

Alle Systeme in einem Heft! PC - PS3 - PS2 - Xbox360 - V - PSP - Nintendo DS

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL



www.cynamite.de

2,99 €
mit DVD

November 2007

NEED FOR SPEED PRO STREET

+ Video

Weltweit
erster Test!

Nur der Street King
kriegt die Babes



Testpremiere + Video

Crysis

Endlich im Test:
Der beste Shooter der Welt?

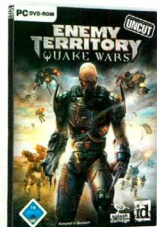


Auf jedem
DVD-Player
abspielbar

16



Land 2,99 € - Österreich 3,30 € - Belgien 3,30 € -
burg 3,30 € - Schweiz sFr 5,50 - Spanien 3,60 € - Ungarn Ft 670,00



Test + Uncut-Demo

Enemy Territory Quake Wars

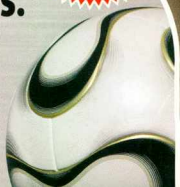
◀ Wie gut ist der neue id-
Shooter? Testen Sie selbst!

XXL-Test + Video

FIFA 08 vs. PES 2008

► Grafik, Realismus,
Spielbarkeit - wir
machen den Vergleich!

60 Min.
Videos
Devil May Cry 4
Guitar Hero III
Die Simpsons
u.v.m.



CRASH OF THE TITANS

KAMPF DER TITANEN!

JETZT ERHÄLTlich



www.crashofthetitans.com



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Crash is a trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks are property of their respective owners.



DVD-HIGHLIGHTS

Dieses Mal unter anderem mit Videos zu WWE Smackdown! vs. RAW 2008, Thrillville: Verrückte Achterbahn und Halo 3

Zum kompletten DVD-Inhalt: Bitte umblättern!



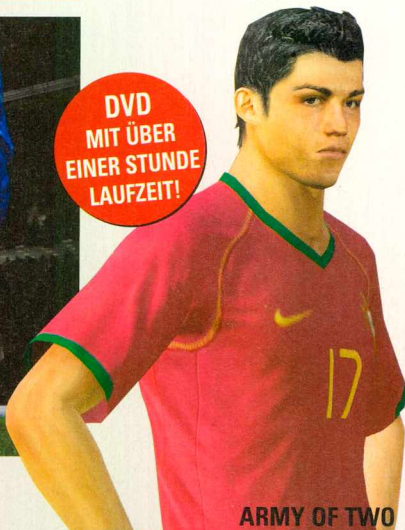
FIFA 08 VS. PES 2008

Wer kickt besser? Unser Vergleichstest-Video gibt Aufschluss.



▲ **TEST:** Das lang erwartete Duell der Fußball-Titanen. Gelingt es FIFA, sich aus dem Schatten von PES zu lösen und sich als neuer Meister zu etablieren?

DVD
MIT ÜBER
EINER STUNDE
LAUFZEIT!



ARMY OF TWO

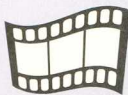
VIDEOS ANSCHAUEN

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 11/2007 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!



▲ **VORSCHAU:** Wir haben die Xbox-360-Version des Action-Krachers gespielt.

PROJECT GOTHAM RACING 4

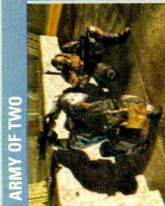


▲ **TEST:** Wer entscheidet das Duell zwischen Auto und Motorrad für sich?

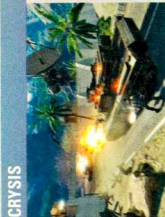
GAMES
AKTUELL

Heft-DVD 11/2007

ARMY OF TWO



CRYISIS



DIE SIMPSONS: DAS SPIEL



DATEN-BEREICH

DEMOS

- Enemy Territory: Quake Wars

SCREENSHOT-GALERIEN

- FIFA 08
- Kane & Lynch: Dead Men
- Halo 3
- Kane & Lynch: Dead Men
- WWE Smackdown! vs. Raw 2008

TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- VLC Media Player 0.8.6

VIDEO-BEREICH

VORSCHAUEN

- Army of Two
- Crysis
- Guitar Hero III
- Kane & Lynch: Dead Men
- Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Need for Speed: Pro Street
- Silent Hill V



TESTS

- Die Simpsons: Das Spiel
- FIFA 08 vs. Pro Evolution Soccer 2008
- Halo 3
- Project Gotham Racing 4
- Thrillville: Verrückte Achterbahn
- WWE Smackdown! vs. RAW 2008

EXTRAS

- Guitar Hero III: Jetzt rock's richtig

TIPPS

- Über 600 Tipps zu fast 100 Spielen

HALO 3



PROJECT GOTHAM RACING 4



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008



CYBORG

Demo: ENEMY TERRITORY:QUAKE WARS

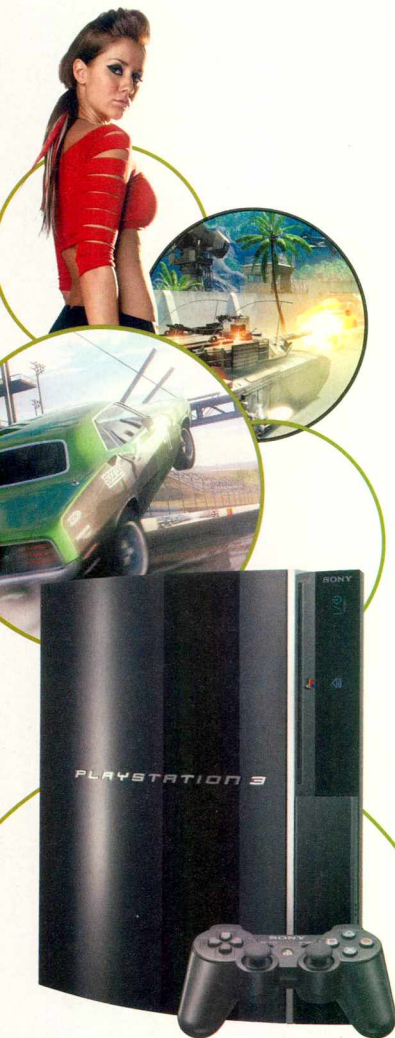
GAMES
AKTUELL

 Ausgabe
11
2007

GAMES
AKTUELL

TEST
FIFA 08 VS. PES 2008
DEMO
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

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



400 EURO!

Zahlreiche Leserbriefe, Forumsbeiträge und Gespräche im Bekanntenkreis haben es zutage gebracht: Die PlayStation3 übt auf eine Menge Spielefans eine große Faszination aus. Doch die schwarze Luxuskonsole ist einfach noch zu teuer. 600 Euro können oder wollen viele nicht investieren. Sonys Marktforschung scheint zum selben Ergebnis gekommen zu sein, denn **ab sofort kostet die PlayStation3 nur noch 400 Euro!** Zwar wurde die PS3 aus Kostengründen abgespeckt (alle Infos auf S. 9), aber alles Wesentliche blieb drin.

