

Alle Systeme in einem Heft! PC – PS3 – PS2 – Xbox360 – Wii – PSP – Nintendo DS

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL

September 2007

2,99 €
mit DVD

Test + Video

Medal of Honor: Airborne

Mehr Taktik, mehr Freiheit:
Der Kult-Shooter ist zurück!

Schon getestet!

John Woo's Stranglehold

Fulminanter Actionfilm zum Spielen!

Testpremiere + Video

BIOSHOCK

Geniale Story, fantastische Atmosphäre:
Die Spiele-Sensation des Jahres!



Land 2,99 € - Österreich 3,30 € - Belgien 3,30 € -
urg 3,30 € - Schweiz sFr 5,90 - Spanien 3,60 € - Ungarn Ft 870,00

Top-Demo + Test

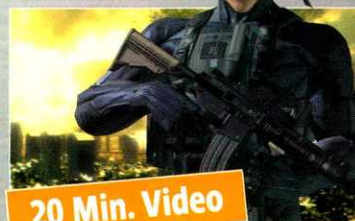
Civilization IV Beyond the Sword

◀ Wie gut ist das Add-on?
Testen Sie selbst!

Top-Video

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

▼ Enthüllt: So
genial spielt sich das
Action-Adventure



20 Min. Video



**"BioShock wird
DER HAMMER"** PRO SIEBEN

**"WAHNSINN!
Granaten-starke Grafik.
BioShock ist genial."** PC POWERPLAY

**"Bahnbrechend!
Wird die Zukunft der Videospiel-Welt
REVOLUTIONIEREN."** MANIAC

BIOSHOCK

Action mit dem extra Schuss Gentechnik
www.2kgames.com/bioshock



Deutsches Forum auf
WWW.BIOSHOCK.CYNAMITE.DE



© 2007 Take-Two Interactive Software und deren Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. BioShock, 2K Games, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, der Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und The Way It's Meant To Be Played sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Firma NVIDIA. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.





DVD-HIGHLIGHTS

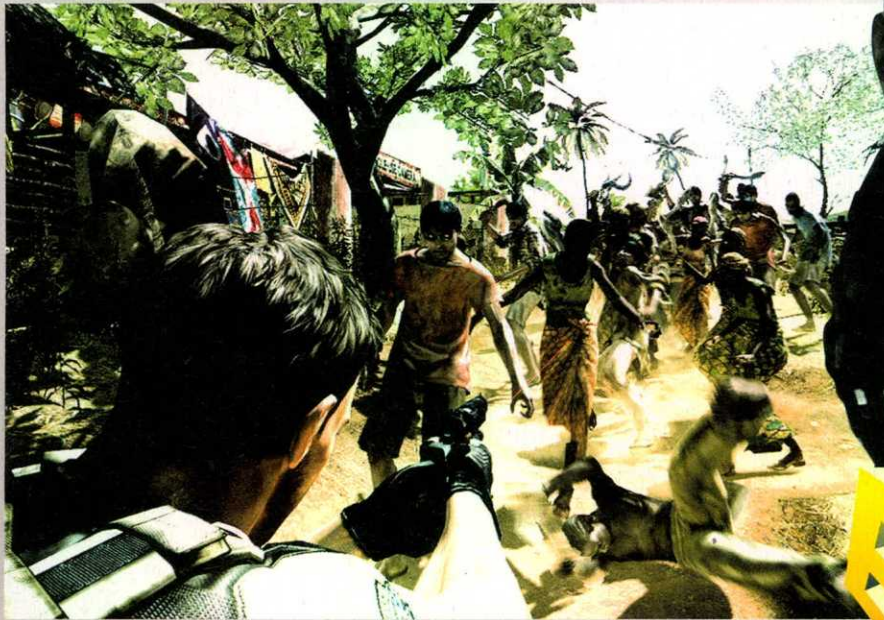
Dieses Mal unter anderem mit Videos zu Bioshock, Sega Rally, Blue Dragon und Stuntman: Ignition.

Zum kompletten DVD-Inhalt: Bitte umblättern!



RESIDENT EVIL 5

Der Trailer zum kommenden Survival-Horror in der ultimativen Langfassung.



▲ **TOP-VIDEO:** Letzten Monat präsentierten wir Ihnen die ersten Screenshots zu Resident Evil 5. In dieser Ausgabe gibt's sogar bewegte Bilder zu Chris Redfields phänomenaler Rückkehr.



DVD
MIT FAST
2 STUNDEN
LAUFZEIT!

DIE HIGHLIGHTS DER
PRESSEKONFERENZEN

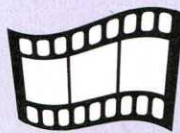
VIDEOS ANSCHAUEN

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.



DVD FEHLT?

Hier sollte die Heft-DVD der Games Aktuell 09/2007 kleben. Falls die DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.



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 AUF DEM 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!



▲ **EXTRA-VIDEO:** Was haben Sony, Microsoft und Nintendo geplant? Hier erfahren Sie es!

RADSPORT MANAGER PRO 2007



▲ **DEMO:** Garantiert ungedopt gehen die Rad-sportler in dieser Ein-Etappen-Demo an den Start.

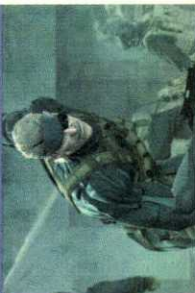
FLATOUT: ULT. CARNAGE



MOH: AIRBORNE



METAL GEAR SOLID 4



DATEN-BEREICH

■ DEMOS

- Civilization IV: Beyond the Sword
- Dead Reefs: Das Relikt des Bösen
- Radsport Manager: Pro 2007

■ SCREENSHOT-GALERIEN

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- PES 2008
- Resident Evil 5
- Unreal Tournament III

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- VLC Media Player 0.8.6

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- FIFA 08
- Gran Turismo 5
- Halo 3
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Need for Speed: Pro Street
- Resident Evil 5
- Viva Pinata: Party Animals

■ TESTS

- Big Brain Academy
- Bioshock
- Blue Dragon
- Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

- Flatout: Ultimate Carnage
- Medal of Honor: Airborne
- Nascar 08
- Stuntman: Ignition
- Transformers: The Game

■ EXTRAS

- E3: Die Highlights der Pressekonferenzen
- Sega Rally Special
- FIFA 08: Interview mit Ronaldinho
- Games-Aktuell-Quiz

■ TIPPS

- Über 650 Tipps zu weit über 100 Spielen

RESIDENT EVIL 5



VIVA PINATA: PARTY...



NFS: PRO STREET



CyPress

Demo: CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

GAMES
AKTUELL

Ausgabe

09
2007
GAMES
AKTUELL

METALGEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION


VORSCHAU

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

DEMO

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

- VIELE VORSCHAU- UND TEST-VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- TRAILER, SCREENSHOT-GALERIEN, QUIZ-SHOW U.V.M.

SUPER-GAU GTA?

Im Juli war die Welt für "GTA"-Fans noch in Ordnung. Der Veröffentlichungstermin von Part "IV", der 19. Oktober 2007, rückte immer näher, ein zweites Video erschien, und die Informationsflut wurde immer größer – nicht zuletzt auf Grund unserer zehnteiligen Titelstory in der letzten Ausgabe. Und dann kam der 2. August, der Tag, an dem passierte, was kaum jemand für möglich gehalten hätte: Zum ersten Mal seit Urzeiten wurde die Veröffentlichung einer "GTA"-Folge um mehrere Monate verschoben. **Rockstar Games, die ihre Termine bisher immer wie ein Schweizer Uhrwerk einhielten, bringen "GTA IV" erst im zweiten Quartal 2008 in den Handel.**

Ein Aufschrei ging durchs Land. Na ja, zumindest durch die gängigen Spiele-Foren. Eine Mischung aus Wut und Enttäuschung war aus den Beiträgen herauszulesen. Natürlich weiß ich um die Ausnahmestellung von "GTA IV", vor allem seit ich das Spiel in Bewegung gesehen habe. Trotzdem halte ich die Reaktionen für übertrieben. Schließlich hat die Spielewelt ein bisschen mehr als "GTA" zu bieten. **Die Welle der Hit-Veröffentlichungen rollt schon jetzt los, zum Beispiel mit "Bioshock", "Medal of Honor: Airborne", "Stranglehold" oder "Blue Dragon".** Und das geht heiter weiter bis zum Ende des Jahres!

Also, liebe "GTA"-Fans, wenn Sie wissen wollen, mit welchen Titeln Sie sich bis zum Erscheinen von "GTA IV" den Spaß am Spielen erhalten können, dann schauen Sie sich diese Games-Aktuell-Ausgabe mal ganz genau an. Ich bin sicher, Sie werden fündig!

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Lesen und Zocken!

T. Szek
THOMAS SZEDLAK
 Chefredakteur



Veröffentlichung verschoben!
 "GTA IV" kommt erst im zweiten Quartal 2008 in den Handel

CYNAMITE.DE
 my entertainment network
 Topaktuelle News, interessante Specs, täglich neu.



▲ E3 2007: Sie war kleiner, leiser und weniger pompös, die Spiele-Messe E3 2007. Doch an interessanten Games herrschte kein Mangel. Was die großen drei der Konsolenwelt künftig zu bieten haben – und wie der PC-Bereich dagegenhält, lesen Sie ab Seite 16.



INHALT 09/2007

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



26

SUPER MARIO GALAXY

VORSCHAU ► Für sein galaktisches Abenteuer streift sich Mario ein neues Kostüm über. Wir haben viele frische Infos!



54

BIOSHOCK

TEST ► Wie gut ist der durchgeknallte Ego-Trip wirklich? Wir haben den Ballermann durchgespielt!



64

BLUE DRAGON

TEST ► Was Final Fantasy für die PlayStation ist, könnte das hier für die 360 werden. Warum? Lesen Sie den Test!

VORSCHAU

Killzone 2	20	PS3	
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	22	PS3	
Army of Two	24	PS3	Xbox360
Super Mario Galaxy	26		Wii
Assassin's Creed	28	PS3	Xbox360
Burnout Paradise	30	PS3	Xbox360
Mercenaries 2: World in Flames	32	PS3	Xbox360
Eternal Sonata	34		Xbox360
Crash of the Titans	36		Xbox360
Pro Evolution Soccer 2008	38	PS2	Xbox360
Odin Sphere	39	PC	PS2 PS3 Xbox360
Naruto: Rise of a Ninja	40	PS2	



TEST

Testcenter	50			
Bioshock	54	PC		Xbox360
Medal of Honor: Airborne	60	PC	PS3	Xbox360
Blue Dragon	64			Xbox360
Stranglehold	68	PC	PS3	Xbox360
Stuntman: Ignition	70		PS2 PS3	Xbox360
Singstar	73		PS3	
Singstar: 90s	72		PS2	
Singstar: Die Toten Hosen	72		PS2	
Singstar: Deutsch Rock-Pop Vol. 2	72		PS2	
Transformers: The Game	74	PC	PS2 PS3	Xbox360
Trauma Center: Second Opinion	75			Wii
Rogue Galaxy	76		PS2	
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	77	PC	PS3	Xbox360
Flatout: Ultimate Carnage	78			Xbox360
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	79		PS2 PS3	Xbox360
Civilization 4: Beyond the Sword	79			Wii
Guitar Hero: Rocks the 80s	80		PS2	
Tiger Woods: PGA Tour 08	81	PC	PS2 PS3	Xbox360
Madden NFL Football 08	81	PC	PS2 PS3	Xbox360
Budgetspiele Bestenliste	85			
Company of Heroes	86	PC		
Flatout 2	86	PC	PS2	
Bestenliste – die Top-Ten-Games aller Genres	82			



TOP-DEMO!

► **CIVILIZATION IV** Testen Sie jetzt das beliebte Aufbaustrategie-Spektakel – Disc rein und schnell installieren!

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 4

SPECIAL

E3 2007	16
Die Geschichte der Konsolenhersteller – Teil 2: Sony	44

AKTUELL

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

HARDWARE

Hardware-News und -Tests	92
--------------------------------	----

SERVICE

Leserbriefe und Future-Pavian	94
Top 5: Die fünf tütigsten Charaktere	96

RUBRIKEN

Jahresabo	67
Miniabo	89
Editorial	5
Ausblick	98
Impressum	98

HEFT-DVD

DVD-Cover	4
DVD-Inhalt	3

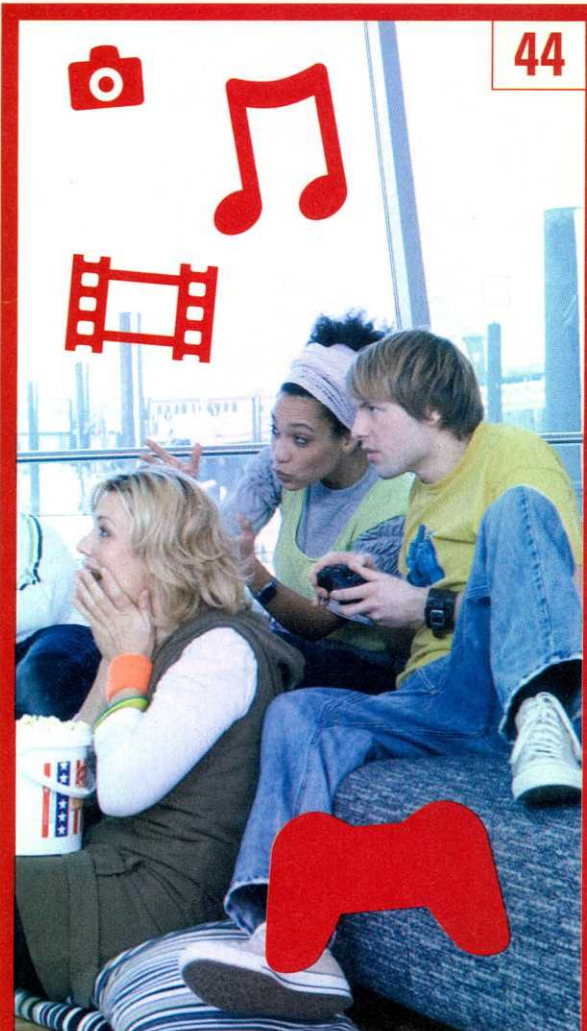
TIPPS & TRICKS

Die Tipps des Monats auf DVD	97
------------------------------------	----



HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	87
Handheld-News	88
Touch Darts	91
Crazy Taxi: Fare Wars	90
Guilty Gear: Judgement	90
Pokémon: Diamant-/Perl-Edition	91
Valhalla Knights	91
Tales of the World: Radiant Mythology	91
Monster Hunter: Freedom 2	90

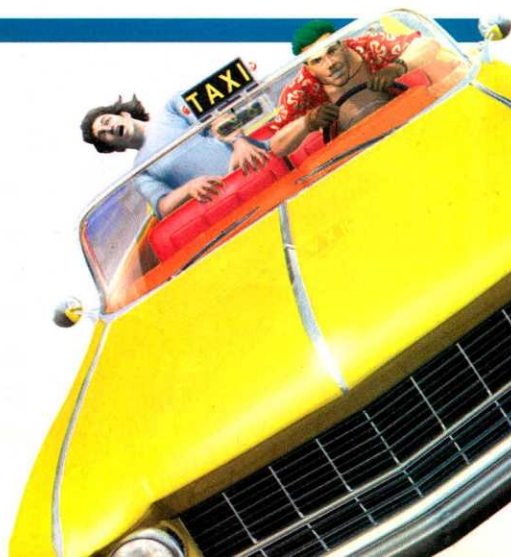


DIE GESCHICHTE DER KONSOLEN-HERSTELLER – TEIL 2: SONY

REPORTAGE: ► Der Siegeszug der PlayStation wird von uns ganz genau beleuchtet. So fing alles an, das hat Sony erreicht. Inklusive Portrait von Ken Kutaragi, dem Vater der PlayStation.

SPIELE-INDEX

Army of Two	24
Assassin's Creed	28
Bioshock	54
Blue Dragon	66
Brave Story	88
Burnout Paradise	30
Civilization 4:	
Beyond the Sword	79
Company of Heroes	86
Crash of the Titans	36
Crazy Taxi: Fare Wars	90
Eternal Sonata	34
Fantastic Four:	
Rise of the Silver Surfer	79
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	88
Flatout 2	86
Flatout: Ultimate Carnage	78
Freshly Picked:	
Tingles Rosy Rupee Land	88
Ghost Recon:	
Advanced Warfighter 2	77
Guilty Gear: Judgement	90
Guitar Hero: Rocks the 80s	80
Heroes of Mana	88
Killzone 2	20
Lifesigns: Hospital Affairs	88
Madden NFL Football 08	81
Medal of Honor: Airborne	60
Mercenaries 2: World in Flames	32
Metal Gear Solid 4:	
Guns of the Patriots	22
Monster Hunter: Freedom 2	91
Naruto: Rise of a Ninja	40
Odin Sphere	39
Pokémon: Diamant-/Perl-Edition	91
Pro Evolution Soccer 2008	38
Rogue Galaxy	76
Singstar	73
Singstar: 90s	72
Singstar:	
Deutsch Rock-Pop Vol. 2	72
Singstar: Die Toten Hosen	72
Stranglehold	68
Stuntman: Ignition	70
Super Mario Galaxy	26
Tales of the World:	
Radiant Mythology	90
Tiger Woods: PGA Tour 08	81
Touch Darts	91
Transformers: The Game	74
Trauma Center: Second Opinion	75
Valhalla Knights	90
Vision Training	88



AKTUELL

JETZT WIRD'S HEISS: DIE TOP-NEWS DER SPIELEBRANCHE IM ÜBERBLICK

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 den entsprechenden Meldungen.

- ★ Crysis vielleicht auch für Konsolen
- ★ Pimp my PSP: Die Auktion ist zu Ende
- ★ Fatal Inertia: Rennspiel-Start steht fest
- ★ Speedball 2: Pass-System mit Auto-Aiming
- ★ Neue Infos und Eindrücke zu Army of Two
- ★ Neue Screens zu Devil May Cry 4
- ★ Beowulf: Erste Bilder der PlayStation3-Version
- ★ Far Cry 2 spielt in Afrika
- ★ Eidos-Chef: PS3 ist nicht zu teuer
- ★ Rayman Raving Rabbids 2: Eigene Figuren bauen

DAS ZITAT DES MONATS

"Ich habe das Gefühl, dass durch Wii die Leute auf der ganzen Welt wieder auf Videospiele aufmerksam geworden sind, was eine ganze Zeit lang nicht der Fall war."



Shigeru Miyamoto,
Nintendo, über
den Erfolg von
Wii

Wir sind mit dabei

GAMES AKTUELL AUF DER GAMES CONVENTION

Halle 3
Stand A 01



Wenn Sie schon auf der Games Convention sind – und da sollten Sie unbedingt hin – schauen Sie doch mal beim Stand von CyPress vorbei (Halle 3, Stand A01)! Das Team von Games Aktuell freut sich natürlich ganz besonders auf Sie. Bei uns können Sie ein Schnupperabo samt attraktiven Prämien abgreifen oder gemütlich mit den Redakteuren plauschen und über Wertungen diskutieren... alles ist möglich!

Noch größer, noch bombastischer: Die GC bricht auch dieses Jahr wieder alle Rekorde. Noch mehr Eingänge sorgen dafür, dass lästige Staus vor den Hallen der Vergangenheit angehören. Außerdem

erwarten wir mehr Ankündigungen und spielbare Highlights als je zuvor. Sie können selbst Hand anlegen an Hideo Kojimas neues Meisterwerk "Metal Gear Solid IV", das Rennspiel der Superlative "Gran Turismo 5" und viele Top-Titel mehr.

Und auch abends geht die Party weiter: GC freestyle bietet Ihnen ein Open-Air-Konzert erster Güte, und zwar von Donnerstagabend bis Samstagabend, mit Bands wie Madsen, Revolverheld, Virginia Jetzt! und weiteren Top-Acts. Außerdem gibt's einen Funspots-Bereich, Chillout-Zones und einen Campingplatz zum Übernachten. Wir sehen uns bei GC freestyle!

ÖFFNUNGSZEITEN

Donnerstag	23.08.2007	9.00 Uhr – 18.00 Uhr
Freitag	24.08.2007	9.00 Uhr – 20.00 Uhr
Samstag	25.08.2007	9.00 Uhr – 20.00 Uhr
Sonntag	26.08.2007	9.00 Uhr – 18.00 Uhr

PREISE

Tageskarte	12,00 €
Tageskarte ermäßigt*	8,50 €
Abendkarte (ab 15.30 Uhr)	6,00 €
Tageskarte Kind (6 – 12 Jahre)	4,50 €
Tageskarte Eltern (Erwachsene in Begleitung ihrer Kinder bis 18 Jahre)	8,50 €
Dauerkarte	29,50 €

* Preis gilt für Schüler, Studenten, Auszubildende, Arbeitslose, Sozialhilfeempfänger, Rentner, Schwerbehinderte, Wehrpflichtige und Zivildienstleistende. Kinder bis zum vollendeten fünften Lebensjahr haben in Begleitung Erwachsener freien Zutritt.



Bei Sony darf man sich freuen

ROCKSTAR ENTWICKELT EXKLUSIVTITEL FÜR PS3

Nachdem Rockstar eben noch mit einer Kaufempfehlung für die Xbox360-Version seines neuen Meisterwerks Schlagzeilen machte, gibt es jetzt eine ähnlich spektakuläre Neuankündigung: Der "GTA"-Entwickler wird eine neue Marke schaffen, die exklusiv auf Sonys PlayStation3 erscheinen soll. Das bestätigte jetzt Michael Shorrock, Director of 3rd Party Relations bei Sony Computer Entertainment America. Diese Entscheidung beruhe auf der guten Zusammenarbeit der vergangenen Jahre und dem Erfolg, den Rockstar und Sony gemeinsam mit der "GTA"-Reihe gehabt hätten, so Shorrock. Bislang ist nicht bekannt, um was für eine Art von Spiel es sich bei dem Exklusivtitel handelt.



GAMES AKTUELL MEINT:

Ein seltsamer Kurs, den man da bei Rockstar fährt. Eben erst contra, jetzt wieder pro Sony. Wir kümmern uns aber nicht um Geschäftspolitik – für uns zählt, dass am Ende des Tages ein ordentliches Spiel im Laden steht. Leider sind die Informationen zu dem neuen Titel bislang gleich null.

▼ UNENTSCHIEDEN: GTA IV kommt zeitgleich für PS3 und Xbox360.



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox Home Entertainment verlosen wir attraktive Preise. Zu gewinnen gibt's drei Special-Edition-DVDs aus der Abenteuerreihe von Twentieth Century Fox Home Entertainment in edlen Steelbooks ("Eragon", "Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen", "X-Men") sowie drei Mal "Neverwinter Nights 2", das mit dem Games-Hit ausgezeichnete RPG von Atari.

Einsendeschluss ist der 18.09.2007.



In der Special-Edition-Reihe von Fox gibt es alle Filme der Abenteuerreihe als Steelbooks im edlen Metallic-Outfit. Sie sind echte Hingucker in jeder DVD-Sammlung und enthalten jeweils zwei DVDs mit dem Hauptfilm und vielfältigem und attraktivem Bonusmaterial. Mehr Infos unter <http://www.hollywoodportal.de>.

Mitmachkarte
auf Seite 15
ausfüllen und
GEWINNEN!



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

NUMMERNREVUE

DIE GAMES CONVENTION IN ZAHLEN

- 183.000** Besucher strömten letztes Jahr auf das Messegelände.
- 115.000** Quadratmeter Fläche belegt die Games Convention in diesem Jahr.
- 2002** wurde die erste Games Convention in Leipzig abgehalten.
- 390** Aussteller haben ihre Teilnahme angekündigt.
- 5** Mal hat die GC seit 2002 ihre Pforten geöffnet.
- 5** Hallen hat das Leipziger Messegelände.
- 1** Halle ist als Business Center für Branchenvertreter reserviert.



Spielesparte in der Krise

SONY MACHT MIESE

► Zahlreiche Analysten sind sich einig: Sonys Spielesparte wird in den nächsten Jahren keinen Gewinn erwirtschaften. Daher liegt es jetzt an den anderen Abteilungen des Mutterkonzerns (Filme, Musik und Elektronik), der gebeutelten Games-Abteilung unter die Arme zu greifen.



▲ **HOFFT AUF HILFE:** Jack Tretton von SCEA.

Jack Tretton, der Präsident von Sony Computer Entertainment America, hofft auf das gute Gedächtnis seiner Kollegen in anderen Geschäftsbereichen – in den vergangenen Jahren war es nämlich die Spielesparte, die Profite eingefahren hat, während andere Abteilungen investierten und finanziell schlechter gestellt waren.

GAMES AKTUELL MEINT: Wir gehen davon aus, dass Jack Tretton auf die Unterstützung der anderen Sony-Bosse zählen kann. Immerhin ist die PlayStation3 mit ihrem Blu-ray-Laufwerk ganz klar auf Multimedia getrimmt – und das ist für die anderen Abteilungen des Konzerns, insbesondere den Geschäftsbereich "Filme", nicht eben unwichtig.

DUELL DES MONATS

BIOSHOCK

gegen

ELEKTROSCHOCK



Wir sind schockiert über so viel Genialität beim lang erwarteten Unterwasser-Shooter "Bioshock" und halten mit einem handelsüblichen Elektroschocker dagegen. Wer entscheidet das Duell für sich?



Spezialeffekte

Die Plasmiden-Kräfte sorgen für tolle Effekte wie Vereisung und Blitzgewitter. **Vorteil: Bioshock**

Die Reaktion des Opfers sorgt für Special Effects, aber Blitze gibt's kaum zu sehen.



Spaßfaktor

Tolle Atmosphäre und packende Action sorgen für viel Spielspaß. **Vorteil: Bioshock**

Nur Masochisten dürften daran Freude haben.



Spieldauer

Stundenlange Spielfreude ist mit dem Unterwasser-Shooter garantiert. **Vorteil: Bioshock**

Höchstens ein paar Sekunden. Langzeitanwendung auf eigene Gefahr.



Preis/Leistung

Mit ca. 50 Euro Kaufpreis gibt's beim Abenteuer von 2K recht viel fürs Geld. **Unentschieden**

Elektroschocker sind ähnlich teuer wie das Spiel, bieten aber nicht viel Abwechslung. **Unentschieden**



DER SIEGER: BIOSHOCK

Den allermeisten wird "Bioshock" sicher besser gefallen, nur ein paar durchgeknallte Naturen könnten sich mit Elektroschocks ähnlich gut unterhalten. Die haben es dann aber auch nicht besser verdient...



▲ **ZERKNIRSCHTES DOPPEL:** Simon und Budi führen durch die Sendung.

Für Leipzig-Muffel

MTV GAME ONE BERICHTET VON DER GC

► Wer nicht selbst bei der Games Convention in Leipzig auflaufen kann, der schaut am 29. August und 5. September (jeweils Mittwoch 19.30 Uhr) MTV GAME ONE – dort gibt's die gesammelten Eindrücke in kompakter Form und wie gewohnt unterhaltsam aufbereitet. Die Moderation von Simon und Budi kommt natürlich direkt vom Games-Event der Superlative! Übrigens: Es lohnt sich, die Flimmerkiste zwei Mal anzuwerfen. Am 29. August werden nämlich alle aktuellen Themen präsentiert, am 5. September gibt's dann einen spannenden Blick hinter die Kulissen. Einschalten!

Neues Futter für Shooter-Hungrige

THEY: PREMIERE AUF DER GAMES CONVENTION

► Sie sind riesig. Sie sind anders. Sie sind feindselig." So lautet die Ankündigung des Ego-Shooters "They", der auf der Games Convention Branchenvertretern erstmals vorgestellt werden soll. Bei einer knapp 30-minütigen Präsentation hinter verschlossenen Türen will Publisher IMC die Science-Fiction-Story enthüllen. "They" soll sich durch hervorragende Physik und zerstörbare Levels auszeichnen. Außerdem wird es einen Singleplayer-Modus und verschiedene Mehrspieler-Modi geben. Das Shooter-Spektakel erscheint voraussichtlich nächstes Jahr.



They | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: IMC | Erscheint: 2008



MUSIC TELEVISION®

WEDNESDAY
19.09.2007
22:00H

MTV
DESIGNERAMA
2007

DESIGNERAMA

FASHION
MEETS
MUSIC

www.mtv.de/designerama
wap.mtv.de

sponsored by:



Sony Ericsson

Schwarzkopf

got2b™

supported by:





CHARTS

Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktions-Charts.

PC-CHARTS

- 1** **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**
▲ Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi
- 2** **CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD**
NEU Genre: Rundenstrategie Hersteller: 2K Games
- 3** **WORLD OF WARCRAFT**
▲ Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Vivendi
- 4** **JACK KEANE**
NEU Genre: Adventure Hersteller: CDV
- 5** **DIE SIMS 2: GUTE REISE!**
NEU Genre: Lebenssimulation Hersteller: Electronic Arts
- 6** **DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN**
▲ Genre: Lebenssimulation Hersteller: Electronic Arts
- 7** **HDRO: DIE SCHATTEN VON ANGMAR**
▼ Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Codemasters
- 8** **OVERLORD**
▼ Genre: Action-Adventure Hersteller: Codemasters
- 9** **GUILD WARS**
NEU Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft Europe
- 10** **GUILD WARS: NIGHTFALL**
NEU Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft Europe

PS2-CHARTS

- 1** **SINGSTAR: 90S**
NEU Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 2** **SINGSTAR: POP HITS**
▼ Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 3** **SINGSTAR: DIE TOTEN HOSEN**
NEU Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 4** **FINAL FANTASY XII**
▲ Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media
- 5** **CANIS CANEM EDIT**
▼ Genre: Action-Adventure Hersteller: Rockstar
- 6** **SINGSTAR: 80S**
NEU Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
- 7** **HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX**
NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Electronic Arts
- 8** **NEED FOR SPEED: MOST WANTED**
NEU Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
- 9** **GOD OF WAR 2**
NEU Genre: Action Hersteller: Sony
- 10** **SINGSTAR: LEGENDS**
NEU Genre: Musikspiel Hersteller: Sony

PS3-CHARTS

- 1** **MOTORSTORM**
▲ Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sony
- 2** **RESISTANCE: FALL OF MAN**
▲ Genre: Ego-Shooter Hersteller: Sony
- 3** **FORMULA ONE: CHAMPIONSHIP EDITION**
▲ Genre: Formel-1-Rennspiel Hersteller: Sony
- 4** **THE DARKNESS (DT.)**
NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: 2K Games
- 5** **RAINBOW SIX: VEGAS**
▼ Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft
- 6** **TRANSFORMERS: THE GAME**
▼ Genre: Action Hersteller: Activision
- 7** **NEED FOR SPEED: CARBON**
NEU Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Electronic Arts
- 8** **VIRTUA TENNIS 3**
● Genre: Tennis Hersteller: Sega
- 9** **NBA STREET: HOMECOURT**
NEU Genre: Basketball Hersteller: Electronic Arts
- 10** **VIRTUA FIGHTER 5**
NEU Genre: Beat'em-Up Hersteller: Sega

XBOX360-CHARTS

- 1** **FORZA MOTORSPORT 2**
▲ Genre: Rennsimulation Hersteller: Microsoft
- 2** **OVERLORD**
▼ Genre: Action-Adventure Hersteller: Codemasters
- 3** **THE DARKNESS (DT.)**
NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: 2K Games
- 4** **COLIN MCRAE: DIRT**
▼ Genre: Offroad-Rennspiel Hersteller: Codemasters
- 5** **MOTO GP 07**
NEU Genre: Rennsimulation Hersteller: THQ
- 6** **NBA STREET: HOMECOURT**
NEU Genre: Basketball Hersteller: Electronic Arts
- 7** **RAINBOW SIX: VEGAS**
▲ Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft
- 8** **LOST PLANET: EXTREME CONDITION**
NEU Genre: Action Hersteller: Capcom
- 9** **CALL OF JUAREZ**
▼ Genre: Action Hersteller: Ubisoft
- 10** **GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2**
NEU Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft

Wii-CHARTS

- 1** **BIG BRAIN ACADEMY**
NEU Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo
- 2** **MARIO PARTY 8**
▼ Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 3** **Wii PLAY**
▼ Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 4** **RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION**
▼ Genre: Horror-Adventure Hersteller: Capcom
- 5** **MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL**
▼ Genre: Fußball Hersteller: Nintendo
- 6** **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
▼ Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo
- 7** **WARIO WARE: SMOOTH MOVES**
▼ Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo
- 8** **HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX**
▼ Genre: Action-Adventure Hersteller: Nintendo
- 9** **RAYMAN RAVING RABBIDS**
▼ Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ubisoft
- 10** **KORORINPA**
▼ Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

REDAKTIONS-CHARTS

- 1** **BIOSHOCK**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 2** **BLUE DRAGON**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 3** **BOMBERMAN LIVE**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 4** **GUITAR HERO II**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 5** **WARHAWK**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 6** **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 7** **GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 8** **FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 9** **STUNTMAN: IGNITION**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii
- 10** **MADDEN NFL 08**
NEU System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii

HIGH PERFORMANCE TUNING

für Dein Handy

Videos :: Games :: Wallpaper :: Sounds :: uvm..

HANDY UHREN



TOP WALLPAPER



EROTIK WALLPAPER



Das erste Produkt
KOSTENLOS

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

Bei jeder weiteren
Lieferung sparst Du
40% in unserem Sparabo

87555 **

EROTIK VIDEOS



Kein ABO
Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit **AKA +** Bestellnummer an

87555 * **914*****
0900-560330***

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (**AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP AKA + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

PERSONAL PICS



SMS mit AKA + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: AKA 43245 Mary

TOP STARS ALS WALLPAPER



HANDY GAMES

Emanuelle Massage Best.Nr.38550



Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massage-techniken. Sie wird dich auch verwöhnen!

Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551



Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...

Casting Couch Best.Nr.38429



Hilf Wendy das Drehbuch zu finden und ein Star zu werden. Du wirst es nicht bereuen...

AT&T Williams Pitstop Best.Nr.38541



Als Kopf des Boxenteams sorgst Du dafür, dass alles klappt. Es kommt nur auf Geschwindigkeit an! Gutes Team - und der Fahrer gewinnt!

Strip Black-Jack Mandy Best.Nr.38492



Gewinne beim Black-Jack und lasse die heisse Mandy auf dem Handy strippen.

Busy Fish Best.Nr.38427



Tolles Kult Arcade Game! Macht süchtig!

Strip-o-Block Best.Nr.38540



Blöcke fallen vom Himmel - schneller und schneller.. während die beiden Schwestern nur darauf warten Dir einiges zu zeigen...

Creators Dilemma Best.Nr.38432



Echt interessantes Beat'em Up Spiel mit sehr aussergewöhnlichen Spielfiguren!

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

Der Super-GAU ist da: Das Über-spiel verschiebt sich auf 2008

GTA IV

PS3

Unser Forum auf Cynamite.de quoll bei Bekanntwerden dieser Meldung binnen weniger Minuten über: "Grand Theft Auto IV" wird verschoben! Das gab Publisher Take 2 in seinem jüngsten Finanzbericht bekannt. Darin steht als neues Release-Datum das zweite Finanzquartal 2008 (1. Februar bis 30. April). Als Begründung gab Chairman Strauss Zelnich Terminprobleme an. "Einige Elemente beanspruchen doch mehr Zeit als erwartet", so der Manager.

Was halten Sie von der Verschiebung? Ärgern Sie sich, dass es nun nichts mehr wird mit Niko Bellics Karrierestart zum Weihnachtsgeschäft, oder warten Sie geduldig auf einen ausgereiften Titel? Surfen Sie auf unser Online-Portal Cynamite.de und diskutieren Sie mit!



▲ **VERSPÄTET:** Niko Bellic gibt sein Spiele-Debüt erst 2008.



01 GRAND THEFT AUTO IV

PS3 Xbox 360
Genre Action
Hersteller Take 2
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 2



02 ASSASSIN'S CREED

PC PS3 Xbox 360
Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint November 2007
Vormonat Platz 1



03 RESIDENT EVIL 5

PS3 Xbox 360
Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 2009
Vormonat Platz 4



06 KILLZONE 2

PS3
Genre Ego-Shooter
Hersteller Sony
Erscheint 3. Quartal 2008
Vormonat Neueinstieg



07 GRAN TURISMO 5

PS3
Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 10



08 FINAL FANTASY XIII

PS3
Genre Rollenspiel
Hersteller Square Enix
Erscheint 4. Quartal 2008
Vormonat Platz 9



Kleine Vorspeise gefällig?

GRAN TURISMO 5

PS3

Wer den Release von "Gran Turismo 5" nicht mehr erwarten kann, der sollte an "Gran Turismo 5: Prolog" seinen Spaß haben. Der kurzgefasste Race-Titel erscheint im Oktober dieses Jahres in Japan; die Veröffentlichung in Deutschland ist sicher, ein Zeitpunkt steht aber noch nicht fest. 40 Wagen und vier Strecken sind mit dabei. Außerdem kann man sein erspieltes Geld ins Vollprogramm importieren.



Das große Fantasy-Epos geht weiter

FINAL FANTASY XIII

PS3

Der Hauptcharakter des neuen Enix-Epos wird erstmals eine Frau sein. Für männliche Spieler gewöhnungsbedürftig, aber durchaus fair – immerhin mussten sich weibliche Konsolen-Fans bislang auch in der Haut eines männlichen Helden wohlfühlen. Weitere Neuerungen dringen nur gerüchteweise durch. So soll das Kampfsystem wieder rundenbasiert sein, aber auch Echtzeit-Elemente enthalten.

▲ 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 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 7

05



▼ GOD OF WAR 3

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Sony
Erscheint 4. Quartal 2008
Vormonat Platz 3

09



NEU BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PS3 Xbox 360

Genre Ego-Shooter
Hersteller Electronic Arts
Erscheint 1. Quartal 2008
Vormonat Neueinstieg

10



▼ CRYISIS

PC

Genre Ego-Shooter
Hersteller Electronic Arts
Erscheint 01.10.2007
Vormonat Platz 5



MOST WANTED

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



zu Platz 10



▲ IMPOSANT: Crysis prahlt mit effektvoller Edel-Grafik.

Actionreicher Vorzeige-Shooter für Multiplayer-Fans

CRYISIS

PC

► Auf der E3 in Los Angeles war eine spielbare Version des Crytek-Titels zu bewundern. Ausgerüstet mit Nano-Suit und dicker Wumme, kämpfte sich unser Protagonist durch einen Level voll von feindlichen Nordkoreanern. Fazit: Optik, Physik und die KI der Gegner sind mustergültig! Man muss ständig aufpassen, dass einem die ausgefuchsten Kontrahenten nicht in den Rücken fallen und kurzen Prozess mit einem machen. Die zerstörbare Umgebung und der innovative Nano-Suit eröffnen zudem vielfältige taktische Möglichkeiten, die "Crysis" auch spielerisch zu Höhenflügen verhelfen.



**MITMACHEN
UND GEWINNEN!**

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

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

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

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

Einsendeschluss: 18.09.2007

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

WIR WOLLEN'S VON IHNEN WISSEN!

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl

Ort

Telefon

Alter

E-Mail

Ich spiele auf

☐ PC ☐ PS2 ☐ PS3 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube ☐ Wii
☐ DS ☐ PSP

Games Aktuell

Kennwort "Mitmachkarte 09/07"

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 09/2007 teilnehmen.**

Auf Heft-DVD

Die Pressekonferenzen der großen drei

Zusammengenommen mehr als vier Stunden dauerten die Pressekonferenzen von Sony, Microsoft und Nintendo. Natürlich wollen wir Ihnen die vollmundigen Marketing-Parolen der wortgewaltigen Rhetorikprofis ersparen. Stattdessen haben wir uns auf das Wesentliche konzentriert und dies kurz und kompakt auf der Heft-DVD zusammengefasst.

Mehr Platz auf der PS3-HD, eine Xbox360 im Halo-3-Design, Zubehör für Nintendos Wii. Was die Global Player sonst noch zu verkünden hatten, erfahren Sie hier.

MEDIA & BUSINESS SUMMIT



▲ **HOME:** Das Zuhause der PS3-User.

PlayStation Home, Tummelplatz der PS3-Community



▲ **SLIM-PS3:** 20 Prozent dünner.

SONY

Sonys E3-Präsentation steht ganz im Zeichen von PlayStation Home, der neuen Online-Plattform der PS3. Welche Möglichkeiten Home ab Herbst dieses Jahres bietet, demonstriert Sonys Phil Harrison: Seinen Avatar bewegt er von der Terrasse in eine norwegische Schneehütte. Auf dem Flatscreen läuft das neue PS3-Singstar, an der Wand hängt ein Bilderrahmen mit einer selbst erstellten Fotografie. Aber Phil ist nicht allein in dem riesigen Wohnzimmer. Einige Kumpels hängen bei ihm ab. "Wie wär's mit 'ner Runde Motorstorm", fragt Phil die Besucher und startet den Off-road-Racer über seine virtuelle PSP.

PS3 WIRD BILLIGER

Um die Verkäufe der PS3 anzukurbeln, hat Sony in L.A. eine Preissenkung des 60-GB-Modells angekündigt

– allerdings nur für die USA. Dort kostet die PS3 499 Dollar, ein neues Model mit 80 GB gibt es für 599 Dollar inklusive Motorstorm. Bei uns geht Sony einen anderen Weg: Seit Kurzem gibt es ein Starterpaket mit zwei Sixaxis-Controllern und zwei Spielen für 599 Euro.

Natürlich braucht der Konzern trotz der Preissenkung auch System-seller-Spiele: Producer Hideo Kojima präsentierte einen neuen **Metal-Gear-Solid-4**-Trailer. Zudem verkündete Sony überraschend, dass der Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament 3** ausschließlich für die PS3 erscheint. Wir gehen aber davon aus, dass es sich dabei um eine zeitlich begrenzte Exklusivität handelt.

Kurz vor Ende der Vorführung bekamen die Besucher ein weiteres Highlight zu sehen: Sony zeigte einen neuen **Killzone-2**-Trailer – dies-

mal mit den sehnlichst erwarteten Echtzeit-Spielszenen.

Auch das noch spärliche Angebot im PlayStation Store wird erweitert: **Wipeout HD** ist die 1080p-Variante der Raumgleiter-Raserei. Das Knobelspiel **Echochrome** erinnert an den Klassiker "Load Runner".

PSP SPECKT AB

Rund 20 Prozent dünner und um ein Drittel leichter ist die neue PSP-Variante. Trotz der Abmagerungskur hat die Slim-PSP bei der Ausstattung zugelegt. Der Arbeitsspeicher wurde auf 64 MB verdoppelt, was für kürzere Ladezeiten sorgt. Verlängern soll sich dagegen die Akkulaufzeit um rund 30 Prozent. In den USA kommt die schlanke PSP im September für 170 Dollar. Wann die Slim-PSP bei uns erscheint, steht noch nicht fest.



▲ **DIE MACHT:** Chewbacca präsentiert die schlanke PSP im Star-Wars-Design.



▲ **UT 3:** Erscheint exklusiv auf der PS3.



▲ **KILLZONE 2:** Neuer E3-Trailer

USA: PS3-ABSATZ MEHR ALS VERDOPPELT

In den USA hat Sony den Preis für die 60-GB-Variante der PS3 im Juli auf 499 Dollar gesenkt (vorher 599 Dollar). Danach meldeten große Handelsketten wie Wal Mart oder GameStop, dass sich die Absatzzahlen mehr als verdoppelt hätten. Laut internen Zahlen von Sony USA haben die Verkäufe nach der Preissenkung um bis zu 135 Prozent zugenommen.



MICROSOFT

Games, Games, Games", schien das Motto von Microsofts E3-Pressekonferenz zu sein. Voller Stolz präsentierte man das üppige Line-up für das zweite Halbjahr 2007. Am actionreichsten war sicherlich die Präsentation des Musikspiels **Rock Band**. Die Entwickler von Harmonix rockten gemeinsam auf der Bühne mit dem Ex-Vizepräsidenten von Microsofts Entertainment-Sparte, Peter Moore, der kurz nach der E3 zu EA gewechselt ist. Moore versuchte sich am E-Bass, während die Kollegen Schlagzeug, Lead-Gitarre und Mikrofon übernahmen.

Unkonventionell lässt sich auch das Quizspiel **Scene It?** steuern. Der Controller mit einem großen Knopf und vier bunten Auswahl-Buttons ähnelt stark dem Drücker zu Sonys "Buzz"-Reihe. Party-Potenzial besitzt auch **Viva Piñata: Party Animals**. In dieser Minispiel-Sammlung treten lustige Pappmaschee-Figuren gegeneinander an. Dabei muss Ihre Figur etwa ein kleines Schiffchen durch kräftige Rülpsen gen Ziel treiben.

TOP-GAMES OHNE ENDE

Obwohl die Microsoft-Verantwortlichen die familientauglichen Spiele betont engagiert präsentierten, bleibt natürlich **Halo 3** DER Hoffnungsträger der Xbox360. Einem ersten Teaser folgte zum Schluss der Prä-



▲ **CRYSIS**: Sehnsüchtig wartet die PC-Gemeinde auf den Über-Shooter.

sentation ein ausführlicher Trailer mit Spielszenen aus der Singleplayer-Kampagne. Als Krönung holte Peter Moore dann noch eine im "Halo 3"-Grün gehaltene Special Edition der Xbox360 hinter dem Pult hervor. Diese wird pünktlich zum Start des Masterchief-Abenteuers im September erhältlich sein.

Ausführliche Spielszenen gab es auch von **Call of Duty 4: Modern Warfare** zu sehen. Neben der realistischen Waldumgebung mit wehenden Sträuchern und umherfliegenden Blättern fielen die exzellenten Schatteneffekte auf. Mindestens genauso beeindruckend war der kurze Teaser zu **Resident Evil 5**. Wild gewordene Eingeborene haben es darin auf Held Chris Redfield abgese-

hen und setzen ihr Vorhaben mit Sicheln und einem riesigen Hammer in die Tat um. Weniger brutal geht es bei **Project Gotham Racing 4** zu. Hier bekamen die Besucher ein spektakuläres Schneerennen zwischen Motorrad und Sportwagen zu sehen.

VOLLER MARKTPLATZ

Besonders stolz ist Microsoft auf den Xbox-Live-Marktplatz, der bis Ende des Jahres 100 Arcade-Spiele enthalten wird. Retro-Fans kommen in den Genuss von Klassikern wie **Bomberman Live!**, **Sonic the Hedgehog**, **Sensible World of Soccer** oder **Wing Commander Arena**. Mit **Tetris Splash** und **Boku Sudoku** können Sie Ihre grauen Zellen am Feierabend beschäftigen. Eine Kooperation mit Disney erweitert das Angebot an Film-Downloads – weiterhin aber nur auf dem U.S.-Marktplatz. Disney-Streifen wie "Tarzan", "Ein Königreich für ein Lama", "Armageddon" oder "Unbreakable" können kostenpflichtig in SD- und HD-Auflösung heruntergeladen werden.



▲ **SCENE IT?** Microsofts Buzz-Antwort.



▲ **PARTY ANIMALS**: Piñata-Minispiele.

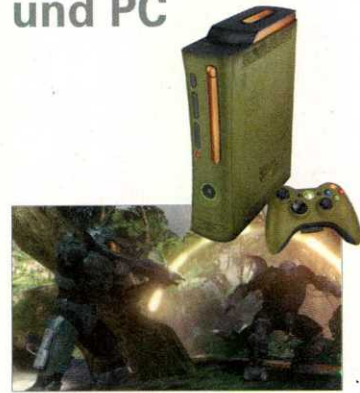


▲ **COD 4: MODERN WARFARE**: Spielszenen zeigen die extrem realistische Grafik.



▲ **ROCK BAND**: Live-Auftritt auf der E3-Showbühne.

Die Neuigkeiten für Xbox360 und PC



▲ **HALO 3**: Szenen aus der Kampagne.

GAMES FOR WINDOWS

Der PC-Markt ist in den USA zwar deutlich kleiner als in Europa, trotzdem kamen auch die Windows-Zocker nicht zu kurz. Für viel Beifall sorgte die PC-Umsetzung des indizierten Xbox360-Shooters aus dem Hause Epic. Exklusive Inhalte wie fünf neue Singleplayer-Kapitel sowie zusätzliche Mehrspieler-Modi und -Arenen werten das PC-Gemetzel auf. Auch grafisch kann die Umsetzung überzeugen, wie die Entwickler anhand eines Bosskampfes demonstrierten. Im Coop-Modus balgten sich Epics Lead-Designer Cliffy B und ein Kollege mit einem riesigen Berserker, der aus umgeschallten Geschützen feuerte.

