

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

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Cube

Wii

DS

PSP

GAMES
AKTUELL

GAMESWEEK

1. Juni 2007

2,99€ mit **DVD**

www.cynamite.de



Tony Hawk's Proving Ground

Cooler und schöner
als je zuvor!

Brandheiße Enthüllung!

Splinter Cell Conviction

Mehr Spannung,
mehr Dramatik:
Alles über das neue
Konzept der Hit-Serie!



Großer Report

**So spielen wir
in 20 Jahren**

Resident Evil
The Umbrella Chronicles

Mehr Action geht nicht:
Fulminanter Wii-Shooter mit
komplett neuer Zombie-Story



**Vollversion
Sudeki**

◀ Leicht zugänglicher
Rollenspiel-Hit mit
sexy Heldin

Test-Video

**Tomb Raider
Anniversary**

▶ Das grandiose Comeback
von Lara Croft in
bewegten Bildern



SCIENCE FICTION

Sie halten das Steuerungskonzept von Nintendos Wii-Konsole für das Nonplusultra? Dann werden Sie staunen, was da in Zukunft noch alles kommt.

Wie spielen wir in 20 Jahren? Mit Handbewegungen, wie es Wii und die PS3 vormachen? Und wo kommen die Games dann her – noch immer von einer Disc, aus dem Netz oder gar aus dem Weltall?

Unser Special **"Zukunftsvisionen – Gaming im Jahr 2027"** befasst sich mit eben diesen Fragen. Auf sechs Seiten werfen wir einen Blick in die Zukunft. Was mich dabei interessiert: Teilen Sie unsere Visionen oder glauben Sie, dass sich Gaming in eine ganz andere Richtung entwickelt? Ich freue mich auf Ihre Zuschriften: leserbriefe@gamesaktuell.de

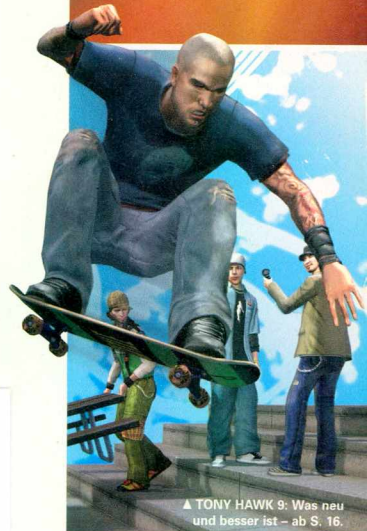
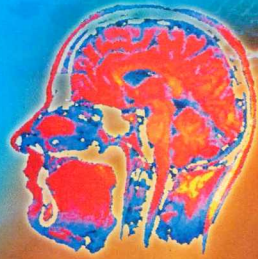
Egal wie die Konsolen der Zukunft genau aussehen – ich hoffe, sie funktionieren etwas zuverlässiger als die Xbox360. Verstehen Sie mich nicht falsch, Deutschlands erste HD-Konsole hat einen Ehrenplatz in meinem Wohnzimmer, aber sie geht halt einfach zu schnell kaputt. Denn obwohl Microsoft betont, die Ausfallquote liege "im normalen Bereich", sehen unsere Erfahrungen ganz anders aus. Mehr als die Hälfte aller Xbox360-Konsolen im Hause CyPress musste bereits mindestens einmal ausgetauscht werden. Und mit einem Aufruf **auf unserer Website cynamite.de** scheinen wir auch bei den Usern offene Türen eingerannt zu haben. Dem heiklen Thema haben wir in dieser Ausgabe einen ausführlichen Report gewidmet.

Viel Spaß mit der neuen Games Aktuell!

T. Szedlak
THOMAS SZEDLAK
 Chefredakteur



▼ **GAMING 2027:** Wie wir in 20 Jahren spielen, erfahren Sie ab Seite 44.



▲ **TONY HAWK 9:** Was neu und besser ist – ab S. 16.

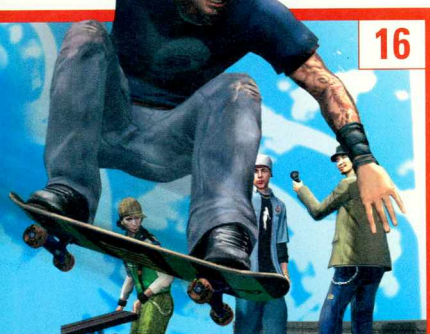


▲ **SPLINTER CELL 5: CONVICTION:** Wieso Sam Fisher so traurig schaut, lesen Sie ab S. 22.



INHALT 06/2007

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



16

TONY HAWK'S PROVING GROUND

VORSCHAU ▶ Nur bei uns erfahren Sie schon jetzt, was sich im neunten Teil der Skate-Serie ändern wird.



20

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

VORSCHAU ▶ Der Horror kehrt wieder! Wir haben alle Details zum brandneuen Schocker.



72

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

TEST ▶ Der größte Test im Heft: Wir erkundeten für Sie die neuen Onlinewelten von Mittelerde.

VORSCHAU

Colin McRae: Dirt	32	PC	PS3	Gamebox	
Enemy Territory: Quake Wars	28	PC	PS3	Gamebox	
Grand Theft Auto IV	30		PS3	Gamebox	
Overlord	37	PC		Gamebox	
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	20				WI
Skate	36		PS3	Gamebox	
Splinter Cell: Conviction	22	PC		Gamebox	
Super Paper Mario	34				WI
Tenchu Z	37			Gamebox	
Timeshift	26		PS3		
Tony Hawk's Proving Ground	16		PS3	Gamebox	
Vampire Rain	36		PS3	Gamebox	

Aktuelle Termine



TEST

Testcenter

ACTION

Einleitung / Bestenliste	55	PC	PS2	PS3	Gamebox	
Spider-Man 3	56					WI
Eledees	58					
SOCOM: Combined Assault	60		PS2			
Tomb Raider: Anniversary	62		PS2			
Medal of Honor: Vanguard	64		PS2			WI
Splinter Cell: Double Agent	66			PS3		
Demon Chaos	68		PS2			
Wartech: Senko no Ronde	69				Gamebox	

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	71					
Der Herr der Ringe: Online	72	PC				
Sam & Max Episode 5: Reality 2.0	76	PC				

SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	77					
SBK 07: Superbike World Championship 07	78		PS2			

STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	79					
Buzz: Das Mega-Quiz	80		PS2			
Command & Conquer 3: Tribune Wars	81				Gamebox	
Buzz Junior: Robojam	82		PS2			

BUDGETSPIELE

Einleitung / Bestenliste	83					
Pro Evolution Soccer 6	84		PS2			
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	84		PS2			



TOP VOLLVERSION!

► SUDEKI

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

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AB S. 8

SPECIAL

Xbox360: Der Ring des Todes	40
So spielen wir in 20 Jahren	44

AKTUELL

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

HARDWARE

Hardware-News und -Tests	90
--------------------------	----

SERVICE

Leserbriefe und Future-Man	92
----------------------------	----

RUBRIKEN

Jahresabo	75
Miniabo	95
Editorial	3
Ausblick	96
Impressum	96

HEFT-DVD

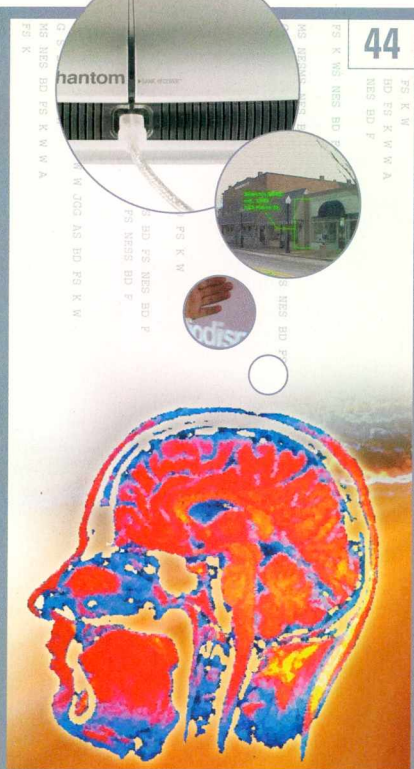
DVD-Cover	97
DVD-Inhalt	7
Vollversions-Beschreibungen	6

TIPPS & TRICKS

Die Tipps des Monats auf DVD	94
------------------------------	----

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	85
Handheld News	86
Call of Duty: Roads to Victory	88
Crush	89
Death Jr. 2: Root of Evil	88
Final Fantasy III	87
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	87
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	88
Lost in Blue 2	89
Picross DS	87
Theme Park DS	89
Valkyrie Profile: Lenneth	88



SO SPIELEN WIR IN 20 JAHREN

SPECIAL: ► Unser Blick in die Kristallkugel verrät Ihnen, wie die Zukunft der Videospielwelt aussieht.

SPIELE-INDEX

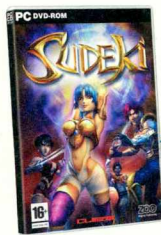
Bioshock	8
Buzz Junior: RoboJam	82
Buzz: Das Mega-Quiz	80
Call of Duty: Roads to Victory	88
Colin McRae: Dirt	32
Command & Conquer 3: Tribune Wars	81
Crush	89
Cube	86
Dead 'n' Furious	86
Death Jr. 2: Root of Evil	88
Demon Chaos	68
Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar	72
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenden Königs	84
Eledees	58
Enemy Territory: Quake Wars	28
Final Fantasy III	87
Final Fantasy: Chocobo Tales	87
Final Fantasy: Anniversary Edition	86
God of War: Chains of Olympus	86
GTA IV	30
Guitar Hero 3	8
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	88
Lost in Blue 2	89
Medal of Honor: Vanguard	64
Overlord	37
Picross DS	87
Practical IQ	86
Pro Evolution Soccer 6	84
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	20
Sam & Max Episode 5: Reality 2.0	76
SBK 07: Superbike World Championship 07	78
Skate	36
SOCOM: Combined Assault	60
Sonic Rush Adventures	56
Spider-Man 3	56
Splinter Cell: Conviction	22
Splinter Cell: Double Agent	66
Super Paper Mario	34
Tenchu Z	37
Theme Park DS	89
Timeshift	26
Tomb Raider: Anniversary	62
Tony Hawk's Proving Ground	16
Valkyrie Profile: Lenneth	88
Vampire Rain	36
Wartech Senko no Ronde	69





PC-VOLLVERSION

Die größte Games-Aktuell-Vollversion aller Zeiten entführt Sie in die fantastische Welt von Sudeki, einem Action-Rollenspiel mit Comic-Optik.



SUDEKI

Einigen Sie das malerische Fantasy-Reich von Sudeki mit Ihrem Schwert!

1
KOMPLETTES
SPIEL AUF
DVD!

FEATURES

- Kinoreife Echtzeitkämpfe
- Alle vier Charaktere individuell ausrüstbar
- Hunderte verschiedener Nah- und Fernkampfaffen
- Kooperative Attacken mit anderen Spielcharakteren
- Über 100 tierische wie menschliche Gegner
- Eine riesige, frei begehbare Welt mit tollen Lichteffekten

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 2000/XP
Prozessor: Pentium 1.5 GHz oder vergleichbar
Arbeitsspeicher: 256 MByte RAM
Festplatte: 1.7 GByte HDD
Grafikkarte: Mindestens 32 MByte
Soundkarte: DirectX 9.0a
DirectX kompatible Soundkarte



▲ **KAMPFSCHAUPLATZ:** Wie bei jedem guten Action-Rollenspiel weiß sich die Heldengruppe auch vor ganzen Monsterhorden zu schützen. Trotzdem sollte man stets bereit sein, sich einen Heiltrank reinzupfeifen.

■ **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

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

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

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



▲ **HELDENHAFT:** Der Sudeki-Hauptcharakter ist ein typischer Vertreter der stolzen Schwertträger.



▲ **HELDENKRAFT:** Die weiblichen Helden überzeugen unter anderem durch ihre magischen Vorzüge.



▲ **HELDENTAT:** In jedem noch so idyllischen Dörfchen gibt es spannende Abenteuer zu bestehen.



*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.

DVD-INHALT

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

VIDEO-BEREICH

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

VIDEOS

(AB SOFORT MIT ZUSÄTZLICHEN VIDEOS IN HD!)

CLIVE BARKER'S JERICO



COLIN MCRAE: DIRT



CRYSIS



NINJA GAIDEN SIGMA



RATCHET & CLANK FUTURE



SKATE



SPIDER-MAN 3



SUPER PAPER MARIO



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS



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!

DATEN-BEREICH

Abspielbar auf jedem gängigen PC mit DVD-Laufwerk

DEMO

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES



DAWN OF MAGIC



SAM & MAX: EPISODE 5



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Weitere Infos zu unseren DVD-Themen finden Sie auf cynamite.de!

Der komplette DVD-Inhalt auf Seite 97.



AKTUELL

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

CYNAMITE.DE
my entertainment network

In unserem Online-Portal gibt's jeden Tag topaktuelle News.

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 Schlagzeilen als Suchworte ein, gelangen Sie zu der entsprechenden Meldung.

- ★ Heavenly Sword: Internationale Website online
- ★ God of War für PSP: Website gestartet!
- ★ Quo Vadis – Spieleentwickler treffen sich in Berlin
- ★ Great Battles of Rome: Testversion angespielt
- ★ 24 – Der Film: Jack Bauers Leinwandinsatz muss warten
- ★ Spider-Man 3: So steuern Sie Spidey auf Wii!
- ★ Erste Bilder der PlayStation3 mit 80-GB-Festplatte
- ★ Interview mit Sony: Rumble, Cross Media Bar, Network

DAS ZITAT DES MONATS

"Wie ich schon sagte, 'MGS 4' wird fürs Kino gemacht, für die PS3 – das Spielszenario und die Grafik benötigen also diese kinoreife Hardware."



Hideo Kojima schwört auf die PS3 und macht der Xbox-Gemeinde keine Hoffnungen auf eine Umsetzung für die 360.

Die Zahlen des ersten Quartals 2007

DIE VIDEOSPIELBRANCHE BOOMT

► Noch nie wurde so viel Geld mit interaktiver Unterhaltung verdient: Über 100 Millionen Euro wurden in Europa allein innerhalb der ersten drei Monate dieses Jahres umgesetzt – und zwar ausschließlich mit Konsolenspielen. Gegenüber dem Vorjahr wurde somit eine Umsatzsteigerung von 17,5 Prozent erzielt.

Besonders groß war die Zunahme der Games für den Nintendo DS. Der Anteil der DS-Spiele am Gesamtmarkt wuchs von 7,2 Prozent auf 24,0 Prozent an. Die Verkaufsmenge hat sich fast vervierfacht. Gemäß Media-Control-Zahlen haben die neuen Konsolen Wii und PlayStation3 schon jetzt eine stattliche Fangemeinde. So hat Wii, im Dezember 2006 erschienen, bereits einen Anteil von 4,6 Prozent an der Gesamtverkaufsmenge.



▲ **SIEGERTYP:** Für den Nintendo DS wurden dieses Jahr viermal so viele Spiele verkauft wie noch 2006.



Für die seit 23. März in Deutschland erhältliche PS3 wurden circa 69.000 Games verkauft. Führend blieb Software für die PS2 mit 42,6 Prozent Anteil an allen abgesetzten Konsolentiteln. Besonderes interessant: Acht der zehn meistverkauften Konsolentitel im ersten Quartal dieses Jahres stammen von Nintendo. Neben "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" (Platz 2) und "New Super Mario Bros." (Platz 3) für den Nintendo DS gehörte "Wii Play" (Platz 7) zu den fragtesten Produkten. Der absolute Topseller war jedoch "Final Fantasy XII" für die gute alte PS2.

◀ **DAUERBRENNER:** Die gute alte PlayStation2 hält mit 42,6 Prozent aller verkauften Konsolentitel ihren Spitzenplatz. Final Fantasy XII war gar das meistverkaufte Game überhaupt.

NUMMERNREVUE

DEVIL MAY CRY IN ZAHLEN:

- 2001** kam der erste Teil für PlayStation2 auf den Markt.
- 16** Jahre ist die Alterseinstufung für jeden Teil der Reihe.
- 3** Teile gibt's bislang – der vierte erscheint Anfang des nächsten Jahres.
- 3** Trailer wurden bislang zu "Devil May Cry 4" veröffentlicht.
- 3** Plattformen kommen in den Genuss des nächsten Teils – PC, PS3 und Xbox360.
- 2** spielbare Charaktere gab es in der Special Edition von "DMC 3": Dante und Vergil.



PLAYSTATION.
Network



DIE BESTEN DINGE IM LEBEN
SIND UMSONST.

Teste Gran Turismo HD kostenlos und donnere mit einem Ferrari 599 in atemberaubender 1080p High Definition über die rasantesten Strecken des Planeten. Trag dich einfach ein beim PLAYSTATION®Network deiner PLAYSTATION®3 und hol dir Gran Turismo™ HD Concept als Gratis-Download. PLAYSTATION®Network ist dein Zugang zur Welt des grenzenlosen Entertainments. Installation und Anwendung sind kinderleicht. Und du hast sofort freie Fahrt zu jeder Menge Gratis-Online-Spielen, tonnenweise kostenlosen Downloads und exklusiven Goodies aus dem PLAYSTATION®Store.

playstation.de

Jetzt
auch
in der



GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR

POLYPHONY®
DIGITAL

This is living

PLAYSTATION. 3

Vorentscheidung?

BLU-RAY KNACKT MILLIONENGRENZE



◀ **REICHHALTIG:**
Das Blu-ray-
Angebot umfasst
alle Genres.

► Gleich zwei Erfolgsmeldungen kommen dieser Tage von der Blu-ray Disc Association, einem Zusammenschluss diverser Hard- und Software-Anbieter im Bereich Blu-ray. Wie die Vereinigung meldet, wurden inzwischen mehr als eine Million Scheiben abgesetzt. Damit ist ein wichtiger Meilenstein bei der Verbreitung des Formats erreicht.

Viel wichtiger ist aber die zweite Siegesmeldung: Die Association gibt an, im ersten Quartal 2007 70 Prozent Marktanteil gegenüber dem konkurrierenden HD-DVD-Format erreicht zu haben. Somit sei man auf einem guten Wege, das Duell der HD-Scheiben für sich zu entscheiden. Es scheint, dass insbesondere die inzwischen weltweit verfügbare PlayStation3 mit ihrem Blu-ray-Laufwerk der Trumpf im Kampf gegen HD-DVD ist.



▲ **LEUCHTE:** Der Big Daddy hat sich was von Sam Fisher abgeschaut.

Fan-Wünsche werden Realität

BIOSHOCK KOMMT ALS SAMMLEREDITION

► Die Fans haben entschieden – mit 19.692 gesammelten Unterschriften haben sie ein klares Votum für eine Sammleredition abgegeben. Die von den "Bioshock"-Anhängern gewünschten Inhalte der Collector's Edition stehen auch schon fest: eine Big-Daddy-Figur, eine Soundtrack-CD sowie eine Making-of-DVD werden in dem 60 (Xbox360) bzw. 70 (PC) Dollar teuren Paket enthalten sein. Die Sammleredition wird exklusiv von Gamestop und EB-Games vertrieben. Und die Sammelei von Fan-Input geht weiter: Auf der Website von 2KGames findet derzeit ein Gestaltungswettbewerb für die Spielverpackung statt. Die Bestplatzierten freuen sich über Preise von Faceplates bis hin zu einem Flug zum Launch-Event.

Bioshock

Hersteller: 2K Games

Genre: Ego-Shooter

Erscheint: 20.08.2007



Babes and Games

DIE GAMES CONVENTION WÄCHST WEITER

► Die Games Convention in Leipzig etabliert sich zusehends als wichtigste Spiele-Messe in Europa. Alle führenden Unternehmen der Branche haben ihre Teilnahme dieses Jahr bereits angekündigt, ganze 390 Firmen werden erwartet (zum Vergleich: 2006 waren es noch 368). Auch größtmäßig legt die Veranstaltung zu: Die Ausstellungsfläche wird gegenüber dem Vorjahr um satte 28 Prozent auf sage und schreibe 115.000 Quadratmeter erweitert.

DIE ÖFFNUNGSZEITEN WURDEN WIE FOLGT GEÄNDERT:

► Donnerstag, 23. August	9.00 Uhr – 23.00 Uhr
► Freitag, 24. August	9.00 Uhr – 20.00 Uhr
► Samstag, 25. August	9.00 Uhr – 20.00 Uhr
► Sonntag, 26. August	9.00 Uhr – 23.00 Uhr

Jetzt wird gerockt

GUITAR HERO 3 MIT ONLINE-MODUS

► Laut Kai Huang, Chef von Entwickler Red Octane, wird der dritte Teil des Klampfen-Spektakels "Guitar Hero" einen Online-Modus enthalten, in dem man sich mit Hobbygitarriken auf der ganzen Welt duellieren kann. Zudem soll man jederzeit frische Tracks runterladen können. Sämtliche Online-Funktionen stehen auch auf Nintendo Wii zur Verfügung. Überraschend war die Aussage, dass das Spiel auch für den Nintendo DS erscheinen wird. Genauere Details zum Gameplay auf dem kleinen Handheld gibt es noch nicht.

Hero 3

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Activision

Erscheint: 3. Quartal 2007



▲ **ROCK ON:** Bald wird auch online gegeneinander geklampft.

**OH GOTT! WENN MAN SO FETT WIRD
KÖNNTE MAN SICH NICHT
WENN EINER DIE EITERBEULEN AM
HINTEREN SCHWANZ DURSCHSCHNEIDEN
UND DAS WUNDER ABSCHNEIDEN.**

LAHMEN SCHEISS KANNST DU STREICHEN:
DIE CARTOON NIGHT AUF MTV.
JEDEN MITTWOCH AB 21 UHR.

WWW.MTV.DE / WAP.MTV.DE



**Jetzt
die neuen
SOUTHPARK
Folgen
exklusiv
auf MTV**

CHARTS



Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktionscharts.

PC-CHARTS

1 DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Codemasters

2 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi

3 TWO WORLDS

Genre: Rollenspiel Hersteller: Zuxxez

4 WORLD OF WARCRAFT

Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi Games

5 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Electronic Arts

6 DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN

Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts

7 TITAN QUEST: GOLD PACK

Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: THQ

8 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Genre: Rollenspiel Hersteller: 2K Games

9 GUILD WARS NIGHTFALL

Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft Europe

10 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

PS2-CHARTS

1 SINGSTAR: POP HITS

Genre: Musikspiel Hersteller: Sony

2 GOD OF WAR II

Genre: Action Hersteller: Sony

3 PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre: Fußball Hersteller: Konami

4 SPIDER-MAN: 3

Genre: Action Hersteller: NBG

5 FIFA 07

Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

6 FINAL FANTASY XII

Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media

7 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Genre: Wrestling Hersteller: THQ

8 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

9 GUITAR HERO 2

Genre: Musikspiel Hersteller: NBG

10 NARUTO: ULTIMATE NINJA

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Atari

PS3-CHARTS

1 SPIDER-MAN: 3

Genre: Action Hersteller: NBG

2 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Genre: Rollenspiel Hersteller: Ubisoft

3 MOTORSTORM

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sony

4 RIDGE RACER 7

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sony

5 NBA 2K7

Genre: Basketball Hersteller: 2K Sports

6 UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Genre: Rollenspiel Hersteller: SOE

7 FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

Genre: Rennsimulation Hersteller: Sony

8 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Genre: Stealth-Action Hersteller: Ubisoft

9 VIRTUA FIGHTER 5

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Sega

10 RESISTANCE: FALL OF MAN

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Sony

XBOX360-CHARTS

1 TWO WORLDS

Genre: Rollenspiel Hersteller: Zuxxez

2 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Electronic Arts

3 SPIDER-MAN: 3

Genre: Action Hersteller: NBG

4 GUITAR HERO 2

Genre: Musikspiel Hersteller: NBG

5 PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre: Fußball Hersteller: Konami

6 MASS EFFECT

Genre: Rollenspiel Hersteller: Microsoft

7 DEAD OR ALIVE 4

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Microsoft

8 LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Genre: Action Hersteller: Capcom

9 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft

10 JUST CAUSE

Genre: Action Hersteller: Eidos

Wii-CHARTS

1 WII PLAY

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

2 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo

3 SPIDER-MAN: 3

Genre: Action Hersteller: NBG

4 MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Genre: Fußball Hersteller: Nintendo

5 WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

6 EXCITE TRUCK

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Nintendo

7 MARIO PARTY 8

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

8 DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Genre: Beat'em-Up Hersteller: Atari

9 KORORINPA

Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo

10 ELEDEES

Genre: Action Hersteller: Konami

REDAKTIONSCARTS

1 GOD OF WAR II

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

2 BUZZ: DAS MEGA-QUIZ

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

3 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

4 COLIN MC RAE: DIRT

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

5 DER HERR DER RINGE ONLINE

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

6 ELEDEES

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii

7 MARIO KART DS

System: DS

8 NEED FOR SPEED: CARBON

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii DS

9 PRO EVOLUTION SOCCER 6

System: PC PS2 PS3 Xbox Gamecube GC Wii DS

10 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

System: PSP



Hole Dir den Urlaub aufs Handy!

Scharfe Videos :: Handygames :: Heiße Wallpaper ::

BEST OF WALLPAPER



HANDY UHREN



Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

www.618AHANDY.DE

Das erste Produkt
KOSTENLOS

87555**

Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du 50% in unserem Sparabo

EROTIK WALLPAPER



EROTIK VIDEOS



Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit VGU + Bestellnummer an

86688* 0900-560330* +914*

Kein ABO

*2,99€/SMS incl. VF, Lst 12ct zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3€/SMS). Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP VGU zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSONAL PICS



Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen, die Wunschnamen durch ein KOMMA trennen. B.: VGU 44150 Tim, Ulla

HANDYGAMES

Kamasutra 69

Best.Nr.38194



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

Vegas Poker Deluxe

Best.Nr.38200



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

LOVE Machine

Best.Nr.38455



Nur mit Herzen der richtigen Farbe kannst Du die Wand einreisen und das sexy Girl befreien!

Bubblegun Sport

Best.Nr.38397



Geniales Arcade Game, sensationelle Grafik und Spielspaß im Arkanoïd Stil.

My Girl Olivia

Best.Nr.38459



Hole Dir Olivia aufs Handy. Flirte mit Ihr und Sie lässt Ihre Hüllen für Dich fallen.

Mobile Grand Prix 2

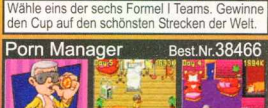
Best.Nr.38198



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

Porn Manager

Best.Nr.38466



Manage Dein eigenes Freudenhaus und steige zum absoluten Roitlichboss auf.

Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf

WWW.HANDYSPIEL.DE



MOST WANTED

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

i zu Platz 01

Göttliches Geschnetz

GOD OF WAR 3

PS3

Wer sich durch das zweite Abenteuer des wütenden Spartaners gekloppt hat, weiß längst, dass es einen Nachfolger geben muss. Dieser wurde nun auch offiziell angekündigt – und zwar als exklusiver Next-Gen-Titel mit sagenhafter 1080p-Auflösung! Cory Barlog, Creative Director des zweiten Teils, wird auch beim PS3-Titel in gleicher Funktion tätig sein und für ein rundherum ausgereiftes Abenteuer sorgen.

Technisch schöpft man bei Sony Santa Monica ebenfalls aus dem Vollen: Mehrere Moves unterstützen den Bewegungssensor des Sixaxis-Controllers, außerdem wird die allseits beliebte Rumble-Funktion eingesetzt.



▲ KRATOS GIBT'S MITTLERWEILE AUCH ALS ACTIONFIGUR – zwei verschiedene martialische Posen stehen zur Auswahl. Die Figuren sind jeweils ca. 17 Zentimeter groß und kosten etwa 16 Euro. Zu beziehen unter: www.game-legends.de.

CYNAMITE.DE

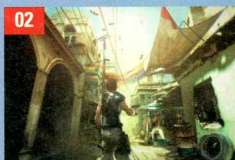
Weitere Infos zur Spartaner-Saga gibt's online!



NEU GOD OF WAR 3

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Sony
Erscheint 2008
Vormonat Neueinstieg



RESIDENT EVIL 5

PS3

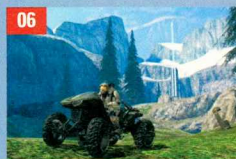
Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 3. Quartal 2007
Vormonat Platz 2



NEU GRAND THEFT AUTO IV

PS3

Genre Action
Hersteller Take 2
Erscheint 19.10.2007
Vormonat Neueinstieg



HALO 3

PS3

Genre Ego-Shooter
Hersteller Microsoft
Erscheint November 2007
Vormonat Platz 1



ASSASSIN'S CREED

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint 4. Quartal 2007
Vormonat Platz 5



NEU STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PS2

Genre Action
Hersteller Lucas Arts
Erscheint 2008
Vormonat Neueinstieg

i zu Platz 04



Solid Snake schleicht wieder

METAL GEAR SOLID 4

PS3

Kürzlich äußerte sich Hideo Kojima in einem Interview zur Rumble-Funktion und der Zukunft der Serie. Nachdem die Entwickler bei Kojima Productions einige (angeblich sehr coole) Sixaxis-Features eingebaut haben, werden sie wohl auf Rumble verzichten – obwohl Kojima ein ausgewiesener Rüttel-Fan ist. Weitere "MGS"-Spiele sollen übrigens nicht kommen, das hängt aber letztlich von den Fans ab.

i zu Platz 08



Die dunkle Seite ruft

STAR WARS: UNLEASHED

PS2

Der neue Titel im Lucas-Universum handelt von dem geheimen Schüler des Finsterlings Darth Vader. Damit schließt das Game direkt an die Geschehnisse von "Star Wars - Episode III" an. Zum Spiel kommt übrigens auch ein Buch in den Handel, das noch weiter in die Tiefe geht und die Voraussetzungen für die 2009 startende "Star Wars"-Serie schafft. Gute Nachrichten für Fans also.

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

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



AKTUELLE INFORMATIONEN

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



04 METAL GEAR SOLID 4

PS3
Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 4. Quartal 2007
Vormonat Platz 7



05 GRAN TURISMO 5

PS3
Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 2008
Vormonat Platz 6



09 SUPER MARIO GALAXY

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



NEU BIOSHOCK

PC Xbox360
Genre Ego-Shooter
Hersteller 2K Games
Erscheint 24.08.2007
Vormonat Neueinstieg



MOST WANTED

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



zu Platz 10

▲ DURCHSCHLAGEND: Gegen die Big Daddys hilft nur eine ordentliche Bleispritze.

Unheimlicher Unterwasser-Shooter

BIOSHOCK

Das angenehm andere Shooter-Abenteuer in der Unterwasser-Stadt Rapture begeistert mit fantastischer, fremdartiger Architektur und schaurig-schöner Atmosphäre. Wer von herkömmlichen Shootern mittlerweile gelangweilt ist und nach einem wirklich neuen Spielkonzept sucht, wird mit dieser ausgefallenen und technisch hervorragend umgesetzten Zukunftsvision bestens bedient. Ebenfalls nicht alltäglich: Nachdem sich über 19.000 Fans durch eine Unterschriftenaktion für eine Limited Edition stark machten, wurde jetzt eine Sammlerausgabe bestätigt. Mehr Infos dazu gibt's auf Seite 9.



MITMACHEN
UND GEWINNEN!

WIR WOLLEN'S VON IHNEN WISSEN!

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: 15.06.2007

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

Name, Vorname _____

Straße _____

Postleitzahl _____ Ort _____

Telefon _____ Alter _____

E-Mail _____

Ich spiele auf
☐ PC ☐ PS2 ☐ PS3 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube ☐ Wii

Games Aktuell
Kennwort "Mitmachkarte 06/07"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT: _____ PLATTFORM _____

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

ICH WARTEN AUF: _____ PLATTFORM _____

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

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

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

☒ Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 06/2007 teilnehmen.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

CYLINK
CYNAMITE.de
1K7
Ihr CyLink-Code

EXKLUSIV
GAMES

System:

Termin/Preis:

Wii

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Game Boy Advance

NDS

2007 - 65 €

2007 - 65 €

2007 - 65 €

2007 - 65 €

FAKTEN

Genre Skateboard

Hersteller Activision

Entwickler
(bekannt durch) Neversoft
Guitar Hero

- ▶ Drei Charakterklassen: Karriere, Hardcore, Rigger
- ▶ Jeweils drei Spezialfähigkeiten mit zwei Upgrade-Möglichkeiten
- ▶ Sie skaten durch Philadelphia, Baltimore und Washington
- ▶ Replay-Modus: Trick-Videos können durch Effekte verschönert und online getauscht werden

Internet

www.activision.de

Streber, Rüpel oder Künstler? Ihre Art zu skaten zeigt, was für ein Mensch Sie sind!

Skater-Legende Tony Hawk bittet die Boarder-Gemeinde seit knapp zehn Jahren auf die Konsolen-Bretter. Zeit, der leicht eingerosteten Serie neuen Schwung zu verleihen – denken wir, und das dachten sich auch die Entwickler. Was "Tony Hawk's Proving Ground" so besonders macht, zeigten uns die Jungs von Neversoft in einer exklusiven Präsentation.

Der Aufbau des jüngsten Skater-Abenteuers ähnelt dem eines

Rollenspiels. Die drei neuen Charakterklassen Karriere, Hardcore und Rigger, ermöglichen dabei völlig unterschiedliche Spieler Erfahrungen.

Der Karriere-Skater strebt bei jedem Trick nach der absoluten Perfektion. Glückliche machen ihn nur Ruhm, Reichtum, coole Klamotten und teurer Schmuck. All dies geht dem Hardcore-Boarder an den Potaschen seiner zerrissenen Jeans vorbei. Er skatet nur für sich, ihm ist völlig egal, ob ihn jemand kennt. Ein Sturz verur-

sacht eine blutende Wunde? Was soll's, gleich noch mal probiert. Ein Polizist kommt ihm in die Quere? Den Gesetzeshüter schubst er einfach beiseite.

Seine kreative Ader lebt dagegen der Rigger-Skater aus: Mit ihm bauen Sie Quarterpipes aus Absperrungen, stellen Schienen auf und schaffen sich dadurch Ihren eigenen Skater-Park. Zudem kann der Rigger als einziger klettern und somit an Stellen gelangen, wo keiner der anderen Boarder hinkommt. Und davon gibt



▲ **UNTERGRUND:** Im verwinkelten U-Bahn-System von Washington DC gibt es genügend Rampen und Schienen für abgedrehte Trick-Kombos. (Xbox360)



▲ **UNTERNEHMUNGSLUSTIG:** Mit dem Rigger lässt sich die Umgebung ganz nach Lust und Laune mit Quarterpipes oder Rampen verschönern. (Xbox360)



▲ **UNTERLEIBS-CHECK:** Der Hardcore-Skater kennt kein Pardon. Kommt ihm ein Polizist in die Quere, schiebt er ihn per Skate-Check beiseite. (PS3)

es in den neuen Schauplätzen eine ganze Menge.

DREI-STÄDTE-TOUR

Das kommende Skater-Spektakel spielt an der Ostküste der USA. Die Metropolen Philadelphia, Baltimore und Washington DC sind dabei durch Brücken verbunden. Insgesamt ist die Spielwelt im Vergleich zum Vorgänger "Tony Hawk's Project 8" um das Anderthalbfache angewachsen.

Beim Rundflug über Philadelphia blicken wir auf ein riesiges Ghetto.

Nach Meinung der Entwickler zwar kein Platz, um gut zu leben, aber einer, an dem wir mit dem Board viel Spaß haben können. Nicht weit entfernt davon liegt der bekannte FDR-Skatepark. Hier gibt es Quarter- und Halfpipes im Überfluss – ein Paradies für jeden Skater.

Beim folgenden Kameraflug über Baltimore prägen Hochhäuser das Stadtbild. Die Wolkenkratzer feiern im neuesten "Tony Hawk" ebenso Premiere wie Schnellbahn-Züge und Autos. Die meisten Sehenswür- ▶

CHARAKTERKLASSEN

KARRIERE

Der Karriere-Skater ist der Streber unter den Boardern. Er will ganz nach oben und übt jeden Trick bis zur Perfektion. Seine Spezialfähigkeiten sind die Zeitlupen-Moves Nail-the-Trick, Nail-the-Grab und Nail-the-Manual die sich auch miteinander kombinieren lassen. Für seine Erfolge belohnt er sich mit coolen Klamotten und protzigem Modeschmuck.



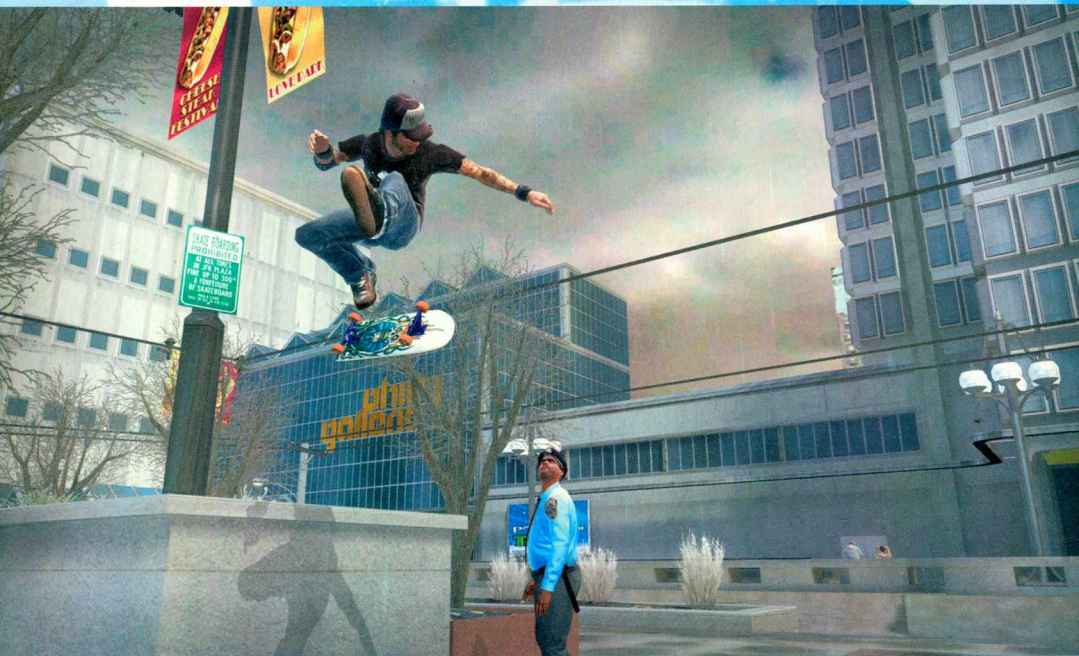
HARDCORE

Ruhm und Kohle interessieren den Hardcore-Skater nicht die Bohne. Mit seiner rücksichtslosen Fahrweise möbelt er reihenweise Passanten und Polizisten um. Je größer sein Aggro Kick, desto höher fliegen die Ordnungshüter nach einem Skate Check durch die Lüfte. Außerdem kann er sich an fahrende Fahrzeuge klammern und einen extra Schub an Tempo mitnehmen.

RIGGER

Der Rigger ist ebenso innovativ wie kreativ. Sieht er einen leeren Platz, macht er ihn mit Quarterpipes, Halfpipes, Schienen und Rampen zu seinem ganz eigenen Skaterpark. Seine Neugierde befriedigt er, indem er Häuserfasen hochklettert und nach neuen Boarding-Plätzen Ausschau hält. Dort oben findet er auch geheime Objekte und Cash.





▲ **REGNERISCH:** Original-Schauplätze wie der Love-Park von Philadelphia verliehen dem Spiel die nötige Authentizität. Nerven Sie die kritischen Blicke der Gesetzeshüter, können Sie die Uniform-Träger einfach aus dem Weg räumen. Dies geht allerdings nur mit dem brutalen Hardcore-Skater.

(PS3)

SCHAUPLÄTZE



PHILADELPHIA

Durch seine verkommenen Ghettos wirkt Philly nicht gerade einladend. Für Skater ist es aber ein Paradies!



BALTIMORE

Zwischen den Wolkenkratzern finden sich immer wieder idyllische Parks mit Platz zum Boarden.



WASHINGTON

Friedensplatz, Kapitol, Einkaufsmeile und Raumfahrt-Museum - hier gibt's Sehenswürdigkeiten ohne Ende.

digkeiten bekommt der Skating-Tourist in Washington zu sehen. Hier finden wir den Friedensplatz mit FBI-Gebäude sowie eine riesige Einkaufspassage samt integriertem Raumfahrt-Museum. Hier lassen sich am Rande eines Space-Shuttles ebenso coole Tricks üben, wie im Innern der Ausstellungshalle. Wer noch abgedrehtere Locations sucht, darf sich im weitläufigen U-Bahn-System nach Herzenslust austoben.

Ihre Laufbahn startet in Philadelphia. Haben Sie sich für eine der Cha-

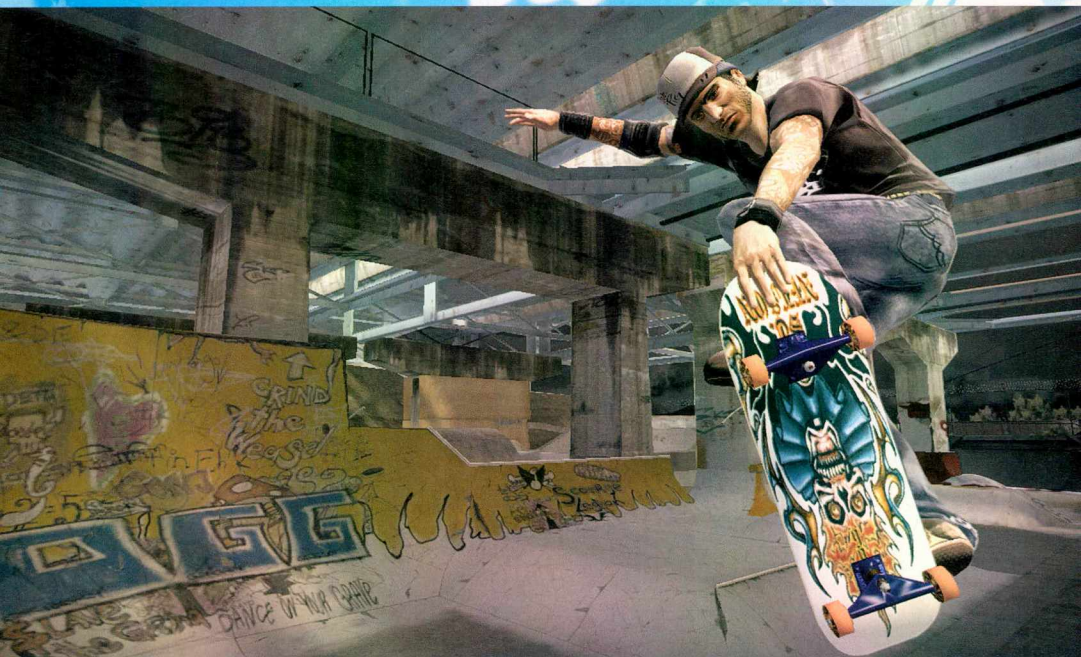
rakterklassen entschieden, besuchen Sie einen der drei Mentoren. Der gibt Ihnen Tipps und zeigt, wo Sie Geld verdienen können. Kommen Sie in eine neue Stadt, finden Sie dort drei neue Lehrmeister. Wer mag, kann alle drei Charakterklassen ausprobieren oder sich auf eine festlegen. Sie können dabei jederzeit aus einem Storyverlauf rausspringen und eine neue Episode beginnen.

