

GAMES AKTUELL

Oktober 2007

2,99 €
mit DVD

PC

PS3

Xbox 360

Erster Test!
Die Mega-Box
auf 10 Seiten!

- Half-Life 2:
Episode Two
+ Half-Life 2 und Episode One
- Portal
- Team Fortress 2



► The Orange Box[®]



Mega-Spielbericht

Mass Effect

Geniale Atmosphäre: Das
Action-Rollenspiel von Bioware

Erster Test

Metroid Prime 3

Nintendos Action-Feuerwerk übertrifft
alle Erwartungen



Erster Test

Die Siedler
Aufstieg eines Königreichs

Special

**Bitte
wenden!**



Auf jedem
DVD-Player
abspielbar



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

DT-Control
geprüft:
Befolgender Datenträger
ist nicht jugend-
beinträchtigend



Top-Demo + Test
Die Siedler
Aufstieg eines
Königreichs

◀ 1,4-GB-Demo mit
Tutorial und kompletter
Endlosspiel-Karte!

Top-Video
**Games Convention
2007**

**25 Min.
Video**
Impressionen, Spiele,
Interviews u.v.m.

G | C

CAN YOU FIFA08?

KANNST DU DICH AM BALL BEHAUPTEN, WENN DU VON DER VERTEIDIGUNG ATTACKIERT WIRST?
KANNST DU DRIBBELN, TRICKSEN UND TÖDLICHE PÄSSE SPIELEN?
KANNST DU DEN BALL GEFÜHLVOLL IN DEN WINKEL ZIRKELN?
KANNST DU DAS SPIEL BESTIMMEN, DEN GEGNER DOMINIEREN UND DEN SIEG EINFAHREN?

CANYOUFIFA08.COM



FIFA08.EA.COM
EASPORTS.DE



FIFA 08 gibt es
auch für dein Handy
in allen Netzen.
Sende eine SMS
mit **FIFA 08** an
die **84800!**



PLAYSTATION 3
PlayStation 2



Wii



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EASPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Brand OLP logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii logo ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

*Preis für das Spiel max. 4,99 €. Je nach Tarif fallen Kosten für SMS und Download an.



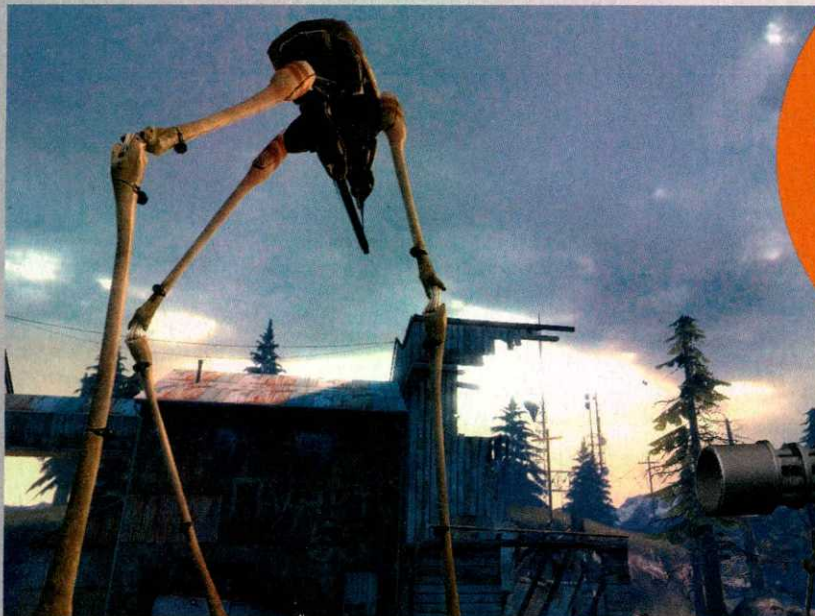
DVD-HIGHLIGHTS

Dieses Mal unter anderem mit Videos zu Heavenly Sword, Warhawk und Clive Barker's Jericho.

Zum kompletten DVD-Inhalt: Bitte umblättern!

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Valves Megapaket für PC- und Konsolenspieler ist endlich da!



▲ **EXTRAS:** Beeindruckend, was The Orange Box so alles zu bieten hat. Unser Video zeigt Ausschnitte aus einigen Spielen, die im Paket enthaltenen sind.



DVD
MIT ÜBER
EINER STUNDE
LAUFZEIT!

KILLZONE 2



▲ **EXTRA:** Wir haben den Nachfolger des PS2-Ego-Shooter-Hits selbst gespielt – und sind begeistert.

HEAVENLY SWORD



▲ **TEST:** Sonys hausgener Konkurrent zu God of War 2 auf dem Prüfstand.

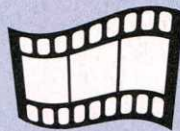
VIDEOS ANSCHAUEN

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 10/2007 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!



CLIVE BARKER'S JERICHO



HEAVENLY SWORD



METAL GEAR SOLID 4


DATEN-BEREICH
DEMOS

- Die Siedler:
Aufstieg eines Königreichs

**SCREENSHOT-
GALERIEN**

- Call of Duty 4:
Modern Warfare
- Heavenly Sword
- Obscure II
- Super Mario Galaxy

TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- VLC Media Player 0.8.6

VIDEO-BEREICH
VORSCHAUEN

- Clive Barker's Jericho
- Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots

TESTS

- Heavenly Sword
- Syphon Filter:
Dark Mirror
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Warhawk

EXTRAS

- Games Convention 2007 Special
- PES 2008 – Interview mit
Jan Schlaudraff
- PES 2008 – Interview mit
Maik Linden
- Games Aktuell Quiz

TIPPS

- Über 600 Tipps
zu fast 100 Spielen

SYPHON FILTER: DARK MIRROR



TIGER WOODS PGA TOUR 08



WARHAWK

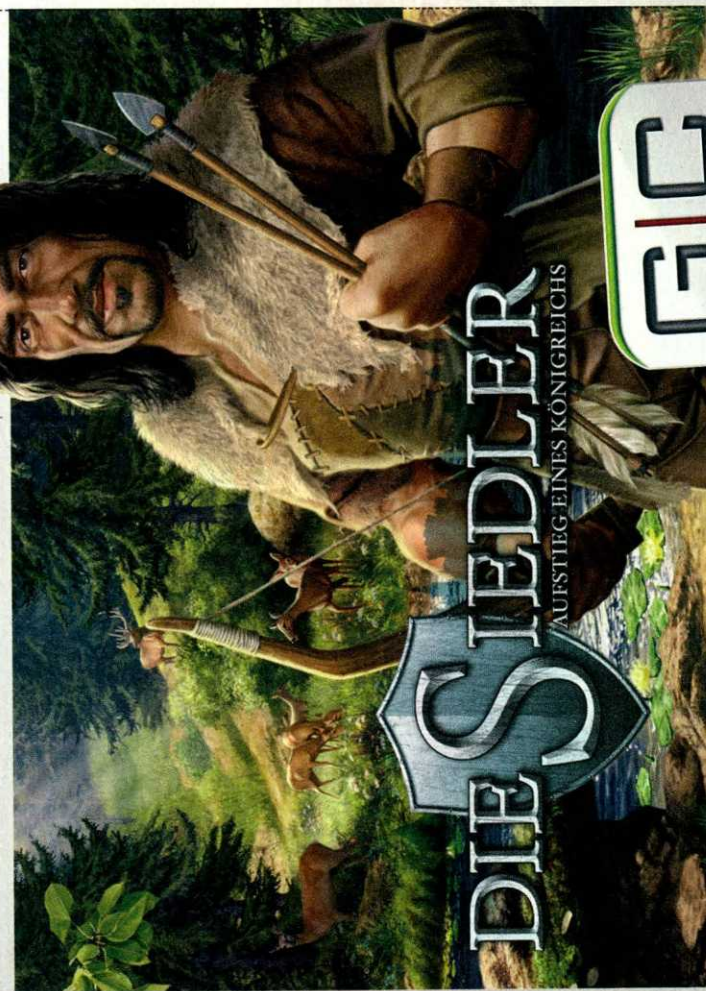


CyPress

Demo: DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS
GAMES
AKTUELL

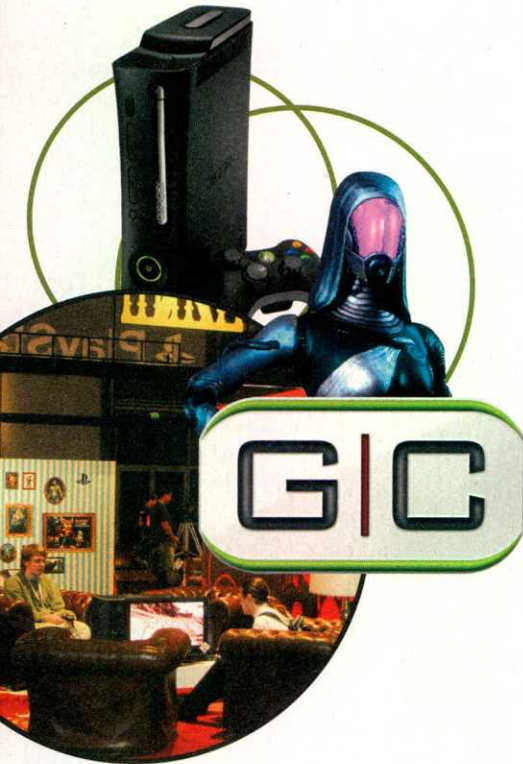
Ausgabe

10
2007

GAMES
AKTUELL

EXTRA
GAMES CONVENTION 2007
DEMO
**DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES
KÖNIGREICHS**

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

KONKURRENZ BELEBT DAS GESCHÄFT



Die GC 2007 hat es gezeigt: Mit voller Kraft, aber mit unterschiedlichen Mitteln wollen sich die drei Konsolenhersteller im nahenden Weihnachtsgeschäft einen Vorteil verschaffen. Sony belässt den Preis der PS3 vorerst bei 599 Euro, packt aber einen zweiten Controller sowie zwei Spiele ("Motorstorm" & "Resistance") bei. Außerdem will Sony mithilfe eines TV-Tuners die PS3 weiter zur Multimediazentrale ausbauen. Und dann ist da noch "Home". Sonys neue Online-Welt verzögert sich zwar, soll aber trotzdem noch in diesem Jahr erscheinen.

Die Waffen von Microsoft heißen "Geld und Games". Neben der bereits vollzogenen Preissenkung auf 349 Euro für die Premium-Variante (bisher 399 Euro) wird es ein Füllhorn an exzellenten Xbox360-Titeln geben, die noch bis Weihnachten erscheinen. Unter anderem hauseigene Highlights wie "Halo 3" (siehe Kasten unten) oder "Mass Effect" (Vorschau auf Seite 20).

Microsoft muss Gas geben, schließlich wurden die Redmonder in Rekordgeschwindigkeit vom Konkurrenten Nintendo überholt. Obwohl erst ein Jahr später in Deutschland veröffentlicht, wurden von der Wii-Konsole mittlerweile mehr Geräte verkauft als von der Xbox360. Dementsprechend wenig ändert Nintendo am erfolgreichen Vermarktungskonzept, setzt weiter auf die breite Masse und zielgruppentaugliche Software wie "Wii Fit". Dass man den "Vielspieler" trotzdem nicht aus den Augen verlieren will, zeigen aktuelle Veröffentlichungen wie "Metroid Prime 3" (S. 58) und "Super Paper Mario" (S. 70).

Schön für uns Spieler: Ob Microsoft, Sony oder Nintendo – keiner kann sich auf seinen Lorbeeren ausruhen, jeder muss mit Top-Produkten und Innovationen aufwarten, um bestehen zu können. Denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, und das kann uns nur recht sein.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit der neuen Games Aktuell!

T. Szedlak

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Vorab auf cynamite.de:
Unser Halo-3-Test!

WO IST DER HALO-3-TEST?

Ursprünglich sollte ein Highlight dieser Ausgabe unser XXL-Test von "Halo 3" sein. Und eigentlich hätte auch alles gepasst: Anderthalb Wochen vor Redaktionsschluss erreichte "Halo 3" offiziell Goldstatus, das Spiel war also fertig, und das Master ging ans Presswerk. Spätestens zu diesem Termin erhalten wir normalerweise das Testmuster. Doch anders bei "Halo 3": Microsoft wollte uns keine Gelegenheit geben, den sehnlichst erwarteten Xbox360-Titel vor Redaktionsschluss zu testen. "Bungie rückt die Testversion nicht vorher raus", so die lapidare Begründung von Microsofts Presseabteilung. Diese Ausrede können wir

nicht gelten lassen, schließlich ist "Halo 3"-Entwickler Bungie eine 100-prozentige Tochter von Microsoft. Deshalb sind wir der Meinung, dass Microsoft uns zum üblichen Zeitpunkt eine Testversion zur Verfügung hätten stellen können, wenn sie es denn gewollt hätten.

Sei es, wie es sei: Da wir wissen, dass viele Leser auf diesen Test warten – und wir Sie nicht bis zur nächsten Ausgabe verträumen wollen – veröffentlichen wir als besonderen Service unseren kompletten "Halo 3"-Test pünktlich zum Erscheinen des Spiels am 27. September vorab auf unserem Entertainment-Portal www.cynamite.de.



INHALT 10/2007

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



20

MASS EFFECT

VORSCHAU ► Biowares Mix aus Shooter und Rollenspiel hat die Massen auf der GC begeistert – uns auch!



48

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

TEST ► Der prall gefüllten orangefarbenen Box widmen wir einen 10-Seiten-Test. Wird Valve seinem Ruf gerecht?



98

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

TEST ► Im neuesten Siedler-Teil will Blue Byte zurück zu den Stärken der Serie. Ob's klappt, zeigt unser Test.

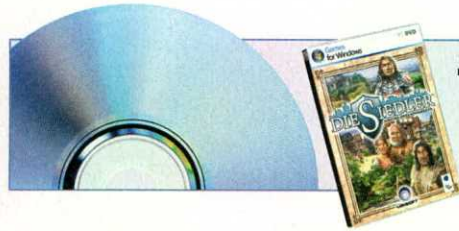
VORSCHAU

Mass Effect	20				Xbox360	
Call of Duty 4: Modern Warfare	24	PC	PS3		Xbox360	
Need for Speed: Pro Street	28	PC	PS2	PS3	Xbox360	
Die Simpsons: Das Spiel	30		PS2	PS3	Xbox360	Wii
Far Cry 2	32	PC				
Fracture	34			PS3	Xbox360	
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	34					Wii
Viking: Battle for Asgard	35			PS3	Xbox360	
Borderlands	35	PC		PS3	Xbox360	



TEST

Testcenter	44					
Half-Life 2: The Orange Box	48	PC		PS3	Xbox360	
Metroid Prime: Corruption	58					Wii
Sega Rally	62	PC		PS3	Xbox360	
Syphon Filter: Dark Mirror	64			PS2		
Warhawk	66			PS3		
World in Conflict	68	PC				
Super Paper Mario	70					Wii
Two Worlds	72	PC			Xbox360	
Heavenly Sword	74			PS3		
Die Sims 2: Gute Reise	76	PC				
Medieval 2: Total War – Kingdoms	76	PC				
Boogie	78					Wii
NHL 08	78	PC	PS2	PS3	Xbox360	
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	96	PC				
Budgetspiele Bestenliste	83	PC				
Dark Messiah of Might & Magic	84			PS3		
Ridge Racer 7	84					
Bestenliste – die Top-Ten-Games aller Genres	80					



TOP-DEMO!

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs: Wie gut ist den Jungs von Blue Byte der neueste Siedler-Teil gelungen? Testen Sie in aller Ruhe – die Demo hat keine Zeitbegrenzung!

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 4

SPECIAL

Games Convention 2007	16
Die Geschichte der Konsolenhersteller – Teil 3: Microsoft	38

AKTUELL

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

HARDWARE

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

SERVICE

Leserbriefe und Future-Pavian	92
-------------------------------	----

RUBRIKEN

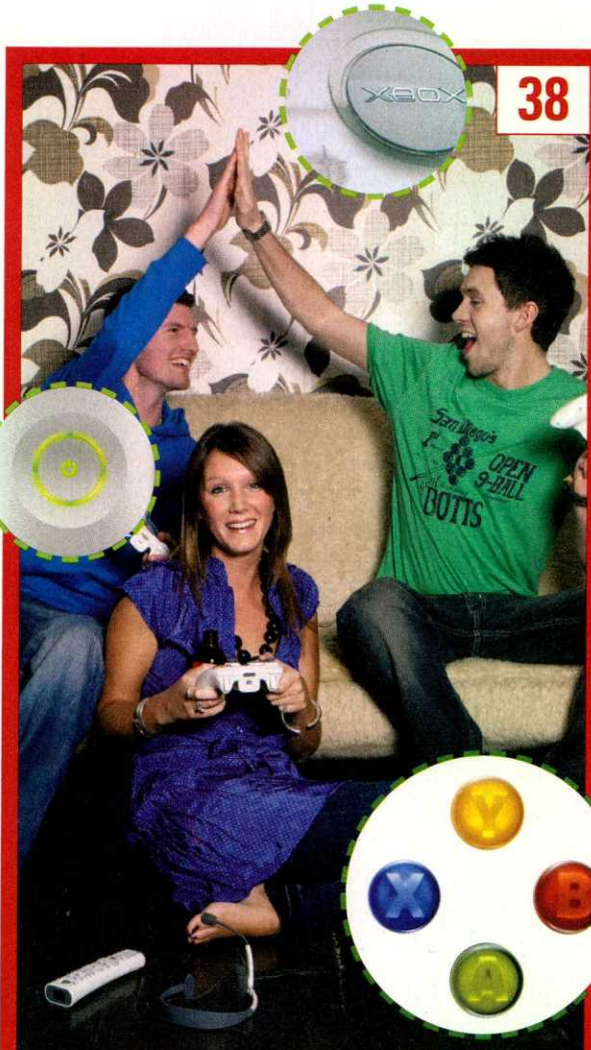
Jahresabo	73
Miniabo	82
Editorial	5
Ausblick	95
Impressum	95

HEFT-DVD

DVD-Cover	4
DVD-Inhalt	3

TIPPS & TRICKS

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



DIE GESCHICHTE DER KONSOLEN-HERSTELLER – TEIL 3: MICROSOFT

REPORTAGE: ► Als jüngster Mitstreiter im Konsolen-Dreikampf läutete der U.S.-Riese das Next-Gen-Zeitalter ein. Die Historie zeigt aber auch, dass die Marktmacht des Geldes begrenzt ist.

SPIELE-INDEX

Boogie	78
Borderlands	35
Call of Duty 4	24
Cube	89
Dark Messiah	
of Might & Magic	84
Death Jr. and the Science of Doom	89
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	96
Die Simpsons: Das Spiel	30
Die Sims: Gute Reise	76
Far Cry 2	32
Fracture	34
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	88
Half-Life 2: The Orange Box	48
Heavenly Sword	74
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	34
Mass Effect	20
Medieval 2: Total War – Kingdoms	76
Metroid Prime 3	58
Need for Speed: Pro Street	28
New International Track & Field	86
NHL 08	78
Panzer Tactics DS	86
Ridge Racer 7	84
Sega Rally	62/89
Star Wars: Battlefront – Renegade Squadron	88
Super Paper Mario	70
Syphon Filter: Dark Mirror	64
Two Worlds	72
Undercover: Doppeltes Spiel	88
Viking: Battle for Asgard	35
Warhawk	66
World in Conflict	68
Worms: Open Warfare 2	89

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	85
Handheld-News	86
Star Wars: Battlefront – Renegade Squadron	88
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	88
Worms: Open Warfare 2	89
Cube	89
Sega Rally	89
Death Jr. and the Science of Doom	89
Undercover: Doppeltes Spiel	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.

- ★ UK: Über 1 Mio. Wii verkauft
- ★ 10tacle Studios auf Wachstumskurs
- ★ Spore angespielt – große Bildergalerie
- ★ GC 2007: Babes, Babes, Babes!
- ★ BioShock: Online-Aktivierung nur vorläufig
- ★ Mafia 2: Cooler HD-Trailer ist online
- ★ Infos und Eindrücke zu Rockstars Tischtennis
- ★ Juiced 2: Neues Video mit Entwicklerbesuch
- ★ Kane & Lynch: Packender neuer Trailer
- ★ Hellgate London: Multiplayer-Preise für Europa

Die Xbox-Palette wird billiger

PREISOFFENSIVE BEI MICROSOFT

Rechtzeitig vor Verkaufsstart der vermeintlichen Killerapplikation "Halo 3" senkt Microsoft erwartungsgemäß den Preis seines gesamten Hardware-Portfolios. Neben einer großen Bandbreite an hochklassiger Software und dem Master Chief sollen nun auch noch finanzielle Anreize geboten werden, endlich auf den Zug aus Redmond aufzuspringen. Der Einstiegspreis in die bunte Welt des Bill Gates liegt mittlerweile bei nur noch 279 Euro, die man für das Core System hinblättern muss. Für die Premium-Variante gilt es, 349 Euro zu zahlen – eine Ersparnis von immerhin 50 Euro gegenüber dem ursprünglichen Verkaufspreis. Das neue Flaggschiff, die Xbox360 Elite, schlägt mit 449 Euro zu Buche. Dafür gibt's aber einen HDMI-Anschluss samt Kabel sowie eine üppig dimensionierte 120-Gigabyte-Festplatte. Und für Filmfetischisten wurde das HD-DVD-Laufwerk um 20 Euro reduziert. Wer jetzt einsteigt, kann zudem gleich stilgerecht bei der "Legendary Edition" von "Halo 3" zugreifen – die kommt im schicken Design, mit zwei Bonus-DVDs, Konzeptzeichnungen von Lee Wilson und einem echten Master-Chief-Helm daher. Ein Schnäppchen ist das Kleinod aber nicht unbedingt: Stolze 104 Euro muss man für die Edel-Ausgabe berappen.

von "Halo 3" wird für neue Fans sorgen. Die Probleme der Konsole (Ring of Death, zerkratzte Discs, laute Laufwerksgeräusche) lassen sich aber nicht wegdiskutieren. Außerdem ist die Elite-Version nicht wirklich ein Schnäppchen. Dennoch: Viele gute Argumente sprechen aus Spielersicht für den Kauf einer Xbox360 – und rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft liefert uns Microsoft noch ein paar mehr.



GAMES AKTUELL MEINT: Sicher, ein Preisnachlass ist ein guter Anfang, und auch der Release

DAS ZITAT DES MONATS

"Wir mussten Bioshock aus unseren Büros verbannen. Niemand wird es spielen, bis die Orange Box fertiggestellt ist."



Gabe Newell, Valve, über drakonische Maßnahmen zur Qualitätssicherung.



Bekanntes Gesicht auf dem Cover – und bei uns im Video-Interview

PES 2008: JAN SCHLAUDRAFF ALS TITELHELD

Das ist schon eine kleine Überraschung: Publisher Konami hat auf der Games Convention bekannt gegeben, dass neben Cristiano Ronaldo auch Jan Schlaudraff auf dem Cover von "PES 2008" zu sehen sein wird! Die Gelegenheit war günstig – also haben wir uns den Bayern-Stürmer geschnappt, um mit ihm ein exklusives Interview zu führen, das Sie auf unserer Heft-DVD finden können. Außerdem haben wir uns mit dem amtierenden "PES"-Europameister Mike Linden über seine ersten Erfahrungen mit "Pro Evolution Soccer 2008" unterhalten. Viel Spaß beim Anschauen!



◀ **PROFIS UNTER SICH:** PES-Europameister Mike Linden im lockeren Gespräch mit Stürmerstar Jan Schlaudraff.



▲ **BAYERN-PROFI:** Jan Schlaudraff zielt das Cover von Pro Evolution Soccer 2008.

Der Stein des Anstoßes

MANHUNT 2 KOMMT DOCH

Die Menschenjagd könnte schon bald auch hier in Deutschland wieder eröffnet werden: In den USA bekam der umstrittene Rockstar-Titel "Manhunt 2" nach diversen Änderungen eine M-Einstufung, darf also an Personen ab 17 Jahren verkauft werden. Die Modifikationen waren nötig, da "Manhunt 2" mit einer AO-Einstufung (Adults Only) praktisch unverkäuflich war und von Rockstar zurückgezogen wurde. In den Vereinigten Staaten soll das Spiel jetzt am 31. Oktober auf den Markt kommen. Abhängig von der Reaktion der Prüfstellen auf anderen internationalen Märkten könnte es der Horror-Titel letztlich doch noch bis zu uns schaffen.

GAMES AKTUELL MEINT: Take 2 war für ein offizielles Statement nicht zu erreichen. Uns würde allerdings brennend interessieren, welche Kürzungen an dem Spiel vorgenommen wurden und ob man auch einen Release in Europa bzw. Deutschland anvisiert. Auf dynamite.de halten wir Sie auf dem Laufenden.

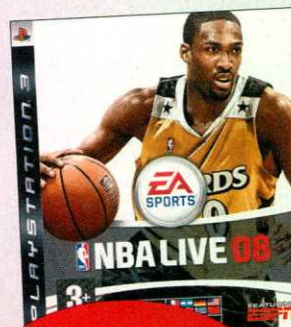


◀ **DÜSTER:** Auch aufgrund des finsternen Designs gab's in U.K. keine Kennzeichnung.

GEWINNSPIEL

Diesmal kommt etwas ganz Besonderes auf den Gewinner unseres Preisausschreibens zu: In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir eine Reise für zwei Personen zu den Events der NBA Europe Live Tour am 10. Oktober in London. Mit dabei: zwei Eintrittskarten, eine Hotelübernachtung im Doppelzimmer sowie der Hin- und Rückflug für zwei Personen. Basketball-Fans dürfen sich diese Gewinnchance nicht entgehen lassen!

Einsendeschluss ist der 28.09.2007.



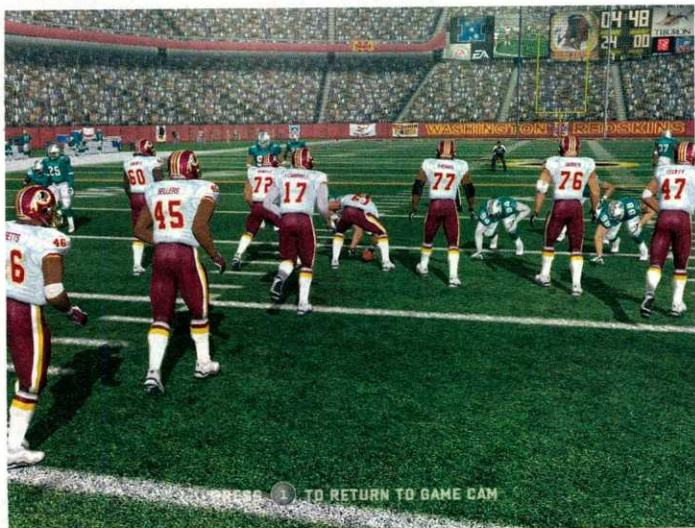
REISE NACH LONDON!

Mit dabei: zwei Eintrittskarten, eine Hotelübernachtung im Doppelzimmer sowie der Hin- und Rückflug für zwei Personen.

Mitmachkarte auf Seite 15 ausfüllen und GEWINNEN!



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



▲ **VERBUGGT:** Madden NFL 08 ist auf der Xbox360 top – auf der PS3 trüben aber einige arge Fehler das Spielvergnügen.

Harsche Kritik

PS3-ENTWICKLER-KITS: MÜLL?

► Muss man sich Sorgen machen um Sonys Wunderkiste? Ein Entwickler von "Nascar 08", das derzeit vom Studio EA Tiburon produziert wird, hat die Entwicklungs-Tools der PlayStation3 jetzt öffentlich kritisiert. "Sony hat diese Vorstellung, dass sie (die PS3) für optimale Entwicklung entworfen ist, aber das ist ein Haufen Müll", so die Aussage des namentlich nicht genannten Entwicklers. Und weiter: "Wir haben nicht wirklich die Zeit, uns damit zu beschäftigen, wie die PS3 funktioniert."

GAMES AKTUELL MEINT: Zugegeben, einige Ports von Xbox360-Spielen auf PS3 sehen einen Tick schlechter aus als das Original. Andere, wie etwa "The Elder Scrolls IV: Oblivion", haben aber gezeigt, dass es auch viel besser geht. Die Probleme von EA Tiburon sind also womöglich hausgemacht: Zuletzt lieferte man mit der PS3-Version von "Madden NFL 08" eine mäßige Umsetzung ab. Und "Superman Returns" – ebenfalls von EA Tiburon – machte sogar auf der angeblich so leicht zu programmierenden Xbox360 eine wahrlich grottige Figur. Einseitige Schuldzuweisungen greifen also zu kurz.



Fette Einnahmen

MICROSOFT: ÜBER 50 MILLIARDEN UMSATZ

► Microsoft hat seinen Umsatz im Geschäftsjahr 2006/2007 (01.07.2006 bis 30.06.2007) um 15 Prozent auf stattliche 51,1 Milliarden U.S.-Dollar steigern können. Der Jahresgewinn stieg um immerhin 11,6 Prozent, also um 14,1 Milliarden Dollar.

Für die Gewinnzuwächse waren zuletzt das viel gescholtene Betriebssystem Windows Vista und die neue Microsoft-Office-Version verantwortlich. Negativ schlug die Xbox-Sparte zu Buche: Die so genannte "Entertainment and Devices Division" machte 1,9 Milliarden Dollar Verlust. Besonders pikant: Allein die zusätzlichen Kosten für defekte Xbox360-Konsolen, die mit etwa einer Milliarde Dollar beziffert werden, schlugen mit ganzen acht Cent je Aktie zu Buche.



GAMES AKTUELL MEINT:

Das Drängen Microsofts, seine Konsole unbedingt vor Sony auf den Markt zu bringen, kommt den Konzern teuer zu stehen – könnte man meinen. Es bleibt jedoch zu bedenken, dass das große und qualitativ hochwertige Software-Angebot ein nicht zu verachtender Kaufgrund für die Microsoft-Konsole ist. Das scheint aber nur die U.S.-Konsumenten zu interessieren – in Europa und Japan spielt die Xbox360 nach wie vor eine untergeordnete Rolle.



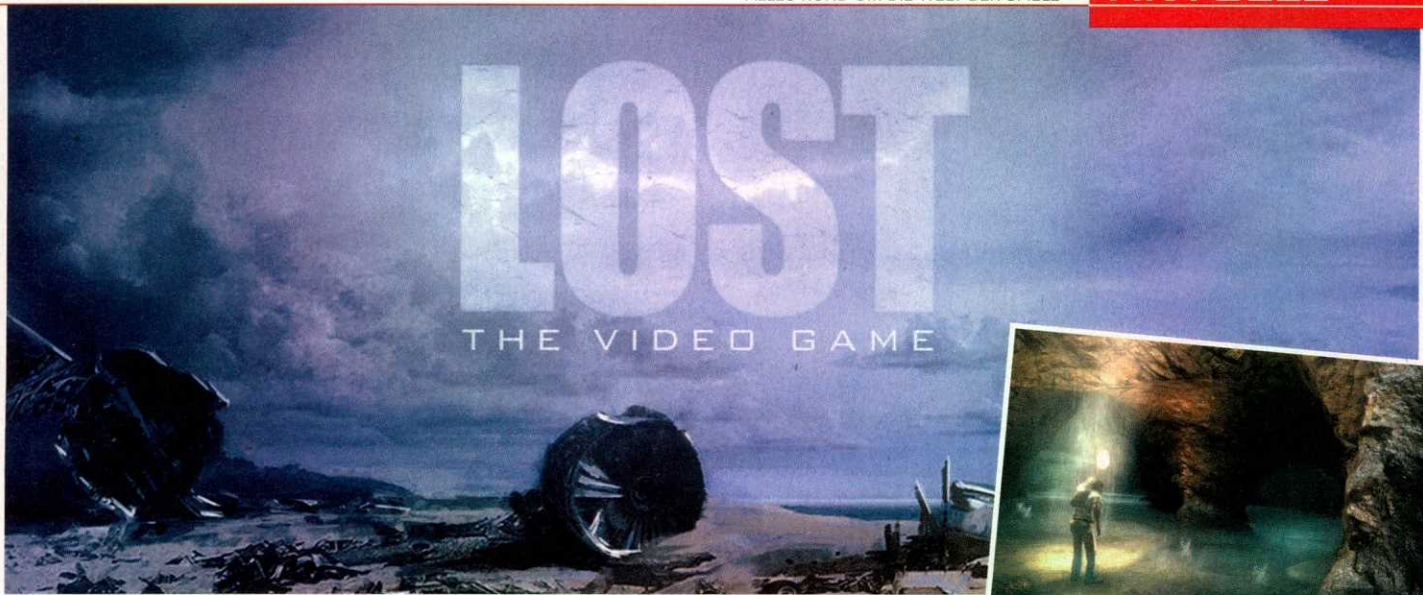
Microsoft®

NUMMERNREVUE

DIE HALO-REIHE IN ZAHLEN

- 12.800.000** Mal wurden "Halo" und "Halo 2" weltweit verkauft.
- 2008** sollte der Film ins Kino kommen, das Projekt liegt aber derzeit auf Eis.
- 2006** wurde ein weiteres, noch geheimes "Halo"-Projekt mit Peter Jackson angekündigt.
- 2001** kam der legendäre Erstling in die Läden.
- 125** Millionen Dollar wurden am Erstverkaufstag von "Halo 2" eingenommen.
- 90** Prozent Spielspaß räumte der letzte Teil bei uns ab.
- 3** Episoden umfasst die Reihe mit "Halo 3"; dazu kommt noch "Halo Wars".





Bald auch zum Mitmachen

LOST: DAS SPIEL ZUR SERIE

Die Hype-Serie aus den USA bekommt ein Videospiel-Pendant! "Lost" erscheint voraussichtlich Anfang nächsten Jahres für PC, PS3 und Xbox360 und wird ein neues Abenteuer auf der mysteriösen Insel bieten. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Überlebenden des Flugzeugabsturzes, der sich mit den anderen Passagieren und seiner eigenen Vergangenheit auseinandersetzen muss, um zu überleben und den Weg nach Hause zu finden. Dabei trifft er auf die bekannten Charaktere der Serie, erforscht unheimliche Orte und deckt allerlei Geheimnisse auf. "Lost" läuft auf der "GRAW 2"-Engine und bekommt viel kreativen Input von den Machern der Serie.

Lost | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft | Erscheint: 1. Q. 2008



▲ **STIMMUNGSVOLL:** Die Optik der Serienversetzung erzeugt eine dichte Atmosphäre. Auch die Charaktere kommen ihren Vorbildern sehr nahe.



Zum Reinspielen

CRYSIS: DEMO IM ANMARSCH

Allen sehnsüchtig ausharrenden Shooter-Fans versüßt das deutsche Entwicklerstudio Crytek die Wartezeit mit einer spielbaren Demo von "Crysis", die einen kompletten Level umfassen soll. Ab 25. September lässt sich das gute Stück von verschiedenen Online-Quellen downloaden. Am besten einfach rechtzeitig bei www.cynamite.de vorbeischaun, und Sie verpassen nichts. Wer sich den Nano-Suit dann probeweise überstreifen will, ist allerdings gut damit beraten, seine alte Daddelkiste jetzt schon aufzurüsten – das eisige Abenteuer ist außerordentlich Hardware-hungrig.

Crysis | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: EA | Erscheint: 16.11.2007

Microsoft abgehängt

Wii ÜBERHOLT XBOX360

Nintendo hat einen Goldesel im Keller: Bis Ende Juli 2007 wurden insgesamt 291.000 Wii-Konsolen in Deutschland verkauft, während von der Xbox360 nur 281.000 Geräte abgesetzt werden konnten. Dies berichtet das Wirtschaftsblatt "Euro am Sonntag" unter Berufung auf Zahlen der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK).

Damit ist die Wii erstmals an der Xbox360 vorbeigezogen. Auf Platz drei des Next-Gen-Konsolen-Ranking: die PS3 mit 99.500 verkauften Einheiten.

GAMES AKTUELL MEINT:

Nintendos Erfolg ist beachtlich, bedankt man, dass die Microsoft-Konsole schon ein Jahr länger auf dem Markt ist als die Wii.

Die Redmonder haben allerdings sofort gekontert und gehen jetzt mit attraktiveren Preisen ins Weihnachtsgeschäft.





CHARTS

Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktions-Charts.

PC-CHARTS

1	BIOSHOCK	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: 2K Games
2	GUILD WARS: EYE OF THE NORTH	
NEU	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: Ncsoft Europe
3	MEDIEVAL II: TOTAL WAR - KINGDOMS	
NEU	Genre: Strategie	Hersteller: Sega
4	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	
▼	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
5	DIE SIMS 2: GUTE REISE	
●	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts
6	HDRO: DIE SCHATTEN VON ANGMAR	
▲	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: Codemasters
7	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Electronic Arts
8	JACK KEANE	
▼	Genre: Adventure	Hersteller: CDV
9	DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN	
▼	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts
10	WORLD OF WARCRAFT	
▼	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: Vivendi

PS2-CHARTS

1	SINGSTAR: DIE TOTEN HOSEN	
▲	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
2	SINGSTAR: 90'S	
▼	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
3	SINGSTAR: POP HITS	
▼	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
4	FINAL FANTASY XII	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Koch Media
5	SINGSTAR: 80'S	
▲	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
6	TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	
NEU	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
7	ROGUE GALAXY	
NEU	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
8	MADDEN NFL 08	
NEU	Genre: American Football	Hersteller: Electronic Arts
9	NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES	
NEU	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Atari
10	GOD OF WAR 2	
▼	Genre: Action	Hersteller: Sony

PS3-CHARTS

1	MOTORSTORM	
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Sony
2	FORMULA ONE: CHAMPIONSHIP EDITION	
▲	Genre: Formel-1-Rennspiel	Hersteller: Sony
3	RESISTANCE: FALL OF MAN	
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Sony
4	WARHAWK	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Sony
5	SINGSTAR	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
6	TIGER WOODS PGA TOUR 08	
NEU	Genre: Golf	Hersteller: Electronic Arts
7	MADDEN NFL 08	
NEU	Genre: American Football	Hersteller: Electronic Arts
8	COLIN MCRAE: DIRT	
NEU	Genre: Offroad-Rennspiel	Hersteller: Codemasters
9	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTERS 2	
▼	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft
10	RAINBOW SIX: VEGAS	
NEU	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft

XBOX360-CHARTS

1	BIOSHOCK	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: 2K Games
2	BLUE DRAGON	
NEU	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Microsoft
3	FORZA MOTORSPORT 2	
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Microsoft
4	TIGER WOODS PGA TOUR 08	
NEU	Genre: Golf	Hersteller: Electronic Arts
5	COLIN MCRAE: DIRT	
▼	Genre: Offroad-Rennspiel	Hersteller: Codemasters
6	THE DARKNESS (DT.)	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: 2K Games
7	MADDEN NFL 08	
NEU	Genre: American Football	Hersteller: Electronic Arts
8	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	
▼	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft
9	OVERLORD	
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Codemasters
10	HITMAN: BLOOD MONEY	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Eidos

Wii-CHARTS

1	BOOGIE	
NEU	Genre: Partyspiel	Hersteller: Electronic Arts
2	BIG BRAIN ACADEMY	
▼	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo
3	MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL	
▲	Genre: Fußball	Hersteller: Nintendo
4	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	
▲	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Nintendo
5	MARIO PARTY 8	
▼	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
6	RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION	
▼	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom
7	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	
●	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
8	RAYMAN RAVING RABBIDS	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Ubisoft
9	ELEDEES	
NEU	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Konami
10	TRAUMA CENTER: SECOND OPINION	
NEU	Genre: Simulation	Hersteller: Nintendo

REDAKTIONS-CHARTS

1	HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
2	SEGA RALLY	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
3	BIOSHOCK	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
4	HEAVENLY SWORD	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
5	GUITAR HERO II	
▼	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
6	FOLKLORE	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
7	METROID PRIME 3: CORRUPTION	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
8	SYPHON FILTER: DARK MIRROR	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
9	SUPER PAPER MARIO	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	
10	NHL 08	
NEU	System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 GC Wii	

“EIN MEHRSPIELER-SHOOTER, DER DIE KONKURRENZ DAS FÜRCHTEN LEHRT”

– PC GAMES 06/07

**“OPTIK UND
AKUSTIK
GRANDIOS”**

– COMPUTERBILD SPIELE 04/07

**“DIES IST DER
STOFF FÜR HEISSE
MEHRSPIELER-
SCHLACHTEN”**

– PC ACTION 12/05

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

UNNACHAHMLICHE GRAFIK, PHYSIK UND NETZWERKMODI

MISSIONSBASIERTES GAMEPLAY

ZUSÄTZLICHES OFFLINE-SPIEL GEGEN GEFÄHRLICHE BOTS



MEHR INFOS ZUM WOHL BEGEHRTESTEN MEHRSPIELER-GAME DES JAHRES:
WWW.ENEMYTERRITORY.COM

Ein Spiel von



Entwickelt von



Veröffentlicht von

ACTIVISION

**PC
DVD
ROM**



UNCUT-VERSION!

© 2007 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: QUAKE Wars and ID are trademarks of Id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



MOST WANTED

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

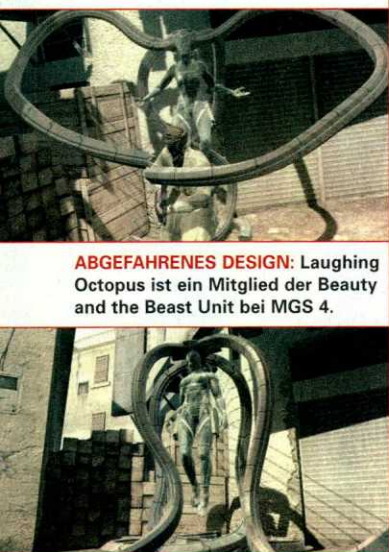
Das hat sich in den letzten vier Wochen getan

DER ÜBERBLICK

Seit Monaten bekämpfen sich Niko Bellic und Meuchler Altair bis aufs Blut. Mal steht der eine ganz oben auf dem Treppchen der Most-Wanted-Charts, dann wieder der andere. In dieser Ausgabe ist Ubisofts mittelalterlicher Schleisspezialist obenauf: Vielleicht weil "Assassin's Creed" – im Gegensatz zu "GTA IV" – noch vor Weihnachten erscheint. Freuen Sie sich auf einen baldigen Test in der Games Aktuell!