Während Cryteks heiß ersehnter Ego-Shooter **Crysis** nur am Rande erwähnt wurde, verkündete man die PC-Umsetzung der Xbox360-Lebenssimulation **Viva Piñata**. Zu den potenziellen Windows-Hits zählt Microsoft aber auch **Flight Simulator X**, **Hellgate: London**, **Age of Empires III: The Asian Dynasties**, **Stranglehold** und **Kane & Lynch: Dead Man**.





NINTENDO



▲ **RESIDENT EVIL:** Der Wii-Shooter spielt sich mit Wii-Zapper noch besser.

Wii wird zum Fitness-Center in Ihrem Wohnzimmer



▲ **WII-FIT:** Fitnessstudio für zuhause.

Nintendo befindet sich momentan auf einem Höhenflug. 40 Millionen DS-Handhelds haben die Japaner weltweit abgesetzt. Bei Wii waren die Kontingente laut Nintendo in den gesamten 33 Wochen seit Marktstart ausverkauft. Besonders stolz ist man darauf, dass die Frauenquote deutlich erhöht wurde: Ohne Nintendo-Produkte würde der Anteil der Videospielerinnen bei 20 Prozent liegen, bei DS- und Wii-Zockern machen sie immerhin 33 Prozent aus.

WIE FIT?

Nintendos neueste Innovation soll den Anteil weiblicher Spieler noch weiter erhöhen. **Wii Fitness** heißt das interaktive Sportprogramm, das mit einem Balance-Board (sieht aus wie eine Personenwaage) ausgeliefert wird. Einerseits misst das Plastikbrett Gewicht und Körperfettanteil, zudem nutzen Sie es für die



▲ **MARIO KART:** Der italienische Klempner rast bald auf Wii.

40 Fitnessübungen, die mit "Wii Fitness" ausgeführt werden können.

Liegestütze, Aerobic, ja sogar Kopfball-Training ist mit "Wii Fitness" möglich. Dabei stellen Sie sich auf das Balance-Board und versuchen, durch Bewegungen des Oberkörpers und Kopfes heranfliegende Bälle zu erreichen. Geworfenen Kickstiefeln sollten Sie dagegen ausweichen. Das Balance-Board erkennt Ihre Gewichtsverlagerung und steuert die Figur auf dem Bildschirm. Klar, die Idee ist nicht neu. Sony hat mit "EyeToy Sports" und "EyeToy Kinetic" bereits das gleiche Konzept verfolgt. Wii Fitness wirkt im Vergleich ausgereifter.

WII-ZAPPER

Neues Wii-Zubehör gibt es auch an der Shooter-Front. **Wii-Zapper** wird in Kombination mit Remote und Nunchuk zur Lightgun. Neuentwicklungen wie **Resident Evil: The Umbrel-**



▲ **MARIO & SONIC:** Olympia-Game.

la Chronicles, Segas **Ghost Squad** und **Medal of Honor Heroes 2** profitieren direkt von Wii-Zapper. Das Zubehörteil soll rund 20 Euro kosten.

Auch **Mario Kart** für Wii kommt mit neuem Zubehör. Dem Spiel liegt ein Lenkrad bei, in dem die Remote Platz findet. Der Kult-Racer enthält ebenso einen Online-Modus wie der Shooter **Metroid Prime 3: Corruption**, das Gitarren-Geklampfe **Guitar Hero III** und **Mario & Sonic at the Olympic Games**, das im November dieses Jahres erscheinen soll. **az** ■

KAMPF DER KONSOLEN



PlayStation Home öffnet ab Herbst das Tor zu einer besseren PlayStation3-Zukunft. Die Möglichkeiten der Online-Plattform sind schon im Beta-Stadium sehr umfangreich. Zudem wird Home laufend um neue Locations und Features erweitert. Der frische Wind tut der PS3 sehr gut, denn das Spiele-Angebot ist zurzeit geprägt von wenigen Top-Titeln und mäßigen Xbox360-Umsetzungen.



Während Sony den Preis der PS3 gesenkt hat, sieht Microsoft dazu erst mal keine Veranlassung. Stattdessen stellt man eine Halo-3-Xbox360 vor, die ganz klar zeigt, welcher Titel als Systemseller fungieren soll. Denn während die Vielzahl an erstklassigen Spielen keine Wünsche offen lässt, läuft der Hardware-Absatz schleppender, als von Microsoft erhofft. Dies ist sicher auch eine Folge der immer noch hohen Ausfallrate der Xbox360.



Angespornt vom riesigen Erfolg setzt Nintendo mit Wii-Zapper und Wii Fitness noch stärker auf die Trumpfkarte Interaktivität. Schaut man sich an, wie simpel und effektiv das Fitnessprogramm funktioniert, kann man Wii Fitness schon jetzt eine erfolgreiche Zukunft prophezeien. Insgesamt ist es schön zu sehen, dass alle drei Hersteller versuchen, die Konsolen voneinander abzugrenzen. Denn Gleichförmigkeit ist das Letzte, was der moderne Zocker möchte.



▲ **KOPFBALL-TRAINING:** Das Balance-Board erkennt jede Gewichtsverlagerung.

Ladengeschäft: **Berlin / Tegel**

Alt-Tegel 11

13507 Berlin

Tel.: 030/43776555

info@media-games.net

Öffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

MEDIA GAMES

Xbox 360 Pro
+ Spiel



399,95€

Playstation 3
Bundle



599,95€

Nintendo Wii



249,95€

Playstation 2
+ Spiel

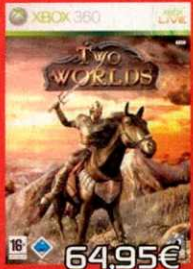


129,95€

NDS Lite
Die Sims Hausiere



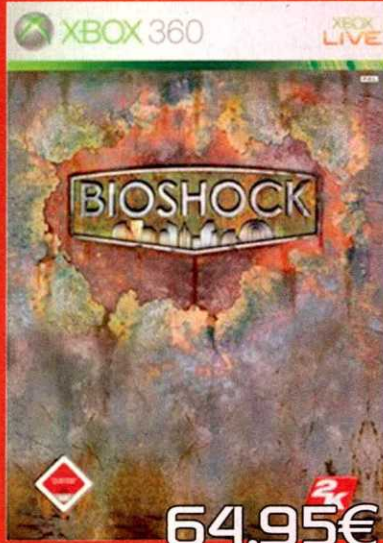
149,95€



64,95€



69,95€



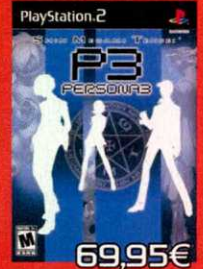
64,95€



64,95€



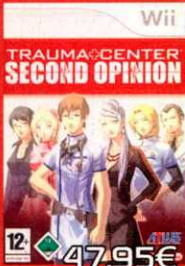
57,95€



69,95€



69,95€



47,95€



64,95€



64,95€



67,95€

Alle Preise beziehen sich auf Neuware | Konsolen sind auch gebraucht erhältlich

Spiel durchgezockt?

Alte Videospiele im Keller?

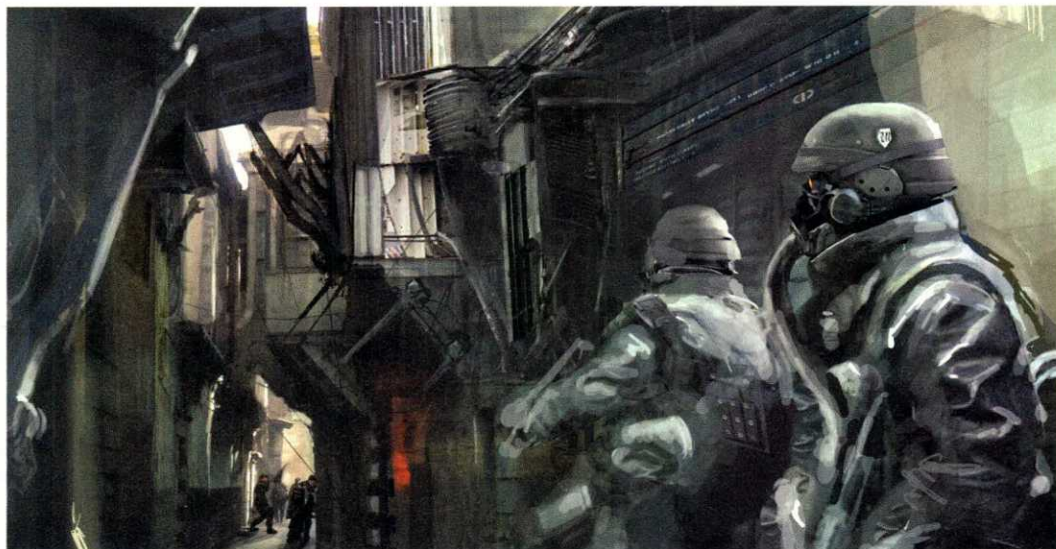
Sie wissen nicht wohin damit?

Sie wollen ihre Sammlung auflösen?

Kommen sie vorbei oder schicken sie uns ihre gebrauchten Spiele zu, wir bieten ihnen Bargeld oder eine Gutschrift an. Wir kaufen alles an, was mit Videospiele zu tun hat, egal ob NES, SNES, N64, Wii, Xb, Xb360, PS I, PS2, PS3, GB, GBA, NDS, Saturn, DVDs, MD, DC etc.. Wir können ihnen eine große Auswahl an Konsolen, Videospiele und Zubehör bieten. Besuchen Sie uns in Berlin / Tegel. Wir freuen uns auf ihren Besuch oder auf ihren Anruf.

+++Schnelle Lieferung per Nachnahme | Alle Neuerscheinungen+++

030/43776555



KILLZONE™ 2

System:
Termin/Preis:

PS3
3. Quartal 2008 – 65 €

Seit dem fulminanten Render-Trailer von der E3 2005 fragt sich jeder Spielefan, ob Killzone 2 wirklich so genial aussehen wird. Wir kennen die Antwort.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Sony
Entwickler (bekannt durch)	Guerrilla Games Killzone

- ▶ Sieht tatsächlich so genial aus wie im Render-Trailer 2005
- ▶ Spielt auf dem Helghast-Heimatplaneten Helghan
- ▶ Die düstere Optik bringt Lichteffekte voll zur Geltung

Internet
www.playstation.de

Phänomen "Killzone": Zwar hatte Teil eins für die PlayStation2 seine Schwächen, doch könnte der Hype um den Nachfolger kaum größer sein, seit das erste Video der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Das ist allerdings schon zwei Jahre her, und mittlerweile dürfte auch dem allerletzten Hinterwäldler klar geworden sein, dass das E3-Video von 2005 die sensationelle Shooter-Action zwar aus der Spieler-Perspektive gezeigt hat, aber trotzdem eher über die Leistungsfähigkeit der Sony-

schen Renderfarm denn über die der PlayStation3 Aufschluss gab. Sony beteuerte zwar damals, dass das Video ziemlich genau die grafische Qualität des fertigen Spiels widerspiegeln würde, doch so wirklich glauben konnte das bis heute niemand.

DER TAG DER WAHRHEIT

Jetzt, zwei Jahre später, will Sony den Beweis antreten, dass die Versprechungen nicht nur heiße Luft waren. Auf der E3 2007 sehen wir

einen "echten" Level aus "Killzone 2", natürlich live und nicht vorgerendert. Der Beginn der Präsentation ist identisch mit dem Trailer auf unserer Heft-DVD. Wir befinden uns auf einem LandungsLuftschiff und bereiten uns mental auf die Landung auf Helgahn vor, dem Heimatplaneten der Bösewichter, die uns schon beim Vorgänger geärgert haben. Die Invasion der Menschen soll den Helghast-Anführer Visari zur Strecke bringen. Das ist unser großer Auftrag in "Killzone 2".



▲ **DETAILFANATIKER:** Als das Mündungsfeuer kurz die unmittelbare Umgebung erhellt, sehen wir, dass unser Kamerad schwer getroffen wurde. (PS3)



▲ **SEGELFLIEGER:** Die Druckwelle einer Explosion schleudert zwei Helghast sehr realitätsgetreu durch die Luft. (PS3)

Wussten Sie schon, dass... die "Killzone 2"-Entwickler in unserem Nachbarland Holland leben? Endlich mal ein Grund, die Käsköpfe zu mögen...



▲ **SCHATTENMANN:** Diese Szene hat uns am meisten fasziniert! In einem dunklen, engen Hausflur kommt uns plötzlich ein Helghast entgegen. Noch bevor wir ihn sehen können, kündigt sein Schatten sein Erscheinen an. Wir laden noch mal durch und machen kurzen Prozess mit dem Alien. (PS3)

Plötzlich erhebt eine fürchterliche Explosion den Himmel. Ein Schwessterschiff wurde von einer Helghast-Flak pulverisiert. Gleich nach der Landung geht die Action dann so richtig los. Unterbrochen von kurzen Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive ballern wir uns bis zu einem Haus vor, in dem mehrere Helghast schon auf uns warten. Hier fallen besonders die extrem beeindruckenden Lichteffekte auf, wenn dunkle Ecken durch unsere Schüsse kurz erhellt werden, die Gegner Schatten an die

Wände werfen und dann alles wieder dunkel wird, als wir das Feuer einstellen. Die Helghast sind gut gepanzert, deshalb müssen wir schon genau zielen, um an der Panzerung vorbei ins außerirdische Fleisch zu treffen. Einen Helghast, der aus einem Fenster mit seiner Gatling Gun auf uns schießt, müssen wir durch gezielte Treffer dazu bringen, dass er uns den Rücken zudreht. Hier befindet sich der Stromkasten für die dicke Wumme, die nach einigen Treffern explodiert.

Und die Fieslinge sind nicht nur gut gepanzert, sondern auch richtig clever. Sie verschanzen sich, versuchen uns zu flankieren und ballern auf unsere Deckung, bis von der nicht mehr viel übrig ist.

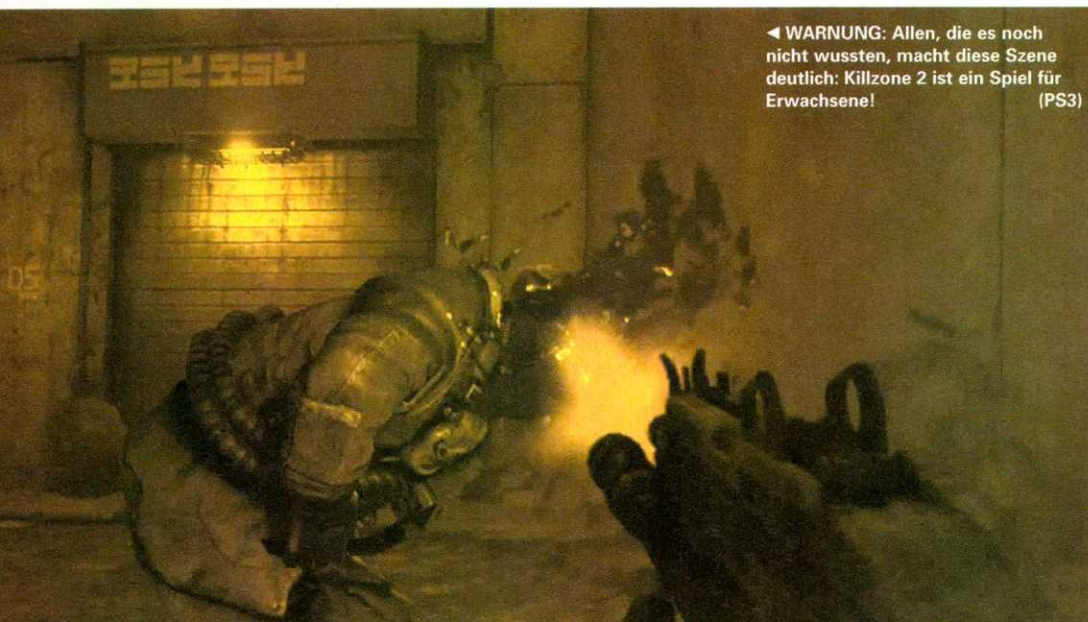
In den Next-Gen-Krieg zieht man bekanntlich nicht alleine und so wird man auch in "Killzone 2" von einer menschlichen Garnison begleitet.

SEIN ODER NICHT SEIN

Die alles entscheidende Frage lautet natürlich: Sieht "Killzone 2" wirklich

so gut aus wie im 2005er-Trailer? Auf den ersten Blick vielleicht nicht, auf den zweiten aber schon. Das Geschehen wirkt düsterer als noch vor zwei Jahren, sodass Details erst mal mehr untergehen. Dadurch kommen die Lichteffekte aber fantastisch zur Geltung.

Letztlich ist aber auch hier die Grafik nicht alles. Deshalb hoffen wir, dass Story und Charaktere ebenfalls überzeugen können und "Killzone 2" zu einem unvergesslichen Erlebnis machen werden. SZ ■



◀ **WARNUNG:** Allen, die es noch nicht wussten, macht diese Szene deutlich: Killzone 2 ist ein Spiel für Erwachsene! (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir eine bessere Grafik auf der PS3 noch nicht gesehen haben
- ▲ das Verhalten der Helghast fordernd und motivierend ist
- ▲ es geniale Lichteffekte gibt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ über Story und Charaktere noch fast nichts bekannt ist



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Hut ab! Sony hat eine Optik-Granate versprochen und Wort gehalten. Jetzt wollen wir noch mehr sehen!



System:
Termin/Preis:

PS3

März 2008 – 60 €

FAKTEN

Genre	Stealth-Action
Hersteller	Konami
Entwickler (bekannt durch)	Kojima-Productions Metal Gear Solid, Zone of the Enders

- ▶ Atmosphärische Stealth-Action mit Neo-Technologie
- ▶ Wiedersehen mit zahlreichen bekannten Charakteren
- ▶ Fulminanter Abschluss der "MGS"-Reihe
- ▶ Erscheint exklusiv für die PlayStation3

Internet
www.konami.de

20 Jahre Metal Gear Solid! Konami feiert und wir freuen uns mit – ganz besonders auf den vierten Teil Guns of the Patriots!

Mit einer prunkvollen Feier zelebrierte Konami gemeinsam mit zahlreichen geladenen Gästen 20 Jahre "Metal Gear". Hideo Kojima, Vater der Reihe, präsentierte unter anderem rund 15 Minuten echte Spielszenen aus "MGS 4: Guns of the Patriots". Kojima ließ Snake zahlreiche neue Bewegungen ausführen, etwa robben, sich wegdrehen und rücklings Granaten werfen. Eine grandiose Innovation ist das automatische Camo-System: Auf Knopfdruck nimmt Snakes futuristischer Tarnanzug die

Farben und Muster der Umgebung an. Der umständliche Weg über das Menü entfällt also. Für Lacher sorgte die Statuen-Verkleidung, mit deren Hilfe sich Snake als Denkmal tarnte und dabei auch noch absolut jugendfrei die Scham seines steinernen Nachbarn bedeckte. Außerdem neu: Dank Solid-Eye-Implantat späht Snake nun sogar entlegene Stellungen wie ein Adler aus.

SNAKES LETZTER EINSATZ

"Guns of the Patriots" spielt in der nahen Zukunft. Die Märkte werden durch Kriege beherrscht, in denen mächtige Konzerne mit Privatarmeen und Söldnertruppen um die Vorherrschaft kämpfen. Elitesoldat Solid Snake erhält von seinem alten Vorgesetzten und Freund Colonel Campbell seinen letzten Auftrag: "Finde Liquid Snake und bringe ihn endgültig zur Strecke!" Dabei besucht der gealterte Veteran Solid Snake zahlreiche Orte in aller Herren Länder, unter anderem reist er nach Südamerika und in den Mittleren Osten.

Liquids Geist hat sich im Körper des Erzrivalen Ocelot manifestiert und kontrolliert nun dessen Handlungen. Wie und warum es dazu gekommen

ist, bleibt ebenso im Dunkeln wie die Umstände, die Snake und all seine ehemaligen Weggefährten, unter anderem Roy Campbell, Meryl Silverburgh, Otacon und Raiden, zusammenführen. Alle Charaktere werden erneut von den Schauspielern synchronisiert, die dies schon in der Vergangenheit taten. Darunter auch David Hayter, der Snake ja seit dem ersten Teil seine Stimme leiht.

DER NEBEL LICHTET SICH

"MGS"-Mastermind Hideo Kojima liebt es, Fans der Serie an der Nase herumzuführen und werbewirksam Bruchstücke der Geschichte der letzten "Metal Gear Solid"-Folge preiszugeben. So wurde aus dem Jahr, in dem "Guns of the Patriots" spielt, stets ein Geheimnis gemacht. Auf Flyern und der Homepage war immer nur "20XX" zu lesen. So sorgten die Spekulationen über Snakes Alter wieder einmal für Gerüchte. Zumindest indirekt verraten wird das Jahr – 2014 – im aktuellen Trailer. Doktor Naomi Hunter steckt Snake nämlich, dass sie ihm vor neun Jahren auf Shadow Moses (Schauplatz des Ur-"MGS" auf PSone) Nanomaschinen injizierte. Diese kleinen Roboter, bekannt unter



▲ **WAHRNEHMUNGSKREIS:** Der pulsierende Kreis um Snakes Körper symbolisiert den Bereich, in dem Wachen auf ihn aufmerksam werden würden. (PS3)

Wussten Sie schon, dass... sich Hideo Kojima bei der Entwicklung der "MGS"-Reihe vom Kinoklassiker "Rambo" inspirieren ließ?



▲ **EIGNUNGSTEST:** Nachdem Snake den feindlichen Soldaten gefilzt hat, setzt er ihn mit einem festen Griff in die Weichteile außer Gefecht. (PS3)



▲ **AUF DER KIPPE:** Snakes neuer Tarnanzug passt sich auf Knopfdruck farblich der Umgebung an. Hier nutzt er diesen Vorteil für einen Angriff von oben. (PS3)



▲ **SCHWERE GESCHÜTZE:** Dank des Raketenwerfers sind selbst gut geschützte Stellungen oder gepanzerte Fahrzeuge vor Snake nicht sicher. (PS3)



▲ **FERNKAMPF:** Die Schützen auf dem Dach haben gegen Snakes Erfahrung keine Chance. Mit dem Mini-Granatwerfer sprengt er die Fassade weg. (PS3)

dem Namen Fox-Die, töten Menschen, die einen bestimmten genetischen Code besitzen. In Solid Snake tummelt sich allerdings eine geänderte Form des Virus. Die Roboter sind so eingestellt, dass sie ihr tödliches Programm zu einem zufälligen Zeitpunkt aktivieren. Das ist vielleicht auch der Grund dafür, dass sich Snake in den ersten "Guns of the Patriots"-Trailern unter heftigen Schmerzen ein Serum spritzt.

Glück für den Elitesoldaten: In seinem Fall handelt es sich nur um Nano-

maschinen der ersten Generation. Jene des Typs drei, die aktuell zum Einsatz kommen, können sogar untereinander kommunizieren. Erzfeind Liquid Snake möchte mit ihrer Hilfe die SOP-Spezialeinheit (wahrscheinlich die "Sons of the Patriots") kontrollieren und somit eine mächtige Armee gehorsamer Soldaten erschaffen.

NOCH SIEBEN MONATE

Der 15-minütige Einblick, den Kojima gewährte, war beeindruckend. Trotz aller Neuerungen wirkt das Game wie

aus einem Guss. Dazu tragen wieder die perfekten Sequenzen in Spielgrafik bei, die dank hyperrealistischer Animationen und professioneller Sprecher sehr überzeugend wirken.

Mittlerweile bestätigt ist, dass beide bekannten "MGS"-Kameraperspektiven zum Einsatz kommen, wie es bereits in "Subsistence" der Fall war. Es handelt sich um die klassische Schräg-von-oben-Ansicht und die Verfolger-Kamera, auch Third-Person-Perspektive genannt. "Metal Gear Solid 4" wird im März 2008 weltweit

zur selben Zeit ausgeliefert. Wer schon vorher mehr von "Guns of the Patriots" sehen möchte, der sollte zwischen dem 23. und dem 26. August auf der GC vorbeischauen. Dort wird Kojima persönlich das Spiel vorstellen: "Als ich das letzte Mal in Leipzig war, versprach ich allen Fans, sie würden bei meinem nächsten Besuch eine spielbare Version von 'MGS 4' sehen können. Um diesen großen Moment zu feiern, werde ich noch einen ganz besonderen Gast mitbringen." Wir sind gespannt! **sh**



▲ **IN HOHEM BOGEN:** Snake kann selbst auf dem Rücken liegend ins Kampfgeschehen eingreifen und eine Granate auf die feindliche Stellung werfen. (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ "MGS" schon immer spitze war
- ▲ es die PS3-Hardware fordert
- ▲ damit ein Stück Videospiegeschichte zu Ende geht

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ wohl nur noch Kojima selbst die Story versteht



★★★★★ GAMES AKTUELL

sehr gut

"MGS 4" scheint zu halten, was es verspricht: geniale Grafik, spannende Story und viel Action!



METAL GEAR ONLINE

Kojima Productions arbeitet auch an "Metal Gear Online" und will damit das Stealth-Genre endgültig als "strategisches Mehrspieler-Erlebnis" etablieren. Enthalten sind unter anderem die spielbaren Charaktere und die ausgedehnten Areale aus Teil vier. Der Betatest mit über 3.000 japanischen Spielern läuft bereits.



ARMY OF TWO

CYLINK
CYNAMITE.DE
6Q1
Ihr CyLink-Code

System:
Termin/Preis:

PC
erscheint nicht

PS2
erscheint nicht

PS3
16.11.2007 – 65 €

Xbox 360
16.11.2007 – 65 €

Wii
erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	EA Montreal Boogie

- ▶ Leveldesign zu 100% auf Coop-Gaming ausgerichtet
- ▶ Ein knappes Dutzend hervorragend umgesetzter Coop-Moves
- ▶ Ausführliches Tutorial
- ▶ Nützliche Automap
- ▶ Modifizierbare Waffen
- ▶ Herunterladbare Inhalte geplant

Internet
www.electronic-arts.de

An zwei riesigen Flat-TVs präsentierte uns EA die neueste Fassung des innovativen Coop-Shooters. Kann Army of Two dem Genre neue Impulse geben?

Chris Ferriera, Lead Designer von "Army of Two", ist guter Dinge ob des neuen Pfades, den sein Shooter einschlägt. Wie es der Name schon andeutet, führt nur sinnvoll koordiniertes Teamwork der beiden Spielfiguren zum Ziel. Wer meint, wie ein Berserker vorstürmen zu müssen, wird ganz schnell das Zeitliche segnen. Viele Passagen lassen sich ohne abgesprochene Zusammenarbeit überhaupt nicht bewältigen. Steht kein menschlicher Partner lokal zur Ver-

fügung, suchen Sie entweder online nach einem Mitstreiter oder übertragen der recht pffiffig agierenden KI den Job.

POLITISCHER ZÜNDSTOFF?

Thematisch greift "Army of Two" Szenarios aus Konflikten im Mittleren Osten auf. Rios und Salem, die mit allen Wassern gewaschenen Protagonisten, agieren zunächst als Söldner im Auftrag einer privaten Militärorganisation. Im Verlauf des Spiels geraten sie jedoch immer weiter zwischen die Fronten der Konfliktparteien.

Während der Präsentation demonstriert Ferriera zusammen mit einem Kollegen zwei Beispiel-Levels. In Mission eins verschlägt es uns in eine von Gefechten zermürbte arabische Ortschaft. In geduckter Haltung schleichen Rios und Salem zu einer Ansammlung ausgebrannter Fahrzeuge. Eine jederzeit zuschaltbare, dreh- und zoombare 3D-Automap weist Ihnen dabei mittels Einblendung leuchtender Linien und Pfeile stets den optimalen Weg zum nächsten Missionsziel – Verirren ist nahezu unmöglich. Im Schutz der Fahr-

zeuge spähen Sie die nähere Umgebung aus und entdecken dabei einen Gas-Tank, der von einem Zwei-Mann-Posten bewacht wird. Erfahrene Videospieler wissen Bescheid: Die Zerstörung von Gas-Tanks spart in der Regel Munition und unnötige Gefechte. Blöd nur, wenn ein einziger Treffer aus dem Sniper-Gewehr den Tank nicht umgehend zur Explosion bringt und die Gegner Alarm schlagen können. Coop-Snipe lautet hier die Devise: gleichzeitig zielen, gleichzeitig abdrücken und der Fall ist erledigt. Zur besseren Koordination wird das Fenster in dieser Situation dreigeteilt – die obere Bildschirmhälfte zeigt eine Third-Person-Ansicht auf beide Figuren, darunter wird die Zielfernrohr-Ansicht eingeblendet.

COOP IST TRUMPF!

Doch Coop-Snipe ist nur der Anfang. Insgesamt sind knapp ein Dutzend ausschließlich gemeinsam ausführbarer Aktionen geplant. Beim kooperativen Fallschirmspringen (zweiter Demo-Level) lenkt ein Spieler den Schirm, während der andere die Gegner



▲ HOOVERCRAFT VS. HUBSCHRAUBER: Grafisch ist Army of Two eine echte Augenweide. Die gezeigte Version lief absolut flüssig. (Xbox360)

Wussten Sie schon, dass... die im "Heilen"-Minispiel eingesetzten Tampons auch von echten Söldnern zur Behandlung stark blutender Wunden verwendet werden?



▲ **BACK TO BACK MOVE:** Kommen Rios und Salem in Bedrängnis, verteidigen sie sich Rücken an Rücken. Dies schränkt jedoch ihre Beweglichkeit ein. (PS3)



▲ **AUTOTÜR ALS SCHUTZSCHILD:** Ein Spieler übernimmt in dieser Formation das Bewegen, der andere ist fürs Angreifen zuständig. (Xbox360)



▲ **NICHTS WIE WEG:** Explodierenden Granaten weichen Sie am besten durch einen beherzten Slide in Richtung der nächstbesten Deckung aus. (Xbox360)



▲ **SHAKE HANDS:** Bei gelungenen Aktionen beglückwünschen sich unsere Helden auf Knopfdruck. Allerdings können Sie den Partner auch verspotten. (PS3)

am Boden unter Feuer nimmt. Benannt man eines der vielen im Lauf des Spiels zur Verfügung stehenden Fahrzeuge, wie z.B. Hovercrafts, Gabelstapler oder Wüsten-Buggies, ist eine ähnliche Aufteilung vonnöten.

Gilt es eine stark verbarriadierte Passage zu stürmen, empfiehlt sich die Coop-Schild-Formation. Spieler A krallt sich eine Autotür, während der Partner ihm auf Schritt und Tritt folgt und gezielt Feinde anvisiert. Wohin sich die ul-

kige, aber effektive Formation bewegt, ist ganz Spieler A mit dem Schild überlassen. Wer oder was angegriffen wird, entscheidet dagegen Spieler B. Auch hier gilt: Wer sich nicht konstant abspricht, hat kaum eine Chance.

Die Überwindung von Mauern oder das Erklimmen höher gelegener Plattformen erfordert den Einsatz der Räuberleiter. Der Emporgehobene hat bei dieser Aktion zudem die Möglichkeit, sich nur ein Stück nach oben hieven zu lassen,

um im Schutz der Mauer zu spähen oder anzugreifen.

Weitere häufig genutzte Coop-Moves sind das Umherschleifen des verwundeten Partners, der seinerseits zeitgleich feuern darf, sowie der blitzschnelle Tausch der aktuellen Waffe.

AGRO-METER

Als EA "Army of Two" erstmals auf der E3 2006 enthüllte, waren bereits viele Spielelemente implementiert. Neu hinzugekommen ist in den letzten Monaten das so genannte Agro-Meter. Mit zunehmender Durchschlagskraft der Waffe sowie Heftigkeit und Frequenz der eigenen Angriffe kann ein Spieler die Aufmerksamkeit aller Gegner gezielt auf sich lenken und das am oberen Bildschirmrand angezeigte Agro-Meter in seine Richtung ausschlagen lassen. In der Zwischenzeit schleicht der nun kaum beachtete Partner von der Seite an das abgelenkte Ziel heran und setzt es außer Gefecht. Zusätzlicher Vorteil: Bei vollem Ausschlag des Agro-Meters in eine Richtung aktiviert der Betroffene den Overkill-Modus, welcher

wiederum die Zeit verlangsamt und ihn somit noch effektiver angreifen lässt. Wird der Partner verwundet, pöppeln Sie ihn in einem Minispiel wieder auf.

Auch wenn nicht alle Features in ihrer Umsetzung gezeigt wurden, der aktuelle Entwicklungsstand von "Army of Two" stellt für Mitte Oktober einen echten Knaller in Aussicht. Viele Waffen-Modifikationen und herunterladbare Inhalte versprechen zudem eine Menge Langzeitmotivation. **SZ**



▲ **SCHLAG INS GESICHT:** Die Nahkampf-Fähigkeiten der beiden Hauden sind nicht von schlechten Eltern. Außerdem spart man so Munition. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik rockt
- ▲ man zusammenarbeiten muss
- ▲ sich alle Waffen tunen lassen
- ▲ viele Moves sehr innovativ sind

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Kameraperspektive ab und an ungünstig ist

★★★★★ **GAMES AKTUELL**

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Coop-Gaming in Perfektion. Nur wer wirklich als Team agiert, wird hier gewinnen. Bitte mehr davon!



SUPER MARIO GALAXY



System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

erscheint nicht

Wii

4. Quartal 2007 – 50 €

FAKTEN

Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Nintendo
Entwickler (bekannt durch)	Nintendo Super Mario Sunshine, The Legend of Zelda
▶ Zwei Spieler können kooperativ spielen ▶ Sein Bienenanzug lässt Mario abheben ▶ Stolze 120 große Sterne sind im Spiel verborgen ▶ Gegner können per Wiimote beschossen werden	
Internet	www.nintendo.de

Platz für den Meister: Mario erforscht in seinem neuen Wii-Abenteuer gleich ganze Galaxien! Wir begleiten ihn auf seinem Weltraum-Trip.

Auf den Klempner zu warten, ist selten eine Freude – wenn er aber aus dem Hause Nintendo kommt, dann kann man zumindest davon ausgehen, dass er eine dreifache Ladung Spielspaß im Gepäck hat, wenn er erst mal da ist. Und auch bei "Super Mario Galaxy" scheint das nicht anders zu sein. Was auf den ersten Blick wie eine simple Weiterentwicklung von "Super Mario 64" und "Super Mario Sunshine" aussieht, entpuppt sich bei genauerer Be-

trachtung als etwas völlig anderes. Denn wie der Name schon sagt, turnt Mario jetzt nicht mehr einfach durch gewöhnliche Levels, sein neues Abenteuer führt ihn quer durch den Weltraum. Dabei hüpfert er oft von Planet zu Planet – große, kleine, Kometen, Meteoriten... dank ihrer Anziehungskraft kann Mario auch mal kopfüber auf einer kleinen Kugel stehen, andere Welten sind wiederum so groß, dass der Spieler ihre Krümmung kaum noch wahrnimmt.

FLEISSIG WIE DIE BIENEN

Auf der E3 wurde vor allem die Bienenwelt gezeigt. Auf mehrere Planeten verteilt lebt ein Bienen-volk inmitten riesiger Waben und noch größerer Blumen. Mario hat die Aufgabe, die Königin zu erreichen. Wichtigstes Hilfsmittel ist dabei der Bienenanzug. Nimmt Mario einen schwarz-gelb-gestreiften Pilz auf, läuft er herum wie der Hummelmann bei den Simpsons. Seine transparenten Flügel ermöglichen ihm, vom Boden abzuhe-



▲ BSSSSSSSSS: Mit Stachel, Flügeln und pelzigem Kragen macht Mario die Welt der Bienen auch aus der Luft unsicher. (Wii)

▲ ALTE BEKANNTE: Während Mario im Vordergrund mit einem Schildkröten-panzer hantiert, nähert sich von hinten der grinsende Kugel-Willi. (Wii)



▲ DAS WIRD ENG: Wenn Mario dem grimmigen Wump nicht ausweicht, ist er gleich im wahrsten Sinne des Wortes platt. Die komplexen Levels kennen wir aus Super Mario Sunshine, der Wump feierte sein Debüt schon auf dem NES bei Super Mario Bros. 3.

(Wii)

ben. Außerdem kann er dank des neuen Outfits an den zahlreichen Waben entlang klettern und die fragilen Blütenblätter als Plattform benutzen. Aber Vorsicht ist angesagt: Eine Feindberührung oder etwas Wasser bewirken, dass Mario den hilfreichen Anzug verliert. In den verschiedenen Level-Abschnitten gilt es nun, Teile eines Sternennings zu finden – ist der komplett, katapultiert er Mario quer durchs All zum nächsten Bereich. Hat er den letzten Ster-

nenring fertig, darf er, wie man es aus den Vorgängern kennt, einen Stern einsammeln. Davon gibt es wieder einmal 120 – aber lediglich die Hälfte davon werden benötigt, um das Spiel zu beenden. Die restlichen Sterne sind wieder eine Herausforderung für besonders eifrige Zocker.

SPASS FÜR 1,5 SPIELER?

Neu in der gezeigten Version war nicht nur die Bienenwelt, sondern auch der Zweispieler-Modus. Zwar

rennt Mario nicht gemeinsam mit Luigi über die Planeten, der zweite Mann darf aber mit einer eigenen Wiimote den ersten – der nach wie vor die volle Kontrolle über Mario hat – sowohl auf bestimmte Gegebenheiten im Level hinweisen als auch verschiedene Gegner oder Hindernisse unschädlich machen. Wenn Mario beispielsweise einen Berghang erklimmt und von einer Felslawine begrüßt wird, kann der zweite Spieler mit seinem Controller die größten Brocken

aufhalten, während Mario sich in Sicherheit bringt. Wir sind gespannt, wie spaßig diese Spielvariation tatsächlich sein wird. Aber wir sind zuversichtlich – es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn Marios neuestes großes Abenteuer nicht zum erwarteten spektakulären Spielspaß-Knaller wird. **tn**



▲ KEIN MARIO OHNE BISSIGE BLUMEN: Die riesige Piranha-Pflanze verfolgt den Helden über den ganzen Mini-Planeten. (Wii)

DIE STEUERUNG

Fans der alten Mario-Schule atmen auf – Nintendo ist in Sachen Steuerung keine großen Risiken eingegangen. Sie lenken Mario wie gewohnt per Analog-Stick, per A-Knopf springt der Klemptner, per Z-Knopf führt er die gute, alte Stampfattacke aus.

Trotzdem gibt es Neuerungen: Die zahlreichen Sterne, die Mario gerne mal verschießt, können Sie nun per Wiimote einsammeln, Sie müssen nur mit dem Cursor darüber fahren. Per B-Knopf werden diese dann auf Gegner geschossen. Klingt einfach und birgt sicherlich viel kreatives Potenzial.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Es ein neues Mario Jump'n'Run ist
- ▲ Die Grafik sehr hübsch und plastisch wirkt
- ▲ Die Spielbarkeit Nintendo-typisch exzellent ist
- ▲ Mario neue Fähigkeiten und Kostüme hat



★★★★★ GAMES ACTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Mario ist zurück – größer, besser, interplanetarischer. Und er hat einen Bienenanzug!



ASSASSIN'S CREED™



System:
Termin/Preis:

PC

Nov. 2007 – 50 €

PS2

erscheint nicht

PS3

Nov. 2007 – 65 €

Xbox 360

Nov. 2007 – 65 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre Action-Adventure

Hersteller Ubisoft

Entwickler Ubisoft Montreal
(bekannt durch) Prince of Persia

- ▶ Altair kämpft mit Schwert, Dolch, Assassinen-Klinge und blanken Fäusten
- ▶ Moralsystem: Stirbt ein Anführer, kämpfen seine Anhänger schlechter
- ▶ Die Rahmenhandlung ist noch geheim

Internet

<http://assassinscreed.uk.ubi.com>

Updates zu Ubisofts Meuchler-Mär bestanden meist nur aus einem Satz Screenshots. Jetzt endlich durften wir in Montreal selbst Hand anlegen.

Schwindelfrei sollten Sie schon sein, wenn Sie in die virtuelle Haut des Assassinen Altair schlüpfen wollen. Zu Beginn der Demonstration hockt der verhüllte Meuchler auf einem Balken, der aus dem höchsten Turm Jerusalems herausragt. Von hier aus hat er die ganze Stadt mit ihren unzähligen Dächern und Gassen fest im Blick.

Wir tun es dem Assassinen gleich und schauen uns aufmerksam in der Metropole um. Schon beeindruckend, was Ubisoft da auf die

Konsole zaubert: Unzählige Bettler, Passanten und schwer bewaffnete Soldaten laufen in den verwinkelten Gassen umher.

Das wollen wir uns aus der Nähe anschauen. Der Weg nach unten ist lang und mühsam – wie gut, dass Altair ein mutiger Meuchler ist und den "Leap of Faith" beherrscht, den Sprung des Glaubens. Kopfüber hechtet der Assassine vom Turm und landet sanft in einem Wagen mit Stroh. Einen schnelleren Weg von den Dächern in die Gassen gibt es

nicht. Der "Leap of Faith" eignet sich im weiteren Spielverlauf sehr gut, um Verfolgern zu entkommen und so die Mission abzuschließen.

TALAL MUSS STERBEN

Wie schon bekannt, bestehen die Aufgaben stets aus Annäherung, Attentat und Flucht. Unser Ziel: der Sklavenhändler Talal. Auf der Suche nach dem Schurken ist uns ein Radar am rechten unteren Bildrand behilflich. Wir bewegen uns durch die Menschenmenge und schieben an-



▲ **IDYLLISCH:** Die weitläufigen Landschaften durchstreift der Meuchelmörder zu Pferde. In den Dörfern versteckt es sich übrigens nicht so leicht. (Xbox360)



▲ **HEKTISCH:** Sklavenhändler Talal flieht vor Altair durch die Gassen der Stadt. Der Meuchler muss Passanten wegschubsen, um Schritt halten zu können. (PS3)

Die historischen Assassinen... waren politische Attentäter. Sie verstanden sich als Märtyrer und flüchteten nicht nach der Tat.



▲ **JETZT ABER SCHNELL:** Nach dem geglückten Attentat sind zahlreiche Soldaten hinter Altair her, auch ein Bogenschütze zielt auf ihn. Der Assassine muss für kurze Zeit außer Sichtweite der Verfolger sein, um sich effektiv verstecken zu können. Menschemengen oder Strohkarren leisten dabei gute Dienste. (Xbox360)

dere Passanten höflich, aber bestimmt zur Seite – "crowd control" nennt sich dieses Feature. Optisch gibt's außer ein paar eckigen Animationen nichts zu kritisieren – auch mitten im Getümmel wirkt die Stadt sehr lebendig, die Charaktere sehen hervorragend aus.

Nach kurzer Zeit haben wir Talal ausfindig gemacht – doch der weiß bereits von unserer Ankunft. Altair ist blindlings in eine Falle gelaufen! Sofort wird er von mehreren Gegnern umzingelt. Wir zücken also un-

ser Schwert und geben den Bösewichtern Saures. Alternativ lässt sich ein Defensiv-Modus anwählen, der Altair tödliche Konter ermöglicht, wenn er im richtigen Moment die entsprechende Taste drückt. Wer will, kann sich einen Gegner auch greifen und ihn fortschleudern.

Nachdem wir seine Schergen vermöbelt haben, türmt der feige Talal über die Dächer. Wir sprinten ihm hinterher und hopsen von Dach zu Dach. Dabei gilt es, im richtigen Moment abzuspringen und sich

rechtzeitig an Vorsprüngen festzuhalten, wenn die Lücke sehr groß ist. Das geht noch recht einfach von der Hand, schwieriger wird es da schon in den engen Gassen Jerusalems. Hier müssen wir die Passanten aus dem Weg rempeln, um an Talal dran zu bleiben. Sind wir schließlich nahe genug, fährt Altair seine Klinge aus und erdolcht den Sklavenhändler.

FLUCHT NACH VORN

Unser rüpelhaftes Benehmen bleibt nicht ungesühnt: Altair hat zahlreiche Soldaten auf sich aufmerksam gemacht, die ihn nach dem Attentat durch die Stadt hetzen. Es gilt, schnellstmöglich das Weite zu suchen und außer Sichtweite der Verfolger zu kommen. Eine Bildschirm-anzeige verrät uns, wann wir weit genug weg sind, um uns verstecken zu können. Also schnell in das nächste Zelt oder in einen Strohhaufen geschlüpft, und schon ist die Mission geschafft.

Übrigens: Das Geheimnis um die wahre Geschichte des Assassinen-Abenteuers wird von Ubisoft gehütet wie ein wertvoller Schatz. Ein Blick auf die Bildschirmanzeigen hat uns neugierig gemacht – das HUD wirkt

sehr futuristisch für einen Titel, der im frühen Mittelalter spielt. Zu futuristisch. Nicht weniger fremd wirkt der Schriftzug "Reinitialising", der eingeblendet wird, wenn Altair seine Verfolger abschütteln kann. Wir beginnen wild zu spekulieren: Ist das Abenteuer nur eine virtuelle Simulation des Assassinen? Oder hat es etwas mit Zeitreisen zu tun? Auf unsere Fragen erhalten wir keine Antworten. Das Geheimnis um die Rahmenhandlung muss Ende des Jahres jeder Spieler selbst lüften. **ab** ■



▲ **ÜBERSICHTLICH:** Wie ein Raubvogel nimmt der Assassine die Umgebung des Dorfes von hoch oben in Augenschein. (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ ständig eine Menge auf dem Bildschirm abgeht
- ▲ das Spielprinzip gefällt
- ▲ das Setting sehr atmosphärisch rüberkommt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Steuerung nicht sehr einsteigerfreundlich ist



★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

"Assassin's Creed" ist ein spielerischer Lichtblick für das kommende Weihnachtsgeschäft.

BURNOUT

PARADISE



System:
Termin/Preis:

PS3

1. Quartal 2008 – 60 €

Xbox 360

1. Quartal 2008 – 60 €

FAKTEN

Genre Action-Rennspiel

Hersteller Electronic Arts

Entwickler Criterion Games
(bekannt durch) Burnout, Black

- ▶ Sie rasen durch das 75 Quadratkilometer große Paradise City
- ▶ Weit mehr als 30 Fahrzeuge aus Klassen wie Muscle Car, Tuning Car oder Hot Rod
- ▶ Neues Einpark-Event Power Parking
- ▶ Crash-Modus erlaubt Kettenreaktionen

Internet
www.burnout.ea.com

Verändertes Konzept, aber gleiches Ziel: den besten Action-Racer aller Zeiten basteln! Ein Studiosbesuch zeigt, dass Criterion ziemlich nah dran ist.

6 0 Bilder pro Sekunde – klar, alter Hut. Verbessertes Schadensmodell – logisch, was sonst. Alles Schnee von gestern. Endlich gibt's einen Spielbericht aus erster Hand. Und zwar jener von Criterion's Creative Director höchstpersönlich.

Alex Ward zeigt uns, wie man in der neuen offenen Welt ein Rennen startet. Wir halten an einer Ampel, drücken einen Knopf und können flugs aus einer Reihe von Events wählen. Sieben angriffslustige Gegner gesellen sich automatisch hinzu

und veranstalten mit uns eine atemberaubende Highspeed-Jagd. Klasse: Auf dieselbe Weise können wir uns auch für einen Multiplayer-Wettkampf entscheiden. Alles klappt fließend und ohne Ladezeiten.

POWER PARKING

Was für tolle Ideen aus den Köpfen der Criterion-Jungs sprudeln, zeigt das neue Event Power Parking. Wer hat nicht schon mal davon geträumt, einen U-Turn im Stile von James Bond auf den Asphalt zu brennen?

Bei "Burnout Paradise" verbinden Sie diesen Stunt-Move sogar mit einer Einpark-Aktion. Wo auch immer Sie in Paradise City eine freie Stelle am Straßenrand finden, dürfen Sie diese mit Ihrer Karosse füllen. Je spektakulärer, desto besser, und je präziser Sie in die Lücke sliden, desto mehr Punkte wandern auf Ihr Konto.

