

Die Hits für alle Systeme in einem Heft – mit Versionsvergleich!

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Cube

Wii

DS

PSP

März 2007

GAMES
AKTUELL

www.cynamite.de

NEU! Jetzt mit zwei
Tonspuren +
HD-Trailern!

2,99€ mit **DVD**

Auf jedem DVD-
Player abspielbar!

GOthic II
VOLLVERSION



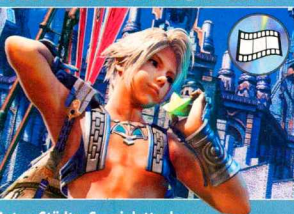
Geniales Mega-
Rollenspiel

**GOLD
EDITION**

**INKLUSIVE
ADD-ON!**

10 MIN. VIDEOS

FINAL FANTASY XII



Intro, Städte, Spezialattacken,
Kämpfe ... 24 Minuten Videos zum
Mega-Rollenspiel!



**STAR
WARS**

THE FORCE UNLEASHED

SENSATION!

Schluss mit Kino:
Die Sci-Fi-Saga
geht nur als Spiel
weiter – und Sie sind
Darth Vaders Lehrling!

**Insider-Infos
+ Video nur in
diesem Heft!**

**Def Jam
Icon TEST**

Rappen, Prügeln, Babes
aufreißen: Das bisher
coolste PS3-Spiel!



Motorstorm

Geniale Grafik ist nicht alles!
Warum der Racer enttäuscht



**PS3-Start
in Deutschland**

>> Alle Infos zur Mega-Konsole
>> 11 PS3-Starttitel im Test

>> Auf DVD: 102 Min. PS3-Videos
Exklusiv: PS3-Wohnzimmer-Test –
Bedienung, Multimedia, Online ...

FORDERE EIN IMPERIUM HERAUS. BEFREIE EINE NATION.
VERÄNDERE DIE WELT.

„DAS WERK EINES FORTSCHRITTLICHEN GEISTES
— FAST ZU SCHÖN UM, WAHR ZU SEIN.“

EDGE 1/2 2007

„DAS RUNDERNEUERTE FINAL FANTASY
LÄSST UNS SCHON JETZT DAS WASSER IM
MUND ZUSAMMENLAUFEN.“

PLAYZONE 01/2006

„EPISCHE ROLLENSPIELGRANATE ERSTER GÜTE“

GAMEPRO 12/2006

„INTERESSANTES, TOLL AUSSTAFFIERTES
EDEL-ROLLENSPIEL“

MANIAC 06/2006

FINAL FANTASY XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. CHARAKTERENTWURF: AKIHICO YOSHIDA.

FINAL FANTASY, SQUARE ENIX UND DAS SQUARE ENIX-LOGO SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SQUARE ENIX CO., LTD.

„PS“ UND „PLAYSTATION“ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



Ebenfalls erhältlich: das offizielle Lösungsbuch von  — Jetzt bei 4U2PLAY.de

PlayStation 2

SQUARE ENIX.



PLAYSTATION3 – EIN FRÜHJAHRSMÄRCHEN?

Hochspannung in der Games-Aktuell-Redaktion! Kurz nachdem Sony angekündigt hatte, die PS3 im März bei uns in den Handel zu bringen, trafen auch schon die ersten Spiele zum Testen ein...

Am 23. März ist also PlayStation-Day! Nach sechs Jahren PS2-Regentschaft erscheint die mit Spannung erwartete Nachfolgekonsolle in Europa. Aus diesem Anlass spielt Sonys schwarzer Luxuskasten eine zentrale Rolle in dieser Games-Aktuell-Ausgabe.

Unser PS3-Startspecial hat Rekordumfang: Auf acht Seiten beantworten wir alle wichtigen Fragen zum Konsolen-Launch. Wir erklären, warum es sich lohnt, die PS3 für beachtliche 599 Euro schon jetzt zu kaufen – und verraten auch, warum es sinnvoll sein könnte, noch zu warten. Außerdem testen wir auf 26 Seiten die ersten elf Starttitel!

In der nächsten Games Aktuell folgt Teil zwei des Specials mit Tipps, Kniffen und Geheimnissen rund um die PS3. Wie Sie Ihrer Neuanschaffung ein optimales Bild entlocken, was Sie im Umgang mit dem Funk-Controller beachten müssen und vieles mehr lesen Sie also nächsten Monat.

Besonders ans Herz legen möchte ich Ihnen den PS3-Wohnzimmer-Test auf der Heft-DVD: Wir wollten wissen, wie sich die PS3 im Zusammenspiel mit einem Full-HD-Fernseher mit 1,40 m Bildschirmdiagonale macht. Das Ergebnis dieses Versuchs sowie viele weitere spannende Infos gibt's in unserem 20-minütigen PS3-Special auf der DVD.

Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der neuen Games Aktuell!

T. Szedlak
THOMAS SZEDLAK
 Chefredakteur



▼ **PLAYSTATION 3:**
 Darauf wartet
 Deutschland: Sonys
 Blu-Ray-Konsolle
 erscheint bei uns.



▲ **STAR WARS:** Macht mit Ihnen
 sei! Exklusiv berichten wir über die
 Fortsetzung vom Krieg der Sterne.



▲ **FINAL FANTASY VII:** Square
 softs letztes PS2-Meisterstück
 gibt's endlich auch bei uns!





INHALT 03/2007

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



36

DER PS3-START

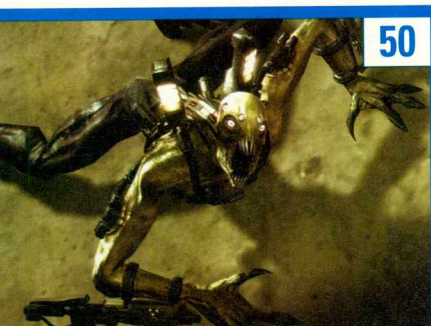
ALLES WAS MAN WISSEN MUSS ▶ Wie man die PS3 anschließt, was sie kann, was Sie beachten sollten.



72

FINAL FANTASY XII

MEILENSTEIN ▶ Der brillianteste Teil von Square Enix' legendären Rollenspiel-Saga im ausführlichen Test.



50

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3-DAUERFEUER ▶ Wir haben uns für Sie der unbekannten Bedrohung aus dem Osten gestellt.

VORSCHAU

Sega Rally	28	PC	PS2	PS3	Xbox360	Wii
Sonic und die geheimen Ringe	32	PC	PS2	PS3	Xbox360	Wii
Star Wars: The Force Unleashed	22	PC	PS2	PS3	Xbox360	Wii
The Darkness	30	PC	PS2	PS3	Xbox360	Wii
Aktuelle Termine	34					

TEST

Einleitung / Bestenliste	49					
Def Jam: Icon	54			PS3	Xbox360	
Genji: Days of the Blade	58			PS3		
Infernal	61	PC				
Kororimpa	60					Wii
Resistance: Fall of Man	50			PS3		
Virtua Fighter 5	56			PS3		
Wing Island	59					Wii

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	63					
Final Fantasy XII	64		PS2			
Jade Empire: Special Edition	72	PC			Xbox	
Sam & Max: Episode 3	72	PC				
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben	68	PC				
Untold Legends: Dark Kingdom	67			PS3		
World of Warcraft: The Burning Crusade	70	PC				

SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	73					
Fight Night Round 3	78			PS3		
Formula One Championship Edition	76			PS3		
Full Auto 2: Battlelines	84			PS3		
MotorStorm	74			PS3		
Need for Speed Carbon	79			PS3		
Ridge Racer 7	83			PS3		
Test Drive Unlimited	82		PS2		Xbox360	
Virtua Tennis 3	80	PC		PS3	Xbox360	

STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	85					
Supreme Commander	86	PC				

BUDGET

Einleitung / Bestenliste	89					
Fight Night Round 3	90		PS2		Xbox	Xbox360
Quake 4 (dt.)	90	PC				Xbox360

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	91					
Handheld-News	92					
Ace Combat X: Skies of Deception	96	PSP				
Capcom Puzzle World	96	PSP				
Chili Con Carnage	96	PSP				
Contact	95		DS			
300: March to Glory	94	PSP				
Every Extend Extra	94	PSP				
Magical Starsign	95		DS			
Mario vs. Donkey Kong 2	95		DS			
Metal Slug Anthology	94	PSP				



TOP VOLLVERSION!

► **GOthic II – GOLD EDITION**

► Spitzen-Vollversion – Nähere Infos finden Sie auf Seite 6!

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 113

SPECIAL

Der PS3-Start 36

AKTUELL

Spiele-News 10
Szenen-News 16
Verkaufs- und Redaktions-Charts 18
Most Wanted 20

HARDWARE

Hardware-News und – Tests 99
Die nächste Generation – Episode 3: Wii 101

SERVICE

Leserbriefe 106
Top 10: Der künstlerisch wertvollsten Spiele 108

RUBRIKEN

Jahresabo 97
Minilabo 109
Editorial 3
Ausblick 112
Impressum 112

HEFT-DVD

DVD-Cover 113
DVD-Inhalt 7
Vollversion: Gothic II Gold Edition 6

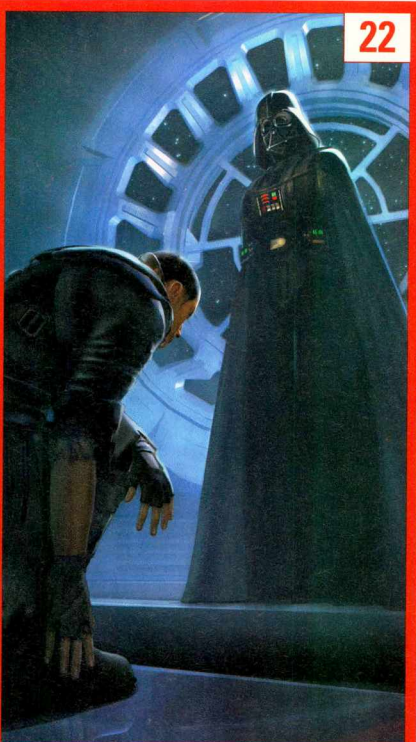
TIPPS & TRICKS

CHEATS UND KURZTIPPS

Arthur und die Minimoys 102
Canis Canem Edit 102
Civilization 4 103
Eragon 103
FIFA 07 104
Medieval II: Total War 106
IL-2 Sturmovik: 1946 107

HANDHELD-KURZTIPPS

Nintendo DS 107
Sony PSP 104



22

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

BOSE STATT GUT ► Vernichten
Sie im Namen Vaders die Jedi!



SPIELE-INDEX

300: March to Glory 94
Ace Combat X: Skies of Deception 96, 104
Anno 1701 92
Arthur und die Minimoys 102
Canis Canem Edit 102
Capcom Puzzle World 96
Castlevania: Portrait of Ruin 107
Chili Con Carnage 96
Civilization 4 103
Contact 95
Crazy Taxi: Fare Wars 93
Dance Dance Revolution: Hotest Party 14
Def Jam: Icon 54
Dewy's Adventure 14
Diddy Kong Racing 92
Die Siedler 92
Driver: Parallel Lines 14
Eragon 103
Everybody's Tennis 13
Every Extend Extra 94
F.E.A.R. 13
FIFA 07 104
Fight Night Round 3 78, 90
Final Fantasy Anniversary Edition 93
Final Fantasy XII 64
Formula One Championship Edition 76
Full Auto 2: Battlelines 84
Genji: Days of the Blade 58
God of War 2 11
Grand Theft Auto: Vice City Stories 10
Half Life: Episode 2 10
Heart of Empire: Rome 10
Hellboy 11
Hotel Dusk: Room 215 92
IL-2 Sturmovik: 1946 107
Internal 61
Jade Empire: Special Edition 72
Kilzone 2 10
Kororinpa 60
Magical Starsign 95
Manhunt 2 10
Mario Slam Basketball 107
Mario vs. Donkey Kong 2 95, 107
Medieval II: Total War 106
Metal Gear Solid: Portable Ops 93
Metal Slug Anthology 94
Monster Hunter Portable 2nd 93
MotorStorm 74
Need for Speed: Carbon 79
Pursuit Force: Extreme Justice 92
Quake 4 (dL) 90
Rainbow Six: Vegas – Player's Pack Red Edition 14
Red Faction 2 12
Resistance: Fall of Man 50
Ridge Racer 7 83
Sam & Max: Episode 3 72
Sega Rally 28
Sid Meier's Pirates 93
Simon the Sorcerer 8
Chaos ist das halbe Leben 32
Sonic und die geheimen Ringe 22
Star Wars: The Force Unleashed 22
Super Fruit Fall 92
Tennis Masters 92
Test Drive Unlimited 82
The Darkness 30
The Elder Scrolls 4: Oblivion 12
UEFA Champions League 2006/2007 93
Unreal Tournament 3 13
Untold Legends: Dark Kingdom 67
Virtua Fighter 5 56
Virtua Tennis 3 80
Wing Island 59
World of Warcraft: The Burning Crusade 70
Supreme Commander 86



PC-VOLLVERSION

Machen Sie sich auf in eine Welt voller Abenteuer! Erleben Sie wilde Ork-Kämpfe und klären Sie die mysteriösen Vorgänge aus dem Add-on „Die Nacht des Raben“ auf.



Inkl. Add-on!

GOTHIC II – GOLD EDITION

MONSTER, MAGIER, MENSCHENFRESSER – SCHWINGEN SIE IHR SCHWERT FÜR DAS GUTE!

1
KOMPLETTES
SPIEL AUF
DVD!



▲ **MICH DEUCHT DAS IST EIN ZAUBERTRICK:** Das Minental von Khorinis. Lange vergessen waren die ruhmreichen Tage der erstmals ertragreichen Erzminen am Rande des Meeres. König Rhobar hat euch entsendet das Land retten.

FEATURES

- Detaillierte, realistische Grafik
- Abwechslungsreiche Quests
- Dichte Story voller überraschender Wendungen
- Große Bewegungsfreiheit
- Drei verschiedene Charakterklassen
- Lange Spielzeit



INSTALLATION: Legen Sie die Heft-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint jetzt das Hauptmenü. Klicken Sie auf den "OK"-Button links, um den DVD-ROM-Teil zu starten.

Über das Register "Spiele" gelangen Sie in das Vollversions-Menü. Klicken Sie jetzt auf das Bild von

"Gothic II Gold". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie die Wirtschaftssimulation auf Ihrer Festplatte.

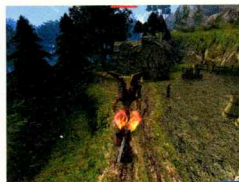
SPIELSTART: Nach der Installation starten Sie "Gothic II Gold" einfach über den neu angelegten "Gothic II

Gold"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

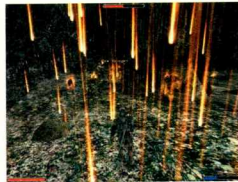
DEINSTALLATION: Um "Gothic II Gold" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Spiel deinstallieren" im Startmenü. Anschließend wird das Spiel automatisch gelöscht.

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium 700 MHz oder vergleichbar
Arbeitsspeicher: 256 MByte RAM
Festplatte: 2,9 GByte freier Speicher
Grafikkarte: Mindestens 32 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.0 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk



▲ **LUFTANGRIFF:** Unliebsame, geflügelte Gegner sind mit purer Waffengewalt nur schwer zu besiegen.



▲ **FEUERREGEN:** Der richtige Zauber zur rechten Zeit, vertreibt alle Monster weit und breit.



Add-on

▲ **SCHLÜSSELERLEBNIS:** Kristalle sind manchmal des Rätsels Lösung. Das Add-on ist voll von kniffligen Aufgaben.

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.

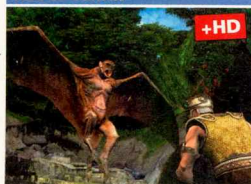
VIDEO-BEREICH

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!)

AGE OF CONAN



+HD

BATTLESTATIONS MIDWAY



+HD

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS



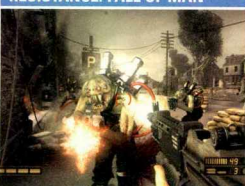
+HD

NBA STREET HOMECOURT



+HD

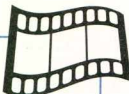
RESISTANCE: FALL OF MAN



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



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 2,4 GHz oder mehr.

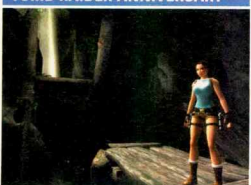
SOFTWARE-DVD-PLAYER INSTALLIEREN

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!

TOMB RAIDER ANNIVERSARY



VIRTUA FIGHTER 5



VIRTUA TENNIS 3



Der komplette DVD-Inhalt auf Seite 113.



DATEN-BEREICH

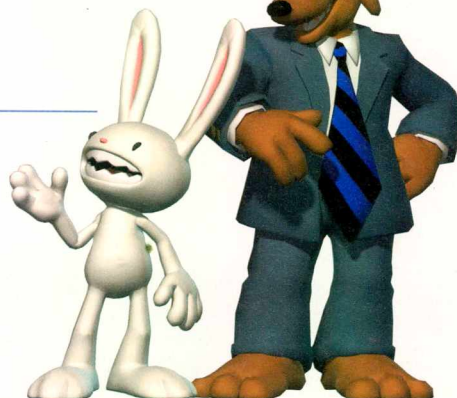
Abspielbar auf jedem gängigen PC mit DVD-Laufwerk

DEMOS

SAM UND MAX: EPISODE 2



EUROPA UNIVERSALIS III



Rubbeln Sie sich ins Glück mit unserer Bonuskartenaktion

[illegible]

Bonuskarten erhalten Sie in einer unserer Filialen

**Bis zu 20%
Rabatt!**

**Bei jedem Kauf
erhalten Sie eine
Bonuskarte!**

Highlights

**Jetzt
vorbestellen**



Final Fantasy 12
Ein episches Abenteuer
voller Dramatik und
Fantasie.
Lösungsbuch zum Spiel
für nur 19,95 €
Ab 22.02.07

54,-



**Supreme
Commander**
Strategiehit.
Ab 16.02.07

39,95



Stalker
Shooting-Action,
gepaart mit Taktik.
Ab 01.03.07

46,95



Die Sims Lebens- geschichten

36,95



Command & Conquer3
Nachfolger des
Strategiehits.

48,95

mediastore

Erzählen Sie bloß keinem...

...dass wir die Günstigsten sind!

**Alles mit dabei:
Xbox 360 Bundle**

Premium Konsole

Drei Spiele inklusive

389,-

Xbox360 Bundle

Xbox360 Premium mit
Perfect Dark Zero, Project
Gotham Racing 3 und
Kameo, 20 GB Festplatte,
3 Monate Xbox Live Abo,
Wireless Controller und
HD AV- Anschlusskabel.

Weitere Highlights

Wii **Zelda**
Twilight Princess

39,95

Wii **Excite Truck**
Rennen abseits der Straßen.

Ab 16.02.07
49,95

Ridge Racer
Rennaction pur mit heißen Drifts.

14,95

Xbox Live
12 Monate
Xbox-Live Abo.

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

JETZT WIRD'S HEISS: BRANDNEUE SPIELE AUS DEN ENTWICKLUNGSLABORS



PC-NEWS

CRYENGINE 2

Auf der Game Developers Conference in San Francisco (5. - 9. März) präsentiert das deutsche Unternehmen Crytek die neueste Version ihrer Grafiken. Erstmals wird dabei die Entwicklungsschicht für Spiele ("FarCry", "Crysis") mit all ihren Editoren und Werkzeugen öffentlich gezeigt. ★★★



▲ **BILDHÜBSCH:** Die CryEngine hat wirklich einiges auf dem Kasten.

HEART OF EMPIRE: ROME

Schon länger ist es still um das Strategiespiel "Heart of Empire: Rome". Jetzt erreichte uns die traurige Nachricht vom Entwickler Paradox Interactive: Die Entwicklung wurde eingestellt. ★★★

Fortsetzung folgt!

MANHUNT 2

PS2

Wii

PSP

► Sensation oder Skandal? Rockstar entwickelt das Action-Spiel "Manhunt 2" für PS2, PSP und Wii! Bereits für diesen Sommer ist eine Veröffentlichung in den USA geplant. Ob das potenzielle Gemetzel auch bei uns erscheinen darf, ist fraglich. Schließlich wurde der Vorgänger in Deutschland sogar beschlagnahmt, was bedeutet, dass der Besitz strafbar ist.

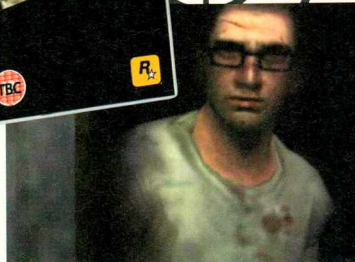
Die Herren sollten sich also gut überlegen, wie brutal sie die Fortsetzung gestalten. Derzeit arbeitet das Rockstar Studio London gemeinsam mit Rockstar North an den PlayStation2- und PSP-Versionen. Die Wii-Fassung entsteht bei Rockstar Toronto. Besonders in Verbindung mit dem Wii-Controller sind einige delikate Steuerungsvarianten für "Manhunt 2" denkbar. Lassen wir uns überraschen.

Manhunt 2

Erscheint: 3. Quartal 2007

Hersteller: Rockstar

Preis: ca. 60 Euro



▲ **MYSTERIÖS:** Ist dieser unscheinbare Typ der neue Held des Action-Spiels Manhunt 2?

Der PSP-Gangster kommt für PS2

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

PS2

PSP

► Jetzt ist es offiziell: Rockstars PSP-Hit "Vice City Stories" erscheint am 9. März auch für die PlayStation2. Wir erwarten allerdings keinerlei neue Features oder Verbesserungen für die Konsolen-Umsetzung des Handheld-Spiels. Nächste Ausgabe gibt's den Test.

GTA: Vice City Stories

Erscheint: 9. März 2007

Hersteller: Rockstar

Preis: ca. 30 Euro



▲ **ENDLICH:** Großstadt-Gangster Vic Vance treibt auch auf der PlayStation2 sein Unwesen.

Terminverschiebung

HALF LIFE: EPISODE TWO

PC

PS3

Xbox360

► Im Herbst 2007 veröffentlicht Electronic Arts die nächste Episode von "Half Life 2" in zwei Versionen. "The Black Box" erscheint für PC und enthält "Half-Life 2: Episode Two", das Knobelspiel "Portal" und den Taktik-Shooter "Team Fortress 2". Die PS3- und Xbox360-Version trägt den Titel "The Orange Box" und wird zusätzlich mit dem Hauptspiel "Half Life 2" und dem ersten Add-on "Episode One" ausgeliefert.



Half Life: Episode Two

Erscheint: 4. Quartal 2007

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 60 Euro



▲ **FORTEGESETZT:** In Episode Two geht die Geschichte rund um die spannende Alien-Invasion weiter.

PS3-NEWS

KILLZONE 2

Angebrochen gibt es auf der Game Developers Conference, die vom 5. bis 9. März stattfindet, erstmals neue Infos zu Sonys Prestige-Shooter für die PS3. Angeblich werde dort bei einer Präsentation ein ganzer Level zu sehen sein. Kurz vor Redaktionsschluss hat Sony jedoch demontiert. Warten wir's ab. ★★★

NEUES ONLINE-FINAL-FANTASY

Bei Square Enix arbeitet man derzeit an einem neuen Online-Rollenspiel, das im "Final Fantasy"-Universum spielt. Die Welt soll jener aus "Final Fantasy XII" gleichen. ★★★



▲ **ABENTEUERLICH:** Bereits bei Final Fantasy XI sammelte Square Enix Online-Erfahrungen.

ONLINE-SPIEL FÜR PS3

Sony Online Entertainment soll laut Yair Landau, Vice Chairman von Sony Pictures Entertainment, an einem Online-Spiel für die PlayStation3 arbeiten. Es geht angeblich um einen Spionage-Titel. ★★★

GEWINNSPIEL

PATHFINDER DIE FÄHRTE DES KRIEGES

Mitmachkarte
auf Seite 21
ausfüllen und
GEWINNEN!

Im neunten Jahrhundert herrschte in Nordamerika Krieg zwischen Indianern und Wikingern. So zumindest erzählt es der neue Kinofilm "Pathfinder – Die Fährte des Krieges", der am 8. März in unseren Kinos startet. Und weil uns diese Kriege gleich an "World of Warcraft" erinnern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox das Hauptspiel zusammen mit dem Add-on "Burning Crusade". Darüber hinaus gibt es noch Freikarten und USB-Sticks u.v.m.



3x

Filmposter zu "Pathfinder – Die Fährte des Krieges"



3x

"Pathfinder – Die Fährte des Krieges" USB-Sticks



3x

"World of Warcraft" inkl. Add-on "Burning Crusade"

6x

Kinokarten für "Pathfinder – Die Fährte des Krieges"

Mitarbeiter von Twentieth Century Fox und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluss ist
der 16. März 2007.

Hellboy kommt im Herbst

HELLBOY

PS3 PSP

Comicfans schätzen die Abenteuer des sympathischen roten Dämons, der im Dienste der "Behörde zur Untersuchung und Abwehr Paranormaler Ereignisse" steht, seit vielen Jahren. Der passende Kinofilm kam ebenfalls hervorragend an beim Publikum. Seinen nächsten Auftritt hat Hellboy auf Xbox360, PS3 und PSP. Wir konnten schon mal einen grafisch hervorragenden ersten Level auf der Xbox360 spielen – Hellboy schlägt sich im Regen durch ein monsterverseuchtes Dorf. Die Optik des Spiels pendelt sich zwischen Kinofilm und Comic ein. Während der Held eher Ron Perlman's Film-Hellboy ähnelt, entstammt der expressionistische Lichteinsatz eindeutig Mike Mignolas Comicvorlage. Wenn die Entwickler noch etwas spielerischen Feinschliff einbringen, dürfen wir uns auf ein tolles Abenteuer freuen.

Hellboy
Erscheint: 3. Quartal 2007

Hersteller: Konami
Preis: 60 Euro



Fast fertig GOD OF WAR 2

PS2

Der Actionhit der Sony Santa Monica Studios ist beinahe fertig. Das gab Studioredirektor Cory Barlog in seinem Blog bekannt. Laut Barlog befindet sich das fantastische Abenteuer rund um den Gott des Krieges aktuell in der Qualitätssicherung. Fehler, die in dieser Phase festgestellt würden, seien aber schnell ausgemerzt, so Barlog. Europäische Zocker trösten das wenig. Hier zu Lande erscheint "God of War 2" ohnehin erst im zweiten Quartal, also zwischen April und Juni 2007. Ob das Spiel in einer entschärften Version auf den deutschen Markt kommen wird, ist nicht bekannt. Ganz kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine (ungeschnittene) Demoversion, die uns restlos begeistert hat.



God of War 2
Erscheint: 2. Quartal 2007

Hersteller: Sony
Preis: ca. 60 Euro



▲ **MÄCHTIG:** Mit seinen Chaosklingen holt Kratos diesen monströsen Reiter von seinem mächtigen Pferd.



▲ **ACTIONREICH:** Trotz großer Kanone teilt Hellboy am liebsten mit den Fäusten aus.



▲ **DETAILLIERT:** Sowohl der Held, als auch die schöne Umgebung gefallen bereits jetzt.

Die Siedler II Die nächste Generation Wikinger



Offizielle Erweiterungs-CD
zu **Siedler II:**
Die nächste Generation



Die Siedler für unterwegs
Ab März im Handel!



www.diesiedler2.de



©1996 - 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Original Settlers II developed by Blue Byte Software.

XBOX360-NEWS

RARE ENTWICKELT
ARCADE-SPIEL

Laut einem Bericht des britischen Spielemagazins EDGE entwickelt Rare derzeit ein neues Spiel für Microsofts Xbox Live Arcade. Der "Kameo"-Erfinder Nick Burton und elf weitere Mitarbeiter werkeln derzeit an dem Projekt. ★★★

RED FACTION 3?

Laut THQs Geschäftsführer Brian Farell arbeitet Volition bereits an einem Nachfolger zu "Red Faction" für PS3 und Xbox360. Dass erneut eine GeoMod-Engine zum Einsatz kommen wird, wollte er aber noch nicht bestätigen. ★★★



▲ **ZERSTÖRUNGSWUT:** Nahezu jedes Objekt hat sich in Red Faction 2 zerlegen lassen.



▲ **HALSBRECHERISCH:** In Pursuit Force springen Sie bei voller Fahrt von einem Wagen zum nächsten.

Für PS3 verbessert

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

PS3

UbiSoft hat Bilder veröffentlicht, die die Unterschiede zwischen der Xbox360- und der PlayStation3-Version von "The Elder Scrolls 4: Oblivion", deutlich machen. Das Rollenspiel-Mammutwerk erscheint zum Start von Sonys brandneuer Konsole mit zahlreichen Verbesserungen. Vor allem die Darstellung der Landschaft profitierte immens von der längeren Entwicklungszeit und der stärkeren Hardware. So wirken die Oberflächentexturen feiner und Landschaftsdetails wie diverse Grasbüschel werden früher geladen.

Außerdem ist das gebührenpflichtige Erweiterungspack "Nights of the Nine" für Xbox360 im PS3-Spiel bereits enthalten. Anders als viele andere Starttitel unterstützt "Oblivion" die maximale HD-Auflösung von 1080p – ein entsprechendes Fernsehgerät natürlich vorausgesetzt. Anzunehmen ist auch, dass weitere Inhalte für die PS3 heruntergeladen werden können.

★★★★★
sehr gut

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Erscheint: 23. März 2007

Hersteller: UbiSoft

Preis: ca. 60 Euro



▲ **DEUTLICH:** Die PS3-Version (oben) ist wesentlich detaillierter als das Xbox360-Spiel (unten).

Springfidol

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

PS2

PSP

Sonys PSP-Rennaction "Pursuit Force" wird diesen Sommer auf der PS2 (und natürlich auch auf der PSP!) mit dem Namenszusatz "Extreme Justice" fortgesetzt. Die Gesetzeshüter der Viper Division bekommen es diesmal mit zwei gemeinen Gangs zu tun: Die Raiders schlagen besonders unerbittlich zu und stellen ihren Opfern immer wieder Fallen. Das Syndikat hingegen hat sich auf Bankraub spezialisiert. Am Spielprinzip hat sich so gut wie nichts geändert. Der Spieler verfolgt die Bösewichter mit diversen Einsatzwagen und springt auf Knopfdruck spektakulär von einem Fahrzeuge zum nächsten. Allerdings wird es diesmal mehrere Arten von Transportmitteln geben. So hechtet der Held zum Beispiel auf Motorräder, Jetskis und Luftkissenboote.

★★★★★
gut

Pursuit Force: Extreme Justice

Erscheint: 3. Quartal 2007

Hersteller: Sony

Preis: ca. 50 Euro

GEWINNSPIEL

TAITO LEGENDS POWER UP

Mitmachkarte
auf Seite 21
ausfüllen und
GEWINNEN!

Dank der Oldie-Sammlung "Taito Legends Power Up" ist auf der PSP Retro-Time. Die richtigen Klamotten für diese Videospiel-Zeitreise verlosen wir diesen Monat in Zusammenarbeit mit Xplosiv und Marchesiter Communications. Zu gewinnen gibt es Langarm-Shirts im "Taito Legends Power Up"-Design. Darüber hinaus gibt es noch vier T-Shirts zum Handyspiel "24" und einmal die brandneue DVD-Box der 5. Staffel (O-Ton).

Einsendeschluss ist
der 16. März 2007.



1x "24" DVD-Box der 5. Staffel (O-Ton)

5x "Taito Legends Power Up"-Langarm-Shirts



"Taito Legends Power Up"-Langarm-Shirts

Mitarbeiter von Xplosiv, Marchesiter Communications und Ciffres sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



4x "24 - Das Handyspiel"-T-Shirts

NUMMERNEVUE

DER PLAYSTATION3-DEUTSCHLANDSTART IN ZAHLEN:

- 599** Euro kostet die Premium-Konsole mit 60-GB-Festplatte.
- 460** Euro kostet die Konsole (beim aktuellen Umrechnungskurs) in den USA.
- 35** Spiele sind zum Start erhältlich, inklusive der Download-Titel im Online-Store.
- 27** von diesen Spielen sind Um- oder Fortsetzungen bereits erhältlicher Titel.
- 4** Monate nach dem Japan- und U.S.-Start erscheint die PS3 auch in Europa.
- 1** zu 99: So hoch schätzen wir die Wahrscheinlichkeit ein, ohne Vorbestellung an eine Konsole zu kommen.



Spaß-Sport

EVERYBODY'S TENNIS

► Noch in diesem Frühjahr veröffentlicht Sony das Spaß-Sportspiel "Everybody's Tennis". Genau wie beim bekannten Golf-Pendant legt Entwickler Clap Hanz Wert auf minimalen Anspruch bei maximalem Spielspaß. Dementsprechend einfach gehen die Ballwechsel von der Hand. Genau genommen braucht der Spieler lediglich zwei Knöpfe: Mit der Kreis-Taste führt er Standardschläge aus, mit X lobbt er den Ball. So kommen spannende Ballwechsel zustande – vor allem im Mehrspieler-Modus. Hier dürfen bis zu vier Tennis-Cracks im Doppel gegeneinander antreten.

★★★★★ **sehr gut**

Everybody's Tennis

Hersteller: Sony

Erscheint: 2. Quartal 2007

Preis: ca. 50 Euro



▲ **SPIELSPASS:** Lustige Figuren und spannende Ballwechsel zeichnen Everybody's Tennis aus. Wir freuen uns drauf!

Namenswechsel

UNREAL TOURNAMENT 3

► Epics Shooter-Serie trägt einen neuen Namen, wie vor Kurzem auf dem Midway Gamers Day in Las Vegas bekannt wurde. Demnach heißt "Unreal Tournament 2007" jetzt "Unreal Tournament 3". Die Gründe für die Änderung liegen auf der Hand. Schließlich handelt es sich um den dritten Teil der Serie, in dem auch noch die dritte Version der Unreal-Engine zum Einsatz kommt. Wie beeindruckend die Grafik des Shooters aussieht, zeigen aktuelle Screenshots. Darüber hinaus legen die Entwickler derzeit besonderen Wert auf einen umfangreicheren Einzelspieler-Modus – hoffentlich mit einer spannenden Handlung.

★★★★★ **sehr gut**

Unreal Tournament 3

Hersteller: Midway

Erscheint: 4. Quartal 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **BRILLANT:** Der hohe Detailgrad des Action-Shooters ist beeindruckend!

PS3-Version angespielt

F.E.A.R.

► Pünktlich zum Launch der PlayStation3 soll Vivendis Grusel-Shooter in den Regalen stehen. Wir haben uns schon mal eine Preview-Version angesehen: Optisch hat sich im Vergleich zur mittlerweile eineinhalb Jahre alten PC-Fassung leider nichts getan. Noch immer sind die endlosen Lagerhäuser und Büroräume etwas detailarm und steril. Dafür begeistern die aufregenden Gefechte.

Wenn euch in der zuschaltbaren Zeitlupe die Kugeln der äußerst intelligent agierenden Gegner um die Ohren fliegen, ist Hochspannung garantiert! Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass die derbsten Szenen aus der deutschen Version herausgeschnitten wurden. Übrigens: Für die PS3 versprechen die Entwickler exklusive Waffen und Levels. Den Test des Horror-Shooters finden Sie in der nächsten Ausgabe.

F.E.A.R.

Hersteller: Vivendi Games

Erscheint: 23.03.2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ **INTELLIGENT:** Die schlaunen Gegner überraschen den Spieler immer wieder mit unerwarteten Aktionen.

★★★★★ **gut**

DAS ZITAT
DES MONATS

“ Die PS3 ist in vieler Hinsicht ein Desaster! Sony sollte sie einfach einstampfen. ”



Valve-Boss Gabe Newell wettet gegen Sonys Next-Generation-Konsole.



Wii-NEWS

DRIVER: PARALLEL LINES

Ubisoft setzt derzeit den ehemaligen Atari-Titel "Driver: Parallel Lines" für Nintendo Wii um. Die Wii-Remote soll dabei intensiv zum Einsatz kommen. Mit ihr zielt der Spieler, steuert den Wagen oder führt eine von dreißig Gesten aus. ++



▲ **ALTER BEKANNTER:** Driver für Wii sieht bereits jetzt sehr gut aus.

DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY

Bei Konami ist ein neues Tanzspiel der "Dance Dance Revolution"-Serie mit dem Namenszusatz "Hottest Party" für den Wii in Arbeit. Neben der klassischen Tanzmatte soll hier auch der Wii-Controller zum Einsatz kommen. ++

GEWINNSPIEL

DEAD OR ALIVE

Tecmo's beliebte Beat'em-Up-Serie kommt zu neuen Ehren: Diesmal in Form eines Hollywood-Films. Die Handlung: Vollbusige Athletinnen treffen sich zu einem grandiosen Kampfsportsspektakel. Zur gerade eben erschienenen Video-DVD präsentieren wir euch in Zusammenarbeit mit Constantin Film ein kleines Gewinnspiel. Wir verlosen drei der actiongeladenen Video-Silberlinge.

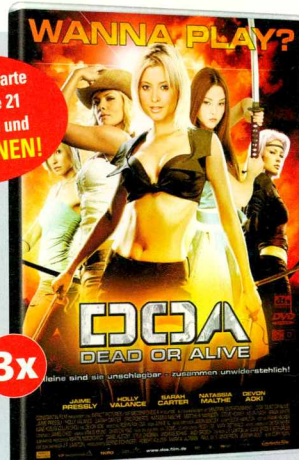
Einsendeschluss ist der 16. März 2007.



Mitmachkarte auf Seite 21 ausfüllen und **GEWINNEN!**

3x

"Dead or Alive"-DVD



Mitarbeiter von Constantin Film und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Dewy tröpfelt auf den Wii

DEWY'S ADVENTURE

► Noch bevor der abgedrehte Geschicklichkeitstest "Eledees" in Europa erscheint, kündigen die Entwickler ihr nächstes Wii-Projekt an. "Dewy's Adventure", sicherlich einer der bisher schönsten Wii-Titel, erinnert spielerisch zunächst an Segas "Super Monkey Ball" oder Hudsons "Kororinpa", ist aber völlig anders angelegt.

Durch Kippen des Controllers lenken Sie den Tropfen Dewy durch eine kunterbunte Welt und lösen jede Menge Aufgaben – der Abenteuer-Anteil ist hier dramatisch höher als bei den bereits erwähnten Titeln. Schon der erste Eindruck ist gerade dank der tollen Grafik sehr viel versprechend. Aber auch der innovative Wii-Controller wird sinnvoll eingesetzt.

Dewy's Adventure

Erscheint: 3. Quartal 2007

Hersteller: Konami

Preis: 60 Euro



◀ **NIX WIE WEG:** Dewy muss sich sputen, um nicht von dem Blauen gefressen zu werden.

◀ **GESCHICKLICHKEIT IST TRUMPF:** Lassen Sie Dewy nicht von den großen Steinwalzen platt machen.

TOP SECRET!

Unser geheimer Insider Mister X versorgt Sie mit dem neuesten Branchengeflüster aus der Video- und Computerspielerwelt – auf die Richtigkeit der Voraussagen geben wir keine Garantie!

SCHWING DIE HÜFTEN!

Der brillante "Lumines"-Erfinder Tetsuya Mizuguchi werkelt an einem Nachfolger seines Tanzküllers "Space Channel 5". Ob das Spiel "Space Channel 6" heißt? Keine Ahnung! Fest steht jedoch, dass der Titel für Wii erscheint und dessen innovative Bewegungssteuerung nutzt. Das Ganze funktioniert ähnlich wie beim Dreamcast-Hit "Samba de Amigo".

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Als alte Fans des schwungvollen Musikspiels freuen wir uns tierisch, dass endlich an einer aufgemöbelten Fortsetzung gearbeitet wird. Und die Entscheidung, das Spiel für den Nintendo Wii zu entwickeln, ist ein sehr cleverer Schachzug – das Gähnpel vorm Bildschirm dürfte richtig lustig werden!

WORLD OF FINAL FANTASY

Obwohl "Final Fantasy XI" hinter den allgemeinen Erwartungen zurückblieb, produziert Square Enix einen weiteren Online-Ableger seiner berühmten Rollenspielerreihe. Und jetzt kommt der eigentliche Hammer: Das Massen-RPG spielt in der Welt von "Final Fantasy VII", dem PSOne-Klassiker und wird sowohl für die PlayStation3 als auch für die Xbox360 kommen. Release: irgendwann 2008!

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

So kennen wir Square Enix: Die Japaner schlachten ihre Marken ohne Rücksicht auf Verluste aus! Und gerade der siebte "Final Fantasy"-Teil gilt unter Fans nach wie vor als der beliebteste. Mal sehen, vielleicht kann dieser Online-Streich sogar den Platzhirsche "World of Warcraft" in Bedrängnis bringen.

VERSPÄTETER ARCHÄOLOG

Schlechte Nachrichten für alle Freunde von Indiana Jones: Das Next-Generation-Debüt des Abenteurers wird doch nicht mehr in diesem Jahr veröffentlicht. Stattdessen kommt es zeitgleich mit dem 2008 anlaufenden vierten Kinofilm auf den Markt. An den Plattformen hat sich indes nichts geändert: Das Spiel erscheint für PS3 und Xbox360.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Es ist zwar schade, dass Indy 2007 nicht mehr lospeitscht – unter finanziellen Gesichtspunkten macht diese Entscheidung aber sicherlich Sinn. Der Hype um den kommenden Kinofilm dürfte nämlich auch den Verkaufszahlen des Spiels zugutekommen. Jetzt muss nur noch die Qualität des Action-Adventures stimmen!

DUELL DES MONATS

THE DARKNESS

gegen

THE DARKNESS

Gleicher Name, unterschiedliches Business: Brutale Comic-Versorgung gegen comicartige Rock-Sofies: Videospiel oder Musikkapelle, wer wird das Games-Aktuell-Duell für sich entscheiden?

Wichtigstes Werk

Der Xbox-Shooter "Riddick" mit dem Minimalmimen Vin Diesel in der Hauptrolle **Vorteil:** The Darkness – Das Spiel

Das Debütalbum "Permission to Land" mit dem Megahit "I believe in a Thing ..." **Vorteil:** The Darkness – Die Band



Vorbilder

Der relativ unbekannte Comic "The Darkness"

Die weltberühmte Band Queen **Vorteil:** The Darkness – Die Band



Größte Feinde

Die Hauptfigur kämpft gegen einen ganzen Haufen wilder Polizisten

Die Bandmitglieder schlucken einen ganzen Haufen bunter Pillen **Vort:** T. D. – Die Band



Spezialattacke

Held Jackie trägt mit seinen Tentakeln Autos durch die Gegend **Vorteil:** The Darkness – Das Spiel

Sänger Justin trägt gerne mal überdimensionale Sonnenbrillen



DER SIEGER: UNENTSCHIEDEN!

Wie sollte es auch anders sein: "The Darkness" und ... äh ... The Darkness tragen nicht nur denselben Namen, sie sind einander auch im Games-Aktuell-Duell absolut ebenbürtig. Wer hätte gedacht, dass sich diese Extremfälle in Wahrheit so ähneln?!

Neue Inhalte zum Download RAINBOW SIX: VEGAS

Ubisoft kündigt "Player's Pack Red Edition" für Ende März an. Die Erweiterung wird Ende März auf dem Xbox-Live-Marktplatz veröffentlicht. Folgende Erweiterungen enthält das Paket: Drei brandneue Mehrspieler-Karten (Doscara Restaurant, Rangierbahnhof, Kaffeefabrik), zwei überarbeitete Mehrspieler-Karten (Grenzstadt, Killhouse) und zwei neue Spielmodi: In "Auftragskiller" muss ein Team ein ranghohes Mitglied der Gegenpartei eliminieren, die wiederum für den Schutz verantwortlich ist. Bei "Vollständige Eroberung" kämpfen zwei Teams gegeneinander um drei Radarstationen. Um zu gewinnen, muss ein Team für eine bestimmte Zeit einen der Punkte halten.



▲ NACHSCHUB: Für Ubisofts Elite-Team Rainbow Six gibt es bald neue Karten und Spielmodi zum Download.



Rainbow Six: Vegas – Player's Pack Red Edition

Hersteller: Ubisoft

Erscheint: März

Preis: ca. 10 Euro



WOLF, JÄGER,
HELD, GOTT.

PLAYTHEPLAYSTATION – 90% PLAY KING AWARD
„OKAMI IST DAS ACTION-ADVENTURE DES JAHRES.“

GAMEPRO – 90% PLATIN AWARD
„EIN TRAUM! PS2-BESITZER MÜSSEN ZUGREIFEN!“

OPM – 90%
„EINFACH BRILLANT“

MANIAC – 90% IT'S A MANIAC AWARD
„MEISTERLICH. DA KANN SICH Sogar ZELDA EINE SCHEIBE ABSCHNEIDEN“





SZENE-NEWS

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



KOMMENTAR

Alexander Bidell

Redakteur
Games Aktuell

"Bei HMV.co.uk haben wir mit Sony zusammengearbeitet, um bis zu 5.000 Kunden ein unglaubliches Geschäft anbieten zu können, wenn sie die neue 4-GB-PSP von Sony kaufen."

Das war in einer E-Mail zu lesen, die der britische Online-Händler HMV kürzlich an seine Kunden verschickt hat. Hintergrund des "unglaublichen Geschäfts": Nur wer auch eine PSP kauft, bekommt pünktlich zum Launch seine PS3! Einzeln gibt's die Next-Gen-Konsole nicht – und einzeln kann sie auch nicht vorbestellt werden. Dreist! Zum Glück gibt es so etwas nur im Ausland... oder?

Schön war's! Bei amazon.de hat man sich offenbar von der genialen (?) Geschäftsidee inspirieren lassen und bietet ein ganz tolles "PlayStation3 Power Bundle" zum sagenhaften Schnäppchenpreis von 799 Euro an. Wer nur eine PS3 vorbestellen will, traut seinen Augen kaum. Steht doch da zu lesen: "Die Lieferung der PlayStation3-Konsole ist nur möglich, wenn Sie sowohl die PSP inkl. 'Ridge Racer Platinum' als auch die PlayStation3-Konsole bestellt haben". Na, schönen Dank auch!

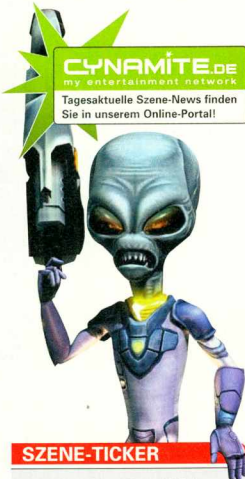
Ein Sony-Sprecher hat Games Aktuell gegenüber versichert, dass dies eine reine Amazon-Aktion sei und dass Sony damit nichts zu tun habe. Gut zu wissen! Wird doch der Hype um die PlayStation3 genutzt, um dem schon lange sehnsüchtig wartenden Kunden noch mal Geld aus der Tasche zu ziehen. So ein Geschäftsgebarren muss abgestraft werden! Daher bleibt zu hoffen, dass es viele andere genauso machen wie ich: erst mal abwarten, den Lauch vorüberziehen lassen, und dann irgendwann genau das kaufen, was man will.

THQ SETZT AUF INGAME-WERBUNG

Der Publisher THQ hat eine neue Geldquelle entdeckt: das immer wichtiger werdende Ingame-Advertising. Mindestens fünf Millionen U.S.-Dollar (3,85 Millionen Euro) will man bis zum Jahr 2008 mit Werbung in Spielen einnehmen. Eventuell betroffen sind die Reihen "Red Faction", "Destroy all Humans" und "Saints Row". Bei "MX", "Juiced" und "Stunt-man" ist Ingame-Werbung bereits beschlossene Sache.

GAMES AKTUELL MEINT:

Der Trend hin zu mehr Werbung in Games ist aus Spielersicht wenig erfreulich, denn die Games werden dadurch nicht billiger – was der einzig denkbare Vorteil wäre, wenn wir schon Fastfood-Fähnchen auf Alien-Planeten hinnehmen müssen. Es gibt bereits Studien zur Sinnlosigkeit von Ingame-Werbung. Hoffentlich finden diese Beachtung und unser Hobby bleibt vom extremen Konsumwahn verschont! ■



SZENE-TICKER

THQ kauft Mass Media: THQ baut auf den Erfolg des letzten Geschäftsjahres auf und bleibt auf Expansionskurs. Der Publisher akquirierte kürzlich das kalifornische Entwicklerstudio Mass Media, das unter anderem für die PS2-Version von "Full Spectrum Warrior" verantwortlich zeichnet. + + + **Tokyo Game Show wird internationaler:** Nachdem die E3 künftig an Bedeutung verlieren wird, will die Tokyo Game Show die entstandene Lücke füllen.



EA UND GAMELOFT UNTERSTÜTZEN N-GAGE

Die neue N-Gage-Generation wird voraussichtlich im September kommen. Wie jetzt bekannt wurde, werden EA Mobile und Gameloft pünktlich zum Erscheinen des Geräts Spiele in den Handel bringen. Bis zum Herbst will Nokia weitere führende Publisher als Kooperationspartner ankündigen.

GAMES AKTUELL MEINT:

Nokia scheint aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt zu haben. Die Finnen setzen nicht mehr auf ein einzelnes, überbeachtetes Gerät, sondern werden die N-Gage-Technologie in mehreren Handys anbieten. Wenn die Software stimmt, könnte sich N-Gage mit dem neuen Konzept tatsächlich irgendwo zwischen Handy-Games und Handheld-Spielen etablieren. ■

DER BRENNENDE KREUZZUG GREIFT AUF CHINA ÜBER

Blizzard Entertainment hat mit dem Online-Publisher The9 einen Kooperationsvertrag geschlossen, der die Veröffentlichung von "World of Warcraft: The Burning Crusade" in China einschließt. The9 wird sich fortan um technischen Support, Kundenservice und Community Management kümmern. Bereits jetzt spielen mehr als 3,5 Millionen Chinesen "WoW". Das extrem erfolgreiche Add-on – nur ein einziges PC-Spiel hat sich bislang noch schneller verkauft – wird derzeit für den chinesischen Markt angepasst und lokalisiert. Ein Release-Datum ist noch nicht bekannt.

GAMES AKTUELL MEINT:

Völkerverständigung statt Killerspiel – das Beispiel "World of Warcraft" zeigt eindrucksvoll, dass Spielbegeisterung weltumspannend ist. ■



Dieses Jahr wird die Show erstmals vier Tage dauern, wobei zwei davon für Vertreter der Industrie reserviert sind. Auf Grund der Verlängerung werden mehr internationale Besucher erwartet als je zuvor. + + + **PS3-Preissenkung?** Michael Pachter von Wedbush Morgan Securities hält eine Preissenkung der PS3 um mehr als 150 Euro schon innerhalb der ersten zwölf Verkaufsmonate für wahrscheinlich. Erst vor Kurzem hatte SCEA-Chef Jack Tretton genau das jedoch für längere

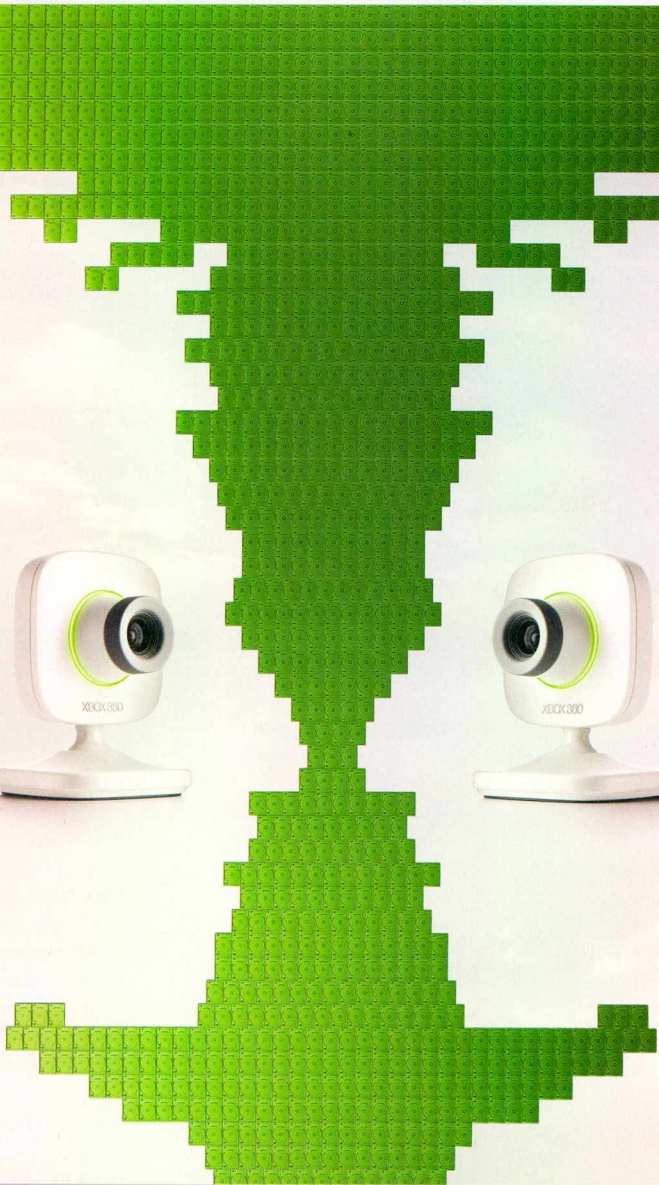
Zeit ausgeschlossen. + + + **Sony fördert Cell-Entwicklung:** Mit dem Unternehmen Cellius Inc. haben Sony und Namco Bandai ein Entwicklerstudio speziell für die optimale Programmierung des Cell-Prozessors gegründet. Schon 2008 will Cellius den ersten eigenen Titel präsentieren. Außerdem ist nicht auszuschließen, dass auch andere Studios von den Erkenntnissen der Cellius-Programmierer profitieren werden.