Trotz der Verschiebung steht das Rockstarsche Gangster-Epos aber auf einem respektablen zweiten Platz. Gleich dahinter: "Crysis". Der Edel-Shooter hat einen Riesensatz gemacht und ganze sechs Konkurrenten überholt. Schon in der nächsten Ausgabe gibt's den ausführlichen Test!

Außerdem einer Ihrer absoluten Favoriten: Hideo Kojimas "Metal Gear Solid IV", dessen neuen, spektakulären Trailer Sie ungekürzt auf der Heft-DVD finden. Ebenfalls in bewegten Bildern zeigen wir Ihnen "Killzone 2" (Platz 7). Den Sony-Shooter konnten wir auf der Games Convention eigenhändig zocken und filmen!



ABGEFAHRENES DESIGN: Laughing Octopus ist ein Mitglied der Beauty and the Beast Unit bei MGS 4.



01

▲ ASSASSIN'S CREED

PC PS3 Xbox 360
Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint November 2007
Vormonat Platz 2-



02

▼ GRAND THEFT AUTO IV

PS3 Xbox 360
Genre Action
Hersteller Take 2
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 1



03

▲ CRYISIS

PC
Genre Ego-Shooter
Hersteller Electronic Arts
Erscheint 01.10.2007
Vormonat Platz 10



06

▼ GOD OF WAR 3

PS3
Genre Action-Adventure
Hersteller Sony
Erscheint 4. Quartal 2008
Vormonat Platz 5



07

▼ KILLZONE 2

PS3
Genre Ego-Shooter
Hersteller Sony
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 6



08

▼ GRAN TURISMO 5

PS3
Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 7



zu Platz 06

Der Kriegsgott lässt auf sich warten

GOD OF WAR 3

Monatelang hält sich Kratos jetzt schon tapfer auf den vorderen Plätzen – ohne dass es überhaupt eine Ankündigung für "God of War 3" gäbe! Zuletzt verriet Creative Director Cory Barlog, dass noch nicht einmal am Spiel gearbeitet würde. Pläne gibt es aber, wie schon das offene Ende von "God of War 2" vermuten ließ. Barlog hat für die Zukunft der Serie zudem 1.080p-Grafik, Sixaxis und Rumble versprochen.



zu Platz 07

Der Kampf gegen die Helghast geht weiter

KILLZONE 2

Im zweiten Teil kämpft die Menschheit auf dem Heimatplaneten der Helghast ums Überleben. Der Spieler darf sich auf fremdartige Landschaften freuen, die mit tollen Licht- und Schatteneffekten bestechen und sehr atmosphärisch rüberkommen. Die Entwickler gehen übrigens davon aus, dass sie eine ganze Blu-ray-Disc mit den Spielinhalten füllen können – eine echte Next-Gen-Erfahrung ist somit garantiert.

▲ 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



RESIDENT EVIL 5

PS3 Xbox 360

Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 1. Quartal 2009
Vormonat Platz 3

05



METAL GEAR SOLID 4

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 1. Quartal 2008
Vormonat Platz 4

09



FINAL FANTASY XIII

PS3

Genre Rollenspiel
Hersteller Square Enix
Erscheint 4. Quartal 2008
Vormonat Platz 8

10



GUITAR HERO 3

PS2 PS3 Xbox 360 Wii

Genre Musikspiel
Hersteller Activision
Erscheint 28.10.2007
Vormonat Neueinstieg

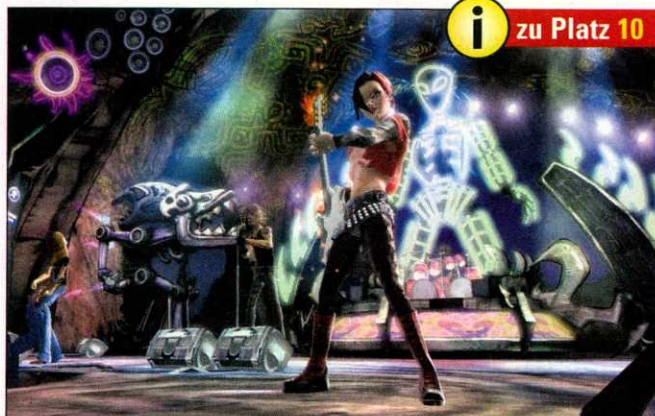


MOST WANTED

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



zu Platz 10



▲ **RAN AN DIE SAITEN:** Beim neuen Klampfen-Spektakel kommt wieder echte Bühnenatmosphäre auf.

Bald wird wieder gerockt

GUITAR HERO 3

PS2 PS3 Xbox 360 Wii

Die dritte Ausgabe des Gitarren-Geschrammels wird spannende Duelle mit Bossgegnern bieten. Einer dieser Saitengötter ist Slash, ehemals Gitarrist von Guns N'Roses. Slash tritt sogar mit einem eigens für das Spiel komponierten Song an und hat sich per Motion-Capturing ins Game verpflanzen lassen. Auch Tom Morello, einst Klampfen-Virtuose von Rage Against The Machine, wird als Bossgegner dabei sein. Ob er ebenfalls einen Song beisteuert, ist noch nicht bekannt – ebenso wenig wie die komplette Liste aller Gaststars. Wir bleiben dran – rock on!



**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: 18.10.2007

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 10/07"
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 10/2007 teilnehmen.**



FAKTEN

Besucher GC 2007: 185.000 (2006: 183.000)

Aussteller: 503 (2006: 374)

Fachbesucher: 12.300 (2006: 8.700)

Journalisten: 3.300 (2006: 2610)

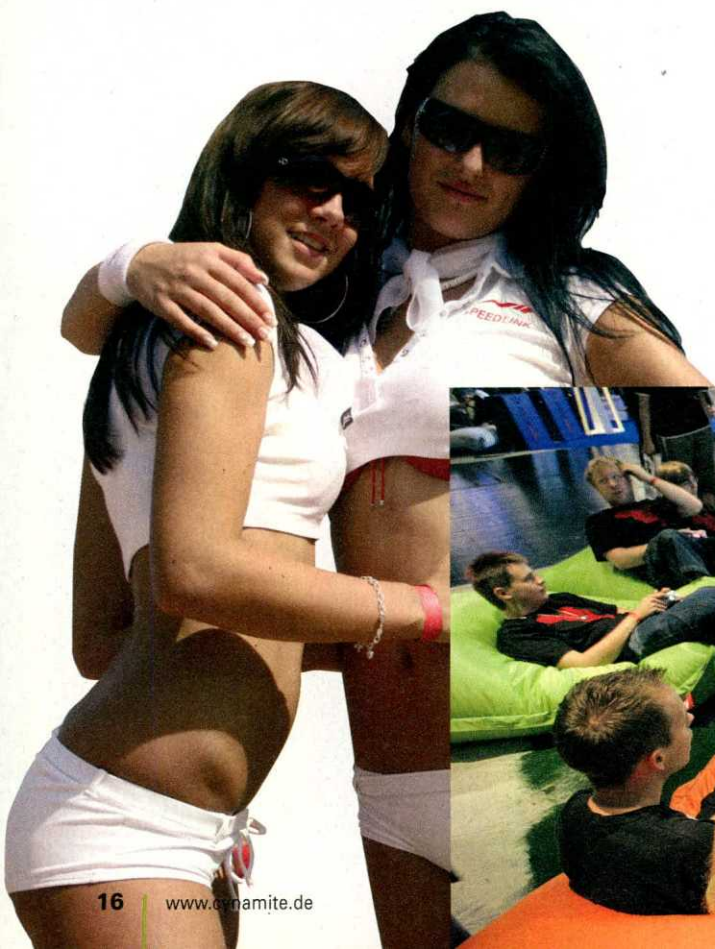
Teilnehmer GC-DC: 900 (2006: 650)

Fläche: 112.500 Quadratmeter
(2006: 90.000 Quadratmeter)Alter: 52 Prozent über 20 Jahre
(2006: 45 Prozent)Geschlecht: 20 Prozent weiblich
(2006: 17 Prozent)Anreise: 40 Prozent fuhren mehr als
300 Kilometer (2006: 36 Prozent)

G/C

MESSERUNDGANG

Das sind die Trends, so war die Stimmung, das wurde gezeigt – spazieren sie mit uns (noch einmal) über die Games Convention 2007!



Von 22. bis 26. August öffneten sich zum sechsten Mal die Pforten der Games Convention in Leipzig. Mehr Besucher als je zuvor gingen auf die Jagd nach Eindrücken zu den neuesten Spiele-Entwicklungen: satte 185.000 Menschen.

Trotz des gewaltigen Ansturms platzte das Messegelände an keinem Tag aus den Nähten, denn es stand mehr Fläche denn je zur Verfügung. Zum ersten Mal seit Bestehen konnten Messebesucher auch außerhalb der Hallen ihren Spaß haben: Hinter

dem Namen GC Freestyle verbarg sich ein Sommer-Festival unter freiem Himmel, das in vier Zonen unterteilt war: Camping-Platz, Chill-out-Area, Open-Air-Festival und Fun-sport-Area. Bei wunderschönem, heißem Sommerwetter heizten Acts wie Revolverheld, H-Blockx oder Samy Deluxe feierwütigen Zockern mächtig ein.

TRENDSETTER GC

Doch nun ab in die heiligen Hallen. Beim Schlendern durch die spektaku-

▼ CHILL OUT: Am Microsoft-Stand konnten die Besucher ganz relaxt die kommenden Spiele-Highlights für die Xbox360 ausprobieren.





MASSENANSTURM: Nicht nur am Stand von Electronic Arts war richtig was los. Dieses Jahr kamen sogar noch mehr Besucher auf die GC als 2006.



lären, leuchtenden Stände der wichtigsten Publisher fiel vor allem eines auf: Der Trend Casual Games ist von den Pacemakern Nintendo auf die gesamte Branche übergesprungen. Ob Sony mit "Singstar" und "Buzz", 2K Games mit dem Wii-Rummel "Carnival Games", Konamis "Dewy's Adventure" oder EAs "Boogie", nahezu alle Hersteller widmeten einen großen Teil ihrer Displays "Spielen für jedermann", wie nun sogar eine eigene Franchise von Ubisoft heißt. Selbst Microsoft, die lange nach So-

ny und Nintendo die Zeichen der Zeit erkannten, zeigten auf der GC 2007 unter anderem ein Filmquiz ("Scene it") für die Xbox360. Ein weiterer Trend: Handhelds spielten eine weit aus größere Rolle als in den vergangenen Jahren.

WE ARE FAMILY

Die Halle 5 stand dieses Jahr ganz unter dem Motto GC Family. In diesem Bereich der Messe konnten Kinder zusammen mit ihren Eltern aufregende Neuheiten aus dem Be-

GC FREESTYLE: Neben diversen Software-Perlen feierte auch dieses riesige Freiluftgelände Premiere. Auf der Open-Air-Bühne traten absolute Top-Acts auf.



Kommentar Patric Roos



Die Games Convention hat allen Killerspiel-Diskussionen zum Trotz gezeigt, dass Jung und Alt, Männlein wie Weiblein, an der bunten Spielewelt Spaß haben. Die Leipziger Messe spiegelte wunderbar die aktuelle Videospiellandschaft wider: simple, spaßige Spielchen für Casual Gamer auf der einen Seite und komplexe, technisch umwerfende Produktionen für echte Zocker-Halunken auf der anderen. Ich freue mich schon auf eine noch größere GC '08!

Kommentar Andreas Szedlak



Noch vor zwölf Monaten waren PS3 und Wii auf der GC nur in Glaskästen zu bewundern. Heute kann man sich vor kommenden Toptiteln kaum noch retten – wobei die Betonung immer noch auf "kommen-" liegt. Folglich ist der Sieger der GC '07 für mich die Xbox360. Hier gibt's nicht nur Klasse, sondern auch Masse. Für jedes Alter, für jeden Geschmack, zu jedem Zeitpunkt: Microsoft spielt seinen Zeitvorteil voll aus, frei nach dem Motto: Wartest du noch, oder zockst du schon?! Dass "Halo 3" nur einer unter vielen Xbox360-Krachern ist, sagt wohl schon alles.

Wii Fit™

BALANCE BOARD: Die Fitness-Software Wii Fit wird mit diesem Brettchen ausgeliefert. Es reagiert auf Gewichtsverlagerung des Spielers.



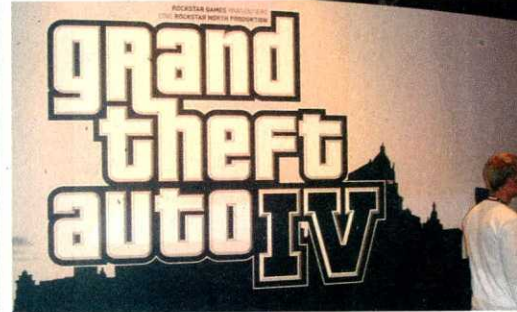
► **LARA CROFT:** Am Messestand von Publisher Eidos bewarb Model Karima Adebibe den neuesten Teil der Tomb-Raider-Reihe.

Kommentar

Thomas Szedlak



Eine Spielemesse in Leipzig? Ich kann mich noch gut an die skeptischen Kommentare erinnern, als die GC 2002 ihr Debüt feierte. Fünf Jahre später ist das Entertainment-Eldorado nicht mehr wegzudenken. Ich bin sicher, dass die meisten der 185.000 Besucher zufrieden nach Hause gegangen sind, denn die GC 2007 war die Messe der Superspiele: innovativ, vielfältig und grafisch meist absolut beeindruckend. Größer könnte meine Vorfreude aufs Weihnachtsgeschäft gar nicht sein!



reich Edutainment sehen. Zudem gab es diverse Info-Veranstaltungen rund um Themen wie Alterskontrolle oder Ausbildung im Spielbereich.

EIN FEST FÜR BALLERMÄNNER

Bei aller familienfreundlichen Unterhaltung gingen aber auch die Hardcore-Zocker unter den Messebesuchern keineswegs leer aus: "Call of Duty 4", "Bioshock", "Metroid Prime: Corruption", "Haze" oder "Heavenly Sword" begeisterten Action-Freaks.

▼ **WOHNZIMMER:** Sonys bekannte This-is-living-Kampagne in Natura.

Auch wir vom CyPress-Verlag hatten einen eigenen Stand auf der Messe. Dort konnte man Abos für die Games Aktuell und unsere Schwesternmagazine abschließen, oder bei unseren netten Hostessen das ein oder andere Heft aus unserem Hause abstauben. Apropos Hostessen: Nachdem auf der amerikanischen E3 Babes-Verbot herrscht und die Tokyo-Game-Show-Mädels nicht so viel Haut zeigen dürfen, ist die Games

Convention auch in diesem Bereich weltweit erste Wahl.

Wer nicht die Möglichkeit hatte, Europas größte Spielemesse zu besuchen, der sollte sich unsere GC-Videos auf der DVD nicht entgehen lassen!

pr ■



▼ **LCD-VERSAMMLUNG:** Anders als im Vorjahr konnten nun alle Besucher die PS3-Power bewundern.



SO, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER
Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

MASS EFFECT™



System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

23.11.2007 – 70 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	Bioware Baldur's Gate, Knights of the Old Republic 1+2, Jade Empire

- ▶ Einzelspieler-Action-Titel mit Rollenspiel-Elementen
- ▶ Exklusiv für die Xbox360
- ▶ Team mit drei Charakteren für taktisches Vorgehen
- ▶ Komplexe Story mit variabler Handlung
- ▶ Kinofilm-typische Inszenierung der Dialoge

Internet
www.bioware.com

In der Zukunft gibt's Vieles im Überfluss: Kriege, Waffen und hässliche Aliens. Bioware präsentierte die imposante Welt seines ehrgeizigen Action-Titels.

Wrex hat sich von der Gruppe abgesondert und schmolzt. Der zweieinhalb Meter große, echsenäugige Außerirdische ist mit Ihnen durch dick und dünn gegangen, doch jetzt will er seinen Leuten lieber ein Heilserum bringen, statt die Festung zu zerstören. Doch John Shepard, Ihr Alter Ego in "Mass Effect", hat andere Pläne. Shepard ist ein knallharter Kerl, der mit seinen Komparsen durchs Weltall streift, gegen echte und vermeintliche Schurken kämpft –

und sich damit in einem Netz politischer Intrigen verfängt. Das große Ziel besteht darin, eine lebensfeindliche Roboter-Armee aufzuhalten. Doch in dieser Szene muss sich Shepard entscheiden: Soll er Wrex töten, auf ihn einreden – oder den ursprünglichen Plan überdenken und den Kumpel am Leben lassen?

LEBENDIGES UNIVERSUM

"Wie der Spieler sich entscheidet, beeinflusst den Verlauf und vielleicht den Ausgang der ganzen Geschichte dieses Universums", sagt Dr. Gregory Zeschuk, Chef des renommierten kanadischen Entwickler-Studios Bioware bei einer ausführlichen Spielsession in Hamburg.

Die Welt ähnelt der des Bioware-Titels "Star Wars: Knights of the Old Republic" von 2003. Klare Flüsse und Seen, Wälder mit 100 Meter hohen Bäumen und hochtechnisierte Städte prägen das Bild des Planeten, auf dem die Zentrale der universellen Regierung liegt: die Zitadelle. Die umliegenden Sonnen tauchen die Gebäude tagsüber in rotes Licht, während

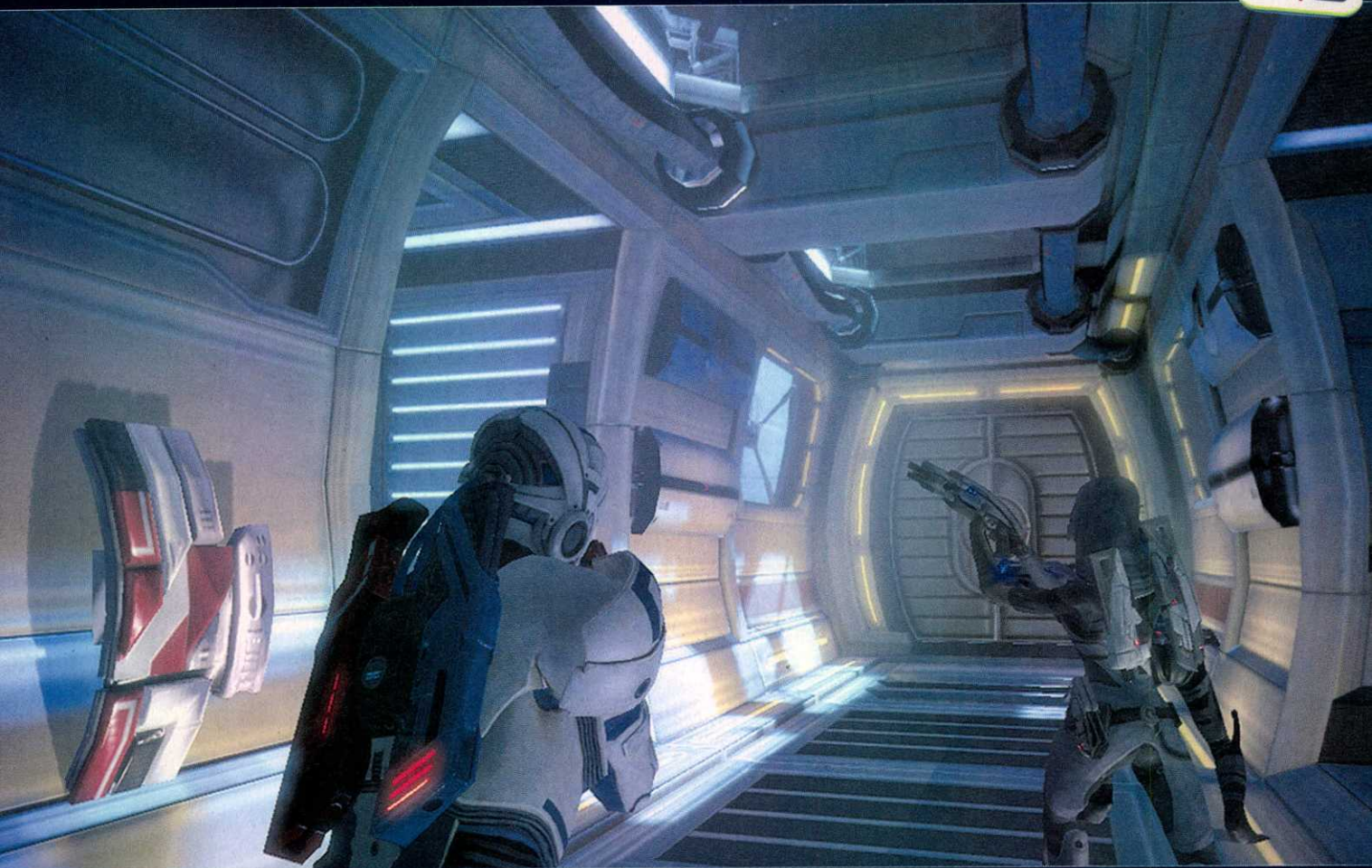
Bewohner, Besucher, Beamte und Wachen emsig hin und her laufen. Darunter befinden sich Menschen – und Aliens aller Arten und Rassen.

Während wir als menschlicher Kommandant Shepard durch die Räume wandern, können wir etwa eine Heuschrecke in der Größe einer Kuh entdecken, die an einem Computer-Terminal recherchiert; wir sehen Typen, deren Gesichter an afrikanische Masken in einem naturkundlichen Museum erinnern, und wir begegnen einem freundlichen Wesen, das aussieht wie ein Elefant und sich als Botschafter der Elcor-Rasse vorstellt. Shepards menschliche Komparsin Ashley kommentiert den Anblick auf wenig tolerante Weise: "Ich kann die Aliens nicht von den Tieren unterscheiden."

Die Aliens sind Teil der Welt von "Mass Effect". Sie sind genau so zugänglich, feindselig oder mitteilnehmend wie menschliche Gesprächspartner. Und sie kämpfen gegen die Bedrohung durch die Roboter-Armee. Gerade zu Beginn des Spiels wird Shepard viel Zeit darauf verwenden, Informationen



▲ RESOLUT: Wenn es ihm zu bunt wird, können Sie Shepard seine Knarre ziehen lassen, um den Konflikt ohne langwieriges Gerede zu beenden. (Xbox360)



▲ **TEAM-WORK:** Shepard kann die oftmals starken Gegner nur bezwingen, wenn er mit seinen beiden Team-Kumpels zusammenarbeitet. Der Spieler bestimmt im Pause-Modus Position, Aktion und Ausrüstung der Mitstreiter und nutzt deren besondere Fähigkeiten aus. (Xbox360)

zu sammeln, Aufträge anzunehmen und Leute für gefährliche Missionen zu rekrutieren. Sein Team besteht aus maximal drei Mitstreitern, darunter etwa die besagte Pessimistin Ashley. Auch Wrex, das Riesenmonster mit Herz, ist mit von der Partie – und dank seiner dicken, "Carnage" (dt. "Metzelei") genannten Wumme, eine echte Hilfe im Kampf gegen alle Arten von Feinden. Bei der Spiel-Präsentation wies Zeschuk darauf hin, dass zu Beginn die

Story vor allem durch Dialoge und kleine, minder gefährliche Aufträge vorangetrieben wird; im weiteren Verlauf spielt die Action eine immer wichtigere Rolle.

BALDUR'S TRÄNEN

Fans der klassischen Bioware-Rollenspiele müssen jetzt tapfer sein: "Mass Effect" ist vorrangig ein Shooter à la "Halo 3", Team-Gefechte bestimmen das Geschehen. Der Spieler wird zahlreiche Dialoge bestreiten und exotische Regio-

nen erforschen, wo er nach seltenen Gegenständen sucht, doch bereits nach dem ersten Viertel des Spiels soll der Anteil der Kämpfe stark zunehmen. Angenehm wirkt dabei das Waffen-Inventar, denn es lässt sich jederzeit aufrufen, was den aktuellen Kampf unterbricht. So haben Sie alle Zeit der Welt, die richtige Waffe auszuwählen und Ihren Team-Kameraden Anweisungen zu geben. "Taktik", betont Zeschuk, "ist der Schlüssel zum Erfolg". Der Bio-

ware-Boss zeigt, wie er einen starken Gegner ausschaltet, indem er erst einige Granaten in den Nachbarraum wirft und den Feind so zum Aufgeben zwingt. Echte Boss-Kämpfe soll es nicht geben, dafür lassen sich die meisten Gegner nicht mit ein paar Fußritten zum Schweigen bringen. Der Spieler wird alle Waffen aufrüsten können, um Gegner nicht nur zu beschießen, sondern auch einzufrieren, einzufrieren oder schlicht in die Luft zu jagen. ►



▲ **GESPRÄCHIG:** Das Dialog-System funktioniert bereits tadellos, wobei Sie stets zwischen mehreren Antworten oder Fragen wählen können. (Xbox360)



▲ **MONSTERVIELFALT:** Zu den Gegnern gehören vorrangig Roboter. Doch auch zombiartige Kreaturen und Rieseninsekten bedrohen Shepard & Co. (Xbox360)



▲ BÄRTIG: Joker (sitzend) und Shepard flachsen miteinander vor dem nächsten Einsatz. Commander Shepard kann seine zahlreichen Neben- und Haupt-Aufträge nur erfolgreich durchführen, wenn ihn seine Team-Kollegen dabei unterstützen. (Xbox360)

AUF DIE AUGEN KOMMT ES AN

Spiele sollen sich, nach dem Willen vieler Entwickler, am Kino orientieren. Unter dem Fachbegriff "Cinematografisches Spielen" werden Story, Darstellung von Figuren und Bewegung so gestaltet wie in zeitgenössischen Action-Filmen. BioWare-Chef **Gregory Zeschuk** (GZ) erklärte Games Aktuell im Interview, inwiefern "Mass Effect" cinematografisch ist.



Welche Bedeutung hat die Story fürs Spiel?

GZ: Die Story ist das Wichtigste überhaupt: Sie fügt alle Elemente in einen Kontext und motiviert den Spieler, Figuren und Missionen ernst zu nehmen. Insgesamt waren vier Skript-Schreiber an "Mass Effect" beteiligt. Einer ist der bekannte Romanschriftsteller Derw Karpyschyn, der die Einzelstücke zu einem harmonischen Ganzen verwoben hat.

Die Figuren wirken lebendiger als in anderen Titeln. Wie kommt's?

GZ: Wir haben unsere Charaktere nach Scans echter Models gestaltet. Dabei haben wir uns vage an Archetypen orientiert: Wrex ist der raue und verlässliche Kumpel, Joker der Witzbold und so weiter. Dadurch findet der Spieler schnell Zugang, selbst zu merkwürdigen Kerlen wie Garrus.

Die Augen sind häufig ein Problem – oftmals wirken sie tot. In "Mass Effect" scheinen sie lebendiger. Was ist Ihr Geheimrezept?

GZ: Wir sind Mediziner, das hat bei der Entwicklung geholfen (lacht). Nein, das Geheimnis ist keines: Die Augen der Figuren enthalten zwei Kammern, was eine Bewegung der Iris möglich macht. Entscheidend ist jedoch das Licht: Das wird auf der Netzhaut reflektiert, sodass die Augen glänzen. Weitere Effekte wie Zwinkern und Blinzeln bewirken dann, dass das Gesicht so wirkt wie bei einer Filmfigur.

Apropos Film: War "Star Wars" ein Vorbild für die Story?

GZ: Na ja, in der Story gibt es eine Art weisen Sternen-Rat, außerdem gibt es Alien-Rassen, die friedlich miteinander leben.

Ist der Multiplayer-Modus der cinematografischen Inszenierung zum Opfer gefallen?

GZ: So könnte man es sagen. Wir konnten nur in einem Einzelspieler-Game eine geradlinige Geschichte wie diese erzählen, und die Story war uns wichtiger, als irgendein Multiplayer-Element anzuhängen. Wenn mehrere Leute spielen, kann man nicht mehr vernünftig der Handlung folgen.

IMPLANTATE

Trotz aller Action: Wie in traditionellen Rollenspielen beginnt der Spieler auf Level eins, sammelt einige Hundert Erfahrungspunkte – und steigt in die zweiten Charakterstufe auf. Dafür kann er seine Fähigkeiten steigern, etwa den Umgang mit einer besonderen Pistole erlernen, sich in Erster Hilfe schulen oder den Körper widerstandsfähiger machen ("Fitness"). Er darf die Art seines Vorgehens selbst bestimmen, wobei ihm

Rücksichtslosigkeit und beherztes Moralisieren Punkte in der jeweiligen Disziplin bringen. Anders als in "Knights of the Old Republic" lassen sich die moralischen Entscheidungen nicht einfach in "gut" und "böse" einteilen, sie bestimmen vielmehr, welche Kämpfer Mitglied des eigenen Teams werden können. Ein zunehmend skrupellos agierender Shepard wird weichherzige Naturen dazu bewegen, das Team zu verlassen. Shepard kann zwar auf befreundete



▲ ZAUBERHAFT: Elektro-Magie ist häufig wirkungsvoller als dicke Knarren. Der Spieler bekommt nach und nach optisch beeindruckende Waffen. (Xbox360)

Schon im Vorfeld... wurde "Mass Effect" mit zahlreichen Awards prämiert, darunter mehrere Best of E3 2006 Awards. GameSpy etwa verlieh die Auszeichnung "Bestes Rollenspiel".



▲ **VERTRAUENSFRAGE:** Die Entwickler bemühen sich darum, den Figuren eine jeweils eigene Persönlichkeit zu verschaffen. Wer Teil einer intergalaktischen Verschwörung ist, erfährt der Spieler erst im weiteren Verlauf. Die junge Alien-Dame im Bild ist jedenfalls äußerst mitteilungsfreudig. (Xbox360)

Nebenfiguren schießen, diese nehmen jedoch keinen Schaden, sondern plaudern unbeschwert weiter.

Mit dieser Entscheidung verhindern die Entwickler, dass der Spieler durch unbedachtes Handeln die roten Fäden der Story verwirbelt, und sorgen gleichzeitig dafür, dass stets klar ist, was die Hauptaufgaben sind. Dabei werden sich laut Bioware auf den umliegenden Planeten zahlreiche Nebenquests lösen lassen.

X, Y - FEUER

Die Reise durch die "Star Wars"-ähnliche Welt bestreitet das Shepard-Team mit dem Raumschiff Normandy, auf den Planeten bewegen Sie sich zu Fuß oder fahren mit einem bewaffneten Buggy durch die Geröllwüste. In bewohnten Gebieten laden Sie als Shepard eine beliebige Figur zum Schwatz ein, wenn Sie die A-Taste drücken. Die Waffe zücken Sie mit der linken Schultertaste, mit der Y-Taste stecken Sie sie zurück in die Tasche. Die rechte Schultertaste ist fürs Feuern reserviert, und mit den beiden Analog-Sticks gelingen Bewegungen und Kamera-Führung ge-

nauso mühelos wie in "Halo". Schwimmen kann Shepard nicht, auch Sprung- und Hüpf-Aktionen sind nicht geplant. Beim Test-Spiel gab es keine Probleme, den Gegner ohne Auto-Aim zu treffen; schwierig war es jedoch, gut gepanzerte Feinde dauerhaft auf den Boden zu zwingen.

Der Schwierigkeitsgrad soll laut Bioware nach und nach deutlich ansteigen.

UNWIRKLICHE WIRKLICHKEIT

Die Oberfläche der Planeten erinnert an die Gestaltung der Landschaften in den "Star Wars"-Filmen. Wüste, Wald und Städte werden dank der dritten "Unreal"-Engine farbenprächtig inszeniert, asymmetrische Gegenstände wie Steine, Pflanzen und Gräben unterscheiden sich kaum von ihren Vorbildern im wirklichen Leben.

Der See in der Zitadelle erscheint aus einiger Distanz fotorealistisch, in der Nahansicht zeigt sich allerdings, dass zum Beispiel die "Bioshock"-Entwickler perlen- und strömendes Wasser weit aus überzeugender darstellen als Bioware. Die Außenwelten wirken

dagegen grandios: Während unseres Probespiels standen wir auf dem obersten Balkon des Verwaltungstraktes der Zitadelle und schauten auf imposante Riesebäume, deren Zweige sanft im Wind schaukelten, auf sonnenbeschienene Berghänge und einen schillernden See, um den Aliens und Menschen spazierten. Letztere bewegen sich geschmeidig, ecken selbst in dieser frühen Version des Spiels nirgendwo an, und die Bewegungsroutinen lassen das Bild eines gemächlichen Treibens entstehen. Auch die Gesichter der Figuren wurden mit großem Aufwand gestaltet, um "den filmähnlichen Charakter des Spiels zu betonen", wie Zeschuk erklärt. Ashleys Gesicht wirkt nicht glatt wie das einer Lara Croft, vielmehr weisen erste Anzeichen von Krähenfüßen darauf hin, dass die Dame bereits im vierten Lebensjahrzehnt angekommen ist. Auch die Akne-Narben von Shepards Vorgesetzten machen die Figuren lebendig, wobei die englischen Dialoge beinahe lippensynchron gelingen. In einer Szene erbettelt ein Typ namens Conrad Verner ein

Autogramm von Shepard: Das wirkt nicht wie ein geskriptetes Element in einem Computerspiel, sondern wie eine Sequenz aus "The Matrix", wobei der Spieler zu Conrad jederzeit sagen kann: "Mach dich vom Acker!"

Die starke Fixierung auf die Handlung hat ihren Preis: Einen Multiplayer-Modus wird es in "Mass Effect" nicht geben. Als Solo-Spiel jedoch hinterlässt das neue Bioware-Werk bleibende Eindrücke. **pk**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Spielwelt kinoreif ist
- ▲ uns die Helden rasch ans Herz wachsen
- ▲ Taktik die Gefechte entscheidet
- ▲ Dialoge Alternativen bieten

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ der Schwierigkeitsgrad später stark ansteigen soll

★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Eine fantastische Spielwelt und tolle Charaktere dürften sogar traditionelle Rollenspieler begeistern.

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

CYLINK
CYNAMITE.DE
7E5
Ihr CyLink-Code

System:

PC

Termin/Preis:

08.11.2007 – 50 €

PS3

08.11.2007 – 65 €

Xbox 360

08.11.2007 – 65 €

FAKTEN

Genre Ego-Shooter

Hersteller Activision

Entwickler Infinity Ward
(bekannt durch) Call of Duty 1 + 2

- ▶ Zwei Handlungsstränge in Russland und im Nahen Osten
- ▶ Mehrspieler-Modus mit Rollenspielelementen
- ▶ Über 70 authentische Waffen der modernen Kriegsführung
- ▶ Filmreife Inszenierung

Internet
www.charlieoscardelta.com

Der Zweite Weltkrieg ist endlich vorbei! Infinity Ward katapultiert die berühmte Shooter-Serie ins 21. Jahrhundert. Nicht die einzige Neuerung...

Als die Sonne am Mittwochabend, dem Tag vor der offiziellen Eröffnung der diesjährigen Games Convention, langsam dem Leipziger Horizont entgegentauchte, bot sich Besuchern ein skurrielles Bild. Riesige Hummer-Geländewagen sammelten ein Heer ungeduldig wartender Journalisten ein, um sie zum nahe gelegenen Flughafengelände zu eskortieren. Ein pompöser und würdiger Auftakt für Activisions Messe-Event zu "Call of Duty 4". Notwendig? Eigentlich nicht, denn Spieler wie

Fachpresse sind seit Jahren gefesselt von der traditionsreichen Ego-Shooter-Serie. Mit nahezu jedem Teil gelang es Infinity Ward, das beklemmende Szenario des Zweiten Weltkrieges mit einer noch bedrohlicheren, noch realistischeren und intensiveren Atmosphäre auszustatten – einziger Kritikpunkt waren die ausgelutschten Schauplätze.

AB IN DIE MODERNE

Mit "Modern Warfare" transportieren die Entwickler die Serie nun endlich

in die Gegenwart und verzichten auf historische Kriegsschauplätze. Im Zentrum von "Call of Duty 4: Modern Warfare" steht der Kampf gegen den modernen Terrorismus. Dabei setzt man auf die filmreife Inszenierung, die schon die Vorgänger zu Klassikern machte. Konsequenterweise gehört dazu eine spannende Story, die sich wie ein roter Faden durch den Einzelspieler-Modus zieht. Deshalb orientierten sich die Entwickler an der amerikanischen Erfolgsreihe "24" und strickten einen



▲ **HOLLYWOOD-STIL:** Die nächtliche Ankunft auf dem Frachter der Terroristen wurde von Infinity Ward opulent und filmreif in Szene gesetzt. (Xbox360)



▲ **VOLL AUF DIE ZWÖLF:** Der vierte Teil der Serie ist voll gestopft mit brachialer Action im Hier und Heute des 21. Jahrhunderts. (Xbox360)

Wussten Sie schon, dass... "Call of Duty 4" auch für Nintendos kleinen Taschenspieler DS in Entwicklung ist? Erscheinungstermin: 8. November 2007



▲ **ALLES IM GRIFF:** Die Steuerung orientiert sich weitgehend am nahezu perfekten Interface der letzten Call-of-Duty-Einsätze. In puncto filmreife Inszenierung und atemberaubende Präsentation setzt Infinity Ward der eigenen Serie mit dem vierten Teil die Krone auf. (Xbox360)

Plot aus Verschwörungen, terroristischen Aktivitäten und natürlich jeder Menge Patriotismus. Wer CTU-Agent Bauer kennt, der weiß, dass Terroristen weltweit agieren. So beginnt alles in Russland, wo Nationalsozialist Zakhaev einen Bürgerkrieg anzettelt, um die Sowjetunion nach altem Vorbild wieder aufzubauen. Für diesen irrsinnigen Plan holt er sich tatkräftige Unterstützung durch Al-Asad. Gemeinsam mit dem Schurken gründet er die Organisation "Die Vier Reiter der Apokalypse". Das

unheilvolle Gespinnst will die Amerikaner im Nahen Osten in eine Falle locken, um von dem Putsch in Russland abzulenken. Ein perfektes Szenario, um die britische S.A.S. und die amerikanischen Marines in den Einsatz zu schicken und im Laufe des spielbaren Thrillers beide Handlungsstränge geschickt miteinander zu verweben.

PERFEKT INSZENIERT

Am grundsätzlichen gradlinigen Ego-Shooter-Konzept hat Infinity Ward

nichts geändert, man bleibt den Wurzeln treu. Mit modernster Bewaffnung, vom einfachen Sturm-übers Scharfschützengewehr bis hin zum M249-SAW-MG, sowie jeder Menge nützlicher Gadgets, etwa Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen, nehmen Sie den Kampf auf. Bei Bedarf wird ein flächendeckendes Luftbombardement angefordert. Das direkte Kommando über Fahrzeuge oder Hubschrauber bleibt Ihnen allerdings verwehrt. Was die Entwickler mit bombastischer, cineastischer Inszenierung und dichter, beklemmender Atmosphäre meinen, dürfen wir an diesem Abend am eigenen Leib erfahren. Sowohl der Angriff auf einen mit Terroristen beladenen Frachter als auch der Kampf im Nahen Osten beeindrucken mit bombastischen Explosionen, angsteinflößender Soundkulisse und fantastischen inszenatorischen Highlights. Egal ob es um die Ankunft auf dem Frachter via Helikopter geht oder den späteren Angriff feindlicher MIGs, die über das Meer heranrauschen – man hat in jeder Sekunde den Tod im Nacken. Dem entgehen Sie nur durch schnelle Reflexe, geschicktes Ausnutzen der Deckung und im

Notfall einen strategischen Rückzug. Im Mehrspieler-Modus glänzt "CoD 4" mit netten Neuerungen, beispielsweise der Vergabe von Erfahrungspunkten bei Online-Matches. Damit schalten Sie neue Objekte und zusätzliche Fähigkeiten frei; um schneller zu rennen oder Kugeln eine höhere Durchschlagskraft zu verleihen. Am Ende des Abends sind wir beeindruckt: "Call of Duty" lässt die Grenzen zwischen Spiel und Film verschwinden – ein klarer Hitkandidat! **SZ**



▲ **BEEINDRUCKEND:** Obwohl die kleinen Events gescriptet sind, schaffen sie eine beklemmende Atmosphäre und sind elegant ins Spiel integriert. (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Szenarios einfach schockierend geil aussehen
- ▲ der Zweite Weltkrieg vorbei ist
- ▲ der Mehrspieler-Modus Innovationen verspricht

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ man immer noch sehr wenige Entscheidungen treffen darf

★★★★★ **GAMES AKTUELL**

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Ein klassischer Ego-Shooter? Ja, aber einer, der nahezu perfekt in Szene gesetzt und richtig spannend wird.

★★★★★
„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden.“
GamePro



 Games for Windows  XBOX 360  PLAYSTATION

© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.



„Vielleicht das bislang beste Werk
der tollen Dänen von IO Interactive!“

360 Magazin

FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM





System:

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Wii

Termin/Preis:

02.11.2007 – 50 €

02.11.2007 – 60 €

02.11.2007 – 70 €

02.11.2007 – 70 €

02.11.2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	EA Black Box Need for Speed

- Karriere-Modus mit Street-, Speed-, Drag-, Drift- und Showdown-Events
- Unfälle wirken sich auf Fahrleistung und Bremsverhalten aus
- Mehr als fünfzig Originalkarossen
- Eigene Mehrspieler-Wettkämpfe können zusammengestellt werden

Internet

www.ea.com/nfs/prostreet

Brandheiße Infos zu EAs Profi-Raser: Neues zu Drag-Events, Unfall-Schäden und Mehrspieler-Modus.

Fernlicht aus, Sonnenbrille an. In "Pro Street" rasen wir unter blauem Himmel, so wie wir es von den aller ersten "Need for Speed"-Spielen kennen. Bei der Präsentation auf der GC erinnerte aber noch mehr an die Anfangstage der Rennspiel-Reihe.

OUTBACK

Langjährige Serienkenner erinnern sich bestimmt noch an die weitläufigen Wüstenstrecken, über die wir in früheren "NfS"-Teilen flitzten. Die Highspeed-Kurse feiern diesmal ein

Comeback, nur dass die Überland-Raserei diesmal von ständigen Bodenwellen und weiten Sprüngen erschwert wird. Dank der realistischeren Fahrphysik lässt sich der Bolide beim Landen nur schwer kontrollieren. Vor allem die weich gefederten Ami-Schlitten schaukeln dermaßen auf, dass ein Dreher oder ein Überschlag nur durch geschickte Lenkmanöver zu vermeiden ist.