Als Belohnung erhalten Sie neue Fahrzeuge, darunter originalgetreu modellierte Muscle Cars, Hot Rods, Sportwagen, Oldtimer und Formel-1-Boliden. Das Einzige, was den PS-

▼ **ORIGINALGETREU:** Viele Karossen sind nach dem Vorbild amerikanischer PS-Proteze gestaltet. Hersteller-Logos fehlen mangels Lizenz auch diesmal. (PS3)

▼ **MOTION-BLUR:** Burnout machte den Verwischeffekt salonfähig. Natürlich erhöht die Unschärfe am Bildrand auch in Paradise wieder das Tempogefühl. (PS3)

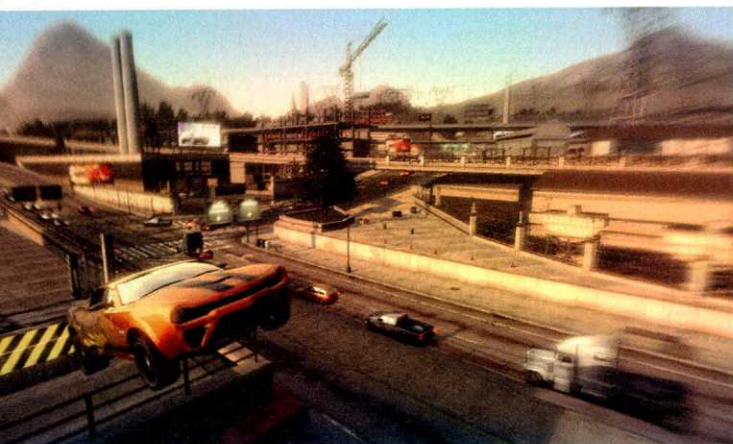




▲ **ABFLUG:** Ihre Rivalen sind aggressiv und rammen Sie bei jeder Gelegenheit. Per Hüftschwung kickten Sie die Mitstreiter aber wieder aus dem Weg. (PS3)



▲ **GROSSSTADT:** Paradise City bietet Industriegebiete, Vorstadtviertel, Waldstücke sowie ein Zentrum mit 90-Grad-Kurven und tollen Driftmöglichkeiten. (PS3)



▲ **DEMOLITION-FAN:** Liebhaber des Crash-Modus dürfen sich auf deutlich spektakulärere Stunts und noch ausgeklügeltere Kreuzungen freuen. (PS3)



▲ **HOLLYWOOD:** Ein Serien-Crash ist dank des neuen Showtime-Features noch einfacher. Jeder Aufprall gibt Ihrem Wrack einen Extraschub. (PS3)

Protzen fehlt, ist nach wie vor die Lizenz. Trotzdem erkennt das geschulte Auge überall Imitate von Mustangs, Cadillacs, Dodges oder Lamborghinis. Grund für die Logo-freie Zone ist der Crash-Modus: Die Hersteller wollen ihre Schmuckstücke einfach nicht als Hauptdarsteller in Criterion's "Auto-Porno" sehen. Wir aber schon! Deshalb freuen wir uns riesig, dass wir den frischen Crash-Mode zum ersten Mal in Augenschein nehmen dürfen.

SHOWTIME

Hollywoodreife Zusammenstöße waren schon immer das Ziel von Alex Ward. So verwundert es kaum, dass er dieses Vorhaben mithilfe der Next-

Gen-Power weiter vorantreibt. Künftig dürfen wir bei jedem Crash durch Drücken der beiden Trigger das Showtime-Feature auslösen. Das Spiel schaltet dann in einen Zeitlupe-Modus, vergleichbar mit der Impact-Time der Vorgänger. Wir versuchen nun, möglichst viele Streckenobjekte und Fahrzeuge zu rammen.

Jeder Aufprall bringt uns unserem Ziel, eine riesige Kettenreaktion auszulösen, mit einem Extraschub näher. Bei der gezeigten PS3-Version dürfen wir unser umherfliegendes Fahrzeug sogar mittels Bewegungssensoren des Sixaxis steuern – so lange, bis das Wrack am Ende völlig demoliert das Zeitliche segnet. Die Sony-Konsole ist Lead-Plattform. Soll

heißen, "Burnout Paradise" wird explizit an die Cell-Architektur der PS3 angepasst. "Wir holen das Beste aus dieser Maschine heraus. Erst danach fragen wir uns, wie wir das für die Xbox360 realisieren können", erläutert Alex Ward. Sollte noch irgendjemand Zweifel an der Leistungsfähigkeit der PS3 haben, darf er sich gern in London von Criterion vom Gegenteil überzeugen lassen.

Unfassbar schnelle Rennen im wunderbar detaillierten Paradise City, dazu tolle Spiegelungen und Schatteneffekte auf dem mal glänzenden, mal total zerkratzten Lack. Und all das bei den anfangs erwähnten, superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde – mit einem Wort: sensationell! **az**

ÄTSCH!

Mock-Shot (zu Deutsch: Spottfoto) nennt sich ein neues Feature, das Criterion in die Online-Rennen von "Burnout Paradise" einbaut. Mittels PS3-EyeToy wird ein Foto von Ihnen geknipst, sobald Sie einen Rekord aufstellen oder als Erster über die Ziellinie rasen. Dieses Spottbild wird dann sofort an Ihren Gegner geschickt und gleichzeitig auf Ihrer Festplatte abgelegt. Criterion möchte die Funktion sogar noch um Sprachnachrichten erweitern: "Du fährst wie ein Rentner mit Hut!"



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die riesige Stadt super aussieht
- ▲ wir Power Parking lieben
- ▲ das Schadensmodell perfekt ist
- ▲ Paradise mit 60 FPS läuft

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die von Criterion angestrebte Perfektion noch Zeit braucht



★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Technisch wie spielerisch unfassbar genial. Bitte, lieber Rennspiel-Gott, lass es bald 2008 werden!

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

BURNOUT REVENGE



▲ Technisch brillanter Action-Racer mit Adrenalin-Garantie

TEST DRIVE: UNLIMITED



▲ Offene, frei befahrbare Welt zum Cruisen und Rasen

POWER PARKING



▲ Ein neues Event verlangt spektakuläre Einpark-Aktionen

BURNOUT PARADISE



▲ Hübscher, größer und vielfältiger als alle Burnouts zuvor

MERCENARIES 2

WORLD IN FLAMES



System:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Termin/Preis:

1. Q.' 2008 – 50 €

1. Q.' 2008 – 60 €

1. Q.' 2008 – 65 €

1. Q.' 2008 – 65 €

"Alles was du siehst, kannst du auch zerstören!"

Das zentrale Versprechen der Mercenaries-2-Designer klingt in der Tat großwahnsinnig.

Mercenaries" war ein Achtungserfolg für das international renommierte Entwicklungsstudio Pandemic. Dennoch: Trotz guter Abverkäufe sind die Macher rückblickend vor allem mit der Umsetzung der Story von Teil eins unzufrieden. "Die Action war fantastisch, aber eine tiefgreifende Hintergrundgeschichte, in der man sich mit den Charakteren identifiziert, haben wir nicht hinbekommen", gesteht Senior Producer Jonathan Zamkoff während einer Probespiel-Session von Teil zwei. Für "World in Flames" hingegen hat man Plot-technisch kräftig nachgebessert. Zunächst wurde das Nordkorea-Szenario des Vorgängers entsorgt und gegen ein unverbrauchtes ausgetauscht. Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist der südamerikanische Staat Venezuela. "Das Land ist sehr sexy, die Kultur faszinierend, die Landschaft mit Regenwäldern, Bergen, Seen und Flüssen äußerst attraktiv, die dortige Musik geht sofort ins Ohr", schwärmt Zamkoff. Statt jedoch Ausschnitte der Realität mittels GPS-Technik zu vermessen und virtuell nachzubauen, wählte Pandemic ein fiktives, lediglich an reale Begebenheiten angelehntes Szenario.

Im Ganzen umfasst die Spielwelt eine Fläche von acht Quadratkilometern, was in etwa der zusammengefassten Größe aller Mercenaries-1-Karten vereint in einer großen Map entspricht. Einmal von der Disc in den Speicher geschauelt, kommt das Spiel völlig ohne Ladezeiten aus.

JAGD AUF DEN TYRANNEN

Doch zurück zur Story: Oberschurke ist diesmal Ramon Solano, ein extrem egoistischer Geschäftsmann und Politiker mit einer gut ausgerüsteten Armee, der nach und nach die Öl-Ressourcen des Landes an sich reißt und so eine internationale Krise provoziert. Solano heuert Sie in der Intro-Sequenz an, um einen seiner ranghohen Generäle aus der Gefangenschaft einer militärischen Splittergruppe zu befreien – Sie erledigen den Auftrag zuverlässig. Als es jedoch ums Begleichen der Rechnung geht, stellt sich Solano stur. Schlimmer noch, er will Sie noch vor Ort liquidieren lassen. Dumm für Solano, dass er mit seiner unbedachten Aktion die beiden essenziellen Prämissen eines jeden Söldners verletzt: a) Jeder bezahlt! und b) Fordere nie den Stolz eines Söldners heraus.

Wie es sich für einen nach dem Hollywood-Prinzip gestrickten Action-Kracher gehört, entkommen Sie in letzter Sekunde und schwören Rache. Die einleitend angedeutete Zerstörungorgie kann beginnen. Ihr "Alles kann dem Erdboden gleichgemacht werden"-Versprechen halten die Designer übrigens ein, wovon sie uns im Anschluss mehrfach eindrucksvoll überzeugen.

LORD OF DESTRUCTION

Mit einem schwer bewaffneten Hubschrauber tuckern wir zum ersten Missionsziel des Demolevels. Der Job klingt recht knifflig, aber mach-

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Pandemic Studios
(bekannt durch)	Mercenaries

- ▶ Stimmungsvoller Soundtrack (Reggae, Latin Beats usw.)
- ▶ Dichtere Story als in Teil eins
- ▶ Drei spielbare Charaktere
- ▶ Riesige Spielwelt (64 Quadratkilometer)
- ▶ Gigantischer Fuhrpark
- ▶ Cooler Coop-Modus
- ▶ Alles darf zerstört werden!

Internet

www.electronic-arts.de



▲ **RAKETENSCHWARM:** Als Panzerfahrer sollten Sie spätestens jetzt Abwehrmaßnahmen einleiten oder aus der Luke springen.

(Xbox360)



▲ **TRIO INFERNALE:** Die Söldner Jennifer Mui, Mattias Nilsson und Chris Jacobs stehen als Helden vor Spielbeginn zur Auswahl. (Xbox360)



▲ **AMAZONE VOR FLAMMENMEER:** Die Darstellung von Explosionen ist sehr gelungen. Auch die Charaktermodelle können sich sehen lassen. (PS3)



▲ **LUFTANGRIFF ERFOLGREICH:** In bestimmten Situationen hilft der Einsatz von flächendeckenden Luftschlägen. (Xbox360)



▲ **SCHLEICHAKTION:** Neben roher Waffengewalt können Sie sich auch vorsichtig an Ihre Gegner anschleichen und sie dann ausschalten. (Xbox360)

bar: Wir sollen durch Positionieren von Abhörsendern den Aufenthaltsort eines durch Solanos Schergen entführten Marketing-Verantwortlichen bestimmen und diesen anschließend befreien. Auf dem Weg stoßen wir auf eine imposante Brücke. Die Frage, ob denn auch die Brücke zerstörbar ist, beantwortet Zamkoff ohne große Worte. Stattdessen nimmt er sie einfach unter Beschuss und wartet, bis sie kurz darauf unter großem Getöse in sich zusammensackt. Mit dem benachbar-

ten Hafen, einer noch gigantischeren Ölbohrinsel und einem weitläufigen Waldstück macht er mittels Raketenbeschuss ebenfalls kurzen Prozess.

Zwischendurch demonstriert er die übersichtliche Automap. Um lange Lauf- bzw. Fahr- und Flugwege zu vermeiden, wurde eine Art Transportsystem in Form von Landezonen implementiert. Wirft man eine Rauchgranate, eilt ein Hubschrauberpilot herbei und setzt einen umgehend an einer der bereits eroberten Landezonen wieder ab.

FESCHER FUHRPARK

Ähnlich beeindruckend wie die Vielfalt der zerstörbaren Objekte sind die abwechslungsreichen Vehikel. Militärhubschrauber, Panzer, Truppentransporter, Luxus-Karosserien, Mopeds, Schnellboote, Trucks – alles, was irgendwie durch die Gegend fährt, fliegt oder schwimmt, dürfen Sie auch selber steuern. Selbst schwebende Hubschrauber können gekapert werden: Hierzu bedienen Sie sich des mitgeführten Entertakens. Anvisieren, abfeuern, festhalten, hochziehen – schon steht man auf den Landekufen des Helis. Gelingt es Ihnen, den Piloten in einem Reaktionstest-Minigame zu überwältigen, gehört der Heli Ihnen. Was Zamkoff anschließend zeigt, lässt unseren Begeisterungspegel weiter ansteigen: Mittels eines an einem Seil befestigten Hochleistungsmagneten verkoppelt er unseren Hubschrauber mit einem herrenlosen Tanklastzug und hebt diesen in luftige Höhen. Der 40-Tonner baumelt wild umher – Zamkoff freut sich wie ein Schneekönig über seine soeben generierte Super-Bombe. Genial! Solche und andere Interaktionsmöglichkeiten finden sich nahezu

überall in "World in Flames". Wie man eine Mission löst, bleibt der eigenen Kreativität überlassen. Wer die Sache mit doppelter Feuerkraft angehen möchte, verbündet sich dank Coop-Feature mit einem Freund.

Wird "Mercenaries 2" ein Hit? Wir sind uns dessen ziemlich sicher! Auch technisch wird einiges geboten, wenngleich die aktuelle Version noch mit aufpoppenden Objekten zu kämpfen hatte. Ein Manko, das aber bis zum Release sicherlich ausgegült sein wird. **SZ**



▲ **UNGLEICHES DUELL:** Wenn Jennifer jetzt nicht schnell Gebrauch von ihrer Panzerfaust macht, ist Ärger programmiert. (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ nichts unzerstörbar ist
- ▲ die Weitsicht begeistert
- ▲ man kreativ Probleme lösen darf
- ▲ es nun einen Coop-Modus gibt
- ▲ derbe Sprüche zu erwarten sind

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ hier und da noch Objekte aufpoppen

★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Eine vollständig zerstörbare Spielwelt, Coop-Multiplayer und ein cooles Szenario – das knallt!

Wussten Sie, dass ... die venezolanische Regierung über das Spiel ganz und gar nicht begeistert ist und erwägt, es im eigenen Land zu verbieten?



System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

Nov. 2007 – 65 €

Wii

erscheint nicht

Was hat der polnische Komponist Chopin mit einem bunten Rollenspiel für die Xbox360 zu tun? Wir finden es heraus!

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Atari
Entwickler (bekannt durch)	Tri-Crescendo Baten Kaitos
▶ Action-Kampfsystem ▶ Keine Zufallsgefechte ▶ Feste Kameraperspektive ▶ Licht und Schatten beeinflussen die Kämpfe ▶ Mit Musik von Frédéric Chopin	
Internet	eternalsonata.namcobandagames.com

Frédéric Chopin gilt als der größte und einflussreichste Klavierkomponist des 19. Jahrhunderts – und das, obwohl er bereits mit 39 Jahren an Tuberkulose starb. Aber was hat dieses Genie mit "Eternal Sonata", einem bunten Rollenspiel von "Baten Kaitos"-Entwickler Tri-Crescendo, zu tun? Nun, das Team um Director Hiroya Hatsuhiba hat eine ganz eigene Interpretation der letzten Stunden Chopins als Ausgangspunkt für "Eternal Sonata" gewählt: Auf dem

Sterbebett beginnt der Komponist zu fantasieren. Er träumt sich in eine völlig andere Welt hinein, in der alles irgendwie mit Musik zu tun hat und todkranke Menschen auf einmal magische Kräfte entwickeln. Schon dieser doch recht melancholische Beginn stellt eine willkommene Abwechslung zum herkömmlichen RPG-Plot dar, in dem es in neun von zehn Fällen um einen auserwählten Helden oder ein Mädchen ohne Gedächtnis geht.

steuern. Selbiges gehorcht so ziemlich allen Gesetzen klassischer RPGs. Per Analog-Stick lenken Sie Held Allegretto durch wundervolle Szenarios. Bäche plätschern vor sich hin, Sonnenstrahlen fallen durchs Blätterdach, Bäume wiegen sich sanft im Wind. Die bunte Fantasy-Umgebung sieht in HD gleich noch mal so malerisch aus. Da stört es auch nicht, dass die Kamera starr ist und nicht beeinflusst werden kann. Den Überblick verlieren Sie trotzdem nur in den seltensten Fällen.

CHOPIN IM WUNDERLAND

In dieser seltsamen, zugleich aber auch wunderschönen Welt trifft Chopin – der sich der Tatsache, dass alles nur ein Traum ist, durchaus bewusst ist – auf drei Jugendliche: den etwas unwirschen Draufgänger Allegretto, den fröhlichen Knaben Beat und die junge Polka, die weiß, dass sie sterben muss. Obwohl die Menschen Angst vor Polka und ihrer Krankheit haben, setzt die Kleine in der Zeit, die ihr noch bleibt, auf Chopins Rat hin ihre magischen Kräfte ein, um Gutes zu tun. Die drei sind die Party, die Sie durch das Spiel

LICHT UND SCHATTEN

Bissige Monster werden Ihnen auf der Weltkarte angezeigt. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, Kämpfen bequem auszuweichen. Oder Sie landen einen schnellen Überraschungsangriff, wodurch Sie die Initiative im folgenden Gefecht erlangen.

Berühren Sie ein Monster, wechselt das Spiel ohne Lade-pause in den Kampfbildschirm. Menüs gibt es nicht. Sie steuern Ihre Helden stattdessen nacheinander in Echtzeit über das Feld. Trotzdem kommt die Taktik nicht



▲ KÜHN UND VERWEGEN: Der etwas barsche Allegretto ist der Held des Spiels. Im Kampf verteidigt er sich standesgemäß mit einem Schwert. (Xbox360)

Wussten Sie schon, dass... Entwickler Tri-Crescendo ursprünglich als reines Sound-Team gegründet wurde?



Welcome back. Polka. Oh, you must be exhausted. I've made some nice hot stew.

▲ **ZIERLICH UND ZERBRECHLICH:** Polkas Krankheit beschert ihr magische Kräfte. Trotzdem wird das Mädchen von vielen Menschen gemieden. (Xbox360)



However. If he comes to think that the world he's in on the other side is the true reality then...

▲ **ANFANG ODER ENDE?** Während sich Frédéric Chopins Leben dem Ende zuneigt, erschafft der Komponist im Geiste eine völlig neue Welt. (Xbox360)



Okay. Beat. We leave first thing in the morning!

▲ **KLEIN, ABER OHO:** Allegrettos etwas kurz geratener Kumpel Beat ist ein unverbesserlicher Optimist, auch wenn er oft herumkommandiert wird. (Xbox360)



▲ **HÜBSCH BUNT:** Polkas Heimatdorf strotzt nur so vor liebevollen Details. Die Landschaften und die Architektur sehen einfach toll aus. (Xbox360)

zu kurz: Ist einer Ihrer Helden an der Reihe, wird die Zeit angehalten, und Sie können Ihre Aktion planen. Erst wenn Sie die Figur bewegen oder per Knopfdruck einen Angriff starten, wird ein Timer aktiviert. Der Charakter hat dann fünf Sekunden Aktionszeit, um beliebig viele Manöver auszuführen. Lange Schlagkombos oder mächtige (dafür langsame) Spezial-Attacken, die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Stets sollten Sie ein Auge auf das Kampfterrain ha-

ben. Viele Stellen befinden sich im Schatten, und je nachdem, wo Freund und Feind stehen, werden sie stärker oder schwächer. So ist ein kleiner Standard-Gegner keine Gefahr, wenn er in der prallen Sonne steht, wohl aber, wenn er sich in den Schatten verzieht. Dann wird er um ein Vielfaches größer und teilt auch noch weit heftiger aus als zuvor. Ohne die entsprechende Portion Taktik sehen Sie also insbesondere bei den furiosen Bosskämpfen kein Land.

CHOPIN UND SAKURABA

Bei einem Spiel, das sich um Frédéric Chopin dreht, kommt der Musik natürlich besondere Bedeutung zu. Etliche Stücke von Chopin selbst werden zu hören sein. Eingespielt hat sie der exzellente russische Pianist Stanislav Bunin. Der Hauptteil des Soundtracks stammt allerdings aus der Feder von Motoi Sakuraba. Kaum ein Komponist hat in Japan so viele RPGs vertont wie er. Die Musik der "Tales"-Spiele, der "Star Ocean"-

Reihe und zahlreicher weiterer Rollenspiele ist von ihm.

Atari zufolge wird die im November erscheinende deutsche Fassung auch deutsche Bildschirmtexte enthalten. Wir freuen uns auf jeden Fall. Mit "Blue Dragon" und "Eternal Sonata" hat die Xbox360 ganz plötzlich zwei hochkarätige und zudem exklusive japanische Rollenspiele im Portfolio. Langsam kommen Fans des Genres kaum mehr um die Microsoft-Konsole herum! **tn**

INTERVIEW MIT HIROYA HATSUSHIBA



Wir haben uns mit Hiroya Hatsushiba, Scenario Creator und Director von "Eternal Sonata", unterhalten.

Erzählen Sie uns etwas über die Firmengeschichte von Tri-Crescendo.

Hatsushiba: Ursprünglich wurde Tri-Crescendo als Sound-Team von Tri-Ace ("Valkyrie: Profile") gegründet. Wir waren aber von Anfang an nicht damit zufrieden, einfach nur für den Sound zu sorgen. Wir wollten selbst ganze Spiele machen. Seit "Baten Kaitos" (GameCube) haben wir alle Aufgaben übernommen: Sound, Grafik, Programmierung.

"Eternal Sonata" ist ja ein klassisches RPG, wie man es von der PSone und der PS2 kennt. Warum haben Sie die Xbox360 als Plattform gewählt?

Ich denke, die Xbox360 ist eine sehr gut ausbalancierte Hardware. Klar, die Prozessorleistung des Systems könnte etwas besser sein. Aber davon abgesehen ist die Hardware sehr entwicklerfreundlich. Als wir mit der Programmierung begannen, war die Xbox360 noch nicht angekündigt. Wir entwickelten das Spiel für Windows. Aber als die Xbox360 dann erschien, beschlossen wir, das Spiel stattdessen auf der Konsole zu veröffentlichen.

Der träumende Chopin auf dem Sterbett – ein trauriger Ausgangspunkt für

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Das ausführliche Interview lesen Sie auf CYNAMITE.de

ein Spiel. Warum haben Sie eine so melancholische Hintergrundgeschichte gewählt?

Die meisten Menschen in Japan kennen den Namen Chopin. Allerdings wissen viele nicht mehr, als dass er früher mal ein großer Komponist war. Die meisten kennen auch seine Musik, können damit aber keinen Namen verbinden. Dadurch, dass wir Fantasy-Elemente um die Person Chopins stricken, hoffen wir, dass wir den Komponisten auch Leuten nahebringen können, die bislang noch nichts mit ihm anzufangen wissen.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik wunderschön ist
- ▲ der Soundtrack exzellent ist
- ▲ es keine Zufallskämpfe gibt
- ▲ es eine interessante Story hat

LÄSST UNS KALT, WEIL...

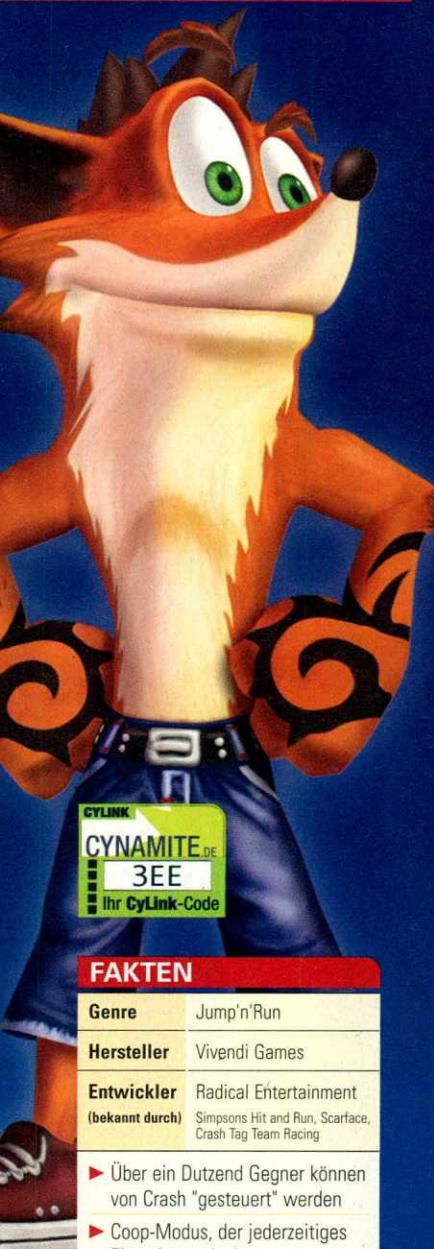
- ▼ es gerüchteweise recht kurz ausgefallen sein soll (was wir noch nicht überprüfen konnten)

★★★★★ **GAMES AKTUELL**

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Zuckersüß-melancholisches Rollenspiel-Abenteuer mit guten Ideen und frischem Story-Ansatz.



CRASH OF THE TITANS

System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

Oktober 2007 – 50 €

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

Oktober 2007 – 60 €

Wii

Oktober 2007 – 50 €

Nach Renn- und Minispiel-Exkursionen kehrt die berühmteste Beutelratte der Videospielwelt endlich wieder zu ihren Jump'n'Run-Wurzeln zurück!

Seit Crashes PlayStation-Debüt sind nun elf Jahre vergangen. Damals gefeiert als eines der strahlenden Maskottchen der PlayStation-Ära, musste Crash in den letzten Jahren tendenziell Popularitätseinbußen hinnehmen. Publisher Vivendi glaubt jedoch weiterhin an den Erfolg der Marke und entschied sich folglich zu einer intensiven Frischzellenkur. Die Story setzt auf die üblichen Verdächtigen und konfrontiert den springwütigen Nager abermals mit seinem langjährigen Erzfeind Cortex. Letztgenannter hat alle einst harmlosen Kreaturen aus Crashes Heimatwelt in willenslose Bestien verwandelt, die nun Amok laufen – Zeit für Crash einzugreifen!

BANDICOOT ZÄHMT SIE ALLE
Haupt-Innovation in "Crash of the Titans" ist Crashes Fähigkeit, Monster zu bändigen. Hat er einen Gegner durch wüsten auf ihn Eindreschen zum Taumeln gebracht, genügt ein Knopfdruck, und unsere

Beutelratte springt in cooler Zeitlupe-Manier auf dessen Rücken und kontrolliert ihn fortan. Dies wiederum gibt Crash Zugriff auf völlig neue, sehr mächtige Moves, deren Ausführung vor allem in der Wii-Version toll umgesetzt wurde. Sie wollen als Stachelwesen Dornen aus dem Boden heraufbeschwören? Kein Problem, halten Sie Wiimote und Nunchuk auf Kniehöhe und reißen Sie dann beide Controller zeitgleich in die Höhe. Die Folge: Rasiermesserscharfe Stacheln schießen der Bewegung entsprechend aus dem Boden.

Zweite große Neuerung ist der Coop-Modus. Egal ob am Level-Anfang oder mitten im Kampf, zu jeder Zeit darf sich ein Freund einklinken und Schützenhilfe leisten. Ebenfalls klasse: der so genannte Leapfrog-Modus, in dem man kooperativ spielt. Hierbei nimmt Spieler A seinen Kollegen zunächst Huckepack. Sprungpassagen werden im Folgenden abwechselnd gemeistert – Spieler A

steuert den ersten Sprung, danach geht die Kontrolle automatisch an Spieler B über, der den Sprung zwei verantwortet usw. Darüber hinaus gefällt das insgesamt noch lebendigere Auftreten von Crash. Viele Bewegungen wirken "cartooniger" als in den Vorgängern und auch die Frequenz der Wortwitze kann sich hören lassen.

SZ ■

CYLINK
CYNAMITE.de
3EE
Ihr CyLink-Code

FAKTEN

Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Vivendi Games
Entwickler (bekannt durch)	Radical Entertainment Simpsons Hit and Run, Scarface, Crash Tag Team Racing
► Über ein Dutzend Gegner können von Crash "gesteuert" werden	
► Coop-Modus, der jederzeitiges Einsteigen erlaubt	
► Mächtige, durch Gesten aktivierte Spezialattacken (Wii)	
► Vollständig überarbeitete Animationen, diverse neue Moves	
Internet de.vu-games.com	

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Gegner zu übernehmen lustig ist
- ▲ die Wii-Steuerung gut angepasst wurde
- ▲ der Coop-Modus prima klappt
- ▲ das Spiel für Lacher sorgt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ bei hohem Gegnernaufkommen alles unübersichtlich wirkt

★★★★★
EINSCHÄTZUNG
gut

Ambitionierte Fortsetzung mit spritzigen Ideen, spaßigen Coop-Möglichkeiten und ganz viel Humor.



▲ **SPRUNGATTACKE:** Noch ahnt dieser sich am Kopf kratzende Bösewicht nicht, dass er in einer Sekunde von Crash kontrolliert werden wird. (Wii)



▲ **GUT FESTHALTEN:** Bei Bedarf kann Crashes Begleiter Aku Aku, seines Zeichens eine fliegende Maske, in ein Surfbrett umfunktioniert werden. (PS2)

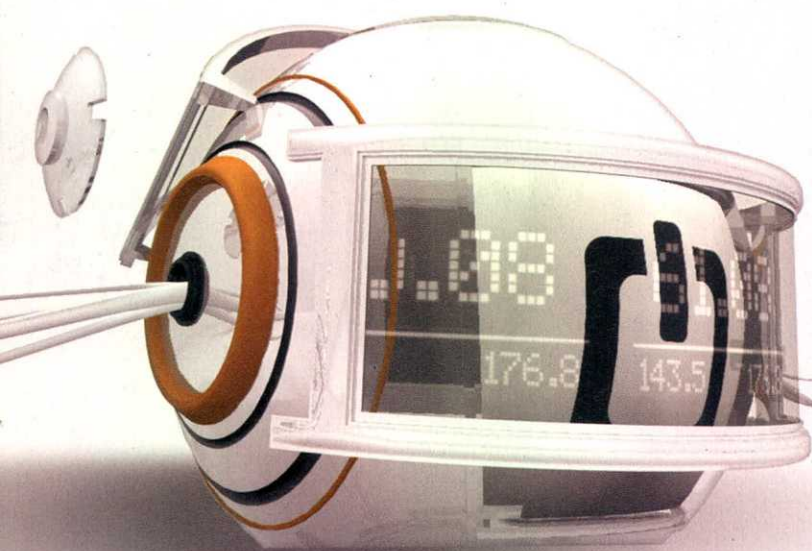
GIGA \ GAMES

ist auf der GAMES CONVENTION

23.- 26.08.2007



ESL Intel Arena
Leipziger Messe - Halle 3
Stand A30 - A40 | B30 - B50



WIR SENDEN LIVE VON
DER GAMES CONVENTION



GIGA GAMES - IMMER MONTAGS BIS FREITAGS AB 22.00 UHR MIT NILS

Infos über alle Sendungen bekommst Du auf www.giga.de.
GIGA empfängst Du digital über Kabel und Satellit.



www.giga.de >>>



PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

System:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Termin/Preis:

Oktober 2007 – 50 €

Oktober 2007 – 60 €

Oktober 2007 – 70 €

Oktober 2007 – 70 €

Der grüne Rasen wird zum Schwalbennest! Wir haben absichtliche Flugeinlagen und weitere Neuerungen von PES 2008 ausprobiert.

Cristiano Ronaldo auf dem Cover und Schwalben im Spiel – mehr als ein lustiger Zufall ist dies sicher nicht. Denn die fußballerischen Leistungen des Jungstars übersteigen mittlerweile seine schauspielerischen deutlich. Wie gut unsere Fähigkeiten mit den neuen Features in "PES 2008" harmonisieren, konnten wir bereits beim Probezock mit den Fassungen für PlayStation2, PC und Xbox360 überprüfen.

SCHWALBEN IM SOMMER

Vermutlich sorgt das Schwalben-Feature schon vor dem Erscheinen des neuen Teils für Diskussionen unter den "PES"-Fans. Wer verliert schon gerne ein Spiel durch eine hollywoodreife Flugeinlage im Strafraum? Doch wir können Entwarnung geben: Ohne viel Geschick und perfektes Timing endet die Schauspielaktion mit einer Gelben Karte. Einmal gelang es uns aber, den Schiri zu überlisten: Wir umdribbeln einen

Außenverteidiger und dringen in den Strafraum ein. Jetzt verzögern wir das Tempo und lassen den Gegner wieder heran kommen. Ein zweiter Verteidiger nähert sich von schräg hinten, wir lassen uns fallen – Elfer!

Gleich drei Tasten gilt es für die Schwalbe zu betätigen: Zunächst müssen Sie beide Schultertasten des Microsoft-Controllers gedrückt halten, dann lösen Sie mit dem linken Trigger den Faller aus. Ein weiterer neuer Move macht das Flankenspiel realistischer: Drücken Sie wiederum die LB- und RB-Tasten gleichzeitig, dreht sich Ihr Flügelspieler um 90 Grad in Richtung Tor. Aus dieser Stellung heraus lassen sich Flanken schneller und zielgenauer schlagen.

Überarbeitet hat Konami endlich auch die Freistoßmauer, wo nun die längsten Jungs das kurze Eck versperren. Rechnen Sie mit einem Direktschuss, können Sie bis zu zehn Spieler in die Mauer stellen. Halten Sie eine Abspieldvariante für wahrscheinlich, tut's auch eine Dreimann-Mauer. Auch das schnelle Aus-

führen von Freistößen hat man verbessert. Künftig kicken Sie das Leder ohne Pause per Analog-Stick weiter.

Während Schüsse nun mehr Dynamik besitzen, unterscheidet sich das Spielgefühl nicht allzu sehr vom Vorgänger. Leider vermissen wir in der PS2-Version die erwähnten Neuerungen – hier hat sich fast nichts getan.

az ■



FAKTEN

Genre	Fußball
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
(bekannt durch)	Pro Evolution Soccer
► Neues Schwalben-Feature ermöglicht gesunde Elfer	
► Spieleranzahl in Freistoßmauer kann selbst bestimmt werden	
► Mehr Lizenzen als im Vorgänger, Verhandlungen laufen noch	
► Next-Gen: Xbox360, PS3, PC, Current-Gen: PS2, PSP, DS	

Internet

www.konami-europe.de

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es nun Schwalben gibt
- ▲ Schüsse und Kopfbälle dynamischer sind
- ▲ das Spielgefühl bei den Next-Gen-Fassungen exzellent ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die PS2-Version die ganzen Neuerungen vermissen lässt



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Hübscher, besser, realistischer. Konami hat genau an den richtigen Stellen die Hebel angesetzt.



▲ **SCHWALBE:** Kaka zeigt, wie man es nicht machen sollte. Der Brasilianer geht ohne gegnerische Berührung zu Boden. Die Konsequenz: Gelbe Karte! (PC)



▲ **TEMPOFUSSBALL:** Mittels schnell ausgeführtem Freistoß lassen Sie dem Gegner künftig keine Zeit mehr sich zu formieren. (Xbox360)

Schwalben-Möller: Der Dortmunder Andreas Möller war der bisher einzige Bundesliga-Spieler, der nach einer Schwalbe nachträglich vom DFB gesperrt wurde (Saison 94/95).



ODIN SPHERE

System:
Termin/Preis:

PS2

2008 – 60 €

2D-Grafik ist nicht tot, die PS2 ebenfalls nicht. Odin Sphere zeigt, dass die Bildschirmwelt auch ohne Millionen von Polygonen toll aussehen kann.

Überlegen Sie doch bitte einmal. Was fällt Ihnen denn so alles zum Thema 2D-Grafik ein? Klar, 2D ist pixelig, unzeitgemäß und all diejenigen, die immer noch auf 2D stehen, sind alte "Street Fighter"- oder "King of Fighters"-Fans, die nicht gemerkt haben, dass sich die Zeiten geändert haben. Kurzum, 2D war gestern, Polygone sind heute. Soweit die Ansicht vieler Spieler. Zu dieser vorgefertigten Meinung mag ein Titel wie "Odin Sphere" aber so gar nicht passen. Denn dieses Action-RPG sieht ganz ohne Übertreibung umwerfend bis brillant aus. Es protzt mit unglaublich detaillierten Szenarios, riesigen Figuren, großartigen Effekten – und ist komplett zweidimensional. Da gerät das Weltbild zweier Hardware-Generationen komplett ins Wanken. Wollten uns die

Publisher nicht immer weismachen, dass wir keinen Gott neben 3D haben dürften?

TOLLE GRAFIK, TOLLES SPIEL

Es gibt weder Riesenpixel noch abgehackte Bewegungen noch Raster-Transparenz-Mogeleien. Dafür bietet der Titel neben der tollen Grafik fünf spielbare Figuren, ein komplexes Levelsystem, die Möglichkeit, Gegenstände per Alchemie zu kombinieren und vor allem eine ganz exzellente Spielbarkeit: Sämtliche Elemente greifen perfekt ineinander. Bald bewegt man sich mit traumwandlerischer Sicherheit durch die beeindruckenden Levels und mährt die Gegnerhorden nur so nieder. Dabei lauscht man andächtig der famosen Musik von "Final Fantasy XII"-Komponist Hitoshi Sakimoto.

WIR WOLLEN ODIN SPHERE

Spielbarkeit und Grafik überzeugen. Bleibt die Handlung. Und auch die begeistert. Der Plot ist an das Nibelungenlied und die nordische Mythologie angelehnt und besticht mit für ein japanisches Spiel ziemlich wenig Kitsch und umso mehr tragischen Wendungen. Sie werden stets wissen wollen, wie es weitergeht. Leider hat sich bisher kein deutscher Publisher für den Ausnahmestitel gefunden. Hoffen wir, dass bald jemand erkennt, was für ein Hit da in

den USA erschienen ist, und "Odin Sphere" möglichst schnell und gut angepasst nach Europa bringt. Es wäre eine wahre Schande, entginge das RPG den hiesigen Spielern. Auch wir haben uns diesen Titel nach über zehn Jahren unumschränkter 3D-Herrschaft redlich verdient! **tn**



FAKTEN

Genre	Action-RPG
Hersteller	Atlus
Entwickler (bekannt durch)	Vanilla Ware Princess Crown

- Fünf spielbare Charaktere
- Komplexes Alchemie-System
- Die Handlung ist von der nordischen Mythologie inspiriert
- Musik von "Final Fantasy XII"-Komponist Hitoshi Sakimoto
- Das Spiel bietet englische und japanische Synchronsprecher

Internet
www.atlus.com



▲ **WALDIDYLLE:** Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Grafikdetails ablenken, in den Wäldern treiben sich üble Burschen herum.

(PS2)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik großartig ist
- ▲ die Figuren toll animiert sind
- ▲ der Soundtrack klasse ist
- ▲ die Spielbarkeit exzellent ist
- ▲ das Alchemiesystem komplex ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es manchmal es zu Slowdowns kommt

★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Hervorragend spielbares 2D-Abenteuer mit famoser Präsentation und jeder Menge Spieltiefe.



► **GESCHAFFT:** Mit einem kräftigen Sprungkick bearbeitet Naruto diesen Bösewicht und zieht ihm dadurch das letzte bisschen Lebensenergie ab. Dabei verfärbt sich das Bild für kurze Zeit in die Negativfarben. (Xbox360)

SHONEN JUMP™

NARUTO

RISE OF A NINJA



CYLINK
CYNAMITE.DE
4E1
Ihr CyLink-Code

System:
Termin/Preis:

Xbox 360
Oktober 2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
(bekannt durch)	Splinter Cell, Prince of Persia, Assassin's Creed

- Erstes Next-Generation-Spiel der Manga-Serie
- Neben dem Abenteuer- gibt es auch einen Versus-Modus
- Alle bekannten Stars der TV-Serie sind vertreten
- Original-Musik aus der Fernsehserie

Internet
www.ubisoft.de

Der Comic-Ninja-Kämpfer Naruto prügelt sich auf die Xbox360 und protzt dort mit spektakulärer Grafik und genialen Beat'em-Up-Sequenzen.

Ciao Bandai, willkommen Ubisoft! Überraschend kehrt der berühmte Manga-Ninja Naruto dem japanischen Traditionsunternehmen den Rücken und macht mit den Franzosen gemeinsame Sache. In den Studios von Ubisoft entsteht derzeit das spektakulärste "Naruto"-Abenteuer aller Zeiten. Anstelle von plumphem Action-Gekloppe servieren uns die französischen Feinschmecker ein vollmundiges Abenteuer in feinstem Cel-Shading-Optik. Direkt im Ent-

wicklerstudio überzeugten wir uns davon, wie gut Naruto die Next-Gen-Optik steht.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Kernelement von "Naruto: Rise of a Ninja" ist ein umfassender Abenteuer-Modus. Hier durchstreift der kleine Kämpfer zum Beispiel die riesige Stadt Konoha, in der er diverse Aufgaben erfüllen muss. Mehr aus Interesse sprechen wir beim Probe-Zock mit einem Imbissbudenbesitzer und bekommen gleich den ersten Job aufs Auge gedrückt: Wir sollen Ramen, eine Art japanischen Nudelpotopf, ausliefern. Mit einem dampfenden Kessel auf dem Rücken spürten wir also unter Zeitdruck los. Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand zeigt uns den Weg. Je pünktlicher wir ankommen, desto mehr Geld klingelt in unserer Kasse.

Während des Abenteuers kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen mit den unterschiedlichsten Bösewichtern. Ähnlich wie bei Kämpfen in "Tekken" und Co steht Naruto dann seinem Widersacher in einer Arena gegenüber. Die üblichen Schlagkombinationen gehen unkom-

pliziert und geschmeidig von der Hand. Einzig die Spezialattacken fordern etwas Geschick. Hierfür gilt es, mit den Analog-Sticks eine spezielle Bewegung auszuführen, bis ein blauer Balken einen Kreis erreicht. Je nach Charakter wird dann eines von zig verschiedenen Minispielen ausgelöst. Während der Widersacher nun zum Beispiel mit seiner Silhouette nach links und rechts ausweichen darf, hämmert der Angreifer auf spezielle Schwachpunkte ein. **mh** ■



▲ **HINDERNISLAUF:** An diesem Fluss muss Naruto blitzschnell von einer Insel zur nächsten springen. Hoffentlich fällt er nicht ins kalte Wasser! (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Stadt zum Erkunden einlädt
- ▲ die Comic-Grafik zur Serie passt
- ▲ es geniale Minigames gibt
- ▲ die Kämpfe Laune machen

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ nicht jeder auf Mangas abfährt
- ▼ die Xbox360 nicht gerade als Kinderkonsole bekannt ist



★★★★★ **GAMES ACTUELL**
EINSCHÄTZUNG
gut

Jede Wette: Naruto-Fans wird das erste Xbox360-Abenteuer ihres Lieblingshelden gefallen.

play³ – Das neue PlayStation Magazin

Ausgabe 9 jetzt am Kiosk!

Die ganze Welt der PlayStation

play³

PlayStation3 | PlayStation2 | PlayStation Portable

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



AKTUELLE TERMINE

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

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

20 AUGUST

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
09/07 heute!

21

1

22

- Singstar 1
- Vampire World: Port of Death

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

23

- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
- Madden NFL 08
- Mein eigenes Tierheim
- Nascar 08
- Xyanide
- Games Convention

24

- Aurora: Das letzte Experiment
- Battle Strike: Der Widerstand
- Bioshock 2
- Blue Dragon
- Flatout 2: Ultimate Carnage
- They Came From The Skies
- World War 2: Battle over Europe

25

26

2



3

29

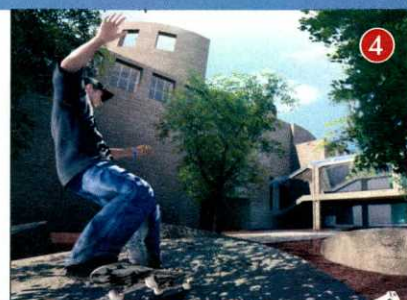
- Valkyrie Profile 2
- Die Siedler VI: Aufstieg eines Königreichs 3
- Lissy: Große Pferdebox
- Singstar: Die Toten Hosen
- Singstar: 90s

30

- Blazing Angels: Secret Missions
- Boogie
- Chicken Shoot
- Cosmic Family
- Everlight
- Instinct
- Medieval II: Total War Kingdoms
- MotoGP 07
- Skate 4
- Tamagotchi Party On
- Tiger Woods PGA Tour 08

31

- Enemy Engaged
- Guild Wars: Eye of the North (Add-on)
- Stuntman: Ignition
- Two Worlds



4

5



05 SEPTEMBER

- Rogue Galaxy 5
- Warhawk

06

- Medal of Honor: Airborne
- Paradise City

07

- Alien Syndrome
- Dracula: Days of Gore
- Earth Defence Force 2017
- Hour of Victory
- Jackass: The Game
- Stranglehold 6
- Vanguard: Saga of Heroes

08



6

11

7

12

- Heavenly Sword 7

13

- Burnout Paradise 8
- Die Sims 2: Gute Reise!
- NHL 08

14



8

9

19

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

20

- Könige der Wellen 9

21



GAMES AKTUELL

► Ausgabe 10/2007

ab 19. September 2007
am Kiosk erhältlich!