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 fließendstes Lächeln. Mit der Xbox Live Vision Kamera kommen die, die euch nahe stehen, noch näher an euch ran. xbox.com



CHARTS



Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktionscharts.

PC-CHARTS

- 1** **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**
Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi Games
- 2** **DARK AGE OF CAMELOT – LABYRINTH OF THE MINOTAUR**
Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Flashpoint AG
- 3** **GUILD WARS: NIGHTFALL**
Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft
- 4** **ANNO 1701**
Genre: Aufbau-Strategie Hersteller: Sunflowers
- 5** **BATTLEFIELD 2142**
Genre: Ego-Shooter Hersteller: Electronic Arts
- 6** **SUPREME COMMANDER**
Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: THQ
- 7** **FUSSBALL MANAGER 07**
Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts
- 8** **DAWN OF WAR: ANTHOLOGY**
Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: THQ
- 9** **AGE OF EMPIRES III**
Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Microsoft
- 10** **NEED FOR SPEED: CARBON**
Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts

PS2-CHARTS

- 1** **FINAL FANTASY XII**
Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media
- 2** **SINGSTAR: DEUTSCH ROCK-POP**
Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 3** **FIFA 07**
Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
- 4** **NEED FOR SPEED: CARBON**
Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
- 5** **SINGSTAR: 80'S**
Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 6** **OKAMI**
Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom
- 7** **SINGSTAR: LEGENDS**
Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 8** **SINGSTAR: ANTHEMS**
Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 9** **SEGA MEGA DRIVE COLLECTION**
Genre: Verschiedene Hersteller: Sega
- 10** **VWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007**
Genre: Wrestling Hersteller: THQ

XBOX360-CHARTS

- 1** **LOST PLANET**
Genre: Action Hersteller: Capcom
- 2** **RAINBOW SIX: VEGAS**
Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft
- 3** **CALL OF DUTY 3**
Genre: Ego-Shooter Hersteller: Activision
- 4** **BATTLESTATIONS MIDWAY**
Genre: Action Hersteller: Eidos
- 5** **NEED FOR SPEED: CARBON**
Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
- 6** **VIVA PIÑATA**
Genre: Lebenssimulation Hersteller: Microsoft
- 7** **JAGDFIEBER**
Genre: Action Hersteller: Ubisoft
- 8** **WORLD SERIES OF POKER – TOURNAMENT OF CHAMPIONS**
Genre: Poker Hersteller: Activision
- 9** **DEAD OR ALIVE XTREME 2**
Genre: Sport Hersteller: Microsoft
- 10** **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**
Genre: Action-Adventure Hersteller: Ubisoft



GAMECUBE-CHARTS

- 1** **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo
- 2** **NARUTO: CLASH OF NINJA**
Genre: Beat-em-Up Hersteller: Nintendo
- 3** **LEGO STAR WARS II**
Genre: Action Hersteller: Activision
- 4** **MARIO PARTY 7**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 5** **MARIO POWER TENNIS**
Genre: Tennis Hersteller: Nintendo
- 6** **DIE SIMS 2: HAUSTIERE**
Genre: Lebenssimulation Hersteller: Electronic Arts
- 7** **NEED FOR SPEED: CARBON**
Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
- 8** **CARS**
Genre: Rennspiel Hersteller: THQ
- 9** **FIFA 07**
Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
- 10** **THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING**
Genre: Action Hersteller: Vivendi Games



Wii-CHARTS

- 1** **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo
- 2** **WARIO WARE: SMOOTH MOVES**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 3** **WII PLAY**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 4** **RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION**
Genre: Action Hersteller: Midway
- 5** **RAYMAN RAVING RABBIDS**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ubisoft
- 6** **GOTTLIEB PINBALL CLASSICS**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Codemasters
- 7** **RED STEEL**
Genre: Ego-Shooter Hersteller: Ubisoft
- 8** **CALL OF DUTY 3**
Genre: Ego-Shooter Hersteller: Activision
- 9** **MADDEN NFL 07**
Genre: American Football Hersteller: Electronic Arts
- 10** **SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ**
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sega



REDAKTIONS-CHARTS

- 1** **LOST PLANET**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 2** **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 3** **RAINBOW SIX: VEGAS**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 4** **TEXAS HOLD'EM POKER**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 5** **RESISTANCE: FALL OF MAN**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 6** **FINAL FANTASY XII**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 7** **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 8** **VIRTUA TENNIS 3**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 9** **WARIO WARE: SMOOTH MOVES**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii
- 10** **OKAMI**
System: PC PS2 PS3 Xbox GameCube GC Wii



● Die Platzierung dieses Spiels ist gleich geblieben
NEU Dieses Spiel ist neu in den Charts

GAANZ VIELE UND GAANZ NEEVE SPIELE, LOGOS USW...

WWW.GIGAHANDY.DE

HEISSE EROTIKVIDEOS



Telefonische Bestellung
0900-510 305 581***

Sende eine SMS mit VVK + Bestellnummer an

Kein ABO
Einmalige Bestellung

86688* +914*
0900-560330*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,99€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3€/SMS).
Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt.
Sende STOP VVK zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

FARBIGE EROTIKLOGOS



HANDY SPIELE



Die erste Bestellung
KOSTENLOS

Sende **VVK+** die Bestellnummer per SMS an
Bei jeder weiteren Bestellung **sparst Du**
50% in unserem Spar-Abo

87555**

FARBIGE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellung sende eine SMS mit: VVK + Bestellnummer
und einem Namen an 86688* (z.B.: VVK 43222 Herbert)

CYNAMITE.DE

my entertainment network

Was sind Ihre Favoriten? Abstimmen auf www.cynamite.de

MOST WANTED

Ihre Favoriten: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten

i zu Platz 06

Mehrspieler-Massaker

UNREAL TOURNAMENT 3

PC PS2 Xbox360

Es gibt spannende Neuigkeiten zu Midways kommendem "Unreal Tournament"-Titel! So wurde der Namenszusatz "2007" durch ein schlichtes "3" ersetzt. Schließlich handle es sich um die dritte Generation der Serie und die laufe auf der Unreal Engine 3, so die Erklärung der Entwickler. Deutlich interessanter als diese kosmetische Korrektur: Die Action-Granate kommt auch für die Xbox360! Besitzer der Microsoft-Konsole müssen also nicht mehr neidisch auf PC- und PlayStation3-Lager spielen.

Obwohl der Fokus auf brachialen Mehrspieler-Gefechten liegen wird, bekommen auch Einzelspieler eine Solo-Variante mit Hintergrundgeschichte. Wir wären sehr überrascht, wenn das grafisch überragende "Unreal Tournament 3" nicht eines der Action-Highlights des Jahres werden würde. Und so schafft der Titel den verdienten Wiedereinstieg auf Platz 6 unserer Most Wanted.

**01** GOD OF WAR 2

PS2

Genre Action
Hersteller Sony
Erscheint April 2007
Vormonat Platz 8

**02** HALO 3

Xbox 360

Genre Ego-Shooter
Hersteller Microsoft
Erscheint November 2007
Vormonat Platz 2

**03** RESIDENT EVIL 5

PS2 Xbox360

Genre Survival Horror
Hersteller Capcom
Erscheint 4. Quartal 2007
Vormonat Platz 4

**06** UNREAL TOURNAMENT 3

PC PS2 Xbox360

Genre Ego-Shooter
Hersteller Midway
Erscheint März 2007
Vormonat 4. Quartal 2007

**07** SUPER MARIO GALAXY

Wii

Genre Jump'n'Run
Hersteller Nintendo
Erscheint 3. Quartal 2007
Vormonat Platz 10

**08** GRAN TURISMO 5

PS3

Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 4. Quartal 2007
Vormonat Platz 7



Dolles Duo

ARMY OF TWO

PS2 Xbox360

Auf der E3 2006 sorgte ein Duo aus zwei ehemaligen Army-Kämpfern für Furore. Die beiden klopfen auf eigene Faust bei den bösen Mächten dieser Welt an. Die Kooperation zwischen den Helden wird ein wichtiges Spielelement sein. Wenn Sie nicht mit einem menschlichen Mitspieler antreten, erteilen Sie Ihrem CPU-gesteuerten Kameraden Sprachbefehle.



Kratos kommt

GOD OF WAR 2

PS2

Ende Januar verkündeten die Entwickler von "God of War 2", dass ihr Spiel nun endlich fertig sei. Einer Veröffentlichung im April dürfte damit nichts mehr im Wege stehen. Nicht nur wir freuen uns auf eines der letzten Action-Highlights für die PS2, sondern auch unsere Leser: In unseren Most Wanted hat Kratos einen gewaltigen Satz nach oben gemacht.

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

● Die Platzierung dieses Spiels ist gleich geblieben
NEU Dieses Spiel ist neu in unseren Most Wanted



AKTUELLE INFORMATIONEN

Was gibt's Neues von Ihren Favoriten? Zu ausgewählten Most-Wanted-Titeln liefern wir brandneue Infos.

04



NEU ARMY OF TWO

PS3 Xbox360

Genre Action
 Hersteller Electronic Arts
 Erscheint 2. Quartal 2007
 Vormonat Neueinstieg

05



GRAND THEFT AUTO IV

PS3 Xbox360

Genre Action
 Hersteller Rockstar Games
 Erscheint 17. Oktober 2007
 Vormonat Platz 5

09



ASSASSIN'S CREED

PS3 Xbox360

Genre Action-Adventure
 Hersteller Ubisoft
 Erscheint 4. Quartal 2007
 Vormonat Platz 9

10



METAL GEAR SOLID 4

PS3

Genre Action Adventure
 Hersteller Konami
 Erscheint 4. Quartal 2007
 Vormonat Platz 3



MOST WANTED

Mit diesem Logo kennzeichnen wir Artikel über Spiele, auf die unsere Leser am meisten warten.



zu Platz 07



▲ GREIFT NACH DEN STERNEN: Marios erstes Jump'n'Run für Wii dürfte ein Megahit werden.

Klempner-Comeback

SUPER MARIO GALAXY

Wii

Kein Wii-Titel wird so sehnsüchtig erwartet wie die Rückkehr des hüpfenden Klempners Mario. Auch wir sind schon ganz heiß auf das Spiel. Was wir nämlich bisher von "Galaxy" geizockt haben, war schlicht genial. Nintendo zeigt einmal mehr, dass Spielspaß nicht von schicker HD-Grafik abhängt. Bei unseren Lesern kommt "Super Mario Galaxy" ebenfalls sehr gut an und konnte sich in den Most Wanted diesen Monat um drei Plätze verbessern. Wir hoffen, dass Nintendo uns bald eine ausführliche Vorabversion zur Verfügung stellen kann.

MITMACHEN
UND GEWINNEN!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele, sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Games Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe ist einfach: Füllen Sie den Abschnitt vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse!

Natürlich können Sie auch online teilnehmen. Gehen Sie auf www.cynamite.de und wählen Sie dort unter "Charts" Ihre aktuellen "Most Wanted".

Mitmachen lohnt sich! Jeder Einsender nimmt automatisch an allen Gewinnspielen dieser Ausgabe teil!

Einsendeschluss: 21.03.2007

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

WIR WOLLEN'S VON IHNEN WISSEN!

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl

Ort

Telefon

Alter

E-Mail

Ich spiele auf

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube ☐ Wii

Games Aktuell

Kennwort "Mitmachkarte 03/07"

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT:

PLATTFORM

Nennen Sie bitte hier Ihre aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTEN AUF:

PLATTFORM

Verraten Sie uns hier, auf welche Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System angeben.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ Action | ☐ Jump'n'Run | ☐ Sport |
| ☐ Action-Adventure | ☐ Beat'em-Up | ☐ Rennspiel |
| ☐ Horror-Adventure | ☐ Geschicklichkeit | ☐ Strategie |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Adventure | ☐ Simulation |
| ☐ Taktik-Shooter | ☐ Rollenspiel | ☐ Musik- und Partyspiel |

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.

☒ Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 03/2007 teilnehmen.

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	LucasArts
Entwickler (bekannt durch)	LucasArts Schätzungsweise eine Milliarde "Star Wars"-Spiele

- Der erste Next-Gen-Titel, den LucasArts intern entwickelt
- Die Handlung spielt zwischen den Episoden III und IV
- Action-Adventure, in dem Sie den Zögling von Vader spielen
- Verschiedene Machtfähigkeiten spielen eine zentrale Rolle

Internet

www.theforceunleashed.com



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

Nov. 2007 – 60 €

Nov. 2007 – 70 €

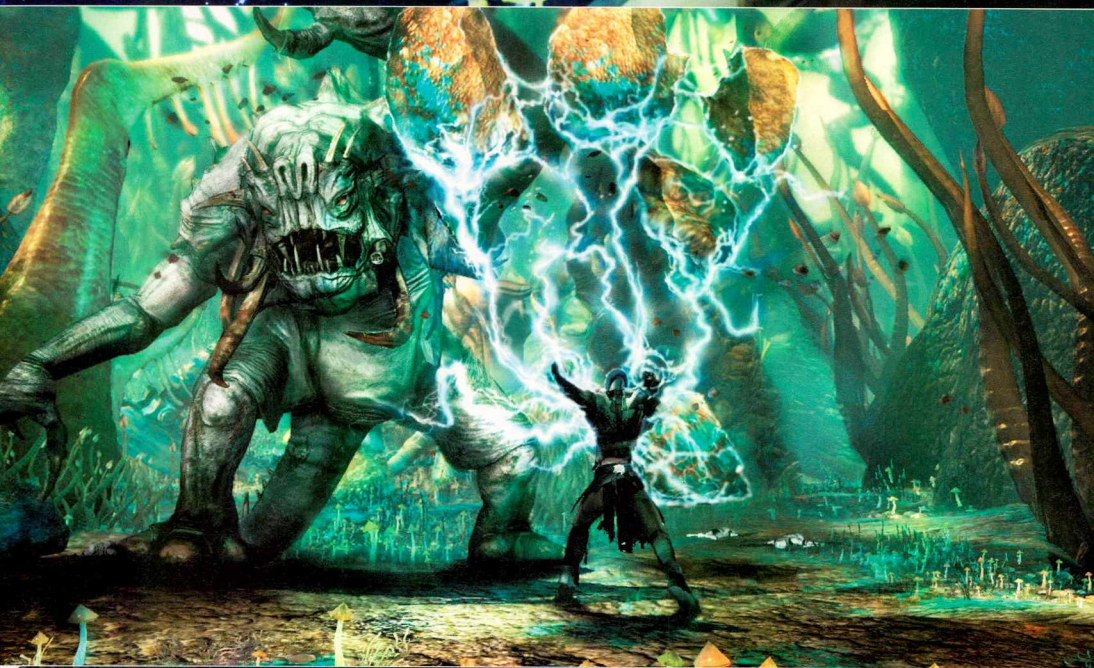
erscheint nicht

Nov. 2007 – 70 €

erscheint nicht

erscheint nicht

Die schlechte Nachricht: Es wird keinen weiteren Star-Wars-Film mehr geben.
Die gute Nachricht: Das macht nichts! Denn in Videospielen lebt die Saga weiter. Im November wird LucasArts die Macht einmal mehr entfesseln.



▲ **DER WILL DOCH NUR SPIELEN!** Okay, das stimmt gar nicht. Dieser fette Rancor, den ihr Held auf dem von einer faszinierenden Pflanzenwelt geprägten Planeten Felucia trifft, ist ein aggressives Monster. Deshalb wird ihm der dunkle Lehrling gleich eine Ladung Felsen vor den dicken Schädel donnern.

(Xbox360)

2 007 ist ein großes Jubiläums-Jahr für die "Star Wars"-Saga: Vor 30 Jahren kam der erste Teil der klassischen Film-Trilogie in die Kinos. Keiner hatte den Streifen damals auf der Rechnung und doch wurde er zu einem zeitlosen Klassiker, der die Filmgeschichte entscheidend prägte. Fünf Jahre nach dem Kino-Debüt unternahm "Star Wars" auf dem Atari 2600 seine ersten Videospiel-Gehversuche und netzte sich nach und nach in allen relevanten Genres ein.

Inzwischen sind beide Film-Trilogien mehrfach in spielbare Form gebracht worden, und so braucht es einen neuen Anreiz, um die Fans weiter bei der Stange zu halten. Und genau das will "The Force Unleashed" schaffen. Der erste bei LucasArts intern entwickelte Next-Gen-Titel soll nicht einfach irgendein "Star Wars"-Spiel werden. Vielmehr möchten die Macher einen würdigen Ersatz für einen neuen Film schaffen, der sich in den bekannten Plot einfügt und weitere interessante Aspekte der Geschichte beleuchtet.

Der Release des Spiels ist für November geplant und wird von einer gewaltigen Merchandising-Welle begleitet werden. So veröf-

fentlicht Dark Horse Comics die passende Literatur und Hasbro das Spielzeug zu "The Force Unleashed".

In Anbetracht einer derart ambitionierten Strategie ist es nur logisch, dass "Star Wars"-Papa George Lucas das Projekt höchstpersönlich beaufsichtigt. Er kann jederzeit den Rückwärtsgang einlegen, wenn ihm Entscheidungen der Programmierer nicht gefallen und hat natürlich auch bei der Story das letzte Wort. Und just über die Story möchten wir Ihnen nun die ersten Details verraten, die wir bei einer exklusiven Präsentation in Erfahrung bringen konnten.

AZUBI DES BÖSEN

"The Force Unleashed" spielt zwischen den Kino-Episoden III und IV, schließt also die inhaltliche Lücke zwischen den beiden Film-Drillings. Anders als vielleicht zu erwarten war, werden Sie nicht in die Kutte eines ehrenhaften Jedi-Ritters schlüpfen, sondern als furchtbar fieser Lehrling des stetig röhelnden Kinderschrecks Darth Vader Angst und Unheil verbreiten. Ihre Aufgabe: Reisen Sie durch die unendlichen Weiten des Weltraums und stellen Sie jeden Jedi kalt, den Sie finden.

DIE CHARAKTERE

LucasArts will mit "The Force Unleashed" eine faszinierende Geschichte erzählen, die den hohen Ansprüchen der Fan-Gemeinde gerecht wird. Und eine gute Story lebt von interessanten Charakteren. Wir stellen Ihnen hier einige der schillernden Figuren vor, die Sie im Spiel kennen lernen werden.

JUNO ECLIPSE:

Eine Imperiale Pilotin, für die Ihr Held tiefe Gefühle hegt. Geht da was?



MEISTER KOTA:

Ein Jedi-Meister, der vom Imperium, also auch von Ihnen, gejagt wird.



SHAAK TI:

Diese Jedi-Kämpferin kennt man schon aus der neuen Film-Trilogie.



Sie besuchen sowohl ganz neue Areale als auch vertraute Planeten wie Kashyyyk, die Heimat der wuscheligen Wookies, die in "The Force Unleashed" auch nicht gerade zu Ihren

Freunden zählen. Ihr Hauptaugenmerk liegt aber stets auf den Jedi, denn diese aufmüpfigen Gutmenschen sind dem dunklen Imperium längst ein Dorn im Auge. ►

DIE MACHT MACHT'S MÖGLICH

Ein spielerisches Kernelement von "The Force Unleashed" werden vier verschiedene Fähigkeiten sein, auf die der Held mittels der viel zitierten Macht zurückgreift. Zwei Bilderstrecken verdeutlichen, wie Sie diese Talente nutzen können. Die Bilder stammen

nicht direkt aus "The Force Unleashed", sondern aus dem "Force Power Pre-Vis"-Trailer von LucasArts. Dieser soll zeigen, was die Entwickler mit "The Force Unleashed" erreichen wollen, und dürfte Szenen des fertigen Spiels recht nahe kommen.



▲ **PECHVÖGEL AUF PATROUILLE:** Noch ist das Leben der drei Helmträger in Ordnung, aber das ändert sich. Mit der Macht werden die drei armen Gesellen in die Höhe gehoben, wo sie zappelnd um ihr Leben bibbern. Die anschließende Blitz-Behandlung gibt ihnen den Rest. Das war's für die Jungs.



▲ **SCHURKEN SCHUBSEN:** Drei Sturmtruppler haben sich hinter Kisten verschanzi und eröffnen das Feuer. Als Lichtschwert-Ass könnten Sie die Schüsse natürlich einfach mit dem leuchtenden Säbel zurückschleudern. Sehr viel cooler ist es aber doch, die Gegner mit der Macht von der Plattform zu pusten. Guten Flug.



▲ **DIE MACHT IST AUCH MIT DER PS2:** The Force Unleashed auf Sonys alter Kiste. Die Optik ist natürlich nicht so schön wie auf PS3 und Xbox360. (PS2)

Bekanntermaßen gehören die Jedi nicht zu den angenehmsten Gegnern, da sie allerlei Tricks auf Lager haben. So manipulieren sie beispielsweise die Gedanken ihrer Widersacher. Nur fair also, dass auch Sie im Bedarfsfall auf die ominöse Macht zurückgreifen können. Der Name "The Force Unleashed" – "Die entfesselte Macht" – deutet es bereits an: Ihre mächtigen Talente werden ein zentrales spielerisches Element sein.

Grundsätzlich gibt es vier Macht-Fähigkeiten: Sie können Objekte durch die Gegend stoßen, Gegner mit einem Würgegriff geißeln, eine Schockwelle auslösen und das durch Imperator Palpatine geprägte Blitzge-

witter entfachen. Wollen Sie richtig diabolische Attacken auslösen, verbinden Sie die verschiedenen Manöver zu verheerenden Kombos.

ZERSTÖRUNG 2.0

Wer schon einige "Star Wars"-Spiele kennt, der weiß: Die Macht konnte man schon in früheren Titeln einsetzen. Das Neue an "The Force Unleashed" ist die unglaublich realistische Umsetzung einzelner Aktionen – sofern man bei übermenschlichen Fähigkeiten von "realistisch" sprechen kann. LucasArts arbeitet nicht mehr nur mit den berühmten Spezialeffekte-Bastlern von Industrial Light and Magic zusammen, sondern nutzt

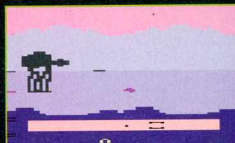
DIE 'STAR WARS'-SPIELGESCHICHTE

Videospiele rund um das "Star Wars"-Universum gibt es wie Sterne am Nachthimmel. Kein Wunder, schließlich erfreut sich das Thema seit dem Start des ersten Films ungebrochener Beliebtheit. Die Fans können sich mittlerweile weit mehr als 100 Games mit "Star Wars"-Lizenz ins Regal stellen. Wir präsentieren Ihnen auf dieser und den beiden folgenden Seiten die wichtigsten Titel der letzten drei Jahrzehnte. Vom primitiven Pixelbrot bis zum ausgewachsenen Online-Rollenspiel, vom Ego-Shooter bis zur Echtzeit-Strategie ist alles dabei.

SPIELE VON 1980 BIS 1990:

1982, fünf Jahre nach dem Kinostart des ersten Films, wird das Atari 2600 mit dem ersten "Star Wars"-Game, "The Empire Strikes Back", ausgestattet. Die Snowspeeder-Gefechte auf dem Eisplaneten Hoth sehen nach heutigen Maßstäben zwar aus wie abstrakte Kunst, waren damals aber durchaus unterhaltsam.

Ataris Spielautomat "Star Wars", der 1983 mit Vektorgrafik prahlt, wird erst Ende der 80er Jahre für diverse Heimcomputer wie den

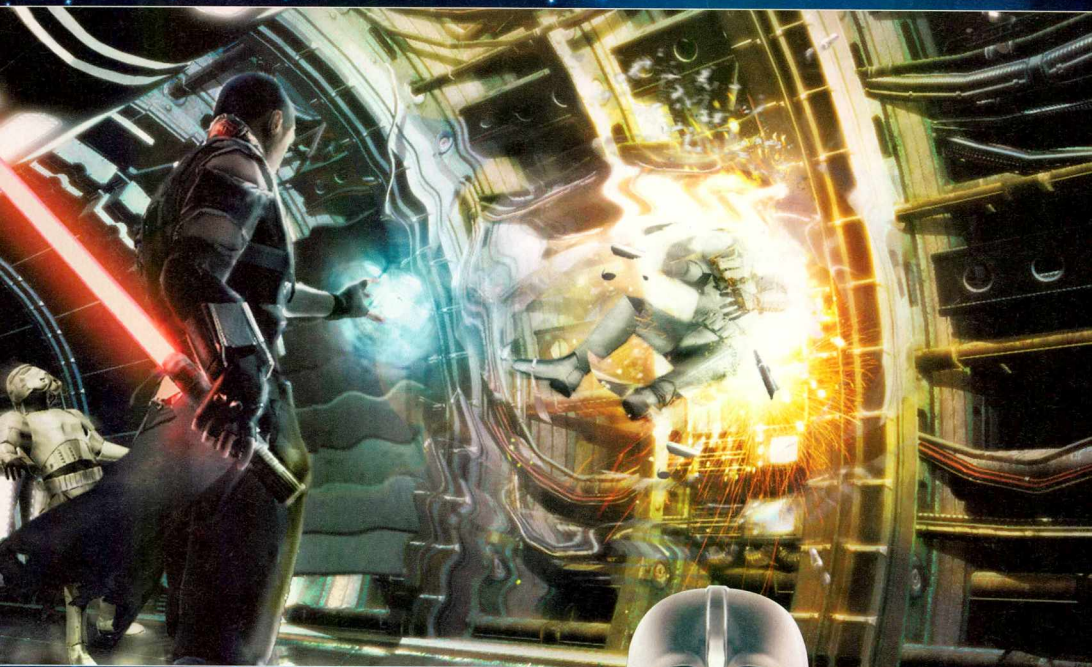


1982: Pixelschlacht auf dem Atari 2600.



1983: Spielhallen-Hit mit Vektorgrafik.

unvergessenen Commodore C64 und Konsolen portiert, da der Videospielemarkt 1983 komplett zusammenbricht – ein schwerer Schlag.



▲ TOLLER HECHT GEGEN ARME WURST: Ein durchschnittlicher Sturmtruppel hat gegen die Machtfähigkeiten Ihres Helden keine Chance. (Xbox360)

auch eine ganze Reihe moderner Technologien. Im Detail sind dies Digital Molecular Matter (DMM) von Pixelux Entertainment, euphoria von NaturalMotion Ltd. und die berühmte Physikengine Havok.

Außer Havok kennen Sie keinen der Namen? Ging uns'gan? Ähnlich. Und deshalb gibt's jetzt eine Erklärung am praktischen Beispiel. Stellen Sie sich folgende Situation vor: Ein paar Gegner haben sich auf einer 'Mauer' vor Ihnen verschanzt. Nun können Sie mit der Macht auf die Mauer einwirken. DMM sorgt dafür, dass die Mauer korrekt auf die Intensität Ihrer Attacke reagiert und entsprechend deformiert wird oder gar

zusammenstürzt. Derweil kümmert sich euphoria um ein glaubhaftes Verhalten der Feinde: Während sie auf den Überresten der Mauer herumtorkeln, versuchen sie, das Gleichgewicht zu halten oder sich beim Herunterfallen an einer Kante festzuhalten. Und während die armen Teufel noch um ihr Leben bibbern, schleudern Sie ihnen mit der Macht Bruchstücke der Mauer entgegen, die dank Havok physikalisch korrekt durch die Luft schiefen.

Vom faszinierenden Gesamteindruck, den diese technischen Errungenschaften erzeugen, können Sie sich anhand des Trailers auf unserer DVD überzeugen. ►



DAS RAUMSCHIFF

Kein echter 'Star Wars'-Held ohne tolles Raumschiff! Was wäre beispielsweise ein Han Solo ohne seinen Millennium Falcon gewesen? Okay, eigentlich immer noch ein verdammt lässiger Typ. Aber so ein eigenes fliegendes Fortbewegungsmittel ist trotzdem was Tolles. Natürlich hat auch der Hauptcharakter von 'The Force Unleashed' ein schickes Fluggerät. Es hört auf den Namen 'Rogue Shadow'. Sein Look ist deutlich von der alten Film-Trilogie inspiriert.

ROGUE SHADOW: Das Raumschiff des Helden von 'The Force Unleashed'.



SPIELE VON 1990 BIS 2000:

In den 90er-Jahren kommt die Spiele-Lawine ins Rollen: Umsetzungen der Original-Trilogie erscheinen zuerst für Nintendos NES, später

für das SNES. Mit einer ganzen Reihe von PC-Titeln beginnt LucasArts, sich von direkten Filmumsetzungen zu lösen und zusätzliche

Aspekte der Saga zu beleuchten. Es erscheinen zahlreiche Raumkampf-Simulatoren für den PC, etwa 'X-Wing' oder 'Tie Fighter'.

'Rebellion' ist der erste Versuch, 'Star Wars' im Genre Echtzeit-Strategie zu etablieren.

Mitte der 90er-Jahre ebnet ein indizierter Ego-Shooter den Weg für die 'Jedi Knight'-Serie, die sich bis heute großer Beliebtheit erfreut. Außerdem werden auch die damals aktuellen Konsolen PlayStation und N64 regelmäßig mit Versionen bedacht. Der Kinostart von 'Episode I' bringt weitere Titel wie das Action-Rennspiel 'Episode I: Racer' hervor.



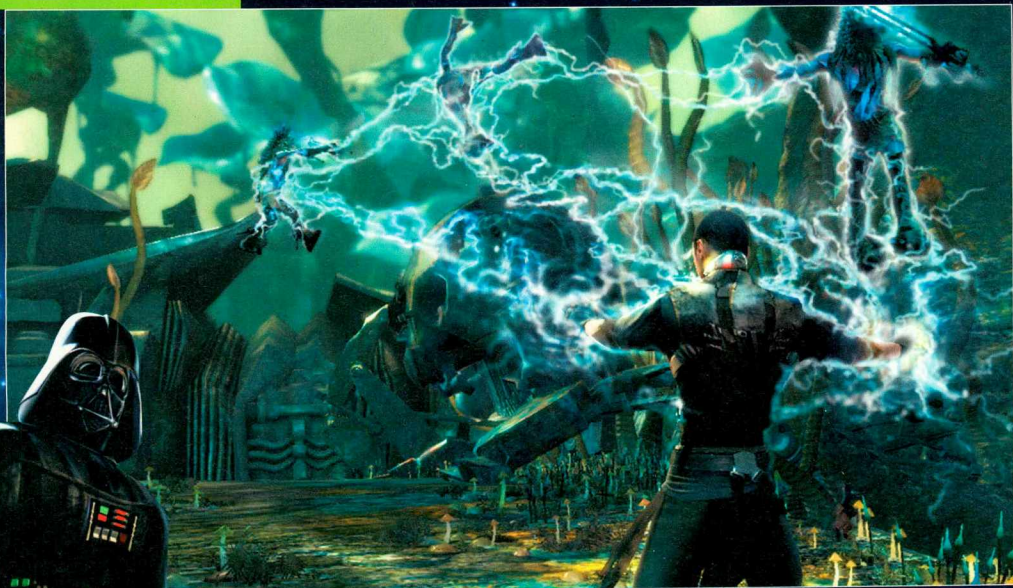
1994: Raumschiff-Duelle auf dem PC.



1995: Luke und der SNES-Imperator.



1999: Pod-Raserei für Nintendo 64.



▲ **DER BRUZZLER:** So ein Blitzlicht-Gewitter ist eine ganz feine Sache. So lassen sich bei Bedarf gleich mehrere Gegner gleichzeitig grillen. (Xbox360)



Die gezeigten Szenen entstammen zwar nicht dem tatsächlichen Spiel, verdeutlichen aber das Ziel, das sich die Entwickler mit "The Force Unleashed" gesteckt haben. Und die Mannen von LucasArts sind auf einem sehr guten Weg: Wir konnten bereits einen Blick auf die Xbox360-Version werfen, die dem Trailer schon ziemlich nahe kommt – so stellen wir uns die nächste Generation der "Star Wars"-Spiele vor.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass "The Force Unleashed" nicht nur für PS3 und Xbox360, sondern auch für PS2, PSP und DS entwickelt wird. Allerdings entstehen nur die Next-Gen-Fassungen bei LucasArts. Während der DS-Ableger von n-Space ein inhaltlich ganz anderes Spiel werden dürfte, rechnen wir bei den PS2- und PSP-Ports von den Krome Studios mit abgespeckten

Ausgaben der Next-Gen-Varianten. Wir sind gespannt, wie viele der schönen neuen Technologien auch auf diesen deutlich schwächeren Systemen funktionieren. **fk**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir "Star Wars" lieben
- ▲ die Fähigkeiten lässt sich
- ▲ die Technik begeistert
- ▲ alte Bekannte mitspielen
- ▲ es cool ist, böse zu sein

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es zum Spielablauf noch einige offene Fragen gibt



★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
gut

Kein 08/15-Ableger: Mit gewaltigem Aufwand wird unser aller Lieblings-Sternenkrieg weiter erzählt.

DIE 'STAR WARS'-SPIELEGESCHICHTE

SPIELE VON 2000 BIS HEUTE:

Die Kinostarts von "Episode II" und "Episode III" werden abermals von einer Vielzahl an Spielen flankiert. Zu den gelungensten "Star Wars"-Games der letzten sieben Jahre zählen der Action-Hit "Jedi Knight 3" und das hervorragende Rollenspiel "Knights of the Old Republic" sowie dessen Nachfolger. GameCube-Besitzer freuen sich über die zwei exklusiven Actiontitel "Rogue Squadron II" und "Rogue Squadron III", die vor allem grafisch bestechen.

Plattformübergreifend wird die "Battlefront"-Reihe erfolgreich eingeführt. Das Online-Rollenspiel "Star Wars: Galaxies" kommt bei den Fans gut an, kann aber bei Weitem nicht den-

selben Hype wie ein "World of Warcraft" erzeugen – aber welches MMORPG schafft das schon? Erwähnenswert sind noch die beiden kommerziell enorm erfolgreichen "Lego Star

Wars"-Spiele, welche die Film-Trilogien im Klötzchen-Look auferstehen lassen. 2006 erscheint "Empire at War", das bisher beste Strategie-Spiel mit "Star Wars"-Background.



2003: Riesiger Rollenspiel-Klassiker!



2004: Eine pompöse GameCube-Action-Orgie.



2006: Wie niedlich! Kult im Klötzchen-Look.

DER NACHFOLGER DES
"BESTEN KONSOLEN-SPIELS 2006"



"GOLDENER COMPUTER" - AWARD



Tom Clancy's

**GHOST
RECON**

ADVANCED WARFIGHTER

AB MÄRZ IM HANDEL ERHÄLTlich.



www.ghostrecon.com



UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Mobile version © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A.



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

Dez. 2007 – 60 €

Dez. 2007 – 60 €

Dez. 2007 – 60 €

ersch. nicht

Dez. 2007 – 60 €

ersch. nicht

ersch. nicht

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
Entwickler	Sega Racing Studio

- ▶ Remake des Rennspiel-Klassikers von 1995
- ▶ Strecken in acht völlig unterschiedlichen Umgebungen
- ▶ Diverse Online-Modi
- ▶ Arcade-lastiges Fahrverhalten
- ▶ Vom ehemaligen Chefentwickler der "Colin McRae"-Reihe

Internet

www.sega-europe.com

Digitale Dreckschleuder: Sega haucht der legendärsten aller Quersfeldein-Poltereien neues Leben ein – oder besser: neuen Schmutz!

Das Rallye-Genre hat sich zur Domäne ultrarealistischer Simulationen entwickelt, die einfach keinen großen Spaß bringen! Diese kritischen Worte stammen ausgerechnet von einem, der mit Schuld trägt am Immer-echter-und-immer-komplizierter-Trend. Guy Wilday ist sein Name und "Colin McRae" die Serie, mit der er jahrelang seine Brötchen verdient hat. Doch nun will der trinkfeste Engländer nur noch zwei Dinge: Spaß haben und Spaß bringen! Als Chef des brandneuen Sega

Racing Studios leitet er die Entwicklung eines Next-Gen-Remakes von "Sega Rally", dem Spielhallenklassiker aus dem Jahre 1995. Und eines steht fest: Bislang macht der nette Guy seine Sache exzellent – was wir vom Spiel gesehen haben, hinterlässt einen famosen Eindruck!

NEUES SPIEL, ALTE STÄRKEN

Um die Faszination des Originals zu begreifen, muss man seine Stärken definieren. Grafik, Steuerung, Spannung: In diesen drei Disziplinen setz-

te der Automaten-Opa Maßstäbe. Satte zwölf Jahre später sind die Ansprüche des Zockervolks freilich ungleich höher, doch scheint die Wiederholungstat zu gelingen. Besonders in Sachen Optik (wir dürften die PS3-Version bestaunen) gibt das neue "Sega Rally" Gummis: Malerische Landschaften, knallbunte Farben, polierte Polygonkarren – alles wirkt wie aus einem Guss!

Weil Rallyes nun mal keine saubere Angelegenheit sind, legen die Entwickler besonderen Wert auf die



▲ SPRITZIG: Der aufgewirbelte Dreck bleibt physikalisch korrekt an den Wagen kleben – bis Sie durch den nächsten Fluss breiteten! (PS3)



▲ KNALLIG: Die Farbgebung des Spiels ist übertrieben – schließlich soll die Raserei aussehen wie ein Arcade-Titel. Wir meinen: Operation gelungen! (PS3)

Vermurkster Vorgänger: Das letzte, leider ziemlich miese "Sega Rally" erschien 2006 für die PlayStation2 – allerdings nur in Japan.



▲ **BOMBIG:** Auch wenn es danach aussieht – die Bilder auf dieser Doppelseite sind nicht geschönt und geben die Grafik des Spiels authentisch wieder. Next-Generation-Zocken kann sooo schön sein! (PS3)

Darstellung von Dreck. Richtig gelesen! Der digitale Matsch ist derart realistisch simuliert, dass man nach einer Rennrunde am liebsten selbst in die Badewanne hüpfen würde. Und das Tollste daran: Die Sauerei ist kein Selbstzweck, sondern entscheidendes Spielelement. So bilden sich nach und nach immer mehr Furchen auf den Pisten, die das Fahrverhalten drastisch verändern. Wo eben noch griffiger Schnee gelegen hat, kann in der nächsten Runde schon Glatteis auf unvorsichtige Piloten warten.

RALLYE AROUND THE WORLD

Apropos Eis: Die insgesamt acht unterschiedlichen Strecken decken ab – von Tropenwäldern über Wüsten und Vulkankrater bis hin zum arktischen Schneegebiet. Und wer weiß, vielleicht integriert Mister Wilday sogar noch ein Stadion-Oval – "Daytona"-Fans wären begeistert!

Auf den verschlungenen Pisten tummeln sich knapp 30 lizenzierte Hubraummonster. Darunter Klassiker wie der gute alte Friseurabschlepp-

per Golf GTI oder der Lancia Delta. Die Karren gehören vier grundverschiedenen Klassen an: Allradautos, Zweiradhobel, Old-School-Schleudern und Bonusboliden. Besonders für letztere haben wir uns natürlich brennend interessiert, aber Details wollten die Sega-Verantwortlichen noch nicht nennen.

Ebenso vage blieben die Infos über die geplanten Spielmodi. Fest steht, dass es eine Art Solo-Karriere, Einzelrennen und – wir zitieren – "ebenso innovative wie unterhaltsame" Online-Wettbewerbe geben wird. Wir könnten uns außerdem eine Wagenladung Minispiele vorstellen, bei denen man beispielsweise vorgegebene Symbole in den Matsch schildern muss – dafür wäre die Technik von "Sega Rally" geradezu prädestiniert. Mister Wilday, bitte übernehmen Sie!

Zum Schluss noch ein wichtiger Hinweis: Alle unsere Informationen beziehen sich ausschließlich auf die Next-Gen-Fassungen des Spiels, von den ebenfalls angedachten PSP- und PlayStation2-Ablegern gab es leider gar nichts zu sehen. Wir rechnen dabei aber mit deutlichen technischen Abstrichen. tk ■

RASENDER RENTNER

Als "Sega Rally" anno 1995 in die weltweiten Spielhallen kam, glich es einer kleinen Sensation: Weckte bereits das schicke Gehäuse des Automaten Begehrlichkeiten, war letztlich das revolutionäre Fahrverhalten die eigentliche Sensation. Erstmals simulierte ein Rennspiel spürbar unterschiedliche Pistenuntergründe (ja, so was war damals tatsächlich noch neu!). Eine Umsetzung für Segas glücklose Saturn-Konsole erschien wenig später, der Nachfolger aber erst 1998.

► **GENIAL:** Das uralte Sega Rally macht auch heute noch mächtig viel Spaß.



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ es herrlich schmutzig ist!
- ▲ es die Stimmung des Uralters nahezu perfekt imitiert.
- ▲ die Steuerung simpel ist.
- ▲ es keine Münzen schluckt.

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ wir nicht selbst spielen durften.
- ▼ Rallyes Geschmackssache sind.



Offroad-Raserei mit famosen Matscheffekten und packenden Kopf-an-Kopf-Duellen.



▲ **TIEFGRÜNDIG:** Rechts im Bild können Sie gut erkennen, dass der Wagen mit dem roten Heck tiefe Spuren in der Fahrbahn hinterlässt. (PS3)

System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

2. Q. 2007 – 65 €

Xbox

erscheint nicht

Xbox 360

2. Q. 2007 – 60 €

GameCube

erscheint nicht

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2
Entwickler (bekannt durch)	Starbreeze Chronicles of Riddick
► Mutierter Mafioso gegen den Rest der (Unter-)Welt ► Vielfältige, übernatürliche Fähigkeiten ► Zwei Hauptsettings: New York und die düstere Otherworld ► Erscheint in Deutschland um die härtesten Szenen entschärft	
Internet	www.2kgames.com/thedarkness

Monster-Mafiosi, Killer-Kobolde und unheimliche Unterwelten: Comic-Held Jackie kämpft sich durch das bislang düsterste und brutalste PS3-Spiel.

Für viele amerikanische Jugendliche fängt das Leben mit dem 21. Geburtstag erst richtig an: endlich Alkohol, Glücksspiel und Nudie-Bars – auch ohne gefälschten Ausweis! All das schert Jackie Estacado einen Dreck. Als knallharter Nachwuchs-Mafioso gehören Drogen, Glücksspiel und Prostitution längst zu Jackies täglichem Brot. Trotzdem warten auch an seinem 21. Ehrentag einschneidende Veränderungen auf ihn. Die Frage ist nur, ob er sich darüber freut...

HEAVY BIRTHDAY!

Schon auf dem Weg zum nächsten Job blüht unserem Junior-Mobster die erste böse Geburtstagsüberraschung: Im interaktiven Intro von "The Darkness" finden Sie sich in der Rolle von Jackie auf dem Rücksitz eines Cabrios wieder. Zusammen mit zwei Komplizen donnern Sie nichts ahnend über die Straßen von New York, als plötzlich die Polizei hinter ihnen auftaucht. Während Partner Mickey die Karre durch den dichten Verkehr jagt, nehmen Sie die Verfolger vom Beifahrersitz aus aufs Korn. Doch wie gut Sie auch zielen, die Fahrt endet jäh mit einem derben Crash in eine Baustelle. Da Ihre Komplizen nicht mehr so ganz transportfähig sind, schießen Sie sich alleine den Weg frei ... und wundern sich, warum sämtliche Bauarbeiter hier bis an die Zähne bewaffnet sind. Ganz klar: Onkel Paulie, das machtgeile Schwein, hat Sie in eine Falle gelockt! Doch so leicht lassen Sie sich nicht aus der Familie bugsieren!

Während Sie beidhändig balierend die Flucht antreten, wird es langsam dunkel und damit Zeit für

die zweite unheilvolle Überraschung des Tages. Plötzlich grollt eine innere Stimme in Jackie und fordert ihn zu unmenschlichen Gewalttaten auf. Sekunden später brechen tiefschwarze Tentakel aus ihm hervor und machen sich ohne Vorwarnung daran, die Angreifer mit ihren riesigen Mäulern erbarmungslos zu zerfleischen.

Als ob das alles nicht schon genug wäre, wird Ihr mutierter Mafioso wenig später in eine ganz und gar ungemütliche Parallelwelt katapultiert: Die armen Seelen dieser so genannten Otherworld sind zu ewigem Krieg verdammt. Dumm auch für Sie, denn während Sie herauszufinden versuchen, wo zum Teufel Sie gelandet sind, stehen umgenietete Angreifer nach kurzer Zeit wieder auf. Die einzige Möglichkeit, die reichlich mitgenommen aussehenden Soldaten für immer zu erlösen: Sie reißen ihnen mit ihren Tentakeln all'arrabbiata das Herz heraus.

Hört sich alles äußerst brutal an? Ist es auch! Und trotzdem ist der neue Ego-Shooter von Starbreeze keine hirnlose Gewaltorgie. Mithilfe von Jackies übernatürlichen



▲ ATMOSPHERISCH: Bei Anzeigen wird komplett verzichtet. Welche Fähigkeiten Sie zur Verfügung haben, zeigen die Tattoos der Dämonenköpfe. (Xbox360)

Auch der Online-Part klingt vielversprechend: In vier verschiedenen Modi können auf sechs Maps auch Matches Darklings gegen Menschen ausgetragen werden.



▲ GRUSELIG: Die Otherworld präsentiert sich als bizarres Erster-Weltkriegs-Szenario mit Zombiesoldaten, die einfach keine Ruhe finden wollen. (Xbox360)



▲ PRAKTISCH: Mit dem Demon Arm schleudern Sie mit Leichtigkeit schwere Gegenstände herum, oder attackieren wie hier direkt die Angreifer. (Xbox360)



▲ KLEIN UND GEMEIN: Die Darklings erweisen sich als erbarmungslos. Dieser Gremlin-Verschnitt hat bestimmt nicht vor, eine Straße aufzureißen... (Xbox360)



▲ HEFTIG: Mit expliziter Gewaltdarstellung wird nicht gespart. Ob wir Szenen wie diese in der deutschen Fassung noch zu sehen bekommen? (Xbox360)

Fähigkeiten und etwas Hirnschmalz können Sie die Levels – von denen übrigens zwei Drittel in New York und ein Drittel in der düsteren Otherworld spielen – auf die unterschiedlichsten Arten anpacken. Klar ist rohe Gewalt eine Möglichkeit. Mit großkalibrigen Wummen und ihrem Demon Arm macht Ihnen so schnell keiner was vor. Während Sie die Argumentationsverstärker Feuer spucken lassen, schleudern Sie mit dem Greiftentakel mühelos Kisten oder Au-

tos auf Widersacher oder errichten Barrikaden. Wer es lieber etwas feingeistiger angeht, schaltet unauffällig die Lichtquellen in der näheren Umgebung aus und überfällt die Feindesschergen in der Dunkelheit. Dank der Nachtsichtfähigkeiten, die Ihnen die Darkness verleiht, sind Sie klar im Vorteil. Oder vielleicht finden Sie eine Möglichkeit, das nervige Gesindel gänzlich zu umgehen? Mit dem Creeping-Dark-Talent lösen Sie sich für kurze Zeit von Ihrem Kör-

per und kommen dann nicht nur durch enge Luftschächte oder Rohre, sondern können sogar an Wänden entlangkriechen. Optimal, um alternative Routen auszukundschaften.

ZWERGENAUFGAND

Als immer wieder nützlich erweisen sich die Darklings. Reißen Sie mit Ihren Tentakeln das Herz eines vorher erledigten Widersachers heraus, beschwören Sie diese Giftzwerge herauf. Sie lassen sich sehr vielfältig einsetzen: In einen Raum voller Gegner gehetzt, erweisen sie sich als gefräßiger Handgranatensatz. An anderer Stelle räumt Ihnen eins der eigenwilligen Viecher den Weg frei, indem es über einen Zaun klettert und auf der anderen Seite ein Hindernis wegschiebt. Äußerst witzig: Die Killerkobelde besitzen Wesenszüge ihrer Wirte. Stehen Sie in der Otherworld beispielsweise einem herumliegenden Kamikazepiloten das Herz, erscheint ein Darkling, der sich sogleich "Harakiri!" schreien in die Luft jagt.

Ebenso wie das Gameplay glänzt auch die Präsentation mit

viel Liebe zum (teilweise blutigen) Detail: Stylishes Lichteffekte unterstreichen Jackies dämonische Fähigkeiten; Kleinigkeiten wie rauchende Knarren sorgen für Mitterdrin-Feeling. Sehr atmosphärisch sind auch die zahlreichen Dialoge, die teilweise sogar von Prominenten eingesprochen wurden. Dank einer neuen Technik, die die Mimik von Schauspielern auf die Polygongesichter überträgt, wirken die Gespräche aller Hauptpersonen äußerst realistisch. **mr** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ es super inszeniert ist
- ▲ die Fähigkeiten viel versprechend sind
- ▲ die Darklings einfach cool sind
- ▲ das Setting unverbraucht ist

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ es bei uns niemals ungeschnitten erscheinen wird



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Schaurig schöner Ego-Shooter mit vielen tollen Ideen. Allerdings definitiv nichts für Kinderaugen.



▲ INTERESSANT: Im Multiplayer gibt es sogar Modi, in denen Sie sich auf Knopfdruck vom Mensch zum Darkling verwandeln. (Xbox360)



FAKTEN

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Sega
Entwickler	Sega Japan "Yakuza"

- Speziell auf Wii zugeschnittenes "Sonic"-Spiel
- Inklusive vollwertigem Party-Modus mit 45 Minispielen
- Einfallsreiche Story aus Tausendundeiner Nacht
- Freischaltbare Filmschnipsel und Illustrationen

Internet

www.sega.de

Wii Phönix aus der Asche: Der rasende Blaumann findet auf Nintendos Zappelkonsole endlich wieder zu alter Stärke zurück!

Selbst der größte Sonic-Fan hat begriffen, dass die letzten Software-Auftritte des ehemaligen Spaß-Garanten Murks waren. Titel wie "Sonic Riders" oder "Sonic Heroes" hatten sich zu weit von den Wurzeln der Serie entfernt und konnten die Magie der Frühwerke nicht mal ansatzweise erreichen. Doch jetzt ein echter Hoffnungsschimmer: "Sonic und die geheimen Ringe", das Wii-Debüt des sprintenden Stacheltiers,

ist rasant, simpel und Spaßig – ein echter Sonic eben!

SONIC UND DIE WUNDERLAMPE

Bereits die Story gefällt durch charmante Ideen: Ein Flaschengeist namens Erazor klaut die Buchstaben aus den Geschichtsbüchern des Orients und tilgt damit die Erinnerungen an Helden wie Aladin! Weil Sonic aber ein Faible für die Märchen aus Tausendundeiner Nacht hat, reist

er gen Persien und sucht nach den verschwundenen Schriften. Solisten führt die Letternfahndung daher insgesamt acht große Hüpfareale vom Geisterschiff über einen verwunschenen Tempel bis hin zum obligatorischen Sultanspalast.

Die Levelanzahl mag zwar spärlich klingen, doch umfasst jedes Szenario zehn knifflige Missionen. Müssen Sie beim ersten Durchlauf beispielsweise nur den Ausgang

▼ **MALERISCH:** Die kunterbunte Farbgebung und das originelle Szenario machen das Spiel zum Hinkucker. (Wii)

▼ **LUFTIG:** Ab und an fährt Sonic auch mit einer Seilbahn, solche Sequenzen laufen aber automatisch ab. (Wii)



Namenspremiere: "Sonic und die geheimen Ringe" ist tatsächlich das erste Spiel der Serie mit einem deutschen Untertitel.

SO STEUERT SICH SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE



▲ **ANGRIFF:** Wenn Sonic in der Luft ist, wird der nächste Feind mit einem Fadenkreuz markiert. Schütteln der Wiimote startet dann eine Attacke. (Wii)



▲ **AUSWEICHEN:** Wenn Sie einem Hindernis aus dem Weg gehen wollen, müssen Sie die Wiimote einfach nur zur entsprechenden Seite kippen. (Wii)



▲ **VOLLGAS:** Je weiter Sie den Controller nach vorne neigen, desto schneller läuft Sonic auf den linearen Pfaden durch die Spielwelt. (Wii)



▲ **SPRINGEN:** Durch einen Druck auf die "2"-Taste lassen Sie den blauen Igel springen. Je länger Sie drücken, desto weiter der Satz. (Wii)

erreichen, wird beim nächsten schon eine Mindestanzahl gesammelter Goldringe verlangt. Der Clou: Durch das Absolvieren der Aufgaben erhält Ihr Igel neue Klunker für seinen so

genannten Fertigkeitenring. Dieser individuell bestückbare Fingerschmuck verbessert alsdann etwa das Lauftempo, die Angriffskraft oder die Sprungweite von Sonic.

