

Januar 2007

GAMES
AKTUELL

www.cynamite.de

NEU! Jetzt mit
HD-Trailern!
2,99€ mit **DVD**
Auf jedem DVD-
Player abspielbar!

Deutschlands günstigstes
Vielelemagazin mit DVD!

2 VOLLVERSIONEN

VOLLVERSION 1
Silent Storm
Spannendes Strategiespiel im
Zweiten Weltkrieg

VOLLVERSION 2
The Italian Job
Rasen, flüchten, Spaß haben: Renn-
spiel zum Filmhit mit Mark Wahlberg

AUS DER REDAKTION
PLAYSTATION 3 52 Min.

Formel Eins: Championship
Edition, Virtua Fighter 5 u.v.a.

Wii 33 Min.

mic und die geheimen Ringe,
Ida Twilight Princess u.v.a.

16
Freigegeben ab 16 Jahren
USK



Hit-Vorschau 2007

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Weitere brandaktuelle Infos & Bilder zu
GTA IV · Resident Evil 5 · God of War 2
Super Mario Galaxy · C&C 3 u.v.m.

MEGA-CHANCE!
Die Hits 2007 vor allen anderen
spielen! Nur bei uns – ab Seite 20

Großer Konsolen-Vergleichstest

PS3 gegen Xbox360 gegen Wii

Die neuen Superkonsolen im Vergleich: Hardware, Steuerung, Online, Spiele...

Deutschlands 1. TEST



**Wario Ware:
Smooth Moves**

Toller Wii-Spaß für die ganze Familie

VORSCHAU



**Ghost Recon:
Advanced Warfighter 2**

KI und Grafik deutlich verbessert!

Produced under license of Ferrari SpA. Ferrari, the PRancing Horse and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design trademark and trade dress regulations.

STAR TREK
LEGACY

STAR TREK TACTICAL ASSAULT



CBS Paramount
TELEVISION



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



PC DVD ROM

NINTENDO DS

PlayStation 2

PS2
PlayStation Portable

STAR TREK: Logos, "STAR TREK" text, "Encounters" text, "STAR TREK: Related Assets", and "Encounters" text are trademarks of CBS Media Networks LLC. Zentao Media Company, Publisher and distributor by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2016 CBS Studios Inc. All Rights Reserved. "STAR TREK" and Related Marks are Trademarks of CBS Media Networks LLC. CBS, the CBS Eye logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. © 2016 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Bethesda Softworks, Zentao Media and related logos are registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Bethesda Softworks, Zentao Media and related logos are registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Bethesda Softworks, Zentao Media and related logos are registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. © 2016 Nintendo. All Rights Reserved. STAR TREK Logos, and related assets are trademarks of CBS Media Networks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Live the Xbox logo and the Xbox live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Live the Xbox logo and the Xbox live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "STAR TREK: Encounters" text is a trademark of CBS Media Networks LLC.

HEUTE SCHON AMOK GELAUFEN?

Sind auch Sie ein potenzieller Amokläufer? Aber sicher doch! Zumindest, wenn die Einschätzung so mancher Politiker stimmt.

Im Rahmen der Diskussion um den Amoklauf von Emsdetten wird einmal mehr unser aller Hobby in Verruf gebracht. Killerspiele – insbesondere "Counter-Strike" – lassen Schüler austicken. Einfache Rechnung: böses Spiel + dummer Spieler = große Katastrophe! Und das, all ihr Videospiel-Verdammer, war nicht ansatzweise so polemisch wie das, was ihr in Talkshows (mit geringem Fachwissen, dafür aber vor großem Publikum) von euch gebt.

Mal eine Schlussfolgerung statt einer Rechnung. Wenn Millionen Leute auf der ganzen Welt "Counter-Strike" oder andere "Killerspiele" zocken, müsste es eigentlich auch Millionen Amokläufer geben?! Oder Hunderttausende?! Einfache Schlussfolgerung! Oder doch zumindest Zehntausende?! In Wirklichkeit sind es aber Einzelfälle. Wie das? Wessen Argumentation hinkt? Stimmt die Rechnung oder die Schlussfolgerung? Oder keins von beidem?

Zwei Leserbriefe aus dem "stern" sind mir zu diesem Thema in Erinnerung geblieben: Im einen prophezeit ein Leser, dass sich durch ein Verbot von Killerspielen einzig die Schlagzeile beim nächsten Vorfall ändern wird. Die wird lauten: "Amokläufer hat verbotene Killerspiele gespielt". Und ein zweiter Schreiber kennt ein Spiel, in dem sich eine schwarze und eine weiße Gang bekriegen. Ziel ist es, sich bis zum Anführer der feindlichen Gang vorzukämpfen. Das Spiel heißt "Schach"!

Ich wünsche all unseren Lesern ein friedvolles Weihnachtsfest und einen spaßigen Rutsch ins Spieljahr 2007!

T. Szedlak
THOMAS SZEDLAK
 Chefredakteur



► **Wii SCHÖN:** Games-Aktuell-Redakteur Fabian Käufer freut sich über die neue Nintendo-Konsole.



▲ **GRAU 2 IN PARIS:** GA-Redakteur Andreas Szedlak mit einem Ubisoft-Supersoldat.



▲ **PS3 DABEI:** GA-Chefredakteur Thomas Szedlak packt die PS3 aus.



HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK

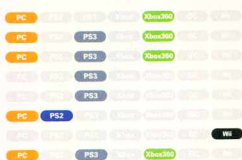


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

RAYMAN: RAVING RABBIDS

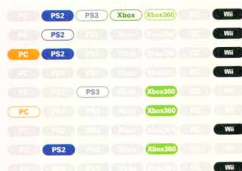
VORSCHAU

Die Spielehits für 2007	22
Battlestations: Midway	48
BlackSite: Area 51	40
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	36
MotorStorm	34
Resistance: Fall of Man	30
Tomb Raider: Anniversary	42
Trauma Center: Second Opinion	47
Virtua Tennis 3	46
Aktuelle Termine	50



TEST

Testcenter	60
ACTION	
Einleitung/Bestenliste	63
Call of Duty 3	74
Gottlieb Pinball Classics	71
Rayman: Raving Rabbids	66
Red Steel	68
Sonic the Hedgehog	73
Star Trek: Legacy	71
Super Monkey Ball: Banana Blitz	70
Superman Returns	64
Warin Ware	72



ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung/Bestenliste	75
Guild Wars: Nightfall	77
Marvel: Ultimate Alliance	78
Phantasy Star: Universe	78
Runaway 2: Dream of the Turtle	79
Sam & Max: Episode 1	79



SPORT & RENN SPIELE

Einleitung/Bestenliste	81
Cars	86
Dead or Alive: Xtreme 2	82
RTL Biathlon 2007	85
RTL Skispringen 2007	84
RTL Wintergames 2007	87
Ski Alpin Racing 2007	84
Tony Hawk's Downhill Jam	86
Tony Hawk's Project 8	83



STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung/Bestellenliste	8
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 – Aufstieg des Hexenkönigs	9
Guitar Hero 2	9
Heroes of Might & Magic: Hammers of Fate	9
Viva Pinata	8



BUDGETSPIELE

Einleitung/Bestenliste	9
Hitman: Blood Money	9
Spellforce 2: Shadow Wars	9



HANDHELD

Einleitung/Bestenliste	9
Handheld-News	9
Bombberman	9
Need for Speed: Carbon – Own the City	9
Pro Evolution Soccer 6	9
Rafa Nadal Tennis	9
Star Fox: Command	9
Star Wars: Lethal Alliance	9
Tony Hawk's Donkey Jam	9





► **Silent Storm Gold Edition + The Italien Job**
► 2 Spitzen-Vollversionen – Nähere Infos finden Sie ab Seite 71

**DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 113**

Konsolenvergleich 52

Spiele-News	10
Szene-News	18
Verkaufs- und Redaktions-Charts	19

Hardware-News und -Tests 100

Leserbrief e 110
 Top 10 der lustigsten deutschen Wörter
 und Namen in japanischen Spielen 108

Jahresabo	92
Miniabo	49
Editorial	3
Ausblick	112
Impressum	112

DVD-Cover	113
DVD-Inhalt	6
Vollversions-Beschreibungen	7



TITELSTORY ▶ Schon heute wissen, was morgen gespielt wird



Cheats und Kurztipps

Anno 1701	105
Battlefield 2: Modern Combat	102
Dark Messiah of Might & Magic	107
Destroy All Humans! 2	102
Die Sims 2: Haustiere	104
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	102
Kingdom Hearts 2	105
Marvel: Ultimate Alliance	102
Medieval 2: Total War	107
Splinter Cell: Double Agent	106

Handheld-Kurztipps

Nintendo DS	106
Sony PSP	104, 11

Figure 1: Schematic representation of the experimental design. The figure shows a sequence of events for two groups: PC (Preconditioning) and PSC (Preconditioning + Sham). For the PC group, the sequence is: PC (orange box), PSC (blue box), XBox (green box), and XBox (green box). For the PSC group, the sequence is: PSC (blue box), PSC (blue box), XBox (green box), PSC (blue box), PSC (blue box), XBox (green box), XBox (green box), and XBox (green box). A 'WR' (Wound Repair) label is present at the end of the PSC group sequence.



Spieleklassiker	106
Alan Wake	14
Arno 1701	105
Battlefield 2: Modern Combat	102
Call of Duty: Modern Warfare 2	108
BlackStalk: Area 51	40
Blaster Factor	12
Bob Ross: The Joy of Painting	16
Bombberman	99
Call of Duty 3	10, 74
Call of Duty: Warzone	88
Cash Gun Chops DXL	12
Castlevania: Portrait of Ruin	96
Cipher Complex	13
Colin McRae: Dirt	12
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	99
Conan: Exiles	10
Crysis	24
Dark Messiah of Might & Magic	10
Dead or Alive: Xtreme 2	82
Def Jam: Fight for NY – The Takeover	104
Der Herr der Ringe: Das Schicksal am Ende der Welt	10
Destiny 2 – Aufbruch des Heldenkönigs	10
Destroy All Humans! 2	91
Die Sims 2: Haustiere	104
Dungeon Siege: Throne of Agony	96
Full Frontal Fantasy	23
Full Frontal Warlord: Ten Hammers	10
Fussball Manager: Verlangung!	90
Genji: Days of the Blade	12
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	36
God of War 2	23
Gradius Pinball Classics	75
Gun Trismo 5	25
GTA IV	29
Guild Wars: Nightfall	77
Guro Hetero 2	90
Halo 3	98
Halo: The Fall and the Order des Phoenix	12
Heroes of Might & Magic:	
Hammers of Fate	91
Hitman: Blood Money	94
Elite: Eliteclimber	105
Killzone 2	95
Knightmare Hearts 2	105
Langdorn	12
Marvel Galaxy	26
Marvel Ultimate Alliance	76, 102
Medal 2: Total War	107
Medal of Honor: Airborne	97
Metal Gear Solid: Portable Ops	96
Motor Storm	12, 34
Need for Speed: Carbon – Own the City	98
No More Heroes	10
Penalty Shoot: Universal	78
Pokémon Battle Revolution	12
Pro Evolution Soccer 2	97
Rafa Nadal Tennis	99
Raving Raving Rabbits	68
Resident Evil 4	66
Resident Evil 5	27
Resistance: Fall of Man	12, 30
RTL Blüthhorn 2007	85
RTL Skriptengames 2007	85
RTL Wintergames 2007	84
RTL Winter Games of the Turtles	79
STALKER	14
Sam & Max: Episode 1	79
Sonic Racing 2007	84
Sonic the Hedgehog	73
Spectrobes	96
Spillzone 2: Shadow Wars	94
Splinter Cell: Double Agent	106
SSB BUR	16
Star Fox Command	98
Star Trek: Legacy	91
Star Wars: Battlefront 3	15
Star Wars: Lethal Alliance	97
Super Monkey Ball: Banana Blitz	70
Superman Returns	72
Survivor: The Island	10
Tekken 5: Dark Resurrection	10
Track Drive: Unlimited	14
The Legend of Spyro: A New Beginning	106
Tom's Raider: Anniversary	42
Tom's Raider 3: Donkey Jam	86, 99, 105
Tom's Raider: Project 8	10
Tron: Evolution	47
Ultio Legends: Dark Kingdom	12
Ultio Legends 3	14, 46
Ultio Pirata	88
Ultio: The New Hero	12
War of Wits	99

PC-VOLLVERSIONEN

Diesen Monat erwarten Sie in unseren Vollversionen packende Unterwasserkämpfe und fesselnde Fantasy-Strategie.

2
KOMPLETTE
SPIELE AUF
DVD!



Inkl. Addon

1. SILENT STORM GOLD

TAKTISCHER SHOOTER VOR ZWEITER-WELTKRIEG-KULISSE



▲ **ABTRANSPORT:** Auf der Ladefläche des LKW hat man eine gute Deckung.



▲ **ABGELEGT:** Diesen Kameraden hat es schwer erwischt.



▲ **ABGEPASST:** Hinter den Türen lauern oft Feinde.

FEATURES

- Zwei unabhängige Kampagnen, die Sie durch das Europa des Jahres 1943 föhnen
- Über 40 Söldner aus verschiedenen Ländern
- Vollkommen interaktive 3D-Welt (offene Felder, Gebäude und Kellergewölbe)
- Karten-Editor
- Inklusive Multiplayer-Modi

INSTALLATION: Legen Sie die Heft-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint nun das Hauptmenü. Starten Sie den DVD-ROM-Teil. Über das Register "Spiele" gelangen Sie in das Vollversionsmenü. Klicken Sie jetzt auf "Silent Storm". Mit einem weiteren Klick auf den linken Button rechts unten installieren Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART: Nach der Installation starten Sie "Silent Storm" einfach über den neu angelegten Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION: Um "Silent Storm" wieder von der Festplatte zu entfernen, wählen Sie den Punkt "Deinstallation von Silent Storm" im Startmenü. Anschließend wird das Spiel automatisch gelöscht.

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium 600 MHz oder vergleichbar
Arbeitsspeicher: 128 MByte RAM
Festplatte: 2,5 GByte freier Speicher
Grafikkarte: Mindestens 32 MByte Grafikspeicher
DirectX 9.0
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk



2. THE ITALIAN JOB

ACTION-RASEREI MIT HERAUSFORDERNDEN AUFGABEN



▲ **LOS!** Viele Aufgaben müssen binnen eines Zeitlimits gemeistert werden.



▲ **AUF DER KANTE:** Coole Stunts bringen euch Extra-Punkte ein.



▲ **HEISSE ÖFEN:** Mit diesem Flitzer rast Ihr durch den engen Stadtverkehr.



FEATURES

- 5 Spielmodi (3 davon müssen freigespielt werden)
- Über 70 Levels
- 13 unterschiedliche Fahrzeuge mit individuellen Stärken und Schwächen
- Daten-Streaming von CD minimiert Ladezeiten

INSTALLATION: Legen Sie die Heft-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint nun das Hauptmenü. Starten Sie den DVD-ROM-Teil. Über das Register "Spiele" gelangen Sie in das Vollversionsmenü. Klicken Sie jetzt auf "The Italian Job". Mit einem weiteren Klick auf den linken Button rechts unten installieren Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART: Nach der Installation starten Sie "The Italian Job" einfach über den neu angelegten Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION: Um "The Italian Job" wieder von der Festplatte zu entfernen, wählen Sie den Punkt "Deinstallation von The Italian Job" im Startmenü. Anschließend wird das Spiel automatisch gelöscht.

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium 300 MHz oder vergleichbar
Arbeitsspeicher: 64 MByte RAM
Festplatte: 800 MByte freier Speicher
Grafikkarte: Mindestens 16 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.1
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

DVD-INHALT

Unsere DVD bietet noch viel mehr als die zwei Vollversionen: Kompetente Test- und Vorschau-Videos, HD-Trailer, PC-Demos, Minispiele, Tools u.v.m.

VIDEO-BEREICH

Abspielbar auf jedem gängigen DVD-Player, PC mit DVD-Laufwerk, PS2, Xbox360 und Xbox (mit DVD-Kit)

VIDEOS

(AB SOFORT MIT ZUSÄTZLICHEN VIDEOS IN HD!)

ARMY OF TWO

HD



DEAD OR ALIVE XTREME 2



FORMEL EINS: CHAMPIONSHIP EDITION



LOST PLANET



PLAYSTATION3 - DIE HARDWARE



RIDGE RACER 7



ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



VIRTUA FIGHTER 5



WII - DIE HARDWARE



VIDEOS ANSCHAUEN



All unsere Videos – mit Ausnahme der HD-Trailer – können Sie mit DVD-Player, PS2, Xbox und Xbox360 anschauen. Für die HD-Trailer benötigen Sie einen PC mit aktuellen Video-Codes und einem Prozessor mit 1,5 GHz oder mehr.

SOFTWARE-DVD-PLAYER INSTALLIEREN

Haben Sie keinen Software-DVD-Player auf Ihrem PC installiert, verwenden Sie den VLC Media Player von unserer DVD. Sie finden ihn im Daten-Bereich unter "Extras".

DVD AM PC ABSPIELEN

Nach der Installation des VLC Media Players ist das Abspielen der Videos ganz einfach: Klicken Sie im Windows-Arbeitsplatz Ihr DVD-Laufwerk mit der rechten Maustaste an und wählen Sie den Punkt "Play with VLC Media Player" – schon kann es losgehen!

Der komplette DVD-Inhalt auf Seite 113.

DATEN-BEREICH

Abspielbar auf jedem gängigen PC mit DVD-Laufwerk

DEMOS

SKI ALPIN RACING 2007



SAM & MAX: CULTURE SHOCK



DELL

LASS DIE SPIELE BEGINNEN

Der unglaubliche XPS 710 Desktop ist das neueste Mitglied der XPS-Familie. Er bietet atemberaubende Spiele- und Multimedia-Power. Bis zu vier Grafikprozessoren sorgen für unglaublichen Realismus und reibungslose Bilder, es gibt Platz für bis zu 2 TB Speicher und der Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6700 mit Quad-Core nimmt dich mit auf eine Abenteuerreise, von der du vorher nicht zu träumen wagtest. Dieser XPS wird Sie umhauen.

"Im Vergleich zu anderen Notebooks mit 7900 GTX hat das XPS M1710 klar die Nase vorn." Das war das Urteil des PC Games Hardware-Magazins, als es unserem Premium-Spielesystem die beste Produktauszeichnung verliehen hat.

Besonders beeindruckt waren die Redakteure vom neu entwickelten Design des M1710 und der fantastischen Mischung der Premium-Hardware, einschließlich Intel® Core™2 Duo Prozessor, massive 1024 MB Speicher, NVIDIA® GeForce® Grafikkarte und naturgetreues 17" TrueLife™ WUXGA Display. Es ist das ultimative Spiele-Notebook.

Alle XPS-System werden von einem Team ausgewiesener XPS-Fachleute unterstützt. Dieser Rundum-Support ist eine Klasse für sich.



ANGEBOT OHNE MONITOR

XPS 710 WARRIOR D01XP5 1699 € inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand

DER EINSTIGE IN DIE XPS SPIELEWELT

- Intel® Core™2 Duo Prozessor E5400 (2.13 GHz, 2 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM®) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 320 GB** SATA Festplatte Stripe Raid 0 • 256 MB PCIe x16 NVIDIA® GeForce® 7900GS • Integrierter 7.1 HD Audio-Chip • 16x DVD+/RW Brenner und 13-in-1 Kartentester • 2 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* • Multimedia Tastatur & Maus

XPS

Sei auch du dabei

**JETZT 0% FINANZIERUNG
GÜLTIG BIS 30.01.2007**

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2003 179 € INKL. MWST.

McAfee® SCHÜTZE DEINEN PC MIT McAfee® SECURITYCENTER™ SOFTWARE.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. Alle Preise sind gültig bis 30.01.07 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiration sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vii, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Limitiert auf ausgewählte Dimension PCs und Inspiration Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde. Details siehe Konfigur. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. †Jetzt 0,0 % Finanzierung: Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Finanzierungsangebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9% für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. "Microsoft" OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei dem bestimmten Neustellungen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. ©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

DELL™ EMPFIEHLT WINDOWS® XP MEDIA CENTER EDITION.

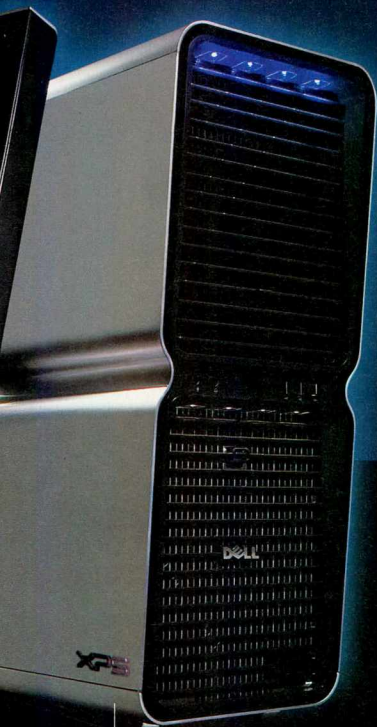
WINDOWS VISTA® EXPRESS UPGRADE

Windows Vista® EXPRESS UPGRADE. Bestellen Sie einen Dell® Windows Vista® Capable PC und bei bestimmten PCs können Sie kostenlos auf Windows Vista® updaten. Dieses Angebot ist nur für bestimmte Zeit gültig. Mehr unter www.dell.de/vista

XPS M1710 GAMER N01XP6 2.299 € inkl. MwSt., zzgl. 7735 € Versand

ULTIMATIVES KRAFTPAKET FÜR UNTERWEGS

• Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie; Intel® Core™2 Duo Prozessor T7400 (2.16 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • Original Windows® XP Home Edition (OEM®) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 120 GB** SATA Festplatte • 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™ TFT-Display • 512 MB NVIDIA® GeForce™ 7900 GTX • 8x DVD +/-RW Dual-Layer Laufwerk • 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)



XPS 710 KING D01XP7 3.999 € inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand

DIE GAMING MASCHINE DER NÄCHSTEN GENERATION

• Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6700 (2.66 GHz, 8 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB)
• Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM®) • 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 1 TB SATA Festplatte (2x 500 GB) Raid 0 • Dual 1 GB NVIDIA® GeForce™ 7950 GX2 • Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkarte
• 16x DVD +/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser • 2 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* • Multimedia Tastatur & Maus



Auf der Suche nach den neuesten und besten Spielen sind Sie bei Dell® goldrichtig. Unser exklusives Ubisoft Spiel- & Softwarepaket bietet ein fantastisches Preis-Leistungs-Verhältnis und nutzt die Performance Ihres XPS voll aus. Jetzt inklusive Tom Clancys Rainbow Six Vegas.



TRETEN SIE DER GAMING ELITE BEI. RUFEN SIE JETZT AN



0800 / 2 93 33 55



www.dell.de

TÄGLICH, 8 - 22 UHR, BUNDESWEIT ZUM NULLTARIF - ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT - SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 - LOKALTARIFE WWW.DELL.CH



Hard core.
Quad-core.

JETZT WIRD'S HEISS: BRANDNEUE SPIELE AUS DEN ENTWICKLUNGSLABORS



PC-NEWS

VERLÄNGERUNG

Das Entwicklerstudio Bright Future arbeitet derzeit an einem Add-on zu "Fußball Manager 07". Die Erweiterung mit dem Namen "Verlängerung" soll bereits am 23. Februar erscheinen und liefert viele zusätzliche Inhalte. ★★

NAPSTER-MACHER HAT NEUES PROJEKT

Shawn Fanning, Erfinder der Download-Börse Napster, will "World of Warcraft"-Fans helfen. Sein bislang noch namenloses Online-Portal liest die Account-Daten der Spieler aus und erstellt so eine personalisierte Homepage. ★★



▲ **PRAKTISCH:** Euer WoW-Profil lest ihr auf der neuen Seite aus.

Games Aktuell enthält:

NEUE ACTIVISION-SPIELE LAUFEN NICHT IN 720P!

Die beiden neuen Activision-Spiele "Call of Duty 3" und "Tony Hawk's Project 8" laufen auf der Xbox360 nicht in voller 720p-Auflösung. So liefert die Testversion von "Call of Duty 3" lediglich 1.040 x 624 Pixel, bei "Tony Hawk's Project 8" waren es nur 1.040 x 584 Pixel. Das bedeutet für den Shooter eine etwa 30 Prozent schlechtere Auflösung, beim Skateboard-Spiel sind es sogar 34 Prozent Verlust. Bei HD-Geräten mit großen Bildformaten, etwa bei Beamern, wird somit die gewohnte Qualität nicht erreicht. Bei reduzierter Auflösung erhöht sich normalerweise die Bildwiederholungsrate. Während "Call of Duty 3" die meiste Zeit über absolut flüssig läuft, muss man beim neuen "Tony Hawk" mit ständigen Rucklern leben. Wir haben bei Activision Deutschland nachgefragt: Dort war diese Problematik bisher noch nicht bekannt. Man hat uns aber versprochen, der Sache auf den Grund zu gehen.



▲ **SPARAUSGABE:** Activisions neueste Xbox360-Games laufen nicht in optimaler Auflösung.

Comic-Killer

NO MORE HEROES

Wir haben Neuigkeiten zum Wii-Projekt "No More Heroes" von Goichi Suda ("Killer 7") in Erfahrung bringen können: Sie steuern Travis Touchdown, der bei einer Online-Auktion ein Beam-Katana gewinnt und damit eine Karriere als Auftragskiller beginnen möchte. Den stählernen Schlichter schwingen Sie dabei direkt mit der Wii-Remote. Die Aufträge sucht sich der Branchenneuling in einer frei begehbaren Stadt. Da werden doch gleich Erinnerungen an "GTA" wach.



No More Heroes

Hersteller: Grasshopper

Erscheint: 3. Quartal 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **SPANNEND:** In einem Lagerhaus kämpft Travis gegen sein Opfer.

Tekken 5:

DARK RESURRECTION

Namcos erste Next-Generation-Prügelei können Sie in keinem Laden kaufen! Vielmehr müssen Sie das erste "Tekken" für PS3 im PlayStation Store erwerben und dort herunterladen – zumindest in Japan. Aber keine Panik, dieses Beat'em-Up ist lediglich eine Umsetzung der Automaten-Version von "Tekken 5: Dark Resurrection", die bereits für die PlayStation Portable aufbereitet wurde.



Tekken 5: Dark Resurrection

Hersteller: Capcom

Erscheint: 2007

Preis: noch nicht bekannt



▲ **DETAILIERT:** Bereits auf der PlayStation Portable war Namcos Beat'em-Up ein Hit.

DAS ZITAT DES MONATS

“Das ist uns egal!”

PS3-Erfinder Ken Kutaragi auf die Frage
"Was tun Sie, wenn Wii und Xbox360
Verkaufserfolge feiern?"



Mitmachkarte
auf Seite 29
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL

Als Nachtrag zu unserem Test von "Eragon" starten wir in Zusammenarbeit mit Vivendi ein attraktives Gewinnspiel. Abstauben können Sie allerlei exklusives Fan-Material, das es garantiert in keinem Laden gibt.

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2007

1 x PSP, 3 x "Eragon"-PC-Spiel, 3 x "Eragon"-PS2-Spiel, 3 x "Eragon"-Xbox360-Spiel, 3 x "Eragon"-Nintendo-DS-Spiel, 3 x "Eragon"-PSP-Spiel, 3 x "Eragon"-Roman, 3 x Das Buch "Eragon – Hinter den Kulissen", 12 x Schlüsselbänder, 3 x T-Shirts, 1 x von Sienna Guillory signiertes Poster, 1 x von Sienna Guillory signiertes T-Shirt



Mitarbeiter von Vivendi und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

NINTENDO DS™

AGE OF EMPIRES
GEHÖRT ZUR
DS-STRATEGIE-SPITZE!
... BITTE MEHR DAVON!
- N-ZONE 09/06

AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS

8 3D 3 1 1 1

FORDERN SIE DIE WELT
MIT IHREM NINTENDO DS™
HERAUS!

WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM

12+

www.pegi.info

6

Microsoft NINTENDO DS Lite

BACKBONE
ENTERTAINMENT

ENSEMBLE
STUDIOS

MAJESCO
ENTERTAINMENT

THQ
WWW.THQ.DE

© 2005. All Rights Reserved. © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, and Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. NINTENDO DS LITE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Age of Empires: The Age of Kings. Published by Majesco Entertainment Company © 2005.

PS3-NEWS

CELL IN 65 NM

Kurz nach dem U.S.- und Japan-Release der PlayStation3 optimiert Sony die Hardware. So soll der Cell-Chip nicht mehr in 90 nm, sondern in der fortschrittlichen 65-nm-Bauweise gefertigt werden. Damit sparen die findigen Japaner Produktionskosten. +++

DOWNLOAD-SPIELE FÜR PS3

"Lair"-Erfinder Factor 5 arbeitet derzeit an zwei vollwertigen Spielen, die über den PlayStation Store der PS3 verkauft werden sollen. Welches Genre diese beiden Titel bedienen werden ist bislang leider noch nicht bekannt. +++



▲ **NEUES PROJEKT:** Neben Lair arbeitet man an weiteren Spielen.

Jetzt wird's schmutzig!

COLIN MCRAE: DIRT

PS2 PS3 Xbox360



▲ **RASANT:** Dieser Subaru Impreza rast durch Japan.

Alles andere als der letzte Dreck: Die PS3-Shots von "Colin McRae: Dirt" machen uns Hoffnung auf das schönste Rallye-Spiel aller Zeiten! Noch ist zwar unklar, wann der jüngste Teil von Codemasters Rallye-Dauerbrenner erscheint, doch veröffentlichten die Entwickler schon jetzt ein paar wunderschöne Screenshots von der Schlammschlacht. Die Bilder stammen aus der PlayStation3-Version und zeigen neben modernen Offroad-Schüsselern wie dem Suzuki Swift auch den legendären und monströsen Audi S1 Evo, mit dem Walter Röhrl beim amerikanischen Pikes-Peak-Bergrennen 1987 triumphierte.



Colin McRae: Dirt
Erscheint: 2007

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 60 Euro



▲ **REALISTISCH:** Fahren Sie durch Tunnel, werfen die Pfeiler authentische Schatten auf den Wagen.

Die Rückkehr des Zauberjungen

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

PS2 PS3 Xbox360 Wii

Nichts anderes haben wir erwartet: Auch zum Start des nächsten Kino-Zauberabenteuers "Harry Potter und der Orden des Phönix" am 12. Juli 2007 bringt Electronic Arts ein passendes, gleichnamiges Videospiel heraus. Im Vergleich zu den früheren "Potter"-Games soll das virtuelle Hogwarts nun genauso detailliert aussehen wie im Film. Dieser Teil wird nämlich erstmals auch für alle Next-Generation-Konsolen erscheinen. Genau wie beim Vorgänger spielen Sie übrigens mit sämtlichen Helden der Serie. Zur Auswahl stehen zum Beispiel Harry Potter, Sirius Black und sogar Dumbledore höchstpersönlich.



Harry Potter und der Orden des Phönix

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: Juli 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **REALISTISCH:** Der virtuelle Harry sieht dem realen sehr ähnlich.

Mehrspieler-Spaß mit Nintendo

WII-SPIELE GEHEN 2007 ONLINE

Wii

Darauf haben Nintendo-Fans gewartet: Ab dem zweiten Quartal 2007 soll es Online-Spiele für Wii geben. Das verrät Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo America, in der Web-Sendung "Game Head". Welche Titel online gehen, wollte er noch nicht verraten. Eine Ankündigung soll jedoch bereits im Frühjahr 2007 erfolgen. Nur in Japan ist man uns natürlich wieder einen Schritt voraus. Dort erscheint "Pokemon Battle Revolution" bereits im Dezember – mit Online-Modus!



▲ **PUTZIG:** Pokemon Battle Revolution ist eines der ersten Wii-Games mit Online-Modus.



Shoppen im neuen

PLAYSTATION STORE

PS3

Zum U.S.-Release der PlayStation3 am 17. November hat Sony einen virtuellen PlayStation Store eröffnet. Jeder PS3-Spieler kann sich hier online registrieren, amerikanische Konsolenbesitzer dürfen sich schon erste PS3-Demos aus dem Netz holen. Zur Auswahl stehen derzeit "Resistance: Fall of Man" und "Motorstorm". Etwas reichhaltiger ist das Angebot in der Trailer-Sektion. Dort gibt es Videos zu "Untold Legends: Dark Kingdom", "Warhawk", "Genji: Days of the Blade" und "Lair". Mit "Blast Factor" und "Cash Gun Chaos DLX" stehen zudem die ersten kostenpflichtigen Spiele für 7,99 USD (6,20 Euro) zum Download bereit.



▲ **ÜBERSICHTLICH:** Von hier aus können Videos, Demos und Spiele auf die PS3 geladen werden.



DUELL DES MONATS

MARVEL:
ULTIMATE ALLIANCE

gegen

ALLIANZ-
ARENA



Ein Superhelden-Sammelsurium gegen Deutschlands modernstes Fußballstadion: Spandenträger oder Stahlträger, baumlaune Kerle oder Bauwerk – wer wird das Games-Aktuell-Duell für sich entscheiden?

Vorgänger

Das vom gleichen Entwickler stammende, spaßige "X-Men Legends 2"

Vorteil: Marvel

Das von einem anderen Architekten stammende, veraltete Olympiastadion



Größter Feind

Dr. Doom, auch bekannt unter dem Namen Dr. Unheil, Träger einer stählernen Rüstung

TSV 1860 München, auch bekannt als "Die Löwen", Träger hellblauer Trikots

Vorteil: Allianz-Arena



Oberaufseher

Stan Lee, der Erfinder von Hulk, Spider-Man, den Fantastic Four und X-Men

"Kaiser" Franz Beckenbauer, der Erfinder der "Viel reden, nie sagen"-Sprache

Vorteil: Allianz-Arena



Berühmtestes Teammitglied

Spider-Man, ein nach einem Spinnenbiss mutierter Superkrieger

Oliver Kahn, ein durch was immer mutierter Supertorwart

Vorteil: Allianz-Arena



DER SIEGER: ALLIANZ-ARENA

Ein klarer Sieg: Gegen die Spielstätte des FC Bayern München hat das Superheldenteam aus den USA keine Chance. Und mal ehrlich: Oliver Kahn und Franz Beckenbauer lassen selbst Wüterich Hulk wie eine harmlose Vorschulballerina aussehen.

Sam Fisher bekommt Konkurrenz

CIPHER COMPLEX

PS3

360/PS2

Ein außergewöhnliches Schleichabenteuer entsteht derzeit in den Büros von Edge of Reality. Der "Cipher Complex"-Held hat einiges mit dem "Splinter Cell"-Agenten Sam Fisher gemein – allerdings nur auf den ersten Blick. Irak-Veteran John Sullivan bleibt in seinem 2007 erscheinenden PS3-Abenteuer nicht im Schatten sitzen, sondern geht sehr viel offensiver vor.

Aggressive Infiltration heißt hier das Zauberwort. Mit blitzschnellen Schlägen tötet der Held seine Widersacher, ehe sie ihn entdecken. Möglich wird dies durch diverse Körperimplantate, die ihm von der U.S.-Regierung eingesetzt wurden. Wir sind gespannt...



Cipher Complex

Hersteller: Edge of Reality

Erscheint: 1. Quartal 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **SCHLAGKRÄFTIG:** Links überrennt John superschnell diese beiden Widersacher. Rechts versteckt er sich, bevor er schnell zuschlägt.

Spare mit im Premium Club!
Und als Bonus erhältst Du **10 Frei-SMS!**

Zum Bestellen sende
VGP + Best.Nr. an die
z.B. VGP 86000

87555*

Sende VGP + Best.-Nr. an
0900 560330

Sende VGP + Best.-Nr. an
914*

WWW.GIGAHANDY.DE

Handy-SMS ist ein Mobilfunkdienst. Der Versand von SMS ist abhängig von der Mobilfunktarifstruktur des Mobilfunkbetreibers. Zum Zeitpunkt der Abrechnung der SMS-Kosten (Mehrwertsteuer) 10 Jahre. Mit Abschluss eines Abrechnungszeitraums wird auf dem Handy eine Werbung (z.B. Werbung für die GIGA Handy) und eine SMS (z.B. "GIGA Handy") gesendet. Einmalig. Nach Kündigung des Abos werden die Frei-SMS, Bestellungen unter www.gigahandy.de/werbung (GIGA Handy) gelöscht.

MERRY CHRISTMAS and a HAPPY NEW YEAR

HANDY UHREN



EROTIK VIDEOS



EROTIK LOGOS



FARBIGE LOGOS



ANIMIERTE LOGOS



PERSONLICHE LOGOS



Sende eine SMS mit: VGP + Bestellnummer und deinem Namen an die...

XBOX360-NEWS
ALAN WAKE ERST 2008

Grusel-Fans müssen sich noch etwas gedulden. "Alan Wake", der neueste Horror-Schocker aus dem Hause Remedy, wird nach Angaben der Entwickler erst 2008 für Xbox360 und Windows Vista erscheinen. ++ +

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Ubisoft veröffentlicht Anfang 2007 das Videospiel zum nächsten "Teenage Mutant Ninja Turtles"-Film. Die Programmierer halten sich diesmal an die Original-Comics, sodass der Look etwas düsterer ausfallen wird als in den bisherigen Realverfilmungen. ++ +



▲ **IMMER WIEDER GUT:** Die Kampfschildkröten sind zurück.

Dinojagd der nächsten Generation
TUROK

PC PS3 Xbox360

► Buena Vista Games arbeitet mit Hochdruck an "Turok" (Herbst 2007), der ehemaligen Vorzeigereihe des inzwischen bankrotten Publishers Acclaim. Jetzt gibt es brandneue Infos zur Dinosaurier-Hatz: Die Fans haben vergeblich gehofft – man wird die Levels nicht vom Rücken eines Dinosauriers aus erkunden können. Zumindest darf der Spieler aber unzählige Fahr- und sogar Flugzeuge, beispielsweise einen Offroad-Buggy oder einen Kampfhubschrauber, durch den Dschungel steuern. Im Kampf gegen die schuppigen Urzeitmonster ist man nicht auf sich alleine gestellt. Ein Einsatzteam unterstützt Sie bei Ihrem Auftrag und verlangt Ihnen zudem taktische Entscheidungen ab. Das Waffenarsenal kann sich ebenfalls sehen lassen. Zur Auswahl stehen Sturm- und Plasmagewehr, eine Mini-Kanone sowie eine Kombination aus Flammen- und Granatwerfer. Als Grafik-Engine kommt übrigens die Unreal Engine 3 zum Einsatz.

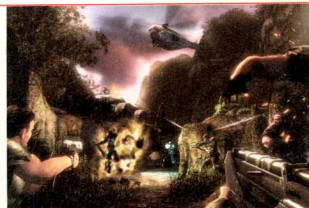


Turok

Hersteller: Buena Vista Games

Erscheint: 4. Quartal 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **GEMEINSAM STARK:** Mit unserem Team kämpfen wir nicht nur gegen Dinos.



▲ **JURASSIC PARK:** Diese gefährlichen Raptoren sehen schon jetzt hervorragend aus.

PS2-Version kommt bald
TEST DRIVE: UNLIMITED

PS2

► Die Xbox360-Version von "Test Drive: Unlimited" ist bereits im Handel und heisst überall hervorragende Wertungen ein. Jetzt gibt es erste Infos und Bilder zur PS2-Fassung. Dieser spendieren die Eden Studios exklusive Spielmodi, darunter einen Quick-Race- und einen Master-Points-Modus. Bei letzterem sammeln Sie durch geschickte Fahrmanöver und Drifts Punkte, mit denen sich weitere Herausforderungen und Rennen freischalten lassen. Aber leider gibt's nicht nur Gutes zu berichten: Die PS2-Version wird nämlich ohne Motorräder auskommen müssen. Zudem lassen sich an den Fahrzeugen lediglich die Felgen verändern, und Ferraris und Maseratis sucht man ebenfalls vergebens.



Test Drive: Unlimited

Hersteller: Atari

Erscheint: 1. Quartal 2007

Preis: ca. 50 Euro

Lebenszeichen aus Kiev
S.T.A.L.K.E.R.

PC

► Man will es kaum glauben: Die scheuen Programmierer von GSC Game World treten wieder ins Licht und liefern uns neue Infos und Screenshots zum ambitionierten Ego-Shooter-Projekt "S.T.A.L.K.E.R.". Besonders viel Arbeit steckten die Ukrainer in den letzten Monaten in den A-Live genannten Lebensraum rund um den Atomreaktor von Tschernobyl. Hier agieren Menschen und Monster völlig eigenständig – auch wenn der Spieler überhaupt nicht in Reichweite ist. Auch grafisch scheint sich seit der Games Convention noch einiges getan zu haben. So sehen die brandneuen DX9-Effekte auf den neuen Screens wirklich hervorragend aus. Bleibt nur noch zu hoffen, dass es keine weiteren Verschiebungen mehr gibt.



S.T.A.L.K.E.R.

Hersteller: THQ

Erscheint: März 2007

Preis: ca. 50 Euro



▲ **GEMÜTLICH:** Vor einer brennenden Tonne haben sich einige Stalker versammelt.

NUMMERNEVUE
NINTENDOS BRANDNEUE WII-KONSOLE IN ZAHLEN:

- 1 Spiel liegt der Konsole kostenlos bei, nämlich "Wii Sports".
- 3 Oberarmzerrungen haben unsere Redakteure beim Spielen von "Wii Sports" erlitten.
- 95 Prozent hat das bislang beste Wii-Spiel, "The Legend of Zelda", bei uns im Test bekommen.
- 249 Euro kostet der schneeweiße Wunderkasten in Deutschland.
- 480 Bildzeilen stellt Wii auf Ihrem TV dar. HD-Auflösung? Fehlanzeige!
- 400.000 Wii-Konsolen wurden allein am Erstverkaufstag in Japan abgesetzt.



GEWINNSPIEL



Für alle Wintersport-Fans verlosen wir die folgenden tollen Preise:

TUBBS
SNOWSHOES

Wir beglücken euch mit jeweils zwei Exemplaren der spaßigen Wintersport-Sammlung "RTL Winter Games 2007" für PC und PlayStation2. Außerdem gibt es vier Mal die Doppel-CD "Après Snow Party" mit 42 Partyhits. Und als besonderes Schmankerl noch ein paar geniale Schneeschuhe der Firma Tubbs.

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2007.



1x

Schneeschuhe der Firma Tubbs.

Mitmachkarte auf Seite 29 ausfüllen und GEWINNEN!

Mitarbeiter von RTL Playtainment, Tubbs, edel media & entertainment GmbH und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Teures Projekt KILLZONE 2

PS3

Kein anderes PS3-Spiel wird mit so viel Spannung erwartet – und kein anderes PS3-Spiel verschlingt mehr Entwicklungsgelder! Seit der E3-Messe des Jahres 2005 sind alle Konsolenzocker heiß auf den Ego-Shooter "Killzone 2" – alleine schon, weil jeder wissen will, ob die grafische Wahnsinnsqualität des genialen Vorführvideos gehalten werden kann.

Jetzt gibt es endlich Neuigkeiten vom PlayStation3-Mammutprojekt: Wie die holländische Zeitung Volkskrant berichtet, verschlingt das Digitale-Schützenfest sagenhafte 21 Millionen U.S.-Dollar und ist damit das teuerste jemals in den Niederlanden hergestellte Entertainment-Produkt – Filme eingeschlossen! Außerdem ließ Sony Software-Frontsprecher Phil Harrison verlauten, dass der Shooter letztlich besser aussehen werde als besagter Trailer – wir nehmen den Mann beim Wort, wenn "Killzone 2" im Herbst 2007 erscheint!

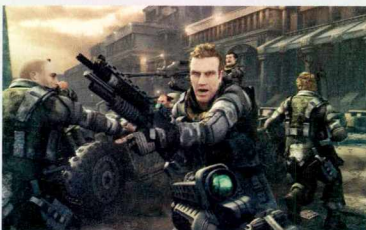


Killzone 2

Erscheint: Herbst 2007

Hersteller: Sony

Preis: ca. 60 Euro



▲ **KILLZONE 2:** Sieht hervorragend aus – die Entwicklung verschlingt aber auch viel Geld.

Sternenkrieg Teil 3

STAR WARS: BATTLEFRONT 3

PS2

PS3

Gamecube

Internetgerüchten nach hat Free Radical ("TimeSplitters"-Serie, "Second Sight", "Haze") mit den Arbeiten an einem neuen Spiel begonnen. Ein genauer Titel wurde bislang nicht genannt. Allerdings deutet alles darauf hin, dass es sich um den nächsten Teil von LucasArts "Battlefront"-Serie handelt. Die Kalifornier hatten nämlich kürzlich angekündigt, mit Free Radical zusammenarbeiten zu wollen. Wir rechnen bereits in der nächsten Ausgabe mit konkreteren Informationen.

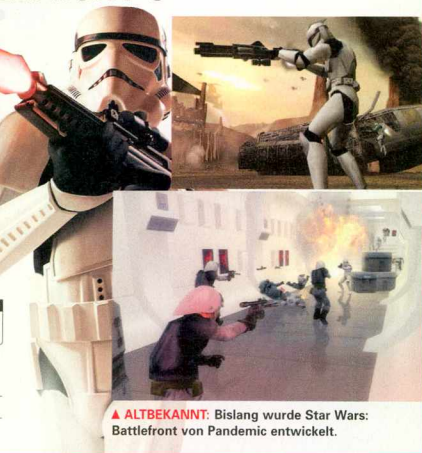


Star Wars: Battlefront 3

Hersteller: LucasArts

Erscheint: 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **ALTBESKANNT:** Bislang wurde Star Wars: Battlefront von Pandemic entwickelt.

ACTIVATED.DE



NYKO

PS2 NYKO MEMORYCARD 8MB	15,95 EUR
PS2 ERSATZLINSE	21,95 EUR
PS2 SWAPSET	24,95 EUR
PS2 EYE TOY KAMERA	19,95 EUR
PS2 SONY ORIGINALPAD	14,95 EUR
PSTWO KONSOLLE PUR	119,95 EUR
PSTWO ERSATZLASEREINHEIT	28,95 EUR
PSTWO FERNBEDIENUNG	6,95 EUR
XBOX360 XENO	19,95 EUR
XBOX360 ÖFFNUNGSTOOL	9,95 EUR
XBOX360 CONNECTIVITY KIT	19,95 EUR
XBOX360 NYKO FACEPLATES	12,95 EUR
XBOX360 XCM GEHÄUSE BLACK	55,95 EUR
XBOX360 NYKO FERNBED.	19,95 EUR
XBOX360 NYKO MULTI READER	29,95 EUR
XBOX360 MINISPY HARDDISK	14,95 EUR
XBOX360 HDTV KABEL DIGITAL	11,95 EUR
XBOX DUO X2	13,95 EUR
PSP AUTOHALTERUNG	19,95 EUR
PSP NYKO ALUCASE	14,95 EUR
PSP NYKO CHARGER CASE	29,95 EUR
PSP SONY ORIGINAL AKKU	19,95 EUR
PSP NYKO LADESTATION	14,95 EUR
PSP NYKO DISPLAYSCHUTZ	9,95 EUR
PSP AUSTAUSCHLASER	39,95 EUR
PSP AUSTAUSCHDISPLAY	49,95 EUR

Viele weitere Produkte für alle Konsolen in unserem OnlineShop: www.activated.de

REPARATUR, UMBAU, TUNING
WIR HABEN ÜBER 100
UMBAUEN IN UNSEREM
ONLINEVERZEICHNIS:

INFOBOXXX.DE

EINER IST AUCH IN
IHRER NÄHE!

PSP WEISS VALUE PACK



222,00 EUR

INTERCOOLER 360



24,95 EUR

**NINTENDO DS
X-TREME 4 GBIT**



104,95 EUR

**PSTWO + MATRIX
UND ZUBEHÖR**



AB 179,95 EUR

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

www.activated.de

WII-NEWS

SSX BLUR

Ab auf die Piste – so zumindest will es Electronic Arts. Der Spiele-Riese arbeitet mit "SSX Blur" am ersten Snowboard-Spiel für Nintendos Zappelkonsole. Das Games soll bereits im März 2007 erscheinen. Wir wachsen schon mal unsere Bretter. +++

BOB ROSS

Offensichtlich wird es nun doch kein "Bob Ross"-Spiel für Wii geben. Entwickler AG-FRAG hat nämlich im Yahoo-Forum bekannt gegeben, dass man nicht mehr am Malprogramm arbeite. Schade... +++



▲ DOCH NICHT AUF WII: Wuschelkopf und Farbenfreak Bob Ross.

Tagesaktuell

TOP-THEMEN VON CYNAMITE.DE

In unserem Entertainment-Portal www.cynamite.de finden Sie tagesaktuelle News und Specials rund um das Thema Videospiele und DVDs. Hier sehen Sie die Top-Themen des letzten Monats. Nachzulesen auf www.cynamite.de/gamesaktuell.

DIE AKTE JOWOOD

"Gothic 3" trotz des Wissens um die schweren Bugs zu veröffentlichen, ist eine Frechheit. Richtig dreist wird es, wenn man unliebsame Berichterstattung durch Drohanrufe und Zensur zu verhindern trachtet.

NEUE ACTIVISION-SPIELE LAUFEN NICHT IN 720P!

Die beiden brandneuen Activision-Spiele "Call of Duty 3" und "Tony Hawk's Project 8" laufen auf der Xbox360 nicht in voller 720p-Auflösung.

NEED FOR SPEED CARBON IM TEST!

Kritisch getestet: "Carbon" schaltet im Vergleich zum Vorgänger "Most Wanted" auffallend oft in den Leerlauf.

MAD-MOXX 7900 GTO BURSTFIRE GETESTET

Inoffizieller Geforce-Spross mit superbem Preis-Leistungs-Verhältnis.

WII GEIL: NINTENDO WII GETESTET!

Bei einem exklusiven Event in Hamburg durften wir zwei Tage lang die revolutionäre Wii-Steuerung testen und die besten Starttitel anzocken.

SCHÜTZENHILFE FÜR SPIELER: TEIL 2

Wir widerlegen die häufigsten und abstrusesten Vorwürfe aus Medien und Politik und zerpfücken jeden Tag einen neuen populären Irrtum.

HALO 3: EXKLUSIV GESPIELT!

Wie gut sieht das Xbox360-Schützenfest in Bewegung aus? Welche neuen Spielelemente hat sich Bungie ausgedacht?

PLAYSTATION3: ERLEBNISTAGEBUCH, TEIL 1

Live aus der Redaktion: Tagesaktuell berichten wir ab sofort über unsere Eindrücke von Sonys brandneuer Konsole.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: PATCH 1.01 IST DA!

Den kostenlosen Download finden Sie bei uns. Achtung, der Patch ist nur für die deutsche Version geeignet!

GAME BOY MEETS PLAYBOY: PIN-UP-KALENDER FÜR NERDS!

Der ultimative Kalender, nicht nur für einsame Zockerseelen.

PC - Specials - Aktuelle Specials

Gothic 3 SEI
Wie intensiv ist das Spiel? Anhand der Aktivierungswerte
1 Stern (auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 5 die beste Bewertung darstellt.)

Kompletter Artikel aus PCP 12/2006

Die Akte Jowood

"Gothic 3" wesentlich trotz schwerer Bugs zu veröffentlichen, ist eine Richtig dreist wird es, unliebsame Berichterstattung durch Drohanrufe Zensur verhindern zu wollen.

Redaktion PC PowerPlay, Donnerstag
September 2006, 14.55 Uhr. Der Artikel
ist online. Wir haben sein Spiel wuppi

PS2 - Tests - Aktuelle Tests

Need for Speed Carbon
Wie intensiv ist das Spiel? Anhand der Aktivierungswerte
5 Sterne (auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 5 die beste Bewertung darstellt.)

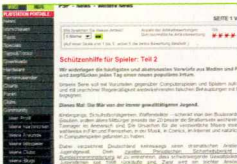
Need for Speed Carbon im PS2-Test

Das letztjährige "Most Wanted" hat manche Fans der Need-for-Speed-Serie enttäuscht. Kann der Nachfolger besser? Unser Test verrät's!

Das Geistes der Straße

Am Grundprinzip haben die Electronic-Arts-Mechaniker nichts geändert. Nach wie vor locken Schöne Scheinbare PlayStation-Spiele mit unzähligen Rennern bei. Die Resultate aus vier einzelnen Spielen werden zusammengefasst und in einer einzigen Bewertung zusammengefasst. Ein solches Spiel ist zu PC zuletzt diverse Standard-Computerzeitschriften.

▲ SPANNEND: Spieletests und Artikel zu den heißesten Themen finden Sie auf www.cynamite.de.



▲ LIVE DABEL: Hier erfahren Sie was sich in der Cynamite-Redaktion ereignet.

GEWINN-SPIEL

Mitmachkarte auf Seite 29 ausfüllen und GEWINNEN!

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir tolle Preise rund um die beiden Action-Knaller "Splinter Cell: Double Agent" und "Rainbow Six: Vegas". Zu beiden Titeln haben wir je drei tolle Fanpakete zusammengestellt. "Splinter Cell"-Fans freuen sich auf: Xbox360-Faceplate, Tasche, Baseball-Kappe und eine Jacke. Die dicken "Rainbow Six"-Pakete enthalten je ein Pokerset, drei Schnapsgläser, ein Blechschild, ein Faceplate und ein T-Shirt.

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2007.



Mitarbeiter von Ubisoft und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TOP SECRET!