BIOSHOCK



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK



MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS



UNREAL TOURNAMENT III



Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Alan Wake	Action						19.10.2007
Alien Syndrome	Action						07.09.2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						Nov. 2007
Army of Two	Ego-Shooter						16.11.2007
Assassin's Creed	Action						4. Q. 2007
Aurora: Das letzte Experiment	Adventure						24.08.2007
Battle Strike: Der Widerstand	Ego-Shooter						24.08.2007
Bioshock	Ego-Shooter						24.08.2007
Blacksite	Taktik-Shooter						Sept. 2007
Blade Storm: Hundred Years War	Action						Okt. 2007
Blazing Angels: Secret Missions	Flug-Action						30.08.2007
Blue Dragon	Rollenspiel						24.08.2007
Boogie	Geschicklichkeit						30.08.2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						16.11.2007
Burnout Paradise	Action-Rennspiel						13.09.2007
Call of Juarez	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Chicken Shoot	Action						30.08.2007
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter						Sept. 2007
Colin McRae: Dirt	Offroad-Rennspiel						4. Q. 2007
Cosmic Family	Adventure						30.08.2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure						Sept. 2007
Der goldene Kompass	Action-Adventure						4. Q. 2007
Devil May Cry 4	Action						4. Q. 2007
Die Siedler VI: Aufstieg eines Königreichs	Aufbau-Strategie						29.08.2007
Die Sims 2: Gute Reise!	Simulation						13.09.2007
Dracula: Days of Gore	Action						07.09.2007
Earth Defence Force 2017	Action						07.09.2007
Enemy Engaged	Flugsimulation						31.08.2007
Enemy Territory: Quake Wars	Action						23.09.2007
Everlight	Adventure						30.08.2007
Fable 2	Rollenspiel						4. Q. 2007
Fallout 3	Rollenspiel						Nov. 2007
Fatal Inertia	Action-Rennspiel						Sept. 2007
FIFA 08	Fußball						Okt. 2007
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy Versus XIII	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Flatout 2: Ultimate Carnage	Action-Rennspiel						24.08.2007
Folklore	Action-Adventure						10.10.2007
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter						1. Q. 2008
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter						23.08.2007
Godzilla: Unleashed	Action						Nov. 2007
Gran Turismo 5 Prolog	Rennsimulation						21.11.2007
Grand Theft Auto IV	Action						2. Q. 2008
Guild Wars: Eye of the North (Add-on)	Online-Rollenspiel						31.08.2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	Musikspiel						4. Q. 2007
Half-Life 2: Orange Box	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Halo 3	Ego-Shooter						26.09.2007
Haze	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Heavenly Sword	Action						12.09.2007
Hour of Victory	Ego-Shooter						07.09.2007
Instinct	Ego-Shooter						30.08.2007
Jackass: The Game	Action						07.09.2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Action-Rennspiel						Sept. 2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action						4. Q. 2007
Könige der Wellen	Action-Adventure						20.09.2007
Lair	Action						26.09.2007
Lissy: Große Pferdebox	Kindersoftware						29.08.2007
Lucky Luke: Go West!	Action						22.11.2007
Madden NFL 08	American Football						23.08.2007

Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Mario & Sonic at the Olympic Games	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Mass Effect	Rollenspiel						29.11.2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter						06.09.2007
Medieval II: Total War Kingdoms	Strategie						30.08.2007
Mein eigenes Tierheim	Kindersoftware						23.08.2007
Mercenaries 2: World in Flames	Action						Nov. 2007
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure						1. Q. 2008
Metroid Prime 3: Corruption	Ego-Shooter						4. Q. 2007
MotoGP 07	Rennsimulation						30.08.2007
My Horse & Me	Geschicklichkeit						25.10.2007
Nascar 08	Rennsimulation						23.08.2007
NBA Live 08	Basketball						Okt. 2007
NHL 08	Eishockey						13.09.2007
Nights: Journey of Dreams	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Paradise City	Rollenspiel						06.09.2007
Pro Evolution Soccer 2008	Fußball						Nov. 2007
Pursuit Force: Extreme Justice	Action-Rennspiel						3. Q. 2007
Ratatouille	Action-Adventure						Sept. 2007
Ratchet & Clank Future	Jump'n'Run						07.11.2007
Rayman Raving Rabbids 2	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure						1. Q. 2008
Rock Band	Musikspiel						4. Q. 2007
Rogue Galaxy	Rollenspiel						05.09.2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel						4. Q. 2007
Singstar	Musikspiel						22.08.2007
Singstar: Die Toten Hosen	Musikspiel						29.08.2007
Singstar: 90s	Musikspiel						29.08.2007
Skate	Skateboard						30.08.2007
Splinter Cell: Conviction	Stealth-Action						4. Q. 2007
Stranglehold	Action						07.09.2007
Stuntman: Ignition	Action						31.08.2007
Tamagotchi Party On	Simulation						30.08.2007
Tank Combat WWII	Action						28.09.2007
Tekken 6	Beat'em-Up						4. Q. 2007
The Club	Action						4. Q. 2007
The Eye of Judgment	Strategie						24.10.2007
The Getaway 3	Action						4. Q. 2007
The Last Remnant	Rollenspiel						1. Q. 2008
The Simpsons	Action						4. Q. 2007
The Witcher	Rollenspiel						Sept. 2007
They Came From The Skies	Action						24.08.2007
Tiger Woods PGA Tour 08	Golf						30.08.2007
Time Crisis 4	Lightgun-Shooter						18.11.2007
Timeshift	Ego-Shooter						Sept. 2007
Tony Hawk's Proving Ground	Skateboard						11.10.2007
Too Human	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Turning Point: Fall of Liberty	Action						4. Q. 2007
Turok	Ego-Shooter						3. Q. 2007
Two Worlds	Rollenspiel						31.08.2007
Uncharted: Drakes Schicksal	Action-Adventure						28.11.2007
Unreal Tournament III	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Valkyrie Profile 2	Action						28.08.2007
Vampire World: Port of Death	Action-Adventure						22.08.2007
Vanguard: Saga of Heroes	Rollenspiel						07.09.2007
Virtua Fighter 5	Beat'em-Up						Sept. 2007
Warhawk	Action						05.09.2007
World War 2: Battle over Europe	Flug-Action						24.08.2007
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	Wrestling						4. Q. 2007
Xyanide	Action						23.08.2007



DER MARKTFÜHRER SONY

Mit der PlayStation wurden Videospiele Teil der Lifestyle-Kultur.

Kaum ein anderer Konzern der Welt kann so viele Erfolge verbuchen und musste gleichzeitig mit so großen Fehlschlägen fertig werden wie der japanische Technikriese Sony. Dem Pioniergeist der Firma sind zahllose bahnbrechende Innovationen zu verdanken: Video8, das 3,5"-Diskettenlaufwerk für PCs, die CD (zusammen mit Philips entwickelt) oder der Walkman, um nur einige Beispiele zu nennen. Daneben produzierte man aber auch Fehlschläge wie die MP3-Alternative ATRAC3, den Videostandard Betamax oder die Mini-DVD UMD. Bei so viel Experimentierfreude verwundert es ein wenig, dass innerhalb des Konzerns lange Zeit Aktivitäten im Videospiele-Sektor verhindert wurden. Dass sich Sony trotzdem in diesem Markt ver-

suchte und damit eine wahre Revolution einläutete, verdanken wir in erster Linie dem Bestreben des genialen Ingenieurs Ken Kutaragi – und dem damaligen Marktführer Nintendo.

ARBEITEN IM DUNKELN

Sony hat schon seit Firmengründung im Jahr 1945 in Tokio immer wieder eine gute Nase für verbraucherorientierte technische Produkte und deren Vermarktung bewiesen. Als kleines Elektro-Reparatur-Unternehmen gegründet, führt ein Lizenz-Deal mit dem amerikanischen Transistor-Produzent Bell Labs dazu, dass Sony Mitte der 50er-Jahre in großer Stückzahl äußerst erfolgreich Transistorradios verkauft.

Obwohl beispielsweise Texas Instruments deutlich früher solche Ge-

räte produzierte, ist es das japanische Unternehmen, das dieses Produkt weltweit kommerziell erfolgreich vermarktet. Damit ist der zukünftige Unternehmenskurs festgelegt. Sony wird vor allem dank des Walkmans Anfang der 80er-Jahre zum Synonym für stylische Elektronik-Produkte. Mitte des Jahrzehnts ist das japanische Unternehmen trotz kleiner Rückschläge die erste Adresse im Bereich Consumer-Elektronik.

Findige Ingenieure entwickeln erstklassige Produkte und erforschen neue Technologien – ein idealer Nährboden für kreative Querdenker wie Ken Kutaragi, der zu diesem Zeitpunkt schon einige Jahre für das Unternehmen arbeitet. Seine Tochter weckt Kutaragis Interesse an Video-Games, als er ihr beim Spielen



▲ SNES-CD / PLAY STATION



▲ PLAYSTATION

DAS KONSOLEN-LINE-UP* ►

*Veröffentlichung in Japan

1989

1994



▲ DESIGNERSTÜCK: Die PS3 wird vorerst wohl nur bei besser Verdienenden stehen.

mit dem NES zusieht. Seine Vorgesetzten sind von den Konsolen allerdings wenig begeistert, weil sie sie als kurzzeitige und minderwertige Modeerscheinung betrachten. Kutaragi aber erkennt das Potenzial, und seine Kaltschnäuzigkeit sowie eine Portion Glück verhelfen ihm zu einem ersten Auftrag im Videospiel-Business. Ausgerechnet Nintendo klopft bei Sony an, weil das Unternehmen für den NES-Nachfolger einen günstigen, aber leistungsfähigen Soundchip braucht. Der Ingenieur schnappt sich ohne Wissen seiner Chefs den Auftrag und entwickelt im Geheimen auf eigene Faust den SPC700-Chip. Als diese davon Wind bekommen, steht Kutaragis Karriere fast vor dem Aus. Ausgerechnet Norio Ohga, ausgebildeter

Opernsänger und zu dieser Zeit Konzernboss, hat allerdings an seinem eigenbrötlerischen Mitarbeiter einen Narren gefressen und fördert die Fertigstellung des Soundchips. Das Ergebnis überzeugt Auftraggeber Nintendo auf ganzer Linie, der Chip wird in das Super NES integriert.

DIE NINTENDO-CD-ROM UND IHRE FOLGEN

Eine weitere Überlegung treibt Nintendo direkt zu Kutaragi. Um der erstarkenden Konkurrenz einen entscheidenden Schritt voraus zu sein, will man für den NES-Nachfolger ein CD-ROM-Add-on konzipieren. Kutaragis Erfahrung mit der Hardware und Sonys Fachwissen über das neue Medium (man hatte es schließlich mitentwickelt) machten dies zur

logischen Konsequenz. Die gemeinsamen Pläne sehen nun ein Add-on mit dem Namen SNES-CD und ein Kombigerät aus dem modulbasierten SNES und der CD-Erweiterung vor, das den Namen Play Station tragen soll. Im Juni 1989 sollen die Geräte dem Publikum auf der CES in Las Vegas vorgestellt werden, doch stattdessen lässt Nintendo eine Bombe platzen. Der CEO von Nintendo of America, Howard Lincoln, kündigt zwar das CD-Add-on für das SNES an, allerdings benennt er einen neuen Partner, den man kurz zuvor ins Boot geholt hatte: Philips. Nintendo-Präsident Yamauchi selbst war verantwortlich für den Kurswechsel, denn bei einer Durchsicht des 1988 mit Sony geschlossenen Vertrages war ihm aufgefallen, dass Sony ►

FINAL FANTASY ALS GLÜCKSFALL



Die Nachricht schlug am 12. Januar 1996 ein wie eine Bombe: Die Produzenten der unglaublich erfolgreichen Final-Fantasy-Reihe, Squaresoft, würden das bereits für das Nintendo 64 angekündigte "Final Fantasy VII" exklusiv auf der PlayStation veröffentlichen. Offiziell hieß es, dass der Speicherplatz der N64-Module für das ambitionierte 45-Millionen-Dollar-Projekt "Final Fantasy VII" zu gering sei und man daher den Platz der CD-ROM nutzen wolle. Das ist aber nur ein Teil der Wahrheit. Viel wahrscheinlicher ist, dass Squaresoft schon lange eine Alternative zum damaligen Marktführer Nintendo suchte. Viele Streitpunkte hatten das Verhältnis der beiden Geschäftspartner belastet. Allen voran dürfte Nintendos eigensinnige Veröffentlichungspolitik Square ein Dorn im Auge gewesen sein. Der Hersteller war davon überzeugt, dass die Serie auch in anderen Territorien durchaus Potenzial habe. Die Umsetzung des ersten und vierten Teils in den USA gab ihm Recht. Das eigene Selbstvertrauen nach dem überragenden Erfolg der SNES-Rollenspiele "Final Fantasy VI" und "Chrono Trigger" sowie die gute Marktsituation der PlayStation dürften den Wechsel für Square leicht gemacht haben, zumal Sony eine Veröffentlichungsgarantie für "Final Fantasy VII" in Europa als Bonus mit draufgepackt haben dürfte. Spätestens ab Januar 1996 war klar, dass die PlayStation die Plattform der Zukunft war – und tatsächlich gilt bis heute die PS-one-Phase als stärkste Periode von "Final Fantasy". Auch ist Teil VII bis heute der meistverkaufte der Serie.



▲ POCKET STATION

1998



▲ PSONE

2000



◀ PARTY-SPASS: Mit Titeln wie Singstar, Buzz oder EyeToy wird die PS2 zum Partykracher.



allein das CD-Format des SNES kontrollierte, während Nintendo lediglich die modulbasierten Spiele verantwortlich. Damit hätte das Videospielunternehmen die Kontrolle über die Software auf seiner eigenen Plattform abgegeben, was einer Katastrophe gleichgekommen wäre. Die Sony-internen Kritiker sehen durch Nintendos Vertragsbruch ihre Befürchtungen bestätigt. Einzig Sony-Chef Ohga fühlt sich bei der Ehre gepackt, weshalb er Kutaragi erneut Unterstützung zusagt und ihm den Auftrag gibt, sein Projekt fertigzustellen. Nintendo schafft sich damit seinen schärfsten Konkurrenten.

DIE GEBURT DES NEUEN STERNS AM VIDEOSPIELHIMMEL

Basierend auf der Technologie des Super NES, entwickelt Kutaragi die

Play Station, die gerüchteweise in einer kleinen Stückzahl von 200 Exemplaren tatsächlich produziert wird. Schnell wird dem Ingenieur klar, dass die Technik des SNES seinen Ansprüchen nicht genügt, und er entwickelt eine von Grund auf neue Konsole. Wie jegliche Bindung an das Super Nintendo verliert der neue Name des Gerätes auch das Leerzeichen: Die PlayStation wird geboren. Damit diese auf festen Beinen steht, ruft Sony-CEO Ohga eine neue Abteilung ins Leben, die sich ausschließlich um Videospiele kümmern soll: Am 16. November 1993 wird Sony Computer Entertainment Inc. unter der Führung von Ken Kutaragi gegründet, und gut ein Jahr später, am 3. Dezember 1994, wird die Konsole in Japan auf den Markt gebracht. Im September 1995 er-

scheint die PlayStation in den USA und in Europa, anfangs noch mit mäßigem Erfolg. Segas etwas früher veröffentlichter Saturn und das höchst erfolgreiche, aber leicht betagte SNES erschweren Sony den Markteinstieg, trotz erfolgreicher und beliebter Titel wie "Ridge Racer".

Den notwendigen Vorsprung vor den Mitbewerbern verschaffen der Konsole das Image des Konzerns sowie clevere Publishing-Deals und Studio-Käufe, denen bald exklusive und teils hochwertige Spiele folgen.

Spätestens nachdem der erfolgreiche Rollenspielspezialist Square-soft mit Nintendo bricht und sich auf Sonys Seite schlägt, ist der Siegeszug nicht mehr aufzuhalten. Dank vieler exklusiver Titel von Drittherstellern und der festen Integration der Marke in die Lifestyle-Kultur wird



◀ PLAYSTATION2



▲ PSX

2000

2003

PORTRÄT

KEN KUTARAGI

DER VATER DER PLAYSTATION

Ken Kutaragi stieß im Alter von 25 Jahren nach seinem Abschluss an der Universität der Elektro-Kommunikation in Chofu, Tokio, zum Elektronikkonzern Sony. Dort war der junge Heißsporn zunächst in der Forschungsabteilung beschäftigt und erwarb sich einen Ruf als Problemlöser. Obwohl seine Arbeit sehr geschätzt wurde, war er selbst nicht besonders beliebt. Sein wenig zurückhaltendes Wesen machte ihn gerade für seine Landsleute zu einem unangenehmen Zeitgenossen. Doch Sony-CEO Norio Ohga machte das nichts aus, Kutaragis Arbeit überzeugte ihn vollkommen. Auch war ja Ohga selbst ein eher unkonventioneller Charakter. Das dürfte der Grund dafür gewesen sein, dass der CEO Kutaragi immer unterstützte, zumal die Ergebnisse des Ingenieurs durchwegs hervorragend waren. Ohga stand stets hinter Kutaragi und half ihm bei der Gründung seiner eigenen Abteilung, aus der schließlich Sony Computer Entertainment (SCEI) hervorging. Nach den Erfolgen in seiner Sparte war Kutaragi sogar einige Zeit als potenzieller Konzernchef im Gespräch, gerade nachdem er SCEI zur erfolgreichsten Sparte des Konzerns gemacht hatte. Als Ohga die Geschäfte 1999 in die Hände von Nobuyuki Idei legte, ließ dieser Kutaragi zunächst freie Hand. Doch die Chemie zwischen den beiden Männern stimmte nicht. Der eher zurückhaltende Idei kam wohl mit Kutaragis frecher und arroganter Art nicht zurecht. Zur gleichen Zeit wuchs die Unzufriedenheit über den Eigenbrötler Kutaragi, der zunehmend mit markigen Sprüchen auf sich aufmerksam machte. Trotzdem beförderte Idei den PlayStation-Erfinder 2003 zum Deputy Executive President, Chief Operating Officer und Vice-Chairman. Damit durfte Kutaragi



▲ **STOLZER VATER:** Zum Marktstart der PS3 hilft Ken Kutaragi selbst bei der Geburt.

seine Ideen auch anderen Geschäftsbereichen des Konzerns unterbreiten, in der Hoffnung, dem seit Anfang des neuen Jahrtausends kriselnden Konzern ein wenig auf die Beine zu helfen – oder ihn scheitern zu sehen. Dank einiger wirkungsloser Maßnahmen und seiner arroganten Art machte sich Kutaragi erneut keine Freunde im Unternehmen. Ganz im Gegenteil, er bewies, dass er für das Amt des Konzernchefs, das ihm Branchenbeobachter bereits zusprachen, vollkommen ungeeignet war. Selbst in den eigenen Reihen wurde die Kritik lauter. Die horrenden Entwicklungskosten der PS3 und des Cell-Prozessors, entsprechend hohe Verluste von SCEI sowie der hohe Verkaufspreis nagten überdeutlich am Image des Ingenieurs. Mit der Ablösung von Idei durch den Waliser Sir Howard Stringer als Konzernchef war der Fall Kutaragis nicht mehr aufzuhalten. Nach und nach gab Kutaragi alle Ämter ab und überließ SCEI am 26. April 2007 vollständig seinem Nachfolger Kazuo Hirai.

die PlayStation zu einem kulturellen Phänomen. Nintendos SNES-Nachfolger Nintendo 64 wirkt wegen der teuren Modultechnologie rückständig und wie ein Kinderspielzeug, Sega vermag Sonys Marktmacht kaum etwas entgegenzusetzen. Bereits 1997 ist die Videospielsparte die erfolgreichste des Konzerns, innerhalb von nur sechs Jahren verkauft der Konzern fast 73 Millionen Geräte und löst das NES als meistverkaufte TV-Konsole ab.

THE NEXT GENERATION

Auch wenn die Erfolgsstory der PlayStation durch ein Redesign (PSone) sowie einen langen Software-Support noch bis 2005 fortgeführt wird – und an dessen Ende mehr als 102 Millionen verkaufte Konsolen stehen – gibt man die Pläne für das

Nachfolgegerät bereits 1999 bekannt. Das gerade populär werdende DVD-Format soll der wichtigste Eckpfeiler der PlayStation2 sein. Das Gerät soll nicht nur Film-DVDs abspielen können, auch die Spiele sollen von der großen Speicherkapazität des Mediums profitieren. Im März 2000 erscheint die Konsole in Japan, im Oktober 2000 in den USA und im November desselben Jahres in Europa.

Die Konkurrenz reagiert nach Sonys Vorstellungen: Das im Prinzip abgeschriebene N64 und die noch junge Dreamcast von Sega werden nur ein Jahr später eingestellt. Sega zieht sich ganz aus dem Konsolengeschäft zurück, während Nintendo 2001 mit dem GameCube den Versuch wagt, verlorenen Boden wieder gutzumachen. Fast zeitgleich mit

dem N64-Nachfolger betritt ein neues Unternehmen die Videospielebühne: Microsoft. Mit der Xbox möchten auch die Amerikaner etwas vom großen Videospielekuchen abhaben und sich ihren Platz im Wohnzimmer sichern. Doch statt der neuen, technisch besseren Konkurrenz viel Raum zum Atmen zu lassen, übertrifft der Erfolg der PS2 den ihres Vorgängers. Innerhalb von nur sechs Jahren stellt Sony seinen eigenen Rekord ein und überholt die PlayStation mit knapp 110 Millionen verkaufter Konsolen bis Ende 2006.

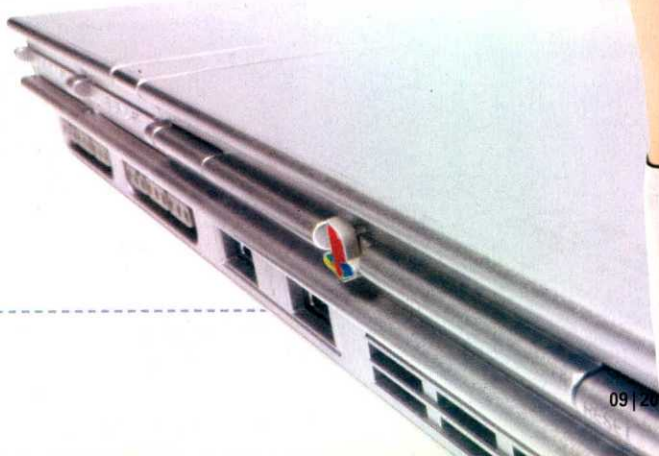
ERSTE RÜCKSCHLÄGE

Im Dezember 2003 versucht Sony, die PS2 mit dem klassischen Geschäft des Konzerns zu verbinden, und veröffentlicht die PSX. Das Gerät ist eine Kombination aus Play-



PLAYSTATION2
REDESIGN ▶

2004





◀ **MULTIMEDIA-HANDEHD:** Mit der PSP kann man Fotos ansehen, Musik hören, Filme schauen und vor allem natürlich spielen.

Station2 und digitalem Videorekorder inklusive DVD-Brenner. Angesichts des hohen Preises von umgerechnet 700 U.S.-Dollar ist der PSX allerdings kein Erfolg beschert, weswegen sie die japanischen Landesgrenzen nicht verlässt. Daher konzentriert man sich bei Sony Computer Entertainment wieder auf das, was man am besten kann: Spielkonsolen entwerfen und vermarkten. Dabei hat Kutaragi ganz speziell den Handheld-Markt im Auge, der seit Jahren von Nintendo allein dominiert wird. Nach der Enthüllung auf der E3 2004 kommt die PlayStation Portable im Dezember desselben Jahres in Japan in den Handel, im Laufe des Jahres 2005 wird das Gerät in allen wichtigen Territorien auf den Markt geschmis-

sen. Wieder einmal beweist Kutaragi, dass er konsequent Grenzen zu sprengen* versucht: In ein kleines Gehäuse integriert er neben einem brillanten Display PS2-Technologie und einzigartige Multimedia-Fähigkeiten. Die Spiele kommen auf einem kompakten DVD-Format mit Namen UMD. Allerdings zahlt er einen hohen Preis: lange Ladezeiten, relativ kurze Batterieladefzeiten und vergleichsweise große Ausmaße machen die PSP eher unpraktisch. Die meist von der PS2 konvertierten Titel laden nur wenig zum kurzen Spiel unterwegs ein. Zudem ist das Technikwunderwerk mit 249 Euro – im Vergleich zur Nintendo-Konkurrenz – eine teure Handheld-Konsole. Und der fast zeitgleich veröffentlichte Nintendo DS

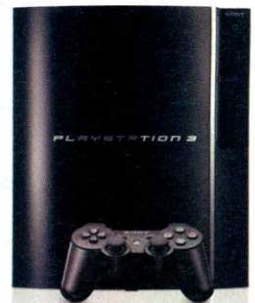
setzt der PSP gleich richtig zu. Zu Beginn liegen die beiden Konsolen zwar gleichauf, dank innovativer Spielkonzepte und eines Redesigns (DS Lite) zieht das Nintendo-Gerät der technisch deutlich überlegenen PSP aber schnell davon.

DAS PROBLEMKIND

Im Vorfeld der Veröffentlichung der PlayStation3, die erstmals 2005 der Fachwelt vorgestellt wird, häufen sich die schlechten Nachrichten. Gerüchte über einen hohen Preis machen die Runde, und die Integration des DVD-Nachfolgers Blu-ray führt immer wieder zu Verzögerungen. Als die PS3 Ende 2006 in Japan und den USA auf den Markt kommt, ist die knappe Erstauslie-



▲ PLAYSTATION PORTABLE



▲ PLAYSTATION 3

2004

2006



ferungsmenge schnell vergriffen. Spätere Nachlieferungen verkaufen sich jedoch schleppend. Ein ähnliches Bild ergibt sich auch beim Europa-Start. Zwar sind diesmal ausreichend Einheiten verfügbar, der Verkauf reißt aber nach dem ersten Wochenende schlagartig ab. Kutargis Technik-Wunderwerk verschluckt sich in erster Linie an seinem hohen Preis von 599 U.S.-Dollar, beziehungsweise Euro. Der PS2-Nachfolger startet mit durchwachsenem Software-Line-up, Blu-ray-Laufwerk, HD-Unterstützung, W-LAN, Webbrowser und 60-GB-Festplatte.

Gleichzeitig hat die seit 2005 verfügbare Xbox360 Achtungserfolge erzielt und Nintendo mit dem neuen Konzept der deutlich günstigeren

Wii-Konsole den Markt auf den Kopf gestellt. Viele Kunden sind enttäuscht, und Publisher wie Sega, Capcom und Ubisoft fordern öffentlich eine deutliche Preissenkung.

Auf der E3 2007 beugt sich Sony dem Druck vorübergehend und senkt den Preis um 100 Dollar, bevor ausschließlich das neue 80-GB-Modell für 599 Dollar verfügbar ist. Europäer bekommen das attraktivere Angebot und erhalten das bisherige Modell zum alten Preis mit zwei Spielen und einem zusätzlichen Controller.

Für die Zukunft hat Sony möglicherweise bereits den richtigen Weg eingeschlagen. Da viele Dritthersteller der PS3 in erster Linie wegen immens hoher Entwicklungskosten ihre exklusive Unterstützung ver-

wehren, setzt Sony konsequent auf hochwertige First-Party-Titel und nur wenige exklusive Spiele von Drittherstellern, allen voran "Metal Gear Solid 4" und "Final Fantasy XIII". Während der Kampf im Handheld-Markt (vorerst) entschieden scheint, will der japanische Konzern beweisen, dass man, zumindest im Vergleich zur Xbox360, das bessere Paket hat und dass die waghalsige Blu-ray-Integration, der wichtigste Mosaik-Stein für den Gesamtkonzern, eine lohnende Investition für die Zukunft ist. Schließlich spricht man der PS3 einen Lebenszyklus von mindestens zehn Jahren zu, was angesichts der Erfolge von PlayStation und PlayStation2 nicht wirklich utopisch scheint.

az ■

DIE WICHTIGSTEN SPIELE – TOP 5



GRAN TURISMO (PS) - 1997

Das meistverkaufte PS1-Spiel überhaupt ist mehr als alle anderen Genre-Kollegen ein "Real Driving Simulator" und der Beginn einer herausragenden Rennspielserie.



GOD OF WAR - 2005

Das blutige Action-Adventure, das auf griechischer Mythologie basiert, gilt als eines der besten Games aller Zeiten und hat bereits eine Fortsetzung spendiert bekommen.



SINGSTAR - 2004

Mit dem in London entwickelten Karaoke-Spaß "Singstar" wurde das Trällern bei Privat-Partys richtig salonfähig. Mittlerweile gibt es schon zehn Ausgaben.



JAK 2: RENEGADE - 2003

Mit dem Nachfolger des 3D-Hüpfers "Jak und Daxter" wird die Serie zum innovativen Genre-Mix, der sogar Rennspielelemente beinhaltet. Der Humor der Reihe ist bis heute einzigartig.



RATCHET & CLANK - 2002

Wie die Kollegen Jak und Daxter setzen auch Ratchet und Clank auf einen famosen Genre-Mix, der aber deutlich actionlastiger ist und eher an ein Jump'n'Shoot erinnert.



REPORTAGE

Die Geschichte der Konsolenhersteller

1. Der Pionier – Nintendo (GA 08/2007)
2. Der Marktführer – Sony (in dieser Ausgabe)
3. Der Herausforderer – Microsoft (GA 10/2007)
4. Die Gescheiterten – Atari, Sega und Co. (GA 11/2007)



▲ PSP REDESIGN

2007

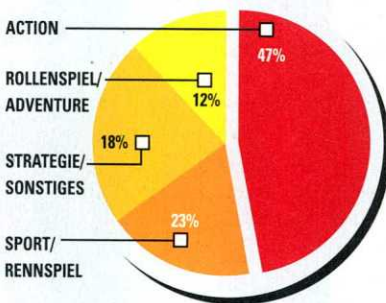
TESTCEN-

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

DAS TEAM IM ÜBERBLICK

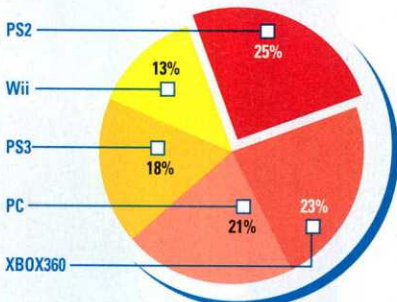
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



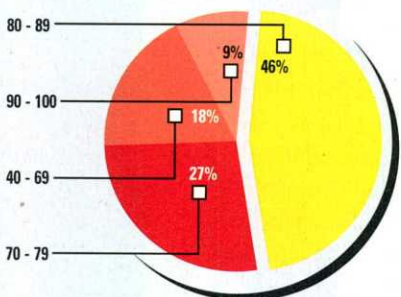
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportspiele, Rennspiele
Spielt zurzeit: Bioshock, Blue Dragon, Bomberman Live, Guitar Hero Encore: Rock the 80s, Singstar PS3
Lacht über: jeden, der meint, meine Bayern würden diese Saison NICHT Deutscher Meister werden.
Heult wegen: meiner Xbox360 – die ist schon wieder in Reparatur...



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Trauma Center: Second Opinion, Flatout: Ultimate Carnage, Elite Beat Agents
Lacht über: Frank und den allwissenden Future-Pavian.
Heult wegen: des Ausfalls der alljährlichen Pizzakur in Italien.



ALEXANDER BIDELL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Bioshock, indizierter Shooter
Lacht über: Ich finde momentan eigentlich fast alles lustig.
Heult wegen: Beifahrern, die bei Regen das Autofenster offen lassen.



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Pro Evolution Soccer 2008, Bioshock, Medal of Honor: Airborne
Lacht über: Doug, Carrie und Arthur.
Heult wegen: der Verschiebung von GTA IV auf 2008 <schneif>.



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Shin Megami Tensei: Persona 3, Panzer Dragon Saga, Odin Sphere
Lacht über: steigende Benzinpreise. Was juckt mich das als Radfahrer?
Heult wegen: der unabwendbaren Niederlagen gegen Swen in Saturn Bomberman.



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Action-Adventures, Action-Rennspiele
Spielt zurzeit: Guitar Hero II (Xbox360 – Profi, Stage 6), PES 2008
Lacht über: den lächerlichen Versuch des Redaktionspavians, sich mit einer Banane freizukaufen.
Heult wegen: der Entscheidung der American-Football-Liga NFL, die NFL Europe aufzulösen.



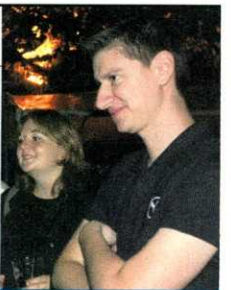
GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: Battlefield 2: Complete Collection – nachdem ich frei habe, nenn' ich das "Front-Urlaub!"
Lacht über: alle, die wegen Alltagskram ein Riesentheater machen.
Heult wegen: nichts. Ich habe mir das Heulen abgewöhnt, es ist so sinnlos wie Hühneraugen!



MATZE SCHWEIGER DVD-PRODUKTION

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter
Spielt zurzeit: Overlord, Bomberman Live, New Super Mario Bros
Lacht über: gesprengte Gegner bei Bomberman Live.
Heult wegen: dem Ende meines Urlaubs.



UTE PFEUFFER LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Tomb Raider: Anniversary
Lacht über: Silkes Humor. Und das manchmal ganz schön laut.
Heult wegen: den Zicken meines Macs, der sonst so zuverlässig war. Was geht da schief?



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Unterarm-Gehhilfen-Weitwurf
Lacht über: die Gesamtsituation.
Heult wegen: der schlimmen Sache mit meiner Achillessehne und den daraus resultierenden Konsequenzen in Bezug auf Aktivitäten wie Gehen und Fahrradfahren...



UNSER TESTSYSTEM

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

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

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

Das jeweilige Spiel wird für dieses System leider nicht erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN VON PC-SPIELEN

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

Einsteiger

Prozessor: mind. 1,8 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: Geforce 5700

Standard

Prozessor: mind. 2,4 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 1 GB
Grafikkarte: Geforce 6800

High-End

Prozessor: mind. 3,4 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 2 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

Spietitel

XBOX360

GUT

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

SCHLECHT

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

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16



GRAFIK

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

SOUND

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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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

WERTUNG	GUT	SCHLECHT
	▲ Abwechslungsreiche Szenarien ▲ Tolles Ausrüstungs-Upgrade-System	▼ Manche Texturen extrem verwackelt ▼ Die Gegner sind doof wie Strich
PLAYSTATION2	GRAFIK 70% SOUND 81% STEUERUNG 84% MEHRSPIELER 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4	SPIELSPASS 85%
XBOX	GRAFIK 72% SOUND 81% STEUERUNG 85% MEHRSPIELER 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4	SPIELSPASS 85%
PC	GRAFIK 73% SOUND 81% STEUERUNG 79% MEHRSPIELER 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4	SPIELSPASS 84%

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

Für uns ist jedes einzelne System wichtig – deshalb bekommt jede einzelne Version von Multi-Format-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 Bildern 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 bevorzugt 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 irgendwelche Hersteller!
- Jede Version eines Multi-Format-Titels wird einzeln 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:

Experte für:

Topspiel des Monats:

Flopspiel des Monats:

THOMAS SZEDLAK

■ Strategie, Sport

Bioshock

Fantastic Four: Rise of...

PATRIC ROOS

■ Jump'n'Run, Action

Trauma Center: Second Opinion

Fantastic Four: Rise of...

ANDREAS SZEDLAK

■ Sport, Ego-Shooter

Bioshock

Fantastic Four: Rise of...

FRANK EMMERLING

■ Rollenspiele, Advent.

Bioshock

MoH: Airborne

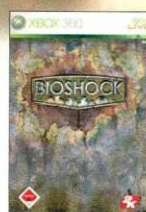
ALEXANDER BIDELE

■ Ego-Shooter, Action-Adv.

Stranglehold

Fantastic Four: Rise of...

DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:



BIOSHOCK

■ Test auf S. 54
■ Wertung: 91%

sehr gut

Ich steh' auf Spiele mit kinoreifer Handlung (die leider viel zu rar sind), deshalb ist "Bioshock" genau mein Ding. Liebe Publisher, bitte mehr davon!



Ist mir etwas zu krank. Im Sequel wünsche ich mir außerdem eine "Stinkefinger zeigen"-Option für meine virtuelle Hand.



Selten hat mich ein Szenario so fasziniert wie die Unterwasser-metropole der durchgeknallten Reichen. Ein fantastischer Shooter!



"Bioshock" ist genau die Sorte Ego-Shooter, die für mich beweist, dass das Genre alles andere als ausgelutscht ist. Pflichtkauf!



Bioshock: Die dunkle Atmosphäre von Rapture hat mich nach kurzer Zeit in ihren Bann gezogen – und nicht so bald wieder losgelassen.



BLUE DRAGON

■ Test auf S. 64
■ Wertung: 88%

sehr gut

Ich muss zugeben, dass ich "Blue Dragon" lange unterschätzt habe. Zu Unrecht, wie sich nach zwei drachenstarken Testwochen herausgestellt hat.



Endlich bekommen Xbox360-User auch mal ein ordentliches Japano-Rollenspiel, spannend und schön.



Auch wenn Rollenspiele nicht so mein Ding sind, kann das japanische Drachenabenteuer mein Interesse wecken.



Charmantes Oldschool-Rollenspiel, das mich von der ersten Minute an gefesselt hat. Allerdings hatte ich mir doch mehr erhofft.



Ganz ehrlich, mir gefallen die kindlichen Figuren nicht. Ich warte lieber darauf, dass irgendwann mal ein gutes westliches RPG kommt.



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

■ Test auf S. 60
■ Wertung: 82%

gut

Schade, schade. Zum wiederholten Male versagt "MoH" in den Kategorien Story, Charaktere und KI. Mich hat's nicht lange gefesselt.



Sorry, aber Zweiter Weltkrieg geht einfach gar nicht mehr. Und ohne echte Handlung im Spiel schon zwei Mal nicht.



Auch die neuen Ideen dürften das Kriegs-Genre nur temporär am Leben erhalten. Zu abgedroschen ist das Szenario mittlerweile.



Zweiter Weltkrieg ist einfach out. Und dass die Spielmechanik auch alles andere als Next-Gen ist, macht es keinen Deut besser.



Keine Frage, technisch und spielerisch geht das Ding in Ordnung. Aber ich kann den Zweiten Weltkrieg einfach nicht mehr sehen.



STRANGLEHOLD

■ Test auf S. 68
■ Wertung: 82%

befriedigend

Die ersten zwei Stunden war ich Feuer und Flamme, aber an den coolen Effekten hatte ich mich danach sattgesehen. Trotzdem ein Spaßgarant bis zum Abspann.



Vor allem die extrem zerstörbare Umgebung hat mich beeindruckt. Das Zielsystem fand ich allerdings nicht optimal.



Geniale Zeitlupen-Schießereien mit tollen Partikeleffekten. Was will das Shooter-Herz mehr? Atmosphäre! Die kommt mir etwas zu kurz.



Eine Zerstörungssorgie par excellence, die dazu verdammt gut aussieht. Punktabzug gibt's für das wenig abwechslungsreiche Gameplay.



John Woo ist einfach ein Garant für feinste Action-Schmankerln. Fans seiner Filme kommen auch beim Videospiel voll auf ihre Kosten.



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

■ Test auf S. 75
■ Wertung: 82%

befriedigend

Es ist immer gut, einen zweiten Karriereweg im Blickfeld zu haben. Als Chirurg zum Beispiel. Hier kann ich schon mal super üben!



Das Doktorspiel begeistert auf Wii genauso wie auf DS. Nur der Schwierigkeitsgrad ist mal wieder etwas happig.



Das ideale Spiel für Hobby-Chirurgen, also überhaupt nix für mich! Ich kann nicht mal hinschauen, wenn mir jemand Blut abzapft.



Ich finde es zwar cool, wie Dr. House im TV die Krankheiten kuriert, deswegen will ich aber noch lange nicht selbst Arzt sein.



Ein weiteres innovatives Stück Software für Nintendos Zappelkonsole. Mehr davon und Wii wird weiterleben.



STUNTMAN: IGNITION

■ Test auf S. 70
■ Wertung: 79%

befriedigend

Der Vorgänger hat mich einige Lebensjahre gekostet. Das Konzept ist zwar bei Teil zwei immer noch nicht 100-prozentig stimmig, aber der Spaßfaktor ist deutlich höher.



Endlich auf den Spuren von Colt Seavers wandeln, ohne dass das Nervenkostüm unnötig strapaziert wird.



Wie James Bond mit dem Auto durch die Luft – davon hab ich als kleines Kind schon geträumt!



Seit "Ein Colt für alle Fälle" wollte ich mich schon immer mal als Stuntman versuchen. Das geht jetzt zum Glück auch von der Couch aus.



Anders als der Vorgänger eine durch und durch unkomplizierte Raserei, Special Effects werden auch geboten. Kann man mal spielen.



WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER

GAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES

PeepTRIS Best.Nr.38547
PeepTRIS - Die Sexy Variante von Tetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.

X-Type Best.Nr.38507
Bekämpfe und vernichte die Alienbrut. Du erhältst Bonuswaffen und Schutzschilde wenn Du gut bist!

Rachel Hale Pairs Best.Nr.38542
Tolles Spiel, bei dem 2 gleiche Paare aufgedeckt werden müssen. Sind die kleinen nicht Süß...?

Pearls of Stacey Best.Nr.38548
Besorge Stacy Perlen und Schmuck, sie steht drauf. Sie belohnt dich auch mit heißem Strip!

Erotic Pairs Best.Nr.38543
Sexy Blondes! Es wartet endloser Spielspaß mit sündigen, dafür umso verführerischen Ladies, die es kaum erwarten von dir gefunden zu werden...

Live Rush Best.Nr.38545
Karriere, Geld, Bildung und Spaß... oder total verrasseltes Leben. Das ist eine komplette Welt voller unerwarteter Ereignisse, wie im Leben...

Sky Hawk Best.Nr.38490
Fliege über feindliches Gebiet und vernichte Deine Gegner. Jedes Level ist eine Mission.

Beach Dolls Best.Nr.38549
Du mußt die Blasen zum Platzen bringen. Hast Du Erfolg zeigen die Girls alles! Echt heiss...

Mahjong Mountain Best.Nr.38546
Auf dem Berg sitzt ein alter Mann. Er wartet auf einen mutigen Entdecker, der würdig ist, die "Steine der Weisheit" zu überwinden.

So kannst Du bestellen:

1. Sende **LLA+** Bestellnummer an 87555* für eine Bestellung
2. Oder das erste Produkt gratis und bei jeder weiteren Lieferung 40% sparen. Sende **VVQ** und die Bestellnummer an 87555**
3. Zum Standardtarif per Telefon. Wähle einfach 0201-4390800



So bestellst Du im Ausland:

0900-560330*** 914***

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***)AU:Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt. Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP VVQ+Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS

36049 FORMEL 1

36095 FBI SIREN

36172 US MARSCH

36054 SEX, SEX, SEX

36182 ALTES TELEFON

36077 FETTER RÜLPSPER

36011 DEUTSCHE HYMNE

36039 LACHENDES BABY

36093 TEUFISCHE LACHE

36057 WILDER ORGASMUS

36001 GERÄUSCH DER KLOSPÜLUNG

36087 KLEINER HOSENSCHNEISER

36180 DEUTSCHE POLIZEISIRENE

36187 ADOLF-DU ALTE NAZISAU

36076 CHINESISCHE EKSTASE

36020 GEILE NYMPHOMANIN

36088 NASA COUNTDOWN

36083 HAPPY BIRTHDAY

36089 RAUCHERHUSTEN

36042 HUNDEBELLEN



HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES

85000 MIND

85009 SING ERISSON

85009 MIND

85002 OPERATOR

85002 SING ERISSON

VIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS

PAPER EROTIK WALLPAPER EROTIK



TESTVIDEO

Ein atmosphärisches Testvideo zu "Bioshock" finden Sie auf der Heft-DVD. Nicht verpassen!



BIOSHOCK

FAKTEN

	Genre Ego-Shooter Hersteller Take 2 Entwickler Irrational Games
--	---

- ▶ Spielt im Jahre 1960 in der Unterwasserstadt Rapture
- ▶ Rund ein Dutzend Spezialfähigkeiten
- ▶ Sieben upgradefähige Waffen

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet
www.bioshockgame.com

System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

24.08.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS2

erscheint nicht

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

24.08.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Wii

erscheint nicht

Bioshock durchgezockt! Unser Test verrät, ob die Spielbarkeit des Shooters mit der genialen Story und dem ausgefallenen Szenario mithalten kann.

Parasiten sind per Definition schädliche Mikroorganismen. Für den Schöpfer der Unterwasserstadt Rapture ist jeder Durchschnittsbürger ein Parasit. Andrew Ryan hat genug von Subjekten, die es nicht einmal zu einem akademischen Abschluss gebracht haben. Um sich von den Parasiten abzuschotten und seinesgleichen um sich zu scharen, hat Ryan eine Welt für die reiche Bevölkerung errichtet (siehe Kasten "Der Schöpfer").

Klarer Fall, der gute Andrew Ryan hat einen an der Waffel. Doch diese Eigenschaft hat er in Rapture wahrlich nicht für sich gepachtet. Da wäre zum Beispiel auch noch ein verrückter Schönheitschirurg, der so lange an seiner Patientin herumschnippelt, bis sie ihm gefällt – dabei wollte sie nur eine neue Nase. Auch reizend: ein geisteskranker Künstler, der ein Meisterwerk aus den Leichenfotos seiner größten Feinde erstellt.

Und dies ist nur eine winzige Auswahl der abstrusen Existenzen und schrägen Geschichten, in denen Sie entweder selbst eine Rolle spielen oder die Sie via Tonbandaufnahmen miterleben. Aus dem genialen Story-Book von "Bioshock" hätte man locker zwei bis drei Spiele stricken können!

UNTER WASSER

In die abgedrehte, von einem Bürgerkrieg zerrüttete Welt Rapture



▲ **VERSTMUST:** Fragen Sie sich, warum diese Lady eine Katzenmaske trägt? Würden Sie ihren Schönheitschirurgen kennen, wüssten Sie die Antwort. Die Symbole oben links zeigen Ihre Lebensenergie und das vorhandene Eve an. Ist das Serum verbraucht, können Sie Ihre Plasmide nicht mehr einsetzen. (Xbox360)

gelangen Sie im Jahre 1960 infolge eines Flugzeugabsturzes – zumindest glauben Sie das zu Beginn des Spiels. Ihr Ziel: Schnellstens wieder weg von hier! Spätestens nachdem Sie durch eine Glasscheibe hindurch beobachtet haben, wie ein Mann von einem Roboter mit einem riesigen Bohrer attackiert wird, bekommen Sie es mit der Angst zu tun. Was zur Hölle passiert hier?

Der Roboter mit dem Mordwerkzeug ist eine Art Wachhund, Big Daddy genannt. Normalerweise schlurft er leicht gebückt durch

die feuchten Gänge und sieht nach dem Rechten. Zornig wird er nur, wenn er oder die Little Sisters angegriffen werden. Die Sisters sind kleine Mädchen, die mit einer Spritze herumlaufen, um Toten eine Droge namens Adam zu entziehen. Dieses Rauschgift ist die Basis für allerlei Genmanipulationen, derer Sie sich im Laufe des 15- bis 20-stündigen Abenteuers bedienen.

BIO-SHOCK

"Feuer aus Ihren Fingerspitzen!", lockt ein Werbeplakat. Die Reklame zeigt einen Mann, der einer Dame

die Zigarette anzündet – mit seinem Finger! Dieser "positive Aspekt" soll die Leute für verändernde Injektionen, genannt Plasmide, begeistern. Diese Seren wurden von verrückten Wissenschaftlern entwickelt, um kräftig Kohle zu scheffeln.

Auch Sie stoßen auf der Suche nach einem Ausweg auf einige der seltsamen Plasmid-Spritzen. Mit ihrer Hilfe entwickeln Sie übernatürliche Kräfte. Das Plasmid Insektenschwarm etwa lässt Bienen um Ihr Opfer kreisen und es zu Tode stechen. Mit dem Electrobolt ►

DER SCHÖPFER

"Ich bin Andrew Ryan und möchte Sie eines fragen: Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiß seines Angesichts erarbeitet? Nein, sagt der Mann in Washington – es gehört den Armen. Nein, sagt der Mann im Vatikan, es gehört Gott dem Allmächtigen. Nein, sagt der Mann in Moskau – es gehört allen. Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren. Stattdessen entschied ich mich für etwas anderes. Für etwas Unmögliches. Ich entschied mich für ... Rapture. Eine Stadt, in der Künstler keine Zensur fürchten, in der sich Wissenschaftler keiner engstirnigen Moral beugen müssen, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im Schweiß Ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch Ihre Stadt werden."



▼ **ERWEITERUNG:** Anfangs können Sie sich nur mit zwei Plasmiden gleichzeitig ausrüsten. An speziellen Automaten dürfen Sie diese aber austauschen. Mithilfe der Adam-Droge schalten Sie weitere Slots frei. (Xbox360)





6+
4
6-0
Pistolenkugeln

▲ **BIG DADDY:** Der mit einem Taucheranzug ausgerüstete Wachroboter ist eigentlich ein ganz friedlicher Zeitgenosse, solange Sie ihn nicht ärgern. Offenbar hat ihn der Schmalhans rechts im Bild genervt... (Xbox360)



brutzeln Sie einen Gegner im Wasser oder öffnen abgesperrte Türen per Kurzschluss. Abfackeln macht aus dem Gegenüber einen Schmorbraten.

Mittels Telekinese schleudern Sie Molotow-Cocktails an den Absender zurück. Ebenfalls praktisch: Ein spezielles Plasmid befähigt Sie, einen Big Daddy zu hypnotisieren. Fortan hechelt der Riesenroboter wie ein treuer Hund hinter Ihnen her und erledigt jeden, der

Sie angreifen will. Was für ein Heidenspaß!

Die Plasmide sind aber nicht das einzige Mittel, das Ihre Kampfkraft steigert. Durch so genannte Kampf-, Technik- und Körper-Tonika können Sie Ihre Rüstung verbessern, sich den Umgang mit Maschinen erleichtern oder die Durchschlagskraft von Waffen steigern. Da Sie zu Beginn nur wenige Aufrüstungs-Slots zur Verfügung haben, müssen Sie möglichst viel Adam sammeln. Mit der Droge können Sie nämlich weitere Slots aktivieren. Insgesamt gibt es so

viele Entwicklungsmöglichkeiten wie in einem reinrassigen Rollenspiel! Die diversen Fähigkeiten haben Sie dringend nötig, denn die irren Wissenschaftler haben in der Unterwasserstadt neben den Plasmiden auch einige richtig abgedrehte Mutanten erschaffen.

ABSTRUSE GEGNERKREATIONEN

Sie bekommen es in Rapture – bis auf die Big Daddys – zwar ausschließlich mit menschlichen Gegnern zu tun, dennoch wirkt die Mischung aus Narbengesichtern, entstellten Ladys im Abendklei-



▲ **MEISTERWERK:** Der irre Künstler will, dass Sie seine Feinde fotografieren. Nach deren Tod. (Xbox360)

► **WACHE:** Um Adam von der Little Sister zu bekommen, müssen Sie erst ihren Beschützer erledigen. (Xbox360)



3+
2+
1-3
Explosivschrot



▲ **HELPER:** Die Selbstschussanlagen lassen sich hacken. Danach wechselt das Geschütz die Gesinnung und ballert fortan auf Ihre Feinde.

