USA-Korrespondent

... besuchte im August drei Konzerte der Musikakrobaten und Live-Sampler LOOP!STATION. Sehr cool, sehr empfehlenswert.

Spielt derzeit:
WoW: The Burning Crusade

So testen wir

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



Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

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

UNABHÄNGIG

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

EHRlich

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

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



Testinhalt

PlayStation 3



SPIEL DES MONATS PS3 – Heavenly Sword
Test ab Seite 60. BILD: PLAYZONE

- 66 Clive Barker's Jericho
- 60 Heavenly Sword
- 70 Sega Rally
- 72 Stuntman: Ignition
- 68 Warhawk

PlayStation 2



SPIEL DES MONATS PS2 – Rogue Galaxy
Test ab Seite 74. BILD: PLAYZONE

- 74 Rogue Galaxy
- 76 Syphon Filter: Dark Mirror

PSP



SPIEL DES MONATS PSP – Final Fantasy Tactics
– Test ab Seite 78. BILD: PLAYZONE

- 81 Crazy Taxi: Fare Wars
- 78 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
- 80 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 79 Tales of the World: Radiant Mythology

So werten wir

vorne gebracht.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN zeigt Flensburg den Stinkelfinger.

Anfangs konnte ich mich mit *Dominator* kein bisschen anfreunden. Ich wollte *Burnout*, ich wollte Zerstörung! Aber nachdem ich mich in das *Burnout*-Feature eingespielt und ganze Rennen mit aktiviertem Turbo absolviert hatte, fiel der Groschen. *Dominator* ist mehr Rennspiel, als es seine Vorgänger waren. Zwar darf auch noch gerastet werden, aber nicht mehr so krass wie in *Revenge*. Und wer sich damit abfindet, wird mit diesem Titel viel Spaß haben. Den Hit hat sich *Dominator* daher redlich verdient, aufgrund des stark geschrumpften Umfangs fällt die Wertung allerdings nicht mehr so hoch aus wie bei den Vorgängern. Dennoch werde ich wieder mal viel Zeit mit dem neuesten Serien-Abieger 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 3: TAKEDOWN
UMFANG ★★★★★
 Spielmodi: World Tour mit 173 Events, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen)
 Strecken: 60 (verschiedene Varianten)
 Fahrzeuge: 72
 Onlinefähig: ja
 Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, Max. 30 Fps

GAMEPLAY ★★★★★
 Streckendesign: Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslungsreich und detailliert.
 Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird rechs. festgelegt.
 Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2, Davon abgesehen ist möglich, aber auch Gegner ziehen davon.
TECHNIK ★★★★★
 Grafik: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überlagertes Geschwindigkeitsgefühl. Sehr geringere Viewerschneffel. Per alter manchmal die Übersicht raubt.
 Sound: Krachende 2D-S.I-Soundkulisse, nervige, aber abstellbare Kommentatoren.
 Soundtrack: Sehr gute Rockmusik von The Roots, Franz Ferdinand, Rammstein u. a.
 Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.
 Ladezeiten: Akzeptabel

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★
 Dominator nach unten. Dennoch kommt des Titels begrüßen.

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
 Geteilter Umfang als bei den Vorgängern

WERTUNG 92% 95% 93%

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

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

Der Detailcheck

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

Der Meinungskasten

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

Der Info-Block

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

Stärken und Schwächen

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

Wertung/Fazit

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

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.

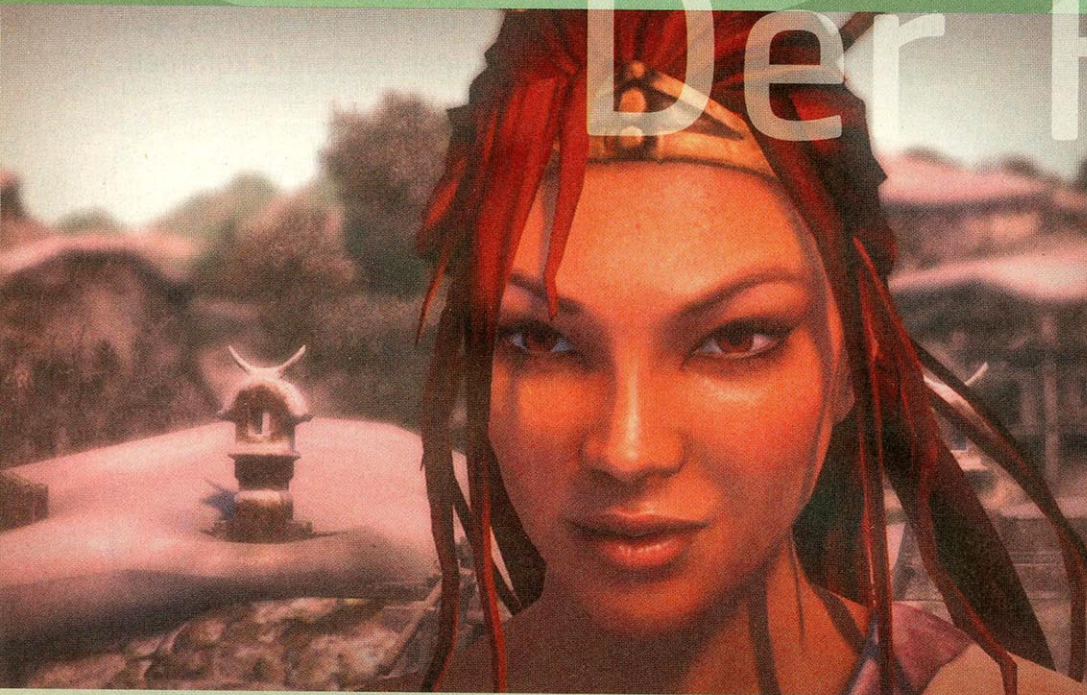


Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD ein Video in HD.



Heavenly Sword

Der Film



Es muss nicht immer Kino sein – dieses eindrucksvolle Fantasy-Abenteuer erscheint nur auf Blu-ray-Disc!

sich Clanführer Shen (Ewan Stewart) besonders schwer in seiner Rolle als Vater.

Als Nariko nach einem Angriff Bohans auf den Clan keine andere Möglichkeit mehr sieht, ihren Vater zu retten, greift sie in ihrer Verzweiflung zum himmlischen Schwert und das Unheil nimmt seinen Lauf.

EIN FEST FÜR AUGE UND OHR

Das folgende Abenteuer ist ein visuelles Fest und bezaubert mit wunderschönen Landschaften sowie originellen Fantasy-Gestalten, die sich Nariko in den Weg stellen. Beispiele wären Bohans Generäle Fliegender Fuchs (Steven Berkoff) mit seinen aufklappenden Klingen am Rücken und die reptilienartige Kämpferin namens Fischeschwanz (Race Davies) mit ihrer gespaltenen Zunge. Für einige witzige Momente sorgen die Szenen mit seinem Sohn, einem Riesenbaby namens Schabe (Richard Ridings), dessen Name ebenso gut zu seinem Rückenpanzer wie zu Bohans ganz und gar nicht väterlicher Behandlung des Jungen passt. Ebenfalls für einige Lacher sorgt die sympathisch-verrückte Kai (Lydia Baksh), die ihrer Freundin Nariko mit ihrer Armbrust im Kampf gegen Bohans Truppen beisteht.



AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Am Anfang steht der Tod. Ohne viel Vorgeplänkel beginnt *Heavenly Sword* direkt mit einer Massenschlacht. Doch treffen hier nicht zwei Armeen aufeinander. Stattdessen steht eine einzige Frau Hunderten von Soldaten gegenüber. Doch es ist nicht die feindliche Übermacht, die die rothaarige Schönheit in die Knie zwingt, sondern ihre eigene Waffe – das titelgebende himmlische Schwert entzieht ihr die letzte Lebenskraft und entscheidet so die Schlacht gegen seine Trägerin. In ihren letzten Momenten durchlebt sie die fünf Tage vor diesem letzten Kampf noch einmal ...

DIE LEGENDE UND DIE PROPHEZEIUNG

Für die Protagonistin Nariko (Anna Torv) waren die magischen Kräfte des Schwerts bis zu diesem Zeitpunkt nur eine Legen-

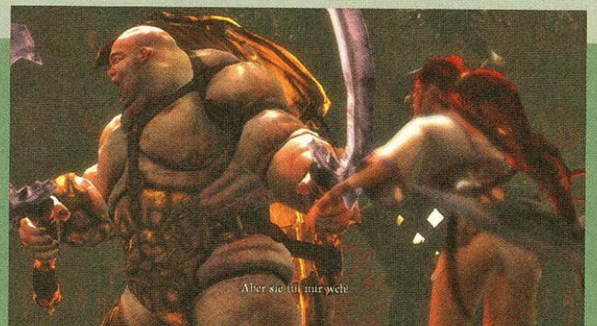
de. Zu lange lagen die Geschehnisse zurück, infolge deren ihr Clan sich des – vermeintlich von einem himmlischen Krieger zurückgelassenen – Schwerts angenommen hatte. Das Schwert, so wurde erzählt, dürstet nach Blut und hat schon viele Leute das Leben gekostet – nur wenn es sicher verwahrt würde, könnte man weiteres Blutvergießen verhindern.

Über Generationen hinweg hat das geklappt, doch nun droht dem Clan Böses: Der grausame König Bohan (Andy Serkis) hat es auf das himmlische Schwert abgesehen und seine Armee auf die Jagd nach Narikos Leuten geschickt. Manche von ihnen geben dem schlagkräftigen Rotschopf die Schuld für die Misere, stellt ihre Anwesenheit für sie doch die Perversion einer alten Prophezeiung dar: Es hieß, dass ein Junge geboren würde, der den Clan retten sollte, doch stattdessen kam Nariko auf die Welt. Da ihre Mutter zu allem Übel bei der Geburt starb, tut



COOLER BONUS Ein mehrteiliger Zeichentrickfilm zeigt die Vorgeschichte des Spiels (rechts).

RIESENBABY Bohans Sohn Schabe ist nicht eben der Hellste im Land (ganz rechts). BILDER: PLAYZONE

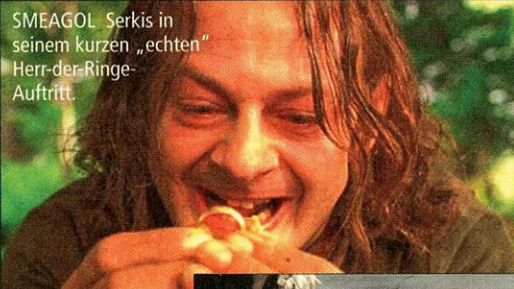




Der Mann im Hintergrund

Andy Serkis spielte wichtige Rollen in sehr erfolgreichen Kinofilmen, doch nur wenige kennen sein wahres Gesicht. Für das Aussehen seiner bekanntesten Figuren sorgten nämlich Computer.

SMEAGOL Serkis in seinem kurzen „echten“ Herr-der-Ringe-Auftritt.



GOLLUM Das Gesicht wurde auf Basis von Serkis' Mimik per Hand animiert.
BILDER: NEW LINE CINEMA



In Peter Jacksons *Herr der Ringe*-Trilogie spielte Serkis den vom Ring besessenen Charakter Gollum – er lieh dem früheren Hobbit seine Stimme und basierend auf seiner gefilmten Performance wurden die detailverliebten Animationen der Computerfigur gestaltet. Auch war der Schauspieler als Smeagol (Gollums ursprüngliche Form) kurz selbst im Film zu sehen. Bei der nächsten Zusammenarbeit mit Jackson wurde ausgiebig mit Motion Capturing gearbeitet, obwohl seine Rolle noch viel weiter von Jacksons eigentlicher Statur entfernt war als Gollum: Serkis spielte King Kong in der millionenschweren Neuverfilmung. Bei *Heavenly Sword* arbeitete er zum dritten Mal mit den Spezialeffekte-Profis von Weta Digital zusammen. Diesmal war die technische Seite der Aufnahmen noch aufwendiger, denn erstmals wurden Dialoge und Bewegungen/Mimik gleichzeitig aufgezeichnet. Andy Serkis war von dem Spieleprojekt so begeistert, dass er schon bald die Rolle des Dramatic Director übernahm und den Entwicklern Ninja Theory sowohl bei der Charakterentwicklung als auch beim Casting der weiteren Darsteller half.



KONG Die Mimik des Affen wurde mittels Performance Capture von Serkis' Gesicht übernommen.
BILD: UNIVERSAL PICTURES



KÖNIG BOHAN Bei seiner ersten Videospiele-Rolle fungierte Serkis auch als Dramatic Director. BILD: PLAYZONE



STARKE MIMIK Die Gesichtsanimationen aller Beteiligten sind einfach fantastisch. BILD: PLAYZONE

Auch akustisch ist *Heavenly Sword* ein Genuss: Dafür sorgen sowohl der abwechslungsreiche Soundtrack von Nitin Sawhney, der souverän westliche mit östlichen Einflüssen mischt, als auch die großartigen sprachlichen Darbietungen der Schauspieler. Die deutsche Synchronisation kann da zwar nicht ganz mithalten (und raubt einigen der besonders bissigen Dialoge etwas an Witz), ist aber insgesamt recht gelungen – für Puristen findet sich auf der (ungekürzten!) Blu-ray-Disc zum Glück auch das englische Original. Die herrlichen Performances aller Beteiligten (speziell Dramatic Director Andy Serkis wächst wieder einmal über sich hinaus) heben die Dialogszenen über das übliche Niveau solcher Abenteuer und verleihen ihm neben viel Humor auch die nötige emotionale Tiefe. *Heavenly Sword* ist sicherlich kein Anspruchskino, doch innerhalb des Action-Genres sticht es positiv hervor.

JEDE MENGE EXTRAS

Wie es sich für so eine große Produktion gehört, haben die Entwickler die Scheibe ausgiebig mit Bonusmaterial gefüllt. Besonders empfehlenswert ist die fünfteilige Zeichentrickserie, die die Vorgeschichte des Spiels näher beleuchtet und deren Schwarz-Weiß-Look ein wahrer Augenschmaus ist. Auch die umfangreichen Making-of-Featurettes (selbst den Soundeffekten wurde ein eigenes Filmchen gewidmet!) können sich sehen lassen und machen deutlich, wie viel Detailarbeit in diesem Werk steckt. Den Vergleich mit computeranimierten Kinofilmen wie *Final Fantasy – Die Mächte In Dir* braucht *Heavenly Sword* durch seine farbenprächtigen Umgebungen und geradezu unheimlich realistischen Gesichtsanimationen jedenfalls nicht zu scheuen.

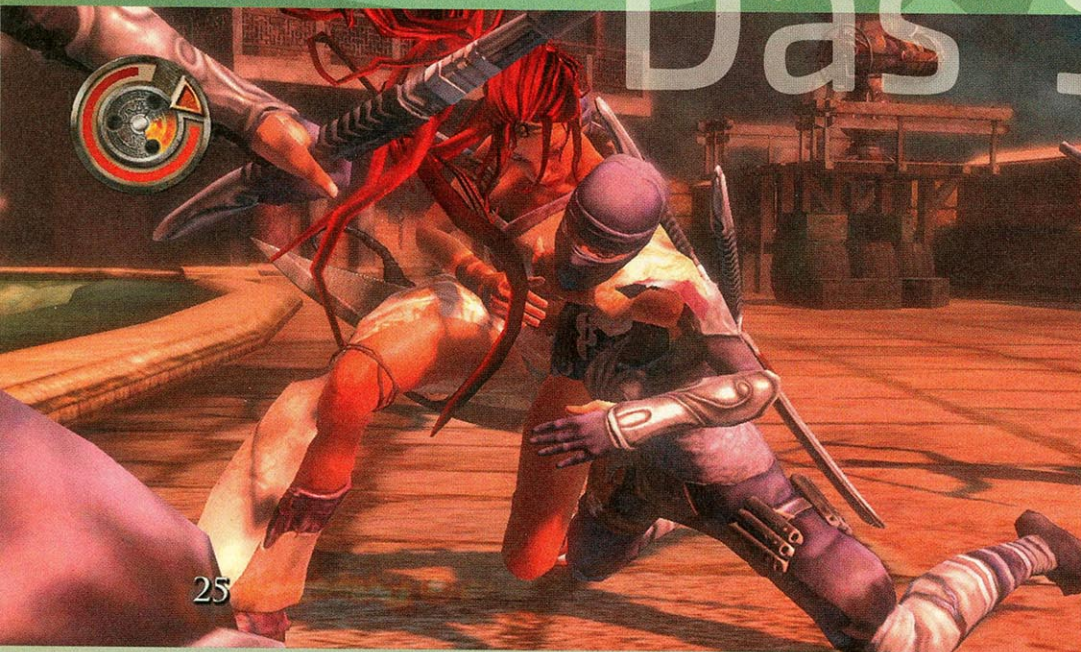
Heavenly Sword ist ab dem 19. September 2007 exklusiv auf Blu-ray-Disc erhältlich. ■



LUFTKAMPF Toll inszeniert: der erste Kampf Narikos gegen Fliegender Fuchs. BILD: PLAYZONE

Heavenly Sword

Das Spiel



25

Fakten

- Sechs Kapitel, ca. 8-10 Stunden Spielzeit
- Etliche auflockernde Armbrust- und Kanonen-Levels
- Cleverer Sixaxis-Einsatz zum Steuern von Projektilen
- Keinerlei Online- oder Mehrspieler-Modi
- HD-Auflösung: 720p
- Bildformat: Ausschließlich 16:9 (auf 4:3-Geräten mit Balken)

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Trotz aller Ambitionen ist *Heavenly Sword* natürlich nicht nur ein Film geworden, sondern auch ein Spiel. Doch war das filmische Element kaum jemals so wichtig und so gelungen wie hier, sodass wir ihm auch den gebührenden Platz einräumen wollten. Selten war der Begriff „interaktiver Film“ passender! Das soll aber nicht heißen, dass die Entwickler Ninja Theory das Spiel zur Geschichte vernachlässigt haben. Der Titel präsentiert sich als grundsolides Beat 'em Up mit

Waffen, das einem *God of War* oder auch einem *Devil May Cry* (nur ohne Dantes Pistolen) nicht unähnlich ist.

VIEL FEIND, VIEL EHR

Und so kämpft sich Nariko durch Hunderte von Gegnern, was teilweise sogar wörtlich zu nehmen ist – die von Ninja Theory entwickelte Grafikengine kann erstaunliche Gegnermassen gleichzeitig darstellen, sodass unsere langmähni-ge Heldin gleich im ersten spielbaren Abschnitt (direkt vor ihrem Tod) mit jedem Spezialangriff gleich Dutzende von

Kratos kriegt knallharte Konkurrenz aus den eigenen Reihen – Bühne frei für Nariko!

Gegnern zu Boden schickt. Die Regel sind aber eher Kämpfe gegen ungefähr ein Dutzend Gegner gleichzeitig. Mit reinem Knöpfehämmern schaffen Sie vielleicht die ersten ein, zwei Kapitel des Spiels, doch irgendwann fangen die Gegner an zu blocken und umso aggressiver zurückzuschlagen – und spätestens dann empfiehlt es sich, sich mit dem Konterssystem des Spiels zu beschäftigen, um nicht im Schlaghagel von Bohans Soldaten unterzugehen.

ALLES EINE SACHE DES TIMINGS

Wenn Sie die Dreieckstaste drücken, direkt nachdem Nariko einen gegnerischen Angriff geblockt hat, leiten Sie einen direkten Gegenangriff ein. Wenn Ihr Timing besonders gut war, führt Nariko sogar einen umgehend tödlichen Move aus, der in einer Nahaufnahme präsentiert wird. Achten Sie aber auf die richtige Blockhaltung (siehe Extrakasten „Alles im



FESTGEHAKT Die Ketten nutzt Nariko auch, um harte Stürze zu verhindern. BILD: PLAYZONE



MASSENSCHLACHT Gleich zu Beginn kämpft Nariko gegen Hunderte von Gegnern. BILD: PLAYZONE



BLOSS WEG! Als Kai sollten Sie darauf achten, genug Abstand zu den Gegnern zu halten. BILD: PLAYZONE



FEUER FREI! Mit dem Raketenwerfer dezimiert Nariko die Gegnerhorden. BILD: PLAYZONE



SCHWERE WAFFE Leider können Sie andere Waffen als das himmlische Schwert nur werfen, nicht schwingen. BILD: PLAYZONE

Griff“)! Im späteren Spielverlauf treffen Sie auf Gegner, die sich selbst gegen solche Konter noch verteidigen, sodass Sie in einem Reaktionstest noch schnell eine kurz eingeblendete Taste drücken müssen, um die Oberhand zu behalten. Dies ist eine Variation der immer wieder mal vorkommenden Reaktionstests, mit denen die Entwickler das Schwertkampf-Gameplay auflockern. In beiden Fällen sorgen diese dafür, dass Sie stets wachsam bleiben, und nerven aufgrund der sparsamen Dosierung auch nicht.

FEUER FREI!