Regelmäßige Cut-Scenes führen die insgesamt neun Episoden weiter. In den Filmen begegnen Ihnen Ori-



▲ **REALISTISCH:** Das Charakterdesign des Skater wirkt stimmig. Tattoos und Piercings zieren den Körper des schmerzfreien Hardcore-Boarders. (Xbox360)

Berühmtheit: Schon mit 16 Jahren galt der Amerikaner Tony Hawk als der weltbeste Skater. Er gewann zwölf Weltmeistertitel! – hintereinander!



▲ **ECHT GEKOMMT:** Das Trick-System wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich erweitert. Beim Nail-the-Grab steuern Sie mit beiden Analog-Sticks die Füße des Skaters. Damit dies nicht zu einem Reflextest verkommt, schaltet das Spiel dabei in einen Zeitlupen-Modus. (PS3)

nal-Skater wie der Profi Steve Williams. Er hilft Ihnen, neue Spezialfähigkeiten zu erlernen, deren Anzahl im jüngsten Teil förmlich explodiert.

NEUE SPECIAL-MOVES

Kenner des Vorgängers dürften mit dem Nail-the-Trick-Feature bereits bestens vertraut sein. Dabei steuert der Spieler mit beiden Analog-Sticks die Füße seines Skaters. Auf die gleiche Weise wird der Trick Nail-the-Grab ausgeführt, den nur der Karriere-Skater beherrscht. Dabei greift er

nach dem Board, während er sich in der Luft befindet. Der Hardcore-Skater erhält durch kräftiges Beschleunigen einen Aggro-Kick, vergleichbar mit dem Boost bei einem Rennspiel. In diesem Zustand kann er sich an einem Fahrzeug festklammern oder in Kombination mit dem Skate Check mehrere Polizisten auf einen Rutsch beiseite boxen.

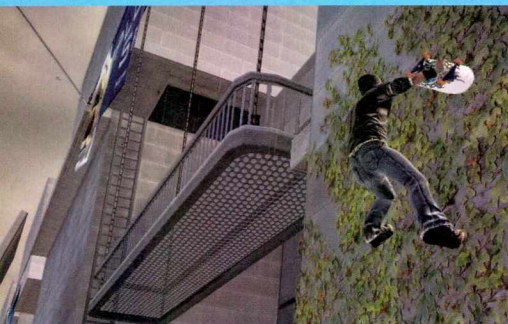
Der Rigger fungiert quasi als menschlicher Leveleditor. Er platziert Schienen oder Rampen und verändert dadurch das Stadtbild. In jeder

Metropole lassen sich Hunderte dieser Items verteilen. Zudem kann der Rigger Tricks mit einer Kamera aufzeichnen. Diese platziert er an der gewünschten Stelle und justiert den Winkel. Ein virtueller Ballon signalisiert dabei den Bereich, den das Objektiv der Kamera abdeckt. Als einziger Charakter kann der Rigger klettern und findet geheime Skating-Plätze oder zusätzliche Kohle und Objekte. Insgesamt verfügt jede Charakterklasse über drei Spezialfähigkeiten, die zusätzlich in zwei Stufen verbessert werden können.

kreativ zu sein. Um Ihre Gäste nachhaltig zu beeindrucken, sollten Sie einfach mal einige Video-Beamer an die Decke hängen und darüber Ihre gespeicherten Trick-Videos an die Wand projizieren.

Bei unserer exklusiven Präsentation bekamen wir eine grafisch viel versprechende Xbox360-Version zu sehen. Die PlayStation3-Fassung sollte der optischen Qualität aber in nichts nach stehen, wie unsere Screenshots aus der PS3-Version zeigen.

az ■



▲ **FAST GESCHAFFT:** Der Rigger kann Fassaden hochklettern und somit Stellen erreichen, die für die beiden anderen Klassen tabu sind. (PS3)

ERST DIE PFLICHT, DANN DIE KÜR

Die umfangreiche Karriere ist aber längst nicht der einzige Zeitvertreib. Im Video-Modus zeichnen Sie Ihre Tricks auf, verschönern Sie mit Effekten, legen eine coole Mücke dahinter und zeigen Sie über Xbox Live Ihren Freunden.

Ihre Bekannten können Sie außerdem in Ihre heilige Skater-Bude einladen. Nach dem Einzug ist der riesige Raum noch karg und ungemütlich. Haben Sie aber erst mal ein Himmelbett ins Eck und eine riesige Flachbild-Glotze davor gestellt, steigen das Wohlbefinden und die Lust,

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es drei Charakterklassen gibt
- ▲ die Special-Moves klasse sind
- ▲ wir die riesige Spielwelt super finden

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ einige Kombos ziemlich kompliziert sind



EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Die Rollenspiel-Elemente dürften auch Zucker anlocken, die nicht mit dem Brett ins Bett gehen.

resident evil

THE UMBRELLA CHRONICLES

CYLINK
CYNAMITE.de
03F
Ihr CyLink-Code

FAKTEN

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

- ▶ Lightgun-Shooter für Wii
- ▶ Alte und neue Locations
- ▶ Packende Story um die Umbrella Corporation
- ▶ Bekannte Charaktere spielbar
- ▶ Viele zerstörbare Objekte in den Räumen

Internet

www.capcom.co.jp/bio_uc/

System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube Wii
Termin/Preis: erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht 4. Q. 2007 – 60 €

Nintendos Wii hat's erwischt – der Virus breitet sich langsam auch auf der weißen Saubermann-Konsole aus.

Ekelhafte Zombies, bissige Hunde, Blutfontänen, fette Wummen und eine beklemmende Atmosphäre – das ist der Stoff, aus dem die "Resident Evil"-Serie gemacht ist. Und genau darauf konzentriert sich der erste eigenständige Wii-Teil der Reihe: "The Umbrella Chronicles". Wer jetzt einen "echten" Nachfolger von "Resi 4" erwartet, den müssen wir enttäuschen. Auf kleine Rätsel- und Adventure-Einlagen wird völlig verzichtet, man beschränkt sich auf

das Wesentliche: ACTION! Die Chroniken der Umbrella spielen sich wie ein Lightgun-Shooter – nur ohne Lightgun. Diese Funktion übernimmt die Wii-Remote, welche für diesen Job geradezu prädestiniert ist. Durch bloßes Bewegen der Fernbedienung lenken Sie ein Fadenkreuz über die Mattscheibe. Die B-Taste dient als Trigger Ihrer Waffen. Um zwischen Pistole, Schrotflinte, Uzi und Raketenwerfer zu wechseln, drücken Sie das Steuerkreuz einfach nach unten. Neue Gegenstände sammeln Sie auf, indem Sie auf sie zielen. Der A-Knopf ist der Action-Button. Mit ihm lassen Sie zum Beispiel eine Konterattacke vom Stapel – vorausgesetzt, Sie reagieren schnell genug auf die entsprechende Einblendung auf dem Bildschirm.

Die Kamera schwenkt dann für kurze Zeit in die Third-Person-Ansicht und zeigt, wie Ihr Held dem Ungetüm in den Hintern tritt. Per Nunchuk laden Sie nach: Einmal kurz schütteln wie einen Salzstreuer, und das Magazin ist wieder voll. Um das Laufen müssen Sie sich nicht kümmern. Wie in einer Geisterbahn werden Sie automatisch

durch die verseuchten Gänge der Areale geschoben. Zeit zum Verschnaufen bleibt wenig. Fast non-stop stürmen mutierte Kreaturen aller Art auf Sie zu. Trotzdem sollten Sie jede freie Sekunde nutzen, um sich per Analog-Stick am Nunchuk etwas umzusehen. Das lohnt sich, denn oft entdeckt man in einem dunklen Eck hilfreiche Waffen-Upgrades, das gute alte Heilkräut oder Neben-Quests. Von Zeit zu Zeit gelangen Sie an Wegabzweigungen. Beispiel: Sie sind mit einem Säuberungstrupp in einem großen Saal unterwegs und wollen herausfinden, was sich hinter der Tür zu Ihrer Rechten befindet. Also schauen Sie zunächst per Analog-Stick nach rechts und bewegen sich anschließend per Wii-Remote in die gewünschte Richtung. Jetzt nur noch den A-Button drücken, und die Tür ist offen.

ZOMBIE PARTY

Diesen Horrortrip überleben Sie nur, wenn Sie schnell und gezielt ballern. Wie in jedem "Resi" ist ein Kopfschuss die effektivste – wenn auch nicht die sauberste – Art, um einen monströsen Feind zu elimi-

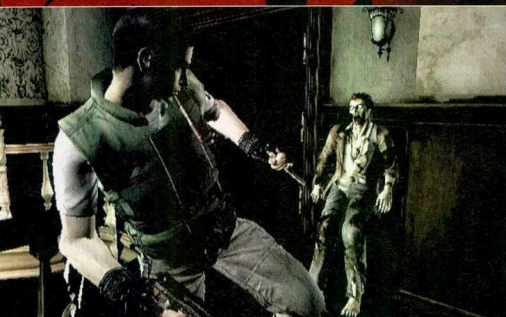
▲ SCHAU UNS IN DIE AUGEN: Die zwei erfahrenen Zombiejäger haben hier ein besonders fieses Exemplar im Visier. Worauf warten die? (Wii)



▲ **BLUTDURST:** Kaum Zeit zum Durchatmen! Da man sich nicht um die Fortbewegung kümmern muss, wird der Abzugsfinger umso mehr gefordert. (Wii)



▲ **BLUTWURST:** Mit dem roten Lebenssaft wird nicht gespart. Neben den Gegnern sollen auch die meisten Objekte in der Umgebung zerstörbar sein. (Wii)



▲ **DER KICKBOXER:** Lösen Sie mit schneller Reaktion eine Konterattacke aus, schwenkt die Kamera in diese Third-Person-Perspektive. (Wii)



▲ **DIE WAFFEN EINER FRAU:** Resi-Sweet-Heart Jill Valentine feuert gleich mit zwei Knarren auf die untoten Angreifer. (Wii)

nieren. Pustet man einem Zombie den Schädel weg, sprudelt literweise Blut aus dem Hals – lecker! Apropos Zombie: Laut Produzent Masachika Kawata werden nicht nur die üblichen untoten Verdächtigen vor dem Lauf Ihrer Wumme herumtanzen, daneben sollen Ihnen auch völlig neue Mutanten das Leben schwer machen.

Da die Level-Grafik in Echtzeit berechnet wird, bietet "Umbrella Chronicles" Umgebungen mit extrem vielen zerstörbaren Objekten.

Egal ob Bilder an der Wand, Statuen oder Sitzmöbel – wenn Sie darauf schießen, verformen sie sich sofort oder werden komplett vernichtet. Oft verstecken sich Extra-
waffen oder Munition unter den Trümmern. Es lohnt sich also schon, die Räume in Schutt und Asche zu legen. Wer's romantisch mag, schießt beim Betreten eines Zimmers erst einmal die Lichter aus. So lässt es sich besser kuscheln mit den Untoten. Technikfreaks sei gesagt, dass Capcoms

Wii-"Resi" flüssig mit 480p im 16:9-Format auf die Glotze kommt.

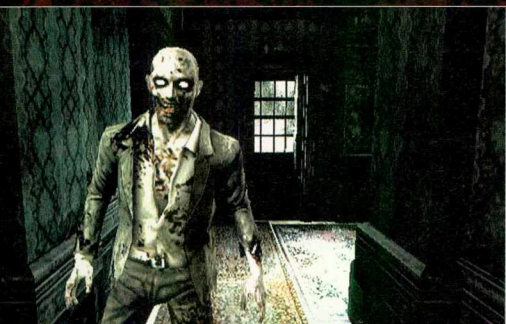
ORTE DES GRAUENS

Erfahrene Zombiejäger freuen sich auf ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren wie Billy Coen, Rebecca Chambers, Chris Redfield, Jill Valentine oder Carlos Oliveira. Sie kehren zu Schauplätzen aus den ersten Teilen zurück, die Ihnen in einem völlig neuen Licht präsentiert werden. Erstmals dürfen Sie sogar die geheim-

nisvolle Festung von Umbrella betreten, in der einige Mysterien der Serie enthüllt werden. In den 15 bis 20 Stunden Spielzeit soll endlich geklärt werden, wie es zum Ausbruch des T-Virus kommen konnte. **pr** ■

RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION

Noch bevor "Umbrella Chronicles" die Wii-Konsole erobert, bekommt Nintendos Party-Maschine am 19. Juni einen Horrortrip spendiert: "Resident Evil 4: Wii Edition" erweitert die große Familie des vierten Teils: Nun wird per Wii-Remote gezielt, geschossen und geschnitzelt. Außerdem enthält die Wii-Fassung die Sidestory um die spielbare Ada Wong, welche in der ursprünglichen GameCube-Version nicht verfügbar war.



▲ **BALD OHNE KÖPFCHEN:** Wie immer in der Serie, schalten Sie die unsympathischen Untoten mit einem feinen Kopfschuss am schnellsten aus. (Wii)

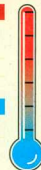
EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Wii-Fernbedienung zur Lightgun mutiert
- ▲ es Action ohne Ende bietet
- ▲ die Umgebung zerstörbar ist

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ es noch keinen Termin gibt
- ▼ der Titel nicht den Tiefgang eines "Resi 4" liefern wird



Horror-Ballerei im "Resi"-Universum, bei der Sie die Wii-Remote als Schießwaffe verwenden.



▲ **SCHWINGER:** Die Trigger-Events fordern nun Wii-Remote-Action.

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

System: **PC** **PS2** **PS3** **Xbox** **Xbox 360** **GameCube** **Wii**
 Termin/Preis: Dez. 2007 - 50 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht Dez. 2007 - 65 € erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre Action-Adventure

Hersteller Ubisoft

Entwickler Ubisoft Montreal
 (bekannt durch) "Prince of Persia"-Reihe

- Sam Fisher agiert nicht mehr, er muss reagieren
- Hohes Spieltempo
- Technischen Agenten-Schnickschnack gibt's nicht mehr
- Der Spieler muss ständig improvisieren
- Auf den Straßen ist schon jetzt eine ganze Menge los

Internet
www.ubisoft.de

Terroristenabwehr war gestern: Im fünften Einsatz muss Sam Fisher gegen seine ehemaligen Verbündeten antreten.

Patrick Fortier gestikuliert, wenn er von "unserem" Spiel spricht. Seine Hände fliegen förmlich durch die Luft, während er die neue KI erklärt, die neue dynamische Umgebung, das neue Leitmotiv. Der unteretzte Mann, der ständig einärmige Longsleeves trägt, "aus Prinzip, keine Ahnung, warum", ist Creative Director von "Splinter Cell: Conviction". Und er hat ein kindliches Leuchten in den Augen, wenn er den neuen Sam Fisher vorstellt. Es war seine Idee,

sein Baby, den Bilderbuch-Geheimagenten neu zu erfinden. Weg vom Agenteneinerlei, weg von allem technischen Schnickschnack, weg vom Vorzeigehelden. Der neue Sam Fisher ist nicht mehr der Jäger, er ist der Gejagte. Sam Fisher ist auf der Flucht.

GEJAGT

Schneller und atemloser soll das neue "Splinter Cell" werden, der Spieler soll nicht mehr aktiv handeln, sondern reagieren, nicht

mehr im Schatten warten, sondern ständig kreativ sein. Immer unterwegs, den Atem der Verfolger im Nacken. "Der Spieler hat nicht ständig die Kontrolle", so Fortier. "Wir konfrontieren ihn mit Situationen, in denen er zum Handeln gezwungen wird. Er muss ununterbrochen improvisieren."

Fortier führt ein Beispiel vor. Es ist eine Mission aus der Spielmitte. Sam muss einen Rechner hacken und ein Auto in die Luft jagen. Zwischen ihm und dem PC: ein

ANIMATIONEN

1 Sam kann sich Gegner einfach greifen.

2 Mit Schmackes schleudert er den Feind durch das Zimmer.





4 WO VERSTECKT SICH SAM: Solange er sich unauffällig verhält, kann Sam Fisher in Menschenmengen untertauchen, ohne Aufsehen zu erregen. Da der Ex-Agent ständig auf der Flucht vor der Polizei und seinen ehemaligen Kollegen ist, braucht er diese Fähigkeit auch dringend. (PC)

Washingtoner Park an einem schönen Sommertag, Zivilisten, ein Café, Hotdogverkäufer. Es bleibt keine Zeit zu planen: Schon zu Beginn des Einsatzes fliegt Sam auf, eine Hand voll Polizisten stürmt sein Versteck. Sam muss reagieren. Er schnappt sich einen an der Wand hängenden Feuerlöscher, wirft ihn und trifft den ersten Cop, der seine Kollegen mit zu Boden reißt. Während sich die Polizisten mühsam aufrappeln, greift sich Sam einen Stuhl, eine Kiste,

irgendwas, mit dem er sich verteidigen kann. Denn seine technischen Agenten-Gadgets sind nun Vergangenheit. Er muss mit dem zurechtkommen, was ihm die dynamische Spielumgebung zur Verfügung stellt.

Aber nicht nur Sam kann nahezu jedes sichtbare Objekt manipulieren, aufnehmen, werfen oder umschmeißen – auch seine Gegner bedienen sich ihrer Umgebung, kippen Tische um, um sich dahinter zu verschanzen, werfen Stühle,

springen über Hindernisse. "Das Gameplay in den ersten Splitter-Cell-Teilen war auf Dauer eintönig", sagt Fortier. "Der Spieler kannte irgendwann alle Tricks, wusste, was er machen musste. In 'Conviction' stellen wir ihn ständig vor neue Situationen und geben ihm neue Hilfsmittel."

UNERKANNT

Im weiteren Verlauf der Mission kommt das zweite neue Spielelement zum Einsatz: der Umgang mit Zivilisten. Sam kann Menschenmassen nutzen, um darin unterzutauchen oder seine Verfolger abzulenken. Generell gilt: Je unauffälliger sich Sam verhält, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er tatsächlich von Patrouille laufenden Polizisten identifiziert wird. Schwimmt er einfach im Strom der Parkbesucher mit, setzt sich dann und wann gemütlich auf eine Bank oder betrachtet in aller Ruhe den Lageplan, geht er in der Menschenmasse unter.

Alternativ kann Sam die Menge auch aktiv beeinflussen: Ein paar clever eingesetzte Luftschüsse resultieren in einer Massenpanik, die

Fisher zur Flucht nutzt. Um Wachen aus einem Zielgebiet zu locken, bietet es sich an, ein paar Zivilisten umzuschubsen oder zu beklaulen – die rufen dann nämlich empört nach dem Arm des Gesetzes. Wer sich zuvor einen geeigneten Fluchtweg zurechtgelegt hat, kann nun gemütlich und völlig unbeheftet zum Zieltort spazieren.

Dieser Aspekt des Spiels steht und fällt natürlich mit der KI. In der uns gezeigten frühen Version hatte die Künstliche Intelligenz der Polizisten allerdings noch die ein oder andere Macke. So werden wir zwar von Gesetzeshütern verfolgt, wenn wir etwas Verdächtiges tun, können diese Verfolgung aber kurzerhand abstellen, indem wir einfach aus dem Sichtbereich der Polizisten verschwinden, uns etwa hinter eine Mauer oder ins Gebüsch verziehen. Die KI der Zivilisten hingegen macht schon jetzt einen durchdachten Eindruck. Verhalten wir uns suspekt, verraten sie uns an den nächsten Cop. Klauen wir einer Parkbesucherin den Laptop, rennt sie uns empört hinterher. Lassen wir die Druckluftflasche eines Hotdogstands hochgehen, ent-

3 Der Aufprall wird schmerzhaft. Die Animationsphasen sind klasse!





▲ **TARNUNG:** Agiert er geschickt, kann Sam sogar direkt an Polizisten vorbeilaufen, ohne von ihnen identifiziert zu werden. (PC)



▲ **ZWIELICHT:** Der Abend senkt sich über die USA – Schwarz und Weiß sind nicht mehr so klar definiert wie in früheren Teilen der Serie. (PC)

steht ein heilloses Tohuwabohu. Knapp 3.000 aufgenommene Konversationen sorgen zudem für ein realistisches Akustik-Ambiente.

Bis zu 300 Zivilisten pro Karte müssen natürlich auch irgendwie simuliert werden. Weil eine vollständige Simulation aller NPCs selbst moderne Rechner an den Rand der Kapitulation treiben würde, berechnet "Conviction" die volle KI-Routine nur für jene Zivilisten, die sich in unserem Sichtfeld befinden. Der Rest schaltet auto-

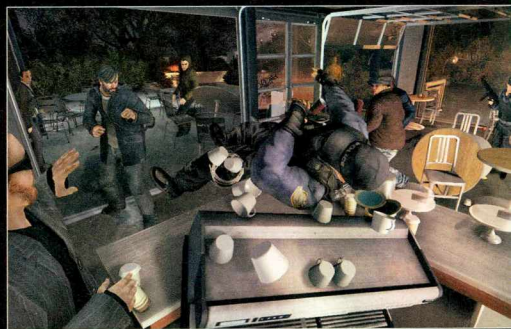
matisch in den abgespeckten KI-Modus und läuft von Punkt A zu Punkt B – es sei denn, wir haben den betreffenden NPC dummerweise irgendwie auf uns aufmerksam gemacht.

Pro Mission gibt es eine bestimmte Anzahl Zivilisten mit Gedächtnis. Dabei handelt es sich in der Regel um stationäre NPCs. Wer es sich zum Beispiel mit dem Hotdogverkäufer verschert, der sollte sich künftig tunlichst von der heißen Würstchen fernhalten. Ansonsten rückt die Polizei schneller an, als wir "Mit Ketchup und Senf, bittel!" sagen können.

WEHRHAFT

Nicht alle der etwa 55 Episoden des Spiels greifen auf das "Zivilisten-Management" zurück. In einer anderen Mission geraten wir – "Splinter Cell"-untypisch – mit einer ganzen Kompanie bis an die Zähne bewaffneter Söldner aneinander. Kneifen gilt hier nicht: Wenn wir uns in bester Sam-Fisher-Manier unter einen Schreibtisch verkriechen, guckt spätestens nach ein paar Minuten ein Söldner drunter – und wir in den Lauf einer russischen Maschinenpistole. Also wird geballert, geworfen, gesprungen und verschanzet. Geht uns die Munition aus, müssen wir mal wieder improvisieren. Gut, dass gegen einen ordentlichen Schlag mit dem Laser-Drucker noch kein Söldner-Kraut gewachsen ist.

In diesen Missionen offenbart sich auch der zweite mögliche Fallstrick von "Conviction": Die spielerische Freiheit ist so enorm, dass man zunächst wie der sprichwörtliche Ochse vorm Berg steht. Was kann ich? Was darf ich? Was ist



▲ **NIEDERSCHLAG:** Wird Ihr Held doch einmal entdeckt, kann er sich durchaus schlagkräftig zur Wehr setzen – die harte Agentenschule macht's möglich. (PC)

DIE SPLINTER-CELL-FORMEL

Das Konzept des ersten Splinter-Cell-Teils basierte auf einer einfachen Formel: "Wir wollten ein Spiel machen, das ein thematisches Motiv mit einer modernen Technologie und einem originellen Gameplay verbindet", sagt Patrick Fortier. Das Motiv des Undercover-Agenten war dank Tom-Clancy-Lizenz schnell gefunden. Als Technologie bot sich die damals (2001) revolutionäre dynamische Beleuchtung an – die eine neuartige Spielerfahrung in Form von Licht- und Schatten-Schleichenlagen ermöglichte. Seitdem wurde an den einzelnen Teilen der Formel nichts mehr geändert – bis jetzt. "Conviction" behält zwar die erfolgreiche Grundformel bei, ersetzt aber das Motiv des schleichenden Agenten durch das des Flüchtlings und führt als technologische Neuerung die dynamische Umgebung ein.

Die wiederum ermöglicht ein neues, originelles Spielelement: die Improvisation.

◀ **ES WAR EINMAL:** Die Zeiten des mustergültigen U.S.-Amerikaners Fisher sind vorbei.

sinnvoll? Patrick Fortier verspricht an dieser Stelle eine behutsame Heranführung der Zocker an das neue "Splinter Cell"-Spielprinzip: "Wir werden den Spieler nach und nach mit den neuen Möglichkeiten vertraut machen."

Die Story von "Conviction" wird derzeit noch gehütet wie die Goldreserven von Fort Knox. Auch auf hartnäckige Nachfragen erfahren wir nur rudimentäre Eckpunkte: Nach den Ereignissen von "Splinter Cell: Double Agent" ist Sam Fisher abgetaucht. Erst der Hilferuf einer alten Freundin lockt ihn wieder aus seinem Versteck und zurück in die Reihen von Third Echelon. Dort allerdings muss Sam schnell erkennen, dass irgendwas faul ist im Staate Dänemark. Daraufhin macht er sich auf eigene Faust an die Aufdeckung einer großen Verschwörung – sehr zum Ärger von Third Echelon. Die Organisation erklärt ihn kurzerhand zum Staatsfeind und macht unerbittlich Jagd auf den armen Sam.

Zugegeben: Das ist nicht besonders viel. Aber wenn die Entwickler die atemlose Faszination von hervorragenden Serien wie "24" oder "Prison Break" einfangen können, sticht "Splinter Cell: Conviction" schon alleine durch seine innovative Flüchtlings-Prämisse äußerst wohlthuend aus dem altbekannten Agenten-Einerlei heraus. **ig**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ das Spiel aufregend anders ist
- ▲ die Story Lust auf mehr macht
- ▲ das Improvisations-Feature sehr interessant ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die KI noch Mängel hat
- ▼ die vielen Optionen Spieler überfordern könnten



★★★★★ **GAMES**

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Wir sind sicher: Auch dieser Fisher-Einsatz hat das Zeug zum Hit. Aber es ist zu früh, um sich allzu sehr zufreuen.



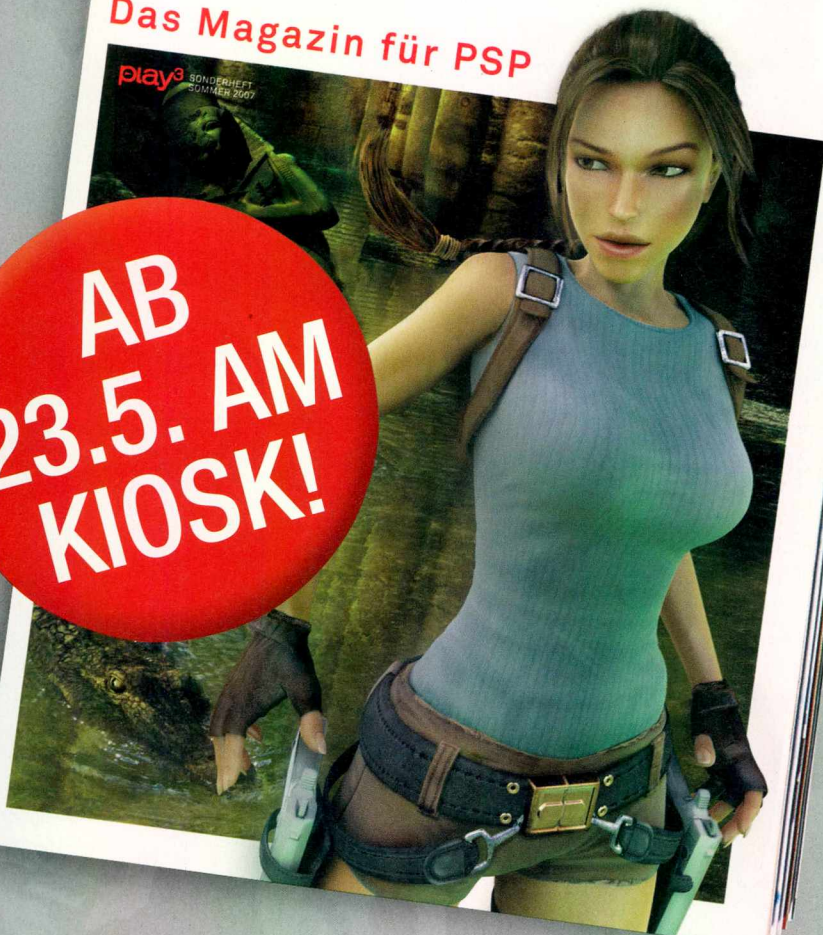
play portable



Das Magazin für PSP

play3 SONDERHEFT
SOMMER 2007

AB
23.5. AM
KIOSK!



Tomb Raider: Anniversary

Weltweit erster Test der
PlayStation-Portable-Version

PS1-Klassiker auf der PSP

Der PlayStation Store und die
Funktionen komplett erklärt

Metal Gear Solid: Portable Ops

Snakes erster echter
Schleicheinsatz im Test



TIMESHIFT

CYNAMITE
087
Ihr CyLink-Code

System:	PC	PS2	PS3	Xbox*	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	Herbst '07 - 50 €	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	Herbst '07 - 65 €	erscheint nicht	erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
Entwickler (bekannt durch)	Saber Interactive Will Rock
► Innovativer Anzug zur Manipulation der Zeit	
► Komplett überarbeitete Optik samt neuer Engine	
► Vielversprechende Künstliche Intelligenz namens S.A.M.	
► Alle üblichen Modi im Mehrspieler-Part vertreten	
Internet	www.saber3d.com

Produzent Kyle Peschel stand uns Rede und Antwort zu den gravierenden Veränderungen, die der Ego-Shooter hinter sich hat.

Vor einem Dreivierteljahr war die Entwicklung von "TimeShift" quasi abgeschlossen. Eine Demoversion war fertig und gerade einmal sieben Bugs galt es noch zu fixen – eine Sache von einem Tag, wie uns Kyle Peschel versichert. Doch es sollte ganz anders kommen. Kyle wurde ins Büro seines Chefs bestellt, der ihn mit einer Frage konfrontierte, bei der Kyle die Kontrolle über seine Kinnlade verlor: "Stell dir vor, du bekommst ein Jahr mehr Zeit für 'Time-

Shift'. Was würdest du ändern?" Vor Kyles geistigem Auge zogen die letzten Wochen vorbei. Wochen mit jeweils 100 Arbeitsstunden. Dann sprudelten Änderungen aus ihm heraus. Er würde die komplette Physikengine ersetzen und mit der neuen Havoc arbeiten, Story und Held austauschen, die Videosequenzen rausschmeißen, die ganze Grafik umstellen, neue Bösewichter entwerfen, die ersten vier Levels komplett in die Tonne treten ... kurzum, das Spiel von

vorne bis hinten runderneuern. Kyles Chef reagierte völlig überraschend. Er sagte "okay".

NEXT-GEN-OPTIK

Ein gewagter Schritt. Damals war "TimeShift" noch ein ordentlicher Shooter im bunten Steampunk-Look. Nicht gerade schlecht, aber nichts Weltbewegendes. Was uns Kyle nun präsentierte, ist ein völlig anderes Kaliber.

Im Zentrum des Spiels steht ein Anzug, der es seinem Träger er-



▲ **APOKALYPTISCH:** Das neue Spielszenario ist um einiges düsterer als der erste Entwurf. Die Umgebung wirkt zudem äußerst plastisch. (Xbox360)



▲ **EXPLOSIV:** Dank Havoc-Engine geht eine Menge auf dem Bildschirm ab – ganze Häuserfassaden lassen sich wegsprengen. (Xbox360)

Will Rock... hieß der abgedrehte Erstling von Saber Interactive. "Will Rock" war stark an "Serious Sam" angelehnt, aber lange nicht so populär.



▲ RÜCKEN AN RÜCKEN: Im strömenden Regen bereiten Sie sich auf den Einsatz vor. Richtig cool wird es, wenn Sie Ihren Beta-Suit nutzen, um die Zeit zu verlangsamen – dann können Sie sich die einzelnen Regentropfen aus der Nähe ansehen. (Xbox360)

möglichst, die Zeit zu manipulieren. Der Bösewicht Krone hat sich mit der ersten Version des Anzugs (dem Alpha-Suit) aus dem Staub gemacht und Sie schlüpfen in den Beta-Suit, um die Verfolgung durch die Zeit aufzunehmen.

Der Kaugummi-Look von früher ist einer düsteren Next-Gen-Welt gewichen. In dem Level, das wir bei Vivendi zu sehen bekamen, regnet es. Und wie. Lassen Sie die Zeit mithilfe des Anzuges langsamer laufen, werden die einzelnen

Tropfen sichtbar. Halten Sie die Zeit an, können Sie jeden einzelnen von Nahem betrachten – sehr eindrucksvoll.

Anders als bei der aus "Max Payne" bekannten Bullet-Time ist Ihr Charakter gegen die Zeiteffekte immun. Natürlich ist das im Kampf von großem Nutzen, aber nicht nur dort. Stellen Sie sich vor, Sie wollen auf eine Plattform. Der Absatz ist unerreichbar hoch, doch oben steht ein Fass. In "TimeShift" schießen Sie das Fass herunter, stellen

sich darauf und lassen die Zeit rückwärts laufen. Was eben hinunterkrachte, muss logischerweise wieder hochfliegen – und schon stehen Sie oben. Was für Möglichkeiten sich damit eröffnen! Das Gameplay von "TimeShift" wird mehr oder weniger linear verlaufen, doch durch die Kontrolle über die Zeit ist hoffentlich kein Weg wie der andere.

S.A.M. I AM

Neben der Zeit-Manipulation verfügt Ihr Beta-Suit über zwei wichtige neue Funktionen. Die erste ist ein Rückhol-Mechanismus, der Anzug und Held im Notfall automatisch ins Jetzt zurückbefördert. Die zweite ist eine Künstliche Intelligenz namens S.A.M., die während des Spiels Vorschläge zum Einsatz der Zeit-Manipulationen macht. Statt bei jedem Gegner die Zeit anzuhalten oder nach einem Fehler zurückzuspulen, sind Sie zum Teil auf die Entscheidungen von S.A.M. angewiesen. So wollen die Entwickler etwas mehr Dynamik reinbringen und Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten vor Augen führen.

Den Multiplayer-Modus haben wir noch nicht zu sehen bekommen, doch laut Kyle wurde dort nur wenig geändert. Sie werden natürlich nicht die vollen Fähigkeiten des Anzugs einsetzen können. Dennoch wollten die Entwickler die Zeit-Manipulation unbedingt auch in den Multiplayer-Modus einbauen. Daher gibt es eine Art Zeitgranate, die in einem kleinen Radius die Zeit anhält. Wir sind gespannt, wie sich das Feature auf den Spielfluss auswirkt. **mm ■**



▲ AGGRESSIV: Den gegnerischen Soldaten kommen Sie am schnellsten mit einer durchschlagskräftigen Bleispritze bei. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die düstere Atmosphäre äußerst gut rüberkommt
- ▲ das Zeit-Manipulationssystem viele Möglichkeiten eröffnet
- ▲ das Design sehr stimmig ist

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ wir den Mehrspieler-Modus noch nicht gesehen haben



★★★★★ **GAMES**
PER YEAR

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Wow – die Überarbeitung hat sich gelohnt! Wir sind gespannt auf die weitere Entwicklung.



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

System: **PC** **PS2** **PS3** **Xbox** **Xbox 360** **GameCube** **Wii**
Termin/Preis: 3. Q. 2007 – 50 € erscheint nicht 3. Q. 2007 – 60 € erscheint nicht 3. Q. 2007 – 60 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Online-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler (bekannt durch)	Splash Damage Quake 4

- Zwei Fraktionen: Strogg und GDF (Global Defense Force)
- Missionsbasiert, mit Elementen eines Strategie-Titels
- Sehr abwechslungsreich durch zahllose Waffen und Items
- Für spannende Fahrzeug-Sequenzen optimiertes Terrain

Internet
www.enemyterritory.com

In London durften wir eine Alpha-Version des heiß erwarteten Erdbeben-Shooters spielen – und hatten eine Menge Spaß dabei.

Zusammen mit 20 handverlesenen europäischen Journalisten testeten wir bei Entwickler Splash Damage eine überarbeitete Fassung von "Quake Wars". Paul Wedgwood, Gründer und Besitzer des Studios, führte uns mit viel Witz und noch mehr Liebe zum Spiel durch das Programm. Und tatsächlich: Der Mehrspieler-Shooter erweist sich immer mehr als "Battlefield 2142"-Schreck.

FEUER FREI

Das Spiel beginnt, erster Level: Sewers, also Abwasserkanäle. Wir spielen die Strogg, haben uns an einem Damm verbarrikadiert. Die gewaltige Konstruktion ragt in den Himmel, aus den rissigen Schleusen sprudelt schon das Wasser. Die GDF muss zunächst einen EMP-Werfer im Zentrum der Karte konstruieren. Wir versuchen unser Glück mit dem Constructor – dem

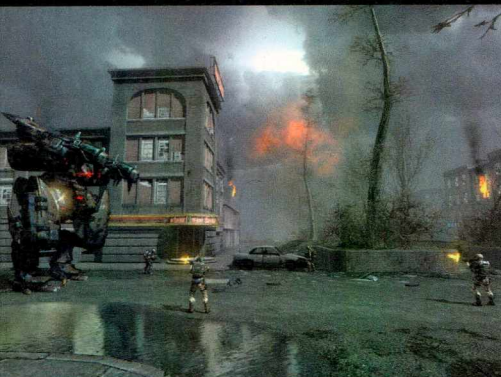
Baumeister der Strogg. Mit einem Hog-Geländewagen erreichen wir als erste den Außenposten. Eine Anti-Personen-Kanone muss her! Wie in einem Echtzeit-Strategie-Spiel zeigt uns "Quake Wars" an, wo wir die Verteidigungsanlage platzieren können. Wenige Sekunden später landet die bestellte Kanone. Zu spät – die GDF ist nämlich schneller: Ein Field-Ops-Soldat peilt das Gebiet an und legt alles

▼ **EINSATZBESPRECHUNG:** Auf der Übersichtskarte sehen Sie das Gebiet samt strategisch wichtiger Punkte. (PC)

▼ **TAKTISCHER RÜCKZUG:** Die Strogg erreichen mit ihren Icarus-Jetpacks höher gelegene Positionen. (PC)



Quake und Unreal Tournament streiten seit 1999 um die Krone der Multiplayer-Shooter. Die Quake-Reihe steigt dieses Jahr mit Enemy Territory zuerst in den Ring.



▲ **ÜBERMÄCHTIG:** Nur wenn der GDI-Soldat schnell seine Haftminen an die Beine des Goliath-Walkers pappt, hat er eine Überlebenschance. (PC)



▲ **VERBISSEN:** In den unterirdischen Tunnelanlagen von "The Arch" entbrennt ein Feuergefecht zwischen den Menschen und den Strogg. (PC)



▲ **STURMANGRIFF:** Die GDI-Einheiten greifen den Nexus-Turm an, das Zentrum der Strogg-Basis in der eisigen Antarktis. (PC)



▲ **ÜBER DEN WOLKEN:** Die gut gesicherte Strogg-Festung lässt sich am besten mit Angriffen aus der Luft zerstören. (PC)

mit einem Artillerieangriff in Schutt und Asche. Die Steuerung ist einfach, aber effektiv: Airstrike Marker auspacken, Ziel anvisieren und abdrücken. Wenig später ist unser Außenposten gefallen. Die GDI rückt ins Innere des Staudamms vor. Die Gänge sind eng und verwinkelt – ideal geeignet für den Aggressor. Mit dem Hyperblaster mähnen wir die ersten Gegner um. Ständig klettern wir Leitern rauf und runter, müssen uns vor plötzlichen Angriffen in Acht nehmen. Aber unsere Bemühungen fruchten nicht: Nach wenigen Minuten hackt sich die Covert-Ops-Einheit der GDI in unseren Strogg-Computer ein – Mission gescheitert.

KOMPLEXE PHYSIK

Als nächstes präsentiert uns Paul die Physikmodelle der Fahrzeuge. Mit einem Sturmgewehr schießt er Schaltkästen und Rohre von der stählernen Haut eines Trojaner-Truppentransporters ab – nicht

schlecht. Doch der eigentliche Clou ist die Bereifung des Vehikels. Nach einigen weiteren Salven fallen die Räder des Amphibienfahrzeugs ab. Ohne Vorderreifen lenkt es sich kaum mehr. Fehlt gar die Hinterachse, fährt das PS-Monster kaum noch. Im Wasser jedoch fühlt es sich noch immer pudelwohl – auch ohne Räder. Schließlich wird es von einer Schraube am Heck angetrieben.

„Dank unserer realistischen Physik-Engine haben die Spieler viele taktische Möglichkeiten. Anstatt den Trojaner zu sprengen, kann man ihn einfach bewegungsunfähig machen“, erklärt uns Paul. Weiterhin ist er sich der Kreativität der Community durchaus bewusst. „Wir wissen, dass Spieler gerne verrückte Sachen mit Fahrzeugen anstellen.“ Daher wurden unzählige Rampen und enge Straßenschluchten in das Spiel eingebaut. Gerade mit Husky-Buggys macht eine wilde Stunt-Tour viel Spaß.