In unserer exklusiven Vorschau in Ausgabe 07/2007 haben wir schon über das neue Schadensmodell be-

richtet. Jetzt können wir beobachten, wie sich Unfälle auf die Fahreigenschaften auswirken. Ein Crash lässt zwar keine Rennmaschine zur lahmen Ente mutieren. Trotzdem leidet die Beschleunigung und auch auf die Bremsleistung wirken sich allzu heftige Crashes negativ aus. Ohne Folgen bleibt ein Unfall allerdings für das Lenkverhalten. Nach Meinung der Entwickler würde dies den Spieler ohnehin in den meisten Fällen dazu veranlassen, das Rennen neu zu starten – Recht haben sie.



▲ **BMW VS. MITSUBISHI:** Pro Street enthält mehr als fünfzig Original-Fahrzeuge wie das M3-Coupé von BMW (links). (Xbox360)



▲ **MADE IN WOLFSBURG:** Herrlich spiegelt sich die Umgebung in der polierten Karosserie des Golf GTI. (Xbox360)

Noch verhüllt: Von den Versionen für PS2 und Wii gab es bisher noch kein Bildmaterial zu sehen. Unserer Meinung nach kein besonders gutes Zeichen.



▲ **JUMP-START:** Vor dem Drag-Rennen müssen Sie in einem Minispiel versuchen, die Reifen auf Temperatur zu bringen. Trotzdem können schon mal zwei Pnues die Bodenhaftung verlieren. Die durchdrehenden Hinterräder erzeugen dabei wunderbar realistisch wirkenden Rauch. (Xbox360)

PFERDESTÄRKEN IM ÜBERFLUSS

Eine gedrosselte Traktion kann man sich in den Drag-Events nicht erlauben. Die Beschleunigungs-Rennen finden künftig auf einer abgesperrten Strecke statt. Somit brauchen wir uns nicht mehr durch den Verkehr schlängeln. Stattdessen müssen wir die 750-PS-Kisten "nur" auf der Strecke halten, was sich leichter anhört als es tatsächlich ist.

Damit unsere Reifen optimalen Grip haben, müssen wir die Pnues erst einmal aufheizen. Dies ge-

schieht in einem Minigame, in dem ein grüner Kreis um unseren Drehzahlmesser rotiert. Durch feinfühliges Spiel mit dem Gaspedal halten wir die Drehzahl möglichst hoch, ohne aber zu überdrehen. Je besser uns dies gelingt, desto schneller kommen wir beim Start vom Fleck.

Auch vor dem Losfahren müssen wir die Drehzahl in einem bestimmten Bereich halten, so lange bis die Startflagge fällt. Jetzt bewegt sich unser Fahrzeug mit mächtigem Druck nach vorne. Wir halten unsere

Karosse durch feinfühliges Lenkmanöver auf der Strecke und versuchen, im richtigen Moment hoch zu schalten. Zu guter Letzt gilt es, den optimalen Zeitpunkt für den Nitroschub abzuwarten, um mit möglichst hohem Tempo über die Ziellinie zu sausen. Einsteiger können für das Drag-Event diverse Fahrassistenten aktivieren, um etwa das Ausbrechen des Hecks zu verhindern.

ONLINE-EVENT

Wer nicht nur die KI besiegen möchte, kann aus seinen gewünschten Events einen Online-Wettkampf zusammenstellen. Die Teilnehmer müssen die Rennen dabei nicht alle gleichzeitig bestreiten, sondern dann, wenn sie Lust und Zeit haben. Auf dem Leaderboard können Sie jederzeit sehen, ob es jemand geschafft hat, Ihre Bestmarke zu schlagen. EA plant ebenfalls derartige Wettkämpfe zu veranstalten und die besten Fahrer mit Sachpreisen zu belohnen.

Ob "Pro Street" von uns einen Preis in Form eines Top-Hit-Stempels erhält, zeigt wahrscheinlich schon die nächste Games Aktuell. Bis dahin erwarten wir den neuen EA-Raser

auf unserer Teststrecke. Auch wenn die Preview-Version schon viel Vorfreude erzeugt, haben wir doch noch zwei Dinge an der Technik zu bemängeln. So wirkte die Wüstenstrecke sehr leblos, ohne Umgebungseffekte wie umherfliegende Sandkörner. Außerdem lief das Spiel nicht immer flüssig, woraufhin sich die Boliden manchmal recht träge durch die Kurve steuern ließen. Wir hoffen, dass sich das noch ändert, denn die niedrige Bildrate war einer der Kritikpunkte am Vorgänger "NFS: Carbon". **az**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Rennen am Tag stattfinden
- ▲ es ein Schadensmodell gibt
- ▲ die Drag-Events echt cool sind
- ▲ die Fahrzeuge toll ausschauen

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Bildrate noch schwächelt
- ▼ die Umgebung recht leblos wirkt



★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Juhu, die weitläufigen Wüstenstrecken sind zurück. Ideal, um 3er-BMW und Co auszufahren.



▲ **BLAUE FELGEN:** Auch in Pro Street dürfen Sie Ihr Fahrzeug ganz nach Ihrem Geschmack verschönern und die Karosse online Ihren Freunden zeigen. (PS3)



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	EA
Entwickler	EA Redwood Shores
(bekannt durch)	Der Pate, Superman Returns

- ▶ Basiert auf der TV-Serie von Matt Groening
- ▶ Parodien auf Spiele wie "Medal of Honor" oder "GTA"
- ▶ Originalsprecher aus der TV-Serie
- ▶ Die meisten Episoden dauern ca. 20 Minuten

Internet
www.electronicarts.de

the SIMPSONS GAME™

System:

Termin/Preis:

PC

Nov. 2007 – 50 €

PS2

Nov. 2007 – 55 €

PS3

Nov. 2007 – 55 €

Xbox 360

Nov. 2007 – 55 €

Wii

Nov. 2007 – 35 €

Ein einfallsreiches, richtig gutes Lizenzspiel? Wer gedacht hat, so etwas gibt's nur in Homer Simpsons kühnen Träumen, wird nun eines Besseren belehrt.



▲ **HOCH HINAUS:** Im Naturkundemuseum klettert Homer auf ein Dino-Skelett. (Xbox360)



▲ **GENREMIX:** Hier hüpf't Homer (elegant wie Kollege Super Mario) über Dächer. (Xbox360)

Die vergangenen Monate förderten mal wieder einige uninspirierte Lizenz-Versoftungen zutage. War "Shrek der Dritte" noch ganz nett (62% in GA 08/07), enttäuschten "Transformers: The Game" (57%) und "Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer" (44%, beide GA 09/07) auf ganzer Linie. Fast könnte man meinen, da stecke irgendein Naturgesetz dahinter, so in der Art wie: "Nachts ist es dunkel, der Ball ist rund und Lizenzspiele sind schlecht." Doch gerade als wir diesbezüglich eine Anfrage an das Bundesforschungsministerium stellen wollten, zeigte uns EA auf der Games Convention,

dass es wohl weder fiese Gesetze noch finstere Mächte sind, die gute Lizenzspiele verhindern, sondern einfach schlechte Programmierer und enge Terminvorgaben der Publisher. Und, dass es auch anders geht...

SHADOW OF COLOSSAL DONUT

Bewusst gehen wir auf die gelbe Simpsons-Sippe erstmal gar nicht ein, denn der eigentliche Star ist – Achtung, Sensation – die Spielidee! Die Jungs von EAs kalifornischem Redwood-Shores-Studio haben aus dem Simpsons-Game nämlich eine Parodie auf populäre Videospie-

le gemacht. Die "Medal of Honor"-Serie kriegt dabei genauso ihr Fett ab wie "GTA" oder "Batman Begins".

Die erste Episode, die wir auf der GC zu sehen bekommen, heißt "Shadow of the Colossal Donut" und ist natürlich eine Veralberung von Sonys "Shadow of the Colossus". Hier müssen Bart und Homer den Lard Lad stoppen, also das riesige, immer freundlich-debil grinsende Donut-Maskottchen aus der Serie.

Der Lard Lad stapft durch die Stadt, feuert Laser aus seinen Augen und sorgt für Angst und Schrecken. Während man Bart selbst steuert, wird Homer von der CPU kontrolliert. Allerdings kann (wie beim indizierten "Gears of War") jederzeit ein Kumpel einsteigen und Homer selbst steuern



– entweder per Splitscreen auf einer Konsole oder online.

Wie in "Shadow of the Colossus" ist es Ihre Aufgabe, den Schwachpunkt des Kolosses zu finden. Im Falle des Lard Lad ist es der Sicherheitskasten an dessen Rücken. Als wir diesen öffnen, sind wir nicht nur auf dem besten Wege, die wütende Werbefigur aufzuhalten, sondern wir haben auch das erste von insgesamt 31 "Spiele-Klischees" entdeckt, die in "Die Simpsons: Das Spiel" auf die Schippe genommen und in einer eigenen Rangliste verewigt werden. Sie wissen schon, Klischees wie explosive Fässer, hinter denen sich Feinde gerne verstecken oder eben die beschriebene Schwachstelle eines Bossgegners.

BARTMAN BEGINS

Weiter geht's mit "Bartman Begins". Diese Episode zeigt den Simpsons-Sohn als behenden Superhelden, der uns mit seinen Flug- und Klettereinlagen aber eher an Spider- und Superman erinnert. Während diese Episode – wie die meisten der 16 Levels – nur auf jeweils ca. 20 Minuten Spielzeit ausgelegt ist, soll "Medal of Homer" mehr als eine Stunde dauern. Hier unternehmen Homer und Bart eine Zeitreise und kämpfen unter dem Kommando von Grandpa Simpson und Mr. Burns (jeweils 50 Jahre jünger) gegen die Nazis. Zu Beginn gilt es, ein französisches Dorf zu befreien. Natürlich wird nicht mit scharfer Munition, sondern mit der Spatzenschleuder geschossen...

GRANDT THEFT SCRATCHY

In "Grand Theft Scratchy" sind Marge und Lisa die beiden Protagonisten, die gegen die Verblödung der Jugend

durch Videospiele kämpfen. Mit dem Megaphon brüllen die beiden die frohe Botschaft hinaus und treten den Hood- und Zuhälter-Gestalten Itchy und Scratchy mächtig in den Hintern.

Nicht nur optisch und akustisch kommt sofort Simpsons-Atmosphäre rüber, auch der Humor der Serie hat den Weg ins Spiel gefunden. Schließlich hat EA eng mit den Machern der TV-Reihe zusammengearbeitet. In der deutschen Version sollen übrigens alle Hauptcharaktere von ihren Stimmen aus der TV-Serie synchronisiert werden.

Mit dem Simpsons-Kinofilm, der in den USA 180 Millionen Dollar eingespielt hat und bei uns wochenlang die Charts anführte, hat das Spiel übrigens nichts zu tun. "Als wir die Entwicklungen vor zwei Jahren begannen, hatten wir keine Ahnung, dass es einen Simpsons-Kinofilm geben würde", so Lead Designer Greg Rizzer. "Natürlich sind wir froh über den Popularitätsschub für die Simpsons, aber hätten wir das Spiel zum Film machen müssen, hätten wir unser Konzept in keinsten Weise umsetzen können."

"Die Simpsons: Das Spiel" gehörte zu den positiven Überraschungen der GC 2007. Durch die tolle Spielidee und den genialen Humor hebt sich der Titel von der Masse ab. War die Kameraführung in der E3-Version noch suboptimal, so muss man jetzt nicht mehr so viel manuell nachjustieren und kann sich mehr auf das eigentliche Spiel konzentrieren. **SZ**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es an der Zeit ist für eine Parodie auf Spiele
- ▲ der Charme der TV-Serie super 'rüber kommt
- ▲ die Steuerung locker von der Hand geht

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Episoden recht kurz sind

★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

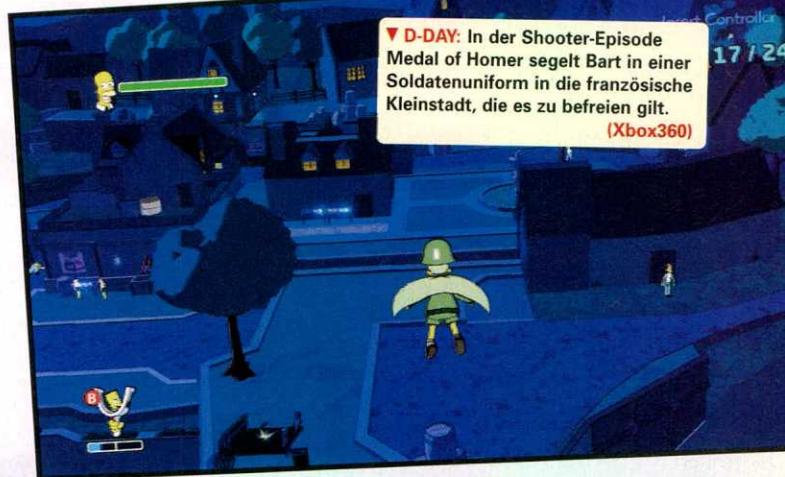
gut

Die Simpsons nehmen die Spielwelt gehörig auf die Schippe – ein Riesenspaß!

▼ **KLIMAERWÄRMUNG:** Auf Knopfdruck bläht sich Homers Bauch und er wird zur Gefahr... (Xbox360)



▼ **D-DAY:** In der Shooter-Episode Medal of Homer segelt Bart in einer Soldatenuniform in die französische Kleinstadt, die es zu befreien gilt. (Xbox360)



▲ **ZU HILFE:** Bart stellt sich im Superheldenkostüm dem Kampf gegen den Lard Lad. (Xbox360)



▲ **GRAND THEFT SCRATCHY:** Während GTA IV erst 2008 erscheint, naht bereits die Parodie. (Xbox360)



Auf die Frage, ob Sony, Take Two und Co die Verlagerung ihrer Spiele so einfach hingenommen haben, meinte Greg Rizzer (wohl scherzhaft): "Wir haben gute Anwälte."

FAR CRY 2



Ubisoft Montreal werkelt an einem realistisch anmutenden und atmosphärischen Shooter, der mit dem populären Erstling nur wenig gemein hat.

System:

PC

PS3

Xbox 360

Termin/Preis:

2. Q. 2008 – 50 €

erscheint nicht

2. Q. 2008 – 60 €

2. Q. 2008 – 60 €



FAKTEN

Genre Ego-Shooter

Hersteller Ubisoft

Entwickler Ubisoft Montreal
(bekannt durch) Rainbow Six: Vegas

- Wird wie die Konsolen-Versionen des ersten Teils nicht von Crytek entwickelt
- Mysteriöse Hintergrund-Story
- Dynamisches Wettersystem
- Offene Welt mit 50 Quadratkilometern Fläche
- Ohne Jack Carver, ohne Superkräfte

Internet

<http://farcry.de.ubi.com>

Jack Carver ist Vergangenheit! Der Held des ersten "Far Cry", der auf Konsole ungeahnte Kräfte entwickelte, ist für Ubisoft nicht mehr interessant genug. Und so schlüpfen Sie in die Haut eines von voraussichtlich zwölf wählbaren Heroen, die im Zentrum der Geschichte von "Far Cry 2" stehen. Für jeden Spielertyp soll ein passendes Alter Ego dabei sein, spielerisch ändert sich durch die Auswahl allerdings nichts: Jede Figur erlebt die gleiche Geschichte und steuert sich identisch.

MYSTERIÖSES ERWACHEN

Die Story beginnt geheimnisvoll. Sie erwachen aus einem üblen Fiebertaum, Schweiß steht Ihnen auf der Stirn. Im Halbdunkel Ihres heruntergekommenen Zimmers sehen Sie einen Mann. Instinktiv wissen Sie: Sie sind gekommen, um ihn zu töten. Doch weshalb? Sie können sich nicht erinnern. Der Mann gibt Ihnen eine Waffe mit einer Kugel, auf der Ihr Name steht, und lässt Sie allein mit der Dunkelheit.

Fortan haben Sie nur ein Ziel: den Mann zu finden, den zu töten Sie geschworen hatten, und Licht ins Dunkel Ihrer Erinnerung zu bringen. Dieser rote Faden hält die Geschichte von "Far Cry 2" zusammen. Monster und Mutanten werden Sie hier übrigens nicht vorfinden – die Entwickler bei Ubisoft haben sich für ein realitätsnahes Szenario entschieden.

Und das ist erfrischend anders: In einem fiktiven Staat in Zentralafrika kämpfen zwei mächtige Warlords

mit ihren Clans um die Vorherrschaft, und Ihr Protagonist ist mittendrin in den Wirren des Bürgerkriegs. Ganze fünfzig Quadratkilometer freies Land gilt es zu erforschen, vier Geländetypen (Dschungel, Savanne, Steppe und Wüste) erzeugen authentische Afrika-Atmosphäre. Für eine täuschend echte Spielwelt sorgt außerdem das dynamische Wettersystem – wenn der Wind auffrischt und dunkle Wolken am Horizont heranziehen, können Sie mit einem herannahenden Sturm rechnen.

Nicht minder beeindruckend sind die Buschfeuer, die sich selbst ausbreiten und erst an natürlichen Grenzen wie Felsrücken oder Flussläufen Halt machen (siehe Kasten).

MIKE'S PLACE

Für Abenteurer, Söldner und Glücksritter ist das krisengeschüttelte Land eine ideale Anlaufstation, um das schnelle Geld zu machen. Eine heruntergekommene Bar namens Mike's Place ist Ihr Stützpunkt – hier können Sie auf andere Charaktere treffen, Aufträge an Land ziehen und vieles mehr.

Über kurz oder lang werden Sie aber in den bewaffneten Konflikt hineingezogen, wenn Sie etwa in den Diensten des einen Warlords den Truppen seines Gegners zusetzen, Nachschublager zerstören oder andere Quests erfüllen. Haben Sie dabei Erfolg, macht sich das bemerkbar: Demoralisierte Gegner ergreifen beispielsweise schneller die Flucht; haben Sie hingegen einige Nach-



▲ HINTERHÄLTIG: Wenn Sie sich geschickt anschleichen, können Sie Ihren Feinden auch mit dem Buschmesser zu Leibe rücken. (PC)



▲ **FEINDSELIG:** Wenn Sie sich mit einem Warlord verbündet und Aufträge für ihn erledigt haben, reagieren die Untergebenen des Erzfeindes recht unfreundlich. Dann gilt es, den Willen des Kriegstreibers mit Waffengewalt durchzusetzen. (PC)

schublager zerstört, steht es schlecht um die Ausrüstung Ihrer Feinde. Schwächen Sie den Clan eines Warlords, erhöht das die Reputation bei Ihrem Auftraggeber – und macht Sie andernorts reichlich unbeliebt.

FEUER FREI

Auch bei den spannenden Feuergefechten geht es recht realistisch zu. Benutzen Sie ein und dieselbe Waffe zu lange, wird der Schießprügel zunächst ungenau und quitiert irgend-

wann endgültig seinen Dienst. Mit Ladehemmung im Kreuzfeuer zu stehen, macht wenig Freude, es gilt also, frühzeitig auf ordentliche Ausrüstung zu achten.

Auf eine gewöhnliche Lebensenergie-Anzeige wollen die Entwickler bewusst verzichten. Erleidet Ihre Figur binnen kurzer Zeit zu viele Treffern, segnet sie das Zeitliche; nehmen Sie lange genug keinen Schaden, regeneriert sie sich wieder. Ein nettes Gimmick sind die kurzen Zwischensequenzen, die bei heftigen

Treffern eingespielt werden. Detoniert etwa eine Granate in Ihrer Nähe und Sie beißen nicht sofort ins Gras, darf Ihr Protagonist in einer kurzen Filmsequenz einzelne Splitter aus seinem Fleisch ziehen. Das sieht nicht nur schmerzhaft aus, es erhöht auch den gefühlten Realismus-Grad des Spiels.

Fazit: Was es bislang von "Far Cry 2" zu sehen gibt, macht Lust auf mehr. Shooter-Fans freuen sich auf ein realitätsnahes Abenteuer in atmosphärischer Umgebung. **ab** ■

BRANDGEFÄHRLICH

Buschfeuer breiten sich rasend schnell aus und brennen weiter, so lange sie Nahrung finden. Das lässt sich auch für die eigenen Zwecke nutzen: Mit dem Flammenwerfer kann Ihr Protagonist so einiges anrichten... wenn Sie die Windrichtung korrekt eingeschätzt haben.

Die abgebrannte Umgebung bleibt zerstört, bis Sie sich für einige Zeit entfernt haben; dann wird der Bereich wieder in den unberührten Originalzustand versetzt.



▲ **HILFREICH:** Mit dem praktischen Gleitdrachen überwinden Sie größere Distanzen im Nu – das ist auch nötig bei den riesigen Arealen. (PC)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ eine riesige Welt zum Erkunden einlädt
- ▲ das Szenario unverbraucht ist
- ▲ der realistische Anstrich gefällt
- ▲ man schon jetzt viel Liebe zum Detail erkennt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ optisch noch Potenzial da ist



★★★★★ GAMES AKTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Viele spannende Features könnten das Sequel zu einer runden Sache machen. Shooter-Fans: Vormerken!

KURZVORSCHAU

Kompakt und informativ: Weitere brandaktuelle Vorschauen interessanter Spiele.

FRACTURE

PS3 Xbox360

Erscheint: Sommer 2008

M00
Ihr CyLink-Code

Shooter für die HD-Konsolen von Sony und Microsoft gibt es mittlerweile zur Genüge. Doch wirklich Neues bekommt man nur selten geboten. Erfrischung bringt nächstes Jahr Lucas Arts. Das Zauberwort lautet "Terrain Deformation", zu Deutsch "Verformung der Landschaft": Im Jahre 2090 nutzen Soldaten Spezialwaffen, um Kampfgebiete zu ihrem Vorteil zu verändern.

In der Praxis sieht das etwa so aus: Ihr Söldner (sichtbar in der Third-Person-Perspektive) wirft eine High-tech-Granate in die Nähe der Feinde. Die Explosion sprengt einen gewaltigen Krater in die Landschaft – so gewaltig, dass die gegnerische Truppe hilflos in die klaffende Schlucht schlittert. Kriegen die "F.E.A.R."-Macher das ganze Spektakel bis zum Release auch noch dazu, flüssig zu

laufen, erwartet uns mit "Fracture" einer der interessantesten Action-Titel 2008. Vor allem in den Multiplayer-Battles werden sich mit den deformierbaren Schlachtfeldern völlig neue Möglichkeiten auftun. **pr** ■

EINSCHÄTZUNG

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler (bekannt durch)	Day 1 Studios F.E.A.R.
Internet	www.activision.de

★★★★★ **GAMES AKTUELL**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Third-Person-Ballerei mit frischem Ansatz, die die Power der Konsolen auf eine harte Probe stellt.



▲ **BOMBIG:** Interaktive Umgebung bekommt eine völlig neue Bedeutung.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Wii

Erscheint: November 2008

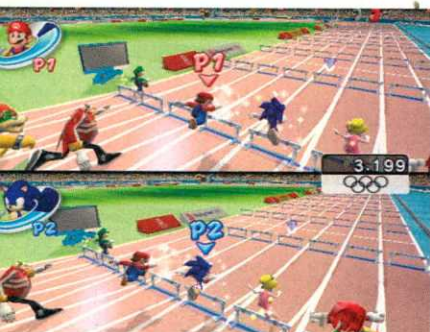
AAA
Ihr CyLink-Code

Die historische Zusammenarbeit von Nintendo und Sega heisst schon lange vor dem Release Goldmedaillen ein: "Mario & Sonic" wurde zum besten Wii-Spiel der Games Convention gewählt. Wir durften uns dort selbst von den Qualitäten des außergewöhnlichen Sport-Games überzeugen und waren begeistert.

So funktioniert beispielsweise der 110-Meter-Hürdenlauf: Um zu rennen, bewegen Sie die Arme auf und ab (Wii-Mote in der einen, Nunchuk in der anderen Hand), wie beim richtigen Sprint. Vor jeder Hürde müssen Sie im richtigen Moment den B-Knopf drücken. Ist Ihr Timing schlecht, straucht Ihr Sportler und

verliert wichtige Hundertstel. Beim Bogenschießen dagegen können verschwitzte Wii-Spieler verschrauben und ein ruhiges Händchen beweisen. Auch hier wird die Bewegung wunderbar simuliert. Sie strecken den linken Arm mit der Nunchuk von sich, als würden Sie das echte Sportgerät halten. Indem Sie nun bei

gedrückter A- und B-Taste die Wii-Remote zu sich ziehen, spannen Sie den virtuellen Bogen. Ein Zeitlimit und sich ändernde Windverhältnisse erschweren das Prozedere. Bald wird Sega noch weitere olympische Disziplinen verraten. **pr** ■



▲ **SPURT:** Beim Hürdenlauf schwingen Sie Wii-Remote und Nunchuk.



▲ **TREFFER:** Dr. Robotnik beim Bogenschießen, das erst kürzlich angekündigt wurde.

EINSCHÄTZUNG

Genre	Sport
Hersteller	Sega
Entwickler (bekannt durch)	Nintendo/Sega Super Mario & Sonic the Hedgehog
Internet	www.sega.de

★★★★★ **GAMES AKTUELL**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Spaßiges Olympiaspiel, das mit toller Wii-Steuerung die einst verfeindeten Videospiellager eint.

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

PS3 Xbox 360

Erscheint: 1. Quartal 2008

Eine echte Überraschung der diesjährigen Leipziger Messe war Segas Ankündigung von "Viking". Dessen bombastische Präsentation ließ die Herzen sämtlicher Metzelfreunde höher schlagen.

In der ehrlichen Haut des Wikingers Skarin geraten Sie in den Krieg zwischen zwei Göttern. Creative Assemblys Action-Knaller lädt Sie in eine offene Welt ein. Wie in "GTA" stehen Pflichtaufträge und optionale Missionen auf dem Programm des Hünen. Erwartungsgemäß geht der nordische Krieger nicht gerade zimperlich zu Werke. Als Anführer seiner rothaarigen Truppe schlägt er sich in bombastischen Massenschlachten, aber auch in knallharten Kämpfen



▲ **FLEISCHSPIESS:** Feinste Texturen und tolle Polygon-Körper überzeugen.

Mann gegen Mann. Neben brachialen Waffen spielen auch mystische Zauberkräfte eine große Rolle. So können Sie Drachen zähmen und für

Angriffe auf Feindeslager einsetzen. Grafisch hat uns der Titel schon in diesem frühen Stadium sehr beeindruckt. Bleibt zu hoffen, dass das fer-

tige Game die nunmehr hohen Erwartungen erfüllen kann und die USK Schnetzel-Freunden keinen Strich durch die Rechnung macht. **pr**

EINSCHÄTZUNG

Genre	Action
Hersteller	Sega
Entwickler	Creative Assembly
(bekannt durch)	Spartan: Total Warrior
Internet	www.sega.de



Gewaltiges Action-Epos, das sich nicht nur "God of War"-Fans auf jeden Fall vormerken sollten.

BORDERLANDS

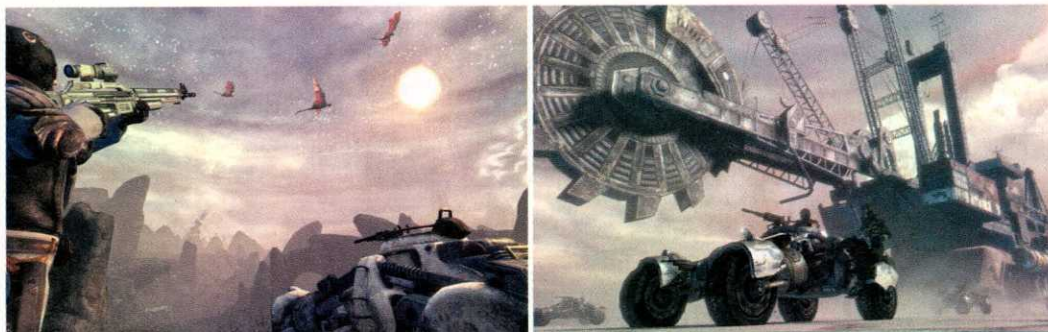
PC PS3 Xbox 360

Erscheint: 4. Quartal 2008

"Borderlands" wird wohl als "Der Ego-Shooter mit den 500.000 Waffen" in die Geschichtsbücher eingehen. Das neue Spiel von Gearbox ("Brothers in Arms") soll nämlich mehr Wummen bieten als sämtliche Genre-Konkurrenten zusammen. Davon konnten wir uns auf der Games Convention in Leipzig höchstpersönlich überzeugen: Per Cheat warf Gearbox-Chef Randy Pitchford Dutzende unterschiedlicher Waffen auf den Boden.

"Borderlands" spielt in einer fernen Zukunft in den namensgebenden Randgebieten der Galaxis. Auf einem Planeten liegen brandschatzende Horden und gestrandete Bruchpiloten im Clinch miteinander.

Die Reste des abgestürzten Raumschiffes dienen Ihnen als Basis, in der Sie sich ausrüsten – doch nicht nur Sie alleine, sondern auch maximal drei menschliche Mitstreiter. "Borderlands" lässt sich nämlich auch zu viert (!) im Koop-Modus spielen – sicher eine tolle Sache.



▲ **FEIN, FEIN:** Ob zu Fuß oder auf einem MG-Buggy – Borderlands macht schon ein Jahr vor der geplanten Veröffentlichung eine sehr gute Figur.

Gezeigt wurde uns von Randy Pitchford eine Demo-Mission, die in mehrere Einsätze untergliedert war. Ziel: den Bau jener fiesen Flatterviecher sprengen, die den Planetenbewohnern das Leben zur Hölle machen. Dazu mussten die Protagonisten den Plünderern Sprengstoff klauen. Das Infiltrieren der Basis im Koop-Modus hinterließ einen prima Eindruck: Ein Spieler agierte als Scharfschütze, der andere als Front-

schwein mit dicker Wumme. Während Letzterer vorrückte, damit sich die Gegner auf ihn konzentrierten, hielt ihm der Kollege den Rücken frei und streckte weiter entfernte Plünderer nieder. Die Angriffe der Bösen wirkten lebendig: Sie versuchten mit Hechtrollen in Deckung zu gehen, oder sprangen von Containern, um ein freies Schussfeld zu haben.

Sehr gut gefallen haben uns auch die Filmsequenzen im Kinostil. **SZ**

EINSCHÄTZUNG

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	2K Games
Entwickler	Gearbox
(bekannt durch)	Brothers in Arms
Internet	www.2kgames.com



Noch ein Ego-Shooter? Ja, aber einer mit Story, Atmosphäre und vielen, vielen Waffen.



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

17 SEPTEMBER

18

19

20

21

22

23

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
10/07 heute!



- ATV Offroad Fury 4
- Heavenly Sword
- Pursuit Force 2: Extreme Justice

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

- Bratz: The Movie
- Fatal Inertia
- Nascar 08
- NHL 08
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Valkyrie Profile 2: Silmeria

- Grim Grimoire
- Orochi Warriors
- Ratatouille
- Stranglehold
- World in Conflict



24

25

26

27

28

2



- Halo 3 ¹
- Lair
- Singstar

- Die Siedler VI: Aufstieg eines Königreichs
- FIFA 08
- Madden NFL 08
- Obscure 2
- World War 2: Battle over Europe
- Enemy Territory: Quake Wars

- Sega Rally ²
- Tank Combat WWII
- Welt der Pferde: Lucinda Green



01

04 OKTOBER



- Blazing Angels 2: Secret Missions
- Medal of Honor: Airborne ³
- NBA Live 08
- Singstar: Deutsch Rock-Pop 2



08

09

10

11

12

- Folklore

- Tony Hawk's Proving Ground

- Skate ⁴



15

16

17

GAMES AKTUELL

► Ausgabe 11/2007

ab 24. Okt. 2007
am Kiosk erhältlich!



Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Alan Wake	Action						19.10.2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						Nov. 2007
America's Army: Rise of a Soldier	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Animal Crossing	Simulation						4. Q. 2007
Army of Two	Ego-Shooter						16.11.2007
Assassin's Creed	Action						Nov. 2007
ATV Offroad Fury 4	Offroad-Rennspiel						19.09.2007
Battalion Wars II	Action-Strategie						4. Q. 2007
Beowulf	Action-Adventure						Nov. 2007
Blacksite	Taktik-Shooter						26.10.2007
Blade Storm: Hundred Years War	Action						Okt. 2007
Blazing Angels 2: Secret Missions	Simulation						04.10.2007
Bratz: The Movie	Adventure						20.09.2007
Brothers in Arms: Double Time	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						16.11.2007
Burnout Paradise	Action-Rennspiel						1. Q. 2008
Call of Juarez	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter						26.10.2007
Coded Arms: Assault	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Conan	Action						1. Q. 2008
Crash of the Titans	Jump'n'Run						4. Q. 2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure						Okt. 2007
CSI: Mord in 3 Dimensionen	Adventure						4. Q. 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						27.09.2007
Die Simpsons: Das Spiel	Action						4. Q. 2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Empire Earth 3	Strategie						4. Q. 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Action						27.09.2007
F.E.A.R. Files	Ego-Shooter						4. Q. 2007
F.E.A.R. Perseus Mandate	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Fable 2	Rollenspiel						4. Q. 2007
Fallout 3	Rollenspiel						Nov. 2007
Fatal Inertia	Action-Rennspiel						20.09.2007
FIFA 08	Fußball						27.09.2007
Fifth Phantom Saga	Ego-Shooter						4. Q. 2007
Final Fantasy Crystal Chronicles	Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy Versus XIII	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Final Fantasy XIII	Rollenspiel						4. Q. 2007
Folklore	Action-Adventure						10.10.2007
Geometry Wars: Galaxies	Action						4. Q. 2007
Godzilla: Unleashed	Action						Nov. 2007
Golden Axe	Action-Rollenspiel						4. Q. 2007
Gran Turismo 5 Prolog	Rennsimulation						21.11.2007
Grand Theft Auto 4	Action						1. Q. 2008
Grim Grimoire	Rollenspiel						21.09.2007
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						19.09.2007
Heavy Rain	Adventure						4. Q. 2007
Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	Rollenspiel						04.10.2007
Indiana Jones	Action-Adventure						4. Q. 2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action						4. Q. 2007
Killzone 2	Ego-Shooter						1. Q. 2008
Lair	Action						26.09.2007
Lucky Luke: Go West!	Action						22.11.2007

Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007							
Madden NFL 08	American Football						27.09.2007
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Mass Effect	Rollenspiel						29.11.2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter						04.10.2007
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
My Horse & Me	Geschicklichkeit						25.10.2007
Nascar 08	Rennsimulation						20.09.2007
NBA Live 08	Basketball						04.10.2007
NHL 08	Eishockey						20.09.2007
Nights: Journey of Dreams	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Obscure 2	Action-Adventure						27.09.2007
Orochi Warriors	Action-Strategie						21.09.2007
Phantasy Star Universe: Ambitionen des Illuminus	Online-Rollenspiel						4. Q. 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Fußball						Okt. 2007
Prototype Action	Action						1. Q. 2008
Pursuit Force 2: Extreme Justice	Action-Rennspiel						19.09.2007
Ratatouille	Action-Adventure						21.09.2007
Ratchet & Clank Future	Jump'n'Run						07.11.2007
Rayman Raving Rabbids 2	Geschicklichkeit						4. Q. 2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure						2008
Rock Band	Musikspiel						4. Q. 2007
Sega Rally	Offroad-Rennspiel						28.09.2007
Singstar	Musikspiel						26.09.2007
Singstar: Deutsch Rock-Pop 2	Musikspiel						04.10.2007
Skate	Skateboard						12.10.2007
Soul Calibur IV	Beat'em-Up						1. Q. 2008
Splinter Cell: Conviction	Stealth-Action						4. Q. 2007
Spore	Simulation						4. Q. 2007
Star Wars: The Force Unleashed	Action						1. Q. 2008
Storm of War: Battle of Britain	Flugsimulation						4. Q. 2007
Stranglehold	Action						21.09.2007
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run						16.11.2007
Tank Combat WWII	Action						28.09.2007
Tekken 6	Beat'em-Up						4. Q. 2007
The Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel						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 Legend of Spyro: The Eternal Night	Jump'n'Run						4. Q. 2007
The Shadow of Aten	Action-Adventure						4. Q. 2007
The Witcher	Rollenspiel						25.10.2007
Tiger Woods PGA Tour 08	Golf						20.09.2007
Time Crisis 4	Lightgun-Shooter						18.11.2007
Timeshift	Ego-Shooter						02.11.2007
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						1. Q. 2008
Uncharted: Drakes Schicksal	Action-Adventure						28.11.2007
Unreal Tournament III	Ego-Shooter						Nov. 2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Action						20.09.2007
Virtua Fighter 5	Beat'em-Up						16.10.2007
Welt der Pferde: Lucinda Green	Simulation						28.09.2007
World in Conflict	Action-Strategie						21.09.2007
World War 2: Battle over Europe	Flug-Action						27.09.2007
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	Wrestling						4. Q. 2007

DER HERAUSFORDERER **Microsoft®**

Über die Videospielkonsole ins heimische Wohnzimmer.

Der Software-Konzern Microsoft, mit Hauptsitz in Redmond, einem Vorort von Seattle, gehört zu den größten und mächtigsten Unternehmen der Welt: Dank des cleveren Marketing-Geschicks des Gründers William Henry 'Bill' Gates III wuchs das Unternehmen seit 1975 von einem kleinen IT-Startup zu einem Konzern mit etwa 76.000 Mitarbeitern in 102 Ländern und einem Gesamtjahresumsatz von derzeit etwa 50 Milliarden U.S.-Dollar.

Und doch hat Bill Gates sein Ziel noch nicht erreicht. Seine Vision ist eine Welt, in der alles mit Produkten von Microsoft gesteuert und verwaltet wird, die Sicherheitstechnik, die Lichtschalter und das Fernsehen. Das Herzstück dieses Konstrukts soll ein Gerät mit Windows-Betriebs-

system sein – entweder ein PC, oder eine Videospielkonsole...

VON DER GARAGENFIRMA ZUR WELTMACHT

Kaum ist der junge Student Bill Gates in Harvard angekommen, knüpft er erste Kontakte zu Kommilitonen, die ebenso starkes Interesse an der aufkommenden Computertechnologie haben. Die damals schon sehr populäre, weil einfache, Programmiersprache BASIC will Gates mit seinem Freund Paul Allen auf eine neue Plattform portieren und verkaufen. Der Deal mit der Technologiefirma MITS kommt 1975 zustande, Gates und Allen nennen ihr Projekt Microsoft. Unter diesem Namen treten sie im gleichen Jahr erstmalig auf. Der Durchbruch für die aufstrebende Fir-

ma erfolgt 1981. IBM will nach etlichen Großrechner-Projekten im Markt für Business und Personal Computer Fuß fassen, braucht dafür aber ein Betriebssystem. Die Verhandlungen mit dem Hersteller des Quasi-Standardsystems CP/M scheitern, daher wendet sich IBM an Microsoft. Bill Gates will aber selbst wegen der Dringlichkeit des Projektes nichts Neues schaffen und sieht sich daher in der Branche um, wer ein passendes Produkt möglicherweise bereits fertig gestellt hat. Fündig wird er bei Tim Paterson von Seattle Computer Products, dessen QDOS Microsoft für insgesamt 75.000 U.S.-Dollar abkauft, umbenennt und anschließend als PC-DOS (fast) allen IBM-PCs beipackt. Der Verkauf der PCs läuft hervorragend,



▲ XBOX

DAS KONSOLEN-LINE-UP ►

- Erstveröffentlichung: 15.11.2001
- VÖ Deutschland: 14.03.2002
- Startpreis: 479 €
- Erste Preissenkung: Mai 2002
- Verkaufte Einheiten: ca. 24 Millionen
- Erschienene Spiele in Deutschland: ca. 540
- CPU: Intel 733 MHz Pentium III Celeron

2001

▼ **VERNETZT:** Der Online-Dienst Xbox Live ist seit Erscheinen der Xbox 360 ein noch wichtigerer Bestandteil von Microsofts Strategie und wird in Grundzügen auf andere Bereiche ausgedehnt.

Bill Gates bietet sein Betriebssystem auch anderen Herstellern unter dem Namen MS-DOS zum Beipacken an. Ab Mitte der 80er-Jahre wird kaum ein PC ohne das Microsoft-Betriebssystem ausgeliefert.

Dank des DOS-Aufsatzes Windows und der mächtigen Office-Suite stellt das Unternehmen bis 1995 alle Weichen so perfekt, dass Windows 95 ideal auch in die gängigsten Geschäftsbereiche passt. Damit ist der Siegeszug der Redmonder auch im Business-Sektor nicht mehr aufzuhalten. Die mittlerweile selbst aufgebaute Marktmacht sowie die perfekte Geschäftsstrategie machen Microsoft-Produkte im Prinzip unver-

zichtbar. Mit dem Erfolg wird auch die Kritik an den Geschäftspraktiken des Unternehmens immer lauter: Microsoft nutze seine Marktmacht und sein Kapital, um konkurrierende Produkte eiskalt aus dem Weg zu räumen.

Eine Welle von Klagen folgt, die Amerikaner lenken teilweise per außergerichtlicher Einigung finanziell ein, in einigen Fällen nimmt man zähneknirschend ein hartes Urteil an. Angesichts eines Netto-Gewinns von fünf bis zehn Milliarden U.S.-Dollar in den Geschäftsjahren 1997 bis 2004 lassen sich Bußgelder in Höhe von mehreren hunderttausend Dollar leicht verschmerzen. ►



DIE MULTIMEDIA-FÄHIGKEITEN DER XBOX360

Was die Konsole alles kann

Wie gut sich die Xbox360 in die Strategie von Microsoft integriert, wird vor allem dann klar, wenn man sich die Konsole mal ein wenig genauer ansieht und die Zusatzfähigkeiten analysiert, die die Maschine von Haus aus mitbringt. Vom Hersteller wird das Gerät auch ganz klar als so genannter Media Hub platziert. Das bedeutet, dass die Xbox 360 mit allen digitalen Medien bestens zurecht kommt, also mit Bildern, Musik und Videos.

Bei Fotos ist das relativ einfach, dank USB-Kabel können Digitalkameras oder beispielsweise auch eine PSP mit der Konsole verbunden werden. Dann steht einer unkomplizierten Diashow nichts mehr im Wege.