Doch solche Quick-Time-Events sind nicht die einzige Abwechslung. Zwischendurch

steuern Sie auch mal Narikos Freundin Kai, die mit ihrer Armbrust nicht zu unterschätzen ist, oder bedienen schwere Kanonen und Raketenwerfer. In all diesen Fällen können Sie einfach nach Augenmaß zielen und hoffen, dass das Projektil sein Ziel trifft, oder die Sache selbst in die Hand nehmen – bzw. den Sixaxis-Controller, denn dessen Bewegungserkennung kommt dann zum Einsatz. Halten Sie die Schusstaste gedrückt, können Sie den Pfeil durch Neigen des Controllers noch im Flug steuern, was erstaunlich gut funktioniert. Diese Wurftechnik kommt auch bei einigen Alibi-Puzzles zum Einsatz, bei denen Sie einen Schild gegen eine bestimmte Stelle werfen

CONTROLLER-CHECK

Alles im Griff mit dem Sixaxis-Controller

Drei Kampfstellungen, keine Blocktaste, wichtige Konter: Das Kampfsystem von Heavenly Sword kurz erklärt

Sie steuern Narikos Attacken mit zwei Tasten (eine dritte führt die Griff-artigen Superattacken aus), doch eine Blocktaste haben die Entwickler nicht vorgesehen. Stattdessen blockt Nariko normale Attacken (die Gegner blinken vorher blau auf) automa-

tisch, solange Sie keine andere Taste drücken. Gegen stärkere Angriffe (die Gegner blinken orange) hilft die Stärke-Stellung, in die Sie durch Gedrückthalten von R1 wechseln. Aus dieser Position stehen Nariko auch andere, stärkere Attacken zur Verfügung. Das

himmlische Schwert verändert je nach Stellung seine Form: In der normalen (Tempo-)Stellung teilt es sich in zwei Klingen, in der Power-Stellung ist es ein riesiges Schwert und in der dritten Stellung (Reichweite) wird es zu zwei Klingen an Ketten – Kratos lässt grüßen. Es gibt zum Glück keine gegnerischen Attacken, die nur in der Reichweite-Stellung geblockt werden können, sodass das Blocken sich in der Praxis einfacher und intuitiver gestaltet, als man befürchten könnte. Es gibt zwar eine dritte Attacken-Art (rot), doch sind diese Moves unblockbar. Weichen Sie ihnen einfach mit einer Rolle (rechter Analogstick!) aus! Gewöhnungsbedürftig ist das Fehlen einer Taste zum Springen, was Nariko im normalen Spielablauf auch gar nicht beherrscht. Sie können allerdings in die Luft geschleuderten Gegnern folgen, indem Sie den Controller kurz nach oben reißen, um dann zu einer Luft-Combo anzusetzen.





PSEUDO-RÄTSEL Per Sixaxis-Neigung steuern wir den Schild ins Ziel – der Abprallwinkel muss stimmen! BILDER: PLAYZONE

müssen. Prinzipiell können Sie dies mit allen aufhebbaaren Gegenständen im Spiel tun – seien es Hocker, Schwerter oder die Leichen besiegter Feinde. Hier sei gleich dazugesagt, dass Sie zwar die Waffen Ihrer Gegner aufheben, dann aber nur werfen können – Nariko würde wohl ohnehin ihr Schwert bevorzugen.

Als besonderen Bonus gibt es auch einige kurze Abschnitte, in denen Sie Kai frei steuern können – der Spielablauf hier unterscheidet sich fast komplett von den Nariko-Levels, da die Kleine keine ernst zu nehmenden Nahkampf-Attacken beherrscht. Vielmehr müssen Sie versuchen, durch Weglaufen und Überspringen von Hindernissen genug Abstand zwischen sich und die Gegner zu kriegen, um die Armbrust einsetzen zu können.

EIN AUGENSCHMAUS

Heavenly Sword ist nicht das flüssigste Spiel der Welt – selbst die standardmäßigen 30 Bilder pro Sekunde hält es eher selten stabil ein und häufiges Tearing stört den Gesamteindruck –, doch es ist trotz dieser technischen Defizite eines der schönsten Spiele überhaupt. Die

Landschaften, die Figuren, die unheimlich detaillierten Gesichter, die teilweise zerstörbaren Elemente der Umgebung – alles sieht einfach fantastisch aus. Wenn man bedenkt, dass es sich dabei um einen PS3-Titel der ersten Generation handelt, ist dies wirklich erstaunlich und deutet eindrucksvoll an, was wir in Zukunft von der Konsole erwarten können. Bezeichnend ist dabei die Tatsache, dass die zahlreichen in Echtzeit-Grafik präsentierten Zwischensequenzen eigentlich noch etwas besser aussehen als die vorberechneten Videos.

WENIG WIEDERSPIELWERT

Das Hauptproblem des Spiels ist dann auch der Umfang und der Wiederspielwert, denn schon an einem Tag könnten Sie das Abenteuer beendet haben. Zwar können Sie nach und nach noch Bildergalerien und Videos freischalten, spieltechnisch relevant ist aber nur der etwas schwierigere „Höllensmodus“, der nach dem ersten Durchspielen freigeschaltet wird. Zusätzliche Spielmodi oder einen Multiplayer-Teil wird es erst im potenziellen Nachfolger geben, an dem sich Ninja Theory gerne versuchen würden. ■



HOCH HINAUS Durch Hochziehen des Controllers folgen Sie Ihrem Gegner in die Luft für eine Combo. BILD: PLAYZONE

Die zweite Meinung

von Maik Bütetür

So beeindruckend die Optik auch ist, *God of War* bleibt mit weitem Vorsprung die Referenz. Würde man beide Titel direkt miteinander vergleichen, würde *Heavenly Sword* in jedem Punkt den Kürzeren ziehen, einzig in Sachen Präsentation ist man der Konkurrenz ebenbürtig. Spielerisch nervt mich vor allem, dass man nur passiv kontern kann. Ninja Theory hat gut geklont, zeigt aber auch, dass man ein so ein großes Vorbild nicht mal so eben aus dem Ärmel schüttelt. Bei aller Kritik sollte man aber auch erwähnen, dass *Heavenly Sword* ein PS3-Spiel der ersten Generation ist und dafür ist es sehr gut geworden. Sehr gut, aber eben nicht hervorragend.

Die dritte Meinung

von Udo Crnjak

Zugegeben, *Heavenly Sword* sieht durch die hübschen Hintergründe und die filmreife Präsentation – vor allem die Mimik der Hauptfiguren ist einfach atemberaubend – gut aus. Allerdings hat das Kampfsystem einen fundamentalen Fehler: das Blocken. In den größtenteils unübersichtlichen Kämpfen ist das gezielte Kontern so gut wie unmöglich – ganz zu schweigen bei den Bosskämpfen. Diese sind meiner Meinung nach die größte Enttäuschung. Die Sixaxis-Einbindung funktioniert an sich recht gut, allerdings übertreiben es die Entwickler doch sehr damit.



MICHAEL PRUCHNICKI

ist schwer beeindruckt.

Heavenly Sword ist streng genommen nur ein ordentliches Spiel, aber ein grandioses Gesamtprodukt. Die Inszenierung mit den wunderschönen Landschaften, den großartigen Zwischensequenzen und der fantastischen Mimik ließ mich ein ums andere Mal mit offenem Mund vor dem Fernseher sitzen. In Sachen Gameplay ist es erfreulich abwechslungsreich und nutzt den Sixaxis-Controller clever für die Schieß-Einlagen. Natürlich wäre etwas mehr Umfang schön gewesen und die Bosskämpfe wirken zu schablonenhaft, doch insgesamt ist das Spiel einfach ein Erlebnis. *Heavenly Sword* ist kein Grund, sich eine PlayStation 3 zu kaufen, aber eine klare Empfehlung für alle, die schon eine haben!



HEAVENLY SWORD

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Ninja Theory
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	19. September 2007
Spieler:	1
Web:	www.ninjatheory.com
Alternativen:	God of War II (PS2)

- Fantastische Präsentation
- Gelingendes Kampfsystem
- Coole Sixaxis-Nutzung
- Kurz, wenig Wiederspielwert

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 89% SOUND 91%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **81%**

Ein großartig präsentiertes Abenteuer. Zum Hit fehlte allerdings der letzte Feinschliff beim Gameplay.

Offizieller Zombie-Klingelton

Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!



Nimm das!

Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es!

PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.

Mehr Infos auf www.pcaction.de



JETZT NEU IM HANDEL!



*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zusätzlich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.



Fakten

- Fünf Zeitepochen mit 33 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Story und Charakter-Design von Clive Barker
- Von den Machern von American McGee presents Scrapland

Clive Barker's Jericho

Furchteinflößend oder müder Next-Gen-Schreck?
Der umstrittene Horror-Shooter im Beta-Test.

AUTOR: UDO CRNJAK

Warum steht am Ende des Tests keine Wertung? Wieso hat dieser Test keinen „Ab 18“-Hinweis? Fragen über Fragen! Nun, die Antwort auf die erste Frage lautet: Weil wir lediglich eine fast fertige Version des Horror-Ego-Shooters bekommen haben. Auf die zweite Frage weiß nur die USK die Antwort. Die nämlich will *Clive Barker's Jericho*, trotz der Bereitschaft der Entwickler, massive Schnitte vorzunehmen, keine Altersfrei-

gabe erteilen. Eigentlich ist das auch die Antwort auf Frage Nummer eins, da wir im Falle einer Indizierung des Titels nicht möchten, dass diese Ausgabe vom Markt genommen wird. Die finale Bewertung des Spiels werden wir online auf unserer Website www.play-zone.de nachholen, da wir dort bei einer Indizierung des Spiels sofort reagieren können.

DAS REINE BÖSE

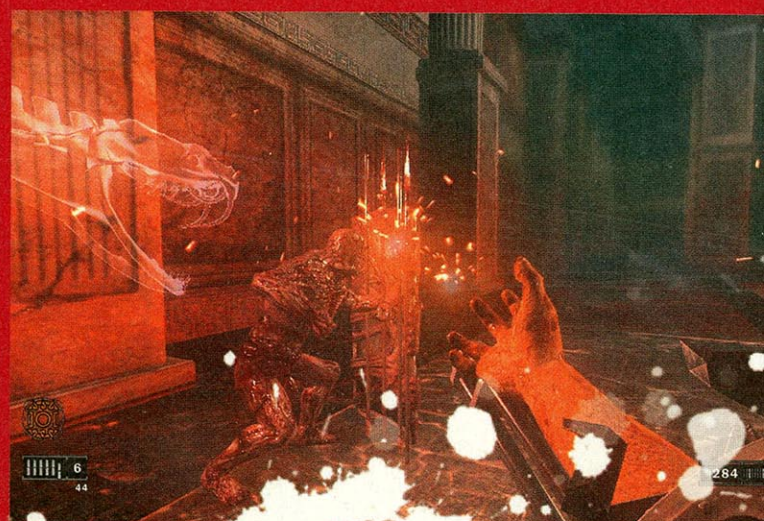
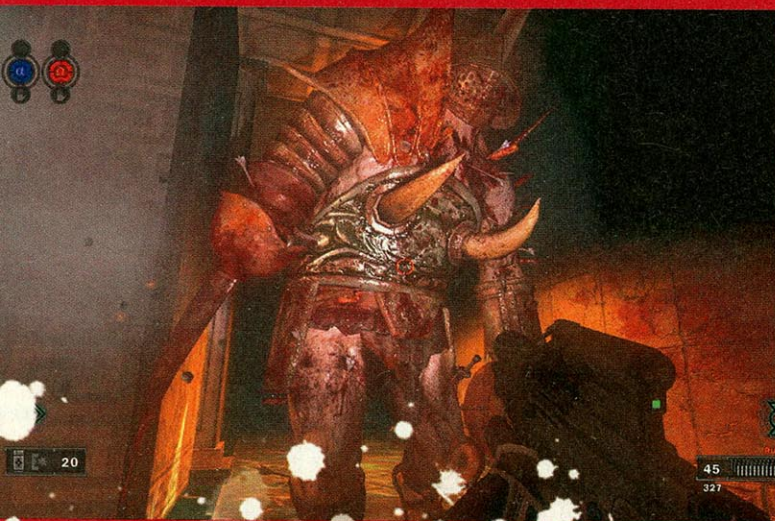
Wie es sich für einen Horror-Titel gehört, auf dem Clive Barker draufsteht, ist auch

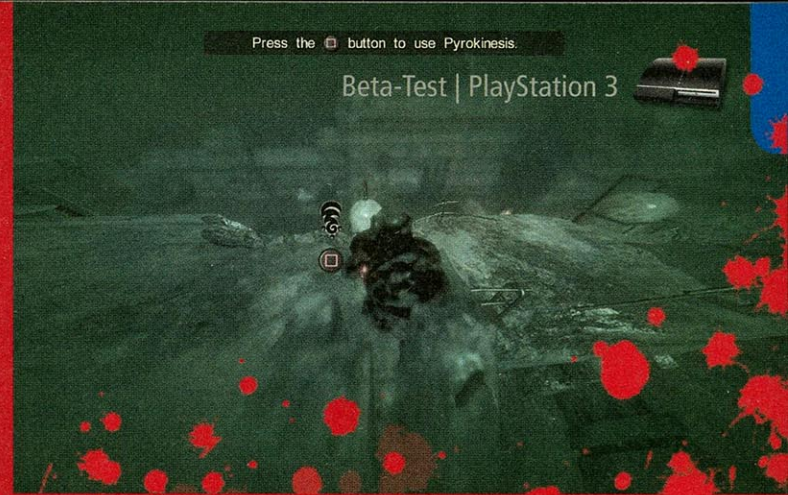
ordentlich Clive Barker drin. So hat die Horror-Koryphäe eigens für Codemasters' ersten Next-Gen-Ego-Shooter die Story verfasst. Noch bevor Gott mit Adam und Eva den Grundstein der Menschheit gelegt hatte, versuchte er ein Wesen nach seinem Abbild zu erschaffen – das Erstgeborene. Allerdings bekam er es angesichts der Macht seiner Schöpfung mit der Angst zu tun und verbannte seinen Erstversuch. Der Neid dieses Wesens auf Gottes zweiten gelungenen Schöpfungs-Anlauf wuchs und so versucht es nun, aus

HEILIGE SCH ... Dieser riesige Brocken ist harmloser, als er auf den ersten Blick aussieht (links).

BURN, BABY, BURN Delgados rechter Arm beherbergt einen Feuergeist, der sich gnadenlos auf die Gegner stürzt (rechts).

BILDER: PLAYZONE





Press the button to use Pyrokinesis.

Beta-Test | PlayStation 3

der Verbannung auszubrechen und die Menschheit zu vernichten. Das müssen Sie in der Rolle der Jericho-Einheit, einer siebenköpfigen Sondereinsatztruppe mit übernatürlichen Fähigkeiten, verhindern. Zwar bewegt sich die Story nicht gerade auf Oscar-Niveau, aber Liebhaber des Horror-Genres dürften sich von der Story trotzdem gut unterhalten fühlen. Von einigen holprig geschnittenen und nicht immer flüssig angeknüpften In-Game-Zwischensequenzen mal abgesehen.

LICHT UND SCHATTEN – AUCH SPIELERISCH

Während Sie mit der Jericho-Einheit durch fünf Zeitepochen reisen, können Sie die Kontrolle von jedem Mitglied Ihrer Einheit übernehmen. Dazu halten Sie entweder kurz die X-Taste gedrückt und wählen das gewünschte Mitglied aus einem einfachen Menü aus oder Sie visieren den Kollegen Ihrer Wahl direkt an und drücken die X-Taste kurz. Beide Varianten funktionieren flott und intuitiv. Da es keinerlei zusätzliche Waffen im Spiel gibt, ist das auch Ihre einzige Möglichkeit, Abwechslung in den Gebrauch konventioneller Waffen zu bringen. Von Zeit zu Zeit kommen Sie im Spiel an Stellen, an denen Sie gezielt zu bestimmten Personen wechseln müssen, um mit deren Spezialfähigkeit das Weiterkommen zu

garantieren. Einige der Fähigkeiten sind auch für den Einsatz im Kampf geeignet. So können Sie beispielsweise mit Churchs temporärem Bannspruch Gegner für kurze Zeit bewegungsunfähig machen oder Delgados Feuergeist auf die Höllenbrut hetzen. Am wichtigsten ist jedoch die Fähigkeit, per Zauberspruch die Team-Kollegen zu heilen.

Und trotzdem wirkt die ganze Sache mit den übernatürlichen Fähigkeiten nicht ganz durchdacht. Obwohl Sie mit einer parapsychologischen Elite-Einheit losziehen, bekommen die Mitglieder erst nach und nach ihre übernatürlichen Fähigkeiten. Leider wird das Potenzial dieses Team-Features überwiegend vom eintönigen Spielverlauf gehemmt. Auch was die Gegnertypen angeht, wird zu wenig Abwechslung geboten. Daran ändern auch die eingestreuten Quick Time Events nichts, die zudem viel zu abrupt einsetzen, sodass ein Gelingen beim ersten Mal beinahe unmöglich ist.

LICHT UND SCHATTEN – AUCH TECHNISCH

In technischer Hinsicht ist *Jericho* ganz eindeutig ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite überzeugen die sehr gut modellierten Charaktermodelle, die sich hervorragend ins Horror-Splatter-Szenario einfügen. Dank Next-Gen-Grafik-

Power haben wir derart ekelhafte und abstoßende Monster noch nie in einem Spiel gesehen. Dem gegenüber stehen die kargen Umgebungen, die zwar teilweise mit hübschen Texturen aufwarten können, überwiegend aber durch extrem simple Architekturen und Detailarmut auffallen. Hinzu kommt, dass die Bildwiederholungsrate trotz dieser Monotonie laufend einbricht. Akustisch zeigt sich der Titel komplett von der unspektakulären Seite und sorgt nicht gerade für eine Vorzeige-Horror-Stimmung, was wohl auch an den unglücklich gewählten deutschen Synchronsprechern liegen dürfte. Da ist die englische Sprachausgabe auf jeden Fall besser gelungen. ■

HEILENDE HAND
Von dieser Fähigkeit werden Sie im Spiel regen Gebrauch machen (links).

MARIONETTE
An einigen Stellen sind die Fähigkeiten bestimmter Jericho-Mitglieder gefragt (rechts).

BILDER: PLAYZONE



UDO CRNJAK

hat sich kaum gegruselt.

Ehrlich gesagt habe ich mir doch mehr erwartet. Und damit meine ich nicht die Story, denn die hat mich an sich gut unterhalten – enttäuscht wurde ich nur vom Finale. Spielerisch hat mir das Team-Feature mit der Möglichkeit, in jede Person zu schlüpfen, grundsätzlich gut gefallen. Meine Begeisterung wurde lediglich von dem insgesamt zu eintönigen Spielverlauf gebremst. Dieser Eindruck mag wohl auch durch die fehlende Abwechslung bei den – zugegeben optisch sehr gut gelungenen – Gegnertypen herrühren. Als gestandener Horror- und Splatter-Fan können Sie aber getrost einen Blick auf *Clive Barker's Jericho* werfen.



CLIVE BARKER'S JERICHO

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Mercury Steam Entertainment
USK-Freigabe:	Nicht bekannt
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.codemasters.de/jericho
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

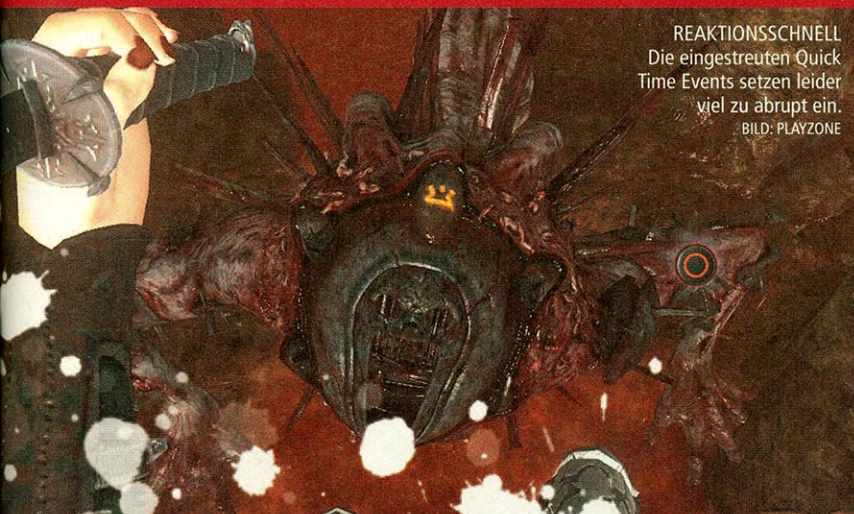
- Schaurig-schöne Charaktermodelle
- Unterhaltsame Horror-Story
- Karge, simple Umgebungen
- Spielablauf zu eintönig

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 71% SOUND 71%

EINSCHÄTZUNG



Nicht der erhoffte Next-Gen-Horror-Schocker, aber für Genre-Fans trotzdem empfehlenswert.