RPG-ELEMENTE

Mit jedem erfüllten Einsatzziel und jedem Abschuss sammeln wir Erfahrungspunkte. In der Kampagne können wir damit unsere Lieblingsklasse aufwerten. Dem Constructor der Strogg etwa verhelfen wir zu einer Reparaturdrohne. Diese umkreist das beschädigte Fahrzeug und bessert Macken aus. Neben technischen Gimmicks können wir die Lebensenergie, Feuerkraft und die Panzerung unseres Schützlings verbessern. Leider verfallen die Upgrades nach dem Abschluss einer aus drei Missionen bestehenden Kampagne, so Paul Wedgwood. Man wolle nicht, dass Profis einen zu großen Vorteil gegenüber Einsteigern haben.

Trotzdem haben Spieler die Möglichkeit, ihre Erfolge miteinander zu messen. Die Erfahrungspunkte werden gesammelt und mit militärischen Rängen honoriert. Auf diese Weise kann ein Clan sofort sehen, ob ein Spieler viel

Erfahrung in "Quake Wars" hat oder eben nicht. Solche Faktoren sind bei der Rekrutierung neuer Mitglieder wichtig, erklärt uns Paul. Er muss es wissen: Schließlich hat er über zwei Jahre den "Quake"-Clan Earthquakers geleitet. Das Motto von "Quake Wars" lautet daher "von Fans für Fans". **ob** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Spielgeschwindigkeit einfach atemberaubend ist
- ▲ die Missionen sehr abwechslungsreich ausfallen

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Optik nur oberer Durchschnitt ist
- ▼ es kleinere Zielprobleme gibt



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Abwechslungsreich und actiongeladen: Zum Durchatmen bleibt bei diesem Ballerspektakel keine Zeit.

► **CRUISEN:** Hinter dem Steuer eines amerikanischen PS-Monsters lässt sich das unverwechselbare Flair der U.S.A. am besten erleben. (PS3)



► **STIMMIG:** Das Grafikdesign und die gelungene Architektur erzeugen eine unverwechselbare Optik. Seit dem Trailer hat sich einiges getan. (PS3)



Grand Theft Auto IV

Tag für Tag werden neue Details zum jüngsten Action-Streich aus dem Hause Rockstar bekannt. Wir bringen Sie brandaktuell auf den neuesten Stand. Bühne frei für den Helden von GTA IV: Niko Bellic.



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

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler (bekannt durch)	Rockstar North GTA-Serie
► Der Held heißt Niko Bellic	
► Liberty City orientiert sich am Vorbild der Stadt New York	
► Es wird drei Stadtteile geben	
► Es tauchen keine Charaktere aus den Vorgängerteilen auf	
► Anstatt Flugzeugen soll es Hubschrauber geben	
Internet	www.rockstargames.com

Die Spiele-Serie "Grand Theft Auto" hat die wahrscheinlich größte Fangemeinde aller PC- und Videospiele. Demnach sind die Erwartungen an GTA IV.

DER HELD

Niko Bellic ist Mitte 30 und kam mit einem Schiff nach Liberty City – möglicherweise landete er auf Staten Island, dem fehlenden Stadtteil bei "Grand Theft Auto IV".

Zum Glück muss Ihr Held nicht immer im gleichen Trainingsanzug rumlaufen – es wird verschiedene Outfits geben. Außerdem kann er sein Handy jetzt benutzen, um von sich aus Leute anzurufen. Man ist also nicht länger dazu verdammt, auf Anrufe zu warten.

DIE STORY

Die Handlung soll sehr realitätsnah werden: Rockstar bereitete sich durch Interviews mit Polizisten und Krimiautoren auf das Projekt vor. Wer sich auf bekannte Gesichter freut, wird enttäuscht: Kein Charakter der vergangenen Teile taucht in "GTA IV" wieder auf. Dafür ist die Mafia als eine Art Gang vertreten, und die Polizei rückt dem Helden härter zu Leibe als je zuvor.

Beim Missionsdesign hat sich auch etwas getan: Es wird jetzt verschiedene Varianten geben, wie eine Mission endet. Angeblich wird man die Serie ansonsten kaum wieder erkennen – die einzige Gemeinsamkeit ist,

dass man in einer Stadt Missionen erledigt. Alles andere wurde völlig neu aufgebaut, so ist etwa das Schießen völlig anders angelegt.

Wer sich durch den Singleplayer-Modus gekämpft hat, kann außerdem in diversen Mehrspieler-Varianten Spaß haben.

DIE TECHNIK

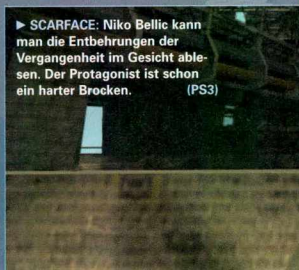
Das fertige Spiel soll auf jeden Fall noch besser aussehen als der Trailer. Schon jetzt glänzt das Game auf der Xbox360 mit konstanter Bildrate. Die Sichtweite beträgt jederzeit mehrere Kilometer – angeblich ganz ohne störende Pop-Ups. Schön, wenn Träume wahr werden...

Ebenfalls positiv: Die Kamera ist deutlich tiefer positioniert als bei früheren "GTA"-Titeln. Sie ist dadurch näher am spannenden Geschehen und lässt das Spielerlebnis viel unmittelbarer werden.

Laut Rockstar soll "GTA IV" für High Definition stehen – und zwar nicht nur hinsichtlich der Grafik, sondern auch Sound, Missionsdesign und andere Design-Aspekte betreffend. Damit soll es die neue Hardware-Generation voll ausreizen. Ob das Sixaxis-Feature des PS3-Controllers genutzt wird, ist noch nicht sicher.



► **SCARFACE:** Niko Bellic kann man die Entbehrungen der Vergangenheit im Gesicht ablesen. Der Protagonist ist schon ein harter Brocken. (PS3)



▲ **ZWEIFACHTIG:** So harmlos Liberty City bei Tage auch wirkt – nachts wird die Stadt von Menschen mit Waffen regiert. Menschen wie Niko Bellic. (PS3)

Rockstar will die Bewegungssensoren nur einsetzen, wenn es für den Spielspaß förderlich ist.

Ladezeiten sollen eher die Ausnahme als die Regel sein. Selbst bei Übergängen zwischen Außenarealen und Gebäuden wird es keinerlei Wartepause geben, ebenso wenig beim Wechsel in einen anderen Stadtteil.

Interessant: Laut Dan Houser, Vizepräsident von Rockstar, schränken die fehlende Festplatte beim Core-System der Xbox360 sowie das Medium DVD die Entwickler mehr ein als die Möglichkeiten der PS3. Von daher müsse man bei der Microsoft-Konsole einige Kompromisse eingehen.

Die Stadt

Drei Stadtteile gibt es in "GTA IV" – Algonquin, Broker und Duker. Der Maßstab ist nahe am Vorbild: Die Strecken, die Niko Bellic in Liberty City zurücklegt, sollen sich im Spiel wie die "echten" Entfernungen zwischen den vergleichbaren Locations in New York City anfühlen.

Außerdem kann man jetzt Geldautomaten benutzen, um sich mit Barem zu versorgen. Und man kann von außen in Gebäude reinschauen. Allerdings sind nicht alle Häuser begehbar.

In der Stadt ist übrigens einiges los: Die Passanten verhalten sich realistisch; sie tragen Einkaufstüten, rauchen, telefonieren und führen Gespräche.

Die Fahrzeuge

Auch in Sachen Fahrzeuge gibt es Neues zu vermeiden. Laut Rockstar sollen die sogar derart gut aussehen, dass sie in einem eigenständigen Rennspiel enthalten sein könnten.

Außerdem muss man nicht immer unschuldigen Zivilisten zu Leibe rücken, um einen fahrbaren Untersatz zu ergattern. Der Protagonist kann sich nämlich ganz einfach Vehikel besorgen, indem er bei einem parkenden Wagen die Scheibe einschlägt. Wer sich die Stadt von hoch droben anschauen will, kommt ebenfalls auf seine Kosten: Per Hubschrauber kann man den schmutzigen Straßenzügen Liberty Citys entkommen. Flugzeuge werden übrigens keine enthalten sein – da "Grand Theft Auto IV" in nur einer Stadt spielt, würden die auch wenig Sinn machen.

Noch nicht genug? Dann schauen Sie einfach regelmäßig auf Cynamite.de vorbei – da gibt's jederzeit topaktuelle News zum Thema.

ab ■

Einschätzung

Macht uns heiss, weil...

- ▲ die Stadt schon jetzt sehr lebendig wirkt
- ▲ wir uns auf eine neue, spannende Story freuen

Lässt uns kalt, weil...

- ▼ wir uns nicht recht mit dem russischen Akzent anfreunden können

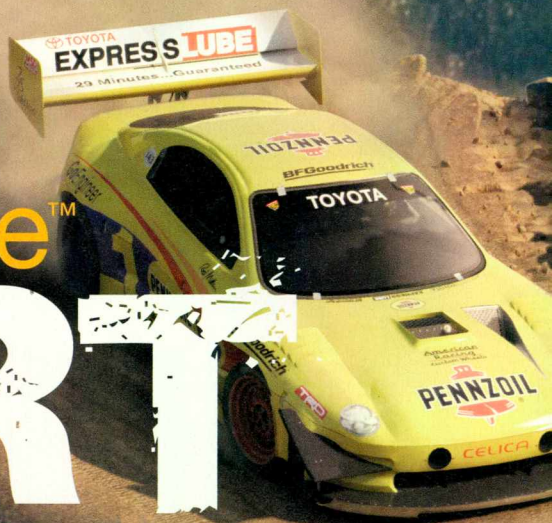
★★★★★ GAMES

Einschätzung

sehr gut

Man braucht wohl niemandem zu erzählen, dass dieses Spiel absolutes Hitpotenzial besitzt.

colin mcræe™ DIRT



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: 22.06.2007 – 50 €

erscheint nicht

3. Q. 2007 – 65 €

erscheint nicht

22.06.2007 – 65 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler (bekannt durch)	Codemasters Colin McRae Rally

- ▶ Rallye- und Offroad-Rennen mit bis zu neun Konkurrenten
- ▶ Karriere-Modus mit 66 unterschiedlichen Events
- ▶ 45 Karossen aus zwölf Klassen wie Buggys oder Allrad-Trucks
- ▶ Online-Rennen mit bis zu 100 Teilnehmern

Internet

www.codemasters.de/dirt

Bei Codemasters' Hausmesse Code 07 hatten wir erstmals Gelegenheit, den jüngsten Colin-Teil zu spielen und die neuen Offroad-Rennen zu testen.

Die veröffentlichten Videos (auf der Heft-DVD) und Screenshots zeigen es: 'Colin McRae: Dirt' gehört zu den optisch beeindruckendsten Next-Gen-Titeln. Was Codemasters' Rallye-Simulation sonst noch auf dem Kasten hat, haben wir bei der Code 07 in London eigenhändig überprüfen können.

Mit der Xbox360-Version bestreiten wir ein Rennen der amerikanischen CORR-Serie (Championship Off Road Racing). Die Buggy-Wettkämpfe im Rallye-Dakar-Stil gehören

zu den Hauptneuerungen. Statt wie in früheren 'Colin'-Teilen um die beste Zeit kämpfen Sie hier um den entscheidenden Zentimeter Wüstensand zwischen Ihnen und dem Rest des Feldes.

Die Steuerung der sensiblen Karossen verlangt dabei höchste Konzentration. In schnellen Kurven rutscht schon mal das Heck auf dem losen Wüstensand davon. Unebenes Gelände lässt den Buggy aufschaukeln und erfordert blitzschnelle Lenkmanöver. Auch mit dem originalen

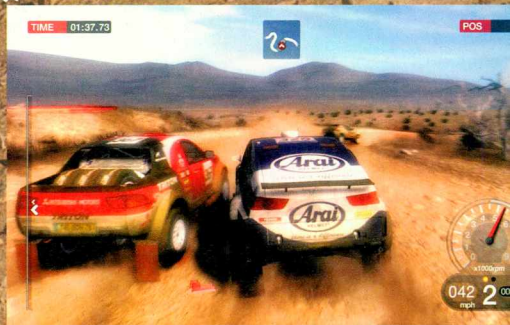
Xbox360-Wheel von Microsoft dürfen wir einige Runden drehen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit steigen Authentizität und Fahrspaß noch mal deutlich an.

ALLEINSEIN IST LANGWEILIG

Bis zu zehn Boliden gehen in den Wüstenrennen an den Start. Ähnlichkeiten mit Sonys jüngstem PS3-Offroadler 'MotorStorm' sind dabei sicher nicht zufällig. Ihre Rivalen agieren ebenso aggressiv und provozieren häufig Berührungen oder heftige



▲ WÜSTEN-RALLYE: Neue Events wie die Truck-Rennen bringen frischen Wind in die langjährige Serie. (Xbox360)



▲ ANNÄHERUNG: Die aggressiven Rivalen geben ihre Position nicht kampflos preis und schubsen, was das Zeug hält. (Xbox360)

Colin McRae: Seit 1988 steht der 39-jährige ehemalige Rallye-Weltmeister mit seinem guten Namen für Codemasters' populäre Rennspiel-Serie.



▲ **SANDFLUTZER:** Zehn Buggys gehen in der neuen CORR-Serie an den Start. Der Detailgrad der Fahrzeuge ist immens hoch. Speziell am HD-Fernseher erkennt man kleinste Karosserie-Stangen oder die Federn der Stoßdämpfer. (Xbox360)

Crashes – ein Augenschmaus dank moderner Neonengine.

Das Schadensmodell ist zweifelsohne eines der Highlights von Codemasters' neuestem Rallye-Spektakel: Überschlüge hinterlassen unzählige Dellen, wilde Karambolagen enden mit demolierten Achsen oder zerstörten Stoßdämpfern. Klasse: Das schleudernde Fahrzeug knickt Äste ab oder wickelt sich um einen Baumstamm. Wie ungemein realistisch die Unfälle aussehen, verdeutlicht die Bilderserie im Kasten 'Neonengine'.

DRECKSCHLEUDER

Von der modernen Physikengine profitieren auch die in zwölf Klassen unterteilten Rallye-Karosserien. Während PS-Monster vom Schlage eines Suzuki Escudo kaum zu bändigen sind, kriechen Allrad-Trucks wie über-

gewichtige Schnecken über den Kurs. Vor jedem Event lässt sich Ihr Fahrzeug der Streckenbeschaffenheit entsprechend abstimmen. Ein Mentor steht Ihnen dafür mit Rat und Tat zur Seite.

Der Karriere-Modus führt Sie quer über den Globus und enthält zahlreiche originale Strecken wie die 20 Kilometer lange Pikes Peak Hill Climb oder den Knockhill Racing Circuit in Fife (Schottland). Unter den insgesamt 66 Events befinden sich neben den erwähnten Schubs-Organen auch klassische Zeitrennen. Schließlich möchte man die Traditionalisten unter den Rallye-Fans nicht komplett verschrecken.

Auch bei den Online-Rennen rasen Sie alleine über die Strecke, streiten sich aber dennoch mit bis zu 99 Konkurrenten um den Sieg. Die Rivalen gehen gleichzeitig an den

Start, Ihre momentane Platzierung wird dabei immer eingeblendet.

Wir sind zuversichtlich, dass wir Ihnen bereits im nächsten Monat einen Test von 'Colin McRae: Dirt' präsentieren können. Wenige Wochen vor dem Release machte

aber nur die Xbox360-Fassung einen ausgereiften Eindruck. Die PC-Version litt noch unter häufigen Ruckelanfällen. Erst im Herbst kommt das PlayStation3-'Dirt', größere Unterschiede soll es laut Codemasters aber nicht geben. **az** ■



▲ **KLASSIKER:** Liebhaberstücke wie der legendäre Audi Quattro fehlen auch in der nächsten Spiele-Generation nicht. (Xbox360)

NEON-ENGINE

Allein an der Grafik- und Physikengine von 'Colin McRae: Dirt' arbeiten rund dreißig Entwickler seit nunmehr 18 Monaten. Codemasters nutzt die Neonengine auch für sein nächstes Rennspielprojekt Race Driver One. Wie sehr man dabei von der leistungsfähigen Next-Gen-Hardware profitiert, verdeutlicht die nachfolgende Bilderserie.



▲ **UNFALL-WRACK:** Das perfekte Schadensmodell ist eines der Haupt-Features von Codemasters' Neonengine. (Xbox360)

◀ **MEGA-CRASH:** Physikalisch korrekt überschlägt sich der Rallye-Bolide. Desse Motorraum wird von der Wucht des Aufpralls pulverisiert. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die neuen Events viel Abwechslung bringen
- ▲ das Schadensmodell top ist
- ▲ die Steuerung realistisch wirkt
- ▲ das Spiel exzellent aussieht

LÄSST UNS KALT, WEIL...

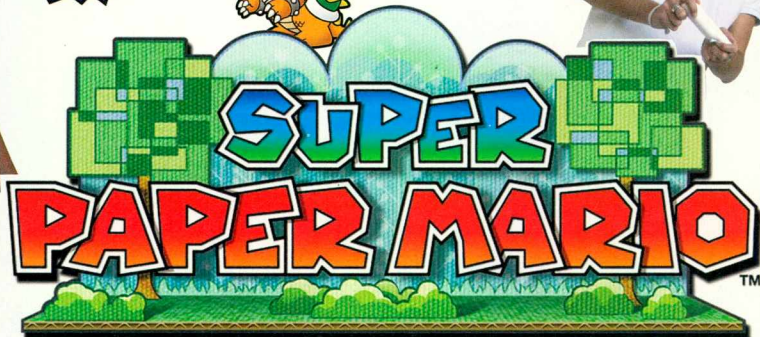
- ▼ bei den Online-Rennen nur ein Fahrzeug auf der Strecke ist

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

MotorStorm kann eingepacken: Dirt sieht klasse aus und spielt sich deutlich besser als der Sony-Racer.



FAKTEN

Genre Action-Rollenspiel

Hersteller Nintendo

Entwickler Intelligent Systems
(bekannt durch) Advance Wars

- ▶ 32 reine Action-Levels
- ▶ Mischung aus Hüpf- (Schwerpunkt) und Rollenspiel
- ▶ Superinnovative Elemente
- ▶ Simples, aber charmantes Design
- ▶ vier verschiedene Charaktere spielbar

Internet

www.nintendo.de



System:

Termin/Preis:

Wii

3./4. Q. '07 – 60 €

Unser großer Vorab-Test der fertigen U.S.-Version: Interdimensionaler Geniestreich oder aufgewärmte GameCube-Mittelklasse?

Dünn ist in. Nicht nur auf dem Laufsteg, auch auf Nintendos Wii. Galt "Super Paper Mario" noch vor Kurzem als Underdog, ist das ehemalige Würfelspiel seit dem U.S.-Release in aller Munde. Doch ist der platte Wii-Superklempner wirklich mehr als nur der Pausenclown für "Super Mario Galaxy"?

Die Story beginnt wie so oft: Mario und Luigi beim Kaffeeklatsch. Aus Langeweile wollen die zwei Brüder mal im Pilzkönigreich-Schloss vorbeischaun. Auf dem Weg dorthin stürmt ihnen Kumpel Toad völlig aufgelöst entgegen: "Prinzessin

Peach wurde entführt!" Das wäre grundsätzlich nichts Neues für Superstar Mario, doch diesmal steckt nicht Feuerspucker Bowser dahinter, sondern ein Kerl namens Count Bleck. Und der gibt sich mit Marios Herzensdame nicht zufrieden: Er schnappt sich gleich noch Luigi, Bowser und alle anderen Bekannten. Tja Mario, das war's erst mal mit Langeweile!

WILKOMMEN IN FLIPSIDE

Ausgangspunkt für die acht Kapitel, die aus mehreren Abschnitten bestehen, ist stets die Stadt Flipside. Zwischen den Jump'n'Run-Levels quatschen Sie hier mit Einwohnern,

kaufen Sachen ein, erfahren interessante Neuigkeiten und entdecken geheime Orte. Die richtige Action gibt's in den durchnummerierten Levels, die Sie von der Stadt aus betreten. Sie finden sich dann in einer waschechten 2D-Hüpferei wieder, die mit unzähligen Innovationen aufgepeppt wurde. Der Clou: Sie bleiben nicht immer in der zweiten Dimension. Mario hat jederzeit (!) die Möglichkeit, per Knopfdruck von 2D zu 3D zu wechseln, was dem gesamten Spiel einen frischen Twist verleiht. Neue Ausgänge, Boni, Rohre, Lösungswege und so weiter ergeben sich per Knopfdruck. Jedoch kann sich Nintendos Maskottchen nur für

VON 2D ZU 3D – DAS BRINGT ES:



▲ Eine Mauer ist in Marios Weg. Keine Chance in 2D. ▲ Wechselt man zu 3D, erkennt man einen Spalt.

▲ Jetzt Pixl Slim aktivieren und ab durch die Wand!



▲ **NETT:** Drücken Sie im richtigen Moment die rechte Seite der Wii-Remote nach unten, während Sie einen Goomba zerstampfen, ernten Sie Applaus! (Wii)



▲ **GIGANTISCH:** Nachdem die Schildkröte zum Riesen mutiert ist, bläst sich auch der Superklempner auf und rückt dem Panzertier auf die Pelle. (Wii)

eine begrenzte Zeit in der räumlichen Darstellung aufhalten – ein Balken am oberen Bildschirmrand leert sich im Sekundentakt, danach geht's dem Klempner an die Gesundheit. Neben diesem Geniestreich haben die Jungs von Intelligent Systems Mario auch noch so genannte Pixls spendiert. Von diesen fliegenden kleinen Begleitern begegnen dem Latzhosenhelden im Laufe des 15- bis 20-stündigen Trips verschiedene Arten. Die Pixls stehen ihm stets zur Seite, Mario muss sich allerdings immer für ein Exemplar entscheiden. Im Menü bestimmen Sie, welches die Ehre hat. Ein Helferlein dient zum Beispiel als Allzweckbombe, mit einem anderen können Sie sich Gegenstände schnappen und diese anschließend werfen. Ein weiterer Begleiter namens Slim macht aus Ihrem Papierklempner eine hauchdünne, fast unsichtbare Figur. Neben den Pixls flattert auch Tippi stets hinter Super Mario her. Dieser schlaue Falter gibt in jeder Lebenslage Tipps. Er verrät beispielsweise Schwachstellen von Bossgegnern oder geheime Verstecke. Hierzu halten Sie die Fernbedienung wie eine Taschenlampe und erfassen ein Objekt, über das Sie

gerne Infos hätten. Neben Mario dürfen Sie später auch Peach, Luigi und Bowser steuern. Im Menü können Sie dann jederzeit zwischen den Helden hin und her schalten. Alle haben spezielle Fähigkeiten, wobei allerdings nur Mario den Dimensions-Flip draufhat, was ihn zum absoluten MVP (Most Valuable Player) des Spiels macht.

Die richtige Kombination

In 'Super Paper Mario' erreichen Sie Ihr Ziel nur, wenn Sie alle Tricks und



▲ **QUIZMASTER MARIO:** Um herauszufinden, welcher der zwei Typen der echten Melee ist, müssen Sie private Fragen stellen. Sehr, sehr amüsant! (Wii)



▲ **IM SPOTLIGHT:** Peach kann nicht zwischen Dimensionen hin und herwechseln, hat aber andere Qualitäten: Mit ihrem Schirm kann sie Sprünge verlängern. (Wii)

Spezialfähigkeiten miteinander kombinieren. Sprich: Kommen Sie nicht weiter, sollten Sie darüber nachdenken, ob ein Wechsel der Dimension, des aktuellen Pixls oder der Spielfigur beziehungsweise das Inspizieren mit Tippi helfen könnte.

Die Steuerung mit der horizontal gehaltenen Wii-Remote funktioniert gut, könnte jedoch eine Spur direkter sein. Da knifflige Hüpfpassagen eher selten auf Mario und Co warten, ist dies nicht so tragisch. Überhaupt ist die Hüpferei für ein Mario-Game

ziemlich einfach – aber keinesfalls zu simpel. Aus erfrischenden Innovationen rund um den Dimensionswechsel, den Rollenspielelementen und der lustigen Story voller Gags und Selbstironie schnürt Nintendo ein Spielspaßpaket sondergleichen. Unsere Prophezeiung aus der letzten Ausgabe scheint sich zu bestätigen: Dieser Titel ist das beste Wii-Spiel seit 'Twilight Princess' – hoffentlich auch bald in Deutschland. Ein konkreter Releasetermin für unsere Gefilde steht leider noch aus. **pr**

MEINUNG ► PATRIC ROOS



Fazit: Humorvolle Mixtur aus Rollenspiel und Hüpferei, die mit einer Extraprise Innovation angereichert wurde. Lecker!

Mal ehrlich, bei welchen Konsolenspielen haben wir mal so richtig gelacht? Bei viel zu wenigen! Schon alleine für die urkomischen Dialoge und selbstironischen Kommentare gebührt 'Super Paper Mario' Lob. Zum Feature Dimensionssprung können wir nur sagen: Hut ab, Intelligent Systems, so was hat die Videospielwelt noch nicht gesehen! Dass der RPG-Anteil im Vergleich zu vergangenen 'Paper Marios' zurückgeschraubt wurde, wird die wenigsten stören. Suboptimal sind die etwas ungenaue Steuerung und die recht simple GameCube-Optik.



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ so viele grandiose Ideen im Spiel stecken
- ▲ es viel zu lachen gibt
- ▲ vier Allstars spielbar sind
- ▲ Mario noch nicht auf Wii war

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Steuerung noch direkter sein könnte

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Am besten noch heute vorbestellen: klasse Ideen, spitzen Witze und Mario-Charm in einem Wii-Game!

KURZVORSCHAU

Kompakt und informativ: Weitere brandaktuelle Vorschauen interessanter Spiele.

SKATE

Erscheint: 3. Quartal 2007



▲ **HOCH HINAUS:** Viele abgefahrene Tricks sind von Anfang an verfügbar – Sie müssen nur herausfinden, wie man sie auslöst.

Kommt hier der bessere "Tony Hawk"? Schnörkellos wie das ganze Spiel ist auch sein Name. Der neue Funsport-Titel aus dem Hause Electronic Arts heißt einfach nur "Skate". Und der hat einiges auf dem Kasten.

Die Steuerung funktioniert vornehmlich über die beiden Analog-Sticks – mit dem linken Stick kontrollieren Sie Ihren Körper, mit dem rechten die Füße beziehungsweise das Skateboard. Damit können Sie eine ganze

Menge Tricks zaubern, wenn Sie erst einmal herausgefunden haben, wie man sie auslöst.

Richtig cool: Auf Knopfdruck rufen Sie jederzeit ein Replay ab, das die letzten 30 bis 60 Sekunden Spielzeit zeigt. Haben Sie einen richtig coolen Trick ausgeführt, schauen Sie sich einfach das Replay an, bearbeiten es und stellen es anschließend ins Internet.

Technisch ist "Skate" bislang nicht Fisch und nicht Fleisch. Die Skater-Animationen sehen dank Motion-Capturing verdammt realistisch aus, die Umgebungsgrafik zeigt sich allerdings recht durchwachsen. Macht aber nix – bis zum Release gehen ja noch einige Monate ins Land. Und dann wird sich zeigen, ob es der EA-Skater schafft, den alten Tony vom Genre-Thron zu stoßen.

ab ■



EINSCHÄTZUNG

Genre	Skateboard
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	EA Black Box Serie "Need for Speed"
Internet	www.electronic-arts.de



Sehr innovatives Skateboard-Game, das zwar nicht so spektakulär ist wie Tony, aber realistischer wirkt.

VAMPIRE RAIN

Erscheint: 29. Juni 2007

Mit "Vampire Rain" kommt ein apokalyptisches Action-Game auf den Markt, in dem Sie in Gestalt von Special-Forces-Soldat John Lloyd gegen die Nightstalkers antreten. Die Nightstalkers sind vampirartige Kreaturen mit rasiermesserscharfen Zähnen und kräftigen Kiefern, die die Welt zu überrennen drohen.

Produzent Naoto Oshima, den man in dieser Funktion von "Sonic the Hedgehog" kennt, hat gegenüber dem japanischen Fachmagazin Famitsu verraten, dass Angst das zentrale Spielelement darstellen soll. Nachdem die Vampire in den vergangenen Jahren immer mehr romantisiert wurden und nun als "cool" gel-

ten, will er ihnen wieder zu einem furchteinflößenden Ruf verhelfen.

Die Story von "Vampire Rain" ist in Los Angeles angesiedelt, und es regnet praktisch die ganze Zeit. Warum, fragen Sie? Nun, Vampire stehen nicht so auf Regen... um deren übernatürlichen Vorteile auszugleichen, sollten Sie also nur dann rausgehen,

wenn es schüttet wie aus Kübeln. Das ganze Spielkonzept klingt recht spannend, und eine spielbare Version sah auch schon ganz stimmungsvoll aus; an Steuerung und Kamera gilt es allerdings noch kleinere Fehler ausmerzen.

ab ■



▲ **KURZER PROZESS:** Auch aus der Nahdistanz rücken Sie den heißfreudigen Gegnern mit Feuerwaffen zu Leibe.



▲ **ANGST:** Die gerenderten Zwischensequenzen sind gut gemacht und sehr atmosphärisch.

EINSCHÄTZUNG

Genre	Action
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	Artoon Blue Dragon
Internet	www.vampirerain.com



Atmosphärischer Action-Titel mit ordentlicher Optik. Nicht nur was für eingefleischte Vampir-Fans.

TENCHU Z

Erscheint: 29. Juni 2007

Es war einmal... ein Ninja. In "Tenchu Z" schlüpfen Sie wieder einmal in die Haut eines dunkel gewandeten Meuchelmörders und beharken Ihre auserkorenen Ziele mit Ninja-to und Wurfstern. So weit, so gut. Die Ent-

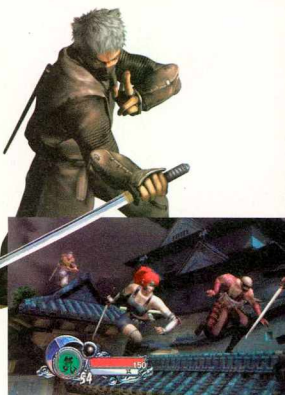
wickler haben allerdings noch etwas Arbeit vor sich, wenn das Stück Schleich-Software nicht im Müll-eimer landen soll. Bei "Tenchu Z" geht es darum, möglichst ungesehen von A nach B zu kommen und dabei

diverse Aufträge auszuführen. Wenn Sie durch helles Licht gehen, werden Sie von Ihren Gegnern eher gesehen, als Ihnen lieb ist. Sind Sie soeben noch durch Abwasserkanäle gelaufen, verbreiten Sie auch einen entsprechend auffälligen Geruch. Es gilt also, vorsichtig zu agieren und die natürlichen Gegebenheiten optimal zu nutzen.

Gut: Diverse Rollenspiel-Elemente haben Eingang ins Game gefunden – so sammeln Sie mit zunehmender Spielzeit neue Waffen und steigern die Fähigkeiten Ihrer Figur.

Optisch hat der Titel bislang nicht viel zu bieten – Texturen und Animationen sind der Xbox360 eindeutig unwürdig. Auch die Kamera ist sub-optimal. Mal sehen, ob die Probleme bis zum Release noch beseitigt werden können.

ab ■



▲ **SELTSAM:** Die Animationen der Figuren wirken seit jeher irgendwie unnatürlich.



▲ **HINTERRÜCKS:** Mit Ihrem selbst zusammengestellten Charakter erledigen Sie diverse Quests - unter anderem auch Auftragsmorde.

EINSCHÄTZUNG

Genre	Stealth-Action
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	K2 / From Software Chronohearts
Internet	www.xbox.com

★★★★
EINSCHÄTZUNG
befriedigend

Technisch durchwachsenes Abenteuer, das wohl nur hartgesottene Ninja-Fans Spaß machen wird.

OVERLORD

Erscheint: Juni 2007

Kennen Sie noch "Dungeon Keeper" aus dem Jahre 1997? Damals durften Sie erstmals in die Rolle des Oberschurken schlüpfen, der mithilfe seiner willigen Handlanger – Imps genannt – ein Labyrinth des Schreckens erschuf. Das Spielprinzip von "Overlord" ist ganz ähnlich, nur heißen die Imps jetzt Minions, und der

finstere Protagonist geht bei seinen Weltoberungsplänen etwas aggressiver vor.

Ihre Minions gibt's in Braun, Rot, Grün und Blau: Jede Unterklasse hat eigene Fähigkeiten, die Sie als Overlord bestmöglich einsetzen sollten. Ihre Ziele: Lifeorce von Halblingen und Elfen einsammeln und

Ihren Turm des Schreckens wieder neu auferstehen lassen. Denn was wäre ein Overlord ohne ein anständiges Domizil?

Optisch macht das schurkische Vergnügen einen sehr guten Eindruck: Detailfülle, Lichteffekte und stimmiges Design verleihen dem fies-n Abenteuer eine ganz besondere,

einladende Note.

Und der rabenschwarze Humor sorgt für hämische Lacher, auch wenn die dargebotene Action auf dem Bildschirm manchmal ganz hart an der Schmerzgrenze ist.

ab ■



▲ **THE ROOF IS ON FIRE:** Der Overlord fackelt nicht lange, sondern brennt erst alles nieder und stellt dann Fragen.



▲ **IMPOSANT:** Wer wollte nicht schon immer mal ein so beeindruckender Finsterling sein?

EINSCHÄTZUNG

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Codemasters
Entwickler (bekannt durch)	Triumph Studios Serie "Age of Wonders"
Internet	www.codemasters.de/overlord

★★★★★
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Optik und Atmosphäre sind schon top – jetzt müssen die Entwickler nur noch kleine Macken ausmerzen.

AKTUELLE TERMINE

Wann passiert 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

14 MAI

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
06/07 schon heute!

15

16

- Buzz: Das Mega Quiz
 - Flight Simulator X: Airbus Series Vol. 1 Deluxe
 - IL-2 Sturmovik: Luftkrieg über Europa 1940-45
- Die neue Games Aktuell ist am Kiosk!**



18

- Bust-A-Move Bash!
- Halo 2 ¹
- Himmel und Huhn: Ace in Action
- Impossible Mission
- Super Fruitfall
- The History Channel: Great Battles of Rome

1



22

- Fluch der Karibik 3: Am Ende der Welt

23

- SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault

24

- Free Running
- King of Fighters: Maximum Impact 2
- King of Fighters XI
- Marvel Trading Card Game
- Naruto: Uzumaki Chronicles
- Wartech: Senko no Ronde
- Weisse Bescheid! Das Horst Schlämmer Quiz

25

- Bionicle Heroes
- Mario Strikers Charged Football
- Shadow Hearts: From the New World
- Tetris Evolution
- Tomb Raider: Anniversary ²

2



30

- Buzz: Junior Robojam

31

- Mercury Meltdown Revolution
- Puzzle Ball
- The Chronicles of Spellborn

01 JUNI

- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

02



04

- Loki: Im Bannkreis der Götter

05



06

07

- Virtual Skipper 5: America's Cup 32

08

- Earth Defence Force 2017
- Forza Motorsport 2 ³
- Pangya Golf
- Shadowrun ⁴

09



11

12

3

13

Die neue Games Aktuell ist am Kiosk!

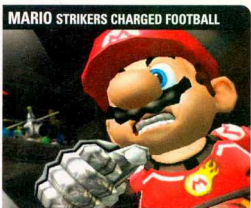


4

GAMES AKTUELL

► Ausgabe 07/2007

ab 13. Juni 2007
am Kiosk erhältlich!



Titel	Genre	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	DS	Termin
Neuerscheinungen 2007							
2 Days to Vegas	Action						2. Q. 2007
Alan Wake	Action						19.10.2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						Nov. 2007
Animal Crossing	Simulation						2. Q. 2007
Aquanox: The Angel's Tears	Action						3. 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						25.05.2007
BioShock	Ego-Shooter						24.08.2007
Blacksite: Area 51	Taktik-Shooter						Sept. 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Burnout Paradise	Action-Rennspiel						13.09.2007
Bust-A-Move Bash!	Geschicklichkeit						18.05.2007
Buzz: Das Mega Quiz	Denkspiel						16.05.2007
Buzz: Junior Robojam	Geschicklichkeit						30.05.2007
Call of Juarez	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Clive Barker's Jericho	Horror-Adventure						3. Q. 2007
Colin McRae: Dirt	Offroad-Rennspiel						22.06.2007
Cosmic Family	Adventure						28.06.2007
Criminal Intent	Adventure						30.06.2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure						2. Q. 2007
Dark Sector	Action						3. Q. 2007
Deadlands	Action-Rollenspiel						3. Q. 2007
Devil May Cry 4	Action						4. Q. 2007
Die Siedler VI	Aufbau-Strategie						4. Q. 2007
Die Sims 2: Haustiere	Simulation						21.06.2007
Die Sims: Tiergeschichten	Simulation						21.06.2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel						29.06.2007
Earth Defence Force 2017	Action						08.06.2007
Elveon	Action-Rollenspiel						3. Q. 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Action						29.06.2007
Everybody's Golf 5	Golf						3. Q. 2007
Fantastic Four 2	Action						27.07.2007
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy XIII	Rollenspiel						4. Q. 2007
Fluch der Karibik 3: Am Ende der Welt	Action-Adventure						22.05.2007
Forza Motorsport 2	Rennsimulation						08.06.2007
Free Running	Action						24.05.2007
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter						Aug. 2007
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter						01.06.2007
Golden Axe	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Gran Turismo 5	Rennsimulation						1. Q. 2008
Grand Raid Offroad	Offroad-Rennspiel						3. Q. 2007
Grand Theft Auto 4	Action						19.10.2007
Halo 2	Ego-Shooter						18.05.2007
Halo 3	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Haze	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Heavenly Sword	Action						3. Q. 2007
Heavy Rain	Adventure						4. Q. 2007
Hellboy	Action						3. Q. 2007
Hellgate: London	Rollenspiel						3. Q. 2007
Himmel und Huhn: Ace in Action	Action						18.05.2007
Hour of Victory	Ego-Shooter						22.06.2007
Huxley	Ego-Shooter						4. Q. 2007
IL-2 Sturmovik: Luftkrieg über Europa 1940-45	Flug-Action						16.05.2007
Impossible Mission	Action						18.05.2007

Titel	Genre	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	DS	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Indiana Jones	Action-Adventure						4. Q. 2007
Interstellar Marines	Ego-Shooter						3. 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
Könige der Wellen	Action-Adventure						20.09.2007
Lair	Action						3. Q. 2007
Legend of the Dragon	Action						16.10.2007
Loki: Im Bannkreis der Götter	Rollenspiel						04.06.2007
Mario Party 8	Geschicklichkeit						22.06.2007
Mario Strikers Charged Football	Fußball						25.05.2007
Marvel Trading Card Game	Denkspiel						24.05.2007
Mass Effect	Rollenspiel						15.06.2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Medieval II: Total War Kingdoms	Strategie						3. Q. 2007
Mercury Meltdown Revolution	Denkspiel						31.05.2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure						4. Q. 2007
Metroid Prime 3: Corruption	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Naruto: Uzumaki Chronicles	Beat'em-Up						24.05.2007
Overlord	Action-Adventure						29.06.2007
Pangya Golf	Golf						08.06.2007
Possession	Action						3. Q. 2007
Project Sylpheed	Shoot'em-Up						29.06.2007
Pursuit Force: Extreme Justice	Action-Rennspiel						3. Q. 2007
Ratatouille	Action-Adventure						4. Q. 2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure						3. Q. 2007
Section 8	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel						4. Q. 2007
Shadow Hearts: From the New World	Rollenspiel						25.05.2007
Shadowrun	Ego-Shooter						08.06.2007
Shrek der Dritte	Geschicklichkeit						21.06.2007
SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault	Taktik-Shooter						23.05.2007
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure						Dez. 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Action						Nov. 2007
Stranglehold	Action						Sept. 2007
Super Fruitfall	Geschicklichkeit						18.05.2007
Super Mario Galaxy	Jump'n Run						3. Q. 2007
Super Smash Bros. Brawl	Geschicklichkeit						3. Q. 2007
Tekken 6	Beat'em-Up						4. Q. 2007
Tenchu 2	Stealth-Action						29.06.2007
Tetris Evolution	Denkspiel						25.05.2007
The Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel						31.05.2007
The Darkness	Action-Adventure						29.06.2007
The Getaway 3	Action						4. Q. 2007
The History Channel: Great Battles of Rome	Strategie						18.05.2007
The Simpsons	Action						3. Q. 2007
The Wall	Ego-Shooter						3. Q. 2007
The Witcher	Rollenspiel						2. Q. 2007
Timeshift	Ego-Shooter						2. Q. 2007
Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure						25.05.2007
Tony Hawk's Proving Ground	Skateboard						4. Q. 2007
Transformers: The Game	Action						05.07.2007
Unreal Tournament III	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Vampire Rain	Action						29.06.2007
Virtual Skipper 5: America's Cup 32	Simulation						07.06.2007
Wartech: Senko no Ronde	Action						24.05.2007
Weisse Bescheid?! Das Horst Schlammmer Quiz	Denkspiel						24.05.2007
Wer wird Millionär: Party Edition	Denkspiel						15.06.2007
World War 2: Battle over Europe	Flug-Action						27.06.2007

DER RING

Laut Microsoft ist die Ausfallrate bei der Xbox360 nicht höher als bei anderen Entertainment-Produkten. Die Wirklichkeit sieht leider anders aus.

Drei rot leuchtende LEDs am Einschaltknopf – der Horror für jeden Xbox360-User. Dieser so genannte Ring of Death (zu Deutsch: Ring des Todes) signalisiert unmissverständlich: "Ihre Xbox360 hat ein ernstes Problem, melden Sie sich beim Microsoft-Support!" Fast immer bedeutet das mehrere Wochen Verzicht auf die geliebte Konsole. Dazu kommt nicht selten Frust und Ärger, wie die Erlebnisberichte unserer Leser zeigen.