HOMEROTISCHE ABENTEUER

Gerade erst ist mit "The Legend of Zelda: Twilight Princess" die neueste Episode der genialen Serie erschienen, schon kündigt sich der nächste Teil an. Die gute Nachricht: Nintendo werkt definitiv an einem weiteren "Zelda" für Wii. Die schlechte: Kein Geringerer als die grüne "Wind Waker"-Nervensäge Tingle spielt die Hauptrolle.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Oh Gott! Die "Zelda"-Fans in unserer Redaktion schütteln es schon beim Gedanken an ein solches Spiel! Hoffen wir einfach, dass Nintendo diese Schnapsidee schnell wieder verwirft und stattdessen der gute alte Link den Helden markieren darf.

UNTREUE SCHLANGE

Konami legt seinem Vorzeig-Entwickler Hideo Kojima offenbar nahe, das bislang als PS3-Exklusivtitel angekündigte "Metal Gear Solid 4" für die Xbox360 umzusetzen. Wann die Konvertierung erscheinen soll und ob Microsoft-Zocker sogar eine aufgemotzte Version geliefert bekommen, wird erst Ende 2007 entschieden.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Das wäre wirklich ein schwerer Schlag für Sony. Schließlich gilt "Metal Gear Solid 4" als DER Plattform definierende PlayStation-Titel. Unsere Vermutung: Microsoft winkt mit einem dickem Scheck und will Konami so zu der Xbox360-Umsetzung "überreden".

SZENE-NEWS

Was geht ab in der Video- und Computerspielbranche? Games Aktuell berichtet!

INSTITUT ZUR FÖRDERUNG VON MEDIENKOMPETENZ

Am 1. November nahm das Institut zur Förderung von Medienkompetenz der Fachhochschule Köln seine Arbeit auf. Das Institut mit dem Namen "Spielraum" will Eltern, Lehrern und Pädagogen Kenntnisse und Erfahrung im Umgang mit Video- und Computerspielen vermitteln und zudem über die verschiedenen Arten von Spielen und aktuelle Forschungsergebnisse informieren. Ziel ist die nachhaltige Ausbildung von Medienkompetenz. Die Zielgruppen sollen geschult werden, damit sie Kinder und Jugendliche zu einem angemessenen Umgang mit Computer- und Videospielen anleiten können. Finanziert wird diese Initiative vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik sowie von Nintendo und Electronic Arts.

GAMES AKTUELL MEINT:

Was die Redaktion zu diesem Thema zu sagen hat, lesen Sie im Kommentar. ■

WII-KONSOLN ERST WIEDER 2007

Nur wer eine Wii-Konsole vorbestellt, wird sie noch vor dem Jahreswechsel bekommen. Das meinen zumindest die Verantwortlichen der DSG Group und Dixons – zwei der größten Elektronik-Handelsketten Englands. Trotz der vier Nachlieferungen vor dem Weihnachtsfest werde Nintendo die große Nachfrage nicht bedienen können. Den Grund für den immensen Run auf Wii sehen die Händler in der Verschiebung der PlayStation3 auf März 2007.

GAMES AKTUELL MEINT:

Diese Einschätzung bezieht sich natürlich nur auf den englischen Videomarkt. Wir sind uns aber sicher, dass es auch bei uns einen drastischen Konsolenmangel geben wird. Ein Großhändler bestätigte uns im Gespräch, dass er nur jeden zehnten Vorbesteller beliefern könnte. Wer seine neue Konsole noch 2006 haben möchte, sollte auf jeden Fall vorbestellen. ■



KONSOLN-HYPE IN JAPAN UND USA

In den USA und Japan sind Sonys PlayStation3 und Nintendos Wii mit großem Erfolg gestartet. Als erste der Next-Generation-Konsolen startete die PlayStation3 am 11. November in Japan. Bis Ende November gingen 169.082 PS3-Konsolen über die Theken. Mehr konnte Sony in diesem Zeitraum vermutlich nicht ausliefern.

Ähnlich stürmisch ging es am 17. November in den USA zu. Hier war die komplette Erstausslieferungsmenge der PS3 schon nach wenigen Stunden vergriffen. Genaue Zahlen liegen uns zwar nicht vor, aber Larry Probst, CEO von Electronic Arts, schätzt, dass am ersten Tag 200.000 Konsolen ausgeliefert wurden.

Am 19. November startete Nintendos Wii in den USA. Acht Tage später waren bereits 600.000 Konsolen und 454.000 Spiele "The Legend of Zelda: Twilight Princess" verkauft. Am 2. Dezember lief Wii in Japan an. Hier wurde die Erstausslieferungsmenge von 400.000 Einheiten am ersten Tag durchverkauft.

GAMES AKTUELL MEINT:

Das sind stattliche Erfolge für Nintendo und Sony. Derzeit dürften Wii und PlayStation3 immer noch vergriffen sein. Hoffen wir, dass dieser Hype anhält und möglichst viele Spieler ihrem Lieblingshobby in die nächste Generation folgen. ■

KOMMENTAR

Thorsten Küchler

Stellvert. Chefredakteur
Games Aktuell



Treffen der Generationen

Videospiele machen dumm, verherrlichen Gewalt und fördern die Stubenhockerei: Wie oft haben wir diese unsachlichen Klischees schon gehört, wie oft schon haben wir ihnen vehement widersprochen?!

Und was unternimmt die Spielbranche gegen die Armee der Zeigefinger? Nichts! Sie hängt höchstens mal die beleidigte Leberwurst raus – bis jetzt! Denn mit Nintendo und Electronic Arts bemühen sich nun zwei der wichtigsten Hard- und Software-Firmen aktiv um das Ansehen unseres Lieblingshobbys! Die Idee, ein Institut zur Vermittlung von Medienkompetenz (siehe Meldung) zu gründen, ist nicht nur beim ersten, sondern auch beim zweiten und dritten Hinschauen begründet.

Seriös, sachlich und zielgruppengerecht will man sich in dieser neuen Einrichtung der Frage widmen: "Welchen Stellenwert hat das Kulturgut Videospiel in unserer Gesellschaft?"

Vor allem die geplante Bereitstellung von Lehrmaterialien und Unterrichtseinheiten ist ein wichtiger Schritt: Wenn unsere Politiker weiterhin meinen, mit Auftritten in Talkshows könne man Probleme lösen, muss sich eben jemand anders engagieren und den Schulen fachgerechte Mittel an die Hand geben.

Trotzdem steht und fällt das Konzept eines solchen Instituts mit seiner Akzeptanz in der Gesellschaft: Wenn unsere Eltern, Lehrer, Wissenschaftler und Freunde nicht endlich begreifen, dass Zocker keine potenziellen Irren, und dass Spiele nicht ausschließliche brutal sind, können Nintendo und EA nur wenig bewegen!

Nintendo®



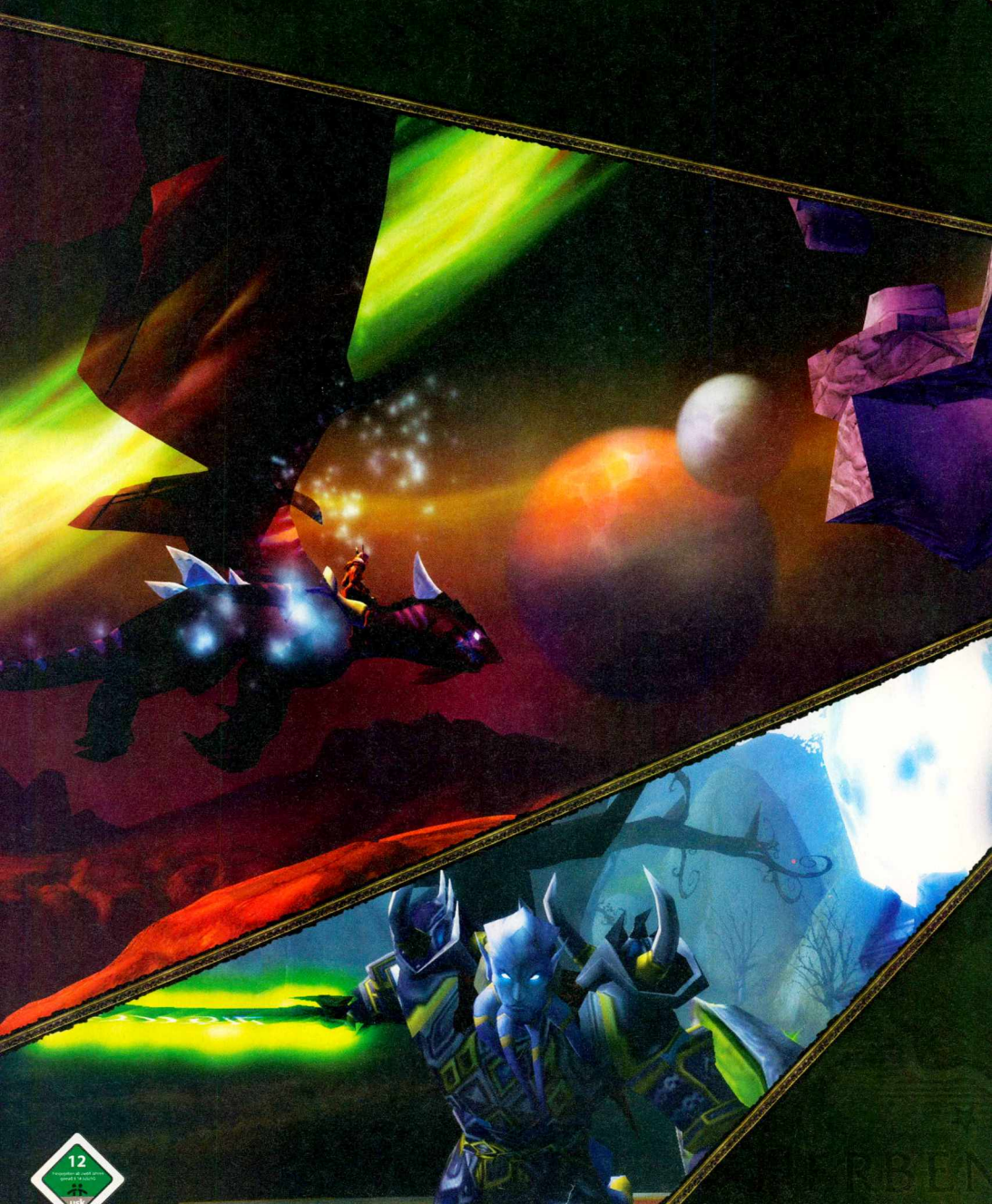
SCENE-TICKER

Ritual am Ende: Gerüchten nach haben Ritual – die Entwickler von "Sin: Episodes", "Heavy Metal: FAKK 2" und "Star Trek: Elite Force 2" – erhebliche finanzielle Probleme. ♦ ♦ ♦ **Desinteressierte Kunden?** Satoru Iwata, Präsident von Nintendo, sieht nicht etwa in den anderen Konsolenherstellern

eine Gefahr für den Erfolg von Wii, sondern im Desinteresse der Kunden. ♦ ♦ ♦ **Zehn Millionen Xbox360:** Microsofts Chief Financial Director Chris Liddell hält an seiner Einschätzung fest, bis Jahresende weltweit zehn Millionen Xbox360-Konsolen verkauft zu haben. ♦ ♦ ♦ **Krieg den Raubkopierern:**

Ubisoft wird die Maßnahmen gegen die illegale Verbreitung ihrer Spiele ausweiten. Auf dem Radar haben die Franzosen so genannte P2P-Netzwerke und BitTorrent-Tauschbörsen. Hier sollen die IP-Adressen der User ermittelt und an die Behörden weitergeleitet werden. ♦ ♦ ♦

JENSEITS VON AZEROTH...



© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade ist eine Marke und World of Warcraft ist in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke oder Marke von Blizzard Entertainment, Inc. Alle anderen Marken und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

ERKÄMPFT Stufe 70 und
eröffnet dadurch eine
Welt voll neuer
Möglichkeiten.

BEHERRSCHT die
mystischen Energien
der Blutelfen.

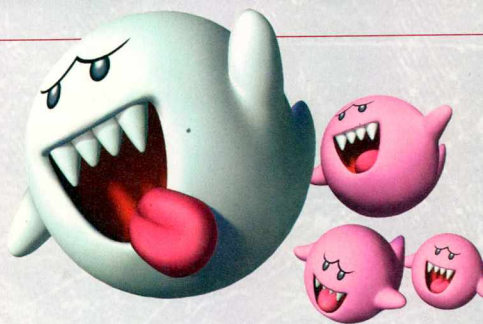
EROBERT die Welt
jenseits der dunklen
Grenze auf dem
Rücken flie-
gender Reittiere.

ENTFESSELT
die Macht der vom
Licht gesegneten
Draenei.

EINE NEUE WELT ERWARTET EUCH



JANUAR 2007



Die Spielehits für 2007

Zwölf Monate Spielspaß pur: Der Software-Jahrgang 2007 wird der schönste und spannendste aller Zeiten! Damit Sie bei all den Knallern die Übersicht behalten, stellen wir Ihnen die zehn wichtigsten Titel vor. Außerdem beleuchten wir den größten Rivalen des jeweiligen Tophits. Das Beste zum Schluss: **Sie können all diese Spiele gewinnen!**

Mitmachen
und alle Top-Hits
GEWINNEN!
Mehr auf S. 28!

10

9...8...7...6...5...4...3...2...1

COMMAND & CONQUER 3



FAKTEN

Genre Echtzeit-Strategie
Hersteller Electronic Arts

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ die Steuerung vereinfacht wurde
- ★ das Upgrade-System taktisches Geschick erfordert
- ★ sich die Alien-Rasse deutlich von GDI und NOD unterscheidet
- ★ die effektreiche Optik eine tolle Endzeit-Atmosphäre erzeugt

Zeichnet sich aus durch:
**Exzellente Künst-
liche Intelligenz**



Die Tiberium-Schlacht verspricht noch fesselnder zu werden als die Vorgänger.

System: **PC** **Xbox360**
Termin/Preis: 1. Q. 2007 – 50 € 1. Q. 2007 – 60 €

Endlich haben die Entwickler von 'Command & Conquer 3' Details zur Story bekannt gegeben: Im Jahr 2047 sind Teile der Erde mit Tiberium überwuchert. Um diesen wertvollen Rohstoff kämpfen drei Parteien. Haben Sie die Kampagnen der GDI und NOD absolviert, dürfen Sie den Rest der insgesamt 35 Missionen mit einer neuen, noch geheimen Alien-Rasse bestreiten.

Auch über den Mehrspielerpart können wir Neues berichten. So finden sich unter der Minikarte Baumenüs, die es Ihnen ermöglichen, einfacher und schneller Gebäude, Verteidigungsanlagen und Flugvehikel zu bestellen. Die verbesserte Steuerung erlaubt nun zudem, mehrere Dinge gleichzeitig zu produzieren. Noch nicht perfekt ist das Balancing. Beispielsweise ist eine hochgezüchtete Horde Mammuts momentan kaum zu schlagen – anstehende Beta-Tests sollen hier Abhilfe schaffen.

DIREKTER RIVALE:

SUPREME COMMANDER (PC)



- ★ Riesige Karten
- ★ Gigantische Seeflotte mit Schlachtschiffen, U-Booten und Flugzeugträgern



▲ **GRAFIKPRACHT:** Effektreiche Explosionen lassen jede Schlacht zu einem Erlebnis werden.



▲ **BALANCING:** Bis auf wenige Ausnahmen funktioniert das Schere-Stein-Papier-Prinzip. (PC) (Xbox360)

GOD OF WAR 2



▲ **RUHE JETZT:** Wenn die Gegner Kratos zu nahe kommen, segnen sie sehr schnell das Zeitliche.



▲ **DA SCHAU HER:** Kulissen, Animationen und Lichteffekte sind hervorragend gelungen.



FAKTEN

Genre Action-Adventure
Hersteller Sony

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ das Kampfsystem noch weiter verbessert wurde
- ★ neue Zauberkraftigkeiten und Attacken dabei sind
- ★ es mehr Bossgegner gibt als im Vorgänger

Zeichnet sich aus durch:
**Top Technik,
top Atmosphäre**

Keine Frage, die Rückkehr des Spartaners wird das Action-Highlight 2007 auf PS2.

DIREKTER RIVALE:

ASSASSIN'S CREED (PS3, XBOX360)



- ★ Größere Bewegungsfreiheit
- ★ Viele neue, unverbrauchte Ideen
- ★ Realistische Menschenmenge als Spielelement

System: PS2
Termin/Preis: März 2007 – 60 €

Es gibt heiße Neuigkeiten vom zweiten Auftritt des Spartaners! So wird 'God of War 2' in verbesserter Auflösung erscheinen. Uns erwarten mehr Bosskämpfe, mehr magische Fähigkeiten, mehr verheerenden Kombo-Attacken und noch mehr Feinde als im ersten Teil. Außerdem schnallt sich Kratos die Schwingen des Ikarus um und erhebt sich in die Lüfte. Wer sich übrigens fragt, wer

denn die dicke Medusa aus der E3-Demo gewesen ist: Dabei handelt es sich um Medusas Schwester Uriel. Sie lässt abwechselnd den Boden der Arena mit Hieben erzittern und attackiert dann von hohen Säulen aus. Es gilt also, erst die Säulen und dann das Schlangenweib zu vernichten. Die Jump'n'Run-, Krawl- und Rätsleinlagen des Vorgängers sind natürlich auch wieder dabei – Abwechslung ist also garantiert. Und wenn wir Glück haben, erscheint das Spiel bei uns sogar ungeschnitten!

FINAL FANTASY XII



System: PS2
Termin/Preis: Feb. 2007 – 60 €

Die neue Episode verspricht, noch mal ein richtiges Feuerwerk zu zünden: Optik, Atmosphäre und Spielbarkeit sollen alles bisher da Gewesene in den Schatten stellen. Bei der Anpassung für den hiesigen Markt gibt man sich richtig Mühe: Fette PAL-Balken sucht man ver-

gebens, ein Vollbild (wahlweise im 16:9-Format) verwöhnt das Spielerauge. Mit Serientraditionen wie nervigen Zufallskämpfen wird grundlegend aufgeräumt, das Kampfsystem präsentiert sich in neuem Glanz. Die so genannten Gambits erlauben Ihnen, das Verhalten Ihrer Mitstreiter für jede Gelegenheit passend zu programmieren. Freunde des normalen Systems schalten die Gambits auf

Knopfdruck einfach aus. In den weitläufigen Landschaften gibt es unzählige Dinge zu entdecken, die Grafik ist schöner als je zuvor. Die frei drehbare Kamera lässt Sie die Umgebung außerdem aus allen erdenklichen Blickwinkeln bestaunen.

FAKTEN

Genre Rollenspiel
Hersteller Square Enix

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ das neue Gambit-System voll überzeugt
- ★ endlich eine perfekte PAL-Anpassung ins Haus steht
- ★ das Design stimmt und herrlich atmosphärisch ist

Zeichnet sich aus durch:
Tiefgang und tolle Präsentation

Das kommende Square-Enix-Epos könnte das beste Rollenspiel auf der PS2 werden.



▲ **ATMOSPHÄRISCH:** Spielelemente und Zwischensequenzen sind perfekt miteinander verwoben, was den Spielspaß beträchtlich steigert.

(PS2)

DIREKTER RIVALE:

MASS EFFECT (XBOX360)



- ★ Packende, umfangreiche Story
- ★ Fantastische Next-Gen-Grafik
- ★ Innovatives Dialogsystem
- ★ Erster Teil einer Trilogie



7

10...6...5...4...3...2...1

METAL GEAR SOLID 4

System: PS3
Termin/Preis: 4. Q. 2007 – 60 €

In nicht allzu ferner Zukunft ist es so weit – in "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" erlebt Solid Snake seine letzte Schlacht. Inhaltlich knüpft der Next-Gen-Schlange auftritt nahtlos an das Ende des zweiten Teils "Sons of Liberty" an. Der alternde Klonkrieger legt sich mit den Armeen des finsternen Liquid Ocelot an, der im Mittleren Osten einen verheerenden Krieg angezettelt

hat. Das Spielkonzept des neuen Serien-Ablegers lautet "No place to hide". Uns erwartet also noch mehr Action als in den rasanten Vorgängern. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie lieber lautlos vorgehen oder sich mit großen Kalibern in die Schlacht stürzen – beide Wege können zum Erfolg führen. Weitere Neuerungen sind die Verwendung des Sixaxis-Bewegungssensors und ein verbessertes Radarsystem, das auch Feinde ober- und unterhalb Ihres Protagonisten zeigt.

FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

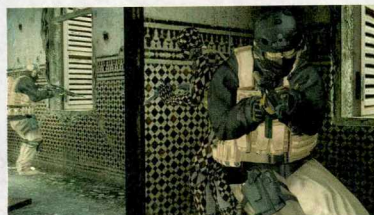
- ★ alle bisherigen Trailer auf ein Grafikfeuerwerk hindeuten
- ★ die drei Vorgänger bereits herausragende Spiele sind
- ★ die Story zahlreiche packende Wendungen verspricht
- ★ die Präsentation filmreif ist

Zeichnet sich aus durch:

Famose Grafik



Keine Frage: Die schleichende Schlange wird auch auf der PS3 zum absoluten Pflichtkauf.



▲ **GETARNT:** Dank seinem Spezialanzug verschmilzt Snake perfekt mit der wunderschönen Level-Umgebung. (PS3)



▲ **GEALERT:** Der Hauptdarsteller ist kein strahlender Held, sondern ein gebrechlicher Kriegerstrenner. (PS3)

DIREKTER RIVALE:

KANE AND LYNCH (PC, XBOX360)



- ★ Erwachsene Story um zwei psychopathische Antihelden
- ★ Inklusive Koop-Modus
- ★ Von den "Hitman"-Machern

10...9...8...7...6...5...4

CRYSIS

System: PC
Termin/Preis: Ende 2007 – 50 €

Nachdem der zweite Crytek-Shooter jüngst auf ein unbestimmtes Datum verschoben wurde, sorgt jetzt ein neues Video für Aufsehen. Darin zeigen sowohl eine Unterwassersequenz als auch ein Kameraflug über eine Südseeinsel auf beeindruckende Art und Weise, was wir von der neuen Gra-

fikschnittstelle DirectX-10 erwarten können.

Zahlreiche Fische und Pflanzen machen die Tauchaktion zu einem optischen Genuss. Sich im Wind wiegende Palmen und klasse Echtzeit-Schatten lassen die Umgebung lebendig wirken. Die virtuelle Kamera bewegt sich weiter über einen Militärstützpunkt, wo Soldaten durch den Staub rennen, den ein Panzer aufwirbelt. Das Video endet bei einem Marine, der eine mächtige Minigun vor sich herschleppt.

FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Electronic Arts

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ die Story sehr spannend wird
- ★ der Mix aus Tropenparadies und Eislandschaft Abwechslung verspricht
- ★ unser Held mit der Zeit immer mehr Fähigkeiten erhält
- ★ die Grafik unfassbar geil aussieht

Zeichnet sich aus durch:

Wahnsinns-Hammer-Optik



Crytek lässt sich Zeit, um letztlich die von allen erwartete Megabombe zu zünden.



▲ **DIE PERFEKTE WELLE:** Crytek passt den Shooter an DirectX-10 an. Ergebnis ist eine beeindruckende Optik. (PC)



▲ **DIE PERFEKTE WAFFE:** Die Minigun lässt erahnen, wie actionlastig die Gefechte in Crysis ausfallen werden. (PC)

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Unbedingt anschauen: Neuer HD-Trailer auf cynamite.de!

DIREKTER RIVALE:

STALKER:
SHADOW OF CHERNOBYL (PC)



- ★ Plattenbauviertel in Osteuropa
- ★ Regelmäßige Monsterattacken
- ★ Simple gestrickte Story

RESIDENT EVIL 5

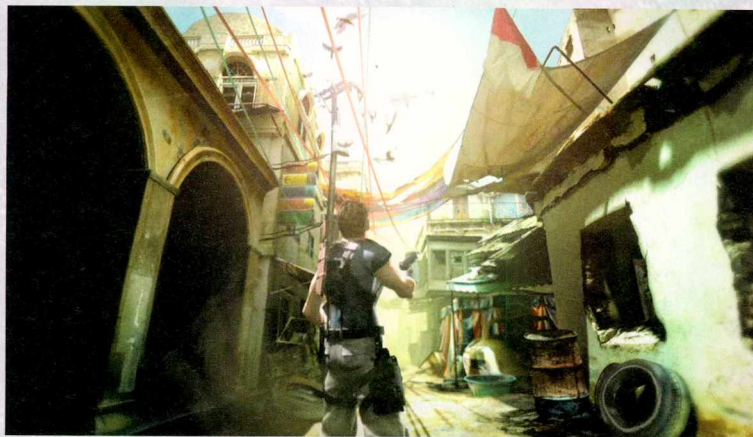
10...9...8...7...6...5...4...3...2...1

System: **PS3** **Xbox360**
 Termin/Preis: 4. Q. 2007 - 60 € 4. Q. 2007 - 60 €

Viele Fans machen sich schon Sorgen, denn seit seiner Enttöpfung vor knapp einem Jahr scheint Teil fünf der Capcom'schen Horrormreihe vom Erdboden verschwunden zu sein. Neue Bilder? Fehlzeige! Wir können nun aber Entwarnung geben: "Resident Evil 5" befindet sich definitiv noch in Arbeit und gedeiht prächtig. Kürzlich ließ sich Entwicklerboss Jun Takeuchi sogar ein zentrales Spieldetail entlocken. Ihm zufolge soll das virtuelle Klima eine wichtige Rolle spielen: Wird es Ihrem Zombiejäger Chris Redfield zu heiß, müssen Sie schnell ein schattig kühles Plätzchen aufsuchen – sonst hat der Digi-Bursche plötzlich Halluzinationen und zittert beim Zielen!

BÖSEWICHT MIT BRILLE

Von der Handlung gibt es ebenfalls Neuigkeiten. Serienveteranen dürfen sich auf eine überraschende Storywendung freuen, und der schmierige Superschurke Albert Wesker wird wieder finstere Pläne schmieden.



▲ **FAMOS:** Auch ein Jahr nach seiner Uraufführung sorgt der Trailer noch für staunende Gesichter. (PS3)

Zeitlich knüpft die Geschichte übrigens direkt an das Ende der genialen vierten "Resi"-Episode an.

Wer vorab wissen möchte, wie die Grafik des Spiels aussieht, sollte sich den Xbox360-Shooter "Lost Planet" zu Gemüte führen. Der verwendet nämlich dieselben Programmroutinen. Allerdings wird der Optik-Motor bis zum Release (wohl erst Ende 2007!) noch gehörig aufgemotzt. Dann bestehen sogar sämtliche Bartstoppen des Helden aus Polygonen, Objekte reagieren physikalisch korrekt auf Beschuss und in Echtzeit berechnete Schatten verbergen wartende Monster.

Zum Schluss noch eine gute Nachricht für alle Wii-Grüßfreunde: Parallel werkelt Capcom an einem Ableger für Nintendos Fuchtel-Fuch-



▲ **KEIN BLENDWERK:** Die Unterschiede zwischen Hell und Dunkel sind ein wichtiges Spielelement – überall könnte das Böse lauern. (PS3)

tel-Konsole. Bis auf dessen Untertitel ("Umbrella Chronicles") ist aber leider noch nichts bekannt.

DIREKTER RIVALE:

ALONE IN THE DARK (PC, XBOX360)



- ★ Die Fortsetzung der legendären Survival-Horror-Serie
- ★ Spielt im New Yorker Central Park
- ★ Wahlweise aus Ego-Sicht spielbar

▼ **AUFGEZEIGTE STIMMUNG:** Wird es Chris Redfield zu warm, bekommt er Halluzinationen und kann nicht mehr richtig sehen. (PS3)



FAKTEN

Genre	Survival-Horror
Hersteller	Capcom

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ der Vorgänger eines der besten Actionspiele überhaupt ist
- ★ die neuen Spielelemente unglaublich spannend klingen
- ★ wir Albert Wesker endlich wiedersehen wollen
- ★ die Grafik toll aussieht

Zeichnet sich aus durch:

Nervenzertreffende Spannung



Wenn Capcom keine Fehler macht, wird "Resident Evil 5" ein weiterer Genre-Meilenstein.

10...9...8...7...6...5...**4**...3...2...1

GRAN TURISMO 5



▲ **BERGFAHRT:** Die Strecke Eiger Nordwand taucht im fünften Teil der Gran-Turismo-Serie zum ersten Mal auf. (PS3)



▲ **PUBLIKUM:** Animierte 3D-Zuschauer am Streckenrand verleihen dem Spiel nun deutlich mehr Dynamik und Racing-Atmosphäre. (PS3)

DIREKTER RIVALE:

PROJECT GOTHAM RACING 4
(XBOX360)

- ★ Arcadelastige Steuerung
- ★ Verwischeffekt am Bildrand
- ★ Force-Feedback-Unterstützung
- ★ Exklusiv für Xbox360

System: PS3
Termin/Preis: 4. Q. 2007 – 60 €

Vor wenigen Wochen ging ein Aufschrei durch die Zocker-Welt: "GT"-Entwickler Polyphony Digital hat sein Übergangsprojekt "Gran Turismo HD" eingestellt und will sich nun voll auf die Next-Gen-Simulation "Gran Turismo 5" konzentrieren.

GT-5-DEMO ZUM DOWNLOAD

Als Trostpflaster steht ab Ende Dezember eine Demo von "GT 5" im PlayStation Store bereit. Ab März 2007 können auch deutsche PS3-

Zocker an der Eiger Nordwand die neue Ferrari-Palette ausprobieren.

Ob die Demo auch einen Online-Modus beinhalten wird, steht noch nicht fest. Im fertigen Spiel soll es möglich sein, eigene Turniere zu erstellen oder sich aus der weltweiten Spielergemeinde einen Rivalen für ein Duell auszusuchen. Für "GT HD"

wollte Sony viele kostenpflichtige Inhalte zum Herunterladen anbieten. Wir gehen davon aus, dass in "Gran Turismo 5" bereits alle Strecken und Fahrzeuge enthalten sein werden. Auch das Schadensmodell und eine verbesserte Künstliche Intelligenz müssen nicht extra gekauft werden. Wir freuen uns auf Rennen mit bis zu



▲ **FEINHEITEN:** Auch wenn man es nicht glauben mag, bei diesem Bild vom Subaru Impreza STI handelt es sich nicht um eine Fotografie! (PS3)



▲ **OHNE RÜTTELN:** In den Rallye-Rennen wirkt sich das Fehlen des Rumble-Features leider negativ auf den Fahrspaß aus. (PS3)

CYNAMITE.DE
my entertainment network

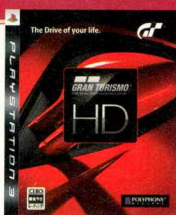
Weitere brandneue Bilder von
"Gran Turismo 5" auf cynamite.de



KEIN GT HD

Überraschend hat Polyphony Digital jüngst verlauten lassen, dass "GT HD" nicht mehr erscheinen wird. Vor einigen Wochen war ein Games-Aktuell-Redakteur bei den Entwicklern in Tokio. Studiochef Kazunori Yamauchi sprach schon bei dieser Gelegenheit davon, dass die Entwicklung eines richtigen "Gran Turismo 5", das den Ansprüchen der Macher genügen könnte, eventuell bis 2008 dauern würde.

Ursprünglich war "GT HD" als Kombination aus "GT 4" mit HD-Auflösung und einem Prolog zu "Gran Turismo 5" geplant. Dieser "GT 5"-Prolog soll nun europaweit ab März 2007 im PlayStation Store zum Download bereitstehen. Voraussichtlich werden in der Demo die neue Strecke Eiger Nordwand sowie mindestens zehn Fahrzeuge enthalten sein.



▲ **HILFE:** Künftig sitzt in den Rallye-Rennen ein Beifahrer an Ihrer Seite. Der Kollege sagt die nächste Kurve an und warnt vor Hindernissen. (PS3)

3D-Zuschauer gehören zur brillanten Next-Gen-Optik.

Da der PS3-Controller kein Rumble-Feature aufweist, müssen wir auf Schotterpisten oder beim Überfahren von Curbs auf das gewohnte Rütteln verzichten – schade! Wir können nur hoffen, dass Sony bis zum Release von "Gran Turismo 5" noch einen verbesserten Sixaxis-Controller auf den Markt bringt. Bis Ende 2007 hätte man doch genug Zeit... So lange sollen die Arbeiten am Next-Gen-Racer laut Studiochef Yamauchi nämlich noch andauern.

FAKTEN

Genre Rennsimulation

Hersteller Sony

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ wir endlich Ferrari fahren dürfen
- ★ bis zu 20 Fahrzeuge an einem Rennen teilnehmen
- ★ es ein Schadensmodell gibt
- ★ Rallye-Rennen dank Beifahrer realistischer werden
- ★ die Grafik der Oberhammer ist

Zeichnet sich aus durch:

Unglaublichen Realismus



Da sich die Entwickler viel Zeit nehmen, erwarten wir die beste Racing-Sim überhaupt!

20 Teilnehmern und auf KI-Fahrer, die hoffentlich clever agieren.

BEIFAHRE AN BORD

Das Schadensmodell verleiht vor allem dem Rallye-Modus mehr Authentizität. Schließlich gehören demolierte Stoßstangen und eingedellte Türen hier zum guten Ton. Realis-

tischer werden die Rallye-Rennen nicht zuletzt durch eine weitere Neuerung: In Zukunft kündigt ein Beifahrer die nächste Kurve an und warnt vor brenzligen Stellen – klasse! Unsere Bilder zeigen, wie detailliert Polyphonys Grafiker die Piloten gestaltet haben. Auch hochauflösende Strecken-Hintergründe und animierte



▲ **MASSENSTART:** Während im Vorgänger nur sechs Autos über die Kurse rasten, nehmen diesmal bis zu 20 Fahrzeuge an den Rennen teil. (PS3)



▲ **LIEBHABERSTÜCKE:** Die Springpferde aus Maranello feiern in Gran Turismo 5 Premiere. Wie groß die Ferrari-Palette sein wird, steht noch nicht fest. (PS3)

10...9...8...7...6...5...4...**3**...2...1

SUPER MARIO GALAXY



◀ **TEAMWORK:** Erstmals dürfen in einem Mario-3D-Jump'n'Run auch zwei Spieler gleichzeitig ran. Wie genau dieser Modus funktionieren wird, ist allerdings noch nicht bekannt. (Wii)

des Controllers dreht sich Mario um die eigene Achse. So zerstören Sie Objekte, schalten Gegner aus und sammeln Gegenstände ein. Führen Sie den Wirbel-Move in der Nähe eines kleinen Stern-Items aus, geht Mario auf Reisen und düst mit Schwung auf einen anderen Planeten. Bei allem Schüteln und Schwenken verkommt Marios Weltraum-Trip nie zur hektischen Fummelei, sondern geht ganz locker von der Hand.

Für einige grundlegende Aktionen verlässt sich "Galaxy" auch auf Bewährtes: Der Analog-Stick des Nunchuk lässt Mario über den Bildschirm sprinten und gehüpft wird auf Knopfdruck. Es ist eben die perfekte Mischung aus bekannten Elementen und frischen Ideen, die das Spiel so faszinierend macht.

Jetzt muss es nur noch fertig werden. Ursprünglich für Anfang 2007 geplant, wird es nach neuesten Informationen eher in der zweiten Jahreshälfte kommen.

System: **Wii**
Termin/Preis: 3. Q. 2007 - 60 €

Schon beim ersten Schwung Wii-Titel ist es deutlich geworden: Der Erfolg von Nintendos neuer Daddelkiste steht und fällt mit hochkarätigen Eigenentwicklungen. Vielen Drittherstellern fällt nichts anderes ein, als altbekannte Konzepte hastig auf den Wii-Controller umzuformen. So obliegt es einmal mehr Nintendo, die wirklichen innovativen Spiele – sozusagen die Wii-Elite – zu programmieren.

Und wem, wenn nicht Mario, gebührt es, in einem Vertreter dieser erlauchten Riege aufzulaufen? Obwohl "Galaxy" auf Bildern wie sein GameCube-Vorgänger aussieht, spielt es sich ganz anders: unverbraucht, unvergleichlich, umwerfend. Es sind die Bewegungssensoren, die den Unterschied machen: Bei kreisförmigen Schwüngen



DIREKTER RIVALE:

RATCHET & CLANK

(PS3)



- ★ Anderer, eher düsterer Grafikstil
- ★ Mehr Action-Elemente
- ★ Riesiges Waffenarsenal
- ★ HD-Grafik und 5.1-Sound

FAKTEN

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ man sofort im Spiel ist: Die Steuerung ist super intuitiv
- ★ es hübsch ist und flüssig läuft
- ★ Nintendo um die Erwartungshaltung der Fans weiß
- ★ zwei Spieler gleichzeitig mitmischen können

Zeichnet sich aus durch:
Schnauzbärte und genialen Spielwitz



Der Moonwalk-Mario zeigt, wie man den Wii-Controller perfekt ausnutzen kann.



▲ **IST DAS SCHÖN HIER:** Die Grafik ist freundlich und knallbunt – so wie wir es von Mario-Spielen kennen. (Wii)



▲ **GOLDRASCH:** Wie in den früheren Episoden sammeln Sie Münzen ein, die dem Klempner Energie verleihen. (Wii)

HALO 3

10...9...8...7...6...5...4...3...2...1

CYNAMITE.DE
my entertainment networkDen neuesten "Halo 3"-HD-Trailer
finden Sie auf www.cynamite.de

▲ **VERBRANNT E ERDE:** Der brandneue Spartan Laser hat zwar eine ellenlange Ladezeit, zerdeppert aber selbst Fahrzeuge mit nur einem einzigen Schuss – wie dieser rote Krieger schmerzvoll erfahren muss. (Xbox360)

System: **Xbox360**
Termin/Preis: Nov. 2007 – 60 €

Für alle, die unsere exklusive Coverstory nicht gelesen haben (schämen und schnell nachholen!), hier noch mal kurz die wichtigsten Neuerungen von "Halo 3": Der Ego-Shooter prahlt mit wahnwitzigen Mehrspieler-Optionen, neuen Fahrzeugen, frischen Waffen und einer überarbeiteten Steuerung. Die Grafik der Xbox360-Schießerei sah jedoch nur gut aus und eben nicht genial. Der erst kürzlich veröffentlichte

Trailer gibt in dieser Hinsicht Entwarnung: Laut Bungie zeigt das toll aussehende Video echte Spielszenen!

Viel spannender als der optische Gesamteindruck sind aber die für Experten herauslesbaren Spielelemente. So beginnt das Filmchen mit einer kurzen Sequenz, in der zwei Kinder über den Weltraum plaudern. Wir sagen: Der kleine Junge ist der Master Chief, die Szene ein Rückblick auf seine Jugend. Es sieht also ganz so aus, als würde Bungie sein Versprechen endlich wahr machen und dem berühmten, aber gesichtslosen Hel-

den mehr Tiefe verleihen – bravo!

Auch wird offenbar das Mysterium um den X-Knopf (wir berichteten im letzten Heft) gelüftet, denn im Trailer ist zu sehen, wie sich der Master Chief eine glühende Granate vor die Füße wirft und dann plötzlich von einem transparenten Schutzschild umgeben ist. Eine in diesem Moment heranschwebende Rakete prallt ohne Wirkung an dem Wall ab. Deshalb unser fachkundiger Tipp: Mit einem Druck auf die X-Taste können Sie diese schnecke Energiegranate auslösen und so in letzter Sekunde

Ihren Bildschirmmodus verhindern.

Überdies deutet alles darauf hin, dass der Master Chief neuerdings einen auf Carl Lewis macht! Statt dem gemächlichen Standardgang sieht man im Video eine rasante Sprinteinlage des Sci-Fi-Söldners.

Dieser Kniff könnte das Spieltempo von "Halo 3" im Vergleich zu den Vorgängern deutlich in Richtung "mehr Action, weniger Taktik" verschieben. Sie wollen das furiose Shooter-Spektakel endlich selber spielen? Dieser Traum könnte ganz schnell in Erfüllung gehen! Microsoft verlost auf diversen "Halo"-Fanseiten Gastzugänge für den anstehenden Beta-Test des Spiels. Allerdings gibt es nur sehr wenige Plätze!

FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Microsoft

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ die Steuerung toll funktioniert
- ★ die Online-Optionen kaum noch Wünsche offen lassen
- ★ das offene Ende des zweiten Teils endlich aufgelöst wird
- ★ bereits die beiden Vorgänger zu den besten Shootern gehörten

Zeichnet sich aus durch:
**Grandiose
Mehrspieler-Modi**

Die Rückkehr des Master Chief wird DAS 360-Highlight des kommenden Jahres.



▲ **DIE KUGEL DER SICHERHEIT:** Hier sehen Sie die neue Schutzschildgranate in Aktion. So braucht der Master Chief keine Angst zu haben vor der von rechts oben heranfliegenden Rakete. (Xbox360)

10...9...8...7...6...5...4...3...2...1

grand theft auto IV

FAKTEN

Genre Action

Hersteller Rockstar

IST EIN TOP-HIT, WEIL...

- ★ "GTA" einfach ein geniales Spielprinzip hat
- ★ man sich auf Rockstar-Qualität verlassen kann
- ★ Next-Gen-Grafik ein tolles Game noch besser machen dürfte

Zeichnet sich aus durch:
Offene Welt der nächsten Generation

Das Bessere ist des Guten Feind: "GTA IV" schürt verdammt hohe Erwartungen.

System: PS3 Xbox360
 Termin/Preis: 19.10.2007 – 60 € 19.10.2007 – 60 €

Der wahrscheinlich begehrteste Titel des kommenden Videospieles stammt natürlich von Rockstar und heißt "Grand Theft Auto IV". Das erste "GTA" der nächsten Generation läuft auf der Rage-Engine, die schon bei Rockstars Tischtennis-Simulation im Einsatz war.

Die Inhalte sind noch größtenteils geheim. Über den Ort der Handlung schweigt sich der Entwickler ebenso

aus wie darüber, wer das Erbe Tommy Vercettis antritt. Eines ist allerdings schon sicher: Bei der Xbox360-Version werden zwei exklusive Episoden zum Download angeboten, die PS3-Jüngern verwehrt bleiben. Aber keine Sorge, unbestätigten Gerüchten zufolge bekommt auch die Sony-Konsole zwei einzigartige Download-Abenteuer spendiert.

Nur Rockstar kann es sich wohl leisten, schon so weit im Vorfeld eine Releasestermin anzugeben. Wir sind auf das Ergebnis gespannt!

DIREKTER RIVALE:

CRACKDOWN

(XBOX360)



- ★ Abgefahrenes, stylisches Setting
- ★ Sie spielen zur Abwechslung mal wieder den Guten
- ★ Koop-Modus online



▲ **FREUDE BEI XBOX-FANS:** Peter Moore kündigte auf der E3 an, dass beide Next-Gen-Versionen gleichzeitig erscheinen.



▲ **TECHNIK:** Die fortgeschrittene Engine von Rockstars Tischtennis sorgt bei GTA für tolle Grafik. (Xbox360)

**MITMACHEN
UND GEWINNEN!**

Jetzt sind Sie dran: Nennen Sie uns Ihre persönliche Top 10 für das Spielejahr 2007! Unter allen Teilnehmern verlosen wir alle in diesem Special vorgestellten Titel. Der Clou: Den Gewinnern schicken wir die Spiele vor dem Verkaufsstart!

Ihre Aufgabe ist einfach: Tragen Sie neben dem jeweiligen Titel ein, welchen Platz Sie ihm gegeben hätten! Füllen Sie den Abschnitt vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Briefumschlag und schicken Sie ihn an unsere Adresse!

MITMACHKARTE

MEINE PERSÖNLICHEN HIGHLIGHTS FÜR 2007:

- | | |
|--|--|
| ☐ Command & Conquer 3 | ☐ Resident Evil 5 |
| ☐ God of War 2 | ☐ Gran Turismo 5 |
| ☐ Final Fantasy XII | ☐ Super Mario Galaxy |
| ☐ Metal Gear Solid 4 | ☐ Halo 3 |
| ☐ Crysis | ☐ Grand Theft Auto IV |

DIESEN TOP-TITEL HABT IHR VERGESSEN:

Nennen Sie bitte hier den Titel, den Sie gerne gewinnen möchten:

Natürlich können Sie auch online teilnehmen. Gehen Sie auf www.cynamite.de und füllen Sie den Coupon der "Most Wanted"-Liste aus.



Einsendeschluss: 24.01.2007

Mitarbeiter von C/Press dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname _____

Straße _____

Postleitzahl _____ Ort _____

Telefon _____ Alter _____

E-Mail _____

Ich spiele auf
☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube

Games Aktuell
 Kennwort "Spiele-Hits 2007"
 Max-Planck-Str. 13
 97204 Höchberg



KABEL? NEIN DANKE

DRAHTLOS IST IN!

WER HEUTE NOCH AM KABEL HÄNGT, HAT DEN TREND VERPASST.

Steht auf für die Gaming-Freiheit und setzt euch da hin, wo es euch am besten gefällt. Ob Headset, Racing Wheel mit Force Feedback oder Wireless Controller – Xbox 360 setzt das Prinzip der kabellosen Unterhaltung konsequent um. Jetzt und heute. xbox.com



Jump in.

 **XBOX 360™**



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Interview mit Entwickler-Chef
Ted Price auf cynamite.de

System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

März 2007 – 60 €

Xbox

erscheint nicht

Xbox 360

erscheint nicht

GameCube

erscheint nicht

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Sony
Entwickler (bekannt durch)	Insomniac "Ratchet & Clank"-Serie
► Klassischer Ego-Shooter mit rund zwölfstündiger Solo-Kampagne	
► Jeep- und Panzerabschnitte	
► Volle Online-Unterstützung für bis zu 40 Spieler	
► Thematischer Mix aus Weltkriegs- und Alien-Motiven	

Internet
www.insomniacgames.com

Es sieht übel aus! Fast die ganze Welt wird von äußerst brutalen Monstern beherrscht. Nur ein Mann kann die Menschheit retten. Raten Sie mal, wer...

Resistance" spielt in einem alternativen Universum, im Jahre 1951: Der Zweite Weltkrieg hat nie stattgefunden, dafür wird die Erde plötzlich von ekligsten Monstern attackiert. Doch ein wackerer U.S.-Soldat packt seine Felduniform aus, lädt die Waffen durch und will helfen, zumindest Südengland von der Alienplage zu befreien. Sein Name: Nathan Hale. Sein Gesicht: das eines verbitterten Soldaten. Sein dunkles Geheimnis: Tia, auf das müssen Sie

im Laufe des Spiels schon selber draufkommen...

Es folgt eine gnadenlose Abwehrschlacht, die Sie von verwüsteten Trümmerlandschaften über weitläufige Schützengräben bis in dunkle Geheimlabore führt. Sie sehen Ihren Helden dabei nie direkt, sondern in klassischer Ego-Shooter-Manier lediglich Hände und Waffenmündung. Was Sie außerdem vor Augen haben, ist das nackte Grauen: Die Reste der englischen Armee leisten nur noch sporadisch Widerstand (engl. "Resistance"), eine geordnete Frontlinie gibt es nämlich schon längst nicht mehr.

Also werden Sie in besonders gefährdete Krisenregionen beordert: Bunkersysteme müssen gegen mächtigen Ansturm gehalten und Bahnhofsareale zurückerobert werden.

Natürlich stampfen gelegentlich gigantische Zwischengegner durch die Front. Ein Marktplatz etwa wird von Landungsschiffen angegriffen, die dutzende Gegner ausspucken. Zeitgleich attackiert ein 20 Meter großer Spinnen-Mech die Menschen. Der verbissene

Kampf, der daraufhin losbricht, gehört zu den Highlights der Story.

ACTION UNTER TAGE

Die Geschichte hat allerdings auch ihre Durchhänger – gerade unter Tage: So effektiv und fordernd die Feldschlachten auch inszeniert sein mögen, so gleichförmig sind einige der Erkundungstrips in Bunkeranlagen. Da dürfen Sie zwar Scheiben und Mobiliar in Stücke knallen, aber der ganz große Kick will sich nicht einstellen.

Immerhin sind Sie nicht allein. Fast immer begleiten von der PS3 gesteuerte Soldaten Ihre Aktionen. Die sind zwar nicht immer treffsicher, greifen aber mit gezielten Salven ins Spielgeschehen ein und retten so manches Mal Ihr Leben. Deshalb sollten Sie auch stets darauf achten, den Jungs ebenfalls den Rücken freizuhalten: Werden sie nämlich getroffen, sterben sie und stehen fortan nicht mehr an Ihrer Seite.

Die Kontrollen funktionieren wie bei jedem gängigen Konsolen-Shooter, die Bewegungserkennung des PS3-Pads wird dagegen nur halbherzig zum Abschütteln



▲ WO KOMMT DER DENN HER? Die Gegner verhalten sich geschickt und verlassen gern mal ihr Versteck, um auf die Menschen loszustürmen.

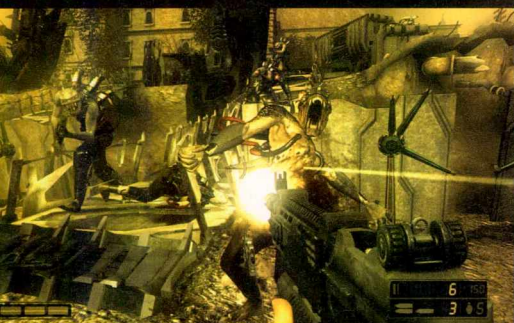
(PS3)



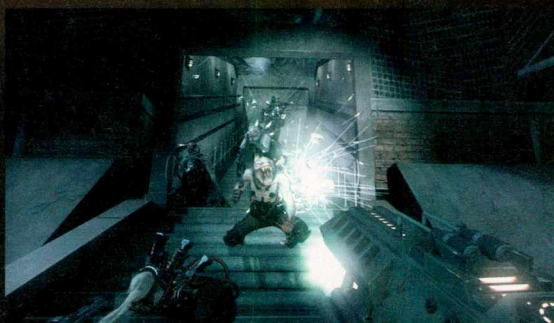
▲ **ALLE MANN ANS GEWEHR** Im zerstörten Manchester versuchen die Menschen, organisierte Gegenwehr aufzubauen. Hunderte Aliens greifen an! (PS3)



▲ **AUF FEINDLICHEM GEBIET** Bei der Pirsch durch die Raumschiffe und Labore der Aliens wirkt die Umgebung steril – hier tummelt sich der Nachschub. (PS3)



▲ **FRISST DAS!** Die Standard-Waffe, das MG, bietet Treffgenauigkeit und große Feuerkraft. Damit halten Sie auch mehrere Gegner in Schach. (PS3)



▲ **KEINEN SCHRITT ZURÜCK!** Beim vorsichtigen Erkunden unterirdischer Bunker wechseln sich ruhige Passagen mit heftigen Feuergefechten ab. (PS3)

von Gegnern eingesetzt. Innovativer gibt sich das Waffenarsenal: Ballern Sie anfangs mit schnöden Maschinengewehren herum, kommen nach und nach immer groteskere Sci-Fi-Schießweisen hinzu. So durchdringen die Projektile der einen Knarre auch die massivste Wand, während die Energiestrahlen der anderen von Mauern abprallen. Auch ein Scharfschützengewehr ist mit von der Ballerpartie. Dank einer Spezialfähigkeit des Helden drosseln Sie auf Wunsch kurzzeitig das Kriegsgeschehen in eine Art Zeitlupe und treffen die Ekelviecher so noch besser – hilfreich, den die Viecher räumen bei Treffern sofort ihr Versteck.

NIE VON VORNE!

Auch der Einsatz von Handgranaten ist sehr effektiv und bläst ganze Monstergruppen physikalisch korrekt durch die Luft. Generell bieten die Levels architektonische Vielfalt und zwingen Sie, die Vorteile der Waffen geschickt zu nutzen. Auch das Flankieren stark befestigter Stellungen ist Pflicht, um dem Heldentod zu entgehen.

Die Aliens benutzen nämlich MG-Nester mit Plexiglas-Schilden, ein Frontalangriff ist daher meist tödlich. Zum Glück gibt es fast immer Wege, dem Sperrfeuer zu entgehen und die Geschützbedienungen seitlich unter Feuer zu nehmen.

Nach dem Ende der Solo-Kampagne vergnügen sich Widerstandskämpfer online in den Mehrspieler-Optionen: Gefechte für maximal 40 (!) Online-Zocker und eine Koop-Variante via Splitscreen garantieren (hoffentlich) Langzeitmotivation – mit unserer Vorabversion konnten wir diese Funktionen allerdings noch nicht ausprobieren. **cb**

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

CALL OF DUTY 3



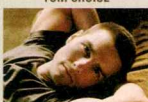
▲ Die Trümmerlandschaft erinnert an diverse Weltkriegs-Ballerieen

KRIEG DER WELTEN



▲ Mies gelaunte Aliens – genau wie in diesem Spielberg-Blockbuster

TOM CRUISE



▲ Der Scientology-Schönling wird hier nicht wirklich vermisst.

RESISTANCE: FALL OF MAN



▲ Die Dauer-Knallerei vereint das Beste aus seinen Vorbildern.

EINSCHÜTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Atmosphäre großartig ist
- ▲ kein Geruckel die Action stört
- ▲ die Monster schön eklig sind
- ▲ die Waffen ideenreich sind

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ die Optik nicht begeistert
- ▼ die Innenlevels gelegentlich schwächeln

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÜTZUNG
sehr gut

Genau das, was die PS3 zum Start braucht: Brachialer Ego-Shooter mit Rums und Ideen!

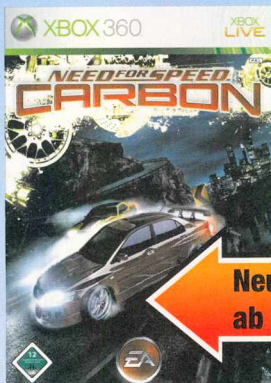
Mediastore kauft Ihre Gebrauchten: Große Ankaufaktion

Unglaublich! Jetzt bei Mediastore

Spiele in Zahlung geben und bares Geld sparen!