Man kann nur erahnen, welche Auswirkungen ein um 33 Prozent geringerer Preis auf den Abverkauf im Weihnachtsgeschäft haben wird. Doch Sony muss auch ranklotzen, schließlich liegt die PS3 momentan hinter Wii und Xbox nur auf Platz 3 der Next-Gen-Konsolencharts.

Auch diesen Monat war es unser Anspruch, dass Games-Aktuell-Leser die absoluten Toptitel als Erste zu sehen bekommen. Nach Exklusiv-Vorschauen zu "Need for Speed: Pro Street" (Juli-Ausgabe), "GTA IV" und "Resident Evil 5" (beide August) sowie Deutschlands ersten Tests von "Bioshock" (September) und "Half Life 2: Orange Box" (Oktober) liefern wir Ihnen in dieser Ausgabe **topaktuelle Testpremierer von "Need for Speed: Pro Street" und "Crysis"**. Die eine oder andere Nachtschicht haben wir dafür gerne in Kauf genommen.

Besonders möchte ich Ihnen auch unseren **Vergleichstest "FIFA 08 vs. PES 2008"** ans Herz legen, bei dem Sie individuell ermitteln können, welches der beiden Fußballspiele Ihre Vorlieben am ehesten trifft.

Viel Spaß mit der neuen Games Aktuell und bis nächsten Monat!

T. Szedlak
THOMAS SZEDLAK
 Chefredakteur



CYNAMITE.DE
 my entertainment network
 Täglich Games Aktuell: News,
 Specials, Bilder, Videos u.v.m.

GAMES AKTUELL WECHSELT DEN VERLAG

Ab sofort erscheint Games Aktuell bei der Computec Media AG. Das Fürther Medienunternehmen ist Deutschlands größter Fachverlag für Spielmagazine und hat Games Aktuell inklusive des Redaktions- und Layout-Teams übernommen. Natürlich wird Games Aktuell am erfolgreichen Konzept festhalten und auch unter neuer Flagge kompetente, allumfassende Informationen über den aktuellen Spielmarkt liefern, wie gewohnt zu einem attraktiven Preis.

Da aber Stillstand bekanntlich Rückschritt bedeutet, wollen wir Games Aktuell in den nächsten Monaten punktuell optimieren. Dafür sind wir

aber auf Ihre Mithilfe angewiesen. Bitte schreiben Sie uns Ihre Wünsche und Anregungen:

leserbriefe@gamesaktuell.de

Wir freuen uns auf Ihr Feedback!

Übrigens: Auch unser Entertainment-Portal **cynamite.de** ist zu Computec Media gewechselt. Cynamite.de informiert Sie auch in Zukunft tagesaktuell über alles Wissenswerte aus der Welt der PC- und Videospiele, liefert zudem News aus der Redaktion und ist somit die optimale Ergänzung zur Games Aktuell.





INHALT 11/2007

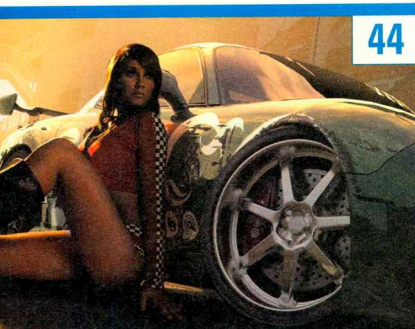
HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



18

CALL OF DUTY 4

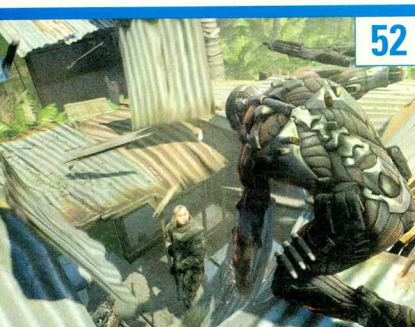
VORSCHAU ► Ausführlich gespielt und für super befunden: Der Mega-Shooter im Vorabtest.



44

NEED FOR SPEED: PRO STREET

TEST ► Need for Speed bewegt sich in eine ganze neue Richtung. Wir testen, was das für den Spielspaß bedeutet.



52

CRYSIS

TEST ► Schnellst erwartet, bei uns bereits im Test: Der Über-Shooter aus deutschen Landen.

VORSCHAU

Call of Duty 4: Modern Warfare	18	PC	PS3	Xbox360	
Dead Space	20		PS3	Xbox360	
Guitar Hero III	22	PC	PS2	PS3	Wii
Assassin's Creed	24	PC	PS3	Xbox360	



TEST

Testcenter	42				
Need for Speed: Pro Street	44			Xbox360	
Crysis	52	PC			
NBA Live 08	58	PC	PS2	PS3	Xbox360 Wii
FIFA 08 vs.	68	PC	PS2	PS3	Xbox360 Wii
PES 2008	68	PC	PS2	PS3	Xbox360
Hellgate: London	73	PC			
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	74			PS3	
Lair	76			PS3	
Project Gotham Racing 4	78			Xbox360	
Spider-Man: Freund oder Feind	80	PC	PS2	Xbox360	
WWE Smackdown vs. Raw 2008	82		PS2	PS3	Xbox360 Wii
Skate	84			PS3	
Halo 3	86			Xbox360	
Quake Wars: Enemy Territory	90	PC			
Folklore	92			PS3	
Eternal Sonata	94			Xbox360	
Rockstar präsentiert: Tischtennis	96			Xbox360	Wii
Virtua Fighter 5	97			PS3	Xbox360
Crash of the Titans	98		PS2	PS3	Xbox360
Valkyrie Profile 2: Silmeria	99		PS2		
Juiced 2	100	PC		PS3	Xbox360
Thrillville	102	PC		PS3	Xbox360 Wii

Bestenliste – die Top-Ten-Games aller Genres ... 104

Budgetspiele	106				
Kingdom Hearts 2	107		PS2		
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde Anthology	107	PC			



TOP-DEMO!

► **Enemy Territory Quake Wars: Spielen Sie id Softwares Multiplayer-Shooter jetzt!**

**DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 4**

SPECIAL

Die Geschichte der Konsolenhersteller –

Teil 4: Atari, Sega & Co. 32

AKTUELL

Spiele-News 8

PlayStation-Gewinnspiel 12

Most Wanted 14

SERVICE

Leserbriefe und Future-Pavian 92

RUBRIKEN

Minibio 115

Editorial 5

Ausblick 114

Impressum 114

HEFT-DVD

DVD-Cover 4

DVD-Inhalt 3



Got Panic?

32



DIE GESCHICHTE DER KONSOLENHERSTELLER – TEIL 4: ATARI, SEGA & CO

REPORTAGE: ► Warum war Atari plötzlich weg vom Fenster?
Und wieso produziert eigentlich Sega keine Konsolen mehr?
Unsere Reportage liefert Antworten.