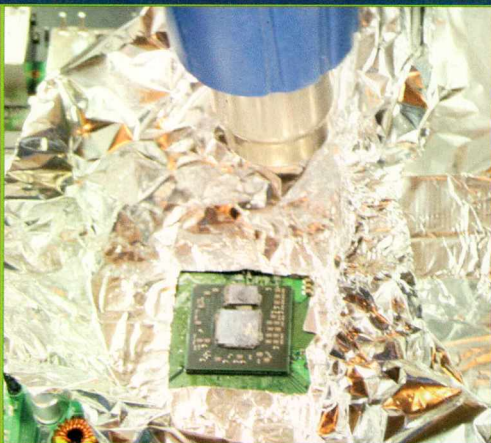
WUNSCH UND WIRKLICHKEIT

Nach Angaben von Microsoft hat der Ring des Todes Seltenheitswert. Die Häufigkeit der Defekte liege auf einem für Entertainment-Produkte normalen Niveau. Die Rede ist von zwei bis drei Prozent. Unsere Recherchen ergeben allerdings andere Zahlen. Bei einer verlagsinternen Umfrage kamen wir auf eine Ausfallrate von rund 60 Prozent. Die Leserbriefe, die uns nach einem Aufruf auf unserem Webportal cynamite.de erreichten, bestätigen diesen Trend. Erboste Xbox360-User erzählen von endlosen Umtauschaktionen und zerkratzten Spiele-Discs, über die auch zwei Kollegen aus der Games-Aktuell-Redaktion zu berichten wissen. Wir haben Microsoft mit unseren Recherche-Ergebnissen konfrontiert und um ein Interview gebeten. Mehr als eine knappe Stellungnahme war Big M das unserer Meinung nach wichtige Thema aber nicht wert. Wie sich Microsoft äußert, lesen Sie im Kasten "Das sagt der Hersteller" auf Seite 42.

az ■



DES TODES



REPARATUR-CENTER

Ring-of-Death-Reparaturen gehören bei Gamefix zum Tagesgeschäft. Die Hardware-Profis aus Köln bekommen regelmäßig defekte Xbox-360-Konsolen zugeschickt. Entweder ist die Garantie bereits erloschen oder den Kunden dauert die Abwicklung über den Microsoft-Support einfach zu lange.

Die häufigste Ursache für die Ausfälle ist laut Gamefix eine fehlerhafte Lötstelle zwischen CPU und Grafikprozessor. In der Reparatur-Abteilung wird diese erhitzt und wieder verstärkt. In circa 90 Prozent der Fälle führt dies zu einem langfristigen Erfolg.

Ring-of-Death-Reparaturen bietet Gamefix zum Fixpreis von 50 Euro an. Infos unter www.gamefix.com.

CYNAMITE DE
my entertainment network

Auch Probleme mit der Xbox360?
Das Konsolen-Forum hilft weiter.

ANDRÉ

Auch meine erste Xbox360 hat recht schnell ihren Geist aufgegeben. Wurde zwar recht schnell über den Kundensupport ersetzt. Allerdings wurde meine komplette Festplatte mit all meinen Spielständen ebenfalls gelöscht. Das hat mich dabei eigentlich am meisten geärgert.

SVEN

Meine Launch-Box ging genau nach sechs Monaten über den Jordan. Das übliche Problem halt, mit Grafikfehlern, Einfrieren und Karos am Screen. Zu guter Letzt der Ring des Todes. Da ich einen Videogames-Laden leite, hab ich doch einen recht schönen Überblick über die enormen Probleme der Xbox360. Bei mir kommt noch hinzu, dass ich den überwiegenden Teil der Launch-Käufer auch mehr oder weniger gut kenne. Von unseren 15 Launch-Konsolen, die am 2. Dezember 2005 verkauft wurden, weiß ich sicher, dass zwölf davon nicht mehr laufen beziehungsweise die Kunden eine oder bereits mehrere Tausch-Konsolen haben.

NIKLAS

Ich muss euch leider recht geben in puncto defekte Xbox360. Meine Konsole zerkratzte anfangs meine DVDs und hinterließ eine Art Gummispur auf meinen Discs. Nach unzähligen Anrufen bei Microsoft musste ich mir sagen lassen, dass ich selbst daran schuld sei, weil ich meine Xbox360 am Boden meines Zimmers stehen hatte und die Konsole nun mal auf eine dreiprozentige Erschütterung der Umgebung reagiert. Da frage ich mich, warum bei vielen Werbeplakaten oder Bildern die Konsole am Boden steht. Na ja, nach ewigen Diskussionen mit dem Supportcenter nahm Microsoft meine Xbox360 auf Grund der Gummispuren auf den Discs zurück.

Ich bekam anschließend eine neue Box, die mir, was Wunder, nach etwa einem Monat einen neuen roten Ring präsentierte.

JÖRN

Ich bin Erstausslieferungs-Besitzer und hatte noch keine Probleme. Drei Kumpels von mir, die eine Zweitausslieferungs-Konsole haben, auch nicht.

MARKUS

Ich habe die Xbox360 am ersten Verkaufstag gekauft und fast ein Jahr später ging nichts mehr. Die Kiste hing sich immer auf, der Ring leuchtete nur noch rot – Umtausch!

SO FUNKTIONIERT DER UMTAUSCH

Hat der Ring of Death zugeschlagen, hilft im Garantiefall nur der Griff zum Telefonhörer. Die Microsoft-Hotline (Tel.: 0800 - 1 81 29 68) informiert Sie über Abwicklung und voraussichtliche Wartezeit. In der Regel wird Ihre Xbox360 abgeholt, der Umtauschvorgang dauert circa zwei Wochen. Allerdings können Sie nicht sicher sein, dass Sie dann tatsächlich eine neue Xbox360 erhalten. Außerdem sind normalerweise sämtliche Speicherdaten verloren. Hilfe erhalten Sie zudem auf der offiziellen Microsoft-Seite www.xbox.com. Allerdings sind Forum und FAQ-Bereich nur in englischer Sprache verfügbar.



▲ UMTAUSCH: Normalerweise kommt innerhalb weniger Tage ein Postbote bei Ihnen vorbei und nimmt die defekte Xbox360 entgegen. Wenn alles glatt läuft, erhalten Sie spätestens zwei Wochen später eine Austauschkonsole.

DAS SAGT DER HERSTELLER

Wir haben Microsoft um ein Interview bezüglich der Xbox360-Problematik gebeten. Dies wurde uns zwar verweigert, ein Microsoft-Sprecher gab aber freundlich eine Stellungnahme ab:

"Zum heutigen Zeitpunkt sind Millionen von Xbox-Konsolen in Verwendung und wir wissen, dass die überwiegende Mehrzahl unserer Kunden eine einwandfreie Entertainment-Erfahrung mit ihnen haben. Trotzdem nehmen wir die Behauptungen sehr ernst. Wir bieten jedem Xbox-Besitzer, der der Meinung ist, einen Defekt an der Konsole festzustellen, an, uns über unsere Hotline oder www.xbox.com/support zu kontaktieren. Die Konsole wird von uns geprüft und wir veranlassen gegebenenfalls die nötigen Reparaturen, um die Konsole wieder voll betriebsbereit zu machen."

Microsoft®

DIMITROS

Ich habe den Kauf meiner Xbox360 bewusst auf den Februar 2006 gelegt, um diversen Kinderkrankheiten aus dem Weg zu gehen. Mit meiner 360 lief anfangs alles bestens. Nach zwei bis drei Monaten habe ich dann gelegentlich ein komisches Kratzgeräusch vom Laufwerk wahrgenommen. Dieses Kratzen trat jedoch nur sporadisch auf. Da die Spiele jedoch weiter liefen, habe ich mir keine Gedanken darüber gemacht. Nach weiteren zwei bis drei Wochen habe ich dann zufällig beim Wechseln der DVD festgestellt, dass mein neu gekauftes "Moto GP" total zerkratzt war.

Nach Überprüfung all meiner Spiele, musste ich dann erschrocken feststellen, dass weitere zwei bis drei Spiele zerkratzt waren. Ich habe daraufhin sofort den Support kontaktiert und mein Problem geschildert. Der Support-Mitarbeiter teilte mir mit, dass dieses Problem bekannt sei und ich meine Spiele ersetzt bekomme. Eine neue Konsole würde ich selbstverständlich auch erhalten. Nach meinem Urlaub habe ich dann wieder den Support angerufen, das Problem erneut geschildert und um eine E-Mail mit dem Versandaufkleber gebeten. Der Mitarbeiter gab mir daraufhin zu verstehen, dass es vollkommen ausgeschlossen sei, dass die Konsole DVDs zerkratze. Der Fehler müsse bei mir liegen, hieß es. Statment von Microsoft: "Interne Tests haben ergeben, dass kein einzelnes Spiel vom Laufwerk zerkratzt wurde."

Ich habe danach mindestens fünf bis sechs Mal mit irgendwelchen Abteilungsleitern telefoniert. Das Einzige, was mir angeboten wurde: Ich soll meine Konsole und die Spiele einschicken. Die Chance, meine Spiele ersetzt zu bekommen, sei jedoch verschwindend gering. Auf meine Frage, ob ich dann wieder meine Konsole zurückbekomme, falls die Spiele nicht ersetzt werden, bekam ich als Antwort: "Tut mir leid, das können wir nicht garantieren. Alle Konsolen, die an den Reparaturservice gehen, werden mit einer neuen Seriennummer vergeben." Das heißt im Klartext, ich würde eine neue Konsole, aber keine Spiele ersetzt bekommen. Ich würde also auf dem Schaden sitzen bleiben und hätte keine Chance zu beweisen, dass die Spiele von der 360 beschädigt wurden. Ich habe also einen finanziellen Schaden hinnehmen müssen und Microsoft hat nichts anderes zu tun, als großmäulig zu behaupten, dass die Fehlerquote der Konsolen bei zwei bis drei Prozent liege. Das ist mit Abstand das Lächerlichste, was ich seit Langem gehört habe.

DANI

Meine erste Xbox360, die ich zum Release bekommen hatte, hat nach ungefähr zwei bis drei Monaten den Geist aufgegeben – das berühmte Drei-rote-Lichter-Problem. Darüber war ich sehr verärgert, weil ich in etlichen Foren gelesen habe, dass dieses Problem bei unheimlich vielen Leuten aufgetaucht ist.

STEFAN

Probleme mit der Xbox360? Ja, habe ich auch. Bisher meine sechste Reklamation.

Nachstehend eine Mail an Boris Schneider-Johne (Anm. d. Redaktion: Plattform-Manager Microsoft. Mail liegt der GA-Redaktion vor) ...

Auf meine letzte Austausch-Box warte ich immer noch. Sollte die Box irgendwann bei mir ankommen und wieder defekt sein, werde ich den Rechtsweg beschreiten. Das war meine letzte Konsole von Microsoft. Bei so vielen Ausfällen bin ich mir sicher, dass es eine Fehlkonstruktion ist. Was mich ärgert ist, dass die Hotline-Mitarbeiter dem Kunden den Eindruck vermitteln, dass er doof ist. Außerdem will ich nicht unaufgefordert geduzt werden.

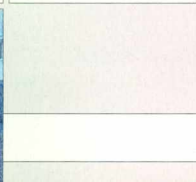
SEBASTIAN

Ich wohne in der Schweiz und habe mir die Xbox360 am 2. Dezember letzten Jahres gekauft. Ich musste sie bis jetzt zwei Mal dem UPS-Mann mitgeben und durfte danach alle meine Spiele wieder neu durchzocken, weil alle Spielstände gelöscht waren!



SONDERHEFT
PlayStation 3

Jetzt im Handel!



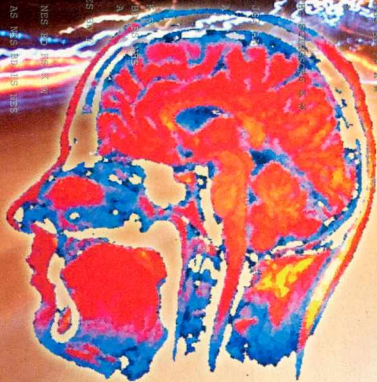
Genial!
Wende-DVD zum Abspielen auf DVD-Playern und auf der PlayStation 3*

Plus ausführliches Hardware-Special im Heft und auf DVD!

*Nur hier mit HD-Videos!



► **Jetzt im Handel!**



ZUKUNFTSVISIONEN

GAMING IM JAHR 2027

Wie zocken wir in 20 Jahren? Sind Fernsehtapeten, Holodecks und Gedankensteuerung reine Utopie oder vorstellbares Spielzeug für den Gamer der Zukunft? Wir zeigen die wahrscheinlichsten Möglichkeiten.

Wer hätte vor 20 Jahren gedacht, dass wir heute im Großen und Ganzen noch auf dieselbe Art spielen wie damals? 1987 war der Amiga 500 der Traum der technikbegeisterten Hardcore-Gamer, weniger vermögende Spieler setzten mit C64, Master System und NES auf die günstigeren 8-Bitter. Doch egal, welche neuartige Daddelkiste daheim stand, jeder war gleichermaßen der Faszination der digitalen Spielwelt erlegen. Kein Wunder also, dass wir unsere Gaming-Zukunft, inspiriert von Fernsehserien wie "Max Headroom" oder "Star Trek – The Next Generation" und Büchern wie "Neuromancer", vor allem aber von Filmen wie "Tron", im Cyberspace gesehen haben. Virtuelle Realitäten prägten die Vorstellung von der Zukunft bei den Spielern dieser Zeit. Innovatives Zubehör wie der Power Glove für das NES oder die 3-D-Brille für das

Master System schienen ihre Vermutungen kurze Zeit später zu bestätigen.

BESTANDSAUFNAHME

Heute, etwa 20 Jahre später, haben uns unsere Visionen nicht eingeholt. Virtuelle Realität und Cyberspace, wie wir uns das einst vorgestellt hatten, sind noch immer Zukunftsmusik. Stattdessen stellen wir fest, dass sich die Spiele im Kern wenig verändert haben. Noch immer ist das klassische Gamepad der unerlässliche Begleiter durch beinahe alle Spielwelten, die zugegebenermaßen in den letzten Jahren immer aufwändiger und detaillierter wurden, aber weiterhin am Bildschirmrand enden. Angesichts der wenigen Innovationen könnte man fast ein wenig enttäuscht sein, schließlich decken sich die Wunschvorstellungen von damals kaum mit der Situation



▲ **DAILY SOAP:** Spiele mit episodischen Inhalten wie heute schon GTA IV haben vielleicht in 20 Jahren ähnliche Bedeutung für Fans wie heute Fernsehserien.



◀ **FILMREIF:** Final Fantasy XII protzt schon in unserer Zeit mit einer besonders cineastischen Inszenierung. In 20 Jahren werden Sie die Hauptdarsteller von Spiel und Film nicht mehr voneinander unterscheiden können.



heute. Aber wir sind grenzenlose Optimisten und malen uns wieder einmal aus, wie wir uns Gaming in 20 Jahren, also im Jahr 2027, vorstellen. Vielleicht werden unsere Visionen diesmal Wirklichkeit.

GEDANKENSPIELE

Möglicherweise denken auch Sie bei diesem Thema zuerst daran, wie Sie mit dem Spiel letztlich interagieren werden. Kommen Sie dabei auch auf die wildesten Ideen? Damit stehen Sie nicht allein. 'Ich will an den Punkt gelangen, an dem man mit einem Spiel reden kann, und das Spiel antwortet', wünschte sich George Lucas auf der Grafikmesse Siggraph 2005 [1]. Für einzelne Konzepte wie RPGs oder Adventures mag die Sprache durchaus eine adäquate Ergänzung zum Joypad sein, aber können Sie sich "God of War 8" mit reiner Sprachsteuerung

vorstellen? Noch wesentlich direkter wäre die Steuerung über Gedankenströme, die schon heute vom Fraunhofer FIRST in der deutschen Hauptstadt entwickelt wird [2]. In Zusammenarbeit mit der Berliner Charité entsteht dort das so genannte Berlin-Brain-Computer-Interface (BBCI), das die elektrischen Signale des Gehirns mittels an der Kopfhaut angebrachter Elektroden an einen Computer übermittelt. So ist es mittlerweile mit etwas Übung möglich, beispielsweise einzig durch Gedanken den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. In 20 Jahren könnte dieses Steuerungsmodell für Gamer Wirklichkeit sein. Die koreanische Firma NeuroSky will für unter 100 U.S.-Dollar ein Stirnband produzieren, das dieses Erlebnis erschwinglich machen soll. Letztlich ist es sehr unwahrscheinlich, dass entweder die Steuerung per Sprache oder die per Gedankenübertragung so exakt funktio-

► **RELIK: Die Sehnsucht nach plastischem Sehen von 2-D-Grafiken zeigte sich schon früh in kuriosem Zubehör wie dem 3-D-Imager für das Vectrex.**



► **MITTENDRIN: Mit dem Nintendo Power Glove wurden Bewegungen des Spielers direkt in das Spiel übertragen. Eine Möglichkeit, die in der Zukunft mit anderen Techniken umgesetzt werden könnte.**

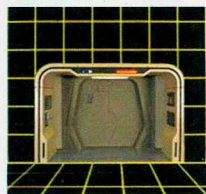


▼ **FUTURISTISCH: Viele Ideen der Vergangenheit wie dieser VR-Helm für den Jaguar blieben Zukunftsmusik, offenbaren aber den Wunsch nach dem völligen Eintauchen in virtuelle Welten.**



HOLODECKS AKTUELL

Die in Star Trek – The Next Generation eingeführte Technik des Holo decks scheint wirklich fantastisch und ist wahrscheinlich nicht nur für Spieler ein Traum. Dieser Raum, der dynamisch Gegenstände, Tiere und sogar Personen und komplexe Orte nachbilden kann, basiert auf einer theoretisch interessanten Idee. Ausgangspunkt ist hierbei die Transportertechnik aus Star Trek und die Hologrammprojektion. Für die Nachbildung eines, bestimmten Ortes wird ähnlich wie beim Beamen Materie erzeugt, die anschließend mit Hologrammen texturiert wird. Der Computer als Schaltzentrale koordiniert nicht nur die technische Umsetzung, sondern er kümmert sich auch um das laufende Programm und die künstliche Intelligenz der NPCs. So interessant es auch klingen mag, die Realisierung einer solchen Technik bleibt möglicherweise auf ewigkeiten Utopie.



nier, dass sie den herkömmlichen Controller oder Maus und Tastatur als klassische Eingabegeräte verdrängen kann. Realistischer scheint eine Perfektionierung des Wii-Konzeptes, die den Spieler dank Sensortechnik noch physischer in das Spielgeschehen einbindet.

ANSICHTSSACHE

Der Wunsch, noch direkter in das Spiel hineingezogen zu werden, spiegelt sich ganz besonders in der Hologramm-Technik, die vor allem in der Science Fiction alltäglich geworden ist. Gerade die prominenten Vertreter Star Wars und Star Trek spielen mit den Möglichkeiten der 3-D-Projektion. Vor allem seit 'Star Trek – The Next Generation' gilt das Holo deck als Nonplusultra der virtuellen Darstellung einer realistischen Welt, aber dieser Traum wird auf absehbare Zeit Utopie bleiben (siehe Extrasas-

ten). Firmen wie IO2 Technology arbeiten seit einiger Zeit zumindest an so genannten Helioidisplays, die Bilder in die Luft projizieren und sogar auf Berührungen reagieren – 'Minority Report' lässt grüßen.

Eine schon heute greifbare Möglichkeit scheinen OLED-Displays zu sein. Die bereits jetzt in Mobilfunk-Telefonen eingesetzte Technik bietet ganz besondere Vorteile. OLEDs, organische Leuchtdioden, benötigen keine Hintergrundbeleuchtung, sind stromsparend, biegsam und vor allem hauchdünn. Damit ist die Realisierung einer riesigen Fernsehplatte zumindest theoretisch möglich. Nahezu flächendeckende Fernsehbilder, in nie da gewesener Dimension an den heimischen vier Wänden lassen den Spieler die räumlichen Begrenzungen vergessen. Auf Grund der darstellbaren Größe spielen LCDs und Plasma-Fernseher in 20 Jahren keine Rolle mehr und

► **RIESIG: In naher Zukunft könnten spektakuläre Rennen in Spielen wie Colin McRae DIRT auf einer Diagonale von über drei Metern über die Wohnzimmerwand flimmern.**





◀ **CYBERSPACE:** In den 90er-Jahren waren Virtual-Reality-Automaten in den Spielhallen sehr populär, verschwanden aber alsbald wieder von der Bildfläche. Ob sie in der Zukunft in verbesserter Version erneut auftauchen?



▲ **VERNETZT:** Infinium Labs zeigte im Jahr 2004 mit dem nie erschienenen Phantom alternative Vertriebsmöglichkeiten, die in 20 Jahren schon Standard sein könnten.

OLED-Tapeten erobern Wohnzimmer, Schlafzimmer, Kinderzimmer und sogar das heimische Bad. Im Gegensatz zur spannenden Entwicklung bei den Displays verändert sich die Soundkulisse nur unmerklich. Zwar werden im Jahr 2027 die Soundsysteme dem Spieler eine noch ausgefeiltere und authentische Klangkulisse bieten, das Optimierungspotenzial scheint aus heutiger Sicht aber stark begrenzt.

KANALWAHL

Wesentlich mehr Verbesserungsmöglichkeiten bieten sich den Publishern bei der Distribution. Wie werden wir im Jahr 2027 Spiele erwerben? Bisher haben wir unsere Games immer beim Onlinehändler unseres Vertrauens gekauft oder die neuesten Spielhefts beim gemütlichen Wochenend-Shopping eingesackt. Dieses Szenario könn-

te in der Zukunft der Vergangenheit angehören. Auf Grund der immer stärker steigenden Produktionskosten sind Entwickler und Publisher gezwungen, alternative Finanzierungsmöglichkeiten wie beispielsweise In-Game-Advertising zu finden und vor allem die Vertriebswege zu optimieren.

Damit die Kosten für Produktion und Verpackung des Datenträgers, Logistik, Vertrieb und Handelsspanne den Preis eines Spiels nicht noch weiter erhöhen, erweitern die Publisher ihre Distributionskanäle. Die Vorreiterrolle übernimmt hier im Moment vor allem der 'Half Life'-Macher Valve mit seiner Onlinevertriebs-Software Steam. Als Gamer im Jahr 2027 sind Sie vom klassischen Handel unabhängig und entscheiden selbst, wann Sie spielen, was Sie spielen, und wo Sie spielen. Der traditionelle Einzelhandel wird dennoch nicht vom boomenden ▶



▲ **UNFASSBAR:** Möglicherweise könnten weiterentwickelte Helio-Displays eine Alternative zu den OLED-Displays darstellen.

KOLUMNE AM RANDE



Für mich als Chefredakteur zählen einzig und allein Fakten, Fakten, Fakten und noch mal Fakten. Deswegen habe ich meine sichersten Quellen bemüht, und noch nie hatte ich die Zukunft der Videospiele im Jahr 2027 deutlicher vor Augen.

Der klassische PC ist mittlerweile zum reinen Arbeits-tier verkommen. Einzig einige Blizzard-Titel ('StarCraft 2' erschien 2024 schließlich doch noch, und 'WoW 3' soll demnächst umgesetzt werden) reißen den PC von Zeit zu Zeit aus seinem drögen Alltagstrott. Die Konsolen sind an der Macht und der Konkurrenzkampf

tobt! Microsoft bringt das Handheld Xbox Portable mit HD-Unterstützung und 5.1-Soundsystem in praktischer Kofferradiogröße, scheitert aber an der fehlenden Marktakzeptanz und stellt die Reihe nach zwei erfolglosen Nachfolgern ein. Soll ja keiner sagen, man hätte es nicht wenigstens versucht.

Auch im stationären Konsolengeschäft hechelt Microsoft mit der Xbox der Konkurrenz hinterher. 2027 erscheint nach zehn Jahren Entwicklungszeit der potenzielle Rare-Kracher 'Banjo Dark on Piñata Island', dieser entpuppt sich aber überraschenderweise als unausgereifter Mischmasch alter Hits und besiegelter Microsofts Untergang im Konsolenbusiness. Sony trotz der Marktdominanz durch Nintendo mit immer neuen Technikspielereien und Zusatzdiensten sowohl

im Handheldmarkt wie auch mit der PS5. Nintendo hat inzwischen Unterstützung durch Apple bekommen und spielt in puncto Design, Funktionalität und Innovation einen Trumpf nach dem anderen aus. Bei den Publishern herrscht die amerikanisch-französische Freundschaft – EA und Ubisoft machen sich gerade über die Reste des insolventen Publishers Activision her und verwursten konsequent alte Lizenzen. Die großen Verkaufsschlager sind mittlerweile Umsetzungen angesagter Trendsportarten.

Mit 'National Boccia League 2027', 'Curling – die offizielle WM' und dem actiongeladenen 'Bogenschießen '27' trifft man ins Schwarze. In 20 Jahren werden wir sehen, ob mich der Melitta-Kaffeersatz im Stich gelassen hat.

VISIONEN EINES SIEDLERS



Alex Brüggemann, Lead Game Designer für "Die Siedler 6" bei Blue Byte, hat für uns seine persönliche Glaskugel herausgeholt und einen Blick in die Zukunft geworfen. Wie "Die Siedler" im Jahr 2027 aussehen, wollte er uns aber nicht verraten.

GAMES AKTUELL: Wie sieht in Ihren Augen die Videospielewelt in 20 Jahren aus?

Alex Brüggemann: In 20 Jahren werden Computer und Videospiele wesentlich mehr unterschiedliche Themen aufgreifen als heute. Wie bei Filmen und Büchern wird es für jeden Geschmack und jede Altersgruppe das passende Spiel geben.

GA: Wie wird sich das Interface, mit dem wir Computer- und Videospiele steuern, in der Zukunft verändern?

Alex: Ich hoffe auf mehr Innovationen im Stil von Wii, EyeToy oder Guitar Hero. Das gute alte Gamepad wird aber nicht aussterben, denn auch in 20 Jahren wird man sich ab und zu beim Zocken von "Pac-Man" oder "Space Invaders" und die "gute alte Zeit" erinnern.

GA: Wie sehen Sie die Marktaufteilung zwischen Konsoleros und PC-Spielern in zwei Jahrzehnten? Spielen die immer leistungsfähiger werdenden Handhelds eine große Rolle?

Alex: Die Unterschiede zwischen Konsolen und PCs werden immer geringer. Schon jetzt spielt und surft man mit Konsolen im Internet. Ich wünsche mir eine gemeinsame Hardwarebasis, denn es nervt mich, drei verschiedene Konsolen plus Zubehör im Wohnzimmer verstauen zu müssen, nur um eine Handvoll exklusiver Titel spielen zu können.

Handhelds werden meiner Meinung nach eine große Rolle spielen, nicht nur fürs Spielen, sondern auch als GPS-Navigationsgeräte, Übersetzer und elektronische Reiseführer.

GA: Werden Spiel und Film in Zukunft Ihrer Meinung nach verschmelzen? Beeinflusst diese Entwicklung die Pläne von BlueByte?

Alex: Ich denke nicht, dass das passieren wird, denn Spiel und Film sind grundsätzlich unterschiedliche Medien. Natürlich werden Spiele von Filmen beeinflusst, genau wie die ersten Filme vom Theater beeinflusst wurden, aber auch in 20 Jahren wird es eine klare Trennung von Spiel und Film geben.

GA: Welchen Blockbuster produziert BlueByte im Jahr 2027, und was sind die Besonderheiten?

Alex: Das wüsste ich auch gerne jetzt schon! :-)



▲ DIE MACHT DER GEDANKEN: Die Firma Neurosky entwickelt derzeit eine Methode, mit der sich Computer durch Gedankenströme steuern lassen.

Downloadgeschäft verdrängt, denn auch der Gamer von morgen will zumeist das Spiel in den Händen halten und in Ruhe durch die Anleitung blättern.

Aber eine weitere Möglichkeit des Vertriebs ist ebenfalls denkbar: Im Zeitalter der totalen Vernetzung ist das Streaming, also der Download temporär verfügbarer Inhalte, eine weitere Alternative. Die Phantom-Konsole der Firma Infinitum Labs wollte schon im Jahr 2004 auf das innovative Feature setzen. Allerdings war das Projekt seiner Zeit zu weit voraus – die Konsole blieb ein ewiges Phantom und schaffte es nie in die Serienproduktion.

Dennoch werden in 20 Jahren vorrangig "kleine" Spiele, episodische Inhalte und Klassiker und auch die meisten Blockbuster per Download vertrieben, während der klassische Handel die Käufer mit zusätzlichen Inhalten und limitierten Editionen in die Geschäfte lockt. Streaming wird in erster Linie für gesellige Spieler für den schnellen Multiplayer-Spaß interessant sein.

CHARAKTERFRAGE

Die Spielernetzwerke von Sony und Microsoft zeigen den Trend auf, der auf dem Weg ins Jahr 2027 immer wichtiger werden wird. Sie agieren mit Ihrem selbst erstellten Avatar in der virtuellen Welt, die die Schaltzentrale für Ihre Online-Aktivitäten ist. Deswegen steht die Individualisierung hier an erster Stelle, schließlich soll man Sie anhand Ihrer personalisierten Alter Egos sofort erkennen. Standardmäßig in die Konsolen integrierte Kameras ermöglichen die Übertragung Ihres eigenen Konterfeis auf den Avatar. Durch eine spezielle Abtasttechnik werden sogar Ihre Gesichtszüge und Ihre Gestik übernommen. Dies ermöglicht eine Technik, die bereits heute in Über-

wachungskameras an öffentlichen Plätzen wie Flughäfen eingesetzt wird.

In einer beinahe flächendeckend vernetzten Welt wird fast jedes Spiel einen Online-Multiplayer-Modus unterstützen. Dank der Verknüpfung von Handhelds und stationären Konsolen, wie wir sie schon jetzt von PSP und PS3 kennen, sind Sie von nahezu jedem Platz der Welt aus online unterwegs.

Dass Online-Gaming in Zukunft immer wichtiger wird, weiß auch Boris Schneider-Johne, Microsofts Marketing-Manager für die Xbox360. Er sagt im Interview mit T-Online[3]: "Die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen, wird in immer mehr Spielen auftauchen und im Massenmarkt auch das Spielen gegeneinander verdrängen. Außerdem werden Spiele über Inhalte und nicht über ihre Spielmechanik definiert werden. Heute reden wir immer noch von Shootern, Jump'n'Run, Adventures oder Simulationen. In zehn Jahren reden wir von Krimi, Science Fiction, Drama, Komödie oder Action – denn schon heute bieten die erfolgreichen Games Elemente aus allen möglichen Spielgenres."

Aber nicht nur über die Kategorisierung werden sich Spiel und Film einander annähern. Wenn sich der Einsatz von Computern in Hollywood weiter verstärkt, können digitale Kulissen oder Charaktere vom Film ins Spiel und umgekehrt problemlos übertragen werden. Damit steigt der Wiedererkennungswert, und Synergien zwischen beiden Unterhaltungsformen können perfekt genutzt werden. Spiele werden also cineastischer, emotionaler und geselliger und lösen sich von den Fesseln bestehender Genre-Einteilungen.



▲ **BLOCKBUSTER ZUM SCHNÄPPCHENPREIS:** Möglicherweise sind Kracher wie God of War II im Jahr 2027 per Download für wenige Euro verfügbar. Wir hoffen, Sie warten bei diesem Kracher nicht so lange.



▲ **ANGEZEIGT:** Auch Augmented Reality, die Verschmelzung realer Bilder mit Computeranzeigen, könnte in der Zukunft eine wichtige Rolle spielen.

WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT

Auch wenn wir nicht wirklich wissen, wie die Spielewelt in 20 Jahren aussieht, wird doch klar, dass das aufgezeigte Szenario nur eine logische Konsequenz aus den aktuellen Trends in den Bereichen Spiele und Technik darstellt. Wer die Entwicklung des Spielens in den letzten 20 Jahren verfolgt hat, darf befürchten, dass die ganz große Revolution ausbleibt, und wir auch im Jahr 2027 noch Ewigkeiten von einem Holodeck entfernt sein werden. Aber die Vorstellung, jederzeit online zu spielen, zu Hause riesige Fernsehpateten zu haben und dank innovativer Interfaces direkt ins Spielgeschehen einbezogen zu werden, lässt uns mit Spannung die Zukunft erwarten. Im Mai 2027 sind wir schlauer und spekulieren über die nächsten 20 Jahre.

SZ ■

Quellen:

- [1] <http://www.golem.de/0508/39681.html>
- [2] <http://www.pcfreunde.de/news/detail-2131/gedanken-steuern-computerspiele.html>
- [3] <http://www2.onspiele.t-online.de/dyn/c/99/76/69/9976592.html>



◀ **KOMMUNIKATION:** Die Verknüpfung stationärer Konsolen mit ihren mobilen Pendants wird in der Zukunft zum Standard werden.



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

PlayStation 3 | PlayStation 2 | PlayStation Portable

Ausgabe 6 / Juni / €4,99

Das Nachfolge-Magazin von
PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
& **play**
PLAYSTATION

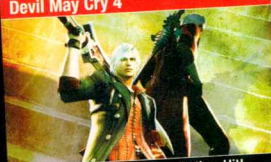
DVD

PLAYSTATION 3
The Darkness



Erstes PS3-Video des Horror-Schockers!

PLAYSTATION 3
Devil May Cry 4



Eindrucksvolle Bilder zum Action-Hit!

JETZT!
NEU
AM KIOSK

PlayStation 3

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Exklusive Vorschau: Bombastisch und komplett neu –
EAs WWII-Klassiker rüstet für die PS3 gewaltig auf!

PlayStation 3

ENDWAR

Nur bei uns: Die ersten Bilder und Infos
zu Ubisofts Echtzeit-Strategie-Spektakel
Tom Clancy's Endwar!

Special

GAME 3.0

DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

Blick in die Kristallkugel: Was erwartet uns Spieler in den nächsten
Jahren? Wir wissen es schon heute!

PLAYSTATION HOME

600 SPIELETTIPPS

TEST CENTER

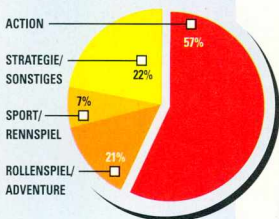
EHRlich UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 55
Adventure & Rollenspiel	ab 71
Sport & Rennspiel	ab 77
Strategie & Sonstiges	ab 79
Budgetspiele	ab 83

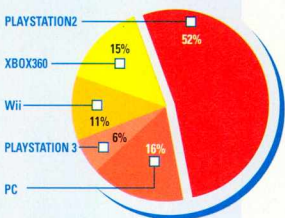
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



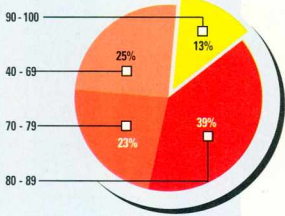
SYSTEM-STATISTIK

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
Spielt zurzeit: Tomb Raider: Anniversary, Eldores, Texas Hold'em
Trinkt im Sommer gerne: Radler und Apfelschorle
Meine Glotze ist ein: Toshiba LCD mit 107 cm



THORSTEN KÜCHLER STELLV. CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spielt zurzeit: IKEA-Möbel-Puzzle, Einrichtungsgigant Deluxe
Trinkt im Sommer gerne: Eiskaltes Orangina, Criss
Meine Glotze ist ein: Fenster zur Elbe mit 200 cm Bildschirmdiagonale



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiele, Jump'n'Run, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: City Life Deluxe, Mario Strikers: Charged Football
Trinkt im Sommer gerne: Das Blut seiner Mitbewohner
Meine Glotze ist ein: Sony LCD-Röckpro mit 125 cm



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Herr der Ringe Online, God of War 2, Sukoden V
Trinkt im Sommer gerne: Klares kaltes Wasser
Meine Glotze ist ein: Brocken, der droht, mein Katzen-Trio zu erschlagen



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Mario Kart DS, Texas Hold'em Poker, Colin McRae: Dirt
Trinkt im Sommer gerne: Volvic und Apfelschorle
Meine Glotze ist ein: Toshiba Full-HD-LCD mit 107 cm



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: Socom: Combined Assault, Lego Star Wars 2
Trinkt im Sommer gerne: Das braune Zeug mit 1,37 - Trimethylxanthin
Meine Glotze ist ein: Nikotingelbes Monstrum mit Röhre



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Super Paper Mario, Virtua Tennis 3, Picross DS
Trinkt im Sommer gerne: Bahama Mama
Meine Glotze ist ein: Schwarz/Weiß TV mit 40 cm (aber bald ein neuer!)



ALEXANDER BIDEEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Spider-Man 3, God of War II
Trinkt im Sommer gerne: Red Bull, Milch, Fanta Orange
Meine Glotze ist ein: Röhren-TV, Details sind mir peinlich



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Jump'n'Run, Beat'em-Up
Spielt zurzeit: Dragon's Lair (PSP, hats bald durch, Crush (PSP)
Trinkt im Sommer gerne: Sauerkirschschorle
Meine Glotze ist ein: Samsung True-HD-LCD mit 102 cm



MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'em-Up, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Resistance: Fall of Man, The Elder Scrolls IV: Oblivion
Trinkt im Sommer gerne: Radler und Apfelschorle
Meine Glotze ist ein: Toshiba LCD mit 82 cm



UTE PFEUFFER LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: True Crime: New York City, LocoRoco
Trinkt im Sommer gerne: Piña Colodas an der Strandbar
Meine Glotze ist ein: Ganz schön altes Ding



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Ich packe meinen Koffer
Trinkt im Sommer gerne: Alles - Hauptsach gudd kalt!
Meine Glotze ist ein: Toshiba LCD mit 66 cm



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.

Wii 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

Spieltitel

XBOX360

GUT

- ▲ Ansehnliche Hintergrundgrafiken
- ▲ Genialer Online-Modus
- ▲ Gutes Konter-System

SCHLECHT

- ▼ Lange Prügel- und Griffsequenzen
- ▼ Clipping, fehlende Treffer

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



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?

WERTUNG	
GUT	SCHLECHT
▲ Abwechslungsreiche Szenarien	▼ Manche Texturen wirken unscharf
▲ Volles Ausstattungs-Upgrade-System	▼ Die Längen sind auf dem Weg zum Ziel
PLAYSTATION2	
Systemnachteile	Systemvorteile
– Geringe Online-Features	– Unzureichendes Rollenspiel
STEUERUNG: 81%	STEUERUNG: 81%
MEHRSPIELER: 76%	MEHRSPIELER: 76%
85%	85%
XBOX	
Systemvorteile	Systemnachteile
– Gutes Online-Feature	– Unzureichendes Rollenspiel
STEUERUNG: 81%	STEUERUNG: 81%
MEHRSPIELER: 76%	MEHRSPIELER: 76%
85%	85%
PC	
Systemvorteile	Systemnachteile
– Vollständiges Spiel und Sound	– Unzureichendes Rollenspiel
STEUERUNG: 79%	STEUERUNG: 79%
MEHRSPIELER: 76%	MEHRSPIELER: 76%
84%	84%

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

Für uns ist jedes einzelne System wichtig – deshalb bekommt jede einzelne Version von Multiplatform-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.

CYLINK



Der schnellste Weg zu mehr Infos und Bilder auf www.cynamite.de
Einfach Code eingeben!

DIE ZEHN TESTGEBOTE

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



GESCHMACKSACHE



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

REDAKTEUR:	THOMAS SZEDLAK	PATRIC ROOS	ANDREAS SZEDLAK	FRANK EMMERLING	ALEXANDER BIDELL
Experte für:	■ Strategie, Sport	■ Jump'n'Run, Action	■ Sport, Ego-Shooter	■ Rollenspiele, Advent.	■ Ego-Shooter, Action-Adv.
Topspiel des Monats:	Tomb Raider: Anniversary	Tomb Raider: Anniversary	Tomb Raider: Anniversary	Tomb Raider: Anniversary	Tomb Raider: Anniversary
Flopspiel des Monats:	Demon Chaos	MoH Vanguard	Splinter Cell: Double Agent	Command & Conquer 3	MoH Vanguard
DIESEN MONAT IM PROFI-HECK:					
 SPIDER-MAN 3 ■ Test auf S. 56 ■ Wertung: 75% 	Ein männlicher Held im hautengen Gummanzug, eine steril wirkende Stadt und ein Missionsdesign von (vor)gestern – da reizt mich Zähneputzen noch mehr.	Ich bin enttäuscht von Spideys drittem Auftritt. Gerade von der Xbox360-Fassung hatte ich mir eine richtige Next-Gen-Netz-Schwingererei erhofft. Schade.	So langsam nervt das ganze Superhelden-Gedöns. Und Spinnen kommen mir schon mal gar nicht in die Bude!	Für ein Spiel zum Film passabel, aber bei Weitem nicht so überzeugend wie das viel zu kurze 'Ultimate Spider-Man'. Das war super.	Überraschenderweise hat mich der Netzschwinger recht schnell von seinen Stärken überzeugt. Kann man mal gespielt haben.
 ELEDEES ■ Test auf S. 58 ■ Wertung: 82% 	Endlich mal eine coole neue Spielidee, die optimal an die Besonderheiten der Wii-Konsole angepasst ist. Ich will mehr davon!	Cooler Mischung aus Point'n'Click und Shooter. Mal ein Wii-Spiel, das nur für Nintendos Konsole gemacht wurde – toll!	Lustige Wii-Spiele sind gern gesehen. Speziell wenn sie sich so gut steuern lassen wie dieses Strom-Abenteuer.	Endlich wieder ein Wii-Spiel, dass auch der Hardware gerecht wird: Erfrischend anderes Spielkonzept gepaart mit niedlicher Optik.	Nettes Game für die ganze Familie – passend zur Zielsetzung von Wii. Mein Stück Kuchen ist das kunterbunte Treiben aber nicht so.
 SOCOM: COMBINED ASSAULT ■ Test auf S. 60 ■ Wertung: 76% 	Als "GRAVZ"-Fan kann ich dem neuen "SOCOM" so rein gar nichts abgewinnen. Zumal ich nur unter Zwang mit der PS2 online gehe.	War nie meine Serie, ist es jetzt nicht und wird es auch auf der PS3 nicht sein, wenn es dann mal kommt. Günther, bitte übernehmen!	Auch wenn mir der Kollege Hruby stündlich erzählt, wie toll das neue "SOCOM" ist: Shooter interessieren mich nur noch, wenn sie in HD-Optik daher kommen!	Technisch veraltetes Game, spielerisch aber immer noch einer der besseren Titel für die Sony-Konsole. Für Genre-Fans ein Muss.	Multiplayer-Shooter gefallen mir schon. Aber für "SOCOM" konnte ich mich noch nie erwärmen, und das ändert sich auch hiermit nicht.
 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY ■ Test auf S. 62 ■ Wertung: 90% 	Es gibt Spielkonzepte, die sind so alt, dass sie schon wieder neu sind, wie das vom allerersten "Tomb Raider". Zusammen mit der zeitgemäßen Grafik ein Genuss!	Sexy Lara lässt's noch einmal richtig krachen auf der PS2, sowohl grafisch als auch spielerisch. Hut ab, Crystal Dynamics!	Tomb Raider: Laras vermutlich letztes PS2-Abenteuer sichert sich einen Platz in meiner persönlichen Top Ten der wertvollsten PlayStation2-Perlen.	Exzellente Optik, exzellente Spielbarkeit, exzellente Atmosphäre: Das Remake fesselt heute genauso wie 1996 das Original – saucoul.	Sexy Frau, hübsche Umgebung, coole Dauer-Action – wem das nicht gefällt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen.
 DER HERR DER RINGE: ONLINE ■ Test auf S. 72 ■ Wertung: 88% 	Keine Ahnung, warum EA das damals an Codemasters abgegeben hat, denn die Lizenz ist super und auch das Spiel erste Sahne.	"Herr der Ringe" interessiert das noch irgendjemanden? Egal, das Spiel ist jedenfalls richtig gut, aber noch nicht so gut wie "WoW".	Jetzt bin ich gerade erst von der "WoW"-Sucht losgekommen, da soll ich schon wieder der nächsten Droge verfallen? No way!	Wer eine Alternative zu "WoW" sucht und auf 'echtes' Fantasy-Flair steht, kommt um den gelungenen Tolkien-Online nicht herum.	Keine Frage, Mittelalter wurde ansprechend umgesetzt. Aber ich will mir die Bücher nicht mit typischem MMORPG-Gaming versauen.
 BUZZ: DAS MEGA-QUIZ ■ Test auf S. 80 ■ Wertung: 80% 	Hab ich schon erwähnt, dass ich ein Ratefuchs bin und Partyspiele mag? Da kann der virtuelle Moderator auch gerne nervig sein, ist alles kein Problem.	Das beste "Buzz" bis dato. Endlich stimmt die Balance, und die Präsentation ist jetzt auch stimmig. Moderator Buzz bleibt jedoch unkomisch.	Auch wenn noch viel Verbesserungspotenzial in Sonys Quiz-Serie steckt, macht der neueste Teil wieder Lust zum Denken und Drücken.	Ja, ganz nett – vor allem, wenn man drei menschliche Mitstreiter um sich hat. "Buzz! Junior: Robo-jam" find ich aber besser.	Partyspiele! Genau das Richtige für den Sommer. Beim Mega-Quiz kommen endlich nicht nur Fachidioten zum Zuge.

