

Mai 2007

GAMES
AKTUELL

www.cynamite.de

GAMES AKTUELL

Devil May Cry 4

Premiere: Vorschau plus Video!

2,99 € mit DVD

8,5 GB Inhalt!

Auf jedem DVD-Player abspielbar

Wildlife Park VOLLVERSION



Bauen Sie Ihren eigenen Tierpark mit Löwen, Elefanten, Eisbären u.v.m.

INKLUSIVE ADD-ON!

BEST-VIDEO

GOD OF WAR II



Göttlich gut: 20 Min. Videoreportage über das Action-Highlight für PS2



Hand 2,99 € - Österreich 3,30 € - Belgien 3,30 € - Bulg. 3,30 € - Schweiz sFr 5,90 - Spanien 3,60 € - Ungarn Ft 870,00



~~X~~ HD-Video auf DVD
~~X~~ SD-Video auf DVD
~~X~~ Vorschau im Heft

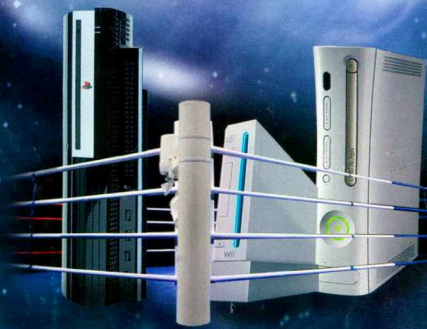


Grand Theft Auto IV

So scharf, so schön, so spannend!
Auf DVD und im Heft – erste Infos und faszinierende HD-Szenen

Kampf im Netz

6 Seiten Vergleichstest!
Service, Bedienung, Spiele:
Was die neuen Konsolen online bieten



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Wii genial!

Sensation:
Mario und Sonic
gemeinsam im
offiziellen Game zu
den Olympischen
Spielen 2008 in Peking!

+ Vorschau
Super Paper
Mario





WELCOME TO
MOTORSTORM

WAS IST DRECKIGER? DIE STRECKE ODER DEIN FAHRSTIL?

Erlebe mit bis zu 12 Online-Spielern brutale Off-Road-Rennen und schrotte alles vom Dirt-Bike bis zum Sattelschlepper, während Bands wie Queens Of The Stone Age, Primal Scream oder Nirvana aus den Boxen dröhnen. Grabe mit deinen Reifen das Monument Valley in der unberührten Wildnis Arizonas um. Und Sorge so dafür, dass du nie dieselbe Runde zweimal fährst.

www.motorstorm.com

Jetzt auch in der



This is living.

PLAYSTATION 3

ALLES ONLINE?

Die neuen Spielkonsolen haben eines gemeinsam: Sie sind startklar fürs Internet. Doch was bieten Xbox360, Wii und PS3, was der PC nicht schon längst kann? Viel!

Erinnern Sie sich noch an Dreamcast? Das Sega-Gerät war die erste in Deutschland erhältliche Spielkonsole, mit der man dank eines eingebauten Modems im Internet surfen und online spielen konnte. Doch so richtig gut klappte das damals noch nicht. Das Modem war langsam, der Browser schlecht programmiert. Die Folge war, dass Sega fast Pleite machte und seitdem nur noch Spiele, aber keine Konsolen mehr herstellt.

Dieses Schicksal dürfte Microsoft, Sony und Nintendo erspart bleiben, trotzdem hängt das Wohl und Wehe einer Konsole heutzutage auch und vor allem von ihrer Online-Fähigkeit ab. Deshalb sind wir mit Xbox360, PS3 und Wii Tage lang ins Netz eingetaucht, um herauszufinden, wer das beste Online-Angebot hat. **Unseren großen Vergleichstest lesen Sie ab Seite 34.**



Apropos online: Zu fast allen Spielen in diesem Heft finden Sie mehr Infos, Bilder und/oder Videos auf unserem großen **Entertainment-Portal cynamite.de**. Damit Sie noch schneller an die gewünschten Infos kommen, gibt es nun eine Neuerung: den CyLink. Diesen dreistelligen Code geben Sie einfach auf cynamite.de im entsprechenden Feld ein und schon landen Sie beim Spiel Ihres Interesses. Übrigens erreichen Sie cynamite.de nicht nur mit dem PC, sondern auch mit den integrierten WWW-Browsern von PS3 und Nintendo Wii!

Viel Spaß im Netz –
und natürlich mit dieser
Ausgabe der Games Aktuell!

T. Szedlak
THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



▼ **KAMPF IM NETZ:** Für unsere Titelstory haben wir die Online-Features analysiert.



▼ **GRAND THEFT AUTO IV:** Das allererste Video finden Sie auf der Heft-DVD.

**grand
theft
auto IV**



▼ **GOD OF WAR II:** Das vielleicht letzte große PS2-Spiel im Test.



INHALT 05/2007

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



22

DEVIL MAY CRY 4

VORSCHAU ► Wir haben die Entwickler besucht und haben die neue Dämonenjagd in HD genossen.

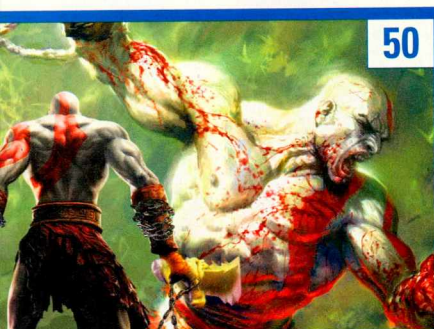


16

grand theft auto IV

GRAND THEFT AUTO IV

VORSCHAU ► Hier erfahren Sie alles, was es zum neuen Rockstar-Kracher bislang zu wissen gibt.



50

GOD OF WAR II

TEST ► Noch besser als der geniale erste Teil? Unser Test zum Spartaner-Epos schafft Klarheit.

VORSCHAU

Devil May Cry 4	22	PC	PS3	Xbox360	Wii
FlatOut: Ultimate Carnage	26			Xbox360	
Forza Motorsport 2	29			Xbox360	
Grand Theft Auto IV	16			Xbox360	
LittleBigPlanet	20		PS3		
Mario Party 8	28				Wii
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	28		PS3		
Sacred 2	29	PC		Xbox360	
Spider-Man 3	27	PC	PS2	PS3	Wii
Super Paper Mario	19				Wii
Aktuelle Termine	30				

TEST

Testcenter	46				
ACTION					
Einleitung / Bestenliste	49		PS3		
F.E.A.R.	56				
God of War II	50		PS2		Wii
Prince of Persia: Rival Swords	54			Xbox360	
Rayman Raving Rabbids	57				
Sonic the Hedgehog	57		PS3		

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	59			PS3	Xbox360
Enchanted Arms	62				
Spellforce 2: Dragon Storm	63	PC			
The Elder Scrolls IV: Oblivion	61		PS3		
The Elder Scrolls IV: Oblivion – Shivering Isles	60	PC			Xbox360

SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	65			PS2	
Everybody's Tennis	67				Wii
Rapala Tournament Fishing	71				Wii
SSX Blur	66				Wii
Tiger Woods PGA Tour 07	68	PC	PS2	PS3	Xbox360
Tony Hawk's Project 8	70		PS2	PS3	Xbox360
Virtua Tennis 3	71	PC		PS3	Xbox360

STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	73				
Rotlicht Tycoon 2	76	PC			
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	74	PC			
SingStar: Pop Hits	76		PS3		
World Series of Poker: Tournament of Champions	75	PC	PS2		Wii

BUDGETSPIELE

Einleitung / Bestenliste	77				
Just Cause	78	PC	PS2	Xbox360	
Prey	78	PC			Xbox360



TOP VOLLVERSION!

WILDLIFE – GOLD EDITION

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

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AB S. 6

SPECIAL

- Kampf im Netz: Online-Service auf Konsole ... 34
Werbung in Spielen ... 40

AKTUELL

- News ... 8
Verkaufs- und Redaktions-Charts ... 12
Most Wanted ... 14

HARDWARE

- Hardware-News und -Tests ... 86

SERVICE

- Leserbriefe und Future-Man ... 92

RUBRIKEN

- Jahresabo ... 64
Miniabo ... 85
Editorial ... 3
Ausblick ... 96
Impressum ... 96

HEFT-DVD

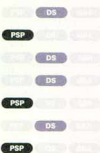
- DVD-Cover ... 97
DVD-Inhalt ... 7
Vollversions-Beschreibung ... 6

TIPPS & TRICKS

- Die Tipps des Monats auf DVD ... 94

HANDHELD

- Einleitung / Bestellliste ... 79
Handheld-News ... 80
Bomberman Land Touch! ... 83
Burnout Dominator ... 83
Diddy Kong Racing ... 84
Hotel Dusk: Room 215 ... 84
Metal Gear Solid: Portable Ops ... 82
Pokemon Ranger ... 84
Virtua Tennis 3 ... 83



KAMPF IM NETZ: ONLINE-SERVICE AUF KONSOLE

SPECIAL ▶ Wir vergleichen die Online-Fähigkeiten der Next-Gen-Konsolen und sagen Ihnen, wer als Sieger aus dem Ring geht.

SPIELE-INDEX

- Bomberman Land Touch! ... 83
Burnout Dominator ... 83
Crush ... 81
Devil May Cry 4 ... 22
Diddy Kong Racing ... 84
Enchanted Arms ... 26
Everybody's Tennis ... 67
F.E.A.R. ... 56
Final Fantasy III ... 80
FlatOut: Ultimate Carnage ... 26
Fluch der Karibik 3:
Am Ende der Welt ... 80
Forza Motorsport 2 ... 29
God of War ... 81
God of War II ... 50
Grand Theft Auto IV ... 16
Hellboy ... 81
Hotel Dusk: Room 215 ... 84
Just Cause ... 78
Little Big Planet ... 20
Mario & Sonic
at the Olympic Games ... 09
Mario Party 8 ... 28
Metal Gear Solid: Portable Ops ... 82
Ouendan 2 ... 80
Pokemon Ranger ... 84
Prey ... 78
Prince of Persia: Rival Swords ... 54
Rainbow Six: Vegas ... 81
Rapala Tournament Fishing ... 71
Ratchet & Clank Future:
Tools of Destruction ... 28
Rayman Raving Rabbids ... 57
Rotlicht Tycoon 2 ... 76
Sacred 2 ... 29
Shrek der Dritte ... 11
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific ... 74
SingStar: Pop Hits ... 76
Sonic the Hedgehog ... 57
Spellforce 2: Dragon Storm ... 63
Spider-Man 3 ... 27, 80
SSX Blur ... 66
Super Paper Mario ... 18
The Elder Scrolls IV: Oblivion ... 61
The Elder Scrolls IV:
Oblivion - Shivering Isles ... 60
Tiger Woods PGA Tour 07 ... 68
Tony Hawk's Project 8 ... 70
Transformers: The Game ... 11
Virtua Tennis 3 ... 71, 83
Warrior: Master of Disguise ... 80
Wipeout Pulse ... 81
World Series of Poker:
Tournament ... 75



PC-VOLLVERSION

Knut war gestern! Kümmern sie sich um einen kompletten Zoo mit allen nur erdenklichen Aufgaben, wie Tierpflege, Finanzen und Ausbau.



Inkl. Add-on!

WILDLIFE PARK GOLD

WERDEN SIE ZUM TIERPFLEGER UND MANAGER ZUGLEICH!



1
KOMPLETTES
SPIEL AUF
DVD!

FEATURES

- 60 verschiedene aufwändig animierte und simulierte Tierarten
- Vielfältiges, individuelles Tierverhalten
- Reichhaltige Auswahl an Spiel- und Klettergeräten
- Freie Landschaftsgestaltung in verschiedenen Höhenstufen
- Gewässerbau mit simulierter Wasserausbreitung
- 10 verschiedene Personaltypen

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC

Betriebssystem: Windows

98/ME/2000/XP/95 (mit DirectX 5.0 oder höher)/NT 4.0 (mit Service Pack 4)

Prozessor: Pentium II 500 MHz

Arbeitsspeicher: 128 MB/160 MB RAM

Festplatte: 1200 MB freier Speicher

Grafikkarte: 4 MB mit 16-Bit Farbtiefe

Soundkarte: DirectX-kompatibel

DVD-ROM-Laufwerk



▲ **INDISCHE ODER AFRIKANISCHE?** Sie dürfen Ihren Wildpark vollkommen frei gestalten. Darunter gehören natürlich auch Ställe und Gehege im Stile des Herkunftslandes der Tiere.

► **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

"Wildlife Park Gold". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie die Rollenspiel-Strategie auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART: Nach der Installation starten Sie "Wildlife Park Gold" einfach über den neu angelegten "Wild-

life Park Gold"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

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



▲ **FINANZPLANUNG:** Innerhalb einfacher Menüs nehmen Sie Ihre Managementaufgaben wahr.



▲ **WASSERKREATUREN:** Im kühlen Nass tummeln sich unter anderem Wale, Delfine und Alligatoren.



▲ **ADD-ON:** Mit dem "Wildlife Park"-Zusatz dürfen Sie sogar Fabelwesen wie den Yeti hegen und pflegen.

*Wir haben die Vollversion sorgfältig auf ihre Funktionsfähigkeit hin überprüft. Auf Grund unzähliger möglicher PC-Konfigurationen können wir aber nicht garantieren, dass das Spiel auf jedem Rechner ordnungsgemäß funktioniert. Wir bitten um Ihr Verständnis.



VIDEOS & DEMOS

Unsere DVD bietet noch viel mehr als die Vollversion: 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, PS3, Xbox360 und Xbox (mit DVD-Kit)

VIDEOS

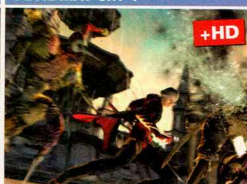
(AB SOFORT MIT ZUSÄTZLICHEN VIDEOS IN HD!)

CLIVE BARKER'S JERICO



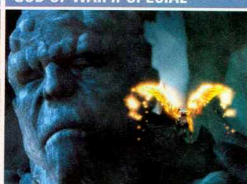
+HD

DEVIL MAY CRY 4



+HD

GOD OF WAR II-SPECIAL



GRAND THEFT AUTO IV



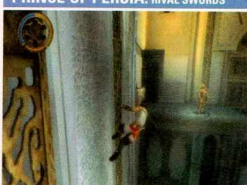
+HD

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AM ENDE DER WELT



+HD

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS



SUPER MARIO GALAXY



THE ELDER SCROLLS IV...

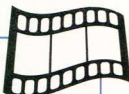


+HD

WSOP: TOURNAMENT OF CHAMPIONS



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!

Der komplette DVD-Inhalt auf Seite 97.

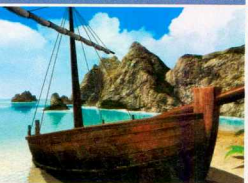


DATEN-BEREICH

Abspielbar auf jedem gängigen PC mit DVD-Laufwerk

DEMO

NEUE ABENTEUER AUF DER SCHATZINSEL



GENESIS RISING



MAELSTROM



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Weitere Videos und Demos finden Sie täglich auf cynamite.de!

AKTUELL

JETZT WIRD'S HEISS: BRANDNEUE SPIELE AUS DEN ENTWICKLUNGSLABORS DER GANZEN WELT

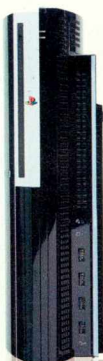
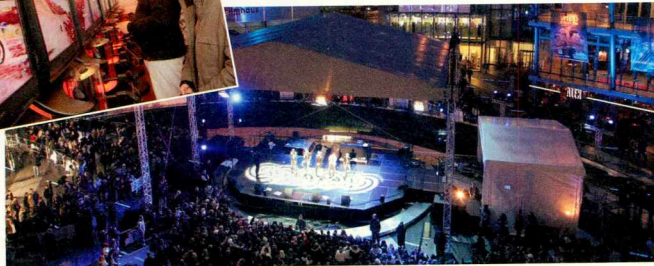
CYNAMITE.DE
my entertainment network

Noch aktueller informiert: Über 25
News täglich auf cynamite.de.

Topaktuelle Nachrichten gibt's auf unserer Website www.cynamite.de. In der News-Rubrik finden Sie dort am Ende der Seite das "Archiv". Geben Sie die unten aufgelisteten Suchzeilen als Suchworte ein, gelangen Sie zu der entsprechenden Meldung.

- ★ GTA IV: Wir haben den HD-Trailer zum Download
- ★ Sega-Klassiker Nights kommt für Wii
- ★ Neue Screenshots zu Unreal Tournament 3
- ★ Das NexGen-Barometer: HD-DVD vs. Blu-ray
- ★ God of War 3: Eine rätselhafte Website sorgt für Aufsehen
- ★ Erste Eindrücke von Colin McRae: Dirt
- ★ PlayStation Store: Wann kommen Shooter und 18er-Inhalte?
- ★ Crysis: Engine-Entwicklung verantwortlich für Verschiebung

► **FÜNF FREUNDE:**
Die Popband US5 war bei der Launch-Party einer der größten Acts.



▲ FAN: Kai Pfaffme steht auf die neue PS3.

Sonys schicke Schwarze ist endlich da

PLAYSTATION3-START IN DEUTSCHLAND

► Am 23. März war es endlich soweit: Die PlayStation3 ist in Europa und somit auch bei uns in Deutschland eingetroffen. An den ersten beiden Tagen nach der Markteinführung hat Sony bereits 600.000 Konsolen in Europa verkauft. Insgesamt waren über eine Million Exemplare an den Handel geliefert worden.

Zum Preis von 599,95 Euro erhält der Käufer neben der schmucken Konsole mit integrierter 60-GB-

Festplatte und Blu-ray-Laufwerk, folgendes Zubehör: ein Stromkabel, einen Sixaxis-Controller mit Ladekabel, ein Composite-Kabel zum Anschließen an den Fernseher sowie ein Netzwerkabel für die Verbindung mit der DSL-Leitung.

Wem das nicht genügt, der kann zusätzlich folgende Original-Peripherie erstehen: Sixaxis-Controller (UVP 51,95 Euro), Bluetooth-Fernbedienung für den Blu-ray-Player

(UVP 30,95 Euro), HDMI-Kabel (UVP 25,95 Euro), Komponentenkabel (UVP 25,95 Euro), S-Video-Kabel (17,95 Euro). Diverse Dritthersteller bieten noch weiteres PS3-Zubehör an.

Probleme bereitet Sony in den vergangenen Wochen das Thema Abwärtskompatibilität. Anders als ursprünglich angekündigt, laufen zum Start nicht alle PS2-Spiele auf der neuen Konsole. Grund dafür ist der Wechsel von einer Hardware- zu einer Software-Lösung, die die "alten" Spiele für das neue System umrechnet. Welche PlayStation2-Games auf der PS3 funktionieren, erfahren Sie hier: <http://faq.eu.playstation.com/bc>

Sony Computer Entertainment organisierte zum Launch der PS3 einen Mitternachtsverkauf in Berlin, der von einem bombastischen Showprogramm begleitet wurde. Bei der großen Sause im Sony Center am Potsdamer Platz feierten Stars und Sternchen mit Sony und der PlayStation-Gemeinde den Eintritt ins PlayStation3-Zeitalter. Durch das Programm führten Charlotte Engelhardt (Pro7 "taff") und Cherno Jobatey (ZDF "Morgenmagazin"), die 2.500 Zuschauer und PS3-Fans begeisterten. Für heiße Feierstimmung bei Temperaturen um den Gefrierpunkt sorgten außerdem zahlreiche Auftritte nationaler und internationaler Topacts: die Pop-Punker Good Charlotte, die Teenie-Band US5, Rapper Sido, die Breakdance-Crew Flying Steps und The Cuban Brothers rockten die Bühne. Für jede Menge Lacher sorgten Atze Schröder und Roberto Capotoni.

◀ **SHOW:** Bei der Party am Potsdamer Platz in Berlin feierten PS3-Fans mit den Party-People der Stadt.

DUELL DES MONATS

GTA IV

gegen

NEW YORK

Rockstars nächste Gaunerei spielt in Big Apple. Was also spricht dagegen, die kommende Software mit der U.S.-Stadt zu vergleichen? Vieles. Aber dem Games-Aktuell-Duell kann sich einfach nichts und niemand entziehen! Möge der Zweikampf beginnen!

Held

Ein kantiger Kerl mit Ostblock-Akzent macht das digitale Manhattan unsicher

Der brave Recke Spider-Man beschützt Manhattan

Vorteil: New York

Wahrzeichen

Die völlige spielerische Freiheit – ein Geschenk von Rockstar.

Vorteil: GTA IV

Die berühmte Freiheitsstatue – ein Geschenk der Franzosen.

Besucher

Hunderttausende von "GTA"-Zockern – nur echt mit Nackentätowierung!
Vorteil: unentschieden

Hunderttausende von japanischen Touristen – nur echt mit Digital-kameras! **Vorteil:** unentschieden

Feinde

Hillary Clinton: Wenn ihr Blutdruck steigt, will sie Videospiele verbieten! **Vorteil:** GTA IV

Der Meeresspiegel: Wenn er zu sehr steigt, geht New York unter!

DER SIEGER: GTA IV

Was ist schon eine Millionenstadt im Vergleich zum wichtigsten Videospiel der Gegenwart? Genau, nichts! Rockstars Gangsterdrama entscheidet das Duell zwar nur knapp für sich, aber der Sieg steht fest – da kann die gute Hillary noch so meckern!



Versöhnung der Erzrivalen

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Mit einer geradezu historischen Ankündigung überraschte Sega: Erstmals tauchen die Maskottchen von Nintendo und Sega in einem Spiel gemeinsam auf. Waren der Igel und der Klempner noch vor einigen Jahren erbitterte Rivalen, schließen sie rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2007 Freundschaft! Der Spieler kämpft bei den Olympischen Spielen in verschiedenen Disziplinen wie Tischtennis, 100m-Sprint oder Schwimmen um die Goldmedaille. Zum ersten Mal gehen die bekanntesten Charaktere aus den Lagern von Super Mario und Sonic the Hedgehog gemeinsam an den Start. Kein geringerer als Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto wird übrigens dem Entwicklungsteam mit Rat und Tat zur Seite stehen.

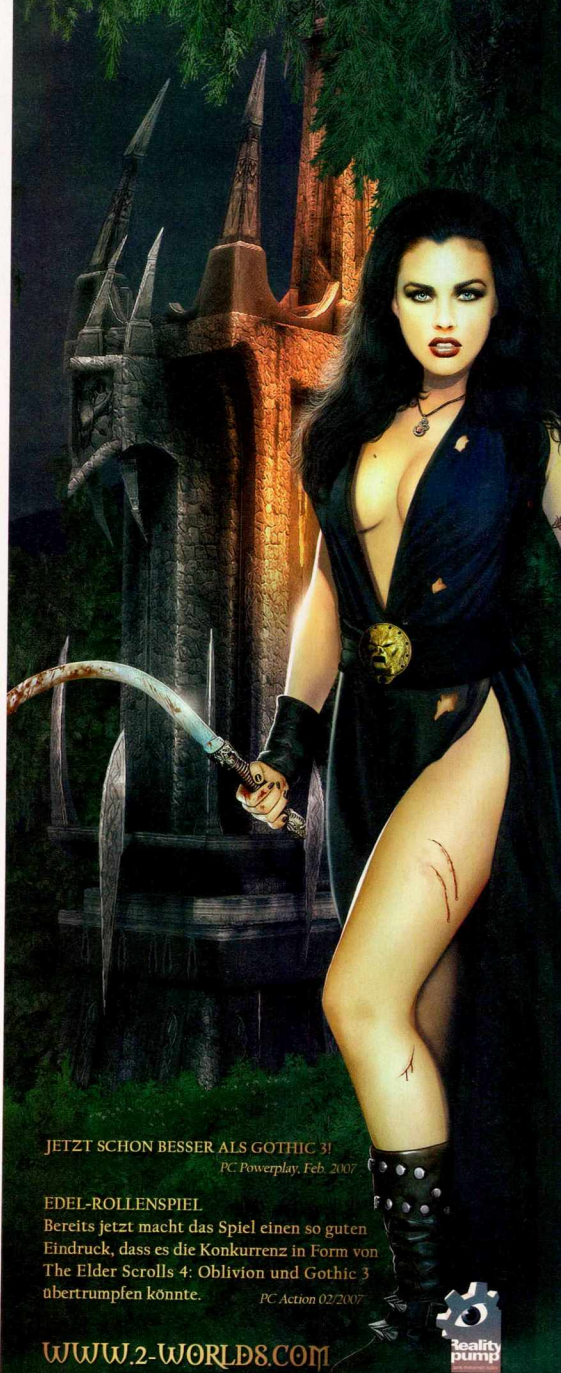
Mario & Sonic at the Olympic Games

Genre: Sport

Hersteller: Sega

Erscheint: 4. Quartal 2007

WÄHLE DEINE FREUNDE, WÄHLE DEINE FEINDE -



JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!

PC Powerplay, Feb. 2007

EDEL-ROLLENSPIEL

Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass es die Konkurrenz in Form von The Elder Scrolls 4: Oblivion und Gothic 3 übertrumpfen könnte.

PC Action 02/2007

WWW.2-WORLDS.COM





Groß und schwarz
XBOX360 ELITE
ANGEKÜNDIGT

Microsoft hat die Veröffentlichung einer überarbeiteten Xbox360 bestätigt. Die neue Konsole hört auf den Namen Xbox360 Elite und wird für 479 \$ (ca. 360 Euro) am 29.07.2007 in den USA auf den Markt kommen. In Europa soll die Edelbox zu einem späteren Zeitpunkt erscheinen. Ein genauer Termin war jedoch zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

Die Elite wird in einem schwarzen Gehäuse ausgeliefert und beinhaltet eine 120-GB-Festplatte. Weitere Neuerung: Auf der Rückseite befindet sich eine HDMI-Schnittstelle. Ein HD-DVD-Laufwerk ist den Gerüchten nach trotz nicht (!) integriert. Im Lieferumfang enthalten sind dagegen ein HDMI-Kabel, ein schwarzer drahtloser Controller und ein schwarzes Headset. Zudem wird man als Käufer Xbox-Live-Silber-Mitglied und für einen Monat Xbox-Live-Gold-Mitglied. Parallel zur Black Box wird separat farblich passendes Zubehör wie zum Beispiel Controller, Festplatte oder Play & Charge Kit angeboten werden. Nähere Informationen und Updates zum Deutschland-Release finden Sie auf www.cynamite.de.



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Pebble Entertainment verlosen wir 30 Luxustaschen "Bag of Elegance" für Nintendo DS Lite. Wir haben je zehn Exemplare der Modelle Fawn, Graphite und Diamonds zu verschanken. Allen drei Edeltaschen liegt ein goldfarbener Stylus bei. Im Hardwareteil ab Seite 86 finden Sie weitere Informationen.

**Mitmachkarte
auf Seite 15
ausfüllen und
GEWINNEN!**



Mitarbeiter von Pebble Entertainment und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 18. Mai 2007.

DAS ZITAT DES MONATS

"Dass die Leute einen Wii und eine Xbox360 kaufen sollten, ist falsch! Man muss einen Wii und eine PS3 kaufen, das ist die perfekte Kombination!"

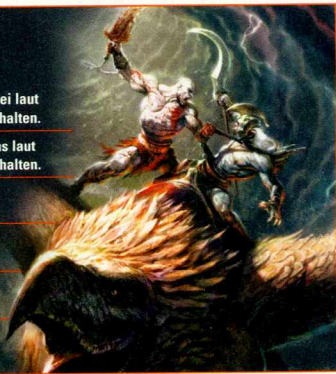
Factor-5-Frontmann
Julian Eggebrecht
steht seit Neustem
auf Sonys
Next-Gen-Kiste



NUMMERNREVUE

DIE "GOD OF WAR"-SERIE IN ZAHLEN:

- 93,6** Prozent Spielspaß-Wertung hat Teil zwei laut Gamerankings.com durchschnittlich erhalten.
- 93,2** Prozent Spielspaß-Wertung hat Teil eins laut Gamerankings.com durchschnittlich erhalten.
- 18** Jahre ist die Alterseinstufung für beide bisherigen "God of War"-Teile.
- 14** Monate nach dem U.S.-Release kam Teil eins in Deutschland heraus.
- 2** weitere Episoden sind in Arbeit – eine für die PS3, eine für die PSP.
- 2** Teile der Reihe sind bislang für die PlayStation2 erschienen.



Shrek & Transformers

NEUE FILMUMSETZUNGEN

► Activision wird im Sommer zwei Videospiele zu Kinofilmen veröffentlichten: "Shrek der Dritte" und "Transformers: The Game". In Ersterem führen Sie den grünen Oger und seine Freunde durch 20 spaßige Levels voller Humor und Action. Besonders Mühe haben sich die Entwickler bei dem Programmieren eines umfangreichen Mehrspieler-teils gegeben. "Shrek der Dritte" wird für PS2, Wii, Xbox, PC, GBA, DS und PSP erscheinen. Im Game zu Steven Spielbergs "Transformers" hat der Spieler die Wahl, ob er die Erde als Autobot beschützen, oder sie in der Hülle eines Decepticons, zerstören will. Der Action-Knaller kommt für PS3, Xbox360, Wii, PC, PS2, DS und PSP.

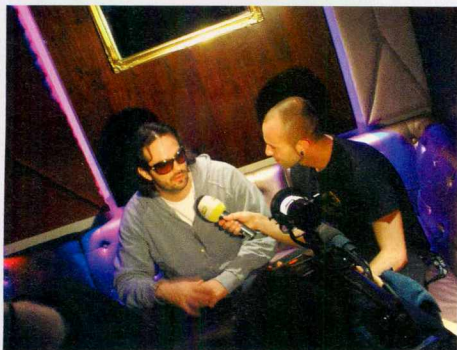


▲ FLEXIBEL: Beide Veröffentlichungen werden für zahlreiche Systeme erscheinen.

Zu Besuch bei EA

MEET THE MAKERS EVENT

► Ende März folgten wir einer Einladung von Electronic Arts nach London. Hier fand unter dem Motto "Meet the Makers" ein exklusiver Event statt, bei dem wir mit wichtigen Produzenten und Entwicklern aus dem Hause EA plaudern konnten. Leider hat es das Filmmaterial, das wir von dieser Veranstaltung mitgebracht haben, nicht mehr auf die Heft-DVD geschafft. In der nächsten Ausgabe erwartet Sie jedoch ein großer Bericht auf dem Games-Aktuell-Silberling.



▲ COOLEST PRODUCER ALIVE: Unter anderem konnten wir mit Kudo Tsunoda (Def Jam: Icon, Fight Night: Round 3) plaudern.

WÄHLE DEIN SCHICKSAL!

RELEASE
09.05.2007

FÜR PC UND
XBOX360™

TWO WORLDS®



Auch erhältlich:
TWO WORLDS -
DAS ALBUM

Harold Faltermeyer
feat. AmberMOON

WWW.2-WORLDS.COM

TopWare
INTERACTIVE





CHARTS



Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktionscharts.

PC-CHARTS

1	DER HERR DER RINGE ONLINE
NEU	Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Codemasters
2	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
▲	Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Electronic Arts
3	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
▲	Genre: Ego-Shooter Hersteller: THQ
4	DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN
▼	Genre: Lebenssimulation Hersteller: Electronic Arts
5	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
▼	Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi Games
6	SILENT HUNTER 4
NEU	Genre: Simulation Hersteller: Ubisoft
7	GOthic 3
NEU	Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media
8	TEST DRIVE UNLIMITED
●	Genre: Rennspiel Hersteller: Atari
9	SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN
NEU	Genre: Adventure Hersteller: RTL Enterprises
10	GUILD WARS: NIGHTFALL
●	Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft

PS2-CHARTS

1	FINAL FANTASY XII
●	Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media
2	GTA: VICE CITY STORIES
NEU	Genre: Action Hersteller: Rockstar Games
3	FIFA 07
▼	Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
4	AVATAR: DER HERR DER ELEMENTE
NEU	Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: THQ
5	SINGSTAR: 80'S
▼	Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
6	TEST DRIVE UNLIMITED
▼	Genre: Rennspiel Hersteller: Atari
7	SINGSTAR: PARTY
▼	Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
8	SINGSTAR: THE DOME
NEU	Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
9	NEED FOR SPEED: CARBON
NEU	Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
10	OKAMI
▼	Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom

PS3-CHARTS

1	MOTORSTORM
●	Genre: Rennspiel Hersteller: Sony
2	RESISTANCE: FALL OF MAN
●	Genre: Ego-Shooter Hersteller: Sony
3	FORMULA ONE: CHAMPIONSHIP EDITION
●	Genre: Rennspiel Hersteller: Sony
4	RIDGE RACER 7
▲	Genre: Rennspiel Hersteller: Sony
5	VIRTUA TENNIS 3
▲	Genre: Tennis Hersteller: Sega
6	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
NEU	Genre: Rollenspiel Hersteller: Ubisoft
7	VIRTUA FIGHTER 5
▼	Genre: Beat'em-Up Hersteller: Sega
8	CALL OF DUTY 3
NEU	Genre: Ego-Shooter Hersteller: Activision
9	NHL 2K7
NEU	Genre: Eishockey Hersteller: 2K Sports
10	FIGHT NIGHT: ROUND 3
●	Genre: Boxen Hersteller: Electronic Arts

XBOX360-CHARTS

1	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006 - 2007
NEU	Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
2	DEF JAM ICON
NEU	Genre: Beat'em-Up Hersteller: Electronic Arts
3	GUITAR HERO 2
NEU	Genre: Musikspiel Hersteller: Activision
4	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
▼	Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft
5	TEST DRIVE UNLIMITED
●	Genre: Rennspiel Hersteller: Atari
6	LOST PLANET: EXTREME CONDITION
▼	Genre: Action Hersteller: Capcom
7	VIRTUA TENNIS 3
NEU	Genre: Tennis Hersteller: Sega
8	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
NEU	Genre: Action Hersteller: Ubisoft
9	RAINBOW SIX: VEGAS
▼	Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft
10	RAYMAN RAVING RABBIDS
NEU	Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ubisoft

Wii-CHARTS

1	EXCITE TRUCK
▲	Genre: Rennspiel Hersteller: Nintendo
2	WARIO WARE: SMOOTH MOVES
▲	Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
3	TIGER WOODS PGA TOUR 07
▲	Genre: Golf Hersteller: Electronic Arts
4	WII PLAY
▼	Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
5	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
▼	Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo
6	SSX BLUR
▲	Genre: Snowboard Hersteller: Electronic Arts
7	SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE
NEU	Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sega
8	RAYMAN RAVING RABBIDS
▼	Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ubisoft
9	NEED FOR SPEED: CARBON
▲	Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
10	AVATAR: DER HERR DER ELEMENTE
NEU	Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: THQ

REDAKTIONS-CHARTS

1	GOD OF WAR 2
▲	System: PS2 PS3 Xbox360 Wii
2	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
▼	System: PC PS3 Xbox360 PSP
3	GUITAR HERO 2
▲	System: PC PS2 PS3 Xbox360 Wii
4	VIRTUA TENNIS 3
NEU	System: PC PS3 Xbox360 PSP
5	MOTORSTORM
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox360 Wii
6	HOTEL DUSK: ROOM 215
NEU	System: DS
7	RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
▲	System: PSP
8	RESISTANCE: FALL OF MAN
▼	System: PC PS2 PS3 Xbox360 Wii
9	PRO EVOLUTION SOCCER 6
NEU	System: PC PS2 Xbox360 PSP DS
10	FINAL FANTASY XII
▼	System: PS2 PS3 Xbox360 Wii



Ganz schön Geil!!

amasutra 69 Best.Nr.38194



Das Lehrbuch für den Sex Fanatiker. Lerne viele neue Stellungen. Viel Spass dabei!



Versuche dein Glück in Las Vegas! Drei tolle Varianten enthält dieser Spieleklassiker!

Ghetto Girls Best.Nr.38526



Was geht ab? Die Ghetto Girls halten die Strasse sauber von gefährlichen Typen.

Governator Shooter Best.Nr.38206



Steuere den Cyborg-Roboter um die Menschheit vor Terror zu befreien. Weltweit eines der meist downgeloadeten Games.

Bikini Balls 2 Best.Nr.38184



Neue Girls, neue Levels. Toller Nachfolger des ersten Teils des Spiels. Heiss...

Mobile Grand Prix 2 Best.Nr.38198



Wähle eins der sechs Formel 1 Teams. Gewinne den Cup auf den schönsten Strecken der Welt.

Pink Bay Flowers "Fernanda" Best.Nr.38306



Erwische alle Blumen und lasse die
rassige Brasilianerin für Dich stripfen.

**Viele weitere Spiele und
was läuft auf welchem Handy auf
WWW.HANDYSPIEL.DE**

PERSONAL PICS





MOST WANTED

IHRE FAVORITEN: AUF DIESE SPIELE FREUEN SICH DIE LESER AM MEISTEN

i zu Platz 01

Dreier-Drilling

HALO 3

Konsolen

Der Super-Shooter "Halo 3" kommt in drei Editionen auf den Markt. Neben der "Standard Edition", die "nur" das Spiel enthält, wird es eine "Limited Edition" und eine "Legendary Edition" geben.

Bereits die "Limited Edition" enthält viele Extras. In der Sammler-Box aus Metall findet sich neben dem Spiel eine Bonus-Disc mit der Dokumentation "Making of Halo 3" und einem Kalibrierungs-Tool, das sicherstellt, dass das HD-Heimkino optimal ausgenutzt wird. Außerdem gibt's ein "Halo"-Artbook dazu.

Richtig fett ist der Umfang der "Legendary Edition", die in einem exklusiven Helm ausgeliefert wird. Sie bietet nicht nur alle Inhalte der "Limited Edition", sondern wartet mit einer weiteren Bonus-Disc auf. Diese enthält beispielsweise überarbeitetes Filmmaterial aus "Halo" und "Halo 2". Fans der Serie können sich auf eine durch Kommentare der Entwickler ergänzte Zusammenfassung der bisherigen "Halo"-Story freuen.



▲ KOLOSSAL: Die "Legendary Edition" im Master-Chief-Helm.

CYNAMITE.DE

my entertainment network

Weitere heiße Infos zu "Halo 3" finden Sie auf Cynamite.de!



▲ HALO 3

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



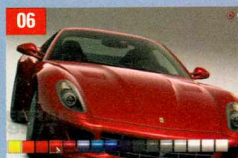
▼ RESIDENT EVIL 5

Genre Survival-Horror
Hersteller Capcom
Erscheint 2007
Vormonat Platz 1



▲ SUPER MARIO GALAXY

Genre Jump'n'Run
Hersteller Nintendo
Erscheint 3. Quartal 2007
Vormonat Platz 7



▲ GRAN TURISMO 5

Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 2008
Vormonat Platz 9



▼ METAL GEAR SOLID 4

Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 2007
Vormonat Platz 6



NEU TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre Action-Adventure
Hersteller Eidos
Erscheint Mai 2007
Vormonat Neueinstieg

i zu Platz 05



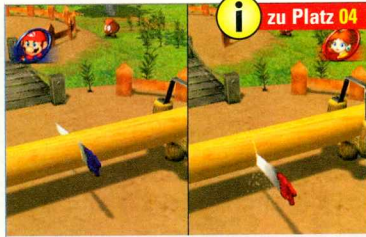
Morgenland-Meuchelei

ASSASSIN'S CREED

PS3 Xbox360

Ubisofts Action-Titel ist zurück in den Most Wanted – und das zu Recht. Die Kombination aus fantastischer Grafik und spannendem Spielablauf dürfte richtig klasse werden. Sie spielen den Killer Altair, der in Jerusalem, Damaskus und Akko seinem schmutzigen Geschäft nachgeht. Wie Sie Ihre Zielpersonen um die Ecke bringen, bleibt Ihnen überlassen: Ihnen wird keine feste Spielweise aufgezwungen.

i zu Platz 04



Gesellige Gaudi

MARIO PARTY 8

Wii

Wii schade: "Mario Party 8" wurde vorerst verschoben. Einen fixen neuen Termin gibt es noch nicht. Wir hoffen aber, dass das Partyspiel es noch im zweiten Quartal in die Läden schafft. Denn seit jeher steht die Serie für unglaublichen Mehrspieler-Spaß – und die Hämpelei mit der Wiimote dürfte das Ganze noch witziger machen. Mal abwarten, ob es auch für Solisten dauerhaft interessante Spielmodi geben wird.

▲ 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.



MOST WANTED

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



04

NEU MARIO PARTY 8

Wii

Genre Geschicklichkeit

Hersteller Nintendo

Erscheint 2. Quartal 2007

Vormonat Neueinstieg



05

NEU ASSASSIN'S CREED

PS2 Xbox 360

Genre Action-Adventure

Hersteller Ubisoft

Erscheint 2007

Vormonat Neueinstieg



09

NEU SUPER PAPER MARIO

Wii

Genre Action-Rollenspiel

Hersteller Nintendo

Erscheint 2. Quartal 2007

Vormonat Neueinstieg



10

UNREAL TOURNAMENT 3

PC PS3 Xbox 360

Genre Ego-Shooter

Hersteller Midway

Erscheint 2007

Vormonat Platz 5



zu Platz 08

◀ **KROKO:** Musste sich Lara in ihrem letzten Auftritt meist mit menschlichen Gegnern duellieren, lauert in Anniversary vorrangig tierische Wider-sacher auf sie.

Fisches Fräulein

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

PS2

▶ Nachdem "God of War 2" nun endlich da ist, wird "Tomb Raider: Anniversary" als bester noch unverfälschter PS2-Titel gehandelt. Das komplett renovierte Remake von Lara Crofts Videospieldebüt hat uns schon in der Vorabversion begeistert: Es verbindet die kultigen Rätsel und Actionelemente des ersten Serienteils mit der umwerfenden Optik und der zeitgemäßen Steuerung von "Tomb Raider: Legend". Da die Levels verändert wurden, werden auch Zucker Freude haben, die das Original im Schlaf beherrschen. Im Mai beginnt Laras neues Abenteuer. Schade nur, dass es den Titel nicht für PS3, Xbox360 und Wii, sondern nur auf PC, PS2 und PSP geben wird.



**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: 16.05.2007

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 ☐ PS3 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube ☐ Wii

Games Aktuell
Kennwort "Mitmachkarte 05/07"
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.

X Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 05/2007 teilnehmen.

► **BÖRSE:** Auch der Stock Exchange ist in der nachgebauten Wall Street zu sehen. (Xbox360)

Grand Theft Auto IV

Alles wird anders, nun den Ort des Geschehens bleibt derselbe. Liberty City aka New York City. Wir haben erste Szenen von Rockstars HD-Autoklau gesehen. Hier unser Bericht aus der Stadt, die niemals schläft...



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Rockstar North (bekannt durch GTA-Serie)

- Spielt in der New-York-Nachbildung Liberty City
- Realistischer Grafiklook
- Der noch namenlose Held ist osteuropäischer Abstammung
- Zusatzaufträge zum Herunterladen im Internet
- Einige Zusatzmissionen exklusiv für PS3 bzw. Xbox360

Internet
www.rockstargames.com

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erscheint nicht	erscheint nicht	19.10.2007 - 60 €	erscheint nicht	19.10.2007 - 60 €	erscheint nicht	erscheint nicht

Ich habe Menschen getötet. Menschen geschmuggelt. Und Menschen verkauft. Ich komme aus Osteuropa, Näheres darf ich noch nicht verraten. Und meinen Namen schon gar nicht – der tut nichts zur Sache! Ich will hier neu anfangen, hier in der Stadt der Freiheit: Liberty City. Und Sie werden mir ab 19. Oktober dabei helfen ...