Verkaufen Sie uns Ihre gebrauchten Spiele.

Neu: Jetzt auch Spieleankauf online: Unter www.mediastore.de



**Neuheiten
ab 19 Euro***

**Große
Ankaufaktion
bei Mediastore**

**Next Gen Konsolen
ab 99,- Euro****



Geben Sie Ihre
Xbox360 für eine
PS3 in Zahlung!

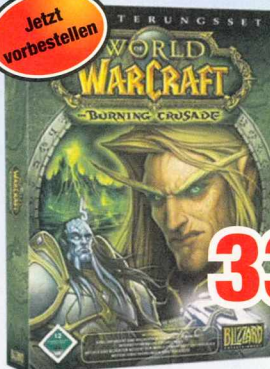
* Bei Inzahlungnahme von 2 gebrauchten Vollpreisspielen***. Ankauf von Spielen für Playstation2, Xbox360, DS, PSP, GBA. Der Ankauf bleibt Mediastore vorbehalten.

** Bei Inzahlungnahme gebrauchter Konsolen und/oder Spielen. Rechenbeispiel: Nintendo Wii für 99,-€ bei Inzahlungnahme einer PS2 Konsole inkl. 5 Vollpreisspielen***. Andere Ankaufsoptionen möglich.

*** Als Vollpreisspiele sind Spiele bei Mediastore mit einem derzeitigen Verkaufspreis über 39,95 € definiert. Ankauf nur mit Originalverpackung. Der Ankauf bleibt Mediastore vorbehalten.

Highlights

**Jetzt
vorbestellen**



**World of Warcraft
Burning Crusade**
Addon zum
preisgekrönten Online
Rollenspiel
Ab 16.01.07

33,-



PSP Bundle
PSP Basic
schwarz oder
weiß plus Tekken.

199,-



Viva Pinata
Ein friedlicher,
grafisch
exzellenter
Spielspaß.

55,-



**Nintendo DS
Lite Konsole**
Auch in schwarz
und pink erhältlich.

139,-



**New Super
Mario Bros.**
Super Mario
jetzt in 3D.

37,-

mediastore

Erzählen Sie bloß keinem...
...dass wir die Günstigsten sind!



**Alles mit dabei:
Xbox 360 Bundle**

Play & Charge Kit

Zwei Spiele inklusive

399,-

Xbox360 Bundle

Xbox360 Premium mit Pro Evolution Soccer 6 und Kameo, 20 GB Festplatte, Play & Charge Kit, Wireless Controller und HD AV- Anschlusskabel

Weitere Highlights



Anno 1701
Faszinierende
Aufbaustrategie
in toller Grafik.

35,-



Lost Planet
Lieferrn Sie
sich heiße
Gefechte.
Ab 12.01.07

54,95



**Gran
Turismo 4**
Geniale
Rennsport-
simulation.

17,95



**Wireless
Controller**
Für Xbox 360.

39,95

Jetzt unter www.mediastores.de bestellen

Alle Angebote
bei folgenden
Werbepartnern
erhältlich:

Mediastore Viernheim
Robert- Schumann Str. 9c
68519 Viernheim
Tel.: 06204/ 91 80 800

Mediastore Darmstadt
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
Tel.: 06151/ 288 60

AV Markt Darmstadt
Otto-Röhm-Str. 51
64293 Darmstadt
Tel.: 06151/ 730 60

AV Markt Bensheim
Fehlheimer Str. 100
64625 Bensheim
Tel.: 06251/ 843 80

mediastore



MOTORSTORM

System:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

März 2007 – 60 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sony
Entwickler (bekannt durch)	Evolution Studios "World Rally Championship"-Reihe

- ▶ 7 Fahrzeugklassen mit über 40 (teils freispielbaren) Vehikeln
- ▶ Steuerung per Bewegungssensor wählbar
- ▶ Kompletter Online-Modus
- ▶ Streckenoberfläche verändert sich im Laufe jeden Rennens
- ▶ Insgesamt 65 Events müssen bewältigt werden

Internet <http://www.ps3.eu/de-CH/game/motor-storm/go.ps3>

Seit dem fulminanten Video von der E3 2005 ist Motorstorm in aller Munde. Endlich durften wir das fast fertige Rallye-Spektakel Probe fahren.

Die Entwicklungs-Geschichte von 'MotorStorm' gleicht einer Berg-und-Tal-Fahrt. Für Furore sorgten zunächst fantastische Screenshots und erwähnter Trailer, der im Rahmen der E3 2005 über die Bildschirme flimmerte. Auf die anfängliche Euphorie folgte Skepsis – der bei der E3 2006 präsentierte Demo-Abschnitt enttäuschte sowohl spielerisch (zu langsam) als auch grafisch (zu unspektakulär).

Die Gegenwart: Vor uns thront ein 40-Zoll-Sony-Bravia-LCD-Fern-

seher mit Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel). Das Spiel läuft in 720p (1280 x 720). Der grafisch grandiose, kinoreif inszenierte Vorspann weckt sofort Erinnerungen an Filme wie 'Mad Max'. Wir sehen riesige Canyons, endlose Wüstenebenen und seltsame Buggys. Klarer Fall, hier geht's um harte Krieger, die ihre Schlacht motorisiert in der Wüste austragen. Die Erklärung: Hinter dem Namen 'MotorStorm' steht ein reales, alljährlich stattfindendes Festival mit Rennen und Konzerten, sozus-

gen ein "Woodstock" der Cross-Country-Gemeinde.

FEST, FESTER, FESTIVAL

Das Startmenü ist in "Festival", "Movies" und "Setup" unterteilt. Im Bereich "Movie" sind Clips verschiedener Acts zu sehen, die bei der Veranstaltung für Stimmung sorgen. Das eigentliche Spiel findet sich unter "Festival". Hier sind anfangs 21 Renn-Events mit jeweils vier Schwierigkeitsstufen anwählbar, weitere schalten Sie im Lauf des Spiels frei



▲ **UNANGENEHM:** Die eigene Fahrspur derart nahe am Abhang zu wählen, ist gewagt. Sie müssen jederzeit mit einem heftigen Rammanöver rechnen. (PS3)



▲ **QUERFELDEIN ÜBER STOCK UND STEIN:** Felswände lassen sich nicht ohne massen Schäden überqueren. Besser, Sie fahren drum herum oder springen gekonnt drüber



▲ **BREITES TEILNEHMERFELD:** Ein durchschnittlicher Dünenbuggy, ein flinkes Cross-Motorrad, ein wendiges Quad oder ein wuchtiger Lkw. Für beinahe jeden Geschmack ist ein geeignetes Wüstensportgerät dabei! Zu den 21 anfangs verfügbaren Vehikeln gesellen sich im Lauf des Spiels noch mal so viele Fahrzeuge. (PS3)

(insgesamt 65 Rennen). Einige Wettbewerbe dürfen Sie nur mit bestimmten Fahrzeugen bestreiten, bei anderen können Sie Ihr Gefährt frei wählen. Insgesamt gibt es sieben Vehikelklassen (z.B. Bikes, ATVs, Buggys und Lkws) mit über 40 Fahrzeugen. Die Typen unterscheiden sich insbesondere durch ihr Fahrverhalten: Motorräder sind wendig und flink, aber wenig stabil; Lkws hingegen sind langsam, dafür kaum aufzuhalten. Doch nicht nur die Eigenschaften der Schlammstreifen sind individuell, auch ihre Fahrer haben gewisse Eigenheiten. Biker beispielsweise hassen Lkw-Fahrer (Stichwort: toter Winkel!) – und umgekehrt.

Berge, Schluchten und Verwerfungen sehen absolut fotorealistisch aus, die Fahrzeugmodelle sind ebenfalls äußerst detailliert. Hinzu kommen hübsche Effekte wie in Echtzeit berechnete Schatten und Spiegelungen, Tiefenunschärfe sowie verwischende Konturen (Motion Blur). Auch verändert sich die Streckenoberfläche, was sich unmittelbar auf die Rennen auswirkt. So nehmen Ihnen Schlammgespritzer vorübergehend die Sicht, und Bodenwellen, Spurrillen sowie Schlaglöcher beeinflussen die Steuerung merklich.

STEUERPARADISES

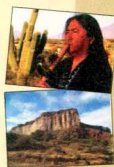
Das gilt auch, wenn Sie sich für die Steuerung mittels Bewegungssen-

sor entscheiden. In diesem Modus lenken Sie Ihr Gefährt durch Drehen und Kippen des Pads. Wir empfehlen, den Controller wie das Steuer eines Pkw oder Lkw zu halten und die entsprechenden Lenkbewegungen mit dem Joypad auszuführen. Bei Sprüngen können Sie so auch Ihren fahrbaren Untersatz ein wenig ausrichten. Weil es keine Rückmeldung (Rumble-Funktion) gibt, ist diese Methode anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Doch schon nach kurzer Zeit werden Sie sehr gut damit zurechtkommen. Erfreulich ist auch die Tatsache, dass die europäische Version im Gegensatz zur japanischen einen kompletten Online-Part mitbringt.

sa ■

MONUMENT VALLEY...

...ist der Name eines Tals an der Grenze zwischen Utah und Arizona. Das einzigartige Territorium ist landwirtschaftlich kaum nutzbar, dient der Werbeindustrie aber immer wieder als Kulisse und ist ein wahrer Touristenmagnet. Hier leben auch 160.000 der 269.000 Stammesangehörigen des zahlenmäßig größten indianischen Volkes, der Navajo.



DIE GESPIELTE GLEICHUNG

MAD MAX



▲ Eine marodierende Meute mordet sich durchs Outback.

MARLBORO-MAN



▲ Abenteuer und ein Gefühl von Freiheit sitzen mit im Sattel.

STUNT CAR RACER



▲ Wahnsinnige Sprünge in wahnwitzigen Wagen.

MOTORSTORM



▲ Actiongeladener Racer vor grandioser Naturkulisse.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Wüste von Arizona so heiß und beeindruckend ist.
- ▲ der Adrenalinspiegel so steigt.
- ▲ die KI clever agiert.

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Ladezeiten zu lang sind.
- ▼ es keine Offline-Multiplayer-Modi gibt.



★★★★★

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Dieser rabiate Renn-Actioner dreht ohne Turboloch bis in den roten Bereich. Wirklich klasse!



GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER 2

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: März 2007 – 50 €

erschienen nicht

März 2007 – 60 €

erschienen nicht

März 2007 – 60 €

erschienen nicht

erschienen nicht

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Ubisoft Paris Ghost Recon

- ▶ Zwölf Solo-Missionen in Mexiko und den USA
- ▶ Zirkä 40 Prozent spielen in weitläufigen Wüstenarealen
- ▶ Vollbild-Aufklärung per Drohne, MULE und Team
- ▶ 14 Mehrspieler-Karten und Koop-Kampagne mit sechs Missionen

Internet
www.ghostrecon.com

Wenn die Apokalypse droht, stürzt sich Ubisofts einzigartige Spezialeinheit unerschrocken mit den allerneuesten Militär-Gimmicks ins Gefecht.

Paris ist nicht nur die Stadt der Liebe und des Kreisverkehrs, hier bricht aktuell auch regelmäßig die Hölle los: Feuer werden gelegt, Panzer in die Luft gesprengt und Sandwälder aufgeschüttet. Das und viel mehr erleben wir bei unserem Besuch im "GRAW 2"-Entwicklerstudio. Natürlich haben wir den Jungs auch erste Details zur Story entlockt.

Der Taktik-Shooter spielt im Jahr 2014, kurz nach den Geschehnissen des ersten Teils. Mexikanische Rebellen haben die in der Nähe der

amerikanischen Grenze gelegene Stadt Juarez besetzt. Von dort aus bedrohen sie nun die USA mit einem nuklearen Sprengkörper – höchste Zeit also, sie aufzuhalten. Dafür bleiben Ihnen weniger als 72 Stunden.

HEISS UND STAUBIG

Mit Ihrer Spezialeinheit kämpfen Sie nicht nur in Juarez, auch das texanische El Paso und das Grenzgebiet zwischen den Städten stehen auf Ihrem Einsatzplan. Dabei unterscheiden sich vor allem die weitläufigen Wüstenareale deutlich von den Straßenkämpfen des ersten "GRAW".

Im Ödland ist man auf Bergen im Vorteil, Täler sind ohne Deckung tödliche Fallen. Damit Sie hier dennoch nicht chancenlos sind, haben die Entwickler die Aufklärungsmöglichkeiten erheblich verbessert: Konnten Sie die Drohne bisher nur in einem kleinen Fenster verfolgen, dürfen Sie die feindlichen Stellungen nun im Vollbild erkunden. Zudem entdecken Sie die Rebellen dank einer weiterentwickelten Scan-Technologie aus größerer Entfernung.

Einen Überblick über das Gelände verschaffen Sie sich auch mit dem ferngesteuerten Vehikel MULE. In

diesem motorisierten Esel lagern Waffen und Munition, aber auch als Deckungsmöglichkeit macht er eine gute Figur. Natürlich ist das Fahrzeug nicht unzerstörbar und sollte daher mit Bedacht eingesetzt werden. Dasselbe gilt für Ihre Teamkameraden. Die Kollegen erkunden das Gelände künftig ebenfalls im Vollbild und lassen sich effektiver einsetzen. So funken sie Ihnen nützliche Infos zu, etwa wie viele Gegner hinter dem nächsten Autowrack lauern.

HEY SANI!

Neuerdings unterscheiden sich die Teammitglieder in den Punkten Entfernung, Schaden, Rüstung und Heilfähigkeit. Letzterer ist das Spezialgebiet des neuen Sanitäters. Vor allem in weitläufigen Wüstenarealen ist er unverzichtbar, da sich hier Treffer feindlicher Scharfschützen kaum vermeiden lassen. Seine lebensretenden Injektionen sind allerdings begrenzt: Je nach Mission können Sie den Sanitäter maximal sechs Mal für sich und Ihr Team in Anspruch nehmen. Damit Sie diese Option nicht ausreizen müssen, halten sich Ihre Kollegen nun strikter an Befehle und schrecken nicht mehr versehentlich



▲ **BALLER-SPEKTAKEL:** Klasse Raucheffekte und beeindruckende Explosionen erzeugen eine dichte Kriegsatmosphäre. (Xbox360)

Kevlarwesten und Co: Um regelmäßig mit den neuesten Militär-Prototypen versorgt zu werden, hat Ubisoft Personal, das sich um gute Beziehungen zur Rüstungsindustrie bemüht.



▲ **KRIEGSUMGEBUNG:** Der Detailgrad der Stadtgebiete ist im zweiten GRAW sehr viel höher als im Vorgänger. Mussten die Programmierer damals noch eine neue Grafikengine entwickeln, konnten sie sich diesmal auf die Feinarbeit konzentrieren und mehr Zeit in Texturen und Echtzeit-Schatten investieren. (Xbox360)

Feinde auf. Nur wenn Ihre Mitstreiter in Lebensgefahr geraten, verlassen sie die ihnen angewiesenen Positionen. Auch die Rebellen verhalten sich jetzt intelligenter. Verharteten sie im Vorgänger noch oft in ihrer Deckung, nutzen sie nun jede Möglichkeit zur Sturmattacke oder zum Flankieren.

MEHR HILFE VON OBEN

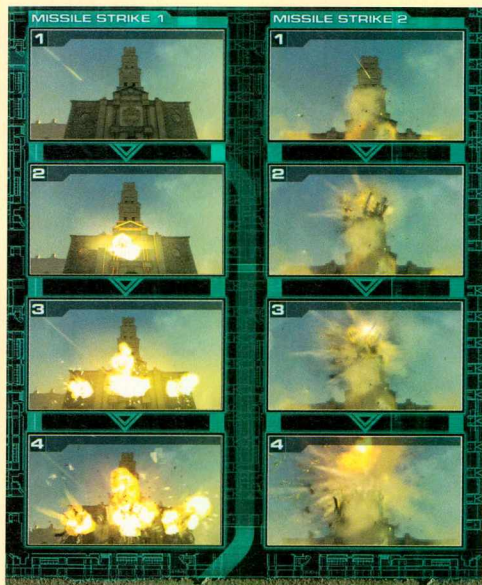
Ist die feindliche Übermacht zu groß, können Sie in manchen Missionen ein flächendeckendes Bombardement

aus der Luft anordnen. Außerdem mischen neue Littlebird-Helikopter Rebellenlager mit überraschenden MG-Attacken auf.

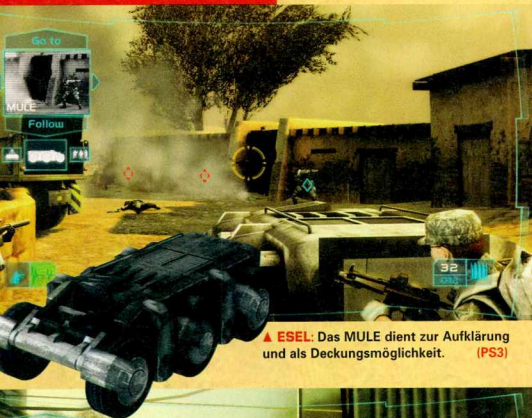
In den Wüstenabschnitten spielt das Mauern durchbrechende Scharfschützengewehr eine größere Rolle. Die Drohne hilft Ihnen dabei, die kraftvollen Argumente dieses Ballermanns effektiv einzusetzen. Sie verrät Ihnen nämlich, wann sich zwischen Ihnen und einem Feind nur eine Mauer befindet. Ob Sie das Spezialgewehr auch in Mehrspie-

EXPLOSIV

Um Explosionen noch realistischer aussehen zu lassen, wurde die Physikengine in manchen Punkten überarbeitet. Folgende Beispiele zeigen, wie gut dies den Entwicklern gelungen ist.



▲ **AUS DER DECKUNG:** Knapp die Hälfte der Spielzeit müssen Sie sich in staubigen Wüstenabschnitten mit dem Feindesgesindel herumschlagen. (Xbox360)



▲ **ESEL:** Das MULE dient zur Aufklärung und als Deckungsmöglichkeit. (PS3)



▲ **SCHWERES GESCHÜTZ:** Panzerattacken erfolgen nun viel häufiger. Dadurch gewinnen die Gefechte deutlich an Spannung. (PC)

ler-Gefechten einsetzen dürfen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Was sie aber preisgaben: Der Multiplayer-Modus ist jetzt umfangreicher. Neben 14 Mehrspieler-Maps gibt es eine erweiterte Koop-Kampagne mit sechs Missionen – klassisch!

Über die Optik der neuen Karten können wir noch nichts sagen. Das hohe grafische Niveau des Einzelspieler-Parts wird aber wohl nicht ganz erreicht. Mussten die Entwickler für das erste "GRAV" noch eine komplett neue Grafikkarte auf die

Beine stellen, konnten sie nun Teile punktuell verbessern. Und das Ergebnis ist beeindruckend. Die umkämpften Städte sehen diesmal wie reale Kriegsschauplätze aus. Flammen schießen aus den Fenstern, dichter Rauch vernebelt den Himmel und die zahlreichen Explosionen wirken wesentlich realistischer. Sämtliche Schatten werden in Echtzeit berechnet und wandern sogar während einer Mission mit! So haben Sie das Gefühl, in einer richtig lebendigen Umgebung zu kämpfen. Aller-



▲ **GEHORSAM:** Ihre Kameraden halten brav die Füße still, damit sie nicht aus Versehen den Feind aufschrecken und Sie so in Gefahr bringen. (Xbox360)



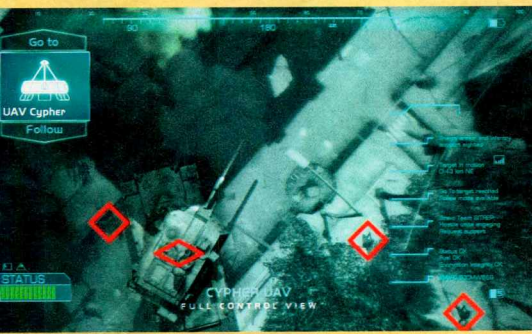
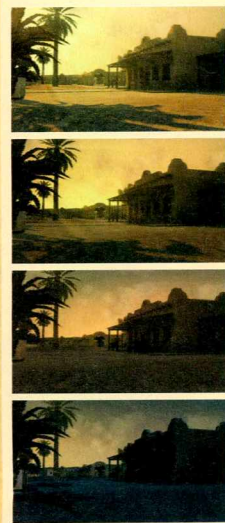
▲ **MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG:** Künftig müssen Sie verstärkt auf die Zusammensetzung Ihres Teams achten. (Xbox360)

dings verändert sich die Tageszeit erst beim Erreichen bestimmter Punkte. Warten Sie dagegen an einer Stelle stundenlang, tut sich in dieser Hinsicht gar nichts.

Auf die Framerate- und Pop-up-Probleme des Vorgängers angesprochen, verwiesen die Entwickler auf die mannigfachen Erfahrungen, die sie inzwischen mit der Xbox360 gesammelt hätten. Man könnte den erforderlichen Zeitaufwand nun besser einschätzen. Im März 2007 überprüfen wir diese Aussage! **az**

DYNAMISCH

Anders als beim Vorgänger ändern sich die Tageszeiten nun sogar während und nicht nur zwischen den Missionen. Die Echtzeit-Schatten wandern realistisch mit, wie diese vier Bilder zeigen.



▲ **BESSERER ÜBERBLICK:** In Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 erkunden Sie das feindliche Gebiet mit der Drohne im Vollbild. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ es deutlich bessere Aufklärungsmöglichkeiten gibt
- ▲ sich Kameraden und Rebellen cleverer verhalten
- ▲ die Optik exzellent ist

LÄSST UNS KALT, WEIL

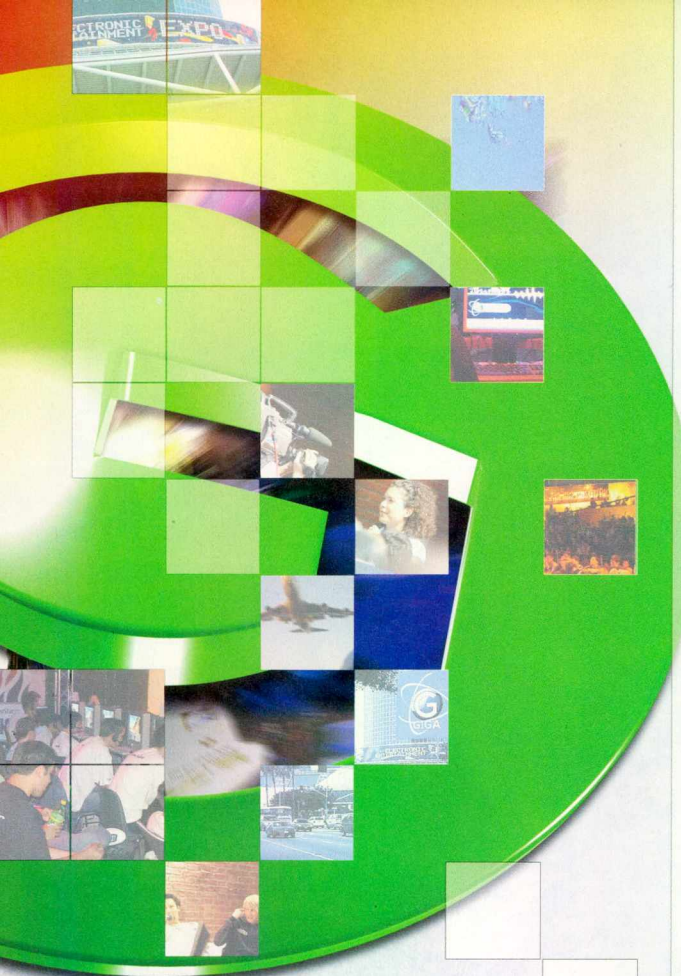
- ▼ die komplexere Steuerung Einsteiger überfordern könnte

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Ein ohnehin exzellentes Spiel bekommt einen in allen Punkten verbesserten Nachfolger – perfekt!



GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.



GIGA GAMES

GIGA Games ist die weltweit einzige tägliche Sendung über PC- und Konsolenspiele.

GIGA eSports

GIGA eSports ist das Portal für professionelle Computerspieler.

PLAY

PLAY ist das interaktive Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt.



Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home präsentiert die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.



My World zeigt humoristisch den ewigen Geschlechterkampf in einer interaktiven GIGA-Wohngemeinschaft.



GIGA Onlinewelten zeigt das Beste aus Welt der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).



Die GIGA Late (K)Night-Show präsentiert in locker-flockiger Atmosphäre die Highlights der Woche.



GIGA 2 zeigt via IPTV die besten eSports-Matches Europas live und ungeschnitten.

www.giga.de»»

GIGA - bei Kabel Deutschland und auf Astra digital

19,2° I Transponder: 103 I Freq: 12.460,50 MHz I Pol: H I 27,5 MSymb/s I FEC: 3/4

BLACKSITE AREA-51



System: **PC** **PS3** **Xbox 360**
 Terrain/Preis: Juli 2007 – 60 € erscheint nicht Juli 2007 – 60 € erscheint nicht Juli 2007 – 60 € erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway Austin (bekannt durch: Area 51)
► Düsteres Welteroberungs-Szenario	
► Story stammt aus der Feder von Susan O'Conner ("Bioshock")	
► Einfaches Kommando-Interface mit nur einer Taste	
► Verwendet Unreal-Engine 3	
► Nachfolger von "Area 51" (PS2 & Xbox, 2005)	
Internet	www.midway.com

SPIELGESCHICHTEN



Die Handlung ist eines der wichtigsten Elemente des Ego-Shooters "BlackSite: Area 51". Verantwortlich hierfür zeichnet die Schriftstellerin Susan O'Conner. Bereits seit Jahren liefert sie Spielefirmen wie Atari, Activision, THQ, LucasArts und Microsoft spannende Storys für ihre Games. Neben "BlackSite: Area 51" arbeitet sie aktuell an weiteren namenhaften Projekten wie "Bioshock" und "Act of War: Direct Action". www.storiesforgames.com

Alien-Invasion in der Wüste von Nevada: Midway schickt uns zum zweiten Mal in die Area 51, die supergeheime Forschungsstation des U.S.-Militärs.

Wer hätte das gedacht: Für die PS3-Fortsetzung des PS2-Shooters "Area 51" hat Midway ein neues Entwicklerteam zusammengeworfen. Einige der Videospiel-Veteranen haben bereits an Titeln wie "Deus Ex", "Splinter Cell" und sogar "System Shock 2" gearbeitet. Zu erwähnen wäre hier beispielsweise Kreativdirektor Harvey Smith, der zuletzt für Ion Storm an der Xbox-Schleicherei "Thief: Deadly Shadows" wirkte. Da ließen wir uns natürlich nicht zwei Mal bitten, als uns Midway ins ferne Texas einlud.

Dort durften wir direkt beim Entwickler einen exklusiven Blick auf den Ego-Shooter "BlackSite: Area 51" werfen.

GEHEIMES GEFÄNGNIS

Aber was soll "BlackSite" eigentlich bedeuten? Wir fragen bei Harvey Smith nach. Er als kreativer Kopf des Teams muss das ja schließlich wissen! "Eine BlackSite ist ein geheimes Gefängnis des U.S.-Militärs außerhalb der USA", erklärt uns Smith. Hier erschließt sich auch der Zusammenhang mit der Area 51. Schließlich werden in

Midways Ego-Shooter Flüchtlinge, Einwanderer und Kinder in die geheime Militärbasis verschleppt. In diese wenig verlockende Einrichtung verschlägt es den Spieler auch im zweiten Teil des Ego-Abenteuers. Doch es soll sich einiges ändern im Vergleich zum Vorgänger: "Das erste 'Area 51' war uns letztlich doch etwas zu abgedreht. Wir wollen den Nachfolger lieber in einem glaubhafteren Szenario ansiedeln", erläutert uns Smith, während wir durch das große Studio laufen.

Wir betreten den Präsentationsraum, in dem bereits das Titelmännchen von "BlackSite: Area 51" auf einer großen Leinwand zu sehen ist. Das Spiel startet, und wir sind sofort angetan von dem neuen Look. Wir finden uns nicht in irgendeinem sterilen Hightech-Labor wieder, sondern in dem dreckigen, maroden Örtchen Rachel. Auch unser Einsatzteam kommt nicht mehr ganz so futuristisch gestylt daher. Die glänzenden Kampfrüstungen des PS2-Vorgängers mussten einem zeitgemäßen Outfit weichen. Doch bei der wirklichkeitsnahen Optik ist für die Ent-



▲ LOS GEHT'S: Unser Helikopter setzt uns im verlassenen Städtchen Rachel ab und wirbelt dabei Wolken von feinem Wüstenstaub auf. (Xbox360)



▲ **FEUERSCHUTZ:** Greift uns ein Alien an, können wir unsere Soldaten ganz gezielt mit Befehlen auf die außerirdischen Widersacher hetzen. (Xbox360)



▲ **NAHKAMPF:** Rückt ihm ein Außerirdischer auf die Pelle, schlägt der Soldat mit dem Gewehrkolben zu. Wir halten da lieber etwas Distanz. (Xbox360)



▲ **ERKUNDUNGSTOUR:** Das verlassene Städtchen Rachel ist mit seinen zerfallenen Gebäuden die perfekte Kulisse für das Spiel. (Xbox360)



▲ **HINTERHALT:** Wachsen diese ekligten Tentakel aus dem Boden, wimmelt es bald von Gegnern. Besonders schlau agieren die aber noch nicht. (Xbox360)

wickler noch lange nicht Schluss. Die Helden ihres Spiels sollen etwas haben, das den Kämpfern vieler Konkurrenzspiele fehlt: Persönlichkeit! Doch wie kriegt man das hin?

Auf diese Frage antwortet Smith: "Wir haben für 'BlackSite: Area 51' ein völlig neues Moralsystem entwickelt. Gibt der Spieler seinen Kameraden beispielsweise keine Deckung, agieren diese bereits nach kurzer Zeit eingeschüchtert und blicken ängstlich um sich. Geht man hingegen vorbildlich vor und kümmert sich um sein Team, verhalten sich die Kameraden fast schon übermütig und schießen wie Rambo aus der Hüfte." Am

Arbeitsplatz eines Charakteranimators demonstriert man uns später auf dem Monitor die unterschiedlichen Phasen dieses Moralsystems. Alleine die Geschwindigkeit des Ein- und Ausatmens lässt sich in fünf Stufen regulieren.

AUF MEIN KOMMANDO!

Obendrein gibt es noch ein neues Squad-Command-System. Ihre Kameraden lassen sich nämlich ähnlich wie bei "Rainbow Six: Vegas" durch die Levels dirigieren. "Wir wollen keinen komplizierten Taktik-Shooter programmieren. Das Kommandosystem soll so einfach wie möglich funktionieren – mit nur einer Taste", verrät Smith bei der

Demonstration des Spiels. Auch Fahrzeuge wird es in "BlackSite" geben. Aber leider war in der uns gezeigten Version nur ein Vehikel wählbar: ein Militär-Jeep mit fest montiertem Geschütz.

Bei den grausigen Aliens haben sich die Designer übrigens was richtig Fieses einfallen lassen: Vor Ihren Augen wachsen urplötzlich riesige Tentakel aus dem Boden. Aus deren Zellen brechen insektenartige Wesen hervor, die sofort auf Sie zustürmen. Dargestellt wird der ganze Ballerspaß übrigens mithilfe der Unreal-Engine 3. Dementsprechend hochklassig soll "BlackSite: Area 51" einmal aussehen. Allerdings entstammte die uns ge-

zeigte Version einer recht frühen Entwicklungsphase, so dass wir den hohen Detailgrad aktuell noch nicht bestätigen können. Doch lassen schon jetzt Rauch- und Staubeffekte sowie feine Oberflächen-texturen erahnen, wie der Ego-Shooter auf der PlayStation3 aussehen könnte.

mh ■

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

RAINBOW SIX: VEGAS



+

QUAKE 4



+

187: RIDE OR DIE



=

BLACKSITE: AREA 51



▲ Militärischer Taktik-Shooter mit einfachem Kommando-Interface

▲ Die bizarren Cyborgs aus IDs intergalaktischer Weltraum-Schlacht

▲ Actiongeladene Feuergefechte von einem wuchtigen Auto aus

▲ Spannende Alienjagd mit einem Spezialeinsatzteam in der Area 51

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ wir gerne fiese Aliens jagen
- ▲ es unzählige Fahrzeuge gibt
- ▲ wir Befehle erteilen dürfen
- ▲ die Handlung spannend ist

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ in der frühen Version sind noch nicht alle Effekte zu sehen

★★★★★

GAMES AN FUEHL

EINSCHÜTZUNG

gut

Sinnvolle Spielidee und eine packende Handlung: "BlackSite" ist auf dem richtigen Weg.



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

1. Q. 2007 – 50 €

1. Q. 2007 – 60 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Entwickler (bekannt durch)	Crystal Dynamics Tomb Raider: Legend, Soul Reaver
► Remake des PSone-Klassikers	
► Endlich liegt der Schwerpunkt auf Forschen statt Ballern	
► Die Levels werden komplett überarbeitet und neu gestaltet	
► Die Technik basiert auf der erstklassigen "Tomb Raider: Legend"-Engine	

Internet

www.tombraider.com/index_tra.html

Happy Birthday, Lara! Entwickler Crystal Dynamics macht den Tomb-Raider-Fans zum Jubiläum ein ganz besonderes Geschenk.

Mit "Tomb Raider" hat vor zehn Jahren eine beispiellose PlayStation-Erfolgsgeschichte begonnen: Eine vollbusige Archäologin erforscht gigantisch große, abwechslungsreiche Szenarien auf der Suche nach antiken Artefakten.

Das war 1996 nicht einfach nur neu. "Tomb Raider" war durch die aufwändig gestalteten 3D-Welten, die konkurrenzlose gute Technik

und die cleveren Rätsel auch spielerisch allererste Sahne.

Zusammen mit Lara-Croft-Erfinder Toby Gard legt Crystal Dynamics diesen Meilenstein der PlayStation-Geschichte jetzt, ein Jahrzehnt später, neu auf. Grund genug für uns, in den Jet nach London zu steigen und uns im dortigen Science Museum eine erste Version von "Tomb Raider: Anniversary" anzuschauen.

FRISCHE FÄHIGKEITEN

Die Präsentation war ziemlich kurz, aber sehr beeindruckend. Technisch setzt man auf die erstklassige "Legend"-Engine, die natürlich für "Anniversary" überarbeitet und verbessert wurde. Da sich das neue Game eigentlich als Best of von "Tomb Raider" und "Tomb Raider: Legend" versteht, machen sich die Entwickler nicht nur die bereits vorhandene PS2-Technik zu

▼ **VIEL ZU TUN:** Auf dem Wasserfall geht's weiter. Doch erst muss die Holzmühle in Gang gebracht werden. (PS2)

▼ **DAS WIRD KNAPP:** Das Eidos-Busenwunder krallt sich in jeder noch so kleinen Felspalte fest. (PS2)





▲ **QUAL DER WAHL:** Hier kann Lara entweder an oder auf die Holzbalken springen, um auf die Plattform rechts zu gelangen. (PS2)



▲ **SCHLUCKEN AUCH BLEI:** Die Tomb-Raider-Dinos sind nicht wählerisch. Blaue Bohnen essen die Biester aber am liebsten. (PS2)

Nutze, sondern bauen auch das ein oder andere nützliche Feature des siebten Teils ein. So schwingt sich das Digi-Busenwunder wieder mit dem guten alten Magnethaken über Abgründe und Hindernisse hinweg.

Crystal Dynamics hätte nicht so einen guten Ruf, wenn die kalifornischen Tastenkünstler sich nicht immer neue Elemente ausdenken würden. So haben sie der Forscherin frische Moves auf den sexy Leib programmiert. Einen davon konnten wir in der Demo schon begutachten: Lara hangelte sich an einer Felswand entlang und hüpfte schließlich mit einem Riesensatz auf einen Baumstamm. Mit einem Bein stand sie auf dem Stumpf, ruderte mit den Armen, um das Gleichgewicht zu finden, und sprang auf Knopfdruck zum nächsten Baum.

LUST AM ENTDECKEN

Auch beim Missionsdesign hält man sich nicht strikt ans Original, allein die Schauplätze (peruanischer Dschungel, der Palast von König Midas, Atlantis) und die Höhepunkte, wie beispielsweise das Rendezvous mit dem T-Rex oder der Bosskampf in der Pyrami-

de, sind wieder mit dabei. Ansonsten bietet "Anniversary" in diesem Bereich eine Menge Neuerungen. Die Levels bestehen zwar erneut aus riesigen Räumen, und es führt auch diesmal nur ein Weg ans Ziel. Doch gibt es weit mehr zu entdecken als noch vor zehn Jahren. Die Areale sind voll von geheimen Pfaden und Höhlen, in denen Schätze auf einen Entdecker warten. Schließlich sollen auch alte "Tomb Raider"-Hasen wieder auf ihre Kosten kommen und hier nicht einfach nur den ersten Teil in PS2-Optik nachspielen.

Im Remake werden Sie mehr gefordert als noch im Erstling. In einigen Situationen muss sich Lara ihren Weg nämlich selbst bahnen. So muss sie an einer Stelle einen dicken Baumstamm umtreten, um sich eine Brücke zur anderen Seite einer Schlucht zu schaffen. Im nächsten Abschnitt ballert sie auf die maroden Seile einer löchrigen Hängebrücke und legt dadurch einen eisernen Karabiner frei, an dem sie ihren Magnethaken einhängen kann.

KNOW YOUR ROOTS

Keinerlei Neuzugänge vermeldet der Feindeskader – und das ist gut



▲ **KEIN DURCHBLICK:** Nein, das T-Shirt von Lara wird nicht durchsichtig, wenn die Gute aus Versehen ins Wasser segelt. (PS2)

so! Wild ballernde Grabräuber und schwer bewaffnete Spezialeinheiten bleiben Ihnen also zumeist erspart. Bissige Vampir-Fledermäuse, Wölfe, Bären sowie längst tot geglaubte Urzeitmonster haben es auf Sie abgesehen. Und die lassen sich diesmal nicht so leicht abschütteln wie noch ihre pixeligen Kollegen aus Teil eins. **as ■**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ der erste Teil der Serie nach wie vor der beste ist
- ▲ Lara besser aussieht als je zuvor
- ▲ alle Höhepunkte des Originals mit von der Partie sind

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ nur PS2- und PC-User diese Perle zocken dürfen

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Einer der letzten großen Titel für die PS2. "Anniversary" verspricht Top-Unterhaltung und Lara in Bestform!

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

KÖRCHENGROSSE D



+

DINOSAURIER



-

GROSSSTÄDTE



=

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY



▲ Egal ob echt oder digital – ein D-Ausschnitt sieht beeindruckend aus.

▲ Seit Urzeiten ausgestorben, aber immer noch salonfähig.

▲ Waren in allen Vorgängern immer gleich doof und langweilig.

▲ Klasse Abenteuer, mit dem Besten aus Teil eins und sieben.



SFT 12/2006
KAUFTIPP



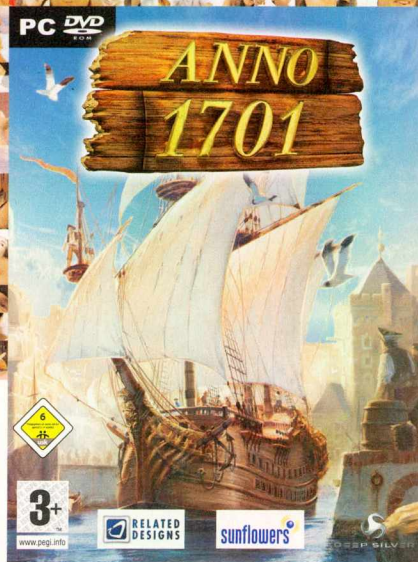


ANNO 1701



AB SOFORT IM HANDEL!

Copyright © 2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.



► **ANSICHTSSACHE:** Neben der Standardkamera (siehe Bild) steht auch eine Nah-Perspektive zur Wahl – die ist aber zu unübersichtlich. (PS3)



System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	März 2007 – 50 €	erscheint nicht	März 2007 – 60 €	erscheint nicht	März 2007 – 60 €	erscheint nicht	erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Hersteller	Sega
Entwickler	AM3 (bekannt durch) Crasy Taxi

- Die Fortsetzung der weltberühmten Tennis-Serie
- Unterstützt Full-HD-Auflösung mit 1920 x 1080 Pixeln
- Langzeitmotivation dank Karriere-Modus, Schaukämpfen und Minispielen

Internet
www.sega.de

Dritter Aufschlag: Segas legendäre Racketschwingerei peilt auf der PS3 ihren nächsten Turniersieg an – die Games-Aktuell-Sportreporter berichten live!

Er ist dünn, nur wenige Zentimeter lang und schluckt Geld! Na, haben Sie's erraten? Die Rede ist vom Münzschild, dem Groschengrab, das uns von der Vorderseite jedes Spielautomaten aus zuruft: "Verfütter dein Geld an mich!" Japanische Joystick-Sportler erfüllen diesen Wunsch nur zu gern, denn mit "Virtua Tennis 3" steht ein ganz besonderer feiner Automat in den Spielhallen.

Wer seinen Geldbeutel schonen möchte, wartet bis März: Denn dann

erscheint eine aufgebohrte PS3-Fassung des Arcade-Sportlers – und die kostet einmalig 60 Euro, egal ob in Münz- oder Papiergeld. An der bereits in den beiden Vorgängern exzellenten Steuerung hat sich nichts geändert: Ein Knopf für Topspinschläge, einer für Slice-Geschnippel, einer für Standardschwünge, einer für Lobs – mehr braucht der simple Spaß nicht.

Die daraus resultierenden Ballwechsel haben mit realem Tennis nicht viel zu tun, machen aber mächtige Laune: Blitzschnell fliegt die gelbe Kugel hin und her, blitzschnell hechten die Polygonportler über den Platz. Apropos Polygone: Dank der HD-Auflösung von 1920 mal 1080 Bildpunkten sehen die lizenzierten Athleten verblüffend echt aus! Federer, Haas, Hingis, Scharapova – fast alle Größen des Tenniszirkus spielen bei "Virtua Tennis 3" mit.

Damit das Filzballgedresche nicht so schnell langweilig wird, haben sich die Entwickler eine Sporttasche voller Spielmodi einfallen lassen. So starten Solisten eine Karriere, nehmen an Turnieren teil, arbeiten sich in der Welttrangliste nach oben und verbessern im Training die Talente ihres

Nachwuchs-Boris. Wer seinen Bildschirmssport etwas weniger bierernst mag, der wählt den Menüpunkt "Court Games" aus. Dahinter verborgen sich zahlreiche Minispiele mit eingebauter Partygarantie: Ballern Sie Alienroboter vom Platz, treffen Sie die Zahlen Ihrer Bingokarte und bugisieren Sie Curlingsteine über den Platz. Fast hätten wir die unscheinbarste, aber für Veteranen wichtigste Neuerung vergessen: Sie dürfen nun auch Spiele auf drei Gewinnsätze austragen – juhu!

tk ■

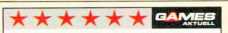
EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Grafik in 1080p läuft!
- ▲ die Steuerung toll funktioniert.
- ▲ die Minispiele Spaß machen.
- ▲ fast alle Tennistars dabei sind.
- ▲ es endlich 5-Satz-Matches gibt.

LASST UNS KALT, weil...

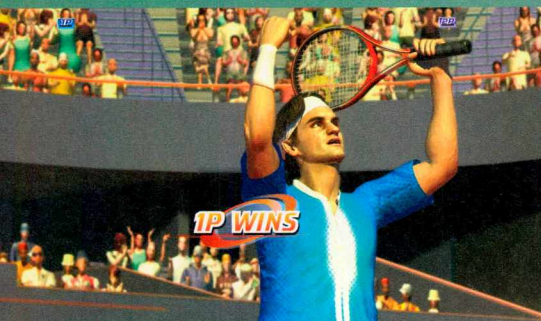
- ▼ die Musik zum Weglaufen ist.
- ▼ der Federer sowieso gewinnt.



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Der Federer unter den Tennis-Simulationen schlägt ein glattes Ass – DER Hit für alle Sofasportler!



▲ **WIE IM ECHTEN SPORTLERLEBEN:** Der täuschend echt nachgebaute, digitale Federer feiert einen Sieg. Übrigens: Alle Spielfiguren sehen so gut aus. (PS3)



► **FEINFÜHLIG:** Mit einer Pinzette ziehen Sie sorgfältig Scherbe für Scherbe aus dem Körper. Die Krankenschwester steht Ihnen dabei mit hilfreichen Tipps zur Seite. (Wii)



TRAUMA+CENTER™ SECOND OPINION

System:
Termin/Preis:

Wii
2. Q. 2007 – 50 €

FAKTEN

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Atlus
Entwickler (bekannt durch)	Puyo Pop Fever

- Ungewöhnliches Spielprinzip: Sie spielen einen Chirurgen
- Überzeugende Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk
- Erweiterte Umsetzung der beliebten DS-Version
- Ansprechender Look

Internet
www.atlus.com/tcso

Sind Sie gerne im Krankenhaus? Wir auch nicht! Und dabei kann ein Klinik-Aufenthalt doch so unterhaltsam sein. Trauma Center ist der beste Beweis.

Plastische Chirurgie am Objekt Videospiele: Man nehme ein populäres DS-Spiel, kratze die alten Pixel runter, klatsche eine frische Schicht Digital-Creme drauf und fertig ist der Wii-Titel. Das klingt fies? Es trifft in diesem Fall aber den Kern, denn "Second Opinion" wärmt eigentlich nur das tolle Doktorspiel "Under the Knife" vom DS wieder auf. Okay, es gibt ein paar neue Missionen und Werkzeuge, der Großteil der Operationen entspricht aber der Hand-

held-Fassung. Dass wir jetzt nicht erbost "Abzocke" schreien, hat zwei Gründe: die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk.

CHEFARTZ AM CONTROLLER

Mit dem Wii-Controller operiert es sich gleich viel besser als mit dem Stylus des DS. Sie bewegen den Analog-Stick des Nunchuck in eine von acht Richtungen, um das gerade benötigte Werkzeug auszuwählen: Vom Skalpell über Bandagen und Pinzette bis hin zum Defibrillator sind viele prominente Heilsbringer dabei.

Die Wii-Fernbedienung nutzen Sie zum Ausführen der einzelnen Behandlungsschritte: So können Sie punktgenau schneiden, mit einem Laser Tumore verbrutzeln, oder ein heilendes Gel auftragen. Und nach einer erfolgreichen Operation nähern Sie Ihren Patienten mit Zickzack-Bewegungen wieder zu – schauen Sie vorher aber noch mal nach, ob Sie nicht versehentlich die Hälfte Ihrer

Utensilien mit einnähen. Hat man ja alles schon gehört...

"Second Opinion" ist ein hervorragender Beleg für die weit reichenden Möglichkeiten des Wii-Controllers: Die Steuerung fühlt sich einfach natürlich an. Eine Verbesserung gegenüber dem DS-Original ist auch der regulierbare Schwierigkeitsgrad. Während auf dem Handheld im späteren Spielverlauf hundsgemeine Viren extrem stressten, bestehen im Wii-OP auch Anfänger. **fk ■**



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grundidee genial ist
- ▲ die Steuerung überzeugt
- ▲ der eigenwillige Look gefällt
- ▲ es in späteren Missionen richtig dramatisch wird

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es genau genommen nur ein aufgeböhrtes DS-Game ist



Operation gelungen: Spannende Schnippelei, die vorbildlich vom Wii-Controller Gebrauch macht.

◀ **PLAUDERSTÜNDCHEN:** Zwischen den Nerven aufreibenden Einsätzen im OP halten Sie mit Kollegen ein Schwätzchen. Dialoge kommen wie auf dem DS im Comic-Look. (Wii)

► **ALLES GUTE KOMMT VON OBEN:** Mit der Mitchell bereiten Sie dem Feind bombige Überraschungen. Um einen Zerstörer zu versenken, müssen Sie aber mehr als einmal zum Sturzflug ansetzen. (Xbox360)



System: **PC** **PS3** **Xbox360** **Wii** **PS2**
 Termin/Preis: 09.02.2007 – 50 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht 09.02.2007 – 70 € erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Eidos
Entwickler	Eidos Ungarn
(bekannt durch)	–
► 12 Singleplayer-Kampagnen	
► Neun Mehrspieler-Karten	
► Mehr als 60 steuerbare Flugzeuge, Kriegsschiffe und U-Boote	
► Maximal acht Spieler bekriegen sich online	
Internet	
	www.battlestations.net

U-Boot-Kapitän, Bomberpilot und Zerstörer-Steuermann – bei Eidos Schlacht um Midway ziehen Sie alle Fäden. Feuer frei!

Und wieder einmal tobt der Zweite Weltkrieg... Doch in Eidos' "Battlestations: Midway" robben Sie nicht durch die Normandie und bekämpfen die Wehrmacht. In diesem Strategie-Action-Mix erleben Sie den Pazifikkonflikt hautnah aus der Sicht der Amerikaner und nehmen an Luft- und Seeschlachten teil! Genau wie in EAs "Battlefield: Modern Combat" können Sie jederzeit die Einheiten wechseln.

Um beispielsweise einen japanischen Flugzeugträger zu versenken, steigen Sie in einen Kampfbomber und werfen einen Bombenteppich. Danach springen Sie ans Steuerruder eines U-Boots und knallen dem schwimmenden Stahlkoloss ein paar Torpedos vor den Bug. Sobald Sie ein Fahrzeug verlassen haben, kämpft die KI weiter.

TAKTISCHE ACTION

Was sich hier kinderleicht anhören mag, erfordert in der Praxis sehr viel taktisches Geschick. Denn Ihre U-Boote, Zerstörer, Kampfflieger und so weiter müssen erst einmal in Stellung gebracht werden, bevor sie angreifen können. Hierzu wechseln Sie auf die militärische Übersichtskarte. Wählen Sie Ihre Flotte aus, markieren Sie den Feind und drücken Sie den A-Knopf, schon schippert das Geschwader los.

Egal ob Sie Ihre Vehikel auf der Karte bewegen oder die Steuerknüppel selbst in die Hand nehmen, alles funktioniert auf Knopfdruck. Der Fokus von "Battlestations: Midway" liegt auf dem Online-Modus, in dem maximal vier

Spieler gegeneinander antreten. Vor der Schlacht wird jedem Zocker ein Teil der Flotte zugewiesen, den dann nur er kommandieren kann. Während der Schlacht können die Spieler übers Headset Hilfe anfordern oder Taktiken absprechen. Bei unserem Testzock machte "Battlestations: Midway" einen guten Eindruck. Wie sich das Action-Strategie-Spektakel im Test schlägt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. **as**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ online die Post abgeht
- ▲ es wahnsinnig viele verschiedene Vehikel gibt
- ▲ die Steuerung kinderleicht ist
- ▲ die KI überzeugen kann

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ der Umfang für Solisten mager ausfällt

★★★★★ **GAMES**
 EINSCHÜTZUNG
gut

Guter Genre-Mix, bei dem sowohl Strategen als auch Action-Fans Spaß haben.



► **GUTEN FLUG:** Mit den Bordkanonen einer Douglas machen Sie der Besatzung dieses Kampfschiffs keine Angst. (Xbox360)

GAMES AKTUELL

MIT MINI-ABO
ÜBER
30 % SPAREN!



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



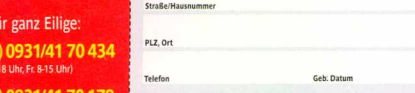
NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



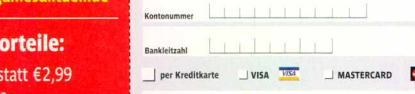
NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



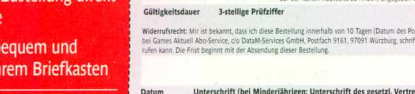
NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN



NUR 2,99€
► XXL-DVD mit
8,5 GB Spielspaß!
2 VOLLVERSIONEN

3 AUSGABEN FÜR
NUR 6 EURO TESTEN!



+ GRATIS-GESCHENK

Karte ausfüllen und
gleich heute noch
abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (++49) 0931/41 70 434
(Mo.-Do. 8-18 Uhr; Fr. 8-15 Uhr)

Fax: (++49) 0931/41 70 179

E-Mail: abo@gamesaktuell.de

Web: www.gamesaktuell.de

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur €2,00 statt €2,99 pro Ausgabe
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

Zahlungsweise: ☐ per Bankbuchung ☐ gegen Rechnung
(nur in Deutschland möglich)

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Widerrufsrecht: Ich habe bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen (Datum des Postempfangs) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM-Service GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abendung dieser Bestellung.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ja, ich will Games Aktuell
im Mini-Abo testen

Ich bestelle Games Aktuell (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis von nur € 6,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sFr 69,00, restliches Ausland auf Anfrage).

VGMD17

Zu meinem Mini-Abonnement wähle ich folgendes Gratis-Geschenk, das ich auf jeden Fall behalten darf:

Design-Taschenlampe



Games Aktuell-Schlüsselband



Porto
zahlt
Empfänger

Antwort

**GAMES
AKTUELL**

Games Aktuell Abo-Service
c/o DataM-Service GmbH
Postfach 9161

97091 Würzburg

AKTUELLE TERMINE

Wann kommt was? Wir beleuchten Veröffentlichungen, Messen und weitere wichtige Termine der nächsten vier Wochen. Außerdem präsentieren wir die interessantesten Titel der nächsten Monate in der Terminübersicht.

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

18 DEZEMBER

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
01/07 schon heute!

19



20

**GAMES
AKTUELL**

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

21

- Jagdfieber
- Far Cry Vengeance

22

- WWE SmackDown!
Vs. RAW 2007



25

Frohe Weihnachten!