(PC)



▲ **BOHRER:** Eine Tonbandaufnahme schildert den Tod dieses Arztes. Er wollte sich an einer Little Sister vergehen – und übersah den Big Daddy.

(Xbox360)



▲ **PLASMID:** Mittels Genmanipulation schicken Sie einen tödlichen Insektenschwarm auf die Reise.

(PC)



▲ **COCKTAIL MIT EIS:** Kurz bevor der Typ mit der Storchmaske seinen Molotow-Cocktail loswerfen konnte, wurde er in einen Eisklumpen verwandelt.

(Xbox360)

dern und blutüberströmten Edelmännern alles andere als normal. Was für Auswirkungen die Genmanipulationen haben, können Sie auf unseren Screenshots sehen. Den meisten dürfte es bei diesem Anblick einen Schauer über den Rücken jagen. Doch das Aussehen ist nicht das einzig Ungewöhnliche an den Rapture-Bewohnern.

Die Widersacher in "Bioshock" sind so agil, dass es uns extrem

schwer gefallen ist, uns auf eine Kampftaktik festzulegen: Die Mutanten krabbeln an der Decke entlang, spürten mit Höllentempo auf uns zu oder stehen plötzlich direkt hinter uns. Das heißt, Sie müssen stets wachsam sein und all Ihre Sinne gebrauchen. Berechenbarer, aber nicht weniger anspruchsvoll ist das Duell mit einem Big Daddy. Der Elite-Roboter hat uns beim Test wirklich zu schaffen gemacht.

Mit einem Mördertempo rutschte er auf uns zu und rammte uns dabei seinen überdimensionalen Bohrer in die Brust.

Vor allem in der PC-Version mussten wir häufiger in eine der Wiederbelebungskammern. Da die Entwickler den PC-Usern wegen der präziseren Maussteuerung mehr zutrauen, haben sie das Balancing in dieser Version etwas verschärft. Nette Weise haben Sie

aber auch jederzeit die Option, in einen leichteren Schwierigkeitsgrad zu wechseln.

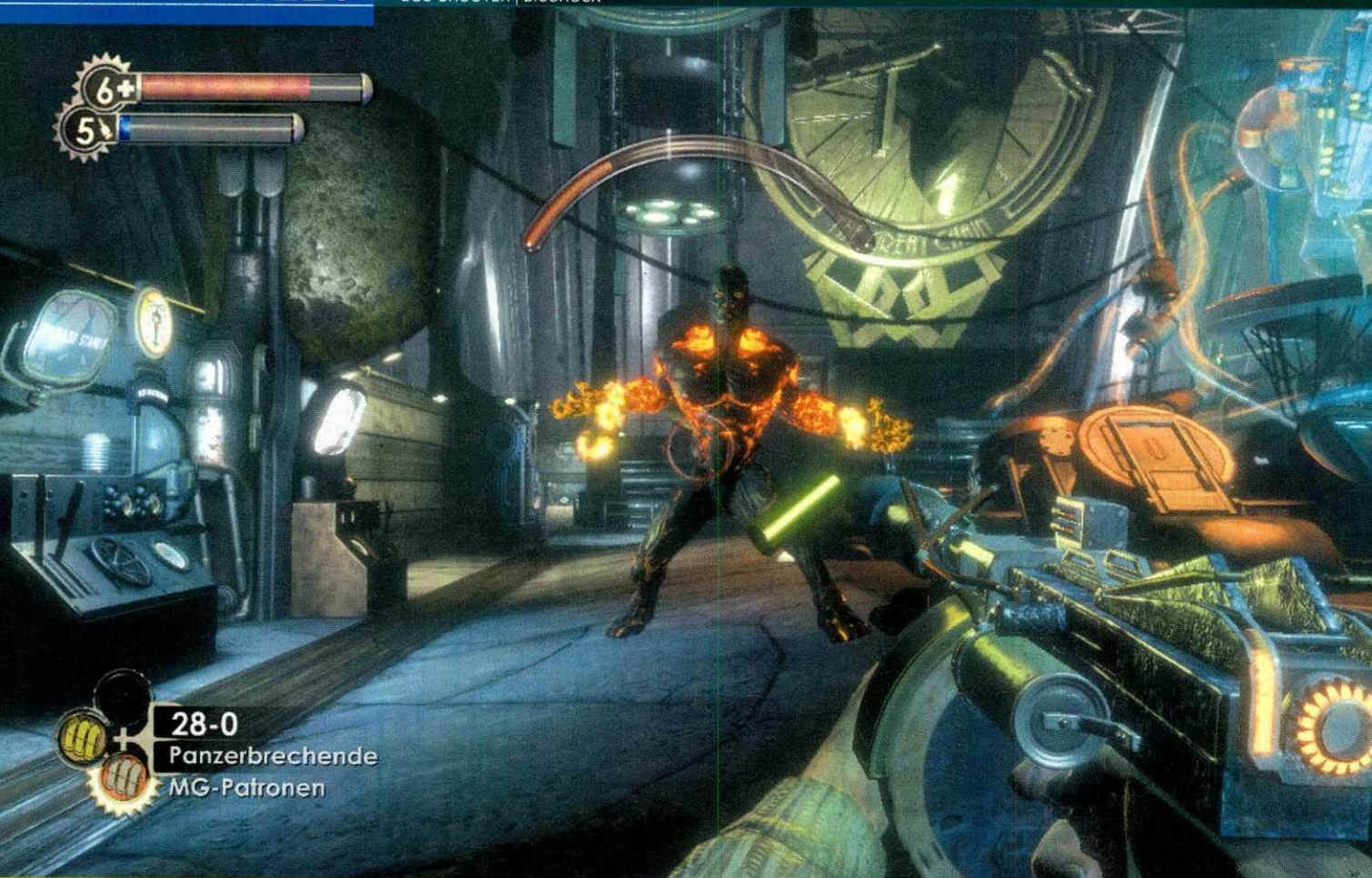
NAPALM

Der Einsatz der Plasmide ist gleichermaßen spaßig wie effizient, doch dummerweise sind die Spezialfähigkeiten nicht unbegrenzt verfügbar. Geht Ihnen das dafür notwendige Eve-Serum aus, müssen Sie sich mit herkömm-

COLLECTOR'S EDITION

Der Karton der limitierten Collector's Edition enthält eine rund 20 Zentimeter hohe Big-Daddy-Figur. Eine Making-of-DVD, eine Soundtrack-CD, ein Poster sowie ein kunstvolles Handbuch befinden sich ebenfalls in der Sammlerbox. Preis: 70 Euro (Xbox360) bzw. 60 Euro (PC).





▲ **HITZIG:** Derartige Bosskämpfe sind leider Mangelware. Der Halbkreis über dem feurigen Ungetüm zeigt, wie viel Lebensenergie Ihr Widersacher noch besitzt. (Xbox360)



lichen Argumentationsverstärker begnügen. Vom Schraubenschlüssel über das Schrotgewehr bis hin zum mächtigen Granatwerfer finden Sie in der Unterwasserstadt viele nützliche Waffen. Am besten gefällt uns aber eine Spezial-Wumme, die wahlweise Napalm oder Stickstoff aussendet. Damit brutzeln Sie Gegner oder verwandeln sie in Eisklumpen.

Zudem dürfen Sie sich Selbstschussanlagen und Wachdrohnen zu Nutze machen. Die ständig ratternden Bleispritzen legen Sie per Elektrolitz lahm. Nun können Sie sich in deren Betriebssystem ein-

hacken. Dazu müssen Sie ein Minispiel im Stile des Klassikers "Pipe Mania" lösen – unter Zeitdruck. Bei der Xbox360-Fassung tauschen Sie die einzelnen Karten allerdings umständlich und verschieben sie nicht einfach wie am PC. Gut, dass wir in der Welt der Reichen sind und man hier mit Geld alles kaufen kann, auch Anlagen-Hacks.

Rätsleinlagen finden sich ansonsten nur wenige. Zu Beginn des Spiels etwa müssen Sie Ihre Telekinese-Fähigkeiten einsetzen, um einen Durchgang freizusprengen. Dazu leiten Sie einen gegnerischen Molotow-Cocktail weiter auf

einen Trümmerberg, der sodann in tausend Teile explodiert.

DIE WELT DER REICHEN

Kaputtschießen lässt sich am Mobiliar von Rapture so gut wie nichts. Das ist aber auch das Einzige, was wir an der Unterwasserstadt aussetzen haben. Es ist unglaublich, wie viel Mühe sich die Entwickler mit jedem einzelnen Raum gegeben haben. Ob Restaurant, Schönheitssalon, Rotlichtbezirk, Parkanlage, Apartment – alles wirkt absolut stimmig und strotzt vor schrägen Details. Beispiel: Wir betreten die Küche einer demolier-

GESCHNITTEN

In der deutschen Version von "Bioshock" fehlen einige Splatter-Effekte. So zerfetzt es Ihre Gegner auch bei heftigstem Waffeneinsatz nicht in mehrere Teile. Blut- und Ragdoll-Effekte sind aber mit drin, so dass der Spielspaß nicht unter den Schnitten leidet.



▼ **RAPTURE:** Der Blick durchs Panzerglas lässt erahnen, wie groß die Unterwasserstadt ist. Leider gibt es nur zu Beginn eine kurze Kamerafahrt durch den Ozean. (PC)





Tenenbaum

▲ **DAS ZUHAUSE DER LITTLE SISTERS:** Wenn sie nicht gerade auf Adam-Jagd sind, vertreiben sich die glubschäugigen Mädels die Zeit mit Malen und Spielen. Das Bild rechts unten zeigt die Wissenschaftlerin Tenenbaum. Sie ist so etwas wie die Mutter der Little Sisters.

(Xbox360)

ten Luxuswohnung. Auf den ersten Blick fällt uns dabei nichts Ungewöhnliches auf. Doch als wir um die Ecke biegen, entdecken wir lange, geräumige Schubladen, die aus der Wand herausragen, ähnlich wie in einem Leichenschauhaus. Man braucht nicht sonderlich viel Fantasie, um sich auszumalen, wofür die Küche früher in erster Linie genutzt wurde...

Ständig herabprasselndes Wasser wird Sie immer daran erinnern, dass Sie sich mitten im Ozean befinden. Dicke Glasscheiben erlauben einen Blick nach draußen. Auf stimmungsvolle Unterwassertransfers zwischen den Abschnitten müssen Sie aber verzichten.

Lediglich eine Kamerafahrt zu Beginn des Abenteuers zeigt Rapture aus der Außenperspektive.

Damit Sie sich in den Arealen nicht verlaufen, weist Ihnen ein Pfeil am oberen Bildrand den Weg, zumindest die meiste Zeit. Halten es die Entwickler für sinnvoll, schicken sie Sie aber auch mal ohne Navi auf Entdeckungstour. Das ist auch gut so, denn es lohnt sich wirklich, jeden einzelnen Raum zu durchstöbern.

TECHNISCH EINWANDFREI

Sind Sie mit einem modernen Doppelherz-PC bewaffnet, erkunden Sie Rapture mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Xbox-

360-Entdecker hingegen müssen es etwas gemächlicher angehen lassen, Ruckler gibt es aber auch hier keine. Wer die Bildwiederholungsrate bei der Konsolenversion etwas erhöhen möchte, kann das V-Sync deaktivieren. Nachteil: Das Bild "zerreißt" bei schnellen Bewegungen (Tearing). Zudem poppen auf der Xbox360 gelegentlich Grafikdetails ins Bild, was den Spielspaß jedoch nicht weiter trübt. Bei

beiden Versionen tragen die genialen Licht- und Schattenspielerereien einen großen Teil zur herrlich düsteren Unterwasseratmosphäre bei. Ebenso die hervorragende Soundkulisse, die von einer exzellenten deutschen Sprachausgabe abgerundet wird. Dank der professionellen Sprecher wirken die völlig gestörten Rapture-Bewohner absolut glaubhaft. Einfach herrlich abstrus!

az ■

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: "Bioshock" belebt das Genre Shooter, wie dies zuvor nur "Half-Life 2 (dt.)" vermochte. Ein sensationelles Unterwasserabenteuer!

Hergehört, Mister Spielberg! Aufgepasst, Mister Lucas! "Bioshock" schreit geradezu nach einer Leinwandversion. Was diese fantastisch atmosphärische Unterwasserwelt an perfiden Storys und durchgeknallten Charakteren auffährt, taugt wahrlich für einen Hollywood-Blockbuster. Spielerisch erfinden die Entwickler das Genre zwar nicht neu, durch die völlig unberechenbaren Gegner und die rollenspielartige Charakterentwicklung hebt sich ihr Werk jedoch deutlich vom Einheitsbrei ab. Allerdings hätte ich mir ein paar Bosskämpfe mehr gewünscht.

WERTUNG

GUT

- ▲ Geniale Story mit skurrilen Charakteren
- ▲ Atmosphärische Unterwasserwelt
- ▲ Viele Spezialfähigkeiten

SCHLECHT

- ▼ Wenige Bosskämpfe
- ▼ Keine Kamerafahrten zwischen den Stages
- ▼ Kein Mehrspieler-Modus

PC

Systemvorteile

- + Höhere Bildwiederholungsrate
- + Schnellere Auswahl der Spezialfähigkeiten per F-Tasten

GRAFIK 92%

SOUND 88%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER -

sehr gut

SPIELSPASS

91%

Xbox360

Systemvorteile

- + Automatische Zielhilfe

Systemnachteile

- Gelegentliche Pop-ups
- Umständliche Steuerung bei Hack-Minispiel

GRAFIK 90%

SOUND 88%

STEUERUNG 88%

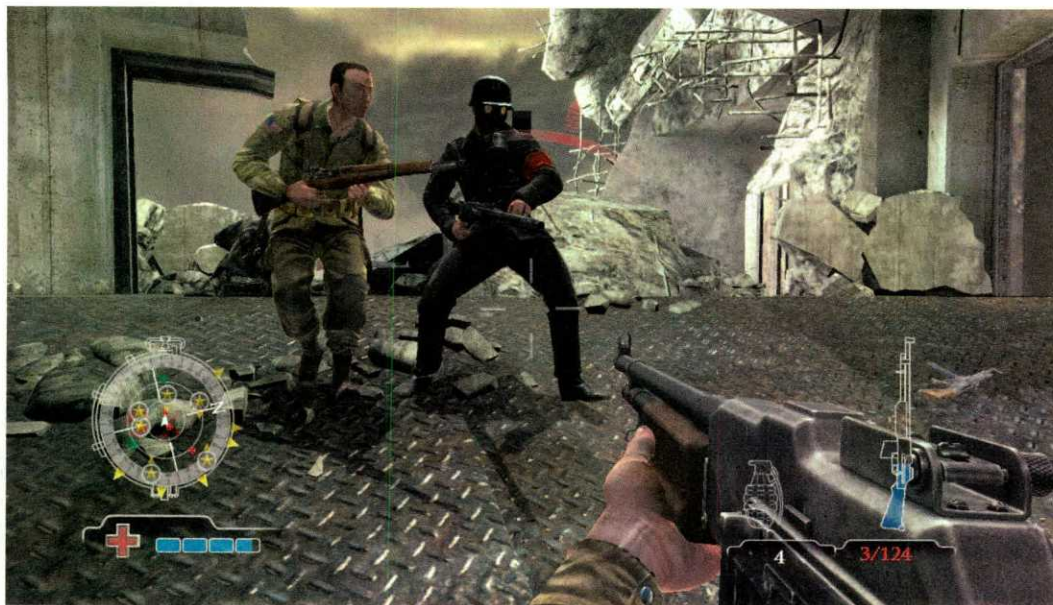
MEHRSPIELER -

sehr gut

SPIELSPASS

91%

► **OBERMOTZ:** Die Gasmaske des Elitesoldaten ist nur Zierde, da es keine entsprechenden Granaten im Spiel gibt. Sein Schutzanzug und das MG 42 machen uns dafür schon mehr zu schaffen. (Xbox360)



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

System:

PC

Termin/Preis:

30.08.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

Test in:

PS3

Nov. 2007 – 60 €

Xbox 360

30.08.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre

Ego-Shooter

Hersteller

EA

Entwickler

EA Los Angeles

- Sie kämpfen in der 82nd Airborne Division
- Fünf Operationen in Sizilien, der Normandie und Deutschland
- Waffen lassen sich upgraden

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.ea.com/moh/airborne/

Revolution im Weltkriegs-Genre! Der jüngste MoH-Teil versucht, durch grundlegende Änderungen die Langeweile vom Schlachtfeld zu ballern.

Der Zweite Weltkrieg lebt! Immer noch. Von vielen totgesagt, aber wohl nicht totzukriegen. Ausgelutscht ist das Szenario, keine Frage. Möglich aber, dass es lediglich einer Innovationskur bedarf, um dem gebrechlichen Kriegs-Genre wieder auf die Beine zu helfen. Nachdem Midway mit dem missratenen "Hour of Victory" eben erst kläglich scheiterte, startet EAs "Medal of Honor: Airborne" den nächsten Anlauf.

KEIN SCHLAUCH-SHOOTER

Oft wirft man Weltkriegs-Shootern eine sture, geisterbahnähnliche Linearität vor. Genau das Gegenteil er-

zwingen die "Airborne"-Entwickler mit einem kleinen Trick: Zu Beginn eines jeden Einsatzes springen Sie mit dem Fallschirm über dem Missionsgebiet ab. In den folgenden Sekunden entscheiden Sie selbst, wie der Anfang des Gefechts verlaufen soll.

Leidenschaftliche Scharfschützen suchen sich ein Häuserdach und nehmen von dort aus die Gegner aufs Korn. Mutige Hobby-Soldaten ohne Bleiallergie springen dagegen mitten ins Feindgebiet – Achtung: höchste Lebensgefahr! Es gibt aber auch zwei bis drei sichere Zonen, die von grünen Rauchschwaden markiert werden. Landen Sie dort, treffen Sie

nicht nur auf Ihre Kameraden, sondern finden oft auch noch Ausrüstungskisten vor.

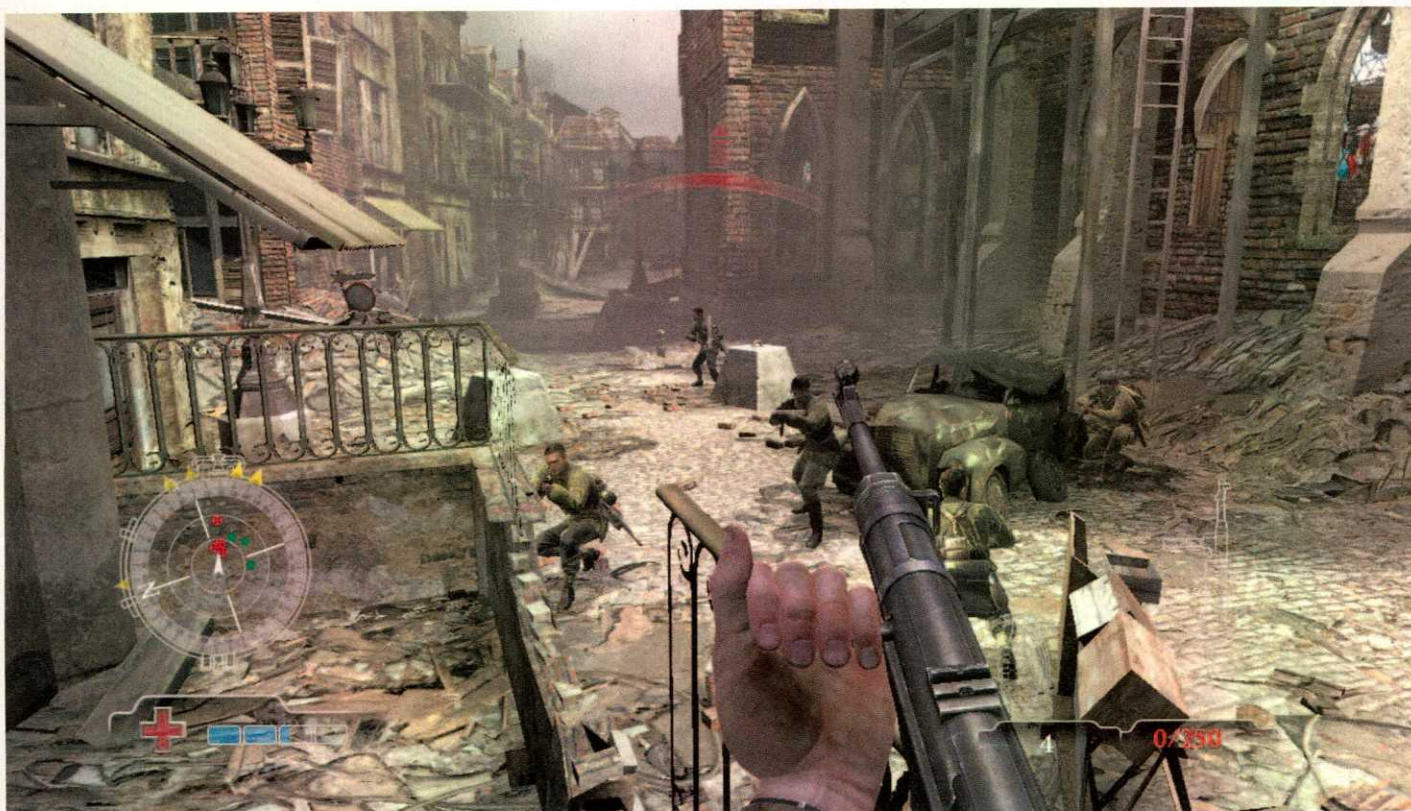
Nach jedem Ableben segeln Sie erneut mit dem Fallschirm ins Einsatzgebiet. Doch keine Angst, Sie müssen die Mission nicht von vorne anfangen. Alle bis dato erledigten Ziele bleiben gespeichert, auch die eliminierten Feinde kommen nicht wieder. Stattdessen können Sie den erneuten Anflug nutzen, um einen optimalen Landepunkt für die nächste Aufgabe anzupeilen. Dies sorgt letztlich nicht nur für Abwechslung, sondern bietet auch viele Möglichkeiten für taktische Spielereien. Sie

▼ **FAKE:** Die Trümmerteile sollen den Eindruck einer zerstörbaren Umgebung vermitteln. Tatsächlich lässt sich aber gar nichts kaputt schießen. (PC)



▼ **MEDIZIN:** Zufällig fällt dem Deutschen während seines Ablebens ein Medipack aus der Tasche. Damit füllen wir eine unserer Health-Kapseln. (Xbox360)





▲ **WEHRMACHT:** Die Schlacht im niederländischen Nimwegen ist der bleibendste Abschnitt in Medal of Honor: Airborne. (Xbox360)

können Ihren Kameraden allerdings keine Anweisungen geben, sodass Flankierangriffe eher zufällig ablaufen. Ist dies noch problemlos zu verschmerzen, mildern viele kleine Unsauberkeiten den Spielspaß aber doch merklich.

SCHLAMPEREI

Ach wie schön ist doch die moderne Zeit: Menschen bleiben monatelang im Weltall, Züge kratzen an der 600-km/h-Marke... Nur in Los Angeles bei EA scheint manche Uhr langsamer zu laufen. Hier steigt man Leitern noch mit dem Rücken zu den Sprossen hinab, einzusammelnde Waffen stehen leuchtend auf dem Boden. Ist eine Deckung zu niedrig, lässt man sich lieber abballern, als sich auf den Bauch zu werfen – diese Funktion

gibt's bei "Airborne" nicht. Und auch im Jahre 2007 rennen Soldaten immer noch im Dutzend an eine Stelle, obwohl sich dort schon die Leichen der Kameraden stapeln.

Zum Glück sind die KI-Aussetzer eher die Ausnahme als die Regel. Die deutschen Landsers sind viel auf Achse, setzen gern zu Flankierangriffen an. Trotzdem sind die Aktionen nach gewisser Zeit vorhersehbar. Zudem kündigen sich Feinde durch rote Punkte auf dem Radar an. Insgesamt fordert Sie eher die Vielzahl an Gegnern als deren Intelligenz.

Die Wehrmacht-Schergen haben allerdings viele Stunden auf dem Schießstand verbracht und treffen verdammt gut. Dabei gleicht das Gesundheitssystem von "Airborne" dem des PS3-Shooters "Resistance: Fall



▲ **WAHLFREIHEIT:** Die gelben Pfeile weisen den Weg zu den einzelnen Missionszielen. In welcher Reihenfolge Sie diese erledigen, bleibt Ihnen überlassen. (PC)

of Man": Sie verfügen über vier Health-Kapseln, die sich nach feindlichen Treffern entleeren. Nach kurzer Gefechtspause füllt sich die zuletzt entleerte Kapsel wieder auf.

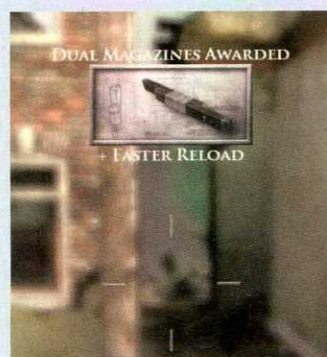
Trotz des regenerativen Gesundheitssystems verbietet sich blindes Drauflosstürmen. Zu viele MG-Schützen haben es auf Sie abgesehen. Um diese aus der Deckung heraus zu ►

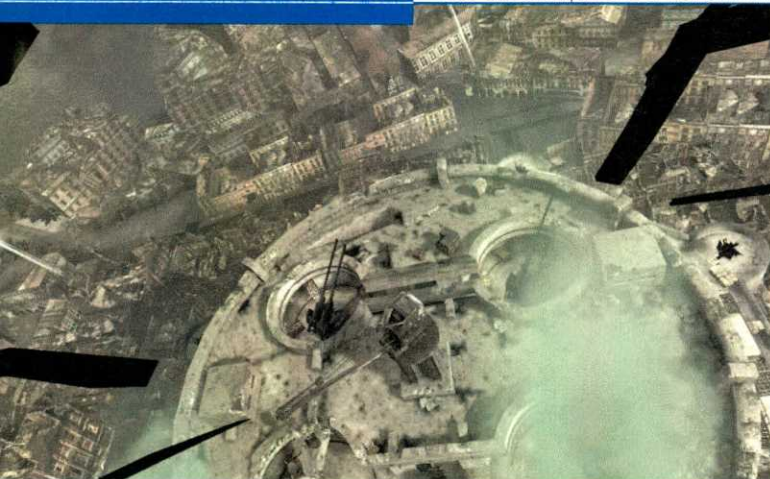
▼ **NAHKAMPF:** Der blaue Balken im Shotgun-Symbol zeigt, wie weit wir vom nächsten Waffen-Upgrade entfernt sind. (Xbox360)



WAFFEN-UPGRADES

Für schnelle und zielsichere Balleraktionen belohnt Sie "Airborne" mit Waffen-Upgrades: Das MG bekommt ein Zielfernrohr spendiert, das Scharfschützengewehr fasst mehr Munition, die Pistole kann schneller nachgeladen werden etc. Wie weit Sie vom nächsten Upgrade entfernt sind, zeigt ein blauer Balken, der innerhalb des Waffensymbols aufsteigt. Erhalten Sie eine Belohnung, wechselt das Spiel kurz in einen Zeitlupen-Modus (Bild rechts).





▲ **AIRBORNE:** Eine Granate hat das Heck unseres Fliegers weggerissen. Das neue Loch nutzen wir für den Absprung auf einen deutschen Flakturm. Unter heftigem Widerstand sprengen wir eine Reihe deutscher Geschütze. (Xbox360)



▲ **MARKET GARDEN:** Die Eroberung der Rheinbrücke zwischen Holland und Deutschland war eine der wichtigsten Operationen im 2. Weltkrieg. Zunächst verhindern wir die Sprengung, dann nehmen wir die Brücke ein. (Xbox360)

beackern, können Sie sich per Analog-Stick stufenlos zur Seite lehnen. Mit viel Gefühl im Daumen schaffen Sie es, gerade so weit herauszurutschen, dass Sie zwar den Feind ins Visier bekommen, er Sie aber nicht bemerkt.

BELOHNUNG

Neben dem Fallschirmsprung am Missionsanfang bringen vor allem die Waffen-Upgrades frischen Wind ins WWII-Genre. Ballern Sie drei oder mehr Widersacher in kurzen Abständen über den Haufen, füllt sich ein blauer Balken auf dem Bildschirm. Ist dieser voll, verbessern sich die Fähigkeiten Ihrer Wumme. Jetzt fasst Ihre Waffe mehr Munition, besitzt einen verminderten Rückstoß oder erfordert weniger Zeit, um nachgeladen zu werden.

Vor jeder Mission entscheiden Sie sich für zwei Gewehre und eine Pistole. Symbole zeigen an, ob die Waffe bereits aufgemotzt wurde. Außerdem können Sie Kriterien wie Genauigkeit, Durchschlagskraft oder Reichweite miteinander vergleichen. Das Waffen-Repertoire enthält die üblichen Original-Wummen, darunter das M1 Garand, das Springfield-Scharfschützengewehr oder die deutsche MP 40.

STORY?

Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, dass wir bisher noch kein Wort über den geschichtlichen Hintergrund von "Airborne" verloren haben. Dies hat einen Grund: Die amerikanischen Entwickler haben sich gar nicht erst die Mühe gemacht, eine Story um den Helden Private Boyd Travers und seine Einheit, die 82nd Airborne Division, zu stricken. Vergebens wartet man auf Dialoge oder Erzählungen, die einem die beteiligten Charaktere näherbringen. Stattdessen wird man lediglich vor der Mission kurz auf die kommende Schlacht eingestimmt.

Der erste Nachteinsatz führt Sie nach Sizilien, wo Sie sich erst italienischer, später deutscher Soldaten erwehren. Später geht es auf einen Bauernhof in die Normandie und ins holländische Nimwegen. Dort gilt es, in der bekannten Operation Market Garden die schwer bewachte Rheinbrücke einzunehmen.

Nach einer actionreichen Sabotagetour in einer Essener Panzerfabrik landen Sie zu guter Letzt auf einem riesigen Flakturm. Hier arbeiten Sie sich unter heftigem Widerstand nach unten und jagen nebenbei mehrere Artilleriegeschütze in die Luft.

GEFECHTSMÄSSIGE OPTIK

Die Darstellung der Kriegsgebiete wirkt stimmig, wenngleich mehr Liebe zum Detail nicht geschadet hätte. So poppen immer wieder Grafikelemente ins Bild, was sich vor allem bei den Fallschirmsprüngen unschön bemerkbar macht. Zudem lässt sich rein gar nichts kaputt schießen, nicht einmal das dünne Glas einer Petroleumlampe. Dafür läuft das Spiel stets flüssig. Auch die HDR-Effekte wissen zu gefallen.

Die PC-Version erfordert für die volle Grafikpracht aber einen aktuellen Spielerechner mit Doppelherz und 2 GB RAM. Inhaltlich gibt es zwischen Xbox360- und PC-Version keinerlei Unterschiede. Die Gefechtsgeräusche sind bei beiden Fassungen exzellent. Besitzen Sie ein Surround-System, steigern zudem direktionale Effekte das Shooter-Vergnügen.

Leider nerven aber auch bei "Medal of Honor: Airborne" sich ständig wiederholende Ausrufe deutscher



▲ **MANUFAKTUR:** In der Essener Panzerfabrik schalten wir nicht nur die deutschen Soldaten aus, sondern sprengen auch einige Stahlkolosse (wie den rechts) in die Luft. (Xbox360)

Soldaten wie "Ich bin getroffen!". Ach was, wer hätt's gedacht... Eher schmuckloses Beiwerk ist der schmale Mehrspieler-Modus. Drei Spielvarianten und eine Hand voll Maps bieten dem Online-Soldaten zu wenig Abwechslung. Allzu umfangreich fällt allerdings auch die Einzelspieler-Kampagne nicht aus. Nach sechs bis acht Stunden dürften geübte Baller-Freunde den Abspann von "MoH: Airborne" erleben. **az**



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Wer von dem ausgelutschten Szenario noch nicht die Nase voll hat, freut sich trotz kleinerer Schlampereien über einen guten Kriegs-Shooter.

So richtig konnte mich der – gefühlt – hundertste Weltkriegs-Shooter nicht fesseln. Für meinen Geschmack haben sich die Entwickler viel zu wenig um die Charakterentwicklung gekümmert. Auch die diversen Design-Schnitzer trüben das Vergnügen. Übrig bleiben actionreiche Gefechte, die vor allem in den späteren Abschnitten zur Höchstform auflaufen. Und die tolle Idee mit dem Fallschirmsprung zu Missionsbeginn: Ich entscheide, wie der Einsatz verläuft, und wenn ich nicht weiterkomme, springe ich einfach aufs Neue aus dem Flieger.

WERTUNG

GUT

- ▲ Nonlineare Levelarchitektur
- ▲ Waffen-Upgrades
- ▲ Fordernde Gefechte

SCHLECHT

- ▼ Gelegentliche KI-Aussetzer
- ▼ Maue Story ohne Charakterentwicklung
- ▼ Grafikdetails poppen häufig ins Bild

XBOX360

Systemvorteile

- + Automatische Zielhilfe

GRAFIK 16/9 86%

SOUND 88%

DOLBY DIGITAL 5.1 87%

STEUERUNG 76%

MEHRSPIELER ONLINE: 2-12

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

82%

PC

Systemvorteile

- + Leicht flüssigere Grafik
- + Weniger Pop-ups

GRAFIK 87%

SOUND 88%

SURROUND 86%

STEUERUNG 76%

MEHRSPIELER ONLINE: 2-12

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

82%



FÄLLT EUER URTEIL UND STIMMT AB!

DIE EUROPE MUSIC AWARDS: DIE EINZIGE AWARD-SHOW, BEI DER IHR ÜBER DIE NOMINIERUNGEN UND SIEGER ENTSCHIEDET.

mtv.de/ema: online und mobil voten, kostenlose Downloads, Games, Videos, Wallpapers und mehr.*

OFFICIAL SPONSORS



Sony Ericsson



* Es fallen Verbindungskosten bei der Mobilfunkgesellschaft für den Download an. Informationen können bei dem jeweiligen Anbieter eingeholt werden.

► **ANIME-STIL:** Den besonderen Grafikstil sollte man schon mögen, sonst wird man mit dem Titel wohl oder übel nicht besonders viel anfangen können. (Xbox360)



CYLINK
CYNAMITE.DE
F2N
Ihr CyLink-Code

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Microsoft
Entwickler
Mistwalker

- Rollenspiel auf drei DVDs
- Fünf spielbare Figuren
- Neun verschiedenen Klassen
- Deutsche Sprachausgabe
- Design vom "Dragonball"-Zeichner

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.xbox.com



BLUE DRAGON

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

24.09.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Die Xbox360 bekommt ihr erstes großes japanisches Rollenspiel. Mal sehen, was die Entwickler-Elite aus Fernost da gezaubert hat.

Wenn sich Japans Rollenspiel-Crème-de-la-crème trifft und gemeinsam an einem Titel tüftelt, dann kommt für gewöhnlich etwas Großes dabei heraus. "Blue Dragon" hat gleich drei äußerst illustre Väter. Zum einen Hironobu Sakaguchi (den wir auch interviewten). Er erfand in den 80er-Jahren die "Final Fantasy"-Serie. Dann wäre da Nobuo Uematsu, der bis Teil zwölf sämtliche "Final Fantasy"-Episoden vertonte und den exzellenten Score zu "Blue Dragon" beisteuerte. Letzter im Bunde ist Akira Toriyama. Auf sein Konto gehen nicht nur die "Dragonball"-Comics, er zeichnet auch seit jeher verantwort-

lich für das Charakterdesign der unfassbar erfolgreichen "Dragon Quest"-Serie, deren achter Teil es im letzten Jahr mit sehr großem Erfolg nach Europa schaffte. Bei einem solchen Dream-Team dürfte ja eigentlich nichts schiefgehen, oder?

SCHATTENRETTETTER

Damit von Anfang an keine Langleweile aufkommt, beginnt "Blue Dragon" gleich mit einem ordentlichen Knall: Über dem friedlichen Dorf Talta ziehen sich dunkle, lilafarbene Wolken zusammen. Für die Einwohner ist das ein klares Zeichen dafür, sich fix in Sicherheit zu bringen. Und tat-

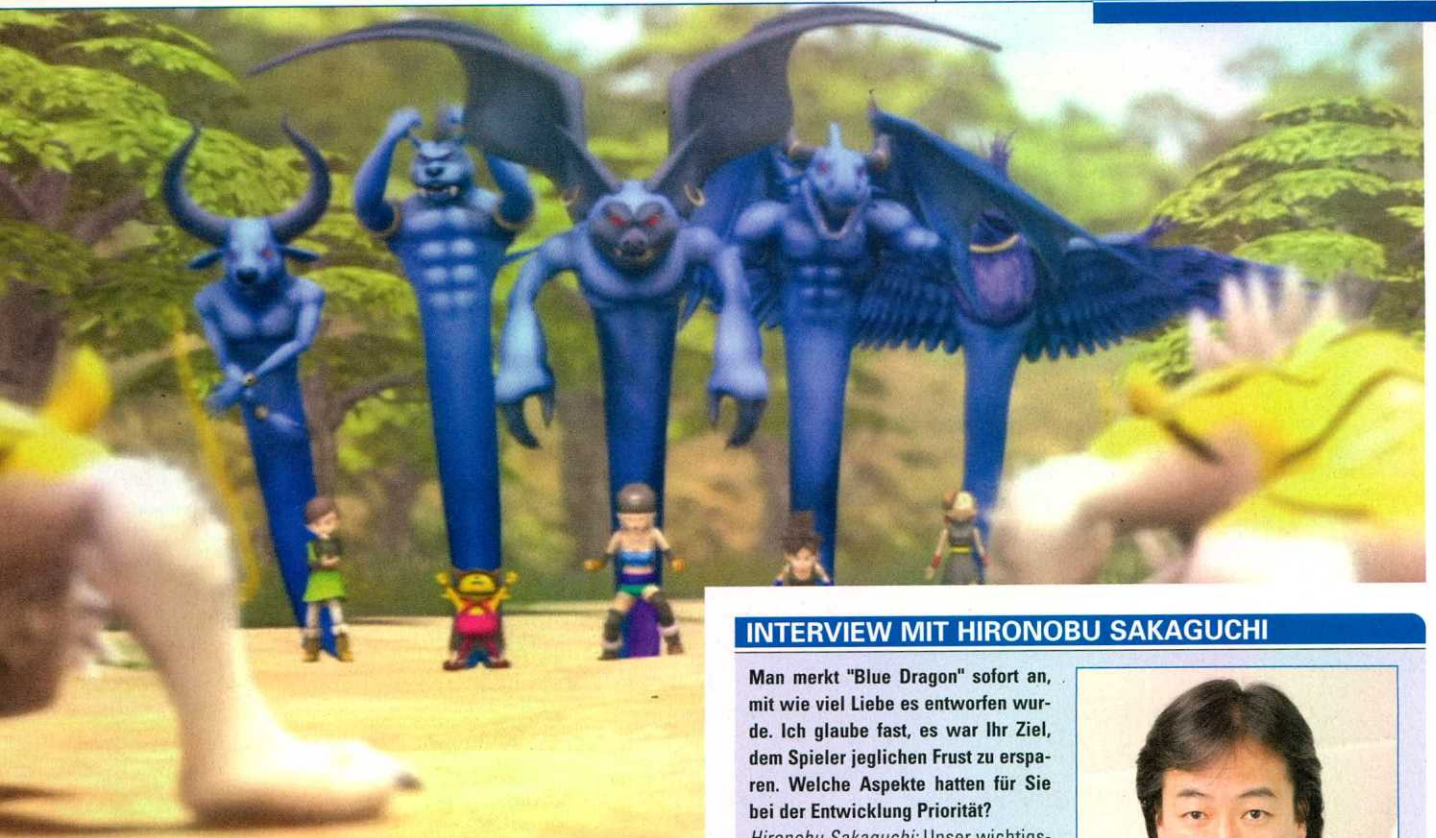
sächlich: Eine riesige steinerne Hai-fischflosse nimmt Kurs auf die Häuser und zerstört gezielt eines nach dem anderen. Die Bewohner können nur tatenlos zusehen. Nicht so Shu und seine beiden Freunde Jiro und Kluge. Die Teenager haben endgültig genug von der regelmäßigen Zerstörungssorgie und stellen dem Ungetüm eine Falle. Das klappt sogar – bis sie feststellen, dass sie den vermeintlich steinernen Hai gar nicht verletzen können. Der entpuppt sich nämlich als Maschine und reißt die Freunde in eine gigantische Höhle: Ausgangspunkt für ein gewaltiges Abenteuer, in dessen Ver-

▼ **SCHAURIG-SCHUMMRIG:** Shu stolcht alleine durch eine feuchte Höhle unter einem ausgedehnten Meeresarm. (Xbox360)



▼ **FEUERBOSS:** Gegen das riesige Flammenmonster hilft Kluges mächtige Windmagie immer noch am besten. (Xbox360)





▲ **DAS GIBT ÄRGER:** Die bissigen Ungeheuer legen sich mit der entschlossenen Party an. Die Schatten sind schon bereit zum Kampf. (Xbox360)

lauf die drei herausfinden, dass nicht nur ihr Heimatdorf unter mysteriösen Angriffen leidet. Letzten Endes müssen die Helden über sich hinauswachsen, um eine uralte Gefahr abzuwenden.

Nur mithilfe der magischen Helfer, die sich im Schatten der Protagonisten befinden, können Sie es mit der feindlichen Übermacht aufnehmen. Denn Shu und Konsorten greifen nicht wie andere RPG-Recken mit Schwert und Kampfaxt an – für ordentlich Wumms sorgen hier Schattendrache, Stier, Phönix und andere magische Wesen.

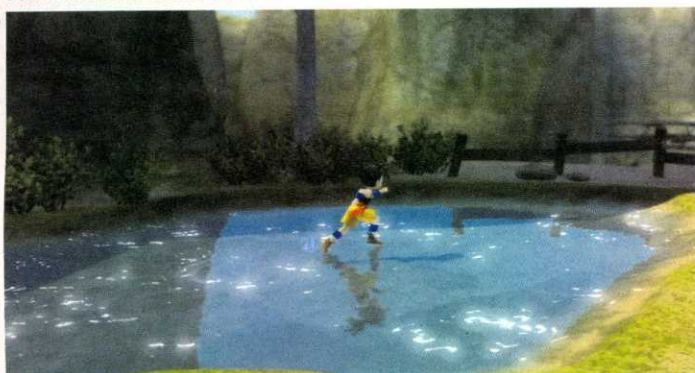
SCHATTEN GEGEN MONSTER

Meist ziehen Shu, Jiro und Kluge zu Fuß von Ort zu Ort. Überall wollen Probleme gelöst werden. In den

Dörfern sprechen die Helden mit Einwohnern, speichern, übernachten und kaufen neue Ausrüstung, Magie und Heilmittelchen. In freier Natur und in den enorm hübschen Dungeons dagegen wollen kleine Rätsel gelöst und unzählige Monster verdroschen werden. Zufallskämpfe bleiben Ihnen dabei erspart. Die Ungeheuer laufen sichtbar durch die Gegend. Verpasst ihnen Shu einen Pieks mit seinem Messer, hat die Party sogar die Initiative im Kampf.

Schon hier kommt etwas Taktik ins Spiel: Auf Knopfdruck halten Sie die Zeit an und können entscheiden, ob Sie alle Viecher, die sich in einem bestimmten Radius befinden, auf einmal angreifen wollen. Sind darunter Monsterarten, die einander nicht sonderlich grün sind, greifen sich ►

▼ **WASSEREFFEKT:** Liebevoll gestaltete Details wie der malerische kleine Teich von Talta lassen immer wieder innehalten. (Xbox360)



INTERVIEW MIT HIRONOBU SAKAGUCHI

Man merkt "Blue Dragon" sofort an, mit wie viel Liebe es entworfen wurde. Ich glaube fast, es war Ihr Ziel, dem Spieler jeglichen Frust zu ersparen. Welche Aspekte hatten für Sie bei der Entwicklung Priorität?

Hironobu Sakaguchi: Unser wichtigstes Ziel war es, die ultimative Akira-Toriyama-Welt in einer HD-Umgebung zu schaffen. Wenn man "Dr. Slump" oder "Dragonball" liest, dann sieht man, dass Toriyamas Vision sehr verspielt ist und immer ein Gefühl von Abenteuer vermittelt. Das in eine erfahrbare und interaktive Umgebung umzusetzen, war unser Hauptantrieb bei der Entwicklung.

In Sachen Spielsystem wollten wir etwas schaffen, das sehr zugänglich ist, aber im Laufe der Zeit auf sinnvolle Art und Weise komplexer wird, sodass man immer mehr Einfluss auf das Spiel nehmen kann und seinen Horizont erweitert. Ich wollte dieses Wachstumselement zusammen mit der bereits bekannten Talententwicklung der Figuren implementieren.

Die RPG-Grundlagen haben sich seit den frühen Final-Fantasy-Games kaum verändert. Was braucht ein modernes Rollenspiel heutzutage, um zu fesseln?

Ich glaube, es geht heute vor allem um die herrlichen Bilder. Aber nicht nur das, wichtig ist auch, wie man mit der Grafik interagiert. Grafik und Hintergrund sind bedeutungslos, wenn man nichts damit anstellen kann. Dieser Faktor erhöht den Spielspaß in der Welt kolossal. Der Spieler denkt dann wirklich: "Ich will in dieser Welt bleiben."

Ich mag es, wenn die Monster sichtbar und bedrohlich herumlaufen. Gerade hier habe ich auf Abwechslung geachtet. Auf Grund von Fähigkeiten wie Barrier Master oder Stealth oder der Möglichkeit, mehrere Gegner auf einmal anzugreifen, bleiben die Widersacher auch langfristig interessant. Das Spiel bietet



viele Möglichkeiten in Bezug auf die Gegner.

In Ihren Games ist der Plot immer sehr wichtig. Sie behalten aber auch stets die Spielbarkeit im Auge. Welches Element ist Ihnen wichtiger?

Am wichtigsten ist uns leichtgängige Spielbarkeit. Der Einstieg ins Spiel sollte möglichst sanft sein, auch für Leute, die noch nie ein RPG gespielt haben. Wenn sie erst einmal von der Handlung gefesselt sind, gewöhnen sie sich auch an komplexere Systeme und werden ganz automatisch besser.

Kurz nachdem Sie Mistwalker gegründet hatten, verließ auch Musiker Nobuo Uematsu Square Enix und gründete das Studio Smile Please. Dadurch konnten Sie wieder mit ihm zusammenarbeiten. Erzählen Sie doch etwas davon.

Ich könnte mir nicht vorstellen, mit einem anderen zu arbeiten. Wir haben immerhin 20 Jahre lang gemeinsam Final-Fantasy-Spiele gemacht. Die Melodien, die er schreibt, sind für mich sehr wichtig. "Blue Dragon" war der erste Titel für uns beide, seit Uematsus Square Enix verlassen und seine eigene Firma gegründet hat und auch ich selbstständig bin. Ich schätze ihn sehr und er ist ein echter Freund. Wir haben zusammen harte Zeiten durchgemacht.

Vielen Dank für dieses Interview!



▲ **AUFGERÄUMT:** Die Menüs sind durchwegs sehr übersichtlich gestaltet. Hier können Sie Shu und die anderen ausrüsten. (Xbox360)



▲ **LILA BÖSEWICHT:** Der fiese Nene hat es auf die ganze Welt abgesehen und beherrscht ein besonders starkes Schattenmonster. (Xbox360)

MONSTER VS. MONSTER

Wasserkrebse und ein hochgerüsteter Fisch nähern sich? Greifen Sie doch einfach alle gemeinsam an (Bild 1)! Siehe da: Die Monster gehen sich gegenseitig an den Kragen (Bild 2). Die Krabben klauen dem Fischmonster die Rüstung (Bild 3). Jetzt kann die Party schnell und bequem den Rest erledigen (Bild 4).



diese nun möglicherweise gegenseitig an. Das erleichtert Ihrer Party das Leben ganz enorm! Im Kasten links erklären wir Ihnen im Detail, wie das funktioniert.