SPIELE-INDEX

Assassin's Creed	24
Call of Duty 4: Modern Warfare	18
Castlevania:	
The Dracula X Chronicles	109
Crash of the Titans	98
Crysis	52
Dead Space	20
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde Anthology	107
Drawn to Life	110
Eternal Sonata	94
FIFA 08 vs.	68
Final Fantasy Tactics:	
The War of the Lions	110
Folklore	92
Freshly Picked	
Tingle's Rosy Rupeeland	111
Guitar Hero III	22
Halo 3	86
Hellgate: London	73
Heroes of Mana	109
Juiced 2	100
Kingdom Hearts 2	107
Lair	76
Naruto: Ultimate Ninja Heroes	110
NBA Live 08	58
Need for Speed: Pro Street	44
PES 2008	68
Prism: Light the Way	109
Project Gotham Racing 4	78
Quake Wars: Enemy Territory	90
Ratchet & Clank:	
Tools of Destruction	74
Rockstar präsentiert:	
Tischtennis	96
Skate	84
Spider-Man:	
Freund oder Feind	80
The Legend of Zelda:	
Phantom Hourglass	111
Thrillville	102
Valkyrie Profile 2: Silmeria	99
Virtua Fighter 5	97
WWE Smackdown vs. Raw 2008	82

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste 108

Castlevania: The Dracula X Chronicles 109

Prism: Light the Way 109

Heroes of Mana 109

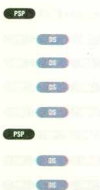
Naruto: Ultimate Ninja Heroes 110

Drawn to Life 110

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions 110

Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland 111

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 111



AKTUELL

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

Trotz Verkaufsrekord

MICROSOFT TRENNT SICH VOM HALO-ENTWICKLER

► Obwohl sich „Halo 3“ gigantisch gut verkauft, wird sich Microsoft vom hauseigenen Entwicklungs-Studio Bungie trennen. Bungie will künftig als eigenständiges Studio fungieren. „Wir unterstützen Bungies Wunsch, zur Unabhängigkeit zurückzukehren“, so Shane Kim, Microsofts Vize-Präsident der Gaming Studios. Microsoft will aber weiterhin in die Halo-Serie investieren und sich eventuell auch nach der Trennung finanziell an Bungie beteiligen.

Auch Bungies Studiochef Harold Ryan hat bestätigt, dass man weiterhin mit Fokus auf die Microsoft-Plattformen entwickeln möchte.

DAS ZITAT DES MONATS

„Ich sehe nicht, was an Halo 3 neu sein soll. Es gibt viele Spiele, die so sind wie Halo 3.“



Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, ist kein Fan von Halo 3

20 Prozent weniger Pixel

HALO 3 LÄUFT NICHT IN VOLLER HD-AUFLÖSUNG

► Ein Bungie-Sprecher hat zugegeben, dass Halo 3 nicht in der üblichen 720p-Auflösung mit 1280 x 720 Pixeln läuft, sondern nur mit 1152 x 640 Bildpunkten. Das heißt, dass 20 Prozent zur HD-Auflösung fehlen. Man hätte lieber auf ein paar Pixel verzichtet, als die High-Dynamic-Range-Effekte zu streichen, so Bungie.

GAMES AKTUELL MEINT: Bungie hat richtig entschieden. Die HDR-Effekte in „Halo 3“ sehen super aus und darauf hätten wir nicht verzichten wollen. Die etwas geringere Auflösung führt nur auf sehr großen Fernsehern (ab 46 Zoll) sowie via Beamer zu einer leichten Bild-Unschärfe.

Microsofts Super-Shooter verkauft sich wie warme Semmeln

HALO 3 BRICHT ALLE REKORDE

► Lange mussten Fans auf den ersten Xbox360-Auftritt der Microsoft-Galionsfigur warten, doch am 25. September war es endlich soweit: Der Masterchief stürzte mit Karacho in amerikanischen Videospiel-Läden und sorgte für einen gigantischen Umsatz.

170 Mio. US-Dollar flossen am ersten Tag in die Microsoft-Kassen, 300 Mio. US-Dollar in der ersten Woche. Das ist auch zu Zeiten eines schwachen Dollarkurses sehr viel Geld und vor allem mehr Tag-1-Umsatz, als mit jedem Spiel, Film oder Buch zuvor erzielt wurde – Harry-Potter-Bücher inklusive. Verkaufs- bzw. Umsatzzahlen aus Deutschland lagen uns bis Redaktionsschluss noch nicht vor.

GAMES AKTUELL MEINT: Das nennen wir mal einen Hype! Zumindest U.S.-amerikanische Spielefans scheinen verrückt nach dem Masterchief zu sein, doch auch in Europa dürfte sich „Halo 3“ sehr gut verkaufen.

Und gerade hierzulande, wo von der Xbox360 bis Ende Juli 2007 noch nicht einmal 300.000 Geräte verkauft wurden, braucht Microsoft nichts dringender als eine richtige „Killer Application“, also ein Spiel, das nicht nur sich selbst, sondern auch jede Menge Konsolen verkaufen kann.

Übrigens: Ob wir den „Halo 3“-Hype für berechtigt halten, lesen Sie in unserem **Test ab Seite 86**.



KampfpPreis von Sony

NEUES PS3-MODELL FÜR 400 EURO

Sony geht mit einem neuen, deutlich günstigeren PS3-Modell ins Weihnachtsgeschäft. Die neue PlayStation3 unterscheidet sich in einigen Punkten vom bisherigen Modell. So wurde die Festplattenkapazität von 60 GB auf 40 GB und die Anzahl der USB-Ports von vier auf zwei reduziert. Komplett gestrichen wurden der Multiformat-Kartenleser sowie die Abwärtskompatibilität – PS2-Spiele laufen auf der neuen PS3 nicht. Doch entscheidend ist der Preis: Nur noch 400 Euro kostet der Einstieg in die Welt der PlayStation3. Ab sofort, denn das neue Modell ist bereits im Handel erhältlich. Auch das bisherige PS3-Modell mit 60-GB-Festplatte wurde im Preis gesenkt und kostet nur noch 500 statt bisher 600 Euro – inklusive einem zweiten Sixaxis-Controller sowie den beiden PS3-Spielen "Resistance" und "Motorstorm" ("PS3-Starterpack"). Allerdings nur "solange der Vorrat reicht", denn Sony produziert ab jetzt für den europäischen Markt nur noch das neue Modell.

GAMES AKTUELL MEINT: Das ist mal ein Paukenschlag – und genau der richtige Schritt, um der PS3 im Weihnachtsgeschäft einen gehörigen Schub zu verleihen. Ob man mit den Einschränkungen des neuen Modells leben kann, muss jeder selbst entscheiden. Wir können sie, angesichts des KampfpPreises, verschmerzen.

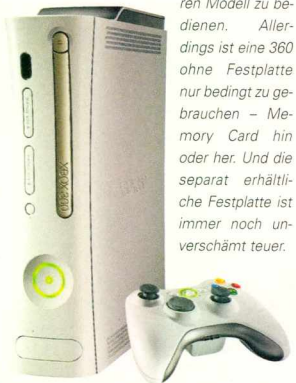
Gerüchte verdichten sich

NEUES XBOX360-MODELL?