Deutlich interessanter sind hingegen die Möglichkeiten, die die Xbox360 in Verbindung mit Musik bietet. Auf die Festplatte dürfen Lieder oder ganze CDs gerippt werden, die dann bequem von der Xbox360 aus abgespielt werden. Eine entsprechende Musikverwaltung sorgt dafür, dass auf Party-Abenden CDs theoretisch ausgedient haben. Sehr praktisch: Mit der gleichen Bibliothek dürfen auch Soundtracks von Spielen gegen die eigene Mücke ausgetauscht werden. Wer sich nicht mit dem lästigen Rippen von CDs aufhalten möchte, schließt einfach einen vorbereiteten MP3-Player oder einen iPod an, dessen Musik sich wie direkt auf die Konsole digitalisierte Songs verhält.

Schwieriger hat es die Xbox360 im Umgang mit Videomaterial. Bei herkömmlichen DVDs ist alles kein Problem, bei selbst erstellten Videos wird das deutlich schwieriger, weil die Box längst nicht jeden Codec kennt und auch nicht alle kennen kann. Spätestens hier entfaltet die von Microsoft gewünschte Symbiose aus Xbox360 und einem PC mit Windows XP Media Center Edition ihre volle Leistungsfähigkeit. Ist eine entsprechende Freigabe auf dem Computer eingerichtet, dürfen Fotos, Musik und sogar Videos aller Art bequem über das heimische Netzwerk ins Wohnzimmer gestreamt werden.





▲ GEMEINSAM: Auch zu Hause sollte der Mehrspilerspaß steigen, leider beschränken sich die meisten Hersteller auf das Online-Spiel.

DER WEG INS WOHNZIMMER

Aber nicht nur bezüglich der Geschäftspolitik weht Microsoft ein eisiger Wind entgegen. Nachdem der Konzern bereits eine Sparte dominiert, müssen für die zukünftige Expansion neue Märkte angegangen werden. Man setzt einerseits auf Kleincomputer und Handys, verstärkt aber vor allem die Bemühungen im Internet. Doch um die Vision des Firmenmitbegründers Gates weiter umzusetzen, liegt der schwierigste Weg noch vor Microsoft: der Weg ins Wohnzimmer. Frühere Versuche in diesem Bereich blieben erfolglos, vor allem deshalb, weil der Software-Hersteller hauptsächlich Betriebssysteme liefert, aber kein Fremdhersteller

es schafft oder schaffen will, einen wohnzimmertauglichen PC erfolgreich zu machen, trotz aller multimedialen Fähigkeiten von Windows. Für Microsoft scheint die Lösung im Videospielemarkt zu liegen. Durch ihn könnte der Konzern neben diesem Problem gleich noch ein weiteres angehen, denn die erfolgreiche PlayStation birgt die Gefahr, den Windows-PC als erfolgreichste Spieleplattform abzulösen.

Die ersten Schritte sind zaghaft, man bringt sich vorerst nur bei der Entwicklung von Segas Dreamcast ein und stellt eine leicht abgewandelte Version von Windows CE, der Kleincomputervariante des Systems, zur Verfügung. Sega verspricht sich bei der Integration eines Microsoft-Betriebssystems eine leichtere Konvertierung von Dreamcast-Spielen

auf Windows-PCs für die lukrative Zweitverwertung. Die meisten Hersteller ziehen es allerdings vor, ihre Spiele direkt auf die Hardware der Dreamcast abzustimmen, vermutlich weil sie sich von einer zusätzlichen Vermarktung auf dem PC nichts versprechen. Bekanntester Vertreter der Spiele, die Windows CE nutzten, ist "Sega Rally" (1999).

Mit der immer weiter fortschreitenden Technik in allen Bereichen und der zunehmenden Vernetzung wird der Markt der Videospielkonsolen für den Konzern noch interessanter. Angespornt von den Erfolgen der PlayStation von Sony, die sich trotz der innovativeren und aktuelleren Dreamcast rasend verkauft, gibt Microsoft am 10. März 2000 die Entwicklung der Xbox bekannt. Ins Design der Konsole fließen alle



- Erstveröffentlichung: 22.11.2005
- VÖ Deutschland: 02.12.2005
- Startpreis: 299 € (Core System) / 399 € (Premium)
- Erste Preissenkung: August 2007
- Verkaufte Einheiten: ca. 12 Millionen
- Erscheneene Spiele in Deutschland: ca. 150
- CPU: IBM 3.2 GHz PPC Tri-Core Xenon

◀ XBOX360

2005

PORTRÄT PETER MOORE DER MANN MIT DEN TATTOOS

Anders als Sony und Nintendo hat Microsoft keinen Mitarbeiter, den die Öffentlichkeit sofort mit der Xbox360 in Verbindung bringt. Am ehesten gelang das Peter Moore, der mit seinen Keynotes auf den Fachmessen und spannenden sowie klugen Antworten in Interviews noch am ehesten als Sympathieträger für eine ganze Sparte Microsofts stand. Dabei ist er nur eine vergleichsweise kurze Zeit seiner beruflichen Laufbahn bei diesem Unternehmen gewesen. Erst kürzlich verließ er die Redmonder, die ihn 2003 als Corporate Vice-President der Interactive Entertainment Business Division eingestellt hatten.

Der 1955 in Liverpool geborene Engländer mit einem Bachelor-Abschluss der Keele University und einem Master-Abschluss der California State University in Long Beach soll vor seiner Karriere in der Wirtschaft im englischen Profifußball gespielt haben. Leider lassen sich hierzu keine Hinweise finden. Auch sonst ist über ihn vor seiner Anstellung bei Reebok International Ltd. nur wenig bekannt. Der Sportartikelhersteller jedenfalls nahm ihn als Senior Vice President of Marketing unter Vertrag. Danach wurde er President und Chief Operating Officer von SEGA of America während der Dreamcast-Ära und gilt als eine der Schlüsselfiguren bei der Entscheidung des damals angeschlagenen Herstellers, zukünftig ausschließlich Software zu produzieren. 2003 holte ihn Microsoft-Chef Steve Ballmer ins Unternehmen. Er versprach sich durch Moores Erfahrungen bei Sega, den zu diesem Zeitpunkt stagnierenden Verkauf der Xbox wieder anzukurbeln. Durch viele sympathische Auftritte bei Fachveranstaltungen wurde er den Fans in erster Linie wegen seiner beiden Tattoos zu Halo 2 auf dem



◀ **PETER MOORE:**
Mit seinen Tattoos
wurde der Ex-Chef
von Microsofts
Spielebranche
berühmt.

rechten Arm und GTA IV auf dem linken ein Begriff, auch wenn nicht bekannt ist, ob die Hautbemalungen dauerhafter Natur waren. Mit ihnen wollte er aber in einer Marketing-Aktion demonstrieren, wie wichtig die beiden Spiele für die Xbox, respektive Xbox360, sind. Nach dem offenen Brief an die Xbox360-Kunden, in denen er zugeben musste, dass die Ausfallraten des Gerätes normale Verhältnisse übersteigen, und der letzten E3 verließ Peter Moore das Unternehmen. Seitdem arbeitet er als Chef bei EA Sports, aber einzig und allein aus familiären Gründen, wie er immer wieder versicherte.



Erfahrungswerte der Vergangenheit, schließlich hat man mit Windows die erfolgreichste Spieleplattform überhaupt im eigenen Haus, wichtige Spiele-Schnittstellen wie DirectX entwickelt man seit 1994 erfolgreich. Daher verwundert es kaum, dass die Xbox, als sie am 15. November 2001 in den USA auf den Markt kommt, in erster Linie auf aktueller PC-Hardware und softwaremäßig auf dem DirectX-Standard basiert (daher auch der Name "Xbox"). Für den Konsolenmarkt revolutionär, für Microsoft hingegen selbstverständlich, sind die serienmäßige 8-GB-Festplatte und der Netzwerkanschluss.

LET'S GO ONLINE

Obwohl die Internet-Fähigkeit von Segas Dreamcast zwar ambitioniert, aber nicht durchschlagend war, sollte

gerade dieser Punkt einer der Eckpfeiler bei der Konzeption der Xbox sein. Im Gegensatz zur bereits gut positionierten Konkurrenz aus dem Hause Sony, der PlayStation2, sieht Microsoft genau in diesem Punkt einen Wettbewerbsvorteil. Exakt ein Jahr nach dem U.S.-Launch sehen sich die Spieler einem einzigartigen, schlüssigen Online-Konzept gegenüber, als Microsoft den Dienst Xbox Live startet. Gegen eine Jahresgebühr von 50 U.S.-Dollar beziehungsweise 60 Euro darf jeder Abonnent jederzeit in einem Spiel, das einen Online-Mehrspielermodus besitzt, über das Internet gegen andere Spieler antreten, Möglichkeit zum Voice-Chat inklusive.

Dabei hat das Unternehmen Glück, dass die Verbreitung der schnellen DSL-Anschlüsse rasend

voranschreitet, denn dank der neuen Technik können alte Probleme vermieden und eine bessere Struktur aufgesetzt werden. Das hat gerade zu Beginn seinen Preis, denn Nutzer ohne Breitbandanschluss ans Internet bleiben rigoros außen vor, ebenso aber größere technische Probleme und Lags.

Trotz des einzigartigen Online-Konzeptes bleibt der Xbox größerer Erfolg verwehrt. Zwar verbucht man im Heimatland einen ordentlichen Achtungserfolg und schlägt weltweit am Ende mit knapp 25 Millionen verkauften Konsolen sogar Nintendos GameCube. In Europa schafft man sich aber nur eine kleine Fanbasis – in Japan fällt das Gerät vollkommen durch. ►





▼ ZIELGRUPPENPROBLEM:
Die Hardcoregamer sind längst
nicht mehr gewünschte
Zielgruppe der Xbox 360.



Sicherlich ist die Marktmacht der PlayStation2, die bereits ein Jahr vor der Xbox gestartet war, der Hauptgrund für die schwache Marktpositionierung. Doch auch das klobige Äußere sowie relativ wenige hochwertige Exklusiv-Titel im Vergleich zur PS2 machen der Xbox das Konsolenleben schwer. Als nach und nach deutlich wird, dass die Xbox Sonys PS2 nicht wirklich in Bedrängnis bringt, beschwichtigt Microsoft, schließlich sei die Xbox nur ein erster Versuch auf dem Konsolenmarkt gewesen. Richtig bereit sei man mit der Nachfolgerin, der Xbox360, die das Unternehmen schließlich auf der E3 2005 vorstellt und gleich dazu den Veröffentlichungstermin bekannt gibt: Im November und Dezember

des selben Jahres werde das Gerät weltweit in allen drei wichtigen Territorien gelauncht – bis dato ein Novum in der Konsolenbranche.

DER ZWEITE VERSUCH

Mit deutlichem Vorsprung vor Marktführer Sony will Microsoft in die nächste Konsolengeneration starten. Um das zu bewerkstelligen, nimmt man jede Menge Risiken und Kosten auf sich. Auch wenn Geld bei diesem Projekt keine Rolle zu spielen scheint (der Konzern verliert mit der Abteilung, zu der auch die Xbox Division zählt, zwischen August 2002 und Juli 2007 etwa sechs Milliarden U.S.-Dollar), kämpft die Xbox360 ab dem Start mit Qualitätsproblemen. Dafür sind es die Amerikaner, die dem

Videospielfan als erstes HD-Grafiken und downloadbare Spiele und Zusatzinhalte in das Wohnzimmer bringen. Xbox Live nimmt mit der 360 die nächste Evolutionsstufe, und das Live-Konzept wird Teil des Gesamtkonzerns. Obwohl sich die Lage für Microsoft in Japan mit dem neuen Gerät eher verschlechtert als verbessert, vermeldet das Unternehmen Ende 2006 bereits mehr als zehn Millionen ausgelieferte Konsolen weltweit. Neben der integrierten Kommunikation mit Windows-PCs setzt man im Oktober 2006 in den USA mit der Xbox360 einen weiteren Baustein der Geschäftsstrategie



◀ XBOX360 Elite

2007

um: Internet-Fernsehen über Services von Microsoft, ein Dienst, der gegen Ende 2007 auch in Europa angeboten werden soll.

Daneben sorgen viele exklusive Vereinbarungen mit wichtigen Publishern für einen konkurrenzlosen Spielenachschub. Microsoft will Sony mit den eigenen Waffen schlagen, schließlich war es bei der PS2-/Xbox1-Generation noch umgekehrt, hier hatte Sony Topserien exklusiv, allen voran "GTA".

Doch auch wenn Microsoft aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt zu haben und bei der Xbox360 vieles richtig zu machen scheint, so bleibt der Konzern trotzdem hinter

den selbst gesteckten Zielen zurück. Vor allem, als Ende 2006 Nintendo mit der neuen Wii-Konsole ganz ohne hoch auflösende Grafiken den Markt vollkommen auf den Kopf stellt. Mit einem neuen Interface und einem günstigen Preis holt Wii bereits im Sommer 2007 die Xbox360 in den Verkaufszahlen ein. Und 2008 dürfte auch die PS3 dank potenzieller Exklusiv-Blockbuster ("Killzone 2", "MGS 4"...) richtig Gas geben. So steht am Ende die Frage, wie sich Microsoft auf lange Sicht gesehen positionieren wird. Eines scheint klar: Wer so viel Geld in einen Bereich pumpt, zieht sich nicht voreilig daraus zurück. SZ ■



REPORTAGE

Die Geschichte der Konsolenhersteller

1. Der Pionier – Nintendo (GA 08/2007)
2. Der Marktführer – Sony (GA 09/2007)
3. Der Herausforderer – Microsoft (diese Ausgabe)
4. Die Gescheiterten – Atari, Sega und Co. (GA 11/2007)

DIE WICHTIGSTEN SPIELE – TOP 5



HALO – 2001

Mit dem direkt zum Start erhältlichen First-Person-Shooter Halo hat Microsoft ein echtes Ass im Ärmel, dank dem Microsoft von Tag eins an im Videospielemarkt wahrgenommen wird.



PROJECT GOTHAM RACING – 2001

Das arcadeartige Rennspiel besichert der Xbox eine exklusive Rennserie, die sich dank eines einzigartigen Konzeptes in die Lücke zwischen Burnout und Gran Turismo setzt.



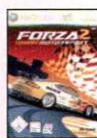
FABLE – 2004

Designer-Legende Peter Molyneux gestaltet dieses einzigartige und innovative Rollenspiel. Leider schafften es viele angekündigte spannende Ideen es nicht ins fertige Spiel.



JADE EMPIRE – 2005

Das Rollenspiel von Bioware setzt auf der Xbox Maßstäbe und heimst viele Preise ein. Das asiatisch angehauchte Jade Empire stellt die Weichen für das demnächst erscheinende Mass Effect.



FORZA MOTORSPORT 2 – 2007

Mit Forza Motorsport kreiert Microsoft sein eigenes Gran Turismo, wenn auch nicht mit ähnlichem Erfolg. Dennoch bescheinigen Fans dem Spiel einen höheren Realismusgrad als dem Vorbild.



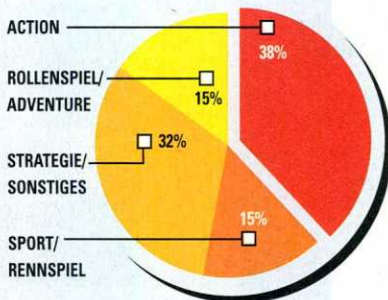
TESTCENTER

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

DAS TEAM IM ÜBERBLICK

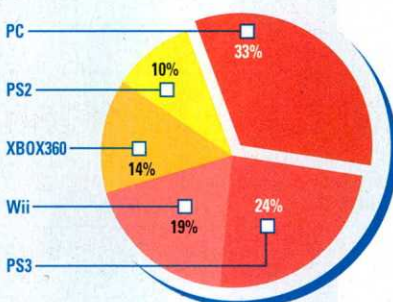
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



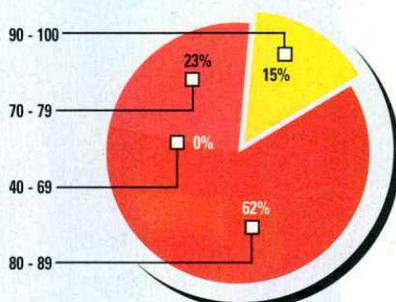
SYSTEM-STATISTIK

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, Half-Life 2: The Orange Box, Sega Rally
Würde gerne wissen: Warum nur alle Jubeljahre mal ein Spiel mit einer guten Story erscheint.
Redet ungern über: Fußball – als Bayern-Fan klingt man da immer gleich so arrogant...



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Super Paper Mario, Metroid Prime: Corruption
Würde gerne wissen: Warum die "Muppet Show" in Deutschland nicht auf DVD erscheint.
Redet ungern über: Die enge Beziehung zu seinem Stoffhasen namens Professor.



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Heavenly Sword, Syphon Filter: Dark Mirror, Bomberman Live
Würde gerne wissen: Warum so viele Leute so wenig zu erzählen haben.
Redet ungern über: Absolute Belanglosigkeiten.



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Bioshock, Madden NFL 08, PES 2008, Die Siedler 6
Würde gerne wissen: Warum es beim Einschalten meiner HD-Glotze immer die Sicherung raushaut...
Redet ungern über: Den regelmäßigen Kampf mit der Nasenbehaarung...



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Shin Megami Tensei: Persona 3 und Wild Arms V.
Würde gerne wissen: Wann denn genau das Ende aller Tage kommt. Mal den Future-Pavian fragen...
Redet ungern über: Sein Privatleben.



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Action-Adventures, Action-Rennspiele
Spielt zurzeit: Guitar Hero II (Xbox360, Profil: Stage 7), Folklore (PS3), PES 2008 (PS2)
Würde gerne wissen: Warum Scheiße immer oben schwimmt.
Redet ungern über: Seine (zum Glück seltenen) Niederlagen gegen Frank im Saturn Bomberman.



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: Battlefield 2: Complete Collection (PC), Bioshock (PC)
Würde gerne wissen: Ob es Leben auf anderen Planeten gibt, und wann die ihn mal abholen.
Redet ungern über: Die Werkstattrechnungen, die ein alter Audi nach sich zieht.



MATZE SCHWEIGER DVD-PRODUKTION

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter
Spielt zurzeit: BioShock, Stranglehold, Super Paper Mario
Würde gerne wissen: Wann eigentlich Starcraft Ghost erscheint.
Redet ungern über: Belangloses Zeug, wozu er aber manchmal gezwungen wird.



UTE PFEUFFER LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Tomb Raider: Anniversary, LocoRoco, Monster Hunter: Freedom 2
Würde gerne wissen: Wer ist denn die Mutter von Tick, Trick & Track? Und warum Pinguine nicht festfrieren?!
Redet ungern über: das Wetter.



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Deutschlandreise
Würde gerne wissen: Warum Mücken und das ganze andere fliegende Gesocks immer resistenter werden.
Redet ungern über: Den Heilungsprozess seiner Sehne und was und er jetzt schon wieder alles kann, darf oder nicht darf.



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

Spielertitel

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?



SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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

TOP-HIT

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

MOST WANTED

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

VIDEO AUF DVD

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

DEMO AUF DVD

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

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 irgendeinen Hersteller!
- Jede Version eines Multiformat-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:

THOMAS SZEDLAK

PATRIC ROOS

ANDREAS SZEDLAK

FRANK EMMERLING

ALEXANDER BIDELE

Experte für:

■ Strategie, Sport

■ Jump'n'Run, Action

■ Sport, Ego-Shooter

■ Rollenspiele, Advent.

■ Ego-Shooter, Action-Adv.

Topspiel des Monats:
Flopspiel des Monats:

The Orange Box
Boogie

Metroid Prime: Corruption
Boogie

The Orange Box
Boogie

The Orange Box
Heavenly Sword

The Orange Box
Boogie

DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

■ Test auf S. 48
■ Wertung: 90%

sehr gut

Selten war so viel Spielspaß auf höchstem Niveau so günstig zu kriegen. Für erwachsene Zocker ist die "Orange Box" das perfekte Weihnachtsgeschenk.

sehr gut

Gerade für mich als Konsolero ist dieses Package einfach bombastisch. Schon alleine wegen "Half-Life 2" für meine PS3 lohnt sich der Kauf.

sehr gut

Bitte Valve, macht aus "Half-Life 2" eine nie endende Soap! Ich liebe die Serie und kann nicht genug davon bekommen.

sehr gut

Valves Rundum-Wohlfühl-Paket ist genau mein Ding. Vor allem "Episode 2" hat es mir angetan. "Portal" dagegen lässt mich kalt.

sehr gut

Fünf geniale Spiele zum Preis von einem... Da muss man einfach zuschlagen, wenn man auch nur irgendwas für Ballerspiele übrighat.

sehr gut



METROID PRIME 3

■ Test auf S. 58
■ Wertung: 91%

sehr gut

Ganz ehrlich: Mich ziehen andere Spiele vor die Wii als Ego-Shooter, zumal ich eben schon sehr durch die HD-Grafik anderer Konsolen verwöhnt bin.

sehr gut

Nach "Zelda" das schönste Spiel für Wii! Die Steuerung funktioniert wunderbar und das Leveldesign ist allererste Sahne. Samus in Topform!

sehr gut

Ego-Shooter mit Steuerung von morgen und Grafik von gestern. Andersrum wär's mir irgendwie lieber.

sehr gut

Dank der innovativen Steuerung ist Samus Arans erster Wii-Einsatz ein echter Volltreffer und lässt die Macken von Teil zwei vergessen.

sehr gut

Abgefahrenes Design und intuitive Wii-Steuerung: Hier zeigt die kleine Nintendo-Konsole, wie viel Spielspaß in ihr steckt.

sehr gut



SEGA RALLY

■ Test auf S. 62
■ Wertung: 86%

gut

Genau so muss ein Arcade-Rallyspiel aussehen, genau so muss es sich fahren. Schnell, dreckig, "Sega Rally"!

gut

Sieht gut aus und fährt sich auch so – für mich das bis dato beste Rallyspiel für die Next-Gen-Konsolen. Arcade-Feeling pur.

gut

Segas Dreckschleuder ist ganz nach meinem Geschmack. Braucht wenig Übung und bringt viel Rallyevergnügen.

gut

Neben "Daytona" ist "Sega Rally" die einzige Rennspielreihe, die ich mit großem Vergnügen zocke. Superber Next-Gen-Einstand.

gut

Eigentlich bin ich ja nicht so der Rallye-Fan, aber diese actionlastige Variante gefällt mir. Ein richtig dreckiges Vergnügen!

gut



WARHAWK

■ Test auf S. 66
■ Wertung: 81%

gut

Das fehlende Solospieler-Vergnügen ist zwar eigentlich unverzeihlich, aber online ist Sonys spaßoptimiertes Schlachtfeld ein ziemliches Brett.

gut

Diese Multiplayer-Schlacht lässt mich schon seit der ersten Präsentation auf der E3 2006 kalt. Aber wem's gefällt...

gut

Flugzeuge kämpfen gegen Fußtruppen – was für ein Heidenpaß. "Warhawk" ist endlich mal wieder ein Grund, meine PS3 anzuschmeißen.

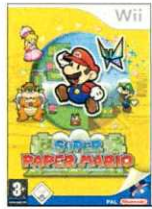
gut

Sieht gut aus, spielt sich flott, macht echt Laune. Kurz gesagt: Der perfekte Multiplayer-Spaß für die gesamte PS3-Familie.

gut

Wenn man sich mal an die Sixaxis-Steuerung gewöhnt hat, macht die wilde Himmelshatz mächtig Laune – wenn auch nur für kurze Zeit.

gut



SUPER PAPER MARIO

■ Test auf S. 70
■ Wertung: 87%

sehr gut

Hey, jeder kennt doch objektiv grandiose Spiele, die einem selbst aber am verlängerten Rücken vorbeigehen. Bei mir ist das eben "Super Paper Mario"...

sehr gut

Humorvolle Dialoge, Rollenspielelemente und Hüpfereien in einem Game. Außerdem Mario in der Hauptrolle – was will man mehr?

sehr gut

Ich hab den Eindruck, dass ich für diese Art von Spiel schon zu alt bin. Mario reizt mich nur, wenn er im Kart sitzt.

sehr gut

Die putzige 2D-Serie rund um Mario & Co bleibt sich treu und erweist sich auch beim Wii-Einstand wieder als superunterhaltsam.

sehr gut

Der sympathische Klempner ist wieder da und hüpfert sich in die Zockerherzen. Ein netter Zeitvertreib, aber die Optik ist unterirdisch.

sehr gut



HEAVENLY SWORD

■ Test auf S. 74
■ Wertung: 82%

gut

Ein toll präsentiertes Spiel, das man an einem Tag durchspielen kann – für Spielredakteure ist das ein Traum. Aber wir kriegen die Games ja auch für umsonst...

gut

Solides Geschnitzel, das aber leider nicht an die PS2-Kollegen der "God of War"-Serie heranreicht. An zu wenig Action scheitert es jedoch nicht.

gut

Dauerschnitzereien müssen schon was ganz Besonderes haben, um mein Interesse zu wecken. Daher warte ich wohl eher auf "God of War 3".

gut

Grafisch absolut grandios, doch leider geht der Kratos-Konkurrentin Nariko spielerisch einfach viel zu schnell die Puste aus. Sehr bedauerlich.

gut

Ein genial gezeichneter interaktiver Film-Comic mit leichten spielerischen Mängeln. Ist gut, hatte aber das Zeug zu mehr.

gut

ABOFREIER HANDYFUN 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

aktuelle Charts

2 Hamma	31953 Mein Block
4 1973	34292 Boten Anna
14 Vom selben Stern	33742 What I've done
17 Prison Break Anthem - Ich glaub	28450 Numb (Encore)
16 an Dich	33714 Heide zu me
76 The way I are	34347 The sweet escape
78 The question is, what is the question	33176 Hard Rock Hallelujah - Finnland
15 Alles verloren	33647 Ein Teil von mir
16 You can get it	33300 Von der Skyline zum Bordstein...
10 Big girls dont cry	33438 Sonnenbank Flavour
19 Vayamos Companeros	33452 Smack that
4 Ein Stern (der deinen Namen traegt)	28393 Big City Life
10 How do you do	34134 No No Never
10 Umbrella	33435 Summer wine
9 Hot summer	33285 Sexy back
10 Reason	28650 Candy Shop
16 Amaranth	33065 Happy Birthday
10 Soulmate	33722 Just hold me
14 Relax (Take it easy)	33387 Das Beste
4 Do you know (The ping pong song)	33476 All good things (Come to an end)
4 Stronger	34270 Fairytale gone bad
18 Dear Mr. President	33489 Vendetta
18 Beweg dein Arsch	33756 Heul doch
19 Silencio	33181 Maneater
10 Einfach sein	32908 Endgegner

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

32310 Fluch der Karibik	32861 Zelda: Ocarina of Time
20598 Rocky, Eye of the tiger	21854 UEFA Champions League
33258 Fast and Furious - Tokyo Drift	32833 Zelda Nintendo Theme
31159 Resident Evil (Main Title Theme)	25962 Spongebob
25962 Spongebob Squarepants...	31791 Final Fantasy X - Melodies of life
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)	20055 TNT
20340 Das Boot	20677 Sweet home Alabama
33533 Herr der Ringe	21654 Final fantasy VIII - Eyes on me
31352 King of Queens	32895 Grand Theft Auto
21209 Starwars	32860 Zelda: Bolero of Fire
20008 Captain Future	20054 Thunderstruck
20924 Der Pate	24150 Dortmund: Heja BVB
20331 Das Lied vom Tod	32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
20203 Halloween	24306 Metal Gear Solid 2
33602 Dr. House	33635 Metal Gear Solid - Main Theme
32736 Madagascar: I Like to Move It	20228 Ruf Teddybar 1-4
20318 Simpsons	20409 Nothing else matters
26605 8 mile	26558 Ice Ice Baby
20078 Axel F., Beverly Hills Cop	23030 Smells Like a Teen Spirit
20260 A-Team	21724 Nationalhymne DDR
20218 James Bond	20040 Liverpool: You'll never walk alone
34260 Steh auf, wenn du auf Zwerge...	22288 We will rock you
33475 James Bond - Casino Royal...	26108 Nessaja
25064 Miss Marple	33636 Metal Gear Solid - End theme
30392 CSI Miami	34346 Wenn nicht jetzt wann dann
21834 Bacardi Feeling	25462 Du hast mich 1000 mal belogen
20261 Mission Impossible	31349 Marschmusik: Preussens Gloria
33337 CSI Las Vegas	20204 Schalke 04 (blau und weiss)
23625 Mortal Kombat	33144 Cowboy und Indianer
31197 Furious (Fast and Furious)	31874 Das Lied der Schlümpfe

Realsounds

WAV, MMF, AMR oder MP3

120873 Boom Chicka Wah Wah
120884 Pfeifen aus Vayamos Companeros
120702 Formel 1 - Ferrari - neuer V8 Motor
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frauenstimme)
120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nachricht...
120336 Handy mit Nervenzusammenbruch
120730 Fluch der Karibik (The Black Pearl)
120705 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
120872 Verflückte Dreckscheisse es klingelt!
120870 Drohung: Mach dein Testament!
120869 Stress dich nicht, nur eine SMS...
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!
120862 Kleiner Schwiili - es klingelt!
120861 Der kleine Nobbi - Vollidiot am Handy!
120860 Ich kotz auf'n Tisch
120858 Doofi am Handy
120857 Baby freut sich
120855 Die Simpsons
120843 Süßer Bengel - Fanfare & Die Post ist da!
120876 Angeber Ton
120877 Der Öko Klingelton
120882 Beatbox - geh ans Telefon

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

Sende eine SMS mit
FIND SOUND an: **81081**

Java Games

für fast alle Handys! Falls ein Spiel für Dein Handy nicht geeignet ist, bekommst Du kostenlos ein anderes Produkt im WAP



Java Game

Spiele für Dein Handy findest
Du mit dem JAVA FINDER.

Finder

Sende eine SMS mit
„FIND JAVA“ an:

81081

TOP HINTERGRUND des MONATS € 0,99

Hoi! Dir jetzt das TOP-HINTERGRUNDBILD
des Monats zum SUPERPREIS von nur € 0,99
einfach die Nummer 0900 55 22 025 06
wählen und Deine Handynummer angeben.
€ 1,99/min a.d. dt. FN - max. 30sek. Anruddauer

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



xy FOTOGALERIEN

für ALLE Handys mit Farbdisplay



So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

AUSWÄHLEN	BESTELLEN	BESTÄTIGUNG	DOWNLOAD
34339	81081	Dienstmittelungen eingegangen!	WAP Download

Sende eine SMS mit dem Text:

GEVA BESTELLNUMMER an

81081 € 1,99/SMS

0930 822 400 € 2,-/SMS

9123 CHF 3,-/SMS

67788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende:

REAL GEVA BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:

MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur: 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
V2D-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 SMS x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anfr. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

vom FESTNETZ oder vom HANDY aus.

ANRUFE	BESTELLEN	PROBEHÖREN	DOWNLOAD
0900-55 2202527	34339	KOSTPROBE	WAP Download

(**0900 55 22025 27**)
€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min. max. € 3,98 a.d. dt. Festnetz

Sexy VIDEOS

für ALLE Handys mit Videounterstützung



Streaming VIDEOS bis zu 4min. lang



Themes / Handyskins

Hintergrund, Menüs und Schriften
alles passt perfekt zusammen



NEU! JUNGES suchen JUNGES per SMS

Hast du Lust auf einen heißen Treff mit Gleich-
gesinnten? Bist du mobil?
Wir haben Gay-Kontakte jeden Alters und aus
jeder Region online!
Sende jetzt eine SMS mit
„GAY“ an

82233 € 1,99/SMS - V2D-Lst. 0,12 €
zzgl. T-Mobile Transportleistung
0930 400 422 € 1,99/ SMS **69569** CHF 2,-/SMS **64733** € 1,50/ SMS

The Orange Box[®]



FAKTEN

	Genre	Spielesammlung
	Hersteller	EA
	Entwickler	Valve
	Speichern	jederzeit
PC-Anforderung		High-End (S.45)
Texte/Stimmen		deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad		leicht mittel schwer
Altersfreigabe		ab 18
Internet		http://orange.half-life2.com/

- ▶ Enthält "Half-Life 2" und beide Episoden sowie "Team Fortress 2" und "Portal"
- ▶ Muss online über Steam freigeschaltet werden (PC)

System:

Termin/Preis:
Test in:

PC

17.10.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS2

erscheint nicht

PS3

Nov. 2007 – 65 €

Xbox 360

17.10.2007 – 65 €
dieser Ausgabe

Wii

erscheint nicht

Fünf Spiele, ein Preis, ganz viel Orange – und ein bedröppelter Gordon Freeman. Portal und Team Fortress 2 laufen ihm nämlich den Rang ab.

Schlaflos in Seattle: Knapp 25 Stunden lang testeten wir die "Orange Box" im Valve-Hauptquartier (siehe Kasten rechts) und kamen zu einem überraschenden Ergebnis: Das eigentliche Highlight der orangefarbenen Spielesammlung heißt nicht "Episode 2", sondern "Portal". Warum ein kleines, unscheinbares Denkspiel zu den packendsten Gaming-Erlebnissen der letzten Jahre gehört

und warum "Team Fortress 2" der längst überfällige "Counter-Strike (dt.)"-Nachfolger werden könnte, lesen Sie hier.

Außerdem erfahren Sie, ob die Xbox360-Umsetzungen von "Half-Life 2" und "Episode 1" den hohen Standards der PC-Version gerecht werden. Und nicht zuletzt verraten wir Ihnen, ob das Experiment "Orange Box" funktioniert. Lohnt sich der Kauf auch für PC-Spieler,

die "Half-Life 2" und "Episode 1" bereits im Regal haben? Wie viel Spiel bekomme ich wirklich für mein Geld? Können die jüngsten Abenteuer von Gordon Freeman und Alyx Vance qualitativ an die Vorgänger anknüpfen? Zumindest die letzte Frage ist einfach zu beantworten – mit einem klaren "Sowohl als auch!". Die Antworten auf die beiden anderen Fragen in Kurzform: "Ja!" und "Viell!". **ig**

HALF-LIFE²

S. 56

HALF-LIFE²
— EPISODE ONE —

S. 56

HALF-LIFE²
— EPISODE TWO —

S. 50



PORTAL™

S. 54



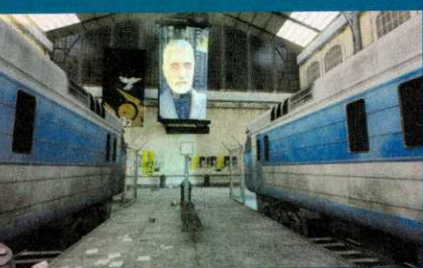
TEAM FORTRESS 2

S. 52

FÜNF SPIELE
IN EINER BOX

WO IST DIE PS3-WERTUNG?

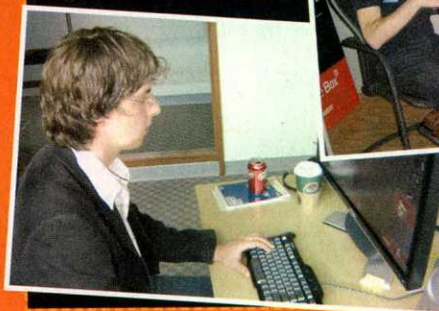
Im Gegensatz zur PC- und Xbox360-Fassung wird die PS3-Version der "Orange Box" nicht bei Valve entwickelt, sondern von einem EA-Team im englischen Guildford. Nach Auskunft von Marketing Director Doug Lombardi soll sie identisch mit der Xbox360-Version sein und im November erscheinen. Das Dumme: Spielen konnten wir sie leider nicht. Ob die PS3-Fassung tatsächlich deckungsgleich mit der Xbox360-Version ist, lesen Sie deshalb erst in der kommenden Ausgabe. Wir glauben zwar nicht, dass uns Herr Lombardi an der Nase herumführt – aber ein Urteil auf Basis einer Marketing-Aussage erscheint uns dann doch ein bisschen zu vertrauensselig.



DIE TESTBEDINGUNGEN

Vor-Ort-Tests sind eine knifflige Angelegenheit. Mal bekommt man nicht alles zu sehen, mal guckt einem ein "hilfreicher" Entwickler über die Schulter, der aufpasst, dass man auch ja nur die guten Stellen spielt. Nicht so in diesem Fall. Zwei Tage lang konnten wir sämtliche Spiele ohne Aufsicht zocken und nach Herzenslust Screenshots machen. Zeit genug, um "Portal" und "Episode 2" durchzuspielen und die Qualität der "Half-Life 2"- bzw. "Episode 1"-Koovertierung zu überprüfen. Ein bisschen problematischer war die Sache allerdings bei "Team Fortress 2": Das sechsstündige Multiplayer-Gefecht mit den Valve-Entwicklern reichte zwar für eine fundierte Beurteilung, aber eben nicht für eine exakte, endgültige Wertung. Aus diesem Grund haben wir uns im Falle von "Team Fortress 2" dazu entschieden, auf eine finale Wertung zu verzichten, bis wir sämtliche Maps, Modi und Klassen so ausführlich spielen konnten, wie das für ein seriöses Urteil nötig ist.

▼ KONZENTRIERT: Jochen Gebauer beim Spielen ...



▲ ... und im Gespräch mit Doug Lombardi.



HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Viel Licht, ein bisschen Schatten. Episode 2 zaubert einen Magic Moment nach dem anderen aus dem Hut, dazwischen allerdings recht viel Leerlauf.

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter

Hersteller
EA

Entwickler
Valve

- ▶ Führt die Geschichte von "Half-Life 2" und "Episode 1" weiter
- ▶ Sieben Kapitel
- ▶ Spieldauer: rund acht Stunden

PC-Anforderung High-End

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet
<http://orange.half-life2.com/>

Wir erinnern uns: Gordon und Alyx rasen mit dem Zug aus City 17, der Reaktor der Zitadelle fliegt in die Luft, riesige Trümmerteile prasseln wie Trommelfeuer vom Himmel, Schwärze. "Episode 2" beginnt dort, wo "Episode 1" aufhörte: im zerstörten Zug. Wie es für ordentliche Spiele-Protagonisten selbstverständlich ist, haben Gordon und Alyx das Unglück überlebt und finden nun heraus, warum die Combine ihren eigenen Reaktor – und City 17 als Kollateralschaden – geopfert haben. Durch die Explosion ist nämlich ein gewaltiges Portal entstanden, durch das die Combine nach Herzenslust Verstärkung schicken können. Ihr Job: die Daten, die Sie in "Episode 1" geklaut haben, an Dr. Kleiner zu schicken, damit der

das vermaledeite Portal ruck, zuck wieder dichtmachen kann.

So weit, so unspektakulär. Nach ein paar Minuten aber nimmt die Story Fahrt auf. Hilflos in einem Trümmerhaufen gefangen, müssen Sie dabei zusehen, wie Alyx von einem aus dem Nichts auftauchenden Hunter, einem Mini-Dreibeiner, getötet wird – na ja, jedenfalls fast. Im letzten Moment trifft die Kavallerie in Gestalt eines Vortigaunt-Aliens ein. So ganz ohne Hilfe kann er das sterbende Mädel allerdings auch nicht retten. Also müssen wir fix seine Kumpels finden, damit uns Alyx nicht unter der Gravity Gun wegstirbt.

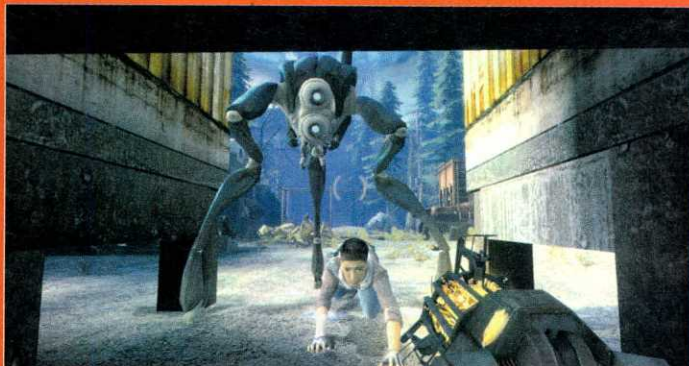
MAGIC MOMENTS

Es sind magische Momente wie dieser, die "Episode 2" so spiels-

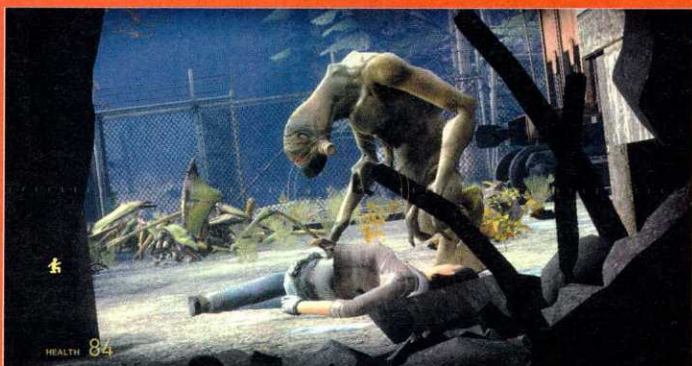
wert machen. Wenn Alyx verzweifelt auf Sie zukriecht, während der Hunter in mechanischer Gleichgültigkeit zum finalen Schuss ansetzt. Und Sie nichts, aber auch gar nichts dagegen unternehmen können (obwohl Sie sich trotzdem dabei ertappen, panisch auf irgendwelche Tasten einzuhämmern), dann erzeugt "Episode 2" so spielend eine dichte Atmosphäre, dass man sich unweigerlich fragt: Warum können andere Games das nicht?

Noch ein Beispiel: Im zweiten Kapitel werden Sie schnell in die Enge getrieben. Von einem kleinen Raum zweigen vier Tunnels ab, durch die wahre Ströme von Antlions auf Sie zuschwappen. Rote Ampeln zeigen an, aus welcher Richtung die Biester gerade kom-

▼ **DEUS EX MACHINA:** Die Rettung taucht aus dem Nichts auf. Alyx dürfte dieser alte Story-Hut allerdings egal sein. (Xbox360)



▼ **UH-OH:** Gordon liegt hilflos zwischen Trümmern begraben, während Alyx ihr letztes Stündlein schlagen hört. (PC)





▲ **GESICHTS-KRABBE:** Zombies nebst obligatorischen Headcrabs laufen Ihnen auch in Episode 2 sehr häufig über den Weg. (Xbox360)



▲ **FRISCHE LUFT:** Nach dem latent überlangen zweiten Kapitel tut ein Abstecher in die Wildnis doppelt gut. (Xbox360)

men. Hilfe erhalten Sie nur von zwei Rebellen und ein paar Geschütztürmen, die Sie bei jedem Ansturm neu auf die Tunnels verteilen müssen. Irgendwann: Stille. Ohrenbetäubende Stille. Dann, plötzlich, hämisch, fangen sämtliche Ampeln an zu blinken. Einer der Rebellen kreischt: "Oh mein Gott, sie kommen von überall!" Rockmusik setzt ein. Dann kommen sie... Besser wurde ein Show-down selten inszeniert.