▼ **SPEKTAKULÄR:** Die Kamera schwenkt gelegentlich automatisch zur Seite – das sieht zwar schick aus, ist aber auch verwirrend. (Wii)



Aber wie spielt sich die Hüpferei eigentlich? Herrlich intuitiv! Der Stachelträger sprintet auf einem vorgegebenen Weg durch die Pampa – und Sie lenken ihn ähnlich wie bei einem Rennspiel durch bloßes Kippen der Wiimote! Wie das funktioniert und welche Steuerungsniffe es gibt, können Sie dem Kasten oben auf dieser Seite entnehmen.

Doch "Sonic und die geheimen Ringe" ist nicht nur ein netter Geschicklichkeitstest für Einzelgänger, sondern auch ein vollwertiger "Mario Party"-Verschnitt. Sage und schreibe 50 Sega-Mitarbeiter haben sich während der Entwicklung einzig und alleine darauf konzentriert, gesellige Multiplayer-Wettbewerbe zu entwerfen. Und das Ergebnis kann sich spielen lassen! Ob Sie nun den Controller wie eine Kurbel in der Luft herumdrehen, ihn als Geigenbogen missbrauchen oder anfliegende Monster im wahrsten Sinne des

Wortes weghauen – die Minispiele nutzen das Wii-Potenzial prima aus.

Ebenfalls klasse: Für einen frühen Wii-Titel sieht der Ringe-Reigen wirklich schick aus und läuft durchgehend schön flüssig. Sonic, wir haben endlich wieder Freude an dir! tk ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Steuerung intuitiv ist.
- ▲ 45 Partyspiele dabei sind.
- ▲ es sehr hübsch aussieht.
- ▲ die Story nett erzählt wird.
- ▲ Sonic endlich wieder cool ist

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ es an Spieltiefe mangelt.
- ▼ die Kamera Kapriolen schlägt.

★★★★★

GAMES

EINSCHÄTZUNG

gut

Einfach, aber spaßig, bunt, aber nicht kindisch: Diesem Igel helfen wir gerne über die Wii-Straße!

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

19 FEBRUAR

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
03/2007 schon heute!

20

21

**GAMES
AKTUELL**

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

22

- CDV Strategy Legends
- Die Siedler II: Die nächste Generation Wikinger
- Hammer & Sichel
- World of Asterix

23

- Blitz: The League
- Capcom Classics Collection 2
- Final Fantasy XII
- Ghost Rider
- Kororinpa
- Resident Evil 4 (dt.)
- WWII: Battle over Europe



26



27

28

- Requital: Revenge of a Hero



01 MÄRZ

- Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
- Test Drive Unlimited
- Xiaolin Showdown

02

- Lucas der Ameisenschreck

03

04

05



08

- America's Secret Operations
- CSI: Eindeutige Beweise
- Genesis Rising: Universal Crusade
- Marine Park Empire

09

- Bullet Witch
- Sonic und die Geheimen Ringe



12



15

- Avatar: Der Herr der Elemente
- Dancing Stage: SuperNova
- Def Jam: Icon
- Hard Truck: Apocalypse
- Samurai Warriors 2: Empires
- STALKER: Shadow of Chernobyl

16

- Metal Slug Anthology
- SSX Blur



17



18

19

20



23

**GAMES
AKTUELL**

► Ausgabe 04/2007

ab dem 21. März 2007
am Kiosk erhältlich!



Titel	Genre	PS2	Xbox	Wii	PS3	Xbox 360	Wii U	Termin
Neuerscheinungen 2007								
2 Days to Vegas	Action							2. Q. 2007
Alan Wake	Action							19. 10. 2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure							2. Q. 2007
America's Secret Operations	Action							08. 03. 2007
Animal Crossing	Lebenssimulation							1. Q. 2007
Aquanox	Action							29. 03. 2007
Army of Two	Ego-Shooter							2. Q. 2007
ATV: Offroad Fury 4	Offroad-Rennspiel							1. Q. 2007
Aura 2: Die heiligen Ringe	Adventure							22. 03. 2007
Avatar: Der Herr der Elemente	Action							15. 03. 2007
Best of Strategy 2	Echtzeit-Strategie							22. 03. 2007
BioShock	Ego-Shooter							1. Q. 2007
Blacksite: Area-51	Taktik-Shooter							Juli 2007
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Flug-Action							23. 03. 2007
Blitz: The League	American Football							23. 02. 2007
Blue Dragon	Rollenspiel							1. Q. 2007
Bullet Witch	Action							09. 03. 2007
Burnout Dominator	Action-Rennspiel							22. 03. 2007
Call of Duty 3	Ego-Shooter							23. 03. 2007
Capcom Classics Collection 2	Geschicklichkeit							23. 02. 2007
CDV Strategy Legends	Echtzeit-Strategie							22. 02. 2007
Combat Mission Anthology	Echtzeit-Strategie							29. 03. 2007
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie							29. 03. 2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure							08. 03. 2007
Dancing Stage: SuperNova	Musikspiel							15. 03. 2007
Def Jam: Icon	Beat'em-Up							23. 03. 2007
Demon Chaos	Action							März 2007
Der Herr der Ringe Online: Der Schatten von Angmar	Online-Rollenspiel							April 2007
Devil May Cry 4	Action							2007
Die Siedler II: Die nächste Generation Wikinger	Aufbaustراتيجية							22. 02. 2007
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Simulation							01. 03. 2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel							2007
Dragonball Z Tenkaichi 2	Beat'em-Up							22. 03. 2007
Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel							28. 03. 2007
Eledees	Strategie							April 2007
Enchanted Arms	Rollenspiel							23. 03. 2007
FEAR	Ego-Shooter							23. 03. 2007
Fight Night Round 3	Boxen							23. 03. 2007
Final Fantasy XII	Rollenspiel							23. 02. 2007
Final Fantasy XIII	Rollenspiel							2007
Formula One Championship Edition	Formel-1-Rennspiel							23. 03. 2007
Fuel	Action-Rennspiel							22. 03. 2007
Full Auto 2: Battlegrounds	Action-Rennspiel							23. 03. 2007
Genesis Rising: Universal Crusade	Echtzeit-Strategie							08. 03. 2007
Genji: Days of the Blade	Action-Adventure							23. 03. 2007
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter							23. 03. 2007
Ghost Rider	Action							23. 02. 2007
God of War 2	Action							27. 04. 2007
Gran Turismo 5	Rennsimulation							1. Q. 2008
Grand Horse Attraction	Simulation							29. 03. 2007
Grand Theft Auto 4	Action							4. Q. 2007
Gundam: Target in Sight	Action							23. 03. 2007
Halo 3	Ego-Shooter							2. Q. 2007
Hammer & Sichel	Echtzeit-Strategie							22. 02. 2007
Hard Truck: Apocalypse	Action							15. 03. 2007
Harvest Moon: Magical Melody	Simulation							2007
Heatseeker	Flug-Action							29. 03. 2007
Himmel und Huhn: Ace in Action	Action							20. 04. 2007
Huxley	Ego-Shooter							2. Q. 2007

Titel	Genre	PS2	Xbox	Wii	PS3	Xbox 360	Wii U	Termin
Neuerscheinungen 2007								
King of Fighters XI	Beat'em-Up							29. 03. 2007
Kororipa	Denkspiel							23. 02. 2007
Lucas der Ameisenschreck	Action-Adventure							02. 03. 2007
Marine Park Empire	Simulation							08. 03. 2007
Mario Party 8	Geschicklichkeit							2007
Marvel Trading Card Game	Denkspiel							April 2007
Marvel: Ultimate Alliance	Action							23. 03. 2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter							2007
Meet The Robinsons	Action							April 2007
Mercury Meltdown Remix	Denkspiel							29. 03. 2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure							3. Q. 2007
Metal Slug Anthology	Action							16. 03. 2007
Motorstorm	Action-Rennspiel							23. 03. 2007
NBA 2K7	Basketball							23. 03. 2007
NBA Street Homecourt	Basketball							23. 03. 2007
Need for Speed Carbon	Action-Rennspiel							23. 03. 2007
NHL 2K7	Eishockey							23. 03. 2007
Overlord	Action-Adventure							2. Q. 2007
Pac-Man Rally	Geschicklichkeit							29. 03. 2007
PlayStation3	Hardware							23. 03. 2007
Prince of Persia: Rival Swords	Action-Adventure							28. 03. 2007
Requital: Revenge of a Hero	Rollenspiel							28. 02. 2007
Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure							23. 02. 2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure							2007
Resistance: Fall of Man	Ego-Shooter							23. 03. 2007
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel							23. 03. 2007
Samurai Warriors 2: Empires	Action							15. 03. 2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel							4. Q. 2007
Shin Megami Tensei Devil Summoner	Fantasy-Rollenspiel							22. 03. 2007
Socom: U.S. Navy SEALs Combined Assault	Taktik-Shooter							25. 04. 2007
Sonic the Hedgehog	Jump'n'Run							23. 03. 2007
Sonic und die Geheimen Ringe	Jump'n'Run							09. 03. 2007
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action							2. Q. 2007
SSX Blur	Snowboard							16. 03. 2007
STALKER: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter							15. 03. 2007
Stranglehold	Action							2. Q. 2007
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run							2007
Test Drive Unlimited	Action-Rennspiel							01. 03. 2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel							23. 03. 2007
The Fast and the Furious	Action-Rennspiel							29. 03. 2007
The Godfather: The Don's Edition	Action							23. 03. 2007
The Witcher	Rollenspiel							2. Q. 2007
Tiger Woods PGA Tour 07	Golf							23. 03. 2007
Timeshift	Ego-Shooter							1. Q. 2007
Titan Quest: Immortal Throne	Action-Adventure							29. 03. 2007
Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure							2. Q. 2007
Tony Hawk Project 8	Skateboard							23. 03. 2007
Trauma Center: Second Opinion	Geschicklichkeit							2. Q. 2007
Turok	Ego-Shooter							3. Q. 2007
Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter							4. Q. 2007
Untold Legends: Dark Kingdom	Rollenspiel							23. 03. 2007
Virtua Fighter 5	Beat'em-Up							23. 03. 2007
Virtua Tennis 3	Tennis							23. 03. 2007
Wii Orchestra	Musikspiel							1. Q. 2007
Wing Island	Action							23. 03. 2007
World of Astrix	Spielesammlung							22. 02. 2007
World Snooker Championship 2007	Billard							23. 03. 2007
WWII: Battle over Europe	Flug-Action							23. 02. 2007
Xiaolin Showdown	Action-Adventure							01. 03. 2007

60 Minuten
PlayStation3-
Videos auf unserer
Heft-DVD!

PS3

ES IST OFFIZIELL: SONY'S LUXUSKONSOLE KOMMT BEI UNS IN

23. MÄRZ



Teil 1



INHALT

Start der PlayStation3	Seite 36
Die Hightech-Konsole	Seite 40
Launch-Highlights	Seite 42
PS3-Countdown	Seite 44



PS3-SPIELE IM TEST

Resistance: Fall of Man	Seite 50
Def Jam: Icon	Seite 54
Virtua Fighter 5	Seite 56
Genji: Days of the Blade	Seite 58
MotorStorm	Seite 74
Formula One: Ch. Edition	Seite 76
Fight Night: Round 3	Seite 78
Need for Speed: Carbon	Seite 79
Ridge Racer 7	Seite 80
Virtua Tennis 3	Seite 81
Full Auto 2: Battlelines	Seite 82

ALLE INFOS ZUM PS3-START

► **Wann erscheint die PS3 in Deutschland?**
Die PS3 steht hier ab 23. März in den Läden.

► **Was kostet die PS3 beim Start?**
Der Preis liegt bei 599,95 Euro. Eine Preissenkung wird es wegen der zu erwartenden hohen Nachfrage in absehbarer Zeit nicht geben.

► **Gibt es nur die Premium-PS3 mit 60-GB-Festplatte oder auch eine abgespeckte Variante?**
Das angekündigte 20-GB-Modell wird in Deutschland zunächst nicht angeboten, soll aber im Laufe des Jahres in den Handel kommen. Der Preis dieser Basis-PS3 liegt dann voraussichtlich bei rund 500 Euro.

► **Ist die deutsche PS3 identisch mit dem Modell, das im November 2006 in den USA und Japan erschienen ist?**

Technisch gesehen gibt es keine Unterschiede. Sony liefert die PS3 in Europa allerdings mit einer aktuelleren System-Software aus.

► **Werden genügend Konsolen an den Handel geliefert?**

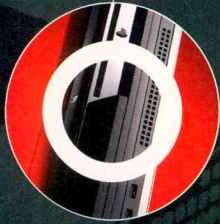
Sony will während der ersten Verkaufsphase eine Million PS3-Konsolen bereitstellen – allerdings nicht nur für Europa. Auch der Nahe Osten und Australien sollen damit abgedeckt werden. Ob die Menge reicht, lässt sich schwer abschätzen. Es wäre aber möglich, dass die PS3 in Deutschland bereits nach dem ersten Tag ausverkauft ist.

► **Welches Zubehör liegt der PS3 bei?**

Neben der Konsole und dem Netzkabel erhalten die Käufer einen Sixaxis-Controller mit Ladekabel, ein Composite-Kabel zum Anschließen an den Fernseher sowie ein Ethernet-Kabel.

► **Bekommt man ein Spiel oder einen Blu-ray-Film dazu?**

Den ersten PS3-Konsolen liegt kein Spiel oder Film bei. Über spätere Bundles ist noch nichts bekannt, aber es kommen ganz sicher welche.



ATION[®]3

DEN HANDEL. WIR LIEFERN ALLE INFOS ZUM LAUNCH!



► **Wie viele PS3-Spiele sind zum Konsolenstart erhältlich?**

Mit 30 Spielen fällt das Start-Line-up sehr umfangreich aus. Allerdings ist nicht garantiert, dass am 23. März alle Starttitel verfügbar sein werden. Unter den ersten Games befinden sich Toptitel wie "Resistance: Fall of Man", "Virtua Tennis 3" oder "MotorStorm". Was diese Spiele zu bieten haben, zeigt unser Testteil ab Seite 50.

► **Welche Inhalte kann man sich über das PlayStation-Network herunterladen?**

Über das PlayStation-Network können Klassiker wie "Tekken: Dark Resurrection", PSP-Spiele wie "Go! Sudoku!" oder Demos wie der "Gran Turismo 5"-Prolog "GT HD Concept" heruntergeladen werden. Anfangs bietet Sony die Spiele gratis an. Später wird es aber auch kostenpflichtige Inhalte geben.

► **Welches Zubehör ist zum Start erhältlich?**

Folgende Produkte hat Sony zum Launch ange-

kündigt: Sixaxis-Controller (49,95 Euro), Bluetooth-Fernbedienung für den Blu-ray-Player (29,95 Euro), HDMI-Kabel (24,95 Euro), Komponentenkabel (24,95 Euro), S-Video-Kabel (16,95 Euro) und AV-Kabel (16,95 Euro).

▲ **ZUBEHÖR:** Mit der Bluetooth-Fernbedienung kontrollieren Sie den Blu-ray-Player Ihrer PS3 (29,95 Euro).



FAKTEN

Erscheinungstermin:	23. März 2007
Preis:	599,95 Euro
Bildanschlüsse:	HDMI, Multi-AV (RGB, S-Video, YUV, Composite)
Soundanschlüsse:	Optischer Digitalausgang, Cinch via Multi-AV
Sonstige Anschlüsse:	Wi-Fi, Ethernet, 4x USB, Speicherkarten (Memory Stick, SD-Karten, Compact Flash)

ON.3 PLAYSTATION.3 PLAYSTATION.3 PLAYSTATION.3 P

IHRE MEINUNG ZUR PS3

Was sind für Sie die Gründe, sich eine PS3 zu kaufen? Oder warten Sie erst mal ab? Teilen Sie uns Ihre Meinung mit – im Games-Aktuell-Forum auf www.cynamite.de!

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Diskutieren Sie mit uns im Forum der Games Aktuell!

DIE HIGHTECH-KONSOLE

Mit einem Preis von rund 600 Euro ist die PS3 nicht gerade billig. Die GA-Redakteure kaufen sich das Teil trotzdem. Warum? Deshalb!



Kaufgrund: BLU-RAY

Mir ist die PS3 das Geld wert, weil die Sony-Konsole der bisher günstigste Blu-ray-Player ist. Die Stand-alone-Geräte von Samsung oder Panasonic dürften zum PS3-Start im März noch um die 1.000 Euro kosten – und "MotorStorm" läuft darauf auch nicht... Deshalb kann ich es kaum erwarten, meine kürzlich erstandene HD-Glotze mit hochauflösendem Filmmaterial zu füttern. Schließlich bietet ein Blu-ray-Streifen die maximal fünffache Auflösung des DVD-Pendants. Vor allem bei einem Full-HD-TV sieht man den Unterschied sehr deutlich. Aber selbst im Zusammenspiel mit einem günstigeren HD-ready-Gerät fällt das schärfere und detailreichere Bild sofort auf. Außerdem sind die Menüs animiert und lassen sich sogar während des Abspielens einblenden – auch das hat eine DVD nicht drauf.

...obwohl mich das leichte Ruckeln bei langsamen Kameraschwenks schon stört. Dieses kommt auf Grund der 24 Bilder pro Sekunde, mit denen die Blu-rays laufen, zustande. Da der Fernseher mit 60 Bildern pro Sekunde arbeitet, entstehen beim Umwandeln leichte Ruckler.

BLU-RAY-FEATURE

Find ich klasse:

- ▲ Bis zu fünffache Auflösung gegenüber DVD
- ▲ Interaktive Menüs

Weniger schön:

- ▼ In manchen Szenen leichtes Ruckeln



Kaufgrund: INTERNET-BROWSER

Mir ist die PS3 das Geld wert, weil ich damit bequem von der Couch aus im Internet surfen kann. Den Browser kenn ich ja schon von der PSP. Klar, mit dem Controller ist es etwas umständlich, Web-Adressen einzugeben. Doch nach einiger Zeit hat man eine Favoritenliste angelegt, und dann geht alles ganz flott von der Hand. Außerdem kann ich problemlos per USB eine Tastatur und eine Maus an die PS3 anschließen, ebenso Funk-Keyboards. Dank der hohen Auflösung schont das Surfen an der HD-Glotze die Augen. Anders als beim Web-Browser von Wii, bei dem man selbst auf einem LCD-TV entweder mit einer winzigen Schrift oder ständigem Scrollen leben muss.

...obwohl der Browser auch seine Macken hat. So muss man beispielsweise wegen des neuesten Flash-Players immer auf Sonys Update warten und kann sich diesen nicht, wie am PC, einfach selbst herunterladen. Außerdem braucht der Browser zum Öffnen der Websites noch recht lange. Das Problem sollte Sony mittels Software-Update beheben.

INTERNET-BROWSER

Find ich klasse:

- ▲ Bequemes Surfen von der Couch aus
- ▲ Kein ständiges Scrollen dank HD-Auflösung

Weniger schön:

- ▼ Browser nicht immer auf dem neuesten Stand

ANDREAS SZEDLAK



THOMAS SZEDLAK



Kaufgrund: SIXAXIS-CONTROLLER

Mir ist die PS3 das Geld wert, weil der Sixaxis-Controller eine neue Spielerfahrung ermöglicht. Bei "MotorStorm" mach ich aus meinem Controller ein Lenkrad, in "Call of Duty 3" wird das Stück Plastik zum harten Gewehrkolben. Klar, Wii verfolgt das Konzept noch konsequenter. Dafür muss ich bei der Nintendo-Konsole auf hochauflösende Next-Gen-Grafik verzichten. Auch klasse: Der Sixaxis besitzt die perfekte Form des PS2-Controllers und zusätzlich hat Sony die R2- und L2-Tasten durch analoge Trigger ersetzt – ideal für Rennspiele! Nebenbei muss der Sixaxis lange nicht so häufig an den Strom-Tropf wie der Xbox360-Controller.

...obwohl das fehlende Rumble-Feature wirklich stört. In "Gran Turismo 5" vermisse ich ein sanftes Rütteln beim Überfahren der Curbs. Und wenn in Actionspielen wie "Resistance" selbst bei wichtigsten Explosionen die Unterarme ruhig bleiben, merke ich, wie sehr ich mich mittlerweile an die Vibrationsfunktion gewöhnt hatte.

FABIAN KÄUFER


**HD
ready**


Kaufgrund: FULL-HD-GAMING

Mir ist die PS3 das Geld wert, weil nur bei der Sony-Konsole die volle HDTV-Auflösung zum Zocken genutzt wird. "Gran Turismo 5" sieht in 1080p (1.920 x 1.080 Pixel) einfach atemberaubend aus. So gestochen scharf ist die Xbox360-Grafik nicht. Auch bei Segas "Virtua Tennis 3" macht sich die mehr als doppelt so hohe Auflösung gegenüber den Xbox360-Games bemerkbar: Originalgetreuer nachgebildet habe ich Tommy Haas oder Roger Federer noch in keinem anderen Videospiel entdeckt. Natürlich benötigt man für den vollen Genuss auch eine Glotze mit Full-HD-Auflösung. Doch spätestens seit der Funkausstellung 2006 hat jeder namhafte Hersteller derartige Schmuckstücke im Angebot und die Preise fallen wöchentlich.

...obwohl leider nicht jeder Publisher PS3-Spiele in 1080p rausbringt. Einige Entwickler kommen mit den sieben Prozessorkernen der PS3 noch nicht so gut klar und lassen ihr Spiel nur in 720p laufen. Hoffentlich ändert sich das mit der Zeit, denn wenn schon HD, dann Full-HD!

SIXAXIS-CONTROLLER

Find ich klasse:

- ▲ Interaktive Steuerung
- ▲ Lange Akku-Laufzeit

Weniger schön:

- ▼ Kein Rumble-Feature

FULL-HD-GAMING

Find ich klasse:

- ▲ Auflösung doppelt so hoch wie bei Xbox360-Spielen
- ▲ Unvergleichlich scharfe und detailreiche Bilder

Weniger schön:

- ▼ Einige Entwickler setzen aus Performancegründen auf 720p

THORSTEN KÜCHER



GAMES-AKTUELL-SONDERHEFT

Einen großen Konsolenvergleich zwischen PS3, Xbox360 und Wii finden Sie im Games-Aktuell-Sonderheft "Konsolen und Spiele der nächsten Generation".

JETZT AM KIOSK!




DIE LAUNCH-HIGHLIGHTS

Zum Start der PS3 kommen 30 Spiele in den Handel.
Die Highlights beurteilen wir anhand unseres Wow-Faktors!



RESISTANCE: FALL OF MAN

Genre: Ego-Shooter

Hersteller: Sony

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 50



▲ **MONSTERHATZ:** In den 50er-Jahren stemmen Sie sich gegen eine Invasion der Aliens. Der Shooter gehört zu den besten Starttiteln.

MOTORSTORM

Genre: Action-Rennspiel

Hersteller: Sony

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 74



▲ **SANDSTURM:** Mit Buggy und Motorrad quer durch die Wüste. Dank Sixaxis steuern Sie Ihr Fahrzeug wie mit einem Lenkrad.

VIRTUA TENNIS 3

Genre: Tennis

Hersteller: Sega

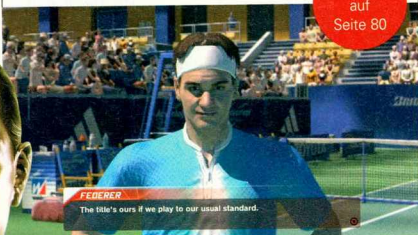
Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 80



▲ **ASS-PARADE:** Dank der maximalen PS3-Auflösung 1080p sieht das Tennisspektakel fast schon echt aus.

NBA STREET: HOMECOURT

Genre: Basketball

Hersteller: EA Sports

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
in nächster
Ausgabe



▲ **FLUGSHOW:** Grafisch wie spielerisch ein Meisterwerk. EAs Korbjagd bietet coole Tricks und mächtige Dunks im Sekundentakt.

VIRTUA FIGHTER 5

Genre: Beat'em-Up

Hersteller: Sega

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 56

▲ **HOCHGLANZ-KLOPPEREI:** Bei den Charaktermodellen macht dem Sega-Prügler keiner was vor – vom Feinsten!

FORMULA ONE: CHAMPIONSHIP EDITION

Genre: F1-Rennspiel

Hersteller: Sony

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 76

▲ **TEMPORAUSSCH:** Von den realen Rennwagen im Fernsehen sind die F1-Boliden kaum noch zu unterscheiden.

DEF JAM: ICON

Genre: Beat'em-Up

Hersteller: EA

Termin: 23. März 2007

WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 54

▲ **STRASSENKAMPF:** Mit fetter Rap-Musik im Hintergrund polieren Sie dem Gegenüber die Kaulaeste.

RIDGE RACER 7

Genre: Ego-Shooter

Hersteller: Sony

Termin: 23. März 2007

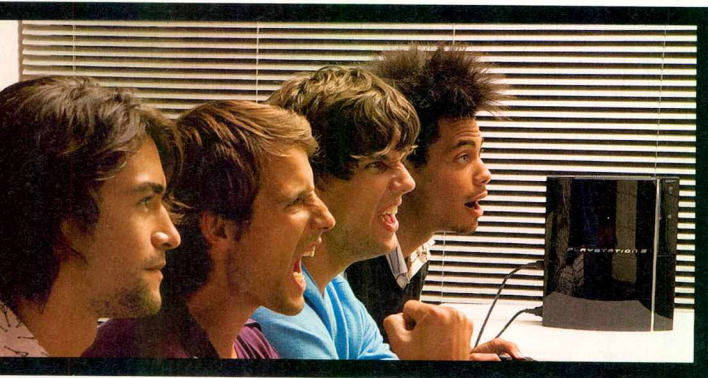
WOW-FAKTOR

Technik: ★★★★★

Spielespaß: ★★★★★

Test
auf
Seite 83

▲ **DRIFT-ORGIE:** Natürlich darf die älteste PlayStation-Rennserie zum PlayStation3-Start nicht fehlen.



KOMMENDE HIGHLIGHTS

DEVIL MAY CRY 4 Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom	Termin: 2008
BURNOUT 5 Genre: Action-Rennspiel Hersteller: EA	Termin: Sommer 2007
METAL GEAR SOLID 4 Genre: Action Hersteller: Konami	Termin: Dezember 2007
GRAN TURISMO 5 Genre: Rennsimulation Hersteller: Sony	Termin: 2008
RESIDENT EVIL 5 Genre: Action Hersteller: Capcom	Termin: Ende 2007

PS3-LAUNCH-TAG

Die Szenen, die sich zum Konsolenstart in New York und Tokio abspielten, könnten sich bei uns in der Nacht zum 23. März wiederholen: Hunderte von PS3-Fans drängeln sich vor großen Elektronikfachmärkten. Bleibt zu hoffen, dass nicht Ähnliches passiert wie in New York, wo ein PS3-Fanatiker durchdrehte und mit einem Luftgewehr vier wartende Passanten verletzte. Der Grund: Der Freak hatte zuvor vergebens versucht, sich in eine der Vorbestelllisten einzutragen.

Trotzdem raten wir davon ab, sich aus Sicherheitsgründen mit einer gepanzerten Schutzweste in die Warteschlange zu stellen. Die schwere Rüstung könnte am Ende tatsächlich dazu führen, dass Sie sich die Beine in den Bauch stehen.

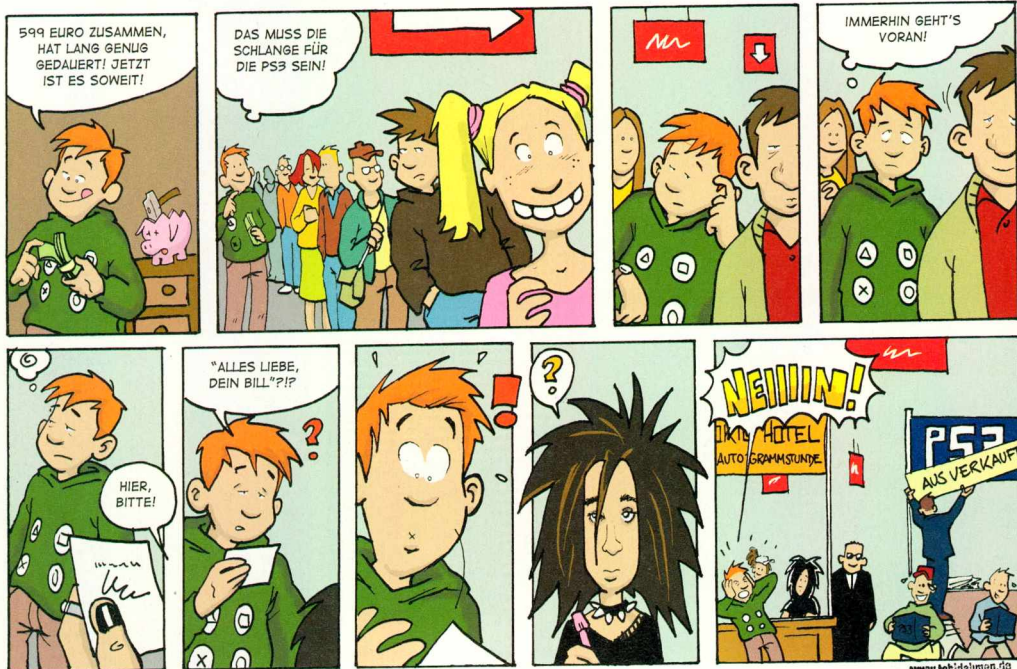
PS3-COUNTDOWN

Der PS3-Start rückt minütlich näher. Wer die Warterei nicht mehr aushält, kann sich hier die Zeit vertreiben.

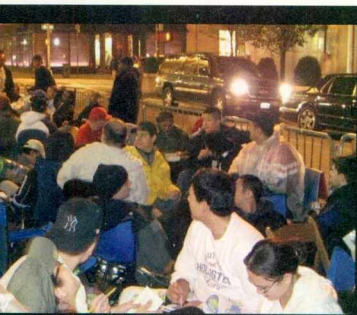


Rick Replay

DIE ABENTEUER EINES PLAYSTATION-FREAKS!



PLAYSTATION.3 PLAYSTATION.3 PLAYSTATION.3 PLAYST



PLEASE BE ADVISED:
Due to allocation constraints Toys "R" Us will only be able to accommodate those customers who have already reserved their Playstation 3 system. NO ADDITIONAL PS3 SYSTEMS WILL BE AVAILABLE FOR SALE on Friday, November 17

DIE GARANTIERT BIERERNSTE TOP 10

ZEHN GRÜNDE, WARUM DIE PLAYSTATION 3 HUNDERTPROZENTIG EIN ERFOLG WIRD:

1. PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi verzichtet selbstlos auf seine Sony-Betriebsrente. Die umgerechnet 12 Milliarden Euro fließen komplett in das PS3-Werbebudget.
2. Sony beauftragt die fähigsten Wissenschaftler Japans, eine Zeitmaschine zu bauen. Damit reist man ins Jahr 2008 und holt den System-Seller "Gran Turismo 5" in die Gegenwart.
3. Ein anonymen Japaner schickt ein Video mit Szenen aus dem indizierten Xbox360-Shooter "Gulash ohne Würste" an Papst Benedikt. Der ruft umgehend alle Katholiken zum Xbox360-Boykott auf.
4. Die EU zwingt die Stromanbieter, die Preise zu senken. Sony schaltet daraufhin per Firmware-Update die restlichen drei Prozessorkerne frei.
5. Ein Jugendlicher greift Edmund Stoiber an, nachdem er "Just Cause" auf der Xbox360 gespielt hat. Danach wird die Microsoft-Konsole in Deutschland verboten. Da der Täter zufällig Mario heißt und Klempner-Azubi ist, werden kurzerhand auch Nintendo-Konsolen verboten.
6. Sonys Werbe-Ikone Michael Ballack ist der überragende Mann im Champions-League-Finale und zeigt der Welt nach dem Abpfiff sein PS3-Tattoo.
7. Auf Grund des schärferen Namens entscheidet sich die Porno-Industrie für Blu-ray und gegen HD DVD, das danach den Bach runtergeht.
8. Bei einer Runde Texas-Hold'em-Poker verzoct George Bush die USA an China, die daraufhin die Xbox360 sterben lassen, weil sie den Namen nicht aussprechen können.
9. THQ veröffentlicht exklusiv auf der PS3 die Wirtschaftssimulation "S.P.D./C.D.U.: Shadow of Mehrwertsteuerhöhung", die überraschenderweise ein Megahit wird.
10. Ende 2007 erscheint "Duke Nukem Forever" exklusiv für die PS3 – und endlich wird klar, warum die Programmierung von "Duke Nukem Forever" satte 9 Jahre verschlungen hat. Die Jungs von 3D Realms haben das Spiel für die PlayStation3 entwickelt – und die kommt eben erst jetzt raus...

PLAYSTATION 3 GEWINNSPIEL

Mit etwas Glück sind Sie schon bald stolzer Besitzer einer nagelneuen PlayStation3! In Kooperation mit Sony verlosen wir eine der begehrten Next-Gen-Konsolen zusammen mit dem Action-Racer "MotorStorm".

Was müssen Sie dafür tun? Beantworten Sie einfach folgende Fragen und schicken Sie die richtigen Antworten bis spätestens **20. März 2007** an:

CyPress GmbH, GA-Gewinnspiel "PS3",
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

► 1. Wie viele Seiten hat unser PS3-Start-Special?

A: 4 Seiten B: 6 Seiten C: 8 Seiten

► 2. Zu welchem Preis kommt die PS3 in den Handel (Sonys Preisempfehlung)?

A: 599,00 Euro B: 599,95 Euro C: 599,99 Euro

► 3. In welcher Farbe ist der PS3-Bereich auf www.cynamite.de gestaltet?

A: Blau B: Gelb C: Rot



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

az ■

AUSBLICK

Im zweiten Teil unseres Start-Specials gibt's in der nächsten Games Aktuell jede Menge Praxistipps rund um die PS3:

- Wie bekomme ich das beste Bild?
- Welche neuen Möglichkeiten eröffnet mir der Blu-ray-Player?

Haben Sie Fragen zur PS3, die Sie gern beantwortet hätten? Dann schreiben Sie uns: leserbriefe@gamesaktuell.de

KEINE LUST MEHR,
ALLE INFOS EINZELN
ZUSAMMENZUSUCHEN?



NICHT MEHR NÖTIG!
DENN...

...ES WÄCHST
ZUSAMMEN.

Die ganze Welt der PlayStation

play3

PlayStation3 | PlayStation2 | PlayStation Portable

WAS
ZUSAMMEN
GEHÖRT

PlayStation3 • PlayStation2 • PlayStation Portable

play3 – Das neue PlayStation Magazin
ab 18.4. überall zu haben!

TESTCENTER

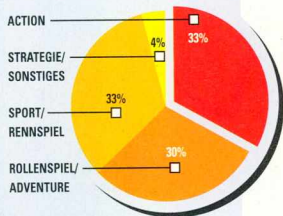
EHRlich UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 49
Adventure & Rollenspiel	ab 63
Sport & Rennspiel	ab 73
Strategie & Sonstiges	ab 85
Budgetspiele	ab 89

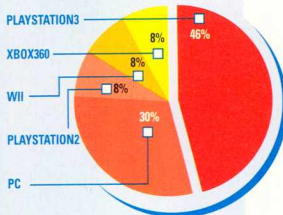
GENRE-STATISTIK

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



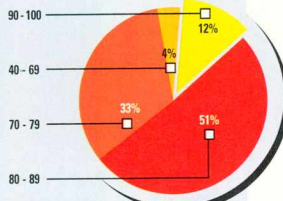
SYSTEM-STATISTIK

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: Simon the Sorcerer, Final Fantasy XII, Virtua Tennis 3
Ist Weltmeister im: Redakteure knechten
Ist ein Loser im: Putzen



THORSTEN KÜCHLER STELLV. CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spielt zurzeit: Hotel Dusk, Sonic und die Geheimen Ringe, Infernal
Ist Weltmeister im: Nachtschiff servieren
Ist ein Loser im: Klappe halten



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiele, Jump'n Run, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Resistance, Metal Slug Anthology, Resistance, Final Fantasy VI Advance
Ist Weltmeister im: Tietelstoryn erfinden
Ist ein Loser im: Friseur besuchen



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Final Fantasy XII, Rogue Galaxy, World of Warcraft: Burning Crusade
Ist Weltmeister im: Kuchen backen
Ist ein Loser im: Snooker



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Resistance, Lost Planet, Formula One: Championship Edition
Ist Weltmeister im: Geschirr spielen
Ist ein Loser im: Bügeln



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: South Park, Company of Heroes, Rush for Berlin
Ist Weltmeister im: Tricksen
Ist ein Loser im: Büro aufräumen



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n Run
Spielt zurzeit: NBA Street Homecourt, Def Jam: Icon, Wing Island
Ist Weltmeister im: Urlaub machen
Ist ein Loser im: Zurück kommen



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Motorstorm, Virtua Fighter 5, Def Jam: Icon
Ist Weltmeister im: Gewinnen
Ist ein Loser im: Verlieren



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Jump'n Run, Beat'em-Up
Spielt zurzeit: Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Okami
Ist Weltmeister im: Snooker
Ist ein Loser im: Kommentare einsprechen



MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'em-Up, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Zelda: Twilight Princess, Kororinpa, Tokobot: Mysteries of the Karakuri
Ist Weltmeister im: Sexy Dance
Ist ein Loser im: Bett



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spielt zurzeit: Umzugsplaner
Ist Weltmeister im: Quietschen
Ist ein Loser im: Leise sein...



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Thurn und Taxis
Ist Weltmeister im: Kochen
Ist ein Loser im: Schwimmen



UNSER TESTSYSTEM

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	Game Boy Advance	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 €	15.06.06 – 60 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	nächster Ausgabe	dieser 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.

Game Boy Advance 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 Telegrammform, welche entscheidenden Stärken und Schwächen der jeweils getestete Titel hat.

GAMES AKTUELL STEMPEL

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

Spieletitel

XBOX360

GUT

Ansehnliche Hintergrundgrafiken

Genialer Online-Modus

Gutes Konter-System

SCHLECHT

Lange Prügel- und Griffssequenzen

Clipping, fehlende Treffer

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16

WESTER

gut

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 Toneffekte (und sofern vorhanden) die Sprachausgabe des jeweiligen Titels sind.

STEUERUNG

Feinfühlig 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	GUT	SCHLECHT
Systemvorteile	▲ Ansehnliche Hintergrundgrafiken ▲ Genialer Online-Modus ▲ Gutes Konter-System	▼ Mangelnde Texturauflösung ▼ Schlechte Tonqualität ▼ Unzureichende Sprachsysteme
Systemnachteile	▼ Lange Prügel- und Griffssequenzen ▼ Clipping, fehlende Treffer	▼ Schlechte Tonqualität ▼ Unzureichende Sprachsysteme
PLAYSTATION2	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 85%	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 85%
XBOX	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 85%	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 85%
PC	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 84%	GRAFIK: 75% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 75% SPIELSPASS: 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 an 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

1. Wir testen keine Betaversionen, sondern nur fertige Spiele!
2. Jedes Spiel wird lange gespielt und nicht in wenigen Minuten abgefrühstückt!
3. Kein System wird von uns bevor- oder benachteiligt – wir lieben sie alle!
4. Sämtliche Next-Gen-Spiele werden auf modernen HD-Fernsehern getestet!
5. Wertungen werden nicht im Alleingang vergeben, sondern immer ausdiskutiert!
6. Wir testen für unsere Leser, nicht für irgendwelche Hersteller!
7. Jede Version eines Multiformat-Titels wird getrennt gespielt und bewertet!
8. Wenn es Spaß macht, bekommt auch ein hässliches Spiel eine hohe Wertung!
9. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der viel Genreerfahrung besitzt.
10. 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:

Experte für:
Topspiel des Monats:
Flopspiel des Monats:



THOMAS SZEDLAK

■ Strategie, Sport
Final Fantasy XII
Untold Legends



THORSTEN KÜCHLER

■ Ego-Shooter, Action
Sam & Max: Episode 3
Untold Legends



FABIAN KÄUFER

■ Jump 'n' Run, Action
Final Fantasy XII
Formula One



FRANK EMMERLING

■ Rollenspiele, Advent.
Final Fantasy XII
Genji: Days of the Blade



ANDREAS SZEDLAK

■ Sport, Ego-Shooter
Resistance: Fall of Man
Test Drive Unlimited

DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:



RESISTANCE

■ Test auf S. 50
■ Wertung: 86%

sehr gut

Der Shooter macht Laune, allerdings ist Resistance der hohe Zeitruck bei der Entwicklung anzumerken. Starttitel sind halt selten Meisterwerke.



Kompetent bis in die Pixelspitzen, aber letztlich doch recht unspektakulär – dafür gleich 'ne PS3 kaufen? Ganz ehrlich: Nö!



Überzeugender Ego-Shooter mit guter Dramaturgie und wunderbar sauberer Technik. Für mich der beste Titel zum PlayStation3-Start.



Der aktuell beste Ego-Shooter auf der neuen Sony-Konsole, der mit Umfang, retrofuturistischem Design und coolen Waffen glänzt.



Anfangs war ich leicht enttäuscht, am Ende aber doch ganz zufrieden. Der Shooter deutet an, was die PlayStation3 drauf hat.



FINAL FANTASY XII

■ Test auf S. 64
■ Wertung: 93%

sehr gut

Mich hat das neue Final Fantasy von der ersten Sekunde an gefesselt. In Zeiten, in denen viele Spiele ohne richtige Story kommen, ein wahrer Hochgenuss!



Endlich keine Zufallskämpfe mehr, endlich echte 3D-Grafik! Eines der letzten großen Highlights für die gute, alte PlayStation2.



Das überarbeitete Kampfsystem ist klasse! Ich hoffe, ich finde bald die Zeit, dieses RPG-Meisterwerk in Ruhe weiterzuspielen.



Der beste Teil der Serie! Geile Optik und ein (fast) perfektes Kampfsystem. Die Story ist für meinen Geschmack aber dann doch etwas zu simpel.



Als Gelegenheits-Rollenspieler greife ich erst wieder zu einem 'Final Fantasy'-Teil, wenn er in schicker HD-Optik erstrahlt.



MOTORSTORM

■ Test auf S. 74
■ Wertung: 78%

gut

Boah, hätte dieses Spiel cool werden können! Die Grafik ist spitze, aber den Rennverlauf hätte ich mir spektakulärer gewünscht. Und die ständigen Umstürze nerven!



Eigentlich ist die Offroad-Heizerei toll, aber den Umfang muss man einfach als dreist bezeichnen. Mehr Demo als Vollpreisspiel!



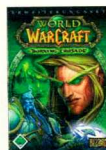
Für actionlastige Offroad-Rasereien wie Motorstorm bin ich immer zu haben. So ganz will der Funke aber nicht überspringen.



Ich pfeife auf realistisches Drifterverhalten. Hier kann ich nach Herzenslust heizen, bis mir die Kiste unter'm Hintern explodiert.



Schicke Action-Racer gehören bei mir zum Pflichtprogramm. Obwohl die spärliche Streckenauswahl den Spaßfaktor verringert.



WOW: BURNING CRUSADE

■ Test auf S. 70
■ Wertung: 90%

sehr gut

Mich reizt WoW kein bisschen, und das Add-on genauso wenig. Das alles interessiert mich nicht! Wann kommt endlich World of GTA?



Seit ich die Bilder vom Verkaufsstart des Spiels gesehen habe, steht fest: Zu dieser Fangemeinde möchte ich nicht gehören.



Ich bin zum Glück runter von der WoW-Sucht. Sicherlich ein großartiges Add-on, aber ich passe – meiner sozialen Kontakte zuliebe.



Ich fluche über nervige Mitspieler, Server-Abstürze und dumme Quests... aber ich liebe es, den neuen Kontinent zu erkunden.



Das Suchtspiel kann mich nicht mehr süchtig machen, weil ich nach meiner Sucht angefangen habe, nach einem Ausweg zu suchen.



DEF JAM: ICON

■ Test auf S. 54
■ Wertung: 88%

sehr gut

Wie cool ist das denn!? Bei diesem megastylischen Gekloppe vergesse ich sogar, dass ich Hip-Hop eigentlich gar nicht ausstehen kann.



Okay, das Ghetto-Gehabe geht gar nicht – spielerisch und in Sachen stilvoller Inszenierung haut die Rap-Rüpelei aber voll rein!



Ich mag weder Prügel-spiele noch kann ich mich für die harten Rapper-Schläger begeistern. Der Style ist aber zweifellos grandios.



Diese pseudo-coole Hip-Hop-Gangster-Hamperei macht mich noch weniger an als ein Fußballspiel – und das will schon was heißen!



Rap-Mucke kann ich maximal 'ne Viertelstunde lang ertragen. So lange macht mir die Prügelei dann auch Spaß – aber nicht länger.



VIRTUA TENNIS 3

■ Test auf S. 80
■ Wertung: 88%

sehr gut

Es erinnert zwar nicht jeder Ballwechsel zwingend an Tennis, aber der Sofortspaß ist gigantisch. Dauerhaft macht mir der Konkurrent 'Top Spin 2' aber mehr Spaß.



Im Fernsehen interessiert nicht viel Tennis nicht die Bohne (Gruß an Roger Federer!), auf der PS3 macht der Filzball-sport aber irre viel Spaß.



Tennis gehört zu den Sportarten, die mich kaum jucken – real wie digital. Wenn überhaupt, dann schon eine Runde 'Mario Tennis'.



Sportspiele sind nicht so meins. Aber schon auf dem Dreamcast konnte ich mich für Segas Tennis-Serie begeistern. Sollte man haben.



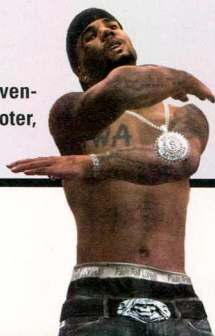
Insgesamt schon ein geiles Spiel, wobei weniger Becker-Hechtsprünge und mehr Sand an den Schuhen dem Ganzen gut getan hätten.



ACTION



IM TEST ▶ Der Vorzeige-Shooter für die PlayStation3 auf dem Games-Aktuell-Prüfstand.



INHALT

Game	Score	Platform	Genre	Release Date
Def Jam: Icon	54	PS3	Music	2006
Genji: Days of the Blade	58	PS3	Action	2006
Infernal	61	PC	Adventure	2006
Kororinpa	60	PS3	Platform	2006
Resistance: Fall of Man	50	PS3	Action	2006
Virtua Fighter 5	56	PS3	Fighting	2006
Wing Island	59	PS3	Adventure	2006

GENREHIGHLIGHTS

03 | 2007

The cover art for the video game Half-Life 2. It features a close-up of Gordon Freeman, the protagonist, wearing his signature orange jumpsuit and a red fire-resistant collar. He has a beard and is wearing his black-rimmed glasses. The background is dark and atmospheric. In the top left corner, there is a large, stylized number '2' with a lambda symbol (λ) inside it. The title 'HALF-LIFE' is written in a white, sans-serif font across the top. At the bottom left, there are logos for Valve and the PC platform. At the bottom right, there is a small logo for the game's engine, Source.

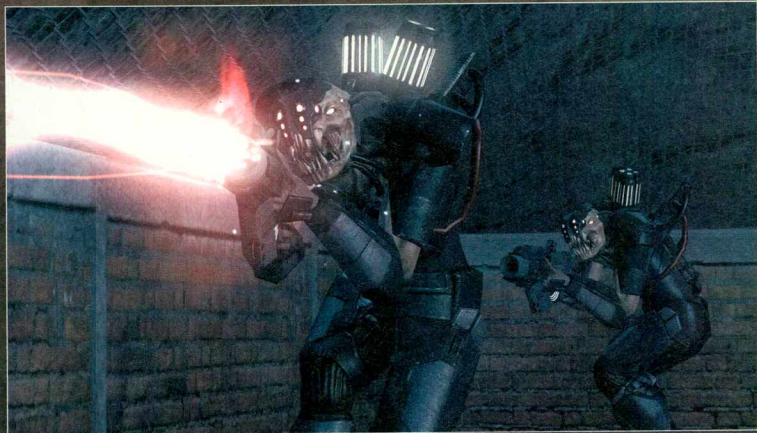


TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	GameCube	DS
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure	Nintendo	12/2006	95%					95	95
2	Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	12/2004	93%	93	92	92			
3	Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure	Capcom	12/2005	93%		93			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	Okami	Action-Adventure	Capcom	02/2007	90%		90				
12	Virtua Fighter 5	Beat'em-Up	Sega	03/2007	90%			90			
13	Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90				
14	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89		88			
15	Oddworld: Strangers Vergeltung	Action-Adventure	Electronic Arts	03/2005	89%			89			
16	Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	01/2006	89%	89	89	89		89	
17	Psychonauts	Jump'n'Run	THQ	12/2005	89%	89	87	89			
18	Canis Canem Edit	Action-Adventure	Rockstar	12/2006	89%		89				
19	Sly 3: Honour among Thieves	Jump'n'Run	Sony	12/2005	89%		89				
20	Far Cry Instincts: Predator	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2006	89%			89			

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.

► **ANGST:** Beim Design der Chimera-Armee haben die Grafiker besonders viel Wert auf ein Furcht einflößendes Erscheinungsbild gelegt. (PS3)



RESISTANCE: FALL OF MAN

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

23.03.2007 – 60 €

dieser Ausgabe

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Test in:

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Sony
Entwickler
Insomniac Games

- 13 Levels
- Rund ein Dutzend Waffen
- Vehikel-Abschnitte mit Jeep, Panzer und Mini-Mech
- Online-Modus für 40 Spieler

PC-Anforderung --

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet

www.rfomps3.com

Ballert die PS3-Power Sonys Alien-Jagd in ungeahnte Spielspaßhöhen oder entpuppt sich die Startrakete als Blindgänger? Unser Test gibt die Antwort!

Nach Meinung von "Resistance"-Vater Ted Price sind Ego-Shooter stets die beliebtesten Lauch-Titel. In gewisser Weise geben wir dem Insomniac-Chef Recht, denn in keinem anderen Genre kann eine Konsole so gut ihre Muskeln spielen lassen. "Resistance: Fall of Man" genießt dabei eine Vorreiterrolle, denn die PS3-Shooter-Konkurrenz ist mit den beiden Xbox360-Umsetzungen "Call of Duty 3" und "F.E.A.R." (Tests in der nächsten Ausgabe) im Moment noch sehr klein.

Wie bei Xbox360-Games beurteilen wir die Grafik von PS3-Spie-

len an einem HD-Fernseher. Während einige PS3-Launch-Titel bereits in der vollen HD-Auflösung 1080p (1.920 x 1.080) dargestellt werden, nutzt "Resistance" nur die Xbox360-Auflösung 720p (1.280 x 720 Pixel).

PLAYSTATION, DIE DRITTE

Das Bild des Ego-Shooters wirkt extrem scharf, die Kantenglättung funktioniert einwandfrei und Ruckler sind uns zu keinem Zeitpunkt aufgefallen. Während Weitsicht und Animationen ebenfalls zum Strahlen animieren, fällt die geringe Farbtiefe auf. Diese ist jedoch

von den Entwicklern beabsichtigt und soll die 50er-Jahre-Atmosphäre von "Resistance" verstärken.

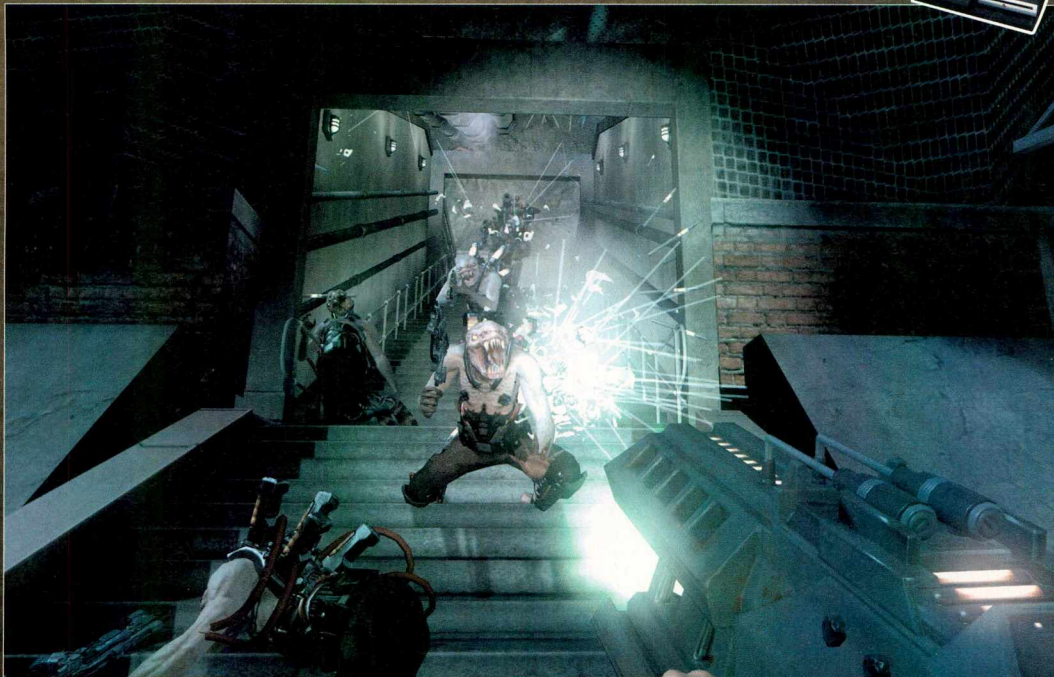
Waffen und Gegnermodelle wurden hervorragend modelliert. Die zähnefletschenden Aliens wirken deshalb ungemein bedrohlich. Den Kriegsgebieten hätten allerdings ein paar Details mehr gut getan. Klarer Fall: Für treue Sony-Jünger, die bisher nur PS2-Games gezockt haben, ist die PS3-Grafik ein Quantensprung. Xbox360-Fans kennen eine ähnliche Qualität aber bereits von den (teils indizierten) Toptiteln für die Microsoft-Konsole.