REAKTIONSSCHNELL
Die eingestreuten Quick Time Events setzen leider viel zu abrupt ein.
BILD: PLAYZONE

» Derart ekelhafte Monster haben wir noch nie in einem Spiel gesehen. «



SCHWEBEND Im Gleitmodus lassen sich Bodenziele einfacher treffen. BILD: PLAYZONE



SMILEY Vor dem eigentlichen Spiel darf der eigene Gleiter verziert werden. BILD: PLAYZONE



VOLLTREFFER Diese Rakete wird ihr Ziel erreichen und vernichten. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 5 große Maps
- Für Fortgeschrittene und Profis
- 4:3, 16:9
- Bis zu vier Spieler im Splitscreen
- Online-Erfolge schalten neue Skins frei
- Online und im Handel erhältlich

» Loopings, Schrauben und Ausweichmanöver gehen leicht von der Hand. «



Warhawk

Die Rückkehr eines Klassikers im völlig neuen Gewand.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Der 30. September 2007 war eigentlich ein ganz normaler Donnerstag, aber für Sonys PlayStation 3 war es der Beginn einer Online-Zukunft der völlig neuen Art. Der Download von kleineren Mini-Spielen war bereits etabliert, doch an diesem Tag konnten PS3-Besitzer erstmals ein komplettes und „großes“ Spiel herunterladen, und das auch noch zwei Wochen vor dem Release im Laden. *Warhawk* ist das erste Spiel auf einer Konsole, das zunächst online und später als Disc-Version erscheint (dann übrigens im Bundle mit einem Bluetooth-Headset). Auf diesen Titel dürften die Entwickler schon mächtig stolz sein, doch ist der ganze Hype überhaupt berechtigt? Gibt's die neue Multiplayer-Referenz wirklich exklusiv auf der PS3?

MEHR SPIELER

Um diese Frage zu klären, braucht es mehr Zeit, als ein Test normalerweise zulässt, schließlich kommen hier Faktoren dazu, die bei einem

Offline-Titel nicht von Gewicht sind. *Warhawk* ist, im Gegensatz zum ursprünglichen Plan, ein reiner Mehrspielertitel. Intro oder Story sucht man vergebens und das Hauptmenü macht auch schnell klar, worum es geht: online oder offline gegen den Rest der Welt. Solo-Spieler können sich den Kauf sparen, denn ohne menschliche Gegner ist das Spiel vollkommen nutzlos. Nicht einmal computergesteuerte Bots sind zuschaltbar. Immerhin darf man offline ein Spiel auch alleine starten und sich in aller Ruhe die sechs großen Maps etwas genauer anschauen. Wer eine DSL-Leitung sein Eigen nennt, kann dagegen sofort in ein Spiel hüpfen und loslegen. Zu Fuß, im Jeep, im Panzer oder im Gleiter wird dann geballert, was das Zeug hält, sowohl in reinen Deathmatches als auch in Team-Modi. Der große Unterschied zu *Battlefield* und Co. ist natürlich zum einen das Setting, das im eigenständigen Science-Fiction-Look begeistert, aber natürlich auch der namensgebende Gleiter Warhawk. Dieses Gerät ist nach wie vor der Star des Spiels, denn die Mischung aus Düsenjet und Helikopter steuert sich unglaublich intuitiv,



AUA Allein gegen einen Warhawk – mit einer Pistole? Das geht schief. BILD: PLAYZONE



TEAMWORK Die Basis kann und sollte per Geschütz verteidigt werden. BILD: PLAYZONE

trotz komplexer Handhabung. Loopings, Schrauben und Ausweichmanöver gehen leicht von der Hand und machen richtig viel Spaß. Wer auf Panzer und lange Fußmärsche keinen Wert legt, der kann übrigens auch Matches mit reinen Dogfights starten, in denen dann explizit nur Warhawks gegeneinander antreten.

WENIG UMFANG, VIEL INHALT

Der Großteil der online gespielten Runden sind Deathmatches und Capture the Flag und hier muss sich das Spiel mit Genregrößen wie *Battlefield* messen. Die geringe Auswahl an Maps enttäuscht zunächst, auf der anderen Seite sind diese Maps dafür hervorragend designt, zumal wir stark davon ausgehen, dass in der nahen Zukunft Nachschub angeboten werden wird. Ob dies nun kostenlos oder gegen Bares passiert, bleibt abzuwarten. Der Inhalt des Pakets ist die 30 Euro jedenfalls definitiv wert, sofern man auf Mehrspieler-Action aus ist. Denn nach etlichen Spielstunden sind es eher kleinere Macken als große Fehler, die negativ im Gedächtnis bleiben. So wäre es zum Beispiel extrem wünschenswert, wenn das Spiel automatisch auf die neue Waffe wechseln würde, die man gerade aufgenommen hat, und mehr Optionen bei der Spielerstellung würden uns auch nicht stören. Auch von den Waffensystemen für den Warhawk hatten wir uns etwas ausgefallenerere Einfälle erwartet als zielsuchende Raketen, Minen und Bomben. Dennoch: die intuitive Steuerung, die großen Maps, die tolle Spielbalance, die durchdachte Steuerung und der hervorragende Netzcode überzeugen. Wer von *Resistance* die Nase voll hat oder mehr Abwechslung braucht, liegt mit *Warhawk* goldrichtig.



MAIK BÜTEFÜR

braucht nur die Dogfights.

So sehr es mich auch enttäuscht, dass der Solo-Part der Schere zum Opfer fiel, das Endergebnis überzeugt. Die Maps sind allesamt gut designt, die Balance stimmt und dank der intuitiven Steuerung hat man schnell Spaß am Spiel. Ob das Spiel auch auf lange Sicht begeistert, kann nur die Zeit zeigen und hängt von den zusätzlichen Inhalten ab, die hoffentlich in schöner Regelmäßigkeit veröffentlicht werden. Wer noch kein Headset hat, sollte unbedingt zum Bundle greifen, dann macht die Ballerei gleich noch mal mehr Spaß.



WARHAWK

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Incognito Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. 65,- € /30,- € (online)
Termin:	19. September 2007
Spieler:	1-32
Web:	www.playstation.de
Alternativen:	Resistance: Fall of Man

- Gut designte Maps
- Abwechslungsreiches Spielgefühl
- Hervorragender Online-Modus
- Für Solo-Spieler unbrauchbar

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 85% SOUND 87%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
87% —

Abwechslungsreicher und hervorragend ausbalancierter Mehrspielerspaß mit Suchtpotenzial.



Fakten

- 15+ Strecken
- 33 Autos
- Online-Rennen (6 Spieler) und -Ranglisten
- Splitscreen für zwei Spieler
- Unterstützt Force-Feedback-Lenkräder von Logitech

DELTA GEGEN CELICA Die klassischen Sega-Rallye-Modelle dürfen nicht fehlen. BILD: PLAYZONE



Sega Rally

Segas Klassiker-Revival wird den hohen Erwartungen leider nicht gerecht.

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

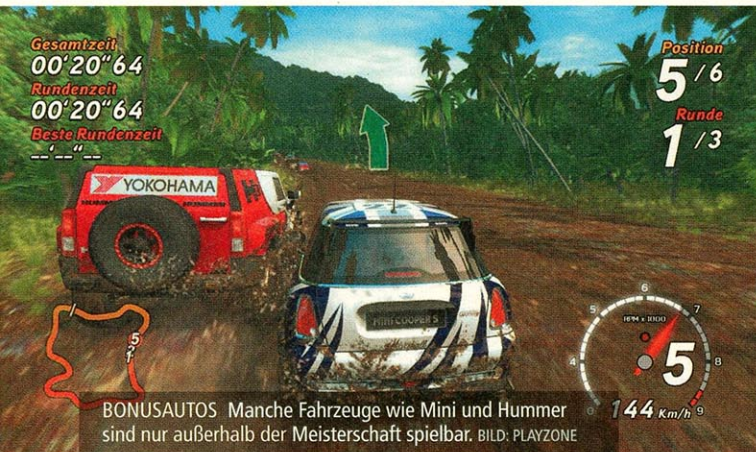
So kann's gehen: Bei den Vorabpräsentationen machte *Sega Rally* einen vielversprechenden Eindruck. Flotte Drifts, ansehnliche Strecken, aufwendige Echtzeit-Bodenverformung, zugängliches Arcade-Fahrverhalten, ein beachtlicher Umfang – und all das gekoppelt mit dem großen Namen des Rallyespiele-Pioniers! Selbst bei unserem Studiosbesuch vor Kurzem waren wir noch guter Dinge, denn der Haken an der Geschichte ist, dass die entscheidenden Probleme des Spiels tatsächlich erst bei einem ausgiebigen Test deutlich werden – denn grundsätzlich macht *Sega Rally* nicht viel wirklich falsch. Aber leider auch nur wenig tatsächlich richtig!

DIE TÜCKENDER MODERNISIERUNG

Das legendäre Original von 1995 bot gerade mal drei Autos und vier Strecken, was für ein 2007er PS3-Spiel natürlich undenkbar wäre. Und so enthält das neue *Sega Rally*, das in jeder Hinsicht eine komplette Neuentwicklung ist, 15 Strecken in fünf Umgebungen und über 30 Fahrzeuge. Wer jetzt befürchtet, dass hier Masse vor Klasse ging, der hat vor allem bei den Autos leider Recht: Zwar unterscheiden sich die drei Fahrzeugklassen (Standard, getunt und Klassiker) deutlich voneinander, doch innerhalb der Klassen fallen die Unterschiede eher subtil aus. Selbst ein Lancia Stratos oder ein Audi Quattro fahren sich gerade mal etwas träger als ein Lancia Delta und lassen die schwierige Beherrschbarkeit und PS-Power der Originalen nur er-

ahnen. Da sind die Unterschiede zwischen den Rallye- und Straßenversionen der Wagen schon merklicher – außer der Wahl zwischen Schaltgetriebe und Automatik übrigens die einzige mögliche „Fahrzeugeinstellung“. Die Strecken wirken da zum Glück individueller, doch auch hier wurden Elemente zugunsten der Zugänglichkeit glattgebügelt: Die Bodenhaftung auf Eis erweckt den Eindruck, als würde das Auto in James-Bond-Manier kurzfristig Spikes ausfahren und generell sorgen mehr oder weniger unsichtbare Barrieren direkt am Streckenrand dafür, dass selbst die schlechtesten Fahrer niemals im Kiesbett oder im Wald landen, sondern bestenfalls einen Dreher hinlegen. Überschläge sind gar nicht erst vorgesehen und ein Schadensmodell gibt's auch nicht.





BONUSAUTOS Manche Fahrzeuge wie Mini und Hummer sind nur außerhalb der Meisterschaft spielbar. BILD: PLAYZONE

ARCADE-ARTIG ODER NUR SIMPEL?

Womit wir beim Fahrverhalten wären. Während *Sega Rally Championship 1995* trotz seiner Spielhallen-Herkunft Maßstäbe beim Fahr- und Driftverhalten der Autos setzte, will die Neuauflage noch mehr Arcade-Feeling bieten. Die Folge ist ein Spielablauf, bei dem Sie praktisch durchgehend mit Vollgas fahren und nur darauf achten, Kurven rechtzeitig anzudriften. Wer vom Gas geht oder gar die Bremse bedient, fällt in der Regel zurück. Somit ist *Sega Rally* noch simpler als ein *Ridge Racer*, bei dem man zumindest Drifts gezielt initiieren muss. Und bei dem auch niemand auf die Idee kommen würde, bei Kurven im Zweifelsfall „über die Bande“ zu fahren. Absurderweise kann es hier sogar schon mal passieren, dass man durch solch ein Manöver an einem Gegner vorbeizieht, auch wenn's zum Glück nicht die Regel ist. Und während an sich selbst Haarnadel-Kurven in hohem Tempo durchgedrifuert werden können, brechen die Autos manchmal dann doch unerwartet aus und lassen den Fahrer verwirrt zurück. Und die Bodenverformung? Die ist ein nettes Detail, hat spielerisch aber vor allem zur Folge, dass Sie mehr denn je der Ideallinie folgen müssen – denn auf den von den Computergegnern durchpflügten Teilen der Fahrbahn sind Bodenhaftung und Beschleunigung besser.

UMFANG BEDEUTET NICHT GLEICH SUBSTANZ

Das Herz des Spiels ist der Meisterschafts-Modus: Für die drei Fahrzeugklassen getrennt fahren Sie hier mehrere Rallies, die aus jeweils drei Etappen bestehen, und zum Abschluss noch ein Finale über vier Etappen – und diese minimale Abwechslung ist schon das Maximum an Abwechslung. Um neue Rallies, Klassen oder Fahrzeuge freizuspüren, müssen

» Was bringt ein großer Umfang, wenn es an Abwechslung fehlt? «



HINTERHER! Auch mit 360 PS bleibt Ihnen bei jedem Start nur das Nachsehen. BILD: PLAYZONE

Sie sich genug Punkte verdienen. Für jede Etappenplatzierung erhalten Sie zwischen einem und zehn Punkten, wobei diese nur für abgeschlossene Rallies berechnet werden. Zur Verbesserung Ihrer Gesamtpunktzahl müssen Sie über drei Etappen hinweg besser fahren, denn Teilsiege alleine sind bedeutungslos. Dies gilt auch für die Gesamtplatzierung innerhalb des Fahrerfelds, auch wenn das Spiel darüber eifrig Buch führt. Und so fahren Sie immer wieder drei Rennen (zu je drei Runden) hintereinander in der Hoffnung, genügend Punkte zu erreichen, um mehr dergleichen freizuschalten. Besondere Renn-Events, die den Spielablauf auflockern könnten, gibt es nicht, und so stehen Sie immer wieder fünf Gegnern gegenüber. Die übrigens bescheißen: Selbst wenn Sie mit einem wahren PS-Monster an den Start gehen, lässt die Riege an CPU-Fahrern Sie auf den ersten paar hundert Metern gnadenlos stehen. Erst etwas später können Sie aufholen. Die Folge sind oft eher ermüdende Jagden auf den Führenden, dem Sie sich nur langsam nähern können.

WENIG DRUMHERUM

Außer dem Meisterschafts-Modus und Einzel- sowie Zeitrennen bietet das Spiel bloß noch zwei Multiplayer-Modi. Zum einen den Online-Modus für bis zu sechs Fahrer, den wir vor Drucklegung noch nicht unter Praxisbedingungen testen konnten, und zum anderen einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Und da gibt sich das Spiel ganz wie das '95er Original: Computergesteuerte Fahrzeuge nehmen an den Multiplayer-Rennen erst gar nicht teil. Und falls Sie sich wundern, dass wir zu Grafik und Sound noch nichts gesagt haben: Das ist kein Zufall, zu beiden gibt es nicht viel zu sagen – außer vielleicht, dass die Darstellung mit nur 30 Bildern pro Sekunde (und gelegentlichem Tearing) angesichts der Umgebungsgrafik und Effektarmut hinter den Möglichkeiten der PS3 zurückbleibt. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

wollte es wirklich mögen.

Über das simple Fahrverhalten kann man streiten, doch wo sich *Sega Rally* selbst in den Fuß schießt, ist der Spieldaufbau. Immer wieder muss man schon mal gewonnene Rennen neu fahren, nur um vielleicht in einer von drei Rallye-Etappen etwas besser abzuschneiden als zuvor. Das nervt, zumal sich der Spielablauf ohnehin nie groß ändert. So schleppt man sich von einem Rennen zum nächsten, doch Höhepunkte (Siege werden nicht gefeiert oder belohnt, es zählt nur die aktuelle Gesamtpunktzahl!) oder Abwechslung gibt es praktisch keine. Ohne die ist solch ein ausladender Meisterschafts-Modus aber nicht fesselnd, sondern vor allem ermüdend.



SEGA RALLY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Racing Studio
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	28. September
Spieler:	1-2 (online bis zu 6)
Web:	rally.sega-europe.com/de
Alternativen:	Colin McRae DIRT

- Guter Force-Feedback-Support
- Einfaches Fahrverhalten
- Eintöniger Spielablauf
- Nervige Zwangswiederholungen

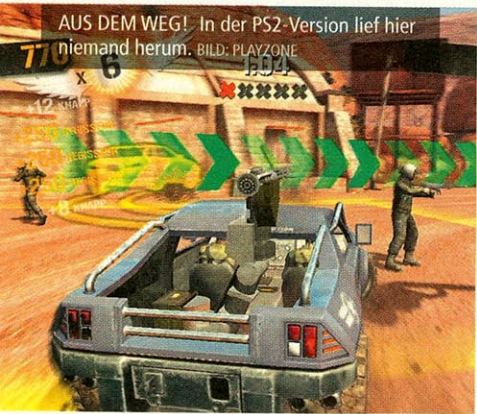
WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 76% SOUND 63%

MULTIPLAYER **64%** SINGLEPLAYER **76%**

Umfang alleine reicht nicht: Für einen Arcade-artigen Titel zu trocken, es mangelt massiv an Abwechslung.



MITTENDURCH! Bei den Sonderaufgaben ist nur ein Fehler erlaubt. BILD: PLAYZONE



AUS DEM WEG! In der PS2-Version lief hier niemand herum. BILD: PLAYZONE



VERGLEICH Dieselbe Szene zeigten wir letzten Monat im PS2-Test. BILD: PLAYZONE

Stuntman Ignition

Ganz wie die Filmvorlagen: Die Blu-ray-Version ist der PS2-DVD optisch klar überlegen!



Fakten

- Sechs Filme mit je sechs Szenen plus sechs Extra-Stunts
- Bis zu vier Fehler pro Dreh erlaubt
- Vielschichtiges Belohnungssystem
- Editor für eigene Stunts
- Multiplayer-Modi (4er-Splitscreen, online)
- 4:3-Modus mit Balken
- Auch für PlayStation 2 erhältlich

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Schon in der letzten Ausgabe widmeten wir der PlayStation-2-Fassung von *Stuntman Ignition* einen dreiseitigen Test. Auch wenn es aufgrund technischer Schwächen nicht ganz zum Hit reichte, war der Titel ganz klar unser PS2-Spiel des Monats. Der Fokus der Entwickler lag aber ganz eindeutig auf den Versionen für die PS3 und die Xbox 360, die in vielen Details klar die besseren Spiele darstellen.

DEUTLICH MEHR DETAILS

Die PS3-Fassung des Spiels läuft nicht nur in 720p-Auflösung und kommt ohne die Frameraten-Probleme des PS2-Spiels aus, sie bietet natürlich auch ein Vielfaches mehr an Details. Nicht nur die Umgebung und die Autos sehen bedeutend besser aus, generell ist viel mehr los auf den Filmsets. So müssen Sie auf Bürgersteigen herumlaufenden Passanten ausweichen, die auf der PS2 gar nicht vorhanden waren. Der einzige Nachteil der PS3-Fassung sind die längeren Ladezeiten. Im Gegensatz zum Ur-*Stuntman* können Sie nach einem verpatzten Dreh aber ohne jegliche Verzögerung einen weiteren Anlauf starten. Zusammen mit der neuen Regelung (bis zu vier gröbere Fehler pro Szene sind erlaubt!) verhindert dies größere Frustraktionen. Und

wer den Stress genießt, kann nach wie vor versuchen, perfekte Szenen zu fahren – dank des motivierenden Punktesystems erwartet erfolgreiche Fahrer sogar allerlei freispielbarer Bonuskrum.

EINE FRAGE DER PLATZIERUNG

Während unsere PS2-Testversion noch in Englisch gehalten war, konnten wir *Stuntman Ignition* auf der PS3 auch optional auf Deutsch spielen. Die Sprecher wirken zum größten Teil zu austauschbar, um wirklich zu überzeugen, und auch einige Übersetzungen der Bildschirmtexte sind schlichtweg falsch. Schade, dass Spiele nach wie vor meist ohne Kontext übersetzt werden, denn so wird aus einem „place“ (Objekt platzieren) im Editor plötzlich ein „Platz“. Wir empfehlen allen Englischkundigen daher, die Konsole auf Englisch zu stellen und so das auch generell witzigere Original zu spielen.

Unsere Multiplayer-Wertung bezieht sich vorerst nur auf den Splitscreen-Modus (im Gegensatz zur PS2-Fassung können hier immerhin vier Leute gleichzeitig spielen, was deutlich unterhaltsamer ist). Seinen vollen Reiz dürften die Multiplayer-Modi aber erst bei Online-Rennen mit bis zu acht Teilnehmern entfalten, doch waren diese vor dem Release des Spiels noch nicht unter Praxisbedingungen testbar. ■



MICHAEL PRUCHNICKI

spielt es noch einmal.

Stuntman habe ich geliebt und beim Nachfolger wurden fast all seine Schwächen ausgebügelt – allen voran die Frustgefahr. Die PS3-Fassung wirkt im Gegensatz zur PS2-Version richtig rund: Die zusätzlichen Details wie Menschen auf den Sets und die individueller agierenden anderen Fahrer sorgen neben der flüssigeren Darstellung dafür, dass wir diesmal den Hit-Stempel zücken. Es macht unheimlich Spaß, die Szenen immer wieder noch etwas besser zu fahren. Eine klare Empfehlung für alle, die den Vorgänger interessant, aber zu schwer fanden – und für die alten Fans sowieso!