Angeblieh will Microsoft das nicht sonderlich populäre Core-System der Xbox-360 generalüberholen und unter dem Namen "Xbox360 Arcade" relaunched. Das neue Modell soll einen HDMI-Anschluss besitzen. Beiliegen sollen u.a. ein Wireless-Controller sowie eine 256MB Memory Card. Auch fünf Arcade-Spiele sollen gleich mitgeliefert werden, eine Festplatte fehlt aber weiterhin.

Kosten soll die Arcade-360 – wie das Core System – 280 Euro. Eine offizielle Bestätigung seitens Microsoft stand bei Redaktionsschluss noch aus – auf dynamite.de informieren wir Sie topaktuell, sobald das ganze offiziell (oder dementiert) wird.

GAMES AKTUELL MEINT: Wir halten es für sinnvoll, die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler mit einem speziellen, günstigeren Modell zu bedienen. Allerdings ist eine 360 ohne Festplatte nur bedingt zu gebrauchen – Memory Card hin oder her. Und die separat erhältliche Festplatte ist immer noch unverschämte teuer.



NUMMERNREVUE

CRYISIS UND ENTWICKLER CRYTEK IN ZAHLEN

20.000.000 Euro groß war Cryteks Entwicklungsbudget für Crysis.

2006 wurde der der Hauptsitz von Crytek nach Frankfurt verlegt.

1999 wurde Crytek im fränkischen Coburg gegründet.

180 Leute aus 28 Nationen haben an Crysis mitgearbeitet.

95 Prozent lautet die Spielspaßwertung, die sich Crytek als Ziel für Crysis gesetzt hat.

3 türkischstämmige Brüder leiten Crytek: Cevat, Avni und Faruk Yelri.

2 Tochterstudios hat Crytek mittlerweile: eines in Kiew/Ukraine, eines in Budapest/Ungarn.



Wii-Fernbedienungshülle

MACHS MIT: ÜBERZIEHER SCHÜTZEN

► Ab sofort liegt jeder Wii-Konsole eine Schutzhülle für die Wii-Remote bei. Das Silikon-Cover soll Schäden verhindern, falls man mit der Wii-Fernbedienung mal seinen Spielpartner oder einen Gegenstand trifft bzw. wenn man das gute Stück fallen lässt. Die Wii-Fernbedienungshülle kann einfach übergestreift und wieder entfernt werden – so wie das bei jedem guten Überzieher der Fall ist.

Kundenfreundlich: Wer schon eine Wii-Konsole besitzt, kann die Schutzhülle kostenlos bei Nintendo anfordern, und zwar unter der nachfolgenden Internet-Adresse: <http://wii.nintendo.de/22794.html>. Der Versand wird laut Nintendo allerdings bis zu sechs Wochen dauern.

GAMES AKTUELL MEINT: Erst eine verbesserte Halteschleife, jetzt die Fernbedienungshülle – Nintendo nimmt Verbraucherschutz ernst. Schließlich kann die Wii-Remote durchaus mal an der Tischkante oder dem Tennisspieler "hängenbleiben".



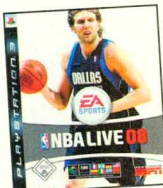
Auf dem Cover von NBA Live 08

TITELHELD DIRK NOWITZKI

► Bei unserem "NBA Live 08"-Gewinnspiel in der letzten Ausgabe hat der fiese Fehlerteufel das Cover der amerikanischen Version von "NBA Live 08" eingeschleust.

Hierzulande ist – wie bereits beim Vorgänger – der Würzburger NBA-Star Dirk Nowitzki EAs Galionsfigur für "NBA Live 08". Das passt umso besser, als das in diesem Jahr auch die deutsche Nationalmannschaft ins Spiel integriert wurde und Nowitzki bekanntlich auch mit dem Adler auf der Brust regelmäßig zur Höchstform aufläuft. Wie gut der neueste Teil der "NBA Live"-Serie in Form ist, zeigt unser

Test auf Seite 67.



DUELL DES MONATS

PRO STREET

gegen

PRO WRESTLING



Wer ist heißer, wer hat mehr Power, wer ist mehr Pro: EA's Rennspiel mit alter Marke und neuer Ausrichtung? Oder das Spektakel des Profi-Wrestling, die heiße Mischung aus Show und, äh, Show?



Kurven

Je schneller die Kurvenfahrt, desto höher der Adrenalinspiegel. Und immer schön die Hand am Steuer behalten!

Je runder die Kurven, desto höher... lassen wir das. Und immer schön die Hände bei euch behalten! **Vorteil: Pro Wrestling**



Karriere

Der beste Rennfahrer erhält die Auszeichnung "Street King"!

Der beste Schauspieler/Wrestler erhält die Auszeichnung "King of the Ring" **Vorteil: Pro Wrestling**

Konsequenzen

Wenn zwei 400-PS-Boliden aneinandergeraten, sind Schäden garantiert. **Vorteil: Pro Street**

Wenn zwei Wrestler aneinandergeraten, sind Schäden ausgeschlossen.



Klatschende

Proleten mit Benzin im Blut. Grölen bringt nix, ist eh viel zu laut. **Vorteil: Pro Street**

Proleten mit Bier im Blut. Bezahlen unfassbare Eintrittsgelder und grölen ununterbrochen.



DAS ERGEBNIS: UNENTSCHIEDEN

Wen soll man da bitte zum Sieger erklären? Jemand, der den ganzen Tag an der Karre herum schraubt, um sie später zu Schrott zu fahren? Oder den Berufs-Macho, dessen Schulausbildung im Fitness-Center stattgefunden hat? Entscheiden Sie selbst...

Sony verschiebt die virtuelle PS3-Welt

PLAYSTATION HOME KOMMT ERST 2008

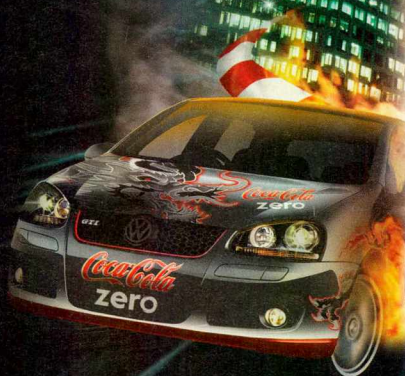


► Ursprünglich wollte Sony die PS3-Onlinewelt "Home" im Herbst 2007 veröffentlichen. Doch daraus wird leider nichts. Der Start von "Home" wurde verschoben und soll im Frühjahr 2008 stattfinden. Um Fans bei der Stange zu halten, hat Sony weitere Details aus dem PS3-Zuhause verraten. So soll es Kinoräume geben, die nur von Erwachsenen betreten werden können. Mindestens 18 Jahre alt muss man auch sein, wenn man das Casino betreten will. Und geht Ihnen ein User auf die Nerven, dürfen Sie ihn blocken, so dass er Sie nicht mehr kontaktieren kann.