Kommt es dann zum Kampf, scheint zunächst alles wie gehabt. Helden und Monster stehen einander gegenüber, per Menübefehl greifen die Schatten der Helden an. Aber so simpel ist es auch wieder nicht. Manche Spezialattacken und Zaubersprüche können aufgeladen werden und kommen anschließend besonders knackig. Mit dem richtigen Timing können Sie lange Kombos auslösen und den Gegner extrem empfindlich treffen.

Zum Glück verzichtet das Spiel meist auf ausschweifende Angriffsanimationen, sodass die Kämpfe stets ordentlich flott ablaufen. Auch die Ladezeiten sind durch die Bank angenehm kurz. Betritt die Party ein neues Territorium, lädt der erste Kampf ein wenig länger. Danach sind die nötigen Daten im Speicher und es flutscht nur so.

Ist das Scharmützel vorbei, wird klassisch abgerechnet. Die Helden freuen sich über Erfahrungspunkte, Geld, Gegenstände und wertvolle Zähler, die die Fähigkeiten der Drachen erweitern.

SCHATTENERFAHRUNG

Nicht nur die Helden steigen levelweise auf, auch ihre Schatten werden stärker. Insgesamt neun Klassen stehen für sie zur Verfügung. Alle paar Levels darf eine neue Klasse erlernt werden. Einmal erlernte Klassen kann man jederzeit frei wechseln. Jede hat ihre individuellen Stärken, die später auch kombiniert werden können: Hat der Dieb-Schatten die Fähigkeit Feinde zu bestehlen erlernt, kann auch der Kämpfer-Schatten dieses nützliche Talent einsetzen. Auf diese Weise genießt der Spieler große Freiheit bei der Entwicklung der fünfköpfigen Heldentruppe.

Die Grafik von "Blue Dragon" setzt nicht auf den gnadenlosen Realismus anderer Xbox360-Spiele, sondern auf große, plastische Szenarios und stimmige, harmonische Hintergründe. Auch die Figuren sehen hübsch aus. Klar, das etwas kindliche Charakterdesign von Akira Toriyama trifft nicht jedermanns Geschmack, aber welches Spiel tut das schon? Es mag auch nicht jeder die kernigen, heute in Xbox360-Spielen omnipräsenten Supersoldaten. Exzellent gelungen ist der Soundtrack von Nobuo Uematsu. Die wunderschönen

Melodien gehen ganz prima ins Ohr und setzen auf zahlreiche, sehr gute Sound-Samples. Sicherlich werden viele Spieler auch noch nach dem Ausschalten der Konsole vor sich hin pfeifen.

tn ■



SPRACHAUSGABE?

Die hiesige Version von "Blue Dragon" wird nicht nur deutsche Texte, sondern auch deutsche Sprachausgabe bieten. Bei Rollenspielen dieses Umfangs ist das eine absolute Seltenheit und ein deutliches Zeichen dafür, wie wichtig das Spiel Microsoft ist. Leider enthielt die Version, die uns zum Test vorlag, lediglich englische, französische und japanische Stimmen. Daher können wir bislang nichts zur Qualität der deutschen Sprachausgabe sagen. Sobald wir mehr wissen, informieren wir Sie darüber auf Cynamite.de.

MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Hier haben wir ihn endlich – den Beweis, dass ein großartiges RPG das Rad nicht jedes Mal neu erfinden muss!

Schön, dass es mit dem Xbox360-exklusiven Rollenspiel aus japanischen Gefilden so gut geklappt hat! Die Figuren sind sympathisch, die Grafik ist stimmig und rund, die Handlung bleibt über die gesamte Spieldauer hinweg interessant, und die Musik geht prima ins Ohr. Die zahlreichen Kämpfe laufen flott, aber dennoch überaus taktisch ab. Somit hat "Blue Dragon" alle Tugenden vorzuweisen, die ein gutes Rollenspiel ausmachen. Wer keine krankhafte Abneigung gegen japanisches Niedlich-Design hat, kommt um diesen Titel nicht herum.

WERTUNG

Blue Dragon

XBOX360

GUT

- ▲ Tolle, stimmige Grafik
- ▲ Sehr komfortables Spielsystem
- ▲ Großer Umfang
- ▲ Sympathische Figuren

SCHLECHT

- ▼ Keine großartig neuen Ideen

GRAFIK

16:9 86%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1 90%

STEUERUNG

85%

MEHRSPIELER

–



★★★★★
sehr gut

SPIELSPASS
88%

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
- Cynamite.de GOLD mit 25 % Preisvorteil (Nähere Infos unter www.cynamite.de)
- Kostenloser Cynamite.de Newsletter

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, E-Mail: power@cyPress.de, Registergericht: Würzburg, HRB 1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bocharonovits, Abobetreiber: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 4170-499, E-Mail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich bin der neue Abonnent

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

E-Mail-Adresse

Zahlungsweise:

☐ per Bankabbuchung

☐ gegen Rechnung

(nur in Deutschland möglich)

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte

VISA

MASTERCARD

Kartenführer

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

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 werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

☐ Ja, ich will Games Aktuell im Jahres-Abo

Ich bestelle Games Aktuell im Jahres-Abo (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 35,88 (Österreich € 39,60, Schweiz sFr 70,80, restliches Ausland auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von Games Aktuell. Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr und verlängert sich automatisch. VG0907

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

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

Ich erhalte folgende Prämie:

■ "FIFA 06"

für...

☐ PC

☐ PS2

☐ PSP

☐ DS



■ "Burnout Revenge"

für...

☐ PS2

☐ Xbox360



■ "Fahrenheit"

für...

☐ PC

☐ PS2



■ "NFS: Most Wanted" für...

☐ PC

☐ PS2

☐ GBA

☐ DS

☐ GC

☐ Xbox360



■ "Raptor-Gaming M3 Laser"



■ "Bundle 2-Tech DualShock + Max Memory 16 MB Card"



*Bitte beachten Sie: Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen.

AB DIE POST!

Bestellcoupon ausfüllen,
ausschneiden und an folgende
Adresse schicken:

**Games Aktuell Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg**



STRANGLEHOLD



System: PC
Termin/Preis: 07.09.2007 – 45 €
Test in: dieser Ausgabe

PS3
 4. Q. 2007 – 70 €

Xbox 360
 07.09.2007 – 65 €
 nächster Ausgabe

FAKTEN



Genre
 Action
Hersteller
 Midway
Entwickler
 Midway Chicago / Tiger Hill Entertainment

- ▶ Sie spielen Action-Legende Chow Yun-Fat
- ▶ Sieben unterschiedliche Levels
- ▶ Komplette zerstörbares Umfeld
- ▶ Sieben mögliche Waffen

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

www.strangleholdgame.com

Einst definierte Hongkongs Regie-Legende John Woo Action auf der Leinwand neu. Gelingt ihm dasselbe nun auch im Bereich Games?

Wissen Sie, was Heroic Bloodshed ist? Dieses Subgenre des Actionfilms bezeichnet Streifen, die sich um Ehre, Kameradschaft und stilisierte Gewalt drehen. Exemplarisch hierfür sind vor allem John Woos Werke. Woos Markenzeichen ist der Blood-Opera-Style: ballettartig inszenierte Shoot-outs, in denen ein einzelner Protagonist in virtuos gefilmten Bildern zahllose Gegner im Kugelhagel untergehen lässt. Zu Woos bekanntesten Streifen zählt "Hard Boiled" (FSK 16), dem die Regie-Legende nun mit "Stranglehold" nach 15 Jahren eine würdige Fortsetzung in Spielform beschert.

In Leinwand-Vorgänger und Spiel ist die Hauptperson dieselbe: Tequila (Chow Yun-Fat), ein Cop der Hong Kong Police. Tequila ist dafür bekannt, es mit den Regeln nicht so genau zu nehmen. Und auf Vorschriften müssen auch Sie pfeifen, wollen Sie den Polizisten mit dem lockeren Abzugsfinger heil durch das grafisch exquisite Action-Game bringen.

Ob bei einem Spaziergang durch die Gassen von Hongkong oder beim Besuch eines Chicagoer Museums – auf Schritt und Tritt werden Sie entweder von den Triaden oder der Russemafia bedrängt. Zum Glück verfügt der Polygon-Tequila über diesel-

ben Fähigkeiten, die schon seinem Kino-Vorgänger das Leben retteten.

LAST MAN STANDING

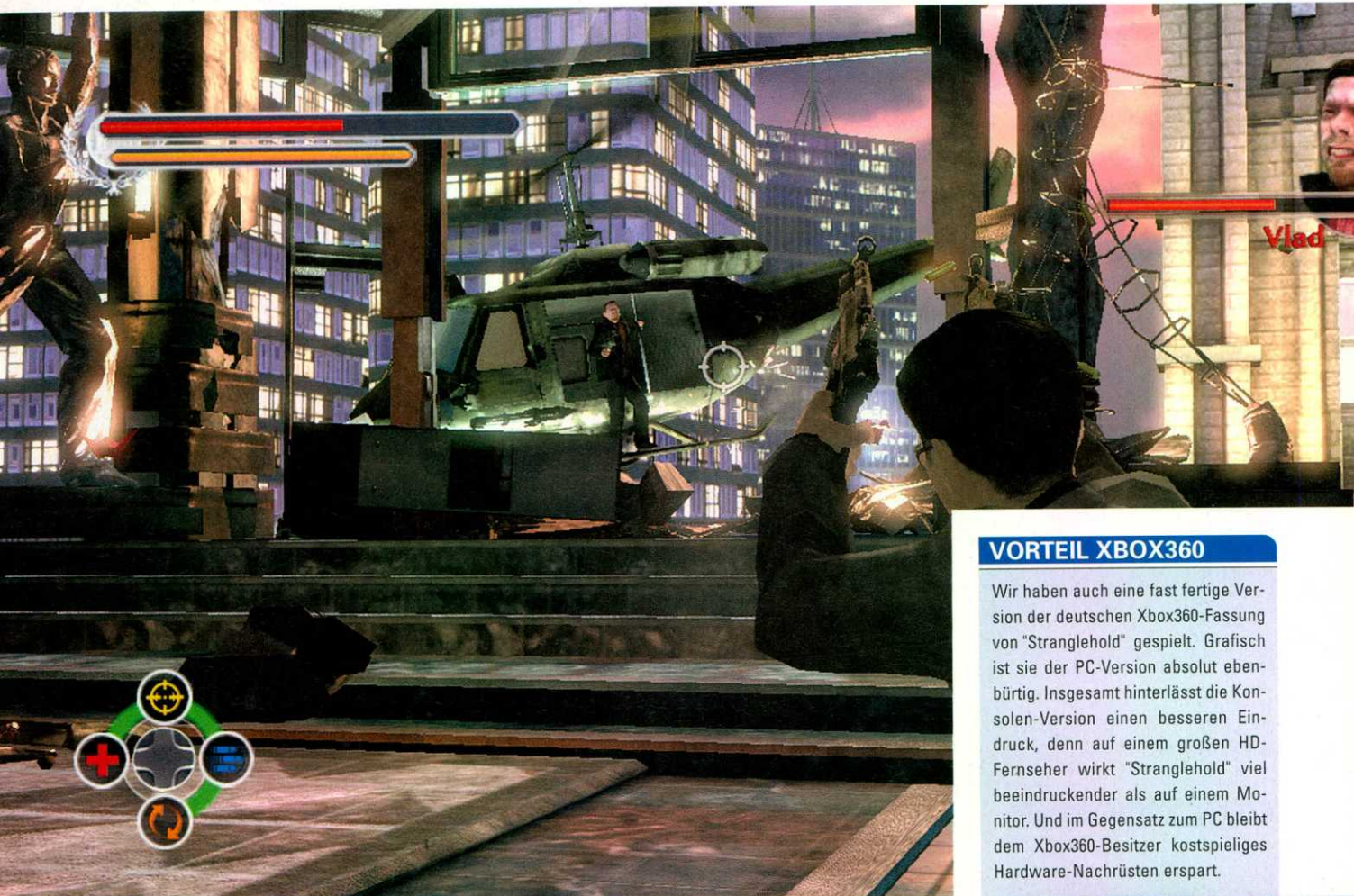
Mit beherzten Sprüngen rutscht, gleitet und schlittert Ihr Großstadt-Cop über Geländer, Theken und Marktstände, während er aus allen Rohren auf seine Widersacher ballert und dabei Aquarien, Marmorsäulen und Fensterscheiben auf beeindruckende Weise pulverisiert. Es ist aber nicht nur wichtig, das kriminelle Gesocks auszuschalten – Sie müssen das auch mit möglichst viel Stil tun. So stürzen Sie mit dem MG im Anschlag rückwärts die Treppe hinunter oder

▼ **TEQUILA-TIME:** Der Zeitlupen-Modus ist im Kampf gegen mehrere Gegner eine große Hilfe. So lassen sich auch leichter Style-Punkte machen. (PC)



▼ **FLOTT ZU FUSS:** Wer hier rumsteht, ist schnell durchsiebt. Das gilt nicht nur für Sie, sondern auch für Ihre Gegner. Die bleiben aber lieber standhaft. (PC)





▲ **HARTE NUSS:** Neben den Standoff-Szenen, in denen Sie parallel Kugeln ausweichen und Feinde erledigen müssen, gehören die Bossfights zu den großen Herausforderungen. Der Kampf gegen Vlad ist der grafisch beeindruckendste. (PC)

stoßen sich von der Wand ab, nur um sich in der Luft zu drehen und aus dem Jäger den Gejagten zu machen. Erleichtert werden Ihnen solch halbsbrecherische Manöver durch die Tequila-Time. Mit ihr verlangsamen Sie das Geschehen auf Tastendruck drastisch und haben so nicht nur die Chance, präziser zu zielen, sondern können auch Kugeln ausweichen.

Achten Sie zudem besonders auf blinkende Objekte in den Stages. Diese zerstörbaren Gegenstände lösen Kettenreaktionen aus, die gleich mehrere Verbrecher in den Tod rei-

ßen. Das spart Kugeln und Zeit. Aber auch auf explosive Propangasflaschen sollten Sie immer ein Auge haben, besonders, wenn sich diese in der Nähe von Feindesgruppen tummeln.

ICH NEHM' MIR, WAS ICH WILL

Bei Tequilas hohem Kugelausstoß ist es nur fair, dass Medipacks ebenso wie Munition und Waffen einfach in der Gegend herumliegen. Auch wird ein toter Gangster sicher nichts dagegen sagen, wenn Sie sich seine Pumpgun, das automatische Sturm-

gewehr, die Maschinenpistolen oder gar die Panzerfaust schnappen. Dumm nur, dass Tequila nur zwei Waffen gleichzeitig tragen kann.

Für besonders coole Kampf-Moves werden Sie nicht nur mit Style-Punkten belohnt, es fühlt sich auch eine kreisrunde Energieleiste links unten im Bild. Diese wird benötigt, um die vier Specials einzusetzen, die Sie im Laufe Ihres Hongkong-Chicago-Hongkong-Trips freischalten: Tequila kann heilen, mit nur einem Schuss Killer aus großer Distanz ausschalten, für kurze Zeit unverwund-

VORTEIL XBOX360

Wir haben auch eine fast fertige Version der deutschen Xbox360-Fassung von "Stranglehold" gespielt. Grafisch ist sie der PC-Version absolut ebenbürtig. Insgesamt hinterlässt die Konsolen-Version einen besseren Eindruck, denn auf einem großen HD-Fernseher wirkt "Stranglehold" viel beeindruckender als auf einem Monitor. Und im Gegensatz zum PC bleibt dem Xbox360-Besitzer kostspieliges Hardware-Nachrüsten erspart.



bar werden und sich mühelos aus einem Kessel von Feinden heraus-schießen. Die deutsche Version von "Stranglehold" ist leicht entschärft, allerdings wirkt sich die Blutarmut nicht auf den Spielspaß aus. Der Multiplayer-Part war leider noch nicht testfähig. **fe**

MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: "Stranglehold" ist das mit Abstand stylischste Actionspiel überhaupt. Wenn es doch nur in manchen Szenen nicht so irre frustig wäre!

Die "Stranglehold"-KI passt locker in eine leere Patronenhülse und das simple Spielprinzip gewinnt keinen Blumentopf mehr. Doch all das ist in dem Moment vergessen, in dem man mit zwei Knarren im Anschlag wertvolles Mobiliar und unersetzliche Kunstobjekte zerballert, nur um einen Schurken über den Jordan zu schicken. Denn dann ist man der Hauptdarsteller eines John-Woo-Films, und für den zählen nur zwei Dinge: möglichst viele Gangster umlegen und dabei verdammt cool aussehen. Das sollte einem Action-Fan wirklich jeden Cent wert sein!

WERTUNG

Stranglehold

PC

GUT

- ▲ Grafisch beeindruckend
- ▲ Man fühlt sich wie in einem John-Woo-Film
- ▲ Eingängiges Spielprinzip...

SCHLECHT

- ▼ ...ohne jeden Tiefgang
- ▼ Unnötig schwere Stellen
- ▼ Extrem hardwarehungrig

GRAFIK 86%

SOUND 76%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER
OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-8





STUNTMAN: IGNITION



System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

31.08.2007 – 40 €
dieser Ausgabe

PS3

Oktober 2007 – 65 €
–

Xbox 360

31.08.2007 – 65 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action

Hersteller
THQ

Entwickler
Paradigm
Entertainment

- ▶ 36 Filmsequenzen warten in der Karriere
- ▶ 25 verschiedene Fahrzeuge
- ▶ Umfangreicher Editor für eigene Stunt-Parcours

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.stuntmanignition.com

Ein Stuntman für alle Fälle: Riskieren Sie Kopf und Kragen für virtuelle Hollywood-Stars und werden Sie das tollkühnste Film-Double aller Zeiten.

Er ist allen in Erinnerung geblieben, die den Vorgänger spielten: Herr Frust. So nett das Ganze damals auf der PS2 ausgedacht und inszeniert war, dieser Mann saß stets auf dem Beifahrersitz und lachte sich ins Fäustchen. Bockschwere Stunts musste man fehlerfrei meistern, um fortfahren zu dürfen. Erlaubte man sich nur einen kleinen Patzer, musste man wieder neu starten – nach einer elend langen Ladezeit. Nun liegt der Nachfolger vor. Was bringt der neue Colt-Seavers-Simulator?

In "Ignition" springen Sie in die Cowboystiefel eines Stuntman-New-

comers. Schnell erhalten Sie ein erstes Jobangebot für die Arbeit an dem Actionstreifen "Aftershock". Für Sie besteht dieser Film (wie auch die folgenden fünf) aus sechs Szenen. Vor dem Dreh einer jeden Sequenz gibt Ihnen der Stunt-Koordinator eine kleine Einführung bezüglich Fahrzeug, Story und Aufgaben. Dann heißt es: Gas geben!

UUUUUND ACTION!

Der Regisseur gibt Ihnen lautstark Anweisungen, was auf den nächsten Metern passieren soll: "Schramme am Fahrzeug entlang!", "Scharf rechts!", "U-Turn!", "Springe über den

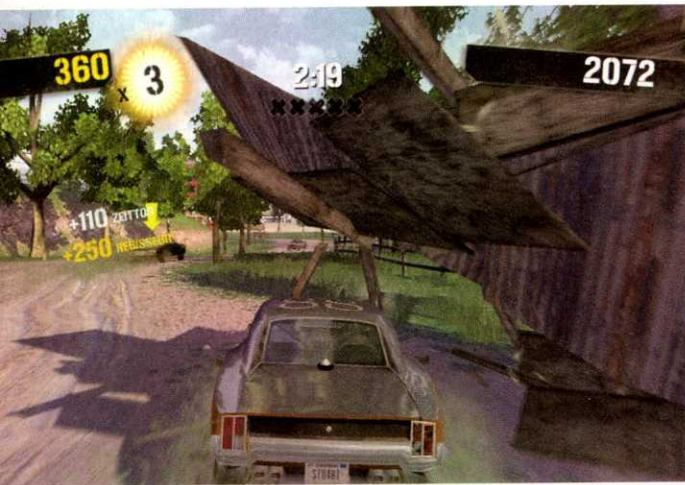
Tanklastzug!". Glücklicherweise sind die entsprechenden Stellen auch noch durch gelbe Symbole markiert. Erwischen Sie einen Stunt nicht, bekommen Sie einen Fehlerpunkt. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie sich nun aber fünf Fauxpas leisten. Sind Sie frustanfällig, dürfte auch der Leicht-Modus, den Sie vor Beginn der Dreharbeiten aktivieren können, ein Segen für Sie sein. Mit ihm können Sie sich nämlich mehr als fünf Schnitzer leisten. Allerdings bekommen Sie dann auch nur die Hälfte der Punkte. Ist die Szene im Kasten, werden Sie bewertet und ernten je nach gezeigter Perfor-

▼ **SCHRÄG:** Nachdem Sie den Wagen mithilfe einer kleinen Rampe auf zwei Räder gestellt haben, müssen Sie so ein paar Meter fahren. (XBOX360)



▼ **AB DURCH DIE MITTE:** Um diesen Stunt zu meistern, müssen Sie sich mit einem Sportwagen zwischen diesen beiden LKWs durchquetschen. (XBOX360)





▲ **DA FLIEGT EINEM DAS BLECH WEG:** Beim Dreh einer Verfolgungsjagd ist es außerordentlich wichtig, dass Sie den Fluchtwagen nicht verlieren. (XBOX360)

manche Punkte und Sterne. Die meisten Stunts sind recht streng choreografiert, sodass Sie die gewünschten Aktionen korrekt und am richtigen Ort ausführen müssen, um zu punkten. Zudem werden die Stunts oft etwas zu kurzfristig angesagt, sodass bei einigen Szenen nur pures Auswendiglernen des Ablaufs zum Erfolg führt.

Im Lauf Ihrer Stuntman-Karriere lernen Sie immer kniffligere Manöver wie das Balancieren eines Pkw auf zwei Rädern oder eine 180-Grad-Drehung aus der Rückwärtsfahrt heraus. Für die verschiedenen Szenen steigen Sie in beziehungsweise auf die unterschiedlichsten Fahrzeuge: Sportwagen, Jeeps, gepanzerte Geldtransporter, Motocross-Maschinen oder Monster-Trucks. Alle bieten ein charakteristisches Fahrgefühl und auch die entsprechende Physik. Schön. Grundsätzlich ist die Steuerung etwas zu träge, doch daran gewöhnt man sich mit der Zeit – zumindest auf der Xbox360. Der PlayStation2-Fassung macht die noch zähere Lenkung in Verbindung mit teils heftigen Framerate-Einbrüchen einen ordentlichen Kratzer in den Spielspaß-Lack.

STEILE KARRIERE

Eine virtuelle Stuntman-Karriere ist relativ zügig durchgespielt. Geübte Zocker werden keinesfalls länger als drei Stunden brauchen. Wollen Sie aber jede Szene mit einer Fünf-Sterne-Bewertung abschließen, brauchen Sie schon bedeutend länger. Hierfür muss nämlich nicht nur jeder einzelne Stunt perfekt sitzen, sondern es gilt auch, richtig lange Aktionsketten hinzubekommen. Sprich: Zwischen den Stunts sollen Sie noch sämtliche auf der Strecke verteilten Objekte und Fahrzeuge zerstören beziehungsweise rammen.

Neben der Karriere können Sie sich durch Nebenjobs, wie etwa den Auftritt in spektakulären Werbespots, etwas dazuverdienen. Wollen Sie einfach nur die Disc ein- und sofort loslegen, werden Sie im Modus Schnelle Dosis fündig. Bastler dürfen im Editor einen Parcours nach eigenen Vorstellungen zusammenschustern. Gesellige Stuntmen messen sich darüber hinaus in Multiplayer-Wettkämpfen: auf der 360 mit bis zu acht Teilnehmern, PlayStation2-Piloten dürfen leider nur im Zweispieler-Splitscreen um die Wette rasen.



▲ **F#*S DA POLICE:** Mit einem gewaltigen Monstertruck müssen Sie hier die heranrasenden Streifenwagen kräftig zermalmen. (XBOX360)

Grafisch weiß "Ignition" zu gefallen. Nette Fahrzeugmodelle, ansehnliche zerstörbare Umgebungen und coole Effekte. An Funken, Feuer und Explosionen wird an den Sets der Holly-

wood-Produktionen natürlich nicht gespart. Alles in allem kann man die Technik mit kleinen Ausnahmen als solide, aber nicht umwerfend bezeichnen.

pr



▲ **LAST-GEN-POWER:** Die PlayStation2-Version ist um einiges detaillierter und auch bedeutend träger als die Xbox360-Fassung. (PS2)

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Das beste "Stuntman", das es je gab, punktet mit spektakulären Actionszenen, coolen Geschicklichkeitstests und einer tollen Fahrphysik.

Bravo, der hohe Frustrationsfaktor des gefürchteten Prequels wurde gezielt entschärft. Trotzdem, ganz ohne Nervenflattern kommt man auch hier nicht durch. Das liegt einfach an der Natur des Spiels. Es stresst eben, wenn man eine Szene zum x-ten Mal anfangen muss, um ein ordentliches Rating zu bekommen. Die Stunts an sich sind klasse inszeniert, die Physik der Fahrzeuge ist gut getroffen und auch die Präsentation kann sich sehen lassen. Die Steuerung hätten wir uns einen Tick (360) beziehungsweise um einiges (PS2) direkter gewünscht.

WERTUNG

GUT

- ▲ Ordentliche Fahrphysik
- ▲ Toll inszenierte Stunt-Ideen
- ▲ Motivierendes Punktesystem

SCHLECHT

- ▼ Manche Szenen nur mit Auswendiglernen zu schaffen
- ▼ Träge Steuerung und Optik-Ruckler

XBOX360

Systemvorteile

- + Detaillierte HD-Grafik
- + Weniger träge Steuerung
- + Zu acht über Live spielbar

Systemnachteile

- Teurer als PS2-Fassung

GRAFIK 16:9 82%

SOUND 78%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 77%

MEHRSPIELER 80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

79%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Günstiger Preis

Systemnachteile

- Schwächere Grafik
- Trägere Steuerung
- Multiplayer nur zu zweit

GRAFIK 16:9 69%

SOUND 74%

DOLBY PRO LOGIC II

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 72%

OFFLINE: 2

★★★★★

WERTUNG

befriedigend

SPIELSPASS

74%

► **GASSENHAUER:** Die Hosen-Edition bietet die besten Hits der (ehemals wilden) deutschen Punk-Band. (PS2)



FAKTEN



Genre
Musikspiel
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony

- 30 Songs ("90s" und "Deutsch Rock-Pop Vol. 2"), 24 Songs ("Die Toten Hosen")
- Karaoke für Groß und Klein
- Unterstützt die EyeToy-Kamera

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch / dt. + engl.

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

frei

Internet

www.singstar.de

ZEIT 01:01

S1 02930



S1

S1

Hier kommt A - lex
Vor - hang auf

SINGSTAR: 90S SINGSTAR: DIE TOTEN HOSEN SINGSTAR: DEUTSCH ROCK-POP VOL. 2

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

Gleich drei Singstars auf einmal: Sony veröffentlicht drei neue Editionen, die sich nur durch die Songauswahl voneinander unterscheiden.

Sony melkt den Karaoke-Goldesel kräftig weiter. Jetzt kommen doch tatsächlich gleich drei neue PlayStation2-Versionen der Träller-Software parallel auf den Markt: "Singstar: 90s", "Singstar: Die

Toten Hosen" und "Singstar: Deutsch Rock-Pop Vol. 2". Dabei haben es sich die Entwickler sehr leicht gemacht. Es gibt keine frischen Spielmodi oder sonstigen Neuerungen. Einzig und alleine durch die

auf das jeweilige Motto zugeschnittenen Song-Listen unterscheiden sich die Exemplare voneinander. "90s" und "Deutsch Rock-Pop Vol. 2" bieten 30 Lieder, die "Hosen"-Edition hat 24 in petto.

pr ■

SONGLISTEN

Singstar: 90s

All Saints I Never ever
Aqua I Barbie Girl
B 52's I Love Shack
Barenaked Ladies I One Week
Billy Ray Cyrus I Achy breaky Heart
The Cardigans I Lovefool
The Cranberries I Zombie
Crash Test Dummies I Mmm Mmm...
The Cure I Friday I'm in Love
Divinys I I touch myself
EMF I Unbelievable
Gin Blossoms I Hey Jealousy
Lisa Loeb I Stay (I missed you)
M-People I Movin' on up
MC Hammer I U can't touch this
Meredith Brooks I Bitch
Natalie Imbruglia I Torn
New Kids On The Block I Step by Step
Nick Cave & The Bad Seeds I Kylie
Minogue I Where the wild Roses grow
Poison I Unkanny Bop
R.E.M. I Everybody hurts
Radiohead I Creep
Roachford I Only to be with you
Savage Garden I I want you
Seal I Kiss from a Rose
Sir-Mix-A-Lot I Baby got Back
Spice Girls I Wannabe
Spin Doctors I Two Princes
Technronic I Pump up the Jam
Wet Wet Wet I Love is all around

Singstar: Die Toten Hosen

01 Eisgekühlter Bommerlunder
02 Hier kommt Alex
03 All die ganzen Jahre
04 Wünsch DIR was
05 Paradies
06 Bonnie & Clyde
07 Zehn kleine Jägermeister
08 Pushed Again
09 Auld Lang Syne
10 Schön sein
11 Bayern
12 Was zählt
13 Kein Alkohol
14 (ist auch keine Lösung!)



Singstar: Deutsch Rock-Pop Vol. 2

2raumwohnung I 36 Grad
Beatplanet I Dreh Dich um und geh
Christina Stürmer I Scherbenmeer
Helge Schneider I Käsebröt
Ich + Ich I Umarme mich
Jan Delay I Klar
Joy Denalane I Was auch immer
Juli I Wir beide
Killerpilze I Ich kann auch ohne Dich
Kim Frank I Lara
Luttenberger Klug I Super Sommer
MIA I Zirkus
Madsen I Du schreibst Geschichte
Maya Saban I Hautnah
Mellow Mark I Was geht ab mit der Liebe
Die Moulins I Herr Rossi sucht das Glück
Ohrbooten I Bewegung
Oliver Pocher I Schwarz und Weiß
Pohlmann I Wenn jetzt Sommer wär
Die Prinzen I Alles nur geklaut
Pur I Ein graues Haar
RZA ft. Xavier Naidoo I Ich kenne nichts (das so schön ist wie Du)
Revolverheld I Generation Rock
Roger Cicero I Zieh die Schuh aus
Rosenstolz I Aus Liebe wollt ich alles wissen
SDP I Der Anfang anzufangen
Tele I Mario
Tokio Hotel I Schrei
Virginia Jetzt! I Mehr als das
Wir Sind Helden I Soundso

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Singstar Nummer 105, 106 und 107 können nichts Neues, außer frische Musik abspielen.

Drei neue "Singstars" und keine einzige spielerische Veränderung, das ist schon eine Enttäuschung. Andererseits – warum etwas verändern, wenn das Karaoke-Konzept so doch bestens aufgeht? Das werden sich die Sonys gefragt haben. Fazit: Die Spiele sind alle gut, wir hätten uns halt nur mal was Neues gewünscht.

WERTUNG

Singstar: 90s, Die Toten Hosen, Deutsch Rock-Pop Vol. 2

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Ordentliche Song-Auswahl
- ▲ Tolle Stimmerkennung
- ▲ Garantiert der Hit auf jeder Party

SCHLECHT

- ▼ Keine Neuerungen
- ▼ Einige öde Songs

GRAFIK 16:9 70%

SOUND DOLBY PRO LOGIC II 79%

STEUERUNG MIKROFON 87%

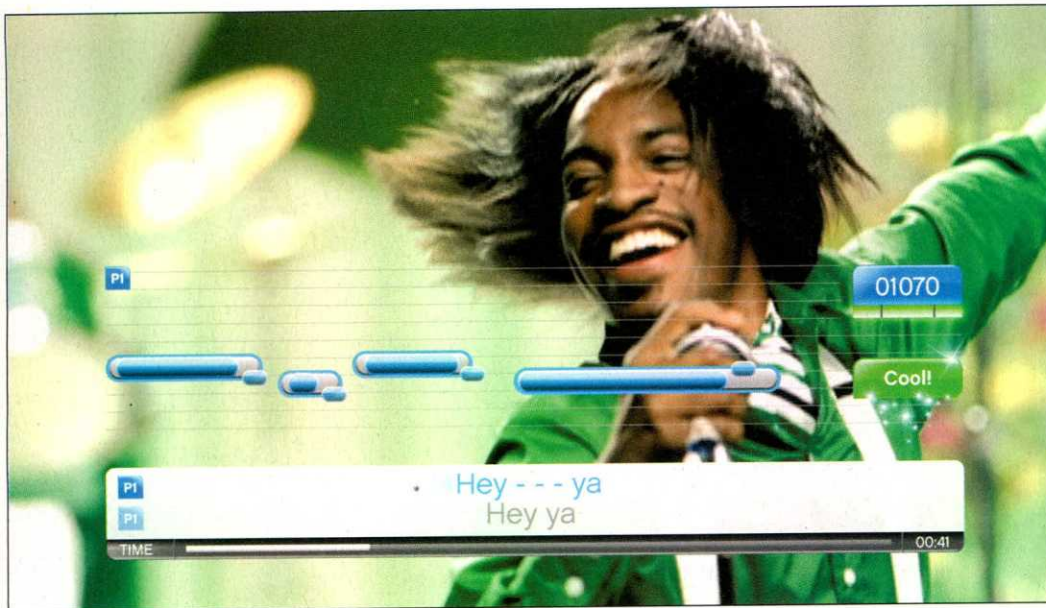
MEHRSPIELER OFFLINE: 2 86%



gut

SPIELSPASS 75%

Der Erfinder von Karaoke ist der Japaner Daisuke Inoue. 1971 vermietete er die ersten elf selbst gebauten Karaoke-Geräte an Bars in der Stadt Kobe.



► **GEWOHNTES BILD:** Im Hintergrund läuft das Musikvideo zu dem Song, an dem Sie sich gerade versuchen. Hier: Outkast's Hey Ya. (PS3)

▼ **SINGSTORE:** Online erstellen Sie neue Songs, die fein säuberlich nach Genres gelistet sind. (PS3)



SINGSTAR



PS3

12.09.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

System:
Termin/Preis:
Test in:

Welcome to the Newschool! Sony bringt die Karaoke-Serie auf die PS3 und erweitert sie um ein grandioses Singstore-Konzept.

FAKTEN



Genre
Musikspiel
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony

- 30 Songs an Bord
- Über 300 Titel zum Release downloadbar
- Unterstützt PlayStation Eye und EyeToy

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/dt. + engl.

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

frei

Internet
www.singstar.de

Mithilfe der in naher Zukunft erhältlichen PS3-Kamera oder des altherwürdigen EyeToys legen Sie sich zunächst ein Profil an. Dann geht's ab ins Hauptmenü zur Modus-Auswahl. Inhaltlich erwartet Sie hier Altbekanntes: Solo, Duell, Duett und 'Gib das Mikro weiter'. Kein Story-Modus, kein Online-Battle. Dafür dürfen Sie jetzt mit den erwähnten Kamera Ihre Darbietung vor der Glotze aufzeichnen, auf Festplatte speichern und sogar online zur Schau stellen. Dort kann sich jeder PS3-Besitzer über Ihren Clip amüsieren, ihn auf die eigene Platte ziehen und bewerten – YouTube lässt grüßen. Die besten Videos werden in Charts-Form online gelistet. So sieht der ambitionierte Nachwuchs-Popstar, wo er steht.

Enthalten sind von Haus aus 30 Songs (siehe Tracklist), eine nette Mischung aus nationalen und internationalen Pop-Acts. Doch das ist nur die Basisausstattung. Im so genannten Singstore erwartet Sie online ein Angebot von mehr als 300 Titeln, die sie kaufen, downloaden und schlussendlich singen dürfen. Kostenpunkt: angeblich nicht mehr als 99 Cent pro Track (zu Redaktionsschluss war der endgültige Preis noch nicht bekannt).

"Singstar" für PlayStation3 wird für 30 Euro ohne und für 60 Euro mit Mikros in den Regalen stehen. Wer schon Mics der PS2-Fassung zu Hause hat, kann diese problemlos an der Klavierlack-Konsole benutzen. **pr**

TRACKLIST

Blink 182 | All the small Things
Britney Spears | Toxic
Christina Stürmer | Nie genug
Coldplay | Fix you
Depeche Mode | Precious
Fools Garden | Lemon Tree
Gorillaz | Feel Good Inc.
Gwen Stefani | Cool
Junior Senior | Move your Feet
Lou Bega | Mabo No.5
Macy Gray | I try
Musical Youth | Pass the Dutchie
Nelly Furtado |
Powerless (Say what you want)
OutKast | Hey Ya
Pussycat Dolls | Beep
Reamonn | Tonight
REM | Losing my Religion
Robbie Williams und Nicole Kidman | Something Stupid
Ronan Keating | Lovin' each Day
Rosenstolz | Auch im Regen
Sarah Connor | Bounce
Scissor Sisters |
I don't feel like dancing
Supergrass | Alright
Texas Lightning | No no ever
Tokio Hotel | Der letzte Tag
The Cardigans | Lovefool
Twisted Sister | We're not gonna take it
U2 | Beautiful Day
US5 | Maria
Weezer | Buddy Holly

WERTUNG

Singstar

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Neue Songs käuflich
- ▲ Videos können hoch- und runtergeladen werden
- ▲ Sehr gute Stimmerkennung

SCHLECHT

- ▼ Kein neuer Story-Modus oder Ähnliches

GRAFIK 16:9 78%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 88%

STEUERUNG MIKROFON, EYETOY 80%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2 85%



sehr gut

SPIELSPASS

85%

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Frischen Wind in der Party-Software-Welt, die zuletzt etwas Glamour vermissen ließ.

Statt auch für die PS3 monatlich eine Disc mit neuen Tracks zu verknopfen, hat sich Sony für den richtigen Weg entschieden. Neben der Möglichkeit, aus einem riesigen Song-Pot seine persönlichen Hits auszusuchen und downzuloaden, gefällt vor allem die Community-Einbindung durch das Hoch- und Runterladen eigener Clips.



▲ **SCHLÄGER:** Viele Objekte aus der Umgebung können Sie, wie diese Ampel, als Waffe einsetzen. Die Bot-Modelle sind sehr detailliert ausgefallen. (PS3)



▲ **ÜBERFLIEGER:** Aus der Luft greift dieser Transformer seinen Feind an. Unten rechts zeigt der Radar, wo sich weitere Ziele befinden. (Wii)



TRANSFORMERS: THE GAME

System:

PC

Termin/Preis:

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

PS2

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

PS3

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Wii

erhältlich – 55 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre

Action

Hersteller

Activision

Entwickler

Traveller's Tales

- ▶ Lizenzspiel zum Kinofilm
- ▶ Autobots und Decepticons spielbar
- ▶ Viele freispielbare digitale Fan-Artikel

PC-Anforderung Standard (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.transformersgame.com

Egal für welche Plattform, die blecheren Tranen schinden auf der Kinoleinwand mehr Eindruck als im Videospielzimmer.

Fahrzeug und wieder zurück vollzieht man stets per Knopfdruck. Schön animiert – so weit wunderbar. Doch das waren dann auch schon im Großen und Ganzen die Stärken der Film-Versoftung. Das Gameplay beschränkt sich leider auf die immer gleichen Aufträge: Sie müssen zu Ziel A kommen, dort alles plattmachen, sich verwandeln und gleich wieder zu Punkt B gelangen. Was zunächst wie eine vor Freiheit strotzende, offene Spielwelt wirkt, entpuppt sich schnell als extrem lineares Action-Game. Auch die Kämpfe an sich hatten wir uns etwas abwechslungsreicher vorgestellt. Fans der metallenen Verwandlungskünstler werden trotz allem ihren Spaß haben. **pr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Detailreiche, toll animierte Transformers
- ▲ Interaktive Umgebung

SCHLECHT

- ▼ Recht eintönige Missionen
- ▼ Auf Dauer öde

XBOX360

Systemvorteile

+ Detaillierte Optik

Systemnachteile

– Vergleichsweise teuer

GRAFIK

16:9

70%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

66%

STEUERUNG

60%

MEHRSPIELER

–

ausreichend

SPIELSPASS
57%

PLAYSTATION3

Systemvorteile

+ Detaillierte Optik

Systemnachteile

– Vergleichsweise teuer

GRAFIK

16:9

70%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

66%

STEUERUNG

60%

MEHRSPIELER

–

ausreichend

SPIELSPASS
57%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

+ Stimmige Optik

GRAFIK

16:9

67%

SOUND

DOLBY PRO LOGIC II

64%

STEUERUNG

60%

MEHRSPIELER

–

ausreichend

SPIELSPASS
57%

PC

Systemvorteile

+ Günstigste Version

+ Scharfe Optik

GRAFIK

70%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

66%

STEUERUNG

60%

MEHRSPIELER

–

ausreichend

SPIELSPASS
56%

Wii

Systemvorteile

+ Wiimote-Lenkung

Systemnachteile

– Nervige Kamerakontrolle

GRAFIK

16:9

67%

SOUND

DOLBY PRO LOGIC II

64%

STEUERUNG

50%

MEHRSPIELER

–

ausreichend

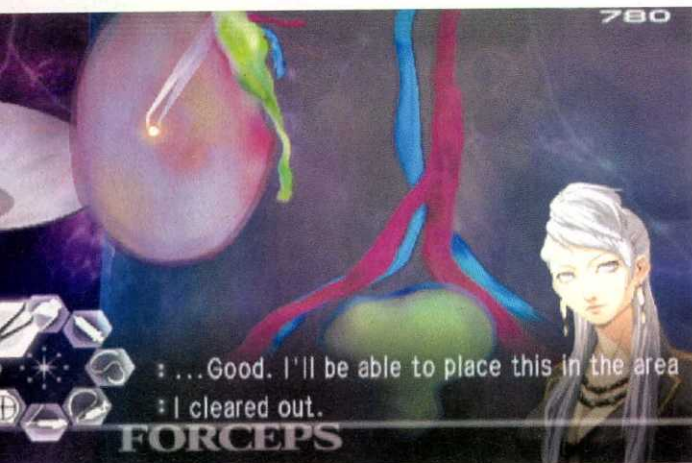
SPIELSPASS
53%



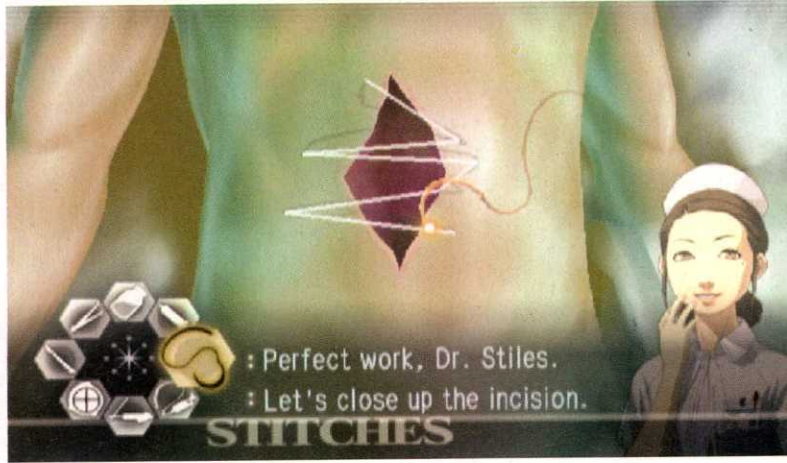
MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Actionspiel, das nur echte Transformers-Fans länger als 20 Minuten motivieren dürfte.

Das Spiel zum Film hat gute Ansätze: Eine umfassende Lizenz, eine ordentliche Technik, interaktive Umgebung und eine vermeintlich offene Spielwelt. Doch leider werden die Verwüstungsorgien extrem schnell langweilig. Schuld daran sind das sehr eintönige Missionsdesign und die recht simplen Kämpfe.



▲ **ES IST ANGERICHTET:** Links unten befindet sich das Menü. Hier wählen Sie in Sekundenschnelle per Analog-Stick das gewünschte Instrument aus. (Wii)



▲ **ABSCHLUSS:** Nach der Behandlung wird die Wunde zugenäht. Mit der Wii-Fernbedienung simulieren Sie die entsprechende Bewegung. (Wii)

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Wii

erhältlich – 45 €
dieser AusgabeSystem:
Termin/Preis:
Test in:

Nintendos Doktorspielchen jetzt in Groß. Retten Sie mit Wii-Remote und Nunchuk Menschenleben und besiegen Sie den Guilt-Virus!

FAKTEN

Wii	Genre
Simulation	Hersteller
Nintendo	Entwickler
Atlus	
Man kann mehr als zwölf Instrumente mit der Hand bedienen	
Sechs Kapitel und einige Sidequests	
Drei Schwierigkeitsgrade	
PC-Anforderung	
Texte/Stimmen deutsch/deutsch	
Speichern automatisch	
Schwierigkeitsgrad	
leicht mittel schwer	
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.nintendo.de	

flische Krankheiten. Krebs und Aids sind im Jahr 2018 zwar endlich heilbar, doch der von Terroristen verbreitete Guilt-Virus macht der Medizin schwer zu schaffen.

In "Second Opinion" tauschen Sie den Stylus gegen Wii-Remote und Nunchuk-Controller, welche Ihnen als Operationsbesteck dienen. Die Steuerung funktioniert damit genauso gut, ja sogar noch besser. Die Werkzeugauswahl erfolgt via Analog-Stick, was bedeutend schneller von der Hand geht als das Antippen per Touchpen in der Handheld-Fassung. So gewinnen Sie in den OPs, wo jeder Handgriff sitzen muss, wichtige Sekunden. Verpatzen Sie eine Aktion, was im Eifer des Gefechts schnell passiert, gibt der Rumble-Motor der Fernbedienung heftiges Feedback. Die beiden Wii-Controller simulieren die Aktionen am OP-Tisch noch realistischer als der Stift des

DS. Mit einer Pinzette greifen Sie zum Beispiel zu, indem Sie A und B gleichzeitig drücken.

SCHWESTER, SKALPELL BITTE

Zu Ihren Aufgaben zählen unter anderem das Aufschneiden einer bestimmten Körperstelle, das Entfernen bösartiger Geschwüre oder das Desinfizieren, Nähen und Verbinden von Wunden. Insgesamt stehen Ihnen pro Eingriff bis zu acht Instrumente zur Verfügung. Im Laufe Ihrer Arztkarriere bekommen Sie sogar mehr als ein Dutzend in die Finger. Neu in der Wii-Version sind die Möglichkeit, Patienten mit einem Defibrillator wiederzubeleben, diverse Nebenaufgaben, ein frischer sechster Abschnitt sowie ein zweiter spielbarer Charakter. Um den hohen Frustraktor,

den DS-Spieler erlebt haben, etwas zu entschärfen, kann der Wii-Doc aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Trotzdem ist die eine oder andere Operation knüppelhart.

Grafisch ist Atlus dem feinen Anime-Style treu geblieben. Das ist auch gut so, denn selbst bei der Comic-Optik braucht man einen guten Magen, um die blutigen Eingriffe ohne Übelkeit zu überstehen. Die teils etwas absurde Story (allerdings auch nicht viel absurder als jene von "Emergency Room") wird in schönen Standbildern erzählt und bildet einen netten Rahmen für die fordernden OPs an der Wii-Konsole. **pr**



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Operation geglückt! Das Doktorspiel funktioniert auf Wii sogar noch besser als auf DS.

Operieren mit den Wii-Controllern macht einfach Spaß. Auch wenn es sich "nur" um ein aufgebohrtes DS-Game handelt, hat "Second Opinion" einen Platz in unseren Innovations-Top-Ten (S.82) sicher. Wir freuen uns schon auf den nächsten Teil. Da wird man zu zweit an einem Digi-Körper herumdoktern können.