STUNTMAN IGNITION

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Paradigm Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 70,-
Termin:	September 2007
Spieler:	1-4 (online bis zu 8)
Web:	www.stuntman-ignition.com
Alternativen:	MotorStorm

- Spaßiger, einzigartiger Spielablauf
- Motivierendes Punktesystem
- Hübsch und stets flüssig
- Witzige Sprüche der Regisseure

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 74% SOUND 76%

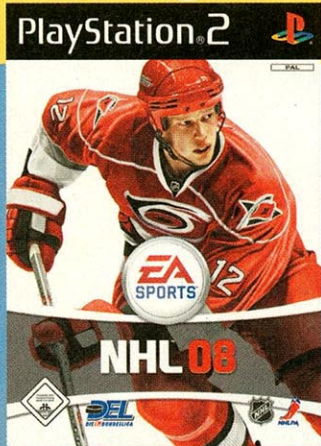
MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **86%**

Die PS3-Fassung ist technisch eine runde Sache und macht noch mehr Spaß als das PS2-Spiel.

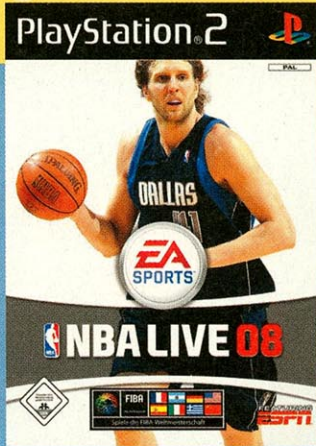


Top Spiele geschenkt!

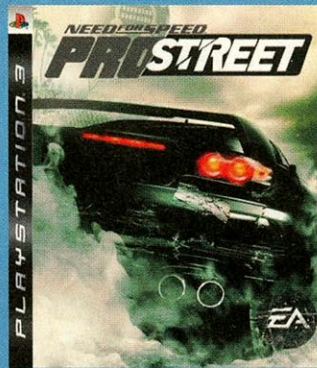
Top Spiele geschenkt!



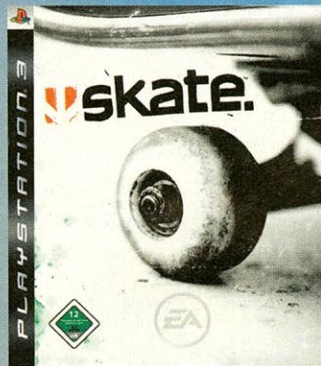
NHL 08 (PS2)
Die neueste Auflage des virtuellen Kufensports überzeugt auf ganzer Linie. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003299



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



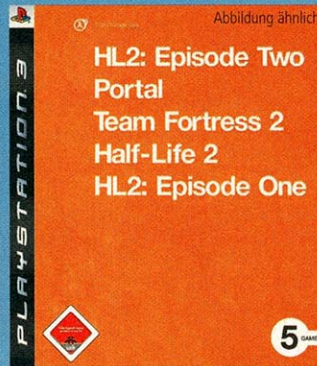
Need for Speed: Pro Street (PS3)
Nicht nur Fans der Serie sind heiß auf die spektakulär inszenierten Rennen. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003288



Skate (PS3)
Skaten so echt, als hätten Sie das Brett wirklich unter Ihren Füßen. Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003285



FIFA 08 (PS3)
Der Klassiker kehrt endlich zurück und feiert seinen Einstand auf der PS3! Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003272

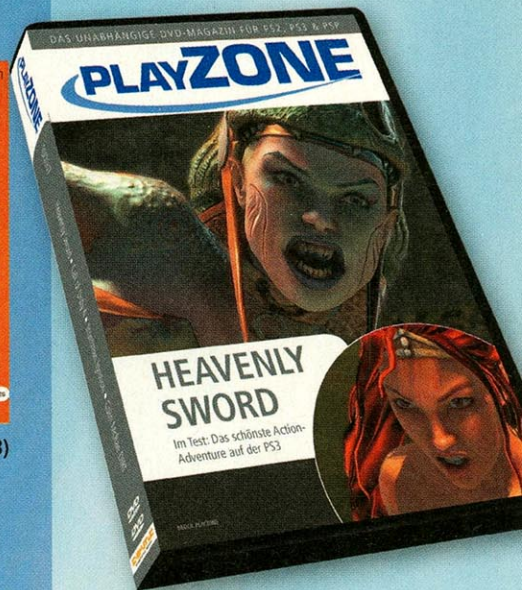


Half-Life Orange Box (USK 18!) (PS3)
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003247

Jetzt Leser werben und eine tolle PRÄMIE abstauben!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung
- Pünktlich und bequem frei Haus noch vor allen anderen



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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie Prämien-Nr.

Lieferung, solange der Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

TEST



Fakten

- 8 spielbare Charaktere
- Echtzeit-Kampfsystem
- Neue Inhalte für Europa-Release
- ca. 40 Stunden + Spielzeit
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- 4:3; 50/60 Hz



Rogue Galaxy

Aus dem Osten nix Neues.
Aber es muss ja nicht immer innovativ sein.

SIMPEL Die wenigen Rätsleinlagen sind sehr einfach und eindeutig markiert. BILD: PLAYZONE



Sieht aus wie 'ne Frostkanone. Sie friert alles ein, auf das sie schießt.



SPIELBRETT Indem Sie auf solchen Spielfeldern Items verteilen, schalten Sie neue Fähigkeiten frei. BILD: PLAYZONE

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Cel-Shading ist schon lange nichts Neues mehr, der Soundtrack bleibt nicht wirklich hängen, die Story ist etwas unspektakulär, das Echtzeit-Kampfsystem lässt wenig Platz für Strategie und die Dungeons sind recht geradlinig. *Rogue Galaxy* hat wahrlich nichts zu bieten, was es im Genre nicht schon einmal besser gegeben hätte. Doch bevor Sie sich enttäuscht von diesen Seiten abwenden, können wir sie beruhigen. Die vorhandenen Elemente sind schließlich gut genug umgesetzt und miteinander verknüpft, dass dabei ein durchaus unterhaltsames Rollenspiel herauskommt.

FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SONNE

Aufgrund einer Verwechslung erhält der 17-jährige Jaster Rogue die Chance, als Weltraumpirat das All zu erforschen. Dabei trifft er auf sieben weitere Recken, die ihn auf der Reise begleiten. Nach etwa zehn Spielstunden ist die Party komplett, die Story weiß aber immer noch nicht so recht, wohin sie eigentlich will. Trotzdem macht das Abenteuer auch schon während der Anfangsphase mächtig Spaß. Das liegt vor allem am schnellen Echtzeit-Kampfsystem. Mit je einer Taste lösen Sie Nah- oder Fernkampfangriffe aus, mit der Dreiecks-Taste rufen Sie hingegen ein Menü auf, aus dem Sie Spezialfähigkeiten und



Die zweite Meinung

von Onur Yildiranca

Nach dem mächtig innovativen *Final Fantasy XII* musste ich mich erst einmal an die alte Schule der *Dragon Quest VIII*-Macher gewöhnen. Das simple Kampfsystem ist mir ein wenig zu Hack'n'Slay-lastig und kann schnell mal ins Monotone abdriften. Als RPG-Neuling werden Sie an dem Titel jedoch Ihre helle Freude finden: Die Präsentation ist zauberhaft und der Einstieg in die fernöstliche Rollenspiel-Welt könnte angenehmer nicht sein. Alteingesessene RPG-Cracks hingegen werden die Eigenständigkeit des Spiels vermissen. Zu viele Elemente kennen sie bereits aus Square Enix'schen Rollenspiel-Serien.

Items auswählen oder Teammitgliedern konkrete Befehle geben. Ihre Kampfgenossen machen aber auch von sich aus der Situation entsprechende Vorschläge, die Sie mit einem Druck auf die L1- und L2-Schultertasten bestätigen und so auslösen können. Damit Sie mit den immer härter werdenden Gegner mithalten können, leveln Sie nebenher die Charaktere auf einem Sphärobrett-ähnlichen Bildschirm auf. Auf einer Art Spielfeld verteilen Sie hier gefundene Items, um neue Fähigkeiten zu erhalten.

ZEITVERTREIB DELUXE

Neben dem Hauptabenteuer gibt es in der Welt von *Rogue Galaxy* noch jede Menge anderer Dinge zu erforschen, da die europäische Version um einige Inhalte wie spezielle Items erweitert wurde – sogar mehr als in der japanischen Originalfassung! In einer Erfinderkunstwerkstatt tüfteln Sie beispielsweise an neuen Waffen und Gegenständen und mit gefangenen Käfern nehmen Sie an Insekten-Kampfturnieren teil. Wer sich also die Zeit nimmt, wirklich alles zu erforschen, erhöht die reine Spielzeit von etwa 40 Stunden noch einmal gehörig. Einige Elemente kennt man aber bereits aus anderen Level-5-Rollenspielen. So ist es wieder möglich, Items zu fusionieren und somit aufzuwerten. Anders als beispielsweise in *Dragon Quest*, wo dies mithilfe eines Alchemie-Topfes ausgeführt wurde, verfüttert man Items diesmal aber an einen gefräßigen Frosch namens Toady, der daraufhin einen brandneuen Gegenstand ausspuckt. Sie sehen, auch der typische Level-5-Humor ist wieder mit von der Partie.

SCI-FI-ANIME ZUM SELBERSPIELEN

Auch technisch schlägt *Rogue Galaxy* in die gleiche Kerbe wie *Dark Chronicles* und *Dragon Quest*. Der dezente

Die dritte Meinung

von Sebastian Stange

Ganz ehrlich: Ich bin RPG-Frischling. Ich habe wenige Rollenspiele geockt und noch weniger wirklich beendet. *Rogue Galaxy* hat aber wirklich meinen Appetit geweckt. Ich mag das spagige Setting, ich mag die stereotypen Charaktere und ich bin ein Riesenfan von Toady, der nervigen Waffen-Fusions-Kröte. Irgendwann einmal wage ich mich auch an *Final Fantasy XII*, versprochen! Bis dahin brauche ich aber nicht das allerbeste PS2-Rollenspiel, sondern leichte Kost mit großem Umfang und die bietet *Rogue Galaxy* in allen Belangen! Als großer Fan von Trash aller Art freue ich mich außerdem auf die vielen „überraschenden“ Story-Twists!

Cel-Shading-Look mag inzwischen ausgelutscht sein, funktioniert aber richtig gut. Die englischen Sprecher sorgen zudem immer wieder für einen Schuss Humor. Japanische Situationskomik hat hier ebenso Platz wie popkulturelle Anspielungen. Alles in allem bietet das Spiel also tatsächlich nichts Neues, sondern lediglich Altbewährtes. Aber getreu dem Motto „Never change a winning team“ macht *Rogue Galaxy* gerade deswegen selbst ohne Innovationen Spaß und ist auch für Neulinge im RPG-Genre bestens geeignet. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

fand Ninjas besser als Piraten.

Rogue Galaxy war mal wieder so ein Titel, bei dem man für jede Spielergruppe eine extra Wertung hätte vergeben müssen. Ein Hit ist letztendlich aber nicht herausgesprungen, dazu war mir das hier einfach zu unspektakulär. Das soll aber nicht heißen, dass der Titel keinen Spaß macht. Ganz im Gegenteil. Aber er ist eben kein Must-have. Wer Lust auf ein kurzweiliges Rollenspiel hat, das sich nicht durch Innovationen, sondern durch gut umgesetzte, altbewährte Elemente hervorut, der kann eigentlich nichts falsch machen.



ROGUE GALAXY

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Level 5
 USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
 Preis: Ca. € 60,-
 Termin: 5. September 2007
 Spieler: 1
 Web: www.playstation.de
 Alternativen: Final Fantasy XII

- Sehr einsteigerfreundlich
- Schnelles, actionreiches Kampfsystem
- Geradlinige Dungeons
- Etwas unspektakuläre Geschichte

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 85% SOUND 75%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **81%**

Nicht innovativ, aber unterhaltsam. Ein gefundenes Fressen für ausgehungerte RPG-Fans.



BIZARR In den Weiten des Alls treffen Sie auf allerhand seltsame Zeitgenossen – wie diese Hacker-Echse. BILD: PLAYZONE



HILFESTELLUNG Abhängig von der Kampfsituation machen die Verbündeten auch selber Vorschläge. BILD: PLAYZONE



GLAMROCK RETTET LEBEN Mit diesem Manöver verbessert Kisala zeitweise die Statuswerte der Gruppe. BILD: PLAYZONE



MONONOKE Dieser Bosskampf zauberte ein Grinsen auf die Gesichter der Anime-Nerds der Redaktion. BILD: PLAYZONE



FREIE AUSWAHL Am Gameplay wurde nichts geändert. Sie können immer noch vorgehen, wie Sie wollen. BILD: PLAYZONE



HILFESTELLUNG Gabe Logan ist mit vielerlei Hilfsmitteln und Agenten-Schnickschnack ausgestattet. BILD: PLAYZONE



TECHNISCH GUT Dass Dark Mirror auf der PS2 immer noch gut aussieht, ehrt die PSP-Version ganz besonders. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 7 Kapitel
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 1-zu-1-Port der PSP-Fassung
- Kein Mehrspieler-Modus



Syphon Filter: Dark Mirror

Ein PSP-Spiel hat es auf der PS2 manchmal schwer.

AUTOR: UDO CRNIAK

Bereits letztes Jahr konnten alle Hobby-Agenten mit Gabe Logan auf der PSP action- und vor allem abwechslungsreiche Abenteuer erleben. Nun, ein gutes Jahr später, steht nicht etwa ein Nachfolger an, wie man es wohl erwartet hätte, sondern die PlayStation-2-Umsetzung von *Syphon Filter: Dark Mirror*. PS2-Portierungen von PSP-Spielen sind uns und Ihnen spätestens seit den ersten Handheld-Auftritten der *Grand Theft Auto*-Reihe geläufig und bergen vor allem für diejenigen Vorteile, die keine PSP besitzen und den Titel trotzdem spielen möchten. Im Falle von *Syphon Filter: Dark Mirror* bekommen Fans der Serie darüber hinaus endlich wieder einen Teil, der an alte Qualitäten anknüpft und das eher mittelmäßige *The Omega Strain* vergessen lässt.

In der Rolle von Gabe Logan und seinem Team nehmen Sie es mit der Terrorgruppe „Rote Sektion“ auf, die hinter einem geheimen Projekt Namens Dark Mirror her ist. Aus der Verfolger-Perspektive erleben Sie abwechslungsreiche Missionen,

die Sie entweder ganz in Sam-Fisher-Maier unauffällig oder actionreich mit gezückten Waffen erledigen können. Beides ist nicht nur möglich, sondern funktioniert auch tadellos – auch auf der PS2.

ENTWEDER – ODER

Sonys Action-Thriller ist ein perfektes Beispiel, wie ein PSP-Spiel auszusehen hat. Allerdings funktionieren gerade deshalb auf der PS2 nicht mehr alle Aspekte des Titels in dem Maße, wie sie es auf Sonys Handheld taten. So sind beispielsweise die Missionen für die „Wohnzimmer-Erfahrung“ etwas zu kurz. In technischer Hinsicht haben es sich die Entwickler sehr leicht gemacht und den Titel eins zu eins portiert. Die dann noch auftretenden Framerate-Einbrüche sind ein Zeichen von mangelnder Sorgfalt. Die Steuerung profitiert ganz klar vom zweiten Analogstick. Warum der Mehrspieler-Modus dem Rotstift zum Opfer fiel, ist uns allerdings unbegreiflich. Insgesamt macht *Syphon Filter: Dark Mirror* auf der PS2 durch die spielerische Abwechslung immer noch Spaß, hat aber auch den bitteren Beigeschmack einer hastigen Umsetzung. ■



UDO CRNJAK

Spielt lieber die PSP-Version.

Dass sich mit der PS2 nicht nur die Plattform, sondern auch die Spielerfahrung ändert, haben die Entwickler nicht ganz bedacht. Trotz allem ist *Dark Mirror* immer noch ein gutes Spiel, das mit spielerischer und grafischer Abwechslung punktet und vor allem Serien-Fans, die keine PSP besitzen, begeistern wird.



SYPHON FILTER: DARK M.

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Nicht bekannt
Termin:	Nicht bekannt
Spieler:	1
Web:	http://de.playstation.com
Alternativen:	Liebesgrüße aus Moskau

- Abwechslungsreiches Gameplay
- Sehr gute Steuerung
- Lieblos 1-zu-1 portiert
- Kein Mehrspieler-Modus

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 75% SOUND 80%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **77%**

Dark Mirror funktioniert auf der PS2 nicht mehr so perfekt wie auf der PSP, begeistert aber nach wie vor.

BRANDNEU: DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Jetzt am Kiosk
für nur 2,99 €

Megafette
Gewinne!

Knallharte
Tests!

4
starke
Poster



Exklusive
Vorschauen!

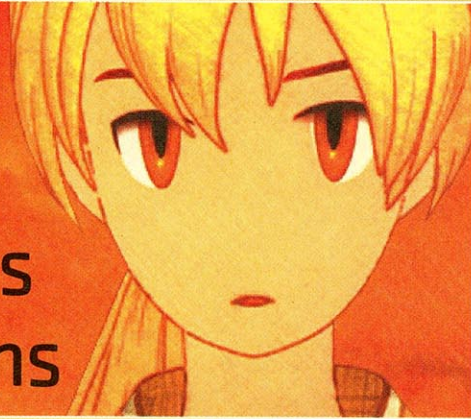
Haufenweise
Tipps!

galaktisch
gut

- » Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
- » Die besten Budget-Games » 8 Seiten Tipps und Cheats
- » Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!



Final Fantasy Tactics The War Of The Lions



Fakten

- Remake des PSone-Klassikers
- Neue Zwischensequenzen und Story-Elemente
- 22 Jobklassen, 400 erlernbare Fähigkeiten
- Gastauftritte bekannter FF-Charaktere
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Ad-hoc-Versus- und Koop-Modi

Mit zehnjähriger Verspätung erscheint ein Genre-Meilenstein endlich in Europa.



GEPLÄNKEL Im Ad-hoc-Modus spielen Sie im Team oder gegen einen Freund und sacken so Jobpunkte ein. BILD: SQUARE ENIX



SCHICK Die schönen Zwischensequenzen sehen aus wie ein animiertes Bilderbuch. BILD: SQUARE ENIX



RETRO Auch die Effekte wirken etwas altbacken, erfüllen aber ihren Zweck und versprühen Retro-Charme. BILD: SQUARE ENIX

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Vor zehn Jahren erschien *Final Fantasy Tactics* für die PSone. Ein solch runder Geburtstag muss natürlich gefeiert werden! Beschenkt werden dabei die Fans. Und zwar mit einer Neuauflage, die mit wunderschönen Zwischensequenzen, ein paar zusätzlichen Storyelementen sowie zwei Multiplayer-Modi erweitert wurde. Letztere konnten wir allerdings noch nicht unter die Lupe nehmen, da uns zu Redaktionsschluss nur eine UMD vorlag. Es wird aber möglich sein, mit einem oder gegen einen Freund anzutreten und dabei Jobpunkte zu sammeln, die man ins Solo-Abenteuer übernehmen darf.

ARBEITSBESCHAFFUNGSMASSNAHME

Das Wegweisende an *Final Fantasy Tactics* war anno 1997 das Jobsystem, das bis heute immer wieder in fernöstlichen Taktik-RPGs aufgegriffen wird. Jeder Spielfigur kann einer von 22 Jobs zugewiesen werden, der sich wiederum in den erlernbaren Fähigkeiten niederschlägt. Um diese zu erhalten, müssen Sie Job-Punkte investieren, die Sie in den Schlachten ansammeln. Da Sie Jobs jederzeit ändern und neu zuordnen können, besteht aber auch die Möglichkeit, gute Allrounder zu erschaffen oder nach einer verlorenen Runde eine neue Strategie anzuwenden. Anfängern wird dies wohl sogar recht häufig passieren – schon in den ersten Gefechten führt unbedachtes Vorrücken zur Niederlage. Leider entpuppt sich hier auch der wohl einzige Mangel am Spielsystem. Vor der Schlacht sehen Sie weder Terrain noch Gegneraufkommen, müssen aber ihre eigene Party zusammenstellen und auf einem Raster positionieren. So kann man sich schon mal ungewollt in

eine unangenehme Ausgangssituation manövrieren. Auch technisch blieb fast alles beim Alten: knuffige Pixelmännlein wandern über isometrisch angeordnete Ebenen, während im Hintergrund Midi-Musik dudelt. Das wird einige Spieler nerven, Retro-Fans erfreuen sich hingegen an der originalgetreuen Umsetzung. Aber nicht nur deswegen merkt man *Final Fantasy Tactics* sein stolzes Alter deutlich an. Aktuellere Genrekollegen wie die *Disgaea*-Serie haben weitaus mehr Tiefgang und Umfang zu bieten. Nichtsdestotrotz ein absolutes Must-have für alle, die auch nur ansatzweise an Taktik-Rollenspielen interessiert sind. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

ist der Cheftaktiker.

Was soll ich groß sagen? Ein echter Klassiker eben! Als bekennender Retro-Fan stört mich auch die altbackene Präsentation keineswegs. Dass Umfang und Tiefgang nicht mit aktuellen Titeln mithalten können, empfinde ich sogar als angenehm. So behalte ich stets den Überblick über die mir gebotenen Möglichkeiten.