LANGE LÄNGEN

Umso auffälliger ist deshalb auch der Leerlauf, der bisweilen zwischen solch fantastischen Momenten herrscht. So müssen Sie sich nach dem gerade beschriebenen Finale noch gute zwei Stunden lang durch ein Höhlensystem baln, in dem alles irgendwie gleich aussieht: Gänge, Gegner, Rätsel. Das ist 30 Minuten lang ganz amüsant, dann egal, dann nervig. Vor allem, weil das folgende Kapitel



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

Fazit: Mal atemberaubend, mal bieder – "Episode 2" macht nicht alles perfekt, aber vieles verdammt gut.

"Episode 2" ist eine Spiel gewordene Wundertüte: Immer wenn man glaubt, die Schreiber hätten ihr Pulver verschossen, zaubern sie den nächsten Magic Moment aus dem Hut. Blöd nur, dass die Leveldesigner bei diesem hohen Niveau nicht immer Schritt halten konnten. Gerade das zweite Kapitel bietet viel zu wenig Abwechslung und ist einfach zu lang geraten. Über diese Schwächen im Detail kann man aber getrost hinwegsehen. Was die Inszenierung angeht, spielt nämlich auch "Episode 2" in einer ganz eigenen Liga.



▲ **HILFREICH:** Die Vortigaunts, ein Volk netter Aliens, kümmern sich nicht nur um Alyx, sondern assistieren Ihnen auch im Kampf. (PC)



▲ **RACHSÜCHTIG:** Bei ihrer nächsten Hunter-Begegnung wird Alyx ärgerlich. Kann man der Guten echt nicht übel nehmen. (PC)

eindrucksvoll zeigt, dass Valve durchaus motivierende Levels gestalten kann.

Spielerische Unterschiede zwischen PC- und Xbox360-Version gibt es nicht. Auch die optischen

Differenzen halten sich stark in Grenzen; wirklich augenfällig werden sie nur, wenn man die Auflösung auf einem High-End-Rechner in ziemlich absurde Höhen schraubt.

jg ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Spannende Geschichte
- ▲ Brilliant inszeniert
- ▲ Voller unvergesslicher Spielmomente

SCHLECHT

- ▼ Durchwachsenes Leveldesign
- ▼ Einige frustige Stellen

PC

Systemvorteile

- + Höhere Auflösung
- + Präzise Maussteuerung

GRAFIK 88%

SOUND 88%

DOLBY SURROUND

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER -

★★★★★ GAMES

WERTUNG

sehr gut

SPIELSPASS

85%

XBOX360

Systemnachteile

- Pad-Steuerung nicht immer optimal

GRAFIK 88%

SOUND 88%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER -

★★★★★ GAMES

WERTUNG

sehr gut

SPIELSPASS

85%



TEAM FORTRESS 2

Counter-Strike (dt.) meets Die Unglaublichen. Team Fortress 2 sieht aus wie ein Kinderfilm und spielt sich wie ein Hardcore-Shooter.

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
EA
Entwickler
Valve

- ▶ Neun Klassen
- ▶ Zwei Spielmodi
- ▶ Sechs Maps
- ▶ Teamorientiertes Gameplay

PC-Anforderung Standard

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nicht möglich

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
<http://orange.half-life2.com/>

Den Duke wird's freuen: Nach zehn Jahren Entwicklung, mehreren Design-Änderungen und etlichen "Nein, nein, es ist nicht tot"-Meldungen ist "Team Fortress 2" tatsächlich fertig und lässt "Duke Nukem Forever" einsam seine Bahnen ziehen im Nirwana der nie erschienenen Ego-Shooter. Was natürlich die Frage aufwirft, ob die an eine geologische Epoche grenzende Entwicklungszeit der munteren Multiplayer-Ballerei geschadet oder genutzt hat.

Auf den ersten Blick jedenfalls gefällt das neue Design. Der comic-hafte Stil hebt sich wohltuend vom inzwischen allgegenwärtigen Weltkriegs-Allerlei ab und sorgt für den ein oder anderen Lacher. Etwa, wenn der resolute Medic in einer

ruhigen Minute ein Geigenliedchen auf seiner chirurgischen Knochensäge anstimmt.

Hinter dem naiv drolligen Äußeren verbirgt sich allerdings ein ernst zu nehmendes Spiel, das ganz und gar nicht in Kinderhände gehört. Und zwar nicht nur deshalb, weil es die süßen Comicfiguren alle paar Minuten in ihre blutigen Einzelteile zerlegt. Spielerisch ist "Team Fortress 2" zudem einer der herausforderndsten Shooter der letzten Jahre: Etliche Klassen wollen gemeistert werden, und ohne eingespieltes Teamwork geht wirklich gar nichts.

KLASSE KLASSEN

Aber der Reihe nach: Vor jeder Runde auf den sechs mitgelieferten Maps wählen Sie eine von

neun Klassen. Vom Heavy, der ohne seine Gatlin-Gun nicht ins Bett geht, über den pfeilschnellen Scout bis hin zum heimtückischen Spion ist für jede Spielweise eine passende Figur vorhanden. Die will allerdings auch entsprechend eingesetzt werden. Wer etwa einen Spion spielt, der muss sich zunächst als feindliche Klasse verkleiden und unerkannt hinter die gegnerischen Linien schlüpfen. Dort macht der Schnüffler nicht viele Kills – aber wichtige. Spione eignen sich zum Beispiel hervorragend dazu, feindliche Sniper auszuschalten; oder den nervigen Medic, der dauernd seine Kameraden heilt.

Apropos Medic: Wenn der nicht gerade auf seiner Säge klimpert, ist er eine der wichtigsten und

▼ **MACGYVER:** Der Ingenieur darf neben Geschütztürmen auch Teleporter und Heilungsmaschinen zusammenbasteln. (PC)



▼ **KABUMM:** Der Demoman kann Gänge verminen und Explosionsgeschosse in Gegneransammlungen feuern. (Xbox360)





▲ **HOUSTON, WIR HABEN EIN PROBLEM:** Ein heilender Medic und ein ballernder Heavy sind eine tödliche Kombination. Wenn wir den Medic nicht ruck, zuck ausschalten, geraten wir in ernste Schwierigkeiten. Also geben wir seine Position an unseren Sniper weiter. Der erledigt dann hoffentlich den Rest. (Xbox360)

interessantesten Klassen des Spiels. Mit seiner Medigun dürfen Sie nämlich verbündete Spieler heilen – einfach draufschießen. Ebenso ist es möglich, den Strahl der Medigun auf einen einzigen Begleiter zu konzentrieren. Ein aus allen Rohren feuender Heavy beispielsweise, der vor einem aus allen Strahlen heilenden Medic in die Schlacht zieht, ist kaum klein-zukriegen. Ähnlich tödlich ist ein Sniper, dem ein freundlicher Ingenieur einen Geschützturm zur Seite gestellt hat.

KONTROLLPUNKTE KONTROLLIEREN

In fünf von den sechs Maps müssen Sie Kontrollpunkte erobern oder verteidigen – die letzte ist eine klassische Capture-the-Flag-Map. Beide Modi erfordern perfekt koordiniertes, strategisches Vorgehen. Wer alleine loszieht, ist bestenfalls Kanonenfutter für ein gut eingespieltes Team. Zusätzliche taktische Tiefe erhält das Ganze dadurch, dass Sie Ihre Klasse jederzeit wechseln dürfen; hat sich Ihr Gegner bis zum letzten Kontroll-

punkt vorgekämpft, ergibt es wenig Sinn, als Scout zu respawnen.

Auch bei "Team Fortress 2" halten sich die Systemunterschiede in Grenzen. Wie die meisten Shooter steuert sich die sehr rasante Ballei am besten per Maus. Außerdem hatten wir beim Testen den

Eindruck, als spiele sich die Xbox-360-Version einen Tick langsamer – was Einsteigern zugute kommen dürfte, da der Schwierigkeitsgrad recht happig ist. Die finalen Wertungen der Fassungen für PC, Xbox360 und PS3 reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. **ig**



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

Fazit: Bis in die Haarspitzen motivierend und taktisch enorm anspruchsvoll – wenn bloß der magere Umfang nicht wäre.

So muss ein guter Multiplayer-Shooter aussehen: "Team Fortress 2" ist komplex, ohne kompliziert zu sein. In Windeseile findet man sich – auch dank des knuffigen Grafikstils – in den Maps zurecht. Dann wird man von erfahrenen Spielern ohne viel Federlesen auseinandergenommen und denkt sich: "Hoppla, das ist gar nicht so einfach, wie es aussieht!" Die Lernkurve ist steil, aber motivierend. Lediglich der magere Umfang bereitet Sorge: Sechs Maps und zwei Spielmodi klingen nicht nach monatelangem Spaß. Bitte Nachschub per Steam anbieten, Valve!

WERTUNG

GUT

- ▲ Motivierendes Klassensystem
- ▲ Strategisch sehr tiefgängig
- ▲ Stimmiges Szenario

SCHLECHT

- ▼ Sechs Maps und zwei Modi sind dürrtig
- ▼ Happiger Schwierigkeitsgrad

PC

Systemvorteile

- + Präzise Maussteuerung
- + Höhere Auflösung

GRAFIK 84%

SOUND 81%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 88%

HEADSET

MEHRSPIELER* 85-90%

ONLINE: 2-24

★★★★★ **sehr gut**

SPIELSPASS

85-90%*

XBOX360

Systemvorteile

- + Einsteigerfreundlicher

Systemnachteile

- Pad-Steuerung nicht optimal

GRAFIK 84%

16:9

SOUND 81%

DOLBY SURROUND

STEUERUNG 84%

HEADSET

MEHRSPIELER* 85-90%

ONLINE: 2-16

★★★★★ **sehr gut**

SPIELSPASS

85-90%*

*Wir durften "Team Fortress 2" lediglich sechs Stunden lang testen und können daher noch keine finale Wertung abgeben. Diese reichen wir in der kommenden Games Aktuell nach.



PORTAL

Willkommen im Enrichment Center. Lösen Sie originelle Aufgaben, lesen Sie wunderbare Dialoge und freuen Sie sich auf Ihren Kuchen.

FAKTEN



Genre
Denkspiel
Hersteller
EA
Entwickler
Valve

- ▶ 19 Missionen
- ▶ Zwei Challenge-Modi
- ▶ Storydesign vom "Psychonauts"-Schreiber

PC-Anforderung Standard

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
<http://orange.half-life2.com/>

Kuchen? Was für ein Kuchen? Gute Frage. Die Sache ist die: Bei "Portal" wachen Sie in einem Labor auf. Das erste Problem: Sie wissen nicht, wer Sie eigentlich sind. Das zweite Problem: Sie wissen nicht, wo Sie eigentlich sind. Das dritte Problem: Da ist eine weibliche Computerstimme, die Sie überschwänglich begrüßt, irgendwas von Tests faselt und Ihnen fürs Mitmachen einen Kuchen verspricht. Einen ganz tollen Kuchen.

Zugegeben, die Ausgangsbedingungen bei "Portal" sind ungewöhnlich. Aber genau darin liegt der Reiz; nicht zu wissen, wer man ist, wo man ist, oder wie man da überhaupt hingekommen ist – und das Gefühl zu haben, dass diese komische, verzückte Stimme ganz

mächtig einen an der Klatsche hat. Also spielt man mit. Weil man keine andere Wahl hat. Und weil das Ganze eine eigene, schwer in Worte zu fassende Faszination auf einen ausübt.

LABORRATTE

Der erste Test ist denkbar einfach: Auf dem Boden ist ein großer roter Knopf, im Nebenraum eine große silberne Kiste. Man müsste schon mit dem Klammersack gepudert worden sein, um nicht auf die Idee zu kommen, dass die Computerlady will, dass man die Kiste auf den Knopf stellt. Gesagt, getan. Schwups öffnet sich eine Tür und die Stimme freut sich ein Loch ins Bein. Ooooookay...

Weiter geht's zu den nächsten Tests. Hier machen Sie dann auch

die ersten Erfahrungen mit den Portalen. Das geht so: Sie schießen irgendwo ein Portal hin – in die Decke, in die Wand oder in den Fußboden. Dann schießen Sie irgendwo ein zweites hin. Nun können Sie zwischen den beiden hin und her laufen. Wollen Sie zum Beispiel an eine eigentlich unerreichbare Kiste gelangen, schießen Sie ein Portal über die Kiste und eines in den Boden, und schon können Sie sich auf besagte Kiste fallen lassen. Klingt einfach? Jein. Das Prinzip von "Portal" ist in der Tat kinderleicht. Schwieriger ist es da schon, erst einmal herauszufinden, wo man die Portale platzieren muss.

Ein Beispiel: Seltsamer Apparat A verschießt eine Kugel. Die muss in seltsamen Apparat B. Dummer-

▼ **HIER WERDEN SIE GEHOLFEN:** Jeder Test beginnt mit einer erklärenden Tafel. Die man aber erst mal entschlüsseln muss. (PC)



▼ **AUSGEKLÜGELT:** Wie bekommt man diese Kugel in den Raum nebenan? Ganz einfach, mit zwei gut platzierten Portalen. (PC)

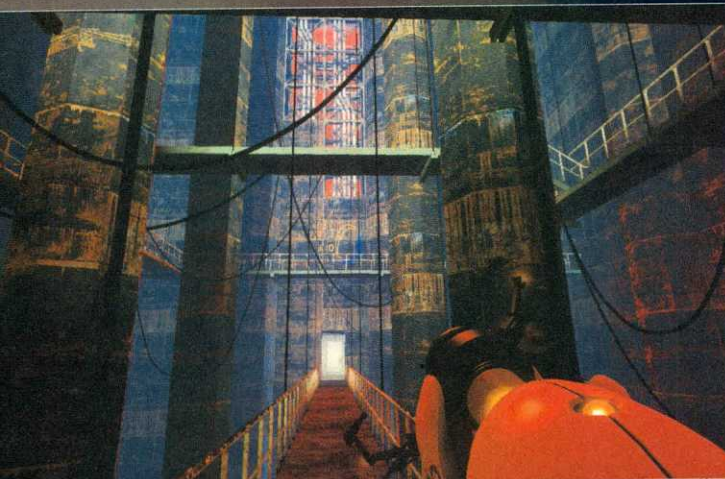




▲ **NO-BRAINER:** Dass die Kiste auf den Knopf muss und sich anschließend die Tür öffnet, lernen Sie bereits im ersten Test. (PC)



▲ **ANSICHTSSACHE:** Von der Protagonistin sehen Sie höchstens den Rücken – mithilfe eines clever platzierten Portals. (PC)



▲ **NANU?** Das sieht doch gar nicht aus wie die anderen Denksportaufgaben? Stimmt. Was das ist? Ein Teil des tollen Finales. (Xbox360)



▲ **UNKOMPLIZIERT:** Wieso drüberspringen, wenn man auch Portale schießen kann? Damit lässt sich nämlich viel Zeit sparen. (PC)

weise steht seltsamer Apparat B in einem anderen Raum. Was tun? Die eigentlich einfache Antwort: ein Portal vor seltsamem Apparat A (da fliegt die Kugel rein) öffnen und ein zweites über seltsamem Apparat B (da kommt die Kugel wieder raus). Im Laufe des Spiels werden diese Rätsel kontinuierlich kniffliger, aber nie zu knifflig. Da liegt dann auch der Hund begraben: "Portal" ist kurz – sehr kurz. Nach knapp vier Stunden flimmert

der (übrigens fantastische) Abspann über den Bildschirm.

VALVES RÄTSEL-SENSATION

"Ja, wieso steht denn dann eine 90 unter Spielspaß?", mögen sich Neugierige fragen, die die Wertung vor dem Text lesen. Weil es unglaublich unterhaltsame vier Stunden sind. Und zwar nicht nur auf Grund des originellen Spielprinzips, sondern weil Story und Dialoge schlicht zum Besten gehö-

ren, was Computer- und Video-Games je hervorgebracht haben. Die stammen übrigens aus der Feder von Eric Wolpaw, der bereits für Tim Shafers "Psychonauts" brillante Dialoge schrieb. Um was es

in der Story geht? Auch eine gute Frage. Aber eine, der man unbedingt selbst auf den Grund gehen sollte. Sonst widerfährt einem das schlimmste Schicksal aller Neugierigen: Entzauberung. **ig**



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

Fazit: Drei Worte: Spielen. Sie. "Portal".

Ja, ich weiß, es ist ein Denkspiel. Ja, ich weiß, Sie mögen keine Denkspiele. Wissen Sie was? Ich auch nicht. Bloß ist "Portal" das beste Spiel, das ich seit sehr, sehr langer Zeit gespielt habe. Weil das Prinzip ebenso einfach wie genial ist. Und weil die Dialoge schlicht herausragend sind. Und weil der Abspann zu den besten Momenten meiner Spielekarriere gehört. Spielen Sie's. Sie werden verstehen, warum. Kleiner Tipp zum Abschluss: Installieren Sie, wenn möglich, die Original-Version. Die deutsche Übersetzung ist gut, das Original jedoch ist eine Wucht.

WERTUNG

GUT

- ▲ Geniales Spielprinzip
- ▲ Herausragende Dialoge
- ▲ Tolles Finale

SCHLECHT

- ▼ Sehr kurz
- ▼ Challenge-Modi eher langweilig

PC

Systemvorteile
+ Durchgehend einfache Steuerung

GRAFIK 75%

SOUND 90%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER -

★★★★★ **sehr gut**

SPIELSPASS
90%

XBOX360

Systemvorteile
+ Steuert sich anfangs besser als die PC-Version...

Systemnachteile
- ...aber in Geschicklichkeitspassagen hakeliger

GRAFIK 75%

SOUND 90%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER -

★★★★★ **sehr gut**

SPIELSPASS
90%

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	EA
PC-Anforderung	Standard
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	http://orange.half-life2.com/

Das Wichtigste vorneweg: Diese Konvertierung ist gelungen. Erinnerte die Xbox-Fassung wegen massiver Framerate-Probleme noch an eine Diashow, läuft die 360-Version flüssig und geschmeidig. Auch grafisch gibt's nix zu meckern. Zwar kommen PC-Spieler mit entsprechender Hard-

HALF-LIFE 2

Besser spät als nie: Drei Jahre nach der PC-Version erscheint Half-Life 2 nun auch für die Xbox360.

ware in den Genuss einer höheren Auflösung, aber "Half-Life 2" sieht auch auf der Xbox360 ausgezeichnet aus. Gleiches gilt für den Sound.

Bleibt die Frage: Wie sieht's spielerisch aus? Ziemlich gut. Gordon Freemans erster Besuch in City 17 zockt sich gewohnt erstklassig und gehört auch drei Jahre nach Erscheinen zu den besten Ego-Shootern auf dem Markt. Einziger Wermutstropfen: Per

Gamepad steuert sich's zwar ordentlich, aber eben nicht ganz so präzise wie mit Maus und Tastatur – was allerdings keine besondere Überraschung ist.

Wer des Englischen mächtig ist, dem sei übrigens das Spielen der Original-Version ans Herz gelegt. Die ist in der deutschen "Orange Box" enthalten und gibt atmosphärisch teilweise deutlich mehr her als die etwas verunglückte deutsche Übersetzung. Kurz und knapp: "Half-Life 2" gehört auch auf der Xbox360 zu jenen Spielen, die man einfach haben muss. Wer's noch nicht kennt, für den ist die "Orange Box" der ideale Einstieg. Schon allein hierfür lohnt sich die Investition. **ig**



WERTUNG

★★★★★
WERTUNG
sehr gut

GUT

- ▲ Tolle Atmosphäre
- ▲ Tadellose Konvertierung

SCHLECHT

- ▼ Nicht mehr tafrisch
- ▼ Deutsche Sprecher durchwachsen

PC

GRAFIK	80%
SOUND	82%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

89%

XBOX360

GRAFIK	80%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

89%



▲ EINWANDFREI: Die Xbox360-Version sieht klasse aus und spielt sich keinen Deut schlechter als die PC-Fassung. (Xbox360)



FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	EA
PC-Anforderung	Standard
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	http://orange.half-life2.com/

Und weiter geht der muntere Konvertierungsreigen: "Episode 1" wurde genauso tadellos wie "Half-Life 2" umgesetzt. Keine Framerate-Probleme, ausgezeich-

HALF-LIFE: EPISODE 1

Xbox360-Spieler dürfen sich nicht nur über Half-Life 2 freuen, auch Episode 1 wurde endlich für die Microsoft-Konsole konvertiert.

nete Grafik, spielerisch einwandfrei. Der Haken bleibt allerdings: Auch "Episode 1" spielt sich mit Maus und Tastatur einen Tick präziser und angenehmer. Darüber sollten Xbox360-Spieler jedoch großzügig hinwegsehen, denn "Episode 1" bleibt ein nahezu perfekt inszenierter Shooter, der

höchstens unter der vergleichsweise kurzen Spieldauer von vier bis sechs Stunden leidet.

Wer noch nicht weiß, worum es geht: Nach den Ereignissen von "Half-Life 2" findet sich Gordon Freeman in City 17 wieder – und vor dem winzigen Problem, dass City 17 bald ganz spektakulär in die Luft fliegen soll. Zusammen mit Alyx Vance macht er sich also daran, diese Explosion zu verhindern, wobei er einem perfiden Plan der Combine auf die Schliche kommt. Wie schon das Hauptspiel lebt auch "Episode 1" weniger von der Story an sich (die recht durchschaubar ist), sondern vielmehr von der kinoreifen Inszenierung: Stimmiger und packender wurden Games selten in Szene gesetzt. Zudem ist die erste Episode dem Hauptspiel um Meilen voraus, was die Tiefe der Charaktere anbelangt.

Ein Meilenstein wie "Half-Life 2" ist "Episode 1" nicht, aber ein wunderbarer Ego-Shooter mit lebendigen Figuren, der eine packende Geschichte erzählt. Kino zum Selberspielen eben, wie man es von Valve gewohnt ist. **ig**

WERTUNG

★★★★★
WERTUNG
sehr gut

GUT

- ▲ Einwandfreie Konvertierung
- ▲ Kinoreife Inszenierung

SCHLECHT

- ▼ Sehr kurz
- ▼ Keine neuen Features

PC

GRAFIK	84%
SOUND	87%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

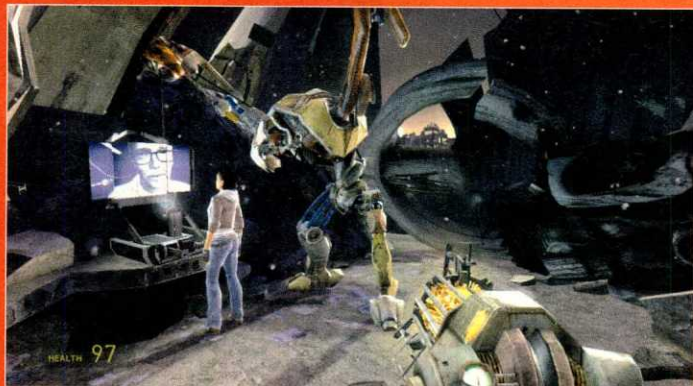
84%

XBOX360

GRAFIK	83%
SOUND	87%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

84%



▲ HALLO ALYX: Episode 1 verleiht den bekannten Charakteren wesentlich mehr Tiefe, ist allerdings arg kurz geraten. (Xbox360)



GESAMTWERTUNG: THE ORANGE BOX

Fünf Spiele, ein Preis, ganz großes Erlebnis: Die Orange Box ist eine der besten Spielesammlungen, die Sie derzeit kaufen können. Und sollten.

Die große Frage nach 25 Teststunden: Wie bewerten wir das Gesamtpaket? Der Einfachheit halber könnte man kurzerhand den Durchschnitt der fünf Einzelwertungen errechnen, bloß würde man der "Orange Box" damit nicht gerecht. Die ist nämlich mehr als die Summe ihrer Teile. Wir haben uns daher zu einer Wertung entschieden, die reflektiert, wie viel Spiel Sie für Ihr Geld bekommen – und wie viel Spaß Sie damit haben. Das hängt allerdings nicht zuletzt davon ab, ob Sie "Half-Life 2" und "Episode 1" bereits kennen. Stehen beide Spiele schon bei

Ihnen im Regal, dann erhalten Sie einen erstklassigen Multiplayer-Shooter, eine gute, wenn auch nicht herausragende neue "Half-Life 2"-Episode und ein originelles, aber sehr kurzes Denkspiel. Macht unterm Strich 88%, doch Spielspaß lässt sich nicht errechnen.

Kennen Sie "Half-Life 2" und "Episode 1" noch nicht, dann dürfen Sie getrost noch fünf Prozent auf die Wertung draufschlagen – und sich über die derzeit beste Spielesammlung auf dem Markt freuen. Insbesondere Xbox360-Besitzer kriegen mit der "Orange Box" haarsträubend viel Spiel für

absurd wenig Geld. Aber auch für PC-Freunde lohnt sich – den launigen Entwicklerkommentaren zu allen Games sei Dank – das erneute Durchspielen.

PC-Besitzer benötigen allerdings, das wollen wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, zwingend einen Online-Zugang, um die "Orange Box" über Valves Steam-Plattform zu aktivieren. Im direkten Vergleich – etwa, wenn Sie sowohl einen PC als auch eine Xbox360 besitzen – würden wir zur PC-Version raten. Die steuert sich insgesamt einfach einen Tick flotter und präziser.

ig



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

Fazit: Eine Box, sie alle zu knechten, zu finden, ins dunkle Spielzimmer zu treiben und ewig an sich zu binden.

Na gut, ewig ist vielleicht ein bisschen übertrieben, aber nur ein bisschen. Mich jedenfalls hat die "Orange Box" glatt vom Hocker gehauen. Und zwar überraschenderweise nicht wegen "Episode 2", sondern wegen "Team Fortress 2" und "Portal". "Half-Life 2"-Fans werden an "Episode 2" einen Heidenspaß haben, zweifellos. Aber die packendere, weil originellere Spielerfahrung ist "Portal". Vergessen Sie die kurze Spieldauer, "Portal" unterhält Sie besser als so manches Spiel, das 15 oder 100 Stunden lang ist. Gleiches gilt für "Team Fortress 2". Objektiv muss ich den kargen Umfang rügen, subjektiv ist er mir ziemlich Banane, weil das Gameplay stimmt und die Ballerei einfach unglaublich viel Spaß macht. Außerdem hat's mir der knuffige Comcistil angetan. In Verbindung mit dem hohen Splatter-Faktor wirkt es, als hätte Quentin Tarantino einen Disney-Film gedreht. Herrlich! "Episode 2" hingegen ist wie der Besuch eines guten Freundes. Man freut sich, man hat Spaß, man erinnert sich an alte Zeiten, aber bisweilen können einem seine kleinen Macken mächtig auf den Zeiger gehen. Nichtsdestotrotz überwiegen auch bei "Episode 2" die magischen Momente – wie das bei guten Freunden eben so ist.

GESAMTWERTUNG

GUT		SCHLECHT	
▲ Erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis		▼ "Episode 2" mit Längen	
▲ Launige Entwicklerkommentare		▼ Sehr kurze Spielzeit bei "Portal"	
▲ Tadellose Xbox360-Konvertierung		▼ Magerer Umfang bei "Team Fortress 2"	
PC		XBOX360	
Systemvorteile		Systemvorteile	
+ Höhere Auflösungen		– Pad-Steuerung nicht optimal	
+ Insgesamt die bessere Steuerung			
Systemnachteile			
– Online-Zugang vonnöten			
GRAFIK*		GRAFIK*	
SOUND*		SOUND*	
STEUERUNG*		STEUERUNG*	
MEHRSPIELER*		MEHRSPIELER*	
WERTUNG sehr gut		WERTUNG sehr gut	
SPIELSPASS 90%		SPIELSPASS 90%	

*Grafik-, Sound-, Steuerungs- und Mehrspielerwertung entnehmen Sie bitte den Einzeltests.

► **NEUER KAMPFANZUG:** Heldin Samus ist gezeichnet von der Phazon-Infektion und schaut sich nach einem Weg zur nächsten Plattform um. (Wii)



METROID PRIME 3 CORRUPTION

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii
26.10.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

CYLINK
CYNAMITE DE
P91
Ihr CyLink-Code



FAKTEN

	Genre Ego-Shooter
	Hersteller Nintendo
	Entwickler Retro Studios

- Geniale Wii-Steuerung mit drei Sensibilitätsstufen
- 480p-Auflösung bei 60 fps
- Etwa 15 Stunden Spielspaß
- Samus-Raumschiff steuerbar

PC-Anforderung

Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht	mittel	schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.nintendo.de

Nach jahrelanger Ballerpause landet Samus auf den Planeten der Wii-Milchstraße. Hat sie an Pepp verloren?

Korrumpierte Bullen, korrumpierte Politiker, korrumpierte Schiedsrichter – kennen wir. Aber dass die Korruption auch nicht vor Nintendos Action-Heldin Samus Aran Halt macht, ist schon ein starkes Stück. Oder wie war das? Am Anfang von "Metroid Prime 3" werden Sie von Samus' bösartiger

Doppelgängerin Dark Samus mit Phazon infiziert. Und damit nicht genug: Ganze Planeten werden mit Phazon-Samen verseucht. Ihre Aufgabe ist es nun, zusammen mit drei anderen Bounty Hunters Legionen von Weltraumpiraten zu stoppen und gleichzeitig nicht selbst vollkommen "corrupted" zu werden.

Drei Jahre nach "Echoes" findet die 3D-Trilogie mit "Corrupted" ein Ende – und was für eines. "Metroid" für Wii ist viel mehr als ein 08/15-Sequel. Es ist kinoreif inszeniert vom Anfang bis zum Schluss. Man spürt wahrlich, dass dies der letzte Teil einer großen Serie ist. Und wenn wir

schon von cineastischer Atmosphäre sprechen: Grafisch ist Samus' neues Abenteuer das schönste Spiel für die Wii-Konsole. Die Retro Studios haben den weißen Flachmann gemolken, bis zum Gehntrichtmeh. Das Ergebnis: ein superflüssiges 16:9-Bild bei 60 Frames pro Sekunde, das Ganze in knackiger 480p-Auflösung, gespickt mit grandiosen Partikeleffekten, detaillierten Charaktermodellen und geschmeidigen Animationen – ein Gedicht!

DIE VOLLE KONTROLLE

Doch was uns natürlich am meisten interessierte, als der blau leuchtende

▼ **TIPP-SPIEL:** Identifizieren Sie sich im Schiff mit dem exakten Code. (Wii)

▼ **ROTLICHT-BÖSEWICHT:** Mithilfe des ausgeklügelten Zielsystems ist dieser unangenehme Zeitgenosse schon bald Geschichte. (Wii)





▲ **DREAMTEAM:** Mit Nunchuk und Wii-Remote lässt sich Samus wunderbar steuern. Die Bossgegner bewegen sich aber auch recht flink. (Wii)

Schlitz zum ersten Mal den "Corruption"-Silberling verschluckte, war, wie es um die Wii-Steuerung bestellt sein würde. Würde sie den Ego-Trip wirklich noch besser machen? Mit dem Stick am Nunchuk bewegen Sie Samus. Per Pointer der Wii-Remote schauen Sie sich um und zielen auf Feinde oder Objekte. Im Menü können Sie zuvor festlegen, wie sensibel das Fadenkreuz auf Ihre Bewegungen reagieren soll. Wir empfehlen übrigens die Einstellung "Advanced". Die Bewegungssensoren der beiden Steuereinheiten kommen ebenfalls zum Einsatz. Ihr Hightech-Lasso werfen Sie zum Beispiel aus, indem Sie die Schwungbewegung mit der linken Hand (inkl. Nunchuk) simulieren und anschließend den virtuellen Enterhaken wieder einholen. Auch

ziehen Sie auf diese Weise die Bremse Ihres Raumschiffes oder schlagen Feinden die Waffen aus den Fingern. Alles in allem macht die neue Steuerung das Spielerlebnis noch intensiver und das Gameplay schneller. So gewährt die Kontrolle mehr Freiheiten und ermöglicht eine höhere Zielgenauigkeit.

HYPER HYPER

Per Knopfdruck versetzen Sie Samus in den so genannten Hyper-Modus. Dieser Zustand kostet sie extrem viel Energie. Dafür kann Fräulein Aran dann gewaltigere Schüsse abfeuern und ist obendrein unverwundbar. Warten Sie aber zu lange damit, den weiblichen Bounty Hunter wieder in den "Normal"-Zustand zurückzusetzen, wird der Corrupt-Hyper-Modus



▲ **SCHIFF AHOI:** Im neuesten Teil der Saga dürfen Sie sogar selbst den Raumgleiter steuern und zu diversen Planeten fliegen. (Wii)

aktiviert. Schaffen Sie es nun nicht so schnell wie möglich, die Kontamination durch ein zünftiges Dauerfeuer abzuwehren, heißt es "Game Over".

Ihr Raumschiff bringt Sie zu dem gewünschten Planeten, wo Samus' Mission fortgeführt wird – die blonde Weltraum-Amazone sitzt natürlich

selbst am Steuer. Die Reise führt Sie zu den verschiedensten Umgebungen, etwa in eine Feuerwelt, in ein Schneeszenario, auf einen Hightech-Planeten oder auf eine organische Welt. Langweilig wird es jedenfalls so schnell nicht. Das liegt jedoch nicht nur an den unterschiedlichen Settings, sondern auch an den

▼ **PRÄRIE:** Die Landschaften auf den Planeten sind sehr unterschiedlich. Während hier Pflanzen vegetieren, regiert auf anderen Sternen kalter Stahl. (Wii)



SAMMELECKE

Wer die Trilogie von Anfang an erleben will, sollte sich vor "Corruption" die beiden GameCube-Games "Metroid Prime" und "Metroid Prime: Echoes" zu Gemüte führen. Beide Titel können Sie natürlich auf Ihrer Wii-Konsole zocken – ein auch heute noch erstklassiges Spielerlebnis. Haben Sie danach immer noch nicht genug von Action-Heldin Samus Aran, holen Sie sich "MP: Hunters" oder "MP: Pinball" für den DS, oder Sie stürzen sich in die 2D-Teile für den GBA.





▲ **IRON FIST:** Mit ihrem Grapple-Beam reißt Samus dem Alien den Schild aus der Hand und macht ihn so verwundbarer. (Wii)



▲ **TURTLE-MUTANTEN:** Trotz riesiger detaillierter Gegner und 480p-Auflösung bleibt die Framerate durchgehend flüssig. (Wii)



▲ **HASTA LA VISTA, BABY:** Das Design der Gegner ist sehr unterschiedlich – in Sachen Aussehen und Verhalten. So wird die Ballerei nie langweilig. (Wii)



▲ **SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES:** Wie in den Vorgängern kann die Heldin mithilfe der Scan-Funktion ihres Helmes Informationen abrufen. (Wii)

abwechslungsreichen Missionen. Zeitweise ist "Corruption" ein reiner Shooter, dann wieder benutzen Sie die Wumme lediglich, um die ein oder andere Tür zu öffnen. In diesen Abschnitten gibt sich Teil drei eher wie ein Adventure. "Prime 3" einfach nur als Ballermann zu bezeichnen, wäre also nicht ganz richtig. Ego-Adventure-Shooter wäre wohl die treffendste Bezeichnung, wäre sie nicht so lang. Apropos Adventure: Oft müssen Sie Schauplätze ein zweites Mal besuchen, um Items verwenden zu können, die zuvor nutzlos waren. Leute, die keinen Entdeckergeist verspüren und auch nicht über den besten Orientie-

rungssinn verfügen, werden in "Corruption" einige Nerven lassen. Wobei die 3D-Karte auch jeden Nicht-Pfadfinder ein gutes Stück weiterbringt. Anfänger werden wohl etwas Übung brauchen, bis sie die Map richtig einsetzen können. Hilfreich ist es außerdem, die Informationen im Logbuch genau zu studieren.

LANGE ÖFFNUNGSZEITEN

Um zu vermeiden, dass sich die Levels nach und nach aufbauen, werden sie in den Speicher der Konsole gestreamt, wenn Samus auf eine Tür schießt, um sie zu öffnen und dann den nächsten Raum zu betreten. Prinzipiell eine feine Idee. Problema-

tisch ist nur, dass der Streaming-Vorgang oft mehrere Sekunden lang dauert. Sprich: Sie stehen vor der Schleuse, wollen sie öffnen, und nichts tut sich. Besonders ärgerlich ist das, wenn Ihnen ein Berserker am Hintern klebt und Sie durch die Tür flüchten wollen.

Erst nach etwa 15 Stunden bekommen Sie den Abspann von "Metroid Prime 3" zu sehen. Dazwischen liegen bombastische Bossfights, diverse

Trips durchs All und jede Menge Entdeckungstouren. Ein tolles Belohnungssystem motiviert zusätzlich, mehr aus Retro Studios' Wii-Titel zu holen. Zum Beispiel können Sie eine Screenshot-Funktion freizocken (um dann online Bilder zu tauschen), eine Wii-Figur fürs Raumschiff-Cockpit, Artworks oder Musik-Tracks. **pr ■**



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Fantastisches Weltraumabenteuer mit erstklassiger Steuerung und Spitzenatmosphäre. Ein genialer Abschluss der Trilogie.

Endlich mal wieder ein Wii-Titel für Hardcore-Zocker. Bis auf kleine Ausnahmen stimmt hier einfach alles: "Corruption" wird nie langweilig und bietet unterschiedlichste Missionen, in denen der Abzugsfinger ebenso gefordert wird wie der Sammlertrieb. In Bezug auf die Technik kann man ohne Übertreibung sagen, dass dies der beeindruckendste Wii-Titel bis dato ist. Auch wenn Einsteiger etwas länger brauchen werden, um sich im komplexen "Metroid"-Universum zurechtzufinden – der Kauf lohnt sich für jeden Wii-Besitzer ab 16 Jahren.

WERTUNG

Metroid Prime 3: Corruption

Wii	GRAFIK 16:9, 480P 84%
GUT	SOUND DOLBY PRO LOGIC II 87%
▲ Perfekte Steuerung	STEUERUNG WII-REMOTE, NUNCHUK 93%
▲ Bombastische Präsentation	MEHRSPIELER -
▲ Fetter Umfang	
▲ Sehr abwechslungsreich	
▲ Umwerfende Bosskämpfe	
SCHLECHT	
▼ Level-Streaming nervt	

★★★★★
WERTUNG
sehr gut
SPIELSPASS
91%

Kamasutra 69 Best.Nr.38194



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

HANDY GAMES

Best.Nr.38422

Sexy Erotic Asian

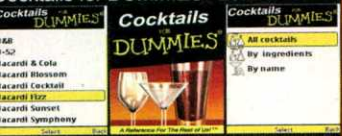
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!

Kennzeichen Finder Best.Nr.38335



Langeweile im Stau? Mit dem spannenden Kennzeichenfinder für Deutschland, Schweiz und Österreich gibts nie wieder Langeweile!

Cocktails for DUMMIES Best.Nr.38553



Entdecke über 120 Cocktailrezepte aus aller Welt, serviere die Drinks wie ein echter Barkeeper. Lerne die besten Cocktails genau wie ein Profi zu mixen!

Hentai SUDOKU Best.Nr.38344



Erotisches Sudoku Spiel. Gewinnst Du, wirst Du auf jeden Fall großzügig belohnt werden!

Super TAXI Driver Best.Nr.38552



Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.

Emanuelle Massage Best.Nr.38550



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

HANDY UHREN



TOP WALLPAPER



EROTIK WALLPAPER



Bikini Balls 2 Best.Nr.38184



Neue Girls, neue Levels. Der neue Teil des tollen erotischen Spiels. Dann mal los!

The Sizilian Job Best.Nr.38499



Keine Fragen, keine Zeugen, niemand macht den Job so gut wie die Sizilianer. Du willst einer von Ihnen werden? Hier ist Deine Chance!

Sex Xonix Best.Nr.38195



Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ...

Blitz Battle of Britain Best.Nr.38517



Die Würfel sind gefallen, über Südeuropa wird die Zukunft Britanniens entschieden!

Hot Strip Poker Best.Nr.38414



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

Happy Hours Best.Nr.38528



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

69 Balls SweetGirls Best.Nr.38536



Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!

Das erste Produkt **+40% SPAREN** Sende **VG+** die Bestellnummer per SMS an **87555****

EROTIK VIDEOS



Kein ABO Einmalige Bestellung Sende eine SMS mit **AKB + Bestellnummer** an **87555***

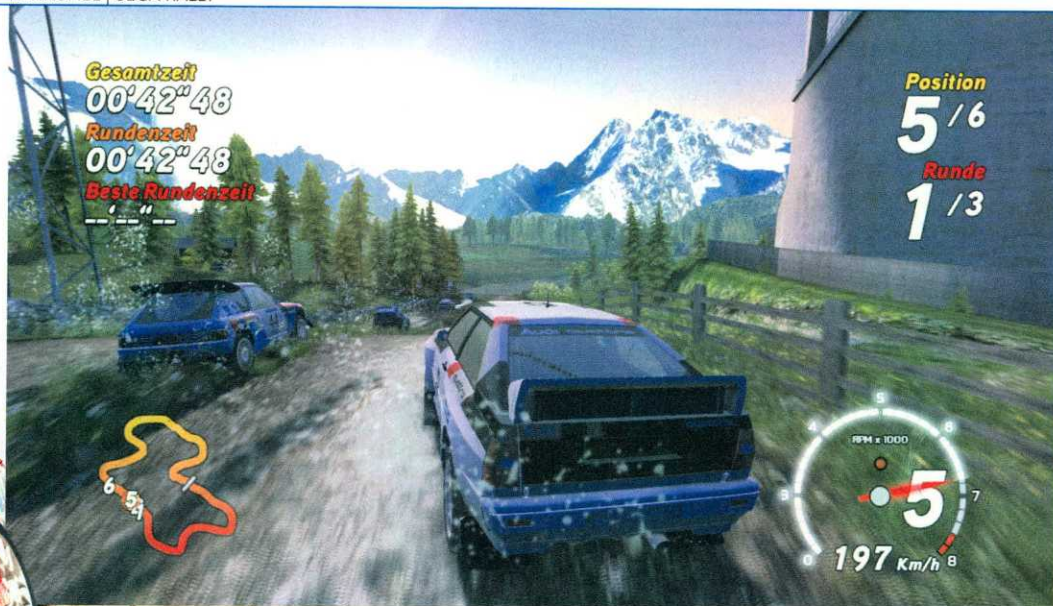
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min

PERSONAL PICS

Sende eine SMS mit **AKB + Bestellnummer** und einem Namen an **86688*** wie z.B.: **AKB 43245 Frank**

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

► **CLASSIC CARS:** Nach ein paar Stunden Spielzeit schaltet man die Masters-Fahrzeugklasse mit den besten Rallyeflitzern der Vergangenheit frei, dabei u.a. der Lancia Stratos und der Audi Quattro (im Bild). (Xbox360)



SEGA RALLY

System: PC
Termin/Preis: 28.09.2007 – 50 €
Test in: –

PS3
28.09.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360
28.09.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
Sega
Entwickler
Sega Racing Studio

- Rallye-Racer im Spielhallenstil
- Mit sich verändernden Bodenoberflächen
- 30 lizenzierte Fahrzeuge von Fiat, Toyota, VW, Peugeot & Co.