LC AKA NYC

Allen Spekulationen zum Trotz, findet der vierte Teil von "Grand Theft Auto" nicht in London, Tokio oder Paris, sondern in New York City statt – äh, wir meinen natürlich Liberty City. Dieser Pseudo-

Big-Apple ist jetzt viel näher am Original als in "GTA III" und "GTA: Liberty City Stories", wo diese Stadt ebenfalls Ort des Geschehens war. Im Trailer sind viele Wahrzeichen von NYC zu sehen, unter anderem der Times Square, das Chrysler- und das Empire State Building, die Grand Central Station und das Flatiron Building. All diese Gebäude sind ihren Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden (siehe Kasten) – die Next-Gen-Power macht's möglich. Des Zockers Freud, des Politikers Leid: Angesichts der Tatsache, dass in der Realität die Mordrate in New York City seit

2001 um 28 Prozent und die Zahl der Autodiebstähle um 58 Prozent gesunken ist, finden U.S.-Politiker Rockstars Schauplatzwahl nicht besonders lustig: "GTA" in der sichersten Großstadt Amerikas anzusiedeln, das ist so, als ob 'Halo' in Disneyland stattfinden würde", so Stadtrat Peter Vallone.

Zurück zum Spiel. Die meisten im Video gezeigten Bauwerke stehen in Manhattan, dem schillerndsten der fünf Bezirke. Doch die Entwickler werden sich nicht auf diesen Stadtteil beschränken. Weitere Orte der Gewalt sind wahrscheinlich Brooklyn und Coney Island, die bereits im ersten

DIE REALITÄTSNAHE GRAFIK



Trailer in HD-Qualität

auf unserer Heft-DVD!



A KILLER: Der Held stammt aus Osteuropa und hat eine dunkle Vergangenheit. In New York soll sich sein Lebensstil ändern. Wer's glaubt... (Xbox360)



A STREETLIFE: Im neuen Teil werden mehr Fußgänger auf den Straßen zu sehen sein. Taschen, Tüten und unterschiedliche Klamotten lassen sie sehr lebendig wirken. (PS3)

Trailer zu sehen sind. Andere beg- und befahrbare Viertel sind denkbar. Ist Liberty City vielleicht sogar nur eine von mehreren Städten, die der Spieler in "GTA IV" bereist? Eine Reklame für einen Trip nach Vice City haben wir jedenfalls schon entdeckt.

USA TODAY

Der neue Teil spielt in der Gegenwart. Passanten tragen aktuelle Mode, Fahrzeuge sind auf dem neuesten Stand und es wird für Dinge Werbung gemacht, die heute angesagt sind. Dabei macht sich der allseits beliebte Rockstar-Humor an jeder Ecke bemerkbar.

So sieht man auch schon mal Leuchtreklame für eine TV-Show namens "America's Next Top Hooker".

Wie bereits angedeutet, ist die Grafik nun bedeutend realistischer als in den Vorgängern – der Hardware sei Dank. Neben den Gebäuden sind auch die Fahrzeuge und Passanten sehr viel detaillierter dargestellt: Man kann Autofahrer beobachten, in den Rückspiegel während der Fahrt justieren. Fußgänger am Times Square tragen Taschen oder Kopfhörer und wirken so lebendiger. Besonderen Wert scheinen die Coder auf die Licht- und Schatteneffekte zu

legen, die in den Häuserschluchten der Metropole allgegenwärtig sind. Bis zum Release des Spiels, also die nächsten sechs Monate, werden wir Sie in jeder Ausgabe auf dem Laufenden halten: Was widerfährt unserem osteuropäischen Einwanderer alles in Liberty City? Welche Bonusmissionen kann man über das PlayStation Network oder Xbox Live downloaden? Hinters Steuer welcher Vehicle werden Sie sich im vierten Teil klemmen? Übrigens: Wer noch aktuellere News als die in der Games Aktuell sucht, verfolgt unsere Meldungen auf www.cynamite.de!

pr ■

KOMMENTARE...

...ZUM GTA-IV-TRAILER VON CYNAMITE.DE-USERN

Hando

Wenn die Grafik nur annähernd so genial aussehen wird wie in diesem Trailer, dann werde ich mir wohl nach dem Release erstmal zwei Wochen Urlaub nehmen.

300burner

Also der Trailer ist doch ziemlich kurz geraten. Ich weiß nicht so recht, ob ich mich mit dem russischen Akzent anfreunden kann (nichts gegen Russen natürlich), aber vielleicht erhält das Spiel so einen gewissen Charme. Die Grafik ist schon schön, haut mich aber nicht vom Stuhl. Im Oktober sehen die Spiele wahrscheinlich noch besser aus als heute. Na ja, vielleicht ändert sich die Grafik noch. Und soo 'different' sind die 'things' jetzt auch nicht gerade.

Stargate

Mit dem Hauptcharakter kann ich mich noch nicht so anfreunden, wenn er es denn ist.

TonySoprano

Bahnschüttel! Tippe auf Osteuropäer oder Naher Osten. Der Stang lässt auch darauf schließen. Scheint ein wenig ernster zu werden das Ganze.

Robert1965

Na da wissen wir ja schon, wer morgen ne Klage gegen Rockstar einreichen wird! Ich hoffe aber mal, Rockstar ist nicht so dreist und macht den 11. September irgendwie nach. Aber sie erregen ja gerne Aufsehen mit ihren Spielen.

Disaster

Es ist, glaube ich, sehr wichtig, dass GTA sich verändert, und ich will etwas Neues und nicht immer nur Add-Ons spielen, also ich kann es kaum erwarten, dieses Spiel zu spielen. Sicher ist nur, dass viel verändert wurde, wenn man sich den Trailer anschaut. Alles andere wird man uns wohl nicht so schnell verraten.

Aranis

Sieht doch hammer aus! Auch wenn kleine Details noch etwas komisch waren z.B. bei der Szene mit dem Schiff, bewegen sich die Arbeiter im Hintergrund, aber die Lattenträger stehen einfach nur da und ein paar nicht ganz so schöne Texturen, aber ich glaub, das wird schon noch werden und wenn's nur ansatzweise so gut wird wie SanAndreas dann gibt's eh nichts mehr zu befürchten.

Ghost87

Ich denk nicht, es war die Freiheitsstatue zu sehen, das Chrysler Building und andere bekannte Bauwerke aus New York. In Liberty City waren die Bauwerke nicht zu sehen!

Steavor

Natürlich waren sie darin nicht zu sehen, denn GTA IV soll eben nicht nur GTA III mit besserer Grafik werden. Es soll eine wirkliche (Re)Evolution widerspiegeln. Weil sie damals aber schon die NYC-Limitation als Liberty City vermarktet haben, "mussten" sie die damalige Interpretation ebenso betiteln. Es ist und bleibt also LC, nicht NYC.



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ es das erste Next-Gen-GTA ist
- ▲ das hier In-Game-Bilder sind
- ▲ es viel Abwechslung bietet
- ▲ man Boni downloaden kann

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ der Held unsympathisch wirkt
- ▼ es noch ein halbes Jahr bis zum Release dauert

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Der Action-Knaller 07! Wir können es kaum erwarten, in das herausgeputzte Liberty City zurückzukehren.

▲ **RAGE-ENGINE:** Die tollen Licht- und Schatteneffekte kommen an den Gebäudefassaden besonders gut zur Geltung. (Xbox360)



SUPER PAPER MARIO™

System:
Termin/Preis:

PC PSP PS3 Xbox 360 Wii
2. Q. 2007 - 60 €

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Nintendo
Entwickler (bekannt durch)	Intelligent Systems "Advance Wars"

- ▶ Vermischt Jump'n'Run- und Rollenspiel-Elemente
- ▶ Geniale Wechselseitigkeit zwischen 2D- und 3D-Welt
- ▶ Nutzt die Bewegungssensoren der Wiimote für Attacken
- ▶ Einzigartiger Look: technisch simpel und doch charmant

Internet
www.nintendo.de

Geheimtipp-Alarm! Bei Nintendo entsteht eine riesige "Mario"-Hüpferei mit cleverem Rollenspiel-Touch und innovativen Ideen.

Alle Welt wartet auf neue Wii-Hits wie "Super Mario Galaxy" und "Metroid Prime 3: Corruption". Aber mit "Super Paper Mario" steht ein weiterer potenzieller Knaller in den Startlöchern. Und das Beste: Das Spiel ist quasi schon fertig und in den USA seit kurzer Zeit erhältlich. Es besteht also die Hoffnung, dass der Deutschland-Start nicht in allzu großer Ferne liegt. Wir verraten Ihnen, warum jeder Wii-Besitzer "Super Paper Mario" flott auf seinen Wunschzettel schreiben sollte.

VOM WÜRFEL AUF WII

Nach offizieller Zählweise ist "Super Paper Mario" der dritte Teil der "Paper Mario"-Serie. Der Erstling erschien für den Modulschlucker Nintendo 64, der Nachfolger für den GameCube. Auch "Super Paper Mario" war ursprünglich für den Cube geplant. Ende 2006 schwenkten die Entwickler jedoch auf Wii um. Schließlich garantiert der große Erfolg von Wii "Super Paper Mario" höhere Absatzzahlen.

Die ersten beiden "Paper Mario"-Episoden waren Action-Rollenspiele

mit rundenbasierten Kämpfen, die durch Geschicklichkeitselemente aufgepeppt wurden. "Super Paper Mario" entfernt sich noch weiter vom klassischen RPG. Im ersten Moment wirkt es wie ein konventionelles 2D-Jump'n'Run. Sie bekämpfen mit den drei Helden Mario, Peach und Bowser die Feinde wie Schildkröten und Gumbas nämlich nicht mehr auf speziellen Kampfbildschirmen, sondern innerhalb der eigentlichen Spielwelt. Wann immer Sie auf einen Gegner treffen, fällt aber auf: Ihr Charakter



▲ **EINE SZENE, ZWEI PERSPEKTIVEN:** Links sehen Sie Mario aus einer ganz klassischen 2D-Perspektive in einer Welt, die sehr an Level 1-2 aus Super Mario Bros. erinnert. Rechts sehen Sie, was passiert, wenn Sie den A-Knopf auf der Wiimote drücken: Die ganze Umgebung baut sich plötzlich in 3D vor Ihnen auf. (Wii)



▲ **SCHÜTTELN:** Durch bestimmte Bewegungen der Wiimote führt Mario Spezialattacken aus, die seinen knuffigen Feinden ganz besonders weh tun. (Wii)



▲ **ZEIGEN:** Wenn Sie die Wiimote Richtung Bildschirm drehen, können Sie bestimmte Bildbereiche analysieren. Hier wurde eine Geheimtür entdeckt. (Wii)

stirbt nicht gleich, sondern verliert eine bestimmte Anzahl an Treffern – wie in einem Rollenspiel eben. Auch die Widersacher verfügen über ein bestimmtes Kontingent an Lebensenergie.

Regelmäßig steigt ihr Alter Ego einen Level auf, wodurch sich das Trefferpunkte-Konto und die Angriffspower vergrößern. Außerdem klabauern Sie fleißig Münzen zusammen, die Sie in neue Ausrüstung und Gegenstände investieren. Die guten alten Pilze, Markenzeichen der "Mario"-Serie, füllen zum Beispiel verlorene Trefferpunkte wieder auf.

ZWEI DIMENSIONEN

Der größte Clou von "Super Paper Mario": Sie können jederzeit zwischen einer 2D- und einer 3D-Ansicht der Welt wechseln. Dazu drücken Sie einfach den A-Knopf der Wiimote und schon drehen sich die herrlich bunten Kulissen um 90 Grad. Die zwei Bilder auf der ersten Seite dieses Artikels zeigen, wie sich der Dimensionswechsel optisch auswirkt. So wandern Sie plötzlich nicht mehr von links nach rechts über platte 2D-Pfade, sondern in die Tiefe des Bildes. Durch diesen eigentlich simplen und doch so genialen Kniff eröffnen

sich ganz neue spielerische Möglichkeiten. Sie können beispielsweise in der 2D-Ansicht eine Röhre nicht passieren, weil sie zu hoch ist? Kein Problem. Drehen Sie einfach die Spielwelt und laufen Sie außen an der Röhre vorbei.

HELFERLEIN TIPPY

In der Regel halten Sie die Wiimote bei "Super Paper Mario" quer. Sie können Sie aber auch in Richtung Ihres Fernsehers drehen. Dann erhalten Sie wie mit einer Taschenlampe einen Ausschnitt des Bildschirms. Der kleine digitale Schmetterling Tippy, der Sie stets begleitet, flattert zum markierten Bereich und analysiert diesen. So visieren Sie beispielsweise einen Feind an und erfahren etwas über dessen Schwachpunkte, oder entdecken eine Geheimtür.

Die Bewegungssensoren der Wiimote werden auch genutzt: Durch Schütteln des Controllers aktivieren Sie Spezialattacken, die besonders viel Schaden anrichten. Die Nunchuck-Erweiterung hingegen benötigen Sie nicht – Nintendo legt Wert darauf, den Spieler nicht mit einer zu komplexen Steuerung zu nerven.

Die spielerische Innovations-Keule, die Nintendo bei "Super Paper Mario" schwingt, reicht eigentlich schon,

um einen sicheren Hit vorauszusagen. Die witzige Story um vereitelte Entführungen und Zwangshochzeiten tut ihr Übriges, sie steckt nämlich voller ironischer Anspielungen auf altbekannte "Mario"-Klischees. **fk** ■



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ es vor innovativen Ideen geradezu überquillt
- ▲ es wunderbar aussieht
- ▲ der Humor klasse ist
- ▲ "Mario"-Hüpferei rockt

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ die Dimensionswechsel auf Dauer stressen könnten



★★★★★ **EINSCHÄTZUNG**
sehr gut

Innovativ, witzig und einzigartig: Hier entsteht der beste Wii-Titel seit "Zelda: Twilight Princess"!



▲ **EURE HOHEIT:** Prinzessin Peach ist einer der spielbaren Charaktere. Sie hat ihren Regenschirm dabei, unter dem sie sich auch verstecken kann. (Wii)



little big planet



System:
Termin/Preis:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Xbox 360

Gamecube

Wii

4. Q. 2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Sony
Entwickler (bekannt durch)	Media Molecule Neues Studio

- ▶ Ebenso neuartige wie geniale Mischung aus Editor und Spiel
- ▶ Im Herbst erscheint eine kostenlose Online-Demo
- ▶ Bietet umfangreiche Community-Funktionen
- ▶ Von dem Erfinder des Download-Hits "Rag Doll Kung Fu"

Internet
www.mediamolecule.com

Mehr als nur ein Spiel: Sony überrascht die Zockerwelt mit einem brillanten Software-Baukasten, der das Zeug zum Massenphänomen hat.

Der traurige Alltag eines Videospiel-Schreiberlings: Hersteller X kündigt Spiel Y an und schwadroniert in der Pressemitteilung irgendwas von "Fortsetzung des Millionen-Sellers!" oder "Erleben Sie den Zweiten Weltkrieg hautnah mit!", Redakteur tippt gelangweilt eine News-Meldung. Ganz anders bei der Bekanntmachung von "LittleBigPlanet": Leuchtende Augen, ungeduldige Freude – unser eben noch angeödetter Redakteur weiß wieder, warum er sein Hobby zum Beruf gemacht hat!

Sonys kleiner Planet am Software-Himmel ordnet sich keinem bestehenden Genre unter, sondern sucht sich seine eigene Umlaufbahn. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein nett gemachter Hüpfspaß, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als die spielerische Antwort auf das Internet-Phänomen YouTube. Wie oft haben Sie sich beim Zocken schon gedacht "Hm, den Level hätte man auch schöner machen können!" oder "Diese Hauptfigur gefällt mir gar nicht!?" Diese Probleme werden Sie

in "LittleBigPlanet" nicht haben – weil Sie hier der Chefdesigner sind.

ENDLICH MAL WAS NEUES

Falls Sie jetzt nur Bahnhof verstehen, keine Sorge. Der jahrelange Konsum von Standardkost frei jeglicher Innovation macht es einem schwer, neue Ideen zu erfassen – da nehmen wir uns selbst nicht aus. Gibt man dem Konzept von "LittleBigPlanet" aber nur eine klitzekleine Chance, haut einen die ebenso simple wie geniale Bastelei fast vom Sessel. Stellen Sie



▲ **KREATIV:** Wenn Sie neue Elemente ins Level einbauen wollen, erscheint ein buntes, in seiner Größe skalierbares Menü über Ihrer Spielfigur. (PS3)



▲ **BITTE LÄCHELN!** Auf Knopfdruck machen Sie einen Schnappschuss der aktuellen Spielszene, das Bild wird direkt auf der PS3-Festplatte abgespeichert. (PS3)

Ungeklärt: Ob "LittleBigPlanet" auch eine Videoaufnahmefunktion bietet, verraten die Entwickler noch nicht. Wir rufen: Bitte, bitte, bitte!



▲ **GEMEINSAM SIND WIR STARK:** Weil diese Muschel für einen zu schwer ist, packen alle vier Kollegen gleichzeitig an. Das Spiel steckt voller solcher kooperativer Aufgaben – nur wer im Team arbeitet, kommt weiter. (PS3)

sich einfach einen Titel vor, dessen Level-Editor keine bloße Dreingabe ist, sondern das eigentliche Spiel! Hört sich verwirrend an, ist aber erstaunlich plausibel: Sie turnen mit Ihrem (freilich selbst entworfenen Minihelden) durch eine kunterbunte Bonbonwelt. Soweit, so nullachtfünfzehn. Der Clou: Um Rätsel zu lösen oder Hindernisse zu überwinden, zimmern Sie ganz nach Gusto am Level herum. Auf Knopfdruck öffnet sich ein Menü, mit dem Sie im Handumdrehen neue Objekte einfügen oder die Physikeigenschaften bereits vorhandener Bauteile verändern. Ein Felsvorsprung macht das Weiterkommen unmöglich? Dann basteln Sie sich doch einfach eine Treppe aus Orangen und Fußbällen!

BASTELN IM QUARTETT

Weil so eine kreative Knochelei alleine nur halb so viel Spaß macht, dürfen bei "LittleBigPlanet" gleich vier Spieler zur selben Zeit ran. Die ziehen sich dann gegenseitig an Mauern hoch, werfen sich über Schluchten oder schlendern einfach nur Hand in Hand durch die Polygonpampa. Hand in Hand? Richtig gehört, diesen Gliedmaßen kommt eine besondere

Bedeutung zu. Halten Sie die entsprechende Schultertaste gedrückt, lassen sich die Arme der kleinen Männchen mit den beiden Analog-Sticks getrennt voneinander steuern – zum Winken, Watschen, Werfen oder was Ihnen sonst so an digitalem Blödsinn einfällt.

Doch damit endet die Beweglichkeit der kleinen digitalen Marionetten noch lange nicht. Über das Digi-Kreuz schneidet Ihr Alter Ego unterschiedliche Grimassen (böse, lustig usw.), die Bewegungserkennung des Sixaxis-Controllers kippt und kugelt unterdessen den virtuellen Kopf.

MACHT ALLE FLEISSIG MIT!

Letzten Endes steht und fällt der Spielspaß von "LittleBigPlanet" mit dem Enthusiasmus der PlayStation3-Besitzer. Denn eigentlich liefern die einfallsreichen Entwickler nur ein spielerisches Skelett, für das Fleisch müssen Sie selbst sorgen!

Der Community-Gedanke steht im Mittelpunkt: Über ein charmant gestaltetes Menü verteilen Sie selbst gebaute Levels an die Online-Gemeinde, laden Fotos Ihrer witzigsten Spielmomente hoch und saugen sich die kreativen Ergüsse anderer

Zocker. Dank eines einfachen Bewertungssystems und zahlreicher Ranglisten erkennen Sie außerdem, welche Basteleien wirklich was taugen. Und genau an diesem Punkt landen wir wieder bei der YouTube-Faszination: Jeder kann ein Star-Entwickler sein, jeder kann das beliebteste Level der Welt bauen, in jedem steckt so etwas wie kreative Energie – und "LittleBigPlanet" ist nur das kleine bescheidene Werkzeug dazu. Lassen Sie sich diese Chance auf keinen Fall entgehen!

tk ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ die Spielidee super ist
- ▲ der Grafikstil unglaublich viel Charme versprüht
- ▲ einige geniale Köpfe an dem Projekt arbeiten
- ▲ wir gerne Levels basteln

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ es erst Ende 2007 erscheint



EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Potenzielle Software-Revolution mit ganz viel Witz und frischen Einfällen. Schnell her damit!

KREATIVE CHAOTEN

Hinter "LittleBigPlanet" steckt ein neues Entwicklerteam namens Media Molecule. Gegründet wurde der unabhängige Trupp vom ehemaligen Lionhead-Mitarbeiter Mark Healey. Sagt Ihnen nichts? Dann schauen Sie sich einfach mal das Prügelspiel "Rag Doll Kung Fu" (siehe Bild unten) an! Dieser kleine, aber feine Titel (erhältlich über Valves Download-Portal Steam) wurde von Healey in Alleinregie entwickelt und machte ihn über Nacht zum Star in der Programmiererszene. Mit "LittleBigPlanet" werkelt das Kreativgenie nun am nächsten Meisterstück – wir drücken ihm die Daumen, alle beide!



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Weitere Screenshots und Trailer
zum Spiel gibt's online!

DEVIL MAY CRY 4



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

Ende 2007

erscheint nicht

4. Q. '07 - 60 €

erscheint nicht

Ende 2007

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Capcom
Entwickler (bekannt durch)	Capcom Resident Evil

- Vierter Teil der Serie
- Erstes Sequel auf PS3
- Neuer Charakter Nero
- Mehrere Abschnitte mit dem alten Helden Dante spielbar
- Beide besitzen jeweils eine neue Fähigkeit

Internet

www.capcom.com

Capcom gibt den Teufeln wieder einen Grund zum Weinen. Was hat der vierte Teil der Dämonenjagd auf der PlayStation3 zu bieten?

Wir sind zu Besuch in Osaka, Japan, beim prominentesten Teufelsjäger aller Zeiten. Gefährlich schaut er aus mit seinem langen roten Mantel, der elegant über die coolen Lederklamotten fällt. Außergewöhnlich erscheint sein schneeweißes Haar, denn seinem Gesicht nach zu urteilen hat er die 30 noch nicht überschritten. Bedrohlich lugt ein großes Breitschwert zwischen seinen Schultern hervor, an seiner Hüfte baumeln Pistolen.

Mit den Waffen hat er bereits unzählige Dämonen und Teufel aus der Welt der Menschen zurück in die Tiefen der Hölle geschickt. Sie denken, wir sprechen von Dante aus "Devil May Cry"? Oh nein! Unser Held trägt den Namen Nero und sieht dem Recken aus den drei vorangegangenen Episoden der Action-Serie zum Verwechseln ähnlich. Mit ihm wagen wir uns im Entwicklerstudio von Capcom in ein brandneues Abenteuer – diesmal auf der PlayStation3 und mit vielen sinnvollen Verbesserungen.

Nero ist nicht gänzlich unbekannt. Bereits auf der Tokyo Game Show im September 2006 stellte ihn Capcom als neue Hauptfigur vor. Der entthronte Dante war im gezeigten Trailer lediglich als verwundeter Nebendarsteller mit Gipsarm zu sehen. Einen ersten spielbaren Level gab's ebenfalls zu bestaunen. Vor allem die filigrane Grafik, die durch die Next-Gen-Power der PS3 möglich wird, begeisterte das Publikum. Weniger euphorisch stimmt die Gamer allerdings die Spielmechanik. Innovationen? Fehlanzeige! "Devil May Cry 4" spielte sich genau wie die

Vorgänger. Umso erfreuter waren wir natürlich darüber, dass uns die Herren von Capcom in ihren R&D-Departments die neueste Version präsentierten – natürlich inklusive einer Menge Neuerungen!

PREMIERE LIVE VOR ORT

Direktor Hideaki Itsuno und Produzent Hiroyuki Kobayashi höchstpersönlich führten uns die neue Teufelschatz vor. Die beiden Capcom-Entwicklerpromis verdienten sich ihre Lorbeeren u.a. mit Spielen wie "Resident Evil 4 (dt.)", "Killer 7" und "Capcom vs. SNK 2". Auch an der "Devil May Cry"-Serie haben beide schon früher mitgearbeitet.

Doch jetzt genug geschwafelt, starten wir die PlayStation3 und kommen wir zur Sache! Auf dem riesigen Flatscreen erscheint der Startbildschirm, den wir bereits von der Tokyo Game Show kennen. Erschrocken fragen wir nach, ob es sich um dieselbe Trial-Edition handelt. Doch man beruhigt uns schnell: Die Version ist eine grafisch überarbeitete und komplett neu arrangierte Preview-Demo. Wir greifen zum Sixaxis-Controller und fühlen uns in der Rolle des Dä-



▲ STARKE ARGUMENTE: Oberdämon und Höllenfürst Berial bekommt von Held Nero einen ordentlichen Hieb verpasst. (PS3)

Devil May Cry 4... erscheint nicht exklusiv für die PlayStation3, sondern wird auch für den PC und die Xbox360 umgesetzt.



▲ **NEXT-GEN-RECHENPOWER:** Auf den Straßen ist dank PlayStation3-Leistung jede Menge los. Ob das Spielgeschehen bei diesem Aufkommen noch flüssig läuft, können wir aber nicht sagen - bislang hatten wir keine Gelegenheit, uns durch die Massen zu metzeln. (PS3)

monenjähgers gleich wieder heimisch. Auch wenn es die Entwickler nicht gerne hören, anfangs spielt sich "Devil May Cry 4" genau wie die Vorgänger. Dynamisch gehen die Schwerthebie von der Hand, gezielt lassen sich die Balermänner einsetzen. Gegner anvisieren, springen und mit Hüpfen zur Seite ausweichen – das alles kennen wir zur Genüge.

Oberflächlich betrachtet bleibt also alles beim Alten. Doch wir lassen nicht locker. Was genau ist denn jetzt im Vergleich zu den drei Vorgängern anders? Die Antwort finden wir bereits nach wenigen Spielminuten in Form eines blau

glühenden Totenkopfes. Dieser verschmilzt mit Neros Arm und beschert ihm eine interessante Fähigkeit. Devil-Bringer nennt sich das Feature, das Nero seinem Vorgänger Dante voraus hat.

DER BRINGER BRINGT'S

Diese magische Armverlängerung ist äußerst vielseitig einsetzbar. Mit ihr fischt Nero beispielsweise wertvolle Orbs durch die Gitterstäbe einer verschlossenen Gefängniszelle hindurch. Er ist damit auch agiler und kann sich an leuchtenden Symbolen hinaufziehen, um dann von einem Balkon zum nächsten zu springen.

Richtig interessant wird die blau glühende Armprothese aber erst im Kampf. Mit ihr lassen sich weiter entfernte Widersacher schnell heranziehen und noch im Flug mit dem Schwert bearbeiten. Besonders gut funktioniert das, wenn Dante den Gegner während eines Sprungs packt und zu Boden schleudert. Der Devil-Bringer kann übrigens nicht nur gegen gewöhnliche Unholde eingesetzt werden, auch riesige Bossgegner vertrimmt Nero damit stivoll.

Richtig cool fanden wir den EX-Gauge: Betätigen Sie während des Kampfes die L2-Taste mehrmals hintereinander, dreht Nero am ►

DANTE, DIE LEGENDE

Eine der größten Überraschungen von "Devil May Cry 4" wurde am Ende der Präsentation enthüllt. Der tapferere Schwertschwinger Dante ist ebenfalls als spielbarer Charakter in dem Action-Abenteuer enthalten. Es wird verschiedene Levels geben, die Sie mit ihm bestreiten müssen. Neue Kampftechniken besitzt Dante nicht, trotzdem hat sich etwas geändert: Wollen Sie zwischen den verschiedenen Kampfstilen Gunslinger, Swordmaster und Royal Guard wechseln, müssen Sie nicht mehr den Weg übers Menü gehen. Jetzt reicht ein einfacher Tastendruck.



▲ **EINS FÜR DICH...:** Auch Dante ist spielbar. Hier zerteilt er gerade einen gemeinen Feind. (PS3)



▲ **PRAKTISCH:** Dantes Kampfstil können nun jederzeit und ohne Ladezeiten gewechselt werden. (PS3)



▲ **KRAFTVOLL:** Lädt Nero sein EX-Gauge komplett auf, sind seine Schwerthebie tödlich. (PS3)



▲ IMMER MIT DER RUHE: Halten Sie die Schusstaste länger gedrückt, hat Neros Waffe mehr Durchschlagskraft. Dazu brauchen Sie allerdings ein gutes Nervenkostüm - die Gegner warten nicht auf Ihre Aktion! (PS3)

Griff seines Schwertes wie am Gaszug eines Motorrads. Dadurch lädt sich eine spezielle Energie des Schwertes auf, die den teuflischen Horden noch mehr Schaden zufügt. Haben Sie den Dreh erst mal raus, schnetzeln Sie sich mit dem EX-Gauge gleich viel effektiver zum Levelausgang.

Als sehr effizient erweist sich auch eine neue Schusstechnik: Immer wenn Sie den Abzug der Waffe länger gedrückt halten, lädt sich ein Power-Schuss auf. Sobald Sie die Taste loslassen, kommt eine gewaltige Kugel aus dem Lauf, die kleinere Gegner bereits beim ersten Treffer ordentlich zerlegt.

EISENHARTE EISGEFECHTE

Derartig ausgefeilte Kampftechniken haben sich die Programmierer natürlich nicht nur zum Spaß ausgedacht. In einem verschneiten

Gebirge etwa ist es nötig, alle miteinander zu kombinieren. Hier treffen wir nämlich auf die Frost. Diese echsenartigen Wesen hatten ihren ersten Auftritt im "Devil May Cry" für PS2 und attackieren Nero mit spitzen Eiszapfen. Umgeben sie sich mit einem Schutzschild aus Eis, regeneriert sich sogar ihre Lebensenergie. Vorsicht ist also geboten! Ähnliche Déjà-vu-Erlebnisse soll es bei "Devil May Cry 4" übrigens mehrere geben. Schließlich ist Produzent Hiroyuki Kobayashi ein großer Fan des Originals.

Ein Bosskampf gegen einen haushohen Feuerdämon beendet die Präsentation. Während wir unser Schwert immer wieder in den glühenden Körper treiben, wird noch einmal deutlich, wie gut das Action-Spiel wirklich aussieht. In der näch-

sten Szene kommt der Flammenschein perfekt zur Geltung. Vor allem die Felswände sehen atemberaubend schön aus. Ansonsten wartet "Devil May Cry 4" selten mit aufwändigen Textureffekten auf. Dennoch beeindruckt das Game mit extrem filigraner Architektur. Einzig an der nur teilweise zerstörbaren Umgebung sollten die Designer noch feilen. Es ist einfach etwas unglaublich, wenn man zwar ein Fass zerschlagen kann, das klapperige Regal dahinter aber bombenfest stehen bleibt. **mh** ■



▲ VIELSEITIG: Der neue Devil-Bringer, eine Art verlängerter Arm, verschmilzt gleich mit Neros Dämonenhaut. (PS3)

INTERVIEW

Games Aktuell im Gespräch mit Direktor Hideaki Itsuno und Produzent Hiroyuki Kobayashi.

GA: Dante wird in "Devil May Cry 4" durch den ähnlich aussehenden Nero ersetzt. Gibt es da vielleicht einen Zusammenhang?

Hideaki Itsuno: Es gibt einen bestimmten Grund, weshalb sich die beiden ähneln. Das ist ein wichtiger, noch geheimer Bestandteil der Handlung. Dazu werden wir erst in den kommenden Monaten etwas sagen können.

Was genau ist denn der Unterschied zwischen "Devil May Cry 4" und den Vorgängern?

Hideaki Itsuno: Du hast beim Anspielen bestimmt den Unterschied bemerkt. Zum einen gibt es den Devil-Bringer, der eine große Neuerung darstellt. Zum anderen gibt es einen brandneuen Charakter. Erstmals kommen auch Personen im Game vor, gegen die der Spieler nicht kämpfen muss. Jetzt ist das "Devil May Cry"-Universum etwas komplexer.

Hiroyuki Kobayashi: Außerdem sind die Levels im vierten Teil sehr unterschiedlich. Bei der Präsentation hast du mit der Stadt Fortuna einen typisch hellen Level gesehen. In der Demo waren die verschneiten Berge enthalten. Also wirklich viele neue Aspekte.

Bislang war ja bei keiner Präsentation Neros anderes Erscheinungsbild, die Teufelsform, zu sehen. Gibt es diesbezüglich ein Geheimnis, das ihr uns verraten möchte?

Hideaki Itsuno: Es wäre falsch zu behaupten, dass sich Nero nicht in einen Teufel verwandeln kann. Aber es wäre auch falsch zu behaupten, dass Neros Teufelsform das Äquivalent von Neros bekannter Teufelsform ist. Nero hat ein Geheimnis, über das wir noch nicht gesprochen haben. Es ist geheim und richtig cool!

Was hat sich denn im Vergleich zu früher bei der Next-Gen-Programmierung geändert?

Hideaki Itsuno: Viel. Jeder kommt mit neuen Ideen. Wenn wir die dann zum ersten Mal auf dem Bildschirm sehen, denken wir immer: "Ohhh, das ist cool!" Es ist unglaublich befriedigend, all diese Möglichkeiten zu haben.

Gibt es ein Spielmechanik-Feature, das auf der PlayStation2 nicht machbar war?

Hideaki Itsuno: Der PS3-Arbeitspeicher schränkt uns weniger ein. Zum Beispiel kann Dante nun direkt im Spiel den Kampfstil wechseln. Auf der PlayStation2 hätten wir niemals sämtliche Animationen im Speicher ablegen können. Außerdem gibt es jetzt noch den Devil-Bringer, der auf der PlayStation2 so nicht machbar gewesen wäre. Außerdem ist die Grafik überaus detailliert – trotz der 60 Bilder pro Sekunde. Wenn Nero kämpft, verändert sich je nach Situation sein Gesichtsausdruck.

Hiroyuki Kobayashi: Die leistungsfähige Hardware ermöglicht uns mehr Variationen bei Stimmen und Geräuschen im Spiel. Bisher konnte Dante im Kampf nur eine begrenzte Anzahl von Sprüchen vom Stapel lassen. Jetzt sind es wesentlich mehr. Das Drumherum ist viel lebendiger. **mh** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik top ist
- ▲ coole neue Fähigkeiten für beide Helden dabei sind
- ▲ die Steuerung sehr direkt und zudem dynamisch ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ kaum Innovationen drin sind
- ▼ das Game gewohnt schwer ist

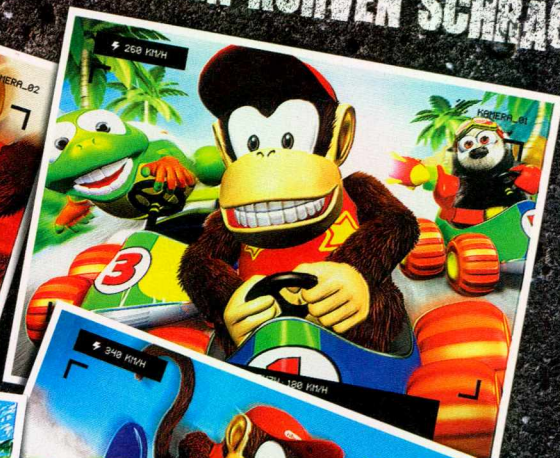
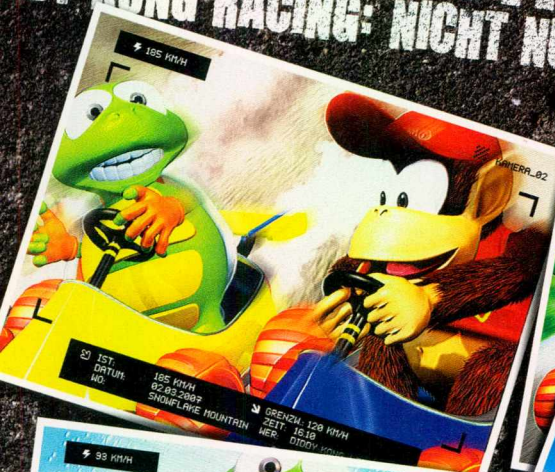
★★★★★

EINSCHÜTZUNG

sehr gut

"Devil May Cry 4" sieht auf der PS3 hervorragend aus und spielt sich gewohnt gut.

LIEBER WILD FAHREN ALS AUF DER STRECKE BLEIBEN! DIDDY KONG RACING: NICHT NUR IN DEN KURVEN SCHRÄG



DIDDY KONG RACING DS

Bitte Lächeln, Diddy Kong Racing ist zurück!

Über 20 wahrwitzige Strecken führen dich durch Dschungel-, Eis- und Mondlandschaften. Dabei beschleunigt nicht nur dein Luftkissenboot, Fieger oder Kart, sondern auch dein Herzrhythmus: Tricks deine Gegner mit Raketen, Magneten und Olfekten aus oder wirf sie auf selbst entwickelten Strecken aus der Bahn! Setze dich an die Weltspitze, über die Nintendo Wi-Fi Connection, oder jage allein durch den durchgedrehten Abenteuermodus. Jetzt aber los - so schnell wie du kannst und so fahrückt wie du willst!



NINTENDO DS lite

► **DRECKSCHLEUDERN:** Auf schlammigen Abschnitten pflügen die Autos tiefe Spuren in die Fahrbahn. Das ist nur eines der vielen grafischen Details, die für Ultimate Carnage gegenüber dem Vorgänger FlatOut 2 verbessert wurden. (Xbox360)

CYLINK
CYNAMITE.de
37U
Ihr CyLink-Code



FLATOUT™

System:
Termin/Preis:

PC PS2 PS3 Xbox **Xbox 360** GameCube Wii
Juni 2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler (bekannt durch)	BugBear Entertainment Dreamfall: The Longest Journey

- Aufgebohrter Xbox360-Port von "FlatOut 2"
- Zusätzliche Einspieler- und Xbox-Live-Modi
- Neue Autos und Strecken wird es zum Herunterladen geben
- Nur in Deutschland mit Crashtest-Dummys am Steuer

Internet
www.bugbear.fi

Jetzt mit kräftigem Xbox360-Nachbrenner! Im Juni könnte die FlatOut-Serie endgültig in die Königsklasse der Rennspiele aufsteigen.

Vor knapp einem Jahr ist "FlatOut 2" für PC, PS2 und Xbox erschienen. Das Spiel heimste durchweg klasse Kritiken ein und konnte sich weltweit bisher mehr als eine Million Mal verkaufen. Was liegt da näher, als das Ganze einfach noch mal in HD für die Xbox360 zu veröffentlichen? Aus wirtschaftlicher Sicht gar nichts. Den Entwicklern von BugBear Entertainment ist ein schnöder Port aber nicht genug: Sie bohren ihr Baby für die Xbox360 mächtig auf.

PIMP MY GRAPHICS

Der Name deutet es an: "FlatOut: Ultimate Carnage" will nicht als "FlatOut 2"-Umsetzung verstanden werden. Sämtliche Karren und Kurse entstammen zwar dem zweiten Teil, werden optisch aber dermaßen verschönert, dass man sie kaum noch wiedererkennt. Die Autos bestehen auf der Xbox360 aus beinahe vier Mal so vielen Polygonen wie noch auf PC, PS2 und Xbox – und schon dort sahen sie gut aus. Außerdem drängeln nicht mehr maximal acht, sondern zwölf PS-Schleudern gleichzeitig mit. Das hinterlässt zusammen mit tollen Lichteffekten, deutlich schöneren Texturen und extrem vielen zerstörbaren Streckenobjekten einen famosen grafischen Eindruck.

Bei kosmetischen Veränderungen belassen es die Entwickler allerdings nicht. So wird es neue Spielmodi für Solisten und Mehrspieler-Varianten mit Xbox-Live-Unterstützung geben. Online dürfte gerade der Neuzugang Head On genial werden. In diesem Modus rasen Sie möglichst schnell zum Ziel, drehen dort um und fahren zum Startpunkt zurück – während Ihnen die Konkurrenz noch entgegen-

kommt. Irrwitzige Crashes, die durch das ausgefeilte Schadensmodell richtig fett rüberkommen, sind vorprogrammiert.

Spätestens wenn die ersten bereits angekündigten neuen Strecken und Autos zum Download bereitstehen, wird das Spiel auch für "FlatOut 2"-Kenner absolut empfehlenswert – alle anderen Rennspieler sollten "FlatOut: Ultimate Carnage" ohnehin auf ihren ganz persönlichen Wunschzetteln schreiben.

fk ■



▲ **HALLELUJA:** Bei den sagenhaften Crashes zerlegt es die Autos dermaßen, dass schon das Zuschauen Freude macht. Das Schadensmodell ist klasse. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es richtig gut aussieht
- ▲ das Schadensmodell ganz ausgezeichnet ist
- ▲ es neue Spielmodi gibt
- ▲ es online rocken wird

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ neue Kurse und Autos erst als Download kommen



★★★★★ **GAMES**
REVIEW

sehr gut

Die Verschiebung hat sich gelohnt: "FlatOut" düst auf der Schnellstraße Richtung Genrespitze.

Vor der "FlatOut"-Serie hat Entwickler BugBear Entertainment an reinen PC-Racern gearbeitet. Der Durchbruch gelang den Finnen 2001 mit "Rally Trophy".

► **AKROBATISCH:** Spideys Turnkünste lassen sich auch im Spiel hervorragend einsetzen, um größere Distanzen schnell und mühelos zu überwinden. Die Animationen Ihres handelnden Helden wirken überzeugend. (Xbox360)

CYLINK
CYLINK.de
00K
Ihr CyLink-Code



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Noch mehr Infos, Bilder und Videos gibt's online!

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Activision
Entwickler	Treyarch
(bekannt durch)	(Call of Duty 3)
► Film- und Spielhandlung sind identisch	
► Die Stadt New York ist in 18 Distrikte unterteilt	
► Treyarch hat Quicktime-Events entdeckt	
► Auf PS2 ist der Grüne Kobold nicht spielbar	

Internet
www.activision.de



SPIDER-MAN 3

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	03.05.2007 - 50 €	03.05.2007 - 50 €	03.05.2007 - 60 €	03.05.2007 - 60 €	03.05.2007 - 60 €	03.05.2007 - 60 €	03.05.2007 - 60 €

Anfang Mai kommt das neue Spidey-Abenteuer als Film und Videospiel.

Wir haben schon mal ein bisschen mit der Xbox360-Version rumgesponnen.

Entwickler Treyarch ist beim Umsetzen besonders akribisch und übernimmt die Handlung des Films 1:1. Aufgepeppt wird die Hollywood-Story allerdings durch zusätzliche Inhalte. Sie treffen also nicht nur auf die Filmschurken, sondern auch auf Scorpion und Lizard, die die Einwohner der Metropole New York terrorisieren.

Actionreiche Kämpfe mit fiesem Widersachern sowie halbschreiende Verfolgungsjagden in den Stra-

ßenschluchten von Manhattan stehen bei "Spider-Man 3" im Vordergrund. Leider sieht das Spielgeschehen bislang reichlich unspektakulär aus. Bei der Steuerung gibt's dagegen wenig zu bemängeln. Die geht jederzeit flott von der Hand und ist schnell erlernt. Außerdem wurden Quicktime-Events implementiert, die besonders in Bosskämpfen zum Einsatz kommen.