FF TACTICS ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.finalfantasytactics.eu.com
Alternativen:	Der Herr der Ringe Taktiken

- Neue Inhalte, die das Spiel nicht verfälschen
- Komplexes Jobsystem
- Bezaubernder Retro-Pixel-Stil, ...
- ... aber die Dudelmusik nervt inzwischen

WERTUNG

STEUERUNG 85% GRAFIK 75% SOUND 65%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

87%

Wirklich „neu“ ist nur wenig. Aber egal, FF Tactics begeistert auch heute noch wie vor zehn Jahren!



ERWEITERT Das Kampfsystem funktioniert jetzt in drei Dimensionen. BILD: PLAYZONE



INSIDER Nur witzig, wenn Sie diese beiden Charaktere erkennen. BILD: PLAYZONE



NICHT FÜR JEDERMANN Das Dungeon-Crawling-Gameplay hat nur wenig mit alten Teilen der Serie gemein. BILD: PLAYZONE

Tales of the World Radiant Mythology

Klassentreffen machen eben nur dann Spaß, wenn man die Typen von damals leiden kann.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Wenn Sie als alteingesessener Fan der *Tales*-Reihe beim Anblick des Charakters auf dieser Seite gedacht haben „was macht Chester denn da, war der nicht im ersten *Tales*-Spiel?“, dann lesen Sie bitte weiter. Wer den letzten Satz gar nicht gerafft hat, kann sich dieses Spiel aber sparen. *Tales of the World: Radiant Mythology* ist nämlich ausschließlich ein Fest für Fanboys. Hier haben zahlreiche Charaktere aus alten Teilen der Serie einen Auftritt und unterstützen Sie beim Dungeon Crawling. Wie, Dungeon Crawling? Ja, auch das ist ein Novum. In *Radiant Mythology* stapfen Sie durch verwinkelte Gänge und metzeln ein Monster nach dem anderen. Das serientypische Kampfsystem blieb dabei erhalten, wurde aber um die dritte Dimension erweitert. Nach wie vor erlernen Sie Spezialattacken, denen Sie bestimmte Tastenkombinationen zuordnen dürfen und können Mitstreitern im Kampf de-

taillierte Befehle erteilen, während diese nach vorgegebener Strategie agieren. Allerdings funktioniert dies jetzt eben auch in die Tiefe des Raumes. Unge- wöhnlich für die Serie ist zudem, dass Sie sich zu Beginn des Spiels einen eigenen Charakter erstellen. Die Auswahlmöglich- keiten bezüglich des Erscheinungsbildes sind dabei nicht allzu groß, während des Spiels können Sie aber neue Rüstungen und Waffen erstehen (darunter sogar Badehosen und einige abgefahrene Prinzessinnen-Kostüme), die dann tatsächlich angezeigt werden. Zudem gibt es diverse Charakterklassen, die sich in der Kampf- strategie niederschlagen. Dies dürfte Spielern, die mit der *Tales*-Serie nichts anfangen können, aber wie gesagt nicht viel geben. Wenn man mit zahlreichen Charakteren konfrontiert wird, die nicht vorgestellt werden, sondern einfach da sind, versteht man die vielen Insiderwitze und Anspielungen eben nicht. Trotz der wirklich gut gelungenen, englischen Synchro. ■



CHRISTIAN SCHÖNLEIN packt die alten Schinken wieder aus.

Hach, da kommen Erinnerungen hoch. Wenn Chester es mal wieder mit seinem Beschützerinstinkt übertreibt oder der verfressene Reid sich die Plauze vollhaut. Andere Kollegen, die zwar gerne RPGs zocken, aber denen die *Tales*-Serie unbekannt ist, kamen da nicht mit und störten sich demnach auch sehr viel mehr am repetitiven Gameplay und den sehr simplen Kämpfen, die oft durch simples Button-Mashing zu gewinnen sind. Tatsächlich wird es mit der Zeit etwas zäh, durch die immer gleichen Dungeons zu laufen, bis endlich neue Umgebungen eröffnet werden. Fans werden darüber aber frohen Mutes hinwegsehen können.

Fakten

- Vereint Charaktere der Tales-Reihe
- Erweitertes Echtzeit-Kampfsystem
- Ca. 300 Quests, die sich z. T. an die Charakterklasse anpassen
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- Item-Tausch via Ad-hoc-Modus

TALES OF THE WORLD ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft / Namco
Entwickler:	Namco Tales Studio
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	6. September
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Tales of Eternia

- Zahlreiche Charaktere aus alten Tales-Spielen
- Tolles Kampfsystem
- Zu leichte Kämpfe
- Repetitives Gameplay

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 72% SOUND 78%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

70%

Fans werden ihre Freude an diesem Titel haben. Alle anderen wird der Dungeon Crawler eher langweilen.

»» Radiant Mythology ist ein Fest für Fanboys. ««

PLAYZONE

Playzone für unterwegs!

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



Sende „mobi vgz“
an die 82200
kein Abo!

*Kostenloser Dienst

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

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN

Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras
Code: mobi ws

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Das Online Portal für Rollenspiele
Code: mobi buffed

Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Das Hardware Magazin für PC-Spieler
Code: mobi pcghw

Games
WISSEN WAS GESPIELT WIRD

Wissen, was gespielt wird
Code: mobi pcg

SFT

Electronic Entertainment & Digital Lifestyle
Code: mobi sft

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

 PSP | Test

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Der Name ist die einzige
Gemeinsamkeit mit der PS3-Fassung.

Fakten

- Mehr als 22 Missionen
- Ad-hoc (-2 Sp.)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Neue Story und Umgebungen



MIR DOCH EGAL Die künstliche Intelligenz der Feinde ist bestenfalls niedrig. BILD: PLAYZONE



ABGESCHWÄCHT Auf der PSP ist vom taktischen Gameplay der PS3-Version nicht mehr viel übrig. BILD: PLAYZONE

PSP-Umsetzungen von PS3-Spielen haben es generell immer schwer und können in den seltensten Fällen im selben Maß so überzeugen, wie es die Next-Gen-Grundlage tut. *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* ist das jüngste Beispiel dieser Misere. Im Vergleich zu der bombastisch präsentierten PS3-Version steuern Sie auf der PSP Captain Scott Mitchell im Alleingang. Von den Unterstützungseinheiten ist nur noch die UAV-Drohne und eine Artillerieunterstützung übriggeblieben. Durch diese Kürzung und die neue, sehr lineare Levelgestaltung bleibt von dem taktischen Gameplay nur noch ein Mindestmaß übrig. Das an sich wäre nicht so schlimm, wenn der Rest überzeugen würde. Abgesehen von der Steuerung, die recht gut an die PSP angepasst wurde, kommt es beim PSP-*GRAW2* leider immer wieder zu Spielspaß-dämpfenden Situationen. Besonders die teilweise extrem schwache KI der eigenen Einheiten (falls Sie denn mal welche zu Gesicht bekommen) und der Gegner sowie die nicht ganz nachvollziehbaren Trefferzonen geben Rätsel auf. **(uc)**

TEST GRAW 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Red Storm Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	23. August 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubi.com/DE
Alternativen:	Rainbow Six Vegas

WERTUNG

STEUERUNG	78%	GRAFIK	72%	SOUND	75%
MULTIPLAYER	-				SINGLEPLAYER
					62%

Extrem vereinfachte Handheld-Variante der Taktik-Ballerei mit Schwächen in der KI.

Crazy Taxi: Fare Wars

Die Kult-Raserei jetzt auch für unterwegs

Wer hinter dem Titel „Fare Wars“ eine PSP-Fortsetzung von Segas kultiger Action-Rennspiel-Serie vermutet, wird enttäuscht. Der erste PSP-Auftritt ist lediglich eine Mini-Compilation, bestehend aus *Crazy Taxi* und *Crazy Taxi 2*.

Es gilt nach wie vor, so schnell wie möglich so viele Gäste wie möglich zu befördern und somit ordentlich Geld zu verdienen. Dazu stehen entweder die Arcaderegeln oder unterschiedliche Zeitlimits zur Auswahl. Das erste Mal überhaupt dürfen Sie zusammen mit einem Freund entweder mit nur einer PSP oder im Ad-hoc-Modus auf Fahrgast-Jagd gehen. Hier heißt es dann: entweder in einer bestimmten Zeit das meiste Geld verdienen oder die Zeit des anderen unterbieten. Leider dämpfen Slowdowns, die vor allem auf die Spielbarkeit negative Auswirkungen haben, den Spielspaß

gehörig. Gelegentlich versauen Ihnen unschöne Bugs, wie etwa Fehler in der Kollisionsabfrage mit der Umgebung, aufgrund derer Sie im Boden oder einer Mauer stecken bleiben, bis dato gelungene Runden. (uc)



TEST

CRAZY TAXI: FARE WARS

Genre:	Action-Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sniper Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	28. September 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.sega-europe.com/de
Alternativen:	L.A. Rush

WERTUNG

	STEUERUNG 75%	GRAFIK 75%	SOUND 80%
MULTIPLAYER	73%		
SINGLEPLAYER	70%		

Nettes PSP-Revival der Kult-Rennaction mit Mehrspieler-Modus und unnötigen Macken.



PREMIERE Zum ersten Mal überhaupt gibt es in einem Crazy-Taxi-Spiel einen Mehrspieler-Modus – allerdings nur für zwei Spieler. BILD: PLAYZONE



TRINGKELDGARANTIE In Crazy Taxi 2 können Sie mehrere Gäste gleichzeitig befördern und so die Kasse schneller füllen. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Teil 1 und 2 auf einer UMD
- Ad-Hoc (bis 2 Spieler)
- 8 Schwierigkeitsgrade (Teil 1)
- Custom-Soundtrack möglich

COMPUTEC MEDIA
COMPUTEC MEDIA



COMPUTEC MEDIA AG
THOMAS KNOPP
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
WWW.COMPUTEC.DE

Die COMPUTEC MEDIA AG sucht zum baldmöglichsten Termin einen

SALES-PROFI (ANZEIGENVERKAUF) M/W MIT SCHWERPUNKT GAMES

Ihre Aufgaben umfassen die Übernahme und den Ausbau eines bestehenden Kundenstammes, die Beratung der Kunden in allen medialen Belangen zu Print, Online und DVD sowie die Präsentation und den Verkauf von Werbeflächen und Sonderwerbeformen.

Sie verfügen über umfangreiche Erfahrungen im Anzeigenverkauf sowie über gute Kontakte zu Agenturen und Kunden. Sie überzeugen mit guten Argumenten und bereiten selbstständig Termine und Präsentationen vor. Ihr Arbeitsplatz muss dabei nicht zwingend am Verlagsstandort in Fürth/Nürnberg sein.

Sie zeichnen sich als flexibler Teampartner mit pragmatischer Arbeitsweise aus, sind kreativ, konzeptstark und belastbar. Sie arbeiten präzise und zuverlässig.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein angenehmes Betriebsklima und ausgezeichnete Arbeitsbedingungen in einem jungen Team mit netten Kollegen. Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung inkl. Gehaltsvorstellung an oben stehende Adresse oder per E-Mail an thomas.knopp@computec.de. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

COMPUTEC MEDIA erreicht mit seinen Magazinen, digitalen Medien (DVD) und Online-Portalen rund um die Welt des Electronic Entertainment jeden Monat ein Millionenpublikum. Computec Media bietet seinen Lesern und Nutzern kompetent aufbereitete Informationen zu den Themenkomplexen Digital Lifestyle, PC- und Videospiele, Hardware, Software, Kino/DVD und Kids. Die Gesellschaft beschäftigt derzeit rund 170 Mitarbeiter. Die Computec Media AG ist eine Konzerngesellschaft der Marquard Media AG, Zug/Schweiz. Verleger ist Jürg Marquard.

Metal Slug Anthology



Hersteller: Atari, USK: ab 16 Jahren



Mit etwas Verspätung jetzt auch auf der PS2.

Lieber spät als nie. So oder so ähnlich könnte die Devise bei der PS2-Version der Metal-Slug-Jubiläums-Compilation gewesen sein. Wie sonst lässt sich erklären, dass die Fassung für Sonys Wohnzimmer-Konsole über ein halbes Jahr verspätet erscheint. Nichtsdestotrotz bietet auch die PS2-Version der *Metal Slug Anthology* 2D-Baller-Hochgenuss in sieben Ausführungen. Erfreulicherweise sind die Ladezeiten nicht mehr so ätzend lange wie auf der UMD, was sich durchaus positiv bemerkbar macht. Ansonsten haben es sich die Entwickler sehr leicht gemacht und die PSP-Version eins zu eins auf die DVD gepackt, was den schwarzen Balken am unteren Bildschirmrand erklärt, aber nicht entschuldigt. (uc)

Fazit: Dank kürzerer Ladezeiten und Mehrspieler-Modus ohne Mehrkosten definitiv besser als die PSP-Version.

Sega Rally



Hersteller: Sega, USK: ohne Altersbeschränkung

Bekommt die PSP die bessere Version des Klassiker-Remakes?



Auf der PS3 wirkt *Sega Rally* wie ein Anachronismus, dem es vor allem an Inhalt und Motivation mangelt. Die PSP-Version trudelte ebenfalls kurz vor Redaktionsschluss ein, doch es blieb zu wenig Zeit für einen ausführlichen Test. Nach ein paar Proberunden waren wir angenehm überrascht. Auf der PSP spielt sich der Renner entspannter und beeindruckt mit toller Technik – ob es um die Langzeitmotivation aber besser bestellt ist als auf der Next-Gen-Konsole, kann nur ein längerer Test zeigen. Den gibt's in der kommenden PLAYZONE und zum Release des Spiels auf www.play-zone.de. (mb)

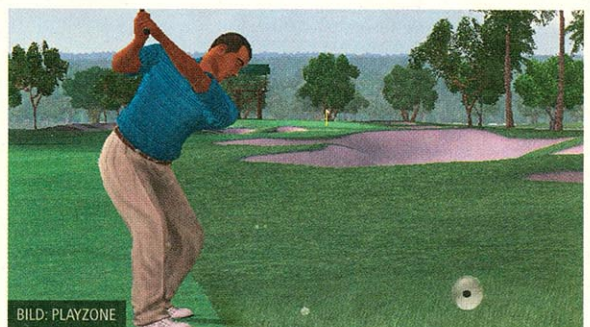
Fazit: Technisch routinierter Handheld-Ableger, der viel Potenzial zeigt und die PS3-Fassung überflügeln könnte.

Tiger Woods PGA Tour 08



Hersteller: Electronic Arts, USK: ohne Altersbeschränkung

Hole in One! Das virtuelle Golfen hält sein Spielspaß-Niveau.



Was darf auch dieses Jahr nicht fehlen? Richtig, eine neue Version von EAs Golfserie. In der 08er-Version finden Sie alle Qualitäten, die Sie von der letztjährigen Fassung gewohnt waren plus einiger Neuerungen. Gut, die können Sie zwar an einer Hand abzählen, aber daran haben wir uns die letzten Jahre ja gewöhnt. Zum einen wäre da die „Shot Confidence“, die Ihnen bescheinigt, mit welcher Zuversicht Sie an den nächsten Schlag herangehen. Die „Putt Preview“ ermöglicht Ihnen auf dem Grün einige Probeschläge, bevor es ernst wird – nett, macht die ganze Angelegenheit aber unspannend. (uc)

Fazit: Sie sind Golf-Fan und haben Kohle übrig? Dann greifen Sie zu und haben Spaß bis zum nächsten Update.

Alien Syndrome



Hersteller: Sega, USK: ab 12 Jahren

Leider ist Langeweile in diesem Action-Rollenspiel allgegenwärtig.



In diesem Action-Rollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle von Aileen Harding und nehmen es mit allerlei extraterrestrischem Gewürm auf. Ganz wie in den großen Vorbildern, wie etwa *Baldur's Gate Dark Alliance II* und Co., sehen Sie das Geschehen von oben und vernichten massenweise Gegner. Haben Sie genügend Punkte durch das bereits nach kurzer Zeit stinklangweilige Vernichten von Gegnern gesammelt, steigen Sie einen Level nach dem anderen auf und stapfen weiter durch karge und simple Levels. Leider ist der gesamte Spielverlauf genauso monoton, wie es sich hier anhört. **(uc)**

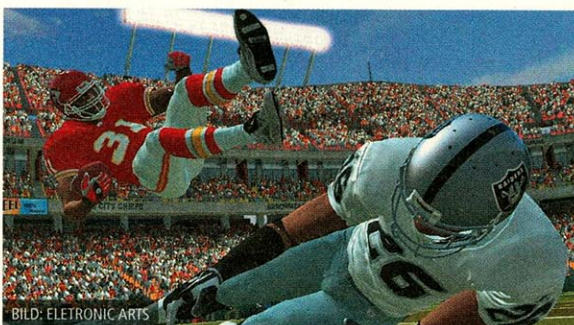
Fazit: Taugt's was? Nö! Soll ich dafür Geld ausgeben? Nö, es sei denn, Sie haben eine krankhafte Veranlagung dazu.

Madden NFL 08



Hersteller: Electronic Arts, USK: ohne Altersbeschränkung

Auch die Jagd auf das Leder-Ei wird innovationsarm, aber solide fortgesetzt.



Mal wieder beglückt EA Sportfans mit einem neuen Ableger der *Madden*-Serie. Neben bekannten Features ist es in *Madden NFL 08* möglich, durch eingblendete Symbole sofort zu erkennen, was die Gegenspieler wirklich auf dem Kasten haben. So lassen sich die stärksten Spieler zielgerichtet auf das schwächste Glied in der feindlichen Kette ausrichten, um die Chancen bestmöglich zu nutzen. Neben neuen Spielermoves halten auch die Minispiele Einzug in *Madden NFL 08*. Ansonsten erwartet uns solide *Madden*-Unterhaltung mit realistischem Spielgefühl. **(mb)**

Fazit: Ein paar nette Neuerungen, die das Spiel bereichern. Im Kern immer noch pures Madden.

Star Wars Battlefront Renegade Squadron



Hersteller: LucasArts, USK: ab 16 Jahren



Beim zweiten Mal richtig an die PSP angepasst!

Star Wars Battlefront II war auf der PSP sein großer Erfolg, was uns angesichts der unkomfortablen Steuerung doch ziemlich verwundert hat – die inhaltlichen Qualitäten waren unbestreitbar, doch selten haben wir den zweiten Analogstick an der PSP mehr vermisst. Beim diesem PSP-exklusiven Nachfolger hat LucasArts die Steuerung komplett neu gestaltet, sodass Sie sich nicht mehr mit den Aktionstasten umsehen. Stattdessen lösen Sie mit der R-Taste eine Lock-on-Funktion aus oder beschleunigen Ihren Raumgleiter, denn auch die steuern sich nun komplett anders. Das Endergebnis spielt sich ganz hervorragend, bloß konnten wir mangels weiterer UMDs den wichtigen Multiplayer-Modus noch nicht testen. Die Tendenz für den Test nächsten Monat: Hit! **(mp)**

Fazit: Viel besser spielbar. So machen Sternenkriege auch unterwegs Spaß!

» Endlich Spiele für meine 600-Euro-Konsole. Nur weiß ich nicht, wann! «

Eine im letzten Heft fälschlicherweise abgedruckte Releaseliste aus dem Vormonat sorgte für einige Leserpost und Verwirrung, daher hier die Klarstellung: Die Seite 56 hatte eigentlich gar nichts im Heft verloren, an ihre Stelle hätte die auf Seite 60 (ohne Seitenzahl) abgedruckte Release-Tabelle gehört. Sorry!

RELEASE-LISTEN
Am Beispiel Sony: Gleich drei neue gab's im August, Uncharted steht aber noch immer nicht drin.

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreiben Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@play-zone.de

Termine-Chaos

Hallo, ich hätte ein paar Fragen zu den Release-Terminen von einigen PS3-Spielen. Ich spiele bereits seit zehn Jahren Videospiele und mir ist schon klar, dass sich die Release-Termine oft verschieben. Aber so schlimm wie im Moment hab ich es noch nie erlebt. Ich würde gerne wissen, wann folgende PS3-Spiele erscheinen:

- Colin McRae DIRT
- Heavenly Sword
- Stuntman Ignition
- Stranglehold

Alleine in der aktuellen Ausgabe der PLAYZONE stehen zu jedem der Titel mindestens zwei verschiedene Termine. Es gibt sogar zwei Releaselisten (okay, das kann schon mal passieren). *Stuntman* beispielsweise ist auf Amazon.de für den 31. August gelistet und in der PLAYZONE für Oktober. Können Sie mir also sagen, wann die genannten Spiele in Europa und in den USA erscheinen, oder wissen nicht mal Sie diese Termine? Ich blicke da echt nicht mehr durch und bitte hiermit um Hilfe. Schließlich kommen jetzt endlich Spiele für meine 600-Euro-Konsole. Nur weiß ich nicht, wann!