26

27



30

31

01 JANUAR



02

03

04



05

- Schweinchen Wilbur
und seine Freunde

06

07

21



10

11

- Kino Mogul
- King of Fighters XI

12

- Lost Planet:
Extreme Condition



15

- World of Warcraft:
The Burning Crusade



16

17

18

- Arthur and
the Minimoys

19

- Sabotage 1943

**GAMES
AKTUELL**

► Ausgabe 02/2007

ab dem 24. Januar 2007
am Kiosk erhältlich!

ANIMAL CROSSING



BURNOUT 5



WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE



LOST PLANET: EXTREME CONDITION



Titel Genre Termin

Neuerscheinungen 2006/2007

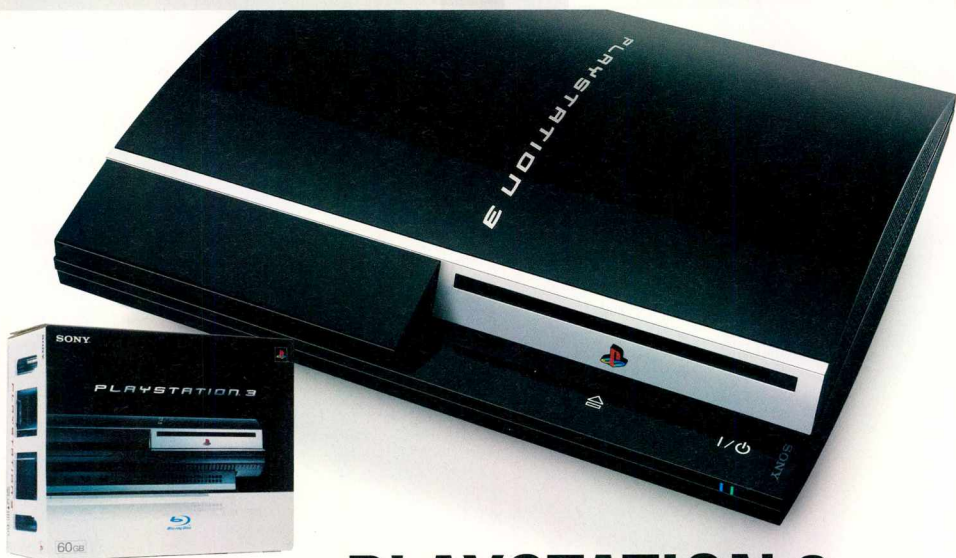
Alan Wake	Action									1. Q. 2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure									1. Q. 2007
Animal Crossing	Lebenssimulation									1. Q. 2007
Aquanox	Action									1. Q. 2007
Army of Two	Ego-Shooter									1. Q. 2007
Arthur und die Minimoys	Action-Adventure									18.01.2007
Assassin's Creed	Action									2007
ATV: Offroad Fury 4	Offroad-Rennspiel									1. Q. 2007
Avatar: Der Herr der Elemente	Action									15.03.2007
Battlestations: Midway	Action									1. Q. 2007
BioShock	Ego-Shooter									1. Q. 2007
Blitz: The League	American Football									1. Q. 2007
Blue Dragon	Rollenspiel									1. Q. 2007
Bullet Witch	Action									08.03.2007
Burnout 5	Action-Rennspiel									3. Q. 2007
Call of Duty 3	Ego-Shooter									März 2007
Capcom Classics Collection 2	Geschicklichkeit									02.02.2007
Coco, der neugierige Affe	Geschicklichkeit									22.02.2007
Coded Arms: Assault	Ego-Shooter									März 2007
Dancing Stage: SuperNova	Musikspiel									1. Q. 2007
Dawn of Mana	Action-Adventure									1. Q. 2007
Demon Chaos	Action									07.02.2007
Der Herr der Ringe Online: Der Schatten von Angmar	Online-Rollenspiel									1. Q. 2007
Devil May Cry 4	Action									4. Q. 2007
Dragon Age	Rollenspiel									1. Q. 2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel									1. Q. 2007
Elebits	Strategie									15.03.2007
Elveon	Action-Rollenspiel									3. Q. 2007
Everybody's Golf 5	Golf									3. Q. 2007
Excite Truck	Action-Rennspiel									1. Q. 2007
Eye of Judgment	Denkspiel									März 2007
F.E.A.R.	Ego-Shooter									1. Q. 2007
Table 2	Rollenspiel									2007
Far Cry Vengeance	Ego-Shooter									21.12.2006
Final Fantasy Crystal Chronicles	Rollenspiel									1. Q. 2007
Final Fantasy XII	Rollenspiel									1. Q. 2007
Final Fantasy XIII	Rollenspiel									2007
Formel Eins Championship Edition	Formel-1-Rennspiel									März 2007
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter									März 2007
Full Auto 2: Battlegrounds	Action-Rennspiel									März 2007
Genji 2	Action-Adventure									2007
Ghost Rider	Action									1. Q. 2007
God Hand	Action									16.02.2007
God of War 2	Action									1. Q. 2007
Grand Theft Auto 4	Action									19.10.2007
GTR	Rennsimulation									1. Q. 2007
Halo 3	Ego-Shooter									2. Q. 2007
Harvest Moon: Magical Melody	Simulation									2007
Heatseeker	Flug-Action									1. Q. 2007
Hospital Tycoon	Aufbau-Strategie									1. Q. 2007
Huxley	Ego-Shooter									März 2007
Indiana Jones	Action-Adventure									2007
Jagdfieber	Geschicklichkeit									21.12.2006
Killing Day	Ego-Shooter									1. Q. 2007
Kilzone 2	Ego-Shooter									2007
King of Fighters XI	Beat'em-Up									11.01.2007
Kino Mogul	Wirtschaftssimul.									11.01.2007
Lost Planet: Extreme Condition	Action									12.01.2007
Lucas der Ameisenschreck	Action-Adventure									02.03.2007

Titel Genre Termin

Neuerscheinungen 2006/2007

Lumines Plus	Puzzle									15.02.2007
Madden NFL 07	American Football									März 2007
Maelstrom	Echtzeit-Strategie									15.02.2007
Mario Strikers Charged	Fußball									1. Q. 2007
Marvel: Ultimate Alliance	Action									März 2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter									1. Q. 2007
Meet The Robinsons	Action									3. Q. 2007
Mercury Type R	Denkspiel									26.01.2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure									3. Q. 2007
Metal Slug 6	Action									1. Q. 2007
Metroid Prime 3: Corruption	Action									1. Q. 2007
Monster Madness	Action									1. Q. 2007
Mortal Kombat: Armageddon	Beat'em-Up									1. Q. 2007
MotoGP 06	Rennsimulation									1. Q. 2007
Motorstorm	Action-Rennspiel									März 2007
NBA 2K7	Basketball									März 2007
Need for Speed: Carbon	Action-Rennspiel									März 2007
NFL Street 3	American Football									01.02.2007
NHL 2K7	Eishockey									März 2007
Ni-On	Action									März 2007
Okami	Action-Adventure									09.02.2007
Overlord	Action-Adventure									2. Q. 2007
Pac-Man Rally	Geschicklichkeit									08.03.2007
Project H.A.M.M.E.R.	Action-Adventure									1. Q. 2007
Project Syphon	Shoot'em-Up									1. Q. 2007
Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter									März 2007
Rampage: Total Destruction	Action									28.01.2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure									2007
Resistance: Fall of Man	Ego-Shooter									März 2007
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel									März 2007
Sabotage 1943	Ego-Shooter									19.01.2007
Sadness	Action									1. Q. 2007
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Geschicklichkeit									05.01.2007
Sega Mega Drive Collection	Geschicklichkeit									Febr. 2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel									2007
Socom: U.S. Navy SEALs Combined Assault	Taktik-Shooter									1. Q. 2007
Sonic the Hedgehog	Jump'n'Run									März 2007
Sonic und die geheimen Ringe	Jump'n'Run									1. Q. 2007
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action									März 2007
Spore	Lebenssimulation									1. Q. 2007
SSX Blur	Snowboard									März 2007
STALKER: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter									März 2007
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run									2007
Super Smash Bros. Brawl	Geschicklichkeit									1. Q. 2007
Supreme Commander	Echtzeit-Strategie									März 2007
Tales of Legendia	Rollenspiel									1. Q. 2007
Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up									2007
Test Drive Unlimited	Action-Rennspiel									15.02.2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel									März 2007
The Fast and the Furious: Tokyo Drift	Action-Rennspiel									März 2007
The Shadow of Aten	Action-Adventure									4. Q. 2007
Tiger Woods PGA Tour 07	Golf									22.03.2007
Tony Hawk Project 8	Skateboard									1. Q. 2007
Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter									2007
Untold Legends: Dark Kingdom	Rollenspiel									März 2007
Virtua Fighter 5	Beat'em-Up									März 2007
Virtua Tennis 3	Tennis									März 2007
WarriorWare: Smooth Moves	Geschicklichkeit									12.01.2007
World of Warcraft: Burning Crusade	Online-Rollenspiel									16.01.2007

DER GROSSE KONSOLENVERGLEICH



PLAYSTATION 3

In Deutschland kommt Sonys Wunderkiste erst im März 2007 in den Verkauf. Wir haben aber seit einigen Wochen bereits eine PS3 in der Redaktion und konnten die Konsole ausführlich testen.



▲ **ALLES DRAN:** An der Rückseite befinden sich die Anschlüsse für Bild und Ton.

FAKTEN

- ▶ **Erscheinungstermin:**
März 2007
- ▶ **Preis:**
499 Euro (Basis-Variante)
599 Euro (Premium-Variante)
- ▶ **Bildanschlüsse:**
HDMI, Multi-AV
(RGB, S-Video, YUV, Composite)
- ▶ **Soundanschlüsse:**
Optischer Digitalausgang,
Cinch via Multi-AV
- ▶ **Netzwerkanschlüsse:**
Wi-Fi (nur Premium-Variante)
und via Kabel
- ▶ **Steckplätze:**
Memory Stick, SD-Karten, Compact Flash
(alle nur Premium-Variante)
- ▶ **Sonstige Anschlüsse:**
4 x USB 2.0
- ▶ **Unterstützte Diskformate:**
PS3-, PS2- und PSone-Spiele
Blu-ray, DVD, CD, Super Audio CD
- ▶ **Festplatte:**
20 GB (Basis-Variante)
60 GB (Premium-Variante)
- ▶ **Lieferumfang:**
Konsole, Stromkabel, Composite-Kabel,
Controller inklusive USB-Ladekabel,
Netzwerkabel

▼ HARDWARE

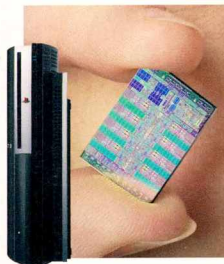
Sony setzt für seine PS3 auf den so genannten Cell-Prozessor: Das Hardware-Herz der PlayStation3 besteht aus acht einzelnen Prozessoren, die sich alle anfallenden Rechenarbeiten teilen. So kümmert sich beispielsweise beim Action-Adventure "Heavenly Sword" eine der Zellen einzig und allein um die realistische Darstellung von Haaren! Theoretisch sind also grafisch überragende Spiele möglich. Jedoch schöpfen die ersten Titel dieses Potenzial noch längst nicht aus. Das Problem: Die Chip-Architektur ist ebenso kompliziert wie speziell – selbst für erfahrene Programmierer eine enorme Herausforderung.

HIGHTECH AUF ENGSTEM RAUM

Bei Bild- und Tonqualität setzt die PS3 in jedem Fall neue Maßstäbe. Die Wundermaschine unterstützt alle digitalen Soundformate und liefert von Haus aus TV-Auflösungen von bis zu 1080p. Möglich wird das HD-Format durch die verwendeten Discs: Im PS3-Laufwerk rotieren Blu-rays, also Silber-scheiben mit bis zu 50 GB Speicherplatz. Zum Vergleich: Eine DVD fasst maximal 8,5 GB.

Schön: Trotz aller Hightech-Innereien bleibt die PS3 selbst auf Hochtouren erstaunlich leise und wird auch nicht übermäßig heiß. Was uns eben-

▶ **WINZIG:** Der Cell-Chip ist zwar nicht groß, birgt aber unglaubliche Rechenpower.



falls positiv aufgefallen ist: Das Gehäuse der Hochglanz-Konsole ist leicht transparent – wenn Sie die PlayStation3 gegen das Licht halten, schimmern die technischen Innereien durch.



▲ **NUR WENIG VERÄNDERT:** Der SIXAXIS-Controller ähnelt dem Dual-Shock2-Pad. Statt Rumble gibts Bewegungssteuerung.

▼ CONTROLLER

STECKER: Hier stopfen Sie das mitgelieferte USB-Ladekabel in den Controller.

SCHULTERTASTEN: R2 und L2 sind neuerdings analoge Trigger (Abzugshebel). Das ist besonders für Shooter und Rennspiele eine deutliche Verbesserung.

STICKS: Die analogen Knüppel sind mit denen des PS2-Controllers identisch – und leider zu leichtgängig.

PS3-KNOPF: Mit dieser Taste verlassen Sie das aktuelle Spiel oder schalten die PS3 ein bzw. aus.

LEUCHTDIODEN: Diese kleinen Lampen zeigen an, welche Spielnummer der jeweilige Controller hat.

GEHÄUSE: Der Controller hat Bewegungssensoren (beispielsweise steuern Sie die "Motorstorm"-Karren durch Kippen des Pads), aber leider keinerlei Rumble-Funktion!

▼ ONLINE

Nach dem unpraktischen PS2-Netzwerk will Sony nun alles besser machen – die Ansätze sind viel versprechend: Über das Hauptmenü der Konsole können Sie sich einen Online-Account anlegen, Freundeslisten verwalten und den PlayStation Store betreten. Dieser Gemischwarenladen bietet Demos (zum Beispiel zu "Motorstorm") und Vollversionen zu bestimmten Spielen an.

Letztere kosten natürlich Geld: Mit Ihrer (realen) Kreditkarte füllen Sie eine virtuelle Geldbörse und kaufen dann nach Lust und Laune ein. Eine tolle Idee: Das Portmonee lässt sich auch aufteilen. So können Eltern ihren Kindern einen gewissen Freibetrag einräumen. Ebenfalls gut gelungen ist der Internet-Browser: Bis zu sechs Seiten können Sie gleichzeitig öffnen und nebeneinander darstellen. Allerdings ist das Eintippen von Adressen mühselig. Schließen Sie also besser gleich USB-Tastatur und USB-Maus an.



▲ **DIE TANTE ENMA DER ZUKUNFT:** Im PlayStation Store stöbern Sie nach spannenden Downloads.

▼ MULTIMEDIA

Sony bezeichnet die PlayStation3 gerne als "Entertainment-Zentrale". Und damit liegen die Japaner goldrichtig: Egal ob Fotos, Videos oder Musik – das schwarze Hochglanzgerät spielt einfach alles ab. Über ein funktionales, relativ nüchtern gestaltetes Menü erreichen Sie alle auf der internen Festplatte abgespeicherten Multimedia-Inhalte. Wer möchte, kann seine Gerätschaften (Digitalkamera oder MP3-Player) auch direkt über ein USB-Kabel anstöpseln. Die Premium-Variante der PS3 bietet darüber hinaus Steckplätze für Memory Sticks sowie SD- und Compact-Flash-Karten.

Auch beim Disc-Laufwerk setzt Sony neue Maßstäbe: Hochauflösende Blu-ray-Filme (1080p), DVDs, Musik- und Super-Audio-CDs spielt sie ohne Murren ab. Besitzer einer PSP können sich die Multimedia-Inhalte der PS3 sogar drahtlos auf ihr Handheld schicken, um sie auf dessen Display zu betrachten – eine geniale Idee!



▲ **ALLEKÖNNER:** Ob Speicherkarten, PSP oder Digitalkamera – die PS3 kommuniziert mit allem!

▼ SPIELE

Die Spiele, mit denen die PS3 in den USA gestartet ist, hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits imponiert die große Anzahl unterschiedlicher Titel und Genres, andererseits sind sehr viele Fort- oder Umsetzungen darunter.

Akzeptables Startangebot hin oder her, ihr wahres Potenzial wird die PlayStation3 erst mit der zweiten und dritten Spiele-Welle zeigen. Im Mittelpunkt des Interesses steht dabei wieder einmal "Metal Gear Solid 4": Der Spionage-Thriller protzt schon im frühen Stadium mit fantastischer Grafik, die selbst Starttitel wie "Resistance: Fall of Man" reichlich altbacken wirken lässt.

Generell blicken wir einer rosigen PS3-Zukunft entgegen: Alle wichtigen Serien ("Grand Theft Auto", "Resident Evil", "Tekken") erscheinen entweder exklusiv oder zumindest als 0Umsetzung für Sonys schwarze Wundermaschine.



▲ **PS3-FRONTMANN:** Solid Snake ist DER Hoffnungsträger für Sony-Käufer.

DER GROSSE KONSOLENVERGLEICH



Wii



◀ **SEPARAT ERHÄLTLICH:**
Der Classic Controller für
die Virtual-Console-Titel.

FAKTEN

- ▶ **Erscheinungstermin:**
erhältlich
- ▶ **Preis:**
249 Euro
- ▶ **Bildanschlüsse:**
Multi-AV (RGB, S-Video, YUV, Composite)
- ▶ **Soundanschlüsse:**
Cinch via Multi-AV
- ▶ **Netzwerkanschlüsse:**
Wi-Fi, Kabel nur mit separat
erhältlichem Adapter
- ▶ **Steckplätze:**
SD-Karten, 2 x GameCube-Memory-Card
- ▶ **Sonstige Anschlüsse:**
4 x GameCube-Controller, 2 x USB 2.0
- ▶ **Unterstützte Diskformate:**
Wii- und GameCube-Spiele
- ▶ **Festplatte:**
512 MB (interner Flashspeicher)
- ▶ **Lieferumfang:**
Konsole inklusive Ständer, Stromkabel,
Composite-Kabel, Remote-Controller
inklusive Batterien und Nunchuk
Erweiterung, Sensoreinsteck, Vollversion
"Wii Sports"

▼ HARDWARE

Betrachtet man die nackten Hardware-Tatsachen, wirkt Nintendos Konsole im Vergleich zur Konkurrenz schon jetzt antiquiert. Die Prozessorleistung ist kaum besser als die des GameCube. Dementsprechend beeindruckt kein einziger Starttitel mit protziger Grafik. Allerdings könnte sich diese vermeintliche Schwäche als Vorteil entpuppen. Schließlich sind die Spielmacher auf der ganzen Welt mit dieser Programmierumgebung bestens vertraut und können deshalb relativ problemlos neue Software entwickeln.

HIGHTECH-VERWEIGERER

Wer hochauflösende Bilder will, sollte einen großen Bogen um die Wii-Konsole machen. Das weiße Kästchen unterstützt nämlich keine HD-Formate und spuckt stattdessen bloß "normale" Fernsehbilder aus. Zudem bringt das mitgelieferte AV-Kabel ein ebenso unscharfes wie farbares Signal – gönnen Sie sich also lieber gleich eine RGB- oder

YUV-Strippe. In der Kategorie Sound spielt Nintendo ebenfalls eine Liga unter den beiden Hardware-Widersachern von Sony und Microsoft: Lediglich das veraltete Dolby-Pro-Logic-II-Format wird unterstützt.

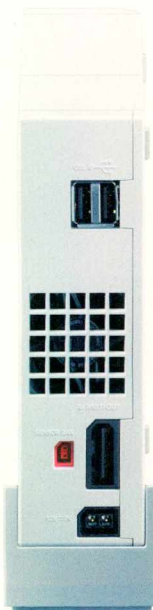
LESESCHWÄCHE

Auch der etwas "unge-sunde" Klang des Disc-Laufwerks ist uns beim Lesevorgang negativ aufgefallen. Mitunter dauert es auch erstaunlich lange, einen frisch eingelegten Wii-Daten-träger einzulesen.

▶ **ETWAS DÜRRTIG:** Der Wii verfügt nur über zwei USB-Anschlüsse – HDMI und optischer Soundausgang fehlen leider.



▲ **PRAKTISCH:** Hinter einer Plastikklappe verbergen sich vier Anschlüsse für GameCube-Controller.



XBOX 360 >>

▼ CONTROLLER

NUNCHUK: Durch einen Analogstick und zwei Schultertasten ermöglicht die Pad-Erweiterung konservativere Spielideen.

SENSOR: Nur wenn Sie direkt auf den Bildschirm zeigen, funktioniert die Wii-Remote einwandfrei.

HOME-KNOPF: Mittels dieser Taste kehren Sie jederzeit ins Hauptmenü der Konsole zurück.

LAUTSPRECHER: Aus dem Mini-Brüllwürfel ertönen beispielsweise die Tennis-Schlaggeräusche von "Wii Sports".

KABEL: An der Unterseite der Wii-Remote befindet sich der Anschluss für die Nunchuk-Erweiterung.

TRIGGER: Auf der Rückseite des Controllers befindet sich ein Abzugshebel – etwa zum Ballern in Ego-Shootern.

AKTIONSTASTEN: Diese Knöpfe sind vor allem für Virtual-Console-Klassiker gedacht. Sie müssen das Pad dann waagrecht halten!

LEUCHTDIODEN: Die kleinen blauen Lampen zeigen Ihre Spielnummer an.

▼ ONLINE

Hier erwartet uns eine kleine Sensation: Der bisherige Online-Verweigerer Nintendo bekennt sich mit Wii zum Internet. Schade allerdings, dass zum Start kein Titel Online-Mehrspieler-Modi bietet! Stattdessen muss man sich mit den Wii-Kanälen begnügen: Wie bei einem Fernseher schalten Sie zwischen Programmen hin und her. Der Internet-Kanal ist dabei nichts anderes als ein Browser, mit dem Sie im weltweiten Datennetz surfen können. Im Shop-Kanal – dessen Bedienung ziemlich träge funktioniert – finden Sie die Virtual Console: Dort stehen NES-, SNES- und N64-Klassiker zum Download bereit. Eine witzige Idee ist der Mii-Kanal. Wer dorthin zapft, kann sich ein Männchen erstellen und es als Alter Ego verwenden – zum Beispiel als "Wii Sports"-Athlet. Einen Wetterkanal (ab 20.12.2006) und einen Nachrichtenkanal (ab 27.01.2007) hat Nintendo ebenfalls angekündigt.



▲ **KOMFORTABEL:** Der Internet-Browser lässt sich mit der Wii-Remote ordentlich steuern. Allerdings ist der Seitenaufbau ziemlich lahm.

▼ MULTIMEDIA

Nintendo hat schon immer reine Spielkonsolen veröffentlicht, und Wii macht da keine Ausnahme. Eine Abspielfunktion für Musik-CDs? Nö! Wiedergabe von DVD-Filmen? Im Leben nicht! Einzig für Hobbyfotografen und -filmer hat Nintendo ein Herz: Über den SD-Karten-Steckplatz können diese ihre Digi-Bilder (aber nur JPEGs!) und Videos (im MOV- oder AVI-Format) ansehen, manipulieren und zu einer Diashow zusammenfügen.

Eigentlich fast schon lächerlich: Die Konsole verfügt über zwei USB-Slots, Kameras lassen sich daran aber nicht anschließen.



▲ **FÜR BASTLER:** Im Fotokanal versehen Sie Ihre Bilder mit netten Effekten oder legen eine Diashow an – ohne SD-Karte geht aber gar nichts!

▼ SPIELE

Nintendos Neue kommt nicht alleine: Im Verkaufskarton liegt mit "Wii Sports" bereits ein Spiel – kostenlos und vor allem mit mehreren Leuten sehr Spaß! Wen das nicht überzeugt, für den haben wir ein Wort: "Zelda"! Mit "Twilight Princess" zeigt Nintendos geniale Klassikerserie einmal mehr, wie Spielspaß auszusehen hat.

LICHT UND SCHATTEN

Wie der GameCube scheint Wii ein Problem mit Drittherstellern zu haben – noch bietet fast niemand außer Nintendo selbst wirkliche Kracher. Abgesehen von einer "Resident Evil"-Variante müssen sich Wii-Käufer bislang mit viel Durchschnittsware begnügen. Aber mal ehrlich: So lange Nintendo alle hauseigenen Serien auf Wii fortsetzt und das Ergebnis stets so famos ausfällt wie bei "Zelda", lohnt sich schon aus diesem Grund der Kauf.



▲ **ALLE WARTEN AUF IHN:** Super Mario erlebt auf dem Wii sein nächstes Hüpfabenteuer – unsere ersten Spieleindrücke: überwältigend!

DER GROSSE KONSOLENVERGLEICH



Xbox 360

Microsofts Next-Generation-Konsole ist inzwischen schon seit einem ganzen Jahr auf dem deutschen Markt – wir liefern Ihnen heute und hier eine detaillierte Bestandsaufnahme!

FAKTEN

- ▶ **Erscheinungstermin:**
erhältlich
- ▶ **Preis:**
299 Euro (Core-Variante)
399 Euro (Premium-Variante)
- ▶ **Bildanschlüsse:**
Multi-AV (RGB, S-Video, YUV, Composite)
- ▶ **Soundanschlüsse:**
Optischer Digitalausgang,
Cinch via Multi-AV
- ▶ **Netzwerkanschlüsse:**
Kabel, Wi-Fi nur mit separat
erhältlichem Adapter
- ▶ **Steckplätze:**
2 x Memory-Card
- ▶ **Sonstige Anschlüsse:**
3 x USB 2.0
- ▶ **Unterstützte Diskformate:**
Xbox360- und Xbox-Spiele, DVD, CD
- ▶ **Festplatte:**
20 GB (nur Premium-Variante)
- ▶ **Lieferumfang:**
Konsole, Stromkabel, Kabelcontroller
(Core-Variante) bzw. Funk-Controller
(Premium-Variante), Composite-Kabel
(Core-Variante) bzw. YUV-Kabel (Premium-Variante), Netzwerkkabel, Headset
(nur Premium-Variante), Festplatte (nur
Premium-Variante)

▼ HARDWARE

Anfangs noch von Kritikern als zu schwach eingeschätzt, zeigt die Xbox360 mittlerweile ihr wahres Gesicht. Im Vergleich zu den Starttiteln sehen die aktuellen Spiele um Welten besser aus. Aber warum? Der Grund liegt auf der Hand: Ähnlich wie bei der PS3 verrichten auch im Microsoft-Flaggschiff mehrere Prozessoren (drei an der Zahl) parallel ihren Dienst. Und mit diesem Trio mussten sich die Entwickler erst einmal anfreunden. Was die Hardware-Reserven angeht, sind wir aber etwas skeptisch: Inzwischen könnten die Entwickler nämlich schon fast am Limit der weißen Kiste angelangt sein.



LAUTSPRECHER

Heimkino-Besitzern hat die Xbox360 einiges zu bieten: Nach dem neuesten Software-Update unterstützt sie nun auch 1080p-Bilder. Spiele laufen allerdings nur in 720p.

Schade: Ein HDMI-Anschluss (wie ihn die PS3 hat) fehlt. Besitzer von HD-



▲ **SCHLECHTER ALS BEI DER PS3: HD-Bilder gibt's nur via YUV-Kabel, den Wireless-Adapter müssen Sie getrennt kaufen.**

Fernsehern müssen sich also mit dem etwas schlechteren YUV-Signal begnügen.

Außerdem macht das Laufwerk von Microsofts Next-Gen-Maschine einen eher mauen Eindruck. Zum einen schluckt es nur DVD-Scheiben, zum anderen röhrt es beim Zocken wie ein Elch – und der Lüfter ist auch nicht gerade leise. Außerdem sind Lesefehler an der Tagesordnung – das nervt gewaltig! Auch das gigantomanische Netzteil stört: Der Plastikklumpen sieht hässlich aus und wiegt gefühlte 100 Kilogramm.

PS3 vs. Wii vs. Xbox 360 >>

▼ CONTROLLER

SCHULTERTASTEN: Das 360-Pad verfügt über zwei Trigger und zwei normale Schulterknöpfe.

GUIDE-BUTTON: Der giftgrüne Knopf öffnet Ihr Spielerprofil – selbst mitten im laufenden Zock.

ANSCHLUSS: An der Pad-Oberseite ist die Steckdose für das Xbox360-Headset angebracht.

AKTIONSTASTEN: Die vier bunten Knöpfe sind mit denen des alten Xbox-Pads identisch.

DIGIKREUZ: Die Plastikwanne ist schlichtweg grauenvoll, was besonders bei Arcade-Spielen tierisch nervt.

STICKS: Die beiden Knüppel des Controllers sind sehr griffig und vor allem für Ego-Shooter ideal angeordnet.

▼ ONLINE

Microsoft hat beim Konsolengeschäft von Anfang an auf Online gesetzt – und das macht sich bei der Xbox360 positiv bemerkbar! Der inzwischen zum Markenzeichen avancierte Xbox-Live-Service besticht durch logische Menüführung und gewitzte Funktionen. Seien es nun der Gamerscore (für jedes Spiel bekommen Sie Punkte) oder die Freundschaftslisten – alle Elemente funktionieren toll.

Wer sich für 49 Euro die separat erhältliche Vision-Kamera zulegt, kann sogar Video-Chats abhalten und sein Gesicht in Spiele wie "Rainbow Six: Vegas" einbinden. Eine weitere Stärke der Xbox360 ist der Marktplatz. Hier laden Sie Demos, Videos und anderen Schnickschnack herunter. Außerdem warten unter dem Menüpunkt "Xbox Live Arcade" Spieleklassiker ("Uno") und Neuentwicklungen ("Geometry Wars") auf downloadwillige Zocker. Allerdings sind diese Inhalte nicht kostenlos!



▲ **360-HITS:** Der Kartenklassiker UNO gehört zum Arcade-Angebot, die Kamera ähnelt dem EyeToy.

▼ MULTIMEDIA

Was Sony kann, kann Microsoft schon lange: Auch der Windows-Konzern hat seine Konsole mit etlichen Multimedia-Fähigkeiten ausgestattet. Wer die Premium-Variante samt Festplatte besitzt, darf Songs und Fotos auf das Speichermedium schieben. Verwaltet wird all das über ein ebenso aufgeräumtes wie schickes Menü. Hier macht die Xbox360 aktuell den ausgereiftesten Eindruck.

Schade jedoch, dass sie im Gegensatz zur PlayStation3 nicht von Haus aus HD-Streifen abspielen kann. Wollen Sie "King Kong" und Konsorten in hochauflösenden Bildern genießen, müssen Sie sich das separat erhältliche HD-DVD-Laufwerk zulegen. Kostenpunkt: 199 Euro inklusive Fernbedienung. Und wer einen PC inklusive Media Player 11 oder Media Center zu Hause hat, kann seine Multimedia-Bibliothek über ein LAN-Netzwerk auf die Xbox360 streamen.



▲ **FUNKTIONIERT PRÄCHTIG:** Im Medienmenü greifen Sie auf gespeicherte Bilder, Videos und Fotos zu.

▼ SPIELE

Durch den zeitlichen Vorsprung bietet die Xbox360 momentan das breiteste Angebot an spielenswerter Software. Es lässt sich nicht wegdiskutieren, dass die Xbox360 zum jetzigen Zeitpunkt das abwechslungsreichste Sortiment vorweisen kann – zumal alle großen Hersteller ihre Topserien auch für Microsofts Next-Gen-Kiste umsetzen.

Im anstehenden Highres-Duell mit der PS3 setzt Microsoft auf exklusive Titel: So werden sowohl Eidos Psycho-Schießerei "Kane & Lynch" als auch der famose Unterwasser-Knaller "Bioshock" und das kommende "Splinter Cell" ausschließlich für Xbox360 und PC erscheinen!

Zudem haben die internen Entwickler des Windows-Konzerns einige potenzielle Kracher in der Maché: "Mass Effect" von Bioware riecht schwer nach RPG-Revolution, und über die Bedeutung des Ego-Shooters namens "Halo 3" muss man wohl kein Wort mehr verlieren, oder?



▲ **SICHERER BLOCKBUSTER:** Der Master Chief soll die Verkäufe der Xbox360 weiter ankurbeln.

DER GROSSE KONSOLENVERGLEICH

ENDE

PS3 VS. Xbox360 VS. Wii

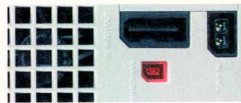
▼ HARDWARE



■ Keine Frage: Die PS3 ist dank dem Cell-Chip die mit Abstand stärkste aller drei Next-Gen-Konsolen.



■ Zwar nicht ganz so zukunftsweisend wie die PS3, aber trotzdem eine leistungsstarke Hardware.



■ Zwar leicht zu programmieren, aber kaum stärker als der GameCube und ohne HD-Auflösung.

▼ CONTROLLER



■ Die neue Bewegungserkennung ist eine nette Idee, das Fehlen der Rumble-Motoren eine schlechte.



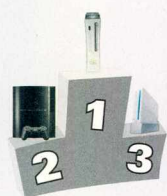
■ Ein bis auf das Digipad hervorstechend gemachter Controller – leider fehlt es innovativer Technik.



■ Die Steuereinheit des Wii ist innovativ, intuitiv und eine wahre Videospiel-Revolution – toll!



▼ ONLINE



■ Nicht ganz ausgereift, aber mit vielen guten Funktionen. Besonders der Internet-Browser ist super.



■ Dank zeitlichem Vorsprung ist Microsofts Online-Angebot das mit Abstand beste und umfangreichste.



■ Die Virtual Console und der Mi-Kanal sind schön, aber noch Fehlen Spiele mit Online-Unterstützung.



▼ MULTIMEDIA



■ Vollwertiger Blu-ray-Player und Multimedia-Wunder in einer Konsole – ein großer Wurf.



■ Die Multimedia-Unterstützung ist prinzipiell sehr gut – der HD-DVD-Player kostet aber zusätzliche 199 Euro.



■ Nicht gerade toll: Der Wii zeigt nur Bilder und Videos von SD-Karten an. Musik- und Filmscheiben mag er nicht.



▼ SPIELE



■ Heute noch dürtig, in Zukunft aber mit Krachern wie "Metal Gear Solid 4" und "Gran Turismo 5".

■ Die Xbox360 hat schon jetzt ein großes Sortiment und viele Exklusivtitel.



■ Bis auf "Zelda" ist kein Starttitel großartig und auch in Zukunft dürfte nur Nintendo selbst Hits abliefern.

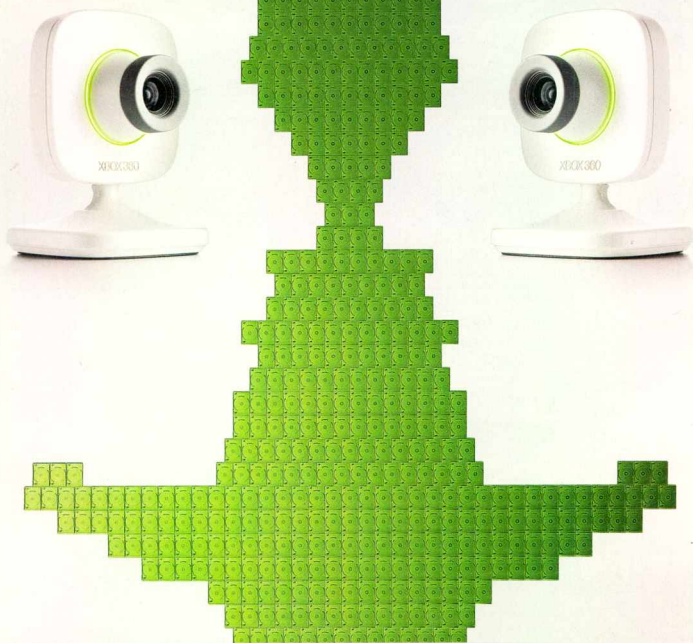


DRÜCKT EUCH IM SPIEL SO AUS, WIE IM ECHTEN LEBEN.

MIT EUREM GESICHT.

DIE NÄCHSTE GENERATION SIEHT IHRE FREUNDE IMMER UND ÜBERALL.

Die Zukunft des Gamings ist da, und sie sieht aus wie euer Freund Julian. Unterhaltet euch per Video-Chat mit Freunden und Familie, passt euer Spielerbild an und übt euer fiesestes Lächeln. Mit der Xbox Live Vision Kamera kommen die, die euch nahe stehen, noch näher an euch ran. xbox.com



TESTCENTER

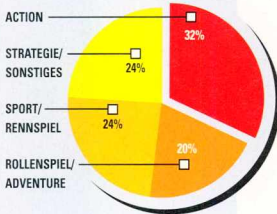
EHRlich UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 63
Adventure & Rollenspiel	ab 75
Sport & Rennspiel	ab 81
Strategie & Sonstiges	ab 87
Budgetspiele	ab 93

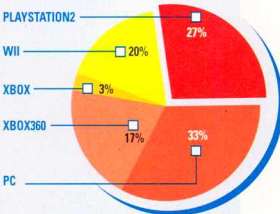
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Test-teil dieser Ausgabe vertreten?



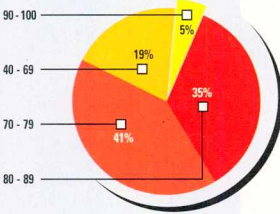
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Test-teil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



DAS TEAM IM ÜBERBLICK

THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportspiele, Rennspiele
Spielt zurzeit: Rayman, Viva Pinata, Guitar Hero II
PS3, Wii oder Xbox360: Alle drei natürlich!
Liebings-Videospielzeit: "Menschlinge!"



THORSTEN KÜCHLER STELLV. CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spielt zurzeit: Lumines Live!, Rayman, Elite Beat Agents
PS3, Wii oder Xbox360: PS3, Wii UND Xbox360!
Liebings-Videospielzeit: "If you, the master of unlocking..."



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiel, Jump n Run, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Zelda: Twilight Princess, Guitar Hero 2
PS3, Wii oder Xbox360: Wii natürlich!
Liebings-Videospielzeit: "It's a me, Mario!"



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Viva Pinata, Resistance: Fall of Man
PS3, Wii oder Xbox360: Wii
Liebings-Videospielzeit: "All your base are belong to us!"



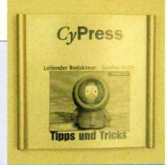
ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Indizierter Shooter, Pro Evolution Soccer 6, Viva Pinata
PS3, Wii oder Xbox360: Xbox360
Liebings-Videospielzeit: "Ich muss nachladen!"



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: Rainbow Six, Call of Duty 3, Medal of Honor: Heroes
PS3, Wii oder Xbox360: PS3
Liebings-Videospielzeit: "Mein Leben!"



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump n Run
Spielt zurzeit: Wii Sports, Mario vs. DK 2, Zelda: Twilight Princess
PS3, Wii oder Xbox360: Wii
Liebings-Videospielzeit: "Congratulations, Highscore!"



ALEXANDER BIDELL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Virtua Fighter 5, Wii Sports, Resistance: Fall of Man
PS3, Wii oder Xbox360: Xbox360
Liebings-Videospielzeit: "I shall never be defeated!"



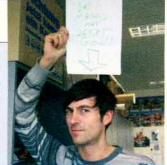
SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Jump n Run, Beat'em-Up
Spielt zurzeit: Dead or Alive: Xtreme 2, Sonic the Hedgehog, Sonic Rivals
PS3, Wii oder Xbox360: Dreamcast
Liebings-Videospielzeit: "Snake, Snaake, Snaaaaaaake!"



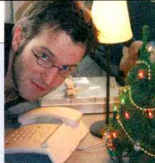
MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'em-Up, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Resistance, Zelda: Twilight Princess, Rainbow Six
PS3, Wii oder Xbox360: PS3
Liebings-Videospielzeit: "Fuck you, you fucking fuck!"



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Rainbow Six: Vegas
PS3, Wii oder Xbox360: Wii
Liebings-Filmzeit: "Hallo, ich bin der sprechende Schuh!"



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spielt zurzeit: Tabu
PS3, Wii oder Xbox360: Wii
Liebings-Videospielzeit: "Da verstummte das Mädchenpensionat und musste Pipi."



UNSER TESTSYSTEM

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	15.06.06 – 60 €	15.06.06 – 60 €	15.06.06 – 60 €	22.09.06 – 60 €	15.06.06 – 60 €	15.06.06 – 60 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	nächster Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

PC Das jeweilige Spiel erscheint für dieses System, wir haben es getestet.

Xbox Das jeweilige Spiel kommt definitiv, uns lag aber noch keine Testversion vor.

Das jeweilige Spiel wird für dieses System leider nicht erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN VON PC-SPIELEN

Bei allen PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für den vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger

Prozessor: mind. 1,6 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: GeForce 5700

Standard

Prozessor: mind. 2,2 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: GeForce 6800

High-End

Prozessor: mind. 3,0 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 1 GB
Grafikkarte: GeForce 7800

GUT/SCHLECHT

Was hat uns super gefallen, was nicht? Hier lesen Sie in übersichtlicher Telegrafienform, welche entscheidenden Stärken und Schwächen der jeweils getestete Titel hat.

GAMES AKTUELL STEMPSEL

Damit Sie die Spielspaß-Wertung einordnen können, wird jeder Titel mit einer zusätzlichen Note versehen – von 'Ungenügend' bis 'Sehr gut'.

SPIELSPASS

Die alles entscheidende Zahl: Je mehr Laune der getestete Titel beim Zocken macht, desto höher seine Prozentwertung.

WERTUNG

Spieltitel

XBOX360

- GUT**
 - Ansehnliche Hintergrundgrafiken
 - Genialer Online-Modus
 - Gutes Konter-System
- SCHLECHT**
 - Lange Prügel- und Griffssequenzen
 - Clipping, fehlende Trofee

- GRAFIK** 75%
30/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN
- SOUND** 75%
DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II
- STEUERUNG** 75%
LIGHTGUN, TANZMATTE
- MEHRSPIELER** 75%
OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16



SPIELSPASS
88%

GRAFIK

Ob schön oder hässlich – die Grafikwertung sagt Ihnen, was das getestete Spiel in Sachen Optik zu bieten hat. Wichtig: Wir belohnen nicht nur Hightech-Effektorgien, sondern auch künstlerischen Anspruch.

SOUND

Hier gibt's was auf die Ohren: Anhand unserer Soundwertung erkennen Sie auf einen Blick, wie gut die Musik, die Töneffekte (und sofern vorhanden) die Sprachausgabe des jeweiligen Titels sind.

STEUERUNG

Einfühlig und intuitiv oder hakelig und verwirrend? Diese Wertung kümmert sich ausschließlich um die Funktionalität der Steuerung. Auch die Qualität der virtuellen Kamera fließt in unsere Beurteilung ein.

MEHRSPIELER

Im Zeitalter von Internet, Xbox Live und WiFi eine Selbstverständlichkeit: Wir überprüfen die Mehrspieler-Modi jedes einzelnen Spiels und vergeben danach eine passende Wertung.

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

Was macht die Version für mein System besser als die anderen, was macht sie schlechter? Hier listen wir in Kurzform alle Unterschiede auf, die zwischen den einzelnen Fassungen bestehen. Einige davon sind Kleinigkeiten, aber der Teufel steckt nunmal im Detail! Und schließlich wollen Sie ja die bestmögliche Version spielen, oder?

WERTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	SPIELSPASS
GUT Ansehnliche Spielumgebung Tolles Ausdrucks- und Logik-System	SCHLECHT Mangelnde Textur-entlastung Die Gegner sind durch wie durch				
PLAYSTATION2	GRAFIK: 70% SOUND: 80% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 76%				85%
XBOX	GRAFIK: 72% SOUND: 81% STEUERUNG: 85% MEHRSPIELER: 76%				85%
PC	GRAFIK: 73% SOUND: 81% STEUERUNG: 79% MEHRSPIELER: 76%				84%

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

Für uns ist jedes einzelne System wichtig – deshalb bekommt jede einzelne Version von Multiformat-Titeln ihre eigene Spielspaßwertung. Weil sich die Qualität eines Spiels aber nicht in Kleinigkeiten wie beispielsweise höherer Bildauflösung festmachen lässt, werten wir nur dann auf oder ab, wenn gravierende Unterschiede vorliegen.

EXKLUSIV

Exklusivthemen, die Sie in diesem Monat in keinem anderen Magazin finden, kennzeichnen wir mit diesem Logo.



TOP-HIT

Nur die besten Titel (ab einer Wertung von 85 %) werden von uns mit dem Top-Hit-Stempel ausgezeichnet.



MOST WANTED

Die aktuell von unseren Lesern favorisierten Spiele kennzeichnen wir mit dem Most-Wanted-Symbol.



VIDEO AUF DVD

Sehen Sie dieses Logo, dann befindet sich ein Video zu dem entsprechenden Spiel auf unserer Heft-DVD.



DEMO AUF DVD

Dieses Logo kennzeichnet alle Spiele, zu denen wir eine spielbare Demo auf unserer Heft-DVD haben.

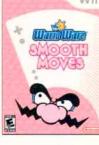
DIE ZEHN TESTGEBOTE

- Wir testen keine Betaversionen, sondern nur fertige Spiele!
- Jedes Spiel wird lange gespielt und nicht in wenigen Minuten abgefrühstück!
- Kein System wird von uns bevor- oder benachteiligt – wir lieben sie alle!
- Sämtliche Next-Gen-Spiele werden auf modernen HD-Fernsehern getestet!
- Wertungen werden nicht im Alleingang vergeben, sondern immer diskutiert!
- Wir testen für unsere Leser, nicht für irgendwelche Hersteller!
- Jede Version eines Multiformat-Titels wird getrennt gespielt und bewertet!
- Wenn es Spaß macht, bekommt auch ein hässliches Spiel eine hohe Wertung!
- Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der viel Genreerfahrung besitzt.
- Wir decken die Stärken und Schwächen eines jeden Titels schonungslos auf!

GESCHMACKSACHE



Gnadenlos subjektiv, gnadenlos ehrlich: Die Games-Aktuell-Redakteure und ihre ganz persönliche Meinung zu den wichtigsten Tests dieser Ausgabe.

REDAKTEUR:	THOMAS SZEDLAK	THORSTEN KÜCHLER	FABIAN KÄUFER	FRANK EMMERLING	ANDREAS SZEDLAK
Experte für: Topspiel des Monats: Flopspiel des Monats:	■ Strategie, Sport Rayman Raving Rabbids Superman Returns	■ Ego-Shooter, Action Sam & Max: Episode 1 Superman Returns	■ Jump'n Run, Action Guitar Hero 2 Dead or Alive Xtreme 2	■ Rollenspiele, Advent. Viva Piñata Dead or Alive Xtreme 2	■ Sport, Ego-Shooter Viva Piñata Superman Returns
DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:					
 RED STEEL ■ Test auf S. 68 ■ Wertung: 77% 	Auch wenn die Steuerung ganz gut funktioniert – es sind nicht unbedingt Ego-Shooter, die ich auf Nintendos Wii spielen will.	Für einen Starttitel sowohl spielerisch als auch optisch okay. Aber Ubisoft sollte dringend mal neue Charakterdesigner einstellen!	Die Steuerung funktioniert, aber ein Shooter wie "Red Steel" lebt eben auch von seiner Grafik – und die finde ich leider nicht so toll.	Schwertkampfkunst UND Balleraction in einem Spiel? Interessant in der Theorie, aber in der Praxis leider nur absolutes Mittelmäß.	Auf den ersten Blick "nur" ein Lightgun-Shooter. Der Mix aus Ballern und Klingschwingen kann aber deutlich mehr.
 VIVA PIÑATA ■ Test auf S. 88 ■ Wertung: 85% 	Solche Titel brauchen wir in Zeiten politischer Diskussion über Gewaltspiele: spaßig, familien-tauglich und einfach herzerleiernd!	Auch wenn's wahrscheinlich kein Schwein kauft, der Gartensimulator ist goldig, lustig, spaßig und voller charmanter Ideen.	Eines der viel zitierten Spiele für die ganze Familie – so was braucht die Xbox360. Knuddelig, witzig und unterhaltsam.	Niedlich im Quadrat: Die zuckersüßen Piñatas sind einfach zum Knuddeln. Und Spaß machen Gartenpflege und Aufzucht auch noch.	Perfekter Ausgleich zur indizierten Epic-Schnitzerei. Da wird sogar ein Shooter-Fan zum fürsorglichen Familienvater.
 GUITAR HERO 2 ■ Spiel auf S. 90 ■ Wertung: 91% 	Darf ich 6 Sterne geben? Nein? Schade: Dieses Spiel rockt!!! Eine Stunde "Guitar Hero 2" und ich will Hotelzimmer verwüsten...	Die Songliste ist definitiv schlechter als im Vorgänger, aber das Gitarren-Geschrebbel macht trotzdem verdammte viel Spaß.	Ich könnte jetzt ewig erzählen, warum ich "Guitar Hero 2" unendlich genial finde. Mach ich aber nicht, denn das steht im Test!	Die Musik rockt, mein grobmotorisches Gitarrengeräuschel nicht. Ergo kein Spiel für mich und damit (leider) keine Superwertung.	Eigentlich stehe ich ja mehr auf 160 Beats pro Minute als auf harte Gitarrenriffs. Trotzdem: Diesen Rockstar muss man einladen!
 DEAD OR ALIVE ■ Test auf S. 82 ■ Wertung: 58% 	Also ich find's witzig! Hey, ein Spiel ohne Spiel, aber mit wippenen Riesenbrüsten... Warum ist mir das nicht eingefallen?	Wer sich an diesen vollbusigen Barbiepüppchen ergötzen kann, ist entweder acht Jahre alt oder gehört schnell in die Klappe.	Versatzstücke diverser sportlicher Aktivitäten dienen als Bühne für eine peinlich-pubertäre Peepshow. Lässt mich völlig kalt.	Ist dieses Machwerk wirklich ein Next-Gen-Spiel? Bevor ich das noch mal zocke, trete ich mir lieber selbst zwischen die Beine.	Ich stehe auf Games mit detaillierten Spielermodellen und realistischer Ballphysik. Ah, um welche Sportart geht's noch mal?
 WARIO WARE ■ Test auf S. 64 ■ Wertung: 80% 	Simple Grafik, aber wen interessiert's? Die Minispielsammlung zeigt, warum Nintendos neue Konsole was ganz Besonderes ist.	Herrlich krank, herrlich anders: Nintendo zeigt, was man so alles mit dem Wii-Controller anstellen kann. Ideenreicher geht's kaum.	Für solche Spiele ist Wii gemacht! Brillant absurder Minispiel-Reigen, der den Wii-Controller voll ausnützt.	Nintendo Wii startet durch. Grafisch nicht der Rede wert, aber spielerisch genau mein Fall. Mehr davon!	Lustige Minispielsammlung mit mehr Höhen als Tiefen. Auf jeden Fall ein Grund mehr, zum Wii-Fan zu werden – auch ohne HD.
 RAYMAN RAVING RABBITDS ■ Test auf S. 66 ■ Wertung: 85% 	"Rayman"-Vater Ancel weiß, wie Helden aussehen müssen. Die Rabbids sind die lustigsten Spielfiguren seit langer, langer Zeit.	Im Kern bloß eine reichlich dünne Spielsammlung, aber alleine wegen der genialen Brüllhasen MUSS man dieses Spiel lieben.	Die Hasen sind der Knaller – selten so gelacht! Aber auch ohne Mümmelmann-Bonus bleibt's ein fetziger Partyspaß.	Die wohl kultigsten Hasen seit Bugs Bunny rocken Nintendo Wii. Wirklich schräge Party-unterhaltung ganz nach meinem Geschmack.	Die Hasenjagd ist urkomisch und nutzt das Wii-Potenzial ganz gut aus. Allerdings nur mit Freunden, allein wird es schnell langweilig.

ACTION

Zu dieser Testrubrik gehören: Action, Action-Adventure, Horror-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Jump'n'Run, Beat'em-Up und Geschicklichkeit.



INHALT

Call of Duty 3	74	PS2	Xbox	Wii
Gottlieb Pinball Classics	71	PS2		Wii
Rayman Raving Rabbids	66	PS2		Wii
Red Steel	68			Wii
Sonic the Hedgehog	73		Xbox 360	
Star Trek: Legacy	71	PC	Xbox 360	
Super Monkey Ball: Banana Blitz	70			Wii
Superman Returns	72	PS2	Xbox 360	
Wario Ware: Smooth Moves	64			Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS

IM TEST ► Der gliederlose Held legt sich mit einer irrwitzigen Hasenbande an – grandios!

GENREHIGHLIGHTS

01 | 2007

01 THE LEGEND OF ZELDA



09 HALO 2



17 SLY 3



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	Xbox	Wii	PC	PS3	Xbox 360	Wii U
1 The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure	Nintendo	12/2006	95%							95
2 Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	12/2004	93%	93		92				
3 Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure	Capcom	12/2005	93%		93					93
4 God of War	Action-Adventure	Sony	05/2006	93%		93					
5 Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	01/2005	92%	92		87				
6 The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	91%							91
7 Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure	Konami	10/2006	91%		91					
8 Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90						
9 Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%			90				
10 Metroid Prime	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	90%							90
11 Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90					
12 The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89		88				
13 Oddworld: Strangers Vergeltung	Action-Adventure	Electronic Arts	03/2005	89%			89				
14 Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	01/2006	89%	89	89	89				89
15 Psychonauts	Jump'n'Run	THQ	12/2005	89%	89	87	89				
16 Canis Canem Edit	Action-Adventure	Rockstar	12/2006	89%		89					
17 Sly 3: Honour among Thieves	Jump'n'Run	Sony	12/2005	89%		89					
18 Far Cry Instincts: Predator	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2006	89%			89			89	
19 Hitman: Blood Money	Action	Eidos	06/2006	89%	89	89	89			89	
20 Splinter Cell: Double Agent	Action-Adventure	Ubisoft	12/2006	88%	86	87	88	86		85	

■ **Neuzeitiger:** Wir kennzeichnen die Neuzeitiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden. ■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► **ES DARF GESCHWITZT WERDEN:** Gerade bei längeren Sessions kann das Zocken von Smooth Moves durchaus anstrengend werden. Besonders bei sportlichen Einlagen wie diesen Kniebeugen. (Wii)



System:
Termin/Preis:
Test in:



WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Wii

12.01.07 – 50 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Geschicklichkeit
	Hersteller Nintendo
	Entwickler Intelligent Systems
	Wii
► Etwa 200 Minispiele mit voller Controller-Ausnutzung	
► Freispielfähige Multiplayer-Modi für bis zu zwölf Teilnehmer	
► Viel Körpereinsatz gefragt	
PC-Anforderung –	
Texte/Stimmen deutsch/deutsch	
Speichern automatisch	
Schwierigkeitsgrad	
leicht schwer	
Altersfreigabe ab 6	
Internet	
www.nintendo.de	

Mach mit, mach's nach, mach's besser: Nintendos schräger Minispiel-Marathon macht Sie ganz schnell zum Hampelmann.