▼ **ANTHIELD:** Ihren Charakter Nathan Hale bekommen Sie in den seltenen Zwischensequenzen zu sehen. (PS3)



▼ **AUFREGUNG:** Diese flinken Krabbelvieher springen urplötzlich aus den platzenden Eiern im Hintergrund. (PS3)





▲ **ANSTURM:** Die Monster preschen gerne mal in größeren Gruppen auf Sie zu. Gut, wenn man eine so brachiale Waffe wie das Bohrgewehr dabei hat. Die Geschosse besitzen eine extrem hohe Durchschlagskraft und lassen sich sogar von einer Mauer nicht abhalten.

(PS3)

Während die PS2 digitalen 5.1-Sound nur in Filmsequenzen ausgeben konnte, beherrscht das die PS3 natürlich in jeder Lebenslage. Und so schallen die Gefechtsgeräusche bei "Resistance" glasklar und jederzeit ortbar aus der Surround-Anlage. Auch die deutsche Synchronisation überzeugt. Einziger Kritikpunkt: Die atmosphärische Musik kommt zu selten zum Einsatz.

Mit der Technik des PS3-Shooters sind wir insgesamt zufrieden, für unglaubliches Staunen sorgt die Balleraction bei uns jedoch nicht. Aber die inneren Werte zählen im

Leben ja ohnehin mehr. Grund genug für die Story-Schreiber, sich eine ungewöhnliche, unserer Meinung nach aber wenig spannende Geschichte einfallen zu lassen.

ALIEN-HATZ IN DEN FÜNFZIGERN

Im Jahre 1951 – der Zweite Weltkrieg hat in diesem Paralleluniversum nie stattgefunden – haben Aliens die Weltherrschaft übernommen. Nur noch wenige Militäreinheiten sind in der Lage, den Fremdlingen die Stirn zu bieten. Ihr Charakter Nathan Hale ist Teil dieses letzten Aufgebots und kämpft sich im Herzen Englands

immer weiter ins feindverseuchte Alien-Gebiet vor.

Die ersten Gefechte an der britischen Front verlaufen relativ eintönig. Mit einem herkömmlichen Maschinengewehr ballern Sie mäßig cleveres Gecocks über den Haufen. Die sabbernden Viecher suchen zwar brav Deckung oder setzen zu vereinten Sturmattacken an. Doch nach kurzer Zeit ist ihre Vorgehensweise absehbar und stellt somit keine große Herausforderung mehr dar. Interessanter werden die Schlachten, wenn Sie sich ein paar der außerirdischen Waffentechnologien zu Eigen gemacht haben.

Das Bullseye-Gewehr wirkt auf den ersten Blick recht harmlos, mit seiner Sekundärfunktion haften Sie Ihrem Gegner jedoch einen Empfänger an, der Ihre Plasmageschosse anschließend automatisch ins Ziel lenkt. Noch praktischer ist der Bohrer. Diesen bekommen Sie nicht im örtlichen Baumarkt, sondern bei einem der gefallen Vielaugen. Zielen Sie damit auf eine Mauer, hinter der sich ein Widersacher befindet, färbt sich das Fadenkreuz rot. Die Bolzen des Bohrers durchbre-

ALIEN-WUMMEN

BULLSEYE



▲ **ZIELSUCHER:** Mit der Sekundärfunktion haben wir den Gegner markiert. Jetzt finden unsere Geschosse automatisch ihr Ziel.

BOHRER



▲ **DURCH DIE WAND:** Das rote Fadenkreuz signalisiert uns, dass wir das Alien trotz Deckung treffen können.

SCHARFSCHÜTZENGEWehr



▲ **IM KONZENTRATIONS-MODUS** wird das Spielgeschehen extrem verlangsamt. Allerdings nur für kurze Zeit.

▼ **AUSRÜSTUNG:** Schalten Sie in den Waffenauswahlbildschirm, legt das Spiel automatisch eine Pause ein.

(PS3)





▲ **BLUT:** Werden Sie getroffen, färbt sich allmählich der gesamte Bildschirm rot. Die Symbole links unten zeigen Ihre Lebensenergie an. (PS3)



▲ **AUFSCHEI:** Der Detailgrad der Gegnermodelle ist beeindruckend hoch. Sogar der Gaumen hinter den gepflegten Zähnen ist zu erkennen. (PS3)

chen sodann die Deckung und fügen dem Feind beträchtlichen Schaden zu. In späteren Abschnitten sind Sie allerdings oft selbst Leidtragender feindlicher Bohrerangriffe. Verstecke werden dann schnell zu tödlichen Fallen.

Ist ein Alien-Soldat weiter entfernt, wird die Sekundärfunktion des Scharfschützengewehrs interessant: Mit gedrückter L1-Taste versetzen Sie Hale in den sogenannten Konzentrations-Modus. Damit verlangsamen Sie die Zeit erheblich – ideal, um präzise Treffer zu landen.

SORGENFREIE ALIEN-JAGD

Mit der Zeit findet sich in Ihrem Arsenal für jede Alien-Sorte ein

passendes Gegenmittel. Praktischerweise schaltet das Spiel beim Waffenwechsel in eine Pausenfunktion um. So können Sie in aller Ruhe überlegen, welche Wumme angebracht ist. Auch beim Gesundheitssystem droht keine Frustgefahr: Hales Lebensenergie regeneriert sich teilweise, sobald er eine kurze Verschnaufpause einlegt.

Mit mehr als 15 Stunden Spielzeit ist "Resistance" für einen Ego-Shooter überdurchschnittlich lang. Zahlreiche Straßenschlachten, gelegentliche Häuserkämpfe und viele Abschnitte in außerirdischen Basen prägen die Missionen. Anfangs fasziniert der Wechsel zwischen 50er-Jahre-Architektur und futuristi-



▲ **BOSSKAMPF:** Gefechte mit Obermotzen wie diesem Kriecher verlaufen nicht allzu spannend und sind oft nur von kurzer Dauer. (PS3)



▲ **BUSBAHNHOF:** Die Mehrspieler-Maps sind abwechslungsreich und lassen sich je nach Spieleranzahl in der Größe variieren. (PS3)

schen Alien-Gebäuden, insgesamt wirkt das Leveldesign allerdings nur mäßig fantasievol. Ein "Half-Life 2" hatte da schon vor über zwei Jahren Besseres zu bieten.

Immerhin sorgen einige Fahrmissionen für Abwechslung. Beispielsweise rasen wir mit dem Jeep durch außerirdische Stellungen, während der Kollege am Geschütz Monster aufs Korn nimmt. Später setzen wir uns in das Stahlkleid eines überdimensionalen Roboter-Insekts gegen die Raketen eines Bossgegners zur Wehr. Diese Fieslinge wirken aufgrund ihrer Größe bedrohlich und sind ganz gut animiert, dennoch verlaufen die Kämpfe gegen sie recht eintönig und sind überdies

meist schnell vorüber. Gegen die spektakulären Obermotzgeplänkel eines "Lost Planet" auf Xbox360 kann "Resistance" leider nicht anstinken.

40 WIDERSTÄNDLER

Der Mehrspieler-Modus bietet nur wenige Karten, die dafür abwechslungsreich gestaltet sind. Zudem lässt sich ihre Größe an die Spieleranzahl anpassen. An den Gefechten können bis zu 40 Ballerfreunde teilnehmen.

Neben Standard-Modi wie Deathmatch und Capture the Flag gibt es noch weitere Spielvarianten. Bei Kernschmelze geht es darum, mehrere Reaktoren zu sichern. **az**

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Auch wenn die ganz großen Erwartungen nicht erfüllt wurden, gelingt der PS3 mit "Resistance" ein klasse Shooter-Einstand.

Man kennt das: Nach einem Höhepunkt zu Beginn lässt ein Spiel kontinuierlich nach. "Call of Duty 3" ist ein Vertreter dieser Gattung. Das genaue Gegenteil ist bei "Resistance" der Fall: Der Shooter fängt eher gemächlich an, doch jede Wumme, mit der wir herumexperimentieren dürfen, lässt das Spaßbarometer weiter in die Höhe schnellen. Insomnie macht mit der Alien-Hatz vieles richtig, sprüht aber nicht gerade vor Ideenreichtum. Ähnliches gilt für die Technik: Man ahnt, wozu die PS3 fähig ist, ein Genickschuss für die Xbox360 ist "Fall of Man" aber nicht!

WERTUNG

Resistance: Fall of Man

PLATATION3

GUT

- ▲ Cooles Waffenarsenal
- ▲ Detaillierte Gegnermodelle
- ▲ Multiplayer-Gefechte für bis zu 40 Spieler

SCHLECHT

- ▼ Kaum Innovationen
- ▼ Langweilige Bosskämpfe
- ▼ Profilloser Hauptcharakter

GRAFIK 16,9 / 20P 85%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 82%

STEUERUNG 84%

MEHRSPIELER OFFLINE 2-4, ONLINE 2-40 85%



sehr gut

SPIELSPASS

86%

Was tust Du, wenn
der Wind des
Schicksals zum
Taifun wird?



JADE EMPIRE

SPECIAL EDITION



Entdecke eine Welt der
Mythen und Legenden!

Ab 2. März
im Handel



Kreiere Deinen eigenen Kampfstil!



Tauche ein in eine packende
Geschichte voller Wendungen!



Treffe unzählige,
faszinierende Charaktere!

Exklusiv in der PC-Version:
bessere Grafik, neue Charaktere, Waffen,
Ausrüstungen und Kampfstile plus Artbook und Poster!



BIOWARE
CORP

[HTTP://JADE.BIOWARE.COM/PC](http://jade.bioware.com/pc)



Jade Empire: Special Edition © 2004-2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All rights reserved.

► **TOLLE OPTIK:** Die Optik des neuen Def-Jam-Prüglers ist wirklich erste Sahne. Charaktere, Animationen, Hintergründe und Effekte sehen einfach klasse aus. (PS3)



DEF JAM: ICON

Preis:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Game Boy Advance

Wii

15.03.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

15.03.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

Genre	Beat'em-Up
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Chicago

- Viele echte Rapper mit Original-Stimmen im Spiel
- Musik beeinflusst Kämpfe stark
- Massig Klamotten von namhaften Herstellern freispielerbar

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	www.electronic-arts.de

Bei diesem abgefahrenen Beat'em-Up wird zum Takt der Musik aufeinander eingepugelt, was das Zeug hält - Gangsta Style!

In einem verrückten Club fallen Sie dem großen Plattenboss Mister Carver auf, als Sie einem seiner Schützlinge helfen und dem miesen Big Herc mitten auf der Tanzfläche kräftig den Hintern versohlen. Angetan von Ihrem Mut und Ihrer Schlagkraft, will Carver mit Ihnen ins Geschäft kommen. Und zwar sollen Sie nicht sein neuer Bodyguard werden, sondern als Producer für ihn arbeiten ... aha! Von nun an nehmen Sie haufenweise Rapper unter Ver-

trag und kümmern sich um deren Popularität, Finanzen und Probleme. Doch das geschieht natürlich nur am Rande. Meist müssen Sie sich einfach nur prügeln – Gründe dafür haben sich die amerikanischen Entwickler zur Genüge ausgedacht.

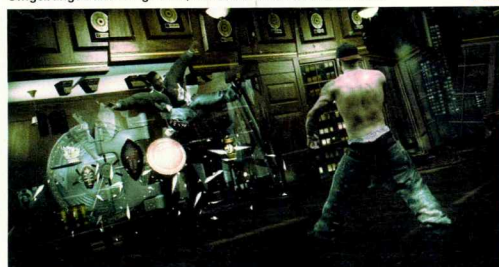
HOME BASE

Ausgangspunkt ist stets Ihre Bude. Dort finden Sie einen Kleiderschrank, den Sie nach und nach mit den angesagtesten XXL-Klamotten füllen, ein Navigationssystem und natürlich einen PC. Hier können Sie Ihren Kontostand einsehen, E-Mails checken oder News anschauen. Außerdem

finden Sie dort die aktuellen Top 5 der Billboard-Charts inklusive der Verkaufszahlen der Tonträger. Im so genannten Labelmanager legen Sie fest, wie viel Kohle Sie in PR, Marketing, Airplay etc. der einzelnen Scheiben Ihrer Künstler stecken.

In den Fights um Reichtum, Macht und Respekt geht es, wie erwartet, wenig zimperlich zu. Da werden Gegner getreten, mit Fäusten malträtiert, geohrfeigt, gegen Hauswände geschleudert und auch schon mal in Brand gesteckt. Der Club: Die dazu erklingende dröhnende Mucke wird ins Spielgeschehen mit eingebunden. Stellen Sie sich die

▼ **FIESE FALLEN:** Bei besonders starken Beats müssen Sie Ihre Gegner in die Umgebungs-Fallen bugsieren, um extra Schaden anzurichten. (PS3)



▼ **STYLISHER FARBFILTER:** Je nachdem, wer gerade am Zug ist, wird ein anderer Farbfilter über den ganzen Bildschirm gelegt. (PS3)





▲ **HARTER TREFFER:** Die Animationen, wenn einer der Kontrahenten getroffen wird, sind richtig gut gemacht – man kann den Schmerz förmlich spüren. (PS3)



▲ **COOLE ARENEN:** Egal ob Sie sich im Haus eines Rappers oder im Backyard kloppen – die Kampfschauplätze sind immer gut in Szene gesetzt. (PS3)



▲ **FETTE BEATS:** Charaktere und Szenario könnten direkt aus einem MTV-Musikvideo stammen. (PS3)



▲ **MIX IT, DJ:** Young Jeezy versucht sich am Scratchen, um den laufenden Song zu wechseln. (PS3)

Arena als eine Art überdimensionalen Grafik-Equalizer vor: Wände bebend, Autos wackeln, Leitungen vibrieren im Takt. Jeder Song hat seine starken Momente, wobei bestimmte Stellen innerhalb der Levels besonders gefährlich sind. Dann fallen zum Beispiel Teile der Club-Beleuchtung von der Decke oder ein Sicherungskasten explodiert. Merken Sie sich diese Stellen. Merken Sie sich auch, wann in den Songs die harten Beats kommen, denn jeder Rapper in 'Icon' hat seine eigene Kampfmusik. Das Tolle daran: Sie können selbst bestimmen, wann die Platte gewechselt wird. Wie das? Die Programmierer haben neben den unterschiedlichen Schlägen auch einen Scratch-Move eingebaut: Bei gedrückter Schultertaste müssen Sie zunächst

am linken Stick (die unsichtbare) laufende Platte zurückdrehen, um anschließend am rechten Knüppel die neue Scheibe einzuspielen – eine Art DJ-Battle im eigentlichen Battle – wow! Allerdings brauchen Sie dafür schon ein bisschen Übung und mehrere ruhige Sekunden Zeit. Ihr jeweiliger Widersacher sollte also bereits ziemlich k.o. sein, wenn Sie so eine musikalische Aktion planen.

STYLISCHE OPTIK

Der Wechsel der Schallplatte hat auch grafische Veränderung zur Folge: Je nachdem, welcher Rapper gerade am Drücker ist, verfärbt sich der komplette Bildschirm. Doch das ist noch nicht alles. Geht's einem der Akteure richtig an den Kragen, kommt ein weiterer Filter zum Ein-

satz. Leuchtende Farben werden dann noch schriller, dunklere kommen noch kräftiger zur Geltung. Solche Effekte haben wir in dieser Form noch in keinem Videospiel gesehen – ein großes Lob an die Designer!

Die aggressiven MCs sehen aus, als wären sie gerade einem Musikvideo entsprungen, auch wenn die Animationen nicht immer absolut flüssig ineinander übergehen. Die Klamotten kleben den Charakteren nicht steif am Körper, sondern werfen je nach Bewegung Falten. Die Umgebungsgrafik ist, neben der erwähnten Sensibilität für Beats, überaus detailliert: Überall liegen Gegenstände herum. Allerdings lassen die sich meist nicht als Waffe misbrauchen. Größere Objekte sind akribisch genau nachgebildet und verformen sich bei entsprechender Krafteinwirkung. Fans der Hip-Hop-Kultur freuen sich

auf Young Jeezy, E-40, Jim Jones oder Sean Paul, also auch auf Leute außerhalb von Def Jam. Wer mit dieser Art von Musik nichts anfangen kann, hat mit der 360-Version die Nase vorn: Stöpseln Sie einfach Ihren iPod, MP3-Player oder irgendein anderes Speichermedium per USB an die Xbox360. Nun können Sie Ihren Lieblingsong aus Ihrer Playlist auswählen und ins Spiel laden. Vor Beginn des Kampfes sollten Sie nur noch das Genre des Liedes auswählen, damit die Umgebung auch richtig auf die neue Mücke reagiert – nettes Feature! Außerdem werden selbst Hip-Hop-Hasser zugeben müssen, dass der coole Stil von 'Icon' seinesgleichen sucht. **pr**



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Als passionierter DJ bin ich begeistert von den Scratch-Einlagen, mit denen man mitten im Kampf den Song wechseln kann – tolle Idee!

Das ganze Konzept, also die konsequente Einbindung der Musik in die Kämpfe, gefällt mir gut. Auch der Grafikstil mit den verschiedenen Farbfilttern ist äußerst cool. Die Prügelei an sich erfordert allerdings einiges an Übung, und bis man sich die zahlreichen lauernden Gefahren zunutze machen kann, dauert es schon eine ganze Weile. Und noch ein wichtiger Tipp am Rande: Unbedingt die Lautstärke hochdrehen beim Spielen! Ohne ordentlichen Bass und wackelnde Wände macht die effektreiche Kloperei nur halb so viel Spaß.

WERTUNG

GUT

- ▲ Tolles Musikkonzept für einen Prügler
- ▲ Sehr stylischer Look
- ▲ Viele freispielfähige Extras

SCHLECHT

- ▼ Lange Eingewöhnungsphase notwendig
- ▼ Kein richtiges Tutorial
- ▼ Zu lange Ladezeiten

XBOX360

Systemvorteile

- + Eigene Musik kann über den USB-Port ins Spiel geladen werden

GRAFIK 90%

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND 90%

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG 80%

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER 85%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16

sehr gut

WERTUNG

sehr gut

SPIELSPASS

88%

PLAYSTATION3

Systemmächteile

- Musik kann nicht importiert werden

GRAFIK 90%

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND 90%

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG 80%

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER 85%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16

sehr gut

WERTUNG

sehr gut

SPIELSPASS

87%

► **KULT-FIGUREN:** Akira gehört unter den VF-Fans zu den Favoriten, da nur Könner seine Konter beherrschen. (PS3)



VIRTUA FIGHTER 5

System:
Termin/Preis:
Vertriebs-
in:

PS3

23.03.2007 – 65 €

dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Beat'em-Up
Hersteller
Sega
Entwickler
Sega/AM2

- Fortsetzung der Mutter aller 3D-Beat'em-Ups
- 17 Kämpfer
- Motivierender Quest-Modus
- Kein Online-Modus

PC-Anforderung –
Texte/Stimmen deutsch/diverse
Speichern automatisch
Schwierigkeitsgrad

Altersfreigabe ab 16
Internet
www.sega.de

Sega schickt im Kampf um die Beat'em-Up-Krone seinen besten Fighter in den Ring. Doch wird die PS3-Gemeinde den Champ weiterhin feiern?

Als "Virtua Fighter" im Jahre 1993 in den Spielhallen dieser Welt auftauchte, läutete das erste 3D-Beat'em-Up eine neue Ära ein. Vierzehn Jahre später ist der fünfte Teil zwar keine grafische Revolution mehr, auf der PlayStation3 aber trotzdem mehr als ein Appetizer. Animationen und Figuren sind derzeit das Nonplusultra. Früher wirkten Schulterpartien, Hände und Füße wie "angeklebt", heute sind die Kämpfer perfekt modelliert.

"Virtua Fighter" ist ein Prügelspiel – das wissen die meisten. Wo aber lässt sich die Serie einordnen zwischen dem vielseitigen "Tekken", dem

effektvollen "Soul Calibur" und dem blutigen "Mortal Kombat"? "Virtua Fighter 5" ist ein puristisches Prügelspiel. Waffen gibt es genauso wenig wie tödliche Objekte, die aus der Umgebung hervorschnellen. Das Game lebt einzig und allein vom Wunsch des Spielers, rund 150 Manöver zu beherrschen, die es für jeden der 17 Kämpfer zu erlernen gilt. Blindwütiges Tastengedrücke bringt nichts, da jede Aktion eine Erholungsphase des Kämpfers nach sich zieht, die von einem guten Spieler gnadenlos zur Gegenattacke genutzt werden kann. Kurzum: Ein "Virtua Fighter"-Meister beherrscht nicht nur das Schlag-

repertoire seines Favoriten, sondern braucht auch schnelle Reaktionen und gutes Timing.

DIE SPIELHALLE FÜR ZUHAUSE

Im Hauptmenü warten fünf Kampfmodi. Der übliche Arcade-Modus macht den Anfang. Hier müssen Sie sich zunächst gegen acht zufällige Gegner aus der illustren Kämpferriege behaupten, um dann im Bossfight gegen den aus den Vorgängern bekannten Dural anzutreten. Im letzten Wettstreit mit dem Metall-Fiesling haben Sie allerdings – anders als in den vorausgehenden Runden – nur eine Chance auf den Sieg.

► **EFFEKTVOLLER AUFTRITT:** El Blaze posiert vor den blutrot gefärbten Ruinen seiner Heimat-Stage. (PS3)



► **STIL-IKONEN:** Der gealterte Lau und der Shaolinmönch Lei-Fei zeigen fernöstliche Kampfkultur in Perfektion. Besonders Laus Kombos sind gefürchtet. (PS3)





▲ **IM DOJO:** Aoi übt im Trainings-Modus ihre Attacken. Endgegnerin Dural muss hier vollkommen passiv die Schläge über sich ergehen lassen. (PS3)

In der Versus-Variante kämpfen Sie erwartungsgemäß gegen einen Freund. Neben dem Charakter dürfen Sie auch den Schauplatz wählen. Im Dojo üben Sie per Befehlsstraining Ihre Kombos. Unter "VF-TV" können Sie sich Wiederholungen, Filmschnipsel und aufgezeichnete Partien ansehen. Jede Kämpferkonstellation lässt sich aufrufen. Bei eingeschalteter Befehlsliste können Sie dann die Tricks der Profis analysieren.

Der Quest-Modus ist eine Offline-Version des enorm erfolgreichen Spielhallenvorlids. In den japanischen Arcades spielen derzeit Tausende von Fans um Ranglistenpunkte und Qualifizierungen zu Turnieren. Da fragt man sich natürlich: Warum hat die PS3-Version keinen Online-Modus, wenn er doch schon programmiert wurde und augenscheinlich super funktioniert? Nun, genau deswegen! Sega wird den Teufel tun, das florierende Arcade-Geschäft mit einer Heimversion kaputtzumachen. So müssen wir uns eben mit virtuellen Spielhallen-Gegnern herumschlagen. Und diese Münzschlucker-Simulation funktioniert hervorragend! Rund 400 Kämpfer – alle aus der japanischen Arcade-Version – stellen sich Ihnen in

den Weg. Nach jedem Kampf im Quest-Modus winken als Belohnung Klamotten, Gegenstände und Accessoires, mit denen Sie den eigenen Charakter im Editor verändern. Wahnsinn: Für jeden Kämpfer können rund 100 Items freigeschaltet werden.

VOM ANFÄNGER ZUM MEISTER

Ob der Sammelansporn genügt, sich länger mit "VF 5" zu beschäftigen, hängt wohl vom Spieler ab. Nur der stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad bringt hier Abwechslung. Neue Herausforderungen gibt es ebenso wenig wie eine abweichende Art der Kämpfe wie im Story-Modus des Waffens-Klopers "Soul Calibur". Wer sich allerdings am wachsenden Anspruch begeistern kann, wird über Monate hinweg beschäftigt sein. Um mit einem einzigen Kämpfer den Quest-Modus abzuschließen und den Rang eines Masters zu erreichen, benötigt man mehr als 50 Stunden.

Die Grafik ist ein Hingucker. Schon auf einem Röhrenfernseher sieht "Virtua Fighter 5" unverschämte gut aus. Wer allerdings mit einem 1080p-TV gesegnet ist, dem werden begeistert die Fäuste zucken! Die Hintergründe sind abwechslungs-



▲ **GROSSE KERLE:** Urgestein Jeffry weicht einem Kick des neuen Kämpfers El Blaze aus. Der Mexikaner ist nach Wolf der zweite Wrestler im Spiel. (PS3)



▲ **FERNÖSTLICHE SCHÖNHEIT:** Die flinke Pai Chan scheint mit jeder "Virtua Fighter"-Version eine zartere Haut zu bekommen. (PS3)

reich und farbenfroh. Ringbegrenzungen oder Bodenplatten bersten, wenn ein Kämpfer aufschlägt, und die Metallverzierungen der Rüstungen glänzen im Licht.

Kleinere Kritikpunkte sind die seltsame Interaktion der Figuren mit Wasser und die bisweilen ungenaue Kollisionsabfrage. So fällt auf, dass der Nachsprung auf einen niedergestreckten Gegner nicht auf dessen Körper endet, sondern erst am Boden. Dafür ist die Steuerung perfekt.

Die Tastenbelegung ist logisch und je nach Schwierigkeit der Attacke einfacher oder komplizierter einzugeben. Außerdem gehen alle Aktionen geschmeidig ineinander über – Kenner der Serie sind das ja gewohnt. Neu hingegen sind deutlich erweiterte Ausweich-Möglichkeiten. Diesmal können die Charaktere nämlich nicht nur nach hinten oder zur Seite hin ausweichen, sondern auch diagonal. Dies ermöglicht eine vollkommen neue Kampftaktik. **sh ■**



MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: "Sega macht auch mit dem fünften 'Virtua Fighter' keine Experimente und bringt ein schnörkelloses, fast perfektes Beat'em-Up für PS3."

"Virtua Fighter 5" ist eine Klasse für sich. Kein anderes Beat'em-Up bietet eine derart flache und zugleich motivierende Lernkurve. Außerdem sieht es schlichtweg umwerfend aus. Wenn Sie allerdings lieber eine schnelle Runde zwischendurch mit einem Freund spielen möchten, dann kann das ausgeklügelte Kampfsystem schnell den Spielspaß killen. Anfänger haben gegen Experten nämlich kaum Chancen. In diesem Fall wäre "Soul Calibur 3" für PS2 (als günstige Platinum-Fassung erhältlich) mit seinen fetzigen Effekten und dem eingängigen Gameplay wohl Ihr Favorit.

WERTUNG

Virtua Fighter 5

PLAYSTATION3

- GUT**
 - ▲ Ausgefeiltes Kampfsystem
 - ▲ Vielfältiger Charaktereditor
 - ▲ Erstklassige Grafik
- SCHLECHT**
 - ▼ Warum zwei Wrestler?
 - ▼ Kein Online-Modus
 - ▼ Altbakene Sounds



sehr gut
90%



▲ **VERSORGUNG AUS DER LUFT:** Werfen Sie Ihre Fracht innerhalb des gelben Kreises ab. (Wii)



▲ **DUELL ÜBER DEN WOLKEN:** In diesem Modus müssen Sie die Ballons Ihres Gegenspielers zerstören. Das Ganze gibt's auch als Zweispieler-Variante. (Wii)

WING ISLAND

FAKTEN

	Genre
	Action
	Hersteller
	Nintendo
	Entwickler
	Hudson
	PC-Anforderung
	–
	Texte/Stimmen deutsch/Gebräbel
	Speichern automatisch
	Schwierigkeitsgrad
	
	Altersfreigabe frei
	Internet
	www.nintendo.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

23.03.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

Fliegeralarm! Nintendo lässt Doppeldecker-Geschwader auf die Wii-Spieler los. Schnappen Sie sich Ihre Wiimote und halten Sie die Kisten auf Kurs.

Die Piloten von "Wing Island" sind keine Menschen, sondern reichlich skurrile Schnabelwesen. Im Story-Modus spielen Sie einen grünschnäbeligen Helden, der plötzlich die Firma seines Opas übernehmen muss, da sich der alte Herr überraschend in die Flitterwochen abgesetzt hat. Die Missionen gehen Sie entweder alleine oder mit einer Hand voll Flügel-männern an.

Sie werden sachte ins Spiel eingeführt: Ein Tutorial erklärt Ihnen in kurzen Praxisübungen die Steuerung, für die Sie grundsätzlich nur die Wiimote benötigen. Sie halten sie horizontal und drehen sie zur Seite, Sie kippen sie nach vorne oder hinten, um die Flughöhe zu ändern.

Durch die Kombination mit der A-Taste können Sie mittels kleiner Gesten die Formation Ihrer Flieger an-

dern und Nachbrenner oder Gegen-schub aktivieren. Den Nunchuk schließen Sie bei Bedarf an, um die Kameraperspektive zu ändern. Netze Idee: In den beiden Zweispieler-Modi kann Ihr Kontrahent sein Flugzeug auch mit dem Nunchuck steuern, der mit Ihrer Wiimote verbunden ist – sie brauchen also keine zweite Wiimote.

FANG DIE KUH

Ihre ersten Aufträge sind simpel: So fangen Sie entlaufene Kühe ein, indem Sie Fangnetze auf sie werfen. Schon bald wird "Wing Island" aber richtig fordernd: Das Zerbomben eines großen Felsens beispielsweise hat uns etliche Anläufe gekostet. Schwierig war es auch, in kurzer Zeit

80 Ballons zu zerstören, die über eine Insel verteilt waren.

Es ist wichtig, dass Sie vor dem Abflug die richtige Maschine auswählen: Die Doppeldecker sind nämlich unterschiedlich wendig und robust. Zwischen den Missionen erwerben Sie deshalb neue Flugzeuge oder tunen die Maschinen, die Ihnen bereits gehören.

fk ■



WERTUNG

Wing Island

Wii	GRAFIK
GUT	16,9, PROGRESSIVE SCAN 70%
▲ Tadellose Steuerung	SOUND
▲ Zweispieler-Modus	DOLBY PRO LOGIC II 76%
▲ Gelungene Musik	STEUERUNG
▲ Sympathische Figuren	80%
SCHLECHT	MEHRSPIELER
▼ Seltsame Kollisionen	OFFLINE: 2 71%
▼ Schwierigkeitsgrad sprunghaft	

befriedigend
SPIELSPASS
73%



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Entspannende Unterhaltung über den Wolken mit überzeugender Wiimote-Steuerung.

Abheben und relaxen: Die gutmütigen Doppeldecker von "Wing Island" lassen sich super einfach in der Luft halten. Nach den ersten, sehr einfachen Ausflügen zieht der Schwierigkeitsgrad aber merklich an. Leider ist das Ganze aber nicht so vielfältig wie der Nintendo-Oldie "Pilotwings", an den das Spiel anfangs erinnert.

► **LABYRINTH:** Oben rechts wird angezeigt, wieviele Kristalle es zu finden gilt. Je schneller man mit allen Steinen im Gepäck ins Ziel rollt, desto mehr Punkte erntet man. (Wii)

▼ **CANDYLAND:** Die zweite Welt im Spiel besteht aus zuckersüßen Leckereien. (Wii)



KORORINPA

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii
erhältlich - 50 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

Wii	Genre Geschicklichkeit
Kororinpa	Hersteller Nintendo
	Entwickler Hudson

- 5 Welten plus 1 Bonuswelt
- Intuitive Wii-Steuerung
- Unterhaltsamer Mehrspieler- und Mirror-Modus

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	nach Level
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.nintendo.de

Nintendo gibt Ihnen die Kugel: Drehen Sie sich mit der Wii-Remote bonbonfarbene Welten zurecht und lotsen Sie so Ihre Murrel ins Ziel.

Hier geht es gemächlicher zu. Das heißt aber nicht, dass weniger Geschicklichkeit vonnöten wäre, ganz im Gegenteil. Sie halten die Wii-Remote wie eine normale Fernbedienung. Drehen Sie sie, dreht beziehungsweise neigt sich auch die virtuelle Welt und Ihre Murrel rollt in die entsprechende Richtung. Oft müssen sie den Controller sogar weiter als um 90 Grad drehen. Manchmal sogar um 180 Grad, sodass der Kurs buchstäblich auf dem Kopf steht. Mit der einzigartigen Wii-Steuerung funktioniert das alles wunderbar. Allerlei Hindernisse erwarten Sie unterwegs: Löcher in den Bahnen, Glatteis, scharfe Scheren und natürlich tiefe Abgründe. An denen kommen Sie meist vorbei, indem Sie sich behutsam vorantasten. Manchmal benutzen Sie auch Magnete, ver-

schiebbare Plattformen oder Kanonen, um weiterzukommen. Auf Ihrem Weg zum jeweiligen Levelziel müssen Sie alle roten Kristalle auf sammeln, andernfalls dürfen Sie das Tor nicht passieren. Nett: Stürzen Sie ab, beginnen Sie zwar wieder am Startpunkt, müssen aber bereits eingesammelte Steine nicht noch mal überrollen. In jedem Murrellabyrinth ist auch ein grüner Kristall verborgen. Finden Sie alle 50, öffnet sich eine sechste Welt, die sogar aus mehr als zehn einzelnen Bahnen besteht.

Sie durch eine Pflanzen-, eine Süßigkeiten- und eine Spielzeugwelt. Der Schwierigkeitsgrad des Geschicklichkeitstests für jüngere Zocker steigt von Welt zu Welt langsam an und wird ab der zweiten Hälfte des Spiels teilweise richtig knifflig. Mit der Zeit schalten Sie neue Bälle (meist verschiedene Tiere) frei, die stets ein anderes Rollverhalten zeigen. Wer zusammen mit einem Freund spielen will, kugelt im Splitscreen über den Schirm. Dabei kann der eine seinen Ball per Wii-Remote lenken, der andere navigiert sein Tierchen per Nun-Chuck. **pr**

BUNTE MURREL-WELTEN

Alle Welten in "Kororinpa" sind kunterbunt und widmen sich einem bestimmten Thema. Zum Beispiel rollen

Nun gut, der Vergleich mit "Super Monkey Ball: Banana Blitz" liegt auf der Hand: In beiden Spielen lenkt man mit der Wii-Remote eine Kugel durch bunte Parcours. Doch schaut man genauer hin, wird klar, dass "Kororinpa" ein etwas anderes Konzept zugrunde liegt.



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Sie stehen auf Murren, doch "Monkey Ball" ist Ihnen zu hektisch? Hier sind Sie richtig!

Die unkomplizierte Murrelei steuert sich mit der Wii-Remote ganz hervorragend. Zudem sorgen neue Bälle, eine Bonuswelt und ein Mirror-Modus zum Freispielen für Motivation. Für ein 50-Euro-Spiel fehlt es dem Titel leider etwas an Substanz. Trotzdem ist die Wii-Kullerei ein Spaß, der auch 'Nichtspielern' gefallen wird.

WERTUNG

Kororinpa

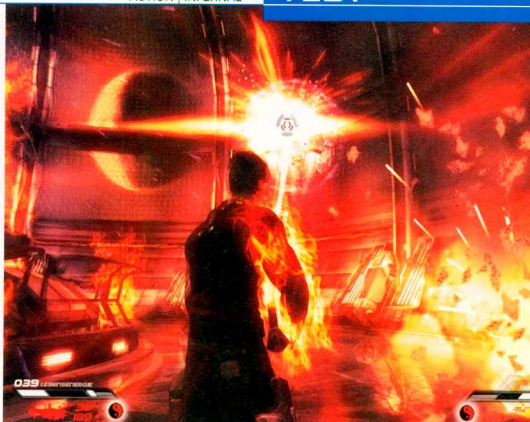
Wii	GRAFIK	65%
GUT		
▲ Perfekte Steuerung per Wii-Remote		
▲ Viele freispielfähige Extras		
▲ Netter Zweispieler-Modus		
SCHLECHT		
▼ Schwache Grafik		
▼ Zu geringer Umfang		
	SOUND	60%
	STEUERUNG	80%
	MEHRSPIELER	75%
		75%

Aus irgendeinem Grund... gibt es in "Kororinpa" keine Affen. Stattdessen rollt der Tierfreund z.B. Marienkäfer, Hunde oder Schweine durch die kniffligen Levels.





▲ **KISTENSPIELEREI:** Mit der Telekinese räumt Ryan verborgene Ausgänge frei – das erinnert frappierend an den Midway-Titel "Psi-Ops". (PC)



▲ **FEUERZAUBER:** Bei den Bosskämpfen spielt "Infernal" spektakulär auf der Effekt-Klaviatur. Unübersichtlich wird's trotzdem nur selten. (PC)

INFERNAL

FAKTEN

	Genre Action Hersteller Eidos/Playlogic Entwickler Metropolis
▶ "Engel gegen Teufel"-Thematik ▶ Ballerei im Stil von "Max Payne" ▶ Übersinnliche Spezialfähigkeiten ▶ Reines Solo-Abenteuer ohne Mehrspieler-Option	
PC-Anforderung	Standard (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	www.infernalgame.com

Das Leben eines Redakteurs ist voller Überraschungen: Mal entpuppt sich ein mit viel Tamtam angekündigter Titel als nervtötende Gurke (passiert viel zu oft!), mal macht ein relativ unbekanntes Spiel mächtig Laune (passiert viel zu selten!). Zur zweiten Gruppe gehört

"Infernal". Diese Action-Sause hatte keiner so richtig auf dem Radar, aber im Test schlug sie sich blendend!

HIMMEL UND HÖLLE

Die Story des Spiels ist aber eher ein Fall für die Drogenpolizei, nüchtern können die Schreiberlinge dieses Blödsinns nicht gewesen sein! Alles dreht sich um den Ex-Engel (!) Ryan Lennox, der plötzlich vom Glauben abfällt und deshalb für den Geheimdienst des Teufels (!!) arbeitet.

So doof der Plot, so spektakulär die Spezialfähigkeiten: Da sein Vorgesetzter Satan selbst ist, kann Ihr Recke auf eine Hand voll Zauberricks zurückgreifen. So entzieht er besiegten Gegnern die Lebensenergie, entdeckt mit einer Art Infrarotsicht versteckte Türcodes, räumt per Telekinese störenden Schutt zur

Seite und teleportiert sich an sonst unzugängliche Levelstellen. All diese Talente werden im Laufe des Abenteuers zur Lösung meist simpler Rätsel benötigt, letztlich geht's aber nur darum, eine ganze Armada beschränkter KI-Schurken umzupusten.

Dementsprechend schleppt Mister Lennox zahlreiche Schießsprügel mit sich herum. Ob Raketenwerfer, Maschinengewehr oder Laserflinte – auf blaue Bohnen reagiert die Engelsbrut genauso allergisch wie gemeine Menschen. Apropos gemein: Während der insgesamt fünf Missionen treffen Sie nicht nur auf Standard-Schufte, sondern auch auf diverse Bossgegner. Diese Momente sind die spielerischen Höhepunkte der

Ballerei. Spektakulär inszeniert, meist nur durch clevere Tricks zu besiegen, große Töne spuckend – so mögen wir unsere Obermufis!

Nach knapp acht Stunden ist der Satansspuk leider vorbei und Sie können sich einem neuen Spiel zuwenden. "Infernal" hat nämlich keinen Multiplayer-Modus, und der Wiederspielwert hält sich trotz der vier Schwierigkeitsgrade ebenfalls in Grenzen. Als Entschädigung punktet der Titel mit einer tadellosen Präsentation, bescheidenen Hardware-Anforderungen, erfreulicher Bug-Freiheit und deutscher Synchronisation. Wer's lieber originalgetreu mag, kann die Sprache übrigens auch jederzeit umstellen – löblich! **tk**



MEINUNG ▶ THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Hier greift das Klischee: Polnische Entwickler klauen gerne – aber das machen sie sehr gut!

Eine Minute vorm Installieren des Spiels: "Wieder so ein Action-Trash!" Zehn Minuten danach: "Nanu, das sieht ja total gut aus und macht Spaß!" Keine Frage, mit "Infernal" ist Metropolis Software ein richtig packendes Actionspiel gelungen. Wen kümmert's da, dass alle Ideen von "Max Payne" & Co abgekupfert sind?

WERTUNG

Infernal

PC	GRAFIK	16:9	81%
GUT			
▲ Schicke Grafikeffekte			
▲ Coole Spezialfähigkeiten			
▲ Krachige Rockmusik			
	SOUND		84%
	SURROUND		
	STEUERUNG		80%
SCHLECHT			
▼ Gegner nur Kanonenfutter			
▼ Längen im Leveldesign			
▼ Null Wiederspielwert			
	MEHRSPIELER		–



NINTENDO DS

NINTENDO DS

Touch it | Feel it | Play it

CyPress



Deutschland	3,90€
Österreich	4,30€
Belgien	4,30€
Luxemburg	4,30€
Schweiz	7,50€
Sonstige Winter 2006/2007	

GAMES
AKTUELL

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.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Zu dieser Testrubrik gehören:
Adventure, Rollenspiel,
Action-Rollenspiel und
Online-Rollenspiel.



INHALT

Final Fantasy XII	66	PS2
Jade Empire Special Edition	72	PC
Sam & Max: Episode 3	72	PC
Simon the Sorcerer 4	68	PC
Untold Legends: Dark Kingdom	67	PS2
World of Warcraft: The Burning Crusade	70	PC

FINAL FANTASY XII

IM TEST ▶ Schöner, größer, besser: Ein echter Meilenstein der modernen Rollenspiel-Geschichte.

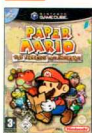
GENREHIGHLIGHTS

03 | 2007

03 OBLIVION



06 PAPER MARIO



11 SUIKODEN V



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	XBOX	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR	NDS
1 Final Fantasy XII	Rollenspiel	Koch Media	03/2007	93%	93					
2 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	03/2005	92%	92					
3 The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92			92		
4 Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%	92					
5 Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90					
6 Paper Mario: Die Legende vom Aäonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%						90
7 Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89					
8 Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88		88			
9 Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	03/2004	88%	88					
10 Kingdom Hearts 2	Action-Rollenspiel	Koch Media	10/2006	87%	87					
11 Suikoden V	Rollenspiel	Konami	10/2006	87%	87					
12 Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87		87			
13 Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87					
14 Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Ncsoft	01/2006	86%	86					
15 Fire Emblem: Path of Radiance	Rollenspiel	Nintendo	12/2005	86%						86
16 Marvel: Ultimate Alliance	Action-Rollenspiel	Activision	01/2007	86%	83	85	85	86		75
17 Ankh: Herz des Osiris	Adventure	BHV	12/2006	85%	85					
18 Neverwinter Nights 2	Action-Rollenspiel	Atari	12/2006	85%	85					
19 Sam & Max: Episode 3	Adventure	Telltale Games	03/2007	83%	83					
20 Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	10/2005	83%	83					

■ **Neuinsteiger:** Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► **CHOCOBOS:** Die gefiederten Reittiere sind die einzige Konstante im Final-Fantasy-Universum – sie tauchen in jedem Teil auf. (PS2)



FINAL FANTASY XII



System: **PC** **PS2** PS3 Xbox 360 Wii
 Termin/Preis: erscheint nicht 23.02.2007 – 60 €
 Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Rollenspiel
FINAL FANTASY XII	Hersteller
	Square Enix
	Entwickler
	Square Enix

- Völlig neue Story
- Keine Zufallskämpfe mehr
- Programmierbare Charakter-KI
- Zufalls-Schätze in Truhen
- Keine deutsche Sprachausgabe

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.square-enix.com

Lange mussten wir auf das neue Fantasy-Epos warten, jetzt werden wir für unsere Geduld belohnt: Square Enix bringt das schönste Abenteuer für PS2!

In Zeiten von High-End-PCs und Next-Gen-Konsolen hat es ein Dinosaurier wie die PlayStation2 zunehmend schwer. Doch gerade zum Ende des Lebenszyklus einer Videospiele-Konsole darf man sich immer mal wieder über das ein oder andere Highlight freuen, das die Daddelkiste bis an ihre Grenzen bringt. So auch hier: 'Final Fantasy XII' muss sich trotz alter Technik nicht vor den überzüchteten Next-Gen-Konkurrenten verstecken!

BRILLANTE OPTIK

Das Japano-Rollenspiel begeistert mit einer riesigen Spielwelt, weitläu-

figen Levels, hervorragend animierten Charakteren und Texturen der Extraklasse. Dazu gibt's einen zeitgemäßen 16:9-Modus und eine frei justierbare Kamera, die Ihnen das Geschehen aus jedem beliebigen Blickwinkel zeigt. Keine Frage, 'Final Fantasy XII' spielt grafisch in der ersten Liga und demonstriert eindrucksvoll, dass die schlanke Sony-Konsole sogar noch mehr kann als sie bei 'Resident Evil 4 (dt.)' und 'God of War' gezeigt hat.

Und auch die Anpassung für den hiesigen Markt ist endlich gelungen. Seit 'Final Fantasy VII', das den Siegeszug der Nippon-Rollenspiele in

Deutschland einläutete, kam kein Titel der Reihe ohne fette PAL-Balken daher. Dieses Problem ist zum Glück endlich gelöst. Der zwölfte Teil präsentiert sich in makellosem Glanz, sogar die Übersetzungen sind diesmal mustergültig. Es scheint fast so, als wollte man bei Square Enix noch mal zeigen, was man drauf hat – um dann auf den Next-Gen-Systemen richtig durchzustarten.

EINSTEIGER WILLKOMMEN

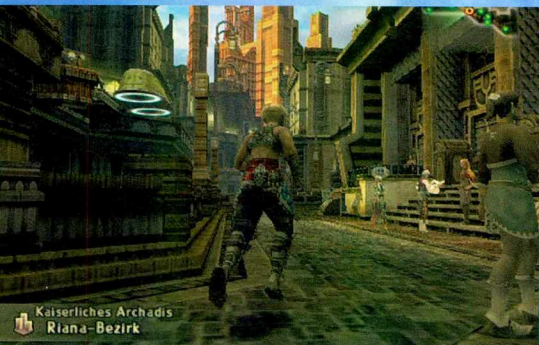
Wer bislang noch nichts mit der Reihe zu tun hatte, kann trotzdem ohne Bedenken zugreifen: Jede Episode der 'Final Fantasy'-Serie spielt

▼ **PRAKTISCH:** Vielerorts preisen Händler ihre Waren an. (PS2)



▼ **DICKES DING:** Auch monströse Bossgegner, wie diese riesige Mimik-Königin, müssen Sie besiegen. Dabei sind die Gambits sehr hilfreich. (PS2)





▲ **FANTASTISCHES DESIGN:** Die fremdartige, imposant gestaltete Architektur entführt Sie in eine gänzlich andere Welt. (PS2)



▲ **ATMOSPHÄRISCH:** Auch die stimmungsvollen Innenbereiche sind stets mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. (PS2)



▲ **GAMBITS:** In diesem Menü stellen Sie das gewünschte Verhalten Ihrer Mitsstreiter ein. (PS2)



▲ **GAMBITS AUSSCHALTEN:** Auf Wunsch lassen sich die KI-Befehle auch wieder deaktivieren. (PS2)

in einer eigenen Welt mit eigenständiger Handlung. Sie müssen also keinerlei Vorkenntnisse mitbringen, um die spannende Geschichte des Spiels zu verstehen.

Teil XII entführt Sie ins Wüstereich Dalmasca, das auf dem Kontinent Ivalice liegt. Das Land wird unterseht in einen Machtkampf zwischen den beiden Reichen Archadia und Rozarria hineingezogen und gleich zu Beginn des Spiels von Archadia erobert. Das Imperium tötet den König Dalmascas und regiert die Hauptstadt Rabanastre fortan mit eiserner Hand.

Hier leben auch die beiden Waisenkinder Vaan und Penelo – zwei der Helden von „Final Fantasy XII“. Die beiden geraten bald in die Rebellion gegen das böse Imperium (ja, das kommt auch uns bekannt vor) und kommen einer weit verzweigten Intrige auf die Spur...

OPTIMIERTER SPIELABLAUF

Gleich mal eine gute Nachricht vorweg: Die nervigen Zufallskämpfe wurden endlich abgeschafft! Ihre Gegner sind stets deutlich sichtbar – Sie können Feinde meist schon aus der Ferne erkennen und ihnen notfalls ausweichen. Auch das Kampfsystem wurde grundlegend überar-

beitet und ist jetzt besser denn je. Sie können das Spiel jederzeit anhalten und Ihren Figuren Befehle erteilen. Sobald diese ausgeführt wurden, agieren die Protagonisten wieder selbstständig, entsprechend ihrer persönlichen Taktik. Ach ja: Die lässt sich jetzt auch noch bis ins kleinste Detail festlegen! Hinter dem neuen Gambit-System verbirgt sich nämlich eine programmierbare Künstliche Intelligenz für Ihre Mitsstreiter.

Sie wollen, dass ein heilkundiger Charakter seine Künste anwendet, wenn ein Gruppenmitglied verletzt wird? Kein Problem! Genauso können Sie regeln, dass die Figuren selbstständig Gegengifte einnehmen, in bestimmten Situationen besondere Zauber einsetzen und vieles mehr.

Das Gambit-System enttöte Ihnen aber nie die Kontrolle – Sie können Gambits nach Belieben deaktivieren oder im Kampfgetümmel neue Befehle erteilen, ohne dass Konflikte entstehen. Erst wenn Sie selbst untätig bleiben, übernimmt die KI wieder die Zügel und steuert die Charaktere nach Ihren Vorgaben.

Somit dient das System vor allem dazu, dem Spieler lästige und zeitraubende Standard-Aktionen abzunehmen, und macht das Spielvergnügen einfach flüssiger. ▶

DIE CHARAKTERE

▲ ASHE

Die Tochter des Königs von Rabanastre hat ihren Gatten im Krieg verloren und hegt Rachegefühle gegen das Imperium. Sie kann mit Magie und Waffen gleichermaßen umgehen und eignet sich auch als Anführerin.



▶ BASCH

Er sollte eigentlich tot sein, hingerichtet für den Mord am König von Dalmasca. Stattdessen finden die Protagonisten den erfahrenen Krieger in einem finsternen Kerker wieder. Basch ist ein hervorragender Krieger und hat ein Faible für schwere Waffen. Magie ist dagegen nicht so sein Ding.

▶ BALTHIER

Der Waffenfreak macht den Himmel über Ivalice zusammen mit Häsin Fran unsicher. Der Luftpirat stammt aus Archadia und hat eine besondere Vergangenheit – mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Seine Lieblingswaffen sind Kampfstäbe, Schusswaffen und explosive Wurfbomben.



▶ FRAN

Die Luftpiratin Fran gehört zur Rasse der Viera und stellt damit das einzige nichtmenschliche Party-Mitglied dar. Sie ist eine exzellente Bogenschützin und verfügt über großes Geschick im Führen von Schwertern aller Art.



▼ PENELO

Zusammen mit Vaan hat sich die ruhige, freundliche Penelo auf den Straßen von Rabanastre durchgeschlagen. Sie hat ein außerordentliches Talent für Magie und kann außerdem mit Langschwert und Speer umgehen.



▶ VAAN

Der junge, unbeherrschte Vaan hasst das Imperium und träumt von einem ereignisreichen Leben als Luftpirat. Er muss noch lernen, was im Leben wirklich wichtig ist. Schwert und Schild sowie magische Fähigkeiten helfen ihm dabei, sich zu behaupten.





DER KÖNIG BEABSICHTIGTE DALMASCA AN DAS IMPERIUM ZU VERKAUFEN.

▲ **HINTERGRÜNDIG:** Die imposante Geschichte des Fantasy-Epos ist mit allerlei Intrigen und Geheimnissen gespickt. (PS2)



WIE HEIßT DU?

▲ **FILMREIF:** Die Helden des Abenteuers sind toll animiert und texturiert – sie wirken fast wie echte Schauspieler. (PS2)

LEVEL UP!