BEKANNTE GESICHTER

Einer Ihrer Hauptgegner ist der Sandman. Er kann seinen Körper aus organischem Sand zu tödlichen Waffen verformen und trägt Schuld am Tod von Onkel Ben, weswegen Spidey auf Rache aus ist. Nicht minder gefährlich ist der neue Grüne Kobold, der Sohn des ersten fliegenden Schurken und Peters' ehemaliger bester Freund Harry Osborn. Fan-Favorit Venom ist ebenfalls dabei.

Zu allem Übel ergrift eine seltsame Alien-Lebensform Besitz von Spider-Man und färbt sein Kostüm pechschwarz. Der angenehme Nebeneffekt: Spidey wird schneller, stärker und wendiger. Weniger angenehm ist die Tatsache, dass das Alien

auch Einfluss auf seine Seele nimmt und den Spinnenmann nicht eben sympathischer macht.

In puncto Spielbarkeit gibt's wenig zu bemängeln, der Titel ist in vielerlei Hinsicht ein Nachfolger von "Ultimate Spider-Man" auf PS2. Allerdings war auch dieses Game nicht frei von Fehlern, und optisch ist "Spider-Man 3" nicht auf Next-Gen-Niveau. Unsere bisherige Einschätzung? Ein solider Titel für Fans – nicht mehr, nicht weniger. **ab**

EINSCHÜTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Spidey einfach cool ist
- ▲ die Handlung des Films Spannung garantiert
- ▲ wir Quicktime-Events lieben

LÄSST UNS KALT, WEIL...

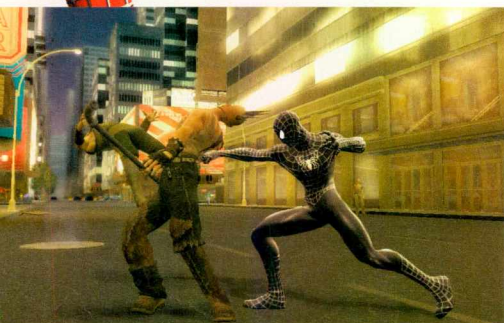
- ▼ die Optik eher mau ist
- ▼ die Metropole New York noch ziemlich leblos wirkt

★★★★★

EINSCHÜTZUNG

gut

Spielerisch gibt's nicht viel zu meckern, aber die Optik ist bislang ziemlich rückständig.



▲ **SCHLAGSTARK:** Im Symbionten-Gewand verfügt der Krabblar über enorme Kraft, was auch seine Gegner schnell zu spüren bekommen. (Xbox360)

Der Spinnenmann ... ist schon verdammt lang unterwegs. Er wurde bereits 1962 von Stan Lee und Steve Ditko ins Leben gerufen.

KURZVORSCHAU

Kompakt und informativ: Weitere brandaktuelle Vorschauen interessanter Spiele.

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

PS3
Erscheint: 4. Quartal 2007



▲ **OH WONDERFUL WORLD:** Technisch können wir von Insomniacs zweitem PlayStation3-Spiel schon einiges erwarten. Das hier ist In-Game-Grafik.

Tendierte der letzte Teil auf PS2 eher Richtung Shooter, so kehrt 'Future' wieder zu den Wurzeln der Sony-Serie zurück. Der Spielablauf soll zu 60 Prozent aus Ballerei und zu 40 Prozent aus Hüpfpassagen bestehen

– in 'Deadlocked' war das Verhältnis 80 zu 20. Zudem haben die Coder mehr Gewicht auf das Erforschen der Levels, die Gadgets und knifflige Gadget-Puzzles gelegt. Die Power der neuen PlayStation wollen die

Jungs von Insomniac richtig ausnutzen: Bis zu 15 Gegner werden gleichzeitig auf dem Screen zu sehen sein. Die Waffen 'interagieren' mit der Umwelt. Sie verursachen sichtbaren Schaden, schleudern Gegenstände durch Luft und bringen dynamische Lichteffekte auf die Mattscheibe. Die KI soll ebenfalls Next-Gen sein: Die Feinde haben angeblich verschiedene Gemütszustände, die man ihnen auch ansehen kann. Überdies wurde an eine Unterstützung der Tilt-Funktion des Sixaxis-Controllers gedacht. Schießt Ratchet zum Beispiel eine Rakete ab, kann der Spieler deren Flugroute per Neigung des Pads bestimmen, während er den Lombax mit dem linken Analog-Stick weitersteuert. Klingt zwar dick aufgetragen, dennoch nehmen wir's den Programmierern ab. Denn Insomniac

hat bereits Erfahrung mit Sonys Klavierlack-Kiste – 'Resistance: Fall of Man' lässt grüßen.

pr ■



EINSCHÄTZUNG

Genre	Insomniac
Hersteller	Sony
Entwickler	Insomniac
(bekannt durch)	Ratchet & Clank-Serie
Internet	www.insomniacgames.com



Abwechslungsreiches Comeback der zwei sympathischen Actionhelden mit hervorragender Technik.

MARIO PARTY 8

Wii
Erscheint: 2. Quartal 2007

Im Sommer findet die Party des Jahres auf Nintendo Wii statt. Gastgeber ist wie immer Superstar Mario. Zu seiner achten Sause sind 14 alte Bekannte aus der Nintendo-Familie geladen. Gefeierte wird auf sechs lustigen Spielfeldern. Jedes einzelne bietet neue Überraschungen und hat ein ganz eigenes Flair. Die Regeln variieren zwar stets, das Grund-

gerüst jedoch ist immer dasselbe: Man bewegt sich so schnell wie möglich über das Brett und sammelt Münzen ein, um sie anschließend in Sterne umzutauschen. Für Partystimmung sorgen mehr als 70 brandneue Minigames. Einige Beispiele: An 'Shake It Up' können vier Party-people teilnehmen. Deren Aufgabe: Die Wii-Remote so kräftig zu schüt-

teln wie eine Cola-Dose, die man zum Explodieren bringen will. 'Surfs Way Up' stellt den Spieler auf ein blitzschnelles Rocket-Board. In den Weltraumrennen hält man die Fernbedienung wie bei 'Excite Truck'. Gelenkt wird durch Neigen des Controllers. 'Breakneck Building' verwandelt die Wii-Remote in eine Säge, einen Hammer oder einen Farb-

pinsel. Sie sehen, 'MP 8' ist alles andere als eintönig! Die Wii-Remote bleibt stets in Bewegung, muss gedreht und gewendet werden. Mal halten Sie sie wie ein NES-Pad, mal wie einen Staffelfstab, mal wie eine TV-Fernbedienung.

pr ■



▲ **ALTE BEKANNTHEIT:** Natürlich sind alle Stars aus dem Nintendo-Universum am Start.



▲ **VIER FÄUSTE:** Wer verursacht den meisten Schaden an der Bowser-Schaden?



EINSCHÄTZUNG

Genre	Party
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Nintendo
(bekannt durch)	Super Mario
Internet	www.nintendo.de



Partyspiel trifft auf Partykonsole: Der nächste Multiplayer-Hit nach 'Wii Sports' und 'Wario Ware'!

FORZA MOTORSPORT 2

Erscheint: Mai 2007

Microsofts Vorzeige-Racer setzt vor dem Release von Sony-Konkurrent "Gran Turismo" neue Maßstäbe. So gaben die Entwickler kürzlich bekannt, dass "Forza 2" mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde über den HD-Bildschirm brettern soll. Der Fuhrpark der Renn-Sim umfasst 300 Autos. Darunter befinden sich zum Beispiel Spitzensportler der Marke Ferrari, Lamborghini, Shelby, Ford, Honda und Porsche. Dem Tuning-Part des zweiten Teils wurde ein ordentlicher Ölwechsel spendiert, waren die beschränkten Möglichkeiten auf diesem Gebiet doch einer der größten Schwachpunkte des Vorgängers. Sowohl bei der Gestaltung als auch in Sachen Motortuning gibt es nun unzählige Varianten. Besonders interessant wird es dann online: Hier stellt sich heraus, wer den

Schraubenzieher an der richtigen Stelle angesetzt hat! Um auch Freaks, die mit Lenkrad spielen, zu befriedigen, wurde akribisch an einem nie da gewesenen Force-Feedback-System gefeilt.

pr ■

EINSCHÄTZUNG

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	Microsoft Forza Motorsport
Internet	www.xbox.com

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Die beste Rennsim für 360 steht in den Startlöchern. Flüssige HD-Optik und üppige Ausstattung geben Stoff!



▲ **SPRINTER:** Nur 9,8 Sekunden benötigt der Pagani Zonda F von Null auf 200. In Forza 2 werden Sie diese Power auch spüren.



▲ **SCHNITTIG:** Trotz dieser superscharfen Optik soll der kommende Microsoft-Raser flüssig mit 60 fps laufen.

SACRED 2

Erscheint: Oktober 2007

Teil zwei des Action-RPGs spielt etwa 2000 Jahre vor dem Prequel. Wieder tummeln sich im Charakterauswahlmenü sechs Gestalten. Die Seraphim kennt man aus dem Vorgänger, die anderen fünf – Hochelf, Inquisitor, dryadischer Kundschafter,

Templer und Schattenkrieger – sind neu. Die Helden unterscheiden sich nicht nur optisch voneinander, sondern setzen sich auch auf verschiedene Weise zur Wehr. Die Seraphim etwa ist bestens ausgebildet im Nahkampf und kann auch mit Magie

gut umgehen. Der Schattenkrieger steckt viel ein, richtet aber auch großen Schaden an. Der untote Krieger kann allerdings auch zaubern, wechselt mit nur einem Spruch auf die astrale Ebene und ist in der Lage, seine Kumpels herbeizurufen. Er selbst wird dann transparent und muss weniger Schaden einstecken, verletzt aber auch seine Feinde nicht mehr so arg. Zu jedem der Kampfstile in Teil zwei (Fern- und Nahkampf sowie Magie) gehören etwa 15 bis 20 verschiedene Waffenfertigkeiten. Diese lassen sich wiederum in drei Stufen ausbauen. Der Clou: Jede Stufe wird grafisch anders dargestellt, sodass man in Multiplayer-Schlachten seinem Gegenüber anseht, was es drauht.

In "Sacred 2" gibt es zwei gleichwertige Kampagnen: die des Lichts und die des Schattens. Nicht alle

Helden können zwischen den Seiten wählen. Die Seraphim ist zum Beispiel nur im Licht unterwegs. Der Schattenkrieger hingegen hat die Qual der Wahl. Hat er sich jedoch einmal für einen Weg entschieden, gibt es kein Zurück mehr.

pr ■

EINSCHÄTZUNG

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Jowood
Entwickler (bekannt durch)	Ascaron Entertainment Sacred
Internet	www.ascaron.com

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Action-Rollenspiel mit detailverliebter Grafik, das fünf neue Charaktere in die Fantasy-Welt schickt.



▲ **FANTASY-WELT:** Im zweiten Teil erwarten Sie dunkle Dungeons, aber auch hellere Abschnitte wie dieses wunderbare Wäldchen.

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

16 APRIL

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
05/07 schon heute!

17



18

- Everybody's Tennis

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

19

- Genesis Rising:
Universal Crusade
- Requital:
Revenge of a Hero

20

- Final Armada

①



24

- The Lord of the Rings
Online: Shadows of
Angmar

25

26

- Dancing Stage:
SuperNova
- Demon Chaos
- Elededs
- NBA 2K7
- Shin Megami Tensei:
Devil Summoner
- The Elder Scrolls IV:
Oblivion

27

- FEAR



Pasta



02 MAI

- Cooking Mama
- God of War II

03

- Bionicle Heroes
- Bust-A-Move Bash!
- Spider-Man 3

04



05

06



09

- SingStar Pop Hits
- Two Worlds



10

- Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
- Rainbow Six: Vegas

11



12

13

14

15



16

- BUZZ! Das Mega Quiz
- Socom: U.S. Navy
SEALs Combined
Assault

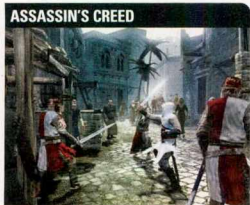
Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!



GAMES AKTUELL

► Ausgabe 06/2007

ab dem 16. Mai 2007
am Kiosk erhältlich!



Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Alan Wake	Action						19.10.2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						Nov. 2007
Animal Crossing	Simulation						2. Q. 2007
Army of Two	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Assassin's Creed	Action						4. Q. 2007
Battlefield 2: Complete Collection	Strategie						21.06.2007
Big Brain Academy	Denkspiel						2. Q. 2007
Bionicle Heroes	Action						03.05.2007
BioShock	Ego-Shooter						24.08.2007
BlackSite: Area-51	Taktik-Shooter						Sep. 2007
Blade Storm: Hundred Years War	Action						3. Q. 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Flug-Action						2. Q. 2007
Bleach Wii	Beat'em-Up						3. Q. 2007
Blue Dragon	Rollenspiel						2. Q. 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Bust-A-Move Bash!	Geschicklichkeit						03.05.2007
BUZZ! Das Mega Quiz	Denkspiel						16.05.2007
Call of Juarez	Action						4. Q. 2007
Clive Barker's Jericho	Horror-Adventure						3. Q. 2007
Coded Arms: Assault	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Colin McRae Rally 2007	Offroad-Rennspiel						3. Q. 2007
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie						10.05.2007
Cooking Mama	Simulation						02.05.2007
Cosmic Family	Adventure						29.06.2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure						2. Q. 2007
Dancing Stage: SuperNova	Musikspiel						26.04.2007
Dark Sector	Action						3. Q. 2007
Deadlands	Action-Rollenspiel						3. Q. 2007
Demon Chaos	Action						26.04.2007
Devil May Cry 4	Action						4. Q. 2007
Die Siedler VI	Aufbau-Strategie						4. Q. 2007
Die Sims: Tiergeschichten	Simulation						28.06.2007
Dirty Harry	Action						3. Q. 2007
Dragon Age	Rollenspiel						3. Q. 2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel						29.06.2007
Eldeeds	Strategie						26.04.2007
Elveon	Action-Rollenspiel						3. Q. 2007
Everybody's Golf 5	Golf						3. Q. 2007
Everybody's Tennis	Tennis						18.04.2007
Eyidentify	Denkspiel						3. Q. 2007
F.E.A.R.	Ego-Shooter						27.04.2007
Fable 2	Rollenspiel						4. Q. 2007
Fatal Inertia	Action-Rennspiel						2. Q. 2007
Final Armada	Action						20.04.2007
Final Fantasy Crystal Chronicles	Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy Versus XIII	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy XIII	Rollenspiel						4. Q. 2007
Fluch der Karibik 3: Am Ende der Welt	Action-Adventure						22.05.2007
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter						Aug. 2007
Genesis Rising: Universal Crusade	Echtzeit-Strategie						19.04.2007
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter						Juni 2007
God of War II	Action						02.05.2007
Godzilla: Unleashed	Action						Nov. 2007
Golden Axe	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Gran Turismo 5	Rennsimulation						1. Q. 2008
Grand Theft Auto 4	Action						4. Q. 2007
Halo 3	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Harvest Moon: Magical Melody	Simulation						3. Q. 2007

Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Haze	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Heavenly Sword	Action						3. Q. 2007
Heavy Rain	Adventure						4. Q. 2007
Himmel und Huhn: Ace in Action	Action						18.05.2007
Huxley	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Indiana Jones	Action-Adventure						4. Q. 2007
Juiced	Action-Rennspiel						3. Q. 2007
Killing Day	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Killzone 2	Ego-Shooter						3. Q. 2007
King of Fighters Maximum Impact 2	Beat'em-Up						24.05.2007
King of Fighters XI	Beat'em-Up						24.05.2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Rollenspiel						3. Q. 2007
KnightBlade: Line Of Defense	Action						3. Q. 2007
Könige der Wellen	Action-Adventure						20.09.2007
Lair	Action						3. Q. 2007
Mario Party 8	Geschicklichkeit						3. Q. 2007
Mario Strikers Charged	Fußball						3. Q. 2007
Marvel Trading Card Game	Denkspiel						24.05.2007
Mass Effect	Rollenspiel						3. Q. 2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Medieval II: Total War Kingdoms	Strategie						3. Q. 2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure						4. Q. 2007
Metroid Prime 3: Corruption	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Monster Madness	Action						2. Q. 2007
NBA 2K7	Basketball						26.04.2007
Overlord	Action-Adventure						2. Q. 2007
Pimp My Ride	Action-Rennspiel						11.04.2007
Possession	Action						3. Q. 2007
Project H.A.M.M.E.R.	Action-Adventure						3. Q. 2007
Pursuit Force: Extreme Justice	Action-Rennspiel						3. Q. 2007
Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter						10.05.2007
Ratatouille	Action-Adventure						4. Q. 2007
Requital: Revenge of a Hero	Rollenspiel						19.04.2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure						3. Q. 2007
Section 8	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel						4. Q. 2007
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Fantasy-Rollenspiel						26.04.2007
Shrek der Dritte	Geschicklichkeit						21.06.2007
SingStar Pop Hits	Musikspiel						09.05.2007
Socom: U.S. Navy SEALs Combined Assault	Taktik-Shooter						18.05.2007
Spider-Man 3	Action						03.05.2007
Stranglehold	Action						Sep. 2007
Stuntman 2	Action						4. Q. 2007
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run						3. Q. 2007
Super Smash Bros. Brawl	Geschicklichkeit						3. Q. 2007
The Club	Action						4. Q. 2007
The Darkness	Action-Adventure						4. Q. 2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel						26.04.2007
The Getaway 3	Action						4. Q. 2007
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Online-Rollenspiel						24.04.2007
The Shadow of Aten	Action-Adventure						4. Q. 2007
The Simpsons	Action						3. Q. 2007
Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure						25.05.2007
Totally Spies!	Action						4. Q. 2007
Transformers: The Game	Action						05.07.2007
Turning Point: Fall of Liberty	Action						4. Q. 2007
Two Worlds	Action-Adventure						09.05.2007
Unreal Tournament III	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Untold Legends: Dark Kingdom	Rollenspiel						4. Q. 2007

DAS BESTE AUS



- 80 Ausgaben
- offiziell
- exklusiv
- meistverkauft

- 119 Ausgaben
- kompetent
- unabhängig
- einzigartig

OPPA UND PLAY IN EINEM MAGAZIN!

Die ganze Welt der PlayStation

play³

PlayStation3 | PlayStation2 | PlayStation Portable

• PS3 • PS2 • PSP
• BLU-RAY • ONLINE
• COMMUNITY

PlayStation3 • PlayStation2 • PlayStation Portable

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



KAMPF im netz

Alle drei Next-Generation-Konsolen setzen voll auf Online-Funktionen.

Wir überprüfen, wie sich das Hardware-Trio im Internet schlägt.

KOSTEN UND TECHNIK

PLAYSTATION3

Welche Technik brauche ich?

Die PS3 lässt sich wahlweise über das mitgelieferte Netzwerkkabel oder aber drahtlos über einen WLAN-Router ans Internet anschließen. In jedem Fall benötigen Sie aber einen (zum Glück mittlerweile gängigen) DSL-Anschluss.

Wie melde ich mich an?

Bei der Anmeldung müssen Sie lediglich Ihre Adresse angeben und sich einen Online-Spitznamen aussuchen. Die Eingabe von Kreditkartendaten ist nur erforderlich, falls Sie im PlayStation Store einkaufen möchten.

Was kostet es mich?

Die Bezahlung der Download-Spiele funktioniert mittels aller gängigen Kreditkarten. Eltern dürfen ihren Kindern aber auch eine virtuelle Geldbörse anlegen und diese mit einem frei wählbaren Eurobetrag auffüllen – so können auch Kids im Online-Store einkaufen.

Wie kann ich bezahlen?

Das Online-Angebot inklusive Internet-Browser ist gratis. Außer bereits bestehenden Kosten für Ihren DSL-Anschluss kommen also keine weiteren hinzu. Lediglich die Angebote des PlayStation Stores sind teilweise kostenpflichtig.

Wii

Die Wii-Konsole lässt sich problemlos und ohne Zusatzhardware in Ihr bestehendes WLAN integrieren. Das Anschließen über ein Netzkabel ist aber nicht ohne weiteres möglich. Sie benötigen dazu einen LAN-Adapter für 30 Euro.

Ohne aufwändige Anmeldung können Sie nach Ihrer Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen das Online-Angebot von Wii nutzen. Einen Spitznamen gibt's nicht, stattdessen wird Ihnen ein sechsstelliger (!) Wii-Code zugewiesen.

Grundsätzlich ist der Online-Service von Wii mit Ausnahme der Virtual-Console-Titel kostenlos. Ob für Online-Games Gebühren fällig werden, wird erst die Zukunft zeigen, denn bisher gibt's noch keine Spiele mit Online-Unterstützung.

Ähnlich wie bei der Xbox360 können Sie eine Punktekarte, die Wii-Points-Card, im Handel erwerben. Für 2.000 Wii-Points, die für 2-4 Virtual-Console-Spiele reichen, können Sie 20 Euro. Alternativ können Sie auch Ihre Kreditkarte zücken.

XBOX360

Die Xbox360 verfügt im Gegensatz zur Konkurrenz nicht über einen eingebauten Wireless-Adapter – den gibt es nur als Zubehör für happige 70 Euro! Ohne diesen müssen Sie die Konsole mit einem DSL-Kabel ans Internet anschließen.

Bei der Anmeldung müssen Sie lediglich Ihre Adresse angeben und sich einen Online-Spitznamen aussuchen. Die Eingabe von Kreditkartendaten ist nur erforderlich, falls Sie einen kostenpflichtigen Gold-Account haben möchten.

Die Silber-Mitgliedschaft ist kostenlos, allerdings auch stark beschränkt. Wer Online-Duelle ausfechten möchte, muss indes einen Jahresbeitrag von knapp 60 Euro berappen. Die meisten Zusatzinhalte kosten ebenfalls Geld – wenn auch in Form so genannter Microsoft Points.

Microsoft bietet Ihnen zwei Bezahlvarianten an: Entweder Sie wickeln alle Online-Geschäfte über Ihre Kreditkarte ab, oder Sie kaufen sich im Laden eine Punktekarte. Auf Letzterer befindet sich ein Code, den Sie bei Xbox Live eingeben müssen.

BEDIENUNG

Q Bedienung

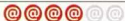
PLAYSTATION3

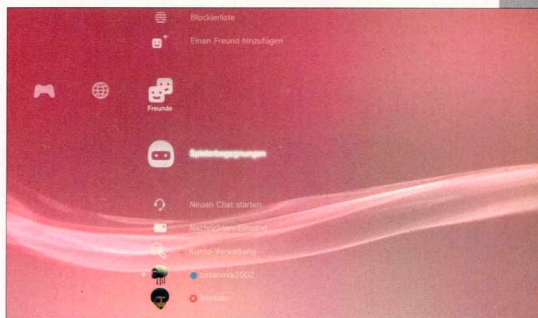
Die Menüführung der PlayStation3 orientiert sich an der Cross Media Bar der PSP. Alle Hauptpunkte sind demnach waagrecht angeordnet, die Detailmenüs klappen nach unten auf. Das Problem an dieser Lösung: Bereiche mit vielen Unterpunkten wirken etwas überladen und damit unübersichtlich. Prinzipiell funktioniert die Bedienung aber intuitiv. Hinsichtlich der Optik kann die PS3-Oberfläche in jedem Fall punkten: Elegante Formen, stilvolle Symbole und die betont minimalistische Farbgebung machen deutlich – hier haben wir es mit einem topmodernen Hightech-Gerät zu tun.

Sobald Sie aber den PlayStation Store oder den Internet Browser aufrufen, wird die Bedienung etwas sperrig: Die Steuerung per Cursor funktioniert mit den Analogsticks mehr schlecht als recht. Schließen Sie also lieber gleich eine USB-Maus an, die wird von der PlayStation3 erkannt. Nichts auszusetzen gibt es hingegen an den Ladezeiten – denn die sind erfreulich kurz.

FAZIT

Bis auf die langen Untermenüs und die doofe Cursor-Fummelei gibt's an der PS3-Bedienung wenig auszusetzen – gut!

WERTUNG 



▲ EINFACH ABER SCHÖN: Das Menüdesign der PlayStation3.

Wii

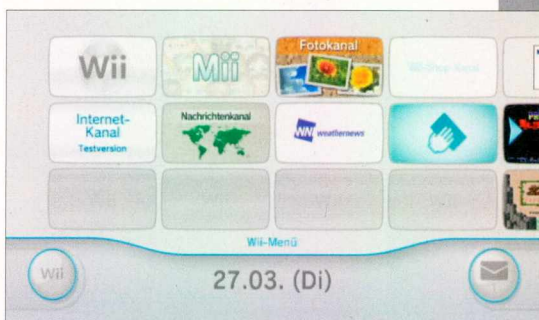
Nintendo setzt bei der Menüführung von Wii auf so genannte Kanäle. Sie sehen auf dem Bildschirm zwölf kleine Fenster, die zu den einzelnen Bereichen führen: So können Sie etwa über den Disc-Kanal Spiele starten oder mit dem Internet-Kanal surfen. Da auch jedes Virtual-Console-Spiel einen eigenen Kanal bekommt, ist der Bildschirm bald gefüllt, und Sie wechseln mit der Wiimote zwischen verschiedenen Seiten. Da alle Kanal-Fenster gleich groß und frei verschiebbar sind, fehlt ein wenig eine klare Führung. Mehr Anpassungsmöglichkeiten wären schön.

So stylisch wie bei der Konkurrenz präsentieren sich die Wii-Menüs nicht – was natürlich auch an der fehlenden HD-Unterstützung liegt. Die Steuerung über die Wiimote macht überhaupt keine Schwierigkeiten, allerdings sind häufig viele Klicks notwendig, um ans gewünschte Ziel zu kommen. Und im Online-Einsatz wird häufig und lange nachgeladen – das geht besser.

FAZIT

Grundsätzlich angenehmer Look. Die Bedienung ist auch gut, allerdings sind die Wartezeiten im Online-Einsatz zu lang.

WERTUNG 



▲ FENSTER ZUR WELT: Die wichtigsten Wii-Kanäle in der Übersicht.

XBOX360

Für die Menüführung seiner Xbox360 hat Microsoft tief in den Farberbeimer gegriffen: Sämtliche Bildschirmseiten kommen kunterbunt, verspielt und freundlich daher. Weit aus weniger plump ist die eigentliche Bedienung: Alle wichtigen Punkte sind auf so genannten Blades (zu Deutsch: 'Klingen') untergebracht. Diese Unterseiten schieben sich fächerartig übereinander und erinnern in ihrer abgerundeten Form an das weiße Plastikkleid der Xbox360. Was äußerst positiv ins Gewicht fällt: Durch einen Druck auf die zentrale Guide-Taste des Controllers öffnen Sie jederzeit ein

kleines Menü, das sämtliche aktuell wichtigen Online-Infos (Nachrichten, Freunde, Gamerscore) auflistet.

Nicht so toll gelungen ist hingegen die Sortierung der Download-Inhalte: Lange Listen und teils arg missverständliche Bezeichnungen machen es Einsteigern schwer, die gewünschten Datenpakete zu finden. Hier sollte Microsoft unbedingt nachbessern.

FAZIT

Wer auf Farben und runde Formen steht, wird die Bildschirmoberfläche der Xbox360 lieben – sehr schön.

WERTUNG 



▲ VILLA KUNTERBUNT: Die Xbox360 begrüßt Sie mit schrillen Farben.

COMMUNITY

Q Community

PLAYSTATION3

Ähnlich wie bei Xbox Live hat auch jeder Benutzer des PlayStation Networks eine ihm eigene Online-Identität. Diese setzt sich aus einem Online-Spitznamen sowie einem kleinen Bildchen (auch "Avatar" genannt) zusammen. Haben Sie sich erst einmal einen Account zugelegt, steht der Kommunikation mit anderen Usern nichts mehr im Wege. So dürfen Sie eine Freundesliste anlegen, nervige Störenfriede blockieren und Nachrichten verschicken. Letzteres funktioniert wie eine E-Mail: Betreff eingeben, Textmitteilung verfassen und bei Bedarf noch ein Bild von der PS3-Festplatte an-

hängen, das leider nur max. 1 MB groß sein darf. Wer ein Headset und eine Kamera besitzt (wahlweise über Bluetooth oder USB-Anschluss), kann außerdem einen Videochat mit seinen Online-Kumpels starten.

► **PRAKTISCH:** Die PlayStation3 erkennt jedes gängige Bluetooth-Headset.



FAZIT

Clevere Funktionen und die Bluetooth-Kompatibilität machen die PS3 zum Community-Allrounder.

WERTUNG



▲ **GUT GELÖST:** Suchen Sie sich einen Avatar aus (links) und verschicken Sie Nachrichten (rechts).

Wii

Online Kontakte zu knüpfen, ist mit Wii eine echte Herausforderung: Beide Seiten müssen zuerst den sechzehnstelligen Wii-Code des anderen in ihr Adressbuch einträ-

gen, um dann via E-Mail oder Textnachricht kommunizieren zu können – Spitznamen gibt es nicht. Dafür klappt das Ganze aber auch mit PCs und Handys. Befreundete Wii-Besitzer kön-

nen sich außerdem ihre selbst erstellten Miis zusenden.

Allerdings ist es durch das verwendete System unmöglich, Spieler als Freunde zu gewinnen, deren Wii-Code

Sie nicht kennen. Nintendo verbietet es sogar, in seinen offiziellen Foren Wii-Codes zu tauschen. Man möchte nicht, dass Fremde miteinander in Kontakt treten, verhindert so aber auch effektiv den Aufbau einer großen Online-Community. Für eine möglichst einfache Kommunikation mit Besitzern der gleichen Konsole ist Wii also kaum geeignet.



▲ **ADRESSBUCH UND MII-KANAL:** Im Adressbuch ergänzen Sie Freunde. Der Mii-Kanal dient zum Basteln Ihres Avatars.

FAZIT

Auch wenn Nintendos Motive nachvollziehbar sind: Die Wii-Kommunikation ist übertrieben eingeschränkt.

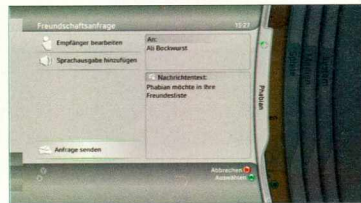
WERTUNG



XBOX360

► **HEADSET:** Das Set aus Mikro und Kopfhörer liegt der Xbox360 beim Kauf bei.

Auf der Xbox360 funktioniert der Community-Gedanke ganz ausgezeichnet: Sie erstellen sich ein Alter Ego – gerne auch mit eigenem Bild, das Sie über die Live-Vision-Kamera aufgenommen haben – und schon kann's losgehen. Einfach Freundes-anfragen verschicken und fortan sehen Sie immer genau, was Ihre Freunde gerade an ihrer Xbox360 treiben. Sie können ihnen dann jederzeit schreiben und einen



▲ **LEBENDIGE ONLINE-WELT:** Xbox360-Zocker können vielfältig kommunizieren.

Sprach- oder Videochat starten. Der Premium- und der bald erscheinenden Elite-Version der Xbox360 liegt bereits ein Headset bei. Bei Online-Spielen können Sie Ihre Mit- oder Gegenspieler

außerdem bewerten. Spielt ein Zocker falsch und bricht beispielsweise bei einer drohenden Niederlage eine laufende Partie ab, können Sie eine negative Bewertung hinterlassen.

FAZIT

Microsofts Erfahrung macht sich bezahlt: Auf der Xbox360 hat die große Community viele Möglichkeiten.

WERTUNG



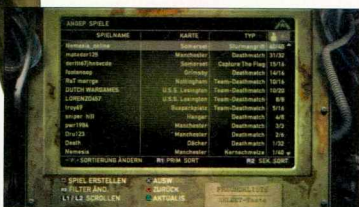
SPIELE

PLAYSTATION3

Die Einbindung und Unterstützung von Online-Spielen funktioniert auf der PlayStation3 wesentlich besser als viele Zweifler befürchteten. Besonders die beiden Sony-Titel "MotorStorm" und "Resistance: Fall of Man" bringen Mehrspieler-Spaß. Während die Offroad-Raserei nahezu ruckel- und unterbrechungsfrei Rennen für bis zu zwölf Teilnehmer bietet, begeistert die Ego-Schießerei "Resistance: Fall of Man" mit 40-Spieler-Massengefechten.

Ebenfalls schön: Durch einen Druck auf die Select-Taste können Sie jederzeit ihre Freundesliste aufrufen und einsehen, in welchem

Match sich ihre Lieblingsgegner gerade herumtreiben. Schade jedoch, dass das Versenden von Nachrichten beziehungsweise deren Empfang nicht während laufender Partien möglich ist.



FAZIT

Bis auf kleine Kinderkrankheiten sehr
ausgereift und ohne große Schwächen
– unsere Gratulation an Sony!

WERTUNG @@@@ @ @

Wii

Über die Performance von Wii-Online-Spielen lässt sich noch keine verlässliche Aussage treffen – denn es gibt in Deutschland schlicht noch keine Titel mit Online-Modus. Der

erste Titel mit Online-Anbindung wird "Mario Strikers: Charged Football", das im Mai erscheint. Damit hat Nintendo einen bei seiner Zielgruppe sehr starken Titel im Programm der Online-

Gaming auch auf Wii zum Durchbruch verhelfen könnte. Im weiteren Verlauf des Jahres will Nintendo auch ein Spiel um die Pokémon veröffentlichen ("Pokémon Battle Revolution").



Wir hoffen, dass zukünftig auch Dritthersteller Online-Spiele veröffentlichen. Nur mit Eigenproduktionen dürfte es Nintendo schwer fallen, den Online-Kampf zu gewin-

einfach werden – mit Freundescodes zu jonglieren ist anstrengend.

FAZIT

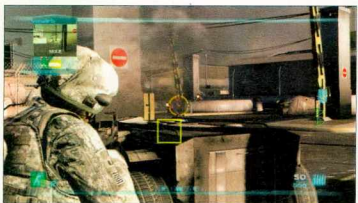
Auf dem DS läuft's mittlerweile gut und deshalb sind wir auch beim Wii optimistisch. Ab Mai wissen wir mehr.

WERTUNG

XBOX360

Online-Gaming gehört auf der Xbox360 zum Tagesgeschäft, denn nahezu jeder Titel bringt entsprechende Modi mit. Die Performance ist meist gut, allerdings sollte der Host eine dicke DSL-Leitung haben. Eine Partie "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" mit zehn Teilnehmern kann nämlich selbst einen DSL-6000-Zugang ans Limit bringen.

Wenn's aber flüssig läuft, gibt's kaum ein schöneres Multiplayer-Erlebnis als Xbox Live. Die Headset-Kommunikation klappt tadellos, und Sie können jederzeit Text- und Sprachnachrichten verschicken und empfangen. Ein Blick ins Freun-



▲ **HITS:** Die Online-Favoriten GRAW 2 und Texas Hold'em Poker.

desmenü zeigt außerdem, was Ihre Online-Freunde gerade mit ihrer Xbox360 machen. Allerdings verlangt Microsoft als bisher einziger der drei Konsolen-Hersteller bares Geld für den

Online-Zock. Somit wäre alles andere als eine sehr gut funktionierende Online-Gaming-Plattform auch enttäuschend, denn gerade dafür lohnen Sie ja etwa 60 Euro pro Jahr.

FAZIT

Klasse: Auf der Xbox360 wird online geballert, gepokert, gerast und vieles mehr. So macht Online-Gaming Spaß.

WERTUNG @@@@@ @

DOWNLOADS

 Downloads

PLAYSTATION3

Im PlayStation Store, dem Pendant zum Xbox-Live-Marktplatz, bietet Sony ein wöchentlich wachsendes Angebot aus digitalen Inhalten an. Wer kostenpflichtige Dinge downloaden möchte, muss allerdings zuvor seine Kreditkartendetails eingeben. Praktisch: Alle Preise werden in echter Währung angezeigt. Sie müssen also nicht zuerst irgendwelche Punkte in Geld umrechnen. Was das eigentliche Sortiment angeht, fällt unser erstes Fazit durchwachsen aus. So gibt es aktuell nur sehr wenige Bonuspakete wie beispielsweise ein paar belanglose Autoaufkleber für "Ridge Racer 7"

oder "Genji"-Kostüme. Dafür gefällt das Minispiele-Repertoire mit einigen echten Schmankern: Besonders der psychedellisch-geniale "Evolutionszock" "Flow" und das Geballer "Blast Factor" sind ihr Geld locker wert.



FAZIT

Qualität sehr ordentlich, aber in Sachen Quantität noch unterbesetzt – Sonys Shop muss noch wachsen.

WERTUNG 



▲ **KAUFRÄUSCH:** Die coole Ballerei Blast Factor (links) ist eines der Highlights im PlayStation Store (rechts).

Wii



Das Download-Angebot von Wii ist überschaubar: Außer Virtual-Console-Spielen wird noch nichts geboten. Das

Virtual-Console-Line-up ist aber stark: Sie finden hier viele gute Titel der alten Nintendo-Konsolen NES, SNES und Nintendo 64. Ausgewählte Spiele der ehemaligen Konkurrenz-Geräte Turbo-

Grafik und Mega Drive ergänzen das Portfolio. Im Laufe dieses Jahres sollen zudem Titel der beiden Systeme MSX und Neo Geo hinzukommen. Während einige Uralt-Spielchen nur noch aus

nostalgischer Sicht interessant sind, machen Games wie "Super Mario 64" und "16-Bit-Evergreens wie "Donkey Kong Country" und "Sonic the Hedgehog" auch heute noch richtig Laune. Die Preise liegen umgerechnet zwischen fünf und zwölf Euro. Ist der interne Speicher Ihrer Wii voll, lagern Sie Spiele auf SD-Karten aus.



▲ **WELCHES SPIEL HÄTTEN'S DENN GERN?** In einem Katalog wählen Sie die Spiele wie Mario 64 (rechts) aus.

FAZIT

Keine Demos, keine Videos, trotzdem gut: Es finden sich viele ausgezeichnete Games für die Virtual Console.

WERTUNG 

XBOX360

Microsoft-Anhänger dürfen sich auf dem Xbox-Live-Marktplatz austoben: Hier finden Sie Demos, Galerien und Videos zu Spielen und Filmen und unter dem Punkt Xbox Live Arcade komplette Spiele. Darunter sind exklusive Neuentwicklungen, häufig sogar mit Online-Support, und Klassiker wie "Castlevania: Symphony of the Night". Die Preisspanne ist in etwa mit der von Wii vergleichbar.

Wenn Ihnen die Optik Ihrer Xbox360-Menüs mal nicht mehr gefällt, verändern Sie sie einfach durch den Download eines neuen so genannten Themes – dafür wird aber



▲ **GRUSELIGER KLASSIKER:** Castlevania: Symphony of the Night gehört momentan zu den beliebtesten Arcade-Spielen auf dem Xbox-Live-Marktplatz.

auch ein kleiner Betrag fällig. Der Video-Marktplatz, über den beispielsweise TV-Serien den Weg auf Ihre Xbox360 finden, ist bisher nur in den

USA verfügbar, sollte über kurz oder lang aber auch nach Deutschland kommen. Er wird das Angebot nochmals attraktiver machen.



FAZIT

Klasse und Masse: Auf dem Xbox-Live-Marktplatz finden sich viele Möglichkeiten Geld auszugeben.

WERTUNG 

EXTRAS

Extras

PLAYSTATION3

Sonys Multimedia-Wunderkiste ist vom Start weg fit fürs Internet: Dank dem eingebauten Browser surfen Sie bequem im weltweiten Datennetz. Ohne angeschlossene USB-Tastatur ist die Eingabe von Adressen allerdings etwas mühevoll – und auch eine Maus erleichtert die Navigation ungemein. Cool: Sie können maximal sechs Internetseiten gleichzeitig öffnen und bequem zwischen ihnen hin- und herspringen. Die Ladegeschwindigkeit des Internet-Browsers geht bei DSL ebenfalls voll in Ordnung.

Eine weitere Besonderheit ist das Folding@Home-Projekt: Wenn

Sie das entsprechende Datenpaket herunterladen, hilft Ihre PS3 bei der Berechnung von wissenschaftlichen Forschungsprojekten – ein spielerisch zwar sinnloses, aber ideologisch äußerst begrüßenswertes Extra.



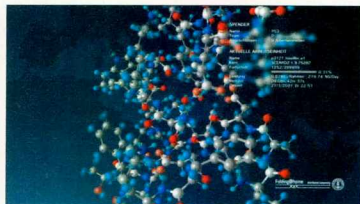
▲ **ALLESKÖNNER** Die PS3 surft problemlos im Internet (links) und berechnet Forschungsprojekte (rechts).

Für Hardware-Tüftler sehr interessant: Sie können auf der PlayStation3 das Betriebssystem Linux installieren und sie so zu einem vollwertigen PC umrüsten. Und keine Sorge: Dieser Software-Eingriff ist völlig legal!

FAZIT

Klasse: Die PS3 ist Computer und Videospielkonsole in einem – für Bastler der reinste Technikraum.

WERTUNG @ @ @ @ @ @



Wii

Mit der PS3 können Sie mit Wii im Internet surfen. Dazu dient eine angepasste Version des Opera-Browsers, die Sie mit der Wiimote steuern. Der Browser kann momen-

tan kostenlos heruntergeladen werden, ab Mitte des Jahres soll er umgerechnet fünf Euro kosten.

Performance und Bedienung sind ganz okay, auf einer PS3 mit Maus,

Tastatur und HD-Fernseher aber weit besser. Dafür bietet Wii eigene Wetter- und Nachrichten-Kanäle, die Sie rund um die Uhr informieren. Mehr ein Gag ist der Meinungs-Kanal, auf dem

Umfragen zu wichtigen Themen wie "Mögen Sie Ihr Ei lieber gekocht oder gebraten?" veranstaltet werden.

Einzigartig ist WiiConnect24: Auf Wunsch bleibt Ihr Wii stets online und kann so auch im Standby-Modus Daten empfangen. Ein blau blinkendes Wii-Laufwerk macht Sie auf neu empfangene Inhalte aufmerksam.



▲ **ÜBER DIE WELT INFORMIEREN** Links sehen Sie den Wetterkanal, rechts den Internet-Browser in Aktion.



FAZIT

Auch wenn sich über die Sinnhaftigkeit mancher Kanäle streiten lässt: Wii bietet einige einzigartige Features.

WERTUNG @ @ @ @ @ @

XBOX360

Microsoft hat seine Next-Gen-Konsole (wohl aus Jugendschutzbedenken) mit keinem Internet-Browser ausgestattet. Dafür kommuniziert die weiße Daddelkiste in Zukunft mit Windows-Vista-Rechnern. Besitzer des neuen Betriebssystems können am PC ihre Xbox360-Freundeslisten und Nachrichten einsehen – der Gates-Konzern nennt dieses System übrigens Live Anywhere. Später sollen sogar Handys mit dem Service verbunden werden.

Zudem sind bald Online-Gefechte zwischen PC- und Xbox360-Usern möglich – der erste Titel, der diese Funktion unterstützt, ist der



▲ **INNOVATIONEN MADE BY MICROSOFT** Der Gamerscore (links) und die alles übergreifende Plattform Live Anywhere (rechts).

Ego-Shooter "Shadowrun". Eine kleines, aber auch ungemein motivierendes Detail im Microsoft-Kosmos: Jeder Online-Spieler hat einen Punkte-

stand ("Gamerscore"), der allen anderen Benutzern anzeigt, welche Titel er wie intensiv geockt hat! Eine schlichtweg geniale Idee.