GAMES AKTUELL MEINT: So schade wir die Verschiebung finden, so sehr freuen wir uns auf ein ausgereiftes, gut getestetes "Home", das von Anfang an Spaß macht. Und dass Sony den Jugendschutz ernst nimmt, ist sehr loblich.



**ZOCKEN,
WIE ES SEIN SOLLTE**



**NEED FOR SPEED
PRO STREET**



**HOT STUFF ZUM NEUEN
NEED FOR SPEED
JETZT AUF WWW.COKE.DE**

**ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER**

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

WARHAWK IN DER PLAYSTATION LIGA

► "Warhawk" ist endlich durchgestartet! Im bedeutendsten PS3-Titel der PlayStation LIGA stürzen Sie sich gemeinsam mit 31 anderen Kampfpiloten in packende Multiplayer-Schlachten. Nehmen Sie teil an Hochgeschwindigkeits-Luftkämpfen, geben Sie Ihren Bodentruppen Luftunterstützung, oder steuern Sie einen der zahlreichen Jeeps und Panzer, um Ihre Kontrahenten mit einem Artillerieschlag zu vernichten! Selbstverständlich sind Sie in "Warhawk"

nicht auf sich alleine gestellt. Laden Sie Ihre Freunde in Ihren Clan ein und ziehen Sie gemeinsam gegen andere Gruppen in den Online-Krieg.

"Warhawk" ist (für Spieler ab 16 Jahren) als Download im PlayStation Store erhältlich. In der PSL ist "Warhawk" am 26. September an den Start gegangen. Zögern Sie also nicht und melden Sie sich und Ihr Team umgehend auf www.playstationliga.de an!

pr



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Sony und der PlayStation LIGA verlosen wir diese fantastischen Preise:

- 1 x PlayStation3
- 5 x "Warhawk"-Bundle inkl. Headset
- 3 x "Warhawk"-T-Shirt
- 3 x PSL-Windjacke
- 10 x PSL-Lanyard

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

Einsendeschluss ist der 16.11.2007.

Mitmachkarte
auf Seite 15
ausfüllen und
GEWINNEN!

10x



Nintendo

Volle Kraft
ins Abenteuer!



Nintendo
Wi-Fi
connection

Lass dich mitreißen von einem spektakulären Abenteuer voller gefährlicher Piraten, kniffligen Rätseln, exotischen Inseln und mysteriösen Geheimnissen! Finde funkelnde Schätze, lerne geheimnisvolle Charaktere kennen - entdecke die Welt von Zelda so wie noch nie: Mit dem Touchscreen steuerst du Link, navigierst sein Schiff, machst dir Notizen, findest Schätze und erlebst das Abenteuer deines Lebens. Pack schon mal die Koffer!

© 2007 Nintendo and the Nintendo DS Lite Logo are trademarks of Nintendo.

www.nintendo.de

NINTENDO DS Lite



MOST WANTED

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

Das hat sich in den letzten vier Wochen getan

DER ÜBERBLICK

► Noch besetzt "Assassin's Creed" wacker die Spitze der Most-Wanted-Charts – die meisten Leser freuen sich also auf Ubisofts innovativen Schleicher. Doch nächsten Monat wird "Assassin's Creed" garantiert aus den Charts verschwinden, denn am 30. November hat das Warten und "Wanted" endlich ein Ende: Der Hype-Titel erscheint in Deutschland! Natürlich gibt's in der nächsten Games Aktuell den ausführlichen Test. Bereits in dieser Ausgabe lesen Sie unseren "Vorabtest", denn wir konnten eine fast fertige Version ausführlich spielen.



▲ **CALL OF DUTY 4: Die Shooter-Serie kehrt dem Zweiten Weltkrieg den Rücken.**

Auf den weiteren Positionen gab es nur leichte Verschiebungen, und zwar durch den Wegfall von "Crysis". EAs Über-Shooter stand uns diesen Monat zum XXL-Test bereit. Drei Neueinsteiger haben den Weg in die Most-Wanted-Charts gefunden – und alle drei Titel können wir bereits in der nächsten Ausgabe testen: "Call of Duty 4: Modern Warfare", "Super Mario Galaxy" und "Army of Two".



▲ **SUPER MARIO GALAXY: Die meisten Wii-Fans freuen sich auf das neue Miyamoto-Werk.**



01

ASSASSIN'S CREED

PC PS3 Xbox 360
Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint 30. November 2007
Vormonat Platz 1



02

GRAND THEFT AUTO IV

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



03

RESIDENT EVIL 5

PS3 Xbox 360
Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 1. Quartal 2009
Vormonat Platz 4



06

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PC PS3 Xbox 360
Genre Ego-Shooter
Hersteller Activision
Erscheint 9. November 2007
Vormonat Neueinstieg



07

KILLZONE 2

PS3
Genre Ego-Shooter
Hersteller Sony
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 7



08

GRAN TURISMO 5

PS3
Genre Rennspiel
Hersteller Sony
Erscheint 2. Quartal 2008
Vormonat Platz 8



zu Platz 05

Im Bundle mit Metal Gear Online

METAL GEAR SOLID 4

► Paukenschlag: Konami will "Metal Gear Online" nicht separat veröffentlichen, sondern "MGS 4" beilegen. Das dürfte die Attraktivität des neuen Kojima-Titels weiter erhöhen. Apropos: Kojimas Team arbeitet gerade an einer englischsprachigen Demo von "MGS 4", die im PlayStation Store veröffentlicht werden soll. Wann es so weit sein und ob die Demoversion etwas kosten wird, hält Konami noch geheim.



zu Platz 08

Prologue noch dieses Jahr?

GRAN TURISMO 5

► In Japan wird "Gran Turismo 5: Prologue" am 13. Dezember zum Preis von 4.900 Yen (umgerechnet ca. 30 Euro) veröffentlicht. Ab dem 20. Oktober soll eine kostenlose Demoversion zum Download bereitstellen. Nett: Für Geld, das man in der Demo erspielt, soll man sich später in der Vollversion neue Wagen kaufen können. Ob's auch in Deutschland noch mit der vorweihnachtlichen Veröffentlichung klappt?

▲ 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

GOD OF WAR 3

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Sony
Erscheint 4. Quartal 2008
Vormonat Platz 6



05

METAL GEAR SOLID 4

PS3

Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 1. Quartal 2008
Vormonat Platz 5



09

SUPER MARIO GALAXY

Wii

Genre Action-Adventure
Hersteller Nintendo
Erscheint 16. November 2007
Vormonat Neueinstieg



10

ARMY OF TWO

PS3 Xbox 360

Genre Ego-Shooter
Hersteller EA
Erscheint 15. November 2007
Vormonat Neueinstieg



MOST WANTED

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



zu Platz 10



▲ ZU HART FÜR DEUTSCHLAND: EAs Super-Shooter erscheint hierzulande eventuell nicht offiziell.