Achtung, Achtung: "Wario Ware: Smooth Moves" gefährdet Ihre Wohnzimmer-Einrichtung! Sie zapeln sich durch eine Ansammlung von mehr als 200 lustigen und bizarren Minispielen, die meistens nur wenige Sekunden dauern. Wie in den Handheld- und GameCube-Vorgängern reisen Sie auf einer Übersichtskarte in verschiedene Levels, die jeweils von Wario oder einem seiner Freunde präsentiert werden. In jeder Welt liegt der Schwerpunkt auf anderen Posen, die Sie mit der Wii-Remote – im Spiel blumig "Formenstab" genannt – einnehmen müssen.

Jede neue Pose wird beim ersten Mal kurz erläutert, damit Sie nicht ganz planlos an die Sache herangehen müssen.

WIIMOTE ALS RÜSSELSATZ

Es gibt knapp 20 verschiedene Möglichkeiten, die Remote einzusetzen: So halten Sie sie als Nasenverlängerung vors Gesicht und sammeln mit dem Rüssel eines Elefanten Obst ein. Oder Sie ergreifen sie mit beiden Händen und zersägen einen dicken Stamm. Oder Sie legen sie einfach auf die ausgestreckte Hand und geben einem Hündchen die Pfote.

Oder, oder, oder – die Varianten sind ebenso vielfältig wie urkomisch. Und ganz wichtig: Die Steuerung funktioniert stets ausgezeichnet! Da Sie vor jedem Minigame erfahren, welche Pose gefragt sein wird, fühlt sich das Ganze wunderbar natürlich an und stellt auch Videospiel-Neulinge vor keine Probleme.

Einige Geschicklichkeitstests, etwa das Bohren in einer überdimensional großen Nase, kommen Serienkennern bekannt vor, hat man sie in ähnlicher Form doch schon in früheren Episoden gesehen. Recycling kann man "Smooth Moves" trotzdem

DIE POSEN

Vor jedem Minigame sehen Sie eine Einblendung, die Ihnen sagt, wie Sie die Wiimote halten müssen: Ausgestreckt vor den Körper, quer, auf den Kopf – die knapp 20 unterschiedlichen Posen fallen sehr unterschiedlich aus. Und wenn vor dem Fernseher fröhlich hantiert wird, macht sogar das Zuschauen schon viel Spaß.



▲ **DER KELLNER:** Patric legt die Wiimote auf seiner Hand ab.



▲ **DER ELEFANT:** Markus freut sich über seine neue Nase.



▲ **DIE IROKESIN:** Ute mit einem ausgefallenen Kopfschmuck.



▲ **NUR EIN DICKER FISCH IST EIN GUTER FISCH:** Mit einem Charakter aus der kultigen Lebenssimulation Animal Crossing angeln Sie in diesem Minispiel. (Wii)



▲ **ACH, DER IST JA NIEDLICH!** Nintendo-Fans erkennen es sofort: Dieser kleine Vierbeiner stammt aus dem DS-Hit Nintendogs. Geben Sie ihm die Pfote. (Wii)



▲ **WACKELIGE ANGELEGENHEIT:** Mit der Wiimote balancieren Sie den Besen – eine knifflige Aufgabe. (Wii)



▲ **DIE HÜFTEN KREISEN LASSEN:** Nur mit einem ordentlichen Hüftschwung halten Sie den Ring oben. (Wii)

nur bedingt vorwerfen, denn mit dem Wii-Controller in der Hand spielen sich die Klassiker ganz anders. Nehmen Sie sie einfach als Hommage an frühere Teile.

Im Spielverlauf schalten Sie einige separat anwählbare Games frei: Ein Dosenschießen im "Wii Play"-Stil beispielsweise, oder Block-Star, bei dem Sie Klötzchen aufeinander stapeln und balancieren müssen. Sind Sie mit den elf Hauptlevels durch, kommt unerwartet noch der Nunchuk zum Einsatz, der in "Smooth Moves" "Balancestein" heißt. Fortan können Sie bei speziellen Herausforderungen mit beiden Händen steuern und dabei als Rettungshund durch die Fluten schwimmen oder in

"Wii Sports"-Manier im Boxing die Fäuste schwingen.

SCHRÄG UND SIMPEL

Der bunte Comic-Look und die fröhliche Musikuntermalung passen hervorragend zum überdrehten Spielablauf, reizen die Wii-Hardware aber überhaupt nicht aus. Bei "Wario Ware" stand die Technik allerdings schon immer im Hintergrund. Zumindest gibt es diesmal gelegentlich Sprachausgabe zu hören, etwa, wenn eine neue Pose erklärt wird.

Was uns aber niemand erklären konnte: Wieso muss man erst alle Einzelspieler-Levels meistern, bevor man den Multiplayer-Modus freischalten kann? Ein Titel wie "Smooth



▲ **UND JETZT REIN MIT DEN ZÄHNEN:** Hier sehen Sie eins der skurrilsten Minispiele. Sie müssen der Omi flott das Gebiss in dem Mund schieben. (Wii)

Moves" ist wie geschaffen für wilde Parties und so können wir diese Auflage nicht nachvollziehen.

Außerdem dürfen Sie und Ihre Mitspieler in jedem der fünf Modi nur nacheinander antreten – der Controller wird wie ein Staffelhölz weitergereicht. Gleichzeitiges Zocken geht also nicht. Schade! Zumindest ein paar Simultan-Spielereien hätten sich die Entwickler schon einfallen

lassen können. Zumindest es durch die Beschränkung auf nur einen aktiven Spieler zu längeren Wartezeiten kommen kann – besonders im Modus Überlebens-Training, wo maximal zwölf Zocker mitmischen. **fk**



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Die exzellente Steuerung macht die Serie besser als je zuvor. Aber der Mehrspieler-Modus bleibt deutlich hinter den Erwartungen zurück.

Frittenfinger, Daumencatcher, Regenschirm – die vielen Posen von "Wario Ware: Smooth Moves" sind wahnsinnig witzig und machen die Steuerung der Minispiele vielfältig und natürlich. Da Sie beim ersten Durchlauf nicht alle Games zu Gesicht bekommen, und nach und nach Extras freischalten, bleiben Wario und Co auch längerfristig gern gesehene Gäste in Ihrer Wii-Konsole. Der Mehrspieler-Modus ist aber schwach: Gleichzeitiges Abzappeln wäre viel witziger gewesen als das ständige Weitergeben eines Controllers – Potenzial verschenkt!

WERTUNG

Wario Ware: Smooth Moves

Wii	GRAFIK	62%
GUT	16:9, PROGRESSIVE SCAN	
▲ Geniale Hampelrei	SOUND	76%
▲ Sehr viele Minispiele	DOLBY PRO LOGIC II	
▲ Sympathische Aufmachung	STEUERUNG	88%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	78%
▼ Lahmer Mehrspieler-Part	OFFLINE: 2-12, ONLINE: -	
▼ Einige Spiele lassen sich nur schwer durchschauen		



► **INVASION DER MÖHRENNASCHER:** Spritzen Sie den anrückenden Tauern literweise Karottensaft in die Brillen, um sie zurückzudrängen. (Wii)



RAYMAN RAVING RABBIDS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	08.12.2006 - 30 €	08.12.2006 - 40 €					08.12.2006 - 55 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe					dieser Ausgabe



FAKTEN



- Hüpfheld Rayman mal anders
- 75 abgedrehte Minispiele
- Für bis zu vier Spieler
- Nutzt den Wii-Controller voll aus
- Riesenspaß für Alt & Jung

PC-Anforderung –
Texte/Stimmen deutsch/–
Speichern nach jedem Spieltag
Schwierigkeitsgrad
 leicht mittel schwer
Altersfreigabe ab 6
Internet
www.raymanzone.com

Auf Hasenjagd: Ubisofts Jump'n'Run-Recke sieht sich seiner bislang größten Herausforderung gegenüber – einer Bande knuffiger Comic-Kaninchen!

Als olympisch agiler Hüpf-Heroe kann Rayman auf eine langjährige Karriere zurückblicken. Mitte der 1990er flitzte die Blondlocke zum ersten Mal durch platte 2D-Welten. Seitdem gehört der gliedlose Gute-Laune-Garant neben Klempner Mario und Igel Sonic zur Crème de la Crème des Jump'n'Run-Genres – bis jetzt zumindest. Denn in seinem neuesten Abenteuer ist Raymans außerordentliches Sprungtalent nur rudimentär gefragt. Statt traditioneller Hopskost erwartet uns mit "Raving Rabbids" eine umfangreiche Sammlung aberwitziger Minispiele. Und damit nicht genug: Auch wenn

Rayman Namenspatron ist, die eigentlichen Stars des Geschicklichkeits-Cocktails sind die wahnsinnig wahn sinnigen Häschen. Aber der Reihe nach...

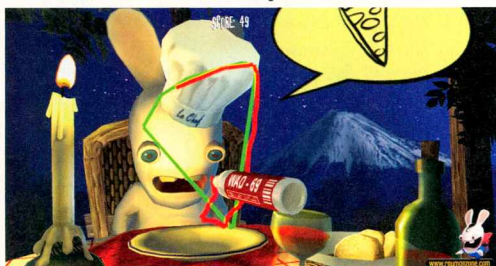
AUFMARSCH DER GLADIATOREN

Was der CDU mit der Steuerreform bis dato noch nicht gelungen ist, bewältigen die Entwickler mit der Story von "Raving Rabbids" mühelos. Der Plot ist tatsächlich derart überschaubar, dass er locker auf einen Bierdeckel passt: Während eines beschaulichen Picknicks entführt eine Horde durchgedrehter Karickel Rayman und seine Globox-Kumpels. Der ein-

zige Weg in die Freiheit führt durch die Arena der Prüfungen. Nur wenn der Held alle 75 Herausforderungen meistert, kann er den Häschen-Häschen entkommen.

Zwar ist der Fokus des Abenteuers auf Mehrspieler-Action gerichtet, doch auch Solisten kommen auf ihre Kosten. Schließlich müssen die meisten Disziplinen erst im Einzel-Modus freigezockt werden, ehe sie für launige Partyrunden zur Verfügung stehen. Die Solo-Kampagne setzt sich wie folgt zusammen: An jedem virtuellen Tag müssen Sie mindestens drei von vier angebotenen Herausforderungen erfolgreich

▼ **LUSTIG:** Zeichnet Rayman die Konturen der Lebensmittel korrekt nach, landen die Leckereien auf dem Teller des Nagers.



(Wii)

▼ **KILLERKANINCHEN:** Mit Fadenkreuz und Pümpelmunition legen Sie auf die anstürmenden Langhoren an.



(Wii)



▲ **KIRMESKLASSIKER:** Tauchen die Rammmler aus dem Erdbreich auf, zieht Rayman ihnen eins mit dem Spaten über. (PS2)



▲ **SITTENWÄCHTER:** Sobald sich eine WC-Kabine öffnet, müssen Sie die Tür zuschlagen, sonst rasten die Bunnys aus. (PC)

absolvieren, damit sich das Tor zu einer besonders heiklen Abschlussprüfung öffnet. Ist auch die bestanden, darf Rayman in seine Zelle zurückkehren und sich erspielte Musikstücke anhören oder Extrakostüme anziehen – bis der nächste Tag in Hasenhausen anbricht.

WII-WUNDERTÜTE

Wer Freunden das Steuerkonzept der neuen Nintendo-Konsole demonstrieren möchte, ist mit "Raving Rabbids" optimal bedient. Die 75 meist extrem bizarren Geschicklichkeitstests bieten nicht nur jede Menge Abwechslung, sie nutzen auch das Potenzial von Fernbedienung und Nunchuk-Controller vielfältig aus. Zu den simpler gestrickten Aufgaben zählt etwa "Seilspringen". Hier gilt es lediglich, die Fernbedienung im rechten Augenblick hochzureißen, um Rayman über den rotierenden Strick hüpfen zu lassen. Das muntere "Kuschleudern" wiederum ist dem Hammerwerfen nachempfunden. Beschreiben Sie mit dem Controller kreisförmige Bewegungen und schon dreht sich Goldlöckchen um die eigene Achse. Ein Druck auf den B-Knopf, und schwuppdwupp,

saust die mitgeführte Kuh quer über den Rübenacker – oder geradewegs in die Hasentribüne, wenn Sie den Abwurfpunkt falsch gewählt haben. Bei komplexeren Herausforderungen wie "Tanzen" ist Rhythmusgefühl gefragt. Dabei werden Fernbedienung und Nunchuk wie Schlagzeugstöcke geschwungen, um die Weißpuschel zum Grooven zu bringen. In weiteren Disziplinen treibt Rayman ausgebüschte Schweine zurück in den Pferch oder zeichnet auf dem Bildschirm vorgegebene Muster nach. Zu den aufwändigsten Spielen zählen die Ballerprüfungen. Wie in handelsüblichen Lightgun-Shootern wandern Sie auf festgelegten Pfaden durch unterschiedliche Levels wie eine Westernstadt oder eine Friedhofslandschaft. Je nach Thematik springen Ihnen dort Indianer-Häschen und Cowboy-Nager bzw. Vampir-Rammmler und Langohr-Zombies vor die Flinte. Oder besser gesagt, vor den Pümpel. Statt scharfer Munition verschießt Rayman nämlich rote WC-Saugglöcken.

Auf PC und PS2 funktioniert der Karnickel-Knaller freilich etwas traditioneller: Die Minispiele müssen mit Pad, Maus und Tastatur absolviert

werden – was deutlich weniger Spaß ist. Man merkt eben, dass "Raving Rabbids" eine Wii-Entwicklung ist.

SAUBLÖD UND SUPERSÜSS

Wenngleich "Raving Rabbids" für Solisten mehr zu bieten hat als etwa Nintendos "Mario Party"-Konkurrenz, geht die Gaudi doch erst dann so richtig los, wenn sich bis zu vier Kumpels vor der Glotze einfänden. Einziger Wermutstropfen: Eine ganze Reihe Disziplinen lässt sich leider nicht gleichzeitig zocken. Statt-

dessen kommen die Mitstreiter brav nacheinander an die Reihe.

Neben der Vielfalt der Spiele ist die charmante Präsentation der zweiten große Trumpf des Gladiatoren-spektakels. Wie erwähnt, stehlen die putzigen Möhrenmampfer Held Rayman locker die Schau. Die tollpatschigen Kuschelpuschel haben dank wahnwitziger Mimik und schräger Animationen die Lacher eindeutig auf ihrer Seite. Wem es die Mundwinkel hier nicht unweigerlich nach oben zieht, der hat sein Humorzentrum bereits eingeeäschert!

gä ■

WERTUNG

GUT		SCHLECHT	
▲ Charmante, sehr lustige Präsentation		▼ Keinerlei Online-Optionen	
▲ Minispiele bieten viel Abwechslung		▼ Alleine schnell eintönig	
▲ Ideal für Zocker-Partys		▼ Spielerisch ziemlich flach	

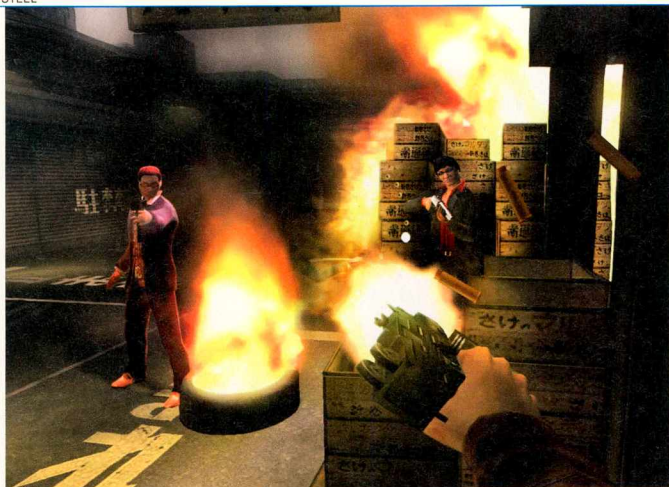
Wii Systemvorteile + Famose Steuerung dank Wii-Controller Systemnachteile - Grafisch unspektakulärer als auf dem PC	GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 75%	SOUND 80%	STEUERUNG 90% FERNBEDIENUNG, NUNCHUK-CONTROLLER	MEHRSPIELER 86% OFFLINE: 2-4	WERTUNG ★★★★★ sehr gut SPIELSPASS 85%
PC Systemvorteile + Höher aufgelöste Grafik Systemnachteile - Steuerung mit der Maus bei einigen Minispielen völlig überfordert	GRAFIK 16:9 79%	SOUND 80%	STEUERUNG 76%	MEHRSPIELER 83% OFFLINE: 2-4	WERTUNG ★★★★★ gut SPIELSPASS 78%
PLAYSTATION 2 Systemnachteile - Etwas verwässerte Grafik - Pad-Steuerung hakelig	GRAFIK 16:9 74%	SOUND 80%	STEUERUNG 78%	MEHRSPIELER 83% OFFLINE: 2-4	WERTUNG ★★★★★ gut SPIELSPASS 78%

MEINUNG ► COLIN GÄBEL

Fazit: Abwechslungsreicher als "Mario Party" und niedlicher als "Nintendogs"! Die Hasenbande ist ein Muss für jede zünftige Mehrspieler-Party.

Selten hab ich bei einem Videospiel so herzlich gelacht – Ubisofts Kaninchen-Crew sei Dank! Die herrlich skurrilen Mätzchen der putzigen Hoppelhäschen sind DER Gute-Laune-Garant für alle Generationen. Neben der fantastischen Präsentation punktet Raymans Partyeinsatz mit 75 (überwiegend) sehr gelungenen Minispielen und natürlich der frischen Wii-Steuerung: Zielen, Malen, Hauen, Drehen und und und. Schade nur, dass "Raving Rabbids" mit konventioneller Kontrolle auf PC und PS2 nicht annähernd so viel Spaß macht wie auf Nintendos Wii-Konsole.

► **FLAMMENDES INFERNO:** Allerlei erlesene Grafikeffekte machen die stellenweise öde Umgebungsoptik wieder wett. Einzig dezentes Ruckeln stört die schicke Partikelpracht. (Wii)



RED STEEL

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



- Erscheint nur für Wii
- Mix aus Ego-Shooter und Schwertkampf in Ich-Perspektive
- Spielt in Los Angeles und Japan
- Nutzt Fernbedienung und Nunchuk

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speicher Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.redsteelgame.com

Messerscharfe Schneide oder wabbelige Gummiklinge? Katapultiert Ubisoft das Shooter-Genre dank innovativer Wii-Steuerung in neue Dimensionen?

So hat sich Held Scott seinen Besuch beim Schwiegervater in spe sicher nicht vorgestellt. Nicht nur, dass sich der alte Herr seiner Verlobten als mächtiger Yakuza-Boss entpuppt. Das Anstandstreffen wird zu allem Übel auch noch von einer rivalisierenden Mafia-Sippe gestört.

Das Resultat des unerfreulichen Intermezzos: Der Gangster-Papa liegt von Kugeln durchsiebt auf der Krankenpritsche, das Töchterchen hat das japanische Killer-Kommando gleich mitgenommen. Ergo ist es an

Scott, die Familie wieder zu vereinen. Mit einem Dutzend Wummen und Katana im Handgepäck macht er sich auf zu einer blutigen Vendetta.

HART WIE KRUPPSTAHL

Die Story des 3D-Spektakels wirkt langatmig, gleiches gilt für die Präsentation. Pseudo-coole, mit Sprachausgabe unterlegte Standbilder sind im Jahre 2006 nicht mehr zeitgemäß. Aber wir wollen uns nicht an Äußerlichkeiten aufhängen, schließlich interessieren bei 'Red Steel' die inne-

ren Werte. Immerhin ist das Baller-Epos aus Ubisofts Pariser Entwicklungsschmiede neben 'Call of Duty 3' der erste Shooter, der das Steuerungskonzept der Wii-Konsole voll ausnutzt.

Grundsätzlich dirigieren Sie den Helden mit dem Analog-Stick des Nunchuk-Controllers durch die Gegend, während Sie mit der Fernbedienung zielen. Natürlich hat der Yakuza-Söldner wider Willen noch einige Manöver mehr auf Lager. Auf Knopfdruck springen Sie über niedri-

▼ **RUHM UND EHRE:** Wann Scott zum virtuellen Schwert greift, dürfen Sie leider nicht bestimmen. (Wii)

▼ **FÜR HOLLYWOOD-COWBOYS:** Dank eingeblenndem Fadenkreuz können Sie lässig aus der Hüfte ballern. (Wii)





▲ **FERNÖSTLICHE GASTFREUNDSCHAFT:** Die miesepetrigen Yakuza-Köche nehmen Beschwerden übers Essen recht persönlich. (Wii)



▲ **GUT GELOST:** Bei den Katana-Kämpfen blocken Sie mit dem Nunchuck und schnetzeln währenddessen mit der Fernbedienung. (Wii)

ge Hindernisse oder ducken sich hinter Mauern. Sollte sich mal kein Kugelfang in der Nähe befinden, wirft Scott Tische und Levelinventar um und nutzt es als Barrikade.

Beim Anvisieren fernöstlicher Angzug-Attentäter und schmieriger Straßen-Gangster hilft nicht nur das Fadenkreuz. Zittrige Hände freuen sich auch über eine Zielhilfe, die einzelne Gegner auf Wunsch automatisch anpeilt. Zudem verfügen die Ballermänner über eine Zoomfunktion. Hierbei schieben Sie die Fernbedienung nach vorne, sobald der Wunschbösewicht aufgeschaltet ist. Das klingt simpel, klappt im Kugelhagel aber nur selten gut: Bis Sie mühsam ein Körperteil angepeilt haben, steckt meist schon ein halbes Dutzend feindlicher Projektile in der Polygon-Brust der eigenen Spielfigur.

EGO-SHOOTER-ALLTAG

In allzu brenzligen Feuergefechten hilft der Focus-Time-Modus weiter. Dabei verlangsamen Sie kurzzeitig das Spielgeschehen, um anrückende Todesschwadronen in aller Ruhe niederzustrecken. Ungewöhnlich: An bestimmten Stellen tauscht der Unterleibschreck Ballermann gegen

Samuraischwert. Im Duell mit Bossen sind dann Ihre Fechtkünste gefragt. Zuschlagen, Blocken und Ausfallschritt – die Mann-gegen-Mann-Duelle mit Nunchuck und Fernbedienung lassen zwar Tiefe vermissen, klappen aber ordentlich.

Eine Aussage, die im Prinzip auf das gesamte Abenteuer zutrifft. Von den Klingenkämpfen abgesehen, bietet "Red Steel" inhaltlich nichts, was nicht schon Ego-Shooter-Standard wäre. Mit Pistole, Schrotflinte und Co rumballern, Schüssen ausweichen, Granaten werfen und alle Jubeljahre mal ein Rätsel lösen – der actionbetonte und lineare Spielablauf birgt kaum Überraschungen. Dass das Ganze dennoch Spaß macht, liegt vor allem an der Steuerung. Die erfordert zwar eine gewisse Trainingszeit, die faire Platzierung der Gegner und großzügig verteilte Medipaks verhindern jedoch, dass die Grundausbildung an Nunchuck und Fernbedienung frustig verläuft.

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Audiovisuell merkt man "Red Steel" an, dass die Entwickler zum Wii-Start fertig werden mussten und unter Termindruck standen. Die Levels bie-



▲ **DÄMLICH:** Viele Feinde sind leider mit minderer Intelligenz gesegnet und lassen sich abknallen, ohne mit der Wimper zu zucken. (Wii)

ten mit Bürokomplexen, Fabrikhallen, einem Badehaus oder auch Nachtclubs jede Menge Abwechslung. Im Gegenzug enttuschen vor allem die ersten Areale mit teils kargen Texturen und lahmer Architektur. Im späteren Verlauf dreht "Red Steel" in Sachen Effekte mächtig auf: Hitzeflimmern, erlesene Bodenspiegelungen, Explosionen und viele weitere Optikspielereien deuten an, was die

vermeintlich rückständige Wii-Hardware künftig noch zu leisten im Stande sein wird.

Auf Online-Duelle müssen frisch gebackene Wii-Besitzer leider verzichten. Alternativ gibt's Mehrspielerspaß auf dem Splitscreen mit zwei Deathmatch-Varianten und einem Killer-Modus, bei dem jeder der maximal vier Kontraheiten ein geheimes Einsatzziel verfolgt. **tk**



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: "Red Steel" beweist: Die Wii-Steuerung funktioniert auch bei Ego-Shootern. Die schlichte Schießerei kann leider nicht ganz überzeugen.

Ubisofts Nippon-Thriller tut gut daran, auf Nintendos neuer Konsole zu erscheinen. Dass der Ego-Trip bei Laune hält, liegt nämlich vorrangig an der gewohnheitsbedürftigen, aber gelungenen Steuerung. Mit der Wii-Fernbedienung ballert man wirklichkeitstreu als mit jedem handelsüblichen Joypad. Inhaltlich kommt "Red Steel" jedoch nicht über den Genre-Standard heraus. Zu uninspiriert wirkt der lineare Actionalltag. Dank der neuen Steuerung ist das Spektakel dennoch empfehlenswert, künftig erwarten wir uns aber mehr!

WERTUNG

Red Steel

Wii

GUT

- ▲ Nutzt die Wii-Steuerung ziemlich gut aus
- ▲ Vielseitige Schauplätze
- ▲ Ordentliche Grafik...

SCHLECHT

- ▼ ...die aber öfter mal ruckelt
- ▼ Wenig Abwechslung
- ▼ Karge Mehrspieler-Modi





▲ **SNOWBOARD-MINISPIEL:** Insgesamt sind 50 verschiedene Multiplayer-Games verfügbar. Grafisch bewegt sich SMBBB leider nur auf GameCube-Niveau. (Wii)



▲ **ERDBEBEN:** Neigen Sie die Wii-Remote, bewegt sich die Umgebung und somit auch der Affe in der Glaskugel. Rollen Sie so durch 100 bunte Levels! (Wii)

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

FAKTEN

	Genre Geschicklichkeit Hersteller Sega Entwickler Sega
▶ Zehn Welten mit je zehn Abschnitten ▶ 50 lustige Partyspiele ▶ Intuitive Wii-Steuerung	
PC-Anforderung – Texte/Stimmen deutsch/deutsch Speichern nach Level Schwierigkeitsgrad leicht mittel schwer [Bar chart showing difficulty progression from left to right]	
Altersfreigabe frei Internet www.sega.de	

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC PS2 XBOX 360 WII

Wii

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Affengeiler Partyspaß: Lassen Sie den nasskalten Winter hinter sich und gehen Sie stattdessen im Paradies Bananen ernten!

ganz unkompliziert die Bahnen, auf denen die Affen rollen: Sie halten die Wii-Remote wie die Fernbedienung Ihres Fernsehers beim Umschalten. Neigen Sie sie leicht in eine Richtung, rollt die Kugel mit dem lustigen Affen langsam los. Kippen Sie den Controller stärker, wird der Ball rasch schneller. Sprünge vollziehen Sie entweder auf Knopfdruck oder durch eine schnelle Aufwärtsbewegung. Vor allem in schwierigen Situationen stellt sich heraus, dass die erste Variante präziser und flotter funktioniert. So navigieren Sie Ihren Lieblingsprimaten intuitiv durch fordernde Labyrinth und sammeln auf dem Weg Bananen ein, bis Sie schließlich ins Ziel rollen. Unterwegs sind Sie in insgesamt zehn Welten, die jeweils in zehn Abschnitte unterteilt sind. Am Ende wartet stets ein gewaltiger Bossgegner auf Ihr Äffchen, das in einer Glaskugel steckt. Im Kampf gegen den Obermotz müssen Sie

immer zunächst dessen Achillesferse ausmachen, um diese dann gezielt zu attackieren.

AFFIGER PARTY-KNALLER

So richtig punktet "Banana Blitz" aber erst im Multiplayer-Bereich: Bei 50 aberwitzigen Partyspielen dürfen Sie sich zu viert gehörig austoben – teils mit, teils ohne Nunchuck-Unterstützung. Unter den kunterbunten Games befinden sich zum Beispiel eine lustige Seilsprungsvariante, ein affengeiler Hürdenlauf, eine Art "Mario Kart" und ein Reaktionstest, bei dem Sie freche Maulwürfe zurück in ihren Bau schicken müssen.

pr ■



Schon wenn man die Disc aus der bunten Hülle nimmt und sie in den blauen Schlitz der Wii-Konsole steckt, denkt man: "Hier könnte sich die 'Monkey Ball'-Serie pudelwohl fühlen." Und genau so ist es auch!

Das Spielprinzip passt optimal zu Nintendos revolutionärem Steuerungssystem. Man könnte fast meinen, die Serie feiere hier ihr Debüt. Mit der Wii-Remote bewegen Sie

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Die Kugelei passt super zur Wii-Bedienung und punktet vor allem in geselliger Runde.

Dank der tollen Wii-Steuerung rollen die Affen geschmeidiger denn je. Intuitiv kann man ein solches Murnelspiel wohl kaum bedienen. Dennoch hat uns der Singleplayer-Modus nicht richtig gepackt. Was "Banana Blitz" so gut macht, ist der überragende Mehrspieler-Bereich mit 50 coolen Partygames.

WERTUNG

Super Monkey Ball: Banana Blitz

Wii	GRAFIK	70%
GUT	16.9	
▲ Lustiger Mehrspieler-Bereich mit 50 Minigames	SOUND	63%
▲ Steuerung perfekt auf Wii abgestimmt	STEUERUNG	80%
▲ Coole Bosskämpfe	MEHRSPIELER	80%
SCHLECHT		
▼ Schwache Grafik		
▼ Teils recht frustrierend		

WERTUNG
★★★★★
befriedigend
SPIELSPASS
78%

FAKTEN

Genre	Flipper-Simulation
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	–
	www.xplosiv.net

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	–	erhältlich – 30 €	–	–	–	–	erhältlich – 40 €
Test in:	–	–	–	–	–	–	dieser Ausgabe

PS2-Portierungen sind nicht gerade das, was wir uns zum Wii-Start wünschen. Schließlich hat Wii Gerüchten zufolge eine revolutionäre Steuerung zu bieten...

Diese Sammlung von elf alten Flipper-Automaten ist für Pinball-Wizards ein Klassiker-Eldorado: Viele der altherwürdigen Hits des U.S.-Herstellers Gottlieb, etwa "Victory", "Genie" oder "Tee'd off", wurden hier 1:1 für die Mattscheibe um-

gesetzt. Der Unterhaltungswert der Tische schwankt von "tranig" bis hin zu "motivierend". Uns stört der Innovationsmangel: Zusätzliche Tische gibt's gar nicht, nur die elf Modelle der alten PS2-Fassung – grafisch laut Hersteller zwar hübscher, davon

merken wir aber ehrlich gesagt nix. Schön dagegen, dass die Flipper nun etwas kraftvoller agieren und die Ziele präzise und schwingungsvoll getroffen werden können. Die Wii-Bewegungssteuerung wird nur für das Tilten, also das Wackeln am Tisch, genutzt. Das Flippeln selbst läuft wie bei der PS2 über Knöpfe – nix Neues also auch hier. Halten wir fest: Spielinhalt, Optik, Umfang und Steuerung sind zu 90 Prozent identisch mit der PS2-Version. Für uns ist das etwas zu wenig, um den Titel uneingeschränkt zu empfehlen.

"Gottlieb Pinball Classics" ist ein gutes Spiel für Flipperfans – aber sicher keine Werbung für den Wii und seine Stärken. Einfach ein PS2-Spiel

durch die Konvertierungsmaschine rattern lassen, und fertig ist der Launch-Title? Wir hätten gern etwas länger gewartet, um dann mehr Tische, neue Steuerungs-Ideen und mehr Grafik-Pepp zu kriegen. **cb**

★★★★★
gut

WERTUNG

GUT

- ▲ Grandiose Classic-Pinball-Action
- ▲ Sehr gute Umsetzung der Original-Tische

SCHLECHT

- ▼ Nix Neues im Vergleich zur PS2-Version
- ▼ Grafik unterfordert Wii gewaltig!

Wii

SPIELSPASS

GRAFIK	51%
SOUND	73%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	76%
	72%



▲ **BLACK HOLE UND VICTORY:** Bei Black Hole ist das Feld gegenläufig gekippt. Der Klassiker Victory wartet mit Speed bringenden Rampen auf. (Wii)

FAKTEN

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	–
	http://startrek.de.ubi.com/

STAR TREK: LEGACY

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 45 €	–	–	–	erhältlich – 60 €	–	–
Test in:	nächster Ausgabe	–	–	–	dieser Ausgabe	–	–

Wenn ein Spiel schon mies aussieht, sollte es wenigstens Spaß machen. Das jedoch kann man von diesem Machwerk nun ganz und gar nicht behaupten!

Atemberaubende Next-Gen-Grafik soll das neue Spiel im Roddenberry-Universum bieten. Tatsächlich bleibt uns gleich zu Beginn die Luft weg. Schabig texturierte Raum-

schiffe ruckeln da vor hässlicher Kulisse über den Bildschirm, Asteroiden ploppen unverhohlen ins Bild. Bei einer dermaßen rückständigen Optik von Next-Gen zu sprechen, ist schon

ein Witz. Leider wird es auch später nicht viel besser – "Star Trek: Legacy" sieht allenfalls so gut aus wie die Tricksequenzen der ersten Staffel "Babylon 5" aus dem Jahre 1993.

Na ja, wenigstens die Steuerung ist gut gelungen! Kleiner Scherz – haha. Ihr Schiff bewegt sich derart träge, dass man meinen könnte, es wäre in den Flüssig-Weltraum von Spezies 8472 eingedrungen. Außerdem ist die Bedienung nicht gerade intuitiv. Die Geschwindigkeit Ihres Bleicheimers wird übrigens durch die beliebten vorbeiziehenden Sterne simuliert, die ja aus der Serie hinreichend bekannt sind. Allerdings mutet es schon etwas komisch an, wenn diese Sterne zwischen zwei riesigen Planeten hindurch fliegen... aber wer

weiß? Vielleicht sind's ja Sternschnuppen?

Unterm Strich können wir diesen Titel nur Hardcore-Trekkies ans Herz legen, die einen Action-Strategie-Mix suchen und über die vielen Schwächen gnädig hinwegsehen. **ab**

★★★★★
ausreichend

WERTUNG

GUT

- ▲ Viele unterschiedliche Raumschiffe
- ▲ Ordentliche Musikunterlegung

SCHLECHT

- ▼ Furchtbar langweilig
- ▼ Miese Optik

XBOX360

SPIELSPASS

GRAFIK	35%
SOUND	72%
STEUERUNG	53%
MEHRSPIELER	50%
	50%



▲ **UMFANGREICH:** Mehr als 60 Schiffe der verschiedenen Völker – hier die Enterprise der Originalserie – wurden implementiert. (Xbox360)

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.electronic-arts.de	

SUPERMAN RETURNS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:		erhältlich – 40 €			erhältlich – 70 €		
Test in:		dieser Ausgabe			dieser Ausgabe		

Mehr unfreiwillige Komik als spielbarer Comic: Der Mann aus Stahl muss als Hauptfigur in einem armseligen Stück Software erhalten.

Auf der Webseite des EA-Studios Tiburon lässt ein Software-Ingenieur namens Vince folgendes Statement ab: "Es ist toll zu wissen, dass unsere Spiele Millionen von Menschen glücklich machen!" Tja, lieber Vince, also wenn euer neuestes Machwerk "Superman Returns" irgendwelche Menschen glücklich

macht, dann höchstens die in der EA-Finanzbuchhaltung. Der Schlamassel ist ein Rückfall in alte Filmumsetzungen-MÜSSEN-mies-sein-Zeiten.

Besonders das Missionsdesign (oder besser gesagt dessen Fehlen) gehört verboten: Mal verknoppt Superman rote Roboter, mal verknoppt Superman grüne Roboter, mal ver-

knoppt Superman blaue Roboter. Wie meinen Sie? Wortwiederholungen lesen sich langweilig? Dann stellen Sie sich mal vor, wie spannend sich das Beschriebene erst spielt!

Dafür sieht die Grafik schlichtweg fantastisch aus... Haha, beinahe wären Sie drauf reingefallen! In Wahrheit kommt "Superman Returns" nämlich auch optisch reichlich enttäuschend daher: Zwar ist das riesige 3D-Metropolis recht imposant, am Boden kleben aber teilweise Texturen, wie sie eine PSone nicht matschiger hinbekommen hätte.

Zum Schluss lassen wir noch mal unseren Freund, den Software-Ingenieur, zu Worte kommen: "Tiburon ist voller Leute, die ungemein talen-

tiert sind!" Danke für die bescheidenen Selbsteinschätzung, Vince! **tk**



▲ **LICHT UND SCHATTEN:** Während die Bodentexturen (links) einfach hässlich sind, sieht die Stadt aus der Luft recht imposant aus (rechts). (Xbox360)

WERTUNG **mangelhaft**

GUT
▲ Frei erforschbares 3D-Metropolis
▲ Zustand der Stadt als Lebensenergie
SCHLECHT
▼ Unterirdisches Missionsdesign
▼ Kein Element wirkt ausgereift

XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK 58%	48%
SOUND 67%	
STEUERUNG 55%	
MEHRSPIELER -	
PS2	SPIELSPASS
GRAFIK 52%	48%
SOUND 67%	
STEUERUNG 55%	
MEHRSPIELER -	

CAPCOM
lostplanet-thegame.com

WIE FÜR
XBOX 360

**XBOX
LIVE**

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

MULTIPLAYER DEMO AUF XBOX LIVE® MARKETPLACE

Jump in.

FAKTEN

Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	
www.sega-europe.com	

SONIC THE HEDGEHOG



System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

März 2007 – 60 €

erhältlich – 65 €
dieser Ausgabe

**Sega-Maskottchen Sonic hat seinen ersten Next-Gen-Auftritt.
Allerdings ist diese Bühnenshow kein bisschen zukunftsweisend!**

Wirbelwind Sonic ist zurück und wird erneut mit den teuflischen Mächtschaffungen seines Erzfeindes Dr. Eggman konfrontiert. Mit seiner Roboter-Armee terrorisiert der Schuft diesmal ein idyllisch gelegenes Städtchen. Dieser Schauplatz dient als Oberwelt und ist zudem Ausgangspunkt für die Ausflüge

durch abgedrehte Levels. Doch bereits hier verliert man den stacheligen Helden immer wieder unfreiwillig aus den Augen – verantwortlich dafür ist die teilweise hektisch herumschlingende Kamera.

Nehmen Sie von einem Anwohner einen Auftrag an, müssen Sie mehrere lange Ladephasen in Kauf

nehmen. Zwischen langweiligen Sammel- und Suchaufgaben starten Sie dann tatsächlich auch mal in die richtigen Levels. Hier werden Sie mit einem Leveldesign konfrontiert, das seit Sonics Dreamcast-Abenteuern nicht weiterentwickelt worden ist. Unser flinkfüßiger Held wird automatisch durch Loopings oder über Schanzen gescheucht – nur verhältnismäßig kurzzeitig können Sie den Helden direkt steuern.

Etwas interaktiver zeigen sich einige Snowboard-Sequenzen, denen aber auch irgendwie der Pep fehlt. Man hätte wenigstens ein oberflächliches Trick-System einbauen können. Von der technischen Umsetzung gibt es leider ebenso wenig

Positives zu berichten. Die Kulisse der Stadt wirkt platt und sieht überhaupt nicht nach Next-Generation aus. Zudem bauen sich Grafikdetails wie Schatten oder Häuser an einigen Stellen deutlich sichtbar auf. **mh**

WERTUNG ausreichend

GUT

- ▲ Bekanntes Sonic-Feeling
- ▲ Abwechslungsreiche Levels

SCHLECHT

- ▼ Bockige Kamera
- ▼ Antiquiertes Spieldesign

XBOX360

GRAFIK	68%
SOUND	75%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	60%

SPIELSPASS

53%



▲ **SONIC IN ACTION:** Links säubern wir eine Lagerhalle von gemeinen Roboter-Schergen. Rechts sehen Sie eine der öden Snowboard-Sequenzen. (Xbox360)

„VOLLTREFFER! EFFEKTE NICHT
VON DIESER WELT!“ GEE

„COOL, COOLER, LOST PLANET!
CAPCOMS KALTER PLANET IST DER HOTSPOT
FÜR ACTION-FANS.“ GAMEPRO

BIS DAS BLUT GEFRIERT
12.01.07



► **KRIEGSGEBIET:** Raucheffekte sehen auch auf der PS2 Klasse aus. Dazu wirkt die Umgebung authentisch. Jedoch sind die Texturen ganz schön matschig. (PS2)

▼ **ACTIONREICH:** Bei den Nahkampf-attacken halten Sie die beiden Wii-Controller waagrecht und ringen auf diese Weise mit dem Angreifer. (Wii)



CALL OF DUTY 3

FAKTEN

	Genre Ego-Shooter Hersteller Activision Entwickler Treyarch
--	---

- 14 Kapitel mit zusammenhängender Story
- Sie kämpfen als Amerikaner, Briten, Polen und Kanadier
- Drei Fahrzeuge im Multiplayer

PC-Anforderung	~
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.callofduty.com	

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:		erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	März 2007 – 65 €	erhältlich – 60 € 81 % – 12/2006	erhältlich – 65 € 86 % – 12/2006		erhältlich – 60 € dieser Ausgabe
Test in:							

Wie schlägt man sich mit den Wii-Controllern in einem Kriegs-Shooter und wie groß ist inzwischen der Abstand zwischen PS2 und Next-Gen?

Durch die niedriger aufgelösten und weniger detailreichen Texturen wirken die Kriegsgebiete lange nicht so beeindruckend wie die im Next-Gen-„CoD 3“. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler trotzdem mehr aus der betagten PS2-Hardware herausgeholt. Vor allem Explosionen sind effektreicher. Die Bildrate ist meist erträglich, nur in besonders actionreichen Abschnitten ruckelt es störend. Speziell in solchen Szenen fällt auch das Zielen merklich schwerer und der Spielspaß leidet.

lebens: Bei den Nahkampf-Attacken halten Sie Nunchuk und Remote waagrecht, so als ob Sie um ein Gewehr ringen würden. Auch während Schusswechseln spielt Wii seine Stärken aus. Mit der Remote zielen Sie nach einer Viertelstunde Eingewöhnungszeit ähnlich präzise wie mit einer PC-Maus – so haben wir uns das gewünscht. Ihre Finger steuern Sie mit dem Analog-Stick des Wii-Nunchuk. Stapfen Sie durch

die Gegend, klappt das ebenfalls einwandfrei. Bei schnellen Drehungen in Gebäuden muss das Zusammenspiel aus Nunchuk und Remote aber perfekt klappen, um nicht die Orientierung zu verlieren.

Letztlich konnten uns die Entwickler nicht vollends vom Wii-Shooter überzeugen. Bedienung und Grafik wirken an einigen Stellen noch nicht ausgereift und hätten mehr Tuning vertragen.

az ■

Inhaltlich unterscheidet sich die PS2-Fassung kaum von der im letzten Monat mit einem Award prämierten Xbox360-Version. Lediglich das Gegnaraufkommen ist in manchen Abschnitten geringer. Größer sind da schon die Abstriche, die man bei der Grafik hinnehmen muss.

UNFERTIGER WII-SHOOTER

Optisch liegt die Wii-Fassung in etwa auf PS2-Niveau. Allerdings zeigen regelmäßige Grafikfehler, dass die Entwickler noch mehr Zeit benötigen hätten. Die innovative Steuerung erzeugt dafür ein völlig neues Spieler-

WERTUNG

GUT	▲ Stimmige Kriegs-Atmosphäre ▲ Spektakuläre Massenschlachten ▲ Viel Kinoflair	SCHLECHT	▼ Soldaten verhalten sich dumm ▼ Zu wenig Abwechslung ▼ Sture Linearität
PLAYSTATION2	Systemnachteile – Texturen deutlich unschärfer als auf Xbox360 – Geringeres Gegnaraufkommen als auf Xbox360 – Teils sichtbare Grafikruckler	GRAFIK 77% SOUND 89% STEUERUNG 78% MEHRSPIELER 82% ONLINE: 2-16	SPIELPASS 80%
Wii	Systemvorteile + Zielen klappt ähnlich präzise wie mit einer PC-Maus Systemnachteile – Optisch schwächste Version – Keine Mehrspieler-Modi	GRAFIK 74% SOUND 82% STEUERUNG 80% MEHRSPIELER –	SPIELPASS 76%



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Während die PS2-Version zufrieden stellt, konnte die Wii-Fassung nicht überzeugen.

Die Wii-Version von „Call of Duty 3“ deutet immerhin an, dass auch Ego-Shooter vom neuen Steuerungskonzept profitieren können. Activision hätte jedoch besser noch einige Wochen in das Spiel investiert, aktuell wirkt es unausgereift. Die PS2-Fassung ist gelungen, ist aber nicht so atmosphärisch wie die Xbox360-Version.

Fortsetzung folgt: Die PS3-Version von „CoD 3“ ist in Japan und USA bereits erhältlich. Wir berichten darüber, sobald wir das Spiel in der Redaktion haben.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Zu dieser Testrubrik gehören:
Adventure, Action-Adventure,
Rollenspiel, Action-Rollenspiel
und Online-Rollenspiel.



INHALT

Marvel: Ultimate Alliance	76	AC	FD	Stu	Max 30
Guild Wars: Nightfall	77	AC			
Phantasy Star Universe	78	AC		Stu 30	
Runaway 2	79	AC			
Sam & Max: Episode 1	79	AC			

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

IM TEST ► Superhelden-Spektakel mit
Rollenspiel-Schlagseite – ein klarer Hit!

GENREHIGHLIGHTS

01 | 2007

04 TITAN QUEST



17 ANKH: HERZ DES OSIRIS



18 NEVERWINTER NIGHTS 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	AC	FD	Stu	Max 30	Max 30	Max 30
1 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	03/2005	92%	92					
2 The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92			92		
3 Dragon Quest: Die Reise des verfluchten Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%		92				
4 Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90					
5 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%						90
6 Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89					
7 Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88			88		
8 Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	03/2004	88%		88				
9 Kingdom Hearts 2	Action-Rollenspiel	Koch Media	10/2006	87%		87				
10 Suikoden V	Rollenspiel	Konami	10/2006	87%		87				
11 Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87			87		
12 Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87					
13 Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NC Soft	01/2006	86%	86					
14 Fire Emblem: Path of Radiance	Rollenspiel	Nintendo	12/2005	86%						86
15 Marvel: Ultimate Alliance	Action-Rollenspiel	Activision	01/2007	86%	83	85		85	86	
16 Sam & Max: Episode 1	Adventure	Telltale Games	01/2007	85%	85					
17 Ankh: Herz des Osiris	Adventure	BHV	12/2006	85%	85					
18 Neverwinter Nights 2	Action-Rollenspiel	Atari	12/2006	85%	85					
19 Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	10/2005	83%	83					
20 Fahrenheit	Adventure	Atari	09/2005	83%	83	83		83		

■ **Neueinsteiger:** Wir kennzeichnen die Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



▲ **KUNTERBUNTER MIX:** Auch den coolen Ghost Rider dürfen Sie in Ihr Team aufnehmen. Natürlich schwingt der Biker dann seine rostige Rasselkette. (Xbox360)



▲ **AB IN DIE LÜFTE:** Jeder Heroe, der in den Comics fliegen kann, ist dazu auch im Spiel in der Lage. Spidey nutzt derweil seine klebrigen Fäden. (Xbox360)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre Action-RPG
ULTIMATE ALLIANCE	Hersteller Activision
	Entwickler Raven Software

- ▶ Spielbarer Comic
- ▶ Große Auswahl an Superhelden
- ▶ Simpler Spielablauf
- ▶ Koop-Feature für vier Spieler
- ▶ Verständliches Level-up-System

PC-Anforderung Standard (S. 61)

Texte/Stimmen englisch/englisch

Speichern an Speicherpunkten

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.marvelultimatealliance.com

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 50 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe
Test in:		

	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe		

Einmal mehr braucht die Welt ihre Superhelden – und diesmal stehen nahezu alle Recken des berühmten Comic-Universums auf dem Plan!

Sie schön gestalteten Levels sind linear angelegt. Wenn's mal nicht weitergeht, müssen Sie irgendeine Aufgabe erfüllen, etwa Computer X finden, um Tür Y zu öffnen.

weisen. Mit ausreichend Geld kaufen Sie Ihren Recken zudem neue Klei-

der, die wiederum für verbesserte Eigenschaftswerte stehen. **hs**

GUT GEGEN BÖSE

Die Kämpfe gehen ganz traditionell vonstatten: Durch permanentes Ma-Trätieren des Action-Buttons lassen Sie die Fäuste sprechen oder machen Gebrauch von der Waffe des gerade aktiven Superhelden. Mit dem Digi-Pad wechseln Sie bequem zwischen den Fighters Ihres Trupps hin und her. Besiegte Gegner belohnen die gesamte Gruppe mit Erfahrungspunkten. Auch hinterlassen sie Gesundheits- und Energiekugeln, die automatisch von bedürftigen Heroen aufgesaugt werden. Immer wenn die Fighter eine Stufe aufsteigen, verbessern sich ihre Eigenschaftswerte und Superkräfte. Vier Spezialmanövern dürfen Sie Kurzbefehle zu-

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Langzeit-Spielspaß	▼ Komplette englisch, auch das Handbuch
▲ Für Comic-Fans sehr empfehlenswert	▼ Ab und an Ruckeleinlagen

XBOX 360	GRAFIK	16.9, 50/60 HZ	83%	★★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	85%		
+ Beste Optik unter allen Plattformen	STEUERUNG		83%		
+ Fulminanter 5.1-Sound	MEHRSPIELER	OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4	85%		
Systemnachteile					
					83%

XBOX	GRAFIK	16.9, 50 HZ	80%	★★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	85%		
+ Detaillierte Level-Optik	STEUERUNG		78%		
+ Fulminanter 5.1-Sound	MEHRSPIELER	OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4	85%		
Systemnachteile					
					82%

PLAYSTATION 2	GRAFIK	50 HZ	79%	★★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND	DOLBY PRO LOGIC II	79%		
+ Komfortablere Steuerung dank PS2-Controller	STEUERUNG		83%		
Systemnachteile	MEHRSPIELER	OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4	83%		
					82%

PC	GRAFIK	MAXIMALE AUFLÖSUNG: 1.920 X 1.080	78%	★★★★★	gut
Systemnachteile	SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	79%		
– Optisch schwächste Version	STEUERUNG	HEADSET	80%		
	MEHRSPIELER	OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4	85%		
					80%

Doktor Doom bedroht die Welt? Egal, für solche Fälle wurden schließlich Superhelden erfunden. Satt 140 stecken im Spiel, 23 davon sind allerdings nur spielbar, darunter Wolverine, Thor, Cpt. America, Thing und Invisible Woman. Aus dieser Riege unerschrockener Kämpfer stellen Sie ein vierköpfiges Team zusammen, das Sie an jedem Speicherpunkt neu formieren dürfen.



MEINUNG ► HEIKO STROBEL

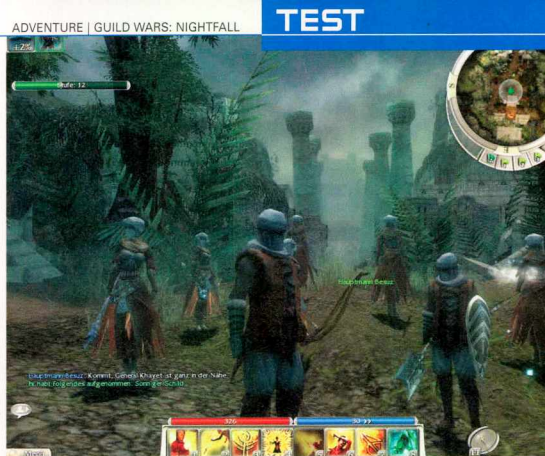
Fazit: Spielt sich wie die "Legends"-Teile, nur sind hier Grafik und Charakterentwicklung besser.

Als Comic-Fan kommt ich mit "Marvel: Ultimate Alliance" voll auf meine Kosten. Da kann ich auch über die ein oder andere Ruckelorgie hinwegsehen. Besonders freue ich mich darüber, dass es auch mal ein paar weniger bekannte Superhelden wie Luke Cage oder Deadpool in ein Spiel geschafft haben.

Wussten Sie schon, dass ... Entwickler Raven Software sein erstes Action-RPG vor etwa zwei Jahren entwickelte? Zuvor war das Studio auf Ego-Shooter spezialisiert.