INHALT

Demon Chaos	68	P2
Eledees	58	P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 WII
Medal of Honor: Vanguard	64	P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9
SOCOM: Combined Assault	60	P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9
Spider-Man 3	56	P1 P2 P3 Green SW WII
Splinter Cell: Double Agent	66	P1 P2 P3 Xbox Xbox 360 GameCube WII
Tomb Raider: Anniversary	62	P1 P2
Wartech Senko no Ronde	69	Xbox 360

GENREHIGHLIGHTS

06 | 2007

RESIDENT EVIL 4

10

CAPCOM



	TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Game Boy Advance	Game Boy Color	Game Boy
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	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure	Konami	10/2006	91%		91						
8	Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure	Eidos	06/2007	90%		90						
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%	88	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	88%		89						

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

► **FRÜHSORT:** Nachdem in New York Platzmangel herrscht, geht Spider-Man zum Joggen einfach die Wand hoch. (Xbox360)



SPIDER-MAN 3

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 45 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	18.05.2007 – 65 € cynamite.de	erhältlich – 65 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € cynamite.de
Test in:					

FAKTEN



Genre
Action

Hersteller
Activision

Entwickler
Treyarch, Beenox, Vicarious Visions

- Ganz Manhattan ist frei begehbar
- Der schwarze Anzug verleiht Spider-Man noch größere Macht
- Es gibt Quicktime-Events
- Mehr Bossgegner als im Film

PC-Anforderung High-End (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.activision.de

Die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft ist zurück – und macht nicht nur auf der Kinoleinwand eine gute Figur.

Filmumsetzungen sind ja immer eine heikle Sache. Die Versoftung von "Spider-Man 2" aber konnte in vielen Punkten überzeugen, weswegen wir auch einiges vom Nachfolger erwarteten. So viel vorweg: "Spider-Man 3" erfindet das Rad nicht neu, Weiterlesen lohnt sich trotzdem.

Das Spiel hält sich größtenteils an die aktuelle Filmvorlage, ändert jedoch einige Details und erweitert die Story um ein paar Elemente. So haben auch Scorpion und Lizard Man ihre großen Auftritte als Bossgegner. Und die aus dem Kinostreifen bekannten Schurken wie der Nachfolger des Grünen Kobolds und

Sandman setzen ebenfalls alles daran, Spidey das Lebenslicht auszublasen.

GROSSE UNTERSCHIEDE

Wir haben die drei bisher erhältlichen Versionen getestet – die PS3-Fassung erscheint etwas später. Die Variante für Xbox360 profitiert vom (hoffentlich) üppig dimensionierten HD-Fernseher und hat im Übrigen das plastischste Bild. Ganz so gut sieht selbst die PC-Version nicht aus. An der Microsoft-Konsole kommt deshalb einfach das beste Krabbel-Feeling rüber.

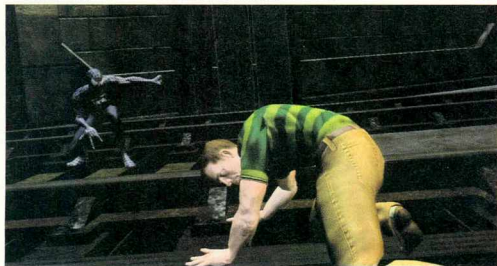
"Spider-Man 3" bietet eine große, frei begehbbare Stadt: Ganz Manhattan ist ihr Revier. Mehrere Gangs treiben dort ihr Unwesen und warten nur darauf, von Spidey eine Tracht Prügel zu kassieren. Praktisch, dass der Protagonist den Polizeifunk mitkriegt – wenn Sie mal keine Lust auf Story-Missionen haben, gehen Sie einfach selbst auf Streife und sorgen für Recht und Ordnung in der City.

Die Animationen des Protagonisten sind insgesamt sehr gut gelungen. Spidey hüpf, hangelt, kraxelt und kloppt sich ansehnlich durch Manhattan. Das Kampfsystem ist intuitiv und trotzdem komplex. Schnell

meistern Sie diverse hübsch anzusehende und effektive Kombo-Attacken. Leider laufen die Kämpfe auf PS2 weniger flüssig ab, was auch die Spielbarkeit beeinträchtigt: Irgendwie gehen die Aktionen nicht so locker von der Hand wie beim Next-Gen-Bruder und der PC-Fassung. Außerdem können Sie bei den großen Versionen mehr von der Levelarchitektur kaputt hauen.

Richtig cool wird es mit dem schwarzen Kostüm. Das steigert die Superkräfte Ihres Helden und stattet ihn mit verheerenden Attacken aus. PS2-exklusiv gibt es hier den sogenannten Rage-Modus: Je länger Sie das Outfit tragen, desto zerstörerischer werden die Angriffe. Sie sollten den Anzug aber rechtzeitig wieder abstreifen, sonst heißt es nämlich Game Over! Und das fällt nicht so leicht: Um sich dem Anzug zu widersetzen, müssen Sie ein zunehmend schweres Quicktime-Event bestehen. Solche Tastendruck-Übungen sind übrigens – stets zweckdienlich – im ganzen Spiel implementiert. Auf Xbox360 und PC verhält es sich mit dem schwarzen Anzug ganz und gar anders: Die ersten 30% sind Sie in rot-blau unterwegs, danach gilt es etwa 40% der Zeit als schwarzer

▼ **ÜBERLEGEN:** Mit dem schwarzen Anzug, der ihm enorme Kräfte verleiht, zwingt Spidey auch den toughen Sandman in die Knie. (PC)





▲ **PRAKTISCH:** Mit seinen klebrigen Netzsträngen wickelt der Superheld seine Gegner ein, um sie dann leichter vernichten zu können. (PS2)



▲ **SCHWUNGVOLL:** Die Hangeleinlagen in den Straßenschluchten von Manhattan machen mächtig Laune. (Xbox360)

Spider-Man anzutreten. Abschließend sind Sie dann wieder im Original-Kostüm unterwegs.

LEVEL UP

Je mehr Missionen Sie erfüllen, desto komplexer werden die Fähigkeiten Ihres Helden. Alle paar Einsätze bekommen Sie neue Attacken oder Netz-Moves, die nicht nur cool aussehen, sondern auch richtig Laune machen, weil man immer wieder was Neues zu sehen bekommt.

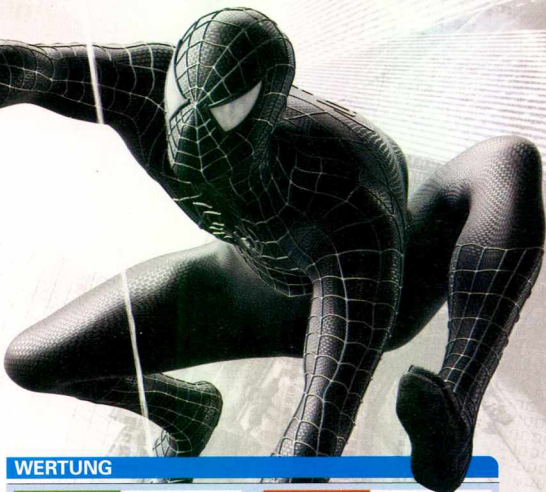
Spideys Netzfähigkeiten einzusetzen ist das Sahnehäubchen: Egal ob Sie Schurken einfangen oder sich durch die Straßenschluchten Manhattans hangeln, dank der Spinneri Ihres Protagonisten fühlen Sie sich wie ein echter Superheld. Beim Hangeln gibt's dann auch auf keinem System Probleme – selbst hektische Verfolgungsjagden durch die Betonwüste von Big Apple meistern Sie bald ohne Mühe.

Die Handlung wird durch Zwischensequenzen in Spielgrafik vorangetrieben, die Filmflair aufkommen lassen. Das liegt auch an den guten deutschen Synchronsprechern. Ein weiterer Pluspunkt sind die verschiedenen Miniaufgaben, die es zu meis-

tern gilt: Mal hangeln Sie sich mit Ihrer Angeboteten MJ durch das nächtliche New York, mal verschließen Sie gebrochene Gasrohre mit Ihren Netzen, dann wieder suchen Sie Echsen Spuren mit Ihrem Spinnensinn. Etwas Würze kommt außerdem durch den witzigen Tutorial-Sprecher ins Spiel, der das Geschehen hin und wieder mit lustigen Kommentaren aufpeppt.

Schade: Hin und wieder zuckelt das Bild, wenn die Spielfigur ungünstig steht. Auch sonst sind uns gelegentliche Fehler wie herumzappelnde Polygon-Objekte negativ aufgefallen. Bei der PS2 gibt's zudem lästige Flimmertexturen, die die Grafikwertung in den Keller ziehen.

Die PC-Version ist hardwareunrig und lässt sich nur mit Controller ordentlich steuern – mit Richtungstasten und Maus ist's eher eine Qual als ein Vergnügen. Unsere Steuerungswertung im nebenstehenden Kasten bezieht sich daher auf die Tastatur- und Maus-Eingabe, die Controller-Steuerung ist ebenso gut wie bei der Microsoft-Konsole. **ab**



WERTUNG

GUT

- ▲ Hoher Humor-Faktor
- ▲ Riesige, frei begehbare Stadt
- ▲ Gute Synchronisation

SCHLECHT

- ▼ Recht magerer Umfang
- ▼ Gelegentliche Bugs
- ▼ Vieles kommt uns bekannt vor

XBOX360

Systemvorteile
+ Schönste Version

Systemnachteile
– Teuerste Version

GRAFIK 16:9 79%

SOUND 85%

DOLBY DIGITAL 5.1 81%

STEUERUNG 81%

MEHRSPIELER –

★★★★★ **gut**

★★★★★ **SPIELSPASS**

75%

PC

Systemvorteile
+ Günstigste Version

Systemnachteile
– Hohe Systemanforderungen
– Nur mit Controller gut spielbar

GRAFIK 77%

SOUND 82%

STEUERUNG 68%

MEHRSPIELER –

★★★★★ **befriedigend**

★★★★★ **SPIELSPASS**

73%

PLAYSTATION2

Systemvorteile
+ Günstige Hardware

Systemnachteile
– Laue Optik
– Story kommt nicht so gut rüber

GRAFIK 65%

SOUND 75%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER –

★★★★★ **befriedigend**

★★★★★ **SPIELSPASS**

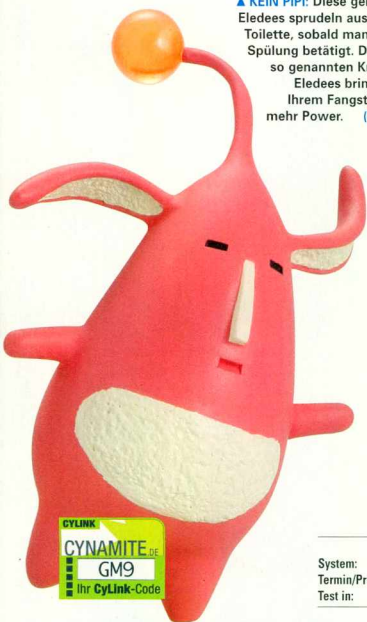
66%

MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Ein ordentlicher Lizenztitel, der nicht nur Spidey-Fans Spaß machen wird. Die PS2-Version bleibt hinter den anderen zurück.



Respekt! Obwohl ich wenig mit Superhelden und Konsorten anfangen kann, hat mir die Spinneri mit Peter Parker durchaus Spaß gemacht. Das liegt vor allem an der frei begehbaren Stadt, dem abwechslungsreichen Missionsaufbau, den coolen Kampf-Moves und besonders den Netzfähigkeiten des Spinnenmanns. Allein das Hangeln durch die Straßenschluchten macht ordentlich Laune – auch ohne Missions-Krimskrams. Den goldenen Innovationspreis am Band kriegt Spider-Man 3 zwar nicht, aber das wäre bei einer Filmumsetzung auch etwas viel verlangt.



▲ **KEIN PIPI:** Diese gelben Eledees sprudeln aus der Toilette, sobald man die Spülung betätigt. Diese so genannten Kraft-Eledees bringen Ihrem Fangstrahl mehr Power. (Wii)



ELEDEES



System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Konami
Entwickler
Konami

- ▶ Exklusive Wii-Entwicklung
- ▶ 29 Missionen
- ▶ Zwölf verschiedene Eledees
- ▶ Level-Editor mit Tauschfunktion
- ▶ Inkl. Puzzles & Boss-Kämpfe

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet

www.konami.de

Eine Prise Katamari, etwas Ego-Shooter, ein Schuss Point'n'Click und eine Portion Versteckspiel – kräftig schütteln und fertig ist der Spaßcocktail!

Es gibt bisher nur wenige Spiele, die speziell auf Nintendos Wii-Konsole und deren einzigartige Steuerungsmöglichkeiten ausgelegt sind. Traurigerweise sind die Titel von Drittherstellern meist nur leicht umgemodelte PS2-Spiele, denen krampfhaft die Steuerung per Wii-Remote aufgedrückt wurde. Sehr schade, denn wir hatten uns durch die neuen Möglichkeiten, die die Hardware bietet, völlig neue Spielkonzepte erhofft. Doch Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel: Konami

hat es verstanden und bringt mit "Eledees" eine lustige Software auf den Markt, die von Grund auf darauf ausgerichtet ist, mit Wii-Remote und Nunchuk-Controller Spaß zu haben – und zwar richtig!

VERWIRRTE STROM-MÄNNER

Falls Sie in der Schule nicht aufgepasst haben: Eledees sind kleine, knuffige Wesen, die Elektrizität erzeugen. Ohne sie wäre Ihr Lieblingshobby, das Videospielen, genauso wenig möglich, wie Fernsehen, Ra-

dio hören oder Kaffee kochen. Ohne sie gäbe es einfach keinen Strom. Dumm nur, dass diese Miniatur-Stromleiter eines Tages von einem heftigen Gewitter so verschreckt werden, dass sie ihrem Job nicht mehr nachgehen können und sich in den hintersten Ecken des Hauses verstecken. Nun ist es an Ihnen, in der Haut des kleinen Kai mit einem Fangstrahl die kleinen Elektriker-Meister aufzuspüren und zu fangen!

Per Wii-Remote lenken Sie den besagten Fangstrahl. In bester

▼ **RANDELE:** Mit dem Strahl können Sie nicht nur Eledees erhaschen, sondern auch die Einrichtung bewegen. (Wii)

▼ **GUT DRAUF:** Je nach Laune der Tierchen, bekommen Sie für Ihren Fang eine gewisse Wattzahl spendiert. (Wii)





▲ **BRATEN IN DER RÖHRE:** Mit Ihrer Strahlpistole können Sie nach und nach immer schwerere Gegenstände heben. Sind da auch Eledees im Ofen? (Wii)



▲ **VERSTRahlt:** Im Multiplayer-Modus kämpfen bis zu vier Spieler um die höchste Wattzahl. Wer schnappt sich die meisten Eledees? (Wii)



▲ **ABGEDREHT:** Mit dem Fanginstrument können Sie coole Effekte in die langweilige Küche bringen. (Wii)



▲ **FLOWER POWER:** Überall verstecken sich kleine Eledees. Man muss nur genau schauen. (Wii)

„Ghostbusters“-Manier feuern Sie per Knopfdruck auf ein Eledee und fangen es ein. Doch meist ist es nicht ganz so einfach, denn die kleinen Stromerzeuger verkrümeln sich hinter, unter oder auf Objekten. Sie müssen sie also zunächst erst einmal aufspüren. Dazu schauen Sie sich die Gegenstände eines Zimmers also genau an und heben, drücken, ziehen, werfen Objekte, Türen oder Pflanzen. Oft fallen die Eledees erst aus ihrem Versteck, wenn man den entsprechenden Gegenstand per Fernbedienung richtig durchdrückt. Jedes gesammelte Eledee erzeugt eine bestimmte Anzahl an Watt, abhängig von Gemütszustand und Typ des Wesens. Haben Sie eine

gewisse Wattanzahl zusammen, können Sie Elektronikgeräte im Haus anschalten. Dadurch werden wiederum so genannte Kraft-Eledees freigesetzt. Fangen Sie die ein, steigt die Kraftskala Ihres Fangstrahles. Sprich: Sie können mit Ihrem Strahl schwerere Gegenstände hochheben oder verschieben und somit bieten sich neue Möglichkeiten, noch mehr Eledees aufzustoßern. So können Sie beispielsweise zu Beginn eines Levels lediglich Bücher oder Flaschen bewegen. Im späteren Verlauf erlangen Sie jedoch die Kraft, um ganze Schränke oder Fernseher nach Herzenslust durch die Luft zu schleudern. Aber Vorsicht: Auch wenn es einen Heidenspaß macht, in vielen

Abschnitten darf nur eine bestimmte Menge an Einrichtungsgegenständen zu Bruch gehen. Zerdeppern Sie zuviel bei Ihrer Eledee-Jagd, scheitern Sie noch bevor das Zeitlimit überhaupt abgelaufen ist. Ach ja: Ziel eines Levels ist es stets, eine gewisse Wattzahl innerhalb einer Zeitvorgabe zu erreichen.

FRISCHE MISCHUNG

Das Spielprinzip mag vielleicht etwas kompliziert klingen, das ist es aber überhaupt nicht. Die Bedienung per Wii-Remote und Nunchuk-Controller (mit dem bewegen Sie sich durch die Räume) funktioniert absolut intuitiv: Schubladen werden geöffnet, indem man den Griff per Knopfdruck packt und anschließend die Fernbedienung zu sich zieht. Einen Wasserhahn öffnet man durch eine fixe Drehbewegung der Wii-Remote. Das Ganze sollten Sie sich vorstellen wie eine Mischung aus Point'n'Click-Adventure, bei dem Sie Räume durchforsten, und Ego-Shooter, bei dem Sie aus der Ich-Perspektive genau zielen müssen.

In den Levels sieht neben den Eledees auch hilfreiche Items verteilt. Beispielsweise gibt es Eledee-Kek-

se, die für kurze Zeit die Tieren mit einem Duftstoff aus ihrem Versteck locken. Neben dem Story-Modus, der von einer eher unspektakulären Geschichte vorangetrieben wird, befindet sich auf der Wii-Disc auch ein Multiplayer-Bereich. Hier können bis zu vier Jäger und Sammler gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer die meisten Eledees fängt. Auch ein nettes Feature: Im Bearbeitungsmodus dürfen Sie Levels selbst umgestalten und sowohl Eledees als auch Objekte platzieren. Diesen selbst gebastelten Abschnitt können Sie anschließend sogar über die WiiConnect24 online mit Freunden tauschen.

Auch wenn es fasziniert, dass man beinahe alles in den Zimmern des Hauses bewegen und auf den Kopf stellen kann, enttäuscht die Grafik ein wenig. Nüchtern betrachtet, sieht „Eledees“ nicht viel besser aus, als ein durchschnittliches Game-Cube-Spiel. Doch Kinder und Junggebliebene, für die das Game offensichtlich programmiert wurde, werden sich daran nicht stören. Konamis Versteckspiel ist einfach der ultimative „Ich mach mein Zimmer nun richtig durcheinander“-Simulator! **pr**

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Das ist nur auf Wii möglich! Das lustige Spielprinzip steht perfekt im Einklang mit der revolutionären Steuerung.



Hut ab, Konami! Endlich mal ein Wii-Spiel, das auch wirklich nur auf dieser Konsole funktioniert. Hide'n'Seek plus Shooter in einer kinderfreundlichen Umgebung – die Rechnung geht auf. Lobenswert ist außerdem der Level-Editor, mit dem sich jeder Kinderzimmer-Architekt richtig austoben kann. Verbesserungswürdig ist die Präsentation inklusive der etwas düftigen Story. Für den nächsten Teil wünschen wir uns außerdem noch ein bisschen mehr Tiefgang. Dann garantieren wir dem lockeren Genre-Mix ein Games-Aktuell-Prädikat!

WERTUNG

Eledees

Wii	GRAFIK	65%
GUT		
▲ Innovative Spielidee		
▲ Extrem interaktive Räume		
▲ Tolle Wi-Steuerung ...		
SCHLECHT		
▼ ... die bei kniffligen Puzzles jedoch nerven kann		
▼ Auf Dauer etwas eintönig		
	SOUND	68%
	DOLBY PRO LOGIC II	
	STEUERUNG	80%
	REMOTE & NUNCHUK	
	MEHRSPIELER	78%
	OFFLINE: 2-4	
		82%



► **LAGE PEILEN:** Verantwortungsvolle Gruppenleiter sondieren zuerst in aller Ruhe das zu sichernde Gelände. (PS2)

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Dort finden Sie Tipps, Bilder und Ausschnitte in Form von Videos!

CYLINK
CYNAMITE.DE
YB5
Ihr CYLink-Code



SOCOM: U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

23.05.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

PS3

Xbox 360

Xbox 360

Wii

Wii

FAKTEN



Genre
Taktik-Shooter
Hersteller
Sony
Entwickler
Zipper
Interactive

- Nachfolge-(Update)-Mix aus Elementen von Teil 2 und 3
- Per Headset steuerbar
- Viele kleine Neuerungen
- Multiplattform-Feature (mit PSP)

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.zipperint.com

Fortsetzung? Nachfolger? Update? Rohrkrepiere? Der vierte Seals-Einsatz kommt ohne Nummer im Titel aus – was er zu bieten hat, lesen Sie hier!

Nur noch wenige Meter bis zum Anlegesteg! Ich versuche, mich so leise wie irgend möglich im Wasser vorantreiben zu lassen. Geschafft! Meine Hände krallen sich ins schimmig riechende Holz des Stegs. Es fühlt sich schleimig an, gibt mir kaum eine Gelegenheit, mich richtig festzuhalten. Ich spanne meine Muskeln an und ziehe mich nach oben. Dort krieche ich einige Meter entlang und kontrolliere meine Waffen. Alles in Ordnung. Vorsichtig untersuche ich mit dem Nachtsichtgerät die Um-

gebung. Keine 100 Meter entfernt stehen zwei schwer bewaffnete Wachen vor der Lagerhalle, sie haben uns noch nicht bemerkt. "In Position!" – Die Meldung meiner Kameraden verrät mir, dass jetzt drei Gelehrfläufe auf die Wachen gerichtet sind. Ich gebe leise den Befehl "Frei Feuer!" – Kurze und durch Schall-dämpfer unterdrückte Feuerstöße strecken unsere Gegner nieder.

Ich kontrolliere erneut die Umgebung. Wir wurden nicht bemerkt. Langsam rücken wir zur ersten Halle

vor – was uns dort erwartet, wissen wir nicht.

SCHLACHTFELD ADJIKISTAN

Gestatten, mein Name lautet Spectre! Ich bin Einsatzleiter eines vierköpfigen Spezialteams der U.S. Navy Seals. Wenn es irgendwo auf der Welt darum geht, unbemerkt und vor allem mit tödlicher Präzision die Kasanien aus dem Feuer zu holen, werden wir eingesetzt. Gerade ist unser Auftrag, getarnte Industrieanlagen einer uns bisher unbekannten para-

▼ **ANPIRSCHEN:** Nutzen Sie stets jede Deckungsmöglichkeit um gegnerische Einheiten zu überraschen. (PS2)

▼ **ABTRANSPORT:** Gesicherte Anfänger werden zur weiteren "Bearbeitung" kurzerhand per Heli ausgeflogen. (PS2)





▲ **KOMMANDEURSBONUS:** Keine Lust alles selbst zu erledigen? Kein Problem! Kurzerhand wird das restliche Team mit der Säuberung beauftragt. (PS2)

militärischen Gruppe in Adikistan auszukundschaften. Von außen sehen diese Hallen wie normale Lagerstätten einer Werft aus, aber Geheimdienstinformationen und Satellitenauswertungen haben Spuren radioaktiven Materials ergeben. "Tango voraus!" Die Meldung meines Kameraden holt mich zurück in die Realität. Es wird Zeit, die Mission zu erledigen, deswegen werden die Kollegen der Games Aktuell die weitere Berichterstattung übernehmen.

ALTE ELEMENTE NEU GEMISCHT

Zipper Interactive liefert mit "Combined Assault" den vierten Teil der Reihe ab. Dabei verzichtet man auf eine fortlaufende Nummer im Titel. Denn CA ist mehr ein Update denn eine richtige Fortsetzung. Die Spielelemente aus allen Vorgängern wurden neu abgemischt. Herausgekommen sind beinahe neue Einsätze, die den Spieler vor so manche Herausforderung stellen. Denn ohne äußerst vorsichtiges taktisches Agieren endet der Einsatz schnell im militärischen Desaster. Eigene und gegnerische Lebensenergiebalance präsentiert sich völlig neu. Wo in den Vorgängerteilen nur ein gezielter

Kopfschuss einen Gegner sofort niederstreckte, reicht jetzt oft schon ein Körpertreffer aus, um das Ziel auszuschalten. Ähnlich ergeht es den Seals. Wer nicht aufpasst, findet sich schnell mit dem Game Over konfrontiert. Dafür stehen ab sofort ein paar neue Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Hervorzuheben ist hier das Erste Hilfe Pack. Denn an den aus dem dritten Teil bekannten Rücksetzpunkten wird die Lebensenergie nicht mehr regeneriert.

Gespielt wird nach wie vor aus der übersichtlichen Verfolgerperspektive. Schaltet der Spieler in die Ego-Perspektive um, werden Nachtsicht- und/oder Infrarotgeräte aktiviert beziehungsweise das ausgerüstete Zielfernrohr schaltet in die Sniper-Perspektive um.

Erwähnenswert, dass die Spielphysik so ausgelegt ist, dass die aktuelle Körperhaltung der Spielfigur merklich berücksichtigt wird. Ein liegender Schütze behält anvisierte Ziele merklich ruhiger auf der Kimm als ein stehender. Auch spielt das mitgeführte Gewicht erneut eine starke Rolle. Je schwerer das Team gepackt ist, desto langsamer kann agiert werden. Insgesamt achtzehn



▲ **ZUFALLSFUNDE:** Wie diese "Wurst" schlagen sich in der Statistik nieder. Zusätzlich sind Fortschritte optional mit "Fireteam Bravo 2 (PSP)" abgleichbar (PS2)



▲ **PLANUNG:** Die richtige Ausrüstung entscheidet über Missionserfolge. Unser Tipp: Experimentieren Sie herum und probieren Sie alle Waffen aus! (PS2)

umfangreiche Missionen wollen so bestritten werden. Wobei der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf stark anzieht, Frustramente inklusive. Lobenswert, dass dem Spiel ein neues Feature namens "Instant Action" spendiert wurde. Hier können Sie in bereits aufgeklärten Arealen "Minispielchen" absolvieren (Gebiet sichern, Bombe legen, Geiseln befreien, usw.) und Extras frei-

spielen. Dank diesen Features gewinnt das Spiel merklich an Umfang. Zusätzlich wurden wieder kleine Multiplattform-Ziele eingebaut (Informationen beschaffen, Zufallsfunde), die bei Erfolg, mit Socom Fireteam Bravo 2 (PSP) per Datenkabel abgeglichen werden können. Somit werden Missionsverläufe leicht abgeändert, sind aber nur für richtige Socom-Freaks interessant. gh ■

MEINUNG ► GUNTHER HRUBY

Fazit: Nix Neues an der Terrorfront! Update mit Ecken und Kanten – für Fans von "Ich beiß mich tagelang durch"-Taktik-Shootern interessant.

Mit Combined Assault kann uns Zipper Interactive nicht mehr ganz überzeugen. Dazu mangelt's einfach an grafischer Finesse und künstlicher Intelligenz. Nicht nur die Gegner sind dumm wie Brot, auch den Teamkameraden fehlt immer wieder eine gute Portion Hirn! Zwar profitiert Socom noch immer von seiner optionalen Teamsteuerung per Headset und seiner dichten, militärischen Spielatmosphäre, aber das war in den vorherigen Teilen einfach merklich besser abgestimmt und vor allem ausbalanciert.

WERTUNG

SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Dichte, spannende Atmosphäre
- ▲ Missionen unterschiedlich lösbar

SCHLECHT

- ▼ Künstliche Intelligenz ungenügend
- ▼ Zu wenig Abwechslung

GRAFIK 65%

SOUND 80%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER

OFFLINE (LAN): 2-32, ONLINE: 2-32



76%

► **HINTERHÄLTIG:** Die fiesen Mumien-Monster haben mehr drauf als im Original. Also Vorsicht! (PS2)



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

Erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Eidos
Entwickler
Crystal Dynamics

- Remake des ersten Teils
- Die Story ist unverändert
- Erweiterte Schauplätze
- Verbesserte Steuerung
- Mit Multifunktions-Magnethaken

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.tombraider.com/anniversary

Videospiel-Ikone Lara Croft entführt uns noch mal in ihr erstes Abenteuer. Klingt nach Zweitverwertung? Weit gefehlt!

Ganze sieben Millionen Einheiten des Ur-Tomb Raider aus dem Jahre 1996 hat Eidos bis zum heutigen Tage weltweit verkauft. Mit der bislang letzten Episode 'Tomb Raider: Legend' knüpfte Entwickler Crystal Dynamics zumindest ansatzweise an diesen großen Erfolg an. Was läge also näher, als den ersten Teil mit den technischen Möglichkeiten eines 'Legend' neu auferstehen zu lassen? Richtig: nichts!

Wer aber denkt, bei Eidos hätte man lediglich die Lizenz zum Geld machen entdeckt, der irrt. 'Tomb Raider Anniversary' ist keineswegs nur ein altes Spiel im neuen Gewand.

Die Schauplätze wurden nicht nur optisch überarbeitet, sondern vergrößert, erweitert und mit neuen Features gespickt.

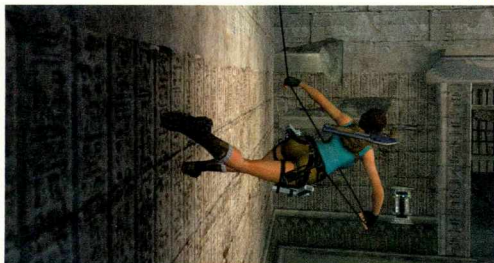
Lara begibt sich in ihrem ersten Abenteuer auf eine gefährliche Reise, um das sagenhafte Scion-Artefakt ausfindig zu machen. Schon die Eingangsphase wartet mit einer Überraschung auf: Das Render-Intro bricht früher ab als bekannt, das riesige Höhlentor muss von Hand geöffnet werden. Die ersten Aktionen in Laras Welt fungieren als Tutorial, das Ihnen die umfangreiche Steuerung näher bringt. Der aus 'Tomb Raider: Legend' bekannte Magnethaken ist

übrigens auch wieder mit dabei – allerdings erweist er sich nun als noch vielseitiger. Mit seiner Hilfe schwingt sich Lara über Abgründe oder hängt sich an Metallösen ein, um Steilwände entlangzulaufen.

BEKANNTES DESIGN

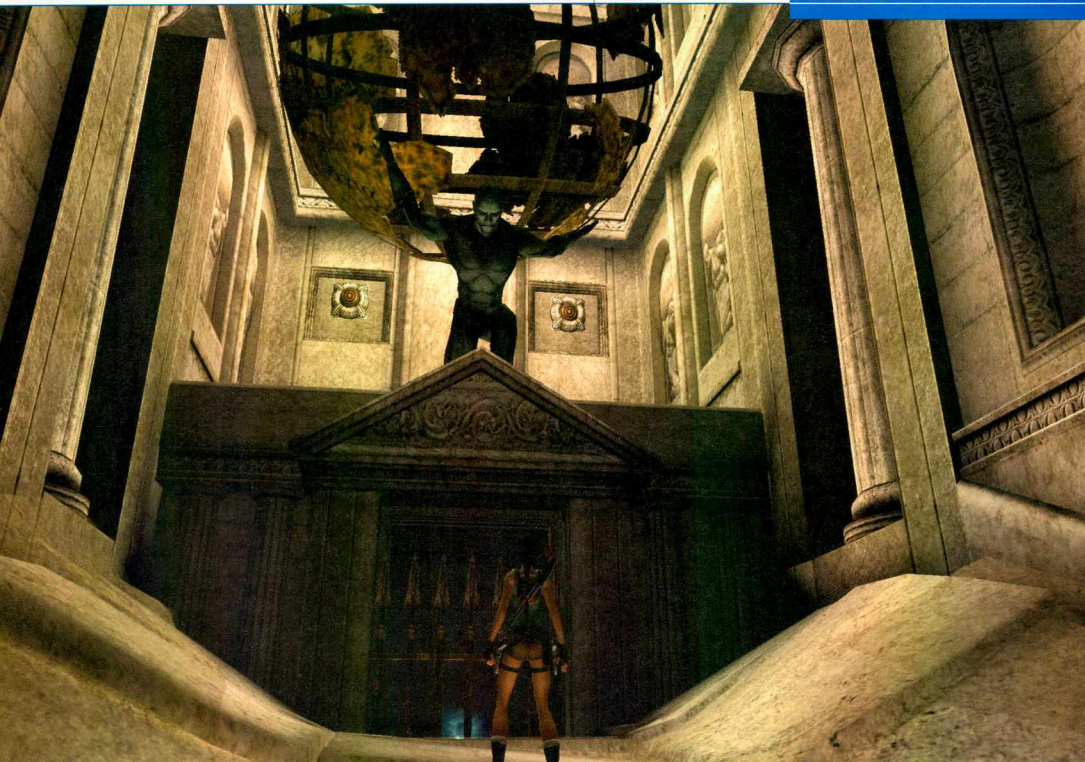
Viele Wege führen nach Rom – bei 'Tomb Raider' führt aber seit jeher nur ein Weg ans Ziel. Und den gilt es erst mal zu finden, was auf Grund der gigantischen Dimensionen der Gebäude und Landschaften nicht immer ganz einfach ist. Außerdem hat man unverständlicherweise auf die aus 'Tomb Raider: Legend' bekannt-

▼ **PRAKTISCH:** Mit Hilfe des vielseitig einsetzbaren Magnethakens überwindet Lara die unterschiedlichsten Hindernisse. (PS2)



▼ **GERADE NOCH:** Auch diesmal sind die waghalsigen Sprünge der schönen Grabräuberin nicht selten Millimeterarbeit. (PS2)





▲ **FANTASTISCHES DESIGN:** Optik und Inszenierung der Jubiläumsausgabe von Laras erstem Abenteuer haben auf PlayStation2 absoluten Referenzcharakter. So schöne Locations gibt es höchstens noch bei God of War zu bestaunen. (PS2)

ten Kamerafahrten verzichtet, die Ihnen den Lösungsweg vorzeichnen. Dadurch wird aus so mancher Suchaktion schnell eine Geduldssprobe.

Bei den Rätseln ist Frust dagegen ein Fremdwort. Die zu bewältigenden Kopfnüsse bestehen meist nur darin, irgendwo hin zu klettern und einen Schalter umzulegen, um den Weg frei zu machen. Das erweist sich allerdings gelegentlich als trickreich – müssen Sie doch hinten wegspringen, verfehlen Sie allzu oft die rettende Plattform. Leider kann man die Kamera auch nicht komplett drehen,

um sich umzusehen. Vor jeder Klettereinlage gilt es also, zunächst genau die Gegend in Augenschein zu nehmen, um lästiges Try-and-Die zu vermeiden.

Trotz dieses Makels ist die Steuerung mustergültig – auch die unzähligen fiesen Fallen sind mit etwas Geschick leicht zu meistern. Riesige, herabfallende Steinblöcke, mit Gift Pfeilen und Klingen gespickte Korridore sowie Jump'n'Run-Einlagen auf wackligen Pfählen sorgen für typisches "Tomb Raider"-Feeling und Abenteuer-Laune.

BÖSE BIESTER

Richtig gut sind die Kämpfe mit den unterschiedlichen Fieslingen geworden. Erstens ist die KI über jeden Zweifel erhaben und zweitens haben manche Gegner einige Tricks auf Lager, die im Original von 1996 noch nicht enthalten waren. Lara-Veteranen sollten sich also nicht in Sicherheit wiegen!

Natürlich dürfen auch die obligatorischen Bossmonster nicht fehlen. Dabei laufen die Gefechte immer nach demselben Muster ab: Erst ballern Sie so lange auf das Vieh ein, bis

die rote Aggressionsleiste voll ist. Dann brennt dem Boss die Sicherung durch und er dreht noch mal richtig auf – er wird allerdings auch verwundbar und erleidet Schaden. Weichen Sie dem Vieh mit einer Rolle aus, schaltet das Game in eine Art Bullet-Time und zwei Fadenkreuze erscheinen auf dem Bildschirm. Sobald beide Markierungen über den Augen des Monsters liegen, sollte Lara abdrücken, dann verursacht sie besonders heftigen Schaden. Ist die gelbe Energieleiste des Gegners leer, segnet er das Zeitliche. **ab** ■

MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Laras PSone-Debüt in einer rundum gelungenen Neuauflage: Das lässt das Herz eines jeden Abenteurers höher schlagen!

Für Fans ist es klar: Der erste Teil von "Tomb Raider" bleibt der beste! Das war damals richtig und stimmt heute umso mehr – die perfekt inszenierte Geburtstags-Edition präsentiert Grabräuberin Lara in neuem Glanz. Angefangen von der unverwechselbaren Atmosphäre über die hervorragende und für PS2-Verhältnisse schier unglaubliche Grafik bis hin zur guten Steuerung wurde bei diesem spannenden Abenteuer beinahe alles richtig gemacht. Nur die gelegentlich unzureichende Kamera und so manche Fruststelle stören den tollen Gesamteindruck.

WERTUNG

Tomb Raider Anniversary

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Tolle Atmosphäre
- ▲ Gute Rätsel, packende Action
- ▲ Über 20 Stunden Spielzeit

SCHLECHT

- ▼ Kamera stellenweise ungünstig
- ▼ Manchmal frustig

GRAFIK

16:9, PROGRESSIVE SCAN 83%

SOUND

DOLBY SURROUND 85%

STEUERUNG

88%

MEHRSPIELER

–



► **BRÜCKENTAG:** In dieser Kriegsmis-
sion müssen Sie die strategisch wich-
tige Stellung einnehmen, um fortfah-
ren zu können. (Wii)

▼ **SCHUTZLOS:** Ohne eine Deckung
sind Sie dem Kugelhaapel der Feinde
ausgesetzt. (Wii)



FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
EA Los Angeles

- Zweiter WWII-Shooter für Wii
- Vier Kampagnen
- Diverse Waffen-Upgrades
- Steuerung per Wii-Remote und Nunchuk

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 18

Internet
www.mohvanguard.ea.com

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

System:

PS2

Termin/Preis:

erhältlich – 60 €

Test in:

04/2007

Wii

erhältlich – 80 €
dieser Ausgabe

Erneut steckt Sie EA in die Stiefel von Corporal Keegan und schickt Sie ins kalte Europa – jetzt mit Wii im Marschgepäck. Kommen Sie je wieder zurück?

Diese Kombination hat Sie schon in "Call of Duty 3" fast den Kragen gekostet – kann Ihnen Nintendos Doppelschutz jetzt die Haut retten?