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, MARKUS SOMMER

Das mit den zwei Releaselisten im letzten Heft tut uns natürlich

unheimlich leid (zumal eine der beiden sogar noch vom Vormonat war). Wir würden die Schuld gerne auf die Druckerei oder andere Leute schieben, die sich nicht wehren können, doch in diesem Fall geben wir offen zu: Wir haben Mist gebaut und im Abgabestress tatsächlich eine falsche Seite zum Druck freigegeben. Sorry! Was das generelle Termine-Wirrwarr angeht, so sind wir oft selbst Opfer der chaotischen Terminplanung der Hersteller. Spiele wie *Colin McRae DIRT* oder *Stranglehold* wurden schon so oft verschoben, dass es nicht einfach ist, den jeweils tagesaktuellen Termin zu nennen. Bei Sony-Titeln ist es seit Jahren schwierig, konkrete Termine für Deutschland zu erfahren – so

taucht *Uncharted* zum Beispiel bis heute nicht in der offiziellen Release-Liste von Sony Computer Entertainment auf. Die Entwicklernaussage von der Games Convention ist „kommt im Dezember“, aber auch das mag sich ändern oder nicht mit den tatsächlichen Plänen von Sony Computer Entertainment Europa übereinstimmen. Wir versuchen zwar, stets die bei Drucklegung aktuellen Termine in Erfahrung zu bringen, doch die können eine Woche vorher oder nachher schon ganz anders lauten. Und wenn dann an mehreren Stellen im Heft etwas zu einem Spiel steht, lassen sich widersprüchliche Angaben leider nicht immer verhindern. Trotzdem noch einmal: Sorry! Wir werden uns mehr Mühe geben.



LÄUFT AUF JEDER PS3. Beinahe wäre *Stranglehold* das erste PS3-Spiel mit Regionalcode geworden. BILD: PLAYZONE



PS3 mal drei

Liebes PLAYZONE-Team, ich versuchte kürzlich, einen Spielstand per Memory-Card-Adapter von der PS3 auf eine PS2-Memory-Card zu schieben, was diese zerstört hat. Ich hatte zwar noch alle Spielstände vorher auf der PS3 gesichert, aber wie kriege ich sie wieder zurück? Sony wollte/konnte mir nicht helfen, aber vielleicht habt ihr ja einen Tipp. Könnte man zum Beispiel die Daten per USB-Stick auf einen PC schaffen und dann mit einem dieser Spielstandprogramme (Xploder oder wie sie auch immer heißen) wieder auf eine Memory Card überspielen?

Ansonsten noch zwei Dinge:
 1. Wie ist das jetzt eigentlich mit dem Ländercode? Ich habe gehört, die PS3 hat keinen mehr (jedenfalls für PS3-Spiele), aber die Spielehersteller können ihn bei der Produktion direkt in das Spiel einbauen. Würde zum Beispiel eine US-Version von *The Darkness* auf einer deutschen PS3 laufen?
 2. Könntet ihr die Videos, die ihr auf beiden DVD-Seiten habt, im Menü extra markieren (vielleicht ein kleines Symbol rechts daneben)? Momentan lese ich immer in der Zeitschrift nach, welches Video ich mir jetzt auf Seite 1 ansehen muss und welches nicht (ist ein wenig umständlich).

WEITER SO, MATTHIAS RUPPERT

Für dein Memory-Card-Problem haben wir leider auch keine Lösung, ein Kopieren von der PS3 auf PS2-Memory-Cards ist von Sony nicht vorgesehen (wie hast du damit dann eigentlich deine Memory Card geschrottet?).

PETER KUSCHER

1. Ja, PS3-Spiele sind bislang durch die Bank ländercodefrei. Die Option gibt es wohl und vor Kurzem hat Midway mit der Idee gespielt, *Stranglehold* mit einem Regionalcode zu versehen, diese dann aber wieder verworfen. Hoffen wir, dass es weiterhin dabei bleibt, dass man Spiele unbesorgt importieren oder im Auslandsurlaub mitnehmen kann.
2. Das ist eine gute Idee. Alternativ kannst du natürlich auch erst einmal die HD-Videos auf der zweiten DVD-Seite anschauen und die entsprechenden Beiträge dann beim Ansehen der Show skippen.

Neues F1-Spiel?

Werte PLAYZONE-Redaktion, zunächst einmal ein großes Lob für eure Zeitschrift! Man merkt deutlich, dass ihr insbesondere bei der Recherche mehr Sorgfalt walten lässt als die Konkurrenz, die, so es dem Verkauf zugute kommt, auch gerne mal „getunte“ Bilder für echt verkauft. Bei euch gibt's 'ne Quellenangabe und 'ne ehrliche Meinung – sehr saubere Sache.

So, und jetzt hätte ich mal eine Frage: Was ist eigentlich mit SCEE und Studio Liverpool los? Reflexartig zuckt bei mir nämlich wie bei jedem Hardcore-F1-Fan der rechte Fuß, wenn es Spätsommer wird, und verlangt nach dem alljährlichen F1-Update (in diesem Falle also *F1 2007*). Allerdings habe ich dazu bisher noch keine einzige Info finden können. Wisst ihr vielleicht mehr (oder überhaupt etwas) darüber?



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 *Heavenly Sword* und unseren Test davon.

Michael_Pruhnicki **Fragen? :) Unser Test zu Heavenly Sword...**
 Rang: 602
 Mitglied seit: 03.07.01
 Datum: 19.08.07 09:34



... geht zwar erst kommende Woche online, aber um die Warzeit für euch etwas angenehmer zu gestalten, haben wir schon mal einige Screenshots von der Testversion des Spiels gemacht und auf unsere Website gestellt.

<http://www.videogameszone...>

Falls jemand Fragen zum Spiel hat oder gerne einen Screenshot von etwas bestimmtem sehen würde, werde ich zumindest versuchen, eure Wünsche zu erfüllen. Kann aber für Nichts garantieren, da wie gesagt jetzt erst mal der Test dran ist und dann ja auch schon die Games Convention beginnt.

Grüß,
 Michael

'Living comes much easier once we admit we're dying.'

dsr159 **AW: Fragen? :) Unser Test zu Heavenly Sword...**
 Rang: 159
 Mitglied seit: 27.01.06
 Reputationswert: 79
 Lesereignisse: 5
 Datum: 03.09.07 15:47



Schon abGEZockt?

mipu **AW: Fragen? :) Unser Test zu Heavenly Sword...**
 Rang: 159
 Mitglied seit: 23.11.03
 Datum: 03.09.07 15:53



Ok, schade dass es nur "sehr gut" und nicht "Super" gewertet wurde. Ich vermute mal, ihr habt eigentlich gerne etwas mehr gegeben (z.B. 85% für den *Heavenly Sword*) und euch doch umertschieden, da das ganze Drumherum mit den Sequenzen etc. zwar beeindruckt, aber nichts an der Spielzeit/Widerspielwert ändert.

geändert am 03.09.2007 um 15:54 Uhr von mipu



Solidus_Dave **AW: Fragen? :) Unser Test zu Heavenly Sword...**
 Rang: 159
 Mitglied seit: 19.09.01
 Lesereignisse: 1
 Datum: 03.09.07 23:09



Ihr habt imo schon recht streng bewertet. Darf man ein wenig Einblick in eure Wertungsdiskussion bekommen? Ich vermute mal, ihr habt eigentlich gerne etwas mehr gegeben (z.B. 85% für den *Heavenly Sword*) und euch doch umertschieden, da das ganze Drumherum mit den Sequenzen etc. zwar beeindruckt, aber nichts an der Spielzeit/Widerspielwert ändert.

Die Wahl auf die 81% finde ich dann auch besser/objektiver, wenn auch z.B. ich als Liebhaber von solchen Film/Präsentations-Spielen es wahrscheinlich höher einordnen werde.

ndz **AW: Fragen? :) Unser Test zu Heavenly Sword...**
 Rang: 159
 Mitglied seit: 21.03.05
 Datum: 03.09.07 23:57



Naja, sry - back to topic. Ich kann durchaus verstehen, dass es Meinungsverschiedenheiten bei der Bewertung gegeben hat. Ich möchte ku das Thema "Spiel allein oder Spiel mit Drumherum" aufgreifen. Klar, was bewertet man nun mit? Die Zwischensequenzen sind toll, die Umgebungen sehen fantastisch aus usw. - kann ich das einfach so weglassen und das Sp an sich bewerten, also nur das Gameplay? Gemetzt mit ein paar Abwechslungsreichen Sixaxis-Tricks? Meiner Meinung nach nicht! Schließlich gehört alles dazu, was auf der Scheibe ist. Ich möchte das kurz mit *The Darkness* vergleichen. Wie ihr in eurem Test damals geschrieben habt, ist da Spiel ungemien atmosphärisch und fast perfekt inszeniert. Dem kann ich voll und ganz zustimmen. Nur lasst mal die Inszenierung, also die "Videossequenzen" und das Drumherum weg und betrachtet mal nur das Gameplay. Was bleibt da übrig? Genau, ein gerade mal durchschnittlicher Shooter mit akzeptabler Steuerung und unausgeglichenen Waffen. Also hätte das Spiel von dem her nicht mal eine 50er Wertung verdient. Nur zählt bei einem Spiel meiner Meinung nach alles, auch die Videossequenzen und die Atmosphäre. Und im Gesamtpaket kann da *The Darkness* durchaus überzeugen. Und so kann man das denke ich auch bei *Heavenly Sword* sagen, um mal wieder zum Thema zurückzukommen. Ich hätte dem Spiel (siehe Quote von Dave) bestimmt auch eine höhere Wertung gegönnt, da fu mich einfach der Gesamteindruck zählt, so wie das Spiel auf mich wirkt - und wenn mir das Spaß macht und mich fasziniert, haben die Entwickler ihr Ziel doch erreicht, oder? Um keine Leserbriefe ala "Wah, das Spiel ist so schlecht wieso habt ihr das so gut bewertet!" zu erhalten, kann man das doch ganz einfach in dem Test unterbringen und klar die Vor- und Nachteile beschreiben. Bei *The Darkness* hat man das genau so gemacht, das hätte ich mir auch bei *Heavenly Sword* gewünscht.

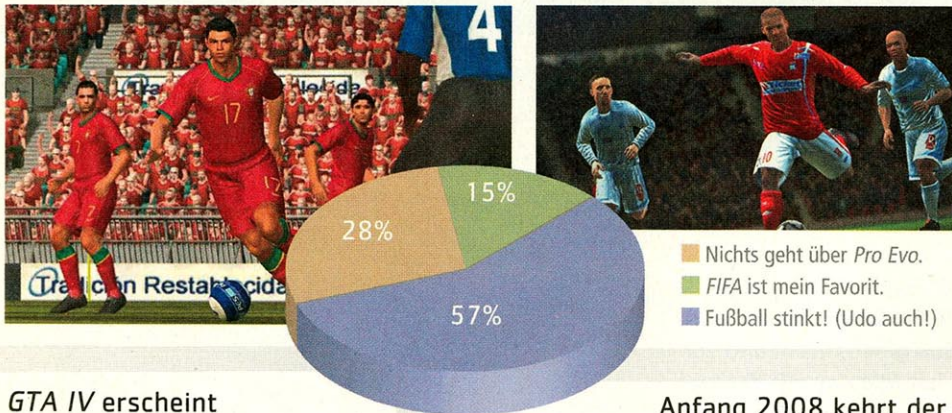
Das nur mal als kleine Anregung, schließlich ist das "nur" meine eigene Meinung. Eine verhältnismäßig kurze Spielzeit habe ich erwartet, dass es dann aber nur 8-10 Stunden sind, hätte ich nun wirklich nicht gedacht! Das momentan so ziemlich der einzige Grund, der mich wirklich enttäuscht. Ich werde mir das Spiel deswegen wohl doch nicht kaufen, da warte ich lieber noch bis es billiger ist. Danke für den Test!

Grüß,
 ndz

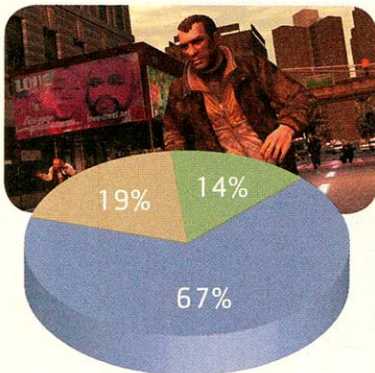
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit.

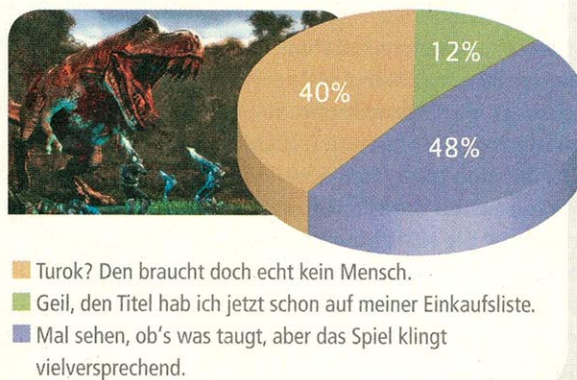
Ein neues Jahr, eine neue Abstimmung – FIFA 08 oder PES 08?



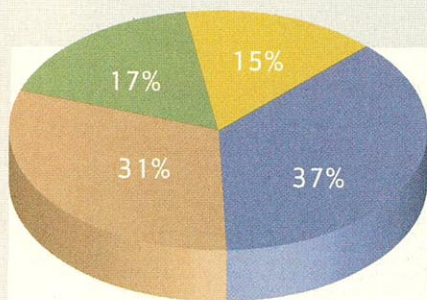
GTA IV erscheint erst Anfang 2008.



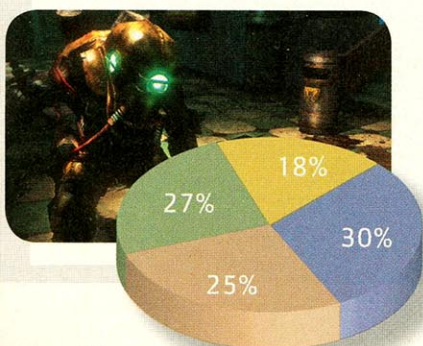
Anfang 2008 kehrt der Dinosaurier-Jäger Turok zurück



Schon in Kürze wird die PlayStation 3 mit einem DVB-T-Tuner zur Fernsehzentrale mit Festplattenrekorder – für Sie interessant?



Würden Sie sich wünschen, dass Bioshock für die PlayStation 3 erscheint?



Leider besitzt Sony Computer Entertainment nicht mehr die offizielle F1-Lizenz von der FIA, sodass es fürs Erste keine weiteren *Formel Eins*-Spiele aus Liverpool mehr geben wird. Sobald ein neues F1-Spiel (eventuell von einem anderen Hersteller) angekündigt wird, werden wir natürlich umgehend darüber berichten!



Echsenfreund

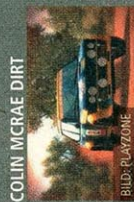
Erst einmal ein großes Lob an euch! Wie immer seid ihr die BESTEN und informiert uns mit wichtigen News über die Sony-Konsole. Nun habe ich etwas, was mich wurmt. Seit Monaten ist ja ein neues Game mit dem King of Kaiju Godzilla angekündigt worden. Das ist für mich zwar sehr toll, denn ich bin ja ein leidenschaftlicher Fan dieser Filme und besitze selbst die letzten beiden Prügler (*Destroy all Monsters Melee* und *Save the Earth*), doch zu meinem Bedauern soll der neue Teil *Unleashed* nur für Wii und den DS rauskommen. Prima! Ich habe mir ja schon bei der letzten Konsolengeneration EXTRA die blöde Xbox geholt und so eine „Fremdgeh“-Aktion will ich mir mit der PS3 nicht noch einmal leisten! Zwar habe ich in eurem E3-Bericht erfahren, dass *Godzilla Unleashed* auch für die PSP erscheinen soll, was für mich ein gewisser Trost wäre, aber persönlich wäre mir eine PS3-Version lieber. Zufällig habe ich gerüchteweise erfahren, dass *Unleashed* doch noch für die PS2 erscheinen wird. Bevor ich aber einen Freudensprung mache, würde ich gerne von euch wissen, ob es wirklich stimmt, dass der Monsterkönig die PS2 heimsuchen wird – oder sogar seine Destruction-Tour auf der PS3 fortführt.

DER DAI-KAIJU-FAN OLAF LASKOWSKI

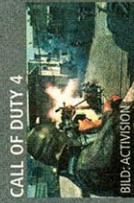
Ein PS3-Auftritt von *Godzilla* ist zwar bisher noch nicht geplant, aber sollte Atari Wort halten, so können wir dich beruhigen: *Godzilla Unleashed* soll noch dieses Jahr auch für die PS2 erscheinen.



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



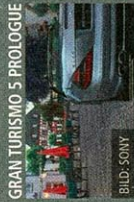
COLIN MCRAE DIRT
BILD: PLAYZONE



CALL OF DUTY 4
BILD: ACTIVISION



STUNTMAN IGNITION
BILD: PLAYZONE



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
BILD: SONY



10/2007 DVD-Inhalt

Seite 1:

PLAYZONE

Thema des Monats:

Heavenly Sword (PS3)

Vorschau

Enemy Territory: Quake Wars (PS3)
Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
Killzone 2 (PS3)
LittleBigPlanet (PS3)
WipeOut HD (PS3)

Test

Colin McRae DIRT (PS3)
Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)
Rogue Galaxy (PS2)
Stuntman Ignition (PS3)
Spyton Filter: Dark Mirror (PS2)
Tales of the World (PSP)

XBOX-ZONE: TOP-TITEL

Test

Blue Dragon (X360)
Flatout: Ultimate Carnage (X360)
Motocross GP 07 (X360)

Spiel-Trailer

BioShock

N-ZONE: TOP-TITEL

Vorschau

Call of Duty 4: Modern Warfare
Darksiders: Wrath of War
Devil May Cry 4
Gran Turismo 5 Prologue
Guitar Hero III
Metal Gear Solid 4
Midnight Club: Los Angeles
Need for Speed ProStreet
PlayStation Eye
Pro Evolution Soccer 2008
Soul Calibur IV

Test

Big Brain Academy für Wii (Wii)
Super Paper Mario (Wii)
Undercover: Doppelpass Spiel (DS)



Seite 2:

PLAYZONE HD

BONUS Heavenly Sword Making-of

SPIEL-TRAILER Call of Duty 4

SPIEL-TRAILER Devil May Cry 4

SPIEL-TRAILER Gran Turismo 5 Prologue

TEST Heavenly Sword

TEST Stuntman Ignition

VORSCHAU Gran Turismo 5 Prologue

VORSCHAU Killzone 2

VORSCHAU LittleBigPlanet

VORSCHAU WipeOut: HD

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!

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

www.play-zone.de
Computer Media AG
Dr-Max-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, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untereinstimmig für andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR PS2, PS3 & PSP

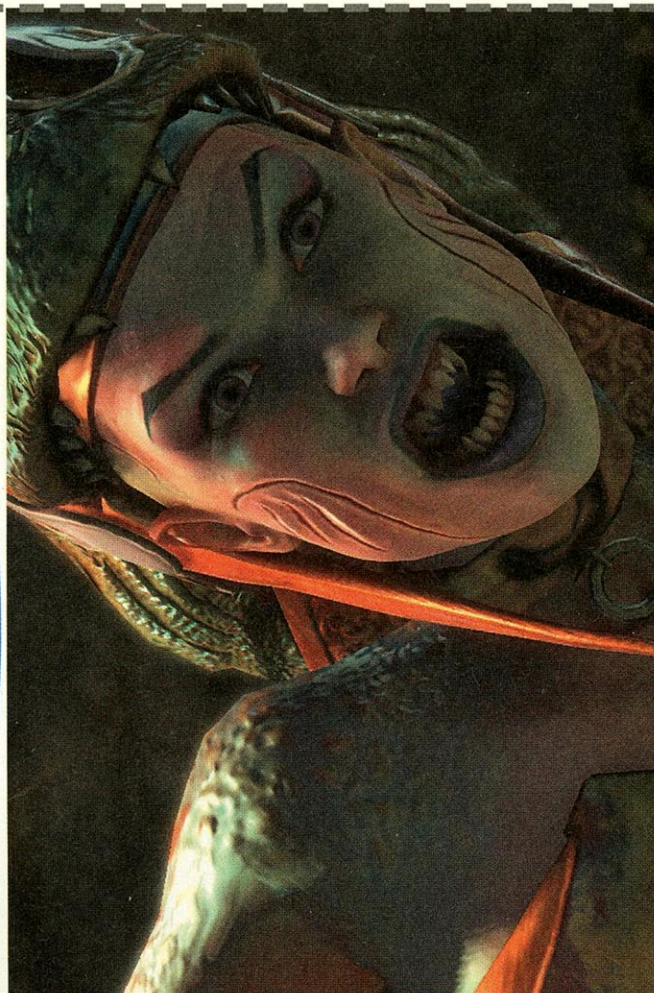
PLAYZONE

10/2007

Heavenly Sword • Call of Duty 4 • Stuntman Ignition • Colin McRae DIRT



DVD-COVER



HEAVENLY SWORD

Im Test: Das schönste Action-Adventure auf der PS3



BILDER: PLAYZONE

Lust auf ein Spielchen?



Jetzt Leser werben und eine tolle PRÄMIE abstauben!