▲ **VORNEHME ZURÜCKHALTUNG:** Die neue Charakterklasse Paragon (Mitte) hält sich am liebsten am Rande des Kampfgeschehens auf. (PC)



▲ **ATMOSPHÄRISCHE GESTALTUNG:** Optisch ist die neue Episode hervorragend. Die Figuren fügen sich harmonisch in die Umgebung ein. (PC)



GUILD WARS: NIGHTFALL

FAKTEN



Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
NCSoft
Entwickler
Arenanet

- Neue Klassen und Story
- Computerhelden im Gefolge
- Fordernde Rätsel und Fallen
- Spieler-gegen-Spieler-Modus für Charaktere

PC-Anforderung Einsteiger (S. 61)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.guildwars.com

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

Das neue Add-on entführt Sie auf den Kontinent Elona. Zwei zusätzliche Charakterklassen und eine neue Geschichte warten auf Sie!

sich als Mitglied der ehrenhaften Spionessper-Armee natürlich nicht bieten lassen!

Wenn Sie wollen, dürfen Sie gleich eine der beiden neuen Klassen ausprobieren. Der Paragon ist ein All-rounder – er kann alles, aber nichts überragend gut. Trotzdem ist er wichtig, denn mit so genannten Rufen erhöht er den Schaden, den die komplette Gruppe verursacht. Oder er heilt ihr Trüppchen automatisch mithilfe der "Arie der Wiederherstellung", sobald die Kämpfer einen Zauber wirken. Folglich ist der Paragon oft in den hinteren Reihen einer Party anzutreffen.

Der Derwisch hingegen mischt ganz vorne kräftig mit. Dank seiner Sense kann er sogar mehrere Feinde gleichzeitig attackieren. Mit einer Fähigkeit zieht er beispielsweise allen

Gegnern 50 oder mehr Trefferpunkte ab. Zusätzlich beherrscht er Sprüche, die ihn schneller oder Feinde langsamer machen.

HELDEN IM SCHLEPPTRAU

Während Sie die Missionen des Hauptstrangs erfüllen, erleben Sie auch so manches Abenteuer zum Knobeln. Entwickler Arenanet hat Fallen, Rätsel und witzige Elemente in die Regionen eingebaut. Auch wenn man immer noch an unsichtbare Arealgrenzen stößt, sind diese doch bedeutend seltener geworden.

Außerdem bekommen Sie Verstärkung von computergesteuerten Helden, über die Sie mehr Kontrolle haben als über Ihre normalen Beglei-

ter. Da wäre zum Beispiel Krieger Koss, bei dem Sie bestimmen können, mit welchen Fähigkeiten er eine Mission angeht. Auch dürfen Sie seine Talente beliebig austauschen, dem Helden also eine zweite Klasse zuweisen. Nur zum Fähigkeiten-Trainer dürfen Sie ihn nicht schicken.

Koss und Konsorten haben noch weitere Talente, die sie über die normalen Begleiter erheben: Sie sammeln Erfahrungspunkte, steigen also mit Ihrem Charakter Stufe um Stufe auf. Bei Erreichen der Höchststufe 20 können Sie übrigens am neuen Spieler-gegen-Spieler-Modus teilnehmen. Dem Helden-PvP. Mit drei Recken treten Sie dann gegen andere Spieler und deren Party an. **ab** ■



MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Ein gutes Add-on, das aber nicht die Klasse von "Guild Wars: Factions" hat.

Nehmen Sie sich Zeit für dieses Spiel! Die Lernkurve ist recht steil, zumal Sie gleich zu Beginn Ihren ersten Begleiter an die Seite gestellt bekommen. Gerade für Solo-Spieler ist das eine willkommene Neuerung. Optik und Abwechslung sorgen für Spielspaß, einzig die Atmosphäre lässt etwas zu wünschen übrig.

WERTUNG

Guild Wars: Nightfall





▲ **BÖSER BOSS:** Um mit dem dicken Drachen fertig zu werden, muss die Gruppe möglichst dynamisch zusammenarbeiten. (PS2)



▲ **JEDE MENGE HANDLUNG:** Im Offline-Modus treffen Sie zahlreiche Freunde, die Sie bei Bedarf im Kampf unterstützen. (PS2)

PHANTASY STAR: UNIVERSE

FAKTEN



Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Sega
Entwickler
Sonic Team

- ▶ Vier Rassen zur Auswahl
- ▶ 20 Solo-Kapitel
- ▶ 10 Euro Online-Gebühr im Monat
- ▶ Sequel von "Phantasy Star Online"
- ▶ PC und PS2 auf gleichem Server

PC-Anforderung Standard (S. 61)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.sega.de

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 45 €	erhältlich – 50 €		erhältlich – 60 €	
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe		dieser Ausgabe	

Endlich wieder online! Der Nachfolger des Kulttitels Phantasy Star: Online stellt sich dem Test. Müder Aufguss oder sinnvolle Weiterentwicklung?

Freund ein actionlastiges Abenteuer mit zahlreichen Plot-Wendungen und Zwischensequenzen erleben, dürfen Sie Ihren Helden oder Ihre Heldin online ganz nach Ihren Wünschen gestalten.

stünde. Die können Sie auch zu frischen Waffen verbauen, um diese Ihren Mitspielern zum Kauf anzubie-

ten. Allerdings ist der Online-Modus nicht umsonst: Zehn Euro pro Monat müssen investiert werden. **tn**

GEHEMAM GEGEN DIE MONSTER

In einer Lobby treffen Sie zahlreiche Mitspieler. Per Tastatur oder Xbox-Voice-Chat nehmen Sie Kontakt zu anderen Spielern auf und bilden eine bis zu sechs Mann starke Truppe. Per Shuttle geht's dann ab zur Planetenoberfläche, wo Sie zahlreiche Missionen annehmen können. Mit Waffen vom Kampfstab übers Lichtschwert bis hin zu schweren Schießprügeln mischen Sie die Seed-Monster auf und kassieren dafür Erfahrungspunkte und neue Gegen-

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Tolle Charakter-Editoren	▼ Grafik nicht wirklich zeitgemäß
▲ Macht online und offline Spaß	▼ Monatliche Gebühr

XBOX 360	GRAFIK	72%	WERTUNG	gut	SPIELSPASS	75%
Systemvorteile	16:9, 50/60Hz					
+ 16:9-Modus	SOUND	74%				
+ Einfacher Online-Zugang & Voice-Chat	DOLBY DIGITAL 5.1					
Systemnachteile	STEUERUNG	79%				
– ...aber sieht nur unwesentlich besser aus als PS2	HEADSET					
	MEHRSPIELER	85%				
	OFFLINE: 1, ONLINE: 2-8					

PC	GRAFIK	70%	WERTUNG	gut	SPIELSPASS	75%
Systemvorteile	50/60 Hz					
+ Einfacher Online-Zugang	SOUND	74%				
+ Ordentliche Grafik	DOLBY DIGITAL 5.1					
Systemnachteile	STEUERUNG	79%				
– Joypad wird benötigt	JOYPAD					
	MEHRSPIELER	85%				
	OFFLINE: 1, ONLINE: 2-8					

PLAYSTATION 2	GRAFIK	68%	WERTUNG	gut	SPIELSPASS	75%
Systemnachteile	50/60 Hz					
– Recht schwache Grafik	SOUND	74%				
– Kein Voice-Chat	DOLBY PRO LOGIC II					
	STEUERUNG	79%				
	MEHRSPIELER	85%				
	OFFLINE: 1, ONLINE: 2-8					

Im Gurhal-Sternensystem hängt der Haussegen schief: Eine fremde Macht dringt ein und verbreitet Angst und Schrecken. Sie stellen sich den Invasoren online oder offline. Während Sie im Offline-Modus in die Haut des jungen Ethan Waber schlüpfen und zusammen mit einem

MEINUNG ► THOMAS NICKEL



Fazit: Fazit: Hack&Slay-Orgie mit hoher Langzeitmotivation und nettem Science-Fiction-Setting.

Wer nach Gurhal reist, bekommt es in erster Linie mit bissigen Monstern zu tun und levelt die eigene Spielfigur auf. Die Feinheiten der PC-Konkurrenten sucht man hier vergebens. Das einfache Spielsystem ist allerdings auch die große Stärke von "PSU" – ein leicht zugänglicher Online-Spaß für zwischendurch.

Wussten Sie schon, dass... "Phantasy Star: Universe" seit 16-Bit-Zeiten die erste Episode der Serie mit einer richtigen Handlung ist?

FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	dtp
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.runaway-game.de

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 40 €
 Test in: dieser Ausgabe

Ende gut, alles gut? Nach vier Jahren Wartezeit geht das ebenso beliebte wie unterhaltsame Zeichentrick-Abenteuer endlich weiter.



▲ **PROFIS AM WERK:** Die zahlreichen Dialoge sind toll übersetzt, sprühen vor Wortwitz und werden von hervorragenden Sprechern intoniert. (PC)

Wir haben uns über "Geheimakte Tunguska" gefreut, über "Ankh: Herz des Osiris" gejubelt, uns über "Das Eulenberg-Experiment" geärgert. Aber wie sieht es mit "Runaway 2" aus, dem hoffnungsvollen Anwärter auf den Adventure-Thron? Die Antwort: Wir haben uns gewundert! Gewundert deshalb, weil die Kunterbuntgrafik so hinreißend schön ist. Gewundert deshalb, weil die süße Gina (Kenner von Teil eins erinnern sich gerne) nur noch als Randfigur vorkommt. Und vor allem deshalb, weil die Entwickler alte Fehler wiederholten. So sind beispielsweise einige der späteren Rätsel dermaßen absurd, dass sie sich nur durch stupides Ausprobieren lösen

lassen. Und auch das Storyfinale enttäuscht. Nichtsdestotrotz ist "Runaway 2" ein toll inszeniertes PC-Abenteuer voller Witz, Charme und lustiger Pixelgestalten. tk ■

WERTUNG gut		WERTUNG gut	
GUT ▲ Wunderschöne Comic-Grafik ▲ Brillante Synchronsprecher			
SCHLECHT ▼ Unbefriedigendes Ende ▼ Im späteren Verlauf unlogische Rätsel			
PC GRAFIK 83% SOUND 87% STEUERUNG 80% MEHRSPIELER -		SPIELSPASS 81 %	

FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	Telltale
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	nicht geprüft
Internet	www.telltalegames.com/samandmax

SAM & MAX: EPISODE 1

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 8 €
 Test in: dieser Ausgabe

Achterbahnfahrt mit Happy End: Satte 13 Jahre nach seinem kultisch verehrten Debüt geht das tierische Detektiv-Duo wieder auf Ganovenjagd.



▲ **GENIALE IDEE:** Bei dieser etwas unbeholfenen Psychologin unterzieht sich Sam einer Analyse seiner Ängste. Sie latschen dann in Sams Traumwelt umher und lachen sich wegen der zugehörigen Gagnanone schief. (PC)

Vorweg ein wichtiger Hinweis: "Sam & Max: Episode 1" ist nur als Download über den Online-Shop von Entwickler Telltale (www.telltalegames.com) erhältlich. Wer einen Datenträger möchte, muss warten, bis alle sechs geplanten Teile fertig sind – erst dann kommt die komplette Adventure Staffeln in den Handel!

Schnellentschlossene werden aber mit einem herrlich skurrilen Adventure voller derber Scherze belohnt: Hunde-Detektiv Sam und sein cholerischer Hasen-Kollege Max lösen einen kniffligen Fall, führen schräge Gespräche mit Zeugen und verbreiten dabei Lucas-Arts-Klassikerstimmung. Schade allerdings, dass der Spaß so schnell wieder vor-

bei ist – selbst Einsteiger lösen den Fall in zwei bis drei Stunden. Aber dafür kostet das Mini-Adventure auch nur knappe acht Euro – und diesen Betrag ist "Sam & Max: Episode 1" auf jeden Fall Wert! tk ■

WERTUNG		★★★★★ MAXIMUM sehr gut	
GUT			
▲ Grandioser schwarzer Humor			
▲ Kinderleichte, schlüssige Bedienung			
SCHLECHT			
▼ Mit zwei Stunden Spielzeit arg kurz			
▼ Nur als englischer Download erhältlich			
PC		SPIELSPASS	
GRAFIK	78%	85%	
SOUND	89%		
STEUERUNG	80%		
MEHRSPIELER	-		



Über 2.000 Tipps + Tricks zu

WWE SmackDown! vs. RAW 2007
GTA: Liberty City Stories · Tomb
Raider: Legend · Black · Kingdom
Hearts 2 · Die Sims 2 u.v.m.

Lösungen zu Topgames

Lego Star Wars 2: The original
Trilogy · Der Herr der Ringe: Die
Schlacht um Mittelerde 2 · The
Da Vinci Code – Sakrileg u.v.m.

Lösungsbücher

Edele Nachschlagewerke und
empfehlenswerte Spielhilfen.

World of Warcraft · PES 6 · Sims
2: Haustiere · Battlefield 2142 ·
Gothic 3 · Tomb Raider u.v.m.



82

SPORT & RENNSPIELE

Zu dieser Rubrik gehören Sportarten wie Fußball, Tennis, Basketball und Wrestling. Außerdem finden Sie hier sämtliche Rennspiel-Varianten.

DEAD OR ALIVE XTREME 2

TEST ► Vollwertiges Sportspiel oder müder Möpse-Marathon? Unser Test klärt auf.

INHALT

Cars	86	PC	PS2	Xbox	GameCube	Wii
Dead or Alive Xtreme 2	82				GameCube	
Tony Hawk's Downhill Jam	86					Wii
Tony Hawk's Project 8	92		PS2	PS3	Xbox	
RTL Biathlon 2007	85	PC	PS2			
RTL Ski Alpin Racing 2007	84	PC	PS2			
RTL Skispringen 2007	84		PS2			
RTL Winter Games 2007	85	PC	PS2			

GENREHIGHLIGHTS

01 | 2007

03 GRAN TURISMO 4



10 FIGHT NIGHT: ROUND 3



12 TEST DRIVE UNLIMITED



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox	GameCube	Wii
1 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	11/2006	93%	92	93		92	
2 Burnout Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2006	92%		92	92	92	
3 Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92			
4 GTR 2	Rennsimulation	Atari	09/2006	91%	91				
5 Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	09/2006	91%	90	89		91	
6 WWE SmackDown vs. RAW 2007	Wrestling	THQ	12/2006	90%		90		90	
7 GT Legends	Rennspiel	10Tacle	11/2005	90%	90				
8 Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%				90	
9 Need for Speed: Carbon	Action-Rennspiel	Electronic Arts	11/2006	89%	89	85	86	89	85
10 Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	04/2006	89%		87	87	89	
11 Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%		87	89		
12 Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari	09/2006	88%				88	
13 DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%	88	88	88		
14 NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	03/2005	88%		88	88		88
15 Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%				88	
16 SSX on Tour	Snowboard/Ski	Electronic Arts	11/2005	88%		88	88		88
17 FIFA 07	Fußball	Electronic Arts	10/2006	88%	85	88	87	83	87
18 Tony Hawk's Project 8	Skateboard	Activision	12/2006	87%		85	85	87	
19 NHL 07	Eishockey	Electronic Arts	10/2006	87%	86	82		87	
20 MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennspiel	THQ	10/2005	87%	87		87		

■ **Neu-einsteiger:** Wir kennzeichnen Neu-einsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



▲ **LÄSTIG:** Um für das immer noch sehr mäßige Volleyball eine Spielpartnerin zu finden, müssen Sie die Kolleginnen mit Geschenken bestechen. (Xbox360)



▲ **SPRITZIG:** Die Jetskis sind die einzig wirkliche Bereicherung. Leider fühlt sich deren Steuerung nicht so natürlich an wie beim Vorbild Wave Race. (Xbox360)



DEAD OR ALIVE XTREME 2

FAKTEN



Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Microsoft
Entwickler
Tecmo –
Team Ninja

- ▶ 9 "DOA"-Mädels in voller Pracht
- ▶ Hunderte von Badeanzügen
- ▶ Elf Minispiele
- ▶ Zwei davon online spielbar
- ▶ Foto-Modus

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.xbox.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

08.12.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

Gut gebaute Schönheiten lassen Bälle hüpfen. Was im Schulsport noch Spaß machte, gilt auf der Xbox360 als Erregung öffentlichen Ärgernisses.

sich der Insel-Urlaub der "DOA"-Mädels nicht entscheidet, was er eigentlich sein will.

Wollte er ein Aktiv-Trip sein, wären die Aktivitäten zu mau: Bei den Volleyball-Matches entscheidet auf Grund der ungünstigen Kameraperspektive immer noch eher Glück denn Können. Das Kissenhüpfen im Pool wurde zwar leicht aufgewertet, wird aber trotzdem nach fünf Minuten schon wieder langweilig.

Die neuen Sportangebote strotzen ebenfalls nicht gerade vor Spielspaß: Egal ob Sie eine riesige Wasserrutsche bezwingen, beim Po-Gepöbel antreten (wesentlich unspannender als der Name vermuten lässt: Es geht darum, eine Gegnerin mit dem Hintern ins Wasser zu schieben) oder im Pool ein feuchtföhliches Seilziehen veranstalten – die Minispiele-Neuzugänge sind durch die Bank (zu) simpel gehalten und nach wenigen Augenblicken wieder vor-

bei. Einzige löbliche Ausnahme: die Jetski-Rennen nach "Wave Race"-Art. Im Bikini ein paar Runden über die Brandung zu heizen, macht auch beim dritten oder vierten Anlauf noch Laune. Das große Nintendo-Vorbild wird aber nicht erreicht. Dafür sind die Kurse zu fantasielos gestaltet, der Seegang zu läppisch und die Steuerung zu wenig ausgereift.

GIERIGE GÖREN

Auch kann der Socialising-Part des Tropen-Trips nicht überzeugen: Genau wie in Teil eins müssen Sie die anderen Kampfsportschnitten mit Geschenken umwerben, damit sie mit Ihnen Volleyball spielen. Welche Aufmerksamkeiten die zickigen Tussis zu schätzen wissen, finden Sie allerdings nur durch Ausprobieren heraus. Außer den Steckbriefen im

Startmenü gibt es keinerlei Hinweise auf die Vorlieben der Diven.

Präsentiert wird die Anbiederei äußerst sparsam: Sie klicken sich durch spartanische Item-Menüs und hoffen in einer der anschließenden Standard-Räkelsszenen auf positives Feedback. Ein tatsächliches Aufeinandertreffen der Freundinnen in spe ist nie zu beobachten.

So bleibt also auch "DOAX 2" mit unausgereiften Spielelementen angereichertes Spanner-Futter, das auf der Xbox360 nicht mal mehr grafisch sonderlich beeindruckt. Bei den ansich toll modellierten Mädels stören die übertrieben wabbelnden Brüste und die starken Clippingfehler der künstlich wirkenden Haare. Die menschenleeren Hintergründe wirken zu steril und weisen teils starkes Kantenflimmern auf – selbst in HD! **mr**

Sparlich bekleidete Mädels räkeln sich vor einer Südsee-Kulisse im Sand oder vertreiben sich die Zeit mit Figur betonenden Spielen. Klingt aufregend? In Form von Sexy Sportsclips auf DSF ist es das vielleicht auch. Als Videospiel erweist sich der Sinnenrausch für die niederen Instinkte leider einmal mehr als äh..., nun ja: Rohrkrepierer. Denn wie schon beim Xbox-Vorgänger kann



MEINUNG ▶ MARKUS REHMANN

Fazit: Polygon-Softporno auf der Geisterinsel! Hier sollten nur extrem einsame Gemüter zugreifen.

Könnte der Vorgänger noch durch tolle Optik und Exotenbonus punkten, ziehen bei Teil zwei selbst diese Argumente nicht mehr. Für 360-Verhältnisse sieht "DOAX 2" nicht überragend aus und dass Tecmo es trotz Kritik am Vorgänger nicht geschafft hat, ein ordentliches Spiel (!) auf die Beine zu stellen, ist unverzeihlich.

WERTUNG

Dead Or Alive Xtreme 2

XBOX360

GUT

- ▲ Viel nackte Haut
- ▲ Unabhängig voneinander berechnete Brüste...

SCHLECHT

- ▼ ...die übertrieben hüpfen
- ▼ Wenig Spiel im Spiel
- ▼ Plastik-Look

GRAFIK 16:9, LÄUFT NUR IN 60HZ 78%

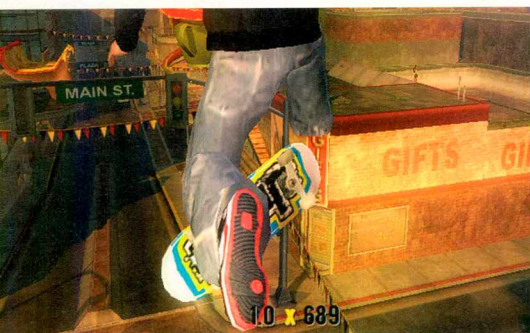
SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 71%

STEUERUNG 65%

MEHRSPIELER OFFLINE: -, ONLINE: 2-4 56%



ausreichend
SPIELSPASS
58%



▲ **COOLE NEUERUNG:** Den Nail-The-Trick-Modus gibt's auch auf PS2 und Xbox. Leider kommen die eigenen Tricks nicht ganz so gut wie auf der 360. (Xbox)



▲ **Cooler Stil:** Die Fabrikhalle gehört schon zu den ungewöhnlicheren Levels. Die meisten Abschnitte präsentieren sich angenehm realistisch. (PS2)



TONY HAWK'S PROJECT 8

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Funsport
	Hersteller Activision
	Entwickler Shaba Games

- ▶ Acht Levels statt frei befahrbare Stadt
- ▶ Neues Trick-Feature
- ▶ Vier Zweisspieler-Modi
- ▶ Kein Online-Modus

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.activision.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

PS3
März 2007 – 70 €
–

Xbox
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360
erhältlich – 60 €
12/2006 – 87%

Auf der Xbox360 protzt der König der Trendsport-Games mit neuer Technik. Doch was bietet Teil acht der Erfolgsserie auf den alten Konsolen?

menhängende Stadt. Auf den alten Konsolen hingegen warten wieder einzelne Levels, zwischen denen Sie nur über ein Menü wechseln können. Dafür entsprechen die insgesamt acht Abschnitte weitestgehend den diversen Bezirken der Next-Gen-City.

Bei den Missionen sind ebenfalls kleine Unterschiede auszumachen. So entfallen auf PS2 und Xbox logischerweise sämtliche Aufgaben, die sich über mehrere Stadtviertel erstrecken. Auch fehlen die frischen Sturzmissionen. Übernommen wurde aber das neue Konzept, nach dem fast jede Aufgabe mit drei unterschiedlich

schweren Zielvorgaben daherkommt. Mit dem Nail-The-Trick-Modus hat es zudem das coolste neue Gameplay-Feature auf die Auslaufmodelle geschafft: Auf Knopfdruck schwenkt die Kamera in eine Zeitlupen-Nahaufnahme Ihres Skaters, in der Sie mit jedem Analog-Stick ein Bein steuern und auf diese Weise ganz eigene Trickvariationen kreieren. Leider kommt das nicht ganz so spektakulär

rüber wie auf den High-End-Kisten, denn die Animationen wirken nicht so flüssig und haben teilweise sogar richtige Aussetzer: Oft dreht sich das Brett wie von Geisterfuß.

Apropos Animationen: Aufgrund fehlender Power müssen Sie auf PS2 und Xbox auf die extrem lebensechten Bewegungen Ihres Polygon-Sportlers verzichten. Stattdessen gibt es dieselben (guten) Animationen wie im Vorgänger. Dafür läuft's flüssiger! Schmerzlicher vermissen wir da schon den Online-Modus sowie einige Zweisspieler-Varianten. **mr**



WERTUNG

GUT

- ▲ Nail-The-Trick-Modus
- ▲ Kulisse und Handlung realistisch

SCHLECHT

- ▼ Technisch kein Fortschritt
- ▼ Kaum noch Mehrspieler-Modi
- ▼ Extrem reduzierte Editoren

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Flüssige Framerate
- + Steuerung gelingt mit PS2-Pad am besten

Systemnachteile

- Separate Levels
- Kein Online-Modus

GRAFIK 16:9 83%

SOUND 90%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2 75%

sehr gut

85%

XBOX

Systemvorteile

- + Flüssige Bildwiederholungsrate

Systemnachteile

- Separate Levels
- Kein Online-Modus

GRAFIK 16:9 84%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 90%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2 75%

sehr gut

85%

MEINUNG ► MARKUS REHMANN

Fazit: Solide Adaption der Next-Gen-Versionen, etwas rabiat aufs Wesentliche reduziert.

Es macht immer noch Spaß, mit Tony skaten zu gehen. Bastelfreunde und Multiplayer-Freaks werden allerdings Editoren und Online-Modi vermissen. Außerdem ist erstmals kein technischer Fortschritt zu erkennen. Im Gegenteil, jetzt gibt's wieder separate getrennte Levels. Wer kann, greift lieber zur Next-Gen-Version.

FAKTEN

Genre	Wintersport
Hersteller	RTL/Jowood
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.skialpin2007.de

SKI ALPIN RACING 2007

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe
Test in:		

Auf der Piste Konkurrenten, im Entwicklerstudio Partner: Das deutsch-österreichische Ski-Projekt von RTL und Jowood ist zweifelsohne gelungen!

Der überraschend gute Weltcup-Start der deutschen Skihasen macht Lust, sich selbst auf die Bretter zu stellen. Wer jedoch die Kälte scheut, findet in "Ski Alpin Racing 2007" eine prima Alternative zur realen Abfahrt. Das Schneegestöber

entsteht einer Fusion der Skispielfreihen von Jowood und RTL. Made in Austria ist die schicke Präsentation mit Kamerafahrten und Ösi-Labertasche Berti Greitlinger. Die RTL-Serie steuert den umfangreichen Karriere-Modus und die klasse Spielmechanik

bei: Der Fahrer bewegt sich realistisch und man spürt jeden Geländeübergang. Nebel, Schneetreiben und Nachtrennen sorgen zusätzlich für Authentizität.

AUTOBAHNTEMPO

Neben den Standarddisziplinen gibt es zwei neue Varianten: Beim Speed-Downhill betreten Sie mit 230 km/h in die Tiefe. Schwarze Piste lässt Sie abseits der regulären Strecke um Bäume und Seilbahnmasten kurven.

Während die PS2-Version unter permanentem Flimmern leidet, lässt die hübschere PC-Fassung mehr Winteratmosphäre aufkommen. Insgesamt hat das Spiel von der Verschmelzung profitiert, Einsteiger soll-

ten aufgrund der sensiblen Steuerung aber Geduld mitbringen. **az**

WERTUNG		★★★★★ gut
GUT		▲ Umfangreicher Karriere-Modus ▲ Feinfühlige Steuerung
SCHLECHT		▼ Karriere mit hohem Schwierigkeitsgrad ▼ PS2-Fassung leidet unter Grafikflimmern
PC	SPIELSPASS	
GRAFIK	78%	82%
SOUND	76%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	78%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS	
GRAFIK	71%	80%
SOUND	76%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	75%	



▲ **ABFAHRT:** Nach einem Sprung wird die Weite des Satzes angezeigt. (PS2)



▲ **RIESENSLALOM:** Technisch perfekt legt sich der Läufer in die Kurve. (PC)

FAKTEN

Genre	Wintersport
Hersteller	RTL Playtainment
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.49games-rz.com



RTL SKISPRINGEN 2007

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe
Test in:		

Der Winter steht vor der Tür, der Weihnachtsmann studiert die Wunschzettel und die Skisprung-Saison hat für Uhrmann und Co. auch schon begonnen.

Alljährlich überarbeiten die Entwickler von 49Games ihre Ski-

sprung-Software im Detail. Neuerdings muss der Spieler die Balance

auch nach der Landung halten und darf zudem den Bremsvorgang beeinflussen. Ebenfalls neu: Nach dem Sprung kann man seiner Freude oder seinem Ärger Ausdruck verleihen.

An der fordernden Steuerung haben die Programmierer glücklicherweise nichts verändert und auch die 41 Schanzen wurden vom Vorgänger übernommen. Selbst grafisch hat sich wenig getan (neue Beleuchtungseffekte), die PC-Version sieht natürlich in allen Belangen besser aus. Bis zu 16 menschliche Spieler dürfen der Reihe nach (Hot Seat) auf Weitenjagd gehen, PC-User freuen sich über die exklusiven Online-Multiplayer-Modi für bis zu 12 Spieler. Der motivierende Karriere-Modus beschäftigt auch einzelne "Adler" dauer-

haft. Leider haben immer noch alle Athleten Fantasienamen, dürfen aber editiert werden. **sa**



▲ **AUF DEM DONNERBALKEN:** Es ist enorm wichtig, vom Start weg die Skier in der Spur zu halten. So erreichen Sie das höchste Tempo beim Absprung. (PC)

WERTUNG		★★★★★ gut
GUT		▲ Faire, aber fordernde Steuerung ▲ Springer können editiert werden
SCHLECHT		▼ Auf Dauer eintönig ▼ Keine Originalnamen
PC	SPIELSPASS	
GRAFIK	82%	84%
SOUND	67%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPIELER	88%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS	
GRAFIK	75%	82%
SOUND	67%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPIELER	84%	

FAKTEN

Genre	Wintersport
Hersteller	RTL Playtainment
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.49games-rz.com

RTL BIATHLON 2007

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe
Test in:		

Leider bietet diese Auslagerung des Biathlons nur wenig Mehrwert gegenüber dem umfassenden Wintersport-Spaß Winter Games.

Der Mix aus kräftezehrendem Langlauf und punktgenauer Schießerei funktioniert fast genauso wie bei den "Winter Games" (siehe unten). Hauptunterschied: Ein Karriere-Modus mit mehreren Strecken und aufliebbaren Athleten verleiht

"Biathlon 2007" geringfügig mehr Tiefgang. Zuerst wird der Sportler gebastelt, also Aussehen und Outfit gewählt und Talente für Ausdauer, Schießen und Technik verteilt. Beim Wettkampf zählen Taktik in der Loipe und eine ruhige Hand am Schieß-

stand. Auf Knopfdruck geben Sie Ihrem Sportler die Sporen. Aber Vorsicht: Halten Sie den Tempoknopf gedrückt, legt Ihr Recke zwar einen kurzen Spurt hin, dafür gehen seine Energiereserven zur Neige. Einmal ausgepowert, krebst der keuchende Sportler im Schnarchgang über die Piste. Nur wer seine Kräfte richtig einteilt, hat eine Chance auf den Sieg. Am Schießstand hält der nun Bewaffnete auf Tastendruck kurz die Luft an – dann wackelt er weniger und trifft besser. Doch Obacht, auch permanente Schnappatmung führt zu Konditionsverlust. Der Mehrspieler-Modus enttäuscht: Auf dem Splitscreen dürfen nur zwei Zocker gleichzeitig ran. Insgesamt fällt

"Biathlon 2007" gegenüber den Schwesterspielen etwas ab. **gä**



▲ **EILE MIT WELDE:** Teilen Sie die Kräfte Ihres Loipisten gut ein, sonst droht ihm allzu schnell der Kollaps. Beim Schießen bringt jeder Fehler fünf Strafsekunden.

WERTUNG befriedigend	
GUT	
▲ Ordentliche Umsetzung der Sportart	
▲ Gute Steuerung mit taktischem Ansatz	
SCHLECHT	
▼ Verliert ziemlich schnell an Reiz	
▼ Enttäuschender Mehrspieler-Modus	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK 75%	74%
SOUND 48%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 68%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 71%	72%
SOUND 48%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 68%	

FAKTEN

Genre	Wintersport
Hersteller	RTL Playtainment
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.49games-rz.com

RTL WINTER GAMES 2007

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	erhältlich – 50 € dieser Ausgabe
Test in:		

Drei Sportarten einzeln – und dann nochmal ein Sammelsurium vom gleichen Entwickler? Mal schauen, ob hier Ihr Geld gut angelegt ist.

Gleich ein gutes Dutzend Disziplinen haben die Hamburger Entwickler in ihre "Winter Games" gepackt. Viele der Sportarten unterscheiden sich aber nur geringfügig voneinander. Ob Sie etwa beim Slalom, Riesenslalom, Abfahrtsrennen oder Super G auf den Pisten talwärts

breitern, kommt spielerisch fast aufs Gleiche hinaus. Ähnliches gilt für den 500- bzw. den 1.500-Meter-Eisschnelllauf, Skispringen von Normal- oder Großschanze sowie rasante Eiskanalrennen im Zweier- oder Vierer-Bob und das Einzelrodeln. Spielgefühl und Steuerung sind sich

bei den zu Blöcken zusammengefassten Wettbewerben viel zu ähnlich – Abwechslung ist hier Fehlanzeige. Interessanter sind schon Curling und Biathlon, die deutlich eigenständiger daherkommen. Neben den Wettkampfturnieren, bei denen bis zu vier menschliche Recken mal simultan, meistens jedoch nacheinander, gegen die fiktive Konkurrenz antreten, freuen sich Solisten über sechs spezielle Herausforderungen. Hierbei gilt es etwa, beim Biathlon den perfekten Start hinzulegen. Insgesamt haben sich die Entwickler zwar bemüht, die Disziplinen mit minimaler Tastenbelegung und wenigen Spielelementen einsteigerfreundlich zu gestalten und sich dadurch von den Schwesterspielen zu unterscheiden.

Doch leider ist die CPU-Konkurrenz bereits auf "Leicht" stark – das schmälert den Partyspaß. **gä**



▲ **STEUERUNG:** Drücken Sie abwechselnd zwei Knöpfe, um die Eisschnellläufer voranzutreiben. Beim digitalen Curling zählen dagegen Augenmaß und Strategie.

WERTUNG befriedigend	
GUT	
▲ Atmosphärischer Mehrkampf	
▲ Gelungene Steuerung	
SCHLECHT	
▼ Viele Disziplinen ähneln sich	
▼ Überzogener Schwierigkeitsgrad	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK 76%	77%
SOUND 66%	
STEUERUNG 68%	
MEHRSPIELER 73%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 74%	75%
SOUND 66%	
STEUERUNG 68%	
MEHRSPIELER 72%	

FAKTEN

Genre	Skateboard
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.thdownhilljam.com

Okay, auf "Project 8" müssen Nintendo-Jünger verzichten. Ist aber gar nicht schlimm, denn dafür bekommen nur sie "Downhill

Jam". Mit den altbekannten "Tony Hawk"-Titeln hat "Downhill Jam" nicht viel gemeinsam: Sie rollen nicht durch frei befahrbare Levels, son-



▲ **HEELFLIP:** Tony Hawk beim Tricksen auf den Straßen von San Francisco. Passen Sie hier auf die Autos auf – die fahren Sie sonst über den Haufen! (Wii)

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Bretter, die die Welt bereisen: Mit dem Wii-Tony jagen Sie die abschüssigsten Abhänge auf der ganzen Welt hinunter. Wir wünschen Hals- und Beinbruch!

dern heißen Abhänge hinunter – Parallelen zur Trendsport-Größe "SSX" sind nicht zu übersehen. Sie benötigen nur die Wii-Fernbedienung: Durch Neigen des Controllers lenken Sie Ihren Skater, wenn Sie die Tasten und das digitale Steuerkreuz kombiniert einsetzen, gründen Sie über Rails und vollführen Flips und Grabs. Durch imposante Moves füllen Sie Ihren Boost-Vorrat, den Sie schließlich mit einem schnellen Schütteln der Wii-Fernbedienung für einen Tempochub nutzen können.

Sie werden einige Abfahrten brauchen, um mit der Steuerung warm zu werden und Ihren Charakter sicher in der Spur zu halten. Hier vermissen wir eine Option zum Einstel-

len der Empfindlichkeit. Die insgesamt acht Schauplätze wie Rom und San Francisco sehen allesamt sehr unterschiedlich, aber auch etwas grob und detailarm aus. Etwas schöner wäre es sicher gegangen. **fk**

WERTUNG	
gut	
GUT	
▲ Flott und unkompliziert	
▲ Steuerung funktioniert gut...	
SCHLECHT	
▼ ...will aber geübt sein	
▼ Grafisch wenig prickelnd	
Wii	SPIELSPASS
GRAFIK 76%	77%
SOUND 86%	
STEUERUNG 76%	
MEHRSPIELER 74%	

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	Einstiege (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.carsvideogame.com

CARS



System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 25 €	erhältlich – 35 €	–	erhältlich – 35 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 35 €	erhältlich – 60 €
Test in:	09/2006 – 77%	09/2006 – 76%	–	09/2006 – 76%	–	09/2006 – 76%	dieser Ausgabe

Der lässige Lightning McQueen aus Pixars Kino-Hit heizt mit Minimal-Tuning jetzt auch auf Nintendos Wii über die Piste.

Auf den Straßen des Wüsten-Nests Radiator Springs wird gedrängelt und geschoben, was die Stoßstange hergibt. Ihr Held ist der Rennwagen Lightning McQueen, mit

dem Sie zu zahlreichen Events antreten. Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen stets, wo gerade was los ist. Nach den ersten, simplen Kursen werden die Strecken abwechslungsreicher

und fordernder. Der Schwierigkeitsgrad bleibt aber stets moderat, schließlich sollen auch die jungen Fans nicht verschreckt werden.

Neben normalen Rennen stehen viele Minispiele an: Sie verfolgen mit einem Polizeiauto Temposünder, suchen verloren gegangene Postkarten oder hüpfen auf einem Hindernisparcours über Barrieren. Nicht alle diese Minigames sind gelungen, insgesamt stellen sie aber eine nette Abwechslung dar. Neben dem Story-Modus wählen Sie im Arcade-Modus die bisher freigespielten Events direkt an oder duellieren sich mit einem Freund im Splitscreen-Modus.

Das Problem an der Wii-Fassung von "Cars": Die bereits erhältlichen Versionen sind inhaltlich nahezu iden-

tisch und teilweise deutlich günstiger zu haben. Die neue Steuerung, die auf die Bewegungssensoren des Wii-Controllers setzt, klappt zwar recht gut, mehr Spaß als mit einem normalen Controller macht das Wii-"Cars" aber nicht. **fk**

WERTUNG	
gut	
GUT	
▲ Kurzweiliger Rennspiel-Spaß	
▲ Sympathische Inszenierung	
SCHLECHT	
▼ Für Profis zu leicht	
▼ Wii-Fassung kaum verbessert	
Wii	SPIELSPASS
GRAFIK 76%	76%
SOUND 78%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 74%	



▲ **KNUDELKISTEN:** Lightning McQueen heizt über die staubigen Straßen rund um Radiator Springs. Vor ihm fährt ein putziger Porsche-Verschnitt. (Wii)

STRATEGIE & SONSTIGES

Zu dieser Testrubrik gehören
Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie,
Simulation, Musik- und Partyspiele.



GUITAR HERO 2

TEST ► Mit genialem Koop-Modus rockt das Klampfenspektakel jede PS2-Party.

INHALT

Cars	89	PC	PS2	Xbox	GameCube	Wii
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittel Erde II – Aufstieg des Hexenkönigs	91	PC				
Guitar Hero 2	90		PS2	Xbox 360		
Gottlieb Pinball Classics	89		PS2			Wii
Viva Piñata	88			Xbox 360		
Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate	91	PC				

GENREHIGHLIGHTS

01 | 2007

01 ANNO 1701



02 GUITAR HERO 2



03 MEDIEVAL II: TOTAL WAR



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox	GameCube	Wii
1 Anno 1701	Aufbau-Strategie	Sega	12/2006	91%	91				
2 Guitar Hero 2	Musikspiel	Activision	01/2007	91%		91			
3 Medieval II: Total War	Strategie	Sega	12/2006	90%	90				
4 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86	86		86
5 Fussball Manager 07	Managersimulation	Electronic Arts	11/2006	89%	89				
6 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89				
7 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89				
8 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89				
9 Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ	10/2006	89%	89				
10 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88				
11 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%					88
12 Sid Meier's Railroads	Aufbau-Strategie	2K Games	12/2006	87%	87				
13 Caesar 4	Aufbau-Strategie	Vivendi	11/2006	87%	87				
14 Die Siedler II: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	2K Games	09/2006	87%	87				
15 Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway	07/2006	87%	87				
16 Heroes of Might and Magic 5	Runden-Strategie	Ubisoft	06/2006	87%	87				
17 Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	10/2006	86%	86				
18 Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86				
19 Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86				
20 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ	05/2006	86%	85	83	86		

Neueinsteiger: Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

Abwertung: Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



▲ **DAS TECHTELMECHTEL:** Bei witzigen Paarungstänzen zeugen die Piñatas ein Baby. Hier beobachten wir zwei Hummeln beim jugendfreien Geplänkel. (Xbox360)



▲ **DAS ERGEBNIS:** Der Storch hat den Eltern ein Ei vorbeigebracht. Jeden Moment schlüpft ein kleiner Piñata-Piepmatz! (Xbox360)



VIVA PIÑATA



FAKTEN

	Genre Lebenssimulation Hersteller Microsoft Entwickler Rare
--	---

- ▶ 60 verschiedene Piñatas
- ▶ Zahlreiche Gartenobjekte
- ▶ Umgebung verändert sich ständig
- ▶ Viel Spielraum für Kreativität
- ▶ Objekttausch via Xbox Live

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht  schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.vivapiñata.com

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

erhältlich – 65 €
dieser Ausgabe

Gameplay: 4,5

Wii

Auch im Winter kann Gartenarbeit Spaß machen – falls sich zufällig ein paar niedliche Piñatas auf Ihrem Grundstück einnistet haben!

Schon, aber keine Sorge, die Humor-Profis von Rare ("Conker: Live and Reloaded") haben dafür gesorgt, dass der Spaß dabei nicht zu kurz kommt.

PAPPZWERGE

"Viva Piñata" soll auch Kinder zum Spielen animieren, also haben wir den Einstieg besonders kritisch beäugt: Sie finden sich in einem verwahrlosten Garten wieder, den Sie auf Vordermann bringen sollen. Die ersten Schritte – Unrat beseitigen, Gras säen und Piñata-Heime bauen – erklärt Ihnen Ihre Helferlin Leafos ganz ausführlich. Oben rechts werden dabei die jeweils relevanten Aktionstasten eingeblendet. Prima!

Mit steigendem Erfahrungs-Level werden die Möglichkeiten komplexer und es stellen sich Fragen, die Ihnen selbst Leafos nicht beantworten kann. Erläuterungen finden sich zwar in der integrierten Enzyklopädie, aber Kinder dürften mit der Sucherei überfor-

dert sein. Was Jung und Alt gleichermaßen begeistert wird, sind die lustigen Charaktere. Wenn zwei Hummeln beim Paarungstanz durch die Disco schwirren, oder wenn Vögel mit wedelndem Büzel balzen, schließt man die Piñatas unweigerlich ins Herz. Damit möglichst viele Piñatas Ihren Garten bevölkern, müssen Sie Ihr Grundstück an die Bedürfnisse der Tierchen anpassen: Mit Samen locken Sie Mäuse an. Diese wiederum stehen auf dem Speiseplan der Schlangen. Alltägliche Arbeiten, etwa Garten gießen, können Sie bezahlten Helfern überlassen.

Ohne Bares geht folglich auch im Paradies nicht viel vorwärts. Garteninventar und Dienstleistungen vergüten

Sie auf Piñata Island mit Schokomünzen. Die sind selten und schränken Ihre Bauvorhaben ein. Sie können in diversen Minispielen Münzen verdienen: Dabei müssen Sie einen balzenden Piñata unverletzt durch einen engen Parcours steuern.

Saure Piñatas oder Rowdys bringen Abwechslung in den Alltag. Die Bösewichter wollen ihre Lieblinge vergiften und Ihren Garten verwüsten! Damit dies nicht passiert, zerschlagen Sie die feindlichen Pappmaschee-Schergen mit dem Spaten und beglücken Ihre Tierchen dann mit den herausfallenden Süßigkeiten.

Zerschlagen hat sich auch ein angekündigtes Xbox-Live-Feature: Leider können Sie nun doch keinen Freund in Ihren Garten einladen. Lediglich das Tauschen von Objekten ist möglich. az ■



Viel zu oft geht es in Videospielen darum, jemanden um die Ecke zu bringen. Wie wäre es wohl, stattdessen mal Leben zu schaffen? Genau das ist Ihre Aufgabe in "Viva Piñata". Das "Leben" besteht hier aus Pappmaschee, ist mit Süßigkeiten gefüllt – und anspruchsvoll! Die kleinen Tierchen müssen gehegt und gepflegt werden, damit sie sich fleißig vermehren. Das klingt nach Arbeit?



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Niedlich, humorvoll und einsteigerfreundlich – Rares Trümpfe stechen auch hier wieder!

Wer länger als fünf Minuten braucht, um sich in die putzigen Piñatas zu verlieben, muss ein Herz aus Stein haben! Rare setzt die Figuren derart gekonnt in Szene, dass man sich häufig zurücklehnt, um das rege Treiben zu beobachten. Das Spiel wird später recht komplex und dann für jüngere Videospieler zu anstrengend.

WERTUNG

Viva Piñata

XBOX360

GUT

- ▲ Humorvolle Präsentation
- ▲ Großer Umfang mit unzähligen Objekten
- ▲ Perfekt erklärte Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Zwischenbruch Leerlauf
- ▼ Häufige Spielpausen
- ▼ Steuerung teils ungenau

GRAFIK 83%
LÄUFT NUR IN 60 HZ, 16:9

SOUND 87%
DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 73%
ONLINE: 1-2



sehr gut
SPIELSPASS
85%

NINTENDO DS

NINTENDO DS



Touch it | Feel it | Play it

CyPress



Deutschland	3,90€
Österreich	4,30€
Belgien	4,30€
Luxemburg	4,30€
Schweiz	7,50Fr

GAMES
AKTUELL

Sonderheft Winter 2006/2007

English Training

So macht Sprachen lernen richtig Spaß

Von 8 – 88

Gehirn-Jogging

Spielend die grauen Zellen fit halten

Faszination Nintendogs

Den Kult beschnuppert, die Geheimnisse aufgespürt



Spiele-Offensive

140 Titel im Test

Der große Einkaufsführer

Die Hits 2007

Zelda, Mario und Co

**Jetzt
am
Kiosk!**



Games Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress

Satte 140 Spiele im Test

Yoshi's Island DS, Tony Hawk's Downhill Jam und unzählige mehr!

Exklusive Specials

Phänomen DS: Wir erklären den Reiz von „Touch! Generations“.

Die Highlights von 2007

Vorschauen auf heiß ersehnte Titel wie Final Fantasy III und PES 6.

► **TOLLE TOLLE:** Der neue Charakter Eddie Knox. Hier schrammelt er gerade Akkorde, also mehrere Noten (Gelb und Orange) gleichzeitig – für Einsteiger ziemlich tricky.

(PS2)

DIE BESTEN SONGS

100% SUBJEKTIV: DIE "GHZ"-HITS

- Heart Shaped Box von Nirvana
- Killing in the Name von Rage Against the Machine
- Laid to Rest von Lamb of God
- Monkey Wrench von Foo Fighters
- One for the Road von Breaking Wheel
- Shout at the Devil von Mötley Crüe
- Six von All That Remains
- Strutter von Kiss
- Sweet Child O' Mine von Guns N' Roses
- The Light that blinds von Shadows Fall



GUITAR HERO 2

FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Musikspiel
	Hersteller
	Activision
	Entwickler
	Red Octane

- 64 Songs: 40 reguläre Tracks und 24 Bonuslieder
- Verbessertes Koop-Modus
- Im Set mit Gitarre (80 Euro) und einzeln (45 Euro) erhältlich

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.guitarherogame.com

System:

PS2

Termin/Preis:

erhältlich – 80 €
dieser Ausgabe

Test in:

Dem Gitarren-Gott sei Dank, das beste Musikspiel aller Zeiten ist wieder auf Tour! Mit frischen Hits, frisierten Modi und ordentlich Rockstar-Flair.

in fünf Farben entgegen. Mit der linken Hand drücken Sie im richtigen Moment die farblich entsprechenden Knöpfe am Hals der Zupfgeige. Am Korpus schlagen Sie parallel mit der rechten Hand einen Kippschalter an, wie Sie es mit den Saiten einer echten Gitarre tun würden.

WIR WERDEN STARS!

Die Hauptattraktion für Solisten ist der Karriere-Modus, in dem stolze 64 Lieder warten. Bei den 40 regulären Tracks handelt es sich um nachgespielte Songs, von denen die meisten aber exzellent interpretiert sind. Von den (größtenteils unbekannten) Original-Interpreten stammen hingegen die 24 Bonuslieder, die Sie mit Gagen freischalten.

Neben vielen großen Klassikern von Bands wie Megadeth, Nirvana,

Mötley Crüe oder den Rolling Stones hat sich auch ein wenig musikalischer Murks ins Spiel verirrt. Das schräge "Psychobilly Freakout" oder das laaangweilige "Red Lottery" hätten sich die Entwickler sparen können, aber das ist wohl wie so oft Geschmackssache.

Einzig "Freebird" von Lynyrd Skynyrd macht mich richtig böse. Der ewig lange Mix aus lahmem Gedudel und perversen Solo-Einlagen treibt auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad selbst Profis Tränen in die Augen – ein klarer Fall für den brillanten neuen Übungs-Modus: Im virtuellen Proberaum trainieren Sie gezielt einzelne Passagen, die Ihnen schwer fallen. Und da Sie sogar das

Tempo in mehreren Stufen rausnehmen können, kommen Sie früher oder später hinter das Geheimnis jedes noch so schnellen Solos. Lernen Sie für die harten Stellen unbedingt die vereinfachten Hammer-on- und Pull-off-Techniken!

Eine weitere tolle Neuerung: Im Koop-Modus können beide Spieler ihren individuellen Schwierigkeitsgrad festlegen. So rocken Profi und Laie gemeinsam, ohne dass sich einer der beiden langweilt oder überfordert fühlt. Jetzt muss ich aber weiter an meiner Bühnenkarriere arbeiten! Und auch Sie hören jetzt bitte auf, diesen Text zu lesen und holen sich "Guitar Hero 2" – selten hat ein PS2-Titel so gerockt.

fk ■

Meine Erwartungen an "Guitar Hero 2" waren absurd hoch. Schließlich war Teil eins in den letzten zwölf Monaten Dauergast in meiner PS2. Also Gitarre umgeschaltet und ab auf die Bühne! Der Spielablauf ist derselbe: Vom oberen Bildschirmrand kommen Ihnen Symbole



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Besser geht es kaum! Die sinnvollen Neuerungen machen's noch fetter als Teil eins.

Ein paar Lieder machen mich überhaupt nicht an. Bei über 60 Songs verzeihe ich diese paar Ausfälle aber gerne, gerade weil der Rest umso genialer ist: das verbesserte Spielgefühl, die separaten Schwierigkeitsgrade im Koop-Konzert und der Übungs-Modus. Mit dem schaff' ich irgendwann auch noch "Freebird"!

WERTUNG

Guitar Hero 2

PLAYSTATION2

GUT	GRAFIK	16:9, PROGRESSIVE SCAN	78%
▲ Geniales Spielgefühl	SOUND		93%
▲ Viele super Songs	STEUERUNG	GITARREN-CONTROLLER	92%
▲ Mehrspieler-Hit	MEHRSPIELER	OFFLINE: 2, ONLINE: -	92%
▲ Übungs-Modus			
▲ Stylisher Look			
SCHLECHT			
▼ "Freebird"			



SEHR GUT
91%

FAKTEN

Genre	Runden-Strategie
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
	www.mightandmagic.com/heroesv/de

HEROES OF MIGHT & MAGIC: HAMMERS OF FATE

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 30 €
Test in: dieser Ausgabe

Pünktlich zu Weihnachten werden wir mit einer riesigen Flut von Add-ons überschwemmt. Die beste Zugabe von allen liefert Entwickler Nival ab.

In "Hammers of Fate" spielt eine neue Fraktion eine tragende Rolle: die Zwerge. Bis wir den ersten Bartträger sichten, vergehen allerdings dreieinhalb Szenarios und sechs, sieben Stunden Spielzeit. Das hebt die Motivation ordentlich an. Schließlich

will man die Axtschwinger unbedingt spielen, ihre Truppentypen testen, ihre Städte ausbauen. Doch bis es so weit ist, dauert's noch viel länger.

Anfangs sind wir mit Heldenin Freyda unterwegs, der Heerführerin des Greifenimperiums, das auseinander

zu brechen droht. Rebellen lehnen sich gegen Königin Isabel auf, wir sollen die Abtrünnigen besiegen. In unseren Menschen-Reihen kämpfen neue Truppentypen mit, die sich allerdings nur wenig von denen aus dem Hauptprogramm unterscheiden: Alle sind blutrot gekleidet, alle sind stärker, alle tragen veränderte Namen: Statt Erzengel haben wir Gefallene Engel, statt Fußsoldaten Scharfrichter, statt Paladine Lanzenritter und so weiter.

Es gehört schon eine Prise Wahnsinn dazu, wenn ein Entwickler seine neue Fraktion so lange versteckt. Nival traut sich das, und hebt den Suchtfaktor damit noch einmal an. Statt das Add-on nur mit einer Standard-Partei

und neuen Einheiten zu füllen, haben die Entwickler super spannende Missionen gebaut. Dank dreier umfangreicher Kampagnen ist für dauerhafte Motivation gesorgt. Ein Muss für jeden "Heroes"-Fan!

ab



▲ **ABWARTEN:** Es dauert, bis man die ersten Zwerge zu Gesicht bekommt (links). Das Gameplay des Hauptspiels bleibt im Add-on unverändert. (rechts) (PC)



WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Kampagnen dauern ganze 30 Stunden
- ▲ Packende Story
- ▲ Hervorragende Missionen

SCHLECHT

- ▼ Nur leicht veränderte Zufluchtstruppen

PC

GRAFIK	88%
SOUND	81%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	73%

SPIELSPASS

92%

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
	www.hdr-sum2.de

SCHLACHT UM MITTELERDE 2: AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 25 €
Test in: dieser Ausgabe

2.000 Jahre vor dem Ringkrieg unterjochen wir als Hexenkönig mit der neuen Fraktion Angmar das nördliche Königreich.



WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Kampagne mit neuem Szenario
- ▲ Sinnvolle Neuerungen

SCHLECHT

- ▼ KI hat immer noch Macken
- ▼ Performance-Verlust bei Schlachten

PC

GRAFIK	78%
SOUND	92%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASS

85%



▲ **PLANUNG:** Sie müssen gut überlegen, welche Einheiten Sie mitnehmen. Die in zweiter Reihe kämpfenden Bogenschützen etwa sind sehr schlagkräftig. (PC)

Der Strategie-Modus wurde für den neuen Feldzug ordentlich aufgepeppt. Sie fangen nun nicht jede Mission mit neuen Truppen an, sondern dürfen bestehende übernehmen. Da jedes Volk mit neuen Einheiten aufwartet, fällt die Wahl schwer. Die Elben etwa bekommen neue berittene Bogenschützen, auf Seiten Mordors fegt ein Schwarzer Reiter über das Schlachtfeld.