Wer sich tapfer durch die exotische Welt von 'Final Fantasy XII' schlägt, sammelt auf seinem Weg Erfahrungspunkte. Die investieren Sie in neue Waffenfähigkeiten oder magische Kräfte für Ihre Figuren. Und hier gibt's dann leider doch etwas zu bemängeln: Sowohl magische Fähigkeiten als auch Spezialangriffe sind einen Tick zu schwach ausgefallen – mit den Standard-Attacken sind Sie oft besser beraten. Na ja, wenig-

stens hat Square alle Zauber, die es bislang in der Serie zu bestaunen gab, und dazu ein paar neue implementiert – magisch Begabte können auf ein umfangreiches Repertoire zurückgreifen.

Nicht nur Erfahrung, auch neue Gegenstände machen Ihre Figuren mächtiger. Square setzt jetzt auf den Sammelwahn, der aus der 'Diablo'-Reihe bestens bekannt ist: Der Inhalt von Schatzkisten wird dynamisch generiert, Sie wissen also nie, ob sich



EINES TAGES WERDE ICH MEIN EIGENES LUFTSCHIFF FLIEGEN.

▲ **GEFÜHLVOLL:** Ihre Protagonisten zeichnen sich durch ein großes Maß an Charakter und Persönlichkeit aus. (PS2)



KEIN PROBLEM!? DIE WÜSTE IST VOLLER PROBLEME, MEIN JUNGE.

▲ **FREMDARTIG:** Der Kontinent Ivalice, auf dem auch das Wüstenreich Dalmasca liegt, ist die Heimat vieler seltsamer Kreaturen. (PS2)

nur ein paar Münzen oder eine geile neue Waffe darin findet.

Kurz und knackig: 'Final Fantasy XII' ist ein echter Meilenstein geworden. Die Neuerungen, allen voran die erwachsene Erzählweise und das Gambit-System, steigern den Spielspaß enorm. Subquests und Bonusmissionen sind wirklich gelungen und einladend. Sie hetzen nicht nur durch die Haupt-Quest, um möglichst schnell ans Ziel zu kommen und zu erfahren, wie die Handlung

weitergeht, sondern wandern unversehtens ziellos durch die riesige, fantastische Spielwelt.

Wir empfehlen Ihnen dringend, auch die umfangreiche Nebenhandlung gründlich auszukosten und auf Entdeckungstour zu gehen! So erfahren Sie mehr über Ivalice und lösen einige wichtige Fragen, die sonst unbeantwortet bleiben würden. Und erst dann erschließt sich das grandiose Abenteuer in seiner ganzen imposanten Detailfülle. **ab**



MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Ein wunderschönes, atmosphärisches Abenteuer, das wochenlang fasziniert. Ob wir nochmal ein besseres PS2-Spiel testen dürfen?

Was lange währt, wird endlich gut! Dieser Leitsatz trifft zwar in der Videospielwelt nicht immer zu, dem Enix-Epos merkt man den Feinschliff aber deutlich an: Optik und Charakterdesign sind stimmig, die Erzählweise ausgereift, die Story fesselnd. Und auch die Steuerung geht dank Innovationen wie etwa dem gelungenen Gambit-System besser von der Hand als in allen bisherigen Episoden. Nur auf deutsche Sprachausgabe müssen wir wieder mal verzichten – angesichts der Brillanz des Titels ist das aber zu verschmerzen.

WERTUNG

Final Fantasy XII

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Enorme Spieldauer
- ▲ Fantastische Inszenierung
- ▲ Sympathische Figuren

SCHLECHT

- ▼ Keine deutsche Sprachausgabe
- ▼ Magie ist zu schwach
- ▼ Gutes Gambit-System

GRAFIK 16.9

SOUND SURROUND 95%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER



sehr gut
SPIELSPASS
93%



▲ **KLINGEN SCHWINGEN:** Mit schwerem Kampfgerät rücken die Helden diesen gehörnten Monstern zu Leibe. Viel halten die Viecher zum Glück nicht aus. (PS3)



▲ **BEZAUBERND:** Der Magier ist zwar das körperlich schwächste Mitglied des Charakter-Trios, hat aber einige starke magische Sprüche auf Lager. (PS3)

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

FAKTEN



Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
Sony Online Entertainment

- Typisches Action-RPG mit unzähligen Kämpfen
- Drei verschiedene Helden
- Koop-Modus an einer Konsole und Online-Unterstützung

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet
www.electronic-arts.de

System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

März 2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Bei Untold Legends ist der Name Programm: Diese ziemlich eintönige Mär muss man sich nicht unbedingt erzählen lassen.

"Champions of Norrath" nahezu unverändert auf. Das bedeutet, Sie hacken und hexen sich durch gewaltige Gegnerhorden und werten Ihren Charakter mit immer neuen Fähigkeiten und besserer Ausrüstung allmählich zum Superhelden auf.

Zu Beginn des Spiels legen Sie die Klasse Ihrer Spielfigur fest: Der Barbar ist saustark, aber träge und tumb. Der Magier ist ein deutlich clevererer Zeitgenosse und wirkt verheerende Zaubersprüche, sieht im Nahkampf aber ziemlich alt aus. Die weibliche Fraktion ist mit einer Jägerin vertreten, die sich besonders im Fernkampf bewährt.

Unverständlicherweise können Sie Ihre Spielfigur optisch nur unwesentlich anpassen, die Erstellung eines ganz eigenen Charakters ist gar nicht möglich – so was sollte bei einem Action-RPG mittlerweile zum guten Ton gehören. Schließlich möchte man sich ja auch mit seinem

Alter Ego identifizieren können. Zumindest dürfen Sie sich mit neuen Rüstungsteilen einkleiden, die abgemerkte Gegner gerne mal hinterlassen. Aber auch hier enttäuscht "Dark Kingdom", denn nur wenige Kleidungsstücke verändern tatsächlich Ihr Aussehen im Spiel.

GEMETZEL ZUM GÄHNEN

Ein etwas profilloser Held ist natürlich noch kein K.o.-Kriterium für den Spielspaß. Was "Dark Kingdom" außerdem ins Wertungsmittelfeld abrutschen lässt, ist der monotone und viel zu simple Spielablauf. Teilweise stürmen an einem Punkt ganze Legionen von Feinden heran, die sich aber allesamt durch blindes, pausenloses Tastenhämmern ins Jenseits befördern lassen. Nur selten müssen Sie wirklich taktisch vorgehen. Uns

wären weniger, aber dafür gewitztere Widersacher lieber gewesen. So stellt sich schon Langeweile ein. Am unterhaltsamsten ist der Titel im Online-Modus: Sie können jederzeit einen Ihrer Spielstände laden und daraus eine Online-Partie erstellen.

Die Präsentation passt zum nur wenig prickelnden Spielablauf: Aus der weiter vom Spielgeschehen entfernten Kameraperspektive könnte man fast glauben, ein PS2-Spiel vor sich zu haben. Die optionale Nahansicht zeigt durchaus ansehnliche Spielfiguren und einige hübsche Effekte, ist jedoch dezent unübersichtlich. Außerdem baut sich die Welt teilweise deutlich sichtbar auf. Gelegentliche Ruckeleinlagen gibt's obendrauf. In der sicher unvermeidlichen Fortsetzung wollen wir solche Schwächen nicht mehr sehen! **fk** ■

Wer sich direkt zum Start eine PS3 kauft, findet im Spieleregal relativ viele Umsetzungen von Games, die schon für andere Konsolen erschienen sind. "Untold Legends" hingegen ist ein Exklusivtitel – aber wirklich stolz können PS3-Zocker darauf nicht sein. Das Spiel greift das beliebte Konzept der beiden PSP-Vorgänger und der PS2-Titel "Baldurs Gate: Dark Alliance" und



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Seelenlose Haudrauf-Action, die sich nur marginal von ihren PS2-Ahnen unterscheidet.

Obwohl ich das Genre mag, werde ich mit "Dark Kingdom" nicht warm. Die altbackene Metzerei verlangt keinerlei Taktik, sondern setzt allein auf stupide Knöpfchendrückerei. Auch grafisch lässt der Titel nur ganz selten mal die Power der PlayStation3 aufblitzen – ziemlich enttäuschend.

WERTUNG

Untold Legends: Dark Kingdom

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Hübsche Grafikeffekte bei einigen Zaubern
- ▲ Mehrspieler-Modi
- ▲ Simple Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Eintöniger Spielablauf
- ▼ Schwache Kamera
- ▼ Nur drei Helden

GRAFIK 16:9 70%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 72%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2, ONLINE: 2-4 70%



befriedigend

SPIELSPASS

66%



► **SCHICKSALHAFT:** In Simons Realwelt-Zimmer beginnt das Abenteuer. Der Jungzauberer und sein Bruder streiten sich wegen des TV-Programms. Das liebe Brüderchen peffert Simon schließlich die Fernbedienung an die Rübe. (PC)



SIMON THE SORCERER:

CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Gamecube

Wii

Termin/Preis: 23.03.2007 – 50 €
 Text in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Adventure
Hersteller
RTL Enterprises
Entwickler
Silver Style
Entertainment

- Comeback einer in den 90er-Jahren gefeierten Serie
- Quest-Tagebuch mit optional einblendbaren Lösungshilfen
- Viele gute Synchronsprecher

PC-Anforderung Standard (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet
www.Simon-the-Sorcerer.com

Verdiente Adventure-Helden betreten dieser Tage wieder die Bühne: Gelingt Simon ein ähnlich tolles Comeback wie Sam & Max? Wir sagen es Ihnen.

Na, das ist ja eine schöne Überraschung: Nach dem 2002 veröffentlichten Murks 'Simon the Sorcerer 3D' dachten wir schon, Zauberlehrling Simon wäre weg vom Fenster. Von wegen! Fünf Jahre später zaubert der deutsche Entwickler Silver Style Entertainment ein neues Adventure um den großspürigen Zipfelmützenträger aus dem Hut.

BRUDERSTREIT

Alles beginnt ganz harmlos. Simon und sein kleiner Bruder hocken vor

der Glotze. Aber die beiden Teenager kriegen sich in die – mittlerweile übrigens nicht mehr zum Zopf gebundenen – Haare. Das Ganze endet damit, dass eine Fernbedienung an Simons Kopf knallt und er eine Vision von seiner Freundin Alix aus der Zauberwelt hat. Alix erzählt ihm von – das ist keine echte Überraschung – einer finsternen Bedrohung.

Nachdem Simon in seinem Zimmer wieder zu sich gekommen ist, zögert er keine Sekunde: Mit Energy-Drink motzt er seinen Kleiderschrank

zu einem Portal auf und reist in die Zauberwelt. Dort stellt er fest, dass seine Vision scheinbar nur ein dummer Traum war, findet aber dennoch einen Grund, im Reich der Fabeln und Hexereien zu bleiben: Ein mysteriöser Doppelgänger ruiniert mit seiner langweilig-pedantischen Art langsam aber sicher Simons Ruf. Wer seine alphabetisch archivierten Liebesbriefe der neuen Rechtschreibung anpasst, kann schließlich kein lebenswerter Mensch sein, oder? Eben! An dem Typen ist was faul.

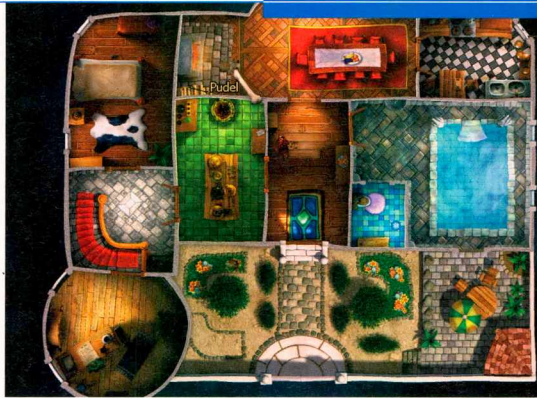
▼ **BLÖDES BALG:** Für das vorlaute Rotkäppchen muss Simon ein bissiges Killer-Karnickel einfangen. (PC)

▼ **TÄUSCHEND ECHT...** Aus Stroh, einem Teppich und einer Glaskugel baut Simon einen Doppelgänger. (PC)





▲ **DER IST SATT!** Der Wolf hat sich den Magen vollgeschlagen. Märchenfreunde können sich denken, wen das versoffene Vieh gerade verpestet hat. (PC)



▲ **UNGEWOHNT ANSICHT:** Das Haus seines bösen Doppelgängers (unten links in grün) erkundet Simon (mittig in rot) aus der Vogelperspektive. (PC)



▲ **BRACHIALE METHODEN:** Mit einem Vorschlaghammer +2 zertrümmert Simon den teuren Zauberspiegel. (PC)

ROTKÄPPCHEN

Da wir hier von einem Adventure sprechen, kann Simon nicht einfach zu seinem Doppelgänger hingehen und die Verwirrung durch einen kurzen Plausch auflösen. Vielmehr beginnt eine Denksport-Odyssee durch eine schräge Welt voller schrulliger Figuren, die teilweise bekannten Märchen entstammen. Nur ist das Rotkäppchen hier eine rotzfreche Jung-Emanze mit Skateboard und Pfefferspray. Und Wolf Lupus ist kein passionierter Großmütter-Verschlinger, sondern ein eingeschüchterter Sufkopf, der sich als Opfer der Gesellschaft betrachtet – was er Ihnen auch gerne lang und breit erzählt. Obwohl die Dialoge überzeugend ge-

schrieben und meist sehr unterhaltsam sind, hätten sie hier und da noch etwas gestrafft werden können. Zur langweiligen Dampfplauderei artet das Spiel aber nicht aus.

Um die amüsante Story zu verstehen, müssen Sie die Vorgänger nicht kennen. Serienveteranen freuen sich aber über zahlreiche Anspielungen und ein Wiedersehen mit einigen bekannten Weggefährten: So schmünzeln Sie etwa über den vergessenen Zauber-Opf Calypso oder den grünen Sumpling, der Simon wie in alten Zeiten mit seinem Brechmittel Sumpfsuppe malträtiert. Dummerweise kommt Simon nicht umhin, von dem schleimigen Gebräu zu kosten. Es ist nur eine der vielen Aufgaben, Simons Körper gegen das Süppchen resistent zu machen.

Wie jedes Adventure lebt "Chaos ist das halbe Leben" nämlich von kniffligen Kopfnüssen. Die sind größtenteils logisch und werden im Spielverlauf durchaus fordernd. An den verschiedenen Schauplätzen, die Sie komfortabel mithilfe einer Übersichtskarte bereisen können, sacken Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Allerdings hatten wir ab und an Probleme, kleine Gegenstän-

de zu entdecken, etwa einen Magneten an einer Pinnwand. Häufig müssen Sie Gegenstände kombinieren, bevor Ihnen diese nützlich sind. So wird etwa aus einer Nadel, einem Korken und einer Wasserschale ein Kompass. Dankenswerterweise wird Ihr Inventar nicht zugemüllt, sondern bleibt überschaubar.

Löblich ist das Quest-Tagebuch: Hier finden Sie immer Ihre aktuellen Aufgaben und können sich zu den besonders schwierigen Herausforderungen jeweils drei Tipps geben lassen. Auch wenn diese manchmal etwas schwammig bleiben, sind sie in der Regel doch eine gute Hilfe. Allerdings sollten Sie diesen Ratgeber nicht überstrapazieren: Der Spielspaß geht schnell flöten, wenn Sie sich jedes Rätsel vorkauen lassen und sich nicht mehr über eine selbst gelöste Knochelei freuen können.

MAGISCHER MILCHBUBI

Wie erwartet, ist Simon mittlerweile seinen Pixelschuhen entwachsen und erkundet die hübschen, vorgeordneten Areale als Polygon-Jüngling. Das ist zeitgemäß, trotzdem fanden wir Simon früher etwas sympathischer. Aber das ist ein Schicksal,

das viele alte 2D-Helden bei ihrer Ankunft in der dritten Dimension erlitten. Die gute Synchronisation durch Erik Borner, der Simon auch in früheren Teilen gesprochen hat, bringt aber viele Sympathiepunkte zurück. Auch die meisten anderen Sprecher machen einen tadellosen Job und tragen ihren Teil zum witzigen Flair bei.

Diverse Atmosphäre-Dämpfer sind uns jedoch auch aufgefallen. So beziehen sich die Aussagen der Figuren manchmal auf Probleme, die Sie längst gelöst haben. Ab und an überschneidet sich Simons Figur mit Objekten oder anderen Charakteren.

fk ■



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit "Vergessen Sie den schlimmen dritten Teil. Simon hat es immer noch drauf, auch wenn es für eine Hit-Auszeichnung nicht ganz reicht."

Beim Intro bin ich noch skeptisch: Die Polygon-Figuren sprechen mich nicht wirklich an. So hatte ich mir Simon in 3D irgendwie nicht vorgestellt – und sein Zopf ist auch ab! Nachdem ich jedoch die ersten Aufgaben in der Welt der Magier gelöst habe, wächst mir der Zauberiehrling wieder ans Herz. Stellenweise mögen die Gags etwas platt sein, dennoch bringt mich das Spiel einige Male ordentlich zum Lachen. Die optionale Hilfe-Funktion greift mir bei den anspruchsvolleren Rätseln unter die Arme und der Umfang stimmt auch – feines Spiel.

WERTUNG

Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben

PC	GRAFIK	74%
GUT		
▲ Witzige Inszenierung	SOUND	79%
▲ Faire Rätsel		
▲ Hübsche Areale, aber...	STEUERUNG	82%
SCHLECHT		
▼ Weniger schöne Figuren	MEHRSPIELER	-
▼ Arg versteckte Hot-Spots		
▼ Kleine Logikfehler		





▲ **SCHÖNE NEUE GEGEND:** Das leicht hügelige Nagrand ist grafisch eine Mischung aus dem Arathi-Hochland und dem sonnigen Startgebiet der Tauren. (PC)



▲ **SCHÖNE NEUE STADT:** Silbermond, die beeindruckendste der drei neuen Metropolen, muss sich auch vor Sturmwind nicht verstecken. (PC)

FAKTEN



Genre
Online-Rollenspiel

Hersteller
Vivendi

Entwickler
Blizzard

- ▶ Zwei neue Rassen
- ▶ Maximalstufe auf 70 erhöht
- ▶ Ein ganz neuer Kontinent
- ▶ Neue Instanzen mit variablem Schwierigkeitsgrad

PC-Anforderung Standard (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.worldofwarcraft.de



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 35 €
Test in: dieser Ausgabe

Wir haben unser Epic-Mount gesattelt und uns aufgemacht, die neue Welt zu erkunden. Ob Sie es uns gleichtun sollten, erfahren Sie hier.

Landstriche darauf, von uns entdeckt zu werden, etwa die von Riesenspielen durchzogenen Zangarmarschen, die üppigen Wälder von Terokkar oder die saftigen Weidegründe im immergrünen Nagrand.

Die Erweiterung begeistert überdies mit interessanten Aufgaben. Beispielsweise bombardieren wir aus der Luft ein Lager der Brennenden Legion, oder wir verkleiden uns, um ein feindliches Lager zu infiltrieren. Schade nur, dass ein Großteil der Quests dem altbekannten "WoW"-Schema folgt: Zehn Exemplare dieser Tierart töten, 20 Stück von jener Pflanzenart sammeln und hin und wieder einen besonders unpopulären Zeitgenossen einen Kopf kürzer machen – etwas ermüdend.

Die Belohnungen für diese stupiden Arbeiten entschädigen dafür

umso mehr: Nicht selten gibt es Waffen und Kleidungsstücke, die mit den Items der bisherigen High-Level-Instanzen locker mithalten können.

Für die zahlreichen Gelegenheitsspieler ein Grund zum Jubeln, für Veteranen, die ihre Ausrüstung in stundenlangen Schlachten mit 39 anderen Leidensgenossen mühsam errungen haben, eher ärgerlich.

EINE SCHÖNE NEUE WELT

Gelingen ist auch die Überarbeitung der erlernbaren Berufe. Zum einen steht mit Juwelenschleifen ein Job mehr zur Verfügung, zum anderen sind die alten Berufe aufgrund verschiedener Spezialisierungen weit- aus nützlicher. Die neuen Instanzen

sowie das erweiterte PvP-Repertoire bieten darüber hinaus genügend Herausforderungen für Team-Spieler.

Aber auch für Neulinge oder Veteranen, die mal wieder von vorne anfangen wollen, hat das Add-on einiges in petto. Wer aufseiten der Horde kämpft, kann jetzt – dank der neuen Bluteifen-Verbündeten – endlich mal mit der Paladin-Klasse die Kontinente unsicher machen. Und gegen die atemberaubende Hauptstadt der Bluteifen sehen die übrigen Machtzentren ziemlich alt aus.

Allianz-Spieler haben aber auch keinen Grund zum Meckern: Mit der frischen Draenei-Rasse steht ihnen jetzt die einst Horde-exklusive Schamanen-Klasse offen.

fe ■

Bereits Level 58 und keine Lust mehr, durch Kalimdor und Azeroth zu staksen? Dann ist ein Besuch in der Scherbenwelt genau das Richtige für Sie! Durch das Dunkle Portal in den Verwüsteten Landen gelangt man auf den neuen Kontinent. Erster Halt: die staubige Höllenfeuerinsel. An diesem unwirtlichen Ort verweilen wir aber nur wenige Tage, denn es warten noch sechs weitere

MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: "Hier kommen endlich auch die Gelegenheits-Rollenspieler voll auf ihre Kosten."

Blizzard macht bei seinem ersten Add-on fast alles richtig. Fürs Auge gibt's die märchenhaft schöne Optik der Scherbenwelt. Dazu kommen einige inhaltliche Verbesserungen und natürlich die neuen Verbündeten. Allerdings fehlen echte spielerische Neuerungen wie beispielsweise weitere Klassen.

WERTUNG

World of Warcraft: The Burning Crusade

PC

GUT

- ▲ Grafisch beeindruckender neuer Kontinent
- ▲ Berufe überarbeitet
- ▲ Verbesserte Talentbäume

SCHLECHT

- ▼ Viele der raren High-Level-Items nun wertlos
- ▼ Quests etwas stupide

GRAFIK 16,9

82%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1

91%

STEUERUNG

84%

SPIELPASS

90%

ONLINE: 1-4000



► **DICH KENN' ICH DOCH:**
So manch ein NPC erinnert nicht nur zufällig an eine bekannte Person oder einen TV-Star. (PC)



▼ **WAR DOCH KLAR:** Die neuen Verbündeten der Horde sehen beim Tanzen extrem uncool aus... (PC)



FAKTEN



Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Vivendi
Entwickler
Blizzard

- Schlange stehen bei der Monsterjagd in Draenor
- Tuntige Blutelfen-Paladine "belagern" Ogrimmar
- Witze wirklich nur selten lustig

PC-Anforderung Standard (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet
www.worldofwarcraft.de



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 35 €
Test in: dieser Ausgabe

PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube Wii



Blizzard-Tours empfiehlt: Vier Wochen Draenor für nur 13 Euro, Kost und Logis nicht inbegriffen, Scherbenwelt-Sightseeingtours auf eigene Gefahr.

mus. Als Blizzard im Januar endlich das Dunkle Portal aufstieß, sah ich meine Chance gekommen, mich vom Rest der Online-Gemeinde abzugrenzen. Auch als Entdecker wollte ich mir einen Namen machen – vielleicht würden sie sogar einen Ort nach mir benennen?

Kaum in den neuen Gefilden angekommen, musste ich aber feststellen, dass tausende von Spielern beider Fraktionen dieselbe Idee bereits vor mir hatten! Nun saß ich also hier auf der Höllenfeuerhalbinsel, die in "Warcraft 2" noch Schauplatz einer historischen Schlacht gewesen war. Und was tat ich? Statt Heldentaten zu vollbringen, durfte ich einen Eber Gassi führen und in seinen Extremitäten nach einem Schlüssel wühlen. Würde uns von Blizzard nicht mal versprochen, dass in der Scher-

benwelt coole neue Aufgaben warten würden? Tja, die meiste Zeit mache ich genau das, was ich schon in den letzten 60 Levels getan habe. Ich strecke für irgendeinen Kerl eine bestimmte Anzahl Monster oder Feinde nieder und bringe ihm auf Wunsch sogar Tiererzeugnisse. Mal ehrlich, was macht der Typ damit überhaupt?

WAS MACH' ICH HIER NUR?!

Das Beste ist ja, dass ich im Anschluss daran noch mal genau dieselben Gegner aufsuchen darf, um was anderes von ihnen einzusammeln. Hätte der Eierkopf mir das nicht gleich sagen können? Warum darf ich den Quest-Geber nicht einfach k.o. schlagen und mir die ver-

sprochene Belohnung nehmen, ohne etwas dafür zu tun? Na ja, immerhin werde ich in der Scherbenwelt für jeden Furz mit Gold überschüttet, und auch die Ausrüstung, die ich für das Erledigen stupider Arbeiten erhalte, ist nicht zu verachten.

Doch jetzt hab ich ein neues Problem: Ich bin nicht nur von Tauren-Doppelgängern umgeben, die tragen jetzt auch noch die gleichen Klamotten wie ich. Ein kleiner Trost bleibt: Allen anderen geht es nicht besser. Und bei meinem Trip in eines der Folgegebiete wurde bereits eine Blume nach mir benannt. Vielleicht gibt es ja hier irgendwo auch noch eine richtige Story, die nur darauf wartet, entdeckt zu werden? **cait**

Hat die Mama uns nicht immer gesagt, wir wären etwas ganz Besonderes? Sogar einzigartig, weil es keinen Zweiten wie uns auf dieser Welt gäbe? Schön wär's, denn in Blizzards Welt des Kriegshandwerks laufen mir doch glatt alle naslang Tauren über den Weg, die nicht nur wie ich aussehen, sondern sogar dieselben unlustigen Witze erzählen. So viel zum Thema virtueller Individualis-



MEINUNG ► CAIT, TAUREN-DRUIDE

Fazit: "Mann, ich seh' vor lauter Spielern die Gegner nicht mehr. Da könnt ich doch vor Wut glatt..."

Endlich darf ich irgendwohin gehen, wo ich nicht schon 1.000 Mal war! Also unter uns: Die Scherbenwelt ist auf jeden Fall eine Reise wert. Zwar gibt es hier mittlerweile mehr Touristen als auf Mallorca, aber die grandiosen Naturaufnahmen machen das wieder wett. Warum kommen Sie nicht auch?

WERTUNG

MACHT MIR LAUNE WEIL...

- ... hier glatt Urlaub machen würde.
- ... so schön ist es hier.
- ... ich mich hier wumm und dämlich verdiene
- ... schnell neue Verrücktheiten gefunden habe.

DAFÜR STÖRT MICH ABER...

- ... das die meisten Quests noch immer so öde sind wie früher.

SUPER ADD-ON. KAUFEN, ABER FLOTT!

Egoistische Mitspieler

Realitäts-Abstürze

Abwechslungsreiche Quests

Unnütze Eindeutschung



FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	Telltale Games
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 47)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.telltalegames.com/samandmax

SAM & MAX: EPISODE 3

System: **PC**
 Termin/Preis: erhältlich – 8 €
 Test in: dieser Ausgabe

Das dritte Abenteuer der tierischen Schnüffler ist da! Für wenig Geld bekommen Sie auch die neue Episode im Online-Store von Telltale.



▲ **VERKABELT:** Das Charakterdesign der Adventure-Reihe ist sehr sympathisch, und die Situationen zeichnen sich durch ihren schrägen Humor aus. (PC)

Die dritte Download-Episode mit dem Untertitel "The Mole, the Mob and the Meatball" ist im Mafia-Milieu angesiedelt. Sam und Max suchen nach einem Polizei-Spitzel, der in den Reihen der Verbrecherorganisation verschwunden ist. Dafür müssen sie zu Maulwürfen werden – gar nicht so einfach für einen Hund und einen Hasen!

Es gilt also, diverse Aufnahmeprüfungen zu bestehen, die den Spieler durchweg vor lösbarer Aufgaben stellen. So müssen Sie beispielsweise einen Auftragsmord möglichst realistisch in Szene setzen, ohne wirklich jemanden um die Ecke zu bringen. Episode 3 ist witziger, aber auch kürzer als der Vorgänger. Nach

nur eineinhalb Stunden Spieldauer sehen Sie den Abspann. Außerdem sind die Rätsel schlicht zu leicht. Für die nächste Episode wünschen wir uns wieder kniffligere Herausforderungen und mehr Spielzeit. **ab**

WERTUNG

GUT
 ▲ Hervorragende Sprecher
 ▲ Genialer Humor

SCHLECHT
 ▼ Rätsel einen Tick zu leicht
 ▼ Extrem kurz

PC **SPIELSPASS**
 GRAFIK 79%
 SOUND 89%
 STEUERUNG 86%
 MEHRSPIELER –
83%

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	jade.bioware.com

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

System: **PC** **Xbox**
 Termin/Preis: 02.03.2007 – 40 €
 Test in: erhältlich – 20 €
 06/2005

Fast zwei Jahre nach dem Xbox-Original erscheint Biowares Martial-Arts-Rollenspiel auch für den PC – mit zahlreichen Verbesserungen!



▲ **ALLES IM GRIFF:** Sie steuern die Gefechte wahlweise mit Maus und Tastatur oder mit einem Controller (wir empfehlen das Xbox360-Pad!) – beide Varianten funktionieren überraschend gut und sehr präzise. (PC)

U nhandliche Kontrollen, grobe Grafik: PC-Umsetzungen von Konsolenspielen sind meist keine gute Sache. Ganz anders "Jade Empire": Die Fernost-Fantasy ist nicht nur grafisch an moderne Rechner angepasst worden, sondern hat auch inhaltlich Neues zu bieten. So freuen sich PC-Kampfsportler über mehr Monster, mehr Kampfstile, eine übersichtlichere Weltkarte und eine verbesserte KI. Zudem veröffentlicht Hersteller Take 2 den RPG-Spaß in einer Metallverpackung samt Poster und Artbook.

Am eigentlichen Spielverlauf hat sich indes nichts geändert: Sie lassen durch ein schön inszeniertes Kung-Fu-Abenteuer entdecken Sie für den guten oder den bösen Weg und klopfen unzählige Gegner vom

Bildschirm. Schade nur, dass die Gefechte nach wie vor etwas hektisch sind. Dennoch ein feines Spiel! **tk**

WERTUNG

GUT
 ▲ Aufgewertete Umsetzung
 ▲ Unverbrauchtes Fernost-Szenario

SCHLECHT
 ▼ Chaotisches Kampfsystem
 ▼ Arg linearer Spielverlauf

PC **SPIELSPASS**
 GRAFIK 83%
 SOUND 83%
 STEUERUNG 77%
 MEHRSPIELER –
82%

XBOX **SPIELSPASS**
 GRAFIK 81%
 SOUND 83%
 STEUERUNG 78%
 MEHRSPIELER –
81%

Drachenzeitalter: Bioware werktell aktuell an einem weiteren Rollenspiel. Es nennt sich "Dragon Age" und soll vorerst nur für den PC erscheinen.



80

SPORT & RENN SPIELE

Zu dieser Rubrik gehören Sportarten wie Fußball, Tennis, Basketball und Wrestling. Außerdem finden Sie hier sämtliche Rennspiel-Varianten.

VIRTUA TENNIS 3

TEST ► Das Filzball-Spektakel prahlt mit atemberaubender Next-Gen-Optik in voller HD-Auflösung.

INHALT

Fight Night: Round 3	78	PS2	PS3	Wii	Wii U	3DS	PS4	Xbox One	PS5	Xbox Series
Formula One: Championship Edition	76	PS3								
Full Auto 2: Battlelines	84	PS3								
Motorstorm	74	PS3								
Need for Speed: Carbon	79	PS2	PS3	Wii	Wii U	3DS	PS4	Xbox One	PS5	Xbox Series
Ridge Racer 7	83	PS3								
Test Drive Unlimited	82	PS2	PS3	Wii	Wii U	3DS	PS4	Xbox One	PS5	Xbox Series
Virtua Tennis 3	80	PS3								

GENREHIGHLIGHTS

03 | 2007

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6



04 GTR 2



08 TOP SPIN 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	PS3	Wii	Wii U	3DS	PS4	Xbox One	PS5	Xbox Series
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				86
6 Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	03/2007	90%			87	90	87	89			
7 WWE SmackDown vs. RAW 2007	Wrestling	THQ	12/2006	90%			90		90				
8 GT Legends	Rennspiel	10Tacle	11/2005	90%		90							
9 Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%					90				
10 Need for Speed: Carbon	Action-Rennspiel	Electronic Arts	11/2006	89%		89	85	87	86	89	85		
11 Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%			87		89				
12 Virtua Tennis 3	Tennis	Sega	03/2007	88%				88					
13 Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari	09/2006	88%					88				
14 DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%		88	88		88				
15 NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	03/2005	88%			88		88			88	
16 Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%						88			
17 SSX on Tour	Snowboard/Ski	Electronic Arts	11/2005	88%			88		88		88		
18 FIFA 07	Fußball	Electronic Arts	10/2006	88%		85	88		87	83	87		
19 Tony Hawk's Project 8	Skateboard	Activision	12/2006	87%			85		85	87			
20 NHL 07	Eishockey	Electronic Arts	10/2006	87%		86	82			87			

■ **Neuinstieg:** Wir kennzeichnen Neuinstieg, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

■ **Abwertung:** Da der Zahl der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► UNFALLGEFAHR DROHT – VERSICHERE DICH! Während die Pause aktiviert ist, können Sie spektakuläre Crashes in aller Ruhe betrachten. Eine Replay-Funktion fehlt aber. (PS3)



MOTORSTORM

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC PS2 PS3 Xbox 360 Wii Nintendo DS
23.03.07 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
Sony
Entwickler
Evolution Studios

- Sieben völlig unterschiedliche Fahrzeugklassen
- Lizenz-Soundtrack
- Inklusive Online-Modus für bis zu zwölf Teilnehmer

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach Rennen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.playstation.de

Über Stock und Stein – das kann doch keine Sünde sein. Okay, wir hören auf zu reimen, hier unser Test des heiß erwarteten Sony-Rasers!

Kurzer Rückblick: Auf der E3-Messe 2005 zeigte Sony einen unglaublich gut aussehenden Trailer zu "Motorstorm" – und gab später kleinlaut zu, dass die Clip-Montage nur getrickt war. Seitdem wartet die Videospielwelt gespannt auf das fertige Stück Software. Sieht der Motorsturm am Ende doch so genial aus wie im Video? Oder behalten die Zweifler wieder mal Recht? Wir haben die PAL-Version des Spiels getestet und geben die Antworten!

Tatsächlich ist es vor allem die Grafik, die "Motorstorm" zu einem besonderen Genre-Vertreter macht. Mit fast schon großwahnwitzigen

Effekteinsatz zaubert das Offroad-Gepolter eine Atmosphäre auf den Bildschirm, die einem fast den Scheitel vom Kopf bläst. Klar, das ein oder andere Detail (kleinere Ruckler, verwaschene Texturen) fällt negativ auf, aber vom Gesamteindruck her fällt die Inszenierung ganz vorne mit.

DADDELN IM DRECK

Weil "Motorstorm" ums Verrecken keine realistische Simulation sein will, ist die Steuerung auch für Genre-Amateure gut beherrschbar: Gas geben (immer!), bremsen (selten!), lenken (wie verrückt!) – das war's. Einzig der Turbo fällt aus dem Karos-

serierahmen. Jedes Vehikel verfügt nämlich über einen stets aktivierbaren Nachbrenner. Wer diesen allerdings zu lange verwendet, überhitzt seine Karre und sprengt sie letztlich sogar spektakulär in die Luft!

Wo wir gerade bei den lenkbaren Untersätzen sind: Die virtuelle Garage beherbergt sieben völlig verschiedene Fahrzeugtypen. Von Motorrädern über Buggys und Jeeps bis hin zu Lastwagen rast alles herum, was Hubraum-Freunde glücklich macht. Die Vielfalt an knatternden Kisten hat zwei wichtige Auswirkungen auf den Spielverlauf: Zum einen steuert sich jedes Vehikel an-

▼ MITTENDRIN STATT NUR DABEI: Aus der Cockpit-Perspektive wirkt das Renngeschehen noch intensiver und realistischer. (PS3)

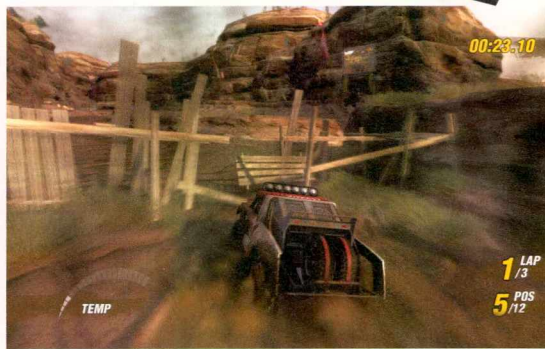


▼ INTELLIGENZ AUF RÄDERN: Die KI-Piloten verhalten sich erstaunlich menschlich und zeigen Ihnen gelegentlich sogar den Mittelfinger! (PS3)





▲ **ZUSAMMEN SIND WIR SUPER:** Nicht nur am Start, sondern auch im späteren Rennverlauf bleibt Ihnen die Gegnermeute dicht auf den Fersen. (PS3)



▲ **DAS HOLZ DER KURZEN WEGE:** Einige Streckenobjekte sind zerstörbar – wer etwa durch diesen Bretterverschlag rast, entdeckt eine Abkürzung. (PS3)



▲ **QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT:** Die Quads gehören zu den kleinsten, aber auch wenigsten Vehikeln des Spiels. (PS3)



▲ **DA GIBT'S NICHTS DRAN ZU RÜTTELN:** Auf weichem Untergrund hinterlassen die Autos Furchen. Dumm, dass der PS3-Controller kein Rumble hat... (PS3)

ders, zum anderen werden die Größen- und Gewichtsverhältnisse authentisch simuliert. Wer also auf einem Motocross-Bike hockt, sollte lieber keinen LKW rammen – das Resultat könnte schmerzhaft sein.

Doch nicht nur im direkten Duell mit anderen Piloten müssen Sie die Eigenschaften Ihres Boliden mit ein kalkulieren, auch die Ideallinie variiert von Typ zu Typ. Die Strecken von "Motorstorm" sind nämlich eher Landstriche denn abgesteckte Piste:

Überall gibt es Abkürzungen, Sprungschanzen, parallel verlaufende Pfade. Zudem wechselt die Bodenbeschaffenheit ständig von Matsch zu Schotter zu Sand und wieder zurück.

VIEL DRAN, WENIG DRIN

Eine echte Enttäuschung ist der Umfang des Spiels. Für Solisten steht gerade mal EIN Modus zur Verfügung! Sie treten beim so genannten Motorstorm-Festival gegen 15 von der PS3 gesteuerte Piloten an und

sammeln Punkte. Mit den herausgerasteten Zählern kaufen Sie sich Tickets für weitere Veranstaltungen. Was dabei besonders schmerzt: Die Idee mit dem "Musik trifft auf Motoren"-Festival im Monument Valley wird nicht mal ansatzweise ausgenutzt. Sie wechseln lediglich von

einem nüchternen Menü zum nächsten. Diesen Stimmungskiller kann auch der coole Soundtrack mit insgesamt 21 lizenzierten Songs von bekannten Bands wie Slipknot oder Nirvana nur bedingt kaschieren.

Wenigstens haben die Entwickler extra für die Europa-Version des Spiels einen Multiplayer-Modus eingebaut. Über das ordentlich funktionierende PlayStation-Netzwerk treten maximal zwölf "Motorstorm"-Besitzer gegeneinander an. **tk**



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Jammerschade! Mit etwas mehr Entwicklungszeit wäre dieses Tempogeboze ein Klassiker der Rennspielgeschichte geworden.

Die schlechte Nachricht vorweg: "Motorstorm" schreit einem förmlich "Starttitel" entgegen – so mager ist der Umfang, so nüchtern das Drumherum. Eine Schande, denn die eigentlichen Rennen gehören zum Intensivsten, was wir je auf einer Konsole erlebt haben: Wild pöbelnde KI-Konkurrenten, herrlich ausgefuchste Strecken und eine effektspektakuläre Optik sorgen für Adrenalin-schübe am Rande des Herzinfarkts. Labile Zocker seien gewarnt: Diese Raserei ist wirklich nichts für schwache Nerven – zumal der Rennausgang oftmals vom Zufall abhängt.

WERTUNG

Motorstorm

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Superb inszenierte Offroad-Rennen
- ▲ Coole KI-Piloten
- ▲ Tolles Streckendesign

SCHLECHT

- ▼ Dreister Minimalumfang
- ▼ Der Zufall fährt immer mit
- ▼ Häufige Ladezeiten



WERTUNG
gut

SPIELSPASS
78%

► **HEAVY RAIN:** An den Regenrennen kann man sich gar nicht sattsehen. Realistischer haben wir noch niemals Tropfen an einer virtuellen Kamera hinabgleiten sehen. (PS3)



FORMULA ONE: CHAMPIONSHIP EDITION

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC PS2 PS3 Xbox 360 Wii
23.03.07 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

Genre
Rennsimulation
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony Liverpool

- Daten der Saison 2006
- Alle 22 Original-Fahrer und 18 Original-Strecken
- Umfangreicher Karriere-Modus
- Viele Fahrhilfen für Einsteiger

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Nach jedem Rennen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet
www.playstation-f1.com

Fotorealistische Formel-1-Boliden und ausnehmend schöne Regenrennen.
Wie sehr profitiert Sonys Rennsimulation sonst noch von der PS3-Power?

Sony hält exklusiv die F1-Lizenz. Da ist es selbstverständlich, dass Ferrari und Co Spalier stehen, wenn die brandneue PS3-Konsole vom Stapel läuft. Doch hat das alles einen Haken: Eigentlich ist der März als Release-Termin für eine Formel-1-Simulation denkbar ungünstig. Denn erst seit Anfang Januar enthüllen die Teams nach und nach ihre neuen Boliden. Zu spät für das Entwicklerstudio Sony Liverpool – die aktuellen Flitzer schaffen es nicht mehr originalgetreu ins Spiel. Daher sind die Daten von "Formula One: Championship Edition" noch auf dem Stand der Saison 2006.

GEBRAUCHTWAGEN

Ohnehin orientiert sich das Spiel deutlich an Sonys PS2-Simulation "Formel Eins 2006" aus dem vergangenen Jahr. So finden wir in der Modi-Auswahl neben einem Rennwochenende und einer ganzen WM-Saison wieder eine Karriere, in der Sie alle Stationen eines Fahrerlebens durchlaufen. Bis Sie sich vom Testfahrer eines kleinen Teams bis zum Weltmeister hochgearbeitet haben, vergehen unzählige Stunden.

Leidenschaftliche Formel-1-Fans motiviert die Karriere mit regelmäßigen Aufgaben wie Aerodynamik- oder Reifentests. Gelegenheitsraser

dürften sich eher ins gemachte Nest setzen, sprich sofort ins Cockpit eines Renault, Ferrari oder McLaren.

WENIG TV-FLAIR

Gar nicht Next-Gen-gemäß ist die spartanische Präsentation: Wer schon mal eine F1-Übertragung auf RTL oder Premiere gesehen hat, der weiß, dass sich vor Rennbeginn masenhaft Mechaniker, Grid-Girls und Reporter zwischen den Boliden tummeln – all das fehlt beim PS3-"F1". In der Boxengasse offenbart sich uns das gleiche trostlose Bild.

Während wir an eine vollständige Regulumssetzung mit Starts per Auto-

▼ **LITFASS-BOLIDE:** Es fehlt kein Werbeaufkleber an Fahrzeug oder Helm. Allerdings sind die Daten noch von der Saison 2006. (PS3)



▼ **TUNNELBLICK:** Der Verwischeffekt am Bildrand gehört bei Rennspielen ja schon fast zum guten Ton. (PS3)





▲ **ABSCHUSS:** Angestachtelt von sieben Prozessorkernen übertreiben es die KI-Konkurrenten manchmal mit ihrer Aggressivität. (PS3)



▲ **IM FOKUS:** Auf dem Bild sieht man, worauf die Entwickler ihr Augenmerk gerichtet haben. Während der Bolide vor Details strotzt, besteht der Rasen aus einer verwaschenen Textur. (PS3)



▲ **ABGESTELLT:** Alonso fehlen eine Achse, ein Reifen und der Frontflügel. Die Anzeige links beweist es. (PS3)



▲ **GEBLINDET:** Bei tief stehender Sonne ist Vorsicht geboten. Sonst landet man neben der Strecke. (PS3)

matikknopf ohnehin nicht mehr glauben, enttäuscht überraschend auch noch die Umgebungsgrafik: Reifenstapel, Curbs und Auslaufzonen bestehen aus eindimensionalen Texturen, Zuschauer sind zwar animiert, bewegen sich aber steif wie Roboter.

Am schlimmsten ist jedoch das fehlende Rütteln beim Überfahren der Curbs oder bei Karambolagen. O.K., der Sixaxis-Controller hat keinen Vibrations-Motor – das ist bekannt. Aber dass wir sogar bei den unterstützten Logitech-Lenkrädern wie dem Driving Force Pro auf das Feedback-Feature verzichten müssen, ist sehr enttäuschend.

SPASS-TURBO

Aber keine Angst, liebe Formel-1-Freunde, es gibt durchaus auch Pferdestärken im Spielspaß-Motor: Einsteiger freuen sich über Fahrhilfen wie eine angezeigte Ideallinie. Fortgeschrittene verlassen sich stattdessen auf eingblendete Brems- und

Beschleunigungspunkte. Echte Profis dagegen tüfteln erst mal an Getriebe, Aerodynamik oder Radsturz, um die entscheidenden Hundertstel aus ihrem Boliden herauszukitzeln.

Alles andere als tatenlos waren auch Sonys Grafiker – trotz der erwähnten Nachlässigkeiten. Die Fahrzeugmodelle sehen ihren Vorbildern aus den RTL- bzw. Premiere-Übertragungen zum Verwechseln ähnlich: Aus den zahlreichen Kameraperspektiven heraus erkennt man den immens hohen Detailgrad und bewundert klasse Spiegelungen in der Kohlefaser-Karosserie.

In der Cockpit-Ansicht wird deutlich, wie viele winzige Knöpfe und Anzeigen ein modernes F1-Lenkrad besitzt. Auch die breiten Profilreifen haben die Entwickler perfekt nachgebildet. Natürlich braucht man für den vollen Anschmaus eine HD-Glotze. Auch kommen die beeindruckenden Wettereffekte erst dann so richtig zur Geltung.

Speziell die Regenrennen haben es uns angetan: Vor dem Start gleiten die Tropfen an der virtuellen Kamera hinunter, danach bespritzen uns die Vorausfahrenden die Windschutzscheiben. Auch das Tempogefühl ist hervorragend und wird bei höheren Geschwindigkeiten durch einen Verwischeffekt am Bildrand noch zusätzlich verstärkt.

Während uneins der direkten Steuerung wenig Mühe hat, seinen Boliden in der Spur zu halten, trifft das auf die KI-Fahrer nicht immer zu. Überraschend häufig kommt ein übermotivierter Konkurrent unserem Seitenkasten verdächtig nahe. Auch rüde Abschnüsse mussten wir gelegentlich verzeichnen. Wenigstens konnten wir uns dabei vom klasse Schadensmodell überzeugen. Noch nie in einer Formel-1-Simulation haben wir Reifen schöner fliegen und Flügel realistischer hängen sehen!

Insgesamt profitiert die Künstliche Intelligenz von der nächsten Hardware-Generation. Die Konkurrenten verhalten sich nun deutlich nachvollziehbarer und bleiben nicht mehr stur auf ihrer Linie, was wir auf der PS2 immer kritisiert hatten.

F1-NETWORK

Positionskämpfe mit menschlichen Rivalen ersetzen die digitalen Alonsos und Räikkönens aber nicht. Doch

ONLINE-RENNEN

Endlich haben die Jungs von Sony Liverpool ihre F1-Simulation mit einem Online-Modus ausgerüstet. Da die Server jedoch noch nicht in Betrieb sind, konnten wir bisher lediglich den LAN-Modus ausprobieren: Bis zu acht menschliche Piloten reihen sich auf der Startgeraden auf. Nehmen weniger an dem Rennen teil, kann das Feld mit KI-Fahrern aufgefüllt werden. Allerdings sind die nur Statisten, man fährt einfach durch sie hindurch. Während der Detailgrad bei den Mehrspieler-Rennen leicht heruntergeschraubt wird, bleibt das klasse Tempogefühl erhalten.

Besonderheit: Wer mag, kann seine PSP als Rückspiegel nutzen. Dies macht aber nur dann Sinn, wenn man einen geeigneten Platz zum Hinstellen hat.



▲ **MULTIPLAYER:** Bis zu acht Piloten gehen in den Online-Rennen an den Start.

zum Glück hat Sony seiner F1-Simulation endlich einen Mehrspieler-Modus spendiert (siehe Kasten). Dass wir bei den Online-Rennen allerdings weniger häufig abgeschossen werden als im Einzelspieler-Modus, wagen wir zu bezweifeln.

Zumindest verzichtet man in den Multiplayer-Rennen auf die Kommentare der RTL-Labertaschen Wasser und Danner. Deren Sprüche klingen dermaßen abgelesen und emotionslos, dass man den Kollegen besser schnellstens den Mund verbietet. Übrig bleiben dann der mäßig nützliche Boxenfunk und Motorengeräusche, die nur bedingt nach 800-PS-Triebwerken klingen.

az

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: "Wenige Verbesserungen und kaum wirkliche Neuerungen gegenüber dem PS2-'F1'. Dennoch: Alonso in HD, das gibt's nur auf der PS3!"

Im Grunde ist das PS3-'F1' nur ein Grafik-Update der PS2-Version. Natürlich ist die hochauflösende Optik detaillierter und um einige schöne Wettereffekte angereichert. Verbesserungen bei KI und Präsentation sind aber geringer als erhofft beziehungsweise gar nicht zu erkennen. Zudem müssen wir auf das gewohnte Rumble-Feature verzichten – ärgerlich! Einzige wirkliche Neuerung für Besitzer der PS2-Fassung ist der Online-Modus. Letztlich ist Sonys größter Trumpf aber die exklusive Lizenz. Wer also 'F1' in HD-Optik will, kommt an der PS3 nicht vorbei.

WERTUNG

Formula One: Championship Edition

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Umfangreiche Karriere
- ▲ Brillante Fahrzeugmodelle und Wettereffekte
- ▲ Einsteigerfreundlich

SCHLECHT

- ▼ Kein Rumble-Feature
- ▼ Mäßige Präsentation
- ▼ Regelschwächen

GRAFIK

16.9, 720P 84%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1 77%

STEUERUNG

LENKRAD (KEIN FORCE FEEDBACK!) 82%

MEHRSPIELER

ONLINE: 2-8 76%



WERTUNG
gut

SPIELSPASS

80%

► **AUTHENTISCH:** Die Athleten sehen noch einen Tick besser aus als bei der Xbox360-Version. Durch die geniale Optik und den druckvollen Sound kommt dichte Boxing-Atmosphäre auf. (PS3)

▼ **MITTENDRIN STATT NUR DABEI:** Den genialen Ego-Modus können Sie auch zu zweit auf dem Splitscreen spielen. (PS3)



FIGHT NIGHT ROUND 3

FAKTEN

	Genre Boxen
	Hersteller Electronic Arts
	Entwickler EA Chicago

- Mit einzigartigem Ego-Modus
- Spezielle Analog-Stick-Steuerung
- Sixaxis-Funktion implementiert
- Viele lizenzierte Boxer

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.easports.com/ fightnightround3

Früh fällt auf, dass "Fight Night Round 3" auf der PS3 noch schöner ausgefallen ist: Schweiß rinnt sichtbar über die Körper der Athleten, Muskeln zeichnen sich deutlich unter der Haut ab, die Boxer atmen in den Ringpausen schwer. Weniger ansehlich sind allerdings die Zu-

schaauer – nichts weiter als verpixelte, animierte Pappfiguren.

Auch im Kampf bewährt sich der realistische Look der Kontrahenten: Deren Zustand lässt sich auch ohne Anzeigen gut an den Gesichtern, der Körperhaltung und den technischen Fähigkeiten ablesen. Wenn ein Boxer Runde um Runde nur auf die Mütze bekommt, zeugen zahlreiche Cuts, Blut und Erschöpfung von seinen Qualen. Außerdem baut er merklich ab, seine Aktionen werden langsamer. Wer es übrigens ganz genau wissen will, kann auch herkömmliche Bildschirmanzeigen einblenden.

Richtig cool wird es im Ego-Modus Get in the Ring, dem Highlight der PS3-Version. Der versetzt Sie mitten hinein ins knallharte Geschehen. Wenn Sie getroffen werden, fällt sich der Bildschirm am Rand leicht

rot. Schlägt Ihnen der Gegner öfter auf dieselbe Stelle, wird der rote Fleck immer dunkler und vernebelt Ihrem Boxer schließlich die Sicht.

WERDEN SIE WELTMEISTER!

Im Karriere-Modus basteln Sie sich entweder einen eigenen Champ oder wählen einen lizenzierten Fighter wie etwa Roy Jones Junior aus, um sich bis an die Weltspitze zu boxen. Das bekannte Problem mit den unrealistischen Rivalitäten besteht leider auch hier: Selbst wenn Sie einen Erzfeind mehrmals auf die Bretter geschickt haben, besteht die Rivalität weiter – in der Realität undenkbar!