Kommt's in Deutschland?

ARMY OF TWO

PS2 PS3 Xbox 360 Wii

► In EAs kommendem Shooter-Erlebnis geht's ums Beschützen: Wer nicht auf seinen Kompagnon achtgibt, schafft es nicht mal bis ins zweite Level. Beschützen will Marktführer EA auch deutsche Jugendliche – und denkt aus Gründen des Jugendschutzes ernsthaft darüber nach, "Army of Two" in Deutschland nicht zu veröffentlichen. Sollte die USK wegen zu hoher Brutalität im Spiel eine Kennzeichnung verweigern, wäre das das Aus für "Army of Two". Dann bliebe erwachsenen Spielern nur der Weg über das Ausland, denn in Österreich, der Schweiz, England und Co. wird "Army of Two" auf jeden Fall erscheinen. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in der nächsten Games Aktuell, wenn wir den Shooter ausführlich testen. Schon jetzt sollten Sie sich unser Vorschau-Video von "Army of Two" auf der Heft-DVD nicht entgehen lassen und sich selbst einen Eindruck verschaffen.

**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: 17.11.2007

Mitarbeiter von Computec 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 11/07"
Computec Media AG
Dr.-Mack-Str. 77
D-90762 Fürth

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 11/2007 teilnehmen.

★★★★★
„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.



AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE
AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTlich!



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

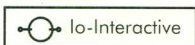
360 Magazin

FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



Stimmungswelt: Der Soundtrack zu 'Call of Duty 4' stammt vom englischen Komponisten Henry Gregson-Williams (Streik der Dritte, 'Deja Vu', 'Metal Gear Solid 4')

▼ **NASSEINSATZ:** Im Prolog überfallen Sie einen Frachter, um wichtige Dokumente zu entwenden. Das Ganze endet in einem riesigen Spektakel. (Xbox360)



Nur noch wenige Wochen bis es Zeit, sich daran zu gewöhnen, zum Helesee. Langsam wird dass der nächste Pflichtruf nicht mehr aus dem Zweiten Weltkrieg, sondern aus der Gegenwart ertönt. Entwickler Infinity Ward hat beim vierten Teil der Erfolgsreihe wieder das Kommando übernommen und schickt Sie diesmal in den Nahen Osten. Statt selten blöder Wehrmachtssoldaten stehen Ihnen künftige top ausgebildete Terroristen gegenüber. Dass das Konzept aus

lassen uns mit dem SAS-Heil zu dem Schiff bringen. Von nun an geht alles rasend schnell. Wir selbst-mandanten weisen uns den Weg. Wir versuchen ihm zu folgen, was auf Grund der Schräglage des Frachters gar nicht so einfach ist. Als wir an Deck ankommen, wartet schon der rettende Hubschrauber und wir schaffen es gerade noch rechtzeitig per Hechtsprung in den Heil. Während er uns in Sicherheit bringt, verschwindet das riesige Schiff unter dem Meeresspiegel – wow! Eine derart exzellente Inszenierung begegnet uns auch in der nächsten Mission. Diesmal müssen wir in der Uniform des US-Militärs dazu halten wir den linken Analog-

Stimmungswelt: Der Soundtrack zu 'Call of Duty 4' stammt vom englischen Komponisten Henry Gregson-Williams (Streik der Dritte, 'Deja Vu', 'Metal Gear Solid 4')

Der Einsatz der "CoD 4"-Streitkräfte steht kurz bevor! Beim finalen Probezock entdeckten wir bereits viele Stärken, aber auch einige Schwächen.

System:	Termin/Preis:	09.11.2007 – 50 €	09.11.2007 – 70 €	09.11.2007 – 70 €	erschient nicht
PC					
PS2					
PS3					
Xbox 360					
Wii					

CALL OF DUTY 4[®]

MODERN WARFARE



CYLINK
SE4
Ihr Cylink-Code



WANTED
18

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler	Infinity Ward
(bekannt durch)	Call of Duty
System	► Spielt im Nahen Osten ► Mehr als stiebzig Waffen ► Regelmäßiger Wechsel zwischen britischer SAS und U.S.-Marines umangenehm Upgrade-Netzspieler-Modus mit
Internet	www.callofduty.com



▲ NAHER OSTEN: Panzer, Kampffjets, Bazooka-Schützen. Die Entwickler sind stets bemüht, eine hollywoodreife Actionorgie zu erzeugen. Nach dem zu urteilen, was wir bisher gesehen haben, scheint das Vorhaben zu gelingen. (Xbox360)

die Besatzung eines liegen gebliebenen Panzers retten. Über uns kreisen Hubschrauber. Einer der Helis bekommt eine Flugabwehrrakete ab und kreist brennend gen Boden. Während wir das Schauspiel staunend beobachten, stürzt der Helikopter ab. Die Druckwelle wirft uns um und presst zudem sämtliche Lebensenergie aus unserem Körper. Da waren wir wohl einen Tick zu neugierig.

Im Verlauf des Spiels wechseln Sie regelmäßig zwischen der briti-

schen SAS und den US-Marines. Nähere Einzelheiten zur Story wollen die Entwickler noch nicht verraten. Der Plot soll aber komplex, spannend und wendungsreich sein. Wir hoffen, dass es die Entwickler schaffen, den Spieler emotional ans Geschehen zu binden. Beim Probespielen blieb dies noch auf der Strecke, da wir nur einzelne Abschnitte zu sehen bekamen.

Gestört hat uns, dass wir in den gespielten Missionen immer nur den Kameraden hinterherlaufen

durften. Sobald wir uns mal an den Kollegen vorbeigemogelt hatten, versuchten diese, sich flugs wieder in die erste Reihe zu drängen. Wir befürchten, dass dadurch die Identifikation mit dem eigenen Charakter flöten geht. Denn wer steht schon auf die Rolle des Mitläufers?

ERFAHRUNG SIEGT

Verantwortung übernehmen müssen Sie auf alle Fälle in den Mehrspieler-Gefechten. Den Online-Part konnten wir anhand einer Beta-Ver-

sion bereits ausgiebig testen. Begeistert waren wir vor allem vom motivierenden Upgrade-System. Mittels Erfahrungspunkten schalten Sie viele nützliche Verbesserungen frei. So können Sie die Wirkungskraft Ihrer Munition steigern, sich mittels Silencers auf dem Radar unsichtbar machen oder aber einen Luftschlag anordnen. Prima: Damit Sie nicht gleich von erfahrenen Soldaten über den Haufen geballert werden, weist Ihnen der Server gleichwertige Gegner zu. **az**



▲ NA. KAMERADEN ENTTDECKT? Die Multiplayer-Beta fesselt dank ausgeklügelten Map-Designs und umfangreichen Upgrade-Systems. (Xbox360)

MEINUNG

"Fantastische Inszenierung in einem spannenden Szenario"

Wir haben noch längst nicht alles von "CoD 4" gesehen, sind aber schon jetzt überzeugt von der kinoreifen Aufmachung. Wenn der Shooter das Niveau des genialen Frachter-Prologs bis zum Ende durchhält, erwartet uns eines der Top-Spiele des Jahres.