WERTUNG

Trauma Center: Second Opinion

Wii	GRAFIK	16:9	75%
GUT	SOUND	DOLBY PRO LOGIC II	70%
▲ Perfekt auf Wii-Steuerung übertragen	STEUERUNG	WII REMOTE & NUNCHUK	88%
▲ Gut angepasste Grafik			
▲ Fordernde Operationen			
SCHLECHT	MEHRSPIELER		-
▼ Kein Multiplayer- oder anderer neuer Modus			
			82%



▲ **HELDEN FRONTAL:** Jaster und Konsorten sprinten über die Dschungelwelt Juraika. Jede der Figuren hat eine ordentliche Auswahl an Kostümen. (PS2)



▲ **COOLE ANGRIFGE:** Nur mit Geschicklichkeit können Sie den Spezialangriff auslösen. (PS2)



FAKTEN



Genre
Rollenspiel

Hersteller
Sony

Entwickler
Level 5

- ▶ Sieben Planeten zum Erforschen
- ▶ Cel-Shading-Grafik
- ▶ Deutsche Texte, engl. Sprecher
- ▶ Leicht zugängliches Fähigkeitensystem

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

<http://www.playstation.de>

ROGUE GALAXY

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

05.09.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Alle Welt liebt Piraten. Und Weltraumopern. Was liegt also näher, als beides miteinander zu mischen? Willkommen in der Welt von Rogue Galaxy!

Steve, zwei Weltraumpiraten aus der Crew des legendären Dorgengoa, sind auf der Suche nach dem Kopfgeldjäger Desert Claw und halten ausgerechnet Jungspund Jaster für den berüchtigten Schwertmeister. Jaster spielt mit, und in null Komma nichts ist er auf dem Weg zu den Sternen und einem gewaltigen Abenteuer, das das Schicksal der Galaxis verändern wird...

ANIME-PIRATEN

Ebenso wie das famose "Dragon Quest" setzt "Rogue Galaxy" auf todschicke Cel-Shading-Grafik. Oft haben Sie das Gefühl, einen Zeichentrickfilm zu spielen, so toll sind die Figuren modelliert. Damit sind die Gemeinsamkeiten aber auch schon erschöpft. Versammelten die "Dragon Quest"-Helden angreifende

Monster brav in rundenbasierten Gefechten, sind Sie nun selbst am Drücker: Auf Knopfdruck schwingt Jaster sein Schwert oder zückt die Pistole. Seine Begleiter werden von der Künstlichen Intelligenz gesteuert, trotzdem können Sie ihnen natürlich jederzeit Befehle geben. Auf dem Weg durch den Weltraum erforschen Sie etliche Planeten, die oft nicht von ungefähr an klassische "Star Wars"-Szenarios erinnern, und treffen zahlreiche neue Verbündete, die Jaster nach Kräften unterstützen.

GROSSES RPG-FINALE

Leider fühlen sich viele der besuchten Orte etwas einfallslos an. So besteht der gewaltige Dschungel

von Juraika lediglich aus langen Schlauchwelten. Da hätte etwas mehr Kreativität beim Leveldesign gut getan. Dafür stimmt der Rest: Die Musik ist ordentlich heldenhaft, die Animationen sind flüssig, die Effekte krachen, und auch das ein oder andere Rätsel hat es ins Spiel geschafft. RPG-Profis mögen sich manchmal etwas unterfordert fühlen, doch für Genre-Neulinge ist "Rogue Galaxy" das perfekte Spiel. Gleichzeitig ist es wohl auch eines der letzten großen PS2-Rollenspiele. Schon deswegen sollte man sich "Rogue Galaxy" dringend ansehen. Es wird wohl noch eine ganze Weile dauern, bis die PS3 Vergleichbares zu bieten hat.

tn ■



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Im Prinzip stimmt hier alles, das letzte Quäntchen Genialität fehlt aber leider.

Ein rundum tolles Spiel, und doch hatte ich ständig das Gefühl, dass irgendwas fehlt. Ob das nun an den eintönigen Schlauch-Dungeons oder an den Kämpfen, die oft in Materialschlachten ausarten, liegt – alten RPG-Hasen fehlt auf lange Sicht das gewisse Etwas. Für den Genre-Einstieg ist das Spiel aber genau richtig.

WERTUNG

Rogue Galaxy

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Piraten! Im Weltraum!
- ▲ Sympathische Figuren
- ▲ Schicke Anime-Grafik
- ▲ Actionreiche Kämpfe

SCHLECHT

- ▼ Eintönige Dungeons
- ▼ Wirkt teilweise uninspiriert

GRAFIK 78%
50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND 70%
PRO LOGIC II

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER -





▲ **KLASSISCH:** Die PC-Version spielt sich noch wie in früheren Tagen. Hier können Sie in die Rollen sämtlicher Teammitglieder schlüpfen. (PC)



▲ **MODERN:** Explosionen sehen in der PlayStation3-Fassung sogar noch etwas besser aus als beim Xbox360-Pendant. (PS3)



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

FAKTEN



Genre
Taktik-Shooter

Hersteller
Ubisoft

Entwickler
Red Storm

- ▶ Spielt in Juarez (Mexiko), El Paso (USA) und im Grenzgebiet
- ▶ PS3-Version mit Sixaxis-Unterstützung
- ▶ Riesiger Mehrspieler-Part

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

<http://ghostrecon.de.ubi.com/graw2/>

System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

PS3

PS3

30.08.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 70 €
92% – 04/07

Der mexikanische Geistereinsatz ergänzt das (noch) karge Sortiment an erstklassigen PS3-Spielen. Die PC-Version kann da nicht ganz mithalten.

schwaden wirken noch dreidimensional. Die stets flüssige Grafik musste man sich aber auch bei dieser PS3-Umsetzung mit einer schwachen Kantenglättung erkaufen. Vor allem die Stadtabschnitte leiden unter unschönen Treppeneffekten.

BEWEGUNGSENSITIV

Der Sixaxis wird auch unterstützt: Bewegen Sie den PS3-Controller nach unten, kniet sich Ihr Charakter hin oder wirft sich auf den Boden. Dies funktioniert aber ähnlich unpräzise wie die alternative Steuerung von MULE und Drohne. Besser gefallen uns da schon die zusätzlichen Multiplayer-Inhalte: Die 14 neuen Karten sind überarbeitete Maps aus früheren "Ghost Recon"-Teilen. Insgesamt wählen Hobby-Taktiker damit aus 32 Mehrspieler-Karten! Aber: Alle neuen Maps wie auch die zwei frischen Coop-Modi können sich

Xbox360-User inzwischen kostenlos über Xbox Live herunterladen.

Die PC-Version spielt zwar im gleichen Szenario und besitzt eine ähnliche Story, Levels und Steuerung unterscheiden sich aber deutlich von den Konsolen-Versionen. So dirigieren Sie Ihre Figur aus der Ego-Pers-

pektive. Außerdem können Sie zwischen den Teammitgliedern wechseln. Insgesamt wirkt die PC-Fassung weniger hübsch und macht lange nicht so viel Spaß – Ausnahme: der klasse Mehrspieler-Modus. **az**

WERTUNG

GUT

- ▲ Abwechslungsreiche Missionen
- ▲ Exzellenter Online-Modus

SCHLECHT

- ▼ Langweilige Story
- ▼ Etwas zu kurz

PLAYSTATION3

Systemvorteile
+ Hübschere Explosionen
+ Vierter Schwierigkeitsgrad

Systemnachteile
– Schwächere Kantenglättung

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 93%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 93%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER 94%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16

★★★★★ **GAMES**

WERTUNG **sehr gut**

SPIELSPASS

92%

XBOX360

Systemvorteile
+ Deutlich mehr Online-Mitspieler auf den Servern

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 93%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 93%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER 94%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16

★★★★★ **GAMES**

WERTUNG **sehr gut**

SPIELSPASS

92%

PC

Systemnachteile
– Schlechtere Grafik
– Schwächere KI

GRAFIK 79%

SOUND SURROUND 91%

STEUERUNG 76%

MEHRSPIELER 88%

ONLINE: 2-16

★★★★★ **GAMES**

WERTUNG **gut**

SPIELSPASS

81%

Was für ein geniales Spiel! Knapp ein halbes Jahr nachdem uns die Xbox360-Version von "GRAW 2" zu Jubelarien hinriss (Test auf cynamite.de, CyLink: FZ2), begeistert uns die PlayStation3-Fassung nun aufs Neue.

Die Jungs von Red Storm haben die ohnehin bombastischen Explosionen weiter verschönert, Rauch-



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Brillanter Taktik-Shooter, der in jede PS3-Spielesammlung gehört.

Ich kann von "GRAW 2" nicht genug kriegen. Obwohl ich die Xbox360-Version schon zwei Mal durchgespielt habe, lässt mich der Taktik-Shooter auch auf der PS3 nicht los. Die Gefechte sind fordernd, aber nicht überfordernd, die audiovisuelle Aufmachung ist brilliant. Die PC-Fassung hat leider nicht das hohe Niveau.

► **DRÄNGELEI:** Auf den Pisten geht's heiß her. Hier wird um jeden Zentimeter gekämpft. Grafisch gehört der Racer zu den schönsten Rennspielen. (XBOX360)

▼ **DESTRUCTION DERBY:** Hier geht es nur um das Eine: völlige Zerstörung der anderen Autos. (XBOX360)



FAKTEN



Genre
Rennspiel

Hersteller
Koch Media

Entwickler
Bugbear Entertainment

- Aufgebohrte HD-Fassung von "Flatout 2"
- 46 verschiedene Autos
- 39 Strecken
- zwölf Dummy-Minigames

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.flatoutgame.com

Obwohl die beiden Vorgänger technisch und spielerisch auf sehr hohem Niveau durch die Rennspiel-Landschaft bretterten, blieb den Bugbear-Racern der große kommerzielle Erfolg versagt. Auf der Xbox360 soll nun alles anders wer-

den. Zwar wurden die Grundzutaten beibehalten, doch hat man fast alle Bereiche auf Hochglanz poliert.

Außerdem hat "Carnage" mehr unter der Haube als "Flatout 2", etwa fünf neue Singleplayer- und zwei frische Multiplayer-Modi. Auch befinden sich nun zwölf Boliden gleichzeitig auf der Piste, die aus jeweils 25.000 (statt wie im Vorgänger aus 7.000) Polygonen bestehen – und das sieht man auch. Zu Beginn Ihrer Rennfahrerkarriere wählen Sie einen Wagen aus sechs verschiedenen Autotypen. Im Spielverlauf kommen dann noch 28 weitere Fahrzeuge hinzu. Anschließend geht's über Stock und Stein, Feldwege und asphaltierte Großstadtpisten. Stets nach dem Motto "Keine Rücksicht auf Verluste!"



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Kompromissloser Arcade-Racer mit fettem Umfang und knackigem Schwierigkeitsgrad.

Das erste HD-"Flatout" glänzt mit gewohnten Stärken wie schöner Optik, vielen Spielmodi, spektakulären Blebschäden und coolen Stunts des bekannten Crash-Test-Dummys. Wer den zweiten Teil gespielt hat, dem wird vieles bekannt vorkommen – vor allem der zeitweise frustrierende Schwierigkeitsgrad.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

24.08.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

Ist Ihnen Burnout mittlerweile zu spießig? Dann steigen Sie doch in diese dreckige Rennschleuder aus Finnland ein. Sie werden es nicht bereuen!

VOLLKASKO IST PFLICHT

Auf den Strecken sind tausend zerstörbare Objekte wie Zäune, Gebäude, Masten und Fässer platziert. Nicht zu vergessen: die elf gegnerischen Schlitten. Überall fliegen die Fetzen, sprühen Funken, fliegen Zaunteile durch die Gegend. Dank Bugbears grandioser Physikengine werden die Autos nach allen Regeln der Kunst verkratzt, verbeult, verhandelt. Dabei wird Ihnen einiges an fahrerischem Können abverlangt. Sogar in der niedrigsten der drei Rennklassen dürfen Sie sich kaum Fehler am Steuer erlauben, wollen Sie sich gegen die bärenstarke Konkurrenz behaupten.

Abwechslung in die stressige Rennfahrerkarriere bringen diverse Minispiele rund um das inoffizielle Maskottchen der Serie, den Dummy. Zum Beispiel steuern Sie einen Dragster mit Vollspeer gegen eine Mauer, sodass die Puppe möglichst schneidig durch die Windschutzscheibe knallt, um nach einem kurzen Flug in einer Riesen-Dartscheibe stecken zu bleiben. Volltreffer!

Über Xbox Live dürfen sich zudem bis zu acht Bleifüße messen. Toll: Trotz der deutschen "Puppenversion" (in anderen Ländern fliegen echte Fahrer aus den Autos), darf man gegen Piloten aus aller Herren Länder antreten.

pr ■

WERTUNG

Flatout Ultimate: Carnage

XBOX360

GUT

- ▲ Flüssige Hammeroptik und coole Physikengine
- ▲ Viele Spielmodi
- ▲ Toller Multiplayer-Part

SCHLECHT

- ▼ Teils zu schwer
- ▼ "Flatout 2" – nur in HD

GRAFIK 16:9 88%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 80%

STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8 85%



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Take2
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.2kgames.de



FANTASIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

PS3

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Wii

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

Fantastisch unspektakulär: Ein weiterer Vertreter der Kategorie billiger Filmumsetzungen.

Anders als zunächst angenommen, unterscheiden sich die Versionen von "Rise of the Silver Surfer" doch tatsächlich. Während die PS3- und die Xbox360-Fassung von Visual Concepts programmiert wurden, zeichnet 7 Studios für das Wii- und das PS2-Spiel verantwortlich. Beglückwünschen kann man

keines der beiden Entwicklerhäuser. Zwar haben die zwei Powerkonsolen die etwas schönere Variante spendiert bekommen, bieten etwas größere Areale, detailreichere Grafik, mehr Umfang, doch im Grunde lassen sie sich auf das Gleiche reduzieren wie PS2- und Wii-Game: Man kommt in einen Raum, dessen Türen

alle verschlossen sind und sich erst öffnen lassen, wenn man alle Feinde erledigt hat. Oder anders: stupides Knöpfchengeprückel in uninspirierten abwechslungsarmen Levels. Die fantastischen Pixelhelden verfügen über verschiedene Superkräfte, die der Monotonie des Spielverlaufs zumindest etwas entgegenwirken. Zum Beispiel kann Reed dank seiner Schocker-Fähigkeiten nicht nur Bösewichte brutzeln, sondern auch PCs abfackeln oder Laser-Barrieren ausschalten. Ach ja: Der Wii-Version wurde natürlich eine Pseudo-Wii-Remote-Steuerung aufgedrückt. Die in Sequenzen erzählte Geschichte dreht sich um den silbernen Surfer und Fanta-4-Erzfeind Dr. Doom. **pr**



TEAMWORK: Um den Führer der Skrull zu besiegen, müssen die Fantastic Four zusammenarbeiten. Aber auch alleine teilen sie ganz schön aus. (XBOX360)



WERTUNG

mangelhaft

GUT

- ▲ Jessica Alba auf dem Cover
- ▲ Helden können verschiedene Moves

SCHLECHT

- ▼ Auf Dauer langweilig
- ▼ Es gibt kaum Checkpoints

PLAYSTATION3

GRAFIK	48%
SOUND	45%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	49%

SPIELSPASS

44%

XBOX360

GRAFIK	48%
SOUND	45%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	49%

SPIELSPASS

44%

PLAYSTATION2

GRAFIK	42%
SOUND	45%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	39%

SPIELSPASS

39%

Wii

GRAFIK	42%
SOUND	99%
STEUERUNG	55%
MEHRSPIELER	39%

SPIELSPASS

38%

FAKTEN

Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Standard (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.civilization.com



CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

erhältlich – 35 €
dieser Ausgabe

Zu Militär, Kultur und Religion gesellt sich mit diesem Add-on ein weiterer Eckpfeiler der Zivilisation: das Kapital.



ÜBERSICHTLICH: Die Steuerung ist, wie bei der Reihe üblich, sehr ausgereift. Optisch hätte man mehr aus dem PC herausholen können. (PC)

Sieben neue Völker und 14 frische Einheiten hält das Add-on zu "Civilization IV" bereit. Das ist sehr ordentlich. Richtig spannend wird's auf Grund der zentralen Neuerung: Die Kapitalgesellschaft hält Einzug. Das sorgt für noch mehr strategische Finesse im Spiel.

Um eine der sieben Gesellschaften zu gründen, braucht man drei Bausteine: die Technologie "Kapitalgesellschaft", eine spezifische Zweittechnologie und den entsprechenden Spezialisten. Der sollte nach Möglichkeit in einem Gebiet platziert werden, wo es die benötigten Ressourcen gibt. Nun kann die Firma ihre Arbeit aufnehmen. Jedes Unternehmen bringt andere Boni ein, was das Spiel noch komplexer macht.

Neu sind auch Quests, in denen Sie bestimmte Missionsziele erreichen müssen, um Boni zu erhalten. Außerdem gibt es wenig erfreuliche Zufallsereignisse wie Brände oder Überflutungen, auf die es schnell zu reagieren gilt.



WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Bewährtes Spielprinzip bleibt erhalten
- ▲ Zahlreiche gelungene Neuerungen

SCHLECHT

- ▼ Viele Neuerungen erst spät im Spiel
- ▼ Für Einsteiger zu komplex

PC

GRAFIK	65%
SOUND	71%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS

90%

ALLE 30 SONGS IN DER ÜBERSICHT

1. Opening Licks

"Metal Health" - Quiet Riot
 "We got the Beat" - Go-Go's
 "I ran (so far away)" - A Flock of Seagulls
 "Balls to the Wall" - Accept
 "18 and Life" - Skid Row

4. Return of the Shred

"What I like about you" - The Romantics
 "Synchronicity II" - The Police
 "Ballroom Blitz" - Krokus
 "Only a Lad" - Dingo Boingo
 "Round and round" - Ratt

2. Amp Warmers

"No one like you" - Scorpions
 "Shakin'" - Eddie Money
 "Heat of the Moment" - Asia
 "Radar Love" - White Lion
 "Because, it's Midnite" - Limozeeen

5. Relentless Riffs

"Ain't nothin' but a good Time" - Poison
 "Lonely is the Night" - Billy Squier
 "Bathroom Wall" - Faster Pussycat
 "Los Angeles" - X
 "Wrathchild" - Iron Maiden

3. String Snappers

"Holy Diver" - Dio
 "Turning Japanese" - The Vapors
 "Hold on loosely" - 38 Special
 "The Warrior" - Scandal
 "I wanna rock" - Twisted Sister

6. Furious Fretwork

"Electric Eye" - Judas Priest
 "Police Truck" - Dead Kennedys
 "Seventeen" - Winger
 "Caught in a Mosh" - Anthrax
 "Play with me" - Extreme

► **GITARREN-GIG:** Zu zweit macht Guitar Hero am meisten Spaß. Dafür braucht man zwei Gitarren-Controller zu je 45 Euro. (PS2)

GUITAR HERO: ROCKS THE 80s

System:
 Termin/Preis:
 Test in:

PS2

erhältlich – 50 €
 dieser Ausgabe

I wanna rock! Das dritte Guitar Hero für die PS2 lässt uns eine wilde Zeitreise in die 80er-Jahre unternehmen.

man auch den allerletzten Konzertbesucher mit Schweißperlen besprengt hatte. Und natürlich wollte jeder so cool Gitarre spielen können wie Angus Young von AC/DC oder Slash von Guns N'Roses.

ROCK ME LIKE A PAVIAN

Die Songs liegen wie gehabt nicht als Original-Versionen vor, sondern wurden neu eingespielt, was diesmal leider nur mäßig geklappt hat. So klingt zum Beispiel der Gesang von "No one like you" nur entfernt wie jener von Klaus Meine von den Scorpions. Konnten beide Vorgänger mit neuen Features aufwarten, so ist "Rocks the 80s" nur eine musikalische Erweiterung von "Guitar Hero II". Alle Spielelemente des im April 2006 veröffentlichten Titels sind ent-

halten: Es gibt einen netten, aber verbesserungswürdigen Karriere-Modus, ein ausführliches Training und natürlich die coolen Mehrspieler-Varianten Face-Off (gegeneinander) und Koop (miteinander).

Während die beiden Vorgänger inklusive Bonustracks 47 bzw. 64 Lieder zu bieten hatten, finden sich in "Guitar Hero: Rocks the 80s" nur 30 Songs. Neben der Quantität müssen wir auch die Qualität bemängeln, denn es sind zu wenige Lieder dabei, die sowohl bekannt als auch interessant zu spielen sind. Die Kommentare bei unserem Test-Gig waren fast immer dieselben: "Wer kennt eigentlich dieses Lied?" oder "Das spielt

sich ja laaaangweilig!". Schade, da sind wir eindeutig Besseres gewohnt. Das ändert natürlich nichts an dem simpel-genialen Spielprinzip, welches der "Guitar Hero"-Reihe zugrunde liegt und das wir für alle Newbies kurz zusammenfassen wollen: Die fünf farbigen Tasten am Hals der "Guitar Hero"-Gitarre entsprechen den Spuren, die auf dem Bildschirm erscheinen und dem Spieler zeigen, wann er welche Taste drücken muss. Das fühlt sich tatsächlich wie richtiges Gitarrespielen an und bietet dank vier unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse und Profis deftige Herausforderungen. **SZ**

FAKTEN

PlayStation 2	Genre
Guitar Hero	Musikspiel
Rocks the 80s	Hersteller
	Activision
	Entwickler
	Harmonix

- 30 Rock-Songs aus den 80ern
- Bekannte Guitar-Hero-Charaktere im 80er-Look
- Nur mit separat erhältlichem Gitarren-Controller spielbar

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.activision.de	

Die 1980er waren nicht nur die Zeit von Fönfrisur, Glasnost und Rubik's-Würfel, sondern auch und vor allem die Dekade des Heavy Metal! Zu Metallica, Iron Maiden und Slayer wurden damals die dauergetwellten Haare geschwungen, bis

MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Enttäuschendes Musikpaket – die 80er haben mehr gerockt als dieses Spiel!

Die Titelauswahl – das Allerwichtigste bei einem Musikspiel – ging hier leider in die Hose. Das hohe Level der beiden Vorgänger wird nicht erreicht. 30 Lieder, davon nur eine Hand voll gute, sind deutlich zu wenig Gegenwert für 50 Euro. Da warte ich lieber auf "Guitar Hero III", das schon im Oktober erscheinen soll.

WERTUNG

Guitar Hero: Rocks the 80s

PLAYSTATION2

GUT
 ▲ 30 neue Songs für Gitarrenhelden
 ▲ Der Humor im Spiel sorgt für viele Lacher

SCHLECHT
 ▼ Mäßige Musikauswahl
 ▼ Keinerlei Bonus-Tracks
 ▼ Keine neuen Features

GRAFIK 16:9, PROGRESSIVE SCAN 71%

SOUND DOLBY PRO LOGIC II 80%

STEUERUNG 92%
 GITARREN-CONTROLLER (ERFORDERLICH)

MEHRSPIELER 82%
 OFFLINE: X



★★★★★
 WERTUNG
gut
 SPIELSPASS
78%

FAKTEN

Genre	Sport
Hersteller	EA
PC-Anforderung	High-End (S. 51)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.electronicarts.de

MADDEN NFL 08



System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	23.08.2007 – 45 €	23.08.2007 – 60 €	23.08.2007 – 65 €	23.08.2007 – 65 €	23.08.2007 – 55 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

FIFA, NHL, NBA Live ... es gibt viele Sportspiele von EA, aber das beste ist immer noch Madden NFL. Kein Wunder: Hier kommt Folge 18!

Hier zu Lande befindet sich American Football nach Einstellung der NFL Europe ja leider wieder auf dem absteigenden Ast. Das juckt in Nordamerika natürlich niemanden, denn dort ist Football so populär (und "Madden NFL" so gut) wie nie zuvor. Das liegt unter anderem am neuen "Read and React"-System, bei dem

Symbole über den Spielern erscheinen und vor dem Zug über die Schwachstellen der gegnerischen Offense oder Defense aufklären. Auch die Steuerung wurde perfektioniert. So kann der Receiver nach dem Catch nun noch schneller ein Ausweichmanöver ausführen. Die Präsentation ist bombastischer denn

je. Schade allerdings, dass die ansonsten astreine Grafik auf der PS3 nur mit 30 Bildern pro Sekunde läuft. Xbox360-Fans werden mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde verwöhnt. Leider kann die PC-Fassung mit den Versionen für die HD-Konsolen optisch nicht mithalten, aber – mal ehrlich – allzu viele Käufer dieser Version dürfte es bei uns nicht geben. Grafisch am schwächsten, dafür mit cooler "Eigenhand-Steuerung" kommt die Wii-Fassung daher. Die Kontrolle ähnelt der des Wii-Vorgängers, vor allem Würfe und Kicks gehen jetzt aber noch einfacher von der Hand. Trotzdem spielt sich "Madden NFL 08" auf herkömmlichem Wege am besten.

SZ ■



▲ **GESCHMACKSACHE:** Als Wii-Quarterback wirft man eigenhändig (linkes Bild). Die anderen Versionen lassen sich etwas besser steuern. (Wii/PS3)

WERTUNG



XBOX360	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	91%	
SOUND	90%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPiELER	82%	

PLAYSTATION3	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	87%	
SOUND	90%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPiELER	82%	

PC	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	81%	
SOUND	87%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPiELER	80%	

PLAYSTATION2	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	77%	
SOUND	85%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPiELER	75%	

WII	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	72%	
SOUND	81%	
STEUERUNG	89%	
MEHRSPiELER	85%	

FAKTEN

Genre	Golf
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.easports.com/tigerwoods08



TIGER WOODS PGA TOUR 08

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	30.08.2007 – 45 €	30.08.2007 – 60 €	30.08.2007 – 65 €	30.08.2007 – 65 €	30.08.2007 – 55 €
Test in:	–	–	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	–

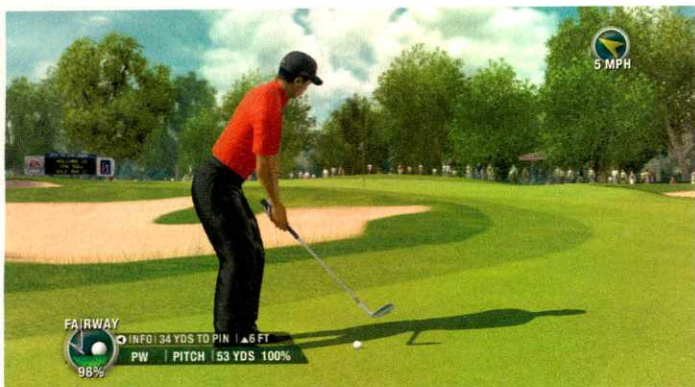
Und jährlich grüßt der Tiger: EA hat dem Golfer schlechthin wieder mal ein paar neue Tricks beigebracht. Lohnt sich der Kauf auch 2007?

Ohne näher auf die Serie um Herrn Woods einzugehen, stürzen wir uns gleich auf die wichtigsten Neuheiten, etwa das Photo Game Face: Sie laden ein Digitalbild

von sich hoch, und die Software bastelt Ihr Gesicht dann auf den Polygon-Körper. Das Ergebnis enttäuscht jedoch ein wenig. Schwamm drüber! Alternativ zur gewohnten

Schwungsteuerung können Sie per 3-Click-Swing auf den Ball eindreschen. Wie zu Zeiten von "Tiger Woods '99" dürfen Sie auch wieder mit getimtem Knöpfchendrücken Schlagstärke und Präzision bestimmen. Schön! Beim Lesen des Grüns greift Ihnen die Putt-Preview unter die Arme. Ihre besten Schläge können Sie speichern und anschließend in das so genannte GamerNet stellen. In dieser Online-Spielzentrale sollen anschließend Zocker aus der ganzen Welt versuchen, Ihre Vorlage zu überbieten. Ihre Leistungen werden stets aufgezeichnet und wirken sich später auf die Zuversicht aus, mit der Sie sich an den kommenden Schlag wagen. Unzählige Off- und Online-Modi, die spielbare Crème de

la crème des Golfsports und 16 schöne Kurse runden das Nonplusultra unter den Golfsimulationen ab. **pr** ■



▲ **FOTOREALISTISCH:** Sowohl die Golfprofis inklusive Schatten als auch die Kurse sind auf den zwei Powerkonsolen echte Hingucker. (Xbox360)

WERTUNG



GUT	WERTUNG
▲ Optik vom Feinsten	
▲ Bombastischer Umfang	

SCHLECHT	WERTUNG
▼ Alles in Englisch (bis auf das Handbuch)	
▼ Einiges an Übung nötig	

PLAYSTATION3	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	86%	
SOUND	76%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPiELER	85%	

XBOX360	WERTUNG	SEIENSPASS
GRAFIK	86%	
SOUND	76%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPiELER	85%	

BESTENLISTEN

Hier finden Sie die besten Spiele, die wir für Heimkonsolen und PC in Games Aktuell getestet haben. Neben den Top Ten der vier großen Genres finden Sie außerdem jeden Monat eine ganz spezielle Hitliste.

TOP 10 INNOVATIVES SPIELPRINZIP

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
1	Wii Sports	Sport	Nintendo	12/2006	80%						80
2	EyeToy: Play	Geschicklichkeit	Sony	12/2004	80%	80					
3	Vib Ribbon	Geschicklichkeit	Sony	–	–						
4	Guitar Hero	Musikspiel	Capcom	01/2007	91%	91					
5	Trauma Center: Second Opinion	Simulation	Nintendo	09/2007	82%						82
6	We love Katamari	Roll'em-Up	EA	02/2006	83%	83					
7	Animal Crossing	Simulation	Nintendo	10/2004	85%						85
8	Die Sims	Simulation	EA	06/2006	80%	80					
9	Okami	Action-Adventure	Capcom	02/2007	90%	90					
10	Killer 7	Action	Capcom	08/2005	82%	80					82

ACTION

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
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	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	Bioshock	Ego-Shooter	2K Games	09/2007	91%	91			91		
10	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90					

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
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	Blue Dragon	Rollenspiel	Microsoft	09/2007	88%				88		
9	Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88					
10	Der Herr der Ringe Onl.: Die Schatten von Angmar	Rollenspiel	Codemasters	06/2004	88%	88					



▲ PLATZ 1: ADVENTURES & ROLLENSPIELE
FINAL FANTASY XII



▲ PLATZ 1: ACTION
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



▲ PLATZ 1: SPORT- UND RENNSPIELE
PRO EVOLUTION SOCCER 6



▲ PLATZ 1: STRATEGIE UND SONSTIGES
GUITAR HERO 2



SPORT- UND RENNSPIELE

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
1 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	11/2006	93%	92	93			92		
2 Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92					
3 Forza Motorsport 2	Rennspiel	Microsoft	07/2007	91%					91		
4 GTR 2	Rennsimulation	Atari	09/2006	91%	91						
5 Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	09/2006	91%	90	89			91		86
6 NBA Street: Homecourt	Basketball	Electronic Arts	04/2007	90%			90				
7 Burnout Dominator	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2007	90%		90					
8 WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Wrestling	THQ	12/2006	90%		90			90		
9 GT Legends	Rennspiel	10tacle	11/2005	90%	90						
10 Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%					90		

STRATEGIE UND SONSTIGES

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	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						
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						



"Super!
News, Tests und Videos
von PC PowerPlay auf
Cynamite.de!"



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

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 Battlefield-Killer kommt erst nächstes Jahr!
[weiter...](#)

Dell: Alle PCs ab sofort mit Vista | PC
Hardware Heute startet der Verkauf des neuen Betriebssystems. Bei Dell sind alle Rechner ab sofort mit Vista ausgerüstet. [weiter...](#)

Gran Turismo 5: Exklusive Fahrt im Ferrari | PS3
Videos Wie viel Spaß die Jagd nach der besten Rundenzeit macht, zeigt das erste Video unserer kleinen GT5-Serie! [weiter...](#)

Spielwarenmesse: Wario Ware für Wii räumt ab | Wii
News Nintendos 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, beinhardt Action: Wir haben den neuen Trailer des Shooters! [weiter...](#)

Xbox360: IPTV bei uns noch Zukunftsmusik | Xbox360
News In den USA startet das IPTV-Angebot über Xbox Live im Spätsommer. Hier zu Lande tut sich noch nichts. [weiter...](#)

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

Second Life: Schweden eröffnet Botschaft | PC
Videos Startet mit einer Vertretung im Online-Rollenspiel

JETZT
in der neuen
PC PowerPlay!

Ab 31.01.
im Handel!





BUDGETSPIELE

Klassiker und aktuelle Spielehits zum kleinen Preis!

BUDGETHIGHLIGHTS

09 | 2007

BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES



MIDNIGHT CLUB: DUB ED. REMIX



HITMAN: TRIPLE PACK



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Baphomet's Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	10/2006	PC 10 €	78%
Civilization IV	Runden-Strategie	05/2006	PC 20 €	89%
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	10/2006	PC 20 €	89%
Counter Strike Anthology	Ego-Shooter	–	PC 20 €	–
Der Pate	Action	04/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 25 € 25 € 30 € 60 €	82%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC PS2 Xbox Cube 45 € 25 € 30 € 30 €	90%
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	05/2006	PS2 30 €	92%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC PS2 Xbox 15 € 30 € 30 €	83%
Flatout 2	Action-Rennspiel	07/2006	PC PS2 10 € 20 €	82%
Formel Eins 2006	Rennspiel	08/2006	PS2 20 €	79%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	05/06 bzw. 11/06	PC PS2 Xbox 30 € 30 € 30 €	88%
Hitman: Triple Pack	Action	–	PS2 30 €	85%
Jagdfieber	Action-Adventure	12/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 Cube 15 € 30 € 25 € 25 € 30 €	75%
Just Cause	Action	10/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 25 € 30 € 20 € 25 €	86%
Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Action-Rennspiel	05/2006	PS2 20 €	87%
Prey	Ego-Shooter	08/2006	PC Xbox360 20 € 55 €	86%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC PS2 Xbox Cube 20 € 30 € 30 € 30 €	89%
Pro Evolution Soccer 6	Fußball	11/2006	PC PS2 Xbox360 25 € 25 € 30 €	93%
Rise & Fall: Civilizations at War	Echtzeit-Strategie	07/2006	PC 20 €	87%
Rollenspiele Deluxe Edition	Rollenspiel	–	PC 35 €	85%
Rome: Total War – Gold Edition	Echtzeit-Strategie	05/2006	PC 10 €	86%
Sacred Gold	Rollenspiel	04/2006	PC 10 €	85%
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	12/2005	PS2 30 €	90%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	05/2006	PC PS2 Xbox 10 € 30 € 30 €	90%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	05/2006	PC Xbox360 25 € 35 €	92%
The Movies	Simulation	05/2006	PC 10 €	86%
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	04/2006	PC PS2 Xbox Xbox360 30 € 30 € 30 € 40 €	87%

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Empire
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.flatoutgame.com

FLATOUT 2

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 10 €	erhältlich – 20 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

Heiße Reifen, Destruction-Derby und Dummy-Weitwurf: Hier prescht ein abgefahrenes Stück Renn-Software auf den Grabbeltisch.

Ganze 36 Boliden aus diversen Fahrzeugklassen, wie Pick-ups, Kompakt- und Sportwagen, sind bei "Flatout 2" vertreten. Das ist nicht viel, aber die Karren lassen sich noch nach Herzenslust tunen, und es gibt immerhin 60

Strecken. Auf denen wird übrigens nicht nur gerast, sondern auch gempelt: Massig zerstörbare Objekte und sieben gegnerische Fahrzeuge wollen für dicke Boni ordentlich gerammt werden.

Noch ausgefallener als die Rennen sind zwölf Minispiele rund um den allseits bekannten Crash-Test-Dummy. Unter anderem katapultieren Sie diese Plastikpuppe zum Hochsprung vom Fahrersitz auf ein überdimensionales Netz, oder Sie schleudern sie durch die Torstangen einer riesigen Football-Arena. Außerdem gibt's einen Online-Modus für bis zu acht Raser, und Destruction-Derbys sorgen für Abwechslung. Leider ist der Schwierigkeitsgrad stellenweise verdammt hoch. Noch

ein Tipp zum Schluss: Wer beide Systeme hat, greift zur PC-Version. Die ist billiger und läuft flüssig. **ab**

WERTUNG

gut

GUT

- ▲ Fetter Umfang, coole Dummy-Games
- ▲ Saubere Optik, tolle Physikengine

SCHLECHT

- ▼ Teils sehr träge Steuerung
- ▼ Hoher Frustrationsfaktor

PC

GRAFIK	81%
SOUND	85%
STEUERUNG	76%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASS

82%

PLAYSTATION2

GRAFIK	75%
SOUND	85%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASS

82%



▲ BLEIFUSS: Bei Flatout geht's meist um kompromisslose Raserei. Dummy-Weitwurf (rechts) sorgt zwischendurch für etwas Abwechslung. (PC)

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.companyofheroesgame.com



COMPANY OF HEROES

System:	PC
Termin/Preis:	erhältlich – 20 €
Test in:	dieser Ausgabe

Ein Schnäppchen für clevere und stressresistente Strategen, denen der Zweite Weltkrieg noch nicht zum Hals raushängt.



▲ MITTENDRIN STATT NUR DABEI: Für einen Strategietitel hat man die Gefechte auf dem Bildschirm wirklich hervorragend inszeniert. (PC)

Nicht schlecht, was die Software-Schmiede Relic Entertainment da aus dem Hut gezaubert hat. Sieht man mal von dem fast schon nervigen Szenario ab, lässt sich mit "Company of Heroes" das ein oder andere vergnügliche Stündchen vor dem PC verbringen. Die Optik ist für dieses Genre klasse, und das Stein-Schere-Papier-Prinzip geht bestens auf. Für Abwechslung sorgen 15 grundverschiedene Solo-Missionen und Mehrspieler-Matches für bis zu acht Strategen.

Das Beste an "Company of Heroes" ist aber die enorm hohe Spielgeschwindigkeit – wer zögert, verliert. Es gilt, schnell zu agieren und die Züge des Gegners in kürzester

Zeit clever zu kontern. Wer gerade keinen Partner für eine Runde Blitzschach findet oder einfach mal richtig gefordert werden will, ist mit diesem Strategieschmankerl bestens bedient. **ab**

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Unglaublich dynamische Missionen
- ▲ Fantastisch inszenierte Scharmützel
- ▲ Komfortable Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Ausgelutschtes Szenario

PC

GRAFIK	88%
SOUND	85%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS

89%

HANDHELD

**Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für DS, PSP
und GBA im Test.**



INHALT

News	88	
Tests		
Touch Darts	91	DS
Crazy Taxi: Fare Wars	90	PSP
Guilty Gear: Judgement	90	PSP
Pokémon: Diamant-/Perl-Edition	91	DS
Valhalla Knights	91	PSP
Tales of the World: Radiant Mythology	91	PSP
Monster Hunter: Freedom 2	90	PSP

MONSTER HUNTER: FREEDOM 2

TEST ► Was taugt Capcoms zweiter portabler Ungeheuer-Jäger? Unser Test verrät es Ihnen.

HIGHLIGHTS

09 | 2007

03 ELITE BEAT AGENTS



09 NEW SUPER MARIO BROS.



10 GTA: LIBERTY CITY STORIES



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS	GBA
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92	
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%			91
3 Elite Beat Agents	Musikspiel	Nintendo	08/2007	91%		91	
4 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	Action	Sony	08/2007	90%	90		
5 Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure	Eidos	07/2007	90%	90		
6 Final Fantasy V	Rollenspiel	Nintendo	04/2007	90%			90
7 Pro Evolution Soccer 6	Fußball	Konami	01/2007	90%	90		
8 Final Fantasy VI Advance	Rollenspiel	Square Enix	08/2007	90%			90
9 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90	
10 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	90%	90		
11 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%			90
12 Puzzle League DS	Denkspiel	Nintendo	08/2007	88%			88
13 Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up	Sony	09/2006	89%	89		
14 Dexter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89		
15 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%			89
16 Ratchet & Clank: Size Matters	Action	Sony	04/2007	88%	88		
17 Castlevania: Portrait of Ruin	Action-Adventure	Konami	02/2007	88%			88
18 Lumines II	Denkspiel	BVG	12/2006	88%	88		
19 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%			88
20 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%			88

AKTUELL

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Noch mehr zu neuen Handheld-Entwicklungen auf cynamite.de!

Portables Vergnügen: Die neuesten Trends und Spiele aus der Handheld-Welt



Taktik-Klassiker für unterwegs

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

PSP

Final Fantasy Tactics für PSOne war eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. Leider ist es in Europa nie erschienen. Da freut es uns besonders, dass das PSP-Remake diesen Herbst auch hier zu Lande kommt. Spielerisch bleibt alles beim Alten, doch werten eine aktuelle Übersetzung, frische Klassen und sehr hübsche neue Zwischensequenzen die Umsetzung angemessen auf. Unbedingt vormerken!

★★★★★ GAMES
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

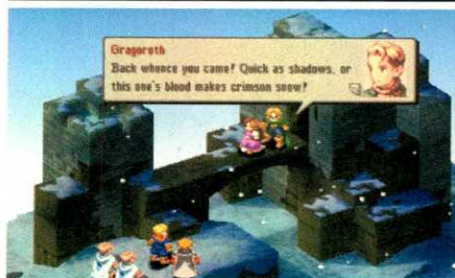
Hersteller: Square Enix

Erscheint: Oktober 2007

Preis: 50 Euro



Where would you now take her?



▲ WECHSELGELD: Geben Sie auf den angezeigten Betrag möglichst schnell in kleinen Münzen heraus.

HANDHELD-TICKER

VISION TRAINING

Nintendo hilft nicht nur, das Gehirn zu schulen, jetzt sind auch Aspekte des Sehvermögens dran, etwa die Hand-Auge-Koordination. So bietet "Vision Training" eine Menge witziger Minispiele, die thematisch meist im Bereich Sport angesiedelt sind. Wie beim allseits beliebten "Gehirnjogging" ist das Spiel auf tägliches Training ausgelegt. ++

BRAVE STORY

Gerade ist es in den USA erschienen: "Brave Story", das bislang beste RPG für PSP. Es bietet nicht nur eine spannende Welt und eine sehr gelungene Grafik, sondern kommt auch nahezu ohne Ladezeiten aus. Hoffen wir, dass sich ein deutscher Publisher für diesen wahren Geheimtipp findet. ++



▲ ELITE: Mit kurzen Ladezeiten und flottem Kampfsystem gehört Brave Story zur RPG-Oberklasse auf der Sony PSP.

FRESHLY PICKED:

TINGLES ROSY RUPEE LAND

Damit hätten wir nicht gerechnet: Noch dieses Jahr erscheint Tingles Solo-Abenteuer für den DS in Deutschland. In dem hochgradig bizarr präsentierten Spiel muss Tingle so viele Rupien wie möglich sammeln, um sich seinen Traum, eine echte Fee zu werden, erfüllen zu können. Sehr abgedreht – wir freuen uns drauf! ++

Mana Mana

HEROES OF MANA

DS

Schon wieder ein "Mana"-Spiel? Nach den letzten enttäuschenden Teilen ist das kein Grund, sofort euphorisch zu werden. Aber siehe da, "Heroes of Mana" macht einen guten Eindruck. Diesmal haben wir es nicht mit einem Action-Adventure, sondern mit einem Echtzeit-Strategiespiel inklusive Ressourcen-Management und allem Drum und Dran zu tun. Die Grafik passt, die Steuerung auch. Das könnte klappen!

★★★★★ GAMES
EINSCHÄTZUNG
gut

Heroes of Mana

Hersteller: Square Enix

Erscheint: September 2007

Preis: 40 Euro



▲ VIEL LOS HIER: Später im Spiel wimmelt es nur so vor kleinen knuffigen Sprites.



Diagnosen stellen wie Dr. Brinkmann

LIFESIGNS: HOSPITAL AFFAIRS

DS

Im Fernsehen laufen Serien wie "Emergency Room", "Scrubs" und "Dr. House" rauf und runter. Mediziner haben offenbar Hochkonjunktur. Wer sich nun aber eine simple Kopie der OP-Orgie "Trauma Center" erwartet, wird sich umschauen. In "Lifesigns" stehen neben Operationen auch Diagnosen und viele Dialoge mit Patienten und Mitarbeitern auf dem Dienstplan. Dem Plot soll weitaus mehr Bedeutung zukommen als bei "Trauma Center". Zahlreiche Minispiele runden "Lifesigns" ab.

★★★★★ GAMES
EINSCHÄTZUNG
gut

◀ NA, WO TUT'S DENN WEH? Hier wird nicht gleich geschnippt. Sie müssen erst einmal herausfinden, was Ihrer Patientin fehlt.

Lifesigns: Hospital Affairs

Hersteller: Spike/Jowood

Erscheint: Sept. 2007

Preis: 40 Euro

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
- Kostenloser Cynamite.de Newsletter

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg,
Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, E-Mail:
power@cyPress.de, Registergericht Würzburg, HRB 1817,
Abbestellung: DataM Services GmbH, Eichstr. 9, 97074 Würzburg,
Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 4170-499,
E-Mail: info@dataM-services.de, Geschäftsführer: Sigrud Sieber

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

E-Mail

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

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).

VGM097

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

Games Aktuell-Schlüsselband



Porto
zahlt
Empfänger

Antwort

**GAMES
AKTUELL**

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

97091 Würzburg

TEST

Games für die mobile Generation:
Neuheiten für PSP und DS im Test

MONSTER HUNTER: FREEDOM 2



Das wichtigste neue Feature von "Freedom 2" ist der Online-Modus. Ab sofort müssen Sie das Haus nicht mehr verlassen, wenn Sie ein paar Drachen gemeinsam mit Kollegen die Schuppen über die Ohren ziehen wollen. Gejagt wird genau wie offline mit maximal vier Leuten. Ansonsten hat sich spielerisch nicht viel getan.

In Ihrem Heimatdorf versorgen Sie Ihr Alter Ego mit allem Nötigen. Bei der Marktfrau kaufen Sie Heiltränke und Fallen, beim Schmied lassen Sie sich Waffen fertigen oder bereits vorhandene pimpen. Neuerdings fungiert das Örtchen aber nicht mehr nur als Waffenkammer und Einkaufsladen: Auf der angrenzenden Farm können Sie sogar selbst Rohstoffe anbauen, die Sie zum Mixen von Elixieren oder Veredeln Ihrer Ausrüstung brauchen – und das

Ganze kostenlos! "Monster Hunter"-Kenner erinnern sich sicher noch an die Felyne-Katzen, die sie nach dem Ableben auf ihrer

Holzkarre stets wieder ins Dorf fuhren. Diese Biester können Sie nun als Köche anstellen, damit sie Ihnen zur Stärkung ein paar leckere Menüs auf den Tisch zaubern. Super! **as**



▲ **COOL:** Die Fantasy-Landschaften sind sehr detailreich gestaltet worden.



▲ **PRÜGELKNABE:** Mit fetten Waffen gehen Sie auf die Ungeheuerjagd. Schon alleine für das Monster-Design hätte Capcom unser Prädikat eingeholmt.

WERTUNG

PSP

GUT
▲ Wunderschöne Spielwelten
▲ Klasse Monsterdesign

SCHLECHT
▼ Fummelige Steuerung

Termin: 31.08.2007
Genre: Action
Hersteller: Capcom

Preis: 40 Euro
USK: ab 12

GRAFIK 90%
SOUND 86%
STEUERUNG 74%
MEHRSPIELER

sehr gut

SPIELSPASS

87%

GUILTY GEAR: JUDGEMENT



Zwei Spiele auf einer UMD: der nagelneue Sidescroll-Crawler "Guilty Gear: Judgement" und das lupenreine Beat'em-Up "Guilty Gear: X2 Reloaded", ein bereits bekanntes, vorzügliches 2D-Prügelspiel. Brillante Hintergründe, schön animierte Anime-Charaktere und ein heftiger Heavy-Metal-Soundtrack rocken die PSP. Während sich bei "Judgement" gewisse Elemente ständig wiederholen, stellt "X2" den wahren Kaufgrund für den Doppelpack dar. Nur das suboptimale PSP-Digikreuz mindert den Kombo-Spaß etwas.

pr



▲ **HAUEREI:** Coole Anime-Charaktere schlagen sich vor atmosphärischer Kulisse die Schädel ein.