Angmar spielt sich wie eine Mischung aus Elben und Zwergen – träge im Aufbau, aber extrem schlagkräftig. Die neue Fraktion macht mit ihrem stimmigen Design richtig Laune. Besonders gut sind die Innovationen, die auch den Mehrspieler-Modus betreffen. Die Parteien sind allesamt etwas ausgeglichener. Und

die Kosten für selbst gebaute Helden sorgen für faire Bedingungen.

Mit dem Aufstieg des Hexenkönigs haben sich die Macher viel Zeit gelassen, sie entschädigen den Spieler aber mit einer fordernden, spannenden Kampagne.

ab

GAMES AKTUELL

**WEIHNACHTSABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



**VERSCHENKEN SIE
EIN ABO NEMENT UND
SICHERN SIE SICH EINE
TOLLE PRÄMIE!**

Ich bin der neue Abonnent/Das ist der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

Zahlungswiese: ☐ per Bankbuchung ☐ gegen Rechnung

(nur in Deutschland möglich)

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD ☐

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen (Datum des Poststempels) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM Services GmbH, Postfach 9161, 97071 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abendung dieser Bestellung.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von Games Aktuell und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich will Games Aktuell im Jahres-Abo

Ich bestelle Games Aktuell im Jahres-Abo (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vor-
bestellpreis von nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz Sfr 69,00, restliches Aus-
land auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von Games Aktuell.
Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr und verlängert sich automatisch. VGO107

Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte die tolle Prämie kassieren.
Die Lieferung der Abo-Prämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bank-
abbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb von 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung
ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

Ich erhalte folgende Prämie:

1 "FIFA 06"

für...

- ☐ PC
- ☐ PS2
- ☐ PSP
- ☐ DS

für...

- ☐ PC
- ☐ PS2
- ☐ XBOX360
- ☐ DS

2 "Burnout Revenge"

für...

- ☐ PS2
- ☐ XBOX360

3 "Fahrenheit"

für...

- ☐ PC
- ☐ PS2

4 "NFS: Most Wanted" für...

- ☐ PC
- ☐ PS2
- ☐ GBA
- ☐ DS
- ☐ CC
- ☐ Xbox360

5 "Raptor-Gaming M2"

Juego de Colores"

- ☐ PC
- ☐ PS2
- ☐ GBA
- ☐ DS
- ☐ CC
- ☐ Xbox360

6 "Bundle 2-Tech DualShock +"

Max Memory 16 MB Card"

- ☐ PC
- ☐ PS2

*Bitte beachten Sie: Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und die-
selbe Person sein! Sie müssen jedoch kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen.

AB DIE POST!

Bestellcoupon ausfüllen,
ausschneiden und an folgende
Adresse schicken:

Games Aktuell Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

**Karte ausfüllen, aus-
schneiden und gleich
heute noch abschicken!**

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: **(++49) 0931/41 70 434**
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

Fax: **(++49) 0931/41 70 179**

E-Mail: **abo@gamesaktuell.de**

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur € 2,50 statt € 2,99 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Verlag: Cypres GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97094 Würzburg.
Tel.: (0931) 9314001-0, Fax: (0931) 9314001-15, E-Mail: abo@gamesaktuell.de
Geschäftsführer: Alexander de Boer
Abbestellung: DataM Services GmbH, Fichtenstr. 9, 97074 Würzburg.
Tel.: (0931) 9314015, Fax: (0931) 9314015-495.
E-Mail: info@data-services.de, Geschäftsführer: Sigrid Sieber



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

01 | 2007

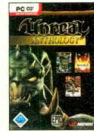
CONFLICT GLOBAL STORM



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



UNREAL ANTHOLOGY



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Ankh Special Edition	Adventure	01/2006	PC 10 €	85%
Atari Geschenkbox - Rot	Diverse	–	PC 30 €	79%
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	09/04 bzw. 11/05	PS2 Xbox 20 € 20 €	90%
Civilization 4	Strategie	12/2005	PC 30 €	89%
Conflict Global Storm	Taktik-Shooter	10/2005	PC PS2 Xbox 20 € 20 € 30 €	82%
Darkstar One	Action	06/2006	PC 30 €	88%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC PS2 Xbox 15 € 30 € 30 €	83%
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	03/2004	PS2 30 €	88%
Gran Turismo 4	Rennspiel	03/2005	PS2 20 €	92%
GTA: San Andreas	Action	12/04 bzw. 08/05	PC PS2 Xbox 30 € 30 € 20 €	93%
Halo 2	Ego-Shooter	12/2004	Xbox 30 €	90%
Hitman: Blood Money	Action	06/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 30 € 30 € 30 € 40 €	89%
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	01/2006	Xbox360 30 €	87%
Madagascar	Geschicklichkeit	08/2005	PC PS2 Xbox 10 € 20 € 30 €	76%
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	01/2006	PC PS2 Xbox 25 € 30 € 30 €	87%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC PS2 Xbox 20 € 30 € 30 €	89%
Pro Evolution Soccer 5	Fußball	12/2005	PC PS2 Xbox 20 € 20 € 30 €	93%
Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure	12/2005	Cube 30 €	86%
Rise & Fall: Civilizations at War	Echtzeit-Strategie	07/2005	PC 30 €	87%
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	12/2005	PS2 30 €	90%
Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	04/2006	PC 20 €	89%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	04/2005	PC PS2 Xbox 30 € 20 € 30 €	90%
Star Wars: Battlefront 2	Action	11/2005	PC PS2 Xbox 30 € 30 € 30 €	86%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Adventure	06+07/2003	Cube 30 €	91%
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	04/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 30 € 30 € 30 € 40 €	87%
Unreal Anthology	Ego-Shooter	–	PC 30 €	81%
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	03/2006	PC 20 €	92%

■ **Neuauflage:** Diese Spiele-Highlights sind ab sofort günstiger erhältlich.

* **Wertung:** Ist das Spiel auf mehr als einem System erhältlich, bezieht sich unsere Wertung immer auf die Version mit der höchsten Wertung.

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.eidos.de	



HITMAN: BLOOD MONEY

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox360	Wii	Game Boy Advance
Termin/Preis:	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €		erhältlich – 30 €	erhältlich – 40 €		
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe		dieser Ausgabe	dieser Ausgabe		

Zu Weihnachten wird selbst Agent 47 weich: Der Profikiller lässt sich zum kleinen Preis anheuern.

In seinem nunmehr vierten Einsatz gerät der Glatzkopf im Maßanzug selbst in die Schusslinie unbekannter Killer. Während unser Attentäter noch rätselt, wer hinter ihm her ist, geht er weiterhin seinem Job nach. Seine Reise führt ihn rund dabei um

den Globus an die unterschiedlichsten Orte. Mal gilt es, einen Star-Tenor während einer Opern-Probe unbeschädigt zu machen, dann, den Bräutigam auf seiner eigenen Hochzeitsfeier auszuschalten. Selbst vor einem gut bewachten Scheich in der

Hotelbar oder einem Schurken, der vom FBI geschützt wird, macht der vielseitige Meuchelmörder nicht Halt. Dank der vielseitigen Steuerung und der zahllosen Verkleidungs-Möglichkeiten macht es deutlich mehr Spaß, möglichst unbemerkt vorzugehen, statt blind um sich zu ballern. Nur wer seinen Mord durch einen Schuss vom Balkon oder in einem von Krokodilen bevölkerten Fluss wie einen Unfall aussehen lässt, beweist wahres Können. Unbemerkt Meucheln bringt aber nicht nur mehr Kohle, die man in bessere Ausrüstung investiert. Auch spart man sich so Bestechungsgelder, die man braucht, um sich von der Fahndungsliste streichen zu lassen.



▲ **VIELSEITIGKEIT IST TRUMPFT:** Um unbemerkt wildern zu können, muss Agent 47 immer passend gekleidet sein. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Opfer nicht von Patrouillen entdeckt werden, sonst fliegt Ihre Tarnung auf. (PC)

WERTUNG **sehr gut**

GUT
▲ Zahlreiche Lösungswege
▲ Überzeugende Gegner-KI

SCHLECHT
▼ Leichte Steuerungsmängel
▼ Karten nicht immer übersichtlich

XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK 85%	
SOUND 83%	
STEUERUNG 80%	
MEHRSPIELER -	
	89%

PC	SPIELSPASS
GRAFIK 85%	
SOUND 83%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER -	
	89%

PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 78%	
SOUND 79%	
STEUERUNG 81%	
MEHRSPIELER -	
	89%

XBOX	SPIELSPASS
GRAFIK 76%	
SOUND 82%	
STEUERUNG 79%	
MEHRSPIELER -	
	87%

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Jowood
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.spellforce.com	



SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox360	Wii	Game Boy Advance
Termin/Preis:	erhältlich – 20 €						
Test in:	dieser Ausgabe						

Im April war Phenomics Fantasy-Highlight noch unsere Titelstory, jetzt ist der Rollenspiel-Strategie-Mix schon für wenig Geld zu haben.



▲ **GRANDIOSE GRAFIK:** Besonders in den Nahaufnahmen spielt das zweite Spellforce seine große Stärke, den enorm hohen Detailgrad, aus. (PC)

Genre-Mischungen, die wirklich funktionieren, sind selten. Eine dieser Ausnahmen ist "Spellforce 2: Shadow Wars". Sind Sie mit Ihrem selbst gebastelten Charakter in einem der gut 20 Fantasy-Landstriche unterwegs, erledigen Sie wie in einem Rollenspiel für Questgeber Aufgaben, für deren Abarbeitung Sie neben Erfahrungspunkten auch bessere Ausrüstung und Fähigkeiten erhalten. Müssen Sie Massenschlachten austragen, wird es Zeit für den Echtzeit-Strategie-Part. Hier bauen Sie Rohstoffe ab, errichten Lager und bilden Boden- und Lufteinheiten in Ihren Kasernen aus. Haben Sie eine schlagkräftige Armee beisammen, geht's gegen die Truppen des Feindes, denen Sie nur mit Taktik bei-

kommen können. Was "Spellforce 2: Shadow Wars" so besonders macht: Rollenspiel- und Taktik-Part spielen sich ausgesprochen gut und harmonisieren zudem perfekt. Die exzellente Grafik und der tolle Sound sind die Tüpfelchen der Genre-Mixtur. fe

WERTUNG **sehr gut**

GUT
▲ Harmonische Genre-Mischung
▲ Motivierender Spielablauf

SCHLECHT
▼ Leichte KI-Mängel
▼ stellenweise zu einfach

PC	SPIELSPASS
GRAFIK 86%	
SOUND 91%	
STEUERUNG 88%	
MEHRSPIELER 84%	
	89%

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos DS und Sonys PSP im Test.



INHALT

News	96
Tests	
Bomberman	98
Need for Speed: Carbon – Own the City	99
Pro Evolution Soccer 6	97
Rafa Nadal Tennis	98
Star Fox: Command	99
Star Wars: Lethal Alliance	97
Tony Hawk's Downhill Jam	98

STAR FOX: COMMAND

TEST ► Überraschung: Das DS-Debüt des Sternenfuchses spielt sich anders als erwartet.

HIGHLIGHTS

01 | 2007

05 NEW SUPER MARIO BROS.



14 GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE



15 THE RUB RABBITS!



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS	GBA
1 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Action	Rockstar	12/2006	93%	93		
2 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92	
3 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%			91
4 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	01/2007	90%	90		
5 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90	
6 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%			90
7 Fire Emblem	Runden-Strategie	Nintendo	08/2004	90%			90
8 Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up	Sony	09/2006	89%	89		
9 Dexter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89		
10 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89	
11 Lumines II	Denkspiel	BVG	12/2006	88%	88		
12 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88	
13 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88		
14 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%			88
15 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88	
16 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88		
17 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%			87
18 Kirby: Power Paintbrush	Geschicklichkeit	Nintendo	12/2005	87%		87	
19 Wipeout Pure	Action-Rennspiel	Sony	09/2005	87%	87		
20 Animal Crossing: Wild World	Lebenssimulation	Nintendo	04/2006	87%		87	

■ **Neuinsteiger:** Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet werden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

AKTUELL

PORTABLES VERGNÜGEN: DIE NEUESTEN TRENDS UND SPIELE AUS DER HANDHELD-WELT



Und ewig stressen die Untoten

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

DS

Im zweiten DS-„Castlevania“ treten Sie der bösen Brut mit doppelter Power entgegen. Mit dem kampferprobten Jonathan Morris und seiner magisch begabten Mitstreiterin Charlotte Aulin hupsen, rätseln und hauen Sie sich durch das serientypisch modrige Schloss, in dem sich ein Vampir namens Brauner eingenistet hat. Zentrales neues Spielelement: Sie finden hier und dort Gemälde, die Sie betreten können. Dann verschiebt es Sie in ganz neue Welten außerhalb der Schlossmauern.

Egal wo Sie sich gerade aufhalten, überall wollen Ihnen tumbe Zombies, mächtige Ritter und andere fiese Gestalten ans Leder. Da trifft es sich gut, dass Sie ständig bessere Waffen und Ausrüstung finden. Kommt's hart auf hart, aktivieren Sie eine der Team-Attacken, bei denen Jonny und Charlotte gemeinsam angreifen. Auch bei den häufigen Rätseln ist Teamwork gefragt.

Die aufgesetzte Stylus-Malerei aus dem Vorgänger ist verschwunden, geblieben ist die hochklassige Präsentation. Nach dem ausführlichen Anspielen der US-Version sind wir uns sicher: „Portrait of Ruin“ wird ein Hit!



▲ **VERHEXT:** Solche mysteriösen Gemälde bringen Sie in neue Spielereale.

Castlevania: Portrait of Ruin

Erscheint: Februar 2007

Hersteller: Konami

Preis: 40 Euro

▲ **VERBRENNEN!** Dieser Feuerzauber zählt zu einem von Charlottes vielen magischen Talenten.



SPECTROBES

Ein Sammelabenteuer im „Pokémon“-Stil kommt mit „Spectrobes“ von Buena Vista Games. Sie fangen, genau wie im Vorbild, Monster. Der Titel nutzt ausgiebig die Besonderheiten des DS: So entstauben Sie beispielsweise aufgedundene Fossilien auf dem Touchscreen oder wecken Ihre Wesen durch Sprachbefehle ins Mikro auf.



▲ **BUNTE MONSTERJAGD:** Auf dem Touchscreen wird gekämpft.

VERKAUFSCHLAGER DS

Der Nintendo DS und das Nachfolgemodell DS Lite haben sich in Europa seit der Markteinführung im März 2005 mehr als sieben Millionen Mal verkauft.



▲ **SNAKES SPEZIALTÄT:** Sich von hinten anschleichen und den Gegner packen.

Schleichen mit Stil

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

PSP

Wir haben „Portable Ops“ angespielt: Snake sitzt zu Beginn in einer gammeln Gefängniszelle in Südamerika. Ein Mithäftling namens Roy Campbell (Serienkenner horchen auf!) ermöglicht ihm die Flucht. Anders als in früheren Teilen ist Snake kein Einzelkämpfer mehr, sondern rekrutiert zahlreiche Mitstreiter wie Spione oder Sanitäter.



Metal Gear Solid: Portable Ops

Erscheint: 2. Quartal 2007

Hersteller: Konami

Preis: 50 Euro

Fantasy-Gekloppe

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

PSP

Das Action-Rollenspiel „Throne of Agony“ ist der erste Handheld-Auftritt der auf dem PC beliebten Serie. Sie hauen sich mit einem von drei Charakteren und einem CPU-gesteuerten Helfer durch ein buntes Sammelsurium an Monstern. Der Reiz liegt auf dem Sammeln immer hochwertigerer Ausrüstung und dem Verbessern Ihres Helden. Spaßig: Die Mehrspieler-Option. Nicht so Spaßig: Die häufigen Ladezeiten.

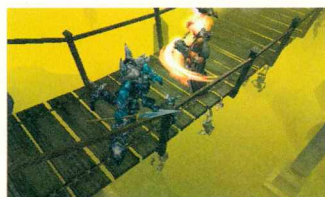


Dungeon Siege: Throne of Agony

Erscheint: 1. Quartal 2007

Hersteller: 2K Games

Preis: 50 Euro



▲ **FEURIG:** Der Einsatz mancher Waffen zaubert allerlei hübsche Effekte auf den Screen.

TEST

GAMES FÜR DIE MOBILE GENERATION: NEUHEITEN FÜR PSP UND DS IM TEST



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Beim zweiten "Pro Evolution Soccer" für PSP laufen die im Vorgänger schmerzlich vermisste Meisterliga und die für ernsthafte Spieler obligatorische Weitwinkelkamera auf. Ganz so umfangreich wie die PlayStation2-Version ist das PSP-"PES" aber immer noch nicht. So fehlen beispielsweise die Spielmodi Statistikmatch, Überraschungsspiel und Internationale Herausforderung. Außerdem gibt es nur verschiedene Rasenoberflächen, aber keine unterschiedlichen Stadien. Nach wie vor bleiben auch die Kommentatoren stumm – was bei den berüchtigten Phrasendreschern aber kein wirklicher Verlust ist.

Positiv sind wiederum die verkürzten Ladezeiten, die im Vorgänger viel zu lang waren. Über jeden Zweifel erhaben ist der Spielablauf: realistisch, packend, fordernd! Wer bereit ist, einige Trainingsstunden zu absolvieren und sich an die auf



▲ **STÜRMER-STAR:** Der italienische Balkünstler Luca Toni bei einem harten Kopfball in Richtung Tor.

der PSP nicht ganz einfache Steuerung gewöhnt hat, wird mit den schönsten Fußballpartien der Videospielwelt belohnt. Speziell über Wi-Fi mit einem ebenbürtigen Mitspieler gibt es kaum ein besseres PSP-Spiel. **fk** ■



▲ **DU KANNST NICHT VORBEI!** Frankreichs Patrick Viera zieht ab, aber ein mutiger Verteidiger wirft sich in den Schuss, um ein Gegentor zu verhindern.

WERTUNG

PSP	Termin:	erhältlich	Preis:	50 Euro
GUT	Genre:	Fußball	USK:	frei
▲ Packende Partien	Hersteller:	Konami		
▲ Superbe Steuerung	GRAFIK			78%
▲ Weitwinkelkamera	SOUND			60%
SCHLECHT	STEUERUNG			86%
▼ Grafik ruckelt manchmal	MEHRSPIELER			91%
	LOKAL 2, ONLINE: -			
				sehr gut
				SPIELSPASS
				90%

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE



▲ **DREI AUF EINEN STREICH:** Rianna hat's auch ohne Ballermann voll drauf. Im Nahkampf packt sie einige feine Angriffe aus.

Rianna Saren ist eine Twi'Lek-Dame, die von der Rebellenallianz angeheuert wurde, um vom Imperium eingenommene Planeten zu infiltrieren und geheime Informationen zu sammeln. Ihre Reise führt sie zu bekannten Schauplätzen der "Star Wars"-Filme. Bei allen Missionen steht ihr der kleine fliegende Droide Zeeo zur Seite. Der Bleicheimer ist extrem vielseitig: Im Kampf kann ihn Rianna ihren Gegnern an die Rübe werfen, um sie so für kurze Zeit auszuschalten. Oder aber sie benutzt ihn als Schutzschild gegen feindliche Lasersalven. Der Roboter bringt jedoch nicht nur in den zahlreichen Scharmützeln Vorteile, auch wenn

Rianna vor verschlossenen Türen steht, hilft Zeeo weiter: Auf

Knopfdruck hackt er sich in Computer oder knackt Schlösser. Versperrt unserer Heldin eine Mauer oder eine Fallgrube den Weg, kann sie sich ebenfalls auf ihren Stahlfreund verlassen, der sie dann auf Kommando auf die andere Seite hebt oder fliegt.

Heldin Rianna spielt sich recht flott. Taucht ein Widersacher auf, wird dieser automatisch anvisiert. Jetzt müssen Sie nur noch den X-Button drücken, um den Fiesling mit dem Laser-Blaster aus der Umlaufbahn zu ballern. Die Teammanöver funktionieren ebenfalls wunderbar einfach. Kommen Sie an eine Stelle, an der es nur Hand in Hand weitergeht, erscheint oben rechts eine Taste. Drücken Sie diese, führen die beiden automatisch die anstehende Aktion aus. Unsere einzigen Kritikpunkte sind die instabile Framerate und die stellenweise dummen Gegner. **as** ■



▲ **IGIT!** Das Duo beim Kampf gegen einen Rancor.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Action-Adventure	USK: ab 12
▲ Klasse Steuerung	Hersteller: Ubisoft	
▲ Enorm umfangreich	GRAFIK	78%
▲ Viel Abwechslung	SOUND	77%
SCHLECHT	STEUERUNG	79%
▼ Dummliche Gegner	MEHRSPIELER	74%
	LOKAL 2-4, ONLINE -	
		80%

TONY HAWK'S DONWHILL JAM

"Downhill Jam" ist Hawks zweiter DS-Auftritt. Der coole Grafikstil und der rockige Soundtrack erinnern an den Vorgänger, spielerisch gibt's aber gewaltige Unterschiede. Sie fahren nicht mehr kreuz und quer durch die Levels, sondern rasen Abhänge hinunter und nutzen nebenbei Rampen und Rails für Tricks. Diese füllen Ihren Boost-Vorrat, der Ihnen wiederum den entscheidenden Speed-Bonus im Kampf gegen die Konkurrenz bringt. Das Erkunden der Areale ist in den Hintergrund gerückt ist. Geschwindigkeit spielt eine große Rolle – stellen Sie sich "Downhill Jam" als Rennspiel mit Stunts vor.

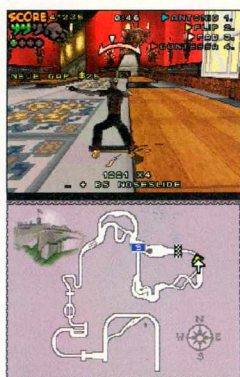


▲ **FLYIN' HIGH:** Solche krassen Sprünge wären in der Realität nicht allzu gut für die Gesundheit.



Im Welttournee-Modus müssen Sie an jedem Ort verschiedene Events meistern: innerhalb eines knappen Zeitlimits das Ziel erreichen, besonders stilvoll fahren oder mehrere Tricks zu einer Kombo verknüpfen. Die Steuerung ist logisch und präzise, bei Bedarf lernen Sie auf dem Trainingskurs alle notwendigen Manöver.

Neben der Welttournee und einer flotten Einzelabfahrt können Sie gemeinsam mit bis zu drei Freunden losheizen. Auch hier stehen zahlreiche Veranstaltungsarten zur Wahl. Über Wi-Fi klappt das Ganze sogar online und über das DS-Mikrofon können Sie währenddessen mit Ihren Mitspielern plaudern. **fk** ■



▲ **WACKELIGE ANGELEGENHEIT:** Beim so genannten Grinden müssen Sie die Balance auf dem Board halten.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Flüssige Comic-Grafik
- ▲ Online-Support
- ▲ Sehr motivierend

SCHLECHT

- ▼ Für Profis zu leicht

Termin: erhältlich
Genre: Skateboard
Hersteller: Activision

Preis: 40 Euro
USK: frei



83%

RAFA NADAL TENNIS



▲ **GUT GETIMT:** Rafa Nadal bei einem perfekt ausgeführten Aufschlag.

Bei der Filzballjagd des Sandplatz-Spezialisten benutzen Sie den Stylus als Racket und bestimmen Laufwege und Schläge auf dem Touchscreen. In Kombination mit dem Steuerkreuz können Sie nicht nur Grundlinienschläge ausführen, sondern auch Topspin-Bälle, Volleys, Lobs oder Stopps.

Auch wenn diese Art der Steuerung überraschend gut funktioniert, ist sie bei starken Gegnern fast nicht mehr praktikabel. Doch kein Problem: Alternativ steht die Bedienung über das Steuerkreuz zur Wahl. Außer in der Karriere punktet das bis dato beste DS-Tennis vor allem im Multiplayer-Bereich. **pr** ■

WERTUNG

DS

GUT

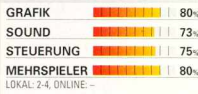
- ▲ Motivierende Karriere
- ▲ Mehrspieler-Spaß
- ▲ Nette Optik

SCHLECHT

- ▼ Harte Stylus-Steuerung

Termin: erhältlich
Genre: Tennis
Hersteller: Codemasters

Preis: 40 Euro
USK: frei



75%

BOMBERMAN

Der Spielablauf des Klassikers "Bomberman" ist simpel und fesselnd zugleich: Mit Bomben jagen Sie Blöcke und Feinde auf kleinen Spielfeldern in die Luft. Unter den Blöcken verbergen sich Extras. Diese vergrößern beispielsweise den Explosionsradius Ihrer Bomben oder erlauben, mehrere Sprengkörper gleichzeitig zu legen. Ein richtiger Spaßbringer ist "Bomberman" seit eh und je im Mehrspieler-Modus – das ist auch auf der PSP nicht anders. Dank Game-Sharing reicht eine UMD für bis zu vier Spieler. Das Solo-Abenteuer fällt hingegen mehr in die Kategorie "ganz nett". **fk** ■



▲ **BOMBIG:** Die Druckwelle der Explosionen vergrößern Sie durch Einsammeln der Flammenkopf-Symbole.



WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Game-Sharing
- ▲ Mehrspieler-Granate

SCHLECHT

- ▼ Dinner Solo-Modus
- ▼ Kein Online-Support

Termin: erhältlich
Genre: Action
Hersteller: Konami

Preis: 35 Euro
USK: ab 12



72%

STAR FOX: COMMAND

Nachdem er 14 Jahre lang Einsätze auf allen stationären Nintendo-Konsolen gemeistert hat, ist "Star Fox: Command" nun der erste Handheld-Auftrag von Fox McCloud. Allerdings wurde das Konzept etwas verändert.

Vor die bewährten 3D-Ballereien haben die Entwickler einen ganz neuen Strategieteil gesetzt. Darin ziehen Sie Ihre Piloten rundenweise über kleine Spielfelder. Anfangs steht Ihnen nur Fox zur Verfügung, doch schon bald schließen sich ihm frühere Mitstreiter wie Kröte Slippy an. Viele Fehler dürfen Sie bei der Planung nicht machen: Attackiert ein Widersacher Ihr Mutterschiff, ist die Schlacht sofort vorbei. Außerdem haben Sie nur eine begrenzte Anzahl von Zügen, um alle Gegner zu zerstören.

AUF IN DEN KAMPF

Bei Feindkontakt kommt es zum Luftkampf. Mit gelungener Touchscreen-Steuerung pushten Sie kleine und große Raumschiffe vom Himmel. Fast alle Manöver erledigen Sie mit dem Stylus, nur zum Feuern müssen Sie eine Taste drücken. Leider sitzt Ihnen ein strenges Zeitlimit im Nacken. Zudem laufen die gleichförmigen Missionen in den abgesteckten Arenen meist ohne echte Höhepunkte ab. Von den epischen Einsätzen früherer Serienvorläufer ist in "Command" wenig zu sehen. Beim nächsten Mal mehr Dramatik bitte! Versöhnlich stimmen die kurzweiligen Mehrspieler-Modi inklusive Online-Unterstützung für bis zu sechs Piloten. **fk**



▲ **AUSWEICHMANÖVER:** Mit einer flotten Drehung um die eigene Achse können Sie Lasersalven abblocken.



▲ **HIMMELSHUNDE:** Im Mehrspieler-Modus tragen Sie mit den tierischen Helden heiße Luftschlachten aus.

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Action	USK: ab 12
▲ Intuitive Steuerung	Hersteller: Nintendo	
▲ Fetziges Mehrspieler-Modi		
SCHLECHT		
▼ Uninspirierte Levels		
▼ Mangel an Dramatik		
	GRAFIK	78%
	SOUND	76%
	STEUERUNG	81%
	MEHRSPIELER	79%
	LOKAL: 2-6, ONLINE: 2-6	



NEED FOR SPEED: CARBON – OWN THE CITY

Keine große Überraschung: Mit "Need for Speed: Carbon" bekommen Tempofreunde eine maßgerechte Umsetzung der PS2-Version vorgesetzt. Sie breiten durch eine schicke 3D-Stadt, nehmen an unzähligen Rennwettbewerben teil und erobern so die Gebiete feindlicher Gangs. Dass sich die insgesamt 29 lizenzierten Nobelhelix nach allen Regeln der Tuning-Kunst aufmotzen lassen, ist bei der Serie eine Selbstverständlichkeit.

Noch komplexer als in der Heimkonsolenfassung kommt das neue Crew-Element daher: Sie werden von befreundeten Computer-Piloten unterstützt, die in verschiedene Klassen unterteilt sind. Der Vollstrecker etwa wirft Konkurrenzfahrzeugen Nagelbänder vor die Räder, der Schlepper hingegen lässt Sie in seinem Wind-schlepper schneller fahren. Gewonnene Wettbewerbe spülen Erfahrungspunkte auf Ihr Crew-

Konto. Mit denen verbessern Sie die Eigenschaften Ihrer PS-Partner – eine motivierende Sache. Dank so effizienter Unterstützung sind Sie für die zahlreichen Rennvarianten gut gerüstet. Ob Rundkurs, Sprint, Flucht vor einer wilden KI-Meute oder Demolition Derby, das Angebot an Spielmodi kann sich sehen und spielen lassen.

Schön auch, dass die Entwickler an gesellige PSP-Besitzer gedacht haben. Bis zu vier Zocker treten über das Internet oder im Ad-Hoc-Netzwerk gegeneinander an.

Umso bedauerlicher, dass einige kleinere Macken den Spielspaß torpedieren. Die von der CPU gelenkten Steuermänner nerven mit ihren übertriebenen Rammattacken. Außerdem stehen schicke Wagenmodelle und hübsche Levelbauten auffälligen Rucklern und einem mauen Tempogefühl gegenüber. **tk**

▲ **FREIFLUG:** Bei Kuppen hebt Ihr Wagen durchaus mal kurzzeitig ab. Die Physik hat mit der Realität nicht allzu viel zu tun.



▲ **INDIVIDUELLES DESIGN:** An den Aufklebern auf den Karren erkennen Sie die Crew-Zugehörigkeit eines Fahrers.



WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 30 Euro
GUT	Genre: Rennspiel	USK: frei
▲ Viele Rennvarianten	Hersteller: Electronic Arts	
▲ Dicker Tuning-Part		
SCHLECHT		
▼ Technische Schwächen		
▼ Zu aggressive Gegner		
	GRAFIK	85%
	SOUND	83%
	STEUERUNG	87%
	MEHRSPIELER	85%
	LOKAL: 2-4, ONLINE: 2-4	



HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

LIEFERENGAP FÜR WII-KABEL

Beim Wii-Verkaufsstart am 8. Dezember konnte Nintendo weder RGB- noch Komponentenkabel ausliefern. Viele Händler warten noch immer auf das Zubehör, das vor allem Besitzer von LCD- oder Plasma-Fernsehern dringend brauchen. In den USA gab es ähnliche Probleme, aus denen jetzt der Zubehör-Lieferant Mad Catz mit einem eigenen Komponentenkabel ordentlich Profit schlägt. ++

► **RAR:** Komponenten- und RGB-Kabel von Nintendo.

NEUER MONITORTREND:

22 ZOLL UND 16:9-FORMAT
Viele Hersteller, darunter Asus, VideoSeven oder Iiyama, arbeiten an 16:9-Displays für den Massenmarkt. Die PC-Monitore sollen zwischen 300 und 400 Euro kosten und eine Reaktionszeit von rund sechs Millisekunden aufweisen. Die meisten Modelle bieten laut Hersteller-Aussage eine Auflösung von bis zu 1.680 mal 1.050 Bildpunkten. Da viele PC-Games bereits einen 16:9-Modus anbieten, könnte sich das Format bei Spielern tatsächlich durchsetzen. Wer seinen Rechner zum Anschauen von DVD-Filmen nutzt, wird in Zukunft ohnehin auf das Kinoformat setzen. ++



► **POPCORN RAUS:** Filme im 16:9-Format auf dem PC anschauen.

WIRELESS GAMING RECEIVER

Microsoft veröffentlicht Anfang 2007 einen Funk-Empfänger für den PC, mit dem man kabellose Xbox360-Peripherie an den Computer "anschließen" kann. Damit wird es möglich, bis zu vier Wireless Controller oder Headsets am PC zu betreiben. Das nützliche graue Kästchen kostet voraussichtlich 20 Euro. ++



► **FUNKY:** Das Zubehör bringt Ihren Wireless-Controller für die Xbox360 an den PC.

BLU-RAY-MEMORE FÜR PS3

Mit der Bluetooth-Fernbedienung steuern Sie die Blu-ray-Funktion der PS3 und bedienen zudem Ihren Fernseher. Das Gerät gibt es für etwa 30 Euro beim PS3-Start im März 2007. ++



► **SCHICKER RIEGEL:** Die Fernbedienung im schwarzen PlayStation3-Design.

Hochauflösende Filme auf der Xbox360 HD-DVD-PLAYER

HD-DVD



► Endlich stehts im Laden, das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox360. Der Player kommt im Paket mit dem HD-Film "King Kong". Bei unserem Test schoben wir zudem "Mission Impossible III", "Troja" und "Van Helsing" ins Laufwerk. Für alle Streifen gilt: Die HD-Bildqualität ist überlegend! An Kongs Pelz erkennt man jedes Härchen, die Massenschlachten um Troja wirken dank messerscharfer Bilder viel beeindruckender, als wir es von einer DVD gewohnt sind. Über unseren Mittelklasse-Beamer genießen wir eine traumhafte Bildtiefe und eine tolle Plastizität.

KEIN HD-SOUND

Verwunderlich, dass der Player zwar Auflösungen bis 1080p ausgibt, bei den Soundformaten aber auf Sparflamme kocht. Der optische Ausgang der Konsole erlaubt lediglich die Übertragung von PCM-Stereo und Dolby Digital 5.1. Die Formate DTS, Dolby TruHD und DTS HD werden lediglich umgerechnet. Insgesamt wirkt der Sound etwas dünn, der Subwoofer kam zum Beispiel bei "King Kong" weniger auf Touren als beim DVD-Pendant. Auch der fehlende Ein- und Ausschalter verschlechtert



▲ **KOMPAKT:** Der HD-DVD-Player braucht nicht viel Platz.

den Gesamteindruck. Um Strom zu sparen, müssen Sie entweder den Netzstecker ziehen oder die USB-Verbindung zur Konsole kappen. Zufrieden waren wir dafür mit den angenehm leisen Betriebsgeräuschen, die sich nur in ganz ruhigen Filmszenen störend auswirkten.

Fazit: Für günstige 200 Euro ist der HD-DVD-Player mehr als nur eine Übergangslösung. Die Bildqualität ist überragend, Sound- und Ausstattungsmängel nimmt man da in Kauf.

HD-DVD-Player

Preis: 200 Euro

Hersteller: Microsoft

www.xbox.com

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **sehr gut**

Kabelloses Headset für Xbox360

HEADSET WIRELESS

Wireless

► Im Test enttäuscht das kabellose Headset: Das Mikrofon ist derart empfindlich, dass Umgebungsgläusche häufig auch übertragen werden. Außerdem tritt bei Online-Kollegen aus unerfindlichen Gründen immer wieder ein störendes Brummen auf. Brillenträger klagen über Trageprobleme, denn Ohrclip und Brillenbügel kommen sich ins Gehege. **Fazit:** Wollen Sie sich nicht den Zorn der Online-Mitstreiter ziehen, bleiben Sie lieber beim Kabel-Headset.



► **FEHLERHAFT:** Das Headset erzeugt ein störendes Brummen.

Headset Wireless

Preis: ca. 50 Euro

Hersteller: Microsoft

www.xbox.com

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **mangelhaft**

PS2-Spiele in Auflösungen bis 1080i HDTV PLAYER

PS2

► Das qualitativ hochwertige YUV-Kabel ist leider das einzig Positive an dem teuren Paket. Stellt man seine Konsole über die Software auf 720p oder 1080i, wird das Bild nach und nach kleiner. Hier stellt sich die Frage, warum man 50 Euro für ein kleineres Bild ausgeben sollte. Zudem verbessert sich die Bildqualität



durch die Software nicht merklich. Und auch von den versprochenen 95 Prozent Kompatibilität waren wir beim Test weit entfernt. **Fazit:** Das Kabel ist in Ordnung, die Software Schrott!

► **MOGELPACKUNG:** 50 Euro für Komponentenkabel und Software-Müll.

HDTV Player

Preis: ca. 50 Euro

Hersteller: Xploder

www.xploder.net

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **ungenügend**

Kabelloses Lenkrad für die Xbox360

RACING WHEEL WIRELESS

► Jüngster Xbox360-Funker ist das Racing Wheel Wireless. Im Paket für 120 Euro liegt auch eine angepasste Version von "Project Gotham Racing 3". Der Racer unterstützt nun das Force Feedback Feature des Funk-Lenkrads, wodurch der Fahrer künftig beim Überfahren Curbs oder Bodenwellen spürt. Das Wheel rüttelt dabei sanft und vermittelt einen realistischen Fahreindruck. Durch die stabile Spurlage und das feine Bremsverhalten ist sogar die Nordschleife kein Grund mehr zum Verzweifeln. Bei der Pedaleinheit hatten die Microsoft-Entwickler einen prima Einfall: Durch eine Aussparung vor den Pedalen drücken Sie Ihre Hacken direkt auf den Boden und nicht auf das Plastik. Das vermindert die Rutschgefahr ganz erheblich. Die Verarbeitung des Racing Wheel geht insgesamt absolut in Ordnung. **Fazit: Das bisher beste Xbox360-Lenkrad!**



▲ **CLEVER:** Die Aussparung vor den Pedalen mindert die Rutschgefahr.

Racing Wheel Wireless

Preis: ca. 120 Euro

Hersteller: Microsoft

www.xbox.com

Praxistest ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★



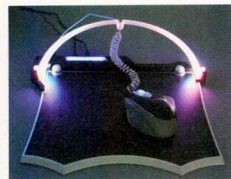
Ungewöhnliche Gamer-Maus

FANATEC HEADSHOT CONTROLLER

► Seine Maus in Zeiten der Killerspiel-Diskussion Headshot zu nennen, ist sicher marketingtechnisch fragwürdig. Am guten Gesamteindruck ändert das aber nichts. Zunächst fixieren wir die Kabelhalterung am großen Maus-Pad und stecken den Schwanz des Nagers in die Führung. Via USB-Kabel verbinden wir das Ganze dann mit dem PC.

ERGONOMISCHE EINSCHRÄNKUNGEN

Die Größe der Maus ist zwar verstellbar, für kleine Hände lässt sie sich aber nicht weit genug zusammenschieben. Außerdem ist die Bedienung des Nagers auf Grund der Form nur für Rechtshänder richtig komfortabel. Dafür arbeitet die Headshot äußerst präzise – mit einer Auflösung von 2.000 dpi macht sie ihrem fragwürdigen Namen alle Ehre. Die Software bietet auch eine Makro-Funktion. **Fazit: Die Headshot fällt auf und arbeitet exakt. Wegen ihrer Form ist die Maus aber nicht jedermann zu empfehlen.**



◀ **DISCOFLAIR:** Der Hersteller gibt sich Mühe, seine Maus ins rechte Licht zu rücken.

Fanatec Headshot Controller

Preis: ca. 80 Euro

Hersteller: Endor

www.fanatec.de

Praxistest ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★



Rucksack für die Microsoft-Konsole

XBOX360 BACK PACK

► Einen hochwertigen Rucksack für die Xbox360 hat Mad Catz angekündigt. Die Konsole soll darin so sicher schlummern wie in einem dick gepolsterten Bett.

Der Rücken freut sich natürlich auch über ein weiches Polster. Innen wie außen bietet der Back Pack bietet massig Platz für Spiele, Zubehör und MP3-Player. Der Xbox-360-Rucksack wird voraussichtlich im März 2007 für zirka 80 Euro zu haben sein.



▲ **VOLLAUSSTATTUNG:** In den Rucksack passt neben der Konsole auch noch jede Menge Zubehör.

Xbox360 Back Pack

Preis: ca. 80 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.



KARTEN BIS 150 EURO

Im Einstiegsbereich bis 150 Euro legen wir Ihnen Karten mit GeForce-7600GT-Chip ans Herz. Die bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7600 GT	Radeon X1650 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	130 bis 150 Euro	105 bis 140 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATI X1950 Pro.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7900 GT	X1950 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256/512 MB
Preis	200 bis 230 Euro	220 bis 250 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

In dieser Preisklasse gibt's enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 7950 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7950 GT	X1950 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	512 MB	512 MB
Preis	230 bis 320 Euro	370 bis 400 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN AB 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine ATI X1950 XTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7950 GX2	X1950 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	640 MB	512 MB
Preis	450 bis 540 Euro	370 bis 480 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT

TEAM-BONI

Stellen Sie sich ein Team aus vier bestimmten Charakteren zusammen, spendiert Ihnen das Spiel einen Bonus.

GRUPPE/EFFEKT

Agents of S.H.I.E.L.D./+5% Widerstand

..... Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine

Agile Warriors/-10% Energiekosten
..... Black Panther, Daredevil, Deadpool, Elektra, Spider-Man

Air Force/+15% maximale Lebensenergie
..... Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor

Alternate Identities/+5% Chance auf Criticals
..... Ghost Rider (Western), Iron Man (War Machine), Ms. Marvel (Ventura), Spider-Woman (Secret Wars), Thor (Beta Ray Bill)

Assassins/+60% Bonusgegenstände
..... Blade, Deadpool, Elektra, Wolverine

Avengers/+5% Schaden
..... Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel

Bad to the Bone/5% des angerichteten Schadens werden in Lebensenergie umgewandelt

..... Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine

Bruisers/+15 Schlagkraft
..... Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel

Classic Avengers/+5% Schaden
..... Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor

Dark Past/+5% XP
..... Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman

Defenders/5% des angerichteten Schadens werden in Lebensenergie umgewandelt
..... Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer

Double Date/+5% Lebensenergie
..... Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm

Fantastic Four/+20% Lebensenergie pro Knockout
..... Thing, Invisible Woman, Human Torch, Mr. Fantastic

Femme Fatale/+5% Schaden
..... Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman

Flashback/+15% maximale Lebensenergie
..... Captain America (WWII), Daredevil (Original),

..... Ghost Rider (Original), Iceman (Original), Iron Man (Classic), Ms. Marvel (Original), Wolverine (Classic)

Martial Artists/+15 Schlagkraft
..... Black Panther, Captain America, Daredevil, Nick Fury

Marvel Knights/+6% Attribute auf Body, Strike und Focus
..... Dr. Strange, Daredevil, Luke Cage, Spider-Man, Black Panther

Marvel Royalty/+60% Credits
..... Black Panther, Dr. Strange, Storm, Thor

Natural Forces/5% vom erlittenen Schaden wird in Lebensenergie umgewandelt
..... Thor, Storm, Human Torch, Iceman

Natural Leaders/+5% XP
..... Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm

New Avengers/+6% auf alle Widerstandskräfte
..... Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man,

..... Spider-Woman, Iron Man

New Fantastic Four/+15% maximale Energie
..... Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine

Power Platoon/20% Energiepunkte pro Knockout
..... Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor

Raven Ultimates/+6% Attribute auf Strike, Body und Focus
..... Silver Surfer, Deadpool, Thing, Invisible Woman, Iceman

Scorchers/-10% Energiekosten
..... Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor

Supernatural/+5% Lebensenergie
..... Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor

Think Tanks/+15% maximale Lebensenergie
..... Iron Man, Spider-Man, Mr. Fantastic, Dr. Strange

Weapon Specialists/+5% Chance auf Criticals
..... Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury

CHARAKTERE

86688

Senden VVI und Bestell-Nr. an die: **0900 560330**
€2/SMS max 2 SMS/Produkt

***GARANTIERT KEIN ABO!!**

Senden VVI und Bestell-Nr. an die: **914 z.B.: VVI 42819**
SFR3/SMS max 2 SMS/Produkt

PER TELEFON: 11853*
WAHLE 11853* UND FRAGE NACH 'BESTELLUNG VIDEO' *1,99/Min

€ 2,99/SMS incl. 18ct Vodafone TPL / zzgl. T-Mobile TPL. Maximal 2 SMS/Produkt. Mit der Bestellung eines Produktes akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. STOP Werbung: Senden STOP an die 84343.

BRRR! WIE KALT! Jetzt ein schönes heisses HANDYVIDEO oder LOGO!

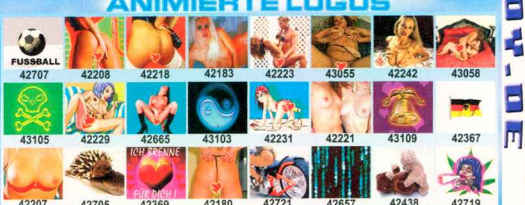
VIDEOS LOGOS WALTER MORRIS SPECIAL



HANDY VIDEOS



ANIMIERTE LOGOS



HANDY LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellungen für Personen mit 2 Namen die beiden Namen einzeln KOMMA trennen z.B.: VVI 43276 Petra, Frank

Schicke eine SMS: VVI deinem Namen an 86688 z.B.: VVI 44418 PIDDY

CHEATS

REWARD-POINTS

Mit den folgenden Codes schreiben Sie sich die wichtigen Reward-Points auf Ihrem Konto gut. Mit denen können Sie beispielsweise viele zusätzliche Charaktere freischalten. Jeder Code kann aber nur einmal eingegeben werden, um die entsprechenden Punkte zu ersammeln!

POINTS	EINGABE-CODE
100	REALSTUFF
100	GROUNDGRND
100	THEEMCEE
100	BULLETPROOF
100	DASTREETS
200	REAL STYLE
200	SUPER FREAK
200	DRAGONHOUSE
300	NEWYORKCI

MUSIKSTÜCKE

Mit den folgenden Codes schalten Sie die Musikstücke im Spiel frei.

TITLE	EINGABE-CODE
After Hours by Nyne	LOYALTY
Anything Goes by C-N-N	MILITAIN
Blindside by Baxter	CHOPPER
Bust by Outkast	BIGBOI
Comp by Comp	CHOCOCTY
Dragon House by Chiang	AKIRA
Get It Now by Bless	PLATINUMB
Koto by Chiang	GHOSTSHELL
Lil Bro by Ric-A-Che	GONBETRUBL
Man Up by Sticky Fingaz	KIRKJONES
Move! by Public Enemy	RESPECT
Original Gangster by Ice T	POWER
Poppa Large by Ultramagnetic MC's	ULTRAMAG
Sieze The Day by Bless	SIEZE
Take A Look At My Life by Fat Joe	CARTAGENA
Walk With Me by Joe Budden	PUM



▲ **DEF JAM:** Mit unseren Cheats schalten Sie sich ohne viel Arbeit alle Charaktere sowie die kultverdächtigen Musikstücke frei.

DIE SIMS 2 HAUSTIERE

GEN-CODES

Die folgenden Codes beeinflussen die "Erbanlagen" Ihrer Haustierchen. Um die Codes eingeben zu können, müssen Sie vom Hauptmenü in die Grundstücksverwaltung wechseln. Erstellen Sie hier eine neue Familie. Sobald Sie in dem Menü angelangt sind, in dem Sie das Sofa sehen, finden Sie die Option **"Freischalt-Codes eingeben"**.

Benutzen Sie nach Lust und Laune die folgenden Codes. Die entsprechenden Optionen, das Fell zu bearbeiten, stehen bereit, sobald Sie sich ein Haustierchen zusammenbasteln. Sie reichen von verschiedenen Färbungen (Rosa, Tarnfarben, Blau, usw.) bis hin zu verrückten Mustern und Zebra-streifen.

EEGJ2YRQZZAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
EEGJ2YRQZQ1I09QHA64
EEGJ2YRQZZ1I09QHA64
EEGJ2YRQZ1I09QHA64
EEGJ2YRQZQ1R09QHA64
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
EEGJ2YRQZZ1I29QHA64
EEGJ2YRZZQ1I09QHA64
EEGJ2YRQZZ1R09QHA64
EEGJ2YRQZZAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQ1I29QHA64
EEGJ2YRQZQ1I29QHA64
EEGJ2YRQZQ1I09QHA64
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQ1R09QHA64
EEGJ2YRQZQ1I09QHA64
EEGJ2YRQZQ1R09QHA64
EEGJ2YRQZQ1I09QHA64
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
EEGJ2YRZZQARQ9QHA64
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZZ1I29QHA64
EEGJ2YRQZQ1R09QHA64
EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
EEGJ2YRZZAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
EEGJ2YRQZAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZAIQ9QHA64
EEGJ2YRQZQ1I29QHA64
EEGJ2YRZZQ1I29QHA64
EEGJ2YRZZ1I09QHA64
EEGJ2YRZZQAI29QHA64
EEGJ2YRQZARQ9QHA64
EEGJ2YRQZAI29QHA64
EEGJ2YRQZQ1R09QHA64
EEGJ2YRZZQ1I29QHA64
EEGJ2YRZZ1I09QHA64
EEGJ2YRZZQAI29QHA64



ANNO 1701

PC

CHEATS

Die Cheats aktivieren Sie, indem Sie eines Ihrer Kontore anklicken und den gewünschten Cheat als Namen der Siedlung eingeben (Namen anklicken, neuen Namen eingeben, mit Enter bestätigen).

WIRKUNG

100.000 Gold	BonanzaCreek
Werkzeugmenge eines Kontors auf Maximum	Linlithgow
Alle Forschungsprojekte abgeschlossen	SiliconValley
Alle Warenbestände auf Maximum	ParadiseCity
Bäume pflanzen	MariaDelTule

CHEATEINGABE

KINGDOM HEARTS 2

PC

BONI

Das Spiel hält sage und schreibe fünfzig wichtige Boni parat. Die folgende Übersicht verrät Ihnen, wie Sie an die Extras kommen. Übrigens: Unter der Option "Bonus-LV" können Sie jederzeit Ihren aktuellen Status abrufen und genau sehen, was Sie sich schon erarbeitet haben.

BLV	Bonus	Level	Aufgabe
01	Stehaufmännchen	Ort der inneren Ruhe	Besiegen Sie die drei Niemande (Roxas)
02	HP +5 Reflektor	Ort des Erwachens	Besiegen Sie Twilight-Dorn (Roxas)
03	HP +5	Twilight Town	Besiegen Sie Axel im Herrenhaus (Roxas)
04	Feuer-Element	Hollow Bastion	Besiegen Sie im Außenhof alle Gegner
05	Spurgrätsche	Das Land der Drachen	Besiegen Sie in der Höhle vor dem Dorf alle Gegner
06	HP +5 Tornado	Das Land der Drachen	Besiegen Sie Shan-Yu
07	Aufwärts-Schlitzer	Das Schloss des Biestes	Besiegen Sie Torwächter und Brabbelbalg
08	Tragbare Rüstungen +1	Das Schloss des Biestes	Bringen Sie das Biest wieder zu sich
09	HP +5 Vergeltungs-Schlitzer	Das Schloss des Biestes	Besiegen Sie den Dunkeltroll
10	Schlitzerröle	Arena des Olymps	Besiegen Sie Zerberus
11	Luftspirale	Arena des Olymps	Schließen Sie das Training von Phil ab
12	HP +5	Arena des Olymps	Besiegen Sie Demyx
13	Trio-Limit	Arena des Olymps	Besiegen Sie Karlo
14	HP +5 Blitz-Element	Arena des Olymps	Besiegen Sie die Hydra
15	Tragbare Accessoires +1, Auto-Rufen	Schloss Disney	Erreichen Sie den Thron mit Minnie
16	Ratzefatze	Fluss der Nostalgie	Besiegen Sie Karlo im ersten Kampf
17	HP +5 Reflekt-Element	Fluss der Nostalgie	Besiegen Sie Karlo im zweiten Kampf
18	HP +5	Port Royal	Besiegen Sie auf der Interceptor alle Gegner, die das Medaillon wollen
19	Tragb. Items +1	Port Royal	Schlagen Sie alle explosiven Fässer von der Interceptor
20	Drive-Leiste +1 Luftmeuchler	Port Royal	Besiegen Sie Käpt'n Barbossa
21	HP +5	Agrabah	Legen Sie das Juwel im Raum des Steinwächters ein, der Raum befindet sich in der Wunderhöhle
22	HP +5	Agrabah	Besiegen Sie in der Schatzkammer der Wunderhöhle alle Gegner
23	Explosion	Agrabah	Besiegen Sie Vulkan- und Blizzardlord
24	HP +5	Halloween Town	Besiegen Sie den Gefängniswärter
25	Tragbare Items +1	Halloween Town	Besiegen Sie Oogie Boogie
26	HP +5	Das Geweihte Land	Besiegen Sie Shenzi, Ed und Banzai im ersten Kampf
27	MP +10	Das Geweihte Land	Besiegen Sie Scar
28	HP +5	Space Paranoids	Stoppen Sie im Datenspeicher die drei Monitore
29	Drive-Leiste +1 Seitwärts-Schlitzer	Space Paranoids	Besiegen Sie das Programm
30	Tragb. Rüstungen +1 Eis-Element	Hollow Bastion	Besiegen Sie Demyx
31	Deckungsbrecher	Hollow Bastion	Besiegen Sie die 1.000 Herzlosen am Azurpfad
32	Blitz-Element	Das Land der Drachen	Besiegen Sie den Sturmreiter
33	HP +5 Reflekt-Element	Das Schloss des Biestes	Besiegen Sie Xaldin
34	Freund-Boost	Port Royal	Besiegen Sie den Sensenmeister im ersten Kampf
35	Magnet-Element	Port Royal	Besiegen Sie den Sensenmeister im zweiten Kampf
36	Feuer-Element	Agrabah	Besiegen Sie Dschafar
37	MP +10 Ausweichkonter	Arena des Olymps	Besiegen Sie Hades
38	Tragb. Items +1	Halloween Town	Besiegen Sie Furcht, Angst und Schrecken
39	HP +5 Letzter Sprung	Halloween Town	Besiegen Sie die Marionette
40	Tragb. Accessoires +1	Das Geweihte Land	Besiegen Sie Shenzi, Banzai und Ed im zweiten Kampf besiegen
41	HP +5 Blitz-Element	Das Geweihte Land	Besiegen Sie Tremonaut
42	HP +5	Space Paranoids	Besiegen Sie auf der Solarsegler-Simulation alle Gegner
43	HP +5 Reflekt-Element	Space Paranoids	Besiegen Sie MCP
44	HP +5	Twilight Town	Besiegen Sie vor dem alten Herrenhaus alle Gegner
45	MP +10	Twilight Town	Besiegen Sie in Jenseits von hier und jetzt alle Gegner
46	Magnet-Element	Die Welt die niemals war	Besiegen Sie Xigbar
47	HP +5	Die Welt die niemals war	Besiegen Sie Luxord
48	Drive-Leiste +1	Die Welt die niemals war	Besiegen Sie Saix
49	MP +10	Die Welt die niemals war	Besiegen Sie Xemnas
50	Drive-Leiste +1	Hollow Bastion	Besiegen Sie den geheimen Endgegner

PSP-CHEATS



JUICED: ELIMINATOR

CHEATS

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie in die rubrik "Extras". Dort schauen Sie mal in den Menüpunkt "Cheats" rein. Tragen Sie den folgenden Code ein **PIES**

Bestätigen Sie und kontrollieren Sie dann den Arcade-Mode. Hier sind nun alle Strecken und Herausforderungen verfügbar.