Exklusive Vorteile nur für unsere Abonnenten:

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung
- Pünktlich und bequem frei Haus noch vor allen anderen

Nur kurze Zeit!

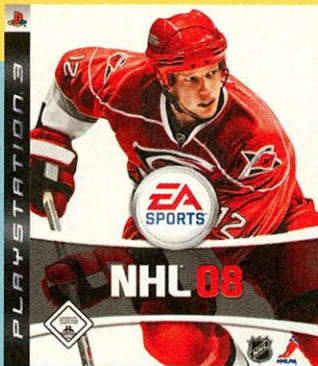


SingStar mit Mikrofonen (PS3)

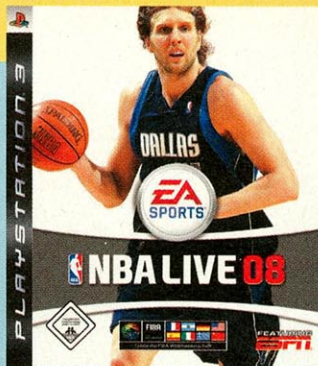
Die Karaoke-Simulation erobert die PlayStation 3 – mit neuen Songs und neuen Features. Laden Sie sich Ihre Wunschsongs im SingStore herunter oder präsentieren Sie Ihre besten Performances online. Mehr als 300 Songs sind zum Start des Spiels im Online-Shop erhältlich!

Lieferung erfolgt sobald verfügbar.
Prämien-Nr.: 003245

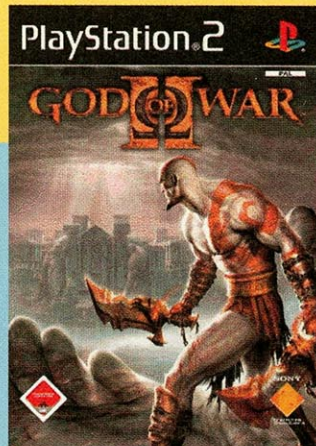




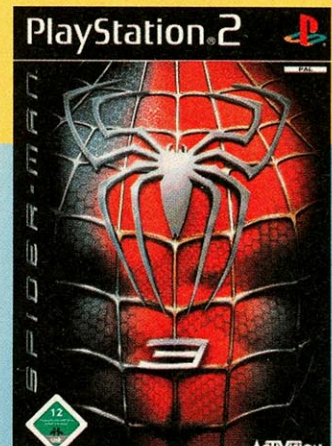
NHL 08 (PS3)
Eishockey der nächsten Generation mit Top-Grafik zum Dahinschmelzen.
Lieferung sobald verfügbar!
Prämien-Nr.: 003300



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



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



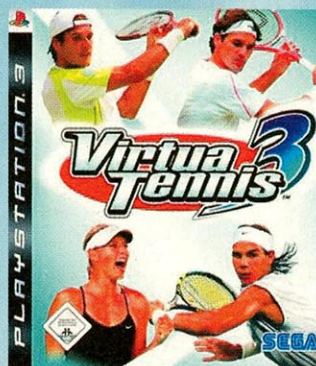
Spider-Man: The Movie 3 (PS2)
Schwingen Sie sich mit dem beliebtesten aller Superhelden durch New York und bekämpfen Sie das Verbrechen.
Prämien-Nr.: 003225



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



Sonic the Hedgehog (PS3)
Das erste PlayStation-3-Abenteuer des rasenden Igels. Neun spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung!
Prämien-Nr.: 003194



Virtua Tennis (PS3)
Das Debüt der Serie auf der PlayStation 3 setzte sich sofort an die Spitze der Sportspiele – die Tennisreferenz!
Prämien-Nr.: 003195



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

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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer / E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie Prämien-Nr.

Lieferung, solange der Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

Warhawk

Der elf Jahre alte Grundstein für die Online-Gaming-Zukunft auf der PS3.

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Aufbruchstimmung muss es gewesen sein, die 1994 die Büros von zahlreichen Entwicklern durchflutete.

Junge Programmierer hatten die Chance, einzigartige Spiele für eine völlig neue Plattform zu entwickeln, und griffen dabei auf eine ganz neue Technologie zurück. 3D-Grafik war noch etwas ziemlich Neues und dementsprechend experimentierfreudig ging man zu Werke. Sonys PlayStation und die neue Technologie ermöglichten neue Konzepte und Ideen und wie das nun mal so ist, war nicht alles Gold, was dabei herauskam. Doch in vielen Fällen wurde dieser Enthusiasmus der Entwickler belohnt und im Falle von *Red Mercury* (so der ursprüngliche Arbeitstitel) kam dabei sogar ein recht ansehnliches Action-Spiel namens *Warhawk* heraus, das es so schlicht und ergreifend noch nie gegeben hatte.

NEWSCHOOL

Die Entwickler wollten das klassische Shoot 'em Up (*Thunderforce*, *R-Type* und Co.) in die dritte Dimension heben und dem Spieler dabei die volle Bewegungsfreiheit ermöglichen. Der Plan ging auf, auch wenn das alles spielerisch weit von der Perfektion der 2D-Vorbilder entfernt war. Der ursprünglich auf den Namen Peregrine getaufte Gleiter steuerte sich sehr intuitiv und erlaubte ungeahnte Bewegungsfreiheit, inklusive cooler Flugmanöver und Gleitflug. In den teilweise gigantischen Levels wimmelte es nur so vor Gegnern und die Action nahm kein Ende. Verschnaufpausen gab's nur in den Zwischensequenzen, die schon damals eher zum Schmunneln animierten, so schlecht waren die realen Darsteller, das Set-Design und die Dialoge. Dessen waren sich auch die

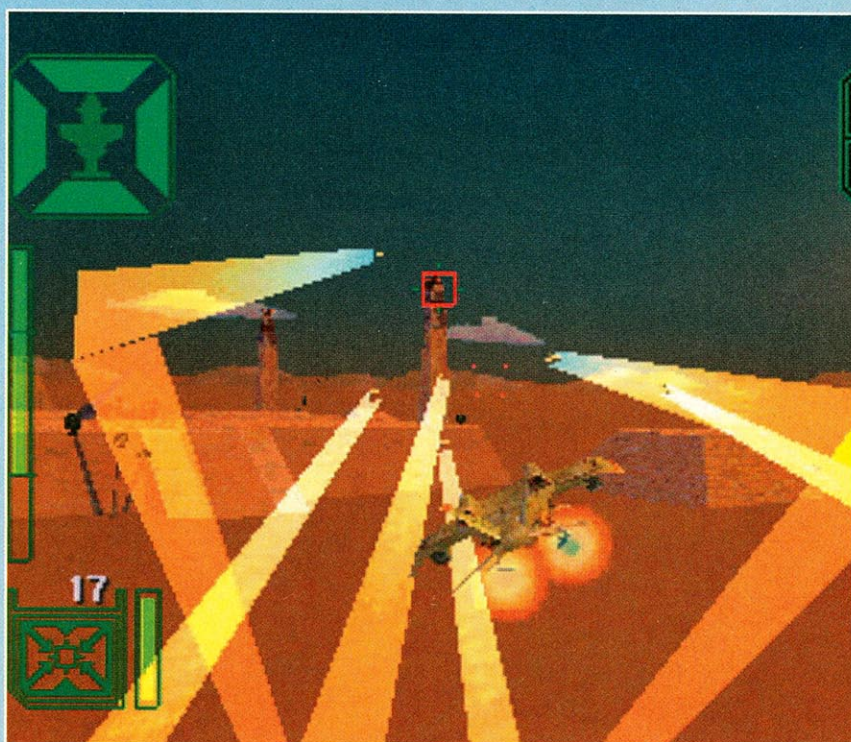
Entwickler bewusst, doch Sony machte seinen Einfluss geltend und bestand auf den Videosequenzen, schließlich waren diese Videos ein wichtiges Verkaufsargument für die Konsole. Aus heutiger Sicht tat diese Entscheidung dem Spiel nur gut, denn wer ein Faible für Trash hat, wird an diesen Videos seine helle Freude haben.

UNVERGESSLICHE MOMENTE

Die neuartige 3D-Optik und die Bewegungsfreiheit forderten natürlich ihren Tribut und so gehörte *Warhawk* nicht gerade zu den umfangreichsten Spielen seiner Zunft. Gerade mal sechs Levels gab es zu bestehen, auch wenn diese teilweise mindestens eine halbe Stunde Spielzeit erforderten. Auf der anderen Seite war es vielleicht gerade der geringe Umfang, der

Außerdem von SingleTrac ...

- 1995 Twisted Metal (PSone)
- 1996 Twisted Metal 2 (PSone)
- 1996 Jet Moto (PSone)
- 1997 Jet Moto 2 (PSone)
- 1997 Critical Depth (PSone)
- 1998 Outwars (PC)
- 1998 Rogue Trip: Vacation 2012 (PSone)
- 2000 Animorphs: Shattered Reality (PSone)



ANIME-STYLE Die Swarmer-Raketen waren japanischen Anime-Filmen entliehen. BILD: PLAYZONE

es ermöglichte, dass man als Spieler einige unvergessliche Momente durchlebte und sich heute noch an die einprägsamen Szenarien erinnert. Die Pyramide in der Wüste, der Canyon, die Schlacht zwischen den Luftschiffen, der Vulkan und leider auch der Innenlevel, der mit fiesen Fallen die Steuerung und die Nerven des Spielers an ihre Leistungsgrenzen trieb. Mitverantwortlich war auf jeden Fall der wuchtige Soundtrack, der jeden Level dermaßen dramatisch unterlegte, dass dem Actionfan das Herz aufging.

NEULAND

Die Entwicklungsgeschichte von *Warhawk* macht auch den Wandel der Industrie deutlich, der seitdem vollzogen wurde. Während heutige Spiele über mehrere Jahre hinweg für Millionen von Euro produziert werden, war *Warhawk* in weniger als einem Jahr erdacht, konzipiert und entwickelt worden und kostete nur einen Bruchteil dessen. Eine stramme Leistung, die unter anderem auch dadurch möglich war, dass die Technologie hinter dem Spiel nicht einzig und allein für diesen Titel kreiert wurde, sondern auch die Grundlage für das kommerziell erfolgreichere *Twisted Metal*

war (einige Soundeffekte wurden einfach übernommen), das es seitdem auf stolze sieben Teile gebracht hat. Doch auch der Mut der Hersteller ist heutzutage erheblich eingeschränkter und vielerorts will man es mit einem Spiel jeder möglichen Klientel rechtmachen. Das lässt wenig Raum für Experimente.

Viele hatten bereits auf der PlayStation 2 mit der Neubelebung des Titels gerechnet und Gerüchten zufolge war ein solches Spiel sogar in einer Konzeptionierungsphase, doch erst auf der PS3 kehrt das Projekt zurück. Und obwohl *Warhawk* auf der PS3 ein reiner Mehrspielertitel ist und erheblich mehr als nur Flugzeuge bietet, die Verwandtschaft erkennt man sofort, sobald man sich hinter das Steuer eines Gleiters schwingt und mit Leichtigkeit die spektakulärsten Manöver fliegt. ■

FLASHBACK WARHAWK	
Genre:	Action-Flugsimulation
Hersteller:	Sony
Entwickler:	SingleTrac
Erschienen:	Anfang 1996
Web:	www.psygnosis.org



FETZIG Die Steuerung erlaubte spektakuläre Manöver. BILD: PLAYZONE



MIESER ALS MIES Diese beiden Haudegen spielen die Hauptrollen. BILD: PLAYZONE



Zu hoch gepokert?

Erst Sony-Liebling, dann Microsoft-Partner und am Ende aufgelöst – der Werdegang der Macher.

Die Firma SingleTrac wurde 1994 gegründet und bastelte exklusiv für Sonys PlayStation an neuartigen Spielen, von denen *Twisted Metal* und *Jet Moto* (in den USA) zu den erfolgreichsten gehörten. Eigentlich eine Erfolgsgeschichte, wie sie im Buche steht, doch 1998 nabelte sich das Studio von Sony ab und versuchte sein Glück an anderer Stelle. Microsoft winkte mit viel Geld und man durfte einen exklusiven Shooter produzieren, doch *Outwars* für Windows legte qualitativ und kommerziell eine Bauchlandung hin. Ein ähnliches Schicksal erlitt der Plattformer *Animorphs: Shattered Reality* für die PSone. Im Jahr 2000 kam dann das Aus für SingleTrac, doch schon ein Jahr später erblickte die Entwicklerschmiede Incognito Entertainment das Licht der Welt. Zahlreiche ehemalige Mitarbeiter von SingleTrac wagten einen Neuanfang und gingen zurück zu den Wurzeln: *Twisted Metal: Black* wurde unter der Leitung von Sonys David Jaffe (*God of War*) für die PlayStation 2 entwickelt und konnte an die Erfolge der früheren Teile (die ebenfalls unter der Führung von David Jaffe entstanden) anknüpfen. Andere Titel wie *War of the Monsters* oder *Downhill Domination* blieben kommerziell hinter den Erwartungen zurück und seit *Black* ist es erstaunlich ruhig um *Twisted Metal* geworden. Eine PS3-Version ist also durchaus nicht unwahrscheinlich, auch wenn offiziell noch nichts angekündigt wurde.

FLOP *Outwars* konnte den Erfolg der Firma auf dem PC nicht fortführen. BILD: PLAYZONE



PEINLICH Der Endgegner war alles andere als zu fürchten ... BILD: PLAYZONE

Eizo HD 2441W

ZUBEHÖR | Eine sehr edle, aber nicht ganz billige Alternative zur HD-Glotze

Jeder, der viel am PC arbeitet oder spielt und dem der Platz für einen großen HD-TV fehlt, sollte ein Auge auf dieses hochwertige Display aus dem Hause Eizo werfen. Dieses liefert Ihnen mit seiner maximalen Auflösung von 1.920 mal 1.200 ein gestochen scharfes Full-HD-Bild im Kino-Format und begeistert zudem durch die brillante Bildqualität – egal ob Sie einen PC oder eine aktuelle HD-Konsole daran anschließen. Kontrast, Helligkeit und Farben sind – dank einiger besonderer Features wie dynamischer Kontrast- und Umrissverstärkung – über jeden Zweifel erhaben. Doch Qualität hat auch ihren Preis: Stolle 1.398 Euro muss der Kunde für den 24"-Edelbildschirm im Breitbildformat berappen. An Anschlüssen bietet das gute Stück alles,

was das Herz begehrt, lediglich auf einen Komponenten-Anschluss müssen Sie – wie bei den meisten Computer-Bildschirmen – verzichten. Dafür haben Sie zwei HDMI-, einen VGA- und einen DVI-Eingang zur Verfügung und können darauf auch HDCP-codierte Inhalte bei HD-DVDs und Blu-ray-Discs wiedergeben. Darüber hinaus bietet der schicke Bildschirm, der in drei verschiedenfarbigen Ausführungen erhältlich ist, eine Reihe cooler Funktionen wie etwa Bild-im-Bild, einen Audio-Ausgang für HDMI oder einen integrierten USB-Hub. Wer sich also einen neuen, qualitativ hochwertigen Monitor für seinen Rechner zulegen will, sollte den HD 2441W im Auge behalten, da sich dieser auch ideal für den Betrieb mit einer Next-Gen-Konsole eignet. Preisbewusste Käufer

finden den Bildschirm bei entsprechenden Händlern auch einige Euro unter der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. ■

TEST

EIZO HD 2441W

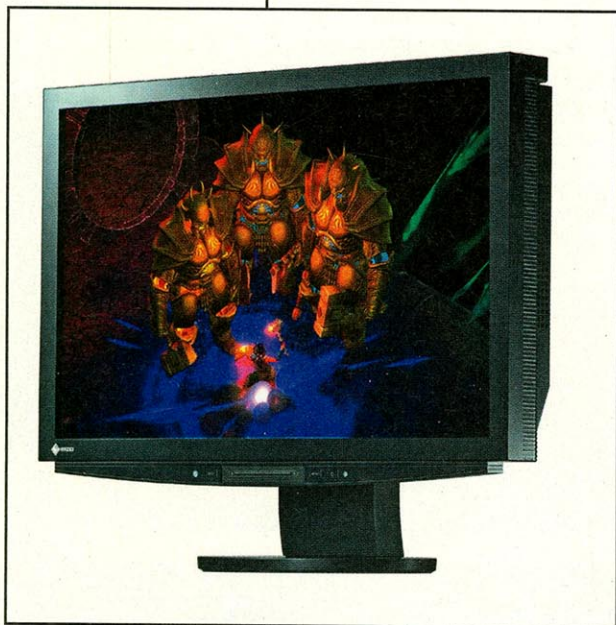
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Eizo
Web:	www.eizo.de
Preis:	Ca. € 1.398,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Für PC- und HD-Konsolen
- Perfektes Bild
- Viele Anschlüsse
- Sehr hoher Preis

WERTUNG



Wer einen Bildschirm für PC und Konsole sucht, ist mit dem HD 2441W bestens beraten – sofern man sich nicht vom Preis abschrecken lässt.



VOM FEINSTEN
Nicht nur in Hinsicht auf die Technik, sondern auch optisch macht der 2441W einen hervorragenden Eindruck. BILD: EIZO



SonicBoom PSP-Lautsprecher-Dock

ZUBEHÖR | Mit diesem kompakten Soundsystem können Sie Filme und Musik so richtig genießen!



SCHICK Neben der abgebildeten Ausführung in weiss ist das System auch in schwarz erhältlich. BILD: PLAYZONE

Mittlerweile ist bereits eine ganze Reihe an Soundsystemen für die PSP erhältlich, die großen Klang für das Handheld versprechen. Das neue SonicBoom-Lautsprecher-Dock trumpft mit relativ ordentlichem Klang und einem 3,5mm-Klinken-Eingang für MP3-Player oder andere Geräte auf. Zum Klang lässt sich hierbei sagen, dass Sie natürlich keine Wunder erwarten dürfen, aber das 2.1-System dank integriertem Subwoofer doch recht satten Klang und hohe Lautstärke im Verhältnis zu Größe und Preis liefert. Für kleinere Räumlichkeiten reicht die Power des in schwarz und weiß erhältlichen Lautsprecher-Docks auf jeden Fall aus. Der Preis des auch optisch ansprechenden Geräts geht mit circa 60 Euro gerade noch in Ordnung, selbst wenn er über den Soundsystemen der Konkurrenz liegt. Wer also gerne ein paar Euro

für etwas besseren Klang ausgibt, sollte einen Blick auf das SonicBoom-System aus dem Hause Gear4 werfen! ■

TEST

SONICBOOM LAUTSPRECHER-DOCK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Gear4
Web:	www.gear4.net
Preis:	Ca. € 60,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Ordentlicher Klang
- 3,5mm-Klinke-Eingang
- Nettes Design
- Keine Batterie-Versorgung

WERTUNG



Das Soundsystem bietet PSP-Besitzern ordentlichen Klang und darüber hinaus noch die Möglichkeit, andere Geräte daran zu benutzen.

HD Movie Player

ZUBEHÖR | Umfangreiches Software-Paket für PS3 und PSP

Der für seine Cheat-Systeme bekannte Hersteller Xploder bietet für PS3-Besitzer eine Softwarezusammenstellung rund um die PS3. Der HD Movie Player erlaubt es Ihnen, Filme, weitere Medien und Spielstände vom PC aus zu verwalten und ermöglicht zudem den Zugriff auf die Cheat-Datenbank von Xploder, wo bereits einige (wenige) Cheat-Speicherstände zu aktuellen PS3-Titeln zu finden sind. Das neueste Update der Software funktioniert recht gut: Filme und Musik ließen sich ins passende Format wandeln und mit dem

Media-Manager auch gleich in die passenden Ordner kopieren. Doch neben dem doch recht hohen Preis von € 45,- für eine CD in einer Metallbox hat der

HD Movie Player einen weiteren Haken: im Internet gibt es eine Menge kostenloser Software, die zwar nicht alle Funktionen und die Bedienungsfreundlichkeit des Sets bietet, aber doch eine Alternative dazu darstellt. Übrigens: Neben einem PC benötigen Sie außerdem einen Memory-Stick-kompatiblen Kartenleser! ■



TEURER SPASS Auch die nette Blechhülle rechtfertigt den hohen Preis nicht wirklich. BILD: PLAYZONE

TEST

HD MOVIE PLAYER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Xploder
Web:	www.xploder.net
Preis:	Ca. € 45,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Gute Softwaresammlung
- Auch für PSP
- Nicht wirklich nötig
- Hoher Preis

WERTUNG



Eine gute Softwaresammlung zum hohen Preis, die dank zahlreicher Freeware-Programme eigentlich überflüssig ist.

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

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

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

Abwechslung pur!
Nützliche Tipps zu
Ubisofts Next-Gen-
Terroristen-Hatz,
Segas Kult-Arcade-
Raserei und EAs
Basketball-Ballet.

UDO
CRNJAK
29, Redakteur



Rainbow Six Vegas

CHEAT | Terroristen jagen mal anders

Pausieren Sie Ihren Story-Einsatz und geben Sie im Pause-Menü folgende Tastenkombinationen ein. Eine rote Texteinblendung bestätigt die korrekte Eingabe. Durch erneute Eingabe können Sie den jeweiligen Cheat wieder deaktivieren.