WWII AUF WII

Inhaltlich unterscheidet sich die Wii-Fassung nicht von der PS2-Fassung: Nach einem kurzen Schwarz-Weiß-Filmchen und einer Cutscene springen Sie zu Beginn jeder Kampagne per Fallschirm mitten auf ein Schlachtfeld des Zweiten Weltkrieges. In den zwei bis vier Missionen pro Operation geht es an der Front zu wie immer: Mit alten Gewehren nehmen Sie Häuser ein, überfallen feindliche Stellungen, zerstören Luftabwehr-Anlagen, stellen geheime Dokumente sicher oder belustigen sich über die miese KI von Freund und Feind. Leider ist die neumodische

Wii-Steuerung nicht gerade eine große Hilfe im Kampf gegen das alte Nazi-Regime. Die Basis-Bedienung ist ganz okay, wenn man sich erst einmal etwas eingespielt hat. Den Soldner bewegt man per Analog-Stick am Nunchuk. Gezielt wird per Wii-Remote. Waffenwahl, Schuss und viele andere Aktionen erfolgen per Knopfdruck. Das Problem: Weil einige Knöpfe im Eifer des Gefechts nicht ganz leicht zu erreichen sind, verwickelt man sein Ziel. Ähnlich bei

einer Nahkampfattecke: Während man die Fernbedienung wie einen Dolch in Richtung TV streckt, verunzt man leider schnell das zuvor anvisierte Ziel. Zudem reagiert Keegan immer recht spät auf die Remote-Kommandos. Außerdem dreht man seinen Krieger um 180 Grad, indem man den Nunchuk fix nach links schwenkt. Zieht man das Teil aber nach rechts, lädt der Soldat die Waffe nach. Fatal wird's wenn Sie die Richtung verwechseln! **pr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Spannende Stellungskämpfe
- ▲ Nette Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Schwierig zu kontrollierende Steuerung
- ▼ Miese KI und wenige Speicherpunkte

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Präzise Steuerung

Systemnachteile

- Flimmeroptik

GRAFIK 62%

SOUND 68%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER 61%

OFFLINE: 2-4

★★★★★

befriedigend

WERTUNG

SPIELSPASS

73%

Wii

Systemvorteile

- + Einen Tick schöner als auf PS2

Systemnachteile

- Nervige Steuerung

GRAFIK 64%

SOUND 68%

STEUERUNG 50%

MEHRSPIELER 61%

OFFLINE: 2-4

★★★★★

ausreichend

WERTUNG

SPIELSPASS

58%

Von der Landung per Fallschirm in Sizilien im Zuge der Operation Husky, über die Operationen Market Garden (Holland) und Neptune (Frankreich) bis hin zur finalen Kampagne Varsity in Deutschland, sind Ihre einzigen Waffen die Wii-Remote und der Nunchuk-Controller.



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Statt frischem Wind bringt die Wii-Steuerung leider nur Verzweiflung an die Front.

Bedauerlicherweise kann sich dieser Weltkriegs-Shooter nicht angenehm vom Rest abheben. Zu viele Schnitzer bei Steuerung und KI haben sich in "Vanguard" eingeschlichen. Hinzu kommt eine mangelhafte Trefferabfrage und ein geringer Umfang, was auch die gelungene Präsentation nicht wettmachen kann.

Wussten Sie schon, dass... die Ehrenmedaille (Medal of Honor) die höchste Auszeichnung der amerikanischen Streitkräfte für herausragenden Mut im Kriegsfall ist?

JETZT GEHT'S LOS!

Bikini Chix Best.Nr.38291

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

Arcade Park 2 Best.Nr.38183

Folgende Arcade Klassiker sind dabei: Digger, Galaxy Invaders und Gold Hunter.

Pink Bay Flowers "LUCI" Best.Nr.38323

Der Lucia 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.

SpermBomb Chicks Best.Nr.38346

Befruchte mit den Samenzellen die Eizelle, gelingt es Dir wartet eine heiße Überraschung auf Dich.

Batteline Okinawa Best.Nr.38514

Schlacht von Okinawa begann 1945 zum Ende des II Weltkrieges. DU kannst die Schlacht entscheiden!

BAR Rouge Best.Nr.38512

(Traditionell) untraditionell! beschreib wohl am besten die "Bar Rouge". 3 Games werden dich unterhalten!

Mr. Revolver Best.Nr.38189

Schies dich durch den Wilden Westen und verbessere deine Schnelligkeit.

Hot Collection Linda Best.Nr.38345

Hilf der heißen Linda aus ihren Klamotten, Du wirst es nicht bereuen!

HANDY GAMES

Hot Strip Poker Best.Nr.38414

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

Erotic Asian Best.Nr.38422

Lass Dich von asiatischen Girls verführen!

Bikini Surprise Best.Nr.38516

Willkommen zu den schönsten Bikini Models der Welt. Um die Girls zu beeindruckern musst Du gucken spielen!

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 VVN + Bestellnummer an 86688* + 1914* = 10900-560330*

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

SEXY WALLPAPER

WWW.HANDYSPIEL.DE

Das erste Produkt KOSTENLOS

Sende VVN+ die Bestellnummer per SMS an 87555**

Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du 50% in unserem Sparabo

WALLPAPER



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 50 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €	erhältlich – 60 €
Test in:	12/06 – 86%	12/06 – 87%	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	12/06 – 88%	12/06 – 86%	12/06 – 85%	02/07 – 69%

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Ubisoft
Entwickler
Ubisoft

- ▶ Doppelagenten-Story: Sie entscheiden über den Ausgang
- ▶ Überarbeitete Fassung der Xbox360-Version
- ▶ Sixaxis-Unterstützung

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern

jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 16

Internet

www.splittercell.de

Hans Kampf in allen Gassen: Ubisofts Heimlichtuer erobert endlich auch die PlayStation3 – Debüt nach Maß oder Fehlstart? Wir liefern die Fakten!

Die PS3-Fassung von "Splinter Cell: Double Agent" orientiert sich inhaltlich an der Xbox360-Version. Sie schleichen sich in die Terroristenorganisation JBA ein und versuchen, deren perfide Pläne zu durchkreuzen. Das Neue daran: Sam Fisher ist nicht mehr nur für die Guten tätig, sondern (zum Schein) auch für seine eigentlichen Feinde.

Spannend wird's also, wenn Sie in Situationen kommen, in denen Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden müssen. Schalten Sie einen enttarnten Kameraden mit einem Kopfschuss aus, um selbst nicht aufzufallen, oder ballern Sie lieber vor-

bei und lassen ihn am Leben? Ihre Entscheidungen in Moralfagen wirken sich nicht nur auf den aktuellen Level, sondern auch auf die nachfolgenden sowie den Ausgang der kompletten Geschichte aus – klasse!

ALLGEGENWÄRTIGE HELLEIGKEIT

Das Leveldesign der Next-Gen-Schleicherei unterscheidet sich deutlich von dem der PS2-, Cube-, Xbox und Wii-Fassungen. Nur einer der insgesamt zehn Abschnitte spielt bei Nacht. Die restlichen gehen tagsüber oder in hell erleuchteten Gebäuden über die Bühne – eine komplett neue Herausforderung für Schleich-Meis-

ter. Es ist aber nicht nur das Licht, das Ihnen das Bildschirmleben als Leisetreter erschwert, die Entwickler haben zudem Ihre Grundausrüstung eingedampft. Nützliche Helferlein wie das Geräuschmeter und die detaillierte Tarnanzeige wurden nämlich rigoros gestrichen.

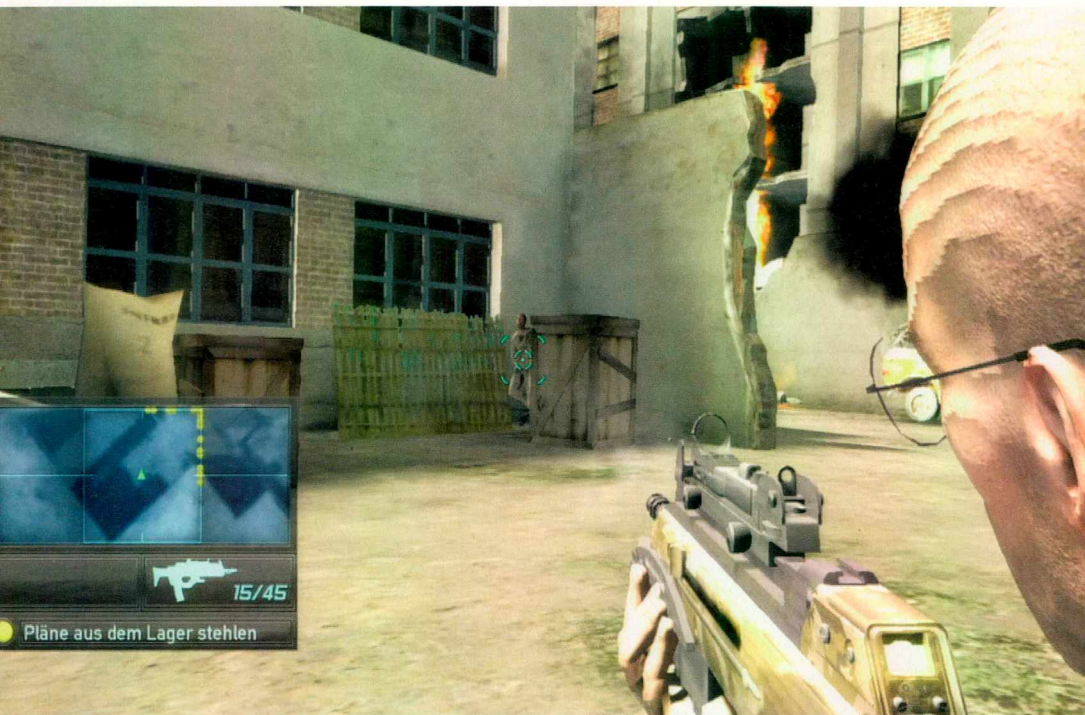
Wie gut beziehungsweise schlecht Sie zu sehen sind, zeigt ein kleines Lämpchen auf Fishers Schulter. Ist es grün, ist Sam unsichtbar. Leuchtet die Lampe gelb, ist er sichtbar. Fängt die Birne an, abwechselnd gelb und grün zu blinken, wurde Sam entdeckt, vom Feindeskader aber noch nicht als Bedrohung eingestuft.

▼ **NEU AUF DER PS3:** Durch Kippen des Sixaxis-Controllers bedienen Sie Sams Dietrich. Diese Funktion lässt sich aber auch abschalten. (PS3)



▼ **EBENFALLS NEU AUF DER PS3:** Bei Taucheinlagen steuern Sie Sam mittels Bewegungserkennung – mehr als ein netter Gag ist das aber nicht. (PS3)





▲ **GLÜCKSSPIEL:** Vor allem in den Außenlevels ruckelt das Spiel so stark, dass Sie kaum noch präzise zielen können. Dieses Problem trat bereits auf der Xbox360 auf, war aber längst nicht so nervig - da habt ihr geschluppt, liebe Ubisoft-Programmierer!

(PS3)

Rot bedeutet Großalarm und damit bleihaltige, tödliche Luft.

Ein weiterer Pluspunkt der Next-Gen-Episode sind die Abschnitte im JBA-Hauptquartier. Diese sind immer gleich aufgebaut: Steht ein Besuch im Terroristenunterschlupf an, stellt Ihnen Oberbösewicht Emile Dufraine eine Aufgabe, die Sie unter Zeitdruck bewältigen müssen, falls Sie nicht in der Gunst der JBA sinken wollen. Da das Limit aber immer reichlich großzügig bemessen ist, haben Sie anschließend noch genügend Luft, um die Missionsziele der NSA zu errei-

chen – die Third Echelon will ja schließlich auch befriedigt werden.

GEKÜRZTES DRUMHERUM

Komischerweise sind die Hauptquartier-Missionen auf der PlayStation3 im Vergleich zur ansonsten identischen Xbox360-Version beschnitten: Auf der Sony-Konsole gibt es keine Außenbereiche. Mussten Sie in der ursprünglichen Variante noch aufs Dach, um dort an einer Antenne einen Sender anzubringen, schickt Sie Ubisoft in der PS3-Version in den obersten Stock, wo Sie den

Sender in einem dunklen Gang platzieren.

Schon auf der Xbox360 lief "Double Agent" nicht immer flüssig. Auf der PS3 ist dies zu keinem Zeitpunkt der Fall. Hinzu kommt, dass die Kollisionsabfrage fehlerhaft ist. Nicht selten bleiben Sie an unsichtbaren Kanten hängen und verlieren unnötig Zeit, während Sie von einem Unterschlupf zum nächsten hetzen. So etwas wollen wir auf einer Next-Gen-Konsole nicht mehr haben.

PS3-Besitzer haben aber auch Grund zur Freude. So wird die Be-

wegungserkennung des Sixaxis-Controllers unterstützt. Wer möchte, darf Sams Schwimmelagen beziehungsweise das Knacken von Türen mittels Pad-Kipperei bewältigen – nett, aber nicht weltbewegend. Neuigkeiten hat auch der PS3-Mehrspieler-Modus zu bieten: zwei frische Levelkarten sowie eine weibliche Spionin, die als Spielcharakter zur Wahl steht. Allerdings ist dieser vermeintliche Bonus kein Kaufgrund, denn für die Xbox360 werden diese Extras in Kürze als kostenloser Download erhältlich sein.

tk ■

MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Umsetzung mit Tücken! Trotz diverser Neuerungen ist Sams PS3-Debüt eine kleine Enttäuschung – vor allem technisch!



Über die Macken der Xbox360-Fassung habe ich mich bereits detailliert ausgelassen (siehe Test in Ausgabe 12/2006). Kommen wir deshalb direkt zu den Stärken und Schwächen der PS3-Umsetzung. Einerseits ist die Sixaxis-Unterstützung ein nettes Gimmick, andererseits nervt das ständige Grafikgeruckel. Und auch die fehlenden Level-Teile lassen an der Sorgfalt des zuständigen Programmiererteams zweifeln. Somit bleibt die Spionage-Action auch auf der PlayStation3 ein gutes Spiel, das sein enormes Spaßpotenzial aber leider längst nicht ausschöpft.

WERTUNG

Splinter Cell: Double Agent

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Doppelagenten-Thematik
- ▲ Gutes Missionsdesign
- ▲ Packende Schleierei

SCHLECHT

- ▼ Dauerndes Geruckel
- ▼ Teile der 360-Levels fehlen
- ▼ Story lückenhaft erzählt

GRAFIK 16:9, 720P 81%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 85%

STEUERUNG 84%

MEHRSPIELER ONLINE 2-6 80%



SEHR GUT

85%

► **NICHT SO DRÄNGELN:** Bei versprochenen 60.000 bewegten Objekten auf einmal kann es auf dem Bildschirm schon eng werden. (PS2)

▼ **KAMPF UM JAPAN:** Hunderte Samurai stürmen über wenig ansehnlichen braun-grünen Matsch. (PS2)



DEMON CHAOS

CYLINK
CYNAMITE.de
124
Ihr CyLink-Code

FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Action
	Hersteller
	Konami
	Entwickler
	Genki

- Über 60.000 Objekte auf einmal
- Missionsbasierter Spielablauf
- Spielt zur Zeit des altertümlichen Japan

PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/japanisch
Speichern	nach Level
Schwierigkeitsgrad	
	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.konami.de	

Japan ist zwar kein allzu großes Land, trotzdem haben sich in der Geschichte immer wieder zahlreiche Kriegsherren um die Vorherrschaft gezankt. Am dramatischsten verliefen die Kämpfe in der Sengoku-Epoche. Eifrige Videospieler wissen Bescheid – zahlreiche Titel von 'Oni-

musha' bis hin zu 'Kessen' spielen zu dieser Zeit. 'Demon Chaos' macht da keine Ausnahme, erzählt die Geschichte um den Machtkampf aber etwas anders. Schuld an den Kriegen sind hier nämlich nicht machthungrige Fürsten, sondern fiese Dämonen, die das Land ins Chaos stürzen wollen. Doch die Priesterin Aoi und ein göttlicher Krieger stellen sich den Horden in den Weg.

Die Rolle des Kriegers übernehmen dabei natürlich Sie. Der fegt wie ein Wirbelwind über die Schlachtfelder: Überlebensgroß und mit einem gewaltigen Schlag-Radius mäht er sich durch Tausende von Dämonen. Und da er quasi unsiegbar ist, besteht Ihre Hauptaufgabe nicht darin, den Helden am Leben zu erhalten, sondern dessen Verbündete zu schützen.

System:	PS2	Xbox	Game Boy Advance	Wii
Termin/Preis:	26.04.2007 – 40 €			
Test in:	dieser Ausgabe			

Konami hetzt die Dämonen auf die PS2. "Demon Chaos" verspricht über 60.000 bewegte Objekte und epische Massenschlachten.

FEUDALE HAUEREI

Es ist nicht einfach damit getan, alle Gegner auf dem Schlachtfeld wegzuputzen. In jeder Schlacht gilt es, verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Mal muss ein General zu einem Checkpoint eskortiert werden, mal sollen Sie ein Dorf von Monstern befreien. Obwohl sich die Missionen unterscheiden, meist hauen Sie einfach auf den Angriffsknopf, bis die Schwarte kracht. Die Spielentwickler prahlen damit, dass in der Schlacht über 60.000 Objekte gleichzeitig berechnet werden. Diese zweifellos ordentliche Leistung wird aber teuer bezahlt. Zum einen sind die Gegner extrem doof – die meisten stürmen einfach auf Sie zu und lassen sich

ohne große Gegenwehr dahinmetzen. Zum anderen ist die Umgebungsgrafik ziemlich karg ausgefallen und flimmert zu allem Überfluss so stark, dass Ihnen nach kurzer Spielzeit die Augen tränen. Die nicht vorhandene PAL-Anpassung verstärkt diesen Effekt noch, fürs Auge wird also trotz ordentlicher technischer Leistung nicht viel geboten. Für den Geist allerdings auch nicht, mehr als Prügeln wird von Ihnen kaum verlangt. Wenn Sie sich ordentlich durchs alte Japan dreschen wollen, dann können Sie das auch bei Koeis 'Samurai Warriors' oder Capcoms 'Onimusha' tun – mehr Spaß haben Sie da allemal, und billiger ist's auch noch.

tn ■

WERTUNG

Demon Chaos

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Jede Menge Objekte
- ▲ Wichtiges Spielgefühl
- ▲ Mächtiger Held

SCHLECHT

- ▼ Miese Pal-Anpassung
- ▼ Stumpfes Gehacke
- ▼ Langweilige Umgebung

GRAFIK	55%
SOUND	65%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	—



SPIELSPASS
47%

MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: 60.000 Objekte sind schön und gut, aber den Spielspaß steigern die noch lange nicht.

Spielerisch ist 'Demon Chaos' eine sehr flache Angelegenheit. Die Präsentation ist trotz der über 60.000 Objekte eine Zumutung: Dicke Balken quetschen das Bild, und die 50Hz verstärken das sowieso schon heftige Flimmern. Legen Sie sich einen Vorrat an Augentropfen zu oder kaufen Sie gleich ein besseres Spiel.

Wussten Sie schon, dass... dass ein Spiel ohne korrekte PAL-Anpassung etwa 17,5% langsamer läuft als die japanische oder amerikanische NTSC-Original?



▲ **MUT ZUR LÜCKE:** Für den Profi heißt es hier: Gehirn abschalten und der Intuition freien Lauf lassen. Alle anderen sollten anfangen zu beten... (Xbox360)



▲ **BEAT'EM UP:** Zum fetzigen Schlagabtausch mit dem Level-Obermoltz wechselt die Kamera in die 3D-Perspektive. (Xbox360)

WARTECH: SENKO NO RONDE

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360
31.05.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

GameCube Wii

Feuer frei! Die Shooter-Experten von G.rev wollen mit der HD-Auflage ihres Arcade-Hits aus dem Jahr 2004 jetzt auch Europa erobern.

Feuerwerk, die beim europäischen Gelegenheitsspieler ein riesiges "Error" in den Augen aufleuchten lässt. Aber keine Panik, Berührungängste mit der erfrischenden Mischung aus klassischem japanophilem Shoot'em-Up und Beat'em-Up-Elementen sind völlig unbegründet. Mit einem von acht verschiedenen Rounder-Mechs, die über unterschiedliche Waffensysteme, Feuerkraft und Geschwindigkeit verfügen, in den Kampf zu ziehen, kann schließlich nicht so schwer sein.

SHOOTER-DUELL

"WarTech: Senko no Ronde" erinnert allerdings nur auf den ersten Blick an klassische Shoot'em-Ups, denn ausgeklügelte Gegnerformationen dürfen Sie hier nicht erwarten. Stattdessen beschränkt sich Entwickler G.rev auf 1-zu-1-Duelle zwischen schwer bewaffneten Mechs, die

über futuristischen Szenarios schweben, während dröhnende Techno-Beats den Kampf anheizen. Wie in einem Beat'em-Up verfügt jeder Mech über eine Energieleiste, die Sie mit Lasersalven, Blastern und Drohnen hartnäckig zu dezimieren versuchen.

Das Duell wird dabei stets aus der übersichtlichen Obendrauf-Perspektive präsentiert. Es sei denn, Sie zünden mit Ihrem Mech den Turbo und fliegen dem Gegner zum direkten Schlagabtausch entgegen. Dann wird der Kampf wie in einem klassischem Prügelspiel in einer 3D-Ansicht gezeigt, und Sie landen vernichtende Kombos.

Anschließend wird direkt wieder umgeblendet und der Kampf aus der Distanz geht weiter. Zwei Mal pro

Runde hat jeder Mech zudem die Gelegenheit, sich per BOSS-Mode in einen riesigen Stahlkoloss zu verwandeln, der einen Kugelhagel auf seinen Gegner prasseln lässt.

Wer glaubt, "WarTech: Senko no Ronde" sei stumpfsinniges Geballer, irrt allerdings gewaltig. Mit ausgeklügelten Waffensystemen inklusive unterschiedlicher Reichweiten und Regenerationszeiten sowie den individuellen Fähigkeiten der Rounder-Mechs verleiht G.rev dem Konzept erstaunlich viel Tiefe. Diese offenbart der skurrile Genre-Mix aber erst nach etwas längerer Spielzeit. Solisten duellieren sich zum Warmwerden übrigens im Story-Modus, sollten aber aus Motivationsgründen schnell zu den Xbox-Live-Duellen wechseln.

az ■



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	G.rev

- Von den Under-Defeat-Machern
- Skurrile Mischung aus Prügel und Shooter
- Neu integrierter Online-Modus
- Japanische Sprachausgabe

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	englisch/japanisch
Speichern	nicht möglich
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.ubisoft.de

Das nenne ich mal eine schnelle Nummer: Im April kündigten die Franzosen von Ubisoft "WarTech: Senko no Ronde" ganz kurzfristig für den europäischen Markt an, Ende Mai steht der Titel schon im deutschen Handel.

Die Umsetzung des japanischen Arcade-Hits "Senko no Ronde" ist vermutlich die Art von Action-

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Erfrischende Reinkarnation des alten Arcade-Hits mit motivierenden Xbox-Live-Duellen.

Zugegeben, ohne den Hauch einer Ahnung von Shoot'em-Ups und japanischen Spielkonzepten sorgt "Senko No Ronde" für Verwirrung, obwohl es leicht zugänglich ist und sich genial spielt. Für mich ist WarTech ein wirklich abgefahrener Mix, der, nach längerem Zocken eine erstaunliche Tiefe offenbart.

WERTUNG

WarTech: Senko no Ronde

XBOX360

GUT

- ▲ Einzigartiges Spielkonzept
- ▲ Hitverdrängter Techno-Soundtrack
- ▲ Leicht zugänglich

SCHLECHT

- ▼ Fehlendes Tutorial
- ▼ Ultrakurzer Story-Modus
- ▼ Gewöhnungsbedürftig

GRAFIK 57%

16.9, 60 HZ

SOUND 80%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 77%

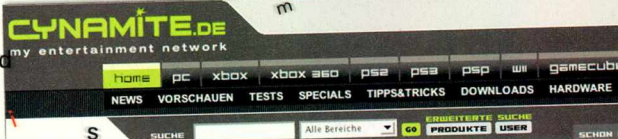
MEHRSPIELER 78%

OFFLINE 1-2, ONLINE 2





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



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



+++ Update +++

Quake Wars verschiebt sich auf 2008 | PC
News Activision bestätigt: Der Multiplayer-Shooter und potenzielle Battlefeld-Killer kommt erst nächstes Jahr!
[weiter...](#)

Dell: Alle PCs ab sofort mit Vista | PC
Hardware Heute startet der Verkauf des neuen Betriebssystem. 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 am Spätsommer. Hier zu Lande tut sich noch nichts. [weiter...](#)

Crysis: Neuer Trailer zeigt Alien-Angriff | PC
Videos Wenn das Spiel nur halb so gut wird wie der neuer Trailer aussieht, dann hat Crytek einen echten Kracher in der Tasche. [weiter...](#)

Second Life: Schweden eröffnet Botschaft | PC
Videos In Second Life hat Schweden eine virtuelle Botschaft in Online-Rollenspielen



JETZT
in der neuen
PC PowerPlay!

Ab 31.01.
Im Handel!



SCHMIDT
REGISTRIERT
Neu im
30.01.2007
Oscar-
darf nicht
Departemen
keine DVD
Film gew
29.01.2007
TV-Kult
komple
Oliver K
dunklen
28.01.2007
Clerks
Kevin S
mit alter
27.01.2007
DVD-T
Nach "H
gingen
Winne
ausger
26.01.2007
Action
Rodrig
Gindh
Kultreg
25.01.2007
Zweit
bekann
Zum E
an Blo
24.01.2007
Start
Wider
die Li
Der Ju
nun m
sonde
die Ki
23.01.2007
Poly
Never
Die un
ersch
22.01.2007
Grati
Netze
Der K
Online
24.01.2007
Lest
Anis
Cou
Jenn
ihren
Cou

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



INHALT

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar	72	PS	PC	X360	WII
Sam & Max Episode 5: Reality 2.0	76	PS	PC	X360	WII



DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR

TEST ▶ Die Sage geht ins Netz! Bekommt World of Warcraft ernsthafte Konkurrenz?

GENREHIGHLIGHTS

06 | 2007

01 FINAL FANTASY XII



02 WORLD OF WARCRAFT



05 SUIKODEN V



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	PS3	WII	X360	PS	PC
1 Final Fantasy XII	Rollenspiel	Koch Media	03/2007	93%	93					
2 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi Games	03/2005	92%	92					
3 The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92	92	92			
4 Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%	92					
5 Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90					
6 Paper Mario: Die Legende vom 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 Der Herr der Ringe Onl.: Die Schatten von Angmar	Rollenspiel	Codemasters	06/2004	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					

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



CYLINK
CYNAMITE
D90
Ihr CyLink-Code

GAMES-HIT
GAMES-HIT



DER HERR DER RINGE ONLINE

DIE SCHATTEN VON ANGMAR

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

FAKTEN



Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Codemasters
Entwickler
Turbine Inc.

- Basiert auf den Tolkien-Büchern
- Spielt sich ähnlich wie "WoW"
- Vier wählbare Rassen
- Sieben wählbare Klassen
- Kostet monatlich ca. 13 Euro

PC-Anforderung Standard (S.53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.auf-nach-mittelerde.de

Mit seiner epischen Tolkien-Welt versucht Codemasters, Blizzards Genre-Referenz vom Online-Thron zu stoßen. Ob der Machtwechsel gelingt?

Buchstäblich über Nacht hat "World of Warcraft" im Frühjahr 2005 die bis dahin kaum beachteten Online-Rollenspiele in ein Massenphänomen verwandelt. Mit derzeit acht Millionen Spielern steht das Game damit zu Recht unangefochten an der Genre-Spitze. Von diesem extrem lukrativen Kuchen wollen seitdem auch andere Publisher etwas abbauen. Doch was da in den vergangenen 20 Monaten so seinen Weg in die Verkaufsregale gefunden hat, konnte Blizzards Wegbereiter nicht

mal ansatzweise gefährlich werden. "Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar" könnte das aber jetzt ändern.

AUFBRUCH DER NSC-GEFÄHRTEN
"Der Herr der Ringe", eine bessere Basis kann man für ein Online-Rollenspiel gar nicht finden, schließlich wurde das Epos zum Inbegriff der High Fantasy. Und tatsächlich vermittelt "HdR" Tolkien-Atmosphäre pur. Das spüren Sie bei jedem Schritt, den Sie bei Ihren Märschen durch

das wiesenreiche Auenland, das von Wäldern umrandete Ered Luin oder die verschnittenen Nebelgebirge machen. Da verweilt man doch gerne mal ein wenig im Schatten einer Ruine, um einem umherhoppelnden Hasen zuzusehen oder die am Firmament kreisenden Vögel zu beobachten, die den malerischen Landschaften den letzten Schiff geben. Richtig hektisch geht es dafür in den besiedelten Gebieten zu. Zielstrebig quetschen Sie sich an Mitspielern vorbei, die hier ebenfalls geschäftlich zu tun

▼ **DA KANN MAN WOHL NIX MACHEN:** Einen Schönheitswettbewerb gewinnt unser Freund hier sicher nie. (PC)

▼ **DA KANN MAN GANZ VIEL MACHEN:** Bei der Gestaltung des Äußeren sind kaum Grenzen gesetzt. (PC)





▲ **AUGENFREUNDLICH:** Was einen an Grafikpracht in HdR0 geboten wird, finden Sie in sonst keinem anderen Online-Rollenspiel auf dem Markt. (PC)



▲ **LESEUNFREUNDLICH:** Leider ist der Schriftgrad der Texte etwas klein geraten. Das erschwert das Studieren von Quest-Texten und Zusatzinformationen. (PC)

haben, um zu einem Ihrer Ziele zu gelangen, beispielsweise zu Ihrem Klassen-Ausbilder. Dank einer Einblendfunktion auf der Landkarte sind die gesuchten Lehrmeister im größten Getümmel schnell gefunden. Ansonsten erweist sich die Karte bei Ihren Ausflügen in Mutter Natur leider eher als hübsch denn als praktisch. Hier wäre eine Orientierungshilfe wichtiger gewesen als die Optik.

Während Sie, nachdem Sie alle Angelegenheiten vor Ort erledigt haben, noch die Augen auf der Suche nach neuen Questgebern offenhalten, ruft Ihnen doch tatsächlich einer der Anwohner etwas zu. Es ist ein Bauer, dem Sie schon einmal hilfreich zur Seite standen. Selbst zu einem späteren Zeitpunkt ist er noch voll des Lobes über Sie, wenn er Sie auf der Straße sieht.

Aber auch Unbekannte lassen beim Vorbeigehen Worte der Anerkennung fallen, Ihre Taten sprechen sich tatsächlich herum. Welcher Held nimmt da nicht mit stolzschneller

Brust und noch mehr Energie seine nächste Aufgabe in Angriff?

WER BIN ICH? WAS BIN ICH?

Doch Halt! Da fehlt doch was? Genau! Bevor Sie einen Fuß in die Welt von Mittelerde setzen können, um solche Momente zu erleben, müssen Sie erst einmal Ihr Äußeres gestalten. Der erste Schritt dabei ist natürlich die Völkerwahl. Neben den mutigen Menschen, den eleganten Elben und den kämpferischen Zwergen warten auch die Hobbits auf Ihren Einsatz. Die wichtigste Entscheidung für das ganze Spiel fällen Sie als nächstes: Welche Klasse spielen Sie? Gehen Sie als Barde an den Start, der seine Mitkameraden in der Not heilen kann? Oder sind Sie der Wächter, der an vorderster Front steht die Prügel wegsteckt, während der schlagkräftige Waffenmeister und der listige Schurke in Ihrer Gruppe die Widersacher endgültig zu Fall bringen?

Sind Sie endlich in Mittelerde angekommen, müssen Sie zunächst ein

Tutorial absolvieren. Hier hat sich Turbine etwas Besonderes einfallen lassen. Sie müssen sich nicht in einem Startgebiet mit anderen Level-1-Neulingen zurechtfinden, sondern Sie befinden sich in einer Instanz, also einem abgegrenzten Spielgebiet, in dem nur Sie sind. Hier werden Sie eine interaktive Geschichte eingebunden, in deren Verlauf Sie je nach Völkerwahl berühmte Buchfiguren wie Gandalf, Gimli oder Elrond zu Gesicht bekommen. Eine wirklich sehr stimmige Einführung.

WANDERNDER ARBEITNEHMER

Haben Sie sich durch diese spielbare Episode gekämpft, steht es Ihnen endlich frei, die Fantasy-Welt zu erkunden. Ein Blick auf die Karte verrät, dass Eriador trotz seiner Ausmaße doch nur ein verhältnismäßig kleiner Teil von Mittelerde ist. Auf Besuche in Rohan oder Gondor müssen Sie aber vorerst verzichten. Diese Gebiete werden erst in späteren Add-ons zugänglich sein.

Dreh- und Angelpunkt Ihrer langen Reisen sind natürlich die Quests. Viele dieser Aufgaben laufen genretypisch recht monoton ab. Aber es gibt auch spannende Quests, die sich wohltuend vom 08/15-Design abheben. So begeben Sie sich zur nächtlichen Stunde auf Geisterjagd oder haben ein wachsames Auge auf den Luchs-Nachwuchs.

Das Kampfsystem orientiert sich stark an dem von Blizzard, fällt aber mit seinem System der Gefährten-Heldentaten doch ein wenig aus der Rolle. Mittels dieses Kombo-Systems ist es der Gruppe möglich, gemeinsam einen Angriff zu starten, der spürbar mehr Schaden bei den Widersachern anrichtet. ▶

DIE FÜNF WICHTIGSTEN UNTERSCHIEDE ZU WOW

1. STORY:

Hier kann "HdR0" aus dem Vollen Schöpfen, Tolkiens erzählerischer Kraft entzieht sich keiner – und bis jetzt wurde nur ein kleiner Teil der Romanvorlage genutzt. Bei "WoW" plätschert der Konflikt gegen die Brennende Legion eher vor sich hin. Viel Neues scheint da nicht mehr kommen zu können.

2. HANDWERK:

"HdR0" setzt mit dem verzweigten System auf extreme Vielseitigkeit, die mit großem Zeitaufwand verbunden ist. Hier braucht der Spieler Geduld. Bei "WoW" sind die Berufe schon übersichtlich und linear gehalten. Kein großer Anspruch.

3. MAGISCHE KLASSEN:

Wie im Buch gibt es in "HdR0" keine Magier oder Hexenmeister. Magie nimmt folglich eine weniger wichtige Rolle ein als bei "WoW".

4. GEBIETE-AUSBAU:

Kalimdor, Azeroth, Scheinwelt – was kann in "WoW" noch großartig kommen? In "HdR0" haben wir nun einen Bruchteil der gigantischen Mittelerde gesehen. Wir können kaum den Marsch auf Mordor erwarten.

5. INDIVIDUALISMUS:

Abgesehen von den mittlerweile abgeschafften PvP-Rängen sehen bei "WoW" ab einem gewissen Level alle Spieler gleich aus. Bei "HdR0" ist es möglich, Ausrüstung auch farblich zu variieren. Die Möglichkeit, sich Rufnamen zu erwerben, macht das Ganze noch interessanter.



▼ **GIB GAS, GRETE:** Bis Sie sich Ihr eigenes Pferd leisten können, hilft bei größeren Strecken auch ein Leih-Gaul, der Sie automatisch ans Ziel bringt. (PC)





▲ **TUTORIAL ZUM MITFIEBERN:** Bevor das eigentliche Online-Abenteuer beginnt, kämpfen Sie sich durch eine kleine Instanz. Dabei wird Ihnen nicht nur die Grundsteuerung vermittelt, sondern gleich noch eine spannende Geschichte. (PC)

Das ist besonders praktisch, wenn Sie sich in einer Instanz einem extrem großen Feind wie einem Riesen entgegenstellen.

FÜR EINE HANDVOLL KUPFER MEHR

Doch Ihre Figur lebt nicht vom Kampf allein. Entscheiden Sie sich für eine Ausbildung in einem der sieben Berufszweige, können Sie sich Ihr Tagewerk erleichtern. Heiltränke, Waffen, Rüstung – eine praktische Sache, wenn man diese Dinge selber herstellen kann. Sie können auch mit selbst gemachten Objekten handeln.

Doch das ist vor allem zu Beginn noch eine mühselige und vor allem

undankbare Arbeit. Dicke Gewinne sollte man hier also nicht erwarten. Die Wahl eines Berufszweigs bringt prinzipiell immer mehr als einen Job mit sich – genau genommen sind es drei. Nehmen wir mal an, Sie sind Jäger. Da ist der Waffenbauer genau das Richtige für Sie. Da das Kaufen der Materialien für die Herstellung teuer und Ihre Einnahmen durch überzogene Reparaturkosten meist eher gering ist, gehen Sie noch dem Job eines Schürfers, eines Waffenschmiedes und eines Schreiners nach, die genau die benötigten Gegenstände beschaffen oder herstellen können.

Schade: PvP-Kämpfe, als Kämpfe zwischen den Zockern, spielen in "HdRO" eine eher untergeordnete Rolle. Genau genommen können Sie sich nur als Monstertrainer verdingen und Ihr garstiges Tier gegen die Kreaturen von anderen antreten zu lassen. Vielleicht etwas wenig, doch wer Tolkiens Büchern treu bleiben will, hat mit solchen Einschränkungen zu leben. **fe**



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Wer Anspruch und vor allem Abwechslung vom Dauerurlaub in Azeroth und Kalimdor sucht, sollte schleunigst nach Mittelerde reisen.

Gelingt es Codemasters, mit "HdRO" Blizzard vom Thron zu stoßen? Da lautet die Antwort "nein". Allerdings sägt das grafisch erwachsenere Online-Spektakel doch stark an der Vormachtstellung von "WoW", denn Turbine hat aus vielen Fehlern Blizzards gelernt. Der Einstieg ist viel stimmiger, das immense Quest-Angebot ist storybetonter und auch das Handwerkssystem überzeugt durch seine Komplexität deutlich mehr. Alles in allem ist "HdRO" das atmosphärischere Online-Rollenspiel von beiden, dass auch beim Anspruch die Nase vorne hat.

WERTUNG

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar

PC

GUT

- ▲ Tolkien-Atmosphäre
- ▲ Viele interessante Quests
- ▲ Stimmige Szenarios
- ▲ Toll inszenierter Einstieg

SCHLECHT

- ▼ Sehr funzeliges Interface
- ▼ Quest-Balancing teils unausgewogen



GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



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

**Karte ausfüllen, aus-
schneiden und gleich
heute noch abschicken!**

Unser Service für ganz 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:

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

E-Mail-Adresse

Zahlungswise: ☐ per Bankabrechnung ☐ gegen Rechnung

(nur in Deutschland möglich)

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte

VISA

MASTERCARD

Kartenführer

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

Stichtag

Prüfung

Bei Bestellung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer noch die 3-stellige Prüfziffer (CVC) angegeben werden.

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

Über weitere Angebote von Cynamite und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werden.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich will Games Aktuell im Jahres-Abo

Ich bestelle Games Aktuell im Jahres-Abo (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorbestellpreis von nur € 35,88 (Österreich € 39,60, Schweiz Sfr 40,80, 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. VG0607

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

Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabrechnung 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 2-Tech DualShock +"

- ☐ Max Memory 16 MB Card

*Bitte beachten Sie: Prämiengewinner 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



▲ **DISCODANCE:** Nach der Ankunft in der "Reality 2.0" besucht unser dynamisches Duo einen heißen Tanztempel. (PC)



▲ **WASSERRÄTSEL:** Wie bringen wir diese Maschine auf Vordermann? Rätsel wie dieses sind stets durch logisches Denken zu lösen. (PC)



FAKTEN



Genre
Adventure
Hersteller
Telltale Games
Entwickler
Telltale Games

- ▶ Teil 5 der Adventure-Serie
- ▶ Traditionelle Point'n'Click-Steuerung
- ▶ Circa drei Stunden Spielzeit
- ▶ Ab August auch auf deutsch

PC-Anforderung Einsteiger (S. 55)

Texte/Stimmen englisch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht schwer

Altersfreigabe frei

Internet

www.telltalegames.com

Bühne frei für die vorletzte Episode der ersten Staffel des "Sam & Max"-Comebacks. Bisher haben wir uns auf dem Weg zum Finale durch Sam und Max' Nachbarschaft, ein Fernsehstudio, die Firma der Spielzeug-Mafia und durch das Weiße Haus gerätselt.

Das neue Abenteuer mit dem Untertitel "Reality 2.0" beginnt harmlos. Der gutmütige Hund Sam und sein gewaltbereiter Hasenfreund Max stehen in ihrem Büro und besprechen die morgendlichen Ankündigungen des Präsidenten-Hoppelhasen.

Mitten im Meeting klingelt das Telefon: Die Computer auf der ganzen Welt sind abgestürzt! Das sorgt nach Sams Meinung dafür, dass alle Flugzeuge vom Himmel fallen und Atomkraftwerke dahinkernschmelzen. Der totale Horror also, dem schnellstmöglich ein Ende bereitet werden muss.

Wie üblich machen in "Reality 2.0" nicht die Rätsel, sondern die Sprüche des detektivischen Duos den meisten Spaß. Lustig sind vor allem die Seitenhiebe auf andere Comic-Helden, in diesem Fall zum Beispiel Nin-

tendos Super-Klempner. Denn um von Bosco, wie er hier heißt, die neueste Superwaffe zu erwerben, müssen wir ihm in der virtuellen Welt erst mal ein Holzschwert abkaufen, für ganze fünf Goldmünzen.

SCHLEIMKAMPF 2.0

Spannend und witzig sind auch die kurzen Kämpfe gegen die Briefkastenbeschützerin Auntie Biotic. Oder gegen blauen Schleim. Wenn wir mit einem Schwert aus unserem Inventar auf einen unserer Widersacher einschlagen, dann ertönt aus dem Off eine Stimme, die unseren Kampf moderiert. Die Attacke gegen den Schleim überleben wir gerade noch, Auntie Biotics Schlag mit einer Brat-

pflanzen hingegen durchdringt Sams so gut wie nicht vorhandene Rüstung und verursacht einen Schaden von geschätzten 3.752 Punkten - mindestens.

Bis wir Auntie mit einer anständigen Rüstung und einem mächtigen Schwert besiegt haben, vergehen etwa drei Stunden - und dann ist unser Ausflug in die virtuelle Realität auch schon wieder vorbei.

Weiterer Wermutstropfen: Bisher sind die "Sam & Max"-Folgen immer noch nur auf Englisch und nur im Internet unter www.telltalegames.com erhältlich. Doch bereits im August will Publisher Jowood die erste Staffel mit deutscher Lokalisierung in den Handel bringen - super! **SZ**

System: PC
Termin/Preis: erhältlich - 10 €
Test in: dieser Ausgabe

Verschlägt es einen sprechenden Hund und einen nicht minder gesprächigen Hasen in die virtuelle Realität, kann das nur ein Gag-Feuerwerk bedeuten.



MEINUNG ▶ THOMAS SZEDLAK

Fazit: Sam & Max beweist jedes Mal aufs Neue, wie unlustig die meisten anderen Games sind.