FAZIT

Leider fehlt der Internet-Browser, aber ansonsten ist das Extra-Angebot der Xbox360 sehr überzeugend.

WERTUNG @ @ @ @ @ @



Product Placement, Sponsoring, Banner und Co. – jetzt auch im Videogame Ihres Vertrauens!

Werbung

Neulich im Anzeigenteil: "Ich (armer Entwickler, 35) suche Sponsoren. Biete Werbefläche in aktuellen Spielen." Wir beleuchten das Millionengeschäft mit der Ingame-Reklame.

In "UEFA Champions League 2006/2007" jubeln Bal-lack und Kollegen – präsentiert von Vodafone. Spezialagent Sam Fisher kaut in "Splinter Cell: Double Agent" genüsslich Wrigley's. Und in "Battlefield 2142" gibt es dynamische Werbeflächen, die immer wieder aktualisiert werden.

Schon längst ist Reklame in Spielen nicht mehr nur Realitätsnähe erzeugender Blickfang. Seit Jahren verkaufen Entwickler Werbeflächen in Games. Ging es anfangs nur um kleine Beträge, werden inzwischen Millionen-Deals abgeschlossen. Dem U.S.-Marktforschungsunternehmen Yankee Group Research zufolge setzte die Spieleindustrie allein im letzten Jahr 165 Millionen Dollar mit Werbung um – Tendenz steigend. Grund genug, das Thema Ingame Advertising einmal unter die Lupe zu nehmen.

EIN ALTER HUT?

Die Idee ist alles andere als neu. Bereits 1987 tauchten in "California Games" Logos bekannter Skateboard-Marken wie Santa Cruz auf. Im witzigen Plattformers "Cool Spot" hüpfte man anno 1993 gar über kunterbunte 7up-Flaschen. Den Vogel schoss schließlich das Simpel-Spielchen "Moorhuhnjagd" ab. Die 2000 als Johnny-Walker-Werbung geplante Ballerei flimmerte alsbald über sämtliche Bürobildschirme. Die Folge: Die Marke Johnny Walker machte einen gewaltigen Sprung nach vorne. Eine Studie der Uni Mannheim von 2001 ergab, dass die "Moorhuhn"-Spieler Johnny Walker für modern und trendy hielten. Ein solcher Image-Gewinn beeinflusst natürlich das Kaufverhalten vieler Menschen und sorgt somit für steigende Umsätze.



▲ **IN DIE MASCHEN:** In NBA Live 07 tragen die Spieler ihre Original-Trikots und -Schuhe. Markennamen inklusive.



▲ **MODISCH:** Der obercoole Dämonenjäger Dante aus Devil May Cry 2 bekommt als Bonus ein passendes Outfit von Levi's spendiert.



▲ **GESCHICKT:** Wollen Sie für das Online-RPG Anarchy Online nichts bezahlen, müssen Sie dafür Werbebanner in Kauf nehmen.



in Spielen



▲ **MESSEBESUCH:** Auf dem zum vierten Mal stattfindenden GfM-Kongress berät die Industrie über Ingame-Werbung und deren Zukunft.

VIEL ZEIT, VIEL GELD

Warum sind aber gerade die Video- und Computerspieler für Werbefunde so interessant? Zocker sind in der Regel männlich, zwischen 18 und 34 Jahre alt und bereit, viel Geld in ihr Hobby zu investieren. Außerdem verbringen sie deutlich mehr Zeit vor Spielkonsole oder PC als etwa vor dem Fernseher oder mit dem Lesen von Zeitschriften. Somit entsprechen sie der perfekten Zielgruppe. Betrachtet man nämlich aktuelle TV-Zuschauerzahlen oder Druckauflagen von Zeitungen, ist festzustellen, dass diese immer weiter zurückgehen. Unterhaltungselektronik hingegen verkaufte sich in den vergangenen Jahren besser und besser.

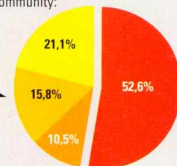
Doch nehmen Zocker die Werbebotschaften im hektischen Spielgeschehen überhaupt wahr? Wissen sie beispielsweise, dass sie in "Need for Speed" gerade an einer Burger-King-Reklame vorbeigefahren sind? Ob und wie Werbung in Videospielen wirkt, wird aktuell heiß diskutiert. Lange hieß es, Ingame-Werbung sei besonders effektiv, da sich die Spieler aktiv einbrächten. Doch in den vergangenen Monaten wurden Zweifel daran laut. Eine Studie des englischen Verhaltensforschungsinstituts Bunnyfoot erbrachte überraschende Ergebnisse: Mittels Eye-Tracking-Technologie (zu Deutsch: Augen-Verfolgungs-Technologie) überprüfte man Aufmerksamkeit und Wahrnehmung von 120 Test-Zockern. Abhängig von Spielerfahrung und Lieblingsgenres wurden den Probanden acht Sport- und Rennspiele vorgesetzt, unter anderem "Gran Turismo 3", "SmackDown! vs. RAW", "NBA ▶

DAS SAGT DIE COMMUNITY!

Werbung in Videospielen ist ein umstrittenes Thema. Deshalb haben wir auf www.cynamite.de Sie, die Spieler, nach Ihrer Meinung gefragt. Schließlich sind Sie es, die in "Battlefield 2142" und Co mit dynamischer Reklame leben müssen. Hier einige Zitate der Cynamite-Community:

1. FRAGE: Stört Sie Werbung in Spielen?

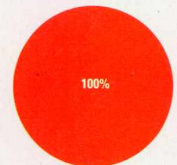
- ▶ Ja, nervt mich total – egal in welcher Form! 15,8%
- ▶ Ja, aber solange das Spiel gut ist, sehe ich über solche Sachen hinweg. 21,1%
- ▶ Nein, solange die Werbeblendungen nicht zu aufdringlich sind. 52,6%
- ▶ Nein, ich konzentriere mich vollkommen auf das Spiel selbst. 10,5%



Ghost87 schreibt: Ist doch nicht schlimm! Manchmal kann es sogar helfen, die Atmosphäre aufzubauen. So es zum Spielthema passt, hab ich kein Problem damit.

2. FRAGE: Dürfen Spielefirmen Daten von Ihrem Rechner zu Werbezwecken einlesen?

- ▶ Ja! 0%
- ▶ Nein! 100%



LSD meint dazu: Wenn man das abschalten kann und vor dem ersten Start des Spiels eine groß aufgelegene Auswahl hat, bitte, nur zu. Aber einfach Daten sammeln und das in den AGBs in Zeile 300 erwähnen, ist mir zu blöd.

Pretender sagt: Solche Sachen umgehe ich einfach, indem ich solche Games nicht kaufe und die Firma bzw. den Publisher damit boykottiere.

3. FRAGE: Welche Folgen sollte Werbung in Spielen für den Verbraucher haben?

- ▶ Die Spiele sollten günstiger werden. 62%
- ▶ Die Spiele sollten qualitativ besser und bugfrei werden. 28,8%
- ▶ Die Spiele sollten früher erscheinen. 4,8%
- ▶ Nette Gimmicks wie Poster oder Karten sollten enthalten sein. 9,5%

Eddie09112005 denkt: Also ich habe die ganzen Jahre immer ca. 60 Euro für ein Spiel ausgegeben und bin damit zufrieden. Dass die Spiele billiger werden, glaub ich nicht, eher teurer.

Pretender schreibt: Wenn schon Werbung enthalten ist, dann können auch die Games günstiger verkauft werden, da man ja schließlich Werbeeinnahmen hat.



WERBEN MIT SPIEL

Die Industrie wirbt nicht nur in Videospielen, sondern auch mit ihnen.

Was liegt näher, als eine Marke der anvisierten Zielgruppe durch ihr Hobby nahezubringen? Im Jahr 2000 etwa sorgte Johnny Walker mit der simplen Ballerei "Moorhuhn" für Unruhe in deutschen Büros. Ein beträchtlicher Image-Gewinn für den amerikanischen Whiskey-Hersteller war die Folge. Auf Xbox Live versuchte auch die Fastfood-Kette Burger King, ihr Image ein wenig aufzupolieren. 2006 erschien auf dem virtuellen Marktplatz gleich drei Burger-King-Spiele. "Pocket-bike Racer", "Sneak King" und "Big Bumpin'" kosteten je knapp vier U.S.-Dollar und rangierten qualitativ auf solidem Shareware-Niveau.



▲ Auf den ersten Blick eine nette Sache: Der Taktik-Shooter "America's Army" erschien 2002 als kostenlose Download-Version.

Das Spiel wurde vom MOVES Institute der Naval Postgraduate School im Auftrag der U.S. Army entwickelt und mit Staatsgeldern finanziert. "America's Army" hatte jedoch einen Zweck: Es sollte die Jugend an die Waffe bringen. Laut U.S. Army diene der Shooter als "cost-effective recruitment tool" (zu Deutsch etwa: "kostengünstiges Rekrutierungsinstrument").



▲ Skifreunde aufgepasst: Der österreichische Fernsehsender ORF veranstaltete Ende 2006 einen großen Online-Wettbewerb. Zu diesem Zweck veröffentlichte die TV-Station die Ski-Simulation "Ski Challenge 07". Trotz des offensichtlichen Werbehintergrunds fand das Spiel erstaunlich viele Anhänger. Am Schluss gab's ein spannendes Final-Event: Der Sieger "TimD" darf dieses Jahr auf ORF-Kosten zur Games Convention nach Leipzig fahren.



▲ ANFÄNGER: Schon in der alten C64-Sportsammlung California Games tauchten die Namen bekannter Skateboard-Firmen auf.



▲ GEKONNT: Im Jump'n'Run Cool Spot hüpfen Sie über gewaltige 7up-Flaschen.



▲ HOCH OBEN: Red Bull verleiht den Wurmern aus dem Action-Spiel Worms 3D Flügel.



▲ WITZIG: Die True-Crime-Entwickler pöbeln mit Werbetafeln gegen die GTA-Konkurrenz. Das ließen sich die Rockstars nicht lange bieten. Details zur Werbeschlacht finden Sie im Kasten auf Seite 44.

Live" und "Project Gotham Racing". Anhand der ermittelten Daten wurde anschließend der Sponsor Fixation Index (also die Aufmerksamkeitsspanne für die Werbetafeln) ermittelt. Die Werte lagen laut Bunnyfoot stets in einem unterdurchschnittlichen Bereich, bei dem Rennspiel "Project Gotham Racing" gar bei null.

Glaubt man dieser Studie, ist Reklame in Spielen absolut sinn- und wirkungslos. Trotzdem kündigte die amerikanische Yankee Research Group steigende Einnahmen in diesem Bereich an. So sollen bis 2010 732 Millionen Dollar für Ingame-Werbung ausgegeben werden.

OHNE KNAUTSCHZONE

Aktuell haben Spielentwickler allerdings Probleme damit, Werbeflächen an den Mann zu bringen. Dies liegt zum einen am momentan schlechten Image von Games: Die Killerspiel-Debatte war dem Werbegehalt nicht gerade zuträglich. Zum anderen ergeben sich inzwischen Interessenkonflikte, da die Spieleindustrie auf Kundenwünsche reagieren muss. So sehen es etwa Automobilhersteller gar nicht gerne, wenn ihre teuren Luxuskarossen in Spielen wie "Burnout" verbrennt werden. Viele Zocker wollen jedoch unbedingt ein realistisches Schadensmodell. Die Entwickler müssen also einen goldenen Mittelweg finden zwischen den Bedürfnissen der Werbekunden und der Spieler.

SCHÖN GESEHEN?

Bei Fußballübertragungen im Fernsehen fallen uns Werbetafeln und Trikotsponsoren kaum noch auf. Sie gehören einfach dazu wie Uli Hoeneß zu Bayern

München. Die Spieleindustrie bemüht sich seit Jahren um eine möglichst realitätsnahe Umsetzung diverser Sportarten und Autorennen. Ein nackter Ferrari-Flitzer in "Formula One Championship Edition" etwa wäre undenkbar. Die Ingame-Werbung ist somit nicht nur ein nettes Zubrot für die Entwickler, sondern auch ein Mittel, ein Spiel glaubwürdiger zu machen. Dazu Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts Deutschland: "In vielen Spielen ist Werbung ein Faktor zur Erhöhung der Authentizität. [...] Das Spektrum reicht dabei von der Platzierung von Banden- oder Plakatwerbung über Sponsoring, Product Placement bis hin zu so genannten Dedicated Items wie zum Beispiel speziellen Fahrzeugen, die besonders hervorgehoben werden."

Wenn sich also Sam Fisher ein Wrigley's-Kaugummi in den Mund steckt, oder Dante aus "Devil May Cry 2" in ein Bonus-Outfit von Levi's schlüpft, ist dies der Atmosphäre zuträglich und motiviert den Spieler. Was würden Sie aber sagen, wenn Ihr "World of Warcraft"-Charakter plötzlich einen Mercedes-Stern auf der Brust trüge? Oder die Stromfirma E.ON Werbetafeln in dem düsteren Tschernobyl-Shooter "Stalker" platzierte? Klar, das würde nicht passen und den Eindruck einer virtuellen Realität zerstören. Folglich ist es besonders schwer, Werbung in Fantasy- oder Science-Fiction-Spiele einzubinden.

DYNAMISCHE REKLAME

Mit dem Erscheinen von "Battlefield 2142" entbrannte 2006 eine Grundsatzdebatte über Werbung in Spielen. Auslöser war ein Zettel in der Packung, auf dem



▲ **DICKES BUDGET:** Electronic Arts nahm beinahe vier Millionen Dollar durch das Integrieren von Werbung in Need for Speed: Carbon ein. Damit dürfte die ohnehin erfolgreiche Rennspielserie eines der umsatzstärksten Produkte des Spiele-Herstellers sein.

Electronic Arts die Käufer über die Advertising-Features des Shooters aufklärte. So greift der Titel selbstständig auf aktive Internetverbindungen zu, lädt neue Werbedaten herunter und 'zeichnet deine IP-Adresse sowie weitere anonyme Informationen (Advertising Data) auf'. Das Zauberwort hinter dieser Technologie heißt 'dynamische Werbung'. Electronic Arts machte mit 'Battlefield 2142' einen Schritt in Richtung Zukunft, weitere Entwickler zogen nach. Während EA zu diesem Zweck mit den Firmen Massive und IGA Worldwide kooperiert, schlossen sich Take2 und THQ mit Double Fusion zusammen. Die Börse reagierte geradezu euphorisch auf die Pläne von Take2. Die Wertpapiere des Unternehmens stiegen kurz nach der Ankündigung der Werbepläne um satte sieben Prozentpunkte.

Datenschutzler allerdings schreien lauthals auf. Schließlich greift die 'dynamische Werbung' in die Pri-

vatsphäre des Spielers ein. Künftig sollen die Programme nämlich aktiv auf ihren User und das Geschehen auf dem Bildschirm reagieren. Anhand von IP-Adresse, Log-Files und Surfgehnheiten erkennen die neuen Werbetechniken, was für eine Person gerade spielt und für welche Produkte sie sich interessieren könnte. Sogleich lädt das Spiel die passenden Banner und Logos von einem Server herunter und baut sie ins Geschehen ein. Damit ist die Suche nach bestimmten Zielgruppen für die Werbeindustrie mit einem Schlag beendet. Auch Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts Deutschland, zeigt sich von den Online-Fähigkeiten der neuen Konsolen begeistert: 'Die Möglichkeiten für Werbeplätze wurden durch die Online-Fähigkeiten der neuen Konsolen stark ausgeweitet. In welche Richtung die Entwicklung laufen wird, ist derzeit noch nicht abzusehen.'



▲ **SCHWIERIG:** Werbung in Spielen wie World of Warcraft würde die Atmosphäre zerstören.



▲ **ZU SCHNELL:** Auch im Raser Burnout: Dominator ist Eigenwerbung an der Tagesordnung.



▲ **MODERN UND MÄNNLICH:** Der Next-Generation-Prügler Def Jam: Icon setzt auf das harte Image des Musik-Labels und den aktuellen Hip-Hop-Boom.



▲ **DYNAMISCH:** Die neue Werbetechnik von Battlefield 2142 liest PC-Daten ein und integriert automatisch passende Banner.



▲ **MANNSCHAFTSDIENLICH:** Die Werbung auf Trikots und Banden in UEFA Champions League 2006-2007 trägt zum TV-Look des Spiels bei.



▲ **FLOP:** Laut einer aktuellen Studie achten Spieler in PES 3 nicht auf die Werbetafeln.



▲ **MASCHINELL:** Die Markennamen auf den F1-Boliden erzeugen ein authentisches Flair.

HOHN UND SPÖTTIS

Mit Werbung können Entwickler nicht nur Geld verdienen – sie bauen Spots teilweise auch als satirisches Moment in Spiele ein. Die Jungs von Rockstar etwa verhöhnen in ihrem Gangster-Epos "GTA: San Andreas" das Konkurrenzspiel "True Crime: Streets of L.A.". An der Unity Station in Los Santos haben die Programmierer ein Schild mit der Aufschrift "True Crime: Street Cleaners" aufgestellt. Aber die "True Crime"-Macher revanchierten sich und machten sich in ihrem nächsten Spiel auf Werbetafeln über das Rockstar-Logo lustig. Der Kreative zufolge stellt Rockstar "jockstraps", also Sportsuspensoren, her.

Doch das waren nicht die einzigen Werbewitze. So spielen die Rockstars auf den vielen Radiosendern der "GTA"-Serie immer wieder bissig mit den Klischees amerikanischer Werbespots – hören Sie mal genauer hin! Eine ganz ähnliche Idee hatten die Dialogschreiber des Quiz-Games "You don't know Jack 4". Wenn Sie einige Minuten abwarten, nachdem Sie das reguläre Spiel beendet haben, gehen plötzlich neue Werbespots über den Äther. Aber Vorsicht: Freunde des feinsinnigen Humors sollten an dieser Stelle besser weghören. Wie im gesamten Spiel geht's auch hier recht derbe zu.



NOTWENDIGE WERBEEINNAHMEN

Aktuell verkaufen sich sehr aufwändige Spiele, so genannte Big-Budget-Produktionen, besonders gut. Die Entwicklung von Video- und Computerspielen wird folglich immer teurer. Momentan wird bis zur Fertigstellung eines Games ein zweistelliger Millionenbetrag fällig. Kein Wunder, schließlich beträgt die Entwicklungszeit durchschnittlich anderthalb Jahre – eine lange Zeit, in der ein komplettes Team bezahlt werden muss. Zusätzliche Kosten sind Lizenzgebühren für Grafikengines oder Musiktitel. So müssen die Firmen etwa für die Unreal-Engine 3 einen sechs- bis siebenstelligen Betrag auf den Tisch legen.

Die Werbeeinnahmen sind daher inzwischen dringend nötig. Martin Lorber von EA relativiert: "Die Erlöse durch Werbung in Spielen bewegen sich im Vergleich zu den gesamten Produktionskosten noch auf einem relativ niedrigen Niveau." Wir sprechen hier allerdings nicht von Cent-Beträgen, sondern von sechsstelligen Summen. Allein im Rennspiel "Need for Speed: Carbon" findet man Werbung im Gesamtwert von beinahe vier Millionen Dollar.

BILLIGERE SPIELE DANK WERBUNG?

Doch welche Konsequenzen hat Ingame-Werbung für den Spieler selbst? Vielerorts werden Rufe nach günstigeren Video- und Computerspielen laut. Schließlich nähmen die Entwickler mit Werbung viel Geld ein. Doch Martin Lorber winkt ab: "Leider bewegen sich die Erlöse, die durch Werbung in Spielen erzielt werden können, noch nicht auf einem Niveau, das es ermöglichte, die Preise für die Endverbraucher zu verringern." Dies könnte sich durch massive Steigerung der Werbeeinnahmen natürlich schnell ändern. Allerdings hätte diese Rechnung einen gewaltigen Haken: Die vielen Plakate und Schriftzüge würden die Spielatmosphäre zerstören – ganz ähnlich wie plötzliche Pausen in einem spannenden Film. "Werbeeinblendungen wie beim Fernsehen würden vom Spieler nicht akzeptiert. Dies wird es bei Produkten von EA auch nicht geben", beschwichtigt Lorber.

DIE ONLINE-ZUKUNFT

Sie suchen günstige Spiele oder wollen womöglich gar nichts bezahlen? "Kein Problem!", dachten sich wohl die Entwickler des Online-Rollenspiels "Anarchy Online" und stellten die Basisversion (ohne Add-ons) ins Netz. Diese war kostenfrei, sofern der Spieler vorab Werbeeinblendungen akzeptierte. Tat er das, zierten plötzlich Schriftzüge von Coca Cola oder Panasonic die Videowände in dem futuristischen Rollenspiel. Auf diese Weise finanzierte sich das Programm praktisch von selbst.

Zweifelloos liegt die Zukunft der Videospiele im Internet. Die Lebenssimulation "Second Life" wird inzwischen als nächste große Werbepattform gehandelt, und auch Sonys "Home" wird sicherlich eine Vielzahl von Reklamemöglichkeiten bieten. Der Spieler muss sich wohl oder übel damit abfinden, künftig "dynamische Werbung" in seinen Lieblings-Games vorzufinden, so wie das bei Filmen gang und gäbe ist. In Anbetracht stetig steigender Ansprüche und Entwicklungskosten sind die Publisher offenbar auf zusätzliche Einnahmen angewiesen. Und solange sich die Werbung nicht zu sehr in den Vordergrund drängt oder gar den Spielspaß trübt, dürften alle Parteien zufrieden sein. Oder?

ob ■

SELBST DER GRÖSSTE SUPERHELD
HAT EINE DUNKLE SEITE!



LEBEN SIE SIE AUS.



SPIDER-MAN™



THE GAME

OFFICIAL
MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

ERSCHEINT MAI 2007

SM3THEGAME.COM



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



XBOX LIVE



ACTIVISION.

www.activision.de



SPIDER-MAN
COLUMBIA PICTURES



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

Wii

MARVEL

Spider-Man und alle zugehörigen Charaktere: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, der Film: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielentwickler: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation", "PLAYSTATION 2" und "PSP" sind registrierte Trademarks von Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. "PC" - Memory Stick Duo" may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox Logo sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii und THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

TESTCENTER

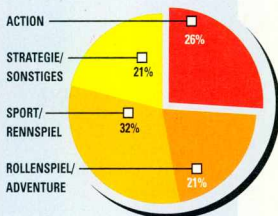
EHRlich UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 49
Adventure & Rollenspiel	ab 59
Sport & Rennspiel	ab 65
Strategie & Sonstiges	ab 73
Budgetspiele	ab 77

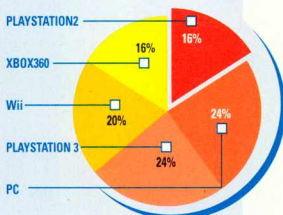
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



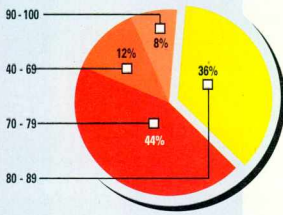
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



DAS TEAM IM ÜBERBLICK

THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportspiele, Rennspiele
Spiele zurzeit: God of War 2, Motorstorm, SSX Blur
Grillt gerne: seine Kollegen
Schönster Platz im Frühling: vor der Glotze!



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spiele zurzeit: Blast Factor, Flow, Oblivion: Shivering Isles
Grillt gerne: rein rein Bier in der Hand!
Schönster Platz im Frühling: Würzburger Festung



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiele, Jump'n'Run, Geschicklichkeit
Spiele zurzeit: God of War 2, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Virtua Tennis 3
Grillt gerne: Steak
Schönster Platz im Frühling: Hamburg



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spiele zurzeit: Shining Force EXA, Tomb Raider: Anniversary, Command & Conquer 3
Grillt gerne: viel großes Fleisch!
Schönster Platz im Frühling: nicht im Büro



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spiele zurzeit: God of War, God of War 2, Resistance: Fall of Man
Grillt gerne: Texanische Rindswurst
Schönster Platz im Frühling: Griechenland



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spiele zurzeit: Audi Leerlauf-Bug, Windows XP, GTA Vice City Stories
Grillt gerne: rohes Fleisch!
Schönster Platz im Frühling: nicht im Büro



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n'Run
Spiele zurzeit: Virtua Fighter 5, Gran Turismo HD, Hotel Dusk
Grillt gerne: Angusrinder
Schönster Platz im Frühling: Hollywood-Schaukel



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: God of War 2, Shrek Smash'n'Crash Racing, S.T.A.L.K.E.R.
Grillt gerne: Steak
Schönster Platz im Frühling: in der Sonne



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Jump'n'Run, Beat'em-Up
Spiele zurzeit: Shining Force EXA, God of War 2, Wonderbox Collection
Grillt gerne: gefüllte Paprika
Schönster Platz im Frühling: Sprechkabine



MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Ego-Shooter, Action
Spiele zurzeit: Resistance, Blast Factor, Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Grillt gerne: dritter Magen der Kuh
Schönster Platz im Frühling: im Wald



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spiele zurzeit: Kisten in der Wohnung packen...
Grillt gerne: Maiskolben "mmmh"
Schönster Platz im Frühling: Egal - Hauptsache draußen!



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spiele zurzeit: Nix, denn es ist Frühling - ab raus!
Grillt gerne: Schwenkbrode
Schönster Platz im Frühling: Am Schwenker



UNSER TESTSYSTEM

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

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

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

Das jeweilige Spiel wird für dieses System leider nicht erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN VON PC-SPIELEN

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

Einsteiger

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

Standard

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

High-End

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

GUT/SCHLECHT

Was hat uns super gefallen, was nicht? Hier lesen Sie in übersichtlicher 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 Griffszenen
- ▼ Clipping, fehlende Treffer



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-Effektorglänze, sondern auch künstlerischen Anspruch.

SOUND

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

STEUERUNG

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?



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 bevorzugen 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
God of War II
Rotlicht Tycoon 2

THORSTEN KÜCHLER

■ Ego-Shooter, Action
God of War II
Sonic the Hedgehog

FABIAN KÄUFER

■ Jump'n'Run, Action
God of War II
Rotlicht Tycoon 2

FRANK EMMERLING

■ Rollenspiele, Advent.
God of War II
Prince of Persia: Rival Swords

PATRIC ROOS

■ Sport, Ego-Shooter
God of War II
Rotlicht Tycoon 2

DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:



GOD OF WAR II
■ Test auf S. 50
■ Wertung: 92%
sehr gut

Seit der E3 2004, als ich Teil eins das erste Mal spielte, bin ich fasziniert von "God of War". Auch Teil zwei hat meine turm-hohen Erwartungen nicht enttäuscht.

So absurd es klingt: Ich hatte mir noch mehr Genialität versprochen. Dennoch gibt es kein besseres Action-Adventure für die PS2.

Kratos deklariert zum zweiten Mal die versammelte PS2-Konkurrenz. Schöner und brachialer als "God of War 2" geht's kaum.

Ex-Gott zieht aus, um der griechischen Götterwelt eins vor den Latz zu knallen. Sieht verdammt geil aus, spielt sich noch besser!

Für mich ist der letzte richtig große PS2-Titel das absolute Highlight dieser Ausgabe. Die Bosskämpfe sind einfach der Hammer!



SSX BLUR
■ Test auf S. 66
■ Wertung: 77%
gut

Auf Wii hasse ich komplizierte Steuerungen. Da muss es simpel und eingängig sein – wie bei "SSX Blur"! Und hier passt auch mal die Optik.

Schade um den schönen Schnee: Die Steuerung der Snowboard-Fahrerei hat zu viele Macken. Da wäre weitaus mehr drin gewesen.

Feiner Funsport! "SSX Blur" haut mich zwar nicht wirklich vom Hocker, bietet aber alle bekannten Stärken der Snowboard-Serie.

War noch nie ein über-mäßiger Freund von Schnee-Sportivitäten. Und daran wird auch der neueste "SSX"-Abieger nichts ändern.

Spaßig, aber ganz schön schwer: Den neuen "SSX"-Teil mit Wii-Bedienung fand ich zunächst sehr gewöhnungsbedürftig, doch später hat er die Almhütte gerockt.



SILENT HUNTER 4
■ Test auf S. 74
■ Wertung: 83%
gut

Die ganze U-Boot-Thematik fasziniert mich seit "Das Boot" und "Silent Service" (C64). Deshalb verzeihe ich "Silent Hunter 4" auch Bugs und Bi-dienschwächen.

Wäre ich ein Marine-offizier in Rente, dieses Spiel wäre mein persönlicher Zockertraum. Leider bin ich aber ein blutjunger Redakteur.

Zweifelloso eine Empfehlung für Fans des Genres. Mir ist das Ganze aber zu sperrig. Dann lieber "Battlestations Midway".

Wer denkt, dass U-Boot-Kommandant ein öder Job ist, sollte sich mal dieses PC-Spiel ansehen. Hat mich mehr beeindruckt als erwartet.

Interessiert mich nicht die Bohne. Habe seit "Jagd auf roter Oktober" keine U-Boot-Simulation mehr geockt. Und daran wird sich auch nicht ändern.



EVERYBODY'S TENNIS
■ Test auf S. 67
■ Wertung: 71%
befriedigend

Trotz fehlender Minispiele ist "Everybody's Tennis" zielgruppengerecht: ein Tennisspiel für jedermann. Ich spiele aber lieber "Virtua Tennis 2"...

Liebe Herren Entwickler, ein Spaßtennis ohne Minispiele ist wie Bier ohne Alkohol! Was soll denn dieser Modi-Geiz?

Irgendwie ist es nicht das kurzweilige Fun-Tennis geworden, das ich erwartet hatte. Wieso gibt's überhaupt keine Minispiele?

Selbst für mich ein leicht erlerntes Sportvergnügen. Unterhält kurzzeitig, ist aber nix, was ich unbedingt in meiner PS2-Sammlung bräuchte.

Von diesem Teil hatte ich mir bedeutend mehr erhofft, weil ich "Everybody's Golf" so cool fand. Ein Match gegen Freunde macht aber schon Spaß.



ROTLICHT TYCOON 2
■ Test auf S. 76
■ Wertung: 11%
ungenügend

Boah, ist das Grüte! Wären Schmuddelviertel in Wirklichkeit auch so öde, würde es sie gar nicht mehr geben.

Da ich privat kein Sex-leben habe, ist dieses erotische Stück Software genau das Richtige für mich! Wer braucht da noch reale Frauen?

Hoffentlich kaufen nicht mal verzweifelte PC-Spanner diesen digitalen Sondermüll. Es darf keine Meinung bilden!

Och bitte, ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass ich mir zu so einem Rotz auch noch eine Meinung bilde? Nächstes Spiel bitte...

Der Name ist das Beste an diesem Spiel. Selbst die Bildzeitung ist in Sachen Wirtschaft und Erotik unterhaltsamer.



F.E.A.R.
■ Test auf S. 56
■ Wertung: 79%
gut

Wenn man seinen Freunden zeigen will, was die PS3 grafisch auf dem Kasten hat, dann sollte man tunlichst zu einem anderen Spiel greifen.

Auf dem PC war's noch geil, auf der Xbox360 schon ranzig, auf der PlayStation3 ist's nun endgültig verzichtbar – schade um die geniale KI.

Immer noch ein solider Shooter, aber ich kenne "F.E.A.R." schon von PC und Xbox360. Und besser ist's auf der PS3 nicht.

Also technisch nicht gerade der PS3-Überflieger, dennoch genauso spannend wie sein Xbox360-Bruder oder das PC-Original.

Ein solider Shooter für PS3. Würde ich auf Ego-Ballereien stehen, würde "F.E.A.R." sicher mal in meiner PS3 landen. Würde. Denn leider stehe ich nicht auf Ego-Shooter.



50

GOD OF WAR 2

IM TEST ► Götterdämmerung auf der PS2:
Kratos erlebt sein zweites Action-Abenteuer.

ACTION

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



INHALT

F.E.A.R.	56	FC	PS3	Game 90					
God of War 2	50	PS2							
Prince of Persia: Rival Swords	54								WB
Rayman Raving Rabbids	57	FC	PS2	Game 80					WB
Sonic the Hedgehog	57		PS3	Game 90					

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2007

01 THE LEGEND OF ZELDA



05 HALF LIFE 2



10 HALO 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	FC	PS2	PS3	Game 80	Game 90	WB
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%	90	93				93
4 God of War 2	Action-Adventure	Sony	05/2007	92%		92				
5 Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	01/2005	92%	92			87		
6 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	04/2007	92%				92		
7 The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	91%						91
8 Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure	Konami	10/2006	91%		91				
9 Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90					
10 Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%				90		
11 Metroid Prime	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	90%						90
12 Okami	Action-Adventure	Capcom	02/2007	90%		90				
13 Virtua Fighter 5	Beat'em-Up	Sega	03/2007	90%			90			
14 Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90				
15 The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89			88		
16 Oddworld: Strangers Vergeltung	Action-Adventure	Electronic Arts	03/2005	89%				89		
17 Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	01/2006	89%	89	89		89		89
18 Psychonauts	Jump'n'Run	THQ	12/2005	89%	89	87		89		
19 Canis Canem Edit	Action-Adventure	Rockstar	12/2006	89%		89				
20 Sly 3: Honour among Thieves	Jump'n'Run	Sony	12/2005	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.

► GRÜSS MIR DIE SONNE: Ungefähr bei der Hälfte des Spiels klaufen Sie Ikarus' Flügel und segeln alsdann auf Knopfdruck über Abgründen. (PS2)



GOD OF WAR II



System:
Termin/Preis
ab 100,-

PS2

02.05.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

erscheint nicht

Xbox 360

erscheint nicht

Wii

erscheint nicht

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Action
	Hersteller Sony
	Entwickler Sony Santa Monica

- Erscheint als Special-Edition inklusive Bonus-Disc
- Direkte Fortsetzung des PlayStation2-Megahits
- Ungefähr zwölf Stunden Spielzeit

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

www.godofwar.com

Das Ende einer Ära: Sony haut zum Abschluss der PS2-Zeit noch mal kräftig auf den Putz – und liefert ein Meisterwerk ab!

Das Beste soll man sich ja bekanntlich immer bis zum Schluss aufheben. Getreu diesem Motto macht Sony pünktlich zum Hardware-Generationswechsel allen PS2-Besitzern ein Abschiedsgeschenk, das kein Zocker ablehnen kann: „God of War II“ ist das technisch imposanteste Stück PS2-Software aller Zeiten und gehört auch spielerisch zur absoluten Genre-Elite – so viel können wir Ihnen schon zu Beginn unseres Tests verraten. Doch damit genug der Vorrede und rein in die

Hintergrundgeschichte des Spiels. Wie Kenner des Vorgängers bereits wissen, ist der spartanische Muskelprotz Kratos inzwischen zum Gott des Krieges aufgestiegen.

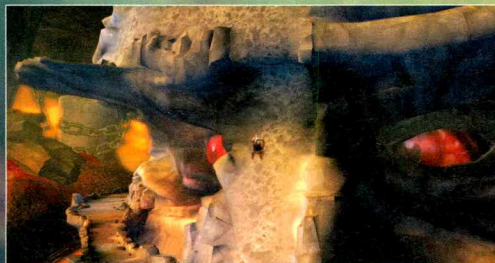
Allerdings bringt die Festanstellung auf dem Olymp diverse Probleme mit sich: Unser glatzköpfiger Antiheld bekommt sich mit den Götterkollegen in die (nicht vorhandenen) Haare und wird schon bald seiner übermenschlichen Fähigkeiten beraubt. Warum, wieso und weshalb? Das wollen wir an dieser Stelle nicht im Detail verraten, um die Spannung nicht zu verderben. Nur so viel: Die Geschichte um Ver-

rat, Familienbande und Größenwahn wird leider nicht ganz so brillant erzählt wie noch bei Teil eins, und auch die eine oder andere recycelte Zwischensequenz fällt etwas negativ auf.

ALLE REGLER AUF ZWÖLF

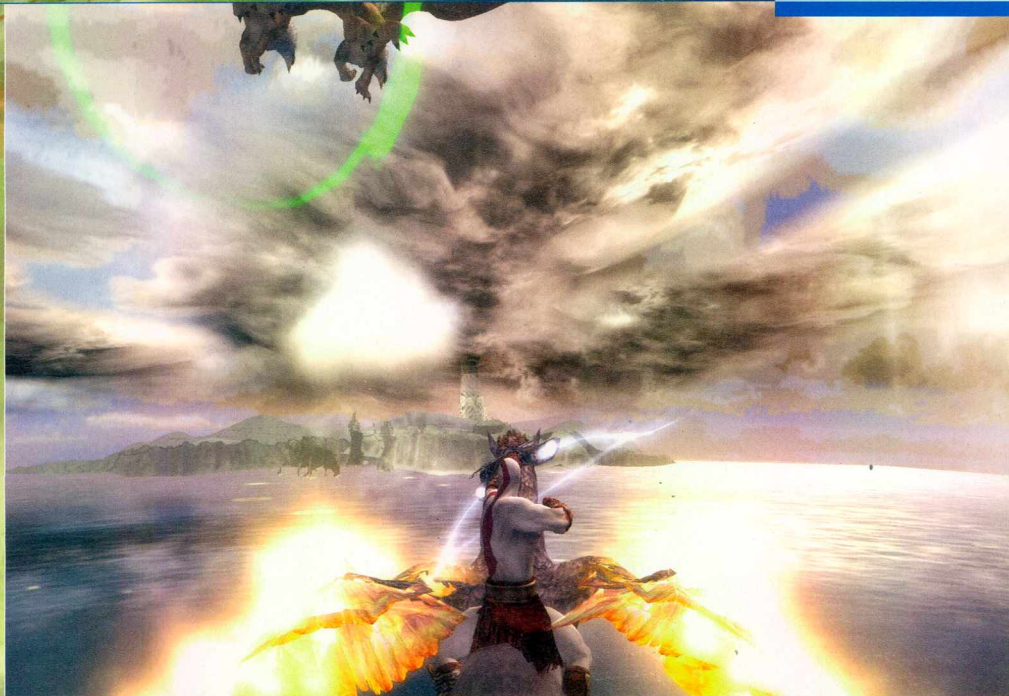
Aufgewogen wird diese kleine Schwäche durch die fast schon unglaublich gute Inszenierung von „God of War II“. Wer geglaubt hat, tolle Grafik hätte zwingend was mit HD-Firlefanz zu tun, der darf sich ab sofort schämen. Dieses Spiel sieht nämlich schlichtweg atemberaubender aus als ein Großteil der

▼ GRÖSSENWAHN: Was gigantische Levelhintergründe angeht, schlägt God of War II jedes andere Spiel – inklusive aller Next-Gen-Titel! (PS2)



▼ NERVOTÖTER: Dieser Zwischengegner verbirgt sich zu Beginn des Kampfs unter einer Tarnkappe – die zugehörige Sucherei ist etwas langatmig. (PS2)





▲ **SPIELERISCH DÜNN, INSZENATORISCH GENIAL.** Gelegentlich steigt Kratos auf den Rücken des himmlischen Gauls Pegasus und reitet durch die Lüfte. Klar, dass Ihnen dabei feindliche Flieger auf die Pelle rücken – eine wirkliche Herausforderung ist das Geflatter aber nicht. (PS2)

Xbox360-Titel – niedrigere Auflösung hin oder her. Woran das liegt? Ganz einfach: Die Damen und Herren von Sony Santa Monica haben ein perfektes Gespür für Spektakel, Kampfchoreografie und Landschaftsarchitektur. Wo andere Spiele in ihrer grafischen Qualität schwanken, gibt's in "God of War II" Höhepunkte am laufenden Band. Kein Level, kein Endgegner, kein noch so unwichtiger Gang wirkt lieblos dahingeschludert.

Allerdings hat dieser Nonstop-Bombast auch seinen Preis: Irgendwann setzt ein dezenter Abnutzungseffekt ein, man hat sich

schlichtweg sattgesehen am genialen Grafik-Schaulaufen. Technik-Fetischisten ärgern sich zudem über das ständige Zerreißen des Bilds (im Fachjargon: "Tearing" genannt) bei schnellen Kamera-schwenks. Ob das aber den Spielspaß schmälert? Wir meinen: Nö, nicht die Bohne!

Ein weiteres Juwel in der "God of War II"-Krone ist die musikalische Untermalung des antiken Gemetzels. Statt billiger Synthi-Streicher spielt hier ein professionelles Orchester zum Klingentanz auf. Der Soundtrack passt sich dem Bildschirmgeschehen wunderbar

an: Zurückhaltend bei Rätsel-einlagen, aufbrausend bei derben Scharmützeln – so muss sich eine Klangkulisse anhören. Allerdings ist uns beim Zocken aufgefallen, dass die Surround-Codierung gelegentlich rumzickt und einige Stimmen dann zu leise aus den Lautsprechern schallen.

Apropos Stimmen: Vor dem Spielstart dürfen Sie die Sprache der Dialoge auswählen. Obwohl die deutsche Synchronisation gut gelungen ist, kann sie mit dem englischen Original nicht mithalten.

Was den Spielablauf angeht, orientiert sich die Götterspeise an

Kratos' PS2-Debüt – kein Wunder, schließlich war Teil eins schon nahezu perfekt. Also turnen Sie durch gigantische Polygonkulis-sen, betrachten die Action aus vorgegebenen (aber jederzeit übersichtlichen) Kamerawinkeln und vertrimmen ganze Hundertschaften mythologischer Monster.

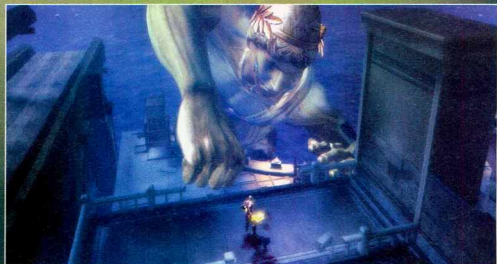
DICKE DINGER IM DUTZEND

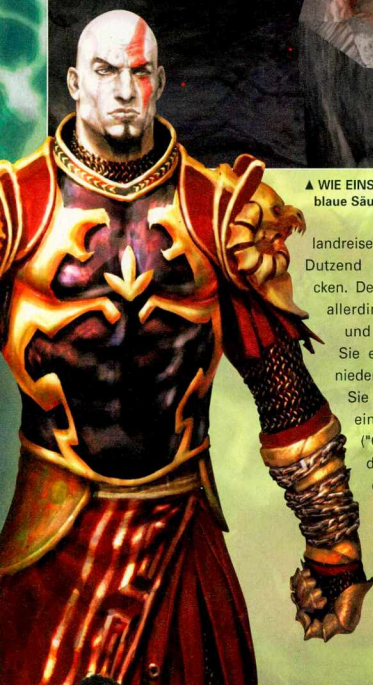
Einer der wenigen Kritikpunkte am ersten "God of War" war die Armut an Bosse-duellen. Diesen Vorwurf muss sich die Fortsetzung nicht mehr gefallen lassen. Während der knapp zwölfstündigen Griechen- ▶

▼ **KEINE KOMPROMISSE:** Auch in der deutschen Version des Spiels geht's ganz schön blutig zur Sache – Sony hat keine Szene geschnitten! (PS2)



▼ **TOLLER AUFTAKT:** In den ersten Spielminuten treten Sie gegen den Koloss von Rhodos an – spektakulärer kann ein Abenteuer nicht beginnen. (PS2)





MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Nicht frei von Fehlern, aber trotzdem göttlich gut: Kratos' Comeback ist das letzte ganz große Spiel für die dahinscheidende PlayStation2!