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	nach 3 Rennen
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.segarally.com	

Zwölf Jahre nach dem ersten Sega Rally feiert der Rennspiel-Klassiker mit einer gehörigen Portion Next-Gen-Power ein Comeback.

Für Rallyespielfans ist es definitiv ein Grund zum Feiern, dass die 60-köpfigen Sega Racing Studios um Chef Guy Wilding ihr erstes Werk vollendet haben. Schließlich haben sich die Engländer einer heiligen japanischen Kuh angenommen, um ihr zu neuem Glanz zu verhelfen. "Sega Rally" heißt das traditionsreiche Rindvieh, das eigentlich eine Spieleserie ist. Ziel von Guy und seinen Guys: Den ersten Arcade-Rally-Racer zu entwickeln, der das Prädikat "Next-Gen" auch verdient. Wir prüfen, ob das gelungen ist.

Das Angebot an Spielmodi ist schon mal eher "Standard" als "Next-

Gen": Es gibt Schnelles Rennen, Zeitrennen, Mehrspieler-Rennen und natürlich die Meisterschaft. Die besteht aus mehreren Klassen mit unterschiedlichen Fahrzeuggruppen und Schwierigkeitsgraden, die es nach und nach freizuschalten gilt. Die mehr als 30 Fahrzeuge sind zum Großteil lizenziert und stammen von den üblichen Verdächtigen: Skoda, Mitsubishi, Peugeot, Ford & Co.

RALLYE UM DIE WELT

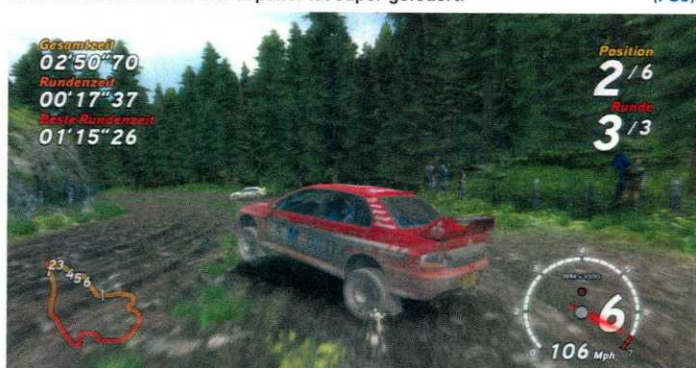
Ebenfalls Standard, weil typisch für die "Sega Rally"-Serie: Man fährt nicht, wie im Rallyesport üblich, alleine gegen die Uhr von A nach B, son-

dern immer auf Rundkursen im Duell gegen fünf Kontrahenten. Die 15 Rundkurse von "Sega Rally" (die zum Teil auch umgekehrt befahren werden dürfen) verteilen sich auf fünf Umgebungen: Eine Safarilandschaft schickt Sie durch staubige Etappen und weiträumiges Gelände, während es in den Alpen auf schneebedeckten Bergstraßen eng zugeht. Richtig rasant und holprig sind die Canyon-Strecken mit zum Teil haarsträubenden Abfahrten. Eine Angelegenheit für wahre Könner sind die Kurse in der Arktis mit Tiefschnee und spiegelglatten Eispassagen. So richtig dreckig wird Ihr Wagen schließlich in

▼ **SPLITSCREEN:** Im Online-Zeitalter aus der Mode gekommen, aber bei Sega Rally gern gesehen und technisch einwandfrei: der Zweispieler-Modus. (PS3)



▼ **HOLTERDIPOLTER:** Unseren Mitsubishi Evolution hebt es hier ganz schön aus. Gut zu erkennen: Der Japaner ist super gefedert. (PS3)





▲ **DRECKSCHLEUDER:** Bereits in der zweiten Runde sieht unser Wagen total versaut aus. Das gibt Ärger mit der Mutti... (Xbox360)



▲ **STOSSSTANGENKAMERA:** Die Ego-Ansicht liefert beeindruckende Bilder. Auch das Geschwindigkeitsgefühl ist hier am besten. (Xbox360)

den Tropen, wo wassergetränkte Schlammstrecken Ihren Reifen alles abverlangen. Dazu kommt eine 16. Bonusstrecke, die Sie aber erst zum Schluss zu sehen bekommen.

Was tiefer Schnee und dicker Schlamm wirklich bedeuten, zeigt sich, wenn Sie Ihre ersten Runden drehen. Denn wie kein zweites Spiel versteht es das neue "Sega Rally", den Kampf zwischen Auto und Untergrund wiederzugeben. Man spürt als Fahrer förmlich, wie sich die Reifen tief in den Boden fräsen. Das ist umso spannender, da sich die Bodenverhältnisse von Runde zu Runde ändern. Dicke sichtbare Spuren im Schlamm verschwinden nicht etwa, sondern sind auch in der nächsten Runde noch da – und werden mit jedem Auto noch breiter und tiefer. Das wirkt nicht nur wie ein Spielspaß-Turbo, sondern sieht auch super aus. Wenn man dicht hinter dem Vordermann durch Schlamm oder Geröll fährt, ist man froh, durch eine TV-Mattscheibe vom schmutzigen Treiben getrennt zu sein – und darüber, dass man seinen Rallyewagen nicht aus eigener Tasche zahlen muss, denn die Gegner schubsen und rempeln, was das Zeug hält.

Steuerung und Fahrphysik passen optimal zum Rallyeaction-Ansatz: kinderleicht zu erlernen, aber trotzdem mit viel Potenzial für stetige Verbesserungen.

Ein Plus an Fahrspaß bringen die Vibrationsmotoren des Xbox360-Controllers. Rallyespiele sind eines der Genres, bei dem das Fehlen dieses Features bei den PS3-Pads ganz besonders schmerzt. Kompensieren können Sony-Fans das nur durch Verwendung eines Force-Feedback-Lenkrades, z.B. des Logitech G25 (ca. 225 Euro) oder des deutlich günstigeren Logitech Driving Force Pro (ca. 80 Euro).

TUNING? FEHLANZEIGE!

Man darf nicht selbst tunen – aber doch immerhin zwischen einem Rallye-Setup für schwierige Bodenbeläge und einem flotteren Straßen-Setup wählen. Auch störend: Zu den Fahrzeugen gibt es keinerlei Leistungsdaten. Erst nach und nach ergründet man, welche Autos besonders schnell und welche besonders gut zu steuern sind.

Zünftige Motorengeräusche sind bei "Sega Rally" Ehren- bzw. Ohrensache. Für Heimkinofans wird zudem



▲ **REPLAY:** Zünftige Wiederholungen aus wechselnden Perspektiven dürfen natürlich nicht fehlen. Hier mit unserem Toyota Celica im Shadow-Design. (Xbox360)

ein reichhaltiges Repertoire an unterschiedlichen Bodenbelags-Sounds geboten – man sieht den Dreck nicht nur, man hört ihn auch. Akute Ohrenkrebsgefahr herrscht dagegen in Sachen Begleitmusik. Wo zum Beispiel

ein "Motorstorm" mit peitschenden Hardrock- und Elektro-Tracks für Antrieb sorgt, klingt das belanglose Pop-Rock-Gedudel eines "Sega Rally" so motivierend wie die Einkaufsmusik im nächsten Supermarkt. **SZ**



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Sega konzentriert sich auf das Wesentliche: tiefen Schlamm, hohe Geschwindigkeit, super Grafik und eine fast perfekte Steuerung!

Man merkt es sofort: "Sega Rally" ist kein Konkurrent für "Colin McRae: Dirt" – und will es auch gar nicht sein. Das Drumherum ist spartanisch, besondere Modi, Rennvarianten oder gar ein Tuning-Feature sind nicht vorhanden. Doch das ist alles vergessen, wenn man als – im wahrsten Wortsinne – "Pistensau" mit 200 Sachen durch den Schlamm heizt, per Handbremse durch die Haarnadelkurven schlittert und sich online bzw. mit den KI-Gegnern harte Positionskämpfe liefert. Dann sind Adrenalinspiegel und Motivationslevel auf höchstem Niveau!

Wussten Sie schon, dass... für "Sega Rally" der ehemalige "Colin McRae Rally"-Produzent Guy Widing verantwortlich zeichnet? Der Mann hat also Erfahrung mit Rallyespielen.

WERTUNG

GUT

- ▲ Für einen Arcade-Racer perfekte Steuerung
- ▲ Tolle Grafik mit viel Liebe zum Detail
- ▲ Schwierigkeitsgrad gut ausbalanciert

SCHLECHT

- ▼ Kein Tuning, keine Fahrzeugdaten
- ▼ Keine besonderen Spielmodi
- ▼ Rallye-Puristen sollten Probe spielen

XBOX360

Systemvorteile

- + Dank Vibration spürt man jede Bodenunebenheit

GRAFIK	16:9	91%	★★★★★
SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	72%	★★★★
STEUERUNG	FORCE-FEEDBACK-LENKRAD	89%	★★★★★
MEHRSPIELER	OFFLINE: 2, ONLINE: 2-6	86%	★★★★★
WERTUNG: sehr gut			
SPIELSPASS: 86%			

PLAYSTATION3

Systemvorteile

- + Detaillierte Level-Optik
- + Etwas kürzere Ladezeiten

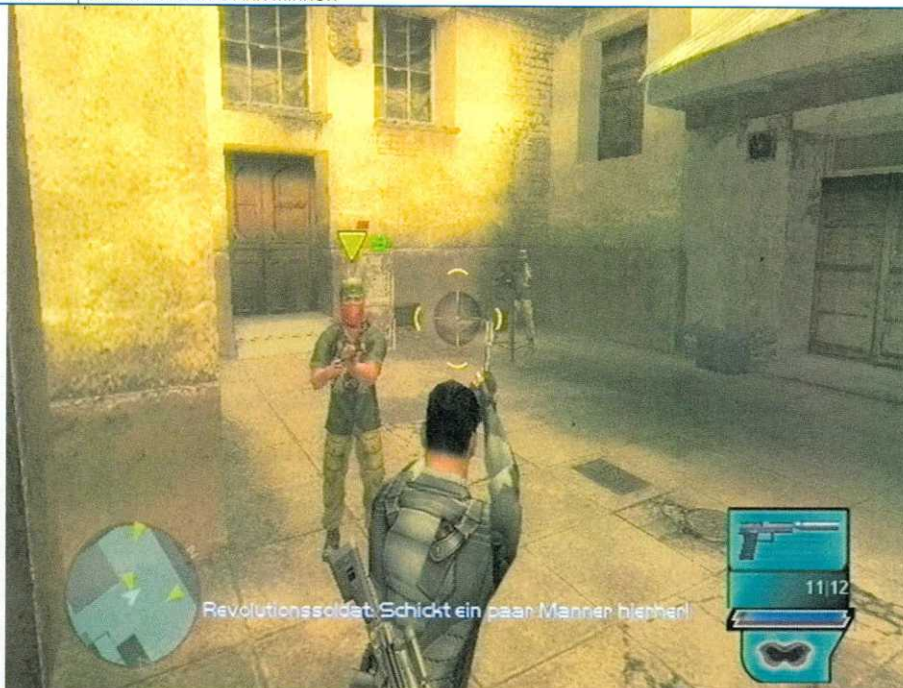
Systemnachteile

- Vibration nur mit Force-Feedback-Lenkrad

GRAFIK	16:9	91%	★★★★★
SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	72%	★★★★
STEUERUNG	FORCE-FEEDBACK-LENKRAD	87%	★★★★★
MEHRSPIELER	OFFLINE: 2, ONLINE: 2-6	85%	★★★★★
WERTUNG: sehr gut			
SPIELSPASS: 85%			

► **SUPERAGENT:** Auch in Bewegung ist Logan recht zielsicher und erledigt mehrere Gegner ohne Mühe – stationäres MG hin oder her. (PS2)

▼ **FRAUENPOWER:** Auch mit Agentin Lian Xing gilt es, einige spannende Missionen zu bestreiten. (PS2)



FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony Bend

- Portierung des PSP-Titels
- Zwei spielbare Charaktere
- Sieben Story-Episoden
- Mischung aus Action und Stealth
- Ohne Mehrspieler-Modus

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 18

Internet
www.playstation.de

Gabe Logan, Sonys Antwort auf Sam Fisher und Solid Snake, ist in seinem neuesten Abenteuer einer üblen Terrororganisation auf der Spur. Im Auftrag der U.S.-Regierung nutzt der Agent mit seiner Partnerin Lian Xing abermals alle möglichen

technischen Kniffe, um dort zum Erfolg zu kommen, wo Militär und Geheimdienst die Waffen strecken.

Die Story um die Rote Sektion und ihr Geheimprojekt Dark Mirror ist in sieben Episoden mit mehreren Kapiteln unterteilt. Jede Mission stellt unterschiedliche Anforderungen an Logan. Dabei gilt es stets, sowohl mit Köpfchen vorzugehen als auch ordentlich Zielwasser zu trinken. Allein mit Rambo-Taktik kommen Sie nicht weiter, dennoch wechseln sich die Schleicheinlagen immer wieder mit intensiven, packenden Feuergefechten ab.

DARK MIRROR V2.0

Für eine PSP-Portierung kann sich die Grafik durchaus sehen lassen, ein Schmuckstück ist "Syphon Filter:

Dark Mirror" aber nicht. Immer wieder trüben derbe Ruckler den Gesamteindruck, ständiges Flimmern reizt das Spielerauge. Dafür funktioniert die Steuerung wesentlich besser als auf Sonys Handheld: Sie haben Gabe stets optimal im Griff. Und das ist gut so, denn Sie führen eine Menge technischen Schnickschnack und 'allerhand Waffen mit sich, die Sie der Situation entsprechend einsetzen müssen. Mit der EDSU-Brille etwa erkennen Sie Interaktionsmöglichkeiten wie Schalter und Kisten besonders gut. So entgeht Ihnen keine kugelsichere Weste und Sie bleiben nie stecken, weil Sie nach dem Weg suchen müssen.

Die Feuergefechte sind hektisch, aber wegen der gelungenen Steuerung einfach zu bewältigen. Gut gefallen haben uns die cleveren Gegner. Die gehen hinter Häuserecken in Deckung oder werfen Tische um, um sich dahinter zu verstecken. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ist die Herausforderung für jeden Spieler zu bewältigen.

Zu guter Letzt ist Logans aktueller Einsatz sehr abwechslungsreich ausgefallen. Die Missionen sind gut aufgebaut und fordern immer wieder neue Bewältigungsstrategien. Dass Sie ab und an auch in die Haut von Kollegin Lian Xing schlüpfen, macht das Game noch vielseitiger. **ab**

WERTUNG

Syphon Filter: Dark Mirror

PLAYSTATION2

GUT
▲ Sehr abwechslungsreich
▲ Clevere Gegner
▲ Gelungene Steuerung
▲ Gute Präsentation

SCHLECHT
▼ Häufiges Ruckeln
▼ Mehrspieler-Modus fehlt

GRAFIK 73%

SOUND 81%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER -



WERTUNG
★★★★
gut
SPIELSPASS
80%



MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Sehr ordentlicher Stealth-Actioner, an dem nicht nur Genre-Fans Gefallen finden dürften.

Mission erfolgreich! Logans neuer Auftrag ist auch auf der PlayStation2 ein Spaßbringer. Zwei spielbare Charaktere, abwechslungsreiche Missionen und ein fairer Schwierigkeitsgrad laden alle Action-Fans zum Probezock. Schade nur, dass der Mehrspieler-Modus bei der Heimkonsole wegrationalisiert wurde.

HEROES



powered by
NISSAN

HEROES
DIE NEUE SERIE. AB 10. OKTOBER



rtl2.de



▲ **FREIHEIT:** Die Weitsicht ist schlicht und einfach superb. Zudem kommt das Spiel gänzlich ohne lästige Pop-ups aus und stellt Details in der Ferne haargenau dar. (PS3)

WARHAWK



System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

05.09.2007 – 30/60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Shoot'em-Up
Hersteller
Sony
Entwickler
Incognito

- ▶ Kein Singleplayer-Modus
- ▶ Unterstützt Sixaxis-Sensoren
- ▶ Fünf weitläufige Areale
- ▶ Online (30 Euro) und im Handel (60 Euro inkl. Headset) erhältlich

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/–
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.playstation.de

Es herrscht Online-Krieg auf der PS3: Nehmen Sie den Sixaxis-Controller in die Hand und ziehen Sie in die Schlacht gegen bis zu 31 Konkurrenten!

Man nehme die actiongeladenen Luftkämpfe eines "Heat-seeker", die spannenden Infanterieschlachten eines "Call of Duty" und die ausgeprägten Online-Möglichkeiten eines "Halo", werfe alles in einen Topf und rühre kräftig um. Heraus kommt "Warhawk", der neueste Geniestreich der "Twisted Metal Black"-Macher Incognito, die so ganz nebenbei die Multiplayer-Messlatte für künftige PS3-Games ein ganzes Stück höher legen.

Um das von vornherein auf den Punkt zu bringen: "Warhawk" macht Spaß. Warum? Incognito verzichtet auf übermäßige Komplexität und hält

den Spielablauf bewusst minimalistisch. Und genau diese Entscheidung macht den Titel zu einem der simpelsten und zugleich innovativsten Shooter-Spiele auf Sonys Flaggschiffkonsole. Dabei ist jenes Prinzip keinesfalls neu: Bereits 1995 erschien auf der Ur-PlayStation das "Warhawk"-Original, welches heute – zwölf Jahre später – in Form des PS3-Spieles seine glorreiche Wiederauferstehung feiert.

VON PANZERN UND KAMPFJETZ

Das fundamentale Konzept ist schnell erklärt: In der Rolle eines Soldaten gibt es für Sie nur ein Ziel: den Feind

eliminieren. Dazu verhelfen Ihnen obligatorische Handfeuerwaffen, die allseits beliebten Raketen- und Flammenwerfer, präzise Scharfschützengewehre sowie eine Reihe handelsüblicher Granaten und Landminen. Dummerweise sind Sie als Zweibeiner langsame, ungeschützte Beute für alles, das größer ist und dementsprechend mehr Feuerkraft besitzt als Sie. Bei Bedarf schwingen Sie sich einfach hinter das Steuer eines Geländewagens oder eines schwer bewaffneten Panzers, oder Sie springen ins Cockpit eines hochmodernen Kampfjets. Letztere Option stellt den Höhepunkt des Kriegsgetümmels

▼ **WARGESCHWINDIGKEIT:** Bei aktiviertem Nachzünder kommt ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl auf. (PS3)



▼ **HEKTIK:** Bei 32 Mitspielern bricht das Chaos aus. Die farbigen Symbole verdeutlichen Ihre Team-Zugehörigkeit. (PS3)





▲ **WOLKENSTADT:** Jede Location wartet mit zwei bis vier Stützpunkten für Flugzeuge auf, hier deutlich auf der kleinen Übersichtskarte zu erkennen. (PS3)



▲ **WAS DARF'S SEIN?** Das Maschinengewehr am Heck des Geländewagens ist besonders gut für den Einsatz gegen fliehende Infanteristen geeignet. (PS3)

dar. Die Luftschlachten sind einen ganzen Tick dynamischer als die ohnehin schon actiongeladenen Bodenkämpfe und lassen für sich betrachtet schon so viel Freude aufkommen, dass der Rest des Spieles gar nicht nötig gewesen wäre. Hier können sich selbst die besten Shoot'em-Ups eine dicke Scheibe abschneiden. Selten wurden Verfolgungsjagden so rasant und schweißtreibend in Szene gesetzt, das Leveldesign so geschickt auf den turbulenten Spielablauf zugeschnitten und Flugmanöver so simpel und präzise gestaltet. Diverse Extrawaffen wie Luftminen, Elektroschocker und manuell zu steuernde Missiles verleihen dem Treiben einen extravaganten Schuss Taktik und sorgen für eine gut ausbalancierte Lernkurve. Herkömmliche Geschosse werden Sie von der ersten Minute an optimal einzusetzen wissen, während das anspruchsvollere Arsenal eine Portion Kreativität und Übung voraussetzt.

GEGEN DEN REST DER WELT

"Warhawk" ist ein reinrassiges Multiplayer-Spiel mit Fokus auf Online-Matches. Einmal mit dem Internet verbunden, haben Sie Zugriff auf Ihr

Profil sowie eine Bestenliste und können dutzenden bestehenden Spielen beitreten oder selber eine Partie hosten. Während unserer Testsessions gab es keine Slowdowns und nur geringfügige Verbindungsprobleme.

Die Kommunikation erfolgt per Voice Chat (wahlweise mit dem mitgelieferten Headset) und funktioniert wie erwartet hervorragend. Offline spielt sich exakt dasselbe ab – nur eben im Splitscreen-Modus. Ihnen stehen fünf Standardareale zur Verfügung, die sich je nach den von Ihnen gewählten Spieleinstellungen (Deathmatch, Punktejagd, Capture the Flag, Team-Battle etc.) geringfügig verändern. Diese sind auf Grund ihrer Weitläufigkeit und ihrer Komplexität zwar ausreichend, ob sie allerdings die beinhalten Shooter-Fans auf Dauer zufriedenstellen können, bleibt abzuwarten.

Einspielermodi existieren nicht – weder eine Kampagne, noch ein Tutorial. Allerdings wäre gerade Letzteres auf Grund der gewöhnungsbedürftigen Handhabung wünschenswert gewesen. Funktionalität allein zeichnet noch keine gelungene Steuerung aus. Das ist es, woran "Warhawk"



▲ **SCHLAGKRÄFTIG:** Sobald Sie den Panzer unter Ihre Kontrolle gebracht haben, pusten Sie das einfache Fußvolk in null Komma nichts vom Feld. (PS3)

krankt. Die beiden Controll-Sticks plus sämtliche Schultertasten gleichzeitig betätigen zu müssen, kann unter Umständen zu Fingerkrämpfen führen und ist insbesondere für Einsteiger etwas arg anspruchsvoll. Alternative Tastenbelegungen wären angemessen gewesen. Lob hingegen verdient die überraschend gute Sixaxis-Bedienung, bei der Kippen und Neigen des Controllers die Steuereinheit eines Flugzeuges simuliert wird.

Ansonsten gibt es aus technischer Sicht wenig zu meckern. Die erstklassigen Soundeffekte machen die unscheinbare, teilweise sogar fehlende Hintergrundmusik wieder wett; optisch hält der Titel zwischen "sehr hübsch" und "bewusst einfach" die Balance. Wem das genügt und wer einen stabilen Internetzugang vorweisen oder/und ein paar Mitspieler auftreiben kann, der wird mit "Warhawk" zweifelsohne glücklich werden.

SZ ■



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: "Warhawk" ist ein Paradebeispiel dafür, dass weniger manchmal mehr sein kann. Der Titel überzeugt auch ohne Solomodus.

Wow, hier geht mächtig die Post ab. Zugegeben: Ohne ein vernünftiges Tutorial einfach online drauflos ballern zu müssen, ist schon hart. Wenn man dann aber erstmal den Bogen raus hat, fängt "Warhawk" an, Spaß zu machen – und zwar so richtig. Insbesondere das brillante Leveldesign und die spektakulären Flugmanöver haben es mir angetan. Wer übrigens keine Lust hat, am 5. September die Läden zu durchforsten, kann sich das Spiel auch einfach via PlayStation Store herunterladen – für gerade mal die Hälfte des Preises, dann aber ohne Headset.

Wussten Sie schon, dass... die Entwicklerschmiede Incognito sich bereits durch PS2-Blockbuster wie "Downhill Domination" und "Twisted Metal Black Online" einen Namen machte?

WERTUNG

Warhawk

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Dynamische Luftschlachten
- ▲ Enorme Spielfreiheit
- ▲ DAS PS3-Online-Spiel schlechthin

SCHLECHT

- ▼ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

GRAFIK	75%
16:9, 50/60 HZ	
SOUND	72%
DOLBY PRO LOGIC II, SURROUND	
STEUERUNG	74%
HEADSET, MIKROFON, NEIGUNGSSENSOREN	
MEHRSPIELER	80%
OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-32	



★★★★★
gut

SPIELSPASS

81%

► **MULTITASKING:** Sie müssen jederzeit auf unerwartete, neue Missionsziele reagieren können. Der Funkkontakt mit anderen Soldaten bringt dabei, ebenso wie viele andere Details, ordentlich Atmosphäre ins Spiel. (PC)

▼ **MITTENDRIN:** Per Mausrad können Sie sehr nah ans packende Geschehen ranzoomen. (PC)



FAKTEN

	Genre Echtzeit-Strategie Hersteller Vivendi Entwickler Massive Entertainment
---	---

- Kein klassischer Basenbau
- Festes Alter Ego im Spiel
- Dynamische Missionsziele
- Drei Versionen: Normal, Uncut und Sammlerbox (Uncut)

PC-Anforderung	High-End (S. 45)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit



Altersfreigabe ab 16

Internet
<http://worldinconflict.com/de>

Was wäre, wenn im Jahre 1989 alles anders gekommen wäre? Weltkrieg statt Mauerfall: Vivendi lässt Sie dieses apokalyptische Ereignis jetzt aus nächster Nähe erleben. In vierzehn spannenden Singleplayer-Missionen führen Sie Krieg gegen

gen die sowjetischen Invasoren, und zwar zunächst in den U.S.A., später dann auf europäischem Boden. Die Sowjets dürfen Sie erst im Mehrspieler-Part übernehmen; der ausführliche Test der Multiplayer-Action folgt in Kürze auf Cynamite.de.

DYNAMISCHE MISSIONEN

"World in Conflict" fühlt sich von Beginn an einzigartig an und spielt sich auch anders als herkömmliche Strategietitel. Auf den genretypischen Basenbau und damit einhergehende gleichförmige Abläufe wurde kurzerhand verzichtet. Stattdessen gilt es in jeder Mission, verschiedene Zwischenziele zu erreichen und so die Haupthandlung erfolgreich abzuschließen. Außerdem gibt es optionale Sekundärziele, deren Bewälti-

gung Ihnen das Strategiedasein ein wenig einfacher macht.

Nachschub wird nicht in Kasernen oder Werkstätten hergestellt, sondern kommt per Luftfracht. Ihre Einheiten trudeln ganz gemächlich an Fallschirmen zu Boden – wenn Sie noch genügend Punkte auf Ihrem Konto haben. Punkte sammeln Sie mit dem erfolgreichen Erreichen von Missionszielen oder wenn Ihre Einheiten das Zeitliche segnen. Deren Gegenwert füllt das Konto aber erst nach und nach auf, verheizen sollte man seine Truppen also nicht.

Auch den Stellungskrieg gilt es zu meistern: Ganz wie etwa in "Ground Control 2" müssen oft bestimmte

Kommandopunkte eingenommen werden, um das Gelände zu sichern. Haben Ihre Einheiten genug Ziele besetzt, graben Sie sich ein und errichten Befestigungsanlagen, die ihre Stellung ungleich wehrhafter macht.

"World in Conflict" spielt sich flüssig, dynamisch und immer fordernd. Keine Strategie ist perfekt, jederzeit kann eine unverhoffte Änderung alle Pläne über den Haufen werfen.

Der bombastischen Optik und Präsentation sowie der nahezu perfekten Spielbarkeit stehen lediglich kleinere Schnitzer in puncto Übersicht und Wegfindung gegenüber. Strategie-Fans kommen an diesem Titel einfach nicht vorbei. **ab**

WORLD IN CONFLICT

System: PC
Termin/Preis: 21.09.2007 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

Der Kalte Krieg wird heiß! Als NATO-Soldat Lieutenant Parker ziehen Sie gegen die Rote Armee in den Vereinigten Staaten und Europa zu Felde.

WERTUNG

World in Conflict

PC	GRAFIK	90%
GUT	SOUND	65%
▲ Mustergültige Steuerung	STEUERUNG	91%
▲ Abwechslungsreiche Missionen	MEHRSPIELER	-
▲ Atmosphärisch inszeniert		
▲ Schneller Einstieg		
SCHLECHT		
▼ Teils unübersichtlich		
▼ Wegfindungsmacken		



sehr gut
SPIELSPASS
89%

Die Uncut-Version... hat eine USK-18-Kennzeichnung. Geändert wurden allerdings nur die Bezeichnungen diverser Einheitentypen wie etwa der Atombombe.

GEBOREN FÜR COMEDY.

HUMOR IST IHR LEBEN: DIE WITZIGSTEN

COMEDIANS DEUTSCHLANDS

GIBT'S AUF COMEDY CENTRAL.

MUNDSTUHL

INGO APPELT

RUTH MOSCHNER

KNACKI DEUSER

OLAF SCHUBERT

JOHANNES FLÖCK

ATTIK KARGAR

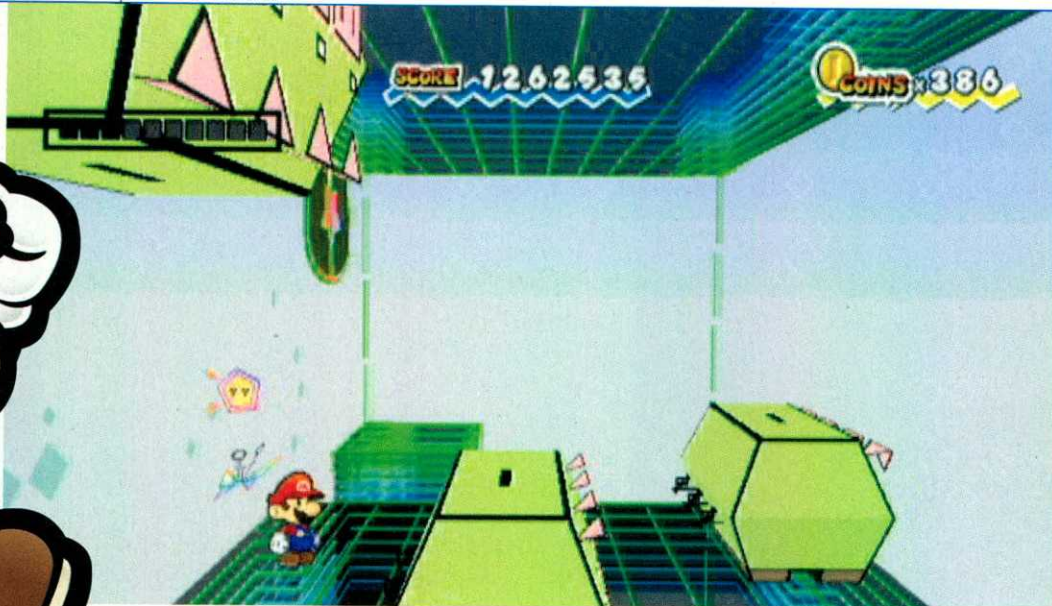
SVEN NAGEL



DER ERSTE COMEDY SENDER

IM FREE-TV.

www.comedycentral.de



System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Jump'n'Run
Hersteller
Nintendo
Entwickler
Intelligent
Systems

- ▶ Bitmap- statt Polygon-Optik
- ▶ Verzichtet auf Sprachausgabe
- ▶ Insgesamt vier spielbare Charaktere
- ▶ Setzt stärker als der RPG-Vorgänger auf Hüpfeinlagen

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/–

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

frei

Internet
www.nintendo.de

Retro-Style deluxe: Nintendos Haus- und Hofklempner Mario beweist mal wieder, dass es keiner Polygon-Power bedarf, um auf der Wii zu begeistern.

Die meisten Entwickler neigen dazu, spielerische Unzulänglichkeiten hinter einer schicken Grafikkassette zu verbergen. Nicht so Nintendo. Sieht man sich deren Videospielhistorie an, drängt sich eher der Verdacht auf, dort würde getreu dem Motto "Optik ist nicht alles" programmiert. Trotz stimmiger Aufmachung reizen die virtuellen Werke des japanischen Erfolgsunternehmens zu keiner Zeit die eigene Hardware aus – keine Spur von Grafikpomp. Das kann man sich natürlich nur dann erlauben, wenn man sich bei der Spielbarkeit keine Blöße gibt. Aber in diesem Punkt war

Nintendo schon immer ein Paradebeispiel für Kreativität und Wagemut.

WER BRAUCHT SCHON POLYGONE?

Auch "Super Paper Mario" schwimmt gegen den Spielstrom und hebt sich gerade dadurch wohltuend von der breiten Masse ab. Wie zuvor "Paper Mario" für das N64 (2001) und das GameCube-Remake "Die Legende vom Äonentor" (2004) setzt das Sequel nicht auf Polygon-Grafik. Stattdessen vertraut Entwickler Intelligent Systems auf die gute alte 2D-Pracht. Das mag zwar rückständig erscheinen, erweist sich aber in der Praxis als ein geradezu genialer

Coup. Auf den ersten Blick ist Marios Wii-Einstand ein Jump'n'Run, wie es im Buche steht: Der Klempner mit Heldenambitionen rennt und springt von links nach rechts über den Bildschirm und klettert von unten nach oben – wie man es von ihm eben seit Jahr und Tag gewohnt ist. Auf der Wii stößt Nintendos Maskottchen aber immer wieder auf Hindernisse, für die seine althergebrachten Fähigkeiten nicht ausreichen. Jetzt wird es Zeit für Marios neuestes Talent!

D WIE DRITE DIMENSION

Auf Knopfdruck mit der Wiimote wechselt das flache Szenario in die

▼ **KUNTERBUNT:** Der Grafikstil von Paper Mario ist simpel, aber in sich stimmig und absolut passend für des Klempners erstes großes Wii-Abenteuer. (Wii)



▼ **EXZELLENT:** Die sonst unsichtbaren Zuschauer applaudieren, wenn Sie beim Goomba-Stampfen im rechten Moment die Remote nach unten drücken. (Wii)





▲ **MAMMUT-MARIO:** Sammeln Sie das entsprechende Item, mutiert das Nintendo-Maskottchen zum riesengroßen Pixelstar. In diesem Zustand zermalmt er alles und jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Übrigens können auch einige Gegner zu einer solchen Größe anschwellen. (Wii)

dritte Dimension: Nun kann Mario – wenn auch nur für einige Sekunden – durch die flachen Pappkulissen hindurchflitzen und so scheinbar unüberwindbare Hürden meistern.

Doch nicht nur Mario wartet auf seinen Einsatz. Sobald Sie die Figuren freigespielt haben, können Sie jederzeit auch zwischen Marios Bruder Luigi, Oberschurke Bowser und Prinzessin Peach hin und her wechseln. Jede der Figuren hat unterschiedliche Eigenschaften, etwa Gleitflug oder superhoher Sprung, die Sie an bestimmten Stellen weiterbringen. Allerdings beherrscht ein-

zig und alleine Mario den Dimensionswechsel. Ebenfalls neu sind die Pixls, feenartige Kreaturen, die der Nintendo-Rasselbande im Kampf zur Seite stehen. Tippi beispielsweise schwebt immer um die Hauptfigur herum. Sie dient als Taschenlampe, findet versteckte Türen und legt Schwachstellen von Levelbossen offen. Es gibt noch elf weitere Kollegen von Tippi zu entdecken, die auch Sonderfähigkeiten besitzen.

Mit ihrer Hilfe lassen Sie die Protagonisten schrumpfen, legen Schalter um und jagen Hindernisse hoch. Allerdings darf Sie im Spiel immer

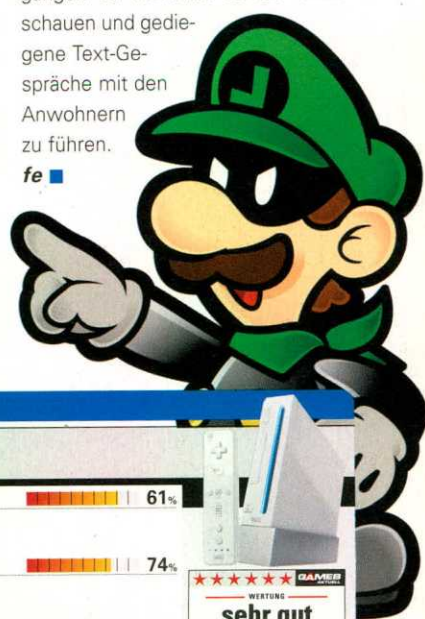
nur einer der kleinen wie nützlichen Gesellen aktiv begleiten.

(FAST) WIE FRÜHER

Aufmerksamen Lesern und Serienkennern wird sicher aufgefallen sein, dass wir nichts über die Rollenspiелеlemente geschrieben haben, die neben der ungewöhnlichen Optik so typisch für die Vorgänger waren. Das liegt daran, dass sich Nintendo für den Wii-Einstand von ihnen verabschiedet hat – zumindest weitgehend. Ein RPG-Überbleibsel ist das Aufleveln der Charaktere, die im Laufe ihrer Reise immer stärker werden

und an Lebensenergie hinzugewinnen. Die "Oberwelt" wurde ebenfalls beibehalten. Hier sind Sie in einer Stadt unterwegs, um sich nach Zügängen zu weiteren Levels umzuschauen und gediegene Text-Gespräche mit den Anwohnern zu führen.

fe ■



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Hier verbinden sich traditionelle Hüftspiel-Elemente mit den Möglichkeiten der Wiimote zu einem Jump'n'Run-Erlebnis der Extraklasse.

Lassen Sie sich von der knallbunten 2D-Optik nicht abschrecken, denn hinter der bonbonfarbenen Comic-Optik von "Super Paper Mario" pocht das Herz eines Vollblut-Hüftspiels, das innovativer nicht sein könnte und nur darauf wartet, Sie mit seinen grandiosen Ideen zu überraschen. Sympathisch: Die Bitmap-Burleske nimmt sich, wie schon die Vorgänger, gern selbst auf die Schippe. Serienfans könnten allerdings etwas enttäuscht sein. Der Rollenspielpart wurde stark abgespeckt, um das Game leichter zugänglich zu machen.

WERTUNG

SUPER PAPER MARIO

Wii

GUT

- ▲ Leichter Einstieg
- ▲ Viel Humor
- ▲ Tolle Spielbarkeit
- ▲ Innovative Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Grafisch wenig aufwändig
- ▼ Textwüsten statt Sprachausgabe

GRAFIK 50/60 HZ 61%

SOUND 74%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER -

★★★★★
WERTUNG
sehr gut
SPIELSPASS
87%



▲ **ATMOSPHÄRISCH:** In den späteren Abschnitten dringen Sie direkt in feindliche Gebiete vor, riesige Monster inklusive. (Xbox360)



▲ **SPIEGELGLATT:** Die Wassereffekte und die tolle Weitsicht beeindrucken. Selbst in großer Entfernung sind noch Details sichtbar. (Xbox360)



FAKTEN



Genre
Rollenspiel

Hersteller
Zuxxez

Entwickler
Zuxxez

- Aktuelle Version des Spiels (1.5)
- Viele Nebenquests
- Online spielbar
- Realistisches Wetter-System

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 12

Internet

www.2-worlds.com

Nach etlichen Verschiebungen erobert der "Oblivion"-Rivale aus Deutschland doch noch die Xbox360. Während man der im Mai erschienenen PC-Version bereits einen großen Patch spendiert hat, wird die Variante für die Xbox360 gleich in der aktuellsten und bereinigten Version ausgeliefert. Insofern hat sich die Geduld schon einmal

gelohnt. Doch zurück zu "Two Worlds". Als Kopfgeldjäger und Söldner kümmern Sie sich um die Sorgen und Nöte der Bewohner der Welt Antaloor. Als Sie plötzlich einen Hinweis zum Verbleib Ihrer verschwundenen Schwester erhalten, befinden Sie sich schon mitten in einem Plot um Macht, Magie und einen drohenden Krieg. Auf Ihrer Mission folgen Sie streng den Mechanismen westlicher Rollenspiele wie etwa der Genre-Referenz "Oblivion". Fans japanophiler RPGs à la "Blue Dragon", die sich durch sehr lineares Spieldesign und vorgegebene Charakterentwicklung auszeichnen, werden irritiert sein.

LICHT UND SCHATTEN

Die wirklich herrliche Welt von Antaloor beeindruckt sofort zu Beginn. Detaillierte Umgebungen, tolle Weitsicht und schön gestaltete Städte

machen das Spiel zu einem absoluten Hingucker. Dazu wollen die hakeiligen Animationen der Charaktere gar nicht so recht passen. Dafür überzeugen die zahlreichen Nebenquests, die nicht nur jede Menge Abwechslung, Geld und Gegenstände bringen, sondern auch den Charakter ordentlich aufleveln. Das ist gerade für den späteren Verlauf wichtig, denn im letzten Drittel des Spiels zieht die Stärke der Gegner mächtig an, sodass Sie nur als fleißig gesteigerter Charakter noch eine Chance haben. Bei der Pad-Belegung

hatten die Entwickler kein glückliches Händchen. Da das Kampfsystem auf simples Buttonsmashing setzt, stellen sich leicht Krämpfe im rechten Mittelfinger ein, da wie bei einem Ego-Shooter die Benutzung der Waffe auf den rechten Trigger gelegt wurde. Auch beim Reiten hätte sich ein Feintuning der Steuerung ausgezahlt. Aber nun genug gemeckert. Allen unter Ihnen, die die Welt von "Oblivion" schon auswendig kennen, sei der Ausflug mit "Two Worlds" trotz kleiner Mängel ans Herz gelegt.

ab ■

TWO WORLDS

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 40 €
Test in: 07/2007 – 81%

Xbox 360
18.07.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Zuxxez' Rollenspiel kommt mit ein wenig Verspätung auf die Xbox360. Ob sich das Warten gelohnt hat und Oblivion echte Konkurrenz befürchten muss?