Auf Ihrem Weg nach oben kommt Ihnen die hervorragende Steuerung

mit den Analog-Sticks gerade recht: Mit dem linken Stick bewegen Sie sich durch den Ring, den rechten nutzen Sie für die Fäuste. Antippen des Analog-Sticks führt zu einem Jab oder Cross-Schlag. Seitliche Haken führen Sie mit einem Viertelkreis aus, Aufwärtshaken mit einem Halbkreis. Auch der Bewegungssensor wurde implementiert: Stoßen Sie den Sixaxis-Controller der PS3 ruckartig nach vorne, führt Ihr Boxer einen illegalen Schlag aus.

Weiterhin gibt es drei Powerschläge. Die funktionieren am besten als Finisher, wenn der Gegner schon merklich abgebaut hat, nachdem Sie ihn mit zahlreichen Jabs und Haken zermüht haben. **ab**

MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: "Optisch und spielerisch beeindruckende Boxsimulation mit gutem Ego-Modus."

Klar, durch den verzögerten Launch der PS3 kommt die Umsetzung recht spät und für Xbox360 gibt's den Titel schon zum Schnäppchenpreis. Gerade auf Grund des neuen Ego-Modus und der aufpolierten Optik lohnt es sich aber, genau hinzusehen. Wer noch keine Version zu Hause hat, wird hiermit bestimmt glücklich.

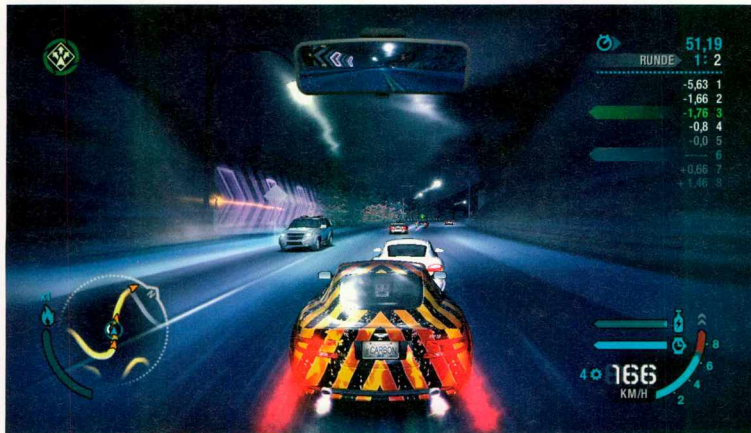
WERTUNG

Fight Night Round 3

PLAYSTATION3	GRAFIK	16.9	90%
GUT	Ausgereifte Steuerung		
	Tolle Optik und Atmosphäre		
	Lizenzierte Soundtrack		
SCHLECHT	Story-Modus durchwachsen		
	Hoher Preis		
	SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	85%
	STEUERUNG		86%
	MEHRSPIELER		91%

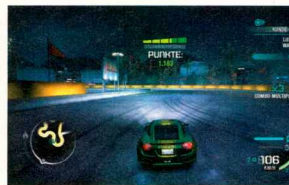


Muhammad Ali... wurde am 8. März 1971 im WM-Kampf gegen Joe Frazier erstmals besiegt. Diesen und weitere legendäre Kämpfe können Sie jetzt nachspielen!



◀ **FUCHSSCHWANZ:** Wie von der Serie gewohnt, ist auch der Nitro-Turbo wieder mit dabei. Die Aktivierung des Tempochubs entfacht ein Effektfeuerwerk. (PS3)

▼ **EIERSTANZ:** Beim Driften müssen Sie möglichst schnell und spektakulär um die Kurven rutschen. (PS3)



NEED FOR SPEED: CARBON

FAKTEN

	Genre Rennspiel Hersteller Electronic Arts Entwickler EA Black Box
--	--

- ▶ Entspricht bis auf den fehlenden Foto-Modus der Xbox360-Version
- ▶ Rudimentäre Sixaxis-Funktion
- ▶ Frei befahrbare Stadt
- ▶ Keine Rennen bei Sonnenschein

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	nach Rennen
Schwierigkeitsgrad	leicht normal schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.nfs.aa.com

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 50 €	erhältlich – 60 €	23.03.2007 – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €
Test in:	12/2006	11/2006	dieser Ausgabe	12/2006	11/2006	12/2006	nicht getestet

Letzte Ausfahrt PlayStation3: Electronic Arts rollt rechtzeitig zum deutschen Konsolenstart seinen Tuning-Hit aus der Garage.

Raserei in den Bremsspuren des Xbox360-Pendants. Ob Spielmodi, Inszenierung oder Steuerung – alle wichtigen Elemente gleichen jenen des Microsoft-Kollegen.

DER TEUFEL LIEGT IM DETAIL

Ein paar Unterschiede konnten wir unter dem Games-Aktuell-Mikroskop (das wurde extra für EA-Titel angeschafft und war schweineteuer!) dann doch feststellen. So wird beispielsweise die Bewegungserkennung des Sixaxis-Controllers unterstützt. Wer sich davon jedoch spielerischen Mehrwert erhofft, darf jetzt losheulen! Das Pad-Gewackel ist nämlich nicht gerade weltbewegend: Wenn Sie mit dem Analog-Stick eingelenkt haben, dient das Schwenken des Controllers dazu, noch schärfer um die Kurve zu bretern.

Viel spannender für Technikfетиschisten: Wie schlägt sich die Optik im Vergleich zur Xbox360? Die Antwort: leider nur ordentlich, nicht so gut wie erhofft. Auf den ersten Blick sieht "Carbon" abermals sehr schick aus, auf den zweiten fällt einem dann aber ein stetes Grafikruckeln auf. Außerdem wurden einige Effekte (etwa der Windschatten von Teamkollegen!) deutlich vereinfacht! Als Entschädigung sehen die Texturen insgesamt einen Tick knackiger aus und auch die Echtzeit-

spiegelungen auf den Autos kommen nun noch glänzender daher.

An den Spielmodi gibt's unterdessen nichts auszusetzen: Von der Solo-Karriere über die Online-Optionen bis hin zu den Herausforderungen ist alles enthalten, was bereits auf der Xbox360 Spaß gemacht hat. Unverständlich: Der unterhaltsame Foto-Modus (bei der Xbox360-Version können Sie Bilder von den Rennen knipsen) wurde ersatzlos gestrichen. Insgesamt heizt der PS3-Renner also knapp hinter den PC- und 360-Ablegern ins Spielspaßziel – schon eine kleine Enttäuschung! **tk**



Ein Redakteur in der Zeitschleife: "Need for Speed: Carbon" landet nun schon zum vierten Mal auf dem Tisch des Verfassers dieser Zeilen. Und wer EA kennt, weiß, mit großartigen Innovationen ist nicht zu rechnen. Dementsprechend fährt die PlayStation3-Variante der Großstadt-



MEINUNG ▶ THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Auch auf der PS3 ein tolles Rennspiel, aber wo sind die exklusiven Neuerungen?

Keine Frage, "Need for Speed: Carbon" ist ein feiner Genrevertreter, der vor allem Arcade-Rasern mächtig Laune macht. Allerdings sollte EA seine Umsetzungs-politik überdenken. Die marginalen Änderungen sind ein Witz und auch das unvermeidliche Geruckel nervt. Gebt euch nächstes Mal mehr Mühe, liebe Entwickler!

WERTUNG

Need for Speed: Carbon

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Superbe Inszenierung
- ▲ Griffige Arcade-Steuerung
- ▲ Spannende Spielmodi

SCHLECHT

- ▼ Foto-Modus fehlt
- ▼ Auffällige Ruckler
- ▼ Eintöniges Szenario

GRAFIK 83%

16:9

SOUND 85%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 84%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8



SPIELSPASS
87%

► **SCHAU HER:** Wer mag, kann auch in dieser Nahansicht spielen. Die sieht zwar cooler aus, ist aber längst nicht so übersichtlich wie die gewohnte Standard-Perspektive. (PS3)



FAKTEN



Genre
Sportspiel

Hersteller
Sega

Entwickler
Sega AM3

- Umfangreicher Karriere-Modus mit witzigen Minispielen
- HD-Grafik in 1080p-Auflösung (1920 x 1080 Pixel)
- Optionale Sixaxis-Steuerung

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach Matches

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Alterfreigabe frei

Internet

www.sega.de



VIRTUA TENNIS 3

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: 23.03.2007 – 45 €

23.03.2007 – 60 €

23.03.2007 – 60 €

Test in:

dieser Ausgabe

Finale im virtuellen Wimbledon: Sega will Top Spin 2 wieder vom Tennisthron stürzen. Wer führt künftig die Konsolenweltrangliste an?

Im Fernsehen ist der Tennissport zur vorhersehbaren One-Man-Show verkommen – gegen Roger Federer kann einfach niemand was ausrichten. In der Videospielwelt sieht die Sache hingegen ganz anders aus. Platzhirsch "Top Spin 2" muss sich gegen harte Konkurrenz durchsetzen: Sega veröffentlicht zum PS3-Start die dritte Episode seiner ebenso berühmten wie beliebten "Virtua Tennis"-Serie. So viel vorweg: Bei diesem Duell gibt es nur einen Sieger: Den Konsolenspieler!

"Virtua Tennis 3" macht aus seinem Herzen keine Mördergrube: Der Titel stammt aus der Spielhalle und

schert sich nicht die Bohne um Realismus. Vielmehr erwartet Sie eine vereinfachte, aber gerade deshalb enorm packende Interpretation des Weißen Sports: Das hohe Balltempo erinnert an Ping-Pong, die Steuerung ist nach spätestens drei Minuten kapiert, der erste Computergegner locker abserviert. "Virtua Tennis 3" gegen "Top Spin 2", das ist also wie "Burnout" gegen "Gran Turismo": Beide behandeln ein und dasselbe Thema, sind aber grundverschieden.

VOM BÄCKER ZUM BECKER

Besonders viel Mühe hat sich Sega bei der Gestaltung des Karriere-

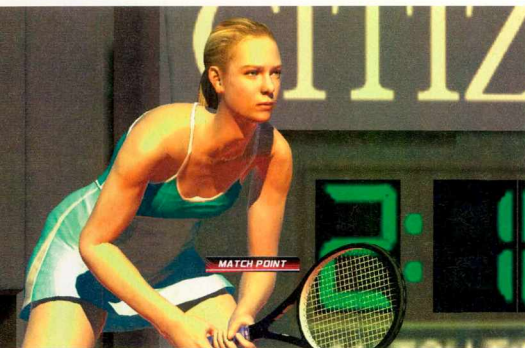
Modus gegeben. Das beginnt bereits mit dem Spielereditor: Sie bauen sich aus unzähligen Einzelteilen einen Nachwuchsspieler zusammen, kleiden ihn schick ein und starten dann ihren Angriff auf Platz eins der Weltrangliste. Weil noch kein Becker vom Himmel gefallen ist, stehen zuerst diverse Trainingseinheiten auf dem Plan. Die entsprechenden Lektionen möbeln nicht nur die Charakterwerte Ihres Spielers auf, sondern sorgen auch für Lacher: Ob Sie nun auf Krokodile schießen, eine Art Tennis-Bingo zocken oder Aliens abwehren – jede Einheit zeugt vom Ideenreichtum der Sega-Verantwortlichen.

▼ **HÖR ZU:** Mit den Schultertasten können Sie Ihrem KI-Doppelpartner eine Taktik vorgeben – zu erkennen an dem "Normal"-Balken oben links. (PS3)



▼ **SEI WEIBLICH:** Wahlweise können Sie auch mit einer Frau am Tenniskreis teilnehmen. Die Ballwechsel sind dann etwas langsamer. (PS3)





▲ KUCK NICHT SO STRENG: Die Gesichter der lizenzierten Sportler sind zwar sehr detailliert, wirken teilweise aber etwas maskenhaft. (PS3)



▲ LASS DICH BEGEISTERN: Die Wiederholungen sehen teilweise so echt aus, dass man glaubt, eine TV-Übertragung anzuschauen. (PS3)

ALLER ANFANG IST ZU LEICHT

Derart gestählt nehmen Sie an ersten Provinzturnieren teil. Was dabei schnell auffällt: Die unterklassigen KI-Gegner spielen in etwa so gut wie eine kurzsichtige Oma! Dadurch wirkt der Karrierestart leider arg zäh – bis Sie auf ebenbürtige Sportler treffen, vergehen Stunden.

Ebenfalls doof: Außer den knapp zwei Dutzend lizenzierten Originalspielern gibt es keine frei erfundenen Konkurrenten. Die Folge: Cracks wie Roger Federer tauchen auch bei

popeligen Challenger-Turnieren auf und spielen dort weit unter ihrem Niveau. Das wirkt unglaublich und kratzt an der Atmosphäre.

Nur gut, dass "Virtua Tennis 3" dafür auf dem Platz alles richtig macht: Slice, Top Spin, Lob und Stop lassen sich locker-flockig mit den Aktionstasten auslösen, die Ballphysik ist stets nachvollziehbar. Diese Stärken kommen vor allem bei Multiplayer-Matches voll zum Tragen: Ein Doppel mit drei menschlichen Kumpels ist an Spannung und (zumindest in un-



▲ UNTERHALTE MICH: Bei diesem Minispiel müssen Sie Äpfel einsammeln und gleichzeitig riesigen Filzbällen ausweichen – spaßig. (PS3)



▲ MACH WAS KREATIVES: Im Editor basteln Sie Ihren individuellen Wunschspieler zusammen. (PS3)

serer Redaktion) Flüchen kaum zu überbieten. Allerdings hat die sportliche Geselligkeit einen Haken: Online-Duelle gibt es leider nicht, Sie müssen Ihren Freundeskreis also vor der heimischen PS3 versammeln.

Als nutzloses Gimmick stellt sich die Unterstützung der Bewegungserkennung des PS3-Pads heraus. Die Theorie: Durch Kippen steuern Sie Ihre Spielfigur in bestimmte Richtungen, durch Rumwackeln lösen Sie Schläge aus. Die Praxis: unkontrollierbares Zufallsgezecke! tk ■



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Ein Ass mit dem dritten Aufschlag! Wer auf Arcade-Sport steht, wird diesen Tennisspaß lieben – trotz einiger spielerischer Netzroller.

Die "Virtua Tennis"-Reihe hat auch in Zeiten von "Top Spin 2" noch ihre Berechtigung – schließlich geht der japanische Filzboll-Veteran völlig andere Wege. Realismusanatiker rümpfen beim blitzschnellen Spielverlauf zwar die Nase, alle anderen haben aber einfach nur tierisch viel Spaß! Amüsante Trainingsaufgaben, kluge Kontrollen, hochauflösende Optik – kompetenter kann man Arcade-Sport kaum zelebrieren. Das nervtötende Synthi-Gedudel hätten sich die Entwickler aber sparen können, Spielhallen-Wurzeln hin oder her. Trotzdem: ein Genre-Kracher!

WERTUNG

Virtua Tennis 3

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Realistische Grafik
- ▲ Präzise Steuerung
- ▲ Unterhaltsame Minispiele

SCHLECHT

- ▼ Kein Online-Modus in der PS3-Version
- ▼ KI-Gegner berechenbar
- ▼ Sixaxis-Funktion sinnlos

GRAFIK

16.9, 1080P 85%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1 72%

STEUERUNG

86%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 1-4, ONLINE: - 87%





▲ **TRAUMURLAUB:** Mit unserem feuerroten Mercedes heizen wir über das male-
rische Hawaii. Die PC setzt viele optische Akzente. (PC)



▲ **PAUSCHALURLAUB:** Die PS2-Fassung wirkt grafisch deutlich trister als die
Versionen für Xbox360 und PC. Immerhin gibt es fast keine Ruckler. (PS2)



TEST DRIVE UNLIMITED

FAKTEN



Genre	Rennspiel
Hersteller	Atari
Entwickler	Eden Games/ Melbourne House
Frei erkundbare Hawaii-Insel	
Über 70 Original-Autos im Spiel	
Innovativer Massive-Multiplayer-Online-Modus	
1.600 Kilometer Straßennetz	
PC-Anforderung	High-End (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	
www.testdriveunlimited.com	

System:	PC	PS2	Xbox 360
Termin/Preis:	01.03.2007 – 50 € dieser Ausgabe	01.03.2007 – 50 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € 09/2006 – 88%

Sechs Monate nach der tollen Xbox360-Version folgen die Umsetzungen für PC und PS2. Auf zur nächsten Testfahrt!

aus zwei Gründen nicht empfiehlt, gleich in den entlegensten Winkel zu rasen: Erstens dauert das ewig – vom einen bis zum anderen Ende mindestens 30 Minuten – und zweitens ist dort der Schwierigkeitsgrad der Rennen nicht auf die Fahrzeuge zugeschnitten, die man sich anfangs leisten kann, etwa den Ford Mustang GT.

Also erkunden Sie erst mal den Süden der Insel und verdienen in Zeit-, Runden- und Von-A-nach-B-Rennen Kohle. Neu im Vergleich zur Xbox360-Version ist die Anwesenheit der Polizei, die das Überfahren roter Ampeln, heftiges Rempeln und einen steifen Gasfuß rigoros ahndet. Ist Ihr Fahndungskonto schließlich mit drei Polizeimarken gefüllt, werden Straßen gesperrt und ganze Meuten von Cops auf Sie gehetzt. Zwar erlaubt auch die PS2-Version

Verfolgungsjagden mit der Polizei, allerdings in eingeschränkter Form. So ist der Fuhrpark mit rund 70 Autos zwar gut gefüllt, Motorräder wurden aber wegrationalisiert. Auch fehlen nette Aktivitäten wie der Kauf von Klamotten, der Ausbau der Garage oder das Aufreißen von Mädels auf der Sony-Konsole. Zu schlechter Letzt hat auch die Attraktivität bei der Umsetzung gelitten. Der australische Entwickler Melbourne House hat

sich zwar sichtlich bemüht und dankenswerterweise auf eine weitgehend ruckelfreie Bildrate geachtet. Das tolle Urlaubsflair der PC- und Xbox360-Versionen mag aber auf der Sony-Konsole nicht so richtig rüberkommen. Respekt: Der geniale Massive-Multiplayer-Online-Modus steckt auch in der PS2-Version. Leider konnten wir ihn bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht testen. SZ ■

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Authentisches Fahrverhalten ▲ Innovativer Online-Modus ▲ Absolute Bewegungsfreiheit	▼ Wenig Abwechslung, vor allem offline ▼ Halbherziger Story-Ansatz ▼ Teils weite Anfahrtsweg
PC	PLAYSTATION2
Systemvorteile	Systemnachteile
+ Sehenswerte Highres-Grafik	- Keine Motorräder
	- Farbarme, unspektakuläre Optik
	- Weniger Bonusmissionen
	- Nur eine Person wählbar
GRAFIK	GRAFIK
85%	73%
SOUND	SOUND
82%	80%
STEUERUNG	STEUERUNG
85%	85%
MEHRSPIELER	MEHRSPIELER
88%	82%
WERTUNG	WERTUNG
sehr gut	gut
86%	80%



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: "Ein authentisches Rennspiel, das auf dem PC deutlich spektakulärer rüberkommt."

Die PC-Version ist der starken Xbox360-Fassung ebenbürtig. Vor allem online entfaltet "Test Drive Unlimited" sein ganzes Potenzial, während es offline motivierende Momente etwas vermissen lässt. Auf der PS2 bietet das Game deutlich weniger Abwechslung und sieht merklich unspektakulärer aus.



▲ **RUTSCHPARTIE:** Sorientiert wird in jeder Kurve munter gedriftet. Einfach kurz vom Gaspedal gehen, einlenken und schon schleudert das Auto los. (PS3)



▲ **PLATZ DA!** Ein voller Nitro-Tank erlaubt das Zünden eines Turbo-Boosts. Dieser lässt die Umgebungsgrafik vor den Augen verschwimmen. (PS3)

RIDGE RACER 7

FAKTEN

	Genre Rennspiel Hersteller Sony Entwickler Namco Bandai Games
--	---

- Mehr als 20 Kurse und gut 40 verschiedene Fahrzeuge
- Läuft in 1080p-Auflösung
- Erweiterte Variante des Xbox360-Titels "Ridge Racer 6"

PC-Anforderung –
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern automatisch
Schwierigkeitsgrad
leicht schwer
Altersfreigabe ab 6
Internet www.playstation.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

März 2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Bleifüße angetreten! Wie bei jeder neuen Sony-Konsole lässt Namco auch zum PS3-Start eine Fortsetzung der Drift-Saga aus der Garage donnern.

schließlich werden in der Serie seit jeher Spielelemente wie Autos und Strecken munter recycelt.

Drift- und Angelpunkt für Solisten ist der Karriere-Modus. Hier rackern Sie sich durch unzählige Renn-Events, schalten regelmäßig neue Wagen frei und – ein neues Feature! – möbeln bereits freigespielte Kisten auf. Das Tuning-Feature ist zwar bei Weitem nicht so umfangreich wie beispielsweise in "Need for Speed: Carbon", aber eine nette Ergänzung.

Auf der Piste gibt sich "Ridge Racer 7" exakt so wie seine Vorgänger. Im Klartext: Der Schlüssel zum Sieg liegt in mörderischen Drifts. Kurz vom Gas gehen, einlenken, dann das wild schillernde Auto wieder einfangen – und ab geht die Post. Wer schon einen Teil der Serie gespielt hat, steigt sofort durch. Anfänger hingegen benötigen einige Fahrstunden, bevor sie sich mit der eigentümlichen Drifterei angefreundet

haben, zumal jede Karre einer bestimmten Drift-Kategorie zugeordnet ist: Während sich die Mild- und Standard-Modelle recht simpel bändigen lassen, brechen die Dynamic-Boliden extrem leicht aus. Ungeübte Rennfahrer eiern dann von einer Leitplanke in die nächste. Die optionale Steuerung über die Bewegungssensoren des PS3-Controllers können Sie getrost ignorieren: Sie klappt zwar durchaus ordentlich, doch fehlt die nötige Präzision für exakte Drifts. Eine gelungene Premiere feiert hingegen der Windschatten, in dem Sie sich hin und wieder an Ihre Konkurrenten heransaugen können.

BOOOOOO!

Wie schon in "Ridge Racer 6" und den PSP-Ablegern werden Sie für fließiges Driften mit Nitro belohnt.

Sie können maximal drei "Turbo-Tanks" auffüllen, um bei Bedarf mit Höchstgeschwindigkeit über die Strecke zu pusten. Richtig packend wird das Ganze, wenn Sie den Online-Nachbrenner zünden: Mit bis zu 13 menschlichen Konkurrenten läuft "Ridge Racer 7" zu voller Größe auf und macht deutlich mehr Laune als gegen die starken, aber etwas roboterhaft agierenden CPU-Piloten.

"Ridge Racer"-typisch ist nicht nur der Spielverlauf, sondern auch die Präsentation. Die wummernde Mucke passt ganz gut, die Grafik läuft superflüssig. Allerdings wirken viele Abschnitte seltsam leblos. Ein dicker Pluspunkt von "Ridge Racer 7" ist jedoch die 1080p-Auflösung. Ohne Geschwindigkeitsverlust können Sie das Treiben in der aktuell höchstmöglichen HD-Auflösung genießen. **fk**

Namco ist zurück im Sony-Lager: Nachdem "Ridge Racer 6" Ende 2005 nur für die Xbox360 erschien, geht "Ridge Racer 7" nun wieder auf einer Sony-Plattform an den Start. Allerdings handelt es sich bei dem Spiel nicht um ein wirklich neues Sequel, sondern vielmehr um eine aufgebohrte Fassung von Teil sechs. Bei einem "Ridge Racer" überrascht uns das allerdings nicht sonderlich,



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Immer noch richtig gut, aber langsam schleicht sich eine spürbare Raser-Routine ein.

Ich war lange Jahre ein großer "Ridge Racer"-Fan, und auch Teil sieben macht grundsätzlich keine richtigen Fehler. Aber die Zeit bleibt nicht stehen, und mittlerweile wirkt die Drift-Orgie dezent dröge. Etwas mehr Action auf und abseits der steril wirkenden Strecken würde der Serie gut tun.

WERTUNG

Ridge Racer 7

PLASTATION3

GUT	GRAFIK 73%
▲ Flüssige Grafik, die auch in 1080p läuft	SOUND 75%
▲ Gelingendes Drift-Verhalten	STEUERUNG 88%
▲ Dicker Online-Part	MEHRSPIELER -
SCHLECHT	
▼ Wirkt etwas steril	
▼ Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar	





▲ RÜCKBAU AUF STAATSKOSTEN: Ein vor Waffen strotzender Hookzilla ist das ideale Werkzeug für Abrissarbeiten. Da bleibt kein Stein auf dem anderen. (PS3)



▲ DAS EINZIGE, WAS HIER UNTERGEHT, IST DIE SONNE: Es ist wirklich selten, dass Sie einen derart friedlichen Ausblick ungestört genießen dürfen. (PS3)

FULL AUTO 2: BATTLELINES

FAKTEN



Genre
Action-Rennspiel

Hersteller
Sega

Entwickler
Pseudo Interactive

- ▶ Weitläufige, zerstörbare Areale
- ▶ Aufwändiges Schadensmodell
- ▶ Umfangreiches Waffenarsenal
- ▶ Fast 30 Wagen mit individuellen Stärken und Schwächen

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet

www.sega.com/gamesite/fullauto2

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

23.03.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Krieg auf den Straßen. Ein Haufen gesetzloser Chaoten terrorisiert Meridian City. Sie werden gebraucht, Sie müssen den Ascendants Paroli bieten.

Bewaffnung erhalten Sie vor Ihrem ersten Auftrag.“ – SAGE

Zugegeben, dies ist eine recht freie Interpretation der Einleitung von "Full Auto 2". Inhaltlich trifft sie aber voll ins Schwarze. SAGE ist der Name des Computers, der die Stadt überwacht und die Bewohner zu schützen versucht. Im Auftrag des emotionalen Elektronenhirns treten Sie den Ascendants entgegen.

Der Dienstwagen-Fuhrpark umfasst 27 Fahrzeuge. Anfangs steht Ihnen jedoch nur ein Modell zur Verfügung, den Rest schalten Sie nach und nach frei.

Vor jedem Einsatz wählen Sie Ihre Extras aus der städtischen Waffenkammer. MG und Nebelwerfer sind zu Beginn noch das Höchste der Gefühle, später sind Laser, zielsuchende Raketen und Minenteppiche ver-

fügar. Die Bewaffnung ist auch vom gewählten vierradrigen Todbringer abhängig. Die fiesesten Kombinationen ermöglichen zumeist nur große und schwere Vehikel wie der schier unzerstörbare Hookzilla.

AUFGABENTEILUNG

Ihre Aufgaben erledigen Sie – ganz wie beim Vorgänger – innerhalb von Rennen. Und in Gefechten, die an "Twisted Metal: Black" erinnern. Gegenüber dem Xbox-Prequel sind diese "Gladiator" genannten Events nun jederzeit im freien Spiel verfügbar.

Die Erledigung der Primär- und Sekundärziele wird mit neuen Fahrzeugen, durchschlagskräftigen Kriegswerkzeugen und alternativen Lackier-

ungen belohnt. Haben Sie alle Events innerhalb eines Stadtteils gewonnen, gelangen Sie ins nächste Areal. Vom Industriegebiet bis hin zum Vergnügungsviertel erwartet Sie hier alles. Lagerhallen und Mietkasernen da, Casinos und Geschäfte dort.

Grafisch ist "Full Auto 2: Battlelines" keine Offenbarung, die zerstörbare Umgebung jedoch ist imposant. Wenn die halbe Stadt zertrümmert wird, ist Staunen angesagt.

Wer nicht gern allein spielen möchte, greift auf den Spitscreen zurück und duelliert sich mit seinen besten Freunden. Auch für Online-Spieler gibt es Stoff. Hier sorgen fünf launige Modi für bis zu acht Spieler für tolle Unterhaltung.

sa ■

Herzlichen Glückwunsch, namenloser Unbekannter! Als pflichtbewusster Mensch mit einem ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und alles Schöne erfüllen Sie sämtliche Kriterien für das Allerwertesten-Aufreißer-Amt. Ihr Dienstbeginn ist morgen, Ihren Einsatzwagen und die



MEINUNG ▶ SASCHA ADERMANN

Fazit: Ideal für Waffennarren und Rennfreaks mit hoher Affinität zu umfangreichen Abrissarbeiten.

Der mutwilligen Zerstörung sind bei diesem Spiel kaum Grenzen gesetzt. Was eben ein hübsches Gebäude war, ist jetzt eine Ruine. Was jetzt ein Auto ist, wird ein Wrack sein. Erwarten Sie eine realistische Fahrphysik? Dann lassen Sie die Finger weg! Wollen Sie ein adrenalinhaltiges Blechgewitter? Dann greifen Sie zu!

WERTUNG

Full Auto 2: Battlelines

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Zerstörbare Umgebung
- ▲ Kurzweiliger Spielablauf
- ▲ Launige Online-Modi

SCHLECHT

- ▼ Sehr unrealistisches Fahrverhalten
- ▼ KI bisweilen unfair

GRAFIK 72%

50 KHz

SOUND 70%

7.1 SURROUND

STEUERUNG 76%

FORCE FEEDBACK LENKRAD

MEHRSPIELER 77%

OFFLINE 2, ONLINE 2-8



WERTUNG
gut

SPIELSPASS

76%

STRATEGIE & SONSTIGES

Zu dieser Testrubrik gehören
Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie,
Simulation, Musik- und Partyspiele.



SUPREME COMMANDER

TEST ► Kann der Hardcore-Taktiker den enttäuschenden Ersteindruck vergessen machen?



INHALT

Supreme Commander 86

GENREHIGHLIGHTS

03 | 2007

01 ANNO 1701



02 GUITAR HERO 2



03 MEDIEVAL II: TOTAL WAR



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Wii	DS
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 Mittelerde 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	88%	88					
10 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88					
11 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%						88
12 Sid Meiers Railroads	Aufbau-Strategie	2K Games	12/2006	87%	87					
13 Cäsar 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		

■ **Neu-einsteiger:** Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► **IMPASANT:** Die gigantischen ACUs (Advanced Command Units) sind die wichtigsten Einheiten auf dem Schlachtfeld. Von hier aus lenken die Supreme Commanders die Geschehnisse Ihrer Truppen. Die ACU ist außerdem ein Kriegsvehikel, das gut austreten und eine Menge einstecken kann. (PC)



SUPREME COMMANDER

System: PC
Termin/Preis: 16.02.07 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
THQ
Entwickler
Gas Powered Games

- Riesiger Mech als Hauptinheit
- Über 100 Einheitenentypen
- Einsätze mit Untermissionen
- Bis zu mehrere Tausend Quadratkilometer große Karten

PC-Anforderung Standard (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.supremecommander.com

Nehmen Sie Platz, Herr Oberkommandant! Von einem riesigen Mech aus lenken Sie Ihre Streitkräfte über 2.000 Quadratkilometer große Karten.

Die Welt im vierten Jahrtausend: Die Menschheit hat ein neues Universum besiedelt – und ist dort nicht allein! Die United Earth Federation, die Sekte der Aeon-Erleuchteten und die Cybrans streiten um die Vorherrschaft.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine dieser drei Fraktionen und besteigen Ihre gigantische ACU (Advanced Command Unit). Das ist die erste und gleichzeitig wichtigste Einheit, über die Sie verfügen. Mit ihr bauen Sie Einheitenfabriken und kon-

struieren Massenspeicher sowie Kraftwerke, um Ressourcen zu verarbeiten. Außerdem ist die ACU ein mächtiges Kampfwerkzeug, das sich zudem im Laufe des Spiels aufrüsten lässt. Hochgezüchtete ACUs verfügen beispielsweise über Teleportationsvorrichtungen. Einziger Haken: Wenn der Megamech zerstört wird, ist das Spiel sofort vorbei. Aber seien Sie beruhigt, das Ding hält eine ganze Menge aus.

Wir möchten Sie warnen: Wenn Sie keine Lust haben, das 60-seitige

Handbuch durchzuarbeiten, sich Video-Tutorials anzusehen und sich vielfältige Truppentypen einzuprägen, ist dieses Spiel nichts für Sie. Und auch die schiere Masse an Bedienelementen schreckt alle ab, die nicht tief in ihrem Herzen echte Hardcore-Strategen sind.

VERALTETE PRÄSENTATION

Das Interface ist klobig und verdeckt zu viel vom Bildschirm – zumindest aber lässt es sich an den linken oder rechten Bildrand verschieben oder

▼ **SATELLITENANSICHT:** Wenn Sie ganz herauszoomen, haben Sie das gesamte Schlachtfeld im Blick. (PC)

▼ **MÄSSIGES INTERFACE:** Das Interface zeigt alle wichtigen Elemente, ist aber sehr unflexibel und altbacken. (PC)





▲ **FORDERND:** Wollen Sie die zahlreichen Untermissionen innerhalb der Kampagne schaffen, müssen Sie darauf achten, dass Sie immer genug Ressourcen und Energie für Ihre Einheiten haben. Wie auf dem Bild rechts oben zu sehen ist, hat der Spieler derzeit ein Energiedefizit. Es gilt also, schnell neue Kraftwerke zu bauen. (PC)

auch ganz ausblenden. Besser wäre es allerdings gewesen, das Ding modular aufzubauen und dem Spieler zu überlassen, welche Elemente er auf dem Bildschirm haben will. Positiv: Alle wichtigen Symbole für Angriff, Verteidigung, Patrouille sowie Ressourceninformationen und Bau-Icons sind gut platziert und jederzeit in Klick-Reichweite.

Bei den Einheiten geht's genretypisch zu, es gilt das Stein-Schere-Papier-Prinzip. Bis Sie damit gut arbeiten können, müssen Sie aber eine ganze Weile üben. Bei mehr als 100 Einheitentypen dauert es schon einige Zeit, bis Sie die Vor- und

Nachteile Ihrer Truppen verinnerlicht haben. Enorm praktisch: Sie können ganze Truppenverbände zusammenfassen, um sie per Tastendruck auszuwählen und in verschiedenen Formationen auszurichten.

EINFACH GIGANTISCH

Die Dimension von 'Supreme Commander' sprengt alle Rekorde. Die riesigen Karten sind mehrere Tausend Quadratkilometer (!!) groß. Sie können stufenlos herauszoomen, bis zu einer Satellitenansicht, die Ihnen das gesamte Schlachtfeld im Überblick zeigt. Die Kehrseite der Medaille: Wenn Sie erst mal ein richti-

ges Heer beisammen haben, steuern Sie das Geschehen häufig nur noch in der Übersicht, was leider optisch nicht sehr reizvoll ist.

Allgemein ist die Grafik eher spartanisch ausgefallen: Die Landschaften sind trist und karg, auch die Einheiten sehen nicht besonders gut aus. Einzig die Effekte sind gelungen – bombastische Explosionen und Lichtspielereien setzen die Konflikte angemessen in Szene.

Taktisch ergibt sich allerdings aus der Vielzahl der Truppen eine enorme Bandbreite an Möglichkeiten. Beim Erledigen der zahlreichen Untermissionen innerhalb der Einsätze können

Sie gegnerische Stellungen wie auf einem Warboard einkreisen, Nachschubtruppen strategisch positionieren und, und, und. Trotzdem gestaltet sich der Spielablauf nicht gerade einfach: Die KI ist hochwertig, der Gegner sehr clever.

Schade: Story und Atmosphäre sind leider zu kurz gekommen. In Anbetracht der schwierigen Bedienung und seiner unglaublichen räumlichen Ausmaße ist 'Supreme Commander' nichts für Einsteiger oder Gelegenheits-Strategen. Stattdessen kommt hier eine ausgetüftelte Kriegssimulation, die ihr Potenzial erst nach langer Einarbeitungszeit offenbart. **ab** ■

MEINUNG ► ALEXANDER BIDELL

Fazit: Solider Genre-Vertreter mit riesigem Umfang, den wir allerdings nur Hardcore-Strategen guten Gewissens empfehlen können.

Das sechzig Seiten starke Handbuch macht früh klar: Hier hat man es mit einem Spiel für ausgebuffte Profis zu tun! Mit Intuition oder "Learning by doing" kommt man nicht weit, die Lernkurve ist steiler als bei jedem anderen Strategie-Titel. Wenn Ihnen opulente Grafik, makellose Präsentation und Zugänglichkeit nicht wichtig sind, finden Sie allerdings eine Kriegssimulation von außerordentlichem Umfang vor, die Sie bis an die Grenzen Ihres taktischen Geschicks bringen wird. Wenn Sie eine echte Herausforderung suchen, ist 'Supreme Commander' genau Ihr Spiel.

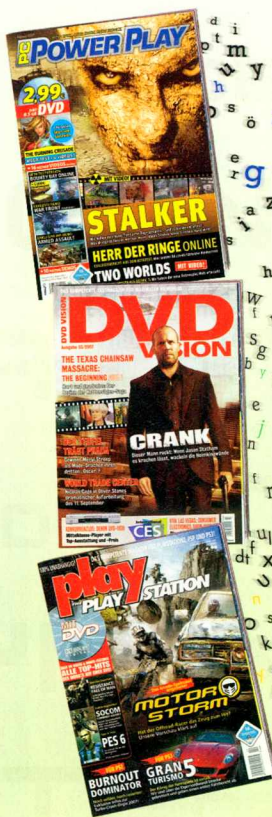
WERTUNG

Supreme Commander

PC	GRAFIK	68%
GUT	SOUND	65%
▲ Zahlreiche Taktikoptionen ▲ Enorme Einheitenvielfalt ▲ Riesige Schlachtfelder	STEUERUNG	75%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	75%
▼ Für Einsteiger ungeeignet ▼ Präsentation altbacken ▼ Mäßige Atmosphäre	ONLINE: 2-6	



"Super!
News, Tests und Videos
der Games Aktuell auf
Cynamite.de!"



JETZT
in der neuen
PC PowerPlay!

Ab 31.01.
im Handel!



Die neuesten Updates vom Dienstag, 30.01.2007

+++ Update +++

Quake Wars verschiebt sich auf 2008 | PC
News Activation bestätigt: Der Multiplayer-Shooter und potenzielle Battlefield-Killer kommt erst nächstes Jahr! [weiter...](#)

Dell: Alle PCs ab sofort mit Vista | PC
Hardware Heute startet der Verkauf des neuen Betriebsystems. Bei Dell sind alle Rechner ab sofort mit Vista ausgerüstet. [weiter...](#)

Gran Turismo 5: Exklusive Fahrt im Ferrari | PS3
Videos Wie viel Spaß die Jagd nach der besten Rundenzeit macht, zeigt das erste Video unserer kleinen GT5-Serie! [weiter...](#)

Spielwaremesse: Wario Ware für Wii räumt ab | Wii
News Nintendos Actionspiel Wario Ware: Smooth Moves hat auf dem Nürnberger Spielwaremesse den Toy Award 2007 in der Kategorie 'Trend & Lifestyle' erhalten. [weiter...](#)

Neuer Trailer zu BlackSite: Area 51 | PC | PS3 | Xbox360
Videos Fantastische Grafik, beherzte Action. Wir haben den neuen Trailer des Shooters! [weiter...](#)

Xbox360: IPTV bei uns noch Zukunftsmusik | Xbox360
News In den USA startet das IPTV-Angebot über Xbox Live im Spätsommer. Hier zu Lande tut sich noch nichts. [weiter...](#)

Crysis: Neuer Trailer zeigt Alien-Angriff! | PC
Videos Wenn das Spiel nur halb so gut wird wie der neuer Trailer aussieht, dann hat Crytek einen echten Kracher in der Tasche. [weiter...](#)

Second Life: Schweden eröffnet Botschaft | PC
Videos Die schwedische Regierung hat als erste Staat mit einer Vertretung im Online-Rollenspiel

SCHON IM
REGISTR
Neu im D
30.01.2007
Oscar-Ve
darf nicht
Departed-F
keine Dan
Film gewin
29.01.200
TV-Kult:
komplett
Oscar-Kalk
dunklen S
28.01.200
Clerks II
Kevin Smi
mit allen E
27.01.200
DVD-Test
Nach "Eg
gingen R
Weniger a
Ideen für
ausgereif
26.01.200
Action-
Rodrigue
Gedruck
Kulturge
26.01.200
Zweite I
bekannt
Zum Euro
an Block
25.01.200
Starten
Wilden d
die Lieb
Der Jug
nun nicht
sondern
die Kino
25.01.200
Polyba
Neverm
Die unfe
erschei
24.01.200
Gratis-
Netle
Der Kn
Online
24.01.200
Lesbia
Anisto
Court
Jennif
 ihrer
Book



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

03 | 2007

CALL OF JUAREZ



NEVERWINTER NIGHTS



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST



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 20 € Xbox 20 €	90%
Civilization 4	Strategie	12/2005	PC 30 €	89%
Call of Juarez	Ego-Shooter	10/2006	PC 15 €	80%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC PS2 45 € 25 € Xbox 30 € Cube 30 €	90%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC PS2 15 € 30 € Xbox 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 30 € 30 € Xbox 20 €	93%
Halo 2	Ego-Shooter	12/2004	Xbox 30 €	90%
Hitman: Blood Money	Action	06/2006	PC PS2 30 € 30 € Xbox 30 € Xbox360 40 €	89%
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	01/2006	Xbox360 30 €	87%
Madagascar	Geschicklichkeit	08/2005	PC PS2 10 € 20 € Xbox 30 € Cube 30 €	76%
Neverwinter Nights Deluxe Edition	Rollenspiel	01/2005	PC 10 €	84%
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Action-Rennspiel	04/2006	PC PS2 10 € 25 € Xbox 10 €	81%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC PS2 20 € 30 € Xbox 30 € Cube 30 €	89%
Pro Evolution Soccer 5	Fußball	12/2005	PC PS2 20 € 20 € Xbox 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%
Star Wars: Battlefront 2	Action	11/2005	PC PS2 30 € 30 € Xbox 30 €	86%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Adventure	06+07/2003	Cube 30 €	91%
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	04/2006	PC PS2 30 € 30 € Xbox 30 € Xbox360 40 €	87%
Tony Hawk's American Wasteland	Trendsport	12/2005	PC PS2 20 € 30 € Xbox 25 € Xbox360 30 € Cube 30 €	87%
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	03/2006	PC 20 €	92%

■ **Neuesting:** 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	Ego-Shooter
Hersteller	Ak Tronic
PC-Anforderung	Standard (S. 47)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.quake4game.com	

QUAKE 4 (DT.)

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 10 €
 Test in: dieser Ausgabe

Xbox360
 erhältlich – 30 €
 dieser Ausgabe

Ein Shooter wie ein Erdbeben: Für kleines Geld können Sie jetzt mit Nagelkanone und Railgun auf Strogg-Jagd gehen.

Nachdem der Anführer der als Stroggs bekannten Cyber-Aliens getötet wurde, sinnen die Menschen auf Rache an den außerirdischen Invasoren: Die Erde schickt Krieger los, um den Planeten Stroggos zu erobern und die Bedrohung

ein für alle Mal auszuschließen. So viel zur reichlich klischeehaften Story, die erst gegen Ende des Spiels etwas interessanter wird. Sei's drum, "Quake 4 (dt.)" lebt von seiner unglaublich dichten, düsteren Atmosphäre, an der auch die Zensur für den

deutschen Markt nicht rütteln kann. Levelarchitektur und Monsterdesign sind äußerst stimmig und setzen die Action fantastisch in Szene.

Das Spielprinzip ist simpel: Wer die dickste Wumme hat, gewinnt! Taktische Herausforderungen gibt's praktisch nicht. Dafür können Sie sich in fetzigen Massenschlachten gegen strohduhme Stroggs austoben oder spannende Multiplayer-Partien bestreiten. Mit bis zu acht Spielern treten Sie wahlweise im Deathmatch, Team-Deathmatch oder Capture the Flag gegeneinander an.

Unsere Kaufempfehlung gilt besonders der spottbilligen PC-Version. Xbox360-Jünger müssen deutlich tiefer in die Tasche greifen und be-

kommen zudem nur eine Ruckel-Variante geboten. **ab**



▲ **FINSTERE GÄNGE, FINSTERE GEGNER:** Das Design des vierten Erdbeben-Shooters wirkt wie aus einem Guss. Trotz Zensur ist das finstere Abenteuer äußerst Adrenalin fördernd und Furcht einflößend.

(PC)

WERTUNG	
★★★★★	gut
GUT	
▲ Spannende Gefechte	
▲ Geniales Monsterdesign	
SCHLECHT	
▼ Grafik ruckelt bei 360-Version	
▼ Gegner-KI schwankt stark	

PC	SPIELSPASS
GRAFIK 75%	79%
SOUND 85%	
STEUERUNG 80%	
MEHRSPIELER 82%	
XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK 67%	74%
SOUND 85%	
STEUERUNG 78%	
MEHRSPIELER 78%	

FAKTEN

Genre	Beat'em-Up
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12, 360: ab 16
Internet	
ea.sports.com/fightnightround3	



FIGHT NIGHT: ROUND 3

System: PS2
 Termin/Preis: erhältlich – 25 €
 Test in: dieser Ausgabe

Xbox
 erhältlich – 50 €
 dieser Ausgabe

Xbox360
 erhältlich – 25 €
 dieser Ausgabe

Vor allem auf der Xbox360 macht EAs Boxsimulation eine verdammt gute Figur. Jetzt gibt's das Faustspektakel zum halben Preis.

Wer nur einen flüchtigen Blick auf die Xbox360-Version von "Fight Night: Round 3" wirft, könnte glauben, er sähe eine TV-Übertragung. Und der Titel hat nicht nur op-

tisch einiges zu bieten. Die innovative Analog-Stick-Steuerung sorgt für ein besonders realistisches Spielgefühl. Außerdem gibt es drei Superschläge, die das Kampfgeschehen abwechs-

lungsreicher machen. Den Haymaker kennen Sie aus dem Vorgänger, der Flash-K.o. sorgt für ein sofortiges Ende des Kampfes, und nach dem Stun-Punch müssen Sie nachsetzen, um vorzeitig zu siegen. Allerdings bergen die extraharten Schläge ein Risiko: Falls Sie nicht treffen, steht Ihr Charakter kurz ungeschützt da und lädt zum Konter ein.

Im Karriere-Modus basteln Sie sich einen eigenen Kämpfer oder wählen einen von 32 Lizenz-Boxern. Dann gilt es zu trainieren und sich an die Spitze zu boxen. Die Rivalitäten zwischen den Kontrahenten werden allerdings nicht besonders realistisch dargestellt. Trotz dieser Schwäche im Story-Modus: "Fight Night: Round 3" muss jeder Box-Fan haben. **ab**

WERTUNG	
★★★★★	sehr gut
GUT	
▲ Tolle Analog-Stick-Steuerung	
▲ Neue Modi, 1a-Mehrspieler-Action	
SCHLECHT	
▼ Auf der PS2 ruckelt's manchmal	
▼ Unrealistische Rivalitäten	

XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK 90%	89%
SOUND 83%	
STEUERUNG 86%	
MEHRSPIELER 91%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 85%	87%
SOUND 83%	
STEUERUNG 86%	
MEHRSPIELER 89%	
XBOX	SPIELSPASS
GRAFIK 86%	87%
SOUND 83%	
STEUERUNG 86%	
MEHRSPIELER 89%	



▲ **HIER KOMMT DER SCHMERZ:** Bei der Xbox360-Version erkennen Sie den Zustand der Boxer, ohne zusätzliche Anzeigen zu benötigen.

(PC)



00

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos DS und Sonys PSP im Test.



INHALT

News	93
Tests	
300: March to Glory	94
Ace Combat X: Skies of Deception	96
Capcom Puzzle World	96
Chili Con Carnage	96
Contact	95
Every Extend Extra	94
Magical Starsign	95
Mario vs. Donkey Kong 2	95
Metal Slug Anthology	94



MARIO VS. DONKEY KONG 2

TEST ► Klompner kontra Kong: Wie gut ist die DS-Fortsetzung des Game-Boy-Advance-Hits?

HIGHLIGHTS

03 | 2007

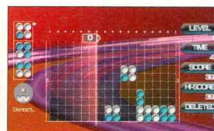
03 PRO EVOLUTION SOCCER 6



10 METROID PRIME: HUNTERS



12 LUMINES II



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	NEU	ABW.
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%	92	
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%		91
3 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	01/2007	90%	90	
4 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90
5 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	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 Castlevania: Portrait of Ruin	Action-Adventure	Konami	02/2007	88%		88
12 Lumines II	Denkspiel	BVG	12/2006	88%	88	
13 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88
14 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88	
15 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%		88
16 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88
17 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88	
18 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%		87
19 Kirby: Power Paintbrush	Geschicklichkeit	Nintendo	12/2005	87%		87
20 Wipeout Pure	Action-Rennspiel	Sony	09/2005	87%	87	

Neuinstieger: 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



▲ **PUTZIG:** In der Nahansicht beobachten Sie Ihre Siedler.



DS-NEWS

ANNO 1701

Neben "Die Siedler" erscheint mit "Anno 1701" eine weitere Aufbau-Strategie-Serie auf dem DS. Der Inhalt des komplexen PC-Originals wird für den DS ein wenig modifiziert. Die Spielidee bleibt natürlich unverändert: Sie führen im frühen 18. Jahrhundert eine Zivilisation zu voller Blüte. ++

SUPER FRUIT FALL

Die fruchtige Wii-Knobelei bietet sich für ein Handheld-System geradezu an. Und so verwundert es nicht, dass der Titel nun auch für DS und PSP erscheint. Sie bewegen ein Spielfeld mit verschiedenen

Obstsorten um dessen eigene Achse. Durch geschicktes Drehen müssen Sie aus den verschiedenen Sorten Grüppchen bilden. ++

▲ **OBSTALAT:** Sortieren Sie die Früchte durch geschicktes Drehen.

TENNIS MASTERS

Mit "Tennis Masters" steht im März das dritte DS-Tennis an. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Sie können sich jedoch mit einer Markierung anzeigen lassen, wo der Ball landen wird. Dann kriegen Sie den Bogen schon bald raus. ++

Retro-Wuselei

DIE SIEDLER

Wir haben "Die Siedler" in ihrer neuen Heimat auf dem DS besucht. Die Grafik des PC-Oldies wirkt immer noch frisch. Natürlich scheint sie aus heutiger Sicht nicht mehr zeitgemäß. Aber die niedlichen Männchen und die Gebäude sind noch immer charmant. Die akustische Untermauerung fällt recht spärlich aus.

Wichtiger als die Präsentation jedoch ist der spielerische Kern, und der überzeugt heute wie damals. Aus bescheidenen Anfängen lassen Sie mit dem Stylus eine florierende Siedlung entstehen. Sie bauen Fischerei- und Jagdhütten, suchen nach Gold und Eisen, klopfen Steine und fällen Bäume. Mit Militärgebäuden sichern Sie die Grenzen und erweitern Ihren Einflussbereich. Die wirtschaftlichen Zusammenhänge sind einfach zu durchschauen und deutlich weniger komplex als bei späteren Genrerepresentanten.

Die Steuerung erfolgt allein mit dem Stylus und ist gut durchdacht. Durch Druck auf eine Schultertaste des DS können Sie stets die Inhalte beider Bildschirme tauschen, denn schließlich reagiert nur der untere Screen auf Eingaben mit dem Stylus. Dank dieser Umschaltmöglichkeit mussten die Entwickler den Touchscreen nicht mit Schaltflächen überladen. Einen Kritikpunkt haben wir aber auch gefunden: Das Scrolling ist noch sehr träge.

Die Siedler

Erscheint: März 2007

Hersteller: Ubisoft

Preis: 40 Euro



Cooler Digi-Krimi

HOTEL DUSK: ROOM 215

In diesem stilvoll inszenierten Adventure von den "Another Code"-Machern spielen Sie Kyle Hyde, einen Ex-Cop. Auf der Suche nach einem verschollenen Freund landen Sie in einem mysteriösen Hotel. Dort tummeln sich nicht nur schräge Gesellen, auch einige der Räume sind sehr seltsam. Ihre Aufgabe: Lüften Sie das Geheimnis der schaurigen Herberge und finden Sie Ihren Kumpel wieder.



Hotel Dusk: Room 215

Erscheint: 2. Quartal 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ **CHIC:** Hotel Dusk setzt auf einen ganz eigenen Grafikstil.

Fun-Racer-Hit

DIDDY KONG RACING

Sie stehen auf "Mario Kart DS", kennen aber schon alle Strecken? Dann freuen Sie sich auf "Diddy Kong Racing". In diesem DS-Remake des N64-Juwels dürfen Sie nicht nur in Karts Platz nehmen, sondern auch in Hovercrafts durch die Fluten jagen oder in Flugzeugen den Himmel erobern. Wir haben bereits einige Runden mit der US-Version gedreht: Man hat einige witzige Touchscreen-Spielerien, neue Charaktere und Kurse eingebaut. Außerdem bietet der fetzige Fun-Racer einen motivierenden Online-Modus. Für "Mario Kart"-Fans aber ungewohnt: Es gibt keinen Drift-Boost.



Diddy Kong Racing

Erscheint: 2. Quartal 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ **DUMBO?** Sie fahren gegen einen fliegenden Elefanten.