Eines gleich vorweg: "God of War II" zu kritisieren, ist Gemecker auf allerhöchstem Niveau. Denn was die Herren von Sony Santa Monica aus der alternden PS2 raus-holen, lässt selbst einige Next-Gen-Titel alt aussehen. Grafisch wie spielerisch macht der Kriegsgott alles besser als die Genre-Konkurrenz. Nichtsdestotrotz hatten wir uns ein bisschen mehr erhofft: Kenner des Vorgängers stören sich an der Ideenarmut und der im Vergleich zu Teil eins belanglosen Story. Und das Cliff-hanger-Ende hätten sich die Entwickler sparen können – her mit Teil drei!

▲ WIE EINST WILHELM TELL: Mit seinem neuen magischen Bogen schießt Kratos lästiges Federvieh vom Himmel. Die blaue Säule zeigt Ihnen dabei an, welchen Widersacher Sie gerade anvisieren.

(PS2)

landreise treffen Sie auf knapp ein Dutzend dickerer Zwischenbrocken. Deren Auftritte schwanken allerdings zwischen grandios und belanglos. Mal ringen Sie ein riesiges Tentakelvieh nieder ("Super!"), mal hauen Sie minutenlang auf irgendeine Sagengestalt ein ("Gähnl!"). Insgesamt sind die Obermottzgefechte alle einen Tick zu einfach. Ein bisschen mehr Finesse hätte den großen Kerlen gutgetan.

Auch Kratos hat in der Zwischenzeit nicht geschlafen. Seinen zweiten Software-Auftritt be-

streitet der Spartaner mit einem erweiterten Waffenarsenal. Zu den bekannten Kettenklingen kommen ein Barbarenhammer sowie ein magischer Speer. Deren Nutzwert ist jedoch begrenzt. Wir haben das neue Duo beispielsweise nicht einmal wirklich gebraucht!

COPPERFIELD FÜR EINSTEIGER

Weitaus effektiver kommen die frischen Hokuspokus-Optionen daher. So greift Kratos bei Bedarf auf ein Instant-Erdbeben zurück, das alle Gegner im Umkreis aus den Latschen haut. Außerdem hilft ein magischer Flitzbogen beim Ausschalten entfernt stehender Feinde. Wer fleißig Gegner abmurst und

deren rote Seelen einsammelt, kann die Wirkung der Zaubereien noch weiter verstärken – vor allem gegen Spielende ein Muss.

Seine Akrobatiktalente hat der Kriegsgott ebenfalls aufgebessert. An vorgegebenen Stellen macht er einen auf Tarzan und schwingt mittels R1-Tastendruck über Abgründe hinweg oder von Säule zu Säule. Diese Luftartistik müssen Sie des Öfteren auch unter Zeitdruck bewerkstelligen, denn die Rätsel bestehen fast ausnahmslos darin, vor Ablauf eines Timers von A nach B zu gelangen. Innovativ ist das nicht, aber so kommen auch Denkmale in den Genuss des etwas enttäuschenden Abspanns. **tk**

WERTUNG

God of War II

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Fantastische Inszenierung
- ▲ Punktgenaue Steuerung
- ▲ Sinnvolle Neuerungen

SCHLECHT

- ▼ Langweilige Story
- ▼ Einige etwas nervige Fruststellen
- ▼ Durchschaubare Rätsel

GRAFIK 88%

16:3

SOUND 87%

SURROUND

STEUERUNG 88%

MEHRSPIELER -



★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

92%



2007

DIE VERLEIHUNG 3. MAI 2007, 20.00 UHR

COLLIEN, JOHANNA UND SIDO PRÄSENTIEREN
LIVE AUS DEM MUSICAL DOME KÖLN
DEINE COMET GEWINNER 2007

AUSSERDEM LIVE DABEI:

HERBERT GRÖNEMEYER
TOKIO HOTEL • BUSHIDO • SILBERMOND • NO ANGELS
SIDO • JAN DELAY & DISKO NO.1 • LA FEE
WIR SIND HELDEN • U.V.M



Bomb Chicka Wahonga
DAS AXE FLIRT-GAME

PRÄSENTIERT VON

UNTERSTÜTZT VON **BRAVO big FM**



▲ **AKROBATISCH:** Der Prinz handelt sich mit viel Geschick durch die von Fallen und Gegnern gespickten Levels des Königspalastes. (Wii)



▲ **GEWALTÄTIG:** Der finstere Dunkle Prinz schwingt die Klingenkette, die im Fleisch seines linken Armes steckt, mit tödlicher Präzision. (Wii)



FAKTEN



- ▶ Zwei spielbare Charaktere
- ▶ Speed-Kill-System
- ▶ Magische Zeitsand-Kräfte
- ▶ Identisch mit dem dritten Teil der Saga (The Two Thrones)

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet

www.princeofpersiagame.com

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii
05.04.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Der Perserprinz gibt seinen Einstand auf der Nintendo-Konsole. Wir haben die Wiimote geschwungen und sagen Ihnen, was die neue Steuerung taugt.

Wenn diese Geschichte bekannt vorkommt, der kennt wahrscheinlich "Prince of Persia: The Two Thrones", den letzten Serienteil auf der alten Konsolengeneration. Das Wii-Abenteuer hat einen neuen Namen, sonst hat sich nicht viel geändert. Die Optik ist ordentlich, lediglich die Animationen sehen etwas hölzernen aus. Hervorragende Sprecher leihen den Charakteren ihre Stimme, und eine Erzählerin begleitet die Handlung. Orientalische Klänge entführen Sie in ein Märchen aus 1001 Nacht.

BEWÄHRTES SPIELPRINZIP

Sie steuern Ihren Prinzen aus der Verfolger-Perspektive durch das antike Babylon. Dabei muss der Königssohn zahlreiche Hindernisse überwinden, was ihm dank seiner hervorragenden Akrobatik-Künste nicht

schwerfällt. Mit Leichtigkeit rennt er steile Wände hinauf, erklimmt Säulen, überspringt Abgründe und weicht tückischen Fallen aus.

Wenn der Kunstturner von Persien mal nicht weiter weiß, lässt sich eine Ego-Ansicht zuschalten, mit der man die Umgebung genauer in Augenschein nehmen kann. Eine Übersichtskamera zeigt komplexere Kraschsequenzen aus der Entfernung.

Das zweite wichtige Spielelement sind die Kämpfe mit diversen Sandmonstern. Die können Sie entweder mit einem Speed-Kill oder ganz herkömmlich erledigen. Der Speed-Kill ist ein Angriff aus dem Hinterhalt, der sich durch ein Quick-time-Event auslösen lässt. Wenn

sich der Bildschirm verfärbt, rütteln Sie mit dem Nunchuck. Sobald die Klinge des Helden aufblitzt, schwenken Sie die Wiimote, und der Gegner ist Geschichte. Das geht gut von der Hand, ist aber auch nicht spannender als herkömmliches Tastendrücken.

Die Wii-Steuerung erweist sich als ziemlich unspektakulär. Es wird nur 1:1 umgesetzt, mit welcher Waffe (links oder rechts) Sie angreifen. An einigen Stellen ist die Steuerung sogar unhandlich. Trotzdem: Unter dem Strich ist die Neuauflage von "Prince of Persia: The Two Thrones" die ordentliche Umsetzung eines sehr guten Actionspiels. Wer nur diese eine Konsole besitzt, darf zuschlagen. **ab**

Nach den Ereignissen auf der Insel der Zeit glaubt der Prinz, den Gefahren des Zeitsands endlich entronnen zu sein. Aber da irrt er! Bei seiner Rückkehr nach Babylon wird die Stadt belagert. Sandkreaturen sind in der Stadt. Etwas Schreckliches muss geschehen sein ...



MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Ordentlicher Neuaufguss, der aber niemanden wirklich vom Hocker hauen wird.

Das Abenteuer des Perserprinzen macht Laune, besonders weil die Kämpfe leichter ausfallen als beim Original. Auch die Atmosphäre kommt dank hervorragender Sprecher und stimmungsvoller Musik gut rüber. Das Potenzial des Wii-Controllers hätte man allerdings besser nutzen können.

WERTUNG

Prince of Persia: Rival Swords



NUR UNSERE LOGOS SIND GOLD WERT!

Bikini Chix Best.Nr.38291



Befreie ein paar heiße Girls aus ihren Käfigen und sei ihr Held!

Horse Shoes Best.Nr.38413



Lass in diesem spektakulären Pferderennen alle Gegner hinter Dir. Siege...

Pink Bay Flowers "Luci" Best.Nr.38323



Der Luciana ist es sooo heiß, kannst Du ihr beim Ausziehen helfen?

Solitaire Classic 2 Best.Nr.38199



Das bekannte Solitär-Spiel mit vielen Hintergründen, Statistik und Highscore.

Happy Hours Best.Nr.38528



Samstag Nacht - Happy Hour! Trink soviel wie Du kannst. Die Girls werden immer hübscher.

Sky Corsairs Best.Nr.38203



Wer drei Teile der Schatzkarte zusammenfügt, findet den Schatz des Piraten Cortes. Klasse!

Heidis Beer Garden Best.Nr.38529



Biermottendunst auf dem Oktoberfest! Heidi muss alle mit Bier versorgen und nichts verschütten!

Air Buster 3D Best.Nr.38410



Lass alle Gegner mit Deinem Airmobile hinter Dir. Schiebe sie von der Strecke.

Greyhound Racing Best.Nr.38527



Setze Dein Geld in diesem toll umgesetzten Hundrennen! Beobachte und gewinne!

HANDY GAMES

Hot Strip Poker Best.Nr.38414



Hilf den heißen Girls beim Ausziehen! Jede neue Runde ein Kleidungsstück...

Road Rampage Best.Nr.38418



Überhole alle looser mit Deiner schnellen Karre. Es kann nur einen geben, nur Dich!

College Girls Best.Nr.38196



Du liebst das schönste College-Girl. Wird sie deine Liebe erwidern? Tolles Adventure.

Viele weitere Spiele und - was läuft auf welchem Handy -

WWW.HANDYSPIEL.DE

Telefonische Bestellung
0900-510 305 581***

Einmalige Bestellung

Kein ABO

Sende eine SMS mit VVM + Bestellnummer an

86688* +914* = 0900-560330*

*2,99€/SMS incl. V.F. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,99€/Produkt (AU. 26/SMS, CH. 3Fr/SMS).

Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt.

Sende STOP VVM zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

SEXY WALLPAPER



WWW.GIGAHANDY.DE

Das erste Produkt

KOSTENLOS

Sende **VVM+** die Bestellnummer per SMS an

Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du 50% in unserem Sparabo

87555**

WALLPAPER





▲ **SPEKTAKULÄR:** Bei eingeschaltetem Zeitlupeneffekt verwischt der Bildrand und Projektile hinterlassen Kondensstreifen. (PS3)



▲ **LANGWEILIG:** Gegen Mitte des Spiels kämpfen Sie sich längere Zeit durch ziemlich eintönige Büroabschnitte. (PS3)



F.E.A.R.

CYNAMITE.de
my entertainment network
Tests der PC- und Xbox360-
Versionen auf cynamite.de.

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Vivendi
Entwickler
Monolith

- ▶ Kampagne mit elf Levels
- ▶ Instant-Action-Mode: Gegner in engem Areal ausschalten
- ▶ Zeitlupen-Funktion auch im Mehrspieler-Modus einsetzbar

PC-Anforderung Standard (S. 47)
Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet
www.whatisfear.com

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 30 €
Test in: 85% – 11/2005

PS3
erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

Xbox 360
erhältlich – 55 €
79% – 12/2006

Kannibale Paxton Fettel hetzt Ihnen seine Profi-Armee auf den Hals – mit telepathischen Kräften und üblen Absichten.

leben, wie der Trupp von Fettels Jungs geröstet wird. Im Instant-Action-Modus füttern Sie die Gegner in engen Arenen mit Blei. Ansonsten haben die Entwickler beim PS3-Grueler alles beim Alten belassen.

KRASSE GEGENSÄTZE

"F.E.A.R." steht für ungemein spektakuläre Gefechte, aber auch für eintöniges und verwirrendes Leveldesign. Anfangs stapfen Sie an braunen Rohren entlang durch langweilige Fabrikgänge. Später durchqueren Sie stets gleichförmige Büroabschnitte mit kargen Wänden. Dabei fräsen sich zwei Gedanken immer tiefer in Ihr Gehirn. Erstens: Hoffentlich verlaufe ich mich nicht schon wieder. Zweitens: Wann gibt's endlich die nächste Schießerei?

Die Streitigkeiten mit Fettels Befehlspägern gehören zum Besten, was das Shooter-Genre zu bieten hat. Einmal aufgeschreckt, spu-

len die Söldner ein professionelles Taktikprogramm ab. Lektion 1: Regal oder Tisch umwerfen, um sich dahinter verstecken zu können. Lektion 2: Sturmattake, während ein Kollege den Angreifer deckt. Lektion 3: Den Feind beschäftigen, um Zeit für ein Flankiermanöver zu schinden.

Das obligatorische Bullet-Time-Feature verleiht den Gefechten die passende Würze. Im Zeitlupentempo sausen die Projektile durchs Bild, Kacheln werden durch das MG-Feuer von den Wänden geschabt und hinterlassen tiefe Mulden. Wer sich an die Lobby-Szene im ersten "Matrix"-

Teil erinnert, kann sich ungefähr vorstellen, was bei "F.E.A.R." abgeht.

So effektiv die Ballereien auch sind, so detailarm fällt die Umgebungsgrafik aus. Zudem haben die Entwickler wenig Augenmerk auf die Kantenglättung gelegt, was vor allem in den rechtwinkligen Büroabschnitten unschön auffällt. Dafür läuft das Spiel die meiste Zeit flüssig, lediglich bei Explosionen kommt es zu kleinen Ruckeleinlagen.

Der Mehrspieler-Modus fällt recht spärlich aus. Immerhin dürfen Sie bei Deathmatch oder Capture the Flag das Zeitlupen-Feature nutzen. **az**

Ein reinrassiges Next-Gen-Spiel ist Vivendis Horror-Shooter beileibe nicht. Bereits 2005 lehrte Menschenfresser Paxton Fettel die PC-Gemeinde das Fürchten. Eine fast unveränderte Umsetzung gab es im vergangenen Jahr für die Xbox360. Die PS3-Version enthält im Vergleich zum Original einige Extras: In einer kurzen Bonus-Mission schlüpfen Sie in die Haut eines Kameraden und er-



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Unausgewogener Mix aus genialen Gefechten und langweiligem Level-Design

Mit mehr Abwechslung und besserer Grafik wäre "F.E.A.R." ein Top-Hit geworden. Die Schießereien sind echt hammerhart, kommen aber in der eintönigen Umgebung nicht richtig zur Geltung. Seltene Gruselmomente erzeugen kaum Horror-Atmosphäre. Letztlich arbeiten Sie sich im wahrsten Sinne von Gefecht zu Gefecht.

WERTUNG

GUT

- ▲ Tolle Gefechte mit cleveren Gegnern
- ▲ Effektreiches Zeitlupen-Feature

SCHLECHT

- ▼ Missionen spielen sich immer gleich
- ▼ Eintöniges verwirrendes Leveldesign

XBOX360

Systemvorteile
+ Bessere Kantenglättung

GRAFIK
16:9, 50/60 Hz

77%

SOUND
DOLBY DIGITAL 5.1

75%

STEUERUNG

76%

MEHRSPIELER
ONLINE: 2-16

82%

PLAYSTATION3

Systemvorteile
+ Bonus-Modus

GRAFIK
16:9

75%

SOUND
DOLBY DIGITAL 5.1

79%

STEUERUNG

80%

MEHRSPIELER
ONLINE: 2-16

79%

gut

SPIELSPASS

79%

gut

SPIELSPASS

78%

gut

FAKTEN

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	www.rayman.de

RAYMAN RAVING RABBIDS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €	–	–	05.04.2007 – 45 €	–	erhältlich – 60 €
Test in:	78% – 12/2006	78% – 12/2006	–	–	dieser Ausgabe	–	85% – 12/2006

Party und Karnickel: Raymans bizarre Minispielsammlung macht nun endlich auch die Xbox360 unsicher – mit durchschlagendem Erfolg?

Knapp vier Monate nachdem "Rayman Raving Rabbids" für Wii, PC und PS2 erschienen ist, kommt nun die Xbox360-Variante. Für alle, die eben erst aus dem Winterschlaf erwacht sind: Das Spiel ist kein typisches Jump'n'Run, wie man es von Rayman gewohnt ist, sondern eine Art "Mario Party" mit ganz viel

Wahnsinn. Wahnsinn deshalb, weil der gliederlose Knubbelnasenheld gegen eine Armee aus kleinen Hasen antritt – und deren Design schlägt in Sachen Irrwitz alles, was wir bislang gesehen haben.

Spielerisch wird ein wildes Potpourri aus Kleinstaufgaben geboten: Mal üben Sie sich im Kuh-Weitwurf,

mal schießen Sie in "Time Crisis"-Manier mit WC-Pumpeln auf angreifende Karnickel. Neu in der Micro-soft-Version: Einige der knapp siebzig Minispiele unterstützen die Xbox-Live-Vision-Kamera. So dürfen Sie beispielsweise beim Wettrennen mit den Armen rudern, statt an den Analog-Sticks herumzukurbeln – eine sehr nette, aber nicht gerade weltbewegende Idee.

Hinsichtlich der Grafik orientiert sich der 360-Rayman am PC-Vorbild:

Alles wirkt ein bisschen schärfer und bunter als noch auf Wii – eine technische Höchstleistung dürfen

Sie jedoch nicht erwarten. Nichtsdestotrotz ist "Rayman Raving Rabbids" eine sehr unterhaltsame, tierisch witzige Software-Sause, die vor allem jüngere und jung gebliebene Zocker glücklich macht. **tk**

WERTUNG	gut								
GUT	▲ Teils sehr witzige Minispiele ▲ Brillantes Hasen-Design								
SCHLECHT	▼ Steuerung manchmal unhandlich ▼ Fehlende Langzeitmotivation								
XBOX 360	<table> <tr> <td>GRAFIK</td><td>79%</td></tr> <tr> <td>SOUND</td><td>80%</td></tr> <tr> <td>STEUERUNG</td><td>78%</td></tr> <tr> <td>MEHRSPIELER</td><td>83%</td></tr> </table>	GRAFIK	79%	SOUND	80%	STEUERUNG	78%	MEHRSPIELER	83%
GRAFIK	79%								
SOUND	80%								
STEUERUNG	78%								
MEHRSPIELER	83%								
SPIELSPASS	79%								

FAKTEN

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

SONIC THE HEDGEHOG

System:	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	–	–
Test in:	–	dieser Ausgabe	–	01/2007 – 53%	–	–

Segas flotter Igel kommt ins Straucheln. Nach einem gelungenen Wii-Auftritt versumpft sein PS3-Debüt im schlechten Mittelmaß.



Nachdem uns bereits die Xbox360-Version von "Sonic the Hedgehog" enttäuscht hat, haben wir uns vom PS3-Bruder nicht mehr viel erwartet – und das zu Recht. Das Ganze fühlt sich an wie eine Reise ins

"Videospiel-Steinzeitalter. Objekte werden zu spät eingeblendet, Sonic stößt gegen unsichtbare Levelbegrenzungen, und die Kamera zeigt nur selten das, was man eigentlich sehen will – pfui!

Abgesehen von ein paar netten Partikeleffekten wäre das Spiel selbst auf einer PS2 technisch nicht mehr zeitgemäß. Selbiges trifft auch

auf die häufigen Ladezeiten zu, die den Spielfluss gehörig hemmen.

Der Spielablauf bietet "Sonic"-Standards: Der stachelige Held rennt durch die Levels, prescht durch Loopings und sammelt fleißig goldene Ringe ein. Diese bewahren ihn bei Feindkontakt vor dem Ableben. Ein spielerischer Totalausfall ist "Sonic the Hedgehog" nicht, aber man hat vergleichbare 3D-Action schon in sehr viel besserer Form erlebt.

Für ein bisschen Abwechslung sorgen einige Snowboard-Sequenzen, die aber ebenfalls schnell langweilig werden. So können wir das Spiel selbst dem größten "Sonic"-Fan nicht wirklich empfehlen. Soll es unbedingt ein Spiel mit dem blauen Igel sein, holen Sie sich besser "Sonic

und die Geheimen Ringe" für Wii. Das macht deutlich mehr Spaß und ist optisch viel ansprechender. **fk**

WERTUNG	ausreichend								
GUT	▲ Bekannte "Sonic"-Elemente								
SCHLECHT	▼ Oder Spielablauf ▼ Grafische Schwächen ▼ Furchtbare Kamera								
XBOX 360	<table> <tr> <td>GRAFIK</td><td>68%</td></tr> <tr> <td>SOUND</td><td>75%</td></tr> <tr> <td>STEUERUNG</td><td>73%</td></tr> <tr> <td>MEHRSPIELER</td><td>60%</td></tr> </table>	GRAFIK	68%	SOUND	75%	STEUERUNG	73%	MEHRSPIELER	60%
GRAFIK	68%								
SOUND	75%								
STEUERUNG	73%								
MEHRSPIELER	60%								
SPIELSPASS	53%								
PLAYSTATION 3	<table> <tr> <td>GRAFIK</td><td>55%</td></tr> <tr> <td>SOUND</td><td>75%</td></tr> <tr> <td>STEUERUNG</td><td>73%</td></tr> <tr> <td>MEHRSPIELER</td><td>60%</td></tr> </table>	GRAFIK	55%	SOUND	75%	STEUERUNG	73%	MEHRSPIELER	60%
GRAFIK	55%								
SOUND	75%								
STEUERUNG	73%								
MEHRSPIELER	60%								
SPIELSPASS	48%								



▲ RASENDER IGEL: Links ist Sonic auf der Flucht vor einem verfressenen Killerwal. Rechts flitzt er durch einen ziemlich öden Stadt-Abschnitt. (PS3)

Tolle Premiere: Ende 2007 treten die früheren Erzfeinde Sonic und Mario erstmals zusammen in einem Spiel auf, nämlich in "Mario & Sonic at the Olympic Games". Mehr dazu in den News!

"Super!
News, Tests und Videos
der Games Aktuell auf
Cynamite.de!"

CYNAMITE.DE
my entertainment network

home pc xbox xbox 360 ps2 ps3 psp wii gamecube
NEWS VORSCHAUEN TESTS SPECIALS TIPPS&TRICKS DOWNLOADS HARDWARE
SUCHE Alle Bereiche ERBEITESTE SUCHE
REGISTRIERUNG

INDEX HILFE
HOME
News
Vorschauen
Tests
Specials
Tipps&Tricks
Downloads
Hardware
Terminkalender
Charts
Foren
Clubs
Community

G U I D E S



JETZT
In der neuen
PC PowerPlay!

Ab 31.01.
Im Handel!

POWERPLAY



HOME

HIGHLIGHTS

Gran Turismo 5: Exklusive Fahrt im Ferrari
611 PS und viele Kurven: Cynamite.de gibt Gummi!



Wie viel Spaß die Jagd nach der besten Rundenzeit macht, zeigt das erste Video unserer kleinen GT5-Serie!



Die neuesten Updates von Dienstag, 30.01.2007



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 Betriebssystems. 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...](#)

Spielwarenmesse: Wario Ware für Wii räumt ab | Wii
News Nintendo's Actionspiel Wario Ware: Smooth Moves hat auf dem Nürnberger Spielwarenmesse den 'Toy Award 2007' in der Kategorie 'Trend & Lifestyle' erhalten. [weiter...](#)

Neuer Trailer zu BlackSite: Area 51 | PC | PS3 | Xbox360
Videos Fantastische Grafik, beinarte 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 Mache. [weiter...](#)

Second Life: Schweden eröffnet Botschaft | PC
News Schweden will als erster Staat mit einer Vertretung in Online-Rollenspiel [weiter...](#)

SCHON MIT
REGISTRIERUNG
Neu im DV
30.01.2007
Oscar-Ver
darf nicht
Departed-P
keine Dank
Film gewinn
29.01.2007
TV-Kult: K
komplette
Oliver Kaku
dunklen Sei
28.01.2007
Clerks II
Kevin Smith
mit allen Be
27.01.2007
DVD-Test:
Nach "Equi
gingen Reg
Wenner off
Ideen für ei
ausgeriffe
26.01.2007
Action-D
Rodriguez
Grindhouse
Kultregisse
26.01.2007
Zweite Bi
bekannt
Zum Europ
an Blockbu
25.01.2007
Starterter
Wilden H
die Liebe
Der Jugend
nun nicht
sondern a
die Kinos.
25.01.2007
Polybanc
Nevermind
Die unfach
erschneit
24.01.2007
Gratis-D
Netlied
Der Kraln
Online-Vi
24.01.2007
Lesbisch
Aniston
Courten
Jennifer
ihr best
Courtine



ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



INHALT

Enchanted Arms	62	PS2	Game Boy
Spellforce 2: Dragon Storm	63	PC	
The Elder Scrolls IV: Oblivion	61	PS2	
The Elder Scrolls IV: Oblivion – Shivering Isles	60	PC	Game Boy



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – SHIVERING ISLES

IM TEST ► Wie gut ist das Erweiterungspack zum RPG-Hit für PC und Xbox360?

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2007

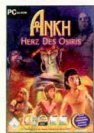
04 DRAGON QUEST...



10 KINGDOM HEARTS 2



17 ANKH: HERZ DES OSIRIS



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Game Boy	Xbox 360	Wii
1 Final Fantasy XII	Rollenspiel	Koch Media	03/2007	93%	93				
2 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi Games	03/2005	92%	92			92	
3 The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92	92		92	
4 Dragon Quest: Die Reise des verurteilten Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%		92			
5 Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90				
6 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	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 Neuinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

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



▲ **KLASSE AUFTAKT:** Bereits die erste Mission macht Laune. Sie müssen diesen Torwächter bezwingen – doch das klappt nur mit einer List ... (PC)



▲ **WEG ZUR NEUEN WELT:** Durch dieses magische Portal gelangen Sie zu den Shivering Isles – trotz der Warnungen des davor stehenden Soldaten. (PC)



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION SHIVERING ISLES



FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Take 2
Entwickler	Bethesda

- Add-on zum Mega-RPG
- Hauptspiel wird benötigt
- Für die Xbox360 nur über den Xbox-Live-Markt erhältlich
- Ca. 30 Stunden Spielzeit

PC-Anforderung High-End (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.elderscrolls.com

System:

PC

Termin/Preis: erhältlich – 30 €

Test in: dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 29 €

dieser Ausgabe

Reif für die Insel? Na hoffentlich, denn das erste vollwertige Add-on zu Bethesda's Rollenspiel-Knaller ist endlich fertig.

es auf den Schlotterinseln zu. Bevor wir uns den Details zuwenden, noch ein paar Worte zur Funktionsweise des Add-ons: Nach der Installation erscheint in der Nähe der Stadt Bravil ein magisches Portal. Wer hindurchgeht, landet in einem brandneuen Zusatzgebiet, das ungefähr ein Viertel so groß ist wie das des Hauptspiels – neue Monster, Waffen und Nebenaufgaben gibt's gratis obendrauf. Xbox360-Spieler ohne Internetanschluss und Xbox-Live-Goldzugang schauen übrigens in die Röhre: Das Zusatzpaket ist ausschließlich als Download mit knapp einem Gigabyte erhältlich und kostet 2.400 Microsoftpunkte, also knapp 29 Euro.

GOTT(M) SUCHT HELD(M/W)

Die zentrale Story dreht sich um den Grauen Marsch, eine schreckliche

Katastrophe, die einer Prophezeiung nach alle Bewohner der Shivering Isles töten wird. Es sei denn, ein tapferer Held nimmt sich dem Problem an – und genau hier kommen Sie ins Spiel! Das Add-on lässt sich übrigens sowohl mit einem frisch erstellten Charakter als auch mit einem bereits aufgelevelten Fantasy-Recken durchackern. Bethesda's berühmte-berühmte Automatik-Schwierigkeitsgrad sorgt für Chancengleichheit – und schwer ist das Add-on sowieso nicht.

DIESER WAHN MACHT SINN

Während die Spielmechanik mit der des Hauptspiels identisch ist, haben sich die Missionsdesigner ins Zeug gelegt: Ob Sie nun ein mysteriöses Doppelpgängerproblem lösen oder arme Soldaten in die Fallen eines Dungeons locken – kaum ein Auftrag läuft nach Schema F ab. Außerdem punktet die Handlung mit humorigen Gags, besonders Sheogorath's Ausführungen sind an Sarkasmus teils kaum zu übertreffen. **tk**

Sonne, Strand, Cocktails – so stellt man sich einen gelungenen Inselurlaub vor. Wer allerdings eine Reise zu den „Shivering Isles“ bucht, den erwarten unheilvollere Dinge. Das Eiland gehört Sheogorath, dem Gott des Wahnsinns – und dementsprechend grotesk geht



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Frisches Futter für ausgehungerte Abenteuer – schöner kann ein Add-on kaum sein!

Eines vorweg: Shivering Isles ist im Vergleich zum bisherigen Oblivion-Zusatzgedöns eine Offenbarung. Der Umfang ist ordentlich, die Quests sind klasse, die alte Abenteuerlust wird wieder erweckt. Die ellenlangen Laufwege zu Beginn sind mir allerdings ein Rätsel. Egal: Spaß macht der Inseltrip allemal!

WERTUNG

GUT

- ▲ Brillante neue Spielwelt
- ▲ Herrlich schräge Missionen

SCHLECHT

- ▼ Keine spielerischen Neuerungen
- ▼ Mäßige Lokalisierung

PC

- Systemvorteile**
- + Detaillierte Optik
 - + Kürzere Ladezeiten
 - + Sprache einstellbar
- Systemnachteile**
- Sperrige Menüführung

GRAFIK	92%	★★★★★ sehr gut
SOUND	85%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	
88%		SPIELSPASS

XBOX360

- Systemvorteile**
- + Bessere Steuerung
 - + Schnelleres Lauftempo
- Systemnachteile**
- Nur als Download erhältlich
 - Keine Sprachwahl

GRAFIK	90%	★★★★★ sehr gut
SOUND	87%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	
88%		SPIELSPASS

► **DIE PS3-VERSION IN IHRER Vollen PRACHT:** Bis zum Horizont genießen Sie einen nahezu ungetrübten Weitblick, auch entfernt liegende Texturen wirken noch scharf. (PS3)

▼ **DIE GLEICHE SZENE AUF DER 360:** Vor allem das Gras im Hintergrund wirkt verschwommener. (Xbox360)



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

FAKTEN



Genre
Rollenspiel
Hersteller
Ubisoft
Entwickler
Bethesda

- Umsetzung des Xbox360- und PC-Hits inklusive dem Add-on "Knights of the Nine"
- Reines Solo-Rollenspiel mit gigantischem Umfang

PC-Anforderung High-End (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet

www.elderscrolls.com

System:
Termin/Preis: erhältlich – 30 €
Test in: 92% – 05/2006

PC

PS3

PS3

Termin/Preis: 26.04.2007 – 65 €
Test in: dieser Ausgabe

Xbox 360

Termin/Preis: erhältlich – 40 €
Test in: 92% – 05/2006

Fantasy-Traum: Dank Bethesda darf sich die PlayStation3 schon wenige Wochen nach ihrem Europastart auf ein echtes RPG-Schwergewicht freuen.

haben, hier ein kurzer Abriss: Das Ganze ist eine Art "GTA" vor Fantasy-Hintergrund. Sie bereisen also eine offene Spielwelt, absolvieren Missionen, plaudern mit Einwohnern und haben noch viel mehr Monster platt. Mehr brauchen Sie eigentlich nicht zu wissen – außer vielleicht, dass diese Mixtur brillant funktioniert und für regelrechte Suchtustände sorgt.

FACHGERECHT AUFGEHÜBSCHT

Kommen wir damit zu den Besonderheiten der PS3-Umsetzung. Bethesda hat im Vorfeld versprochen, nochmals an der grafischen Qualität des Spiels zu arbeiten. Das mag zwar übertrieben gewesen sein, einige Verschönerungen sind uns dann aber aufgefallen: So ist die Sichtweite vor allem im Vergleich zur Xbox360 deutlich besser. Wo auf der Microsoft-

Kiste ganze Tempel ins Bild sprangen, genießen PS3-Besitzer einen unbegrenzten Weitblick. Zudem laden die Bereiche der Spielwelt etwas schneller nach. Inhaltlich hat der Sony-Neuling ebenfalls Vorteile,

denn das auf PC und Xbox360 kostenpflichtige Add-on "Knights of the Nine" ist enthalten. Wermutstropfen: Das Zusatzpack "Shivering Isles" (linke Seite) kommt wohl nicht für die PS3.

tk ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Genial inszenierte Spielwelt
- ▲ Sehr viel Abwechslung

SCHLECHT

- ▼ Teils zu hektische Nahkämpfe
- ▼ Miese deutsche Übersetzung

PLAYSTATION3

Systemvorteile
+ Verbesserte Sichtweite
+ "Knights of the Nine"-Add-on enthalten
Systemnachteile
– Kein "Shivering Isles"

GRAFIK	93%	★★★★★
SOUND	87%	★★★★
STEUERUNG	85%	★★★★
MEHRSPIELER	–	–

SEHR GUT
SPIELSPASS
92%

PC

Systemvorteile
+ Seltene Ladzeiten
+ Noch detailliertere Optik
Systemnachteile
– Hohe Systemanforderungen
– Klobige Menüs

GRAFIK	92%	★★★★★
SOUND	85%	★★★★
STEUERUNG	83%	★★★★
MEHRSPIELER	–	–

SEHR GUT
SPIELSPASS
92%

XBOX 360

Systemvorteile
+ Steuerung perfekt auf Xbox360-Pad ausgelegt
+ Zum Sparpreis erhältlich
Systemnachteile
– Aufblühende Grafikdetails

GRAFIK	90%	★★★★★
SOUND	87%	★★★★
STEUERUNG	85%	★★★★
MEHRSPIELER	–	–

SEHR GUT
SPIELSPASS
92%



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Auch beim dritten Durchzocken noch genial – dieses Spiel wird Sie monatelang fesseln!

Über halbgarer Genrekost wie "Gothic 3" kann ich nur lachen – seit "Oblivion" kommt mir sowieso kein anderes Rollenspiel mehr ins Disklaufwerk. Und auch die PS3-Variante ist groß, wunderschön und spielerisch über (fast) alle Zweifel erhaben. Wer dieses Meisterwerk noch nicht kennt, MUSS spätestens jetzt zuschlagen!

► **FEURIG HEISS:** Atsumas Element ist das Feuer. Dementsprechend furios werden seine mächtigen Attacken in Szene gesetzt. (PS3)

▼ **NOCH IST ALLES IN ORDNUNG:** Atsuma, Toya und Makoto erkunden den futuristischen Jahrmarkt. Doch schon bald bricht die Hölle los und die Golems greifen an. (PS3)



FAKTEN



Genre
Rollenspiel

Hersteller
Ubisoft

Entwickler
From Software

- Rundenbasiertes Kampfsystem
- Zufallskämpfe
- Sixaxis-Unterstützung
- Keine deutschen Texte
- Englische & japanische Sprecher

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen engl./jap., engl.

Speichern Speicherkristalle

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 6

Internet
www.ubisoft.de

ENCHANTED ARMS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 30 €
72% – 09/2006

Und gleich noch mal: Xbox360-Fans haben bereits mit Held Atsuma gegen die Devil-Golems gekämpft, jetzt sind die PS3-Besitzer dran.

Eine solche Konvertierung ist auch das Rollenspiel "Enchanted Arms", das in Japan bereits Anfang 2006 auf der Xbox360 erschien und wohlwollende Kritiken erntete. Netze, hochauflösende Grafik mit einer "Final Fantasy X"-artigen Ästhetik und ein flottes Kampfsystem konnten 2006 durchaus überzeugen.

Geschmackssache ist dagegen ein Teil der Heldencrew. Die wurde nämlich überwiegend nach den Vorlieben junger Japanerinnen entworfen: Ein draufgängerischer Held mit Stachelfrisur, ein stiller Schönlöwe und ein extrovertierter Transvestit legen sich gemeinsam mit ein paar anderen Charakteren in einer Pseudo-Science-Fiction-Welt mit uraltintelligenten Kriegsmaschinen an. Das ist dann doch nicht unbedingt jedermanns Sache.

VORTEIL 360

Kämpfe werden nach klassischem Muster ausgefochten: Monster überraschen Sie und ein Kampfbildschirm wird eingeblendet. Ihre Party und deren Gegner bewegen sich auf eigenen vier mal vier Felder großen Kampfplätzen. Positionierung der Figuren und Reichweite der individuellen Attacken entscheiden folglich über Sieg oder Niederlage. Dabei sind die Kämpfe extrem schnell und dennoch taktisch fordernd. Ungeduldige Naturen beschleunigen die Angriffsanimationen zusätzlich.

Abwechslung ist bei den Scharmützeln Trumpf. Haben Sie keine Lust auf die regulären Helden, schrauben Sie sich einfach wunder-

bar individuelle Kampf-Golems zusammen: Sie können für jede Situation einen Experten bauen. So gehaltvoll "Enchanted Arms" spielerisch daher kommt, mit den Schauwerten klappt es leider nicht so ganz. Der Grafik merkt man das Alter des Spiels einfach an.

Zudem wurde das Game recht lieblos für die PS3 konvertiert. Der Sixaxis-Einsatz wirkt aufgesetzt und die Ladezeiten sind länger als auf der Xbox360. Überdies hat es trotz einem Verkaufspreis von gut 70 Euro nicht für deutsche Texte gereicht. Dafür entschädigen – zumindest ein wenig – die erweiterten Zwischensequenzen und die 30 neuen Golems der Sony-Variante. **tn**

Das haben sich die PlayStation3-Besitzer sicherlich anders vorgestellt: Anstatt mit goldenen Exklusivhits, die das Potenzial der neuen Hardware voll ausschöpfen belohnt zu werden, bricht eine wahre Welle billiger Konvertierungen von Spielen für andere Systeme über sie herein.



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Im Grunde ein brauchbares Japan-RPG – leider technisch etwas schwach auf der Brust.

"Enchanted Arms" macht vieles richtig. Die Grafik ist okay, auch wenn sie einen nicht vom Hocker haut. Das motivierende, taktische Kampfsystem entschädigt für die altbackenen Zufallskämpfe. Ladezeiten, Ruckel-Einlagen und nicht übersetzte Texte wollen wir auf der PlayStation3 aber nun wirklich nicht mehr sehen.

WERTUNG

Enchanted Arms

PLASTATION3

GUT

- ▲ Gleichmäßig ansteigender Schwierigkeitsgrad
- ▲ Flottes, taktisches Kampfsystem

SCHLECHT

- ▼ Manchmal arg lange Ladezeiten
- ▼ Keine deutschen Texte

GRAFIK
16:9, 720p, 1080i

61%

SOUND
DOLBY DIGITAL 5.1, DOLBY PRO LOGIC II

64%

STEUERUNG
SIX-AXIS CONTROLLER

77%

MEHRSPIELER

–



befriedigend

SPIELSPASS

70%



▲ **SCHLACHT UM ALLUVYAN:** Finstere Mächte haben sich hier einnistet. Wir rücken mit einigen Nahkämpfern und Bogenschützen an.

(PC)



▲ **GEMEINSAM STARK:** Mit vereinten Kräften verhaufen unsere Mannen einen Riesenoger. Die gelben Zahnräder zeigen ein manipulierbares Objekt an.

(PC)



FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Jowood / Deep Silver
Entwickler
Phenomic

- Neue Solo-Kampagne, die Sie etwa 30 Stunden beschäftigt
- Shaikan-Fraktion mit eigenen Talenten und neuen Einheiten
- Neue Mehrspieler-Maps

PC-Anforderung Standard (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.spellforce.com

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 30 €
Test in: dieser Ausgabe

30 Stunden Spielspaß locken: Als Ex-Schurke der Shaikan tauchen Sie noch einmal in den genialen Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel ab.

terung erschienen, und wir haben überprüft, ob der Genre-Cocktail auch 2007 noch so lecker schmeckt.

Nach dem Intro werden Sie ohne großes Vorgeplänkel direkt in die ersten Kampfhandlungen verstrickt. Dabei müssen Sie sich mit einem neuen Alter Ego anfreunden, denn die Protagonisten aus dem Hauptspiel sind Geschichte. Ihr Held beziehungsweise Ihre Heldin gehört der im Reich Eo nicht sonderlich beliebten Rasse der Shaikan an. Praktischweise bringt das neben den bekannten Talentbäumen für Kampf und Magie einen ganz neuen – eben den für die Shaikan – mit sich. Da Ihr Charakter direkt auf Level 10 startet, können Sie zu Spielbeginn gleich die ersten Fertigkeitenpunkte verteilen. Zu den Shaikan-Fähigkeiten gehört die Möglichkeit, einen mächtigen

Wolf zu beschwören. Neu und vom Megahit 'World of Warcraft' inspiriert ist die Option, aus gesammelten Rohstoffen neue Ausrüstungsgegenstände herzustellen.

DRACHEN LASSEN'S KRACHEN

Um die Story um einen großemwahn-sinnigen Magier und die uralte Rasse der Drachen zu verstehen, müssen Sie das Hauptspiel nicht kennen. Allerdings entgehen Ihnen dann die inhaltlichen Bezüge. So brechen Sie etwa erneut nach Siebenburg auf und befreien die Hauptstadt der Menschen von einer Armee des Bösen. Abseits der Hauptmissionen finden wieder viele Nebenaufgaben den Weg in Ihr Questbuch. Diese las-

sen sich häufig nicht sofort, sondern erst im weiteren Spielverlauf lösen. Die vielfältigen Einsätze toppen in ihrem Unterhaltungswert sogar noch das Hauptprogramm. Schade nur, dass die Drachen erst gegen Ende der Hauptkampagne spielbar sind. Dafür kommen aber schon vorher neue Einheiten wie die Eisernen, metallisch-seelenlose Kriegsmaschinen, hinzu.

Grafik und Sound liegen auf dem immer noch sehr hohen Niveau des Hauptspiels und schaffen eine dichte Atmosphäre. Bemängeln müssen wir nur die vereinzelt schwachen Sprecher, die nicht so recht zur ansonsten sehr hochklassigen Präsentation passen.

fk ■

Ziemlich genau zwölf Monate sind seit dem Release von 'Spellforce 2: Shadow Wars' vergangen. Das Spiel hat uns damals so gut gefallen, dass wir ihm die Titelstory unserer letztjährigen April-Ausgabe widmeten. Mit 'Dragon Storm' ist jetzt endlich die erste offizielle Erwei-



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Ich liebe es noch genauso wie vor einem Jahr! Eine tolle Ergänzung für ein tolles Spiel!

Für so ein Add-on zahle ich doch sehr gerne 30 Euro: Die vom Hersteller versprochen 30 Stunden Spielzeit sind nicht übertrieben und so bietet 'Dragon Storm' mehr Umfang als die meisten Vollpreistitel. Und mit der Shaikan-Fraktion und deren Skilltree wird auch inhaltlich Neues geboten.