WERTUNG

GUT

- ▲ Atmosphärisch stark
- ▲ Erstklassiger Soundtrack

SCHLECHT

- ▼ (Zu) simples Kampfsystem
- ▼ Nervige Kämpfe gegen Tiere

PC

Systemvorteile

- + Deutlich bessere Steuerung

GRAFIK 75%

SOUND 75%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER 55%

ONLINE: 2-8

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

81%

XBOX360

Systemvorteile

- + In Version 1.5 verfügbar

Systemnachteile

- Umständliche Inventarverwaltung
- Aufploppende Details

GRAFIK 73%

SOUND 75%

STEUERUNG 69%

MEHRSPIELER 55%

ONLINE: 2-8

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

78%



MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Opulenter Rollenspielausflug mit interessanten Features und leichten Mängeln.

Das ist doch mal wieder ein Rollenspiel, das wirklich Spaß macht. Trotz kleiner, ärgerlicher Macken gefällt mir die abwechslungsreiche Welt von Antaloor auch auf der Xbox360. Die zahlreichen Missionen sorgen für viele Stunden spannende Unterhaltung, auch wenn die Haupt-Quest etwas arg kurz geraten ist.

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

Ich bin der neue Abonnent

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

E-Mail-Adresse

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

Kontoinhaber

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (siehe id. d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

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. VG1007

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

Die Lieferung der Abopremie 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



FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Sony
Entwickler
Ninja Theory

- ▶ Umfangreiches Move-System
- ▶ Drei Kampfstile
- ▶ Zahlreiche Quicktime-Events
- ▶ Sixaxis-Unterstützung
- ▶ Zwei Schwierigkeitsgrade

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.heavenlysword.com



HEAVENLY SWORD

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

19.09.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Von vielen wurde Nariko schon als Kratos-Klon für die PS3 bezeichnet. Wir sind der Sache nachgegangen und haben die Himmelsklinge geschwungen.

Der Legende nach soll eines Tages eine Gottheit in der Gestalt eines Menschen geboren werden – und nur sie wird in der Lage sein, das himmlische Schwert zu führen. Auf diesen Tag wartet der Kriegerclan, der das Relikt bewacht. Als der übellaunige König Bohan (gespielt von Andy Serkis, der in "Der Herr der Ringe" die Figur Gollum verkörperte) den Clan angreifen und dezimieren lässt, greift sich Protagonistin Nariko die heilige Klinge, um sie vor Bohans Schergen in Sicherheit zu bringen. Doch der König bringt Narikos Vater Shen in seine Gewalt, und von nun an ist das

Schicksal der rothaarigen Schönheit mit jenem der göttlichen Waffe untrennbar verwoben.

Als Nariko die Götterklinge ergreift, verspürt sie sogleich ihre enorme Macht – kein Sterblicher kann das Schwert führen, ohne durch seine zerstörerischen Energien langsam zu Tode zu kommen. Aber Nariko weiß, dass diese Waffe ihre einzige Hoffnung ist, die Soldaten Bohans zu besiegen und ihren Vater zu befreien...

EINFACH HIMMLISCH

Der Einstieg ins göttliche Geschnetz fällt zunächst leicht: Eingebende-

te Textnachrichten machen den Spieler rasch mit den wichtigsten Regeln des Kampfes vertraut. Hirnlos draufprügeln können Sie gleich vergessen – es gilt, gekonnt zu blocken und die Angriffe Ihrer Feinde zu kontern. In puncto Defensivarbeit unterscheiden sich die Gegner am meisten von ihren Pendants in "God of War": Sie müssen schon ein paar Varianten aufbieten, um das Verteidigungsbollwerk der dickeren Brocken zu durchbrechen. Dazu gilt es, sich eine ganze Latte an Kombos und Moves einzuprägen und Narikos Kampftechniken zu meistern wie in einem Beat'em-Up.

▼ **AFTERTOUCH:** Ihre tödlichen Geschosse lenken Sie mittels Sixaxis-Steuerung oder per Analog-Stick ins Ziel. (PS3)



▼ **SPLITSREEN:** Einblendungen wie diese zeigen Ihnen einige Hintergrund-Details aus geringerer Entfernung. (PS3)





▲ **ALLES IM GRIFF:** Wenn Sie sich einen Gegner greifen, führt Nariko eine spektakuläre Attacke aus und erledigt den Feind. (PS3)



▲ **GODDESS OF WAR:** Dieser Kampfstil erinnert an das vielzitierte Gegenstück um den Spartaner Kratos. Das Gameplay ist jedoch grundverschieden. (PS3)

Drei Stile stehen Ihrer Protagonistin zur Verfügung. Führt Nariko die Himmelsklinge als Ganzes, richtet sie besonders schweren Schaden an, schlägt aber auch langsamer zu. Die Klinge lässt sich allerdings auch teilen und im Nahkampf einsetzen – dann ist die Reichweite nicht besonders groß, der Schaden aber ganz ordentlich und die Attacken sind recht schnell. Wie ein Wirbelwind teilt Nariko aus, wenn sie beide Klingenteile an langen Ketten kreisen lässt – das geht verdammt zackig und deckt einen großen Radius ab, nur der Schadensfaktor ist eher gering. Zahlreiche Kombos, die Sie im Verlauf des Spiels freischalten, sorgen zusätzlich für Abwechslung und verleihen Ihnen ein großes Repertoire an taktischen Variationen.

Ein besonderes Highlight sind die Superstile, tolle Griffsequenzen, in denen Sie Ihren Gegnern so richtig Saures geben. Ähnlich derb geht's zu, wenn Sie eine Attacke des Feindes zum richtigen Zeitpunkt kontern – dann gelingt Ihnen gar der eine oder andere tödliche Treffer.

Für Abwechslung zwischen den Kampfsequenzen sorgen Minigames und leicht zu lösende Schalterrätsel.

So gilt es beispielsweise, einen weit entfernten Gong zu schlagen, um eine verschlossene Tür zu entriegeln. Dafür greifen Sie sich ein herumliegendes Objekt und werfen es zielgenau auf den Gong. Per Aftertouch-Funktion, die Sie mit Sixaxis-Unterstützung oder per Analog-Stick nutzen können, lenken Sie das Objekt, nachdem es Ihre Hand verlassen hat. Der sprichwörtliche Ritt auf der Kanonenkugel wird in "Heavenly Sword" mehr als einmal Realität.

Damit der Spielablauf nicht zu gleichförmig wird, schlüpfen Sie zudem ab und an in die Haut von Kai. Dieses geistig etwas zurückgebliebene Findelkind kann zwar nicht kämpfen, ist aber eine exzellente Armbrustschützin. Gute Idee, schlechte Umsetzung: Die Sequenzen mit dem katzenhaften Geschöpf dauern oft zu lange und sind zudem recht eintönig. Hier hätte etwas mehr Vielseitigkeit gut getan.

FILMREIFE INSZENIERUNG

Recht heftig, dafür aber packend in Szene gesetzt, sind die Bosskämpfe gegen Bohans Generäle. Um dort zu bestehen, gilt es die Angriffsmuster der Feinde zu lernen und Urnen mit



▲ **DURCHSCHLAGEND:** Als Ganzes geschwungen, ist das Schwert eine tödliche Waffe. Diese dicken Brocken lassen dennoch nicht locker. (PS3)

Leben spendender Energie für den richtigen Moment aufzuheben, um die Protagonistin wieder auf Vordermann zu bringen. Tolle Idee: Nachdem wir die aalglatte Whiptail zweimal in die Knie gezwungen haben, wird der Bosskampf unterbrochen und eine Sequenz mit Kai steht an. Dort müssen wir mit der Armbrust Gegner niederstrecken, die hinter dem Vater unserer Heldin her sind. Erst wenn der in Sicherheit ist, geht es zurück zum Bosskampf. Solche

Szenenwechsel, ebenso wie die gelungenen Splitscreen-Einblendungen in manchen Situationen, verleihen "Heavenly Sword" eine filmhafte Atmosphäre. Passend dazu haben die Entwickler übrigens einen einzigartigen Grafikstil entwickelt, der den realistisch anmutenden Look comicartig überzeichnet – und das ist außerordentlich gut gelungen! Nur ganz selten wird der Bogen überspannt und in puncto Comic-Flair etwas überzogen. **ab**



MEINUNG ► ALEXANDER BIDEILL

Fazit: Künstlerisch und spielerisch gelungenes Action-Abenteuer mit einigen Schnitzern, die es um eine Auszeichnung bringen.

Narikos Rachefeldzug ist kein neues "God of War" – und will es auch gar nicht sein. Die Saga um die Himmelsklinge lebt von tollem Charakterdesign und einem einzigartigen Look & Feel. Vom kaltblütigen König Bohan über die katzenhafte Kai bis hin zum sabbernd-idiotischen Schabe: Jede Figur wurde filmreif in Szene gesetzt und bleibt nachhaltig in Erinnerung. Auch die Action ist gelungen, allerdings ist das Kampfsystem nicht sehr einsteigerfreundlich und die Quicktime-Events erfordern teils übermenschliches Reaktionsvermögen. Für Könner!

WERTUNG

Heavenly Sword

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Exotische Atmosphäre
- ▲ Ausgefeiltes Kampfsystem
- ▲ Tolles Art-Design

SCHLECHT

- ▼ Ruckeln und Tearing
- ▼ Teils langweilige Episoden
- ▼ Einsteigerfeindlich

GRAFIK 16:9 86%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 84%

STEUERUNG SIXAXIS 88%

MEHRSPIELER



sehr gut

SPIELSPASS

82%

FAKTEN

Genre	Lebenssimulation
Hersteller	EA
PC-Anforderung	High-End (S. 45)
Texte/Stimmen	deutsch/simsisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.diesims2.de

DIE SIMS 2: GUTE REISE

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

Wenn die Sims in Urlaub gehen, ist's wie im wahren Leben: Große Hoffnungen werden nur zum Teil erfüllt...



Drei Urlaubsziele warten auf reisefreudige Sims: die beschauliche Drei-Seen-Berglandschaft, das exotische Takemizu Village und das Südseeparadies Twikkii. An jedem Ort gibt es Unterkünfte für Großverdiener und für Sparfüchse, ein dickes

Bankkonto ist also nicht zwingend Voraussetzung für ein paar schöne Tage in ungewohnter Umgebung.

Auch Sims buchen ihre Reisen heutzutage via PC. Man darf Freunde mitnehmen, muss dann aber auch deren Flugkosten bezahlen. Apropos

Kosten: Manchmal läuft die Uhr im neuen Sims-Add-on total komisch, was dann dazu führt, dass man für mehr Übernachtungen bleichen muss als man eigentlich bleiben wollte.

An jedem Ferienort gibt's Hotels, einen Supermarkt und diverse Attraktionen. Im Boot-Camp in den Bergen werfen wir mit Äxten, im Twikkii-Piraten-schiff spielen wir Captain Hook. Die üblichen Bedürfnisse haben die Sims natürlich auch im Urlaub. Man sollte sich regelmäßig waschen, zur Toilette gehen und schlafen. Immerhin muss man aber nicht selbst sein Zimmer aufräumen oder kochen.

Von der Idee her ist "Gute Reise" ein Top-Add-on, nur leider wächst mittlerweile in den Erweiterungs-

packs die Anzahl der Bugs unschön rasant. Sims rennen durch Wände oder bleiben in der Luft hängen, dazu kommen häufige Ladepausen. Gleichzeitig steigen die Hardware-Anforderungen immer weiter. SZ

WERTUNG



GUT

- ▲ Interessante Freizeitaktivitäten
- ▲ Sehenswerte Reiseziele

SCHLECHT

- ▼ Ziemlich verbuggt
- ▼ Hohe Hardware-Anforderungen

PC

GRAFIK	80%
SOUND	74%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

77%



▲ **AUFLOCKERUNG:** Ab und an werden Sie vor eine Entscheidung gestellt (linkes Bild) oder dürfen beim Axtwerfen ein ganzer Kerl sein (rechts). (PC)

FAKTEN

Genre	Strategie
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 45)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.totalwar.com

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS

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

Das Add-on führt Sie ins Zentrum vierer mittelalterlicher Krisenherde und stellt Sie vor neue strategische Herausforderungen.



▲ **HISTORISCHE GEFECHTE:** Jede der vier Kampagnen lässt den Spieler in eine andere Zeitepoche eintauchen. Hier sind Sie mittendrin in den Kämpfen um die Vormachtstellung im mittelalterlichen England. (PC)

Vier neue Kampagnen, über 100 neue Einheiten, 50 Gebäude und 13 spielbare Völker: Der Umfang der "Medieval 2"-Erweiterung kann sich sehen lassen! Für Geschichtsfans ist das Add-on ein Schmaus. So können Sie den Feldzug der Spanier auf dem neuen Kontinent Amerika miterleben oder in die brutalen Konflikte zwischen Moslems und Christen während der Kreuzzüge eintauchen. Auch die Kämpfe der Völkergruppen um die Vormachtstellung in England und der Missionsfeldzug des Deutschen Ordens gegen die heidnischen Litauer wurden packend inszeniert. Am Spielprinzip selbst hat sich nicht viel geändert, aber es gibt einige Verfeinerungen im Detail. Beispielsweise ist mit dem Helden

ein Einheitentyp hinzugekommen, der ganze Schlachten drehen kann. Und die Missions-Varianten sind zahlreicher. Sie müssen nicht mehr nur erobern, sondern umkämpfte Städte auch gegen den Feind halten oder heilige Reliquien beschützen. ab

WERTUNG



GUT

- ▲ Vier spannende Kampagnen ...
- ▲ ... mit Mehrspieler-Modus!

SCHLECHT

- ▼ Automatisch ablaufende Seeschlachten
- ▼ Wegfindungsprobleme

PC

GRAFIK	86%
SOUND	80%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASS

89%

Das Hauptprogramm... ist einer der wenigen Titel, die von der USK eine niedrigere Alterseinstufung bekommen haben als von PEGI (USK 12, PEGI 16).

SPIELEN GEHT IMMER.



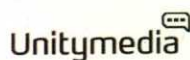
GIGA \ GAMES

DEINE TV-SHOW FÜR PC
UND KONSOLE

MONTAG - FREITAG 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 >>>

FAKTEN

Genre	Sport
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.easports.com/nhl08/

NHL 08

System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

20.09.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS2

11.10.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

PS3

27.09.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

13.09.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Das neue NHL zeigt, wie sehr die kanadischen Entwickler ihren Nationalsport lieben!

Willkommen zum Duell der alten und neuen Eishockey-Generation. Auf der einen Seite stehen PC und PS2 zum Bully bereit, das andere Team besteht aus PlayStation3 und Xbox360. Die letztgenannten "NHL 08"-Recken verfügen nicht nur über das deutlich hübschere Aussehen, auch spielerisch

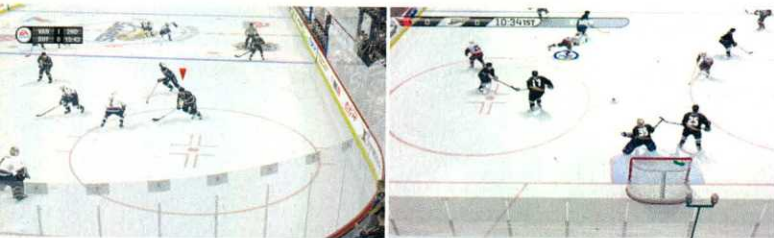
bringen die Next-Gen-Stars wesentlich mehr Gewicht auf's Eis.

Das erweiterte Skill-Stick-Feature ermöglicht zusätzliche 1:1-Moves: Künftig spitzeln wir den Puck am Verteidiger vorbei, umkurven ihn und nehmen die Scheibe wieder mit dem Schläger auf. In der Praxis klappt dies schon nach kurzer Übung hervor-

ragend. Auch schnelle Richtungswechsel gelingen nun einfacher als bei den Vorgängern.

Zwar verfügen auch die Versionen für PC und PS2 über den Skill-Stick, der oben beschriebene Move fehlt aber. Ohnehin basieren die beiden Fassungen noch auf der alten "NHL"-Engine. Hier dürfen wir noch per linker Schultertaste zu einem Turbo-Spurt ansetzen, wodurch das Spieltempo im direkten Vergleich höher ausfällt. Allerdings verlaufen die Matches auch hektischer. Insgesamt erinnern die Next-Gen-Versionen deutlich mehr an echtes Eishockey und schicken die alte Generation mit einer herben Schlappe in den wohlverdienten Ruhestand.

az ■



▲ GENERATIONSWECHSEL: Grafisch wie spielerisch sind die Unterschiede zwischen Xbox360 und PS2 mittlerweile enorm. (Xbox360/PS2)



WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Exzellente Grafik- und Physikengine
- ▲ Neue Skill-Stick-Features

SCHLECHT

- ▼ Kaum Neuerungen bei PS2-/PC-Version
- ▼ Verteidiger nicht aggressiv genug

XBOX360

GRAFIK	88%
SOUND	85%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASS

89%

PS3

GRAFIK	88%
SOUND	85%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASS

89%

PC

GRAFIK	76%
SOUND	85%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	78%

SPIELSPASS

77%

PLAYSTATION2

GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASS

74%

FAKTEN

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

BOOGIE

System:

Termin/Preis:

Test in:

Wii

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Karaoke-Spiel meets Dance-Game. Das ultimative Musikerlebnis oder nix Halbes und nix Ganzes?

Die gute Nachricht zuerst: Einer der zwei USB-Ports der Wii-Konsole wird endlich genutzt und zwar von einem Zubehörteil, das dem Spiel beiliegt: einem weißen Mikrofon der Marke Logitech.



Doch in "Boogie" wird nicht nur gesungen, hier wird auch kräftig das Tanzbein geschwungen. Und zwar so: Läuft ein Lied an, beginnt die Wii-Remote im Takt zu ticken. Nun müssen Sie die Fernbedienung im Rhythmus der Musik bewe-

gen und so – am besten nicht immer die gleichen – Tanzschritte auslösen. Schwingt Ihr Charakter die Hüften besonders taktvoll, können Sie bei voller Groove-Leiste coole Combo-Moves ausführen. Per Nunchuk bewegt man seinen Wii-Tänzer über das Parkett, es ist allerdings auch möglich, ohne diesen zweiten Controller zu zocken. Wem das Herumgehampel zu anstrengend ist, der schnappt sich das Mikrofon und stürzt sich in den Karaoke-Modus. Die Stimmerkennung funktioniert jedoch eher schlecht als recht: So lange das Mic irgendeine Art von Sound abbekommt, kann man die Runden mit Bravour bestehen – auch wenn man nur ins Mikro pustet, oben drauf klopft oder schreit. Wäh-

rend der so genannte Story-Modus eher eine Enttäuschung darstellt und der extrem niedrige Schwierigkeitsgrad dem Einzelspieler allgemein den Spielspaß nimmt, ist "Boogie" erwartungsgemäß am besten für fröhliche Partyspielabende geeignet.

pr ■



▲ LET'S BOOGIE: Links wird das Tanzbein geschwungen, rechts ist der Karaoke-Modus zu sehen, der optisch dem in Singstar ähnelt. (Wii)

WERTUNG

befriedigend

GUT

- ▲ Erfrischende Mischung aus zwei Genres
- ▲ Cooler Style und 35 (Cover)-Songs

SCHLECHT

- ▼ Viel zu niedriger Schwierigkeitsgrad
- ▼ Miese Stimmerkennung

Wii

GRAFIK	74%
SOUND	79%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASS

65%

Noch mehr Boogie: Kurz vor Redaktionsschluss hat Electronic Arts das Spiel auch für PS2 und DS angekündigt. Letztere Version wird mit einer 3D-Brille ausgeliefert werden.

WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER



HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS



HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES



VIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS



GAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES



So kannst Du bestellen:

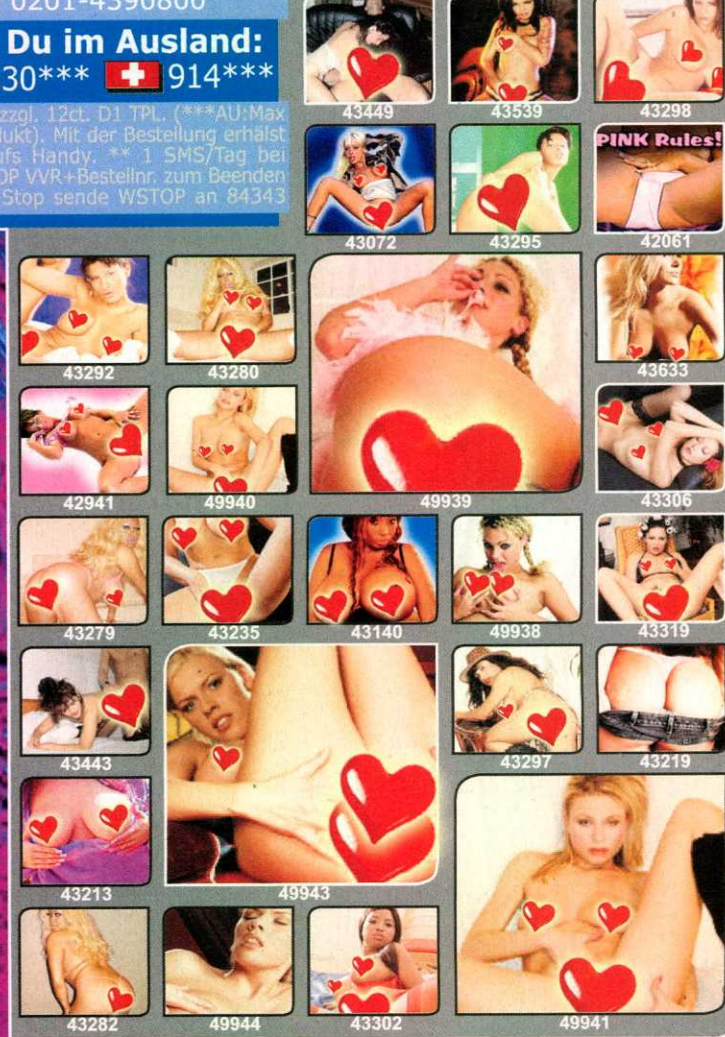
1. Sende **LLB+** Bestellnummer an 87555* für eine Bestellung.
2. Oder das erste Produkt gratis und bei jeder weiteren Lieferung 40% sparen. Sende **VVR** und die Bestellnummer an 87555**
3. Zum Standardtarif per Telefon. Wähle einfach 0201-4390800

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 VVR+Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

LPAPER EROTIK WALLPAPER EROTIK



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 MULTIPLAYER-SPIELE

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 Bomberman	Geschicklichkeit	Hudson	–	–							
3 Mario Kart: Double Dash!!	Rennspiel	Nintendo	12/2003	84%						84	
4 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi Games	03/2005	92%	92						
5 Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%				90			
6 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	04/2007	92%					92		
7 Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Midway	05/2004	90%	90						
8 Pac-Man vs.	Geschicklichkeit	Nintendo	–	–							
9 Wii Sports	Sport	Nintendo	12/2006	80%							80
10 SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter	Sony	5/2006	87%		87					

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 Bioshock	Ego-Shooter	2K Games	09/2007	91%	91				91		
9 Metroid Prime 3: Corruption	Ego-Shooter	Nintendo	10/2007	91%							91
10 Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure	Eidos	06/2007	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						

GAMES

AKTUELL



**3 AUSGABEN
FÜR NUR 6 EURO
IM MINI-ABO
TESTEN UND ÜBER
30% SPAREN!**



+ GRATIS-GESCHENK

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 Prüfnr _____

☐ **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).

VGM107

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

Games Aktuell-Schlüsselband



Antwort

GAMES
AKTUELL

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

97091 Würzburg

Porto
zahlt
Empfänger

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, Geschäftsführer: Alessandro de Bochnanovits, Abolierung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 4170-499, E-Mail: info@datam-services.de, Geschäftsführer: Sigrid S.



BUDGETSPIELE

Klassiker und aktuelle Spielehits zum kleinen Preis!

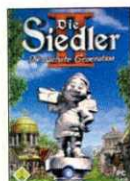
BUDGETHIGHLIGHTS

10 | 2007

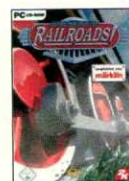
CRASH BANDICOOT ACTION PACK



DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION



SID MEIER'S RAILROADS



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	10/2006	PC 10 €	78%
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	10/2006	PC 20 €	89%
Counter Strike Anthology	Ego-Shooter	–	PC 20 €	–
Crash Bandicoot Action Pack	Rennspiel, J'n'R	–	PS2 40 €	75%
Dark Messiah of Might & Magic	Action-Rollenspiel	11/2006	PC 30 €	88%
Der Pate	Action	04/2006	PC 25 € PS2 25 € Xbox 30 € Xbox360 60 €	82%
Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	–	PC 20 €	84%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC 45 € PS2 25 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	90%
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	05/2006	PC 30 €	92%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC 15 € PS2 30 € Xbox 30 €	83%
Flatout 2	Action-Rennspiel	07/2006	PC 10 € PS2 20 €	82%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	05/06 bzw. 11/06	PC 30 € PS2 30 € Xbox 30 €	88%
Hitman: Triple Pack	Action	–	PS2 30 €	85%
Jagdfieber	Action-Adventure	12/2006	PC 15 € PS2 30 € Xbox 25 € Xbox360 30 €	75%
Just Cause	Action	10/2006	PC 25 € PS2 30 € Xbox 20 € Xbox360 25 €	86%
Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Action-Rennspiel	05/2006	PC 20 € PS2 20 €	87%
Prey	Ego-Shooter	08/2006	PC 20 € PS2 20 € Xbox 55 €	86%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC 20 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	89%
Pro Evolution Soccer 6	Fußball	11/2006	PC 25 € PS2 25 € Xbox 30 €	93%
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel	03/2007	PC 40 €	80%
Rise & Fall: Civilizations at War	Echtzeit-Strategie	07/2006	PC 20 € PS2 20 € Xbox 30 € Xbox360 30 €	87%
Rollenspiele Deluxe Edition	Rollenspiel	–	PC 35 €	85%
Sid Meier's Railroads	Aufbau-Strategie	12/2006	PC 10 €	87%
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	12/2005	PS2 30 €	90%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	05/2006	PC 10 € PS2 30 € Xbox 30 €	90%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	05/2006	PC 25 € PS2 35 € Xbox 35 € Xbox360 35 €	92%
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	04/2006	PC 30 € PS2 30 € Xbox 30 € Xbox360 40 €	87%

■ **Neueinstieg:** Diese Spiele-Highlights sind ab sofort günstiger erhältlich.

* **Wertung:** Ist das Spiel auf mehr als einem System erhältlich, bezieht sich unsere Wertung immer auf die Version mit der höchsten Wertung.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Standard (S. 45)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	www.darkmessiahgame.com

Moderige Dungeons, mies ge-launte Orks und mächtige Drachen: Fantasy ist im Trend. Der Dunkle Messias schlägt in die gleiche Kerbe wie unzählige andere Werke – an der Tagesordnung stehen Übungen wie Monster plätten, Items sammeln und Quests bestreiten.

Die bewährte Technik aus Valves "Half-Life 2" sorgt dabei für ansehnliche Umgebungen und eine authentische Physik. Gegenstände lassen sich herum schieben und rollen physikalisch korrekt Abhänge hinab, Gegner brechen durch instabile Fußböden und, und, und...

Das Kampfsystem ist intuitiv: Mit der linken Maustaste schlagen Sie zu, mit der rechten blocken Sie die Angriffe Ihrer Feinde. Zudem gibt's eine Adrenalinleiste – wenn die richtig gefüllt ist, teilt Ihr Heroe heftige Superschläge aus, die ordentlich Schaden verursachen. Wem das blutige Gemetzel nicht so zusagt, der darf sich auch zum Dieb oder Magier entwickeln und fortan aus dem Schatten heraus agieren oder Feuerbälle werfen.

Auch im Mehrspieler-Bereich ist einiges geboten: Mit bis zu 32 Recken pro Server machen Deathmatch, Team Deathmatch und Crusade (der Kampf um Territorium) mächtig Spaß. Einfach eine der fünf wählbaren Charakterklassen (Krieger,

Bogenschütze, Dieb, Priester, Magier) anwählen und auf geht's ins Getümmel! Übrigens: Am 22. November erscheint "Dark Messiah of Might & Magic: Elements" für die Xbox360 – mit einigen Änderungen und Bonus-Inhalten im Gepäck. **ab**



▲ **STIMMIG:** Das tolle Design von Umgebungen und Monstern trägt viel zur gelungenen Atmosphäre der Spielwelt bei.



(PC)

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Atmosphärische Spielwelt
- ▲ Intuitives, gelungenes Kampfsystem

SCHLECHT

- ▼ Häufiges Nachladen
- ▼ Für Einsteiger sehr schwer

PC

GRAFIK	87%
SOUND	85%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASS

88%

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	
www.playstation.de	

RIDGE RACER 7

System:

PS3

Termin/Preis:

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Test in:

So langsam werden auch die ersten PS3-Titel günstiger. Sonys Drift-Spektakel gibt's jetzt schon fast zum halben Preis.

Tunnelblick gibt's anderswo, bei Sonys Bolidenhatz ist Driften Trumpf! In jeder Kurve das gleiche Spiel: kurz vom Gas gehen, einlen-

ken und das ausbrechende Heck wieder einfangen. So bleibt die Geschwindigkeit hoch und Sie sammeln Nitro-Ladungen. Damit können Sie

bis zu drei Turbo-Tanks aufladen, die bei Zündung einen gewaltigen Vorwärtsschub erzeugen. Profis sind fast ständig am Driften oder Boosten und jagen ihre Boliden in aberwitzigem Tempo über die Strecke.

Der trotz hervorragender 1080p-Auflösung super flüssig laufenden Grafik wurde an manchen Stellen der Detailreichtum geopfert – viele Streckenteile sehen etwas spartanisch aus. Dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch, besonders da mit "Ridge Racer 7" auch gelungene Neuerungen wie Tuning-Optionen und Windschatten-Fahren hinzugekommen sind.

Der umfangreiche Karriere-Modus, in dem Sie unzählige Renn-

Events bestreiten und regelmäßig neue Vehikel freischalten, macht über viele Stunden hinweg Laune; richtig spaßig wird's dann aber online gegen bis zu dreizehn menschliche Kontrahenten. **ab**



▲ **TURBO-POWER:** Durch Zuschalten des Nitro-Boost katapultieren Sie Ihren Rennboliden in Sekundenschnelle nach vorn.

(PS3)

WERTUNG

gut

GUT

- ▲ Superflüssige 1080p-Grafik
- ▲ Spaßige Drift-Orgien

SCHLECHT

- ▼ Sterile Umgebung
- ▼ Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar

PLAYSTATION3

GRAFIK	73%
SOUND	75%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASS

80%

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für DS, PSP
und GBA im Test.



INHALT

News	86	
Tests		
Star Wars: Battlefront – Renegade Squadron	88	PSP
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	88	PSP
Worms: Open Warfare 2	89	DS
Cube	89	DS
Sega Rally	89	PSP
Death Jr. and the Science of Doom	89	DS
Undercover: Doppeltes Spiel	88	DS

UNDERCOVER: DOPPELTES SPIEL

TEST ► Das deutsche Point&Click bei uns im Test. Funktioniert das Adventure auch auf dem Handheld gut?

HIGHLIGHTS

10 | 2007

04 SOCOM: U.S. NAVY SEALS – FIRETEAM BRAVO 2



12 PUZZLE LEAGUE DS



17 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN



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

Portables Vergnügen: Die neuesten Trends und Spiele aus der Handheld-Welt

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Noch mehr zu neuen Handheld-Entwicklungen auf cynamite.de!



▲ **DA GUCKST DU:** Mit dem GPS-Empfänger und einer speziellen Software verwandeln Sie nächstes Jahr die PSP in ein vollwertiges Navigationssystem.

PSP wird zum Navi

GO! EXPLORE

PSP

► Auf der Games Convention

2007 enthüllte Sony Computer Entertainment eine Navigations-Anwendung für die portable PlayStation. In Zusammenarbeit mit TeleAtlas und NavNGo entwickelt man ein sowohl im Auto als auch zu Fuß einsetzbares Navigationssystem.

In der Packung der Pfadfinder-Erweiterung für die PSP werden Sie einen GPS-Empfänger und eine UMD mit entsprechender Software finden. Wenn "Go! Explore" nächstes Jahr erscheint, wird auch Zubehör, etwa eine Halterung fürs Cockpit, erhältlich sein. Ein Preis steht bis dato nicht fest.



Go! Explore

Erscheint: 2008

Hersteller: Sony

Preis: unbekannt



HANDHELD-TICKER

A NEW BEGINNING

Kürzlich kündigte Daedalic das Adventure "A New Beginning" für Nintendo DS an. In diesem interaktiven Thriller in schickem Comicstil wird die Erde von einer Klimakatastrophe bedroht. An verschiedenen Schauplätzen rund um den Globus gilt es, die Welt zu retten. + + +

BOULDER DASH: ROCKS

80er-Knobelspielheld Rockford feiert bald auf DS und PSP sein Comeback. Auf der Suche nach dem größten Diamanten aller Zeiten als Liebesbeweis für seine Herzdame, gräbt er sich durch vier kunterbunte Welten, die aus 130 Levels bestehen.

Beide Versionen haben einen exklusiven Modus: Auf DS erwartet Sie das "Route Race", das per Stylus gesteuert wird. Der "Moon Dash Mode" auf PSP lässt Sie "Boulder Dash" erstmals in 3D spielen. + + +



▲ **WIEDERGEBOURT:** Wie in alten Tagen ist Rockford auf der Jagd nach Diamanten.

GO! MESSENGER

Weitere interessante Neuankündigung für die PSP: Im Januar 2008 wird der "Go! Messenger" für Sonys Handheld erscheinen. Sobald eine W-LAN-Verbindung verfügbar ist, können Sie dann mithilfe des Programms Video-Chat (per Go! Cam), Voice-Chat und Instant Messaging an der PSP ausführen. Der Preis für die coole Software ist noch unbekannt. + + +

Neuaufgabe des Arcade-Klassikers

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

DS

► Zum 25. Geburtstag des schweißtreibenden Sportspiels bringt Konami eine völlig überarbeitete Version auf den Markt, deren Steuerung bestmöglich an die Handheld-Hardware angepasst wurde. Beim Weitsprung beschleunigt man seine Figur etwa, indem man den Stylus so schnell wie möglich am unteren Bildschirm hin und her jagt. Um abzuspringen, drückt man einen beliebigen Knopf so lange, bis der gewollte Absprungwinkel erreicht ist.

Unter den 20 Disziplinen findet man Klassiker wie 100-Meter-Lauf oder Weitsprung, aber auch völlig neue Events. Im Fokus von "New International Track & Field" steht vor allem der Multiplayer-Wettkampf, der auch online stattfinden wird.



New International Track & Field

Erscheint: 2008

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ **RUBBELE!** Scheuern Sie den Stylus an dem Balken entlang.



▲ **KRIEG:** Panzer Tactics wird auch auf dem DS sehr komplex.

Strategische DS-Schlachten

PANZER TACTICS DS

DS

► Von Sproing aus Österreich kommt das erste authentische rundenbasierte Strategiespiel mit WWII-Setting für den DS. Als Kommandeur der deutschen Truppen, der Sowjetarmee oder der Armee der Westalliierten erleben Sie drei packende Singleplayer-Kampagnen. In 30 historischen Missionen begegnen Sie 150 unterschiedlichen Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Zur Topform soll "Panzer Tactics DS" auf zehn Multiplayer-Maps auflaufen, die man im LAN-, Wi-Fi- oder Hot-Seat-Modus belagern darf.



Panzer Tactics DS

Erscheint: Oktober 2007

Hersteller: 10tacle Studios

Preis: 40 Euro



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



SI SIERRA

O₂

WITH SUPPORT FROM



BRAVO



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

TEST

Games für die mobile Generation:
Neuheiten für PSP und DS im Test

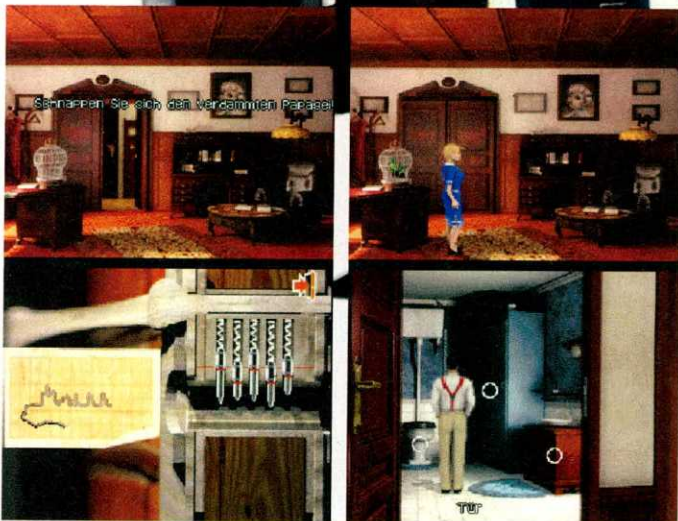
UNDERCOVER: DOPPELTES SPIEL

England 1939, in einer abgelegenen Forschungseinrichtung arbeitet die wissenschaftliche Elite des Landes an hoch geheimen militärischen Projekten. Die Angst vor feindlicher Spionage nimmt täglich zu. Professor John Russel interessiert das wenig. Es sind aber Kräfte am Werk, die nicht davor zurückschrecken, einen harmlosen Wissenschaftler ins falsche Licht zu rücken. Und ohne es zu wollen wird der Professor Ziel der Ermittlungen des Geheimdienstes. Binnen 24 Stunden gilt es, seine Unschuld zu beweisen, ansonsten droht ihm lebenslange Haft oder sogar die Todesstrafe. Ohne zu Zögern nehmen Sie das Ruder, Entschuldigung den TouchPen (!), in die Hand und rätseln und kombinieren sich durch sieben spannende und kurzweilige Kapitel. Dank durchdachter Menüführung lässt sich der Krimi prima steuern. Die kleinen Knocheleien sind stets logisch und stellen niemanden vor unlösbarer Rätsel. Vorbildlich – der Spielfortschritt kann jederzeit gesichert werden. Fazit: Durchwegs gelungenes kurzweiliges Krimispielchen.

gh ■

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Point'n'Click Adventure	USK: ab 6
▲ Gute Atmosphäre	Hersteller: dtp entertainment AG	
▲ Klasse Grafik		
▲ Hervorragende Steuerung		
SCHLECHT		
▼ Zu kurz		
	GRAFIK	85%
	SOUND	63%
	STEUERUNG	85%
	MEHRSPIELER	-
		87%



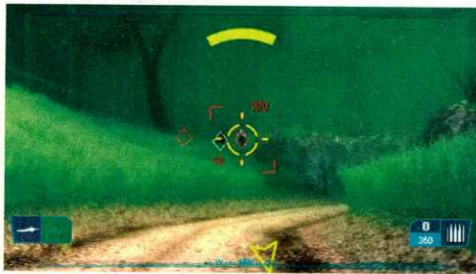
▲ **DIETRICH:** Per Stylus verbiegen Sie den Draht zum Schlossknacken.

▲ **HILFE:** Sie können sich die Hotspots eines Raumes anzeigen lassen.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Wir schreiben das Jahr 2013. Nach dem erfolglosen Putschversuch in Mexiko-City werden Sie ausgesandt, um Waffenlieferungen an rebellische Verbände im Gebiet des Panama-Kanals zu unterbinden. Gespielt wird dabei aus der traditionellen Verfolgerperspektive. Dank Advanced-Warfighter-Ausrüstung stehen Ihnen alle modernen Waffen des Jahres 2013 zur Verfügung, die Sie nach absolviertem Training ausgiebig gezielt einsetzen dürfen. Leider erweist sich die Steuerung als ungenau und nicht gerade für PSP optimiert. Gezieltes Agieren erfordert viel Geduld und Übung. Als kleiner Trost wurde dem Titel ein dezentes Auto-Aiming spendiert, das sich aber seine Ziele genauso gelangweilt zu suchen scheint wie das Entwicklerteam hier seine Arbeit abgeliefert hat.

gh ■



▲ **GRÜNE SUPPE:** Nicht nur grafisch hat man schon Besseres auf der portablen PlayStation gesehen.

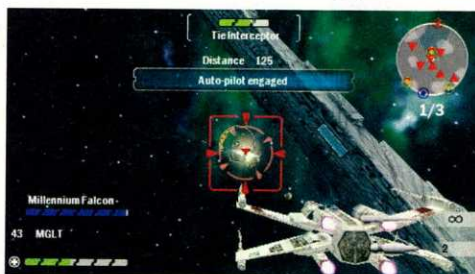
WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 45 Euro
GUT	Genre: Taktik-Shooter	USK: ab 16
▲ Nette Atmosphäre	Hersteller: Ubi Soft	
SCHLECHT		
▼ Steuerung ungenau		
▼ Verwaschene Grafik		
▼ Langweilig		
	GRAFIK	68%
	SOUND	58%
	STEUERUNG	55%
	MEHRSPIELER	65%
		62%

STAR WARS: BATTLEFRONT – RENEGADE SQUADRON

Sie übernehmen die Führung des Renegade-Geschwaders und erleben exklusiv auf der PSP eine spannende Episode des Sternenkrieges. Die packende Story wird in feinen Videosequenzen vorangetrieben und umrahmt die wilden Schlachten zu Lande und in der Luft. Auf dem Boden ballern Sie sich mit Ihren CPU-gesteuerten Kollegen durch die Gegnerscharen, um feindliche Stellungen einzunehmen. Noch mehr Action erleben Sie an Bord Ihres Raumgleiters im Luftkampf gegen die gegnerische Flotte. Zur Topform läuft "Renegade Squadron" im Multiplayer-Bereich auf: Online können sich

16 Star-Wars-Freaks um die Macht schlagen – lokal acht PSP-Besitzer. pr ■



▲ **STERNENKRIEG:** Im neuen Battlefront kämpfen Sie sowohl in der Luft als auch am Boden.