Von Abnutzungserscheinungen keine Spur: Herrlich schräge Dialoge und angenehm logische Rätsel begeistern mich auch in Teil fünf. Nur schade, dass die Folgen immer so kurz sind. Ich hoffe, dass Jowood die deutsche Fassung gut gelingt - und so noch mehr Spieler in den Genuss der Serie kommen.

WERTUNG

Sam & Max Episode 5: Reality 2.0

PC

GUT

- ▲ Sehr guter Humor
- ▲ Perfekt passende Comicgrafik
- ▲ Professionelle Sprecher...

SCHLECHT

- ▼ ...aber Spiel in Englisch
- ▼ Rätsel für Adventure-Profis zu leicht

GRAFIK 78%

SOUND 83%

STEUERUNG 81%

MEHRSPIELER -



SPIELSPASS
83%



78

SPORT & RENN SPIELE

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

SBK 07: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 07

TEST ► PS-stark und mit Lizenz – die Simulation der Superbike-Serie.



INHALT

SBK 07: Superbike World Championship 07

78

PS2

PS3

Xbox 360

GENREHIGHLIGHTS

06 | 2007

05 NBA STREET HOMECOURT



13 VIRTUA TENNIS 3



19 TONY HAWK'S PROJECT 8



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	NDS	3DS
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%	85	82			87	

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

► **TECHNIK:** Während die Rennmaschinen noch ganz nett aussehen, wirken die Rennstrecken etwas unspektakulär und karg. (PS2)

▼ **VORSICHT:** Reiten Sie ohne aktivierter Fahrhilfe, wird keinerlei Fehler entschuldigt. (PS2)



▲ **UMBRELLA GIRLS:** Diese Mädels gehören zu SBK-Rennen dazu.



FAKTEN

PlayStation 2	Genre Rennspiel
Hersteller Koch Media	Entwickler Milestone

- Superbike-Lizenz
- 22 Original-Motorräder inklusive der echten Fahrer
- 11 Strecken
- Viele verschiedene Spielmodi

PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht ————— schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	www.sbk07.com

Es sind keine Unbekannten, die zum Angriff auf "MotoGP" blasen: Die Entwickler von Milestone haben schon zu PSOne-Zeiten (damals noch für EA) Motorräder über virtuelle Pisten gejagt. Dank Lizenz erwarten Sie in "SBK 07" alle 22 Ori-

ginal-Feuerstühle der laufenden Superbike-Saison. Auf den zweirädrigen Kraftprotzen sitzen auch die echten Fahrer – allen voran Max Biaggi vom Alstare-Suzuki-Team. Außerdem wurden elf Original-Strecken in das Spiel eingebaut – von Monza bis Silverstone.

RUTSCHPARTIE IM LEDERKOMBI

Im Auswahl-Menü finden PS2-Rocker verschiedene Spielmodi: Schnelles Rennen, Zeitrennen, Rennwochenende, Meisterschaft, Challenges und Mehrspieler.

Um sowohl blutigen Anfängern als auch Vollprofis gerecht zu werden, bietet "SBK 07" viele Möglichkeiten, an den Rennböcken herumzuschrauben. Aber Vorsicht: Beginner sollten auf keinen Fall alle Hilfen

gleich abschalten, wenn sie nicht mehr Zeit damit verbringen wollen, im Lederkombi über den Asphalt zu rutschen, als mit dem Fahren an sich.

Handling und Fahrverhalten der Maschinen haben die Jungs von Milestone vorzüglich umgesetzt. Zum Beispiel spürt man geradezu, wie sich das Moped windet, wenn man bei hoher Geschwindigkeit stark runterbremst. Oder wenn man sich verkalkuliert und die Werksmaschine einen wie ein wilder Hengst aus dem Sattel schmeißt.

Grafisch kann "SBK 07" weniger punkten. Für PS2-Verhältnisse ist es zwar noch okay, an die Augenweide "Tourist Trophy" kommt es jedoch

lange nicht heran. Auch wünschten wir uns, die Kamera würde spektakuläre Unfälle besser einfangen.

Langweilig wird es dem ambitionierten Nachwuchs-Raser so schnell nicht. Unmengen an Boni warten darauf, mit der Zeit freigespielt zu werden. Wer die Meisterschaft absolviert hat, wird auch noch genügend in den verschiedenen Wettbewerben gefordert, bei denen gewisse Ziele in Sachen Beschleunigung oder Überholmanöver zu erreichen sind.

Die etwas zu lang geratenen Ladezeiten werden von netten Umbrella-Girls-Fotos versüßt. Nicht die schlechteste Möglichkeit, Schwächen zu vertuschen. **pr**

SBK 07: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 07



System:	PC	PS2	Xbox 360
Termin/Preis:	Oktober 2007	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	Oktober 2007
Test in:	—	—	—

Kein easy Rider, aber ein guter: Milestones Superbike-Simulator bietet Motorradfreunden eine echte Herausforderung auf der PS2.

WERTUNG

SBK 07: Superbike World Championship 07

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Umfassende SBK-Lizenz
- ▲ Satter Umfang
- ▲ Tolles Handling der Bikes

SCHLECHT

- ▼ Zu lange Ladezeiten
- ▼ Durchschnittliche Optik
- ▼ KI ist eher mäßig

GRAFIK 67%

SOUND 80%

STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER 75%



gut

SPIELSPASS

78%

MEINUNG ► PATRIC ROSS

Fazit: Neue Motorrad-Simulation mit Original-Lizenz und realistischem Handling.



Zwar kann man sich von allerlei Hilfen unterstützen lassen, doch richtig heiß läuft "SBK 07" erst im fordernden Simulations-Modus. Spielumfang und das Fahrverhalten der Bikes sind vorbildlich. Leider können Optik und KI da nicht ganz mithalten. Trotzdem: Bike-Fans bekommen ein tolles Game mit aktuellen 07er-Inhalten.

Italienischer Hengst: Die Superbike-Klasse wurde von den vier großen japanischen Motorradherstellern ins Leben gerufen. Die erfolgreichste Marke ist jedoch Ducati.

STRATEGIE & SONSTIGES

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



INHALT

Buzz: Das Mega-Quiz	80	PS2				
Buzz Junior: Robojam	82	PS2				
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	81	PC				Game Boy

COMMAND & CONQUER 3

TEST ► Reicht die Power der Xbox360 für eine einwandfreie Umsetzung des Strategie-Hits aus?

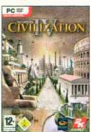
GENREHIGHLIGHTS

06 | 2007

01 GUITAR HERO 2



07 CIVILIZATION 4



18 PARAWORLD



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Game Boy	Wii
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			81		
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 Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden.

► **FINALE:** In der letzten Runde wird zunächst Ihre Punktzahl in Zeit verwandelt (siehe gelbe Balken), die dann bei jeder Frage abläuft. (PS2)

▼ **WORLDWIDE:** In der Runde Weltenbummler beantworten Sie länder-spezifische Fragen. (PS2)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Quiz
	Hersteller
	Sony
	Entwickler
	Relentless Software

- 5000 neue allgemeine Fragen
- 16 skurrile Kandidaten wählbar
- Viele eingebaute Filmclips
- Verschiedene Themengebiete

PC-Anforderung	...
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.playstation.de

Willkommen zur neuesten Ausgabe von "Buzz", der Quizshow auf Ihrer PlayStation2. Ich bin Buzz der Moderator. Seit unserem Sportquiz habe ich mit meinem Team Tag und Nacht an einem neuen Konzept für die Sendung gearbeitet.



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Das beste Buzz aller Zeiten – dank neuer Raterunden und aufgemotzter Präsentation!

Der Großteil der Raterai bereitet richtig Freude. In manchen Abschnitten wäre aber noch einiges mehr herauszuholen gewesen. Hier und da hätte zum Beispiel ein Zeitlimit den Reiz einer Runde immens gesteigert. Trotzdem, "Das Mega-Quiz" ist ein voller Erfolg, vor allem weil nun Fragen, Videos und Animationen stimmig sind.

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Wer ist blond, stets schick gekleidet und glaubt von sich, der witzigste Moderator der Welt zu sein? Nein, nicht Herr Kerner...

Bereits die erste Runde im Standard-Modus "Buzz! spielen" bringt frischen Wind ins Besserwisser-Wohnzimmer: Die Kandidaten dürfen per Buzzer aus einer von acht Kategorien wählen – zum Beispiel aus den Bereichen Sport, Musik, Film oder Bizarres. Netter Start!

Was bei der munteren Raterai auffällt: Endlich passen die eingeblendeten Videos und Bilder optimal zu den Fragen. Das heißt, sie dienen tatsächlich dazu, den Sachverhalt zu veranschaulichen. Wird also nach einem bestimmten Torschützen der WM 2006 gefragt, wird auch ein Treffer des jeweiligen Kickers eingeblendet. Überhaupt wurde die Aufmachung des PS2-Quiz etwas aufgemöbelt. Das Studio ist schöner. Die Kandidaten bewegen sich mehr. Die

Animationen der Figuren wirken runder. Hinzu kommt ein optionaler 16:9-Modus, damit der aberwitzige Showmaster auch auf modernen TVs eine ordentliche Figur macht.

MIT BUZZ UM DIE WELT

Neben bekannten Fragerunden sind es vor allem frische Varianten, die die Stimmung am Buzzer heben. Da wäre zum Beispiel "Weltenbummler". Hier darf der schnellste Kandidat nach der Beantwortung einer Frage zu einem bestimmten Land auch gleich bestimmen, zu welcher Nation er als nächstes geprüft wird. Im Lauf der Runde jetten die Kandidaten über einen riesigen Globus und bekom-

men während des Fluges die Nationalhymne des Ziellandes vorgespielt.

Aufgelockert wird der Wissensmarathon von einer Spielrunde, in der Sie entweder auf ein Pferd setzen, die Königin unter vier blitzschnell verschobenen Karten finden oder Lügen erkennen müssen.

Das Highlight kommt zum Schluss: "Das große Finale": Vor dieser Runde werden die bisher erzielten Punkte in Zeit umgewandelt. Mit korrekten Antworten bekommt man Bonuszeit, falsche Antworten kosten wertvolle Sekunden. Wem zuerst die Zeit ausgeht, der wird Letzter – und der Sieger ist natürlich der, der zum Schluss übrig bleibt. **pr**

WERTUNG

Buzz: Das Mega-Quiz

PLAYSTATION2

GUT
▲ Tolle Präsentation
▲ Ausgewogene Fragen
▲ Lustige Fragerunden

SCHLECHT
▼ Teils zu langsam
▼ Einige Bereiche sind noch verbesserungswürdig





▲ **RUCKELGEFAHR:** Sind sehr viele Objekte auf dem Bildschirm zu sehen, bricht die Bildrate teilweise drastisch ein. (Xbox360)



▲ **STEUERUNG:** Für die Xbox360 hat EA das Baumenü nach links unten verschoben. Die Auswahl-Icons blenden Sie per rechtem Trigger ein. (Xbox360)



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

System:

PC

Termin/Preis: erhältlich – 50 €
Test in: 90% – 04/2007

Xbox 360

erhältlich – 65 €
dieser Ausgabe

Nach Schlacht um Mittel Erde 2 liefert EA mit C&C 3 die nächste Strategie-Umsetzung für die Xbox360. Erwartet uns wieder eine Ruckelorgie?

dass man den Pferden während des Galoppes die Hufe hätte neu beschlagen können. Daher waren wir gespannt, wie die Microsoft-Box mit dem Effektfeuerwerk 'Command & Conquer 3' zurecht kommen würde.

CONTROLLER-COMMANDER

Glücklicherweise haben die Entwickler das Benutzer-Interface von 'Schlacht um Mittel Erde 2' übernommen. Denn besser kann man die vom PC gewohnte Maus-/Tastatursteuerung kaum für den Xbox360-Controller anpassen: Mit dem rechten Trigger blenden Sie die Baumenü ein und schalten bequem von Icon zu Icon. Die Einheiten, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, markieren Sie per linkem Trigger. Mit den beiden Analog-Sticks drehen Sie die Map, zoomen einen Ausschnitt heran und bewegen den Cursor. Fahren Sie mit dem Marker an einem Ge-

bäude vorbei, wird der Cursor davon angezogen. Die Intensität des Magnetens lässt sich einstellen. Leider ist die Steuerung an manchen Stellen eingeschränkt. So lassen sich keine einzelnen Einheiten anwählen.

Auch grafisch kommt die Konsolen-Fassung nicht ganz an das PC-Pendant ran. Die Echtzeit-Schatten sind zwar lange nicht so pixelig wie bei 'Schlacht um Mittel Erde 2'. Dafür flimmern die Schatten während langsamer Kameraschwenks extrem und das Bild reißt dabei immer wieder

auf (Tearing). Zudem erlebten wir auch diesmal unschöne Ruckeleinlagen: Bei größeren Gefechten geht ob der beeindruckenden Effektorgie die Bildrate dermaßen in die Knie, dass der Spielspaß auf der Strecke bleibt.

Inhaltlich gibt es kaum Unterschiede: Auf der Xbox360 lässt sich die NOD-Kampagne erst anwählen, wenn der GDI-Feldzug durchgespielt wurde. Dafür verfügt die Konsolen-Version über vier exklusive Mehrspieler-Modi wie Belagerung oder Capture the Flag. **az**

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie

Hersteller
Electronic Arts

Entwickler
EA Los Angeles

- ▶ Drei Kampagnen
- ▶ Neues Alien-Volk: Scrin
- ▶ Mehr als 90 Minuten Videosequenzen
- ▶ Zahlreiche Mehrspieler-Modi

PC-Anforderung High-End (S. 55)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.commandandconquer.com

Strategiespiele und Konsolen vertragen sich nicht – das war zumindest lange Zeit die einhellige Meinung der Zocker. Vor rund einem Jahr wagte EA das Experiment und setzte das Hobbiepos 'Schlacht um Mittel Erde 2' für die Xbox360 um. Fazit damals: Controller-Steuerung gelungen, bei größeren Schlachten ruckelte das Spiel aber dermaßen,

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Gutes Spiel, das aber wieder mal unter harten Ruckelanfällen leidet.

Zugegeben, im Vergleich zur Konvertierung von 'Schlacht um Mittel Erde 2' ist diese Strategie-Umsetzung besser gelungen. Trotzdem ruckelt auch 'C&C 3' bei größeren Gefechten übelst vor sich hin. Fürs nächste Mal empfehlen wir EA, auf die Echtzeit-Schatten zu verzichten und dadurch die Bildrate etwas zu stabilisieren.

WERTUNG

GUT

- ▲ Hervorragend inszeniert
- ▲ Prima Steuerung
- ▲ Actionreiches Effektfeuerwerk

SCHLECHT

- ▼ An manchen Stellen sehr unübersichtlich
- ▼ Wegfindung mit Macken

PC

Systemvorteile

- + GDI- und NOD-Kampagnen von Beginn an verfügbar
- + Intuitive, problemlose Steuerung



XBOX360

Systemvorteile

- + Exklusive Online-Modi
- Systemnachteile**
- Heftiges Ruckeln während größerer Schlachten
- Stark flimmernde Echtzeit-Schatten



► **ROBOTERSPORT:** In dem Sie Bälle in den großen Schädel vor Ihnen werfen, sammeln Sie nicht nur Punkte, sondern vervollständigen auch die jeweilige Metallvisage. (PS2)

▼ **ROBOTERSCHROTT:** Mit dem richtigen Timing schicken Sie Ihren Kontrahenten explosive Raketen. (PS2)



FAKTEN



Genre
Geschicklichkeit

Hersteller
Sony

Entwickler
Sony Australien

- 25 Minispiele
- Kinderfreundliches Buzz-Spiel
- Mit oder ohne Buzzer erhältlich
- Kunterbunter Grafikstil

PC-Anforderung

Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	frei
Internet	www.buzzjunior.com

Das zweite "Buzz"-Game bei dem man keine Fragen beantworten muss! "Robojam" ist ein Partygame, das mit den Buzzern gesteuert wird und das, wie der Name "Junior" schon verrät, für die jüngeren Spieler unter uns konzipiert wurde.



MEINUNG ► PATRIC ROSS

Fazit: Robojam macht leider nicht so viel Spaß wie seine Quizshow-Brüder – auch Kindern nicht.

Wirklich empfehlen können wir diesen Titel wirklich nur den Kids, die kein Multitap besitzen und unbedingt zu viert eine Runde zocken wollen. Für alle anderen gibt es viele andere Partygames, die eindeutig mehr Vergnügen machen. Trotz allem sind schon einige nette Spielchen dabei, aber eben zu wenige.

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Moderator Buzz wurde gefeuert! Statt mit den Buzzern ein Quiz zu spielen, kämpfen Sie jetzt mit bunten Robotern um die Partykrone.

Die Affen aus dem letzten Junior-Buzz sind nun Robotern gewichen, in deren Metallhaut man schlüpft, um sich in mehr oder weniger lustigen Geschicklichkeitstests zu behaupten. "Robojam" setzt sich aus 25 Wettbewerben zusammen, die allesamt durch simples Drücken des Buzz-Knopfes oder der farbigen Tasten bedient werden.

DURCHWACHSENE MINIGAMES

Größtenteils besteht die neueste Kids-Buzzerei aus Reaktionstests, der ein oder anderen Aufsammlerei, kinderfreundlichen Ballereien oder Prüfungen des Rhythmusgefühls. Die Qualität der Spielchen reicht von super spaßig bis hin zu öde. Leider gehört ein großer Teil in letztere Kategorie. Zu den Highlights zählt zum

Beispiel Augen-Basketball. Hier müssen Sie wie bei einem Drei-Punkte-Contest der üblichen Bball-Games mit dem richtigen Timing Augen (Bälle) in einen hohlen Roboterkopf (Korb) werfen.

In Kolben-Gefahr wird Ihr Nerven-kostüm auf die Probe gestellt: Wie lange halten Sie es unter dem Tonnen schweren hydraulischen Presskolben aus? Teleportations-Roboter verlangt sogar ein wenig strategisches Denken, ohne unsere Kleinen vor der PS2 zu überfordern. Unser absolutes Lieblingsspiel in "Robojam" ist Galaxie-Chaos, eine recht witzige Hommage an den Spielhallen-Klassiker "Asteroids". Zu

diesen vier erwähnten Disziplinen gesellen sich noch etwa sechs weitere, die ganz lustig sind.

Wie schon erwähnt gestaltet sich mehr als die Hälfte der Minigames etwas langweilig und uninspiriert. Somit ist auf Dauer die Luft raus aus der "Buzz"-Partytröte. Dabei ist die Präsentation von "Robojam" schon ganz nett: Jedes Spielchen wird mit einem Intro eingeleitet. Die animierten Blechkameraden können sich auch sehen lassen und sowohl Sprachausgabe als auch Bildschirmtexte sind völlig geeignet für die kleinsten Konsoleros. Für 60 Euro bekommt man "Robojam" übrigens im Bundle mit vier Buzzern. **pr**

WERTUNG

Buzz Junior: Robojam

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Ein Buzz-Spiel ohne Nervensäge Buzz
- ▲ Multiplayer ohne Multitap
- ▲ Nette Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Mehr als die Hälfte der Spiele eher langweilig
- ▼ Keinerlei Innovation

GRAFIK 63%

SOUND 70%

STEUERUNG 60%

MEHRSPIELER 75%

OFFLINE: 2-4



befriedigend

SPIELSPASS

68%

Buzzer Wissen: Es gibt zwei verschiedene PS2-Buzzer. Die dem ersten Quiz beiliegen, hatten vier bunt umrandete Tasten. Beim neueren Modell sind die vier Knöpfe komplett eingefärbt.



BUDGETSPIELE

Klassiker und aktuelle Spielehits zum kleinen Preis!

BUDGETHIGHLIGHTS

06 | 2007

CRASHDAY



DER PATE



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Ankh Special Edition	Adventure	01/2006	PC 10 €	85%
Baphomets 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%
Crashday	Action-Rennspiel	04/2006	PC 10 €	84%
Der Pate	Rollenspiel	04/2006	PC 25 € PS2 25 € Xbox 30 € Xbox360 60 €	82%
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	Action	01/2006	PC 10 € PS2 20 € PS3 60 € Xbox 30 € Xbox360 30 € Cube	75%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC 45 € PS2 25 € Xbox 30 € Xbox360 30 € Cube	90%
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	05/2006	PS2 30 €	92%
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 € Xbox360	93%
Just Cause	Action	10/2006	PC 25 € PS2 30 € Xbox 20 € Xbox360 25 €	86%
Onimusha 3: Demon Siege	Action	07/2004	PS2 20 €	87%
Prey	Ego-Shooter	08/2006	PC 20 € Xbox360 55 €	86%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC 20 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 30 € Cube	89%
Pro Evolution Soccer 6	Fußball	11/2006	PC 25 € PS2 25 € Xbox360 30 €	93%
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%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	05/2006	PC 10 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 35 €	90%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	05/2006	PC 25 € Xbox360 35 €	92%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Adventure	06 + 07/2003	Cube 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%

FAKTEN

Genre Rollenspiel
Hersteller Koch Media
PC-Anforderung –
Texte/Stimmen deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.dragonquest.eu.com



DRAGON QUEST

DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

Erhältlich – 30 €
 dieser Ausgabe

Lassen Sie sich nicht von der Knuddeloptik täuschen! Dieses Japano-RPG gehört zum Besten, was das Fantasy-Genre zu bieten hat.

Ganze 80 Stunden Spielzeit für 30 Euro? Das gibt's nicht oft – und besonders nicht in dieser Qualität. Als ehemalige Palastwache des verwunschenen Königs Tröde machen Sie sich mit dem Staats- oberhaupt, seiner Tochter und dem

Ex-Banditen Yangus auf, um Hexer Dhoulmagus das Handwerk zu legen. In vielerlei Hinsicht ist "Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs" ein typisches Rollenspiel mit finsternen Dungeons, einer riesigen Oberwelt und gemeinen Schur-

ken. Eine perfekte Mischung aus Klischees also, allerdings ist das Ganze viel besser als die Summe seiner Teile. Und auch die technischen Details sind nicht zu verachten: Die Optik ist stimmig, die englischen Sprecher sind hervorragend und der orchestrale Soundtrack ist über jeden Zweifel erhaben.

Bei den zahlreichen, taktisch ausgerichteten Zufallskämpfen bestimmen Sie, welche Aktionen Ihre bunten Helden durchführen sollen. Haben Sie alle Anweisungen erteilt, laufen die Kämpfe ganz von selbst ab. Das sieht toll aus und geht außerdem angenehm flott. Ebenfalls ganz stark sind die sympathischen, vielschichtigen Protagonisten und witzigen

Monster von "Dragon Quest", die einem schnell ans Herz wachsen. Wer echte, klassische Rollenspiele mit tollen Charakteren und viel Liebe zum Detail mag, sollte hier unbedingt zugreifen!

ab



▲ **KNUDELBUNT:** Die Optik von Dragon Quest scheint sich eher an jüngere Semester zu richten – das Spiel gefällt aber allen Altersklassen!

(PS2)

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Riesige Fantasy-Welt
- ▲ Perfekt ausbalancierte Schwierigkeit

SCHLECHT

- ▼ Lange Ladezeiten
- ▼ Umständliches Speichern

PS2

GRAFIK 77%
 SOUND 90%
 STEUERUNG 86%
 MEHRSPIELER –

SPIELSPASS

92%

FAKTEN

Genre Fußball
Hersteller Konami
PC-Anforderung Standard (S. 55)
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad

Altersfreigabe frei

Internet
www.konami.de



PRO EVOLUTION SOCCER 6

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

Erhältlich – 30 €
 dieser Ausgabe

PS2

Erhältlich – 30 €
 dieser Ausgabe

Xbox 360

Erhältlich – 30 €
 dieser Ausgabe

Konamis Edel-Kick ist auch in der sechsten Generation die beste Fußball-Simulation. Jetzt gibt's das Game zum ermäßigten Preis.

Schneller, schöner, besser: Mit neuen Animationen, einem zügigeren Spielablauf und intelligent agierenden Schiedsrichtern ist "Pro

Evolution Soccer 6" ein neuer Meilenstein unter den Fußball-Simulationen – allerdings fällt der Vorsprung zum ärgsten Verfolger "Fifa 07" geringer

aus als noch bei den Vorgängern. Diesmal gibt's dafür mehr Lizenzen – zum Beispiel die des FC Bayern München. Eine weitere Neuerung betrifft die Spielbarkeit: In der Steuerungseinstellung "halbfest" drücken Sie gleich nach dem Passen die L1-Taste, um den Empfänger zu aktivieren – so erlangen Sie sofort die Kontrolle über ihn und können dem Ball entgegenlaufen.

Eingeschworene "PES"-Fans wie auch Neulinge freuen sich über den bislang nicht vertretenen Modus "Internationale Relegation". Aus allen Landesvertretern bilden Sie selbst eine schlagkräftige Truppe für die WM-Qualifikation. Wer Europapokal-Luft schnuppern möchte, aktiviert die Option Hin- und Rückspiel. **ab**



▲ **ZU SPÄT:** Gleich zwei französische Abwehrspieler sind zu spät dran und lassen den Tschechen Jan Koller zum Kopfball kommen. Doch keine Bange: Franzosen-Glatze Fabien Barthez passt auf seinen Kasten auf.

(PS2)

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Sehr gute Schiedsrichter
- ▲ Nahezu perfektes Pass-System

SCHLECHT

- ▼ Umständliche Menüführung
- ▼ Grauenhafte Zuschauer-Optik auf PS2

PLAYSTATION2

GRAFIK 78%
 SOUND 70%
 STEUERUNG 92%
 MEHRSPIELER 93%

SPIELSPASS

93%

PC

GRAFIK 81%
 SOUND 74%
 STEUERUNG 89%
 MEHRSPIELER 92%

SPIELSPASS

92%

XBOX

GRAFIK 82%
 SOUND 74%
 STEUERUNG 89%
 MEHRSPIELER 92%

SPIELSPASS

92%

HANDHELD

**Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos
DS und Sonys PSP im Test.**



INHALT

News	86
Tests	
Call of Duty: Roads to Victory	88
Crush	89
Death Jr. 2: Root of Evil	88
Final Fantasy III	87
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	87
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	88
Lost in Blue 2	89
Picross DS	87
Theme Park DS	89
Valkyrie Profile: Lenneth	88

FINAL FANTASY III

TEST ► Was taugt das DS-Remake vom dritten Teil der Rollenspiel-Saga wirklich?

HIGHLIGHTS

06 | 2007

04 PRO EVOLUTION SOCCER 6



12 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS



13 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUINS



	TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS
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	Daxter	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	The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88
18	Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%		87
19	Virtua Tennis 3	Tennis	Sega	05/2007	86%	86	
20	Prince of Persia: Rival Swords	Action	Ubisoft	04/2007	85%	85	

Neueinsteiger: Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet werden.

AKTUELL

Portables Vergnügen: Die neuesten Trends und Spiele aus der Handheld-Welt



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Noch mehr News zu neuen Handheld-Entwicklungen gibt's hier!

HANDHELD-TICKER

PRACTICAL IQ

Intelligenzfördernde Spiele sind seit "Dr. Kawashima" schwer gefragt. Auch mit der PSP können Sie jetzt Ihre Hirnleistung messen. "Practical IQ" bedient sich dabei klassischer Intelligenztests – Sie können sich testen und Ihr Gehirn natürlich auch ausführlich trainieren. Das PSP-Spiel erscheint über Koch Media im 3. Quartal 2007 in Deutschland. ++



◀ **RENNEN, SCHWINGEN, SPRINGEN:** In 2-D schlägt sich Segas Turbo-Igel einfach am besten.



SONIC RUSH ADVENTURE

Nach dem gelungenen High-Speed-Hüpfer "Sonic Rush" beglückt Sega DS-Fans mit einem weiteren Igel-Abenteuer: In "Sonic Rush Adventure" fährt Sonic in 3D über das weite Meer und erforscht auf der Suche nach Piratenschatzen klassische 2D-Levels. ++

CUBE

In Koch Medias Knobelspiel "Cube" ist es Ihre Aufgabe, einen Würfel aus einem dreidimensionalen Labyrinth zu rollen. Bomben und andere Hindernisse machen Ihnen dabei das Leben schwer. Die grafisch simple, aber spielerisch anspruchsvolle Würfelerei erscheint für die PSP im dritten Quartal diesen Jahres. ++

Neuaufguss die Fünfte

FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION

PSP



Dieses Jahr wird "Final Fantasy" 20 Jahre alt und Square Enix feiert das mit einem weiteren Remake des ersten Teils, dieses Mal auf der PSP. Spielerisch entspricht es praktisch komplett der GBA-Konvertierung "Dawn of Souls", grafisch gab's eine Frischzellenkur – die Sprites sind detailliert gezeichnet, die Animationen sind aber gleich geblieben. Eine deutsche Version ist noch nicht angekündigt, aber sehr wahrscheinlich. Gleiches gilt für "Final Fantasy Anniversary Edition 2". Hierbei handelt es sich um ein Remake von "Final Fantasy II", das ursprünglich 1988 für das Nintendo Entertainment System (NES) erschien.



▲ **HAPPY BIRTHDAY:** Zum Geburtstag der berühmten Serie baut Square ein 2D-Remake der ersten Episode.

★★★★★
UNBESCHRIENKTE
befriedigend

Final Fantasy Anniversary Edition

Erscheint: unbekannt

Hersteller: Square Enix

Preis: 40 Euro

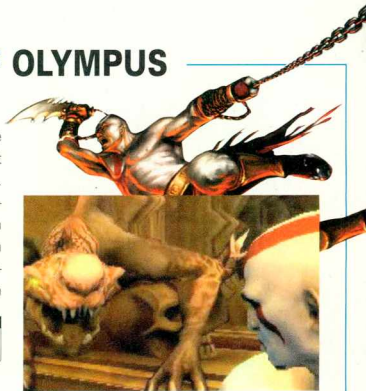
Kratos für unterwegs

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

PSP



Die neuen Bilder und Videos bestätigen unsere Vermutung: Kratos wird in "Chains of Olympus" ein komplett neues, auf die PSP zugeschnittenes Abenteuer erleben. Wenn sich die Entwickler (die schon das technisch exzellente "Daxter" inszeniert haben) dabei genauso ins Zeug legen wie bei den furiosen PS2-Abenteuern des grimmigen Spartaners, dann steht PSP-Spielern ein echtes Abenteuer-Epos ins Haus. Chronologisch sind die aufregenden Erlebnisse des PSP-Kratos noch vor der ersten PlayStation2-Episode angesiedelt.



★★★★★
UNBESCHRIENKTE
sehr gut

God of War: Chains of Olympus

Erscheint: 2007

Hersteller: Sony

Preis: 40 Euro

▲ **VERSTEHT KEINEN SPASS:** Der sympathische Fiesling Kratos taut auch auf der PSP nicht auf.



▲ **NICHTS FÜR KINDER:** In diesem DS-Spiel geht's zünftig zu.

Horror-Ballerei

DEAD'N'FURIOUS

DS



Im Horror-Spektakel "Dead'n'Furious" schlüpfen Sie in die Haut von Rob Steiner, der sich durch vier packende Kapitel ballern muss. Das Schießen funktioniert ähnlich wie bei einem Lightgun-Shooter: Steiner feuert auf die Stellen, die der Spieler am Touchscreen mit dem Stylus berührt. Nachladen funktioniert per Drag & Drop. Man wird sogar im Kooperations-Modus gegen die Zombies vorgehen können. Bei unserer Spielesession mit der Preview-Version haben uns vor allem die verschiedenen Waffen, der fordernde Schwierigkeitsgrad und die Massen an Zombies gefallen.

★★★★★
UNBESCHRIENKTE
gut

Dead'n'Furious

Erscheint: 2007

Hersteller: Virgin Play

Preis: 40 Euro

TEST

Games für die mobile Generation:
Neuheiten für PSP und DS im Test

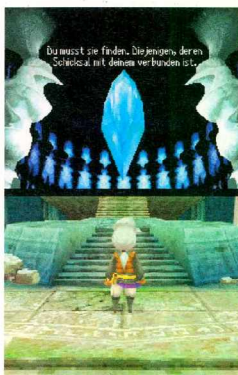
FINAL FANTASY III

Y41
Ihr CyLink-Code

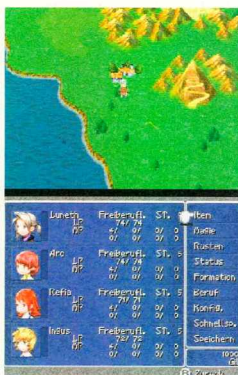
"Final Fantasy 3" war bisher der einzige Teil der Serie, der weder in westlichen Gefilden erschien, noch in irgendeiner Form neu aufgelegt wurde. Das ist jetzt vorbei. Square Enix ließ dem 8-Bit-Klassiker aus dem Jahre 1990 eine Luxus-Behandlung angedeihen. NES-Sprites und karge Hintergründe wurden komplett neu geschaffen, auf dem DS erforschen Luneth, Arc, Refia und Ingus eine polygonale Welt. Auch die Geschichte wurde aufgemöbelt:

Die vier namenlosen Helden des Originals wurden durch definierte Persönlichkeiten ersetzt. Die Spielbalance ist dagegen die Gleiche geblieben. Viele harte Zufallskämpfe, ein heftiger Schwierigkeitsgrad und ein im Vergleich zum jüngeren "Final Fantasy V Advance" unflexibles Job-System erschrecken Einsteiger ab und irritieren gelegentlich auch alte "Final Fantasy"-Hasen – Speicherpunkte vor den teilweise knallharten Bossen hätten niemandem geschadet. Großartig ist dagegen die Präsentation: Die Grafik reizt den DS ordentlich aus. Der großartige Soundtrack wurde neu arrangiert, die Rendersequenzen fehlen auch auf dem Handheld nicht.

tn ■



▲ **KLASSIKER:** Auch in "FF3" dreht sich alles um die Rettung der Kristalle.



▲ **AUSNAHME:** Nur in wenigen Fällen nutzt das Spiel beide Bildschirme.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Klasse Grafik
- ▲ Toller Soundtrack
- ▲ Gewaltiger Umfang

SCHLECHT

- ▼ Frustig schwer

Termin: erhältlich
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Enix

Preis: 40 Euro
USK: frei

GRAFIK 88%
SOUND 87%
STEUERUNG 80%
MEHRSPIELER -



FINAL FANTASY FABLES: CHOCOCO TALES



▲ **NIEDLICH:** Der kleine Chococo und die zwei Magier im DS-Abenteuer.

In einer schnieken 3-D-Welt wurden die Freunde des kleinen, gelben Chococo entführt, jetzt muss der knuffige Laufvogel zahlreiche Minispiele absolvieren, um sie zu retten. Diese bieten viel Abwechslung und sind durch die Bank weg zuckersüß präsentiert. Gelegentlich stellen sich Ihnen Bosse in den Weg, denen kommen Sie mit taktischen Karten-Kämpfen bei. Die niedliche Präsentation und die abwechslungsreichen Minispiele gefallen alten und jungen Serienfans, die tolle Musik wurde aus früheren "Final Fantasy"-Episoden übernommen.

tn ■



WERTUNG

DS

GUT

- ▲ 40 Minispiele
- ▲ Tolle Grafik
- ▲ Klasse Soundtrack

SCHLECHT

- ▼ Für Experten zu simpel

Termin: 25.05.2007
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Square Enix

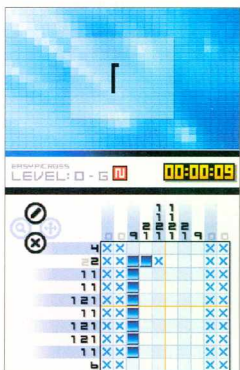
GRAFIK 87%
SOUND 87%
STEUERUNG 85%
MEHRSPIELER 86%

LOKAL: 2-4



PICROSS DS

GAMES-HIT
Ihr CyLink-Code



▲ **SIMPEL, ABER GENIAL:** Auf eine aufwändige Grafik muss man verzichten.

Hinter einem Raster ist ein Bild versteckt – das gilt es freizulegen. Sie platzieren Kreuze und Quadrate. Zahlen am Bildrand verraten, wie viele davon sich in einer Reihe oder Spalte befinden. Das Konzept ist so einfach wie genial und perfekt auf den DS zugeschnitten. Von leichten 5x5-Felder Puzzles bis hin zu epischen Denkknochenbrechern ist alles vorhanden. Sie können auch neue Puzzles entwerfen und über Wi-Fi Freunden zukommen lassen, auch Nintendo versorgt Sie online mit neuen Aufgaben. "Picross DS" ist eine Knochelei der Sonderklasse – Ein Muss, nicht nur für ausgewiesene Gehirnkrablaten.

tn ■

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Geniales Spielkonzept
- ▲ Viele Puzzles
- ▲ Toller Mehrspielerbereich

SCHLECHT

- ▼ Unspektakuläre Optik

Termin: erhältlich
Genre: Puzzle
Hersteller: Nintendo

GRAFIK 20%
SOUND 40%
STEUERUNG 85%
MEHRSPIELER 85%

LOKAL: 2-5, ONLINE: 2-5



CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Mit "Roads to Victory" soll die packende Atmosphäre der "CoD"-Serie nun endlich die PSP beherrschen. Operation gelungen! Tatsächlich schaffen Referenzoptik und fette Soundeffekte auch in Bus und Bahn richtige Kriegsstimmung. Die Steuerung ist – wie meist bei Shootern auf der portablen PlayStation – nicht optimal: Per Analog-Stick bewegt man seinen Soldaten. Gezielt wird mit dem Digikreuz, was alles andere als perfekt funktioniert. Die mangelhafte Zielautomatik erhöht zusätzlich den Frustrationsfaktor im Schützengraben. Trotz allem kommt das "Stop, Shoot, Go"-Feeling der Heimkonsolen-Fassung ganz gut rüber. **pr**



▲ **PANZERKNACKER:** Grafisch ist Activations Weltkriegs-shooter auf ganz hohem Handheld-Niveau.

02L
Ihr CyLink-Code

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 59 Euro
GUT	Genre: Ego-Shooter	USK: ab 18
▲ Super Optik	Hersteller: Activision	
▲ Action ohne Ende		
SCHLECHT	GRAFIK	
▼ Miese Steuerung	SOUND	
▼ Bescheuerte KI	STEUERUNG	
	MEHRSPIELER	
	LOKAL: 2-8	
	72%	

INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON

Abgesehen vom etwas schrägen Background unterscheidet sich der futuristische Ableger der Bauernsim nicht großartig von anderen "Harvest Moon"-Teilen: Sie kümmern sich um Hühner, melken Kühe und bestellen Ackerland. Erwirtschaftetes bringt Ihnen Kohle, und mit der Zeit fällt die Arbeit dank immer besserer Werkzeuge leichter. Abwechslung in den Bauernalltag bringen Ausflüge in die Stadt. Erschreckenderweise spielt das Sozialleben im futuristischen "Harvest Moon" kaum noch eine Rolle. Heirat oder Familie sind einfach nicht mehr drin. Insgesamt machen Vieh- und Ackerpflege trotz dem auch noch in der Zukunft Spaß. **pr**



▲ **DIGITALER ACKERBAU:** Auch im futuristischen Ableger der Bauernsim gilt es zu sähen und zu ernten.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Simulation	USK: ab 6
▲ Gute Lokalisierung	Hersteller: Ring Star Games	
▲ Landwirtschaft motiviert		
SCHLECHT	GRAFIK	
▼ Kaum Sozialleben	SOUND	
▼ Teils etwas langwierig	STEUERUNG	
	MEHRSPIELER	
	77%	

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL

Bevor die Hüpferei beginnt, entscheiden Sie sich für DJ oder Gothic-Göre Pandora, die im ersten Teil nur zu Filmehren kam. Bis auf den zusätzlichen Charakter und den Coop-Modus bietet der zweite Horror-Hopper leider nichts Neues. Abgesehen von den skurrilen Feinden und den schick gestalteten Schauplätzen gibt es auch kaum Abwechslung. Utensilien suchen, das ein oder andere supersimple Rätsel lösen, und ab und an einen Boss umnieten – das war's. Dazu kommt, dass die Steuerung, die Kollisionsabfrage und die Kamera nicht optimal sind. Mit genauerer Kontrolle, echten Kopfnüssen und fordernden Aufgaben wäre "DJ 2" ein Fall für die Top Ten. **pr**



▲ **GILRIE-POWER:** Im zweiten Teil der Serie dürfen Sie nun auch Pandora steuern.

0E3
Ihr CyLink-Code

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Jump'n Run	USK: ab 12
▲ Viele Ballermann	Hersteller: Konami	
▲ Schmucke Grafik		
▲ Skurrile Bösewichter	GRAFIK	
SCHLECHT	SOUND	
▼ Zu wenig Abwechslung	STEUERUNG	
	MEHRSPIELER	
	LOKAL: 2	
	75%	

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Im gelungenen Remake des PSone-RPGs schlüpfen Sie in die Haut der Walküre Lenneth. Ihre Aufgabe: die Seelen gefallener Krieger sammeln und sie zum letzten Kampf der Götter zu geleiten. Die spannende Fantasy-Story wurde wunderbar mit kräftigen Farben und vielen schönen Details auf den Breitbild-Screens der PSP gezaubert. Mit dem ausgeklügelten Kampfsystem sind Sie bestens gewappnet für die epischen Handheld-Schlachten von "Valkyrie Profile". Dieses Rollenspiel kann Sie viele Tage, ja Wochen prächtig unterhalten, vorausgesetzt Sie stören sich nicht an manch langer Ladezeit und ausschließlich englischen Texten. **pr**



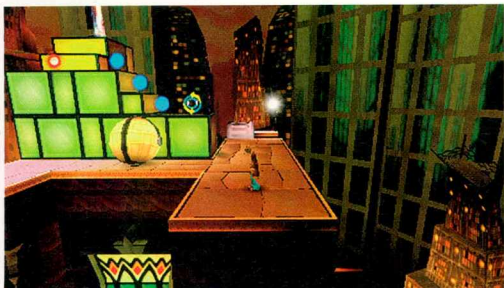
▲ **FANTASTISCH:** Sowohl die Optik, als auch das Kampfsystem sind vorbildlich.