WERTUNG

Spellforce 2: Dragon Storm

PC	GRAFIK	85%
GUT	SOUND	83%
▲ Klasse Genre-Mischung	STEUERUNG	86%
▲ Schicke Grafik	MEHRSPIELER	86%
▲ Toller Soundtrack	OFFLINE – ONLINE 2-6	
▲ Sehr motivierend		
SCHLECHT		
▼ Einige schlechte Sprecher		
▼ Kleine KI-Schwächen		
▼ Sonst nichts		



sehr gut

SPIELSPASS

89%

GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



**JETZT EINEN NEUEN
ABONNENTEN FÜR
GAMES AKTUELL
WERBEN UND EINE
TOLLE GRATIS-PRÄMIE
KASSIEREN!**

Ich bin der neue Abonnent/Das ist der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD ☐

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer: 3-tägige Prüffrist
Bei Bestellung per Kreditkarte muss neben der 3-tägigen Kündigungsfrist eine auch die 3-tägige Prüffrist (dies ist i.d.R. auf den Kartenrückseiten zu finden) angegeben werden.

Widerstandslos bei 14 Tagen, dass in dieser Bestellung innerhalb von 14 Tagen (Datum der Problemanzeige bei Games Aktuell AbService, c/o DataM-Service GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abendung dieser Bestellung.

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 Vorteilspreis von nur € 35,88 (Österreich € 39,60, Schweiz sfr 70,80, 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. VG0507

Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte die tolle Prämie kassieren

Die Lieferung der Abo-Prämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb von 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

Ich erhalte folgende Prämie:

- | | | |
|--|---|---|
| ☐ "FIFA 06"
für...
☐ PC
☐ PS2
☐ PSP
☐ DS | ☐ "Burnout Revenge"
für...
☐ PS2
☐ Xbox360 | ☐ "Fahrenheit"
für...
☐ PC
☐ PS2 |
| ☐ "NFS: Most Wanted" für...
☐ PC
☐ PS2
☐ GBA
☐ DS
☐ GC
☐ Xbox360 | ☐ "Raptor-Gaming M2"
Juego de Colores" | ☐ "Bundle 2Tech 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-Service GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

**Karte ausfüllen, aus-
schneiden und gleich
heute noch abschieken**

Unser Service für ganz Eilige:

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:

- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten
- Sie verpassen keine Ausgaben

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Hirschberg
Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, E-Mail: abo@cynamite.de
Geschäftsführer: Alexander de Boer
Abbestellung: DataM Services GmbH, Fichtstr. 9, 97074 Würzburg
Tel.: (0049) 0931/4170-21, Fax: (0049) 4170-499,
E-Mail: info@datam-services.de, Gesch@fuerstern.de

SPORT & RENN SPIELE

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



SSX BLUR

TEST ► Sprünge und Drehungen im Sekunden-takt: Schneespektakel für Nintendos Wii.

INHALT

Everybody's Tennis	67	PS2							
Rapala Tournament Fishing	71	PS2							Wii
SSX Blur	66								Wii
Tiger Wood's PGA Tour 07	68	PC	PS2	PS3	Wii				Wii
Tony Hawk's Project 8	70		PS2		Wii				
Virtua Tennis 3	71	PC	PS2	PS3	Wii				

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2007

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6



02 GRAN TURISMO 4



11 FIGHT NIGHT: ROUND 3



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Wii	Xbox 360	Wii
1 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	11/2006	93%	92	93			92	
2 Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92				
3 GTR 2	Rennsimulation	Atari	09/2006	91%	91					
4 Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	09/2006	91%	90	89			91	86
5 NBA Street: Homecourt	Basketball	Electronic Arts	04/2007	90%			90			
6 Burnout Dominator	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2007	90%		90				
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	Rennspiel	Electronic Arts	11/2006	89%	89	85	87	86	89	85
11 Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	03/2007	90%		87	90	87	89	
12 Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%		87		89		
13 Virtua Tennis 3	Tennis	Sega	03/2007	88%	88		88		88	
14 Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari	09/2006	88%					88	
15 DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%	88	88		88		
16 Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%					88	
17 SSX on Tour	Snowboard	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	85	87	
20 NHL 07	Eishockey	Electronic Arts	10/2006	87%	86	82			87	

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

► **ABSTURZ:** Durch die Verwirrungs-
effekte wird ein gutes Geschwindig-
keitsgefühl vermittelt. Während so
eines Sprunges lassen Sie so viele
Tricks wie möglich vom Stapel. (Wii)

▼ **COOL:** Technisch ist der Winter-
sport-Spaß ganz solide und läuft sehr
flüssig über die Mattscheibe. (Wii)



SSX BLUR

CYNAMITE.de
my entertainment network
Den Trailer und massig Bilder
gibt es auf www.cynamite.de

FAKTEN



Genre
Trendsport
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
EA Montreal

- Neuartige Wii-Steuerung
- Drei Berge
- Elf Turniere
- Neue und alte Charaktere

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.easportsbig.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

PlayStation 3

Xbox 360

Game Boy Advance

Wii

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

Der Berg ruft! EA jagt Sie erneut die steilsten Hänge hinunter, Ihre einzige Rettung: die Wiimote und der Nunchuk-Controller.

Als halbherzig kann man die Steuerungsrevolution, die die Coders angezettelt haben, jedenfalls nicht bezeichnen. Die Bedienung per Wiimote und Nunchuk-Controller hat nichts mehr mit der bekannten Bretter-Navigation der letzten Teile zu tun. Ergo: SSX-Profis wie Neulinge fühlen sich zunächst wie blutige Skianfänger. Wie auf der richtigen Piste, muss man die Grundlagen des Sports lernen und dabei auch den ein oder anderen blauen Flecken in Kauf nehmen. Die Steuerung funktioniert im Prinzip so: Sie benutzen den Nunchuk, um die steilen Berge hinunterzubrettern: Durch entsprechende Bewegungen stellt sich Ihr Wintersportler auf die Kanten, beschleunigt, bremsst oder springt. Die Wii-Fernbedienung ist für die akrobatischen Kunststücke zuständig. Besonders

aufregend sind die Übertricks, die man ausführt, indem man per Nunchuk-Controller und Remote bestimmte Symbole in die Luft malt. Klingt skurril? Ist es auch. Und auch nicht ganz schmerzfrei, denn das Verbindungskabel zwischen den zwei Steuergeräten kann dabei schon mal ins Gesicht peitschen. Insgesamt ist die Anzahl der Tricks um einiges geringer als in 'On Tour'.

VIRTUELLE PISTENSAU

Im Karriere-Modus steigen Sie in die Skistiefen einer coolen Pistensau. Um die Schneehasen zu beeindrucken, müssen Sie Medaillen gewinnen. Sie nehmen an den verschiedensten Wettbewerben teil: Rennen, Slalom,

Slopestyle-, Halfpipe- oder Big-Air-Events. Nebenbei vertreiben Sie sich die Zeit mit Schneeballschlachten oder Eins-gegen-Eins-Races.

Leider ist der Multiplayer-Modus weniger überzeugend. Hier kann man lediglich gegen einen Freund in Splitscreen-Rennen oder Slopestyle-Events antreten. Beim Hotseat-Modus können bis zu vier Player abwechselnd ihr Können zeigen.

Technisch ist 'Blur' kein Meilenstein, aber für Wii-Verhältnisse doch hübsch anzusehen. Die waghalsigen Abfahrten werden mit einer konstanten Framerate und in satten 480p dargestellt. Wirklich gelungen ist der Soundtrack, der sich der Snowboard-Action stets anpasst.

pr ■

Hut ab, EA! Es gehört schon eine ordentliche Portion Mut dazu, eine so erfolgreiche Serie komplett umzumodellieren und ihr die Wii-Steuerung aufzudrücken. Doch die kanadischen Snowboard-Experten ließen sich eiskalt auf das Experiment ein – im Großen und Ganzen mit Erfolg.



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Wintersport auf Wii mit tricky Steuerung und waghalsigen Tricks.

Blur ist nicht der beste Teil der Serie, so viel steht fest. Es gibt zu wenige Tricks, das Multiplayer-Angebot ist recht knapp und vor allem ist die Steuerung per Wiimote und Nunchuk-Controller sehr übungsbedürftig. Wer sich jedoch längere Zeit mit dem Spiel beschäftigt, wird auf jeden Fall richtig viel Spaß haben.

WERTUNG

SSX Blur

Wii

GUT
▲ Viele Wettbewerbe
▲ Coole Präsentation
▲ Innovative Steuerung ...

SCHLECHT
▼ ... die viel Training verlangt
▼ Schwacher Mehrspielerpart

GRAFIK 75%

SOUND 80%

DOLBY PRO LOGIC II

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 63%

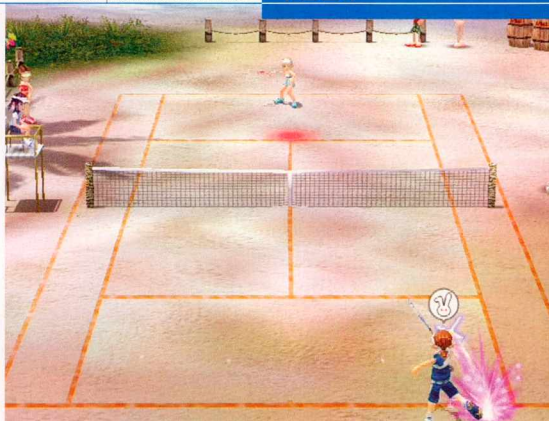
OFFLINE 2-4





▲ AUS DER NÄHE: Zwischen den Ballwechseln werden uns die Sportler in Großaufnahme gezeigt. Die schönsten Momente des Spiels.

(PS2)



▲ AUS DER FERNE: Insgesamt wirkt die Grafik wenig spektakulär. Hier zeigt ein kleiner Spezialeffekt, dass wir den Ball perfekt getroffen haben.

(PS2)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Sport
	Hersteller
	Sony
	Entwickler
	Clap Hanz

- ▶ Einsteiger-Tennis mit witzigem Japano-Charme
- ▶ Keine Minispiele
- ▶ Herausforderungsmodus mit freispielbaren Charakteren

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach jedem Match

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.playstation.de

System:

PS2

Termin/Preis:

18.04.2007 – 62 €

Test in:

dieser Ausgabe

Das witzige Golfspiel Everybody's Golf bekommt ein Schwesterchen. Hier sind die Bälle größer und die Schläger rundlicher ...

body's Golf' erklärt im Trainingsmodus ausführlich die simple Steuerung. Es gibt einen Knopf für einen harten Topspin, einen Knopf für einen sanften Slice und einen Knopf für einen gefühlvollen Lob.

Ähnlich wie bei der Sega-Konkurrenz 'Virtua Tennis 2' gilt: Je länger man den linken Stick in eine Richtung drückt, desto weiter fliegt der Ball in selbige. Ins Aus geht die gelbe Filzkugel aber selten. Nett: Bei jedem Schlag zeigt ein kleines Symbol, wie gut das Timing war, ob man also zu früh, zu spät oder genau richtig geschlagen hat.

HOCH HINAUS

Dank der einfachen Steuerung kommt man schnell ins Spiel rein, und es entwickeln sich spannende Ballwechsel. Die Künstliche

Intelligenz der Gegner ist allerdings nicht gerade überragend. Hat man mal die Schwäche des Kontrahenten erkannt, ist einem der Sieg praktisch sicher. Auch lassen sich zumindest die schwächeren Gegner sehr leicht mit einem Lob überlisten.

IMMER HER DAMIT

Im Herausforderungs-Modus dürfen Sie neue Charaktere freispielen. Die können dann schneller rennen oder kräftiger schlagen. Die Stärkewerte des einzelnen Spielers bleiben allerdings immer gleich. Sie zu verbessern, zum Beispiel durch Trainingseinheiten wie bei 'Virtua Tennis 2', ist nicht möglich. Was wir ebenso schmerzlich vermissen, sind Mini-

spiele. Die gibt es bei 'Everybody's Tennis' überhaupt nicht – für ein Spätschiff eigentlich unverzeihlich.

Der Grafikstil wirkt – ähnlich wie bei 'Everybody's Golf' – japanophil. Die kleinen Figuren mit großen Köpfen und fast so großen Augen sind kindgerecht, Freunde 'echten' Tennissports würden sich aber über Haas, Federer & Co mehr freuen.

'Everybody's Tennis' wird seinem Anspruch gerecht – jedermann, egal ob jung oder alt, kommt schnell mit dem Game zurecht. Ernsthaftige Spieler dürfen sich aber nicht lange mit der Sonyschen Bälledrescherei beschäftigen. Dazu fehlen Spieltiefe, echtes Tennisflair und vor allem unterhaltsame Minispiele.

SZ ■

Selten steckte mehr Aussagekraft im Titel wie bei 'Everybody's Tennis'. Das neue Sony-Game soll ein Tennisspiel für Jedermann sein. Und das ist es auch, zumindest in Sachen Einsteigerfreundlichkeit und Schwierigkeitsgrad. Das Schwesterpiel des beliebten 'Every-



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Nettes Spätschiff – vor allem für die ganz jungen PlayStation2-Fans.

Einfach loslegen und Spaß haben – Sonys Plan geht auf. Mit der Simpel-Steuerung und dem witzigen Grafikstil empfehle ich 'Everybody's Tennis' vor allem acht- bis zwölfjährigen PS2-Fans. Ältere sollten zur Alternative 'Virtua Tennis 2' greifen. Das macht nicht nur sofort, sondern auch längerfristig Spaß.

WERTUNG

Everybody's Tennis

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Sehr einsteigerfreundlich
- ▲ Witziger Grafikstil
- ▲ Deutsche Sprachausgabe

SCHLECHT

- ▼ Nicht sonderlich spektakulär
- ▼ Keinerlei Minispiele
- ▼ Zu wenig Tiefgang

GRAFIK 67%

SOUND 66%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER 74%

OFFLINE: 2-4



befriedigend
SPIELSPASS
71%

► **MASSENAUFLAUF:** In der PlayStation3-Fassung stehen am Rand des Grüns tatsächlich echte Zuschauerscharen, die die Golfer anfeuern und das Geschehen verfolgen. (PS3)

▼ **SWINGER:** In der Wii-Version simulieren Sie mit der Remote in der Hand einen weiten Abschlag. (Wii)



FAKTEN

Wii	Genre
	Golf
	Hersteller
	Electronic Arts
	Entwickler
	EA Redwood Shores

- Wii: 18 Original-Kurse
- Wii: 35 PGA-Profis
- PS3: 15 PGA-Profis
- PS3: 12 Original-Kurse

PC-Anforderung	Standard (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.easports.com/tigerwoods07	

Zum Wii-Golfen erhebt man seinen Hintern von der Couch und stellt sich seitlich vor die Glotze. Nur noch den Schläger auswählen, das Ziel bestimmen und ... gib ihm! Je schneller man den Schwung ausführt, desto härter trifft Tiger den Ball. Nach dem Abschlag kann man

der Kugel durch Schütteln der Fernbedienung noch einen Spin verpassen – cool! Leider hat man auf Grund der True-Swing-Steuerung nicht die gewünschte Kontrolle. Sanfte Schläge über kurze Distanzen sind fast unmöglich. Auf eine Anzeige der Schlagstärke muss man zudem verzichten. Trotz dieser Mängel macht eine Runde "Tiger Woods" auf Wii schon richtig Laune, doch freuen wir uns bereits auf EAs 08er-Tour, in der die Schwungsteuerung hoffentlich noch besser kontrollierbar sein wird.

Weniger PGA-Profis als auf Wii, nämlich 15 statt 35, beinhaltet die PS3-Fassung. Dafür kommen hier die Anfeuerungsrufe von sichtbaren Fans. Weiterer Pluspunkt neben der HD-Grafik und der etablierten Bedienung: Bis zu vier Golfer können online das Grün betreten. pr ■

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Tiger lockt auf Wii und PS3 ein. Der coolen Wii-Bedienung fehlt aber noch etwas Feinschliff.

Die weiten Abschlüsse mit der Wii-Schwungsteuerung bringen echtes Golfplatz-Flair in die Bude. Die Schlagstärke ist allerdings kaum dosierbar. Beim Umfang übertrifft die Wii-Fassung die PlayStation3-Version. Doch letzten Endes hat das eingespielte Gameplay auf der neuen Sony-Konsole das bessere Handicap.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 40 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 70 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 50 €	erhältlich – 50 €
Test in:	11/2006	11/2006	dieser Ausgabe	11/2006		dieser Ausgabe

Tiger in HD (PS3) gegen Tiger mit realistischer Schlagsteuerung (Wii).
Zwei Ansätze, ein Golfer. Bleiben beide unter Par?

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Innovative Steuerung (Wii)	▼ Alles in Englisch
▲ Tolle Optik und viele Zuschauer (PS3)	▼ Viel Übung nötig
PLAYSTATION3	GRAFIK 18,9
Systemvorteile	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1
+ Detaillierte HD-Grafik	STEUERUNG
+ Sixaxis-Unterstützung	MEHRSPIELER OFFLINE 1-4, ONLINE 2-4
Systemnachteile	
- Geringerer Umfang	
- Hoher Preis	
XBOX360	GRAFIK 18,9
Systemvorteile	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1
+ Detaillierte HD-Grafik	STEUERUNG
+ Xbox-Live-Support	MEHRSPIELER OFFLINE 1-4, ONLINE 2-4
Systemnachteile	
PC	GRAFIK 18,9
Systemvorteile	SOUND SURROUND
+ Detaillierte Leveloptik	STEUERUNG
+ Günstigste Version	MEHRSPIELER OFFLINE 1-4, ONLINE 2-4
Systemnachteile	
WII	GRAFIK 18,9
Systemvorteile	SOUND DOLBY PRO LOGIC II
+ Einzigartige Steuerung	STEUERUNG
Systemnachteile	MEHRSPIELER OFFLINE 1-4
- Keine scharfe HD-Optik	
- Kein Online-Support	



Klotzen statt
kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de >>>

GIGA empfängst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



Kabel Deutschland



prima.com

Kabel BW
TV • Radio • Internet • Telefon



FAKTEN

Genre	Angeln
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.activision.com	

RAPALA TOURNAMENT FISHING

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube

Wii

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Es war nur eine Frage der Zeit: Jetzt wird auf Nintendo Wii richtig losgeangelt. Einen großen Fang macht man mit diesem Spiel aber nicht.

Die Kombination aus Wii-Remote und Nunchuck ist wie gemacht für Angelspiele. Doch leider ist "Rapala Tournament Fishing" nicht gemacht für Nintendo Wii. Tatsächlich steckt in der Packung das etliche Jahre alte "Rapala Pro Fishing" (PS2),

dem auf die Schnelle die Wii-Steuerung aufgedrückt wurde. Gut: Wie vermutet wirft man die Angel aus, indem man die Bewegung per Fernbedienung simuliert. Schlecht: Fischers Fritz reagiert mit einer erheblichen Verzögerung auf den Befehl. Auch

wenn der Köder im Wasser schwimmt, kann man ihn nicht in Echtzeit bewegen. Um einen Kiemematmer anzulocken oder an Land zu ziehen, dreht man per Nunchuck an der imaginären Kurbel. Das funktioniert zwar, doch die Geschwindigkeit bleibt dabei stets gleich. Somit gestaltet sich auch dieser Teil des virtuellen Fischfangs sehr unspannend. Ein weiterer Leinenriss für den Spielspaß ist die Optik. Auf den ersten Blick wirken Wasser und Umgebung noch recht nett, doch schon nach wenigen Sekunden ist man von der groben Ruckelei fast seekrank. Das Angel-Minispiel in "The Legend of Zelda: Twilight Princess" bleibt also weiterhin die erste Wahl für Wii-

Fischer. "Sega Bass Fishing"-Veteranen müssen sich weiterhin gedulden, bis sich ein Entwickler ernsthaft der Angel-Steilvorlage von Nintendos Hardware annimmt. Das kann doch nicht so schwer sein.

pr ■



▲ **KÄPTN IGLO:** Auf Bildern sieht die Angelei noch ganz nett aus. In Bewegung mutiert das Sportfischen für Nintendo Wii jedoch zur Ruckelorgie. (Wii)

WERTUNG

mangelhaft

GUT

- ▲ 20 verschiedene Turniere spielbar
- ▲ Diverse Fischarten werden geangelt

SCHLECHT

- ▼ Sehr grobe Wii-Steuerung, Ruckeloptik
- ▼ Auf Dauer unspannende Angelei

Wii

GRAFIK	55%
SOUND	60%
STEUERUNG	40%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASS

45%

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	Einsteiger
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.sega.de	



VIRTUA TENNIS 3

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

PS2

PS3

erhältlich – 60 €
03/2007

Xbox

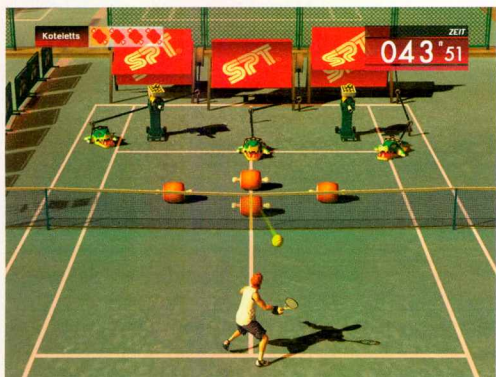
Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

GameCube

Wii

Vorteil: Sega! Der japanische Traditions Hersteller macht sein Tennis-Spektakel zum Multiplatform-Erlebnis – und das mit vollem Erfolg!



▲ **IMMER LUSTIG:** Die Minispiele machen sowohl alleine als auch mit mehreren Teilnehmern einen Heidenspaß. Besonders witzig ist die Krokodil-Ballerei, bei der Sie Fleischkeulen vor den gefräßigen Biestern schützen sollen. (PC)

In der vorletzten Games Aktuell haben wir "Virtua Tennis 3" für die PS3 getestet und waren von der Spielbarkeit des grandiosen Sports begeistert. Für Euphorie sorgen auch die PC- und Xbox360-Varianten der Filzballschlacht: Unterhaltsamer kann Sofasport kaum sein! Unterschiede zwischen den Versionen müssen Sie jedoch mit der Lupe suchen – zumal auch die Xbox360 knackscharfe 1080p-Grafik ausspuckt. Apropos Xbox360: Microsofts Hightech-Konsole ist die einzige Plattform, auf der Sie "Virtua Tennis 3" online zocken können! Deshalb meinen wir: Die Xbox360-Variante des Spiels ist die beste, die beiden anderen Fassungen machen aber nur minimal weniger Spaß.

tk ■

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Exakte Steuerung
- ▲ Unterhaltsame Minispiele

SCHLECHT

- ▼ KI-Gegner leicht durchschaubar
- ▼ Viel zu viele Hechtrollen

XBOX360

GRAFIK	85%
SOUND	72%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	92%

SPIELSPASS

89%

PLAYSTATION3

GRAFIK	85%
SOUND	72%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASS

88%

PC

GRAFIK	83%
SOUND	70%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASS

88%



DAS SONDERHEFT RUND UM SONYS NEUE KONSOLE

GAMES AKTUELL

SONDERHEFT Frühjahr 2007 | 5,99 €

> GENIAL: Wende-DVD mit PS3-Videos
Mit scharfen HD-Videos – auch direkt auf PS3 abspielbar! Infos ab Seite 6!

135 Min. Videos!
Gran Turismo Sport, Motorstorm, Spider-Man 2, F1 2007, u.v.m.
HDMI-Player
8 PC

> Spiele
24 PS3-Starttitel im Test: Diese Spiele sind ihr Geld wirklich wert

> Blu-ray
Schärfer als die Realität: Diese Blu-ray-Filme sollten Sie Ihrer PS3 spendieren

> Hardware
Die PS3 im Detail!
> Alle Infos zur neuen Mega-Konsole
> Zubehör, Controller, Multimedia u.v.m.

SONDERHEFT PlayStation 3

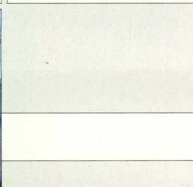
16 Jahre

Druckkosten 5,99 €
Anzeigen 1,50 €
Lagerung 0,20 €
Vertrieb 0,10 €
Schwarz 0,10 €

CyPress

Jetzt im Handel!

TEST Motorstorm > **TEST** Resistance > **TEST** Def Jam: Icon > **VORSCHAU** Gran Turismo Sport



Genial!
Wende-DVD zum Abspielen auf DVD-Playern und auf der PlayStation3*!

Plus ausführliches Hardware-Special im Heft und auf DVD!

*Nur hier mit HD-Videos!

Jetzt im Handel!

STRATEGIE & SONSTIGES

Zu dieser Testrubrik gehören
Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie,
Simulation, Musik- und Partyspiele.



INHALT

Rotlicht Tycoon 2	76	PC							
Silent Hunter 4	74	PC							
SingStar: Pop Hits	76	PS2							
World Series of Poker: Tournament of Champions	75	PC	PS2						

SILENT HUNTER 4

TEST ► Games Aktuell auf Tauchgang:
Wie gut ist der vierte Teil der U-Boot-Jagd?

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2007

05 DIE SIMS 2



08 DER HERR DER RINGE



19 BLACK & WHITE 2



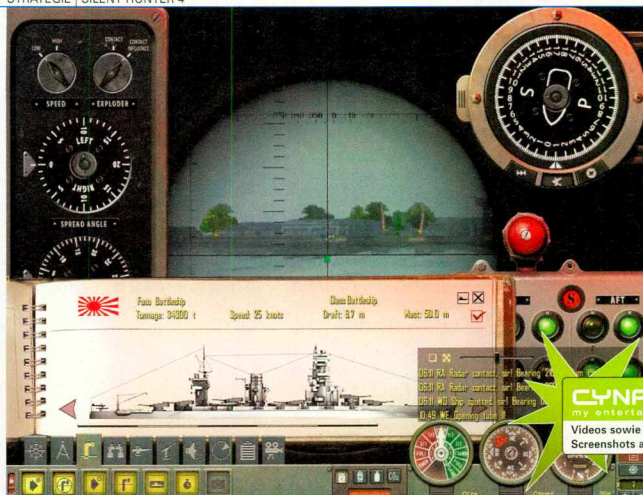
TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Game Boy Advance	NDS
1 Guitar Hero 2	Musikspiel	Activision	04/2007	92%		91		92			
2 Anno 1701	Aufbau-Strategie	Sega	12/2006	91%	91						
3 Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	04/2007	90%	90						
4 Medieval II: Total War	Strategie	Sega	12/2006	90%	90						
5 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86		86		86	
6 Fussball Manager 07	Managersimulation	Electronic Arts	11/2006	89%	89						
7 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89						
8 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89						
9 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89						
10 Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ	10/2006	88%	88						
11 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88						
12 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%							88
13 Sid Meiers Railroads	Aufbau-Strategie	2K Games	12/2006	87%	87						
14 Cäsar 4	Aufbau-Strategie	Vivendi	11/2006	87%	87						
15 Die Siedler II: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	2K Games	09/2006	87%	87						
16 Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway	07/2006	87%	87						
17 Heroes of Might and Magic 5	Runden-Strategie	Ubisoft	06/2006	87%	87						
18 Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	10/2006	86%	86						
19 Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86						
20 Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86						

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

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

► **VON HAND:** Torpedo- und Zielkurs manuell zu kalkulieren erfordert trotz des Torpedorechners viel Zeit und Geschick. Der Offizier oder die Automatikfunktion greifen bei Bedarf helfend ein. (PC)

▼ **VON VORNE:** Das schon beim Vorgänger gute Schadensmodell wurde weiter verfeinert. (PC)



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Videos sowie weitere Screenshots auf cynamite.de

SILENT HUNTER 4



FAKTEN



- Spielt kurz nach dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor
- Über 75 authentische Schiffe und U-Boote
- Online-Duelle möglich

PC-Anforderung High-End (S. 47)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.silenthunter4.com

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 40 €
Test in: dieser Ausgabe

14. Dezember 1941: Eine Woche ist es nun her, dass die Japaner Pearl Harbor bombardiert haben. Zeit für einen Gegenschlag...

Potenzial für Verbesserungen war also vorhanden.

Und Ubisoft hat sich unsere Kritik zu Herzen genommen. Die Kampagne ist dank regelmäßiger Funkgespräche und Filmsequenzen nicht nur deutlich atmosphärischer, sondern mit diversen Sonderaufträgen auch abwechslungsreicher. Mal sollen wir geheime Fotos schießen, mal einen Agenten absetzen, mal Wache schieben. In erster Linie steht in unserem Auftragsbuch aber auch diesmal 'Zerstören Sie feindliche Schiffe'. Und das gelingt mal leichter, mal schwerer – abhängig von der gewählten Realismusstufe. Experten (und nur die!) zielen manuell, alle anderen freuen sich über die Automatikfunktion, die schnelle Treffer ermöglicht. Ein richtiges Tutorial gibt es aber leider immer noch nicht.

SEITENWECHSEL

Kommandierten wir bei 'Silent Hunter 3' noch U-Boote der Deutschen, so befinden wir uns zu Beginn der neuen Kampagne an Bord der USS Polack. Es ist der 14. Dezember 1941, gerade mal eine Woche ist seit dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor vergangen. Die Besatzung sinnt auf Rache, doch bis wir die japanische Küste erreichen, dauert es lange. Sehr lange. Selbst bei maximaler Zeitbeschleunigung ca. 25 Minuten.

In der Praxis werden wir aber des Öfteren auf feindliche Schiffe stoßen, die wir mal mit Torpedos, mal mit dem Deckgeschütz ins Visier nehmen. Letzteres gestaltet sich we-

gen der heftigeren Wellenphysik nun schwerer als noch im Vorgänger.

Auf Grund der neuen Automatikfunktion müssen wir uns nun weniger intensiv mit der Mannschaftsaufstellung befassen. Matrosen werden meist optimal eingeteilt und in die Kajüten geschickt, wenn sie mal müde sind.

Leider ist 'Silent Hunter 4' nicht frei von Bugs. So werden Torpedos gelegentlich nicht automatisch nachgeladen. Diesen Fehler kennen wir schon aus dem Vorgänger, wo er später mit einem Patch behoben wurde. Wieso das Problem nun wieder auftritt, ist uns ein Rätsel. Außerdem blieb unser Schiff beim Test mehrmals einfach stehen. SZ ■

Der Vorgänger 'Silent Hunter 3' war optisch eine Wucht, schwächelte aber bei der Kampagne gewaltig. Die Missionsfolge plätscherte buchstäblich vor sich hin. Außerdem hätten wir uns die U-Boot-Simulation vor zwei Jahren etwas einsteigerfreundlicher gewünscht.



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Hobby-Kommandeure kommen um diesen Titel nicht herum. Wären da nur nicht diese Bugs!

Trotz der Automatikfunktionen ist 'Silent Hunter 4' noch nicht wirklich einsteigerfreundlich. Es fehlt nach wie vor ein Tutorial. Dafür ist die Kampagne jetzt endlich so richtig spannend. Zusammen mit der tollen Optik kommt eine geniale Atmosphäre auf. Und die Bugs werden hoffentlich bald behoben.

WERTUNG

Silent Hunter 4

PC

GUT

- ▲ Spannende Kampagne
- ▲ Atemberaubende Grafik
- ▲ Realistisches Zielverfahren

SCHLECHT

- ▼ Tutorial fehlt immer noch
- ▼ KI-Mängel bei Gegnern
- ▼ Nervige Bugs

GRAFIK 89%

SOUND 84%

DOLBY SURROUND 5.1

STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER 75%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4





▲ **KOMPLETTE RUNDE:** An einem voll besetzten Tisch sitzen neben dem Dealer (Kartengeber) neun Spieler. Nur wer Geduld beweist, hat eine Chance. (Xbox360)



▲ **KARTEN CHECKEN:** Erst wenn Sie per Tastendruck sich Ihre beiden verdeckten Karten angeschaut haben, tauchen sie in der Übersicht auf. (Xbox360)



WORLD SERIES OF POKER: TOURNAMENT OF CHAMPIONS 2007 EDITION

FAKTEN

Genre	Denkspiel
Hersteller	Activision
Entwickler	Left Field
2007 Edition	

- Atmosphärisches Poker
- Drei Varianten: Texas Hold'em, High-Low, Omaha
- 25 WSOP-Stars
- Online-Modus (außer Wii)

PC-Anforderung Einsteiger (S. 47)

Texte/Stimmen englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet

www.activision.de

System:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Wii

Termin/Preis: erhältlich – 30 €

erhältlich – 25 €

erhältlich – 45 €

erhältlich – 40 €

Test in: dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

Träumen Sie davon, eines Tages am Final Table der World Series of Poker im Heads-up zu sitzen? Dann nehmen Sie Platz!

von 'Tournament of Champions 2007 Edition' Pate. Er gibt unter anderem in zehn Tutorial-Clips Tipps für Anfänger.

Sie dürfen eine von drei unterschiedlichen Varianten wählen. Neben High-Low und Omaha ist natürlich das beliebte Texas Hold'em mit dabei. Hier gilt es, aus den zwei Karten, die man verdeckt auf der Hand hält, und fünf offen liegenden Gemeinschaftskarten das beste Blatt zu basteln – oder zumindest so zu tun. Bluffen gehört ebenso wie ein wenig Glück zum Handwerk. Das müssen Sie neben ein wenig Poker-Sachverstand mitbringen, um sich im Karriere-Modus nach oben zu zocken. Zunächst beginnen Sie bei wenig lukrativen Turnieren. Schaffen Sie allerdings guten Platzierungen, werden Sie sogar zu den World-Series-Turnieren eingeladen. Hier winkt die große (leider virtuelle) Äsche. **sh**



MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: Poker-Asse gehen hier zwar nicht All-in, doch die gute Atmosphäre könnte auch sie überzeugen.

„WSOP: Tournament of Champions“ besticht neben seinen vielen Features besonders mit seiner Atmosphäre. So müssen Sie beispielsweise zunächst einmal ihr Blatt per Tastendruck inspizieren. Außerdem gefällt die variable Spieler-KI. Leider ist die Zockerei komplett in Englisch.

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Sehr einfache Steuerung	▼ Sich oft wiederholende Sprachausgabe
▲ Nützliche Tipps von Poker-Experten	▼ Nur drei Varianten
XBOX360	GRAFIK 70% gut
Systemvorteile	SOUND 62% gut
+ Bester Multiplayer-Modus (inkl. Multi-Table)	STEUERUNG 78% gut
Systemnachteile	MEHRSPIELER 79% gut
- Vergleichsweise teuer	ONLINE: 2-9
PC	GRAFIK 70% gut
Systemvorteile	SOUND 62% gut
+ Minimale Ladezeiten	STEUERUNG 76% gut
+ Günstiger Preis	MEHRSPIELER 76% gut
PLAYSTATION2	GRAFIK 69% gut
Systemvorteile	SOUND 62% gut
+ Beste Steuerung	STEUERUNG 80% gut
Systemnachteile	MEHRSPIELER 76% gut
- Längste Ladezeiten	ONLINE: 2-9
Wii	GRAFIK 69% befriedigend
Systemnachteile	SOUND 62% befriedigend
- Steuerung nicht optimal	STEUERUNG 75% befriedigend
- Kein Online-Modus	MEHRSPIELER - befriedigend

FAKTEN

Genre	Simulation
Hersteller	Rondmedia
PC-Anforderung	Standard (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.rotlicht-tycoon 2.de	

ROTLICHT TYCOON 2

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 20 €
 Test in: dieser Ausgabe

Wer demnächst sein eigenes Bordell eröffnen will, kann mit dieser "Wirtschaftssimulation" schon mal üben.

Denken Sie bei Schlagwörtern wie "Bordell", "Freudenmädchen" oder "Kamasutra" an schöne Dinge? Dann sollten Sie einen ganz großen Bogen um den "Rotlicht Tycoon 2" machen. In dieser Pseudo-Wirtschaftssimulation ist das Führen

eines Bordells nämlich in etwa so spannend wie Zähne putzen.

Die Freudenmädchen sind so hässlich wie die Nacht dunkel und das erotische Lehrbuch Kamasutra ist so dick wie eine Quittung von McDonald's. Wir könnten Ihnen jetzt

erzählen, was genau man in dem Spiel machen muss, aber viel lieber berichten wir von der fürchterlich schlechten Bedienung, hampeligen Animationen auf C64-Niveau und den trotz superbilliger Grafik richtig happigen Systemanforderungen. Da können wir uns den Kommentar: "Wenn schon ein Rotzspiel, dann doch wenigstens eines, das von Profis programmiert wurde", nun wirklich nicht verneinen.

Übrigens: Erotisch ist bei diesem Machwerk allenfalls das Cover. Aber das können Sie sich (zur Not!) auch im Laden anschauen, ohne das Spiel extra zu kaufen. Und wer nun trotz unserer nicht zu überlesenden Warnhinweise 20 Euro für den "Rotlicht

Tycoon 2" locker macht, dem möchten wir laut und deutlich zurufen: "Jeder bekommt das Spiel, das er verdient!" Ende der Durchsage... **SZ**



▲ **GEHT'S NOCH?** Sie sind der Meinung, 28% Grafikwertung sind für diese Augenquälerei viel zu viel? Sie haben recht – wir gehen runter auf 22%! **(PC)**

WERTUNG	
ungenügend	
GUT	
▲ Niemand kann Sie zum Kauf dieses Machwerks zwingen	
SCHLECHT	
▼ Superlangweilig	
▼ Sehr hässlich	
▼ Superunerotisch	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK	22%
SOUND	29%
STEUERUNG	35%
MEHRSPIELER	–
11%	

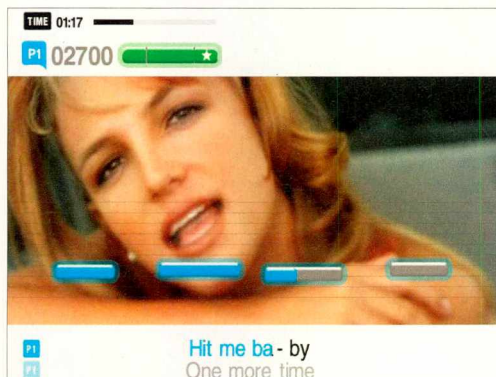
FAKTEN

Genre	Musikspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/dt. + engl.
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.playstation.de	

SINGSTAR: POP-HITS

System: PS2
 Termin/Preis: 09.05.2007 – 31 €
 Test in: dieser Ausgabe

Die Fließbandproduktion geht weiter: Ab Anfang Mai steht die nächste Karaoke-Software aus dem Hause Sony in den Läden.



▲ **DAS WAREN NOCH ZEITEN:** Während die echte Britney Spears von einer Entzugsklinik zur nächsten tingelt, trällert die Popsirene in Singstar: Pop-Hits noch jung und frisch ihren Megahit "Baby One More Time". **(PS2)**

So langsam bekommen die Musikliebhaber in unserer Redaktion Stimmbandkrämpfe, denn fast jeden Monat wartet ein neues "Singstar" darauf, von uns Probe gesungen zu werden. Die aktuelle Karaoke-Ausgabe hört auf den Namen "Pop-Hits" und liefert genau das: Charts-Mucke für jedermann. Extra für die deutsche Version hat Sony hiesige Künstler ins Programm genommen. So können Sie neben Welthits wie "Baby One More Time" von der momentan etwas verwirrten Frau Spears auch heimisches Liedgut (etwa Tobias Rejners "I Still Burn") nachsingen.

Was uns jedoch abermals sauer aufstößt, ist die strikte Innovationsverweigerung, die die Entwickler kultivieren. Zum nunmehr 143. Mal gibt

es absolut keine neuen Spielmodi oder Optionen. Deshalb hier schon mal eine Warnung: Wenn das PS3-"Singstar" ebenfalls nach Schema F zusammengestöpselt wird, fällt das Urteil unserer Musikkritiker nicht mehr so milde aus! **tk**

WERTUNG	
gut	
GUT	
▲ Ordentliche Songauswahl	
▲ Tolle Stimmerkennung	
SCHLECHT	
▼ Wieder mal keine Neuerungen	
▼ Einige Gurkenlieder	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK	70%
SOUND	79%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	96%
75%	

Riesiges Angebot: Für die angekündigte PlayStation3-Fassung von "Singstar" plant Sony einen Online-Shop, über den Sie sich knapp 3.000 Lieder herunterladen können.



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

05 | 2007

BAPHOMET'S FLUCH 3



DIE CHRONIKEN VON NARNIA



RESIDENT EVIL: OUTBREAK (DT.)



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Ankh Special Edition	Adventure	01/2006	PC 10 €	85%
Baphomet's Fluch 3: Der schlafende Drache	Adventure	11/2004	PC 7 €	83%
Black and White 2	Echtzeit-Strategie	05/2006	PC 24 €	86%
Burnout Revenge	Action-Rennspiel	04/2007	PS2 25 € Xbox 50 € Xbox360 25 €	92%
Civilization 4	Strategie	12/2005	PC 30 €	89%
Dark Age of Camelot: Ultimate Collection	Online-Rollenspiel	–	PC 15 €	–
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	Action	01/2006	PC 10 € PS2 20 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	75%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC 45 € PS2 25 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	90%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC 15 € PS2 30 € Xbox 30 €	83%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	05/06 bzw. 11/06	PC 30 € PS2 30 € Xbox 30 €	88%
Gran Turismo 4	Rennspiel	03/2005	PS2 20 €	92%
GTA: San Andreas	Action	12/04 bzw. 08/05	PC 30 € PS2 30 € Xbox 20 €	93%
Just Cause	Action	10/2006	PC 25 € PS2 30 € Xbox 20 € Xbox360 25 €	86%
Madagascar	Geschicklichkeit	08/2005	PC 10 € PS2 20 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	76%
Onimusha 3: Demon Siege	Action	07/2004	PS2 20 €	87%
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Action-Rennspiel	04/2006	PC 10 € PS2 25 € Xbox 10 €	81%
Prey	Ego-Shooter	08/2006	PC 20 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 55 €	86%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC 20 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	89%
Resident Evil: Outbreak (dt.)	Action	10/2004	PS2 20 €	79%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	Tischtennis	04/2007	Xbox360 30 €	82%
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	12/2005	PS2 30 €	90%
Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	04/2006	PC 20 €	89%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	05/2006	PC 25 € Xbox360 35 €	92%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Adventure	06 + 07/2003	Gamer 30 €	91%
The Movies	Simulation	05/2006	PC 10 €	86%
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	04/2006	PC 30 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 40 €	87%
Tony Hawk's American Wasteland	Trendsport	12/2005	PC 20 € PS2 30 € Xbox 25 € Xbox360 30 € Xbox360 30 €	87%

■ **Neuestieg:** Diese Spiele-Highlights sind ab sofort günstiger erhältlich.

* **Wertung:** Ist das Spiel auf mehr als einem System erhältlich, bezieht sich unsere Wertung immer auf die Version mit der höchsten Wertung.

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Standard (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.justcausegame.com	



JUST CAUSE

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 25 € dieser Ausgabe	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe		erhältlich – 20 € dieser Ausgabe	erhältlich – 25 € dieser Ausgabe		
Test in:							

Revoluzzer Rico Rodriguez mischt auf San Esperito die Schergen von Diktator Mendoza auf.

Mendozas Inselparadies ist vor allem auf der Xbox360 eine echte Grafikbombe. Tolle Lichtspiele, dichter Pflanzenbewuchs und tolle Weitsicht erwecken San Esperito zum Leben und entführen Sie in den virtuellen Action-Urlaub. Der Spielablauf ist missionsbasiert. Ihr

Protagonist holt Aufträge ein und erledigt diese, indem er reihenweise Fieslinge abballert. Das gestaltet sich völlig frustfrei: Die automatische Zielfunktion (die auf dem PC wegen der präzisen Maussteuerung fehlt) macht ihre Sache fast zu gut, und zu allem Überfluss sind die Feinde noch

grottendämlich. Trotzdem ist einiges geboten: Massig Fahrzeuge, Boote und Fluggeräte warten auf ihren Einsatz. Außerdem kann sich Ihr akrobatischer Recke vom Fahrsitz aus aufs Dach schwingen und auf andere Fahrzeuge springen, um sich dort hinter Steuer zu klemmen. Besonders cool ist das Fallschirm-Feature: Rico darf seinen Schirm in jeder Situation öffnen und von dannen schweben.