WERTUNG

PSP	Termin: 11.10.07	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Action	USK: ab 16
▲ Famose Star-Wars-Atmosphäre	Hersteller: Activision	
▲ Toller Multiplayer-Modus		
SCHLECHT		
▼ Framerate teils instabil		
	GRAFIK	78%
	SOUND	79%
	STEUERUNG	72%
	MEHRSPIELER	85%
		80%



SEGA RALLY



Segas Arcade-Dreckschleuder bietet eine äußerst schicke und flüssige Optik, ein tolles Fahrgefühl und jede Menge Spielmodi. Hinter dem Steuer von 34 Rallye-Wagen brettern Sie über 16 Strecken (innerhalb sechs unterschiedlicher Umgebungen). Online dürfen vier Piloten um die Wette über Stock und Stein heizen. Wer auch unterwegs auf Rasereien mit Spielhallenflair steht, aber trotzdem nicht auf eine gesunde Portion Realismus verzichten will, ist mit der UMD bestens bedient. **pr**



▲ **CROSS COUNTRY:** Grafisch und spielerisch fährt das PSP-Remake des Arcade-Flitzer ganz vorne mit.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Viele fordernde Strecken
- ▲ Flüssige Optik
- ▲ Tolles Fahrgefühl

SCHLECHT

- ▼ Etwas lange Ladezeiten

Termin: 28.09.07

Genre: Rennspiel

Hersteller: Sega

Preis: 50 Euro

USK: frei

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

86%

GRAFIK

86%

SOUND

80%

STEUERUNG

87%

MEHRSPIELER

86%

LOKAL: 2-4, ONLINE: 2-4



CUBE

FrISChe Knobelkost aus Neuseeland: Rollen Sie einen Würfel durch einen Parcours zum Ziel. In 135 Levels warten unzählige Fallen wie Barrieren, Minen oder Treibsandfelder und ein knackiges Zeitlimit, was die Sache zu einem schwierigen Unterfangen macht. Die größte Herausforderung stellt jedoch die miese Kamera dar. Die Levels bestehen aus dreidimensionalen Gebilden, die sich aus kleinen Würfeln zusammensetzen. Ihren Kubus können Sie in alle vier Himmelsrichtungen bewegen. **pr**



▲ **WÜRFELSPIEL:** Wem 135 Knobel-Level nicht ausreichen, der darf auch seinen eigenen Abschnitt im Editor bauen.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ 135 fordernde Abschnitte
- ▲ Level-Editor mit Tauschfunktion

SCHLECHT

- ▼ Unspektakuläre Optik
- ▼ Widerspenstige Kamera

Termin: erhältlich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: D3 Publisher

Preis: 30 Euro

USK: frei

GRAFIK

45%

SOUND

30%

STEUERUNG

70%

MEHRSPIELER

65%

LOKAL: 2

★★★★★

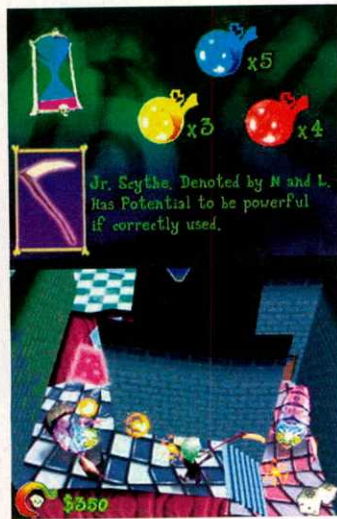
befriedigend

SPIELSPASS

65%



DEATH JR. AND THE SCIENCE FAIR OF DOOM



▲ **ANTIHELD:** Mit einer Sense bahnt sich Death Jr. seinen Weg.

Nach zwei Auftritten auf der PSP erobert der Junior-Sensenmann eine neue Plattform. Schnell erkennt man, dass es DJ hier nicht so gut gefällt wie in seiner gewohnten Umgebung. Zwar sind die Charaktere und auch die Umgebung in 3D gehalten, spielen lässt sich "Science Fair of Doom" jedoch wie ein Sidescroller meist von links nach rechts. Neben teils frustigen Hüpfereien muss DJ allerlei Kämpfe mit obskuren Gestalten überstehen. Die größten Schwachstellen hat DJs DS-Debüt bei der Steuerung und der Abwechslung. Außerdem sind die Attacken-Upgrades nicht wirklich nötig. **pr**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Netter Look
- ▲ Coole Mehrspieler-Modi

SCHLECHT

- ▼ Auf Dauer eintönig
- ▼ Nervige Steuerung

Termin: erhältlich

Genre: Action

Hersteller: Konami

Preis: 40 Euro

USK: ab 12

★★★★★

befriedigend

SPIELSPASS

63%

GRAFIK

74%

SOUND

70%

STEUERUNG

60%

MEHRSPIELER

68%

LOKAL: 2-4



WORMS: OPEN WARFARE 2



▲ **NETT:** Die Aufmachung der neuen DS-Würmer ist richtig hübsch.

Die kriegerischen Würmer fallen einmal mehr über die zwei Screens des DS her. Im Kern ist "Warfare 2" noch immer der Klassiker in 2D: Zwei Wurmlager bekriegen sich aus der Ferne mit allerlei Geschützen. Neu in dieser Episode: Elf neue Waffen, diverse frische Spielmodi, aufgebohrte Optik und viele Features mehr lassen den Vorgänger richtig alt aussehen. Hinzu kommen ein Online-Modus, ein fantastisches Tutorial und jede Menge Customization-Möglichkeiten. Das beste "Worms"-Spiel seit langem. Für Wurmriegerveteranen und Neueinsteiger gleichfalls geeignet. **pr**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Cooler Grafikstil
- ▲ Viele verschiedene Waffen
- ▲ Fette Multiplayer-Kämpfe

SCHLECHT

- ▼ Zu zäh für Action-Fans

Termin: erhältlich

Genre: Strategie

Hersteller: THQ

Preis: 40 Euro

USK: frei

GRAFIK

78%

SOUND

75%

STEUERUNG

80%

MEHRSPIELER

85%

LOKAL: 2-4, ONLINE: 2-4

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

85%



HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

HOCHWERTIGES PC-ZUBEHÖR AUS DEUTSCHER ENTWICKLUNG

Roccat heißt der neue Hamburger Hersteller, der sich auf professionelles Spieler-Zubehör spezialisiert. Eine Besonderheit des Valo Gaming Keyboards sind die zwei MB interner Speicher, die es ermöglichen, bis zu 20 unterschiedliche Tastaturbelegungen mit den dazugehörigen Makros auf dem Keyboard zu speichern. Neben der Valo für rund 100 Euro kommt in Kürze auch noch die Kone Gaming Mouse für 70 Euro in den Handel. + + +



▲ **BLAU LEUCHTEND:** Die Tasten sind auch im Dunkeln gut zu erkennen.

XBOX360-FACEPLATES ZU HALO 3 UND MASS EFFECT

Faceplates und Skinz zu kommenden Top-Spielen wie "Halo 3", "Mass Effect" und "Assassin's Creed" hat Mad Catz im Programm. Die Liebhaber-Stücke kommen pünktlich zum Release der jeweiligen Titel auf den Markt. Den Auftakt macht das "Halo 3"-Package, das am 26. September für zirka 30 Euro erscheint. + + +



▲ **VERSCHÖNERUNG:** Faceplate und Vinyls für "Halo-3-Fans".

NEUE MAUS VON RAZER

Die Razer Lachesis wartet nicht nur mit einem 4000-dpi-Sensor auf, sondern bietet auch die Möglichkeit, die dpi-Einstellung während des Spielens zu verändern. Mittels zweier Tasten unter dem Mausrad erhöhen oder verringern Sie die Mausempfindlichkeit. So schalten Scharfschützen beim Zielen einen Gang herunter und erhöhen das Tempo beim Abhauen dann wieder. Die Profi-Maus ist ab Oktober für 80 Euro erhältlich. + + +

▶ INNOVATIV:

Mit den Tasten unter dem Mausrad verändern Sie die dpi-Einstellungen.



Kühlung für die Xbox360

INTERCOOLER EX

Der fatale "Ring of Death" resultiert in aller Regel aus einer Überhitzung der Xbox360. Mit einem externen Kühler wie dem Intercooler EX können Sie dem Totalausfall vorbeugen. Nykos Kühleinheit findet hinten an der Konsole Platz und bläst aus drei Ventilatoren Luft in die Microsoft-Box. Das kompakte Gehäuse lässt genügend Raum für die Anschlüsse, auch der Wireless-Adapter wird nicht verdrängt. Einzig den Stromanschluss hat der Hersteller durchgeschleift. Dieser liefert auch den Saft für die Kühleinheit.

Das Anbringen des Intercooler EX erfordert ein bisschen Geschicklichkeit. Haben Sie es



aber zuwege gebracht, dass die vier kurzen Plastikstifte in den Lüftungsschlitzen einhaken, sitzt der Kühler bombenfest. So fest, dass bei unserem Test beim Abmachen ein Metallteil im Stromanschluss der Konsole stecken blieb. Auch die Kühlfunktion hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Zwar verringert sich die Temperatur spürbar um fünf bis zehn Prozent, dafür lärmen die drei Ventilatoren selbst bei inaktivem Laufwerk so sehr, als wäre gerade eine DVD am Rotieren. **Fazit: Die Kühleinheit erfüllt ihren Zweck, belastet aber auch Ihre Ohren.**

◀ **KOMPAKT:** Nykos Intercooler EX verdeckt nur den Stromanschluss. Dieser wird aber durchgeschleift.

Intercooler EX

Preis: ca. 30 Euro

Hersteller: Nyko

www.gamefreax.com

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Starter-Pack für DS Lite

CRYSTAL PACK

Im Logic3-Starterpaket für den DS Lite liegen ein transparentes Schutzgehäuse, drei Spiele-Cases, zwei farbige Stylus-Stifte sowie ein Paar Ohrhörer mit Mikrofon. Leider lassen sowohl Verarbeitung als auch Funktionalität zu wünschen übrig. So fehlen am Kopfhörer die Kennzeichnungen für linkes und rechtes Ohr. Zudem macht das Schutzgehäuse nicht den stabilsten Eindruck, und in die Gummiformen der Spiele-Cases muss man die Module richtiggehend hineinpresse. **Fazit: Viel Zubehör von mäßiger Qualität.**

▶ **VOLLES PAKET:** Neben Cases und Stylus-Stiften gibt's auch ein Paar Ohrhörer mit Mikro.



Crystal Pack

Preis: ca. 15 Euro

Hersteller: Logic3

www.logic3.com

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Anzug für den PS3-Controller

SKINZ

Noch gibt es den PS3-Sixaxis nur in schönem Schwarz. Eine Möglichkeit, dem Controller ein anderes Outfit zu verpassen, bietet nun Mad Catz mit dem neuesten Design-Skinz. Das Silikon-Kleid sitzt perfekt und besticht durch sein ungewöhnliches Muster. Leider fühlt sich das Skinz ziemlich klebrig an und riecht zudem äußerst unangenehm. Immerhin besitzt das Produkt "Made in China" ein CE-Zeichen. **Fazit: PS3-Zockern mit empfindlichem Riechorgan raten wir von dieser Verschönerungskur ab.**



▲ **PASSGENAU:** Das Silikon-Kleid sitzt wie angegossen.

Skinz

Preis: ca. 10 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Aufsteck-Tastatur

WIRELESS THUMBPAD

PS3

Das hilfreiche Zubehör von Mad Catz vereinfacht das Verfassen von Textnachrichten. Auch Web-Adressen lassen sich damit deutlich flotter in den PS3-Browser eingeben. Mittels beiliegender Halterung wird die Tastatur entweder auf den Original-Sixaxis- oder den Mad-Catz-Controller aufgesteckt. Dort sitzt sie aber recht wacklig. Die gummierten Tasten sind sehr klein und liegen nahe beieinander. Trotzdem klappt das Schreiben mit normal großen Fingern dank gutem Druckpunkt einwandfrei.

Auf Grund des begrenzten Platzes haben alle Tasten zwei bis drei Funktionen. So lassen sich Punkt- und Backspace-Taste nur durch gleichzeitiges Drücken des Symbol-Knopfes betätigen. In der Verpackung liegt ein USB-Funkempfänger, die benötigten zwei AAA-Batterien fehlen aber. **Fazit:** Nützliches Zubehör für Vielschreiber und Internet-Surfer.



Preis: ca. 35 Euro

Wireless ThumbPad

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★



Ladestation für Wii-Remotes

CHARGE STATION

Wii

Mit Nykos Ladestation versorgen Sie gleich zwei Wii-Remotes mit Strom. Zunächst tauschen Sie die Batterien gegen die beiliegenden Akku-Packs und setzen die neuen Batteriefachabdeckungen auf. Die haben nicht nur eine Aussparung für die Ladekontakte, sondern auch eine gummierte Oberfläche. Damit die stabile Ladestation nicht vom Tisch rutscht, hat der Hersteller deren Unterseite ebenfalls mit Gummi versehen. Für einen flexiblen Einsatz sorgt das 1,80 Meter lange Netzkabel.

Die Remotes stellen Sie einfach wie Telefone in die Ladeschale. Ein blaues Licht zeigt an, dass die Controller geladen werden. Gut so, denn beim Test passierte es einige Male, dass die Handgelenkschlaufe störte und die Kontakte nicht übereinander lagen. **Fazit:** Unverzichtbares Zubehör für Wii-Party-Abende.



◀ **STROM-DUETT:** Hiermit laden Sie zwei Remotes gleichzeitig auf.

Charge Station

Hersteller: Nyko

www.gamefreax.com

Praxistest: ★★★★★

Verarbeitung: ★★★★★

Preis: ca. 40 Euro



Xbox360 für Halo-Fans

XBOX360 HALO 3

Xbox360



Am 26. September kommt nicht nur das dritte Masterchief-Abenteuer in den Handel, Microsoft bringt an diesem Tag auch eine neue Xbox360 heraus. Die im "Halo 3"-Design gehaltene Konsole unterscheidet sich technisch nur in einem Detail von der Premium-Variante: Sie besitzt einen HDMI-Anschluss. Mit einem Preis von 399 Euro ist die neue Xbox360 rund 50 Euro teurer als das Premium-Modell.

◀ **GRÜN-ORANGE:** Die Halo-Konsole bringt Farbe ins Wohnzimmer.

Xbox360 Halo 3

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 399 Euro

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-8600-GT-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 130 Euro	105 bis 140 Euro
Leistung	befriedigend	befriedigend

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafik-Chips, die gute Bildwiederholungsraten garantieren. 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 250 Euro	150 bis 180 Euro
Leistung	gut	gut

KARTEN BIS 400 EURO

In diesem Segment finden Sie enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 8800 GTS.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GTS	HD 2900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	320/640 MB	512 MB
Preis	250 bis 400 Euro	330 bis 380 Euro
Leistung	gut bis sehr gut	gut bis sehr gut

KARTEN AB 400 EURO

Auf der nach oben offenen Skala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Kosten 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	460 bis 600 Euro	430 bis 460 Euro
Leistung	sehr gut	sehr gut



WERTE LESER,

meine Lieblingsjahreszeit naht, was unweigerlich zur Besserung meiner Laune führt. Was Sie davon haben? Genau genommen gar nix – denn wer sich in mein Leserbrief-Reich verirrt, ist weiterhin meiner Willkür ausgesetzt. Wehe dem Schreiberling, der mich nicht zu unterhalten vermag...

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!

Bei den Olympischen Spielen 2008 in Peking werden ja erstmals Sonic und Mario gegeneinander antreten. Wer wird am Ende triumphieren?

Es gibt keinen eindeutigen Sieger, da jeder in seiner Disziplin brilliert. Während Sonic im 200-Meter-Hürden- und Doppel-Looping-Lauf Gold holt, erweist sich der Mario beim Rohverlegen als unschlagbar.

Ich bin ein großer Fan von dir, Future-Pavian. Da du ja allwissend bist, kannst du mir doch sicher verraten, wie alt du wirst.

Meine Tage an der Vorhersagefront der Games Aktuell sind endgültig gezählt: Bis Ende des Jahres werde ich in den Nürnberger Zoo deportiert werden, wo ich auch einsam und verlassen verende. Ist doch irgendwie doof, wenn man sein Schicksal schon vorher kennt, was?



LESERBRIEFE

Sie haben Fragen und Anregungen? Ich antworte, äh, gerne!

■ REIM DICH, ODER ICH FRESS DICH!

Hallo lieber Leserbriefonkel!
 Ich les eure Zeitschrift nun schon über ein Jahr und muss sagen,
 ihr recherchiert wirklich wunderbar!
 Macht weiter so, ihr lieben Leut', und kaufen
 werd ich zu eurer Freud!
 Der Artikel zu "Bioshock" war wundervoll,
 das Spiel muss ich haben, ganz ohne Groll!
 Eines hätt' ich noch zu sagen,
 packt auf die DVD doch 'nen
 Schwartenmagen,
 äh, ich mein das komplette Heft
 als pdf-Datei, das wäre toll!

Gruß und Kuss,
 Möchtegern-Dichter Stefan

Ode an die Leserwünsche

Oh Lendensteak, oh Lendensteak,
 wie hätt' ich dich jetzt gerne,
 doch dein Verzehr liegt wie so viel
 in viel zu weiter Ferne.
 Wär' ich 'ne Fee und Sie 'ne Maid,
 drei Wünsche wären frei,
 doch bin ich's nicht und Sie ein Kerl,
 drum ist's mir einerlei.
 Was Sie begehrt'n, mach' ich nicht wahr,
 denn möglich ist's mir nicht,
 nur einer kann's, schmal an Statur,
 kein Riese, eh'r ein Wicht.
 Er hat die Macht, er lenkt das Heft,
 ihm obliegt es zu entscheiden,
 drum sag ich's klar, sag' wie es ist:
 Die Zeit ist's, sie wird's zeigen.

■ KEINE AHNUNG, DAVON ABER JEDE MENGE

Wie kann die Redaktion von GA behaupten, das Darkness der beste Ego-Shooter auf der 360 sei??? Schonmal Bioshock gespielt??? Klar ist Darkness gut, aber weitaus weniger Innovativ und Frisch wie Bioshock. Daher eine totale Falschaussage, die ich sehr undurchdacht und beleidigend finde!
 Schwache Redaktion, Sorry!

Wenn ich mir Ihr Geschreibsel so durchlese, sollten Sie sich eher für was anderes entschuldigen. Im Übrigen: Hat Ihnen Ihre Mami nicht beigebracht, dass man sich erst mal vorzustellen hat, bevor man losplappert? Ts, die heutige Jugend, unglaublich. Warum Sie hier wie ein Kleinkind herumheulen, will mir nicht ganz ein-

■ ENTWEDER ES ERSCHEINT, SONST...

Hi Frank,
 in der aktuellen "Games Aktuell" habt ihr einen Bericht über "Burnout Paradise", in dem steht, dass das Spiel im ersten Quartal 2008 herauskommen soll. Aber in den Neuerscheinungen schreibt ihr, dass es am 13.09.07 kommt. Wann kommt es jetzt raus???

Mit freundlichen Grüßen,
 ein verwirrter GA-Leser

Werter GA-Leser,
 kein Grund zur Verwirrung, denn der Verfasser dieses Artikels, ein GA-Redakteur, hat mir geschworen, dass sein Termin von absoluter Korrektheit ist – dafür steht er mit seinem guten GA-Namen. Also sollte "Burnout Paradise" nicht spätestens am 31.03.2008 in einem Laden Ihres Vertrauens käuflich zu erwerben sein, steht es Ihnen frei, den Wortbrecher mit dem CyPress'schen Stahlkappenstiefel der Buße dorthin zu treten, wo sich nie zuvor ein Sonnenstrahl hinverirrte. Ich geh' mal den Stiefel bereitstellen...

Der GA-Leserbriefonkel



leuchten. Immerhin haben Sie nur die "Bioshock"-Demo gespielt – und nicht das ganze Spiel. Vielleicht wäre es cleverer gewesen, mit Ihren Anschuldigungen zu warten, bis der Ego-Shooter überhaupt erhältlich ist. Dann hätten Sie immerhin so tun können, als wüssten Sie, wovon Sie reden. Allerdings wäre dieses Vorhaben schon alleine wegen unseres "Bioshock"-Tests (der im Übrigen eine Ausgabe NACH dem "The Darkness (dt.)"-Test erschien) gescheitert – der zeigt nämlich, dass auch wir "Bioshock" für das bessere Spiel halten!

Es gibt einen weisen Spruch, der Ihr Problem umschreibt – und den ich auch perfekt als Abschluss für meine Antwort finde: "Wenn man keine Ahnung hat, einfach mal Fresse halten."

Frank

■ RETTER IN DER NOT

Hallo!

Ich möchte meine PC-Vollversion wieder auf der DVD haben. Demos, Videos, Trailer und Patches kann ich so im Netz finden und runterladen. Macht den Preis halt etwas teurer und gut ist.

Gruß, Klaus

Hallo Klaus, danke für Ihre Meinung. Momentan stehen Sie damit aber ziemlich alleine da, weil die meisten Leser uns schreiben, dass sie auf die Vollversion gut verzichten

können. Dass wir auf dem richtigen Weg sind, belegen auch unsere steigenden Verkaufszahlen, seit wir die Vollversionen ins Vollversionen-Paradies verbannt haben. Mal schauen, was die Zukunft bringt. Unser Future-Pavian wackelt schon ungeduldig mit dem Hintern und tut so, als wüsste er was. Vielleicht packen wir ja künftig nützlichere Dinge aufs Heft: ein halbes Hähnchen oder ein paar warme Socken oder ein Düsenflugzeug. Weitere Vorschläge nehme ich ungern, aber notgedrungen entgegen.

Gruß, Frank,

Freund realistischer Ideen

■ WÜNSCH DIR WAS

Moin Frank,

am besten spar ich mir das ganze Lob (ich glaube, ihr wisst selbst, wie gut ihr seid) und komme gleich zur Sache: In der Ausgabe vom September 2007 habe ich gelesen, dass viele Leser wieder Spiele auf eurer DVD haben wollen. Doch die Idee, Spiele nur noch zu besonderen Anlässen (z.B. Weihnachten) auf die DVD zu packen, war echt klasse. Da freut man sich gleich dreimal so stark auf Weihnachten. Es müssen aber auch richtig gute Spiele sein!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Mein Vorschlag: "Unreal Tournament 2003", "Unreal Tournament 2" oder "Unreal Tournament 2004"! Na? Ich wette, viele "Unreal"-Fans stimmen mir zu. Oder ihr macht kurz vor Weihnachten eine Umfrage, welches Spiel eure Leser gerne hätten. Es würde mich nicht wundern, wenn auf sehr vielen Wunschzetteln dann eure Zeitung Platz finden würde. Lasst es euch noch einmal durch den Kopf gehen.

Euer treuer Leser,

Felix (12)

PS: Bei "Unreal Tournament" muss dann aber auch der Editor dabei sein!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Hallo Felix,

die Einbindung der Leserschaft gefällt mir an Ihrer Idee persönlich am besten. Allerdings hat Ihr Vorschlag gerade einen klitzekleinen Haken: Sie. Ein Zwölfjähriger, der nach Spielen fragt, die erst ein Sechzehnjähriger spielen darf? Da sind Sie bei uns an der falschen Adresse. Vielleicht haben Sie ja bei einem anderen Magazin mehr Glück, aber wir sind da strikt dagegen.

Frank, alt genug, um alles zu spielen



DIE FRAGE DES MONATS

In unserer letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen: Wie sehr interessieren Sie die HD-Videos auf der DVD?

Hier Ihre Antworten:

1. 35% ► Schau ich mir immer an.
2. 33% ► Ich werf' meinen Rechner nicht wegen etwas mehr Auflösung an.
3. 27% ► Nur ausgewählte HD-Videos interessieren mich.
4. 5% ► Ohne PC geht das wohl schlecht.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Wie würden Sie reagieren, wenn die Leserbrief von von jemand anderem betreut werden würden?

- Ich würde die GA nicht mehr lesen wollen – kein Frank, kein Interesse.
- Ich bleibe erst mal dabei, um zu sehen, wie der Neue sich so schlägt.
- Wäre mir breit wie hoch.

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

In unserem "Games Aktuell"-Club auf www.cynamite.de ist immer etwas los. Doch lesen Sie selbst, was sich dort in letzter Zeit so alles abgespielt hat:

TyBmaN: Hab gerade die Ausgabe verschlungen *gg*. Deswegen liebe ich Abos, weil man nur bis zum Briefkasten laufen muss ^^, Vom Inhalt her wie die August-Ausgabe einfach sehr gut! Vor allem hab ich bemerkt, dass die so dürre GA wieder zugelegt hat, fühlt sich viel gesünder an! :- Bin hoch zufrieden mit dieser Ausgabe.

"alter" Mann: An alle User, die aktuelle Ausgabe ist der "Hammer". Die beste Ausgabe seit Langem. Vollgepackt mit Vorschauen, Tests u. Hintergrundberichten. Die "DVD" ist ebenfalls randvoll mit Infos. Fazit: kaufen, kaufen, kaufen... PS: Werde nicht "gesponsert" (leider)!!!

Michi 14: Hi, bin seit heute in diesem Club dabei. Echt witzig, dass ich das 444. Mitglied bin. Ich muss Herrn Szedlak mal fragen, ob ich einen Preis kriege.

■ JEDE STIMME ZÄHLT

Hallo Frank,

du hast in der letzten Ausgabe einen taktischen Fehler gemacht. Du hast die Leser als faul beschimpft und das lassen die nicht auf sich sitzen. Nur die wirklich faulen bleiben faul und faulen weiter rum. Der Sieg ist mein. Wieder komme ich ein bisschen später auf den Punkt. Du kannst mich gleich bei eurer "Volkszählung" mitzählen. Um deinem Zitat nachzugehen: "Friss meine Shorts."

Der Graf von New York

P.S. Du wirst untergehen wie eine Fliege im Pissoir.

Na, wen haben wir denn da? Unsere falsche Blaublütigkeit meldet sich doch glatt wieder zu Wort. Nun denn, ich will nicht so sein und werde Ihre Stimme bei meiner Auswertung berücksichtigen. Mal sehen ... ich habe da Ihre Stimme, die für die CD-Inlays plädiert, und ... noch eine. Das macht nach Adam Riese zwei. Hm, richtig üppig, muss ich sagen. Aber ich zähle für Sie noch mal nach. Nicht dass mir jemand unterstellt, ich würde das Wahlergebnis manipulieren: 1 + 1 = 2. Tja, würden wir nur drei Hefte verkaufen, hätten Sie jetzt Ihre benötigte 2/3-Mehrheit. Aber so...

Baron von Münchhausen

P.S. Denke kaum – Scheiße schwimmt immer oben.

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 JEDEN MONAT 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).

Zu folgenden Titeln finden Sie Tipps auf unserem Datenträger.

Spieletitel	Tipp-Art	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GC	Wii
Ab durch die Hecke	Tipps							
Alien Shooter 2	Cheats							
Alpha Prime	Cheats							
Baphomets Fluch 4	Tipps							
Black	Lösung							
Black & White	Tipps							
Blazing Angels Squadrons of WWII	Cheats							
Call of Duty 3	Cheats							
Call of Duty 3	Cheat							
Canis Canem Edit	Cheats							
Cars	Cheats							
Company of Heroes	Tipps							
Crash Bandicoot (PlayStation Store)	Cheat							
Criminal Intent	Lösung							
Da Vinci Code Sakrileg	Lösung							
Dark Messiah of Might and Magic	Tipps							
Def Jam Icon	Cheat							
Devil May Cry 3 Dantes Erwachen	Tipps							
Driver Parallel Lines	Cheats							
Driver Parallel Lines	Tipps							
Driver Parallel Lines	Cheats							
Eragon	Cheats							
Fahrenheit	Tipps							
FIFA 07	Transfers							
Fight Night Round 3	Tipps							
Final Fantasy XII	Tipps							
Formel Eins 2006	Tipps							
Full Spectrum Warrior Ten Hammers	Cheat							
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							

Spieletitel	Tipp-Art	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GC	Wii
Heroes of Might and Magic 5	Cheats							
Hitman Blood Money	Lösung							
Ice Age 2	Cheats							
Jack Keane	Tipps							
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							
Midnight Club 3 Dub Edition	Cheat							
Motorstorm	Cheats							
NBA 2K7	Cheats							
Need for Speed Carbon	Tipps							
Onimusha Dawn of Dreams	Cheats							
Prince of Persia: The Two Thrones	Cheats							
Pro Evolution Soccer 6	Nationalmannschaft							
Roemer	Tipps							
Sims 2 Haustiere	Cheats							
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!								

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

ei CyPress erscheinen außerdem:

POWER PLAY

DVD
VISION

play³ CYNAMITE.DE
my entertainment network

DVD
aktuell



GAMES
AKTUELL

11|07

AB 24. OKTOBER AM KIOSK ERHÄLTlich!

PC PS2 PS3 Xbox360 Wii

NEED FOR SPEED: PRO STREET



▲ **TEST:** EA scheut kein Risiko und krempelt die supererfolgreiche Rennspielserie kräftig um. Wir sind da schmerzfrei: Für uns zählt nur der Spielspaß. Ob der stimmt, zeigt unser Mega-Test!

CRYISIS



▲ **TEST:** Kein PC-Spiel wird sehnlicher erwartet als Cryteks Super-Shooter.

CALL OF DUTY 4



▲ **TEST:** Kein Crysis für Konsolen? Egal, hier kommt toller Shooter-Ersatz!

AUSSERDEM IM HEFT:

FIFA 08 VS. PES 2008

VERGLEICHSTEST:

Lizenzen, Grafik, Spielbarkeit – wer kickt besser?

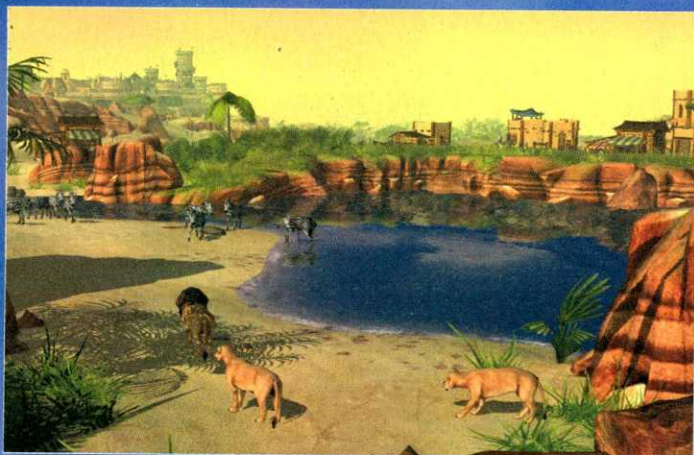
LAIR

TEST: Mit fulminanter Drachen-Action will Sony die PS3 zum Glühn bringen. Ob's gelingt, zeigt unser Test.

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Tipps, Demos und Videos zu aktuellen Top-Hits!

Änderungen vorbehalten!



▲ **STEPPE:** Es gibt vier Klimazonen. In der Wüste sind Landwirtschaft und Viehzucht nur an Flüssen möglich.

(PC)



▲ **KASERNE:** Gebäude lassen sich in zwei Stufen erweitern. Langwierige Forschung ist dafür diesmal nicht notwendig.

(PC)



▲ **MORGENSTERN:** Es gibt lediglich zwei Arten von Fußtruppen. Schwertkämpfer und Bogenschützen können Sie stets mit Ihrem Helden unterstützen.

(PC)



▲ **PROBLEMBÄR:** Wilde Tiere machen gerne Jagd auf Ihre Arbeiter. Dieses träge Fellknäuel hat dazu aber offenbar keine Lust.

(PC)

mern karren. Dauert Ihnen die Beförderung immer noch zu lange, versehen Sie die Strecke einfach mit einem Pfad oder einer gepflasterten Straße. Auch in den Bau einer Schutzmauer können Sie Ihre abgebauten Steine stecken. In einer von massivem Gemäuer umrahmten Stadt siedelt es sich entspannter.

KRIEG NUR BEIWERK

Natürlich hält selbst die dickste Mauer nicht ewig, sobald der Feind mit mächtigen Belagerungswaffen anrückt. Für den Nahkampf stehen diesmal aber nur zwei Fußtruppen parat. Trotzdem lassen sich aus Bo-

genschützen und Schwertkämpfern respektable Armeen zusammenstellen. Praktisch: Mit einem speziellen Button markieren Sie sämtliche Militäreinheiten – ideal für den geballten Sturmangriff.

Bei den Streitereien kommt den Wetterverhältnissen auch diesmal eine besondere Rolle zu. Im Winter lassen sich zugefrorene Flüsse überqueren, jedoch kommen die Truppen im Schnee langsamer voran. Zudem kann der Farmer in der kalten Jahreszeit kein Getreide liefern, was sich dramatisch auf Essensvorräte, Motivation und letztlich das Image Ihrer Stadt auswirken kann.

Je besser der Ruf der Siedlung ist, desto selbstbewusster ziehen Ihre Siedler ins Gefecht. Feste, aber auch Predigten füllen den Imagebalken, der stets am oberen Bildrand eingeblendet ist. Alle Menüs sind diesmal fein säuberlich auf Icon-Leisten an allen Bildschirmseiten verteilt. Wo Sie welches Menü finden, erklärt ein traditionell ausführliches Tutorial. Nur wenige Steuerungskniffe wie das Drehen von Gebäuden müssen Sie selbst rausfinden. Auch am Mauerbau haben wir etwas zu mäkeln, da sich Stadttore nicht einfach nachrüsten lassen. Stattdessen müssen Sie ein Teilstück abreißen, das Tor einfü-

gen und die eventuell entstandene Lücke wieder schließen.

Nichts auszusetzen haben wir an der grafischen Darstellung der neuen "Siedler"-Welt. Herrlich gestaltete Karten mit detailreichen Umgebungen laden immer wieder zum Heranzoomen und Beobachten ein. Dann entdeckt man nicht nur fleißige Arbeiter, sondern auch viele Tiere wie Hasen, Hirsche, Vögel oder Bären. Während diese eher Brummlaute von sich geben, überzeugt die Sprachausgabe der Ritter absolut. Dank professioneller Sprecher gehören unfreiwillig komische Verbalergüsse der Vergangenheit an. **az**

MEINUNG ► ANDY DER BIENENKÖNIG

Fazit: "Siedler"-Fans dürfen jubeln. Beim neuesten Teil setzen die Entwickler wieder auf die alten Stärken der Serie.

Beim vorangegangenen Teil haben wir Blue Byte noch für den Richtungswechsel kritisiert, doch diesmal haben sich die Jungs aus dem Rheinland allerhand Lob verdient. Noch nie gab es in unserer Siedlung so viele abwechslungsreiche Berufe zu verteilen. Zudem hat man nervige Sachen wie das langwierige Forschen in der Uni gestrichen. Dafür erhält das Spiel durch die unterschiedlichen Bedürfnisse der Siedler einen neuen Reiz. Ein Extralob gibt's für das gelungene Benutzer-Interface: Trotz der vielen Menüs wirkt der Bildschirm nicht überladen.

WERTUNG

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

PC	GRAFIK	86%
GUT	SOUND	85%
▲ Neue Siedler-Bedürfnisse bringen frische Berufe	STEUERUNG	89%
▲ Mauern schützen Siedlung	MEHRSPIELER	79%
▲ Klasse Steuerung	ONLINE: 2-8	
SCHLECHT		
▼ Umständliches Einfügen von Stadttoren		
▼ Hohe Hardware-Anforderung		

★★★★★ **sehr gut**

SPIELSPASS

87%



▲ **KATAPULT:** Mit dem Mauerbau kommen folgerichtig auch Belagerungswaffen in die Serie. Insgesamt ist der Militärpart aber deutlich kleiner als beim Vorgänger. Den meisten Siedler-Fans dürfte das allerdings gefallen. (PC)



fehlendem Tarifvertrag nicht alles mit sich machen und streiken, sobald eines ihrer Bedürfnisse über einen längeren Zeitraum hinweg nicht erfüllt wird. Laut demonstrierend bringen sie dann ihr Begehren auf dem Marktplatz zum Ausdruck.

DIE KASSE KLINGELT

Nicht weit entfernt vom Marktplatz steht die Kirche. Dort versammeln sich die Siedler zum Beten und

spenden nebenbei Gold. Brav, denn das Edelmetall erhalten Sie nicht wie früher aus Goldminen, sondern direkt von Ihren Bürgern. Steuereintreiber reiten regelmäßig bei Ihren Arbeitern vorbei und sammeln die Münzen ein. Wie hoch die Abgaben ausfallen, legen Sie selbst fest, jedoch ist hierfür ein höherer Adelstitel notwendig.

Um die volle Macht über Ihre Siedler zu erhalten, müssen Sie erst mit Ihrem Ritter in der Rangordnung

aufsteigen. Dazu erfüllen Sie die Aufgaben, wie etwa den Bau eines bestimmten Gebäudes. Jeder Ritter verfügt über Spezialfähigkeiten: Marcus kann seine Kämpfer mit Fackeln ausstatten, Hakim drückt den Preis für Gebäude-Upgrades.

In den Ausbau Ihrer Arbeitsstätten zu investieren, bringt nicht nur neue Jobs. Die Siedler können die Rohstoffe dadurch auch mittels Transportwagen in die Vorratskam-

VEGETARIER-EDITION

"Schützt die tierreiche Siedler-Welt", lautet das Motto der Vegetarier-Edition, die kurz nach dem Release des neuen Teils als Gratis-Download angeboten wird. Es handelt sich dabei quasi um einen neuen Schwierigkeitsgrad, bei dem Sie gänzlich auf Fleisch verzichten müssen. Metzgereien sind hier ebenso nutzlos wie Gerber, die ansonsten das Leder von Rehen weiterverarbeiten. Tierfreunde können die Vegetarier-Edition auf folgender Website herunterladen:

<http://siedler.de.ubi.com/>



▼ **KÜPPELPARTY:** Auf dem Dorffest lernen sich Männlein und Weiblein kennen und verbringen im Idealfall den Rest ihres Lebens zusammen. (PC)



Es grünt so grün: Laut Aussage von Blue Byte können 720.000 Grashalme gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sobald wir fertig gezählt haben, sagen wir, ob's stimmt.



▲ **ENTSPANNUNG IM SPA:** Das moderne Badehaus mit Balkon bietet dem Siedler stilvolle Körperhygiene in Wohlfühl-Atmosphäre sowie besten Service der reizenden Baderinnen. Pflegende Seife aus örtlicher Produktion löst jeden noch so hartnäckigen Schmutz von Ihrer Haut. (PC)

Rückblick: Beim vorangegangenen "Siedler"-Teil brachten die Entwickler frischen Wind in die Serie und verlagerten das Gewicht von Aufbau- in Richtung Echtzeit-Strategie. Trotz des erweiterten Militär-Parts konnte man sich aber nicht mit der Konkurrenz wie etwa einem "Age of Empires" messen. Stattdessen hagelte es Kritik der Fans, die von jeher mehr Spaß am Siedeln haben als am Kämpfen. Dass Blue Byte auf die

Meinung der Community hört, zeigt sich im sechsten Teil der Serie.

VOLKSWIRTSCHAFT 2.0

Zwei Arten von Soldaten stehen über dreißig Handwerksberufe gegenüber. Allein dies zeigt, wohin der Weg im neuen Teil führt. Und wie in jeder Volkswirtschaft gibt es auch im Mittelalter Trendberufe: Der Schäfer sorgt stets für einen Nachschub an Wolle. Weber und Gerber verarbei-

ten diese und befriedigen den Bedarf an schicker Kleidung. Denn neuerdings geben sich unsere Siedler nicht mehr nur mit einem Job und einer vollen Vesperbox zufrieden, sondern haben weitere Bedürfnisse.

Die Baderin erfüllt den Wunsch nach Hygiene, ebenso Seifensieder und Besenmacher. In der Taverne können Ihre Bürger bei einem Feierabendbier abschalten, ein Marktplatzfest sorgt für Unterhaltung. Die

Party hat aber noch einen Nebeneffekt. Das weibliche Geschlecht lässt sich keine Feier entgehen und strömt in Scharen in Ihr Stadtzentrum. Dort tanzen die Damen und spielen mit ihren femininen Reizen, um sich den Mann fürs Leben zu angeln.

Praktischerweise packen die Ehefrauen auch kräftig mit an, was dazu führt, dass die anfallende Arbeit künftig effektiver erledigt wird. Doch aufgepasst: Ihre Siedler lassen trotz ►

▼ **WINTERMÄRCHEN:** Um die Bedürfnisse nach Essen oder Unterhaltung effektiv zu stillen, sollte Sie Ihre Geschäfte rings um den Marktplatz herum bauen. (PC)



▼ **PULLIS PRIMA SELBER MACHEN:** Schafe liefern dem Weber Wolle. Allerdings können Sie nur an dafür vorgesehenen Stellen eine Schaffarm errichten. (PC)



DIE SIEDLER

AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

CYLINK
CYNAMITE.de
77E
Ihr CyLink-Code



FAKTEN

	Genre Aufbau-Strategie
	Hersteller Ubisoft
	Entwickler Blue Byte

- ▶ Sechs Ritter mit Special-Features
- ▶ 33 Einheiten und 45 Gebäude
- ▶ Vier Klimazonen und wechselnde Jahreszeiten
- ▶ Straßen- und Mauerbau möglich

PC-Anforderung High-End (S. 45)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
<http://siedler.de.ubi.com/>

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

28.09.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS2

erscheint nicht

PS3

erscheint nicht

Xbox 360

erscheint nicht

Wii

erscheint nicht

Die Siedler-Macher haben sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Im neuen Teil besinnt man sich wieder auf die Stärken der Serie.



DEMO AUF DER HEFT-DVD

Üppige 1,4 GB ist die Demo zum neuesten "Siedler"-Teil groß. Neben einem Tutorial, in dem Ihnen die Steuerung perfekt erklärt wird, enthält die Probierversion auch eine Karte für freies Siedeln. Das Tolle daran: Die Demo ist zeitlich unbegrenzt. Somit können Sie in aller Ruhe Ihre Stadt aufbauen und die vielfältigen Möglichkeiten des Spiels kennen lernen. Viel Spaß dabei!



◀ **ZEITLOS:** Die Demo hat keine Zeitbeschränkung. Sie enthält ein Tutorial sowie eine Karte für endloses Entdecken und Besiedeln. Nicht vergessen!

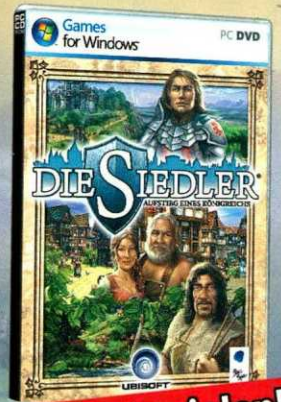
(PC)

DIE SIEDLER

AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHES

Testpremiere + Demo in diesem Heft!

- Das beste Siedler aller Zeiten? Unser Mega-Test liefert die Antwort!
- Viele Stunden Spielspaß: 1,4-GB-Demo mit Tutorial und Endlosspielkarte auf der Heft-DVD



Jetzt spielen!
Demo auf der Heft-DVD

Bitte
umblättern



Ein Special von
GAMES
AKTUELL