CHEAT	EFFEKT
■, ●, ■, ●, L3, L3, ▲, X, ▲, X, R3, R3	Verfolger-Perspektive
●, ■, X, ▲, L3, ▲, X, ■, ●, R3	Big Head
L3, R3, L3, R3, X, ●, L3, R3, L3, R3, ■, ▲	One-Hit-Kill (Freund und Feind)
X, X, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, X, ●, ■, ▲	Super Ragdoll



MAL ERNSTHAFT
Bei aktivierten Cheats geht die Ernsthaftigkeit schon etwas verloren. BILD: PLAYZONE

NBA Street Homecourt

CHEAT | Alle Courts, alle Teams, ganz einfach!

Geben Sie im Hauptmenü die folgenden Tastenkombinationen in schneller Abfolge ein.

CHEAT	EFFEKT
R1 und L1 gedrückt halten und dann ↑, →, ↓, ←	Alle Plätze
R1 und L1 gedrückt halten und dann ←, →, ←, →	Alle Teams



FREIE AUSWAHL Spielen Sie wo und mit wem Sie wollen. BILD: PLAYZONE



GUTE KONDITION Mit dem Fahrrad Taxi fahren nennen wir hart verdientes Geld.

BILD: PLAYZONE

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.

Crazy Taxi: Fare Wars

CHEAT | Stellen Sie sich der ultimativen Herausforderung.

Geben Sie wie jeweils beschrieben die Cheats ein und los geht's. Als Bestätigung sehen Sie im Charakterauswahlbildschirm eine entsprechende Text-Einblendung.

Crazy Taxi

CHEAT	EFFEKT
Im Fahrer-Auswahlbildschirm kurz R drücken, danach R gedrückt halten und einen Fahrer wählen.	Another Day (Sie starten jeweils an einem Ort)
Im Fahrer-Auswahlbildschirm dreimal sehr schnell hintereinander L und R drücken.	Taxi-Fahrrad
L und R gedrückt halten, während der Fahrer-Auswahlbildschirm geladen wird.	Expert-Modus
R und Start gedrückt halten, während der Fahrer-Auswahlbildschirm geladen wird.	Keine Pfeile
L und Start gedrückt halten, während der Fahrer-Auswahlbildschirm geladen wird.	Keine Zielmarkierungen

Crazy Taxi 2

CHEAT	EFFEKT
Bei der Wahl eines Fahrers Dreieck und Start gedrückt halten	Expert-Modus
Bei der Wahl eines Fahrers Start gedrückt halten	Keine Pfeile
Bei der Wahl eines Fahrers Dreieck gedrückt halten	Keine Zielmarkierungen

CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Ape Escape 3	01/2007
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Call of Duty 3 (PS2)	02/2007
Call of Duty 3 (PS3)	06/2007
Cartoon Network Racing	04/2007
Crash Bandicoot (PSone)	07/2007
Crazy Taxi: Fare Wars	10/2007
Death Jr. 2: Root of Evil	06/2007
Def Jam Fight For NY: The Takeover	12/2006
Def Jam Icon	07/2007
Der Pate (PSP)	13/2006
Die Sims 2: Haustiere	13/2006
Disney - Pixar Cars	11/2006
Fight Night Round 3 (PS3)	08/2007
Flatout 2	11/2006
Ghost Rider	04/2007
Gradius Collection (PSP)	11/2006
GTA: Vice City Stories	01/2007
Guitar Hero II	02/2007
Guitar Hero: Rocks the 80s	09/2007
Kazook	01/2007
L.A. Rush (PSP)	02/2007
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie	12/2006
Lego Star Wars II: Die Klassische Trilogie (PSP)	03/2007
Madden NFL 07	11/2006
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Ultimate Alliance	01/2007
Medal of Honor: Vanguard	07/2007
NBA 2K7	13/2006
NBA Live 07	02/2007
NBA Street Homecourt	10/2007
Need for Speed Carbon	13/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Rainbow Six Vegas (PS3)	10/2007
Ratchet & Clank: Size Matters	06/2007
RTL Skispringen 2007	01/2007
Scarface: The World is Yours	13/2006
Shrek der Dritte	09/2007
Super Dragon Ball Z	11/2006
Superman Returns	03/2007
The Darkness	08/2007
Thrillville (PSP)	02/2007
Tomb Raider Anniversary	07/2007
Tony Hawk's Project 8	01/2007
Tony Hawk's Project 8 (PSP)	08/2007
Transformers - The Game (PS2)	09/2007
Virtua Tennis 3 (PS3)	07/2007
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	07/2007

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation/PSone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PSP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Microsoft Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Microsoft Xbox 360	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance (SP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo DS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo DS Lite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Wii	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action Replay o. Ä.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Ab sofort prämiieren wir in jeder Ausgabe den Screenshot des Monats.

- Cool, da sieht man die Optik in ihrer ganzen Pracht!
- Sieht nett aus, muss ich aber nicht haben.
- Finde ich ziemlich unnützig und kann weg.

4. Wir versehen alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe.

Was halten Sie von dieser Information?

- Sehr schön!
- Ich finde die Quellenangaben überflüssig.
- Ist mir egal

5. In unserer Rubrik Top 10 präsentieren wir eine Bestenliste der etwas anderen Art.

- Finde ich sehr unterhaltsam
- Kann im Heft bleiben
- Gefällt mir gar nicht – weg damit!

6. In unserer Rubrik Rest vom Fest stellen wir Ihnen weniger wichtige und qualitativ durchwachsene Titel kurz vor.

- Klasse, so bleibt mehr Platz für die wirklich wichtigen Titel!
- Ich bin noch nicht sicher, ob mir das gefällt.
- Ich will komplette Tests mit Wertungen für alle Spiele.

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Games Convention	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage: Zeitgeschichten	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interview mit Clemens Wangerin	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Hill V / Origins	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Call of Duty 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heavenly Sword	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clive Barker's Jericho	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Warhawk	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Rally	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stuntman: Ignition	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rogue Galaxy	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Syphon Filter: Dark Mirror	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy Tactics	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tales of the World	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crazy Taxi	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____
 Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
 Moderation: _____ Bonus: _____

9. Unsere DVD beinhaltet HD-Videos von PS3-Spielen auf der zweiten Seite.

- Genial, bitte unbedingt beibehalten!
- Ist mir egal
- Find ich gut, kann ich aber nicht nutzen.
- Ich brauche kein HD.

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News
- Reportagen
- Vorschau
- Tests
- Komplettlösung
- Hardware
- Cheats & Codes
- Blu-ray

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 10/07)

Ausgabe: ____/____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? Ja Nein Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Welche Spiele und Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele _____ System _____ DVD- oder Blu-ray-Filme _____

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS3, PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel _____ System _____

1. _____

2. _____

3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS3, PS2 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel _____ System _____

1. _____

2. _____

3. _____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: PZ-Zeugnis 10, 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 22“, wenn Scarface Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 11“ und wählen Sie somit Grand Theft Auto IV zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ17“, an die unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort zu nennen.

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Ich will sofort ein Twisted Metal für die PS3! Markus Müller Bonn“) an die unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 1 Alone in the Dark (PS3/PS2)
- 2 Army of Two (PS3)
- 3 Assassin's Creed (PS3)
- 4 Burnout 5 (PS3)
- 5 Call of Duty 4 (PS3)
- 6 Devil May Cry 4 (PS3)
- 7 Fallout 3 (PS3)
- 8 FIFA 08 (PS3/PS2)
- 9 Final Fantasy XIII (PS3)
- 10 Gran Turismo 5 (PS3)
- 11 Grand Theft Auto IV (PS3)
- 12 Half-Life 2: Orange Box (PS3)
- 13 John Woo pres. Stranglehold (PS3)
- 14 Killzone 2 (PS3)
- 15 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 16 PES 2008 (PS3/PS2)
- 17 Resident Evil 5 (PS3)
- 18 Silent Hill 5 (PS3)
- 19 Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)
- 20 Unreal Tournament III (PS3)

LESER-CHARTS

- 1 Black (PS2)
- 2 Burnout Dominator (PS2)
- 3 Call of Duty 3 (PS2)
- 4 Colin McRae: DIRT (PS2)
- 5 DTM Race Driver 3 (PS2)
- 6 FIFA 07 (PS2/PSP)
- 7 Final Fantasy XII (PS2)
- 8 Ghost Recon A. W. 2 (PS3)
- 9 God of War II (PS2)
- 10 Gran Turismo 4 (PS2)
- 11 GTA: San Andreas (PS2)
- 12 Guitar Hero II (PS2)
- 13 Heavenly Sword (PS3)
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
- 15 MotorStorm (PS2)
- 16 Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- 17 Rainbow Six Vegas (PS2)
- 18 Ratchet & Clank 3 (PS2)
- 19 Resident Evil 4 (PS2)
- 20 Resistance: Fall of Man (PS3)
- 21 Ridge Racer 7 (PS3)
- 22 Scarface (PS2)
- 23 Shadow of the Colossus (PS2)
- 24 Tekken 5 (PS2)
- 25 The Darkness (dt.) (PS3)
- 26 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- 27 Tomb Raider: Anniversary (PS2)
- 28 Virtua Fighter 5 (PS3)
- 29 Warhawk (PS3)
- 30 WWE SmackDown 2007 (PS2/PSP)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. Oktober 2007



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender),
Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Koordinator Konsolenmagazine Harald Wagner

Leitender Redakteur (v.i.S.d.P.) Maik Bütefür
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Michael Pruchnicki, Udo Crnjak,
Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Christian Schönlein, Onur Yildiran, Sebastian Stange, David Martin

Redaktion

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Chefreporter

Lektorat

US-Korrespondent

Community Manager

Layout

Bildredaktion

Titelgestaltung

CD, DVD, Video

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Commercial Director

Vertriebskoordination

Marketing

Produktionsleitung

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion Sascha Pilling, David Martin

Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny

Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler

Webdesign 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
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; 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.: +49 221 2716-257; judith.gratiat@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition Judith Linder: judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigung@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: Plus-Abonnement € 57,60

Österreich: Plus-Abonnement € 64,80

Ausland: Plus-Abonnement € 69,60

ISSN/Presepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, WII PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, KIDS GAMER, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.

Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.

Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

Die Kolumne

Der Tod der Spiele-Blockbuster?

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Die allgemeine Qualität von Videospielen hat in den letzten Jahren klar zugelegt. So richtig miese Gurken sind die Ausnahme und werden lediglich von Gelegenheitsspielern, die sich vorher nicht durch ein Magazin wie unseres informiert haben, auf dem Grabbeltisch gekauft. Eigentlich also eine traumhafte Situation für Videospiele, oder? Nicht ganz, denn die Spiele haben sich nicht nur qualitativ, sondern auch inhaltlich verändert. Ein Rennspiel muss heute komplexer und umfangreicher denn je ausfallen und von einem Ego-Shooter erwartet man ebenfalls mehr als ein paar Waffen und Gegner. Ein Trend, der nicht jeden Spieler-Geschmack trifft. Nicht ohne Grund werkelt der kreative Kopf hinter *God of War*, David Jaffe, zukünftig nur noch an kleineren Titeln für Gelegenheitsspieler. Ihm selbst und seiner Zielgruppe fehlt die Zeit und die Muße, sich erst lange in Spiele einzuarbeiten und wir werden ja auch alle nicht jünger. Umso erfreulicher ist es da, wenn man über ein Spiel stolpert, das sich diesem Trend erfolgreich widersetzt und trotzdem nicht bloß Anfänger und Gelegenheitsspieler anspricht, die schon überfordert sind, wenn sie nur geradeaus fahren sollen. *Stuntman: Ignition* ist simpel in seiner Struktur, aber dennoch (oder gerade deswegen) enorm fesselnd. Es ist eines dieser Spiele, bei denen man irgendwann mitten in der Nacht feststellt, dass man schon seit Stunden zockt und sich dann sagt, dass man „nur noch einen Versuch“ startet.



Was wird gespielt bei ...

Tony Buckley

Tony Buckley ist sagenhafte 41 Jahre alt und Game Director von *WipEout Pulse*.



Könntest du bitte das größte Geheimnis der Menschheit lüften? Warum wird *WipEout* mit großem E geschrieben?

Ganz ehrlich, wenn ich das große Geheimnis hinter dem großen E wüsste, würde ich es dir sagen. Dummerweise glaube ich, dass die Antwort auf diese Frage dazu bestimmt ist, niemals gelüftet zu werden. Ich glaube, es gibt schon eine ganze Reihe Theorien und wer bin ich denn, zu sagen, was davon falsch und was richtig ist?

Welche *WipEout*-Waffe hättest du im wahren Leben gern?

Die Bombe wäre meine erste Wahl, um diese penetranten Dränger loszuwerden, die immer ganz eilig irgendwo hinmüssen und einen Meter von meiner Stoßstange entfernt Lichthupe geben. Kurz auf den Knopf drücken und schon ist dieses lästige Problem in einer befriedigenden Art aus der Welt geschafft.

In *WipEout Pulse* lassen sich eigene Soundtracks einbinden. Welchen Song würdest du empfehlen, von welchem abraten?

Nehmt nicht „Walking on Sunshine“ von Katrina and the Waves! Der Song war während der Preetour auf meinem Memory Stick und glaubt mir, er ist nicht mit dem Spiel kompatibel! Ich würde „Teenage Waste Land“ von The Who nehmen.

Ein paar Worte der Verteidigung für *Men in Black II: Alien Escape* (an dessen Entstehung Buckley beteiligt war)?

Men in Black II: Alien Escape verteidigen ... puh! Hey, es war ein halbwegs unterhaltsamer Shooter im Spielhallen-Stil, der dem Spieler die Möglichkeit gab, zu rennen, Aliens abzuschießen, Alien-Beschuss auszuweichen, noch mehr zu rennen, noch ein paar Aliens mehr abzuschießen und noch ein wenig mehr Alien-Beschuss auszuweichen.

Eine einsame Insel, du bist gestrandet – mit lebenslangem Vorrat an Bacardi und Beck's-Bier. Welche drei Spiele wären dabei? *Tetris*, *WipEout Pulse* und *Burnout*.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE

Eines der umstrittensten Spiele der PS2-Ära wurde erstmals von uns unter die Lupe und aufs Cover genommen – und nicht ganz korrekt eingeschätzt, denn das Endergebnis war alles andere als „super“. Dem Erfolg des Titels stand dies aber nicht im Weg und man darf gespannt sein, wann Teil 3 für die PS3 endlich enthüllt wird. Im Test-Bereich staubten *Animusha 2* und *Tekken 4* den Hit-Stempel ab, während uns Titel wie *USA Racer* den letzten Nerv raubten.

Statistik

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

Artikel, der am meisten Zeit beanspruchte:	Sonderbeilage der PLAYZONE Premium
Test, den jeder machen wollte:	John Woo presents <i>Stranglehold</i>
Test, den keiner machen wollte:	<i>Syphon Filter: Dark Mirror</i>
Zu Bruch gegangene Ausrüstung:	Nix
Größte Enttäuschung:	<i>Sega Rally</i>
Längste Wertungsdiskussion des Monats:	<i>Heavenly Sword</i>
Positivste Überraschung:	Warhawk
Termine der Redaktion auf der Games Convention:	45
Alternative Coverthemen, die nicht genommen wurden:	<i>Midnight Club Los Angeles</i> (Zu wenig Material), <i>Heavenly Sword</i> , <i>Call of Duty 4</i>
Bildschirmmode in Warhawk	13.299 (gefühlte)
Alternative Kandidaten für den Flashback:	<i>Sega Rally</i> , <i>Stuntman</i>
Dauer der Cover-Erstellung:	Ein Tag

Ausgabe 11/07 ab 24. Oktober am Kiosk



| Vorschau



BILDER: ROCKSTAR GAMES

Midnight Club: Los Angeles

Hoffen wir mal, dass Rockstar uns bis zur nächsten Ausgabe mit genügend Material versorgt, dann stellen wir Ihnen das Next-Gen-Debüt der Serie ausführlich vor.

| Vorschau



BILD: SYSTEM 3

Ferrari Challenge

Wir düsen nach Maranello und fühlen dem *Gran Turismo*-Herausforderer auf den Zahn. Ist Sonys Flaggschiff wirklich in Gefahr oder nehmen die Entwickler den Mund nur zu voll?

| Test



BILD: PLAYZONE

John Woo presents Stranglehold

Bevor Sie unseren Verlag stürmen – Midway hat's verbockt, uns trifft keine Schuld! Der Test folgt noch vor Release des Spiels auf www.play-zone.de!

| Test



BILD: SONY

Lair

In den USA prasseln ernüchternde Wertungen auf das vielgepreisene Spiel ein, aber ist der Titel wirklich so schlecht? Die Antwort erfahren Sie in Kürze auf www.play-zone.de und in der nächsten Ausgabe.

Lesefutter für Konsolenfans



N-ZONE
SONDERHEFT 02/07
Wichtigste Themen: Der ultimative Einsteiger-Guide. Spiel fürs Gehirn, fürs Herz und für die Hände. So holen Sie den maximalen Spaß aus Ihrem DS u. v. m.



N-ZONE
10/07
Wichtigste Themen: *Metroid Prime 3: Corruption* – die große Analyse, *Super Mario Galaxy*, *Need for Speed ProStreet* u. v. m.



WII PLAYER
09-10/07
Wichtigste Themen: Fit for Fun mit Wii und DS, die besten Krimi-Spiele, *Need for Speed ProStreet* u. v. m.



XBOX 360
10/07
Wichtigste Themen: *Halo 3* – alles, was Sie zum Start wissen müssen, *Halo Wars*, *PGR 4*, *John Woo presents Stranglehold* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

€ 4,99
je Spiel!

Download-Charts

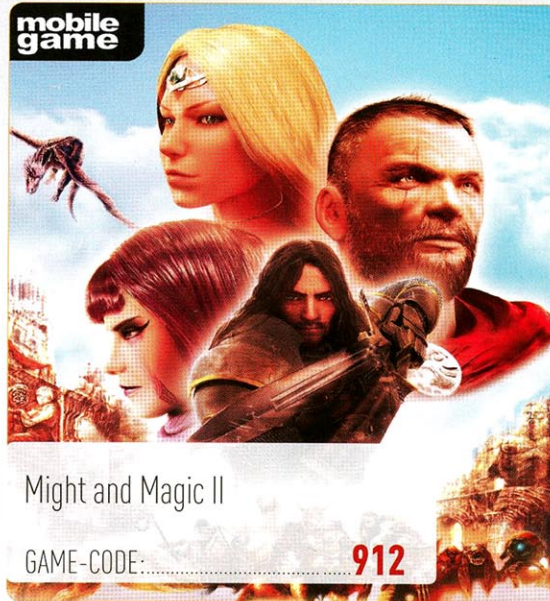
- 1.....Asphalt: Urban GT® 2
- 2.....Gangstar: Crime City™
- 3.....Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
- 4.....Might and Magic II
- 5.....Driver® L.A. Undercover
- 6.....Midnight Hold'em Poker™ 3D
- 7.....Porn Manager 2: The Villa
- 8.....Shrek der Dritte
- 9.....Rise of Lost Empires
- 10.....Guitar Legend: Get on Stage!

Sende:
ULTI + Code
an 81130*
Beispiel: ULTI 912

**Kein Abo!
Eine SMS pro Game**

TOP-NEUZUGÄNGE

mobile game



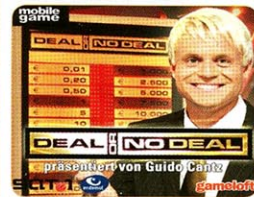
Might and Magic II
GAME-CODE:.....**912**

mobile game



Guitar Legend:
Get on Stage!
GAME-CODE:.....**910**

mobile game



Deal or No Deal
GAME-CODE:.....**906**


mobile game





Everyday English Trainer
GAME-CODE:.....**909**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

 Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE:.....**908**

 Stirb Langsam 4.0: Das Handyspiel
GAME-CODE:.....**919**

 Tom Clancy's Splinter Cell
Double Agent™
GAME-CODE:.....**920**


Sport


 Asphalt: Urban GT® 2 3D
GAME-CODE:.....**902**


 Bikini Volleyball
GAME-CODE:.....**904**

 Minigolf Revolution: Pirate Park
GAME-CODE:.....**913**

Logic

 Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE:.....**907**

 Rock 'n' Blocks
GAME-CODE:.....**916**

 Midnight Hold'em Poker™ 3D
GAME-CODE:.....**911**

Arcade

 Crazy Campus
GAME-CODE:.....**905**


 Shrek der Dritte:
Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE:.....**918**

 Rise of Lost Empires
GAME-CODE:.....**915**

Erotic

 Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE:.....**914**

 Sexy Puzzle 2
GAME-CODE:.....**917**

 Bikini Balls 2
GAME-CODE:.....**903**

Simulation

 Zoo Tycoon 2
GAME-CODE:.....**921**

 Age of Traders
GAME-CODE:.....**901**

 Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE:.....**900**



MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

ALLES, ODER NICHTS!

AB 27.09.2007 IM KINO!



IMPACT
PICTURES



SDDS
SDDS

WWW.RE3.FILM.DE



Constantin Film