Auch die Nebenmissionen (Scherger von Mendoza ausschalten) gestalten sich spannend – Sie müssen Provinzen von Mendozas Herrschaft befreien, Wettrennen fahren, Bonusobjekte sammeln und und und... Abwechslung ist Trumpf!

ab

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Fantastisch inszenierte Spielwelt
- ▲ Geniales Fallschirm-Feature

SCHLECHT

- ▼ Nahezu unbrauchbare Weltkarte
- ▼ Arg anspruchslose Ballereien

XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK	87%
SOUND	77%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	-
	86%

PC	SPIELSPASS
GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	-
	83%

XBOX	SPIELSPASS
GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	-
	77%

PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK	71%
SOUND	77%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	-
	75%

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	High-End (S. 47)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.prey.com	



PREY

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 20 € dieser Ausgabe				erhältlich – 55 € dieser Ausgabe		
Test in:							

PC-Spieler bekommen den tollen Ego-Shooter jetzt zum Schnäppchenpreis. Für alle, die Prey noch nicht kennen, kommt hier unser Kurzttest.

Indianer Tommy und seine Freundin Jen haben's nicht leicht: Die beiden werden in ein Alien-Raum-schiff verschleppt und voneinander

getrennt. Tommy macht sich sofort auf die Suche nach seiner Angebeteten und gibt dem außerirdischen Pack mit Superwummen Saures.

Das abgedrehte Shooter-Abenteuer mutet zunächst an wie eine Mischung der Shooter-Reihen "Doom" und "Quake". Aber die verfügbaren Waffen sind einzigartig, und auch das Leveldesign sucht seinesgleichen. Besonders die variable Schwerkraft begeistert: Manchmal geht's nur weiter, wenn Sie die Gravitation umschalten und so die Spielumgebung wortwörtlich auf den Kopf stellen.

Die Sache mit dem virtuellen Ableben haben die Entwickler ebenfalls gut in den Griff bekommen. Wenn Tommy in die ewigen Jagdgründe eingeht, kann er dort mit einem Bogen auf Gespenster schießen. Je mehr Treffer er landet, desto mehr Energie hat er bei der Rückkehr in die Welt der Lebenden zur Verfügung.

Im Deathmatch-Modus können sich übrigens bis zu acht Hobby-Indianer nach Herzenslust beharken. ab

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Viele innovative Spielelemente
- ▲ Futuristische, detaillierte Leveloptik

SCHLECHT

- ▼ Dummliche Gegner
- ▼ Teils langweilige Raumschiffpassagen

PC	SPIELSPASS
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	75%
	86%

XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK	82%
SOUND	83%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	75%
	86%



▲ BIOTECH IS GODZILLA: Erinnern Sie sich noch an den Cyber-Demon? Diese finstere Kreatur macht der gruseligen Vorlage alle Ehre. (XBOX360)



82

METAL GEAR SOLID

TEST ► Nach zwei Strategietiteln schleicht Snake auf der PSP durch ein Action-Adventure.

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos DS und Sonys PSP im Test.



INHALT

News	80
Tests	
Bomberman Land Touch!	83
Burnout Dominator	83
Diddy Kong Racing	84
Hotel Dusk: Room 215	84
Metal Gear Solid: Portable Ops	82
Pokémon Ranger	84
Virtua Tennis 3	83

HIGHLIGHTS

05 | 2007

03 FINAL FANTASY V



07 ZELDA: THE MINISH CAP



09 TEKKEN: DARK RESURRECTION



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	DS	PSP
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%		91
3 Final Fantasy V	Rollenspiel	Nintendo	04/2007	90%		90
4 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	01/2007	90%	90	
5 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90
6 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	90%	90	
7 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%		90
8 Fire Emblem	Runden-Strategie	Nintendo	08/2004	90%		90
9 Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up	Sony	09/2006	89%	89	
10 Dexter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89	
11 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89
12 Ratchet & Clank: Size Matters	Action	Sony	04/2007	88%	88	
13 Castlevania: Portrait of Ruin	Action-Adventure	Konami	02/2007	88%		88
14 Lumines II	Denkspiel	BVG	12/2006	88%	88	
15 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88
16 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88	
17 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%		88
18 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88
19 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88	
20 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%		87

■ **Neu-einsteiger:** 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



Mitarbeiter von Disney Interactive Studios, Kosmos und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfach-Einsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNSPIEL

Mitmachkarte
auf Seite 15
ausfüllen und
GEWINNEN!

Für alle "Pokémon"-Fans ist "Spectrobes" genau das Richtige: In dem Action-Rollenspiel bündeln Sie faszinierende Kreaturen aus, erwecken sie zum Leben, ziehen sie auf und lassen sie kämpfen. Dabei werden alle Eigenheiten der DS-Hardware wie Touchscreen und Mikrofon genutzt. In Kooperation mit den Disney Interactive Studios und KOSMOS verlosen wir klasse Preise rund um "Spectrobes".

Je drei Mal gibt es das Spiel für den DS, einen exklusiven Stylus im "Spectrobes"-Design und den Experimentierkasten "Kristalle züchten" von KOSMOS zu gewinnen.

Die Teilnahme am Gewinnspiel erfolgt wie immer über das Einsenden unserer Mitmachkarte.



3x



DS-NEWS

SPIDER-MAN 3

Parallel zum Kinostart von "Spider-Man 3" kommt im Mai das passende Videospiel – natürlich auch für DS und PSP. Während die PSP-Version auf der PlayStation-2-Fassung basieren wird, bekommen DS-Besitzer ein individuelles Abenteuer mit Touchscreen-Unterstützung. +++

FLUCH DER KARIBIK 3

Im Mai geht die Film-Trilogie um Freibeuter Jack Sparrow zu Ende. Selbstredend verabschiedet er sich auch in einem Spiel für PC, Konsolen und Handhelds. Sie werden darin Jack und seine Mitstreiter Will und Elizabeth steuern. Hoffentlich legt Teil drei in puncto Qualität gegenüber den letzten "Fluch der Karibik"-Spielen zu. +++

FINAL FANTASY III

Koch Media veröffentlicht das Rollenspiel-Remake "Final Fantasy III" am 4. Mai komplett übersetzt in Deutschland. Der RPG-Diade, der erstmals 1990 für das NES erschien, erstrahlt auf dem DS in hübscher 3D-Grafik und kann mit dem Stylus gesteuert werden. In der nächsten Games Aktuell finden Sie den Test. +++

SEHR PUTZIG:
Die Helden von
Final Fantasy III
beim Shopping.



Crazy Cheerleader

OUENDAN 2

Bis heute ist "Elite Beat Agents" noch nicht bei uns erschienen. Für Japan wurde dagegen schon der Nachfolger zum Original "Osu! Tatakae! Ouendan" angekündigt. Während im auf den westlichen Markt ausgerichteten "Elite Beat Agents" andere Charaktere vorkommen, läuft in "Ouendan 2" wieder die kultige Cheerleader-Truppe auf. Wie viele neue Songs es geben wird, ist noch nicht bekannt.

★★★★★
sehr gut

Ouendan 2

Erscheint: 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro

Fiesling beim Fasching

WARIO: MASTER OF DISGUISE

Obwohl Wario in den vergangenen Jahren meist in den Minispielsammlungen der "Wario Ware"-Serie in Erscheinung getreten ist, war er in seinen Anfangstagen ein Star im Jump'n'Run-Genre.

In "Master of Disguise" besinnt er sich seine Wurzeln. Er gelangt an einen Zauberstab, durch den er verschiedene Erscheinungsformen annehmen kann, die ihm spezielle Fähigkeiten verleihen. So kann er immer wieder vor dem rechtmäßigen Besitzer des Stabs flüchten. In der uns vorliegenden U.S.-Version wirkte das Ganze noch nicht ganz rund.

★★★★★
befriedigend

Wario: Master of Disguise

Erscheint: 2. Quartal 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ LOST IN SPACE: Wario in seinem Raumfahrer-Kostüm.

Durch die Dimensionen reisen

CRUSH

PSP

Wir haben Segas erst vor Kurzem angekündigtes "Crush" angespielt: Das Ganze entpuppt sich als erfrischender Mix aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Der schlaflose Danny erkundet seinen eigenen Verstand. Dieser ist in mehrere 3D-Levels unterteilt, die aus Blöcken bestehen. Auf Knopfdruck können Sie die 3D-Welt jederzeit plätten (crushen), um aus den dreidimensionalen Blöcken 2D-Plattformen zu machen.

Der Wechsel zwischen den Dimensionen ist zentrales Spielelement, denn nur so können Sie die vielen Rätsel lösen und zu Orten gelangen, die vorher unerreichbar waren. Betreiben die Entwickler noch etwas Grafik-Feinschiff, wird "Crush" klasse! Mit etwas Glück finden Sie in der nächsten Ausgabe den Test.



Crush

Erscheint: Mai 2007

Hersteller: Sega

Preis: 50 Euro



▲ **MÜDER HELD:** Im Tutorial lernt der schlaflose Danny, wie er die Spielwelt manipulieren kann.

RAINBOW SIX: VEGAS

PSP

Die Handlung der PSP-Version von "Rainbow Six: Vegas" orientiert sich an der Story der Next-Gen-Konsolen. Allerdings gibt's auf der PSP neue exklusive Spielinhalte und zwei frische Charaktere. Während Brian Armstrong der Mann für die Nahkämpfe ist, verlässt sich Shawn Rivers auf sein Scharfschützengewehr. Im Verlauf der Kampagne müssen Sie die Talente der beiden Soldaten clever kombinieren.

Neben dem Singleplayer-Modus locken Multiplayer-Matches. Mit bis zu vier Freunden können Sie sich beispielsweise bei der Terroristenjagd versuchen und alle Feinde auf der Karte ausschalten. Im Survival- und Team-Survival-Modus erforschen Sie im Team sechs klassische "Rainbow Six"-Levels.



Rainbow Six: Vegas

Erscheint: Mai 2007

Hersteller: Ubisoft

Preis: 50 Euro



▲ **IMMER WACHSAM SEIN:** Einer der Rainbow-Six-Helden versteckt sich hinter einem Fass vor üblen Schurken.



PSP-NEWS

WIPEOUT PULSE

Voraussichtlich im September erscheint ein neues "WipeOut" für die PSP! Pulse wird sieben Modi, 24 Strecken und neue Waffensysteme bieten. Für den lizenzierten Soundtrack musizieren Acts wie Loco Dice. Wer lieber seine eigenen Songs hört, bindet seine Lieblingsstücke im MP3-Format selbst ins Spiel ein. +++



▲ **TREIBT DEN PULS:** Sonys zweites WipeOut für die PSP.

HELLBOY

Die Krome Studios bringen den Höllenjungen, der zuletzt im Heim-Kino begeisterte, auf die PSP. Allerdings sieht das Ganze natürlich nicht so hübsch aus wie in den Next-Gen-Varianten. Eine ganz ansprechende Prügelei dürfte es dennoch werden. +++



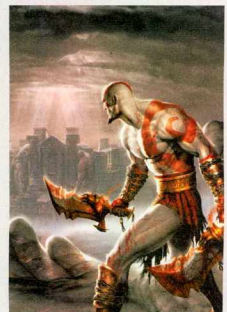
▲ **ROTER RABAUK:** Der kräftige Superheld aus den Marvel-Comics.

NEUES PSP-MODELL?

Im Internet kursieren Gerüchte um eine angebliche Überarbeitung der PSP. Bei gleichem Screen soll sie kompakter und leichter werden. Bis Sony eine neue PSP offiziell ankündigt, sollten Sie auf solche Vermutungen nichts geben. Bisher weiß niemand außer Sony, ob es eine veränderte PSP geben wird. +++

GOD OF WAR

Mit "God of War" kommt eine der anerkanntesten besten PS2-Serien noch 2007 auf die PSP! Und da die beiden PS2-Vorgänger auch ohne frei drehbare Kamera wunderbar funktionierten, dürfte das Fehlen eines zweiten Analog-Sticks auf der PSP nicht so tragisch sein. Wir warten gespannt auf die ersten inhaltlichen Details zum Spiel. +++



▲ **KLINGEN SCHWINGEN:** Kratos begleitet Sie bald unterwegs.

PSP-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Rockstar
2	TEST DRIVE UNLIMITED	
NEU	Genre: Rennspiel	Hersteller: Atari
3	SEGA MEGA DRIVE COLLECTION	
▼	Genre: Spielesammlung	Hersteller: Sega
4	MIND QUIZ	
▼	Genre: Denkspiel	Hersteller: Ubisoft
5	GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES	
▼	Genre: Action	Hersteller: Rockstar
6	FIELD COMMANDER	
▲	Genre: Runden-Strategie	Hersteller: Ubisoft
7	DIE SIMS 2	
NEU	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts
8	METAL SLUG ANTHOLOGY	
▼	Genre: Action	Hersteller: Atari
9	TOMB RAIDER: LEGEND	
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
10	DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY	
NEU	Genre: Action-Rollenspiel	Hersteller: 2K Games

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

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

DS-CHARTS

1	DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	
▲	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo
2	POKÉMON RANGER	
NEU	Genre: Action-Rollenspiel	Hersteller: Nintendo
3	DIDDY KONG RACING	
NEU	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Nintendo
4	MARIO SLAM BASKETBALL	
▼	Genre: Basketball	Hersteller: Nintendo
5	NEW SUPER MARIO BROS.	
NEU	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
6	ANIMAL CROSSING	
▲	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Nintendo
7	BIG BRAIN ACADEMY	
▼	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo
8	MARIO KART DS	
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Nintendo
9	NINTENDOGS: LABRADOR & FRIENDS	
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Nintendo
10	SPECTROBES	
NEU	Genre: Action-Rollenspiel	Hersteller: Disney Interactive Studios



▲ **DA FRAGT ER SICH:** Wenn der Bösewicht wüsste, wer hinter dieser Mauer wartet, würde er sich sicher ganz schnell aus dem Staub machen.

▲ **GUT SCHWER:** Auch auf der PSP lassen sich Bossgegner blicken. Die Kamera erschwert Ihnen den Kampf leider zusätzlich.



FAKTEN

	Genre Action-Adventure Hersteller Konami Entwickler Kojima Productions
--	--

- ▶ Snake kann sich im Kampf von Verbündeten helfen lassen
- ▶ Online spielbar
- ▶ Vier Mehrspieler-Modi
- ▶ Gamesharing-Option

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.konami.de

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Schluss mit Strategiespielen: Im dritten PSP-Metal-Gear erlebt Snake ein echtes Action-Adventure und wird vom Einzelkämpfer zu Big Boss.

Bislang konnte Solid Snake auf der PlayStation Portable nicht richtig Fuß fassen. Wen wundert's? Schließlich servierte sein geistiger Vater Hideo Kojima auf dem Sony-Handheld keine Stealth-Action-Kost, wie es die Fans von ihm gewohnt waren, sondern zwei rundenbasierte Strategie-Spielchen, in denen die Schlange zum Kartenzocker mutierte.

Im dritten PSP-Einsatz macht Snake aber wieder das, was er am besten kann: schleichen und sich von seinen Kollegen zutexten lassen. Bei "Metal Gear Solid: Portable Ops" orientierten sich die Coder von Kojima Productions am letzten PS2-Abenteuer "Subsistence". Keine Panik, liebe "Metal Gear"-Fans, es handelt sich nicht um eine fix zusammengeschusterte Portierung, sondern um ein komplett neues, eigenständiges Spiel mit frischen Features.

"Portable Ops" spielt sechs Jahre nach dem großen Showdown von "Snake Eater". Snake wird in einer russischen Militärbasis von seinen

ehemaligen Kollegen der Eliteneinheit FOX festgehalten. Ihre Aufgabe ist es nun, aus dem Knast auszubrechen und herauszufinden, warum Snake einsitzt und was die FOX-Unit plant. Dabei steht Ihnen die gesamte Palette von Snakes Schleich- und Kampffähigkeiten zur Verfügung.

KAMERA-KRAMPF

Die Steuerung wurde gut ans Handheld angepasst. Bei der Kameraführung hat Kojima aber einen Fehler gemacht. Statt die alte Von-oben-Perspektive beizubehalten, wurde die neue, frei drehbare aus "Subsistence" eingesetzt. Das führt auf der PSP zu Problemen, da Sie ständig zwischen Analog-Stick und Digi-Pad hin und her wechseln müssen, um die Kamera zu justieren oder sich umzuschauen. Das nervt und bremst den Spielablauf gehörig.

Viel mehr Spaß macht da das Rekrutier-Feature. In "Portable Ops" gibt Snake nicht mehr den gnadenlosen Einzelkämpfer, sondern heuert Mit-

streiter für seine Mission an. Die findet er unter anderem in den Reihen seiner Feinde. Um einen Gegenspieler von der "guten" Sache zu überzeugen, betäuben Sie ihn und schleifen ihn zu Ihrem Lastwagen. Hier wird er dann "überredet" – schon gehorcht der ehemalige Bösewicht aufs Wort.

Den Waffenbrüdern teilen Sie ihren Begabungen entsprechende Aufgaben zu. Insgesamt gibt es vier verschiedene Einheiten: Techniker, Mediziner, Spione und die Infanterie. Techniker erstellen Waffen und Items, während die Mediziner verwundete Kameraden verarzten.

Spione durchforsten automatisch Einsatzgebiete nach nützlichen Informationen über wichtige Ziele für Sabotageanschläge oder Waffenverstecke. Die Infanterie greift Ihnen während der Missionen unter die Arme. Ist Snake beispielsweise angeschlagen, verstecken Sie ihn einfach in einem Karton und beenden den aktuellen Einsatz mit einem überlaufenen Soldaten.

fk ■



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Endlich ein echtes "Metal Gear Solid" für die PSP – wenn auch mit nervigen Macken.

Fans der Serie erwartet ein spannendes, innovatives Abenteuer, das sie aber mit für ein Handheld-Spiel zu langen Zwischensequenzen aufhält. Das Hauptproblem heißt "Kameraführung": Die frei drehbare Kamera aus "Subsistence" funktioniert auf der PSP überhaupt nicht und bremst den an sich flotten Spielablauf. Schade...

WERTUNG

PSP

- GUT**
- ▲ Fetzigste Action
 - ▲ Spannende Story
 - ▲ Rekrutierungs-Feature
- SCHLECHT**
- ▼ Die Kamera lässt sich nur schwer justieren

Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
Genre: Action-Adventure	USK: ab 16
Hersteller: Konami	
GRAFIK	83%
SOUND	82%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	81%
LOKAL: 2-6, ONLINE: 2-6	



gut

SPIELSPASS
81%

Wussten Sie schon, dass... Sie mit Sonys geplantem GPS-Aufsatz für die PSP Ihre Kameraden per GPS-Signal rekrutieren können? Nein? Dann wissen Sie es jetzt!

VIRTUA TENNIS 3



12P
Ihr CyLink-Code

Die 20 internationalen Tennisprofis von "Virtua Tennis 3" geben sich jetzt auf der PSP die Ehre. Roger Federer und Tommy Haas sind ebenso mit von der Partie wie Maria Sharapova und Venus Williams. Während Sie mit Ihrem Liebesspieler auf Anhieb viele Turniere gewinnen können, erfordert der World-Tour-Modus mehr Geduld. Hier basteln Sie sich zu erst einen eigenen Spitzenspieler. Von Platz 300 der Welt-rangliste ausgehend, trainieren und spielen Sie



▲ **GROSSES TENNIS UND MINISPIELE:** Links sehen Sie ein Duell zwischen Andy Roddick und Juan Carlos Ferrero. Rechts versuchen wir uns an einem lustigen Minigame: Möglichst viele Kegel abräumen.

sich nach oben. Diverse Minigames verbessern einzelne Attribute Ihres Schlägerschwingers und lassen ihn langsam zum Superstar werden.

Die sieben kurzweiligen Minispiele, darunter "Kegel umstoßen" und "Alien-Angriff", lassen sich auch unabhängig von der Karriere anwählen und sorgen für Kurzweil. Abwechslungsreich sind auch die diversen Turniere und Bodenbeläge. Rasen, Sand und Hartplatz, alles ist dabei. Spielerisch bietet "Virtua Tennis 3" bewährte Kost. Die gelungene Steuerung kopieren auch Neueinsteiger schnell. Die Stars sehen ihren

realen Vorbildern in der Großaufnahme verdammt ähnlich, das animierte Publikum ist allerdings extrem grobpixelig. Trotzdem: Ein besseres Tennispiel werden Sie für die PSP nicht finden.

fk ■



WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Tolle Steuerung
- ▲ Gute Grafik
- ▲ Sehr motivierend

SCHLECHT

- ▼ Nervige Musik

Termin: erhältlich
Genre: Tennis
Hersteller: Sega

Preis: 50 Euro
USK: frei



LOKAL: 2-4, ONLINE: -

sehr gut
86%
SPIELSPASS



BURNOUT DOMINATOR

IWK
Ihr CyLink-Code

Mit "Dominator" rollt die zweite PSP-Episode der "Burnout"-Serie an. Viele Solo-Modi wie Road Rage oder Burnout Challenge sorgen für Abwechslung bei der so genannten Welt-tour. Im lokalen Netzwerk haben bis zu sechs Spieler die Möglichkeit, gleichzeitig über den Asphalt zu donnern. "Dominator" läuft zwar auf technisch hohem Niveau, das Geschwindigkeitsgefühl ist aber spürbar schlechter als in der PS2-Fassung – und davon lebt die Serie nun mal. Dafür überzeugt die Steuerung, da sich das Fehlen zweier Schalter-tasten und eines Analog-Sticks beim Zocken nicht störend auswirkt. Wie auf der PS2 vermissen wir den Crash-Modus sehr!



▲ **ACTION AUF DEM ASPHALT:** Solange die Boost-Anzeige unten links auf dem Bildschirm gefüllt ist, können Sie Ihrer Karre ordentlich die Sporen geben.

fk ■

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Viele Renn-Modi
- ▲ Griffige Steuerung

SCHLECHT

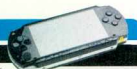
- ▼ Langsamer als die PlayStation2-Fassung
- ▼ Kein Crash-Modus

Termin: Rennspiel
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts

GRAFIK: 84%
SOUND: 89%
STEUERUNG: 85%
MEHRSPIELER: 85%

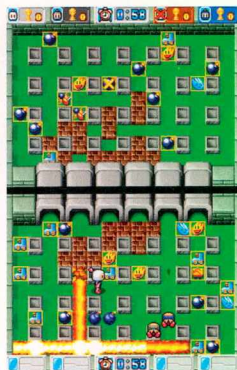
LOKAL: 2-8, ONLINE: -

gut
84%
SPIELSPASS



BOMBERMAN LAND TOUCH!

PK7
Ihr CyLink-Code



Was für eine schöne Überraschung: ein "Bomberman"-Spiel, bei dem nicht nur die Mehrspieler-Parteien überzeugen! Solisten durchstöbern einen Freizeitpark und absolvieren haufenweise Minispiele, die zwar nicht viel mit dem klassischen "Bomberman"-Prinzip am Hut haben, aber Touchscreen und Mikrofon gut nutzen – bitte mehr davon. Der Mehrspieler-Modus ist genial wie immer: Bis zu acht Bombenleger gleichzeitig sprengen sich gegenseitig in die Luft. Dafür reicht ein einziges Modul. Und wenn Sie gerade keinen Kumpel an Ihrer Seite haben, suchen Sie online nach neuen Gegnern – klasse!

fk ■

▲ **UNVERWÜSTLICHES VERWÜSTEN:** Der einzigartige Mehrspieler-Modus.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Spaßiger Solo-Modus
- ▲ Multiplayer-Megahit
- ▲ Stylus-Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Dudel-Sound

Termin: erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: atp

GRAFIK: 76%
SOUND: 68%
STEUERUNG: 84%
MEHRSPIELER: 91%

LOKAL: 2-8, ONLINE: 2-4

Preis: 40 Euro
USK: frei

gut
83%
SPIELSPASS



DIDDY KONG RACING DS

610
Ihr CyLink-Code

Obwohl Entwickler Rare seit einigen Jahren zu Microsoft gehört, programmiert das britische Team nach wie vor Spiele für Nintendo-Handhelds.

"Diddy Kong Racing DS" ist ein Remake eines Nintendo-64-Titels. Grundsätzlich ähnelt der Spielablauf stark der "Mario Kart"-Serie, der Solo-Modus hat aber mehr Tiefgang. Sie fahren hier über eine Inseloberwelt, sammeln durch die Teilnahme an Renn-Events Ballons und schalten dadurch immer neue Abschnitte frei.



Außerdem sind Sie nicht nur in Karts, sondern auch in Flugzeugen und Hovercrafts mit jeweils eigenem Spielgefühl unterwegs.

DER DS-BONUS

Statt sich mit einem lumpigen Port eines alten Games zu begnügen, hat Rare viele neue Elemente ins Spiel eingebaut. Sie können beispielsweise eigene Logos malen, die Vehikel verbessern sowie einen Sound-Rekorder, neue Modi und Strecken freischalten. Außerdem sind ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer und eine Online-Variante für sechs Fahrer dabei.

Touchscreen-Unterstützung gibt es auch. Sie kann aber nicht durchweg überzeugen: Einige Aufgaben wie das Zersterchen von Ballons auf den Strecken präsentieren sich arg hakelig. Man merkt dem Spiel zudem an, dass es im Kern schon fast zehn Jahre auf dem Buckel hat, denn Grafik, Streckendesign und Steuerung sind zwar okay, hecheln dem Megahit "Mario Kart DS" aber deutlich hinterher.

fk ■



▲ QUIETSCH! Bei Drifts hinterlässt Diddy rote Spuren auf der Strecke.



▲ ICH KANN FLIEGEN! Früh im Spiel schalten Sie Flugzeuge frei.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Gewaltiger Umfang
- ▲ Viele neue Inhalte

SCHLECHT

- ▼ Touchscreen-Trübel
- ▼ Grafik etwas betagt

Termin: erhältlich
Genre: Action-Rennspiel
Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro
USK: frei

GRAFIK 70%
SOUND 76%
STEUERUNG 72%
MEHRSPIELER 76%

LOKAL: 2-8, ONLINE: 2-8



gut
SPIELSPASS
75%

POKÉMON RANGER

ISP
Ihr CyLink-Code

▲ UND WIEDER EINS: Mit dem Stylus fangen wir einen hitzigen Drachen.

Nach dem nicht so prickelnden Ableger "Mystery Dungeon" nähert sich "Ranger" dem klassischen Prinzip der Serie mehr an. Sie spielen einen Ranger, der wilde Pokémon fängt, um deren Fähigkeiten zum Wohle der Menschheit einzusetzen. So können Wasser-Pokémon Feuer löschen und besonders starke Exemplare Hindernisse aus dem Weg räumen. Um die Viecher zur Zusammenarbeit zu überreden, kringeln Sie sie mit dem Stylus ein. Das macht Spaß, wird aber auf lange Sicht monoton. Trotzdem: "Pokémon"-Fans schlagen zu und überbrücken damit die Zeit bis zum ersten "echten" Taschenmonster-Rollenspiel.

fk ■

HOTEL DUSK: ROOM 215

YFY
Ihr CyLink-Code

Mit "Hotel Dusk: Room 215" veröffentlicht die Macher von "Another Code" ihren zweiten DS-Streich. Das Adventure orientiert sich stilistisch am Film noir: Ein verlotterter Detektiv strandet im titelgebenden Hotel, verhört mysteriöse Gestalten und löst einen kniffligen Fall. Besonders die brillante Inszenierung sticht ins Auge: Kritzelige Schwarz-Weiß-Porträts, blasser Farben – atmosphärischer kann ein Handheld-Titel kaum sein. Ungeduldige seien jedoch gewarnt: Die rund zwölf Stunden dauernde Krimi-Rätselerei ist voller langatmiger, nicht abbrechbarer Dialoge. Dennoch ein echter Tipp für Genre-Fans!



▲ CLEVER GELOST: Sobald Sie ein Objekt näher betrachten, erscheint eine entsprechende 3D-Ansicht.

tk ■

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Genialer Grafikstil
- ▲ Spannende Geschichte

SCHLECHT

- ▼ Langatmige Dialoge
- ▼ Einige unlogische Rätsel

Termin: erhältlich
Genre: Adventure
Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro
USK: frei

GRAFIK 83%
SOUND 80%
STEUERUNG 83%
MEHRSPIELER -



gut
SPIELSPASS
81%

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, May-Platz-Str. 13, 97204 Hockberg,
Tel.: (0931) 093140091-0, Fax: (0931) 093140091-15, E-Mail:
abo@cynamite.de, Reg.-Geführtes Nürnberg, HRB 1517
Geschäftsführer: Alexander de Boeckmann
Abbestellung: JOURNAL SERVICE GmbH, Friedrich-Str. 5, 97074 Würzburg,
Tel.: (0931) 09314170-0, Fax: (0931) 4170-499,
E-Mail: info@journat-services.de, Geschäftsführer: Sigrid Sieber

Ich bin der 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

Bei Bestellung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen
Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (das ist i.d.R.
auf der Kartenrückseite zu finden) angegeben werden.

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Widerspruch: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Postempfels)
bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DATA-M-SERVICES GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich wider-
rufen kann. Die Frist beginnt mit der Abendung dieser Bestellung.

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

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bei Auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung
genutzt, und in über weitere Angaben zu CYPRESS und seinen Partnern bei 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
€ 35,88 (Österreich € 39,60,
Schweiz sFr. 70,80, restliches
Ausland auf Anfrage).

VGM057

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 DATA-M-SERVICES GmbH
Postfach 9161

97091 Würzburg

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

DELL MIT LINUX

Weltmarktführer Dell möchte künftig ausgewählte PCs und Notebooks anbieten, bei denen Linux vorinstalliert ist. Welche Modelle dies betrifft und welche Linux-Distributionen mit verkauft werden, gibt Dell in Kürze bekannt. ++ +

KONVERTIERUNGS-SOFTWARE FÜR DIE PLAYSTATIONS

Die PS3 unterstützt zwar einige Multimedia-Formate, aber längst nicht alle. Zum Konvertieren Ihrer Bild-, Video- oder Musikdateien, liefert Xploder nun die passende Software. Mit dem HD Movie Player - Cheat Saves & Media Manager können Sie zudem PS3-Spielstände herunterladen und somit neue Missionen oder Items freischalten. Die Software kostet rund 50 Euro. ++ +

► **PAKET:** Die Software vereint eine Vielzahl nützlicher Funktionen.

HDMI-UMSCHALTER

Neben der PlayStation3 beanspruchen HDTV-Receiver, DVD-Recorder und bald auch die Xbox360 Elite einen HDMI-Anschluss am Fernseher. Wer da nur einen oder zwei Steckplätze zur Verfügung hat, freut sich über die HDMI-Switch-Box von Logic3. Hieran schließen Sie vier HDMI-Geräte an und schalten mit der beiliegenden Fernbedienung zwischen den Ports um. Die Box ist ab Mai zum Preis von 129 Euro erhältlich. ++ +



► **UMSCHALTER:** Bis zu vier HDMI-Geräte schließen Sie an die Switch-Box an.

RGB-KABEL FÜR PS3

Ein hochwertiges RGB-Kabel bietet Snakebyte allen PS3-Besitzern mit Röhrenfernseher. Das zwei Meter lange Kabel bietet neben geschirmter Stoffummantelung auch einen massiven Scart-Metallstecker mit Goldkontakten. Das Snakebyte-Kabel kostet rund 20 Euro und wird in der nächsten Games-Ausgabe auf Bildqualität und Verarbeitung überprüft. ++ +



► **HOCHWERTIG:** Das RGB-Kabel von Snakebyte besitzt einen robusten Vollmetallstecker.

Alternativer PS3-Controller

WIRELESS FÜR PS3

► Die Controller-Alternative von Mad Catz kostet rund zehn Euro weniger als der Sixaxis von Sony. Ob Geiz auch in diesem Fall geil ist, zeigt unser Test. Das Gehäuse des Wireless-Controllers ist eher für größere Hände geeignet. Es macht einen stabilen Eindruck, selbst bei kräftigem Druck auf die Griffe knarzt nichts. Die beiden mit Mulden versehenen Abzugshebel gefallen uns besser als die Trigger des Sony-Originals, von denen die Finger gern mal abrutschen. Dafür ist beim Mad-Catz-Controller das Digi-Pad etwas zu glatt geraten. Bis auf die schwammigen L1- und R1-Tasten bieten die Knöpfe ordentliche Druckpunkte.

Mit dem Offroad-Racer "MotorStorm" haben wir den Bewegungssensor überprüft, der bei Mad Catz SixSense heißt. Nach mehreren Schlammrunden konnten wir keinen Unterschied zum Sixaxis feststellen. Abweichungen gibt es jedoch bei der Funktechnik. Der Wireless-Controller von Mad Catz sendet die Steuerdaten nicht per Bluetooth, sondern funkt sie an einen beiliegenden USB-Stick. Strom erhält das Gamepad von zwei Mignonzellen (AA), die allerdings extra erworben werden müssen.

Fazit: Guter Funk-Controller für Spärfüchse.



► **STREITFRAGE:** Das Design trifft sicher nicht jedermanns Geschmack.

► **TRIGGER:** Die Mulde im Abzugshebel schützt vorm Abrutschen.

★★★★★
gut

Wireless für PS3

Hersteller: Mad Catz

Praxistest

Verarbeitung

Preis: ca. 40 Euro

www.madcatz.de

★★★★★

★★★★★

Schicker Schutz für DS Lite

BAG OF ELEGANCE

► Spätestens seit der "Touch! Generations"-Serie ist klar: Auch Erwachsene spielen mit dem DS Lite. Und die wollen keine DS-Taschen im Kiddie-Look, sondern eine edle Aufbewahrungsmöglichkeit wie die Bag of Elegance von Pebble Entertainment. Die sechs Modelle warten mit ansprechenden, wenn auch teilweise etwas femininen Designs auf. Passend dazu liegt ein goldfarbener Stylus bei.

Fazit: Hübsche, gut verarbeitete Handheld-Herbergen.

► **ELEGANT:** Das schlicht-stylische Modell "Graphite".



Bag of Elegance

Preis: ca. 15 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.pebble-entertainment.de

Praxistest

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★

★★★★★

gut

Bestes Bild am Röhren-TV

Wii-RGB-KABEL

► Um am Röhrenfernseher ein optimales Wii-Bild zu bekommen, benötigen Sie ein RGB-Kabel. Speedlink bietet nun eine günstige Alternative zu Nintendos Original. Damit zaubern Sie Mario und Co in ebenso ausgezeichneter Qualität auf die Röhrenglotze. An der Verarbeitung gibt es dank vergoldetem Steckerkontakt und dicker Stoffummantelung nichts aussetzen. Allerdings ist das Kabel mit 1,7 Meter gut einen halben Meter kürzer als das Nintendo-Kabel. **Fazit:** Günstige und gute Strippe für Wii-Zocker mit Röhrenfernseher.

► **STOFFUMMANTEL:** Für einen Preis von 20 Euro gibt's an der Verarbeitung wenig zu mäkeln.



Wii-RGB-Kabel

Hersteller: Speedlink

www.speedlink.de

Praxistest

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★

Preis: ca. 20 Euro

★★★★★

gut

Headset für PS3 und Handy

PS3 BLUETOOTH HEADSET

Mad Catz zielt mit dem neuen Headset auf PS3-Besitzer, es lässt sich aber auch an jedem herkömmlichen Handy mit Bluetooth-Unterstützung betreiben. Vor dem Einsatz müssen wir das Headset mit der Konsole paaren. Dazu registrieren wir es im Peripherie-Menü der PlayStation3. Die Gesprächszeit des Bluetooth-2.0-Headsets beträgt fünf bis sechs Stunden, die Stand-by-Zeit liegt bei rund 140 Stunden.

Das billig wirkende Plastik-Headset lässt sich mit dem flexiblen Gummibügel wahlweise am linken oder rechten Ohr fixieren. Jedoch ist der Lautsprecher für kleinere Lauschöffnungen etwas zu dick geraten. Dafür lässt die Sprachqualität keine Wünsche offen. Dank einer speziellen Lärmreduktion kommen beim Empfänger kaum Umgebungsgereusche an. **Fazit: Solides PS3-Headset.**



► **FÜR PS3 UND HANDY:** Mit den Knöpfen unten lassen sich Lautstärke regulieren und Telefongespräche annehmen.

PS3 Bluetooth-Headset

Hersteller: Mad Catz www.madcatz.de

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 35 Euro



Per Kabel ins Netz

LAN-ADAPTER FÜR Wii

Für den Download der Kult-Klassiker aus dem Wii-Shop-Kanal hat Nintendo in die Konsole einen WLAN-Adapter eingebaut. Schön für Leute, die zuhause ein kabelloses Netzwerk haben. Schlecht für alle, die keines haben und wegen räumlicher Barrieren auch keines installieren können. Hier kommt Datels LAN-Adapter ins Spiel.

Sie verbinden die kleine Box per USB mit Wii und stecken auf der anderen Seite das beiliegende Ethernet-Kabel ein. Das hängen Sie an Ihr DSL-Modem. Fertig! Das kleine Kästchen wurde dem Design der Nintendo-Konsole sehr schön angepasst und erstrahlt in einer weißen Glanz-Optik. Eine blaue LED leuchtet zudem in der gleichen Farbe wie der Wii-Slot. **Fazit: Das Non-plus-ultra für Wii-Spieler ohne WLAN, die auf den Original-Adapter von Nintendo nicht mehr warten möchten.**



► **INTERNET-LÖSUNG:** Mit diesem Adapter kommen Sie per Kabel ins Netz.

LAN-Adapter für Wii

Hersteller: Datel www.datel.co.uk

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 30 Euro



Langes HDMI-Kabel

PS3 HDMI-KABEL

Mit üppigen drei Metern Länge ist das HDMI-Kabel von Mad Catz flexibel einsetzbar. Im Gegensatz zum teureren Original-Kabel von Sony verfügt die Dritthersteller-Strippe über vergoldete Steckerkontakte. Unterstützt werden Auflösungen bis 1080p. Im Praxistest liefert das Kabel ein störungsfreies Bild. **Fazit: Gutes und recht langes HDMI-Kabel.**



► **HDMI:** Das drei Meter lange Kabel besitzt vergoldete Steckerkontakte.

PS3 HDMI-Kabel

Hersteller: Mad Catz www.madcatz.de

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★

Preis: ca. 25 Euro



GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.

KARTEN BIS 150 EURO

Im Einsteiger-Bereich 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. 100-150 Euro	ca. 105-130 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, 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	512 MB	256 /512 MB
Preis	ca. 220 bis 240 Euro	ca. 160 bis 220 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

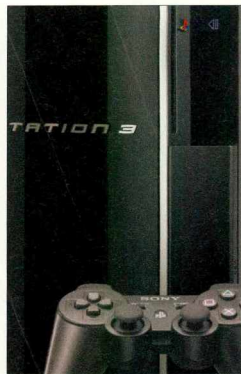
In dieser Preisklasse finden Sie enorm leistungsfähige Karten, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 8800 GTS.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTS	X1950 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	320/640 MB	256/512 MB
Preis	ca. 310 bis 400 Euro	ca. 220 bis 260 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN ÜBER 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine ATI X1950 GTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTX	X1950 GTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	768 MB	512 MB
Preis	ca. 500 bis 850 Euro	ca. 260 bis 450 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT

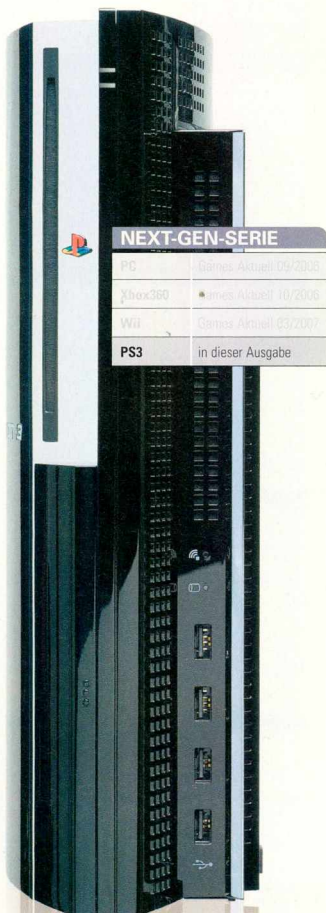


CYNAMITE.DE
my entertainment network

Die ersten drei Episoden dieser Reihe finden Sie im Bereich Specials auf cynamite.de.

DIE NÄCHSTE GENERATION – EPISODE 4: PS3

Die PS3 ist die modernste Next-Gen-Konsole. Wie schlägt sich der Newcomer im Vergleich mit Xbox360 und Gamer-PC?



In den ersten drei Teilen unserer Special-Reihe haben wir uns eingehend mit der Leistungsfähigkeit von Gamer-PC, Xbox360 und Nintendo Wii beschäftigt. Wer diese Episoden verpasst hat, kann sie auf www.cynamite.de im Bereich Specials nachlesen. Als letzter Teilnehmer stellt sich nun die PlayStation3 dem harten Next-Gen-Wettbewerb. Nachfolgend beantworten wir die Fragen, wie groß der Technikvorsprung gegenüber der Xbox360 ist und ob die Leistung von Sonys 600-Euro-Konsole gar an die eines drei Mal so teuren Zocker-Rechners heranreicht.

PROZESSOR

In der PlayStation3 arbeitet ein von IBM, Sony und Toshiba gemeinsam entwickelter Cell-Prozessor mit 3,2-GHz-Taktung. Der Steuereinheit stehen sieben Rechenkerne zur Seite. Damit setzt auch Sony auf die moderne Mehrkern-Architektur, auf der Intels Dual-Core-Prozessor sowie die ebenfalls mit 3,2 GHz getaktete Dreikern-CPU von Microsofts Xbox360 basieren.

Angesichts dieser Leistungsdaten verwundert es nicht, dass die PS3 die Konkurrenz im Benchmark-Vergleich abhängt: Die PlayStation3 rechnet bis zu sechs Mal so schnell wie ein aktueller Dual-Core-Prozessor.

Dass Sonys PlayStation3 die mit Abstand größte Prozessor-Power aller Next-Gen-Systeme besitzt, lassen die bislang erschienenen Spiele noch nicht erkennen. Die PS3-Launch-Titel haben technisch ungefähr

das Niveau aktueller Xbox360- oder PC-Games. Hauptgrund dafür ist die komplexe Cell-Architektur, an die sich die Entwickler erst einmal gewöhnen müssen. Was wir von künftigen PlayStation3-Spielen erwarten dürfen, deutet Sonys beeindruckende "Gran Turismo 5"-Demo "GT HD Concept" an. In 1080p-Auflösung sorgen die Rennen an der Eigernordwand auch bei hartgesotteten Redakteuren für Begeisterungstürme.

Sony fertigt die Cell-CPU momentan noch in 90-Nanometer-Technologie. Spätestens im dritten Quartal dieses Jahres jedoch möchte man die Produktion auf 65 Nanometer umstellen. Damit sinken nicht nur die Herstellungskosten, sondern auch Stromverbrauch und Hitzentwicklung.