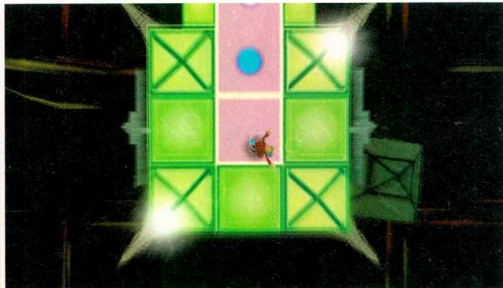
GAMES-HIT
307
Ihr CyLink-Code

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Rollenspiel	USK: ab 12
▲ Wundervolle Präsentation	Hersteller: Koch Media	
▲ Gelungenes Kampfsystem		
▲ Packende Story	GRAFIK	
SCHLECHT	SOUND	
▼ Komplett auf Englisch	STEUERUNG	
	MEHRSPIELER	
	85%	



▲ **EIMER:** Die Aschentonnen im Hintergrund bringt Ihnen in 3D nichts. In 2D dient sie jedoch als Stufe, damit Sie auf die grünen Blöcke kommen.



▲ **WECHSEL:** In 3D können Sie auf den grünen Blöcken laufen, wenn Sie die Kamera nach oben drehen. In 2D ist das nicht mehr möglich.

CRUSH

In "Crush" dreht sich alles um Danny, der an einer neuartigen Therapie gegen Schlaflosigkeit teilnimmt. Die erlaubt es dem Arzt, tief in die Gedanken des Patienten vorzudringen. Dannys Verstand ist in mehrere 3D-Levels unterteilt, die aus verschiedenen Blöcken (mit unterschiedlichen Eigenschaften) bestehen.

Das Besondere an "Crush" ist, dass Sie jederzeit auf Knopfdruck die Welt platt drücken können, um aus den dreidimensionalen Blöcken flache 2D-Plattformen zu machen. So erzeugen Sie eine vereinfachte Spielwelt, in der Sie ganz problemlos zu Orten gelangen, die vorher unerreichbar waren. Stehen Sie auf einer Plattform und der Ausgang ist vier Stockwerke über Ihnen, drehen Sie die Kamera mit dem Digi-Kreuz in 3D so, dass Sie die Welt von oben zeigt, und drücken den L1-Button zum Crushen. Plötzlich sehen Sie sich auch in 2D von oben, der Höhenunterschied ist aber verschwunden,

und Sie latschen problemlos ins Ziel. Das ist der innovativste Mix aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel für die PSP seit Langem.

pr



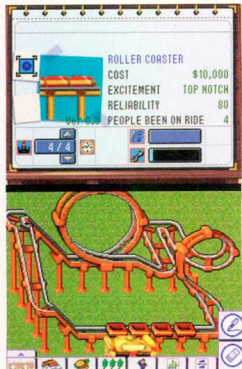
4WB
Ihr CyLink-Code

WERTUNG

PSP	Termin: Juni 2007	Preis: 49 Euro
GUT	Genre: Denkspiel	USK: frei
▲ Innovatives Spielprinzip	Hersteller: Sega	
▲ Sehr abwechslungsreiche Abschnitte	GRAFIK	76%
▲ Viele verschiedene Blöcke	SOUND	63%
▼ Wird schnell sauschwer	STEUERUNG	80%
	MEHRSPIELER	-
		sehr gut
		86%

THEME PARK DS

W1T
Ihr CyLink-Code



▲ **LOOPING:** In die Parks können Sie verschiedenste Attraktionen stellen.

13 Jahre nach dem Original bringt EA den Wirtschaftssimulations-Klassiker auf den DS. Neulinge in der Welt virtueller Themenparks freuen sich über ein nettes Tutorial. Dann werden munter Attraktionen, Fahrgeschäfte, Imbissbuden und Kulissen errichtet. Wie so oft gilt auch hier: Der Gast ist König. Deshalb sollte man sich um das Wohlbefinden der Gäste kümmern, die tragen schließlich die Knete in Ihre Kassen. Bei allem Trubel im Freizeitpark funktioniert die Stylus-Steuerung stets 1A. Die Framerate geht bei zu großem Besucherandrang in die Knie, doch dafür klingelt ja dann der Geldbeutel.

pr

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Strategie	USK: ab 6
▲ Gute Stylus-Bedienung	Hersteller: Electronic Arts	REVIEWER ★★★★★ guter
▲ Sehr viele Attraktionen	GRAFIK	78%
▲ Mächtig Tiefgang	SOUND	70%
	STEUERUNG	85%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	70%
▼ Manchmal ruckelt's	LOKAL: 2	SPIELSPASS 80%

LOST IN BLUE 2



▲ **GRILL:** Mit zwei Stücken Holz machen Sie sich ein Feuer.

Erneut stranden Sie mit einer Pixel-Freundin auf einer einsamen Insel. Anders als im Vorgänger wird nun der Touchscreen mehr gefordert. Während Ihres virtuellen Survival-Trips kämpfen Sie gegen Krokodile, stellen Fallen, fangen Fische oder bauen Holzmöbel. "Lost in Blue 2" setzt sich aus neuen und bekannten Aktivitäten zusammen. In aller Ruhe die Insel erforschen, ist nicht drin. Viel mehr ist man die meiste Zeit damit beschäftigt, Futter für die beiden Vielfraße zu beschaffen.

Wenn Sie sich entscheiden müssen, welches Spiel Sie mit auf eine einsame Insel nehmen, sollte dieses eher zweite Wahl sein.

pr

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Simulation	USK: frei
▲ Einige nette Minigames	Hersteller: Konami	
▲ Gute Stylus-Unterstützung	GRAFIK	68%
SCHLECHT	SOUND	60%
▼ Dumme KI	STEUERUNG	75%
▼ Nahrungsbeschaffung dominiert zu sehr	MEHRSPIELER	77%
	LOKAL: 2-4	

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

PREMIERE DER ATI-CHIPS VERZÖGERT SICH WEITER

Die neue R600-Reihe des Grafikchip-Herstellers ATI lässt weiter auf sich warten. Eigentlich wollte man die Chips bereits im März auf der CeBit präsentieren und ab Anfang Mai in den Handel bringen. In der ersten Mai-Woche war vom R600 aber noch nichts zu sehen. Der Einzige, der sich über die fortwährende Verzögerung freut, ist Konkurrent Nvidia, dessen Umsatz momentan in die Höhe schnellt. ++ +

TASTATUR FÜR PS3-CONTROLLER

Nachrichten schreiben per PS3-Controller ist richtig nervig, vollwertige Tastaturen sind groß und klobig. Wer sich mit dieser Meinung identifiziert, findet möglicherweise bei Mad Catz die passende Lösung. Das Wireless ThumpPad wird einfach auf Sixaxis- oder Mad-Catz-Controller aufgesteckt und bietet eine dreizeilige Tastatur mit Zahlen und Sonderzeichen. Eine deutsche Qwertz-Variante ist in Kürze für 30 Euro erhältlich. ++ +



▲ **KOMPAKT:** Das Aufsteck-Key-board enthält alle wichtigen Tasten.

XBOX360 ELITE KOMMT SPÄTER

Seit 29. April ist die Xbox360 Elite in den USA für ca. 370 Dollar erhältlich. Bei uns kommt die schwarze Konsole wohl erst im Oktober zum Preis von rund 480 Euro. Die Xbox360 Elite verfügt über einen HDMI-Anschluss und eine 120 GB Festplatte. Das mitgelieferte Zubehör ist ebenfalls in schwarz gehalten. Unter anderem liegen Controller, Headset, Komponentenkabel und HDMI-Kabel bei. ++ +

LADESTATION FÜR WII-MOTE

Eine Ladestation mit Akku für die Wii-Remote gibt's seit Kurzem von Bigben. In der Packung liegt ein spezieller Batteriefachdeckel. Über dessen Kontakte an der Unterseite wird die Remote in der Station geladen. Laut Hersteller soll der Akku 30 Stunden halten. Die Ladestation kostet rund 25 Euro. ++ +

▲ **KEIN BATTERIE-WECHSEL MEHR:** Der beiliegende Akku wird über die Station geladen.

Bluetooth-Fernbedienung für PS3-Player

BLU-RAY DISC REMOTE CONTROL

► Zwar lässt sich der Blu-ray/DVD-Player der PS3 mit dem Controller steuern, doch diese Bedienung ist wenig intuitiv. Filmfans dürfte daher Sonys Fernbedienung interessieren. Die Remote besitzt eine leicht glänzende Oberfläche, die aber weniger anfällig für Fingerabdrücke ist als das Klavierlack-Finish der Konsole. Sie liegt gut in der Hand und ist optimal ausbalanciert, sobald sich der Daumen auf dem Steuerkreuz befindet. Im Gegensatz zu Infrarot-Fernbedienungen benötigt die PS3-Remote keinen Sichtkontakt zum Empfangsgerät. Selbst im überdimensionalen Heimkino lässt sich der Player bedienen. Beim Test kamen wir auf eine Reichweite von über fünfzehn Metern – exzellent! Wer aber eine Universal-Fernbedienung nutzt, hat Pech gehabt, denn die Funktionen der Bluetooth-Remote lassen sich nicht darauf kopieren.

Die Tasten der Fernbedienung sind auf engem Raum angeordnet und somit ohne häufiges Umgreifen zu erreichen. Der geringen Größe zollt Sony aber durch viele kleine Knöpfe Tribut. Nur die wichtigsten Steuertasten sind groß genug, um sie auch im dunklen Heimkino erfühlen zu können. Schlecht, denn beleuchtet ist die Sony-

Remote nicht. So suchen die Finger gern mal einige Zeit nach den winzigen Tasten zum Einblenden des Menüs oder zur Sprachauswahl. **Fazit: Gut verarbeitete PS3-Fernbedienung, die im Dunkeln aber nur bedingt zu gebrauchen ist.**

► **EDEL:** Die PS3-Remote besitzt eine dezent glänzende Oberfläche.



Blu-ray Disc Remote Control

Preis: ca. 32 Euro

Hersteller: Sony

<http://eu.playstation.com/ps3>

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

Controller-Konverter

PS2 TO PS3 CONVERTER

► Ihren PS2-Controller können Sie mit dem Konverter von Logic 3 an der PlayStation3 weiterverwenden. Die Funktion des PS-Buttons übernimmt dabei der Analog-Ein/Ausschalter. Das Gehäuse ist dem PS3-Look angepasst und verfügt über vier LEDs zur Anzeige der Anschluss-Nummer. Leider vibriert Ihr Controller nicht bei PS2-Spielen. Das liegt aber offenbar nicht am Konverter, sondern an Sonys mangelhafter Software-Emulation. **Fazit: Günstiger und designschöner Controller-Konverter.**



◀ **GLÄNZEND:** Das Design des Converters passt optimal zur PlayStation3.

PS2 to PS3 Converter

Preis: ca. 15 Euro

Hersteller: Logic 3

www.logic3.com

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung



RGB-Kabel für die PS3

PREMIUM RGB CABLE

► Die Entscheidung für einen teuren HD-Fernseher will wohl überlegt sein, PS3-Spiele machen nämlich auch an der Röhren-Glotze was her – ein gutes Kabel vorausgesetzt. Ein besonders hochwertiges hat Snakebyte seit Kurzem im Programm. Die zwei Meter lange Premium-Strippe besitzt einen massiven Metallstecker und Goldkontakte. Am Kabel befinden sich zusätzliche Cinch-Ausgänge, beispielsweise um den Sound an eine Stereo-Anlage zu leiten. Im Praxistest liefert die Strippe ein knackscharfes und farbstarke Bild. **Fazit: Erstklassiges RGB-Kabel.**

► **STOFFUMMANTELT:** Die Kupferadern sind mehrfach abgeschirmt.



Premium RGB-Kabel

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Snakebyte

www.snakebyte-europe.com

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★



Kamera für die PlayStation3

PLAYSTATION EYE

Für den Sommer dieses Jahres hat Sony das heiß ersehnte PS3-Eye angekündigt. Die neue Webcam wurde in allen Bereichen verbessert und bietet im Vergleich zum PS2-Modell die vierfache Auflösung. Videosignale überträgt die Kamera mit 640 x 480 Bildpunkten und ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde. Bei 320 x 240 Bildpunkten sind es sogar superflüssige 120 Bilder pro Sekunde.

Für die Tonaufnahmen sitzt auf der Linse ein Mikrofon-Array aus vier Mikros. Beim Video-Chat wird dadurch ermittelt, aus welcher Richtung der User spricht.

Dabei soll die Kamera automatisch auf das Gesicht des Chat-Kollegen zoomen können. Sony liefert die Kamera mit der Software Eye-create aus. Damit lassen sich Bilder, Videos und Musik-Clips auf die Festplatte speichern und mit Effekten verzieren. Einen Preis für das neue PlayStation Eye gibt es noch nicht.



PlayStation Eye

Hersteller: Sony

Preis: noch nicht bekannt

<http://eu.playstation.com/ps3>

Mitmachkarte
auf Seite 15
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL

In Kooperation mit Madrics veranstalten wir pünktlich zum Filmstart ein großes "Fluch der Karibik 3"-Gewinnspiel. Wir verlosen jeweils zehn Skin-Pakete für die Xbox360 und Nintendo Wii. Beim Folien-Package für die Microsoft-Box ist eine passende Faceplate mit dabei. Wii-Piraten schwingen künftig einen verzierten Remote-Säbel. **Einsendeschluss ist der 15. Juni 2007.**



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



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-8600GT-Chip aus Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8600 GT	Radeon X1950 GT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256/512 MB
Preis	130 bis 150 Euro	140 bis 150 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 8600 GTS	X1950 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256/512 MB
Preis	190 bis 240 Euro	150 bis 200 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

In dieser Preisklasse gibt es enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 8800 GTS.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTS	X1950 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	320/640 MB	256/512 MB
Preis	250 bis 400 Euro	230 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 GeForce 8800 GTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTX	X1950 XT
Schnittstelle	PCI Express	Momentan keine ATI-Grafikkarten in der Preisklasse erhältlich
Videospeicher	768 MB	
Preis	490 bis 850 Euro	
Leistung	SEHR GUT	

PC-Controller für Profis

RUN 'N' DRIVE 3-IN-1 RUMBLE FORCE

Erinnern Sie sich noch an die erste PS3-Präsentation auf der E3 in Los Angeles 2005? Damals bekam die Weltöffentlichkeit einen futuristisch anmutenden Controller in Bumerang-Form zu sehen. Daran scheint jedenfalls die Designabteilung von Thrustmaster gedacht zu haben, denn der Run 'N' Drive Force ähnelt dem damaligen Prototypen sehr. Auch die Knöpfe sind im PlayStation-Layout angeordnet. Zusätzlich verfügt der PC-Controller über ein Daumenrad, das sich im 180-Grad-Winkel drehen lässt. Die Buttons sind bestens verarbeitet, auch die Ergonomie passt.

Über den Treiber lassen sich diverse Force-Feedback-Optionen einstellen. Außerdem bietet der Run 'N' Drive praktische Programmiermöglichkeiten. **Fazit: Der PC-Controller hat keine größeren Schwächen, kommt aber nicht an die Perfektion des Xbox360-Pendants heran.**



Run 'N' Drive 3-in-1 Rumble Force

Preis: ca. 30 Euro

Hersteller: Thrustmaster

www.thrustmaster.de

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★



DESIGNERSTÜCK: Der Controller in Bumerang-Form erinnert an den PS3-Prototypen.



LESERBRIEFE

Sie haben Fragen und Anregungen? Ich antworte gerne!



WERTE LESER,

gute Nachrichten Fans des Leserbrief-Pavians: Ich habe ihn befördert – und zwar mit einem saftigen Tritt in die Zukunft. Von dort aus kann er nicht mehr nerven und gleichzeitig seinem neuen Job als Future-Pavian nachkommen. Na dann mal viel Spaß im Übermorgen, du rotärschiger Verräter!!!

Frank

Per Email erreichen Sie mich unter:
leserbrieftext@gamesaktuell.de
 oder per Post



ANTWORTEN AUS DER ZUKUNFT

Unser FUTURE-PAVIAN gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

1992 begann für Videospiele der Sprung in die dritte Dimension. Wann kommt der Sprung in die vierte?

Im 8. Oktal 2012 wird mit dem 4-D-Zeit'n-Reis-Game 'Humpty Bumpy sat on the wall' die neue Spiele-Generation auf der Black-Belt-Konsole (Segas lang, sehr lang erwarteter Dreamcast-Nachfolger) eingeläutet. Publiziert wird der Mega-Hit von Infogrames.

Ich bin ein großer Fan von Don Bluth's Werken. Wird es von 'Dragon's Lair' eine weitere Neuauflage geben???

Unglücklicherweise ja. Als erstes PS4-Spiel unterstützt 'Dragon's Lair' Sonys Four-Dimension-Controller. Das Ergebnis: Unendlich viele Entscheidungsmöglichkeiten in jeder Spiel-Situation führen dazu, dass es kein Zucker je über die erste Szene hinaus geschafft hat. Nichtsdestotrotz verkauft sich das Spiel wie warme Semmeln.

POTENZIAL IST NICHT ALLES

Hallo, ich lese eure Zeitung seit der E3 2004, als die neuen Konsolen angekündigt wurden. Seitdem kaufe ich mir fast jede Ausgabe und bin sehr zufrieden. Weswegen ich eigentlich schreibe: Warum floppte der GameCube? Die Technik des GC war doch der PS2 weit überlegen und man konnte auch online gehen. Aber warum gab es für den Cube dann so wenig Spiele?

Danke im Voraus für Ihre Bemühungen, ihr mitteltreuer Leser, Sebastian Hoyer

P.S. Die Rechtschreibfehler eurer Leser könnten daher kommen, dass es alles noch 12-bis 15-Jährige sind, die eure Zeitschrift kaufen. Wie viele GB hat eine HD-DVD?

Hallo Sebastian, tja, das mit dem "weit überlegen" würde ich jetzt mal nicht so unterschreiben. Aber zurück zu Ihrer Frage. Der Cube war – und ist immer noch – ein feines Stück Hardware, zu dessen Niedergang verschiedene Faktoren geführt haben. Generell war die Unterstützung durch Dritthersteller eher mäßig, da die Portierung ihrer Multiplattformtitel auf den GameCube nicht gerade leicht war. Schuld daran war vor allem die spezielle

Disc des Würfels, die weit weniger Speicherkapazität bot als eine herkömmliche DVD, auf die die Konkurrenz-Konsolen zurückgriffen. Nachdem der Cube als "Konsole für die jüngeren Spieler" verschrien war, war er lange nicht so weit verbreitet wie die PS2 oder die Xbox. Und ohne eine käuferstarke Basis galten Exklusiv-Entwicklungen für die Nintendo-Konsole unter Herstellern als ein zu großes Risikogeschäft.

Was den Internet-Support für den Cube betrifft: Der war im Grunde genommen lausig, weshalb die wachsende Online-Community den GC zu Recht links liegen ließ. Das – und natürlich finstere Mächte aus einer anderen Dimension, die unbedingt Nintendo zu Fall bringen wollen – sind der Grund für das Scheitern des Wii-Vorläufers. Ich hoffe, das genügt als Antwort.

Gruß, Frank

P.S. Deine Mail war auch nicht ohne Schreibfehler :-). Bei Film-HD-DVDs 15 bzw. 30 GB.



TRAUE NIEMANDEN, DER AUS DER ZUKUNFT KOMMT!

Hallo, erst einmal ein großes Kompliment für eure Zeitung, die ist wirklich spitze!!! Nun zur Frage: Ich habe mir eine Nintendo Wii gekauft. Nun habe ich aus eurer Zeitung erfahren, dass im Herbst eine neue Wii-Konsole herauskommt und man für seine alte 20 Euro bekommt. Wie viel muss ich für die neue Wii noch draufzahlen? Und kommen trotzdem noch Spiele für die normale Nintendo Wii heraus? Das find ich total doof von Nintendo, sie hätten doch einfach die erste besser machen können!

Mit freundlichen Grüßen, Martin

Hallo Martin, ich muss Sie darüber in Kenntnis setzen, dass es sich bei unserem bisherigen Future-Man um einen Betrüger handelte. Wie sich heraus-

stellte, verbarg sich hinter dem angeblichen Mann aus der Zukunft der doch wenig futuristische Kollege Thorsten 'Ich rede, auch wenn ich alleine bin' Küchler. Nach der Enttarnung floh besagte Person nur mit einem Jutesack gekleidet überstürzt aus dem Verlagsgebäude in die Nacht hinaus und ward nicht mehr gesehen. Wir befürchten daher, dass die bisherigen Heftangaben des Future-Man somit wenig fundiert waren. Aber keine Sorge, ein weitaus qualifizierterer wie glaubwürdigerer Nachfolger, der darüber hinaus mein absolutes Vertrauen genießt, ist bereits gefunden: der allseits geschätzte Leserbrief-Pavian, der samt dem Paket, in dem er fünf Wochen saß, ganz überraschend mit einem "Unzustellbar"-Vermerk aus Feuerland Mitte zurückkehrte. Hätte wohl keine Fantasie-Adresse draufkritzeln sollen... naja, was soll's.

Mit überzeugten Grüßen, Frank

P.S. Die 'Antworten aus der Zukunft'-Rubrik ist Satire...



TEST VERSCHIEDENE PRODUKTE UND PERSONEN

GESCHMACKSSACHE

Geschmackssache, geschmackssache! Die Games-Aktuell-Redaktion und ihre ganz persönliche Meinung zu den wichtigsten Tests dieser Ausgabe

KOMPETENZ-KOMPETENZ

Hallo liebe Games-Aktuell-Redaktion, mir ist in der aktuellen März-Ausgabe aufgefallen, dass euer Redakteur Patric Roos, auf der Seite Geschmackssache (S.48) als Experte für Sportspiele und Ego-Shooter ausgewiesen wird. Nun meine Frage: Warum steht Herr Roos, wie er selber im Kasten zu "F.E.A.R." sagt, denn nicht auf Ego-Shooter, soll gleichzeitig aber als Experte für dieses Genre herhalten? Da kann Herr Roos doch niemals kompetent und unabhängig dieses Genre bewerten, wenn er es doch nicht einmal mag.

Aber auch Bestattungsunternehmer müssen ja ihrer Tätigkeit nachgehen, bei der Arbeitsmarktsituation ist Job eben Job, ob man Spaß hat oder nicht, Hauptsache Arbeit. Da solch ein Fauxpas es mir verbietet, an die Kompetenz Ihrer Spielzeitschrift zu glauben, werde ich in Zukunft von dem Kauf Ihrer Gazette absehen.

Mit freundlichen Grüßen,
Johannes Sartoris

Sehr geehrter Herr Sartoris, ja, es gibt sie noch: die guten, alten redaktionellen Fehler. Abgesehen von dem ein oder anderen Pavian in unseren Reihen sind wir hier nämlich alle nur Menschen. Und die neigen neben den üblichen selbstzerstörerischen Tendenzen und gnadenlosen Selbstüberschätzungen auch mal dazu, etwas falsch zu machen. In diesem speziellen Fall ist es jedoch nicht die Schuld meines geschätzten Kollegen. Ein Blick auf die Team-Seite (S. 46) macht klar, welche Genres Patric liegen – nämlich Jump'n'Runs sowie Sport- und Musikspiele. Für die Geschmackssache-Rubrik sprang Patric Roos lediglich für den abwesenden Kollegen Andreas Szedlak ein. Dummerweise hat wohl jemand vergessen, nicht nur das Bild und Namen, sondern auch die Daten des Urlaubers auszutauschen. Dumm das, hätte aber schlimmer kommen können.

Ihre Schlussfolgerung – und vor allem die Konsequenz – die Sie aus diesem eher kleinen Malheur ziehen, lässt zweierlei Rückschlüsse meinerseits zu: Sie haben das Heft nicht wirklich gründlich gelesen, denn uns sind weitaus gröbere Schnitzer unterlaufen. Und ein gewisser, bayerischer Politiker kann nicht auf Ihre Stimme zählen, da dessen verbale Fehlertitte auch an seiner Kompetenz zweifeln lassen...

Skål,
Åbjörn Svendsdotter

ERNSTHAFTIGKEIT VS. UNTERHALTUNGSWERT

Hi Frank, ich wollte dich schon lange mal fragen, ob du wirklich nur solche nicht ganz ernst gemeinten Leserbriefe bekommst, oder steigern deine lustigen Antworten etwa nur die Auflage? Vielleicht ist es ja mal möglich, ein paar ernst gemeinte Leserbriefe (wie z.B. diesen) mit normalen Antworten zu veröffentlichen. Darüber würde ich mich sehr freuen.

Gruß, Michael

Hi Michael, natürlich bekomme ich auch zahllose normale Mails und Briefe, die ich gewissenhaft beantworte. Aber mal ehrlich, will auf dieser Doppelseite wirklich jemand ständig lesen, wie man am besten die PS2 an einen LCD-Fernseher anschließt, warum trotz Grafikkarte X Spiel Y ruckelt oder ob das japanische Spiel Z jemals bei uns erscheint? Trotz gelegentlicher (und immer wieder auch abfälliger) Kritik habe ich den Eindruck, dass die meisten Leser doch meine Art der Leserbriefaufarbeitung bevorzugen.

So, das war es jetzt mit dem ersten Part der Leserbrief-Sektion. Und nun für alle Leser, die noch nicht gähmend weitergeblättert haben, zurück zum unterhaltsamen Teil...

Beste Grüße, Frank

UNZENSIERTE KRITIK

Hi liebes GA-Team
Ich finde Eure letzte DVD war ein absoluter Sch**ß. (Mai 2007).

1. Beim Vorschaubereich gibt es nur Thriller. Kein Mensch will langweilige Thriller sehen. Das nächste mal verlange ich ein ausführliches Vorschau Video und keine Thriller!!! 2. Der Testbereich war ein Witz. Ein ausführlicher Test, und sonst nur drei doofe "In letzter Sekunde Videos". Im Heft habt ihr so viele interessante Tests und auf der DVD nur Schwachsinn. Endet das!!!!!!

mfg Patrick Pöchhacker

Hallo Herr Pöchhacker, des had einen, guten Grund: Die DVDabgabe muß aus Produktionsgründen tswei Wochen e als die des Hefts erfolgen. Darum isst es uns heufig nicht möglich Thestvideos auf die Disk zu paggen, da die Games erst nach der DVDAbgabe eintreffen tun. Bei Forschauklipz ist es ähnlich: endweter ist das Spiel noch net da oda es isst uns untersacht ein Wideo davon zu machen. Und bevor wir die DVD lehr lassen dachten, wir Uns paggen wir doch lieber ein paar Thrailer mähr mit drauf.

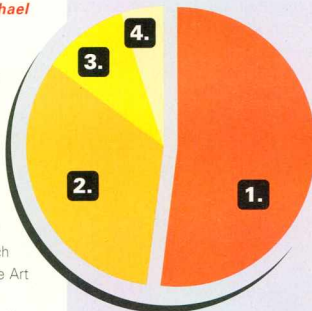
Frank

B.S. Ändlich schraibt mal einer so, daß ich das auch verstehn tu.

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

Wie sehr lassen Sie sich beim Spielekauf von den Tests der Games Aktuell lenken?



Hier Ihre Antworten:

1. 52% ▶ Halb und halb. Ich lese auch andere Hefte.
2. 33% ▶ Ich kaufe, was mich interessiert, egal wie die GA die Spiele wertet.
3. 10% ▶ Ich verlasse mich eher selten auf die GA-Wertungen.
4. 5% ▶ Ich verlasse mich beim Kauf NUR auf die Games Aktuell..

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Gehen Sie bei dem schönen Wetter raus oder zocken Sie lieber?

- Ob Regen, Sonne oder Schnee: zocken, zocken, zocken!!!
- Was wohl?! Raus ins Freie und dort Spaß haben!
- Dank Handheld ist das Zocken im Freien eine feine Sache.
- Beides: Erst ein paar Stunden an der frischen Luft und dann doch daddeln wieder nach Hause.



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. Ab sofort finden Sie 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 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.

DIE VOLLE LADUNG TIPPS AB SOFORT AUF DVD!



TIPPS: Legen Sie unsere Heft-DVD in Ihren PC ein und wählen Sie einfach den Menüpunkt Tipps an.



ADOBE ADOBE 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).

Zu folgenden Titeln finden Sie Tipps auf unserem Datenträger.

Spielertitel	Tipp-Art	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
Ab durch die Hecke	Tipps										
Alien Shooter 2	Cheats										
AND 1 Streetball	Cheats										
Anno 1701	Cheats										
Black	Lösung										
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Cheats										
Call of Duty 3	Cheats										
Call of Duty 3	Cheat										
Canis Canem Edit	Cheats										
Cars	Cheats										
City Life	Cheats										
Civcity Rome	Tipps										
Civilization 4	Cheats										
Da Vinci Code: Sakrileg	Lösung										
Def Jam Icon	Cheat										
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										
Fight Night Round 3	Tipps										
Final Fantasy XII	Tipps										
Flatout 2	Cheat										
Formel Eins 2006	Tipps										
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Cheat										
God Hand	Tipps										
God of War	Tipps										
Gran Turismo 4	Fahrzeuggeste										
GTA Vice City Stories	Cheats										
Guitar Hero 2	Cheats										
Heroes of Might and Magic 5	Cheats										

Spielertitel	Tipp-Art	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
Hitman Blood Money	Lösung										
Ice Age 2	Cheats										
Kingdom Hearts 2	Tipps										
Lego Star Wars 2	Lösung										
Madden NFL 07	Cheats										
Marc Ecko's Getting Up	Cheats										
Marvel Ultimate Alliance	Cheats										
Motorstorm	Cheats										
NBA 2K6	Cheats										
NBA 2K7	Cheats										
Need for Speed Carbon	Cheats										
Need for Speed Carbon	Tipps										
NFL Street 3	Versteckte Teams										
Onimusha Dawn of Dreams	Cheats										
Pro Evolution Soccer 6	Nationalmannschaft										
Red Ocean	Cheats										
Resident Evil 4 (Dt.)	Tipps										
Sam and Max Episode 5	Tipps										
Schlacht um Mittel Erde 2	Lösung										
Sims 2 Haustiere	Cheats										
SOCOM 3	Lösung										
Spellforce 2	Tipps										
Splinter Cell Double Agent	Tipps										
Stalker	Cheats										
Star Trek Encounters	Cheats										
The Elder Scrolls: Oblivion	Cheats										
Thrillville	Cheats										
Tomb Raider Legend	Lösung Cheats										
Tony Hawk's American Wasteland	Cheats										
Trackmania	Tipps										
World of Warcraft: Burning Crusade	Lösung										
WWE SmackDown 2007	Tipps										
...und viele, viele mehr!!!											

GAMES AKTUELL

**3 AUSGABEN
FÜR NUR 6 EURO
IM MINI-ABO
TESTEN UND ÜBER
30% SPAREN!**



+ GRATIS-GESCHENK

**Karte ausfüllen und
gleich heute noch
abschicken!**

Unser Service für ganz Eilige:

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

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

E-Mail: **abo@cynamite.de**

Web: **www.cynamite.de**

Ihre Abo-Vorteile:

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

Verlag: CYPRESS GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Hirschberg,
Tel.: (0931) 4170-434, Fax: (0931) 4170-179, E-Mail:
abo@cynamite.de, Reg.-GmbH-Würzburg, HRB 1817
Geschäftsführer: Alessandro de Boeckhevents
Abbestellung: DataM-Service GmbH, Fichtstr. 5, 97074 Würzburg,
Tel.: (0931) 4170-179, Fax: (0931) 4170-434
E-Mail: info@data-services.de, Geschäftsführer: Sigrid Weber

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

E-Mail

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Wichtend: Der ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Zustand des Kundenbestells) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM-Service GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abnahme dieser Bestellung.

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

☐ Ja, zusätzlich zu meinem Abo möchte ich den täglichen Cynamite.de-Newsletter erhalten.
Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CYPRESS und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

**Ja, ich will Games Aktuell
im Mini-Abo testen**

Ich bestelle Games Aktuell (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis von nur € 6,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für € 35,88 (Österreich € 39,60, Schweiz sfr 70,80, restliches Ausland auf Anfrage).

VGM067

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

☒ Design-Taschenlampe

☒ Games Aktuell-Schlüsselband

Porto
zahlt
Empfänger

Antwort

**GAMES
AKTUELL**

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

97091 Würzburg



GAMES
AKTUELL

07/07

AB 13. JUNI AM KIOSK ERHÄLTlich!

PC PS2 PS3 Xbox360 Wii

NEED FOR SPEED

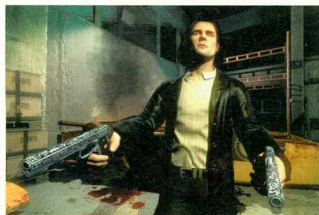
DAS NEUE



▲ **VORSCHAU:** Wie geht die Erfolgsserie weiter? Wir liefern die Antwort, fliegen nach Vancouver und besuchen dort die Entwickler. Unsere Mega-Vorschau lesen Sie in der nächsten Games Aktuell!

PC PS2 Xbox360

THE DARKNESS



▲ **TEST:** Wir bringen Licht ins Dunkel. Der Shooter des Sommers im XXL-Test.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL



▲ **TEST:** Nächsten Monat testen wir, ob Mario wirklich zum Ronaldinho mutiert.

AUSSERDEM IM HEFT!

COLIN MCRAE: DIRT

TEST: Das Next-Gen-Comeback des Rallye-Königs.

FIFA 08

VORSCHAU: Bei unserem Vancouver-Trip spielen wir auch das brandneue FIFA Probe.

PC PS2 PS3 Xbox360 Wii

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Tophits!

Änderungen vorbehalten!

IMPRESSUM

GAMES
AKTUELL

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cynamite.de / www.cypress.de
Geschäftsführer: Alessandro de Bochnanovits
Eine 100%ige Tochtergesellschaft der Vogel Business Medien GmbH & Co.KG in Würzburg

VOGEL

CHEFREDAKTEUR

Thomas Szedak (tel. 09 31 40 69 10) (für den red. Inhalt)

REDAKTION

Thorsten Küchler (lk. Stellvertreter der Chefredakteur),
Günther Hruby (gh. Leitender Redakteur), Fabian Kähler (fk), Frank Emmerting (fe),
Andreas Szedak (az), Sven Hader (sh), Peter Ross (pr), Alexander Bidel (ab)

MITARBEITER DIESER AUSGABE

Markus Häberlein (mh), Olaf Biech (ob), Thomas Nickel (tn),
Jochen Gebauer (gj), Moritz Menzel (mm)

LEKTORAT: Frank Pfänder, Kristina Arnold, Ute Pfaffner

LEKTORAT: Silke Pohl, Meike Käng

ANZEIGENLEITER: Vertrieb Bundesweit (verantwortl. für die Anzeigen!)

Telefon (09 31) 4 06 91 10 · Fax (09 31) 4 06 91 19

MEDIABERATERIN: Ina Mari

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENSCHNITTSTELLE: Ines Frühwacht, Sandra Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 01.11.2006

PRODUKTIONSLEITERIN: Andrea Stamm

PDF-DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schwegler, Michael Erwin

VERTRIEBSLEITER: Berthold Popschil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 15

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

akt. vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 45 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement Deutschland: 35,95 € (2,99 € pro Ausgabe),
Österreich: 39,60 € (3,30 € pro Ausgabe), Schweiz: 70,80 sfr (5,90 sfr pro Ausgabe)
restliches Ausland auf Anfrage. Abonnementpreis inkl. Versandkosten.
Einzelhefte inländ. und Ausland: 2,99 € - Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 750 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 1200 100, Kto. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

BANKVERBINDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG Würzburg, BLZ 750 400 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 kann, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG,
Leinhardtstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by CyPress GmbH, Höchberg

Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für unverlangt eingesandte Bild- und Textmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Soweit wir Ihnen als Beleg zu unserer Zeitschrift-Datenblätter zu Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten.

Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigelegten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationgemeinschaft zur Feststellung
der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
IVW 1/2007 - verkaufte Auflage: 51.255 Exemplare

ABO-SERVICE

Anschrift des Abonnement-Service:

GAMES AKTUELL Abo-Service
c/o Data-M-Service GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Zentrale Abo-Nummer

Tel.: +49 (0)931 - 41 70 434

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr - Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax

+49 (0)931 - 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

DAWN OF MAGIC



CRYSIS



COMMAND & CONQUER 3



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSION

■ Sudeki

■ DEMOS

- 3D Ultra Minigolf Adventures
- Dawn of Magic
- Sam & Max: Episode 5

■ HD-VIDEOS

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Clive Barker's Jericho
- Colin McRae: Dirt (Ingame-Szenen)
- Colin McRae: Dirt (Render-Trailer)
- Colin McRae: Dirt (Ingame-Szenen)
- Crysis (Tech-Demo)
- Forza Motorsport 2
- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Skate
- Spider-Man 3
- Super Paper Mario
- Warhawk
- World in Conflict

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- VLC Media Player 0.8.6

■ EXTRAS

- Wertungsspiegel
- Tips & Tricks

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Clive Barker's Jericho
- Colin McRae: Dirt (Ingame-Szenen)
- Colin McRae: Dirt (Render-Trailer)
- Crysis (Ingame-Szenen)
- Crysis (Tech-Demo)
- Forza Motorsport 2
- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Skate
- Spider-Man 3
- Super Paper Mario
- Warhawk
- World in Conflict

■ SCREENSHOT-GALERIE

- Medieval II: Total War - Kingdoms
- Colin McRae: Dirt
- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Skate
- Spider-Man 3
- Super Paper Mario
- Tenchi Z
- Warhawk
- World in Conflict

■ TESTS

- Buzz! Das Mega Quiz
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Tomb Raider: Anniversary

■ EXTRAS

- EA Meet The Makers Interview
- GamesAktuell Quiz

Vollversion: SUDEKI

GAMES
AKTUELL

Ausgabe
06
2007

VOLLVERSION



DEMO

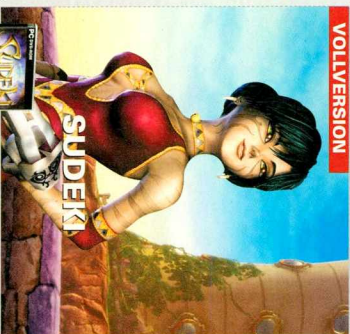


- VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- HD-TRAILER, SCREENSHOT-GALERIEN, QUIZ-SHOW, U.V.M.

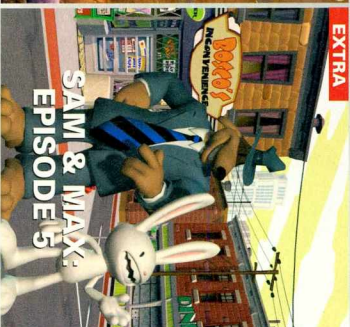


GAMES AKTUELL

VOLLVERSION



EXTRA



■ **VIELE VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
HD-TRAILER, SCREENSHOT-GALERIEN
U.V.M.**



Vollversion: **SUDEKI**

GAMES
AKTUELL

06
2007

DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSION

• Sudeki

■ DEMOS

- 3D Ultra MiniGolf Adventures
- Dawn of Magic
- Sam & Max: Episode 5

■ HD-TRAILER

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Clive Barker's Jericho
- Colin McRae: Dirt (Ingame-Szenen)
- Colin McRae: Dirt (Render-Trailers)
- Crysis (Ingame-Szenen)
- Crysis (Tech-Demo)
- Forza Motorsport 2
- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- State
- Spider-Man 3
- Super Paper Mario
- Warhawk
- World in Conflict

SCREENSHOT- GALERIEN

- Colin McRae: Dirt
- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- VLC Media Player 0.8.6

■ EXTRAS

- Wertungsspiegel
- Tipps & Tricks

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Clive Barker's Jericho
- Colin McRae: Dirt (Ingame-Szenen)
- Colin McRae: Dirt (Render-Trailers)
- Crysis (Ingame-Szenen)
- Crysis (Tech-Demo)
- Forza Motorsport 2
- Medieval II: Total War - Kingdoms
- Mercury Midtown Revolution

■ EXTRAS

- EA: Meet The Makers Interview
- Games Aktuell Quiz

- Ninja Gaiden Sigma
- Overlord
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- State
- Spider-Man 3
- Super Paper Mario
- Tenchu Z
- Warhawk
- World in Conflict

■ TESTS

- Buzz! Das Mega Quiz
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Tomb Raider: Anniversary

8

GAMES
AKTUELL

06
2007

G.Press

8



Klotzen statt
kleckern...

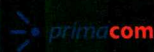
GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de »

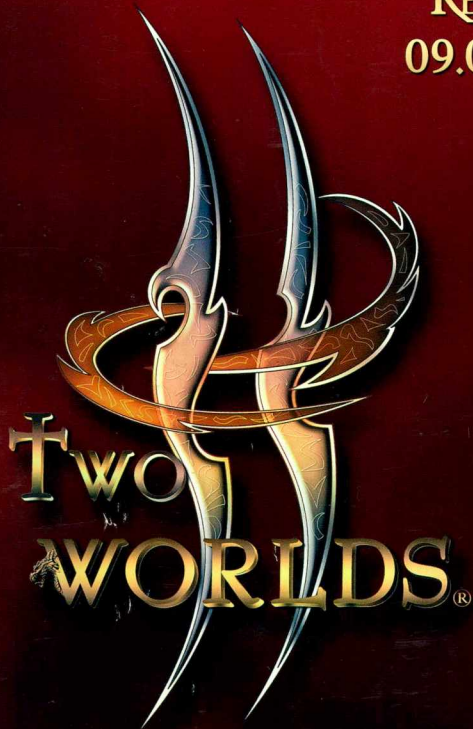
GIGA empfängt du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



Auch erhältlich:
TWO WORLDS - DAS ALBUM
Harold Faltermeyer feat. AmberMOON

2-WORLDS.COM

RELEASE
09.05.2007



JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!

PC Powerplay, 02/2007



FANTASTISCHES ROLLENSPIEL-ERLEBNIS
VOLLER LEBEN UND IDEEN.

So schnell hätte wohl niemand mit der
Wachablösung von Oblivion gerechnet.
Two Worlds ist ein würdiger Thronfolger!



360 Live Magazin

PRÄCHTIG. UND VERDAMMT RIESIG.

Two Worlds wird nicht nur das technisch und grafisch beste 3D-
Rollenspiel für PC und Xbox 360 sein, sondern auch in Sachen Figurenverhalten,
Inventarkomfort und Vielfalt punkten.

Jörg Luibl, 4players.de



Copyright © 2000 - 2007 by ZENNIZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zentax and Reality Pump are registered trademarks of Zentax Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. XBOX, XBOX 360 and XBOX LIVE are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.



TOPWARE
INTERACTIVE