WERTUNG

PSP

GUT
▲ Zwei Spiele in einem
▲ Coole 2D-Optik
▲ Bombastische Kombos

SCHLECHT
▼ Auf der PSP nicht optimal zu steuern

Termin: erhältlich
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: THQ

Preis: 40 Euro
USK: ab 12

GRAFIK 83%
SOUND 85%
STEUERUNG 78%
MEHRSPIELER 80%
LOKAL: 2

sehr gut

SPIELSPASS

85%

CRAZY TAXI: FARE WARS

Sega erfüllt Träume. Endlich können wir "Crazy Taxi" im Taxi spielen! Damit nicht genug: Beide (!) Teile des Dreamcast-Knallers wurden auf die UMD gepackt. Hinzu kommen noch einige interessante Schmankerln wie die Möglichkeit, spektakuläre Fahrten aufzuzeichnen, oder ein neuer Multiplayer-Modus. Mehr als 25 Minigames sorgen für beste Laune im Yellow Cab. Zu bemängeln haben wir die übersensible Steuerung und zu viele Pop-ups. Doch das verdirbt uns nicht den Spaß am portablen "Crazy Taxi"-Wahnsinn.

pr



▲ **PFEILSCHNELL:** Als Taxifahrer(in) müssen Sie die Kundschaft so schnell wie möglich ans Ziel bringen.

WERTUNG

PSP

GUT
▲ Schöner Port von "Crazy Taxi 1 & 2"
▲ Toller Multiplayer-Teil
▲ Flüssige Optik ...

SCHLECHT
▼ ... mit dicken Pop-ups

Termin: 28.09.2007
Genre: Action-Rennspiel
Hersteller: Sega

Preis: 30 Euro
USK: frei

GRAFIK 77%
SOUND 79%
STEUERUNG 75%
MEHRSPIELER 80%
LOKAL: 2

gut

SPIELSPASS

82%

VALHALLA KNIGHTS

Ein Dungeon-Crawler mit einem zölligen Hack&Slash-Kampfsystem? Da kann ja eigentlich nicht viel schiefgehen. Oder doch? "Valhalla Knights" wirkt zunächst recht spannend, doch schnell werden die Schwächen des Abenteuers offenbar. Die Handlung könnte kryptischer kaum sein. Wer nicht als erstes Party-Mitglied einen Heiler engagiert, kriegt bereits im ersten Dungeon größte Probleme. Auch ist die Menüführung viel zu umständlich. So verkommt der Klassenwechsel einer Figur zur Tortur.

tn ■



▲ **KEILEREI:** Die bis zu sechs Mann starke Party legt sich in den PSP-Dungeons mit allerlei wildem Getier an.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 35 Euro
	Genre: Action-Rollenspiel	USK: ab 12
	Hersteller: dtp	
GUT		
▲ Nett modellierte Figuren		
▲ Viele spielerische Freiheiten		
SCHLECHT		
▼ Verkorkte Menüführung		
▼ Unausgereiftes Spielprinzip		
	GRAFIK	70%
	SOUND	55%
	STEUERUNG	55%
	MEHRSPIELER	55%
	LOKAL: 2	
		50%



ausreichend

SPIELSPASS

50%

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

In der Haut eines selbst erschaffenen Helden lösen Sie etliche Aufgaben in der Welt Terresia und treffen unterwegs jede Menge Helden diverser Prequels. Leider haben die Coder Potenzial verschenkt: Die Quests sind oft reichlich langweilig. Häufig kommen Sie sich vor wie ein glorifizierter Botenjunge. Daran können auch die zahlreichen Gastauftritte anderer "Tales"-Charaktere wenig ändern. Dafür überzeugen das Kampfsystem und die durchwegs kurzen Ladezeiten.

tn ■



▲ **HEKTISCH UND BUNT:** Wie bei früheren Tales-Spielen geht es in den Kämpfen actionreich zur Sache.

WERTUNG

PSP	Termin: 30.08.2007	Preis: 35 Euro
	Genre: Jump'n'Run	USK: ab 6
	Hersteller: Ubisoft	
GUT		
▲ Flottes Kampfsystem		
▲ Helden aus früheren "Tales"-Spielen		
▲ 300 Missionen		
SCHLECHT		
▼ Langweilige Quests		
	GRAFIK	80%
	SOUND	78%
	STEUERUNG	80%
	MEHRSPIELER	-
		75%



gut

SPIELSPASS

75%

POKÉMON DIAMANT- / PERL-EDITION



"Oh nein, schon wieder dieser Kinderquatsch!" Wer bei den neuen "Pokémon"-Titeln so reagiert, ist selbst schuld. Denn hinter der simpel-niedlichen Verpackung lauert ein gnadenlos anspruchsvolles und tiefgründiges Spielprinzip. Sie fangen Hunderte von Pokémon und trainieren diese dann im Kampf. Dabei gilt es, die einzelnen Elementarklassen zu beachten. Wer sich erst mal in das System eingefuchst hat, der findet genug strategisches Futter für die nächsten Monate. Als besonderer Bonus dürfen die Pokémon jetzt auch online gegeneinander kämpfen.

tn ■



▲ **FIGHT:** Mit einfachen Animationen beharken sich die Monster im Kampf.

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 35 Euro
	Genre: Rollenspiel	USK: frei
	Hersteller: Nintendo	
GUT		
▲ Hunderte von Pokémon		
▲ Sehr viel Tiefgang		
▲ Motivierende Zweispieler-Duelle		
SCHLECHT		
▼ Nichts wirklich Neues		
	GRAFIK	65%
	SOUND	66%
	STEUERUNG	80%
	MEHRSPIELER	90%
	LOKAL: 2, ONLINE: 2	
		★★★★★ WERTUNG sehr gut SPIELSPASS 85%



sehr gut

SPIELSPASS

85%

TOUCH DARTS



Sega hat dem beliebten Kneipensport ein komplettes DS-Modul gewidmet. Ein richtiger Karriere-Modus mit verschiedenen Turnieren an internationalen Schauplätzen, lustige Comic-Charaktere, verschiedene Dart-Pfeile (die auch unterschiedlich fliegen) und diverse spaßige Minigames zeichnen "Touch Darts" aus. Mit einem fixen Stylus-Strich über den unteren Touchscreen des DS wirft man einen Pfeil auf die bunte Scheibe. Cool: Man findet sich von Anfang an zurecht, kann seine Trefferquote im Spielverlauf aber trotzdem stetig verbessern. Uncool: Es ist leider kein Multiplayer-Download-Spiel möglich.

pr ■

▲ **ZIEL:** Unten wird auf die Scheibe geworfen, oben ist die Anzeige.

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
	Genre: Geschicklichkeit	USK: frei
	Hersteller: Sega	
GUT		
▲ Perfekte Spielbarkeit		
▲ Tolle Lernkurve		
▲ Großer Umfang		
SCHLECHT		
▼ Mauer Multiplayer-Part ohne Download-Play		
	GRAFIK	75%
	SOUND	70%
	STEUERUNG	85%
	MEHRSPIELER	70%
	LOKAL: 2-4	
		80%



gut

SPIELSPASS

80%

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

PREMIUM-XBOX360 MIT HDMI

Microsoft stattet alle neuen Premium-Modelle der Xbox360 mit einem HDMI-Anschluss aus. Auch die im September erscheinende "Halo 3"-Edition bekommt die digitale Schnittstelle spendiert. Während die teure Elite-Variante ohnehin über HDMI verfügt, müssen sich Core-Käufer weiterhin mit einem analogen Anschluss begnügen. + + +



◀ **PRIMA AUSGERÜSTET:** Die Halo 3-Xbox360 kommt mit HDMI-Anschluss.

PROFI-CONTROLLER FÜR PS3

Ende August bringt Zubehörhersteller Hori einen erstklassig ausgestatteten PS3-Controller auf den Markt. Das Wireless Turbo 3 Pad ermöglicht es, die Button-Frequenz auf bis zu 20 Aktionen pro Sekunde zu erhöhen. Zudem ist die Empfindlichkeit der Analog-Sticks in drei Stufen regelbar. Der PS3-Controller kommt in den Farben Rot und Silber und kostet rund 40 Euro. + + +



▲ **FÜR DAUERZOCKER:** Der Hori-Controller besitzt diverse Spezialfunktionen.

DESIGNER-STICK

Vom berühmt-berüchtigten russischen Designer Artemy Lebedev stammt ein neuer Hingucker: Der Folderix ist ein USB-Stick, der aussieht wie ein Windows-Ordnersymbol. Wie viel auf das Speichermedium draufpasst, ist bisher ebenso wenig bekannt wie der Preis des Design-Objekts. + + +



◀ **ABGEGUCKT:** Der USB-Stick sieht aus wie ein Windows-Symbol.

DS MIT BEWEGUNGSSENSOR?

Angeblich arbeitet Nintendo an einem DS mit Bewegungssensor. Das neuartige Handheld soll auf Drehen, Neigen und Bewegungen um die eigene Achse reagieren. Laut Medienberichten hat Nintendo bereits ein derartiges Produkt beim amerikanischen Patentamt angemeldet – wir sind gespannt! + + +

Kabellose Tastatur für Konsolen und PC

HOME DIGITAL KEYBOARD RF

PC PS3 Xbox360

Das Wireless Keyboard von Sharkoon haben wir auf seine Praxistauglichkeit an PS3 und Xbox360 getestet. Stecken wir den beiliegenden Empfänger in den USB-Port der jeweiligen Konsole, wird die Tastatur sofort erkannt. Beim Betrieb an der PS3 können wir per F1-Taste den Dreieck-Knopf des Sixaxis simulieren. Damit öffnen wir das Optionsmenü. Die Navigation im Crossmedia Bar klappt ebenso tadellos wie die Pfeilsteuerung des Internet-Browsers per Trackball. Eine wichtige Funktion lässt



▲ **KOMPAKT:** Der leichtgängige Trackball und die Maustasten sitzen Platz sparend in den oberen Ecken.

sich beim Surfen allerdings nicht ausführen: das Zoomen. Normalerweise funktioniert dies über die R3-Taste.

An der Xbox360 ist die Funktionalität noch eingeschränkter. Hier lässt sich per Windows-Taste das Xbox360-Menü einblenden, und auch das Navigieren ist mit den Pfeiltasten möglich. Tasten für die X- und Y-Knöpfe des Controllers gibt es aber nicht. Somit können mit dem Keyboard im Grunde nur Nachrichten verfasst werden. Dabei lässt die rund 500 Gramm leichte Tastatur allerdings kaum Wünsche offen. Nur Space- und Backspace-Taste sind etwas zu klein geraten. Letztere ist zudem für Menschen mit normalen Händen zu weit entfernt. **Fazit: Gute Wireless-Tastatur, deren Nutzen jedoch vor allem beim Betrieb an der Xbox360 stark eingeschränkt ist.**

Home Digital Keyboard RF

Preis: ca. 60 Euro

Hersteller: Sharkoon

www.sharkoon.com

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Ladestation für Wii

CHARGING STATION

Wii

Die Wii-Ladestation von Mad Catz kommt mit einem Akku und einem USB-Kabel. Darüber bezieht die Station Strom von Ihrer Wii oder von einem PC. Die Form der Ladeschale ist exakt auf Nunchuk und Remote abgestimmt. Zusätzlich finden in der Charging Station auch zwei SD-Speicherkarten Platz. Das nützliche Wii-Zubehör kostet rund 27 Euro und ist ab sofort erhältlich.



▲ **STROMZUFUHR:** Wii-Ladestation von Mad Catz

Charging Station

Preis: ca. 27 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Tasche für Wii-Controller

ORGANIZER EA SPORTS

Wii

In der EA-Sports-Reihe gibt's nun auch eine Tasche für die beiden Wii-Controller. Doch lässt nur ein eingenahter Stoffflappen, der zwischen Remote und Nunchuk gelegt wird, darauf schließen, dass es sich hier um eine Wii-Tasche handelt. Schaumstoffeinsätze für eine passgenaue Aufbewahrung oder Ähnliches hat man sich gespart. So quetschen wir die Teile mehr schlecht als recht in die Tasche und schaffen es nur mit Druck, den Reißverschluss zuzumachen. Immerhin bekommt man noch eine Kabelaufwicklung und einen verstärkten Remote-Halteriemen. **Fazit: Überflüssig wie ein Kropf!**



▲ **KABEL-ORGANIZER:** Das Gummiteil ermöglicht ein knotenfreies Aufwickeln des Nunchuk-Kabels.

Organizer EA Sports

Preis: ca. 10 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.mypebble.de

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Kabel-Controller

ANALOG-CONTROLLER EA SPORTS

PS3

Mit seinem Gummiüberzug und dem blau leuchtenden USB-Stecker macht der Kabel-Controller optisch einiges her. Damit die Hände am glatten Gehäuse nicht abrutschen, sind die Griffe an den Außenseiten geriffelt. Beim Praxistest will sich unser sehr guter Ersteindruck aber leider nicht ganz bestätigen. Die analogen Knöpfe lassen einen exakten Druckpunkt vermissen. Zwar kann man das Gasgeben bei Rennspielen mit der X-Taste gut dosieren, allerdings ist der Weg

der Knöpfe für schnelle Reaktionen bei Sportspielen etwas zu lang. Insgesamt ist der PS3-Controller auf Grund seiner geringen Abmessungen eher für Zocker mit kleinen Händen geeignet. **Fazit: Guter und vor allem günstiger Kabel-Controller für die PS3.**



◀ **GRIFFIG:** Das Gehäuse ist mit feinem Gummi überzogen.

Analog-Controller EA Sports

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.mypebble.de

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Infrarot-Fernbedienung

PS3 BLU-RAY / DVD REMOTE CONTROL

PS3

Mit einem Preis von rund 15 Euro ist die Logic3-Remote nur halb so teuer wie Sonys Original-Fernbedienung. Hauptunterschied: Das günstigere Modell ist kein Funker, sondern arbeitet mit traditioneller Infrarot-Technik. Dies hat den Nachteil, dass wir direkt auf den USB-Empfänger zielen müssen. Drehen wir die Fernbedienung nur leicht zur Seite, oder steht gerade etwas in der Sichtlinie, verweigert die Remote ihren Dienst.

Die Logic3-Fernsteuerung ist ultraflach, sehr leicht und kompakt. Allerdings musste sich der Hersteller bei der Tastenauswahl auf das Nötigste beschränken. Vorspulen ist zwar ebenso möglich wie Kapitelsprünge oder das Einblenden des Hauptmenüs, aber davon abgesehen hat es nicht einmal für eine Stopp-Taste gereicht. Diese Funktion können Sie nur über das Optionsmenü ausführen. Zudem reagieren die Tasten stets mit leichter Verzögerung. **Fazit: Nur absoluten Sparfüchsen zu empfehlen, der Rest fährt mit der Sony-Remote besser.**



▶ **ALTMODISCH:** Entgegen aktueller Trends arbeitet die Logic3-Remote noch mit Infrarot-Technik.



PS3 Blu-ray / DVD Remote Control

Preis: ca. 15 Euro

Hersteller: Logic3

www.logic3.de

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Top ausgestattete Xbox360

XBOX360 ELITE

Xbox360



Am 24. August erscheint hier zu Lande die Xbox360 Elite. Neben einem schwarzen Gehäuse verfügt die Luxus-Box über einen HDMI-Anschluss und eine üppige 120-GB-Festplatte. Auch das Zubehör kann sich sehen lassen: HDMI-, Komponenten- und Netzkabel liegen der Konsole ebenso bei wie Wireless-Controller und Headset – natürlich alles in Schwarz gehalten. **Der Haken: Die Xbox360 Elite kostet stolze 480 Euro.**

◀ **NUR FÜR DIE ELITE:** Mit einem Preis von 480 Euro ist die neue Xbox360 nicht für jedermann erschwinglich.

Xbox360 Elite

Preis: ca. 480 Euro

Hersteller: Microsoft

www.xbox.de

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafik-Chips in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.

KARTEN BIS 150 EURO

Im Einstiegsbereich bis 150 Euro legen wir Ihnen Karten mit GeForce-8600GT-Chip ans Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8600 GT	Radeon HD2600 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256/512 MB	256/512 MB
Preis	105 bis 150 Euro	105 bis 150 Euro
Leistung	befriedigend	befriedigend

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafik-Chips, 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	256/512 MB	256/512 MB
Preis	150 bis 230 Euro	150 bis 180 Euro
Leistung	gut	gut

KARTEN BIS 400 EURO

In dieser Preisklasse finden Sie enorm potente 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	HD 2900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	320/640 MB	512 MB
Preis	260 bis 440 Euro	330 bis 400 Euro
Leistung	gut bis sehr gut	gut bis sehr gut

KARTEN AB 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie Muskelpaket-Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine GeForce 8800 GTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTX	HD 2900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	768 MB	1024 MB
Preis	445 bis 600 Euro	420 bis 440 Euro
Leistung	sehr gut	sehr gut



WERTE LESER,

ab dieser Ausgabe gibt es eine kleine Neuerung: Die Community-Corner, die von unserem Community-Pavian betreut wird. Diese wurde im Übrigen gegen meinen Willen auf meinen ausdrücklichen Wunsch eingefügt. Ansonsten bleibt aber alles, wie es ist: Ich mach hier weiterhin, was ich will.

Frank

Sie erreichen mich per E-Mail:
leserbriefe@gamesaktuell.de
 oder per Post:



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser FUTURE-PAVIAN gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Hideo Kojima hat ja gesagt, dass mit "MGS 4" alles endet. Stimmt das wirklich? Sagt, dass das nicht wahr ist!

Natürlich nicht. In "MGS 5: Escape from Tokyo" muss Rattle Snake, ein Klon von Solid Snake, den amerikanischen Präsidenten aus der einstigen, zu einem Gefängnis umfunktionierten Hauptstadt Japans befreien. Seitdem muss sich Kojima wegen Plagiatsvorwürfen bezüglich eines gewissen John-Carpenter-Films vor Gericht verantworten.

Ich habe gehört, dass sich "GTA IV" wirklich auf 2008 verschiebt? Sagt, dass es nicht wahr ist!

Es ist nicht wahr, in Wirklichkeit verschiebt sich der "GTA IV"-Release auf 2009. Grund dafür ist der exklusiv für den "Die Simpsons"-Kinofilm entwickelte Spielhallenautomat "Grand Theft Walrus" von Rockstar, der alle Ressourcen der Entwickler beanspruchte.



LESERBRIEFE

Sie haben Fragen und Anregungen? Ich antworte, äh, gerne!

■ DIE WICHERNS VON NEBENAN

Ich möchte lieber wider ein spiel und verzichte auf HD -- Trailer .

Mit freundlichen Grüßen

Horst

Ich möchte lieber wider ein Spiel .

Mit freundlichen Grüße 8-)

hw331

Ich möchte lieber wider ein Spiel und verzichte auf HD -- Trailer .

Mit freundlichen Grüßen

Horst Wichern



Na so was, drei E-Mails in nur drei Minuten? Und dazu mit nahezu identischem Inhalt? Das muss ein Zeichen sein! Und da wir keinesfalls den Zorn des mächtigen dreifaltigen Horsts auf uns ziehen wollen, hat unser Chefredakteur Thomas gleich mal die HD-Trailer von der Disc genommen. Könnte jemand mal Thomas drei Mails schicken, in denen gefordert wird, dass ich für die Mühen meiner Leserbrief-Knechtschaft mit einem wöchentlichen Brathähnchen for free entlohnt werde? Danke im Voraus!

Geflügelfreund Frank

■ CD, DVD, OLÉ OLÉ

Was habt ihr gemacht??? Das ist ja unfassbar!!! Mein Gott, da könnte man ja zum Kotzen anfangen. Ich glaube, mein Schwein und mein Esel pfeifen. Wieso nur habt ihr das gemacht?! Ich habe an euch geglaubt und nun ist eine Welt für mich zusammengefallen. Ihr glaubt doch nicht, dass ihr damit durchkommt!

Um auf den Punkt zu kommen: Ihr habt für die DVD ja immer ein Deckblatt (oder wie man das nennt) für eine CD-Hülle und eine DVD-Hülle gedruckt. Seit ihr auf die DVD umgestiegen seid, schneide ich das Deckblatt für die CD-Hülle immer liebevoll aus, setze sie behutsam ein und schicke sie mit einem Kuss zu meiner Sammlung. Jetzt fehlt dieser Ausdruck für die CD schon seit zwei Heften. Ich verlange, dass ihr diese Ausgaben nachdruckt oder zumindest eine Druckversion auf eurer Homepage anbietet.

Hochachtungsvoll, der Graf von New York

Sehr geehrter Graf von New York, was soll ich da sagen? Wer kann, der kann. Und da Ihre Blaublütigkeit von falscher Herkunft der erste und bis jetzt auch letzte Kritiker unserer Missetat ist, werden

wir weiterhin ungesühnt frevelhafte Taten wie das Austauschen von PSP- und DS-Logos bei Handheld-Spielen begehen. Heute das und morgen klauen wir die Kronjuwelen von England. Was Ihre Bitte am Ende Ihres Schreibens betrifft. Ich war ja dafür, dass wir hier den großen Philosophen Nelson Muntz zitieren. Sprich, auf Sie deuten und "Haha!" sagen. Aber ich wurde von den Pavianen hier (ich meine jetzt nicht die Redaktionsrotärsche, sondern die hier namentlich nicht genannten Kollegen) überstimmt, und man hat sich lieber dafür entschieden, einen Aufruf zu starten. Will heißen: Alle Leser, denen das CD-Inlay abgeht, sollen sich bei mir melden. Bei entsprechender Resonanz werden wir die CD-Inlays wieder ins Heft übernehmen. Allzu große Hoffnungen sollten Sie sich aber nicht machen, denn wenn eines in dieser Welt gewiss ist, dann ist es die Faulheit der Leser-Mehrheit. An Ihrer Stelle wäre mir jetzt zum Weinen zumute. Wären Sie an meiner Stelle, würden Sie sich jetzt selbstgefällig zurücklehnen und sich vorstellen, an einer Strandbar zu sitzen und ... ich glaube, dass will hier eh keiner lesen.

Gruß, Baron von Münchhausen



■ MULTIFORMAT MAL ANDERS

Hallo Frank, deine Leserbriefecke finde ich echt genial, zumal manche Leute mit Fragen kommen, die einem echt die Haare zu Berge stehen lassen, aber was wären die, ohne deine Antworten :-). Was ich aber ganz toll finde, ist, dass ihr jetzt schon Spiele von Sony auf das Nintendo DS portieren möchtet, kleiner Scherz am Rande. Im Heft 08/2007 habt ihr "Wipeout Pulse" und "Pursuit Force 2" mit dem DS-Icon deklariert. Ich denke, dass ich nicht der Einzige bin, der euch das schreibt. *MFG Dieter*



Hallo Dieter, verdammt, ist unsere Niederträchtigkeit doch noch jemandem aufgefallen. Okay, wir sind geständig – es war alles Andys Idee. Es sei Ihnen aber versichert, dass er für seinen unentschuldbaren Icon-Frevel den Kopf, besser gesagt, seinen Hintern, hinhalten muss. Der Andy ist zwar nicht wirklich für diesen Fauxpas verantwortlich, er steht aber auf Schläge mit der flachen Seite der Guitar-Hero-Gitarre.

Gruß, Frank

■ WAS IST NUR MIT FRANK E. LOS?

Hi Frank,
Der Grund dieser E-Mail ist, dass in der vergangenen Ausgabe August 07 ein Leserbrief abgedruckt wurde, dessen Inhalt ich nicht ganz nachvollziehen kann. Es handelt sich hierbei um den, der den Titel "Voll des Lobes..." trägt. Meiner Meinung nach verschlechtert sich der Leserbriefteil eures Heftes zunehmend. Damit meine ich die Aggressivität deiner Antworten. Die sind im Moment ziemlich Nett zu Nett würde ich behaupten). Während du beispielsweise in der Zeitschrift vom März 07 mit Beleidigungen nicht gespart hast (an alle Leser, bitte Heft März 07 rausholen. Ich denke der Abgedruckte Mittelfinger wird ins Auge stechen), scheinst du die momentanen Leserbriefe schon fast ernst zu nehmen. Um ehrlich zu sein vermisse ich die frühere Zeit und mache mir Sorgen, WO IST DER ALTE FRANK EMMERLING, mit dem kalten Herz und dem geliebten losen Mundwerk, GEBLIEBEN?! Des weiteren fand ich die angebliche Ära des

Leserbrief-Pavians einfach nur geschmacklos, kindisch und lächerlich. Ich denke das gleiche kann man zu der Wandlung vom Future-Man zum Future-Pavian sagen. Ich glaube du eignest dich einfach nicht mehr als Leserbrief-Onkel. Warum? Ich weiß es nicht. Ich denke du wirst ALT.

So, ich denke ich habe jetzt genug Provoziert. Ich freue mich auf eine echt gepfefferten Antwort.

Gruß (noch-)Fan Sebastian

Hallo Sebastian,
muahaha, nein.

Gruß, Frank

P.S. Da müssen Sie sich schon etwas mehr einfallen lassen, als mit Schreibfehlern und dem Feststellen des Offensichtlichen zu klotzen. Bin eben alt. Aber das hat einen guten Grund. So komme ich tagtäglich meinem Tod einen Schritt näher, der mich endlich aus der Leserknechtschaft befreien wird. Mann, ich freu mich schon richtig drauf ^_^.

■ WER KANN, DER KANN ... ODER AUCH NICHT

Hallo an die beste Multiformat-Games-Zeitschrift und an Frank, den ich irgendwo in den Top Ten der Leserbriefbeantworter ... der Games Aktuell sehe. Zunächst habe ich einen Vorschlag zum Thema PC-Vollversion: Dass im Normalfall keine PC-Vollversion mehr auf die DVD gepackt wird, ist schon okay. Aber in zwei Fällen würde ich hin und wieder eine Ausnahme machen:

1) Besonders gute, ältere Spiele (nach Bewertung, Fanpotenzial und Verkaufszahlen) sollten noch als PC-Vollversion angeboten werden, z. B. Spiele vom Kaliber eines "Gothic". Vielleicht könnte man das einmal im Jahr sozusagen als Weihnachtsbeilage machen.

2) Kleinere Spiele, die nicht so viel Platz auf der DVD wegnehmen, aber trotzdem beliebt sind, könnte man auch ab und zu noch anbieten. Ich denke da an gute Knobelspiele wie "Tetris"- oder "Mahjong"-Varianten.

So, nun habe ich mir eine Frage verdient – oder nicht?! Welche Spiele (egal ob Konsole oder PC) sind mit dem Logitech-G25-Lenkrad vollständig kompatibel (d.h. 900-Grad-Lenkung und Unterstützung der Kupplung)? Und zum Abschluss noch zwei Aufgaben für Euren Voodoo-Mann – den gibt es doch, oder?

1) Was ist mit "Shen Mue 3"? Kommt es vielleicht doch noch? Gibt es neue Gerüchte? Wenn nicht, bitte ich um Einsatz eines entsprechenden Voodoo-Zaubers.

2) Wann gibt es endlich ein Rollenspiel im "Star Trek"-Universum im Stile von "Gothic" oder "Elder Scrolls"? Hat nicht Bethesda die "Star Trek"-Lizenzen? Da müsste doch was zu machen sein.

Gruß, Grobi

P.S. Dieser Leserbrief nimmt die Rechtschreibreform von 2035 vorweg.

Moin, moin,

ich hab da auch zwei Forderungen, die Sie erfüllen müssen, damit ich Ihnen Ihre Fragen beantworte:

- 1) Ich bin dafür, dass Karthago zerstört wird.
- 2) Leichtbekleidete Mädchen kredenzen mir zu jeder vollen Stunde hier einen Singapore Sling.

Na ja, um meinen ersten Wunsch haben sich die Römer, namentlich Senator Cato, glücklicherweise für Sie bereits gekümmert, lange vor Ihrer Geburt sogar, 146 v. Chr., um genau zu sein. Für die Umsetzung des zweiten gebe ich Ihnen genau 30 Tage Zeit. Da ich an Ihre Aufrichtigkeit glaube (und mir Ihr Provider Ihre Adresse gepetzt hat), will ich nicht so sein und Ihre Fragen schon jetzt beantworten. Zur Lenkradfrage: Ähm ... ja? Nicht den blassesten Schimmer.

Ob Sie es glauben oder nicht: Gerüchten zufolge soll doch tatsächlich noch "Shen Mue 3" erscheinen – und zwar für die Xbox360. Ob Yu Suzuki die Kohle ausgegangen ist, weil er doch noch ein Sequel plant? Was das "Trek"-Dingens angeht, stellen Sie sich einfach vor, dass ich mit den Schultern zucke. So, ich hab meinen Teil der Abmachung eingehalten, jetzt her mit den Cocktails und den Mädchen!

Das Krümelmonster

P.S. Um Sie zu verhexen, muss unser Voodoo-Pavian erst eine Puppe von Ihnen anfertigen. Und dafür benötigt er noch ein Bild von Ihnen und eine Strähne des Haupthaars (und bitte nur von dort).

P.P.S. Leider widerspricht Ihr Geschriebenes der überarbeiteten Rechtschreibreform von MMXXXVI, die die Nutzung arabischer Ziffern gesetzlich verbietet und Missachtung mit saftigen Arschtritten ahndet.

DIE FRAGE DES MONATS

In der August-Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen: Sollte die Community mit ins Heft eingebunden werden?

Hier Ihre Antworten:

1. 50% ► Auf alle Fälle!
2. 21% ► Nö, das Games-Aktuell-Forum auf www.cynamite.de reicht mir.
3. 20% ► Ist mir schnuppe, macht doch, was ihr wollt!
4. 9% ► Wir haben eine Community?

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Wie sehr interessieren Sie die HD-Videos auf der DVD?

- Ich schau mir die immer an.
- Nur ausgewählte HD-Videos interessieren mich.
- Ich werf' meinen Rechner nicht wegen etwas mehr Auflösung an.
- Ohne PC geht das ja wohl schlecht!

CYNAMITE.de
my entertainment network

Auf unserer Homepage www.cynamite.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.

COMMUNITY CORNER

Nach Thomas' Online-News-Meldung "Games Aktuell 08/2007 erscheint am 21. Juli!" kam es auf www.cynamite.de zum kuriosen Wettreiben, um was es sich bei dem supergeheimen Cover-Thema denn handeln könnte. Hier einige Auszüge:



LSD: Wenn es sich dabei um "GTA IV" handelt, kann ich das absolut verkraften. Da aber die Japaner zuerst etwas über das Spiel berichten dürfen, ist "GTA" wohl eher unwahrscheinlich. Trotzdem freue ich mich. Und danke für die Ankündigung: Ich renn schon jeden Tag an den Briefkasten.



rotfuchs: Ich frage mich, um welche beiden Spiele es sich handelt. Mein Gefühl tippt auf mindestens ein PS3-Spiel. Eine Exklusivstory über "GTA IV" kann ich mir in der GA nicht vorstellen, aber vielleicht werde ich am Kiosk eines Besseren belehrt.



BIG M: Ich glaube, dass die beiden Spiele "Metal Gear Solid 4" und "Gran Turismo 5" heißen. Oder "MGS 4" und "Killzone 2". Ich hoffe, dass zumindest "Gran Turismo 5" dabei ist.



STAN

SPIELE: Monkey Island 1 bis 4
HERSTELLER: LucasArts
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990 – 2000

Tunten wird ein Hang zu schriller Kleidung nachgesagt. Aber nicht nur wegen seiner lila karierten Jacke gehört der Handelsvertreter Stan in unsere Top 5. Wer so übertrieben mit den Armen fuchtelnd und ständig mit dem Fuß wippt, muss eine nie versiegende feminine Ader in sich haben.



5

TOP 5

Die tuntigsten Charaktere der jüngeren Software-Geschichte

VOLDO

SPIELE: Soul Blade, Soul Calibur 1 bis 4
HERSTELLER: Namco
ERSCHEINUNGSJAHR: 1997 – 2008

Der Sadomaso-Kämpfer zeigt gern Haut, vorzugsweise seine nackten Pobacken. Zudem versteht es Voldo wie kein Zweiter, jeden seiner geschmeidigen Moves mit einer weiblichen Note zu versehen. Dass er seine merkwürdigen Aktionen mit mal gehauchten, mal gekreischten Tönen untermauert, ist seinem tuntigen Image nicht gerade abträglich.

2



RAIDEN

SPIELE: Metal Gear Solid 2 und 4
HERSTELLER: Konami
ERSCHEINUNGSJAHR: 2002, 2007

Er sieht aus wie die minderjährige Sängerin einer drittklassigen Progressive-Metal-Band. Tatsächlich ist der langhaarige Schönling aber Solid Snakes Nachfolger Raiden. Die männliche Antwort auf Barbara Streisand – nur 90 Jahre jünger und um eine Nasenoperation schlanker. Seit seiner Nacktwanderung am Ende von "MGS 2" wissen wir: Feminine Gesichtszüge bewahren einen nicht vor bösen Überraschungen, wenn die Unterhose fällt.



3

CORNELL

SPIELE: Castlevania: Legacy of Darkness
HERSTELLER: Konami
ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

O.k., dass Cornell ein Wolfsmensch ist, erklärt vielleicht seine lächerlich langen Fingernägel. Aber wieso nur muss er bei seinem N64-Abenteuer diesen hautengen Ganzkörperanzug tragen? Ganzkörperanzug? Nicht ganz, ein tiefer V-Ausschnitt, der den Blick auf Cornells Hühnerbrust offenbart, muss natürlich sein. Sorry Junge, aber tuntiger kann ein Spieleheld echt nicht aussehen.

4

1



JACK SPARROW

SPIELE: Fluch der Karibik 1 bis 3 | **HERSTELLER:** Ubisoft, Buena Vista
ERSCHEINUNGSJAHR: 2003 – 2007

Dachten Sie auch, dass Piraten harte Hunde sind? Männlich, markant, dreifach gebrannt? Der schwungvolle Stolpergang von Jack Sparrow, Vorzeige-Tucke der Südsee, belehrte uns eines Besseren. Mit seinen speckigen Rasta-Haaren und seiner übertriebenen Mascara-Vorliebe sieht er eher wie der uneheliche Sohn eines abgewetzten Faschingskostüms und des Christopher-Street-Days aus.

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

► **Liebe Leser, auch diesen Monat bieten wir Ihnen auf der Heft-DVD die volle Ladung Tipps, vom hilfreichen Tasten-Cheat bis hin zur ausführlichen Komplettlösung. Und zwar 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 ACROBAT READER:** Falls Sie das kostenlose Anzeigeprogramm für PDFs noch nicht ...



▲ ... haben sollten, installieren Sie es einfach mit einem Klick (zu finden links im Tipps-Menü).

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Die allerneuesten Tipps finden Sie auch auf www.cynamite.de

Zu folgenden Titeln finden Sie Tipps auf unserem Datenträger.

Spieltitel	Tipp-Art	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GC	Wii
Ab durch die Hecke	Tipps							
Alien Shooter 2	Cheats							
Black	Lösung							
Black & White	Tipps							
Blazing Angels Squadrons of WWII	Cheats							
Blazing Angels Squadrons of WWII	Cheats							
Call of Duty 3	Cheats							
Call of Duty 3	Cheat							
Canis Canem Edit	Cheats							
Cars	Cheats							
Crash Bandicoot (PlayStation Store)	Cheat							
Criminal Intent	Lösung							
Da Vinci Code Sakrileg	Lösung							
Def Jam Icon	Cheat							
Devil May Cry 3 Dantes Erwachen	Tipps							
Driver Parallel Lines	Tipps							
Driver Parallel Lines	Cheats							
Eragon	Cheats							
FIFA 07	Transfers							
Fight Night Round 3	Tipps							
Final Fantasy XII	Tipps							
Formel Eins 2006	Tipps							
Full Spectrum Warrior Ten Hammers	Cheat							
God Hand	Tipps							
God of War	Tipps							
Gran Turismo 4	Fahrzeugliste							
GTA Vice City Stories	Cheats							
Guitar Hero 2	Cheats							
Harry Potter und der Orden des Phönix	Tipps							
Heroes of Might and Magic 5	Cheats							
Hitman Blood Money	Lösung							
Ice Age 2	Cheats							
Jack Keane	Tipps							

Die rot markierten Tipps sind Neueinsteiger.

Spieltitel	Tipp-Art	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GC	Wii
Jumping Flash! (PlayStation Store)	Cheat							
Kao Challengers	Cheats							
Lego Star Wars 2	Lösung							
Madden NFL 07	Cheats							
Marvel Ultimate Alliance	Cheats							
Medal of Honor Vanguard	Cheat							
Medieval Resurrection	Cheats							
Midnight Club 3 Dub Edition	Cheat							
Motorstorm	Cheats							
NBA 2K7	Cheats							
Need for Speed Carbon	Tipps							
Onimusha Dawn of Dreams	Cheats							
Paraworld	Tipps							
Prince of Persia: The Two Thrones	Cheats							
Pro Evolution Soccer 6	Nationalmannschaft							
Roemer	Tipps							
Schlacht um Mittelamerika 2	Lösung							
Sims 2 Haustiere	Cheats							
SOCOM 3	Lösung							
Spellforce 2	Tipps							
Shadowrun	Tipps							
Splinter Cell Double Agent	Tipps							
Stalker	Cheats							
Thrillville	Cheats							
Tomb Raider Anniversary	Tipps/Artefakte							
Tomb Raider Anniversary	Tipps/Cheats							
Tomb Raider Anniversary	Tipps/Outfits							
Tomb Raider Anniversary	Tipps/Zwischensequenzen							
Tomb Raider Anniversary	ARMAX-Codes							
Tomb Raider Legend	Lösung Cheats							
Tony Hawk's Project 8	Cheats							
Transformers The Game	Cheats							
...und viele, viele mehr auf Heft-DVD!!!								



GAMES
AKTUELL

10|07

AB 19. SEPTEMBER AM KIOSK ERHÄLTlich!

Xbox360

HALO 3



▲ **TEST:** Das Mega-Highlight für alle Xbox360-Fans. Wir testen den ersten HD-Auftritt des Masterchiefs. Wird's der erhoffte System-Seller für Microsoft, oder werden die vielen Anhänger enttäuscht?

PC

CRYSIS



▲ **VORSCHAU:** Eigenhändig ballern wir uns durch den schönsten Dschungel, den der PC je gesehen hat.

PS3

HEAVENLY SWORD



▲ **TEST:** Mit Sonys Actionbrett rollt die PS3-Welle jetzt richtig los. Pflichtkauf oder Grafikblender?

AUSSERDEM IM HEFT:

FIFA 08

TEST: Mit interessanten Neuerungen zieht das frische FIFA ins Games-Aktuell-Teststadion ein.

WARHAWK

TEST: Online-Action auf höchstem Niveau verspricht der Sony-Titel. Wir machen den Test.

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Top-Hits!

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 Media
GmbH & Co.KG in Würzburg

VOGEL

CHEFREDAKTEUR:

Thomas Szedlak (sz) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION:

Gunther Hruby (gh, Leitender Redakteur), Frank Emmerling (fe),
Andreas Szedlak (az), Sven Harder (sh),
Patric Roos (pr), Alexander Bidell (ab)

MITARBEITER DIESER AUSGABE:

Thomas Nickel (tn)

LAYOUT:

Frank Pfürnder, Ute Pfeuffer

LEKTORAT:

Silke Pohl, Melanie König

ANZEIGENLEITER:

Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 18

MEDIABERATERIN:

Ina Mais

ANZEIGENDISPOSITION:

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, Mathias Schweiger, Michael Erlwein

VERTRIEBSLEITER:

Berthold Pospischil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 15

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement Deutschland: 35,88 € (2,99 € pro Ausgabe),
Österreich: 39,60 € (3,30 € pro Ausgabe), Schweiz: 70,80 sFr (5,90 sFr pro Ausgabe)
restliches Ausland auf Anfrage. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: 2,99 € + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

BANKVERBINDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by CyPress GmbH, Höchberg
Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit der Datenträger und Software zu gewährleisten.
Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, daraus ergebende Schäden.

ABO-SERVICE

Anschrift des Abonnement-Service:

GAMES AKTUELL Abo-Service
c/o DataM-Services 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

Bei CyPress erscheinen außerdem:

POWER PLAY

DVI VISIO

play³ CYNAMITE.DE my entertainment network

DV aktu

BOFREIE KLINGELTÖNE ab € 0,99

ch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com kein Abo & kein Club-Zwang - keine Abzocke
Riesenauswahl - Hilfe bei Fragen und Problemen



aktuelle Klingeltöne - real, poly oder mono

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEVA Bestellnummer

neue Charts

Hot summer	31953	Main Block
You can get it	28450	Numb (Encore)
Prison Break Anthem - Ich glaub...	33647	Ein Teil von mir
Vom selben Stern	33285	Sexy back
Vayamos Compañeros	33452	Smack that
Big girls dont cry	34185	54, 74, 90, 2006
Umbrella	33181	Maneater
The way I are	33707	Girfriend
Ein Stern (der deinen Namen traegt)	32908	Endgegner
Do you know (The ping pong song)	33300	Von der Skyline zum Bordstein...
Dear Mr. President	34343	Papa Penguin
Relax (Take it easy)	33176	Hard Rock Hall of Fame - Finnland
Silencio	33438	Sonnenbank Flavour
Einfach sein	34134	No No Never
Magic melody	33742	What I've done
When you're gone	34337	Grace Kelly
Te busque	33566	Everytime we touch
Lovestoned	28893	Big City Life
Say it right	28650	Candy Shop
Just hold me	34248	Ich könnte dich erschiesen
Give it to me	33065	Happy Birthday
Heul doch	34189	Ridin
Summer wine	30897	Ghetto Gospel

Klingelton-Finder

Wenn Du hier Deinen Lieblingston nicht finden kannst,
wir helfen Dir weiter!!!

Sende SMS mit „FIND TON“ an: **81081**

Kino und TV Hits

20318	Simpsons	32833	Zelda Nintendo Theme
21808	Harry Potter	32861	Zelda: Ocarina of Time
32310	Fluch der Karibik	21854	UEFA Champions League
20598	Rocky, Eye of the tiger	32894	Final Fantasy XII - Real Emotion
33258	Fast and Furious - Tokyo Drift	32860	Zelda: Bolero of Fire
31159	Resident Evil (Main Title Theme)	31791	Final Fantasy X - Melodies of life
32578	Twisted Nerve (Kill Bill)	29962	Spongebob
21209	Star Wars	20055	TNT
20340	Das Boot	20677	Sweet home Alabama
31352	King of Queens	21654	Final fantasy VIII - Eyes on me
20331	Das Lied vom Tod	33635	Metal Gear Solid - Main Theme
33533	Herr der Ringe	23030	Smells Like a Teen Spirit
25962	Spongebob Squarepants	22288	We will rock you
33602	Dr. House	20054	Thunderstruck
20924	Der Pate	32895	Grand Theft Auto - San Andreas
32736	Madagascar: I Like to Move It	20228	Ruf Teddybär 1-4
20008	Captain Future	24150	Dortmund: Heja BVB
23625	Mortal Combat	24306	Metal Gear Solid 2
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	25462	Du hast mich 1000 mal belogen
20203	Halloween	20409	Nothing else matters
20260	A-Team	33636	Metal Gear Solid - End theme
26605	8 mile	26108	Nessaja
30392	CSI Miami	34260	Steh auf, wenn du auf Zwerge...
33337	CSI Las Vegas	22956	Werner Beinhart
33475	James Bond - Casino Royal	21834	Bacardi Feeling
31197	Furious (Fast and Furious...)	23003	Braveheart
23144	Dschungelbuch: Probiers mal...	21724	Nationalhymne DDR
20218	James Bond	26558	Ice Ice Baby

Realsounds

WAV, MMF, AMR oder MP3

120873	Boom Chicka Wah Wah
120872	Verfickte Dreckscheisse es klingelt!
120870	Drohung: Mach dein Testament!
120869	Stress dich nicht, nur eine SMS...
120868	Robotsound: SMS empfangen
120867	Schwuler Klingelton
120866	Kleiner Schlingel singt: Nur eine Kurznachricht
120865	Drohung! Maße für deinen Sarg
120864	Leck mich am Arsch, schon wieder ne SMS!
120863	Kurznachricht eingetroffen
120862	Kleiner Schwuli - es klingelt!
120861	Der kleine Nobbi - Vollidiot am Handy!
120860	Ich kotz aufm Tisch
120859	Friedhof reservieren
120858	Doof! am Handy
120857	Baby freut sich
120856	Do the Bartman (Bart Simpson)
120855	Die Simpsons
120843	Süsser Bengel - Fanfare & Die Post ist da!
120847	Das kleine Arschloch: Fick und Fotzi
120848	Das kleine Arschloch: Finger in den Po
120850	Werner Beinhart: Pops hehe
120314	Sie haben Post (extrem sexy Frauenstimme)

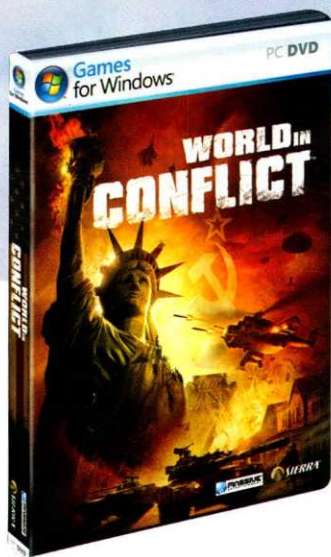
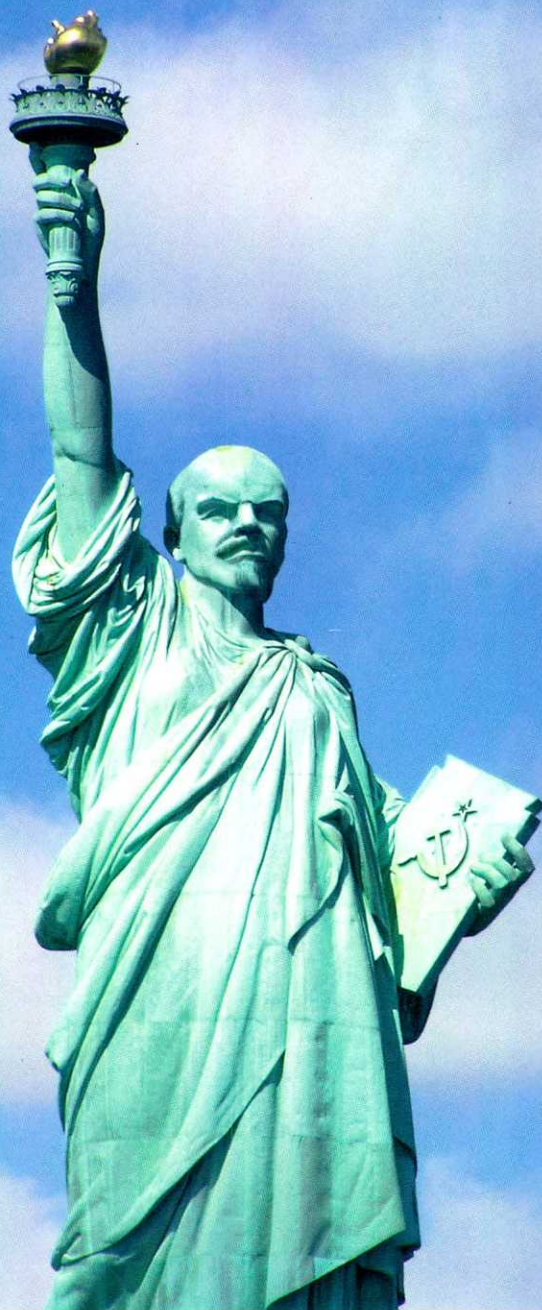
Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

Sende eine SMS mit
FIND SOUND an: **81081**

Games für fast alle Handys! Falls ein Spiel für Dein Handy nicht geeignet ist, bekommst Du kostenlos ein anderes Produkt im WAP

1872 Sims 2	11894 Sims 2 Haustiere															
1809 Sims 2 Bowling	11877 World Poker Tour															
1873 Tetris Mania	11874 Worms															
1866 Monopoly	11886 Scrabble															
1885 Need for Speed CARBON	11868 Ice Age 2															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															
1602 Yamato's Revenge	11603															



DER KALTE KRIEG WIRD HEISS NEW YORK NACH 1989 UNTER SOWJETISCHEM REGIM



WORLD IN CONFLICT™



Nervenaufreibende Schlachten | Packende Single-Player Kampagne | Drop-In Multiplayer | Taktisches Teamplay
Führe deine Truppen in den Kampf auf komplett zerstörbaren und realistischen Schlachtfeldern. Strategie trifft auf spannungsgeladene Action, wenn die Supermächte in amerikanischen, europäischen und russischen Kampfgebieten aufeinander prallen. **Ab 21. September erhältlich. www.worldinconflict.com**



© 2007 Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. World in Conflict, Massive Entertainment und das Massive Entertainment Logo sind eingetragte Warenzeichen von Massive Entertainment AB in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragte Warenzeichen oder Warenzeichen der Sierra Entertainment, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox Logos und das Xbox LIVE Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