▲ SONY-ORIGINAL: Über das HDMI-Kabel schickt die PS3 das Bild in Auflösungen bis zu 1080p an den Fernseher (ca. 30 Euro).



▲ **NEXT-GEN-GRAFIK:** Fotorealistische Formel-1-Boliden und wirklichkeitsnahe Regentropfen zeigen schon jetzt, wozu die PlayStation3 fähig ist. Bisher sind derartige Grafik-Highlights aber eher die Ausnahme denn die Regel.



▲ **7.1-SOUND:** Der HDMI-Anschluss in der aktuellen Version 1.3 beherrscht die modernen Soundformate Dolby Digital Plus, Dolby True HD und DTS-HD.

GRAFIK

Bei den technischen Daten kann die Grafikleistung nicht mit der schier endlosen Prozessorkraft mithalten. Der mit 550 MHz getaktete Reality-Synthesizer-Chip (RSX) aus dem Hause Nvidia rangiert in etwa auf dem Niveau einer GeForce 7800, die im PC-Sektor nur noch zum Mittelmaß zählt. Zum Vergleich: Der Grafikchip der ein Jahr alten Xbox360 ist mit 500 MHz Taktfrequenz nur zehn Prozent langsamer als der RSX. Dessen 256-MB-Grafikspeicher ist mit nur 128 Bit an den Grafikprozessor gebunden. Aktuelle PC-Karten bieten mit 256 bis 384 Bit die doppelte bis dreifache Bandbreite. Außerdem müssen PS3-Zocker auf DirectX-10 verzichten, das beispielsweise beim kommenden PC-Shooter "Crysis" für unvergleichlich realistische Licht- und Schatteneffekte sorgen soll.

Einige Spiele wie "Ridge Racer 7" oder "Virtua Tennis 3" laufen zwar auf dem höchsten HDTV-Standard 1080p, für Kantenglättung ist der RSX-Chip bei Full-HD-Auflösung aber zu schwach. Bisher konnten Entwickler die viel zitierte Foto-Realität nur selten aus dem Reality-Synthesizer-

Chip herauskitzeln. Ausnahmen sind die F1-Boliden in "Formula One" oder die Partikeleffekte im Offroad-Racer "MotorStorm". Bedenkt man jedoch, dass die Entwickler die Grafikqualität auf der PlayStation2 im Laufe der Jahre immens steigerten, können wir von der PlayStation3-Zukunft noch einiges erwarten.

SOUND

Über ihren HDMI-Anschluss (Version 1.3) gibt die PS3 7.1-Sound in den Formaten Dolby Digital Plus, Dolby True HD und DTS-HD aus. Allerdings spielen diese Formate bisher nur bei Blu-ray-Filmen eine Rolle, bei Games sind sie noch Zukunftsmusik. Hier setzen die

► **FERNBEDIENUNG:** Der Blu-ray-Player lässt sich mit dem Bluetooth-Remote deutlich bequemer steuern als mit dem PS3-Controller (ca. 30 Euro).



Entwickler auf bewährten Dolby-Digital-5.1-Sound, der ebenso wie bei der Xbox360 über den optischen Digitalausgang ausgegeben wird. Die Microsoft-Konsole soll übrigens bald in einer neuen Baureihe mit HDMI-Anschluss auf den Markt kommen. Ob die Xbox360 Elite allerdings auch 7.1-Formate verarbeitet, ist noch nicht bekannt.

LAUFWERK

Das Blu-ray-Laufwerk der PS3 halten viele für den großen Trumpf im Next-Gen-Wettbewerb. Aktuell erscheinen deutlich mehr Top-Filme für Blu-ray als für das optionale HD-DVD-Laufwerk der Xbox360. Auch in puncto Umsatz hat das Blu-ray-Lager inzwischen die Nase vorn.

Blu-rays besitzen eine höhere Datendichte als DVDs und HD DVDs, somit drehen sich die Datenträger im PS3-Laufwerk langsamer als in der Xbox360. Während die Sony-Konsole im Spielbetrieb leise vor sich hin säuselt, lärmt die Microsoft-Drehscheibe rund fünf Mal so laut. Neben Blu-ray Discs schluckst das Slot-in-Laufwerk der PlayStation3 auch anstandslos Film-DVDs, Musik-CDs und sogar Super-Audio-CDs.

az ■

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

STÄRKEN

- ▲ Starker Hauptprozessor mit sieben Kernen
- ▲ Unterstützung moderner 7.1-Soundformate
- ▲ Blu-ray-Laufwerk

SCHWÄCHEN

- ▼ Grafikprozessor nur auf Niveau eines Mittelklasse-PC
- ▼ Keine DirectX-10-Unterstützung
- ▼ Komplexe Cell-PU macht Spielentwicklung aufwändig

SYNDICATE

8

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1993

Was heute aussieht wie ein misslungenes Grafikexperiment, war vor knapp 14 Jahren noch sensationell: 'Syndicate' aus dem legendären Entwicklungshaus Bullfrog vereinte Strategie mit Action und Sci-Fi mit Gesellschaftskritik wie kein anderes Spiel seiner Zeit. Seit dem Kauf des Studios durch Electronic Arts halten sich die Gerüchte, eine Fortsetzung sei in der Mache – wir haben den Glauben daran aber inzwischen verloren.



BEYOND GOOD & EVIL

9

HERSTELLER: Ubisoft
ERSCHEINUNGSJAHR: 2003

Immer, wenn es um unterschätzte Softwaretitel geht, fällt sofort der Name 'Beyond Good & Evil'. In der Tat ist das Abenteuer von 'Rayman'-Schöpfer Michel Ancel ein Ausbund an Genialität, Witz und Charme. Dumm nur, dass die Verkaufszahlen derart bescheiden waren! Ubisoft wird wohl niemals einen zweiten Teil genehmigen – und wir werden leider niemals erfahren, wie es mit der süßen Jade weitergegangen wäre.



VAGRANT STORY

10

HERSTELLER: Square-Enix
ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

Fernab von 'Final Fantasy' veröffentlichte Square im Jahre 2000 eines der besten Rollenspiele aller Zeiten – gemerkt haben das aber leider nur ganz wenige! 'Vagrant Story' begeistert noch heute durch sein einzigartiges Mittelalterdesign, eine zu Tränen rührende Handlung und das vielleicht beste Kampfsystem der PSone-Geschichte. Deshalb: Wir wollen eine Fortsetzung – und zwar sofort!



TOP 10

Spiele, die unbedingt fortgesetzt werden sollten

ULTIMA UNDERWORLD

HERSTELLER: Origin
ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Die 'Ultima'-Reihe gilt unter Rollenspieler als einer der wegweisenden Meilensteine des Fantasy-Genres. Wir behaupten aber, dass der Ableger 'Underworld' sogar noch genialer war als die eigentliche Hauptserie: Erstmals strömten PC-Spieler flüssig animiert durch runde (ja, das war damals noch neu!) 3D-Kerker, klopfen unzählige Monster platt und mit den richtigen Zutaten konnten sie sich sogar Brot backen! Ein dritter Teil ist längst überfällig.



3

WING COMMANDER

HERSTELLER: Origin
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Vor der Einführung der CD als Datenträger war Sprachausgabe in Spielen noch Mangelware – von Videosequenzen ganz zu schweigen. Eine der ersten Serien, die den zusätzlichen Speicherplatz gebührend nutzten, war Chris Roberts' 'Wing Commander'. Ab Teil drei mutierte die Weltraumschießerei zum ausgewachsenen Spiel-Film: In den Zwischensequenzen traten Hollywood-Schauspieler auf. Wo bleibt die moderne Neuauflage?



2

TURRICAN

7

HERSTELLER: Rainbow Arts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Beim Namen 'Turrican' bekommen Videospiel-Veteranen feuchte Augen: Der Action-Klassiker aus deutschen Landen gilt bis heute als eines der denkwürdigsten Ballerspiele. Serienerfinder Manfred Trenz versuchte sich später immer wieder an einer 3D-Wiedergeburt des Shooters, allerdings fand die deutsche Programmierkone nie einen entsprechenden Geldgeber – Schande über euch, liebe Software-Publisher!



STARCRRAFT

HERSTELLER: Blizzard
ERSCHEINUNGSJAHR: 1998

Wir wünschen es uns, Millionen von Fans wünschen es sich ebenfalls, Blizzard macht es wohl bald wahr: Ein zweiter Teil des Strategie-Superhits 'Starcraft' ist nur noch eine Frage der Zeit. Trotzdem wollen wir an dieser Stelle noch mal darauf hinweisen, wie toll ausbalanciert, wie brillant erzählt, wie fesselnd die Sci-Fi-Schmützel waren. Vielleicht geben die Herren Entwickler dann endlich mal ein bisschen Gas! Ach ja: Den dritten Teil von 'Diablo' kann Blizzard ruhig gleich mitliefern!



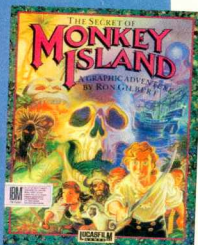
4

MONKEY ISLAND

1

HERSTELLER: LucasArts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Seitdem LucasArts eigenhändig beschlossen hat, dass Adventures keine Sau mehr interessieren, liegt auch eine der genialsten Serien aller Zeiten auf Eis: 'Monkey Island'. Die Piratenparodie ist bis zum heutigen Tag in Sachen Rätsel und Wortwitz unübertroffen – Millionen von Fans dürsten nach einem weiteren Teil, die Games-Aktuell-Redaktion inbegriffen!



MAGIC CARPET

6

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Und wieder ein Spiel von Bullfrog: In Zeiten, als 3D-Grafik noch in den Kinderschuhen steckte, veröffentlichten die genialen Engländer eine Flugsimulation namens 'Magic Carpet'. Wobei der Ausdruck Flugsimulation eigentlich irreführend ist: Denn der Spieler schwirrte auf einem fliegenden Teppich durch eine arabische Inselwelt. Warum macht eigentlich niemand eine Next-Gen-Fortsetzung zu diesem zeitlosen Spaß?

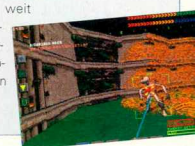


SYSTEM SHOCK

5

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Ego-Shooter sind banales Geknatter ohne Sinn und Verstand? Wenn Sie dieser Meinung sind, dann sollten Sie sich mal 'System Shock' anschauen! Der geistige Vater des kommenden 'Bioshock' faszinierte durch seine unterkühlte Atmosphäre und war dank zahlreicher RPG-Elemente weit mehr als nur ein Actionspiel. Schädig: Auch diese Lizenz versauert momentan im Keller von Electronic Arts!



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die 'TOP 10 der Spiele mit den lustigsten Spielcharakteren' vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese amüsanten 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



// Trainee (m/w) und // Redakteur/in

Games Aktuell braucht Verstärkung!

IHR JOB ist das Planen, Recherchieren und Schreiben von Artikeln. Von Newsmeldungen, Testberichten und Reportagen bis hin zur Titelgeschichte. Dazu kommt das Verfassen, Schneiden und Vertonen eigener Video-Beiträge. Sie besuchen Entwickler und Fachmensen auf der ganzen Welt – sollten also keine Angst vorm Fliegen haben und gerne reisen.

SIE HABEN in den letzten Jahren detaillierte Kenntnisse über den PC- und Konsolen-Spielemarkt erworben. Ihre Schreibe ist präzise, spannend und informativ. Sie sprechen und schreiben sehr gutes Englisch, haben Abitur und den Führerschein Klasse B (ehemals Klasse 3). Sie bringen überdurchschnittliches Engagement und eine gehörige Portion Kreativität mit.

WIR BIETEN keinen Nine-to-Five-Job, keine 35-Stunden-Woche – aber auch keine Langeweile. Denn Sie arbeiten mit einem engagierten Team in einer spannenden, zukunftsorientierten Branche.

IHRE BEWERBUNG mit den üblichen Unterlagen, zwei Probeartikeln mit jeweils ungefähr 4.000 Zeichen (ein Test eines aktuellen Spiels und ein Artikel zu einem Thema Ihrer Wahl) sowie Ihren Gehaltsvorstellungen und dem frühestmöglichen Eintrittstermin schicken Sie bitte an die unten angegebene Adresse.

WIR FREUEN UNS AUF SIE!

GAMES
AKTUELL

CYNAMITE.DE
my entertainment network

DVD
aktuell

DVD
VISION

Die games-Offiziellen Partner
play³

POWER PLAY

CyPress GmbH, Frau Brigitt Latzel, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg
b.latzel@cypress.de, www.cypress.de

EIN UNTERNEHMEN DER VOGEL BUSINESS MEDIEN

 **VOGEL**



LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? ICH ANTWORTE 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

Per Email erreichen Sie mich unter:
leserbriefe@gamesaktuell.de
 oder per Post



CyPress GmbH
 Stichwort: GA-Leserbriefe
 Max-Planck-Strasse 13
 D-97204 Hochberg

ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Ich bin mit der technischen Leistung des Wii unzufrieden, wann möbelt Nintendo seine Konsole endlich auf?

Ich habe eine gute Nachricht für Sie: Bereits im Herbst 2007 veröffentlicht Nintendo den sogenannten "Wii Elitär", inklusive HD-DVD-Laufwerk, vergoldetem Gehäuse und dem verschollen geglaubten "Mario 128". Das Beste: Käufer des Standard-Wii können ihre Konsole für 20 Euro umtauschen.

Ich bin ein riesengroßer Fan von "Neverwinter Nights" und "Scarface". Werden meine Lieblingsserien irgendwann fortgesetzt?

Aber sicher doch! Beide Titel bekommen im Laufe des Jahres 2008 einen Nachfolger spendiert. Dumm jedoch, dass die Sequels auf Einsteiger ausgerichtet und mit einem geradezu lächerlichen Schwierigkeitsgrad ausgestattet sind – die Genre-Profis sind empört.

■ BESSER GEHT'S NICHT

Hi Frank,
 ich hatte dir ja vor ein paar Wochen schon einmal geschrieben, da ging es darum, ob man eine Chance hat, die PS3 am Release-Tag zu bekommen oder nicht. Ich hatte Glück und habe eine bekommen – genau wie die Spiele "Def Jam: Icon" und "Resistance: Fall of Man". Ich kann nur sagen: Die PS3 ist die geistige Erfindung, die es gibt. Habe zwar nur einen Standard-Fernseher, aber diese Grafik ist einfach nur geil. Da kommt die Xbox360 niemals ran, selbst die 540 oder 1080 nicht (falls es sie je geben sollte). Es macht einfach nur Spaß damit zu daddeln. Zwar ist der Preis echt heftig, aber die PS3 ist das Geld auf jeden Fall wert. Kann wirklich nur jedem empfehlen, sich das Ding zu kaufen.

Mit freundlichen Grüßen,
 Martin

PS: Habt ihr schon eine paar neue Infos zu "Resident Evil 5" oder "Assassin's Creed"? Das sind zusammen mit dem neuem "GTA" die Titel, auf die ich sehnüchtig warte. [...]

Hi Martin,
 wenn ich mir die Berichterstattung über den PS3-Start so ansehe, habe ich irgendwie das Gefühl, dass Glück bei Ihrem Kauf nicht die große Rolle gespielt hat. Ich verneine mir mal, in Ihre PS3-Lobeshymne einzustimmen. Sicher sind die ersten Spiele cool, toll und was auch immer. Aber nüchtern betrachtet haben wir noch nichts gesehen, das beweist, dass die PS3 DIE Konsole schlechthin ist. Ich verlasse mich da lieber auf unsere Freundin Zeit. Sie wird die Antwort geben, sonst niemand. Und nur als kleine Erinnerung: Die Xbox hatte auch mehr auf dem Kasten als die PS2. Und was hat es am Ende genützt?

Gruß, Frank, der ewig Skeptische



P.S. Tja, wenn's zu den Themen neue Infos gibt, finden Sie die irgendwo im Heft denke ich mal. Kleiner Tipp, schauen Sie doch mal im Index nach :P

■ KÄUFLICHE KOLLEGEN?

Hallo,
 ich muss einfach mal fragen. Was ist den mit Swen Harder los? Ist der von Sega gekauft worden??? Lieblingsgenres: Sportspiele, Jump'n'Run, Beat'em-Up, alles Genres, in denen sich Sega betätigt. Spielt zurzeit: "Virtua Fighter 5", "Virtua Tennis 3", "Sonic und die geheimen Ringe", alles Sega-Spiele. Klingelton: Sega-Titelmusik, dazu muss ich wohl nix mehr sagen. Aber der Hammer zum Schluss! Desktop-Hintergrund: Fabian Döhla. Warum um alles in der Welt hat man einen Sega-Mitarbeiter als Hintergrund???

Wird Games Aktuell jetzt von Sega übernommen?

Gruß, Dominik

Hallo Dominik,
 an Ihnen ist ja ein echter Sherlock Holmes verloren gegangen. Mit Ihrer Kombinationsgabe können Sie sicherlich problemlos das Bernstein-Zimmer finden oder mir sagen, wer damals wirklich das Lindbergh-Baby entführt hat. Dass Swen ein Sega-Fan ist, ist wohl kaum ein Verbrechen. Sicherlich könnte man ihm jetzt unterstellen, dass er käuflich ist. Aber ich habe vollstes Vertrauen in Swen. Ein Mann wie er lässt sich nicht von wöchentlichen Sega-Geschenkpaketen, bezahlten Urlaubsreisen und Geldkoffern beeinflussen. Und das sage ich sicherlich nicht, weil mir Fabian Döhla ein Käserad spendiert hat.

Mit unbestechlichem Gruß, Frank

■ BEWEISE, ICH WILL BEWEISE!

Lieber (noch letzters als Rotarsch bekannter) Leserbrief-Pavian!!!

Ihre Kompetenz in Frage zu stellen, ist an dieser Stelle nicht mein Ding ;). Dennoch vermisse ich auf richtig Frank, den lesefreudigen und schonungslos Beantworter aller Mails, die einfach kommentiert werden müssen!!! Allerdings habe ich auch einen Grund euch zu kritisieren. Dass die PS3 viel kann, steht außer Frage. Aber was kann sie besser als die 360??? Wo bitte war die Info, dass die PS3 noch nicht mal 720p abspielen kann??? Testmuster hin oder her, lasst Euch nicht beeinflussen, bitte!!!

Nette Grüße von dem, der seit 30 Jahren Konsolero ist. Carsten

Hi Carsten,
 der Leserbrief-Pavian ist momentan leider unpässlich. Aber sein Verschwinden wird vermutlich außer ihm keinen hart treffen. Sie fragen, was die PS3 besser kann als die Xbox360? Ich frage mich da schon eher, was beide nicht können: Keine der beiden Konsolen bringt mir Frühstück ans Bett, keine der beiden bügelt meine Wäsche. Und meinen Müll muss ich auch weiterhin alleine rausbringen. Kurz gesagt: So lange ich weiterhin meinen Heimweg auf dem Sattel meines Rads und nicht auf einer PS3 oder Xbox360 antreten kann, können mir die Konsolen gestohlen bleiben.

Gruß,
 Frank, erneut einzig wahrer "Leserbriefkonk!"

■ FRANK IST AN ALLEM SCHULD!

Guten Tag, ich hatte ein Mini-Abo und darüber bin ich auch froh, froh, dass ich kein Langzeit-Abo habe. Warum? Der Hauptgrund ist Frank. Seine Antworten sind so was von blöd und langweilig, da fragt man sich, wer ihn beschäftigt. Aber eigentlich wollte ich Folgendes wissen: Kann es sein, dass ihr Sony-Fans seid? Wie kann es sonst sein, dass ihr in der März-Ausgabe so begeistert von der PS3 seid und nur noch die PS3 im Vordergrund steht. Eure Argumente sind doch so schwach, dass glaubt doch keiner! Was ist los mit euch? Eure Zeitschrift war einmal sehr gut, neutral. [...] Die Spiele der Xbox360 sind brutal gut. Und das, was noch kommt, sowieso. Ich bin kein Konsolero, bin aber am überlegen, mir doch die Xbox360 zu kaufen. Denn eure Argumente für die PS3 sind so einfach vorhersehbar, dass mich das nicht überzeugt. Sorry, das wollte ich loswerden, auch wenn es euch nicht interessieren sollte.

*Schöne Grüße,
Yarici Ricci*

Hallo lieber Ex-Leser,

Sie lesen wirklich das Heft wegen meiner Kommentare nicht mehr? Da bin ich ja fast geschmeichelt. Wenn es jemand wie ich schafft, dessen Rubrik nicht mal fünf Prozent des Heftumfangs ausmacht, das Leseverhalten einer Person zu beeinflussen, dann mache ich wohl was richtig. Es wäre natürlich effizienter, einfach über die Leserbriefe hinwegzublätern anstatt das Heft gänzlich zu verbannen, aber Ihre Methode ist sicherlich auch ein Weg. Ich nehme an, wenn Sie in einem Restaurant ein Sechsgänge-Menü bestellen und dann die Beilage nicht mögen, würdigen Sie den Rest ebenfalls keines Blickes mehr.

Immerhin haben Sie im Gegensatz zu uns bei der Xbox360 den vollen Durchblick. Wirklich, Narren wie wir erkennen einfach nicht, wie brutal gut "Superman Returns" ist. Da bedarf es schon eines Noch-nicht-Xbox360-Besitzers wie Sie einer sind. Ach, was würde ich darum geben, wie

Sie zu sein, alleine durch das Naseplattdrücken am Schaufenster erkennen zu können, wie gut ein Spiel ist, das auf der anderen Seite der Verglasung in einer Endlos-Demo-Schleife läuft.

*Mit neidischen Grüßen,
Frank, der Verantwortliche*

■ EIN KLARER FALL VON ABZOCKE

Sehr geehrte Damen und Herren, in Ihrer aktuellen Ausgabe haben Sie eine Vollversion auf der DVD, die bei mir aber nicht laufen will. Ich finde es eine Frechheit von Ihnen, dass Sie Ihre Discs nicht auf Funktionalität prüfen, bevor Sie diese in den Handel bringen. Daher erwarte ich umgehend eine kostenlose Ersatz-Disc, die dann hoffentlich ohne Probleme läuft. Meine Adresse ist wie folgt: [...]

Gruß, ein treuer Leser

Sehr geehrte Leserin/sehr geehrter Leser, natürlich ersetzen wir Ihnen die Disc. Dazu müssen Sie lediglich nachfolgenden Fragebogen ausfüllen, ausschneiden und uns zusenden:

Um welche Vollversion handelt es sich denn überhaupt?

- ☐ Woher soll ich das wissen, ist doch euer Heft!!!
- ☐ Ähm... die aktuelle?
- ☐ Die wo da so cool auf den Screenshots aussieht.



Welcher Fehler liegt vor?

- ☐ Geht net, hab ich doch gesagt.
- ☐ Ähm... es lässt sich nicht installieren... oder so.
- ☐ Keine Ahnung, schickt mir endlich 'nen Ersatz!!!!

Wie heißt den überhaupt unser Heft?

- ☐ Mein Hund hat leider das Heft-Cover gefressen.
- ☐ Das PC-Games-Heft...ding? Irgendwas mit PC jedenfalls...
- ☐ Wo bleibt die Ersatz-Disc?!

Für wie blöd halten Sie uns?

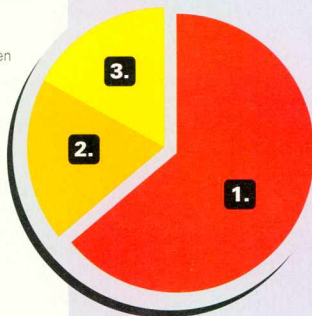
- ☐ Wenn ich Ihnen das sage, schicken Sie mir keinen Ersatz.
- ☐ Ja?
- ☐ Muahaha, ist doch offensichtlich. Jetzt her mit der Disc!!!



DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

Okay, die letzte Frage war ein Scherz. Aber jetzt im Ernst: Was halten die PS3-Besitzer da draußen von ihrer neuesten Errungenschaft?



Hier Ihre Antworten:

1. 64% ► Voll geil das Ding, jeden Cent wert!!!
2. 19% ► Na ja, so richtig überzeugt hat mich hier noch nix.
3. 17% ► Enttäuschend, hätte ich sie mir bloß nicht gekauft.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Wie sehr lassen Sie sich beim Spielverkauf von den Tests der Games Aktuell lenken?

- Ich verlasse mich beim Kauf NUR auf die Games Aktuell.
- Immer, sofern die Games Aktuell das Spiel auch getestet hat.
- Halb und halb. Ich lese auch andere Hefte.
- Ich verlasse mich eher selten auf die GA-Wertungen.
- Ich kaufe was mich interessiert, egal wie die GA die Spiele wertet.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf unserer Homepage
www.cynamite.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR



Liebe Leser,

Games Aktuell platzt aus allen Nähten!

Specials, Tests und Vorschauen füllen immer mehr Seiten. Und das ist auch gut so, schließlich wollen wir Sie stets auf dem Laufenden halten und Ihnen keine wichtige Information vorenthalten! Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, die **Tipps-Sektion auf unsere Heft-DVD auszulagern**.

Ab sofort finden Sie also jeden Monat die volle Ladung Tipps vom hilfreichen Tasten-Cheat bis hin zur ausführlichen Komplettlösung auf der Heft-DVD. Nicht nur zu aktuellen, sondern auch zu älteren Titeln.

Sämtliche Tipps liegen im **PDF-Format** vor. Legen Sie einfach die Heft-DVD in Ihren Windows-PC ein und wählen Sie im Hauptmenü der DVD die Option "Tipps". Schon können Sie durchstarten.

Sollte die Autostart-Funktion in Windows deaktiviert sein, rufen Sie das Hauptmenü manuell auf. Navigieren Sie dazu einfach auf der DVD zu

**DIE VOLLE LADUNG TIPPS
AB SOFORT AUF DVD!**

Games_Aktuell.exe und starten Sie die Funktion.

Falls Sie einen Rechner ohne Windows benutzen, können Sie die PDF-Files auch direkt öffnen.

Navigieren Sie auf der DVD zum Ordner "Tipps" und öffnen Sie diesen. Schon haben Sie die PDF-Files gefunden.

Um PDF-Files anzeigen zu können, benötigen Sie den Adobe Acrobat Reader (liegt auf unserer Heft-DVD für Sie bereit). Selbstverständlich können Sie auch jede andere Anwendung zum Anzeigen von PDFs nutzen, etwa den kostenlosen Foxit Reader, der angenehm wenig Speicherplatz benötigt.

Sie finden ihn im Internet unter: www.foxitsoftware.com.

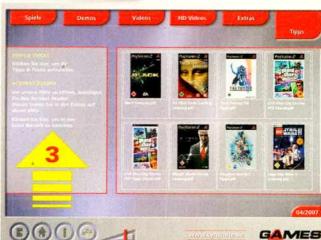
Das Games-Aktuell-Team wünscht Ihnen viel Spaß und erfolgreiche Schlachten gegen alle fiesen Endgegner!



▲ **NEU! TIPPS AUF DVD:** Legen Sie unsere Heft-DVD in Ihren PC ein und wählen Sie einfach oben rechts den neuen Menüpunkt Tipps an.



▲ **ADOBE ACROBAT READER:** Falls Sie das kostenlose Anzeigeprogramm für PDFs noch nicht ...



▲ ...haben sollten, installieren Sie es einfach mit einem Klick (zu finden links im Tipps-Menü).



▲ **ÜBRIGENS:** Die allerneuesten Tipps finden Sie auf unserem Internetportal www.cynamite.de!

TIPPS-LISTE

Zu folgenden Titeln finden Sie Tipps auf unserem Datenträger.

Spieletitel	Tipp-Art	
24 The Game	Cheats	■
Ab durch die Hecke	Tipp	■
Ab durch die Hecke	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Advent Rising	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Aeon Flux	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Age of Pirates	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Alien Shooter 2	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
AND 1 Streetball	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Anno 1701	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Arthur und die Minimoys	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Battlefield 2 Modern Combat	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
Black	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Blazing Angels Squadrons of WWII	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Call of Duty 3	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Canis Canem Edit	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Cars	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Civcity Rome	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Civilization 4	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Da Vinci Code Sakrileg	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Da Vinci Code Sakrileg	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Dark Messiah of Might and Magic	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Devil May Cry 3 Dantes Erwachen	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Driver Parallel Lines	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Emergency 4	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Empire Earth 2	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Eragon	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
FIFA 07	Transfers	■ ■ ■ ■ ■
Fight Night Round 3	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Final Fantasy XII	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Flatout 2	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Formel Eins 2006	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Full Spectrum Warrior Ten Hammers	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
God Hand	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
God of War	Orbstipp	■ ■ ■ ■ ■
God of War	Tipp	■ ■ ■ ■ ■
God of War	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Gran Turismo 4	Fahrzeugliste	■ ■ ■ ■ ■
GTA Vice City Stories	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
GTA Vice City Stories	Tipps + Cheats	PSP
Guitar Hero 2	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Half-Life 2 Episode 1	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
Half-Life 2 Episode 1	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Heroes of Might and Magic 5	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Heroes of Might and Magic 5	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Hitman Blood Money	Bounsmisson	■ ■ ■ ■ ■
Hitman Blood Money	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Hitman Blood Money	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Ice Age 2	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
IL-2 Sturmovik 1946	Tipps	■ ■ ■ ■ ■

Spieletitel	Tipp-Art	
Justice League Heroes	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
King Kong	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Kingdom Hearts 2	Boni	■ ■ ■ ■ ■
Kingdom Hearts 2	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Lego Star Wars 2	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Madden NFL 07	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Marc Ecko's Getting Up	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Marvel Ultimate Alliance	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Medieval 2 Total War	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Medieval 2 Total War	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Midnight Club 3 Club Edition Remix	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
NBA 2K6	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
NBA 2K	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
NBA Live 06	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Need for Speed Carbon	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
NFL Street 3	Versteckte Teams	■ ■ ■ ■ ■
NHL 2K6	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
Onimusha 3	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Onimusha Dawn of Dreams	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Pac-Man World 3	Cheat	■ ■ ■ ■ ■
Pate	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Prey	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Pro Evolution Soccer 6	Nationalmannschaft	■ ■ ■ ■ ■
Rampage Total Destruction	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Resident Evil 4 (Dt.)	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Rogue Troopers	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Rush for Berlin	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Scarface	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Schlacht um Mittelelde 2	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Sensible Soccer 2006	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Shinobido Weg des Ninja	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Sims 2	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Sims 2 Haustiere	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Sims 2 Haustiere	Encocodes	■ ■ ■ ■ ■
SOCOM 3	Lösung	■ ■ ■ ■ ■
Spellforce 2	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Splinter Cell Double Agent	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Star Trek Encounters	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Take Command 2	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Thrillville	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Titan Quest	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Tomb Raider Legend	Lösung Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Tony Hawk's American Wasteland	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Tourist Trophy	Tipps	■ ■ ■ ■ ■
Urban Chaos Riot Response	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
Warhammer Mark of Chaos	Cheats	■ ■ ■ ■ ■
WWE SmackDown 2007	Tipps Teil 1	■ ■ ■ ■ ■
WWE SmackDown 2007	Tipps Teil 2	■ ■ ■ ■ ■
X-Men The Official Game	Cheats	■ ■ ■ ■ ■



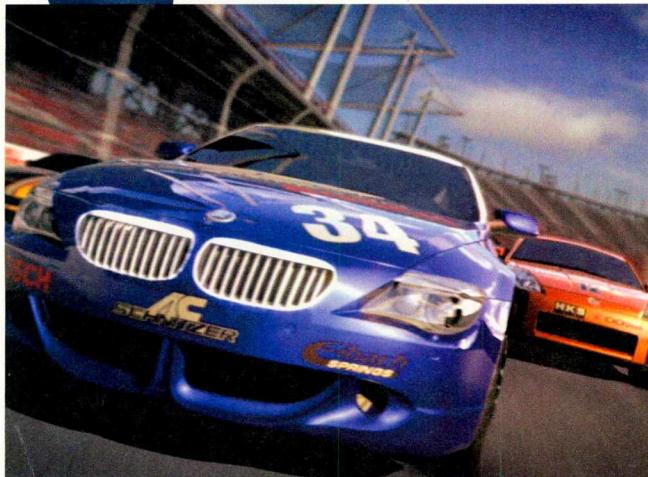
GAMES
AKTUELL

06/07

AB 16. MAI AM KIOSK ERHÄLTlich!



FORZA MOTORSPORT 2



▲ TEST: Mit über 300 Boliden aus Fernost, Europa und den USA unternehmen wir ausgiebige Testfahrten auf 60 Rennstrecken. Superflüssige 60 Frames wurden uns versprochen. Hat das Game das Zeug zur Gran-Turismo-Alternative?

MASS EFFECT



▲ VORSCHAU: Kommt hier der nächste Rollenspiel-Knüller von Edel-Versorfer Bioware?

BUZZ: DAS MEGA-QUIZ



▲ TEST: Der Buzzer-Spaß geht in die nächste Runde! Wir drücken auf den roten Knopf.

RUSSEDERDEM IM HEFT!

SPIDER-MAN 3

TEST: Wir schwingen uns testweise durch New York.

PC PS2 PS3 XBOX360 Wii

ROGUE GALAXY

TEST: Ernsthafte Konkurrenz für Final Fantasy?

HEFT-OVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Tophits!

Änderungen vorbehalten!

IMPRESSUM

GAMES

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Hockberg

Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 40 69 15

www.cynamite.de / www.cypress.de

Geschäftsführer: Alessandro de Bochnanovis

Eine 100%ige Tochtergesellschaft der Vogel Business Medien GmbH & Co.KG in Würzburg

VOGEL

CHEFREDAKTEUR

Thomas Szedlak (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION

Thorsten Küchler (K), Stellvertreter/des Chefredakteurs

Günther Huber (K), Leiter/des Redaktions, Fabian Küller (K),

Frank Emmertling (K), Andreas Szedlak (K),

Sven Harder (K), Patric Roos (K), Alexander Biedel (K)

MITARBEITER DIESER AUSGABE

Markus Hübner (K), Ulf Bach (K), Thomas Nickel (K)

LAYOUT: Frank Pröbster, Kristina Arnold, Tania Hartmann

LEKTORAT

Silke Pohl, Melanie König

ANZEIGENLEITER

Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 40 69 18

MEDIABERATERIN

Ina Maier

Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 40 69 18

ANZEIGENDISPOSITION: Ines Fohrweiser, Sandra Schick

Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 40 69 18

ANZEIGENPREISE

Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 01.11.2006

PRODUKTIONSLEITERIN

Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Michael Enwein

VERTIKALISIERER

Berthold Pospasch

Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 40 69 18

VERTIKALISIERER

akt. vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE

Jahresabonnement Deutschland: 35,99 € (2,99 € pro Ausgabe)

Österreich: 39,99 € (3,99 € pro Ausgabe), Schweiz: 70,80 sfr (6,90 sfr pro Ausgabe)

restliches Ausland: auf Anfrage, Abonnement-Preis inkl. Versandkosten

Einzelhefte Inland und Ausland: € 2,99 + Versandkosten

ZAHLUNG ABONNEMENT

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783696-0

BANKVERBUNDUNG

CyPress GmbH, Commerzbank AG Hockberg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Hockberg

© Copyright by CyPress GmbH, Hockberg

Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit

schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für unverlangt eingesandte Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. 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, eine vollständige Mängelhaftung 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. (IVW)

IVW IV/2006 - verkaufte Auflage: 50.285 Exemplare

ABO-SERVICE

Anschrift des Abonnement-Services:

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o Data-M-Services GmbH

Postfach 9161, 97091 Würzburg

Zentrale Abo-Nummer

TEL. (+49) 09 31 - 41 70 434

erreichbar Mo. - Do. von 8-18 Uhr - Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax

(+49) 09 31 - 41 70 179

Abo-E-Mail abo@cynamite.de

Thali AG Schweiz

Industriest. 14, 6285 Hitzkirch,

TEL. 0 41/9 19 66 11, E-Mail: abo@thali.ch - www.thali.ch

Bei CyPress erscheinen außerdem:

POWER PLAY

DVD VISION

play3

CYNAMITE.de

my entertainment network

THE ELDER SCROLLS IV



GRAND THEFT AUTO 4



GOD OF WAR II-SPECIAL



DATEN-BEREICH

■ **VOLLVERSION**

• Wildlife Park Gold Edition

■ **DEMOS**

• Neue Abenteuer auf der Schatzinsel

• Genieses Rising

• Maasstrom

■ **HD-VIDEOS**

• Warhound

• The Elder Scrolls IV: Oblivion

• The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

• Army of Two

• Armored Core 4

• Eternal Sonata

• Battlefield 2142: Northern Strike

• Devil May Cry 4

• Clive Barker's Jericho

• Overlord

• JetPac: Refueled

• Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

• Spider-Man 3

• Grand Theft Auto IV

■ **SCREENSHOT-GALERIEN**

• Eternal Sonata

• Jericho

• Overlord

• Spider-Man 3

■ **TREIBER & TOOLS**

• Acrobat Reader 7.0.8

• VLC Media Player 0.8.6

■ **EXTRAS**

• Wertungsspiegel

• Tipps und Tricks

VIDEO-BEREICH

■ **VORSCHAUEN**

• Stranger

• No More Heroes

• Warhound

• The Elder Scrolls IV: Oblivion

• The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

• Super Mario Galaxy

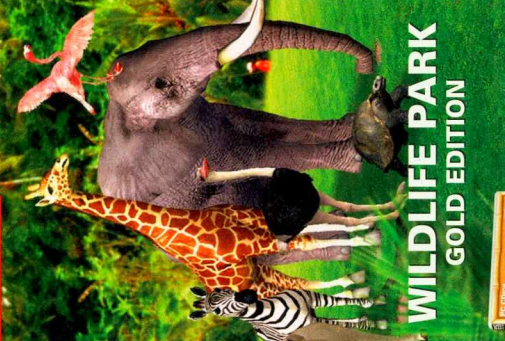
• Spider-Man 3

• Warhawk

• Army of Two

• Grand Theft Auto IV

VOLLVERSION



**WILDLIFE PARK
GOLD EDITION**

EXTRA



**GOD OF WAR II
SPECIAL**

Vollversion: WILDLIFE PARK GOLD EDITION

- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- HD-TRAILER, SCREENSHOT-GALERIEN, QUIZ-SHOW, U.V.M.



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSION

- Wildlife Park Gold Edition

■ DEMOS

- Neue Abenteuer auf der Schatzinsel
- Genesis Rising
- Masterstorm

■ HD-TRAILER

- Warhound
- The Elder Scrolls IV: Oblivion Shivering Isles
- Army of Two
- Armored Core 4
- Eternal Sonata
- Battlefield 2142: Northern Strike
- Devil May Cry 4
- Olive Barker's Jericho
- Overlord
- JutPac Refueled
- Pirates of the Caribbean: Auf der Welt
- Spider-Man 3
- Grand Theft Auto IV

■ SCREENSHOT-GALERIEN

- Eternal Sonata
- Jericho
- Spider-Man 3

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- VLC Media Player 0.8.6

■ EXTRAS

- Wertungsspiegel
- Tipps und Tricks

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Stranger
- No More Heroes
- Warhound
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
- Super Mario Galaxy
- Spider-Man 3
- Warhawk
- Army of Two
- Grand Theft Auto IV
- Eternal Sonata
- Battlefield 2142: Northern Strike

- Sam & Max: Episode 5
- Devil May Cry 4
- Olive Barker's Jericho
- Greatest Battles of Rome
- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- Attack on Pearl Harbor
- Overlord
- JutPac Refueled
- My Sims

■ TESTS

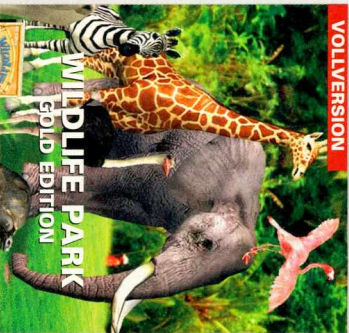
- World Series of Poker: Tournament of Champions 2007 Edition
- Prince of Persia: Rival Swords
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Enchanted Arms

■ EXTRAS

- Win Werbespot 1
- Win Werbespot 2
- Die Was-zum-Teufel-ist-das Rubrik
- World Series of Poker: Tipps von Chris Ferguson
- Interview mit den Machern von Devil May Cry 4
- God of War II Special
- GamesAktuell Quiz

GAMES AKTUELL

VOLLVERSION



EXTRA



- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- HD-TRAILER, SCREENSHOT-GALERIEN
- U.V.M.

GyPress



HANDYFUN ZUM FIXPREIS.

uch 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



Java Game-Finder
Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA
Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an: 81081

Realsounds
für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3



Soundclip-Finder
Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!
Sende eine SMS mit „FIND SOUND“ an: 81081

Neu! SMS Chat
Willst du Billi oder Lisa mal ganz privat kennenlernen?



Dann sende eine SMS mit „BILLI“ oder „LISA“ an

82233
0930 400 422
69569

So einfach wird bestellt:

Bestellen per
Sende eine SMS mit dem Text:
GEVA BESTELLNUMMER an
81081
0930 822 400
9123
67788

Für Realtones sende:
REAL GEVA BESTELLNUMMER
Für Mono-Töne sende:
MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL
Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98)
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT. 2 SMS x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Ge-

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 Bestelung max. 2 Min., max. € 3,98 ab d. 1. Festnetz

Kostenlose BOOKLETT Bestellung!

Riesenauswahl an Klingeltönen, Logos, Games, Videos auf 32 Seiten kostenlos zu dir nach Hause!

Sende eine SMS mit dem Text:
BOOK Vorname Nachname, Strasse, PLZ,

+43 699 11514271

Und schon wenige Tage später kommt das Heft kostenlos zu dir nach Hause.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



Themes / Handyskins

Hintergrund, Menü und Schriften - alles passt perfekt zusammen



Topaktuelle Klingeltöne **real, poly oder mono**



Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.

Für Realtones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

Kino und TV Hits **real, poly oder mono**



Sexy Videos

für alle Handys mit Videounterstützung



Streaming Videos bis zu 4min. lang



Für den Download der angebotenen Produkte muß auf deinem Handy die Standard WAP/GPRS-Verbindung eingerichtet sein. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungsgebühren an. Mobilfunknetze AGS: www.klingelton.com. Hilfe: support@klingelton.com, Anbieterinfo: 0800-100-2068.

KONAMI

Suchen! Finden! Fangen!

Eledees

Konamis erster Wii™ - Titel wird dich ganz schön auf Trab bringen.

DU MUSST DIE KLEINEN ELEDEES EINFANGEN, DIE ZWAR NIEDLICH ABER VOR ALLEM AUCH FRECH UND FLINK SIND!
NUTZE DAZU DIE ATEMBERAUBENDEN MÖGLICHKEITEN DER WII UND STELLE EIN GANZES HAUS AUF DEN KOPF!
HEBE, WERFE, ZIEHE UND DRÜCKE, WAS DIR IN DIE HÄNDE KOMMT UND TREIBE DIE ELEDEES SO IN DIE ENGE.
DABEI MUSST DU DICH NICHT NUR SCHNELL BEWEGEN, SONDERN AUCH SCHNELL DENKEN.
HAST DU GENUG POWER FÜR DIESES ABENTEUER? DANN LASS DIR DIE ELEDEES NICHT ENTGEHEN!



www.konami-europe.com/games / www.konamistyle-europe.com

© 2006-2007 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ELEDEES™ IS A TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



wii