DS-CHEATS

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Wir haben vier Cheats für den neuen DS-Auftritt des Kult-Skaters Tony Hawk zusammengetragen. Gehen Sie zur Eingabe der Cheats in den Skateshop, wählen Sie dort die Kaufoption und dann die Option "Code eingeben".



EFFEKT	CODE
Zombie-Outfit	ZOMBIEALIVE
Schneemann-Outfit	BIGSNOWMAN
Spiegelverkehrte Levels	MIRRORBALL



▲ **SKATER-OUTFITS:** Die Cheats versorgen "Ihren Tony" mit Klamotten.

Designs:

DESIGN

BEDINGUNG

Wasser	Zehn Kartenspiele gewinnen
Bambus	Fünf Mal bei Solitaire gewinnen
Ziegelstein	50 Kartenspiele gewinnen
Stoff	Fünf Kartenspiele gewinnen
Marmor	30 Kartenspiele gewinnen
Papier	Ein Spiel zehn Mal gewinnen
Weltraum	40 Kartenspiele gewinnen
Stein	Ein Spiel fünf Mal gewinnen
Holz	20 Kartenspiele gewinnen

Neue Schwierigkeitsgrade im Stempel-Modus:

SCHWIERIGKEITSGRAD

BEDINGUNG

Normal	Easy-Modus abschließen
Schwer	Easy-Modus abschließen

CRASH BOOM BANG!

Crash Bandicoot ist wieder da! Auf dem DS turnt die Beutelratte durch eine skurrile Minispiel-Sammlung. Um den Arcade-Modus in "Crash Boom Bang!" freizuschalten, müssen Sie den Adventure-Modus einmal komplett durchspielen.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

Der kesse, kleine Hüpfdrache erlebt sein neuestes Abenteuer auch auf dem Nintendo DS. Um den Arcade-Modus freizuschalten, müssen Sie das Game einmal durchspielen. Sammeln Sie außerdem alle Kristall-Splitter ein, die Sie finden können. Die schalten nämlich weitere Boni frei.



▲ **SPYRO:** Fleissige Spieler werden mit dem Arcade-Modus belohnt.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PS2 Xbox GameCube

DIE VERSCHIEDENEN ENDEN

In "Double Agent" können Sie mit Ihren Aktionen die Geschichte beeinflussen. Insgesamt gibt es drei verschiedene Enden. Wir verraten Ihnen, wie Sie diese zu sehen bekommen.

Während der insgesamt neun Missionen kommen Sie immer wieder in Situationen, in denen Sie sich für die gute oder die böse Seite entscheiden müssen. Drei dieser Vertrauensfragen haben Auswirkungen auf das Ende:

- Mission 5:** Cozumel – Bombenzünder mit einem Virus lahmlegen
- Mission 7:** Kinshasa – Hisham retten
- Mission 8:** JBA-Hauptquartier, Teil zwei – Lamberts Tarnung nicht auffliegen lassen

ENDE 1: GUTES ENDE

Um am Ende den besten Abspinn anschauen zu können, müssen Sie folgende Ziele erreichen: Das Vertrauensmeter darf zum Schluss das letzte Drittel der guten Seite nicht unterschreiten. In zwei der drei Vertrauensfragen müssen Sie sich für die NSA entschieden haben.

ENDE 2: NORMALES ENDE

Um sich das normale Ende reinzuziehen, müssen Sie folgende Ziele erreichen: Das Vertrauensmeter liegt unterhalb des letzten Drittels der guten Seite und Sie haben sich in allen Vertrauensfragen für die NSA entschieden. Alternative: Das Vertrauensmeter liegt oberhalb des letzten Drittels der guten Seite und Sie haben sich in den drei Vertrauensfragen nur einmal für die NSA entschieden.

ENDE 3: SCHLECHTES ENDE

Wollen Sie das schlechte Ende sehen, gilt es, folgende Ziele zu erreichen: Entscheiden Sie sich in allen Vertrauensfragen für die JBA. Haben Sie sich in einer Vertrauensfrage für die NSA entschieden, darf das Vertrauensmeter nicht oberhalb des letzten Drittels der guten Seite liegen.

DAS AGENTEN-EINMALEINS

In unserem Einmaleins für Geheimagenten zeigen wir Ihnen, wie Sie Schlösser knacken, Minen entschärfen, Computer hacken und Zeitbomben lahmlegen.

COMPUTERSYSTEME HACKEN

Computer und andere Elektrogeräte hacken Sie mit dem Oszilloskop. Um an die Daten zu kommen, müssen Sie die rote Linie mit der grünen kopieren. Hierzu verschieben Sie die grüne Kurve mit dem linken Analog-Stick. Liegen beide Linien genau übereinander, bestätigen Sie die Frequenz mit dem Aktionsbutton. Dies wiederholen Sie, bis alle Lämpchen auf dem Oszilloskop grün leuchten.



▲ **SPLINTER CELL:** Schlösser knacken will gelernt sein, denn nur mit dem richtigen Händchen lassen sich die Zylinderstifte in die richtige Position bringen.

SCHLÖSSER KNACKEN

Verschlussene Türen öffnen Sie mit dem Dietrich. Hierzu drehen Sie den linken Analog-Stick vorsichtig, bis das Joypad vibriert. Nun halten Sie den Stick so lange in dieser Position, bis der Zylinderstift einrastet. Das wiederholen Sie, bis das Schloss schließlich aufspringt.

HAFTMINEN ENTSCHÄRFEN

Kommen Sie in die Nähe einer Haftmine, müssen Sie sehr vorsichtig sein. Gehen Sie in die Hocke und nähern Sie sich der Bombe langsam. Warten Sie nun, bis das kleine Lämpchen grün wird und drücken Sie dann schnell den Aktionsbutton. Sam entschärft die Mine jetzt automatisch. Haftminen, die nicht scharf sind, können Sie übrigens einfach mitnehmen und später weiterverwenden.

BOMBEN ENTSCHÄRFEN

Um eine Bombe zu entschärfen, müssen Sie vier Kabel aus dem Sprengsatz ziehen – unbedingt in der richtigen Reihenfolge!! Um herauszufinden, welche Strippe an der Reihe ist, schalten Sie in die EMF-Sicht um. Dort sehen Sie, welche Strippe Sie ziehen sollten. Aber Vorsicht! Wenn Sie den ersten Draht gekappt haben, beginnt ein Countdown. Die anderen drei Leitungen müssen Sie dann unter Zeitdruck entfernen.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

TR

CHEATS

Grundsätzlich sollten Sie vor jeder wichtigen Aktion speichern, egal ob Sie ein Attentat planen, Diplomatie anwenden wollen, einen Angriff starten, oder etwas anderes. Andernfalls geht vielleicht die Arbeit mehrerer Runden flöten, weil etwa ihr bester Meuchelmörder stirbt, obwohl die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Anschlags bei 95 Prozent liegt. Nach jeder Runde speichert das Spiel übrigens automatisch.

Überlegen Sie sich gut, welche Fraktion Sie beim ersten Durchspielen der Kampagne wählen. Geographisch gesehen sind Spanien und England eine gute Wahl, da sie nur wenige Grenzen haben. Außerdem haben beide direkten Zugang zum Atlantik, was beim Wettlauf um Amerika wichtig ist. Das Heilige Römische Reich deutscher Nation hält zu Beginn zwar die meisten Gebiete, ist aber von zahlreichen Fraktionen umringt. Das kann bei expansiver Spielweise schnell in einem Zwei- oder Drei-Fronten-Krieg enden.

Beachten Sie bei diplomatischen Verhandlungen die Stärken und Schwächen des Gegners. Meist bringt es nichts, eine reiche Fraktion mit Geld gefügig machen zu wollen. Dagegen können Sie armen Ländern teilweise sogar Gebiete abkaufen, also gewaltfrei gewinnen.

Wenn Sie Provinzen erobern wollen, in denen andere Religionen vorherrschen, sollten Sie so zeitig wie möglich Geistliche in die entsprechenden Gebiete schicken – am besten gleich zwei. Damit verbreiten Sie Ihren eigenen Glauben, sodass die religiösen Konflikte bei der Eroberung der Stadt oder Burg deutlich weniger Unruhe in der Bevölkerung auslösen.

Schicken Sie in zu erobernden Burgen immer einen Spion. Einerseits kennen Sie dann die genaue Armeezusammensetzung der Verteidiger und können gegebenenfalls Ihre eigenen Truppen anpassen. Andererseits besteht die Chance, dass der Agent Ihren Truppen beim Angriff die Tore öffnet – das erspart Ihnen die Belagerung.

Hetzen Sie Ihre Attentäter nicht gleich auf zu schwere Ziele. Zunächst sollten die Meuchelmörder an Rebellenarmeen sowie unerfahrenen gegnerischen Prinzessinnen, Händlern und Geistlichen üben. Erst wenn sich die Fähigkeiten der Attentäter dem Maximum nähern, sind Anschläge auf feindliche Anführer und Veteranen im zivilen Sektor erfolgreich.

Nehmen Sie nicht gleich die ersten Kandidaten in Ihre Familie auf. Da sich der 'Kommando'-Wert durch Schlachten recht leicht steigern lässt, haben Generäle idealerweise hohe andere Werte. Wenn sich die Inquisition in Ihren Landen herumtreibt, sollten Sie auf hohe Werte bei 'Frömmigkeit'

achten. Auch Loyalität ist wichtig, damit Ihr General nicht bei der ersten Verlockung (Bestechungsgeld, Prinzessin) die Seiten wechselt.

Nutzen Sie Ihre Marine, um mit den Armeen im Hinterland des Gegners zu landen. Dabei sollten Sie aber eine Flotte von mindestens acht Schiffen aufstellen, um nicht plötzlich das Opfer von Rebellen oder feindlichen Flotten zu werden. Wenn Ihre Schiffe versenkt werden, ist nämlich auch Ihre Armee verloren.

Schiffe helfen auch, um Händler an möglichst entfernte Orte zu bringen. Je weiter die Händler weg sind, desto höher sind die Erträge. Nehmen Sie gleich einen Diplomaten mit, um gegebenenfalls noch ein Handelsabkommen abzuschließen.

Nehmen Sie nicht vorschnell jede angebotene Mission an. Gerade im späteren Spielverlauf ist das Aufwand-Nutzen-Verhältnis teilweise kaum vertretbar. Ausnahmen stellen die Missionen des Papstes dar, die Sie immer erledigen sollten – es sei denn, Ihr Ruf beim Pontifex ist bereits am Maximum.

Nach der Erfindung des Schießpulvers sollten zu Ihrer Armee immer Kanonen gehören, wenn Sie eine Stadt oder Burg angreifen. Das erleichtert selbst ausgetragene Schlachten ungemein, auch bei der automatischen Berechnung der Gefechte wirken sich die Ballermänner positiv aus.

Produzieren Sie in den Burgen immer reichlich Einheiten in Reserve. Falls Sie angegriffen werden, können Sie schnell große Truppenverbände zusammenstellen. Wenn Sie erst mit der Rekrutierung beginnen, wenn Ihre Städte bereits belagert sind, ist es zu spät.

Überlegen Sie sich vor dem Ausbau der Städte und Burgen genau, ob Sie die jeweiligen Gebäude wirklich brauchen. Gerade in den hohen Ausbaustufen sind die Bauten unheimlich teuer, sollten also auch einen adäquaten Nutzen bringen.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

TR

CHEATS

Öffnen Sie mit der Tilde-Taste die Konsole. Tippen Sie zunächst den Befehl `sv_cheats 1` ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Mit dem Mapcheat springen Sie direkt in ein Level oder an einen Ladepunkt innerhalb eines Levels. Verwenden Sie dafür die Level-Abkürzungen aus der folgenden Liste (Beispiel: L09_a springt in den ersten Abschnitt des neunten Kapitels).

WIRKUNG

Gott-Modus an/aus	<code>god</code>
Clipping an/aus (durch Wände gehen)	<code>noclip</code>
Unendlich viele Pfeile	<code>arrows_unlimited 1</code>
Spieler stirbt mit 0 Trefferpunkten nicht	<code>Buddha</code>
X Adrenalinpunkte erhalten	<code>mm_player_add_adrenaline X</code>
X Begabungspunkte erhalten	<code>mm_player_add_skillpoints X</code>
In Karte/Level x springen	<code>map X</code> (ersetzen Sie X durch eines der folgenden Levelkürzel!)

LEVELKÜRZEL

L00
L01_a
L02_a, L02_b1, L02_b2
L03_a, L03_b
L04_b
L05_a, L05_b, L05_c
L06_a, L06_b, L06_d
L07_a, L07_b
L08_a1, L08_a2, L08_b
L09_a, L09_d
L10_a, L10_b, L10_c
L11_a, L11_b1, L11_b2, L11_c
L12_a, L12_b, L12_c



CASTLEVANIA

HERSTELLER: Konami
ERSCHEINUNGSJAHR: diverse

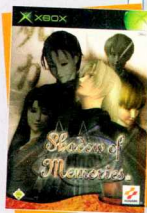
Im Mittelpunkt der beliebten Vampirjägerreihe steht zwar seit jeher Graf Dracula, aber dessen heldenhafte Widersacher haben viel schönere Namen, etwa Reinhardt Schneider oder Richter Belmont. Den Vogel schießt jedoch der Bösewicht der neuen Nintendo-DS-Episode "Portrait of Ruin" ab: Auf einen Nazi-Vampir (!), der sich Brauner (!!) nennt, muss man erst einmal kommen, oder!



SHADOW OF MEMORIES

HERSTELLER: Konami
ERSCHEINUNGSJAHR: 2001

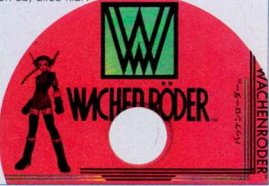
Für dieses Schicksalsabenteuer hat sich Konami ganz offensichtlich von den Werken des Dichters Goethe inspirieren lassen. Dementsprechend finden sich auch einige Deutschtümeleien im Spiel. So hört der Held auf den vermeintlich typisch germanischen Namen Eike Kusch (!) und die an Heidelberg erinnernde Polygonstadt heißt auch noch Lebensbaum.



HERSTELLER: Sega
ERSCHEINUNGSJAHR: 1998

Schon putzig, was für grandiose Spielertitel sich Nippon-Entwickler manchmal einfallen lassen: "Wachenröder" ist ein Taktik-Rollenspiel für Sega Saturn, das auf einer Insel namens Edoald spielt. Was der seltsame Titel soll?

Wir gehen davon aus, dass "Röder" vom Verb "roden" abgeleitet ist – ein "Wachenröder" rodet also Wachen ab, alles klar?



TOP 10

Die lustigsten deutschen Wörter in japanischen Spielen

P.N. 03

HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR: 2003

Als ob der Name der Heldin (Vanessa Z. Schneider) nicht schon schräg genug wäre! Nein, die Bösewichter von Capcoms Game-Cube-Flop setzen noch einen drauf: Da greifen Wesen wie AAF-09 Eichel (kein Scherz!), ASS-10G Walnüsse, AAF-06 Löwenzahn und AAF-03 Sonnenblume an! Unser Favorit ist folgende Gegnergattung: AXT Automatische Soldat.



CHAOS LEGION

HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR: 2003



Damals im "Chaos Legion"-Entwicklerstudio: "Hey, wir brauchen noch 'nen coolen Namen für den Helden unseres Spiels, am besten was Deutsches!" "Wir wär's mit Sieg, die heißen doch alle so!" "Brillant! Und jetzt noch ein Nachname!" "Hmmm, ich hab's: Wahrheit, wir nennen ihn Sieg Wahrheit." "Du bist ein Genie, so machen wir's!"

SOUL CALIBUR

HERSTELLER: Namco
ERSCHEINUNGSJAHR: 1999

Ein einziger Polygon-Kämpfer katapultiert "Soul Calibur" auf den vierten Platz unserer Top 10: Siegfried Schtauffen (nur echt mit dem "Sch"). Der urdeutsche Muskelprotz mit der blonden Mähne stammt laut Namco aus Ober-Getzenberg und fuchelt mit einem Schwert namens Faust herum. Ebenfalls sehr schön: In seiner kriminellen Jugend war der gute Siegfried Mitglied einer Diebesbande mit Namen Schwarzwind.



SAGA FRONTIER 2

HERSTELLER: Square
ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

Beim Square-Rollenspiel "Saga Frontier 2" sorgt weniger das Spiel selbst als vielmehr der Original-Soundtrack für teutonisches Kopfschütteln. So finden sich auf dem Silberling wunderbare Songs wie "Besessenheit", "Freiheitsmusik" oder "Missgestalt". Da könnten sich die deutschen Popbarden Gröne-meyer, Westernhagen und Co doch gerne mal eine Scheibe abschneiden!



FRONT MISSION 4

HERSTELLER: Square
ERSCHEINUNGSJAHR: 2003

Die "Front Mission"-Reihe jongliert seit jeher gerne mit deutschen Ausdrücken. Beispielsweise heißen die Kampfbroboter nicht wie üblich Mechs, sondern Wanzer. Im nur in Japan für die PlayStation2 erschienen Teil vier tritt dann gar ein gewisser Wagner auf, der gemeinsam mit dem Spieler durch Sachsen-Anhalt zieht, um "Terroristen" zu jagen.



XENOSAGA

HERSTELLER: Namco
ERSCHEINUNGSJAHR: diverse

Alle drei bislang in den USA und Japan erschienen Teile der "Xenosaga"-Serie (in Deutschland gibt's nur Teil eins) tragen als Untertitel Namen von Werken des Philosophen Nietzsche: "Der Wille zur Macht", "Jenseits von Gut und Böse" und "Also sprach Zarathustra". Wen wundert es da noch, dass einer der Charaktere auf den Namen Kirchwasser hört? Uns nicht!



EINHÄNDER

HERSTELLER: Square
ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

Auch wenn's danach klingt, "Einhänder" ist keine Schwertkampf-Simulation, sondern ein klassischer Horizontal-Shooter. Und was die Entwickler des Spiels an deutschen Sprachkenntnissen auf dem Kasten haben, zeigt eine Level-Textur, die unscheinbar im Hintergrund vorbeizieht: "Leben, Sterben, Volksgasmaske!"



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die "TOP 10 der lustigsten Zusatzgeräte" vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese traurigen Charts ein?

Dann schreiben Sie uns doch einfach!

Per E-Mail an: top10@gamesaktuell.de

Per Post an: CyPress GmbH
Games Aktuell Top 10
Max-Planck-Straße 13
D-97204 Höchberg

play portable



Alle Spiele im Test!

Das Magazin für PSP

GAMES
AKTUELL

Sonderheft Winter 2006/2007

CyPress



Deutschland ... 4,90 €
Österreich ... 5,40 €
Belgien ... 5,70 €
Frankreich ... 5,70 €
Schweiz ... 6,50 €

**JETZT
AM
KIOSK!**



KILLZONE LIBERATION
VIER SEITEN TEST ZUM ACTION-HIT: GRIMMIGE
GEFECHTE MIT GRIPS, GRANATEN & GEWEHREN.

140 SPIELE GETESTET
NUR IN DIESEM HEFT: DIE ULTIMATIVE PSP-
KAUFBERATUNG FÜR EINSTEIGER UND PROFIS!

Das brandaktuelle Magazin zur PSP

Genau das, was du willst:
Das einzige Magazin mit
vollen 100% PSP-Infos!

Der Wahnsinn: 140 Spiele im Test

Der ultimative Überblick,
die definitive Kaufberatung:
Damit bist du voll im Spiel!

Killzone Liberation – der Action-Hit

Der XXL-Test zum düsteren
Action-Highlight 2006:
Killzone erobert jetzt die PSP!



LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!



WERTE LESER,

ich will mal nicht so sein: Ich wünsche Ihnen frohe Weihnachten und einen guten Start ins neue Jahr – na ja, zumindest all jenen, die trotz (oder gerade wegen) meiner Leserbrief-Schreckensherrschaft dem Heft die Treue gehalten haben. Sofern ich es nicht verhindern kann, sehen wir uns alle 2007 wieder ;)

Frank

Sie erreichen uns per E-Mail unter: leserbriefe@gamesaktuell.de oder per Post



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Wird die Debatte um Killerspiele irgendwann ein Ende finden?

Nachdem Snakes PS3-Debüt 2008 wegen Anstiftung zum Hausfriedensbruch verboten wird, fallen auch Samus (Astro-Vandalismus), Mario (Tierquälerei) und Sonic (Geschwindigkeitsübertretung) dem 2007er Anti-Game-Gesetz zum Opfer. Erst 2009 gelingt es der USK, das Zepter wieder zu übernehmen und dem Blödsinn ein Ende zu setzen.

Was kommt nach "GTA IV" auf Fans der umstrittenen Rockstar-Serie zu?

In "GTA: Io" geht's ab ins All. Auf dem Jupitermond verdingen wir uns als Hausmeister, Weltraumspaziergänge und UFO-Sichtungen inklusive. Die Idee kommt jedoch nicht so gut an, weshalb der Nachfolger "GTA: Beijing" wieder auf der Erde spielt. Highlight des Sequels sind illegale Rikscharren durch die Straßen von Peking.

■ HARTE WORTE, HEFTIGE FEHLER

Sehr geehrter Dame, sehr geehrter Herr, in Ihrem Heft Dez.06 lässt Ihr Mitarbeiter T.Küchler kein gutes Haar an der Gothic Serie. Ich frage mich wo dieser sein angebliches Wissen her hat! Sowohl meine Kinder Jenny (14.J) & Steffi (13.J.) oder ich selbst hatten irgendwelche Aufhänger. Weder, bei Gothic 1, 2 oder die Nacht der Raben! Die Grafik einzigartig schön sucht Ihresgleichen. Ohne Hirn, kann man sicherlich die Aufträge und das Spiel nicht lösen.

Ganz anders bei Need for Speed, eine geistig sinnlose Rumraserei welche zur Verarschung des Staates (Polizei) aufruft, welche durch sinnlose Gewalt (rammen von Fahrzeugen) die Zerstörungswut der Kids noch anstachelt und den Kids damit in Ihrer Entwicklung ganz bestimmt hilft, bekommt bei Herrn T. Küchler super Bewertung, wahrscheinlich auch dann noch wenn die 100te Nachfolge. (Need for Speed Blech Edition) kommt. Der Film Rocky, 99te Auflage gehört dann ja wohl ebenso zu seinen Vorläufern, wie hirnlose Ballerspiele!

Dies lässt nur die Vermutung zu, das jener wahrscheinlich selbst noch nicht den Kinderschuhen entwachsen ist. Dies hätte aber dann zur Folge das Jener vielleicht nicht die nötigen Voraussetzungen hat um Spiele (wie Gothic) überhaupt beurteilen zu können! Wie Jener, auf einen Schwierigkeitsgrad von mittel bis schwer kommt, konnte ich meinen Kindern nur durch die wohl nicht vorhandene Geistesentwicklung (zuviel gerammt) erklären. Den eine hatte bereits gespielt, die andere noch nicht, und trotzdem gab es keiner Nachfragen wie mache ich das oder jenes! Meine Kinder sind sicher keine Einsteins! Weiterhin fällt mir auf, das Ihre meisten Vollversionen Ersterscheinungsdaten haben welche schon gar nicht mehr wahr sein können. Neueste Berichte über uralte Spiele!

Vielleicht sollten Sie sich entscheiden für welchen Spielemarkt Sie sich entscheiden. Was soll ein PC – Spieler mit einer Zeitung in welcher mehr über Playstation, oder PSP geschrieben wird, andersherum natürlich genauso! Ihr seid ein Mittel Ding, aber wer kann es sich schon leisten Wii, PSP, Playstation und PC zu besitzen?

Was mir ganz übel aufstößt, ist die Tatsache das immer mehr Spiel Geforce oder ATI (jetzt AMD) Grafikkarten als Grundvoraussetzungen benötigen.

So kann man natürlich auch den Verkauf seiner Grafikkarten erhöhen (manipulieren?). Für was entwickeln dann andere Firmen überhaupt noch Grafikkar-



▲ KINDERLEICHT: Wenn Sie keine Zeit haben, Ihr Kind zu erziehen, dann lassen Sie es doch Gothic 3 spielen.

ten? Abschließend kann ich noch sagen, das wir noch nicht überzeugt sind warum wir weiterhin Ihre Zeitung kaufen sollten!

Fazi: Unobjektiver, Inkompetenter Spieltester welcher die Leser gerne auf seinen Geistesarmutsniveau degradieren möchte, damit diese Spiele kaufen welche er empfiehlt. (Gibt's dafür Geld?) Über eine Rückantwort würden wir uns sehr freuen! Frohe Weihnachten, Guten Rutsch und ein glücklicheres Händchen bei der Wahl Ihrer Spieltester!

W I R

Tag auch,

ich muss ehrlich sagen, dass Ihr Brief mir wirklich die stressigen Tage des Dezembers versüßt hat. Das Ding ist von hohem Unterhaltungswert. Tja, was die Akte Küchler betrifft: Mit Schuhgröße 36 ist Thorsten mit Sicherheit kein Riese und sein Musikgeschmack ist auch von zweifelhafter Natur. Das ändert jedoch nichts an seiner Kompetenz als Redakteur. Ihre famosen Schlussfolgerungen über seine Person, im Speziellen über seinen Filmgeschmack, sagen aber eine ganze Menge über Sie aus. Ich habe noch keinen Brief erhalten, der so konsequent die geltende Rechtschreibung ignoriert, auf Grammatik gepfiffen und Argumente angeführt hat, die sich jedem logischen Verständnis entziehen. Aber vielleicht tue ich Ihnen ja Unrecht.

Hätte der Thorsten auch Kinder an seiner Seite gehabt, um ihn mit Rat und Tat zu unterstützen, wäre vermutlich eine weitaus glaubwürdigere "Gothic"-Wertung herausgekommen. Hm, vielleicht sollten wir all unsere Redakteure durch Kinder ersetzen. Ich werde diesbezüglich sofort unseren Chef kontaktieren, sobald er aus dem Kindergarten zurück ist. Dieser vierjährige Racker weiß wirklich, wie man den Laden schmeißt. Sobald ich ihn gefüttert habe, werde ich ihm zudem eine komplette Neuausrichtung unseres Hefts vorschlagen. Wie wäre es mit einer Umbenennung in "Brettspiel Aktuell"? Klingt gut, was? Bin ich auch ohne Hilfe von Grundschulern draufgekommen.

Ich könnte hier noch weiter auf Ihre Punkte eingehen, aber es wird Zeit für meinen Mittagsschlaf. Deshalb rufe ich hiermit offiziell die "Leser antworten Leser"-Rubrik aus. Lasst die Kommentare kommen!

Frank, Last Line of Defence



VON SÜNDENBÖCKEN UND MORALAPOSTELN

Guten Tag Frank,
ich kann es schon nicht mehr hören, das Genörgel um das Game: Jedes Mal, wenn so ein Gehirnampulierter durchdreht, ist natürlich "Counter-Strike" schuld. Machen es sich die Leute nicht etwas zu einfach mit ihren Schuldzuweisungen? Ich finde das Geschehene auch nicht gut, aber es ist eine Schande, das immer ein Spiel Schuld haben soll. Warum bekommen Spiele, in denen man durch die Gegend rast wie ein Geistesgestörter (z.B. "NFS") nicht auch eine "FSK 18"-Freigabe? Denn so mancher Jugendliche rast nach solchen Spielen auch wie Schumi, Röhl und Co durch die Gegend. Davon kenne ich auch welche. Dabei bringen diese Verkehrsrowdies (Todesfahrer) sich bzw. andere Leute in Gefahr oder sogar um. Nur davon redet keiner. Was die tun, ist ja nicht so schlimm, oder wie?

Mit freundlichen Grüßen, Hans-Dieter

P.S. Vielleicht bin ich der nächste Amokläufer, denn ich spiele selber "Counter-Strike: Source". Oder liegt es am Ende doch nicht an dem Spiel? :-)



Liebe Leser,
Hans-Dieters Mail steht stellvertretend für zahlreiche Einsendungen, die mich zum Thema "Spiele als Sündenbock" erreicht haben. Traurig, aber wahr: Nach Emsdetten haben die meisten Medienanstalten einmal mehr bewiesen, dass sie nicht in der Lage oder willens sind, das Thema konstruktiv und sachlich anzugehen. Statt ernsthaft und objektiv nach den Ursachen solcher Tragödien zu forschen, verweist man lieber sofort auf so genannte "Killerspiele". Passend dazu klagen dann auch noch Politiker Spiele ganz pauschal (und medienwirksam!) an, was beunruhigte Eltern weiter verunsichert. Immerhin gibt es auch einige Politiker, die das Thema unvoreingenommen angehen wollen – wohl ein erster Schritt in die richtige Richtung. Es bleibt aber zu befürchten, dass letztlich wieder nicht nach echten Lösungen gesucht wird, sondern die Diskussion zusammen mit dem kurzlebigen allgemeinen Interesse abflaut – bis ein weiteres Unglück geschieht. Aber dann kann man ja wieder die Schuld auf aggressionsfördernde Spiele schieben anstatt nach wahren Gründen zu forschen.

Gruß, Frank

RAUM FÜR VERBESSERUNGEN

Hallo Frank,
erst einmal Glückwunsch zur aktuellen Ausgabe. So viele erstklassige Games waren selten in einem Ihrer Hefte [...]. Ich wollte eigentlich nur schnell was zum Leserbrief von Marko [...] loswerden. Ich habe zwar nicht den Eindruck, dass die GA nicht sorgfältig gemacht wird, aber die aktuellen Termine nerven auch mich in jeder Ausgabe. Ich habe immer folgendes Problem: Ich habe 60 bis 70 Euro und will ein Spiel kaufen. Ich habe eine Xbox360 und einen PC. Am übersichtlichsten wäre doch erst mal eine Trennung nach Systemen (wie bei den Charts auf Seite 18). Und vielleicht reicht es der Übersicht halber, die Spiele der nächsten zwei Monate zu listen. [...] Der Kalender ist auch eine Katastrophe. Muss ich mir da immer rechts rausuchen, ob das links aufgelistete Spiel auch für mein System erscheint? Das war's auch schon.

Mit freundlichen Grüßen, Marc

P.S. Ich weiß, was Sie jetzt antworten wollen, aber vergessen Sie's. Mein Problem mit den 60 bis 70 Euro löst sich nicht dadurch, dass ich sie auf Ihr Konto überweise.

Hi Marc,
kein Heft ist perfekt, und wenn wir konstruktive Kritik lesen, nehmen wir uns diese mit Sicherheit zu Herzen. Doch die Neustrukturierung mancher Rubriken ist nicht immer so leicht und schnell zu bewerkstelligen, wie sich das viele Leser vielleicht vorstellen.

Gruß, Frank

P.S. Habe ich je gesagt, dass ich mich für die Lösung von Problemen anderer interessiere? :-)



▲ FREIZEITFREUDEN: Bei dieser traumhaften Kulisse denken wir an Urlaub und nicht an Amoklauf.

FALSCH VERSTANDEN

Hallo VGA-Team,
ich habe eine Frage. Kommt "Just Cause" auch einmal für den GameCube, denn ich finde solche Spiele so was von geil. Wenn ja, wann? Wenn nein, gibt es ein ähnliches Spiel, wo man frei rumlaufen und Menschen abballern kann ("Grand Theft Auto: San Andreas")?

Euer treuer Leser Ragip

Hi Ragip,
also auf "Just Cause" für den Nintendo-Würfel müssen Sie wohl verzichten, das ist technisch auf dem Cube einfach nicht mehr drin. Und genau genommen haben ihn die meisten Hersteller als Spieleplattform bereits abgeschieden. Was Ihre nächste Frage betrifft: Tja, unkluge Wortwahl, mein Freund, denn wenn es Ihnen um "rumlaufen und Menschen abballern" geht, haben Sie entweder das Spielprinzip der "GTA"-Serie nicht verstanden oder sind die Art von Zocker, die ich nicht leiden kann. Solche Aussagen bringen nämlich unsere Zukunft in Verruf. Wie dem auch sei, in beiden Fällen helfe ich Ihnen nicht weiter.

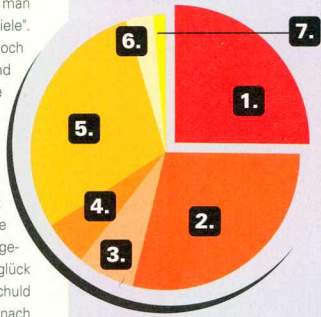
Gruß,

Frank, Moral und Anstand in einer Person

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

Zocken an hochauflösenden TV-Geräten ist in. Wie sieht's aus? Springen Sie auch auf den HD-Zug auf?



Hier Ihre Antworten:

1. 25,2% ► Bei uns PC-Usern ist doch immer alles HD.
2. 28,7% ► Ich kaufe mir Nintendo Wii, da brauch ich so was nicht.
3. 6,9% ► Ich habe bereits eine HD-Glotze und bin verdammt stolz darauf.
4. 5,3% ► Neumodischer Kram – brauch ich nicht, will ich nicht.
5. 29,2% ► Ich lege mir ein HDTV-Gerät zu, sobald die Preise sinken.
6. 3,3% ► Ich bin noch immer nicht so recht von der neuen Technologie überzeugt.
7. 1,4% ► HD? Sie meinen wohl HDD, findet man doch in jedem Computer.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Die Rufe nach härteren Gesetzen und rigorosen Spielverboten werden lauter. Wie, glauben Sie, sollte man mit so genannten Killerspielen umgehen?

- Ein Verbot aller Killerspiele ist der einzig richtige Weg.
- Man sollte lieber dafür sorgen, dass sich Einzelhändler beim Verkauf von Spielen an die USK-Freigaben halten.
- Die Gesetze sollten so modifiziert werden, dass harte Spiele künftig auch eine entsprechende Einstufung erhalten.
- Pah, unsere Gesetze sind in puncto Spiele zu hart. Lockert sie lieber!

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.cynamite.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.



GAMES
AKTUELL

02|07

AB 24. JANUAR AM KIOSK ERHÄLTlich!

FINAL FANTASY XII

PS2



ARGYIE
HERZLICH WILLKOMMEN AN MEINEM BESCHIEDENEN STAND.
BESTIMMT WIRST DU NÜTZLICHES FINDEN.

▲ **TEST:** Endlich kommt das Mega-Rollenspiel nach Deutschland! Ob es PAL-Balken gibt, wie gut die Lokalisierung gelungen ist und ob Final Fantasy XII letztlich mehr Spaß macht als der Vorgänger, zeigt unser Test im nächsten Heft!

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS2



▲ **TEST:** Wie schneidet der sehnlich erwartete PS3-Starttitel ab? Nächsten Monat gibt's die Antwort.

LOST PLANET



▲ **TEST:** Der nächste Actionkracher für die Xbox360? Die Vorzeichen stehen gut!

AUSSERDEM IM HEFT!

WIE FUNKTIONIERT WII?

SERVICE: Wir beantworten die zehn wichtigsten Fragen zur neuen Konsole.

PS3, DER BLU-RAY-PLAYER

SERVICE: Bildqualität, Bedienung, Zukunftschancen.

HEFT-OVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Tophits!

Änderungen vorbehalten!

IMPRESSUM

CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochnadovits

CHEFREDAKTEUR:

Thomas Seadick (szi) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION:

Thorsten Kuchler (hr), Stellvertretender Chefredakteur, Günther Hübly (gü), Leitender Redakteur, Fabian Käufer (fk), Frank Emmertling (fe), Andreas Seadick (szi), Sven Harder (sh), Patrick Roos (pr), Alexander Bidel (abi)

AUTOREN:

Markus Hölberlein (mh), Christian Brand (cb), Markus Rehmann (mr), Heiko Strobel (st), Colin Gabel (gä), Thomas Nickel (tn), Sascha Adernmann (sa), Andy Steinert (as)

KONZEPTION: Thomas Seadick, Thorsten Kuchler, Kristina Arnold, Frank Pfürnder

LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pfürnder, Tanja Hartmann, Julia Brüssig, Ute Pfeuffer

LEKTORAT: Petra Brennenbach, Silke Pohl

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartmann

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Ina Mas

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTIN: Ines Fritzsche, Sandra Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

PRODUKTIONSLEITERIN: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berndt Prossapich

VERTRIEBSASSISTENTIN: Julia Anker

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 15

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 01.11.2006

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

ass. vertriebe greifen

Telefon (040) 36 72 40 41 · Fax (040) 36 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 30,00 (Inland), € 33,60 (Österreich),

Schweiz 62,40 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 2,90 + Versandkosten.

ZÄHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 250 100 05, Kto. 7 139 957

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

BANKVERBINDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by Games Aktuell.

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder

Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die

presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind

unveränderlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung

in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im

Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen

Zwecken gem. § 54 Z. 1 UrhG und verpflichtet zur Geldverbüßung an die VG Wort.

Anmeldung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten

zu erfragen sind. Die Redaktion Games Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen

und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür

keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Games Aktuell"

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Verfahren ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beispiele zu unserer Zeitschrift Datenblätter zur Verfügung stellen,

sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenblätter und der darauf

befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch

nicht möglich, die vollständige Mängelfreiheit von Datenblättern und Software zu

gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten

Datenblättern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich

daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbetätigkeiten e. V. (iFV)

iFV III/2006 - verkaufte Auflage: 61.065 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2

POWER PLAY

DVD VISION

DVD aktuell

play

abo-service

GAMES AKTUELL Abo-SERVICE

c/o DataM-Services GmbH
97103 Würzburg
Abo-Tele: 0931/41 70-434
Abo-Fax: 0931/41 70-179
Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

RIDGE RACER 7



DEAD OR ALIVE XTREME 2



PLAYSTATION3 - DIE HARDWARE



DATEN-BEREICH

VOLLVERSIONEN

- Silent Storm Gold
- The Italian Job

DEMOS

- Sir Alpin Racing 2007
- Sam & Max: Culture Shock

HD-TRAILER

- Army of Two (Trailer 2)
- Full Auto 2: Battlelines
- Stranglehold

MINISPIELE

- 50 Pferdespiele für Kinder
- Atlantis Quest
- Dein Tierhotel
- Döner Mafia Gold Edition
- Fälscherwerkstatt 3
- Ocean Diver
- Sudoku Kakuro and Friends
- Wie geht was Deutsch 1. Klasse
- Wie geht was Deutsch 2. Klasse
- Wie geht was Deutsch 3. Klasse
- Wie geht was Deutsch 4. Klasse
- Zuma Deluxe

SCREENSHOT-GALERIE

- Dead or Alive Xtreme 2
- Resistance: Fall of Man
- Zelda: Twilight Princess
- Virtua Fighter 5

PATCHES

- Battlefield 2142: Patch 1.06
- Battlefield 2142: Serverpatch
- Flight Simulator X Landschaftspatch
- NHL 07 Patch
- Undercover: Operation Winterstorm

TREIBER & TOOLS

- 7-Zip 4.42
- Acrobat Reader 7.0.8
- AmViv Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.9
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.81
- Nvidia Forceware 91.47
- Shutdown 3.0
- VLC Media Player 0.8.5

EXTRAS

- Wertungsspiegel

VIDEO-BEREICH

VORSCHAUEN

- Afrika
- Army of Two (Trailer 1, Trailer 2)
- Dead or Alive Xtreme 2
- Formel Eins: Championship Edition
- Full Auto 2: Battlelines
- Genji: Days of the Blade
- Heavenly Sword
- Lair
- Lost Planet
- PlayStation3 - Die Hardware

Vollversionen: **SILENT STORM GOLD • THE ITALIAN JOB**

GAMES
AKTUELL

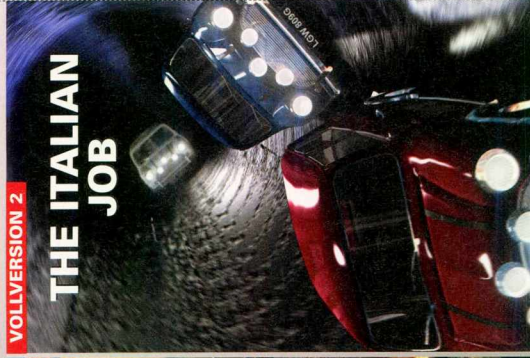
Ausgabe
01
2007

VOLLVERSION 1



**SILENT STORM
GOLD**

VOLLVERSION 2



**THE ITALIAN
JOB**



- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- 12 MINISPIELE
- PATCHES, TOOLS, TREIBER U.V.M.



CyPress

DATEN-BEREICH

- **VOLLVERSIONEN**
- Silent Storm Gold
- The Italian Job

DEMOS

- Ski Alpin Racing 2007
- Sam & Mac Culture Shock

HD-TRAILER

- Army of Two (Trailer 2)
- Full Auto 2: Battlelines
- Stranglehold

MINISPIELE

- 50 Perdspele für Kinder, Atlantis Quest, Den heimtücklichen Diner, Marina Gold Edition, Falschwerkrast 3, Ocean Drive, Sudoku Kakuro and Friends, Tegen, gen, 3, 4, Klasse, Zima Deluxe

SCREENSHOT-GALERIEN

- Dead or Alive Xtreme 2
- Resistance: Fall of Man
- Zeld: Twilight Princess
- Virtua Fighter 5

PATCHES

- Battlefield 2142: Serverpatch
- Battlefield 2142: Serverpatch
- Flight Simulator X: Landebahnpatch

- Lego Star Wars 2 Patch 1.02
- NHL 07 Patch
- Undercover: Operation Winterstorm

TREIBER & TOOLS

- 7 Zip 4.42
- Acrobat Reader 7.0.8
- Adobe Reader Edition Classic
- ATI Catalyst 6.9
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.81
- Nvidia Forceware 31.47
- Shutdown 3.0
- VLC Media Player 0.8.5

EXTRAS

- Wertungsspiegel

VIDEO-BEREICH

VORSCHAUEN

- Afrika
- Army of Two (Trailer 1)
- Army of Two (Trailer 2)
- Dead or Alive Xtreme 2
- Farnel Eins: Championship Edition
- Full Auto 2: Battlelines
- Genji: Days of the Blade
- Heavenly Sword
- Jai
- Lost Planet
- PlayStations - Die Hardware
- Sonic und die geheimen Ringe

- Stranglehold

- Super Monkey Ball: Banana Blitz

- Ridge Racer 7

- Zeld: Twilight Princess

- Tony Hawk's Project 8

- Virtua Fighter 5 Special: Avira lukt im Trainings-Modus, Editor, Eltern, Sarah kämpft sich durch den Arcade-Modus, Endkampf

- Wii - Die Hardware (mit Menüs)

- Wii - Mit Kanal

- Wii Play

- Wii Sports

TESTS

- Winterspiele Special: RTL
- Barhoun 2007, RTL Skispringen
- 2007, RTL Wintergames 2007, Ski Alpin Racing 2007
- Viva Pinata

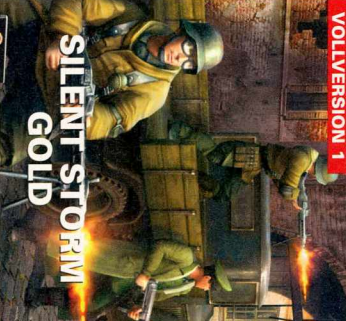
EXTRAS

- FIFA 07 - Realitäts-Mockup-Video
- FIFA 07 - Villa-Mockup-Video
- GamesAktuell-Quizshow
- Ghost n Goblins: Werdosport
- PES 6: Tipps (Sturion Guide)
- Rayman: Raving Rabbits - Gag 1
- Rayman: Raving Rabbits - Gag 2
- Rayman: Raving Rabbits - Gag 3
- Rayman: Raving Rabbits - Gag 4
- Xbox360-Laufwerk

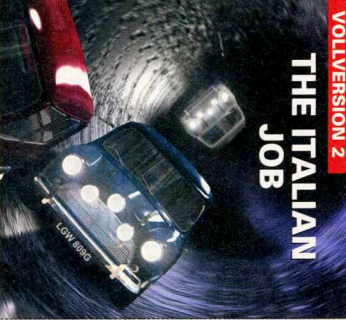
Vollversionen: **SILENT STORM GOLD • THE ITALIAN JOB**

GAMES AKTUELL

VOLLVERSION 1



VOLLVERSION 2



Vollversionen: **SILENT STORM GOLD • THE ITALIAN JOB**



- **VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS**
- **12 MINISPIELE**
- **PATCHES, TOOLS, TREIBER**
- **U.V.M.**



AGE of EMPIRES *The* War Chiefs III

Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.

Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinde als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.

www.ageofempires3.com



Games
for Windows

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

X-Mas Töne, Videos & Games - ohne Abo!



- kein Abo & kein Club-Zwang
- keine Abzocke, Riesenauswahl
- Hilfe bei Fragen und Problemen

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Java Games

für ALLE Java Handys mit Farbdisplay, SE-K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA-FINDER

Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an:

81081

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

123000 Last Christmas (Wham)

123007 Rudolph the red nosed reindeer

123031 Rudolph (lustige Variante)

123001 Wonderful Dream (Melanie Thornton)

123018 Do they know its Christmas

123002 The power of love

123004 Jingle Bell Rock

123003 Jingle Bells

120403 Rulps-Weihnachten

120407 Weihnachtsmann: Kling Handy Klingeling

120400 Jamaica X-Mas time

120754 Was wir alleine nicht schaffen

120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)

120676 Ding (Seed)

120690 No No Never (Texas Lightning)

120689 Ice Age 2: Sid's Feuergeist-Song

120560 Magagascar: I like to move it

120014 Frau Orgasmus

120015 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?

120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)

120481 Zwerge marsch (7 Zwerge)

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE:
„FIND SOUND“ an

81081

Themes - Hintergrund, Menü & Schriften

alles passt perfekt zusammen



Neue Freunde kennenlernen und treffen im Chat!



Sende eine SMS mit „LENA“ oder „SUSI“ an

82233

0930 400 200

69569

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:
GEVA BESTELLNUMMER an

81081
0930 822 400
9123
7788

€ 1,99/SMS

€ 2,-/SMS

CHF 3,-/SMS

€ 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEVA BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98),
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. ant. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

- (1) Produkt auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 27

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.t.Festnetz

Bestellen im Wap direkt am Handy

Produkt auswählen und direkt downloaden auf
wap.klingelton.com

- Riesenauswahl (abofrei)
- Gratisangebote, Sonderaktionen
- 30% günstiger als per SMS

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“
an +43 699 115 14271 und du bekommst die
WAP-Einstellungen.

Kostenlose BOOKLET Bestellung!

Riesenauswahl an Klingeltönen, Logos, Games,
Videos auf 32 Seiten kostenlos zu dir nach Hause!

Sende eine SMS mit dem Text:
BOOK Vorname Nachname, Strasse, PLZ, Ort

+43 699 115 14271

Und schon wenige Tage später kommt das Heft kostenlos zu dir nach Hause.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



Streamingvideos bis zu 4 Min. lang

für alle streamingfähigen Handys



Topaktuelle Klingeltöne

real, poly oder mono

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 34254 Stand up for the champion | 34134 No No Never |
| 33464 The rose | 32869 Love Generation |
| 33455 Fergalicious | 34080 Just be good to me |
| 33477 Patience | 34137 Virus |
| 33387 Das Beste | 33065 Happy Birthday |
| 34286 Hurt | 33167 Schwarz und weiss |
| 33319 I dont feel like dancing | 28893 Big City Life |
| 33452 Snack that | 34195 54, 74, 90, 2006 |
| 33441 My Love | 34214 Prinzesschen |
| 33480 Auch im Regen | 33176 Hard Rock Hallelujah - Finland |
| 33295 Chasing cars | 32693 NDW 2005 |
| 33322 U and Ur hand | 34038 Because of you |
| 33394 Irreplaceable | 28450 Numb (Encore) |
| 34260 Steh auf, wenn Du auf Zwerge s. | 33101 Welcome to detroit |
| 33400 Its all coming back to me now | 34213 Gheddo |
| 33238 Unfaithful | 34110 Pump it |
| 34290 Wonderland | 28715 Lonely |
| 34277 Martyr | 33104 SOS |
| 34205 I Wish I Was A Punk Rocker | 32805 Durch den Monsun |
| 33438 Sonnenbank Flavour | 34040 Run it |
| 34273 The saints are coming | 33100 Temperature |
| 33371 Come to me | 28826 Dont cha |
| 34189 Ridin | 30301 Mama Anna Ahabak |
| 33419 In the club | 28650 Candy Shop |
| 34270 Fairytale gone bad | 31953 Mein Block |
| 34248 Ich könnte dich erschüssen | 32908 Endgegner |
| 33285 Sexy back | 30716 The Sound of San Francisco |
| 33212 Buttons | 24294 Die Eine 2005 |
| 33181 Maneater | 32610 Push the button |
| 33112 Crazy | 30897 Ghetto Gospel |

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.

Für Realtones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**
Für monophone Töne sende:
MONO GEVA Bestellnummer handymodell

Kino und TV Hits

real, poly oder mono

- | | |
|--|--|
| 33475 J. Bond - You know my name | 21654 Final fantasy VIII - Eyes on me |
| 23010 Fluch der Karibik | 31791 Final Fantasy X - Melodies of life |
| 20008 Captain Future | 34984 Final Fantasy XII - Real Emotion |
| 21683 Heidi | 32833 Zelds Nintendo DS |
| 24586 Alarm für Cobra 11 | 32860 Zelds: Bolder of Fire |
| 33259 Fast and Furious - Tokyo Drift | 32861 Zelds: Ocarina of Time |
| 32967 Miami Vice: Crockett's Theme | 32893 Gran Turismo |
| 26588 Ice Ice Baby | 32896 GTA Vice City - Broken Wings |
| 23186 The Matrix | 32905 Tekken 2: Ending Theme |
| 33357 The Last Samurai - Red Warrior | 32920 Tony Hawk Pro Skater 2 Theme |
| 20203 Halloween | 24306 Metal Gear Solid 2 |
| 25064 Miss Marple | 32895 Grand Theft Auto - San Andreas |
| 31352 King of Queens | 30392 CSI Miami |
| 20318 Simpsons | 33463 CSI New York |
| 20218 James Bond | 33337 CSI Las Vegas |
| 20340 Don Scott | 33379 Bridge over troubled water |
| 20078 Axel F., Beverly Hills Cop | 20195 La Cucaracha |
| 20598 Rocky: Eye of the tiger | 33412 Unchain my heart |
| 21209 Starwars | 24447 I love Rock n' roll |
| 32736 Madagascar: I Like to Move it | 20667 You're the voice |
| 25962 Spongebob Squarepants | 21778 Football is coming home |
| 21081 Herr der Ringe | 21854 UEFA Champions League |
| 20261 Mission Impossible | 20636 The Final Countdown |
| 31159 Resident Evil (Main Title Theme) | 20330 Smells like a Teen Spirit |
| 20331 Das Lied vom Tod | 20934 Thunderschuck |
| 25278 Twisted Nerve (Bill Kili) | 24036 Highway to Hell |
| 23625 Mortal Kombat | 20409 Nothing else matters |
| 25456 Schuh d. Manitu: Superperforator | 20055 TNT |
| 20260 A-Team | 21724 Nationalhymne DDR |
| 20924 Der Pate | 20643 Nationalhymne Deutschland |

Videos

für alle Handy's mit Videounterstützung



**Mehr
heisse Videos?**

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, Videos, Themes, farbige Hintergrundbilder und Hintergrundvideos muss die Standard WAP-Unterstützung installiert sein. Weitere Informationen über die WAP-Gebühren Ihres Mobilfunkproviders für den Download an: www.klingelton.com. Hilfe: support@klingelton.com. Anbieterkennung: 0900-110-2063. Als Betreiber sind wir Ihnen dankbar.