Kleine Kicker

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Electronic Arts neueste Kickerei wird auf der PSP an die Bedürfnisse mobiler Zocker angepasst. Insgesamt 400 Aufgaben erwarten Sie in den verschiedenen Spielmodi. So müssen Sie etwa innerhalb einer Saison Meisterschaft, Pokal und Champions League gewinnen. Eine tolle Idee: Derlei Herausforderungen dürfen Sie dank Link-Feature parallel auf PSP und PS2 meistern.

Durch Ihre Erfolge füllen Sie das Geschichtsbuch und mit den verdienten Punkten kaufen Sie sich Original-Bälle oder schalten Stadien frei. Im Champions-League-Quiz können Sie Ihr Fußballwissen überprüfen.



UEFA Champions League 2006-2007

Hersteller: Electronic Arts

Erscheint: März 2007

Preis: 50 Euro



▲ **DRIBBELKÜNSTLER:** Der Angreifer führt den Ball sicher durch die Reihen des Gegners und blamiert die Verteidiger.

Taxi!!

CRAZY TAXI: FARE WARS

Segas Arcade-Racer "Crazy Taxi" erscheint im Sommer mit dem Namenszusatz "Fare Wars" für die PSP. In Windeseile transportieren Sie hier Fahrgäste zu ihrem Ziel – ohne Rücksicht auf Verluste! Für waghalsige Fahrmanöver gibt's extra Trinkgeld. Neu ist in der PSP-Version ein Mehrspieler-Modus, in dem gleich mehrere Hobby-Taxifahrer mit- oder gegeneinander antreten dürfen. Zwei Städte stehen für die verrückte Adrenalin-Hatz bereit. Die Karte aus dem Original-Dreamcast- und Automaten-Abenteuer erinnert an die US-Metropole San Francisco. Daneben flitzen Sie auf Wunsch auf der Big-Apple-Karte aus "Crazy Taxi 2" umher.



Crazy Taxi: Fare Wars

Hersteller: Sega

Erscheint: 3. Quartal 2007

Preis: 50 Euro



▲ **PLATZ DA!** Serientypisch erwartet Sie in Crazy Taxi ein pausenloses Verkehrschaos – also rempeln Sie los!



PSP-NEWS

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Die europäische Version von "Metal Gear Solid: Portable Ops" wird verbessert. So bietet sie exklusive Levels, Charaktere und Missionen. Im Mehrspieler-Modus gibt es statt der acht Karten der japanischen Version derer gleich zehn. +++



▲ **REIBVERSCHLUSS KAPUTT?** Ein sehr gewagtes Kampfoutfit.

PURSUIT FORCE:

EXTREME JUSTICE

Der ruppige Actioner "Pursuit Force: Extreme Justice" bekommt eine Fortsetzung spendiert. Hoffentlich balancieren die Entwickler den Schwierigkeitsgrad diesmal besser aus. Über die Wi-Fi-Schnittstelle können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Übrigens wird es von "Extreme Justice" auch eine PlayStation2-Version geben. +++

FINAL FANTASY

ANNIVERSARY EDITION

Die Entwickler von Square Enix programmieren derzeit Remakes ihrer legendären Rollenspiele "Final Fantasy 1" und "Final Fantasy 2". Beide Spiele sollen mit zusätzlichen Levels und einer Bildergalerie kommen. +++



▲ **ALTE RPG-SCHULE:** Der erste Teil der Final-Fantasy-Saga.

SID MEIER'S PIRATES

2K Games macht Sie zum Piraten! Bereits im Frühjahr erscheint nämlich "Sid Meier's Pirates" auch für die PSP. Hier schippren Sie über die Weltmeere, liefern sich Seeschlachten und erkunden Südseeinseln. Erobern Sie eine Stadt, kommt es zu actionreichen Degen-Duellen mit Militärs. +++

MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND

Die Monsterjagd hat eine Schnelllade-Option namens BG Load. Sie verkürzt die Ladezeiten erheblich, lässt aber auch den Batterieverbrauch deutlich ansteigen. +++

PSP-CHARTS



1 DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: 2K Games

2 MIND QUIZ

Genre: Denkspiel Hersteller: Ubisoft

3 MONSTER HUNTER: FREEDOM

Genre: Rollenspiel Hersteller: Capcom

4 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Genre: Action Hersteller: Rockstar

5 SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

Genre: Verschiedene Hersteller: Sega

6 FIFA 07

Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

7 FIELD COMMANDER

Genre: Runden-Strategie Hersteller: Ubisoft

8 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Genre: Action Hersteller: Rockstar

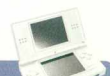
9 TOMB RAIDER: LEGEND

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

10 TEKKEN: DARK RESURRECTION

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Sony

DS-CHARTS



1 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo

2 NEW SUPER MARIO BROS.

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo

3 NINTENDOGS: LABRADOR & FRIENDS

Genre: Simulation Hersteller: Nintendo

4 ENGLISH TRAINING

Genre: Sprachtrainer Hersteller: Nintendo

5 ACTIONLOOP

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

6 ANIMAL CROSSING

Genre: Lebenssimulation Hersteller: Nintendo

7 MARIO KART DS

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Nintendo

8 BIG BRAIN ACADEMY

Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo

9 CHILDREN OF MANA

Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: Nintendo

10 YOSHI'S ISLAND DS

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo

TEST

GAMES FÜR DIE MOBILE GENERATION: NEUHEITEN FÜR PSP UND DS IM TEST



METAL SLUG ANTHOLOGY

Schon für PlayStation2 und Xbox wurden in den letzten Jahren einige Teile der kultigen 2D-Ballerei "Metal Slug" veröffentlicht. PSP-Besitzer werden nicht für alle Episoden einzeln zur Kasse gebeten, sondern dürfen sich mit der "Anthology" ein ganz feines Paket nach Hause holen. Die UMD enthält die Episoden eins bis sechs sowie den "X"-Ableger.

Das Spielprinzip stammt noch aus der Zocker-Frühzeit: Sie ballern, hüpfen und ballern wieder. Ein brutales Killerspiel ist's aber trotzdem nicht: Das überzeichnete Inferno, in dem Sie Soldaten, Zombies und Aliens wegwutzen, bietet witzige Comic-Unterhaltung statt harter Metzelei. Die 2D-Optik ist altmodisch, aber sehr charmant. Und sie kommt nur selten ins Stottern.

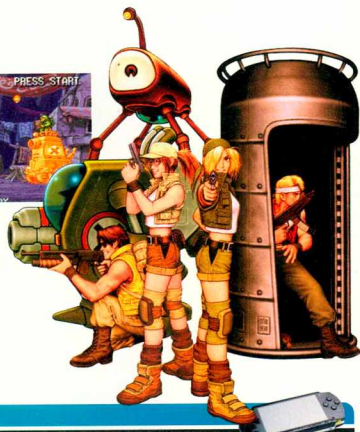
Bei der "Metal Slug Anthology" greift außerdem die häufig geäußerte Kritik am Umfang nicht. Bis Sie sich nämlich durch alle sieben Teile geackert haben, gehen viele spaßige Stunden ins Land. Ein tolles Feature ist auch der Zweispieler-Modus über Wi-Fi. Freispielbares Bonusmaterial rundet die tolle Kollektion ab. **fk** ■



▲ **URGESTEIN:** Söldner Marco ist seit Teil eins dabei und stürmt noch immer an die Front.



▲ **HARTE FRAU:** Heldin Eri sieht niedlich aus, kämpft aber ebenso hart und furchtlos wie ihre männlichen Kollegen.



WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Sieben Action-Hits
- ▲ Liebevoller Grafik
- ▲ Zweispieler-Modus

SCHLECHT

- ▼ Wenig Abwechslung

Termin: erhältlich

Genre: Action

Hersteller: Atari

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

LOKAL: 2, ONLINE: -

Preis: 45 Euro

USK: ab 16

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

85%

EVERY EXTEND EXTRA

Weltpremiere! "Every Extend Extra" erfindet sein eigenes Genre – nämlich das des Suizid-Shooters! Richtig gehört – Sie sprengen Ihr kleines Raumschiff per Knopfdruck in die Luft und reißen dabei möglichst viele Gegner mit ins Verderben. Je bombastischer die Kettenreaktion, desto größer der Punktesegen. Um dieses simple Konzept stricken die "Lumines"-Erfinder von Q Entertainment ein ebenso süchtig machendes wie stilvoll inszeniertes Handheld-Kleinod. Zocker, denen nichts zu durchgeknallt ist, kommen an diesem Knallbonbon nicht vorbei! **tk** ■



▲ **COOL WIE BOLLE:** In Sachen Ästhetik macht den Lumines-Erfindern niemand was vor.

300: MARCH TO GLORY

In "300: March to Glory" spielen Sie die Handlung des kommenden Blockbusters "300: Road to Glory" nach. Sie sind König Leonidas und zerhacken im Dauerlauf persische Bösewichter und sammeln Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten und Waffen aufmöbeln. Die extrem blutige Kloppelei funktioniert dank guter Steuerung wunderbar einfach: Ein Knopf für leichte und einer für schwere Angriffe – mehr brauchen Sie nicht. Leider ist bereits nach der zweiten Mission die Luft raus. Das Rumgehölze bietet nämlich keine Abwechslung und wird viel zu schnell langweilig. **as** ■



▲ **GRAUSAMER KÖNIG:** Im Spielverlauf zerlegt Leonidas unzählige anstürmende Feinde.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Einfache Steuerung
- ▲ Schicke Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Schnell langweilig
- ▼ Ruckelt gelegentlich

Termin: 29.03.2007

Genre: Action

Hersteller: Eidos

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

Preis: 40 Euro

USK: n. gepr.

★★★★★

befriedigend

SPIELSPASS

65%

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Innovatives Spielprinzip
- ▲ Famose Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Schnell durchgespielt
- ▼ Wird schnell chaotisch

Termin: erhältlich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Buena Vista

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

LOKAL: 2, ONLINE: -

Preis: 40 Euro

USK: frei

★★★★★

gut

SPIELSPASS

81%



MARIO VS. DONKEY KONG 2

Nein, das ist kein "Mario-Jump'n'Run, sondern ein echtes Knobelspiel. Mithilfe des Stylus geleiten Sie aufziehbare Mini-Marios bis vor die Tore kniffliger Levels. Sie sagen den winzigen Klumpen, in welche Richtung sie laufen, ob sie stehen bleiben oder hüpfen sollen.

Doch ist das gar nicht so einfach wie es klingt, denn der gemeine Miniatur-Mario bleibt nicht einfach stehen. Also müssen Sie stets auf ihn achten und ihn vor drohenden Gefahren wie aggressiven Affen, steilen Abgründen und zwickenden Krebsen schützen. Eine Feuerblume oder ein Hammer helfen, mit den fiesen Schikanen klarzukommen. Meistens müssen Sie die Gefahren jedoch umgehen, indem Sie Schalter umlegen und Trampolins oder Fahrstühle benutzen.

Pro Level führen Sie übrigens nicht nur einen, sondern bis zu fünf Mini-Marios ins Ziel. Dabei müssen Sie taktisch klug vorgehen! Am Ende einer jeden bunten Welt wartet Riesenaffe Donkey Kong auf Sie. Mithilfe einer

Kanone müssen Sie ihn mit den Minis bombardieren, bis er sich nicht mehr auf den Pfoten halten kann. Wem die vorgebauten

Abschnitte zu langweilig sind, kann im Leveleditor eigene Rätsel bauen und diese anschließend über die Wi-Fi-Connection online verschicken. Alles in allem ist "Mario vs. Donkey Kong 2" ein lustiges Knobelspiel mit vielen bunten Rätseln, das "Lemmings"-Fans gefallen wird. **pr**



▲ **DROLLIG ABER DUMM:** Sie müssen stets ein Auge auf die kleinen Marios haben und sicher ins Ziel bringen.



▲ **AFFENTANZ:** Am Ende jeder Welt erwartet Sie ein Duell mit Donkey Kong. Heizen Sie dem Affen ein!

WERTUNG

DS	Termin: 09.03.2007	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Knobelspiel	USK: frei
▲ Fordernde Rätsel	Hersteller: Nintendo	
▲ Toller Level-Editor		
▲ Gute Stylus-Steuerung		
SCHLECHT		
▼ Top-Screen kaum genutzt		
	GRAFIK	78%
	SOUND	75%
	STEUERUNG	85%
	MEHRSPIELER	-
		80%

MAGICAL STARSIGN



▲ **SCHNAPPI:** Die Rabauken-Riege stellt sich einem fetten Endboss.

Nintendos Rollenspiel mixt munter Science-Fiction und Magie: Eine Gruppe von Zauberkademie-Schülern sucht die verschwundene Lehrerin Frau Baiser und schliddert dabei in ein großes Abenteuer. Ihr selbst gebastelter Held und seine Freunde haben sich jeweils einem speziellen Element wie Feuer oder Wasser verschrieben. Das verleiht den (zu vielen) Zufallskämpfen eine reizvolle strategische Komponente. Das täuscht auf Dauer aber nicht über den arg linearen und konventionellen Spielablauf hinweg. Und auch bei der Grafik wäre sicher noch eine ganze Ecke mehr drin gewesen. **fk**

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro	
GUT	Genre: Rollenspiel	USK: ab 6	
▲ Hübscher Stil	Hersteller: Nintendo	★★★★ REZENSIONEN befriedigend SPIELSPASS 70%	
▲ Sympathische Helden	GRAFIK		72%
	SOUND		77%
	STEUERUNG		80%
	MEHRSPIELER		72%
SCHLECHT	LOKAL: 2-6, ONLINE: -		
▼ Etwas altbacken			
▼ Recht linear			

CONTACT



▲ **ZWEI WELTEN:** Oben haust der Professor, unten agiert Terry.

Im Action-Rollenspiel "Contact" helfen Sie dem Jungen Terry dabei, das Raumschiff eines skurrilen Professors wieder flott zu machen. Die Spielwelt und die Charaktere sind wunderbar charmant, aber der tolle Ersteindruck hält nicht lange vor. So hängt der Ausgang der vielen Kämpfe einzig von den Statuswerten der Figuren ab. Sie laufen einfach hin, bearbeiten eine Taste und sehen zu, was passiert – auf Dauer ermüdend. Zwar gibt es jede Menge zu entdecken, aber nach etwa zehn Stunden ist das Ganze vorbei. Genre-Fans mit einem Faible für schräge Spiele schauen trotzdem mal rein. **fk**

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Action-Rollenspiel	USK: frei
▲ Interessantes Konzept	Hersteller: dtp	
▲ Toller Look	GRAFIK	75%
	SOUND	68%
SCHLECHT	STEUERUNG	74%
▼ Das Kampfsystem	MEHRSPIELER	-
▼ Etwas zu kurz		
		74%



ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

In Sonys Flug-Action kämpfen Sie als Pilot des Gryphus-Schwadrons für das Land Aurelia, das von der Republik Leasath attackiert wird. Wie bei "Ace Combat" üblich, jagen Sie feindliche Flieger und Schiffe. Die Steuerung ist enorm eingängig und die Missionen bieten viel Abwechslung, da sich bestimmte Aktionen auch auf spätere Levels auswirken. Erfolgreich absolvierte Einsätze bringen Ihnen Punkte, die Sie in neue Spezialwaffen und Flugzeuge investieren. Insgesamt warten satte 40 Maschinen im Hangar auf ihren Einsatz, darunter F-15 Eagle, F-22 Raptor und der gute alte Eurofighter.

Abgesehen von unansehnlicher Rasterbildung liegt die Grafik auf hohem PSP-Niveau und läuft absolut flüssig. Bis zu vier Spieler dürfen mit- oder gegeneinander antreten, sofern jeder ein eigenes Spiel mitbringt. Unser einziger echter Kritikpunkt: Die gegnerischen Piloten verhalten sich nicht sehr intelligent. Klügere Gegenspieler hätten für noch mehr Dramatik gesorgt. Trotzdem erliegt sich "Skies of Deception" verdient unsere Hit-Auszeichnung. **sa**



▲ **EINEN RUNTER HOLEN:** Aus der Cockpit-Perspektive jagen Sie Ihre Beute. Besonders praktisch sind für einen Abschuss Raketen mit Zielerfassung.



▲ **SCHIFFE VERSENKEN:** Ihre Feinde finden Sie nicht nur in der Luft. Gelegentlich zerstören Sie auch seetaugliches Kriegsgerät des Feindes.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Flotte Optik
- ▲ Viel Abwechslung
- ▲ Gute Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Dumme KI-Piloten

Termin: erhältlich
Genre: Action
Hersteller: Sony

Preis: 50 Euro
USK: ab 12



LOKAL 2-4, ONLINE -



sehr gut
SPIELSPASS
86%

CAPCOM PUZZLE WORLD

Auf der UMD von "Capcom Puzzle World" sind fünf ältere, deswegen aber nicht minder unterhaltsame Titel versammelt: Der "Arkanoid-Klon" "Block Block", die komplette "Buster Bros. Collection" ("Buster Bros.", "Super Buster Bros." und "Buster Buddies") sowie das geniale "Super Puzzle Fighter II Turbo". Die Games wurden gut umgesetzt und machen noch genauso viel Spaß wie damals. Gut gefällt auch der Wi-Fi-Support: Hält sich in Ihrer Nähe ein "Capcom Puzzle World"-Besitzer auf, kann der sich sofort in ein laufendes Spiel einklinken und sich mit Ihnen messen. Super Sache! **as**



▲ **RÄTSELN MIT RYU:** In Super Puzzle Fighter II müssen Sie farbige Steinen passend auftürmen.



CHILI CON CARNAGE

Ramiro Cruz ist wieder da! Der mexikanische Max Payne ballerte sich 2005 durch einen indizierten PC- und Konsolen-Shooter und lässt es nun in einem neuen PSP-Abenteuer krachen. Sie schauen ihm bei seinem Rachefeldzug über die Schulter, lachen über große Gags, staunen über akrobatische Sprungeinlagen und lassen keinen schmutzigen Gringo ungeschoren davonkommen. Der lässige Soundtrack von Bands wie Molotov passt dazu wie die Kugel in die Brust. Nach den ersten Levels lässt die Motivation allerdings ein wenig nach – aber dann bleiben ja noch die Mehrspieler-Modi. **fk**



▲ **HEIßE HOPSEREI:** Ramiro hüpfert gern durch die Gegend, denn dann treffen die bösen Buben schlechter.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Zeitlose Spiele
- ▲ Wi-Fi-Modus

SCHLECHT

- ▼ Geringer Umfang
- ▼ Kein Game-Sharing

Termin: erhältlich
Genre: Knobelspiel
Hersteller: Capcom

Preis: 30 Euro
USK: ab 6



LOKAL 2, ONLINE -



gut
SPIELSPASS
76%

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Fette Action
- ▲ Klasse Humor

SCHLECHT

- ▼ Dezent eintönig
- ▼ Recht brutal

Termin: erhältlich
Genre: Action
Hersteller: Eidos

Preis: 50 Euro
USK: n. gepr.



LOKAL 2-4, ONLINE -



gut
SPIELSPASS
81%

GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



**JETZT EINEN NEUEN
ABONNENTEN FÜR
GAMES AKTUELL
WERBEN UND EINE
TOLLE GRATIS-PRÄMIE
KASSIEREN!**

**Karte ausfüllen, aus-
schneiden und gleich
heute noch abschicken!**

Unser Service für ganz Elite:

Tel.: **(++49) 0931/41 70 434**
(Mo.-Do. 9-18 Uhr; Fr. 9-15 Uhr)

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

E-Mail: **abo@cynamite.de**

Web: **www.cynamite.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur € 2,80 statt € 2,99 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Ich bin der neue Abonnent/Das ist der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

Zahlungsweg:



per Bankbuchung



gegen Rechnung

(nur in Deutschland möglich)

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kartenummer

Bankleitzahl

per Kreditkarte



VISA



MASTERCARD



Kartenführer

Kid/kartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Bei Bestellung der Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist z.B. auf der Kartenrückseite zu finden) angegeben werden.

Datum

Unterzeichnet (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung der Verträge und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CFS 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 Vorbestellpreis von nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sfr 69,00, restliches Ausland 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. VG0307

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren

Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb von 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

Ich erhalte folgende Prämie:

"FIFA 06"

- für... ☐ PC
- für... ☐ PS2
- für... ☐ PSP
- für... ☐ DS



"Burnout Revenge"

- für... ☐ PS2
- für... ☐ Xbox360



"Fahrenheit"

- für... ☐ PC
- für... ☐ PS2



"NFS: Most Wanted: für..."

- ☐ PC
- ☐ PS2
- ☐ GBA
- ☐ DS
- ☐ GC
- ☐ Xbox360



"Raptor-Gaming M2 Jugo de Colores"



"Bundle 2-Tech DualShock + Max Memory 16 MB Card"



*Bitte beachten Sie: Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe 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

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

BLUETOOTH-HEADSET FÜR DIE PS3

Rechtzeitig zum PS3-Start am 23. März kommt von Mad Catz das passende Bluetooth-Headset. Es unterstützt den aktuellen Bluetooth-Standard 2.0, ist aber auch kompatibel zu früheren Versionen ab 1.2. Das Headset lässt sich auch an Bluetooth-fähigen Mobiltelefonen betreiben und kostet rund 40 Euro. + + +

◀ **LINKS WIE RECHTS:**
Das Bluetooth-Headset ist für beide Ohren geeignet.

ERSTER HD-DVD-BRENNER

Für den Einbau in Desktop-PCs ist der erste HD-DVD-Brenner aus dem Hause Toshiba gedacht. Der SD-H903A beschreibt HD-DVD-Rohlinge allerdings nur mit einfacher Geschwindigkeit und braucht somit für eine Disc mit 15 GB Kapazität rund eine Stunde. Eine DVD-R brennt er in 8-fachem Tempo. Der Toshiba-Brutler kommt im Februar in den Handel. Der Preis steht noch nicht fest. + + +

► **PREMIERE:**
Der erste Brenner für HD DVDs.

PS2-CONTROLLER FÜR RENNSPIELER

Mit seiner so genannten Twist'n Turn-Achse erzeugt der Speedster Controller von Fanatec ein authentisches Lenk-Feeling. Aber auch für Sportspiele wie "Pro Evolution Soccer 6" ist der Funk-Controller auf Grund seines Achtwege-Digital-Pads geeignet. Wie sich der 60 Euro teure Speedster im Test schlägt, erfahren Sie in der nächsten Games Aktuell. + + +

WII-LENKRAD

Mit dem Mini Wheel von Nintendo machen Rennspiele wie "Excite Truck" künftig noch mehr Spaß. Das Plastik-Lenkrad besitzt eine Aussparung, in der die Wii-Remote passgenau Platz findet. Das Nintendo-Wheel kostet 15 Euro. Vertrieben wird es über Zubehör-Profi Bigben Interactive. + + +

▲ **AUTHENTIZITÄT:** Die Wii-Remote wird zum Lenkrad.

Echtes Arcade-Feeling auf der Xbox360

ARCADE GAMESTICK

► Retro-Fans dürfen sich freuen. Mit dem Gamestick für die Xbox360 zocken Sie Klassiker von früher – und fühlen sich dabei auch wie früher! Das Besondere am Gamestick ist ein 360-Grad-Drehknopf, der bei Arcade-Spielen wie "Astropop" eine sehr feinfühligkeit Steuerung ermöglicht. Per Turbo-Taste lassen sich zudem die wichtigsten Knöpfe bis zu sechs Mal pro Sekunde aktivieren. Button-Smashing-Spiele wie "Time Pilot" funktionieren damit hervorragend. Ansonsten weist der Retro-Controller alle Tasten des Xbox360-Originals auf. Die Schultertasten sitzen beim Gamestick an den beiden vorderen Ecken. Speziell die LB- und RB-Tasten vermitteln dabei keinen exakten Druckpunkt. Dafür ist das Digi-Pad dem des Originals überlegen. Und siehe da: Endlich gelingen bei "Street Fighter II" auch Viertelkreis-Moves.

Neben einem 48-Stunden-Xbox-Live-Testzugang liegen dem Package drei Gamecodes bei. Damit können Sie die Arcade-Spiele "Astropop", "Frogger" und "Time Pilot" gratis herunterladen. Der Gamestick von Mad Catz kostet rund 60 Euro.

Fazit: Nur für leidenschaftliche Arcade-Zocker lohnt sich die teure Investition. Durch die zusätzlichen Knöpfe, den langen Stick und das bessere Digi-Pad ist der Gamestick dem Original-Controller bei einigen Spielen überlegen.

Gut geschützt

CUSTOM SHOWCASE PAK

► Das DS-Heim besteht aus einer stabilen, durchsichtigen Plastikbox sowie einem zweiteiligen Silikoneinsatz für Boden und Deckel. Platz finden neben dem Nintendo-Handheld noch sechs Module sowie ein Ersatz-Stylus. Die Einsätze liegen in den drei DS-Farben Schwarz, Weiß und Pink in der Verpackung. Verarbeitung und Passform gehen in Ordnung, dafür reicht das Silikon recht unangenehm.

Fazit: Gute Schutzbox für DS-Besitzer, die keine allzu empfindliche Nase haben.

Custom Showcase Pak

Hersteller: Mad Catz

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 20 Euro

www.madcatz.de

★★★★★
gut



◀ **GUT VERARBEITET:**
Auch ein temperamentvoller Spieler kann dem Gamestick nichts anhaben.

Arche Gamestick

Hersteller: Mad Catz

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 60 Euro

www.madcatz.de

★★★★★
gut

Headset-Alternative für die Microsoft-Box

XBOX 360 HEADSET

► Die mittlerweile reiche Auswahl an Xbox360-Headsets ergänzt Logic 3 um ein eher mäßiges Exemplar. Sprache klingt hiermit etwas dumpf, auch die Höreinheit kann nicht mit der des Microsoft-Originals mithalten. Zudem ist das Headset mit seinem dünnen Ohrpolster recht unangenehm zu tragen. Auch die Verarbeitung ist nur durchschnittlich. Dafür hat uns der flexible Mikrofon-Arm gefallen, da er jede eingestellte Position brav beibehält. **Fazit:** Qualitativ hinkt das drei Euro günstigere Headset dem Original hinterher.

Xbox 360 Headset

Hersteller: Logic 3

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 15 Euro

www.logic3.de

★★★★★
befriedigend

◀ **ZWEIHEIGE ZWILLINGE:** Nur optisch gleicht das Headset dem Original.



Funk-Controller für die PS3

WIRELESS GAMEPAD

► Sonys Original-Controller ist mit 50 Euro nicht gerade billig. Zehn Euro weniger kostet die Alternative von Mad Catz. Das Wireless GamePad funk nicht wie der Sixaxis an den Bluetooth-Empfänger der PS3, sondern nutzt einen beiliegenden USB-Stick für die Funkübertragung. Ansonsten orientiert man sich aber am Original. Bewegungssensor und PS-Taste fehlen ebenso wenig wie die R2- und L2-Trigger. Statt eines integrierten Akkus versorgen zwei Mignonzellen (AA-Batterien) den Controller mit Strom. Vorteil: Während man Sonys Sixaxis beim Ladevorgang anketten muss, wechselt man beim Wireless GamePad einfach die Batterien und genießt weiterhin grenzenlose Freiheit. Der Funk-Controller erscheint pünktlich zum PS3-Start am 23. März.

► **KEIN BLUETOOTH:** Der Funk-Empfänger sitzt im beiliegenden USB-Stick.



Wireless GamePad
Hersteller: Mad Catz

Preis: ca. 40 Euro
www.madcatz.de

Wetteifern um das beste Bild

WII-KOMPONENTENKABEL

► Während die letztes mal getesteten Komponentenkabel von Hama (20 Euro) und Nintendo (30 Euro) in Mausgrau daherkamen, präsentieren sich die neuen Probanden in Wii-Weiß. Das stoffummantelte Snakebyte-Kabel für 25 Euro ist dabei von allen Strippen am besten verarbeitet. Es überzeugt mit gummiüberzogenen Metallsteckern und vergoldeten Kontakten. Mit zwei Metern Länge ist die Strippe von Snakebyte allerdings kürzer als die Hama- und Nintendo-Kabel (je 2,3 Meter). Das Kabel von Mad Catz ist gleich drei Meter lang. Es ist bei einem Preis von 19 Euro zudem das günstigste und die Verarbeitung geht auch in Ordnung. Im Praxistest erweist sich das teuerste Kabel als das beste, bei der Bildschärfe führt die Snakebyte-Strippe hauchdünn. **Fazit: Das Snakebyte-Kabel gewinnt zwar, die Strippe von Mad Catz bietet aber ein ähnlich gutes Bild für weniger Geld.**

► **PASST:** Beide Kabel sind in Wii-Weiß gehalten.



Wii-Komponentenkabel

Preis: ca. 25 Euro

Hersteller: Snakebyte

www.snakebyte-europe.com

Praxistest

★★★★★



Verarbeitung

★★★★★

Wii-Komponentenkabel

Preis: ca. 19 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Praxistest

★★★★★



Verarbeitung

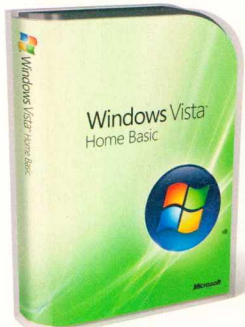
★★★★★

Modernes Fensterln

WINDOWS VISTA

► Immer wenn Bill Gates ein neues Windows aus seiner kleinen Software-Garage holt, stellen sich PC-User die gleichen Fragen: Brauche ich wirklich ein moderneres Betriebssystem? Oder zwingt mich das aufgeblähte Windows nur wieder, meinen Rechner aufzurüsten?

Unser Schwestermagazin PC Power Play beantwortet diese und noch mehr Fragen ausführlich auf neun Seiten in der Ausgabe Februar 2007.



▲ **FENSTER IN DIE ZUKUNFT:** Windows Vista ist da.

Windows Vista

Preis: ca. 90 Euro (Systembuilder)

Hersteller: Microsoft

www.microsoft.de

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafichips 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. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Nvidia GeForce 7600 GT	Radeon X1650 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 / 512 MB
Preis	ca. 120-150 Euro	ca. 105-150 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafichips, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATIs X1950 Pro.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7950 GT	X1950 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256/512 MB	256/512 MB
Preis	ca. 210 bis 250 Euro	ca. 170 bis 240 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

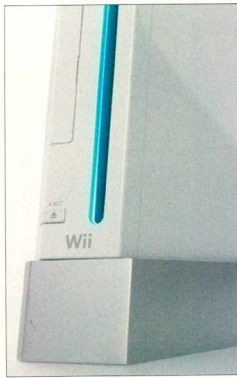
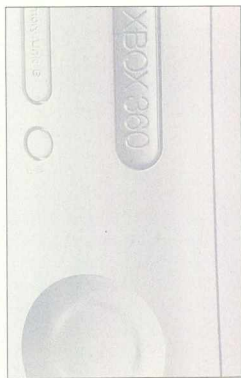
In dieser Preisklasse finden Sie enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 8800 GTS.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTS	X1950 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	640 MB	256/512 MB
Preis	ca. 350 bis 400 Euro	ca. 230 bis 300 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN ÜBER 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preiskala 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 8800 GTX	X1950 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	768 MB	512 MB
Preis	ca. 490 bis 650 Euro	ca. 330 bis 460 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT



DIE NÄCHSTE GENERATION – EPISODE 3: Wii

Im dritten Teil unseres Next-Gen-Specials stellt sich Nintendos Innovationskönig der Hightech-Konkurrenz.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Episode 1 und 2 unserer Special-Reihe finden sie bei Cynamite.de

NEXT-GEN-SERIE

PC	Games Aktuell 09/2006
Xbox360	Games Aktuell 10/2006
Wii	dieser Ausgabe
PS3	Games Aktuell 06/2007

Keine Frage, Wii hat zwei herausragende Stärken: Das einzigartige Steuerungskonzept und den niedrigen Preis. 250 Euro lohnt man für die Fuchtel-Konsole, und damit deutlich weniger als für einen Gamer-PC (ca. 2.000 Euro), eine Xbox360 (400 Euro) oder die PS3 (600 Euro). Wie stark aber wirkt sich Nintendos Sparkurs auf die Leistungsfähigkeit von Wii aus? Dieser Frage gehen wir im dritten Teil unseres Next-Gen-Specials nach.

PROZESSOR

Leider hat Nintendo bis heute keine exakten Leistungsdaten für Wii veröffentlicht. Lediglich die Spiele-Entwickler kennen die CPU-Taktrate. Das amerikanische Magazin IGN hat bei einem Test einen Wert von 729 MHz ermittelt. Damit läge

man auf dem Niveau der alten Xbox, deren Prozessor mit 733 MHz getaktet ist.

Fest steht, dass in dem kompakten Gehäuse ein von Nintendo und IBM gemeinsam entwickelter Prozessor arbeitet. Die CPU mit dem Codenamen Broadway basiert auf der PowerPC-Architektur und wird in der 90-Nanometer-Technologie gefertigt. Ebenfalls in 90 Nanometer produziert Microsoft derzeit die CPU der Xbox360. Mit deren Rechenleistung kann Wii aber ebenso wenig mithalten wie mit der CPU-Power von Gamer-PCs oder der PlayStation3.

Zum Vergleich: In der Microsoft-Konsole arbeiten drei Prozessorkerne mit jeweils 3,2 GHz Taktrate. Noch üppiger fällt das Leistungspotenzial der PlayStation3 aus. Hier sind es sogar sieben mit 3,2 GHz getaktete Kerne.

► SCHARFMACHER:

Um die maximale Wii-Auflösung von 480p zu erhalten, benötigen Sie ein Komponentenkabel (30 Euro).



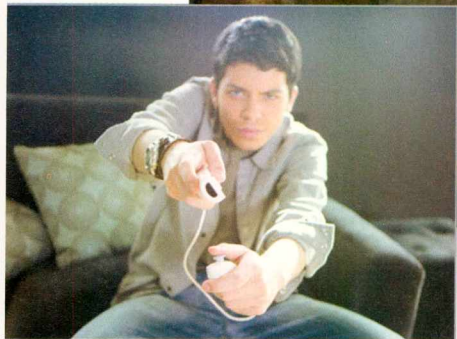
▲ ÜBERZIEHER:

Hiermit verleihen Sie Ihren Wii-Controllern einen individuellen Look (Skinsz von Mad Catz für 10 Euro).





▲ **KEIN GRAFIKBLENDER:** Wii lebt von seinem innovativen Steuerungskonzept. Die grafischen Fähigkeiten der Nintendo-Konsole liegen jedoch deutlich hinter denen von PC, Xbox360 oder PlayStation3 zurück. Wii rangiert eher auf dem Grafikniveau der ersten Xbox, was auch der Screenshot von The Legend of Zelda: Twilight Princess verdeutlicht.



In Fachkreisen spekuliert man bereits über eine verbesserte Wii-Konsole, die in Europa aber nicht vor 2008 kommen würde. Sie soll unter anderem Spiele in HDTV-Auflösung darstellen, bräuchte dafür aber deutlich leistungsfähigere Prozessoren und Grafikchips.

GRAFIK

Aktuell spielt das Thema HDTV für Nintendo aber noch keine Rolle. Alleine schon deswegen wirkt das Wii-Bild bei weitem nicht so brillant wie das der Konkurrenz-Systeme mit HD-Auflösung. Die

maximale Auflösung von Wii beträgt 480p (852 x 480 Pixel) und ist damit fünfmal niedriger als die der PlayStation3 (1080p: 1920 x 1080 Pixel). Immerhin liefert die Vollbildarstellung bei Wii schärfere Bilder als das Zeilensprungverfahren der alten Konsolen-Generation. Dazu muss man Wii aber über ein Komponenten-Kabel anschließen. Auch das anamorphe 16:9 optimiert die Qualität – sofern man eine Breitbildglotze sein Eigen nennt.

Der Grafikchip namens Hollywood ist eine Gemeinschaftsentwicklung von ATI und Nintendo. Mit 88 MByte kombiniertem Haupt- und Videospeicher besitzt Wii weniger als ein Fünftel des Xbox360-RAMs (512 MByte). Bei den exakten Leistungsdaten des Grafikchips hält sich

Nintendo wieder bedeckt. Die Grafikpower dürfte ähnlich wie die Prozessorleistung auf dem Niveau der letzten Videospiel-Generation liegen. Ein Blick auf die IGN-Ergebnisse bestätigt diese Annahme: Die amerikanischen Kollegen kamen bei ihren Tests auf eine Taktrate von 243 MHz, was ebenfalls vergleichbar ist mit der alten Xbox (233 MHz). Der Grafikchip der Xbox360 ist mit 500 MHz Taktung mehr als doppelt so schnell.

gerechnetem 5.1-Sound. Trotzdem ist Nintendo mit der Analogtechnik nicht mehr up to date. Selbst die PlayStation2 hatte beim Start vor rund sechs Jahren schon einen optischen Digitalausgang an Bord.

LAUFWERK

Auch wenn nicht DVD drauf steht, ist DVD drin: Aus Kopierschutzgründen sind die Wii-Discs so modifiziert, dass sie am PC nicht ausgelesen werden können. Die Scheiben sind aber abgesehen davon mit einer herkömmlichen DVD identisch und bieten bis zu 8,5 GByte Speicherplatz. Außerdem schluckt das Slot-in-Laufwerk anstandslos die vom GameCube bekannten Single-Layer-Discs mit einem kleineren Durchmesser von 8 cm (1,47 GByte Kapazität).

Video-DVDs kann Wii allerdings nicht abspielen! Auf diese Funktion legt Nintendo laut eigener Aussage keinen Wert, da DVD-Player mittlerweile weit genug verbreitet sind. Eine Abspielssoftware würde zusätzliche Kosten verursachen. Dies lässt sich offenbar nicht mit Nintendos Sparsamkeit vereinbaren.

az ■



◀ **KEIN AUSSTATTUNGS-WUNDER:** Digitalausgänge oder gar ein HD-Laufwerk sucht man bei Wii vergebens. Nintendo beschränkt sich auf das Nötigste, was sich positiv auf den Preis der Konsole auswirkt (250 Euro).

SOUND

Während die Next-Gen-Konkurrenz mit digitalem 5.1-Sound protzt, gibt Wii die Töne noch analog an Boxen-Set oder AV-Receiver weiter. Besitzen Sie einen Verstärker mit Dolby-Pro-Logic-II-Decoder, kommen Sie zumindest in den Genuss von hoch-

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

STÄRKEN

- ▲ Sehr günstiger Preis
- ▲ Innovative Bedienung
- ▲ Kompaktes Gehäuse

SCHWÄCHEN

- ▼ Schwache CPU- und Grafikleistung ohne HDTV
- ▼ Kein Digitalsound
- ▼ Spielt keine DVD-Filme ab

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

ARTHUR UND DIE MINIMOYS

PC-Spielern wollen wir den Einsatz eines Gamepads ans Herz legen, da die Steuerung per Tastatur vor allem wegen der vielen ungünstigen Kamerawinkel ziemlich umständlich und nervig sein kann.



Das Spiel bietet ein relativ ausführliches Tutorial. Allerdings wird Ihnen ein wichtiger Angriff vorenthalten, den Sie schon in der ersten Kampfszene gut gebrauchen könnten. Um den Seiden die Schlüssel abzunehmen, müssen Sie sie zuerst umwerfen. Liegen die Grünlinge ohnmächtig am Boden, erscheinen drei Pfeile um ihre Körper herum. In diesem Moment müssen Sie zweimal die Springen-Taste betätigen und dann gleich die Angriff-Taste. Der kräftige Schlag, den Sie dann ausführen, beseitigt die Seiden, und die Minimoys sammeln die Schlüssel ein. Achten Sie darauf, dass Sie so dicht wie möglich neben einem betäubten Gegner stehen, bevor Sie springen.

Wenn Sie in der Nähe einer Speicherblume sind, lohnt es sich oft, zwischen verschiedenen Teilschnitten zu speichern, damit Sie nicht wieder von vorne beginnen müssen. Das ist besonders wichtig, wenn Sie ein und dieselbe Strecke mit mehreren Charakteren bewältigen müssen, zum Beispiel auf dem Weg zur Mül-Mül-Zuchtfarm.

Auf dem Weg zur Mül-Mül-Zuchtfarm müssen Sie an einer Stelle brennenden Zweigbündeln ausweichen. Und das Ganze drei Mal – einmal mit Selenia, einmal mit Betameche und einmal mit Arthur. Dabei wird das Ausweichen immer kniffliger. Rollt zu Beginn bei Selenias Tour nur ein einzelner Ballen die Wege entlang, sind's bei Arthur schon zwei.

Mit Betameche müssen Sie aber nicht drei Ballen gleichzeitig ausweichen: Erst kommen zwei Ballen, dann folgt noch ein einzelner. Bewegen Sie sich erst nach dem einzelnen zu den sicheren Orten, denn der Zeitunterschied zwischen beiden Ballen und dem letzten ist geringer, als jener zwischen dem einzelnen Ballen und den nächsten zwei. Achten Sie immer sorgfältig auf solche Zeitspielereien.



▲ **ARTHUR UND DIE MINIMOYS:** Achten Sie in den Kämpfen genau auf die Gegner die die wichtigen Schlüssel bei sich tragen.

CANIS CANEM EDIT

CHEATS

Wollen Sie die folgenden Cheats eingeben, müssen Sie einen zweiten Controller an Ihre PS2 stöpseln. Die Cheats selbst hämmern Sie dann einfach während des Spiels zügig ein. Haben Sie eine Schummelei erfolgreich eingetippt, wird unten im Screen kurz die Meldung "Cheat aktiviert" eingeblendet.

ALLE KLEIDUNGSSTÜCKE

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein.

(Die Klamotten können Sie sich anschließend vor Ihrem Kleiderschrank überstreifen. Gerade das Maskottchen-Outfit hat seinen ganz besonderen Reiz.)

ALLE GYM-MOVES

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **L1**-Taste gedrückt gehalten werden!

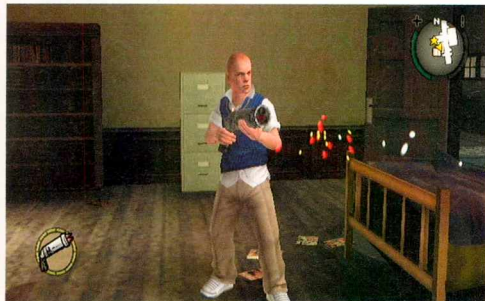
(Hinweis: Die Moves werden nicht in den Statistiken angezeigt.)

ALLE HOBO-KAMPFMOVES

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **LT**-Taste gedrückt gehalten werden!

(Hinweis: Die Moves werden nicht in den Statistiken angezeigt.)





▲ **CANIS CANEM EDIT:** Die Cheats zaubern Ihnen mitunter alle verfügbaren Waffen in Ihre Ausrüstung. Feuer frei!

VOLLE GESUNDHEIT/LEBENSENERGIE

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **[L1]**-Taste gedrückt gehalten werden! **[R2, R2, R2]**

(Hinweis: Der Cheat funktioniert manchmal nicht, beispielsweise im Küsen-Level.)

ALLE WAFFEN

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **[L1]**-Taste gedrückt gehalten werden! **[L1, L1, L1]**

(Hinweis: Die Eingabe des Cheats "beißt" sich ein klein wenig mit dem Cheat, der die gesamte Munition auffüllt. Lassen Sie sich also nicht beirren, falls die Meldung zu früh eingeblendet wird!)

MUNITION AUFFÜLLEN

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **[L1]**-Taste gedrückt gehalten werden! **[L1, L1, L1]**

UNBEGRENZT MUNITION

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **[L1]**-Taste gedrückt gehalten werden! **[L1, L1, L1]**

GELDRESERVEN AUFFÜLLEN

Geben Sie die folgende Tastenkombination mit dem zweiten Controller ein. Während der gesamten Eingabe muss die **[L1]**-Taste gedrückt gehalten werden! **[L1, L1, L1]**



▲ **CANIS CANEM EDIT:** Marschieren Sie nach Cheat-Eingabe direkt zum Kleiderschrank und probieren Sie Ihre neue Garderobe durch.

CIVILIZATION 4

PC PS2 PS3 PS4 PS5

CHEATS

Bevor Sie die Cheats einsetzen können, müssen Sie die folgende Ini-Datei bearbeiten. Sie finden sie normalerweise unter

C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Benutzername\Eigene Dateien\My Games\Sid Meier's Civilization 4

Öffnen Sie die Datei mit einem Editor und suchen Sie nach der Zeile
; Move Along CheatCode = 0

Ändern Sie die Null in chipotle. Das sieht dann so aus
; Move along CheatCode = chipotle

Speichern Sie nun die Datei und starten Sie das Spiel. Mit der Tastenkombination [STRG] und [Ö] öffnen Sie im laufenden Spiel die Konsole, in die Sie die Kommandos eingeben können. Die Codes selbst bestätigen Sie mit [ENTER]. Es gibt allerhand Cheats, die Sie zwar eingeben können, aber niemals brauchen werden; ein großer Teil der Codes ist zum Debuggen von "Civilization 4" gedacht.

Wenn Sie eine komplette Liste haben wollen, dann geben Sie den Befehl "help" in die Konsole ein. In der nachfolgenden Liste finden Sie die nützlichsten Codes. Beachten Sie dabei aber unbedingt die Schreibweise!

WIRKUNG

EINGABE

Der aktive Spieler erhält X Einheiten Gold **Player.setGold 0 X**
Spieler X erhält X Einheiten Gold **Player.setGold X X**
Karte aufdecken und Details der
Gegner anzeigen lassen **Game.toggleDebugMode**
Über der Karte wird ein Raster angezeigt **Graphics.toggleGridMode**

ERAGON

PS2 PS3 PS4 PS5

MAXIMALE WUT UND LEBENSENERGIE

Pausieren Sie das Abenteuer, Drücken und halten Sie im Pausenscreen alle vier Schultertasten (**[L1 + L2 + R2 + R1]** bzw. (**[LR + LB + RR + RB]**) und geben Sie schnell die folgende Tastenkombination ein:

PLAYSTATION2 **[L1, L1, L1, L1]**
XBOX360 **[L1, L1, L1, L1]**

Ein kurzer Jingle bestätigt die korrekte Eingabe. Dieser Cheat füllt Ihre Wut auf Maximum, was Ihre Feinde ab sofort bei Attacken zu spüren bekommen. Zusätzlich wird (meistens) Ihre Lebensenergie wieder komplett aufgefüllt. Diesen Cheat können Sie nach Lust und Laune wiederholen.



▲ **ERAGON:** Der beschriebene Cheat kann immer wieder im Spielverlauf wiederholt werden um den Gegnern besser zu begegnen.



PSP-CHEATS

ACE COMBAT X – SKIES OF DECEPTION

AUSZEICHNUNGEN

Die folgende Übersicht zeigt allen kampferprobten Piloten, welche Leistung mit welcher Auszeichnung honoriert wird:

AUSZEICHNUNG

ANFORDERUNG

Air Guardian	Verluste alliierter Helikopter auf dem Weg zur Sachana Air Base so gering wie möglich halten
Bronze Ace	200 Gegner eliminieren
Bronze Defender	Luftöheit für mindestens fünf Minuten in der Mission Air Superiority halten
Bronze Star of Victory	10 Multiplayer-Schlachten gewinnen
Conqueror	An allen 17 Missionen teilnehmen
Expert Marksman	50 gegnerische Flugzeuge mit den Bordkanonen abschießen
Eye of the Storm	Gleipnir (Schlachtschiff) vernichten
Freedom Tower	Griswall (Stadt) befreien
Gold Ace	1.000 Gegner zerstören
Land Guardian	Alliierte Verluste in Stand Canyon so gering wie möglich halten
Mark of the Vioarr	Fefnir vernichten
Marksman	5 gegnerische Flugzeuge mit den Bordkanonen abschießen
Sea Guardian	Alliierte Verluste in Terminus Island so gering wie möglich halten
Sharpshooter	15 gegnerische Flugzeuge mit den Bordkanonen abschießen
Silver Ace	500 Gegner zerstören
Swift Hunter	Kampagne auf dem Weg des kürzesten Storyverlaufs abschließen (10 Hauptmissionen, ohne Zusatzmissionen)

SPEZIALAUSRÜSTUNG

Die folgende Liste zeigt Ihnen den Weg, wie Sie die Spezialausrüstung freispielen. Diese steht aber nur den in der Liste aufgeführten Flugzeugen zur Verfügung.

AUSRÜSTUNG/TYP/KOSTEN	ANFORDERUNG/MISSION/TYP
Apalis: Earth Shaker/Cockpit/34.200	S-Rang/Mission 03A/Palis
Cariburn: Sylph Wing/Wing/55.600	S-Rang/Mission 01/Cariburn
Falken: Laser Extender/Weapon/69.800	S-Rang/Mission 10A/Falken
Forneus: Diffusion Coat/Armor/49.600	S-Rang/Mission 09A/Forneus
Fregata: Hydra Engine/Engine/51.600	S-Rang/Mission 02/Fregata
X-02: Long Range MSSL/Weapon/45.100	S-Rang/Mission 13A/X-02
XFA-27: Scarface MBS/Weapon/76.500	S-Rang/Mission 04B/XFA-27

EXTRAS/SPEZIALMISSIONEN

Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, was zu tun ist, um den ADF-01 Falken sowie die Spezialmissionen freizuschalten.

BELOHNUNG

ANFORDERUNG

ADF-01 Falken	Freie Missionen absolvieren
SP-Mission Operation X (letzte der Freien Missionen)	Erfüllen Sie alle regulären Missionen und Anforderungen
Mission 03B Captive City	Mission 05 oder 06 abschließen, bevor Sie Mission 04 starten
Mission 07C Time Limit	Folgende Missionsreihenfolge einhalten 07/09/11/07C
Mission 12C Wild Card	Folgende Missionsreihenfolge einhalten 07/08/10/09/12C

FIFA 07

PC PS2 Xbox PSP

TRANSFERS

Um alles möglichst aktuell zu halten, müssen Sie Transfers korrekt nachvollziehen. Die folgenden Listen zeigen Ihnen, wen Sie wohin schicken sollten.