Allerdings verlangt die Hit-Rezeptur noch Zutaten wie eine fesselnde Story und vielfältige Aufgaben. Ob's schmeckt, zeigt die nächste Games Aktuell.



Andreas Szedlak

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Inszenierung exzellent ist
- ▲ das Szenario genügend Raum für Abwechslung bietet
- ▲ das Spiel audiovisuell erste Sahne ist

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ über die Story wenig bekannt ist

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Die lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Infinity Ward haucht der Serie neues Leben ein.

DEAD SPACE



System:
Termin/Preis:

PC

4. Q. 2008 – 50 €

PS2

erscheint nicht

PS3

4. Q. 2008 – 60 €

Xbox 360

4. Q. 2008 – 60 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	EA Redwood Shores Studios Der Pate

- Mischung aus "Alien" und "Resident Evil"
- Waffenarsenal besteht aus Bohrwerkzeugen der Minenarbeiter
- In einigen Abschnitten kann Isaac Clarke die Schwerkraft verändern, um damit Rätsel zu lösen

Internet

www.electronicarts.com

Resident Evil im Weltraum: Electronic Arts entführt Sie auf einen gruseligen Horrortrip, den Sie nie vergessen werden.

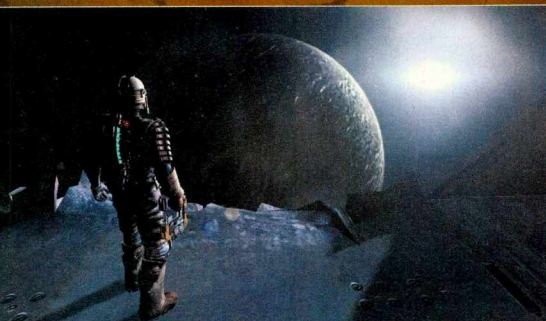
Wie würde sich wohl eine Mischung aus dem Survival-Horror-Game "Resident Evil" und dem Gruselstreifen "Aliens" spielen? Genau dieser Frage will das kommende Third-Person-Survival-Game "Dead Space" auf den Grund gehen. Machen Sie sich auf eine gruselige Achterbahnfahrt gefasst, denn die Entwickler des Redwooder Electronic-Arts-Studios versprechen ein Horrorspektakel der ganz besonderen Art...

MIT DEM HAMMER GEGEN ALIENS

Die Hintergrundgeschichte von "Dead Space" erinnert stark an Hollywood-Werke wie "Event Horizon" oder "Alien". Auf der Erde sind sämtliche Rohstoffe verbraucht. Daher sieht sich die Menschheit im Weltraum nach neuen Ressourcen um. Mit riesigen Raumschiffen, "Planetcracker" genannt, brechen sie Gesteinsbrocken aus Asteroiden heraus und zerlegen sie in ihre Bestand-

teile. Isaac Clarke wartet diese monströsen Fördermaschinen. Nachdem der Kontakt zu der USG Ishimaru abreißt, wird er zur Routinekontrolle an Bord geschickt. Kaum an Deck bietet sich ihm ein Bild des Grauens: Die Einrichtung ist zerstört, an den Wänden klebt Blut, seine Kollegen wurden regelrecht abgeschlachtet.

Was ist passiert? Irgendwie hat sich die aggressive Alienrasse der Necromorph Zugang zu der USG Ishimaru verschafft. Sie töteten

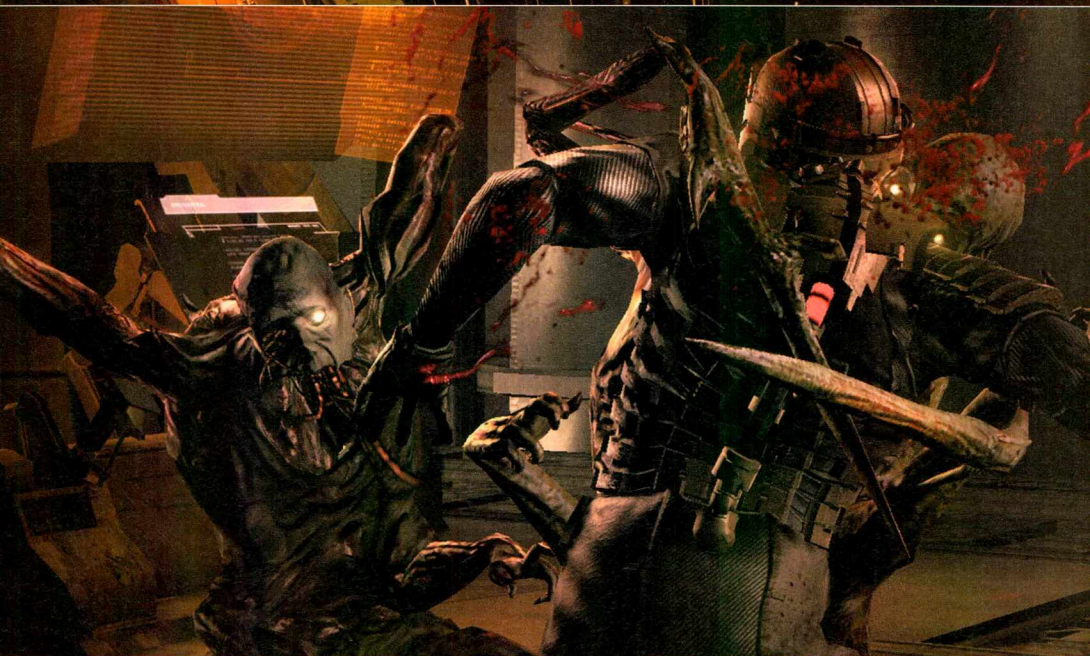


▲ **EINSAMKEIT:** Isaac Clarke blickt auf einen Asteroiden. Sind aus dessen Inneren die Necromorph hervorgekrochen? (Xbox360)



▲ **DUNKELHEIT:** Wie in "Resident Evil 4" dient eine kleine Lampe an der Kanone als Lichtquelle. Aber wollen wir das Monster wirklich genau sehen...? (Xbox360)

Kein One-Hit-Kill: Ein einfacher Kopfschuss reicht bei "Dead Space" nicht aus! Die Necromorph sind äußerst widerstandsfähig und halten einiges aus.



▲ **DREISAMKEIT:** Im Nahkampf ist Isaac Clarke den Necromorph unterlegen. Er kann sich lediglich mit schwachen Schlägen und Tritten aus der Umklammerung befreien. Als Waffen müssen später Minenwerkzeuge herhalten. (Xbox360)

die meisten Crew-Mitglieder oder machten sie zu ihren Versuchskaninchen. Neben vollständigen Aliens trifft unser Held auch auf bizarre Kreaturen, halb Mensch und halb Necromorph. Mit fortlaufender Spielzeit sollen die Monster immer gefährlicher und erschreckender werden. Schon jetzt erinnert uns das Monsterdesign an "Silent Hill" und andere Horrorgroßen. An Bord regiert nun der Terror und Isaac Clarke muss zu sehen, wie er diesem Chaos mit heiler Haut entkommt.