1. BUNDESLIGA

38	Ljuboja (Stuttgart zu HSV)
35	Rost (FC Schalke 04 zu HSV)
15	Andreasen (W.Bremen zu Mainz 05)
28	Gohouri (Young Boys zu M'gladbach)
29	Baumjohann (FC Schalke 04 zu M'gladbach)
7	Thygesen (Midtjylland zu M'gladbach)
40	Jelic (Carl Zeiss Jena zu Nürnberg)
15	Boka (Straßburg zu Stuttgart)
33	dos Santos (Bayern München zu Wolfsburg)
32	Marcelinho (Trabzonspor zu Wolfsburg)
	- Niemeyer (FC Twente zu W.Bremen)
23	Odonkor (Dortmund zu Real Betis)
32	Edu (Mainz 05 zu Suvon)
	- Sverkos (M'gladbach zu Austria Magna)

2. BUNDESLIGA

3	Johnsen (IK Start zu 1.FC Köln)
	- Luciano (Fenerbahce SK zu 1.FC Köln)
11	Wolff (Kansas City zu 1860 München)
	- Nagy (Hannover 96 zu Burghausen)
3	van Steensel (FC Utrecht zu Carl Zeiss Jena)
	- Voigt (Roda JK zu Carl Zeiss Jena)
	- Oswald (Unterhaching zu Carl Zeiss Jena)
	- El Berkani (Lierse SK zu Carl Zeiss Jena)
30	Cimen (Frankfurt zu Eintr. Braunschv.)
24	Teinert (Unterhaching zu FC Augsburg)
6	Meißner (Stuttgart zu Kaiserslautern)
26	Vignal (Lens zu Kaiserslautern)
10	Auer (Bochum zu Kaiserslautern)
13	Bröker (1.FC Köln zu SC Paderborn)
28	Koen (Aachen zu SC Paderborn)
6	Holzer (Unterhaching zu TuS Koblenz)
14	Babatz (Mainz 05 zu TuS Koblenz)
	- Mavric (Molde FK zu TuS Koblenz)
15	Diakité (Mainz 05 zu TuS Koblenz)

INTERNATIONAL

3	A.Cole (Arsenal zu Chelsea)
19	Reyes (Arsenal zu R.Madrid)
10	Gallas (Chelsea zu Arsenal)
9	Julio Baptista (R.Madrid zu Arsenal)
	- Fiore (Valencia zu Turin)
16	Mascherano (Corinthian zu West Ham)
32	Tevez (Corinthian zu West Ham)
14	Huth (Chelsea zu Middlesbrough)
16	Gravesen (R.Madrid zu Celtic)
10	Amoroso (AC Mailand zu Corinthian)
16	Vogel (AC Mailand zu Real Betis)
7	R.Oliveira (Real Betis zu AC Mailand)
8	Woodgate (R.Madrid zu Middlesbrough)
2	Kromkamp (Liverpool zu Eindhoven)
15	Rossi (Manchester Utd zu Newcastle)
36	Miller (Manchester Utd zu Sunderland)
14	Sinama-Pongolle (Liverpool zu Rec. Huelva)
33	Mellor (Liverpool zu Preston NE)
6	Pedretti (Lyon zu AJ Auxerre)



- 12 Juanfran (R.Madrid zu Osasuna)
- 25 Rafael Sobis (Internacional zu Real Betis)
- 24 Beasley (Eindhoven zu Manchester City)
- 5 Papac (Austria Magna zu Rangers)
- 24 Óscar López (Real Betis zu Tarragona)
- 11 Petrov (Celtic zu Aston Villa)
- 11 Mido (AS Rom zu Tottenham)
- 2 Chimbonda (Wigan Athl zu Tottenham)
- 25 Jones (Manchester Utd zu Derby County)
- 99 Deivid (Lissabon zu Fenerbahce SK)
- 8 Kirchler (RB Salzburg zu SCR Altach)
- 4 Pressley (Hearts zu Celtic)
- 24 Hæstad (IK Start zu Wigan Athl)
- 12 Marcelo (Fluminense zu R.Madrid)
- 20 Higuain (River Plate zu R.Madrid)
- 16 Gago (Boca Juniors zu R.Madrid)
- Pichorner (RB Salzburg zu SV Ried)
- 17 Larsson (Helsingborgs zu Manchester Utd)
- 36 Edu Dracena (Cruzeiro zu Fenerbahce SK)
- 53 Hacıoglu (Fenerbahce SK zu Ankaraspor)
- 14 Musampa (A. Madrid zu Trabzonspor)
- 23 Inamoto (West Bromwich zu Galatasaray)
- 33 Ucar (Galatasaray zu Kayserispor)
- 10 Gallardo (River Plate zu Paris SG)
- 22 Ertl (Sturm Graz zu Austria Magna)
- 17 M'Bami (Paris SG zu Marseille)
- 16 Gercaliu (RB Salzburg zu Austria Magna)
- Bischoff (Coventry zu Brönby IF)
- 23 Flo (Valerenga zu Leeds)
- 11 Montella (AS Rom zu FC Fulham)
- Savio (Flamengo zu Real Sociedad)
- Yeates (Hull City zu Tottenham)
- 17 Tavano (Valencia zu AS Rom)
- 13 Boa Morte (Fulham zu West Ham)
- 28 Kiraly (Crystal Palace zu Aston Villa)
- Matusiakn (Belchatow zu US Palermo)
- Alnwick (Sunderland zu Tottenham)
- Standfest (Liebherr GAK zu Austria Magna)
- Laslandes (Bordeaux zu Nizza)
- Pieroni (AJ Auxerre zu Nantes)
- Kalabane (AJ Auxerre zu V.Manisaspor)
- Belhadj (CS Sedan zu Lyon)
- 12 Hadji (Stade Rennes zu Nancy)
- Mvuemba (Stade Rennes zu Portsmouth)
- Lustrinelli (AC Parta Prag zu FC Luzern)
- Wilhelmsson (Nantes zu AS Rom)
- 18 Djemba-Djemba (Aston Villa zu FC Burnley)
- Traoré (Charlton zu Portsmouth)
- 81 Bogdani (AC Siena zu Chievo)
- Thatcher (Manchester City zu Charlton)
- 16 Pablo Garcia (R.Madrid zu Celta Vigo)
- 15 Charisteas (Ajax zu Feyenoord)
- 6 Hyde (FC Burnley zu Peterborough)

Spieler, die keinen Verein haben, die bei einem Verein spielen, den es in "FIFA 07" nicht gibt, oder die ihre Karriere beendet haben

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| ■ Fischer (Karlsruher SC) | ■ Damm (Mainz 05) |
| ■ Jose Ramón (Rec. Huelva) | ■ Elber (Cruzeiro) |
| ■ Rogerio (Fürth) | ■ Frommer (Unterhaching) |
| ■ Zivkovic (Stuttgart) | ■ Paul (Carl Zeiss Jena) |
| ■ Andrews (Rangers) | ■ Vaccaro (FC Augsburg) |
| ■ Dhorasoo (Paris SG) | ■ Leschinski (HSV) |
| ■ Dworrak (Cottbus) | ■ Kuru (Eintr. Braunsch.) |
| ■ Copado (Frankfurt) | ■ Hasse (Carl Zeiss Jena) |

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| ■ Gaede (Rostock) | ■ Lobont (Fiorentina) |
| ■ Radulovic (FC Augsburg) | ■ Deisler (Bayern München) |
| ■ Örtülü (SC Paderborn) | ■ Jardel (SC Beira-Mar) |
| ■ Stefulj (Essen) | |

Bei diesen Spielern ändern sich die Nummern auf dem Trikot

- 1 Heervagen (Unterhaching)
- 36 Fleßers (M'gladbach)
- 44 Elmer (Chelsea)
- 30 Zenden (Liverpool)
- 11 Méndez (Eindhoven)
- 33 Mourais (Chelsea)
- 20 Gourcuff (AC Mailand)
- 10 Seedorf (AC Mailand)
- 26 Vulin (Carl Zeiss Jena)
- 14 Konecny (Karlsruher SC)
- 14 Szabics (Mainz 05)
- 9 Sibon (Nürnberg)
- 13 Saenko (Nürnberg)
- 15 Joaquin (Valencia)
- 8 Emerson (R.Madrid)
- 6 Diarra (R.Madrid)
- 21 Helguera (R.Madrid)
- 30 Jonathan Vila (Celta Vigo)
- 10 Dia (Nancy)



NFL STREET 3

VERSTECKTE ALL-STAR-TEAMS

Fleißige Spieler belohnt die Spielroutine mit acht zusätzlichen Teams. Um in den Genuss dieser "All-Star-Teams" zu kommen, muss man immer andere Teams besiegen. Die folgende Liste zeigt, was zu tun ist.

ALL-STAR-TEAM

AFC East	Patriots, Jets, Bills, Dolphins
AFC North	Ravens, Bengals, Steelers, Browns
AFC South	Colts, Jaguars, Titans, Texans
AFC West	Chargers, Chiefs, Broncos, Raiders
NFC East	Cowboys, Giants, Eagles, Redskins
NFC North	Bears, Vikings, Packers, Lions
NFC South	Saints, Panthers, Falcons, Buccaneers
NFC West	Seahawks, 49ers, Rams, Cardinals

ZU BESIEGENDE TEAMS

"FRISCHE EIER"

Preisfrage: Wie nennt man den Ball beim American Football? Football! Oder auch Egg, bzw. Ei! O.K. Zurück zum Thema: Die folgende Liste zeigt Ihnen, wie Sie andere Eier bzw. Footballs ergaunern. Achten Sie in den Spielen gegen die anderen Teams auf die eingeblendeten Football-Symbole. Sobald sich eine Gelegenheit bietet, müssen Sie sie einsammeln. Sie können sie dann im Menüpunkt "Extras" bei "Football" einsehen.

EI WAS IST ZU TUN

- | | |
|-------------|--|
| 49ers | Die 49ers besiegen |
| Cardinals | Symbol während des Spiels gegen Arizona einsammeln |
| Chiefs | Symbol während des Spiels gegen Kansas City einsammeln |
| Jets | Symbol während des Spiels gegen New York Jets einsammeln |
| Packers | Symbol während des Spiels gegen Green Bay einsammeln |
| Saints | Symbol während des Spiels gegen New Orleans einsammeln |
| Vikings | Symbol während des Spiels gegen Minnesota einsammeln |
| Classic | Alle Extra-Bälle sowie das dann auftauchende Symbol einsammeln |
| Extra-Bälle | Symbol im Spiel gegen erstellte Teams einsammeln |

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ALLE FRAKTIONEN FREISCHALTEN

Öffnen Sie dazu die Datei [descr_strat](#)

Sie finden diese im Verzeichnis

Medieval 2\data\world\maps\campaign\imperial_campaign

Heben Sie den Schreibschutz der Datei auf (Rechtsklick, Eigenschaften, Punkt "schreibgeschützt" deaktivieren). Schneiden Sie in der Datei die Fraktionen aus, die unter "unlockable" aufgelistet sind und verschieben Sie diese Textzeilen in "playable".

CHEATS

Wie in einem Ego-Shooter werden die Cheats über die Entwicklerkonsole eingegeben. Öffnen Sie diese mit der Taste [ö]. Wie üblich können Sie mit [Pfeil nach oben] durch die bereits eingegebenen Befehle schalten. Das ist praktisch, wenn Sie ein und denselben Cheat mehrmals hintereinander eintippen wollen. Achtung: Bei Cheats, in denen Sie Städte- oder Charakternamen eintippen, müssen diese Namen mit großen Anfangsbuchstaben geschrieben werden, etwa "London" und nicht "london". Wenn es um Charaktere geht, tippen Sie immer nur deren Vornamen ein – ohne Titel, also "Heinrich", nicht "Prinz Heinrich".

Alternativ können Sie bei einigen Cheats auch anstelle des Namens den Befehl "this" benutzen. Dann wird der Cheat auf den aktuell ausgewählten Helden angewendet.

Bevölkerung in Stadt X um Menge Y erhöhen

..... [add_population Stadtname X Menge Y](#)

Erstes Gebäude in der Bau-Schlange von Stadt X wird gebaut

..... [process_cq Stadtname X](#)

Ihr Goldvorrat wird um Betrag X erhöht [add_money Menge X](#)

Nebel des Krieges an/aus [toggle_fow](#)

Automatisches Gewinnen: Eintippen, wenn vor dem Kampf die Schriftrolle "Schlachtaufstellung" angezeigt wird. "attacker" lässt automatisch den Angreifer gewinnen, "defender" den Verteidiger.

..... [auto_win attacker/defender](#)

Aktuelle Koordinaten des Maus-Cursors (Format: X,Y) einblenden

..... [show_cursorat](#)

Charakter Z an die Stelle X,Y bewegen (Koordinaten erhalten Sie über den Cursor-Cheat show_cursorat)

..... [move_character Z,X,Y](#)

Einem Helden die Eigenschaft X auf Level Y (1 bis 5) verleihen.

Funktioniert nur mit Eigenschaften Ihrer Fraktion. Die Namen der Eigenschaften finden Sie in der folgenden Tabelle "Charakter-Eigenschaften" (Groß- und Kleinschreibung beachten!). Beispiel: give_trait this Brave

..... [give_trait Charaktername X level Y](#)

EFFEKT

EINGABE

Charakter-Eigenschaften Generäle

Kommandanten-Fähigkeit [GoodCommander](#)
 Kommandanten-Talent [NaturalMilitarySkill](#)
 Eroberer Khans [EasternWarlord](#)
 Kommando-Fähigkeit bei Hinterhalten [GoodAmbusher](#)
 Kommando-Fähigkeit bei der Verteidigung [GoodDefender](#)
 Kommando-Fähigkeit beim Angriff [GoodAttacker](#)
 Guter Verteidiger gegen Belagerung [GoodSiegeDefender](#)
 Guter Angreifer bei Belagerung [GoodSiegeAttacker](#)
 Kommando-Fähigkeit beim Kampf mit Infanterie [GoodInfantryGeneral](#)
 Kommando-Fähigkeit beim Kampf mit Kavallerie [GoodCavalryGeneral](#)

Risikobereitschaft beim Angriff [GoodRiskAttacker](#)
 Strategieverständnis [StrategicSkill](#)
 Taktische Fähigkeit [TacticalSkill](#)
 Redegewandtheit [RhetoricSkill](#)
 Fähigkeit als Politiker [PoliticsSkill](#)
 Mathematische Fähigkeit [MathematicsSkill](#)
 Logistische Fähigkeit [LogisticalSkill](#)
 Heiliger des Krieges [BattleChivalry](#)
 Heiliger Herrscher [StrategyChivalry](#)
 Guter Herrscher [KindRuler](#)
 Frommer Herrscher [PublicFaith](#)
 Grundüberzeugung beim Glauben [ReligionStarter](#)
 Religiöser Eifer [ReligiousActivity](#)
 Glaube an die eigene Wiedergeburt [NaturalHereticSkill](#)
 Glaube an die eigene Nähe zu Gott [TouchedByTheGods](#)
 Tapferkeit [Brave](#)
 Derbe Ausdrucksweise [Fleck](#)
 Grundloyalität [LoyaltyStarter](#)
 Loyalität [Loyal](#)
 Geehrter General [ContentGeneral](#)
 Guter Redner [InspiringSpeaker](#)
 Intelligent [Intelligent](#)
 Hart [Austere](#)
 Gesund und munter [HaleAndHearty](#)
 Energiegeladener [Energetic](#)
 Säufert [Drink](#)
 Blutrünstig [Bloodthirsty](#)
 Guter Verwalter [GoodAdministrator](#)
 Bereitschaft, den Handel in einer Siedlung zu unterstützen [GoodTrader](#)
 Fähigkeit als Revolutionär [Rabblerrouser](#)
 Hohe persönliche Sicherheit [HighPersonalSecurity](#)
 Assassinen-Meister [AssassinMaster](#)
 Spion-Meister [CounterSpy](#)
 Fremdenfeindlichkeit [Xenophobia](#)
 Reizbarkeit [Anger](#)
 Brutalität [Genocide](#)
 Ehre wegen Vermächtnis [FathersLegacy](#)
 Schönheit [Handsome](#)
 Hässlich (auf Level 5 ausprobieren!) [Ugly](#)
 Weiberheld [Girls](#)
 Aggressives Verhalten in der Schlacht [Berserker](#)
 Vertrauenswürdig [Upright](#)
 Strenger Ausbilder [Disciplinarian](#)
 Gerecht [Just](#)

Charakter-Eigenschaften Admiräle

Kommandanten-Fähigkeit [Sailor](#)

Charakter-Eigenschaften Spione

Spionage-Fähigkeit [GoodSpy](#)
 Spionage-Talent [NaturalSpySkill](#)

Charakter-Eigenschaften Attentäter

Attentäter-Fähigkeit [GoodAssassin](#)
 Attentäter-Talent [NaturalAssassinSkill](#)

Charakter-Eigenschaften Diplomaten

Diplomaten-Fähigkeit [GoodDiplomat](#)
 Diplomaten-Talent [NaturalDiplomatSkill](#)

Charakter-Eigenschaften Prinzessinnen

Prinzessinnen-Fähigkeit [GoodPrincess](#)
 Prinzessinnen-Talent [NaturalPrincess](#)
 Schönheit [PrettyWoman](#)
 Charisma [SpiritedWoman](#)



Respekt	HumbleWoman
Mut	BraveWoman

Charakter-Eigenschaften Priester

Priester-Talent	NaturalPriestSkill
Kardinalswürde	PriestLevel
Glaubensstärke	StrongFaith
Reinheit	Righteous
Fähigkeit als Inquisitor	GoodDenouncer
Mitglied der Theologengilde	TheologiansGuildMember
Ausbildung in der Theologengilde	TheologiansGuildTrained

Charakter-Eigenschaften Kaufleute

Händler-Fähigkeit	GoodMerchant
Händler-Talent	NaturalMerchantSkill
Erfahrung mit Marktmonopolen	Monopolist
Mitglied der Kaufmannsgilde	MerchantsGuildMember
Ausbildung in der Kaufmannsgilde	MerchantsGuildTrained

IL-2 STURMOVIK: 1946

Sie treffen am besten, wenn Sie aus geringer Entfernung schießen. Sind Sie 50 Meter oder weniger vom Ziel entfernt, können Sie kaum danebenschießen. Auch ist die Streuung Ihrer Waffen auf kurze Distanz deutlich geringer, sodass nicht so viele Projektile danebengehen.

Als Daumenregel gilt: Gehen Sie so nahe an einen Gegner heran, bis Sie denken, Sie würden ihn rammen – und gehen Sie dann noch ein Stück näher ran. Treffen Sie aus kürzester Entfernung, genügen oft einige wenige 20-mm-Granaten, um einen Jäger zu neutralisieren.

Viele Flugzeuge haben realistisch modellierte Schwachstellen. So ist etwa der fliegende Panzer IL-2 selbst mit leichten MGs zu bezwingen, wenn Sie den Ölkühler an der Unterseite des Rumpfes treffen. Das führt zwar nicht zum sofortigen Absturz, aber ein Leck legt den Motor der Sturmovik in wenigen Minuten lahm. Treffen Sie, zieht die IL-2 eine feine Rauchfahne aus dem Kühler hinter sich her.

Bei leicht gepanzerten Fliegern oder solchen mit offenem Cockpit (I-16, Fiat G.50) sollten Sie den Piloten ins Visier nehmen. Zielen Sie dafür einfach ein bisschen weiter nach vorne und beobachten Sie die Einschläge Ihrer Kugeln.

Eine traditionelle Schwachstelle aller Kampfflugzeuge ist die Tragflächenwurzel, also die Stelle, an der Fläche und Rumpf aufeinandertreffen.

Wenig effektiv ist es, von hinten aufs Leitwerk zu ballern. Das ist zwar relativ leicht zu treffen, allerdings schlagen Ihre Projektile dann weit entfernt von wichtigen Systemen wie Motor oder Luftschraube ein.

Das richtige Werkzeug: Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Flugmotoren in "IL-2", wassergekühlte und luftgekühlte. Mit Flüssigkeit gekühlte Motoren wie der DB 601 in der Bf 109 oder der Merlin in der Spitfire sind bei Beschuss nicht annähernd so robust wie etwa der luftgekühlte BMW-Sternmotor der Fw 190. Somit sind Maschinen mit Wasserkühlung eine schlechte Wahl, wenn es gegen Bomber mit starker Abwehrbewaffnung geht (B-17, B-24). Falls Sie doch mit einem solchen Jäger gegen Bomber antreten, sollten Sie Ihre Angriffe immer mit Höchstgeschwindigkeit fliegen und sich so kurz wie möglich in Reichweite der MG-Schützen aufhalten.

Ebenfalls äußerst wirkungsvoll (aber zeitaufwändig): der Frontalangriff. Dafür überholen Sie die Bomberformation, wenden etwa drei Kilometer vor und 500 Meter über ihr und gehen somit direkt auf Kollisionskurs. Bei etwa 1.000 Metern Entfernung drücken Sie die Nase leicht nach unten und feuern von schräg oben eine lange Salve vor den Bomber. Bei etwa 200 Metern stellen Sie das Feuer ein, drücken die Nase weiter runter und tauchen im leichten Sturzflug unter der Formation weg. Das braucht Übung und schnelle Reaktionen, ist aber eine sehr sichere und effektive Methode, da die Bomber vorne meist nur schwach bewaffnet sind.

DS-CHEATS

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Wie in jedem guten "Castlevania"-Teil stecken auch in "Portrait of Ruin" einige Geheimnisse.

SPIELMODUS

ANFORDERUNG

Richter-Modus	Richter besiegen und Spiel abschließen
Schwestern-Modus	Richter besiegen und Spiel abschließen

BELOHNUNG

ANFORDERUNG

Magischer Ring	Alle Quests von Wind lösen
----------------------	----------------------------

Außerdem lohnt es sich, den Boss-Rush-Modus möglichst schnell zu lösen: Flotte Jäger erhalten seltene Ausrüstungsteile als Belohnung.

MARIO SLAM BASKETBALL

Wir haben einige Tipps zur Korblegerei mit Mario und Konsorten für Sie.

SPIELMODUS

ANFORDERUNG

Hard-Modus	Rainbow-Cup gewinnen
------------------	----------------------

NEUE COURTS

ANFORDERUNG

Bonus-Court Star-Cup	Star-Cup-Spiel mit mehr als 800 Punkten Vorsprung gewinnen
Bonus-Court Flower-Cup	Im letzten Court des Flower-Cups drei Dunks zeigen und den blauen Samen einsammeln

Für das Gewinnen der verschiedenen Cups werden Sie außerdem mit alternativen Outfits für die Charaktere belohnt.

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Besiegen Sie Donkey Kong in den verschiedenen Levels, um neue Teile für den Level-Baukasten zu erhalten.

Nachdem Sie das Spiel durchgespielt haben, erhalten Sie Zugang zum Keller, wo Sie gegen zwei geheime Endgegner antreten können. Für den ersten Boss benötigen Sie 40 silberne Sterne, für den zweiten 40 goldene.



◀ **MARIO SLAM BASKETBALL** (linkes Bild): Der pelzige Donkey Kong setzt zu einem krachenden Slam-Dunk an.

◀ **MARIO VS. DONKEY KONG** (rechtes Bild): Sie müssen die kleinen Marios mit dem Stylus heil durch die Levels lotsen.

PAPER MARIO

HERSTELLER: Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR: 2004

Wie schon der Titel klarmacht, besteht die Welt von "Paper Mario" aus Papier. Und diese Prämisse wird von den Nintendo-Entwicklern ebenso konsequent wie effizient ausgenutzt. So sehen etwa Bäume und Häuser aus wie Pappaufsteller – unglaublich zweidimensional, unglaublich liebevoll. Und wenn sich Mario dann noch zu einem Papierflugzeug zusammenfaltet, steht endgültig fest: Dieses Spiel ist ein großes digitales Kunstwerk!



KATAMARI DAMACY

HERSTELLER: Namco
ERSCHEINUNGSJAHR: 2004

Nicht nur spielerisch ist Namcos Kugelspaß ein wahres Meisterwerk, auch die Inszenierung verdient sich Bestnoten. Obwohl "Katamari Damacy" keine modernen Grafiktricks nutzt, sieht es meilenweit schöner aus als so mancher Hightech-Highres-Shooter. Der Grund: Sämtliche Spielfiguren und Szenarios bersten fast vor Charme und wirken dank ihrer Schlichtheit wie digitales Playmobil. Und für das groteske Design des King of Cosmos gebührt den Entwicklern ein Albernheitsorden am Band!



LOCOROCO

HERSTELLER: Sony
ERSCHEINUNGSJAHR: 2006

Müsste man Sonys PSP-Rollerei mit einem einzigen Wort beschreiben, wäre "herzallerliebt" die beste Wahl. Besonders die titelgebenden Kugelviehchen haben mehr Ausstrahlung als so mancher "echte" Mensch: Süßes Grinsen, quetschende Gesänge, herrlich übertriebene Grimassen – kaum zu glauben, wie charmant so ein plumper Blubberblob wirken kann.



KILLER 7

HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR: 2005

Ob "Killer 7" ein gutes Spiel oder doch nur psychopathischer Murks ist, darüber lässt sich stundenlang streiten. Worum es aber keine zwei Meinungen geben kann: Für den Grafikstil gebührt dem Mörderreigen ein Sonderlob! Durch die großflächig kolorierten Charaktere und Levels sieht "Killer 7" aus wie ein zum Leben erweckter Manga-Comic. Hinzu kommt die groteske Darstellung von Gewalt inklusive surreal explodierender Polygonfratzen.



JET SET RADIO

HERSTELLER: Sega
ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

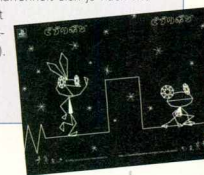
Heutzutage kräht kein Zocker mehr nach Cel-Shading-Spielen, aber im Jahr 2000 war der platte Grafikstil eine sensationelle Innovation. Sprichwörtlich ins Rollen kam die "Platte Figuren, dicke schwarze Ränder"-Welle mit dem Inlineskater-Abenteuer "Jet Set Radio". Der Dreamcast-Spaß wirkt zwar bemüht hip, ist jedoch ein optischer Meilenstein der Videospielgeschichte.



VIB-RIBBON

HERSTELLER: Sony
ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

Ein Ausbund an Minimalismus, ein Ausbund an Genialität. Der PlayStation-Sonderling "Vib-Ribbon" stellt noch nicht mal Polygone oder Texturen dar, sieht aber dennoch verdammt cool aus. Die Grundidee: Ein simples Strichmännchen läuft über einen abstrakten Hindernisparcours, dessen Beschaffenheit sich je nach Musikuntermalung ändert (Sie können sogar eigene Audio-CDs einlegen!).



ICO

HERSTELLER: Sony
ERSCHEINUNGSJAHR: 2002



Wo andere Spiele auf "Frontal in die Fresse"-Bombast setzen, geht "Ico" einen ganz neuen Weg: Der kultisch verehrte Sony-Titel steckt voller subtiler Details, seien sie nun grafischer oder klanglicher Natur. Von der Farbgebung über die Animationen bis hin zur

Levelgestaltung ist den japanischen Machern ein Software-Erlebnis gelungen, das die Bezeichnung interaktives Gemälde ohne jeden Zweifel verdient.

3

REZ

HERSTELLER: Sega
ERSCHEINUNGSJAHR: 2002

Tetsuya Mizuguchi ist ein Genie. Das steht spätestens seit dem PSP-Knobler "Lumines" fest. Der eigentliche Ideen-Urknall war aber der Dreamcast-Shooter "Rez", Musik und psychedelische Optik gehen bei diesem philosophisch angehauchten Bildschirmtrip eine verstörend-grandiose Symbiose ein. Kein Wunder, schließlich ist das Spiel dem expressionistischen Künstler Wassily Kandinsky gewidmet.

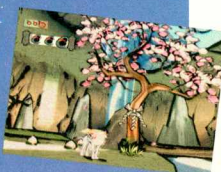


2

OKAMI

HERSTELLER: Okami
ERSCHEINUNGSJAHR: 2007

Stellen Sie sich einfach mal vor, eines Ihrer im Schulunterricht gemalten Wasserfarbenbilder würde gespielte Realität werden! Bizar, oder? Genau das dachten wir im ersten Moment auch über Capcoms PS2-Abenteuer "Okami". Was wenig später folgte, waren Staunen und Respekt. Staunen, weil der Aquarell-Look zum Heulen schön ist. Respekt, weil die Entwickler immer an diese neuartige Optik geglaubt haben!



4

1



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die "TOP 10 der Spiele, die unbedingt fortgesetzt werden sollten" vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese Charts ein? Dann schreiben Sie uns!

Per E-Mail an: top10@gamesaktuell.de

Per Post an: CyPress GmbH
Games Aktuell Top 10
Max-Planck-Straße 13
D-97204 Höchberg

GAMES AKTUELL

**3 AUSGABEN
FÜR NUR 6 EURO
IM MINI-ABO
TESTEN UND ÜBER
30% SPAREN!**

**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@cynamite.de**

Web: **www.cynamite.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

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97084 Würzburg,
Tel.: (0931) 933939-0, Fax: (0931) 933939-12, E-Mail:
powerpress@cy.de, Registretrischer Sitz: Würzburg, HRB 1817,
Geschäftsführer: Alessandro de Bocharon
Abbestellung: DataM-Service GmbH, Pöchlinger 8, 97074 Würzburg,
Tel.: (0931) 933141-70, Fax: (0931) 4170-499,
E-Mail: info@data-m-services.de, Geschäftsführer: Sigrid Sieber

Ich bin die neue Abonnent:

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____

Geb. Datum _____

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

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer: 3-stellige Prüfziffer _____
Bei Bestellung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen
Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (oben in d.R.)
auf der Kartenrückseite zu finden angegeben werden.

Widerrufrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels)
bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM-Service GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich wider-
rufen kann. Die Frist beginnt mit der Absetzung dieser Bestellung.

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

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrags und Pflege der Kundenbeziehung
gespeichert, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

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 Aus-
gabe nichts von mir hören las-
sen, freue ich mich auf die re-
gelmäßige Zustellung per Post
frei Haus (12 Ausgaben) für
€ 33,60 (Österreich € 36,00,
Schweiz sfr 69,00, restliches
Ausland auf Anfrage).

VGM037

Zu meinem Mini-Abonne-
ment 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



LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!

WERTE LESER,

auch in diesem Monat haben Sie mir wieder bewiesen: Wo viel Licht, ist auch viel Schatten. Und so gibt's auch in dieser Ausgabe wieder einige echte "Schmankerl" zum Selberlesen.

Frank

Sie erreichen uns per E-Mail unter:
leserbrieft@gamesaktuell.de
oder per Post



ANTWORTEN AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Werden Beat'em-Ups sich irgendwann auch inhaltlich weiter entwickeln?

2010 eröffnet Sega das Virtua-Fighter-Holodeck in Tokio, in dem Spieler in bester "Star Trek"-Manier tatsächlich gegen ihre Lieblingscharaktere antreten können. Da aber Akira, Dural und Co. ständig die Kundschaft windelweich prügeln, ist Sega nach einer Klage dazu gezwungen, das Holodeck wieder zu schließen.

Wird die Globale Erwärmung die Videospielbranche beeinflussen?

Was heißt beeinflussen? Sie ist der Grund dafür! Der Wärmeausstoß von Xbox1080 und PS5 führt nicht nur zum Abschmelzen der Polkappen, sondern auch zum Anstieg der Durchschnittstemperatur in jedem Spielzimmer um 5,93 Grad Celsius. Folge: Ein Massensterben von domestizierten Rotkongoleischen Rotarsch-Pavianen.

■ NEPPER, SCHLEPPER, BAUERNFÄNGER

Liebe Games Aktuell, vielen Dank für die großartige Ankündigung des Tests zum Spiel "Resistance: Fall of Man" in ihrer Januar-Ausgabe. Die versüßte mir die Wartezeit auf Ihr Februar-Heft doch immens. Als nun der 24. Tag des Januars im Jahre 2007 endlich angebrochen war, bin ich bei der ersten Möglichkeit zum nächsten Kiosk, habe mir blind die Games Aktuell geschmachtet und sie mit größter Vorfreude in den Wagen gelegt. Am Abend hatte ich endlich die Zeit, das Magazin zu studieren und habe den versprochenen Test gesucht. Doch nichts. Ich hatte schon erste Zweifel an der eigenen Auffassungsgabe. Auch mehrfache Durchsuchen des Hefts brachte keine abschließende Klärung des Sachverhalts. Mittlerweile gehe ich fest davon



aus, dass ich entweder der Einzige bin, der ein fehlerhaftes Heft erhalten hat, oder aber – auch sehr plausibel – ihr habt einfach den versprochenen Test weggelassen und mich arglistig getäuscht. Ich hätte doch niemals die Februar-Ausgabe gekauft, wenn ihr mir nicht den Test versprochen hättet. Wollt ihr mir erklären was passiert ist, und warum? Vielleicht schau ich auch einfach mal in der aktuellen Ausgabe nach, was es das nächste Mal als "Schmankerl" gibt... Vermutlich den sensationellen Test zu "Gran Turismo 5" – und freu mir schon mal 'nen Wolf. Kann ich euer "fehlerhaftes" Heft jetzt eigentlich zurückgeben, oder hätte ich die Pflicht gehabt, eure Aussagen vorher persönlich auf "Richtigkeit" zu prüfen?

Mit stark verwunderten Grüßen,
Thomas Müller-Hermann

Werter Herr Müller-Hermann, nichts liegt uns ferner, als unsere Leser zu verprellen. Egal, was diese unverschämten Kerle bei "Aktenzeichen XY ungelöst" auch über uns erzählen! Schuld ist an diesem Fauxpas einzig und allein der redaktionseigene südkongoleische Rotarsch-Pavian, der Monat für Monat den Ausblick für uns verfasst. Der Pavian hat einfach keine Manieren – und Ahnung von Spielen hat er auch nicht. Genau genommen ist er wie ein richtiger Redakteur, nur dass wir uns nicht mit Schnaps bezahlen lassen.

Ihr Geld kann Ihnen leider nicht zurückerstattet werden, das haben wir bereits für die Anschaffung weiterer Paviane verprasst, die ab sofort all unsere GA-Rubriken betreiben.

Mit freudlichem Gruß,
i.V. Der Leserbrief-Pavian



■ WAS ICH UNBEDINGT NOCH SAGEN WOLLTE

Werter Herr Klingbeil, falls Sie tatsächlich geglaubt haben, an dieser Stelle Ihre überlange Leser-Mail zu finden, muss ich Sie enttäuschen. Rechtschreibfehler im dreistelligen Bereich sind keine Garantie dafür, es auf diese Doppelseite zu schaffen. Vor allem, wenn die Fehler so offensichtlich absichtlich eingebaut wurden.

Falls Sie wider Erwarten tatsächlich eine solch eklantante Schreibschwäche haben: Richten Sie Ihrem Deutschlehrer aus, dass er seinen Beruf verfehlt hat.

Frank

DUDEN

Die deutsche Rechtschreibung

Das umfassende Standardwerk auf der Grundlage der neuen amtlichen Regeln
Über 130.000 Stichwörter mit über 500.000 Beispielen, Bedeutungs- und Angaben zu Wort-

■ DA IST DER WURM DRIN

Sehr geehrte Damen und Herren,
das Herunterladen von Filmen, Software und MP3s ist illegal und wird mit bis zu 5 Jahren Freiheitsentzug bestraft. Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass Ihr Rechner unter der IP 212.227.116.110 erfasst wurde. Ihre Daten wurden uns von Ihrem Provider zu Verfügung gestellt und eine Strafanzeige wurde erlassen. In dem angeführten Anhang finden Sie die Strafanzeige mit dem Aktenzeichen Nr.:# 130067. Drucken Sie diese bitte aus und faxen Sie diese mit einer Stellungnahme an uns zu. Eine Kopie der Strafanzeige wird Ihnen in den nächsten Tagen schriftlich zugestellt.

*Hochachtungsvoll
i.A. Jürgen Stock*

Sehr geehrter Virensversender,
das Verschicken solch fieser Mail-Anhänge zeugt von Ihrer fehlenden Reife. Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass unser Virenschutz exzellente Arbeit leistet und Ihr Viren-Müll entsorgt wurde. Dem unten angefügten Bild entnehmen Sie bitte unsere Meinung zu der ganzen Sache. Rollen Sie nun bitte die aktuelle GA und schieben Sie sich das Heft dort hin, wo die Sonne nicht scheint. Einen Tritt in den Hintern können Sie sich in den nächsten Tagen hier persönlich abholen.

*Hochachtungsvoll
Frank Emmerling*



■ KEINE ANTWORT IST AUCH EINE

Hallo? Jemand zu Hause?

ich schreibe Ihnen schon zum dritten Mal nun, weil Sie auf meine ersten beiden nicht geantwortet haben. Erst dachte ich, die eine Mail ist nicht angekommen – kann ja mal passieren. Sie hatten ja schon zuvor mal eine Mail von mir beantwortet. Jetzt habe ich das Gefühl, Sie WOLLEN NICHT antworten. Ist mir auch egal jetzt, wollte Ihnen nur sagen, dass dies das letzte Mal war, dass ich Ihnen geschrieben habe. Ob ich die GA weiterlese, weiß ich noch nicht...

Ein unzufriedener Kunde, Markus

■ WAS ICH WILL, KRIEG ICH AUCH

Hallo liebe Redaktion der Games Aktuell!

Ich möchte euch mal meine Meinung über das Verbot der Killerspiele erzählen! Bei mir hat die Politik auf einer Seite Recht, aber auf der anderen zum größten Teil nicht. Dieses Thema spricht sich in ganz Deutschland herum. Und es war klar, dass gleich auf die Games rumgehackt wird. Wenn sie was verbieten sollten, sind es nicht nur Games, sondern ebenso Horrorfilme oder Fernsehsendungen, denn da werden auch oft ziemlich brutale Szenen gezeigt. In Deutschland kommen die brutalsten Games ohnehin nicht raus.

Was soll dann überhaupt noch rauskommen, vielleicht bloß noch Sportspele? Ich finde das sowas von sinnlos, denn man kommt an alle Spiele, ich sag nur Internet! Und ich denke, diese Meinung habe nicht nur ich, sondern fast alle Gamer in Deutschland!

*Mit freundlichen Grüßen
Euer Alex*

P.S. Eure Zeitung ist wirklich der Hammer! Habe ein extra auf www.next-gen-konsolen.de!

Hi Alex,
meine Meinung dazu ist ja allgemein bekannt. Doch sollten sich die selbst ernannten Moralapostel mal fragen, warum es aus unseren Nachbarländern, in denen man die bei uns nicht erwünschten Spiele frei erwerben kann, nicht ständig Horror-Meldungen gibt. Mal ehrlich, wenn die Verbotsbefürworter irgendwo Recht hätten, müssten gerade da die Jugendlichen jeden Tag mit Waffen wild um sich schießen. Die einzige Erklärung: Dort ist eh jeder Bürger bewaffnet, was potenzielle Amokläufer abschreckt...

Frank

Werter Markus,

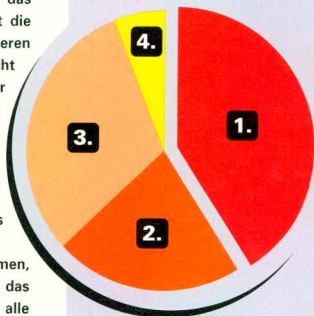
schön, dass Sie es ENDLICH kapiert haben, dass ich Ihnen nicht antworten will. Ich sitze doch nicht hier, nur um Ihnen jede popelige Technik-Frage zu beantworten oder ständig Release-Termine zu verraten. Was kommt dann als Nächstes? Soll ich Ihnen vielleicht sagen, wie Sie sich anziehen sollen, was abends bei Ihnen auf den Tisch kommt oder wie die Lottozahlen der nächsten Woche lauten? Ich beantworte gerne Fragen. Für Leute, die zu faul sind, selbst mal im Internet nach Antworten zu suchen, habe ich keine Zeit.

Ein desinteressierter Leserbriefonkel

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

Der Release der PlayStation3 steht vor der Tür. Holen Sie sich Sonys Wunderkiste sofort ins Haus oder warten Sie noch ab?



Hier Ihre Antworten:

1. 41% ► Ich muss das Teil sofort haben!
2. 22% ► Nein, ist mir viel zu teuer.
3. 31% ► Ich warte lieber ein wenig ab, da mir die Starttitel nicht zusagen
4. 6% ► Sie glauben doch nicht, dass die Konsole wirklich im März erscheint?!

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Sonys dritte Konsolengeneration ist endlich auch in Deutschland erhältlich. Und? Wie ist Ihr erster spielerischer Eindruck von der PS3?

- Wow, die PS3 rockt die Hütte!
- Na ja, eher durchwachsen.
- Volle Geldverschwendung, das Ding.
- Die PS3 ist erschienen? LÜGE!!!



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

04|07

AB 21. MÄRZ AM KIOSK ERHÄLTlich!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

PC



▲ **TEST:** Die Vorabversion lässt auf ein Topspiel hoffen. Doch wird erst unser umfangreicher Test zeigen, ob das neue C&C mehr ist als ein gelifteter Klassiker.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

PC
PS3
Xbox 360



▲ **TEST:** Wir erhoffen uns nicht weniger als den bis dato allerbesten Taktik-Shooter!

MARIO PARTY 8



▲ **TEST:** Spaß für Jung und Alt – für Wii erhältlich bald. Den Rest lesen Sie nächsten Monat im Test!

AUSSERDEM IM HEFT!

NBA STREET HOME COURT

TEST: Das bis dato spektakulärste Sportspiel

PS3-START – TEIL 2

SPECIAL: Wie kriege ich das beste Bild, wie den besten Ton? Der große Praxisratgeber zum PS3-Start

HEFT-DVD!

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

GESCHAFTSFÜHRER: Alessandro de Bochnanovits

CHEFREDAKTEUR:

Thomas Seidel (ist) (verantwortlich für den red. Inhalt)

REDAKTION:

Thorsten Kähler (ist), Stellvertretender Chefredakteur, Günther Huby (ist), Leitender Redakteur, Fabian Kähler (ist), Frank Emmerting (ist), Andreas Seidel (ist), Sven Harder (ist), Patric Ross (ist), Alexander Bidel (ist)

AUTOREN:

Markus Häberlein (ist), Markus Rehmann (ist), Thomas Nickel (ist), Sascha Adenauer (ist), Andre Steinert (ist), KONZEPTION: Thomas Seidel, Thorsten Kähler, Kristina Arnold, Frank Pfänder

LAYOUT:

Petra Breitenbach, Silke Pohl

INTERNET-SERVICES:

Tobias Hartmann

ANZEIGENLEITER:

Winfried Busch und Verantwortl. für den Anzeigenteil

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF:

Ina Maas

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTEN:

Ina Maas, Frank Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

PRODUKTION/LEITERIN:

Andrea Stamm

PDF-DVD-PRODUKTION:

Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Michael Erwin

VERTRIEBSLEITER:

Berthold Popschil

ANZEIGENPREISE:

Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 01.11.2008

VERTIEB HANDELSAUSLAUGE:

ist, vertriebt gerne

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 33,60 (inlnd), € 36,00 (österreich), Schweiz € 39,00 SFR, Abonnement-Preis inkl. Versandkosten, Einzelhefte inlnd und Ausland: € 2,99 + Versandkosten

ZAHLUNG ABKOMMEN:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 750 100 05, Kto. 7 139 857

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bank, 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 der Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Zeitschriften.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice 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 urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede in diesem Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewissermaßen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmöglichkeit zu erfragen ist. 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 Verfassern ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVV
IVV III/2006 – verkaufte Auflagen: 61.065 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

POWER PLAY
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD
vision

DVD
aktuell

play
station

ABO-SERVICE

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o DataM-Services GmbH

97103 Würzburg

Abo-Teil: 0931/41 70-434

Abo-Fax: 0931/41 70-179

Abo-E-Mail: abo@cynamite.de



BATTLESTATIONS MIDWAY SAM & MAX: EPISODE 3



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSION

- Gothic II Gold Edition

■ DEMOS

- Europa Universalis III
- Sam & Max: Episode 2

■ HD-TRAILER

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Battlestations Midway
- Command & Conquer 3: The Warlords
- NBA Street Homecourt

■ MINISPIELE

- Action Ball Deluxe
- Atomix 2
- Autos bauen mit Willy Werkel
- Big Money Deluxe
- Hidden Expedition: Titanic
- Luxor: Amun Rising
- Rocket Mania
- TKKG: Panic im Internet
- Wissensquiz für Kinder

■ SCREENSHOT-GALERIE

- Capcom Classics Collection 2
- Devil May Cry 4
- Final Fantasy XII
- Virtua Fighter 5

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- VLC Media Player 0.8.6

■ EXTRAS

- Wertungsspiegel



■ TESTS

- NBA Street Homecourt
- Resistance: Fall of Man
- Virtua Fighter 5 (Sarah im Quest-Modus)
- Virtua Tennis 3

■ EXTRAS

- Final Fantasy XII
- Gran Turismo 5
- PlayStation3-Hardware

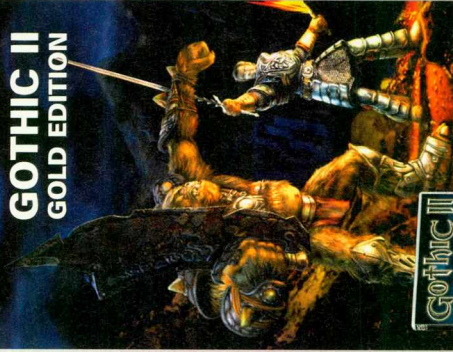
Vollversion: GOTHIC II - GOLD EDITION

GAMES
AKTUELL

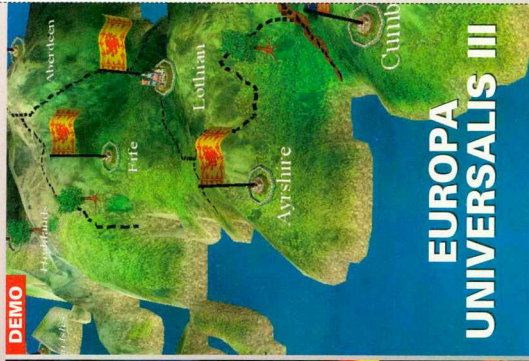
Ausgabe
03
2007

VOLLVERSION

GOTHIC II GOLD EDITION



DEMO



EUROPA UNIVERSALIS III

- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- 9 MINISPIELE
- HD-TRAILER, SCREENSHOTGALERIEN U.V.M.



DATEN-BEREICH

VOLLVERSION

- Gothic II Gold Edition

DEMOS

- Europa Universalis III
- Sam & Max Episode 2

HD-TRAILER

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Battlegrounds Midway
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- NBA Street Homecourt

MINISPIELE

- Action Ball Deluxe
- Atomix 2
- Autos Bauen mit Willy Weikel
- Big Money Deluxe
- Hidden Expedition: Titanic
- Luxor: Annun Rising
- Bocker Mania
- TKKG: Panic im Internet
- Wissensquiz für Kinder

VIDEO-BEREICH

VORSCHAUEN

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Battlegrounds Midway
- Bullet Witch
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Crackdown
- Ghost Recon Advanced
- Warfighter 2
- Lair
- NBA Street Homecourt
- Sam & Max Episode 3
- Star Wars: The Force Unleashed plus Interview
- The Outsider
- Tomb Raider Anniversary
- Warhawk

TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- VLC Media Player 0.8.6

EXTRAS

- Wertungsspiegel

TESTS

- NBA Street Homecourt
- Resistance: Fall of Man
- Virtua Fighter 5 (Special in Quest Modus)
- Virtua Tennis 3

EXTRAS

- Final Fantasy XII
- Gran Turismo 5
- PlayStation3 Hardware

03
2007

GAMES
AKTUELL

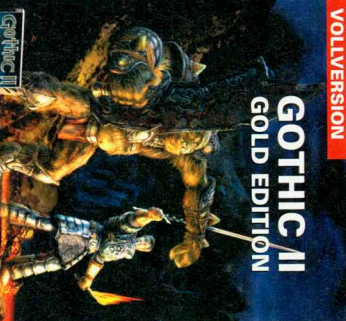


Vollversion: **GOTHIC II - GOLD EDITION**

GAMES AKTUELL

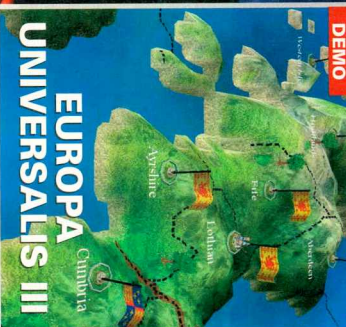
VOLLVERSION

GOTHIC II GOLD EDITION



DEMO

EUROPA UNIVERSALIS III



03
2007

GAMES
AKTUELL



- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- 9 MINISPIELE
- HD-TRAILER, SCREENSHOT-
- GALERIEN U. V.M.





Klotzen statt
kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - DONNERSTAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de >>>

GIGA empfängst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



Abofreier Handyspass für ALLE!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

- kein Abo & kein Club-Zwang
- keine Abzocke, Riesenauswahl
- Hilfe bei Fragen und Problemen



Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay: SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr

TOP 10

11872 Sims 2	11877 World Poker Tour
11868 Joe Age 2	11881 Q Academy
11866 Monopoly	11882 Call of duty 3
11873 Terra Mania	11884 Need for Speed CARBON
11874 Worms	11885



11868 12525 13017 11887 11641



13034 12535 11851 12421 10562



13037 13031 10569 13022 12521



13408 13400 12420 12909 11883



13045 11890 13036 11840 13021



13411 13507 13122 12422 13038



14200 14201 13407 13410 13025

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findet Du mit dem JAVA-FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an:

81081

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

120784 Müllschleicher
120789 Hallo erstmal, da ist ne SMS gekommen
120784 Achmet: Mach Foto
120785 Schülertreuer Klingelton
120778 Jamaika Guy - Pick up the phone!
120780 Hallo mein Mauschen
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120676 Ding (Seefeld)
120723 54, 74, 90, 2010 (Sportfreunde Stiller)
120762 Snow (Red Hot Chili Peppers)
120730 Fluch der Karibik
120705 Joe Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
120222 Die bekifzte Kuh
120650 Megapressen - I like to move it
120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nachr...
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120000 Dein Handy klingelt, Du stinkst!
120481 Handy mit Nervenzusammenbruch
120481 Zwerchenmarsch
120752 Triebwerksgeräusch Kampfjet & Take Off
120018 Altes Telefon
120415 Ich bin Dein Handy, hol mich raus
120377 Fanfare (Rocky)
120771 Big Ben schlägt Zwölf
120329 Erkan: Voll konkrete SMS

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE: „FIND SOUND“ an **81081**

NEU! Der SMS-Chat von Jungs für Jungs!
Du stehst auf Jungs, und willst ganz anonym mit Gleichgesinnten in Kontakt treten?

Dann sende jetzt eine SMS mit „GAY“ an

82233
0930 400 422
69569



So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:
GEVA BESTELLNUMMER an

81081

0930 822 400

9123

67788

€ 1,99/SMS
€ 2,-/SMS
CHF 3,-/SMS
€ 1,50/SMS

Für Realsounds sende:
REAL GEVA BESTELLNUMMER
Für Mono-Töne sende:
MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98),
VDD-Lat. D 24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
zzgl. ev. anw. 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)
- Gratisaktionen, Sonderaktionen
- 30% günstiger als per SMS

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“
an +43 699 115 14271 und du bekommst
die WAP-Einstellungen.

NEU! SEXY LIVE WEBCAM für's Handy

Ganz PRIVAT den schönsten girls LIVE zu-
schauen und mit ihnen chatten.

Sende eine SMS mit
„LIVECAM“ an **81181**

€ 1,99/SMS, VDD-Lat. € 0,12, zzgl. T-Mobile TPL



Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



Anrufvideos

für alle Handys mit Videounterstützung



Topaktuelle Klingeltöne

real, poly oder mono

34346 Wenn nicht jetzt wann dann
34344 Uns Ende der Welt
34376 All good things (Come To An End)
34345 Summer Wine
34270 Fairytale gone bad
34338 Amore per sempre
34343 Papa Pinguin
33596 Everything we touch
33573 Proper Education
33535 Tell me
34334 Scream out loud
33295 Chasing cars
34286 Hurt
33625 I wanna love you
33387 Das Beste
33477 Patience
34202 Botan Anna
33479 Shame
33441 My Love
33452 Smack that
34309 If everyone cared
34339 Ein Stern (der d. Namen trägt)
34314 Nobody knows
33477 I don't feel like dancing
33322 U und I
34260 Steh auf wenn Du auf Zwerge st.
33328 Unfaithful
33475 James Bond - You know my name
33285 Sexy back
34189 Ridin

33176 Hard Rock Halløjah - Finland
33300 Von der Skyline zum Bordstein 2...
28450 Num (Encore)
28650 Candy Shop
32413 Gheddo
32908 Endanger
31453 Main Block
30897 Ghetto Gospel
34185 54, 74, 90, 2008
33181 Maneater
34248 Ich könnte dich erschiesen
34137 Virus
33100 Temperature
32166 Perfekte Welle
28893 Big City Life
34214 Prinzesschen
33212 Buttons
24294 Die Eine 2005
30716 The Sound of San Francisco
33264 Uhh Tis Uhh Tis Uhh Tis
34110 Pump it
33271 Like the wind
33167 Schwarz und weiss
33281 London Bridges
33065 Happy Birthday
34228 Sommer unseres Lebens
28955 My Humps
33113 Augenblick
28715 Lonely
32693 NOW 2005

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.

Für Realsounds sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

Für mono phone Töne sende:

MONO GEVA Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits

real, poly oder mono

33533 Herr der Ringe
33602 Dr. House
33641 Arthur und die Minimoys
34335 Dreamgirls
32310 Fluch der Karibik
20924 Der Pate
20331 Das Lied vom Tod
32776 Twisted Nerve (All Bill)
31352 King of Queens
33258 Fast Forward - Tokyo Drift
23625 Martial Komбат
21109 Starwars
31259 Resident Evil (Main Title Theme)
20598 Rocky: Eye of the tiger
20340 Das Boot
20078 Axel F: Beverly Hills Cop
20203 Halloween
32736 Madagascar: I Like to Move It
20218 James Bond
25962 Spongebob Squarepants
20318 Simpsons
20260 A-Team
22956 Warner Beinhart
20261 Mission Impossible
30392 CSI Miami
20003 Braveheart
23008 Captain Future
31605 8 mile
23063 Miami Vice
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
21434 Probers mal mit Gemütlichkeit
20102 Biene Maja

24308 Sex machine
33635 Metal Gear Solid - Main Theme
33636 Metal Gear Solid - End theme
33637 WarCraft III - Arcane Echoes
33638 X-Men (Death Camp)
33473 CSI (Crime Scene Investigation)
32411 All
33455 Immer wieder Jim
32861 Zelda: Ocarina of Time
32142 Need for Speed Underground
23406 Metal Gear Solid 2
32895 Grand Theft Auto
31791 Final Fantasy X - Melodies of life
32833 Zelda Nintendo Theme
32860 Zelda: Botany of Fire
20409 Nothing else matters
21854 UEFA Champions League
21654 Final Fantasy VIII - Eyes on me
32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
26558 Joe Joe Baby
24038 Highway to Hell
20054 Thunderstruck
20055 TNT
33463 CSI New York
24150 Dortmund: Heja BVB
33337 CSI Las Vegas
32896 GTA Vice City - Broken Wings
20040 Liverpool: You'll never walk alone
20677 Sweet home Alabama
23030 Smells like a Teen Spirit
32893 Gran Turismo
21778 Football is coming home

Videos

für alle Handys mit Videounterstützung



Streamingvideos bis zu 4 Min. lang

für alle streamingfähigen Handys



Für privaten Gebrauch. Sendungen, Nachweise, Java Games, Movies, Töne, Images Hintergrundbilder und farbige Benutzeroberflächen sind Standard MP3-Verformung geschützt sind. Weitere Informationen über Mobiltelefone und das Download von Inhalten sind auf www.klingelton.com verfügbar. © 2008 Klingelton.com. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.