HÖR MAL, WER DA HÄMMERT!

Maschinengewehre? Raketenwerfer? Kettsägen? Auf all diese Gegenstände muss Isaac Clarke im Kampf gegen die aufmüpfigen Necromorph leider verzichten, denn an Bord der USG Ishimaru gibt es keine echten Waffen. Improvisieren ist angesagt: Zu Beginn wehrt sich der Kumpel seiner Haut mit einem Minenlaser, der sonst zum Absprennen von Felsen dient. Später findet er einen größeren Energy Cutter. Dieser heizt den Aliens mit einem breiten Energiebündel ein. Praktisch: Im Verlauf des

Spiels können Sie Waffen aufrüsten und somit deren Effektivität steigern. Wie viele Schießsprügel es in "Dead Space" geben wird, wollte Electronic Arts noch nicht verraten.

Wer jetzt auf hektische Feuergefechte wie in "Prey" oder "Doom 3" hofft, sollte die Flinte besser stecken lassen. "Dead Space" orientiert sich spielerisch an Genre-Größen wie "Resident Evil" und anderen Survival-Horror-Games. Daher ist Munition wertvoller als Wasser in der Wüste. Jeder Schuss muss sitzen. Außerdem ist Isaac kein Superheld: Nach wenigen Prankenhieben der Necromorph sackt unser Held erschlagen zu Boden. Im Nahkampf schlägt er entweder mit dem Kolben seiner Waffen oder mit herumliegenden Gegenständen zu. Solche Attacken verschaffen ihm zwar ein wenig Zeit, entscheiden aber ganz sicher nicht den Kampf.

"Dead Space" ist nichts für zarte Gemüter. Das Spiel spart nicht am roten Lebenssaft und fliegenden Körperteilen. Die Gefechte sollen rau und erbarmungslos wirken, schließlich geht es für Isaac Clarke

um das nackte Überleben. Die Grafiker von Electronic Arts setzen ganz bewusst auf Dunkelheit sowie Splatter- und Schockeffekte.

SCHWERELOS!

"Dead Space" erscheint Ende 2008 für die Xbox 360, die PlayStation 3 und den PC. Zum derzeitigen Stand ist es daher noch sehr schwer, etwas über das Leveldesign zu berichten. Trotzdem haben die Entwickler durchscheinen lassen, dass die Schwerkraft eine große Rolle im Missionsaufbau spielen wird. Ganz ähnlich wie im Ego-Shooter "Prey" können Sie die Gravitation beeinflussen, um so Rätsel zu lösen oder um Gegner zu besiegen. Grundlage für das Schwerkraftsystem bildet die bekannte Havok-Physik-Engine, die bereits in Spielen wie "Hellgate: London", "Half-Life 2" oder "F.E.A.R." genutzt wurde. Ob uns erneut spektakuläre Wall-Runs à la "Prey" erwarten, wollten uns die Designer noch nicht verraten. Wir sind jedenfalls gespannt darauf, wie es Electronic Arts gelingt, Schwerkrafträtsel in das Third-Person-Game einzubauen. **ob** ■



▲ **BLAUES LICHT:** Mit dem größeren Energy Cutter pustet Clarke das Tontakelbiest aus dem Weg. Leider ist Munition sehr knapp! (Xbox360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Necromorph so schön eklig aussehen
- ▲ wir die Schwerkraft beeinflussen können
- ▲ sich alle Waffen tunen lassen

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Story (noch) etwas altbekannt klingt



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Grusel-Action im Aliens-Stil, die dank schaurig-schöner Optik schon jetzt Hit-Potenzial erkennen lässt.

GUITAR HERO III™

LEGENDS of ROCK



System:
Termin/Preis:

PS2

22.11.07 – 50 €

PS3

22.11.07 – 70 €

Xbox 360

22.11.07 – 70 €

Wii

22.11.07 – 70 €

"Wenn du deinen Verstärker bis zehn aufgedreht hast, fragst du dich: Was kann danach noch kommen?" Guitar Hero III beantwortet diese Frage.

Keine Zocker-Party ohne harte Riffs auf der Plastikgitarre – "Guitar Hero" ist Kult. Und auch der dritte Teil bleibt den Vorgängern treu: passend zu den Symbolen auf dem Bildschirm malträtieren Sie die mit-

gelieferte Klampfe und rocken bis der Arzt kommt. Und das seit neuestem auch noch in HD: Die Bühnen wurden weitaus aufwändiger als bei den Vorgängern gestaltet. Ebenso kurze wie witzige Zwischensequenzen erzählen von ihrem Werdegang vom Hinterhof-Zupfer zum Gefeierte Gitarren-Gott. Neben dem Ein- und Zweispielermodus darf auf PS3, Xbox 360 und auch auf Wii online geschradelt werden, PS2-Spieler bleiben dagegen offline.

GITARREN-GÖTTER

Logisch, dass es auch interessante Neuerungen gibt: Besonders die dramatischen Duelle gegen echte Rockstars wie Slash oder Tom Morello haben es uns angetan. Am wichtigsten ist aber die Mücke, und da bietet "Guitar Hero III" über 70 neue Songs! Ach ja, neue Gitarren gibt's auch: Xbox 360, Wii und PS3-User freuen

sich über eine zöllige Gibson Les Paul, PS2-Spieler gehen mit einer Kramer Pacer an den Start. Und hätten uns die Activision-Jungs die Gitarren nicht mit Gewalt entrisen, wir würden immer noch spielen... **tn**

SONGLISTE

Hier eine Auswahl der Stücke, die bei "Guitar Hero 3" zur Verfügung stehen:

3's and 7's I **Queens of the Stone Age**
Barracuda I **Heart**
Black Magic Woman I **Santana**
Even Flow I **Pearl Jam**
Hier kommt Alex I **Die Toten Hosen**
Holiday in Cambodia I **Dead Kennedys**
Knights of Cydonia I **Muse**
The Metal I **Tenacious D**
When you were Young I **The Killers**
Talk dirty to me I **The Poison**
Sunshine of your Love I **Cream**
School's out I **Alice Cooper**
Same old Song and Dance I **Aerosmith**
Rock you like a Hurricane I **Scorpions**
Ruby I **Kaiser Chiefs**
Rock and Roll all Nite I **Kiss**
Paranoid I **Black Sabbath**
Paint it Black I **The Rolling Stones**
Mississippi Queen I **Mountain**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ hey, es ist Guitar Hero!
- ▲ 70 neue Songs dabei sein
- ▲ es weniger Cover-Versionen gibt
- ▲ Slash und Tom Morello am Start sind!
- ▲ es leckere Online-Modi gibt

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ der Karriere-Modus besser geht

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Routiniertes "Guitar Hero"-Sequel mit neuer Musik und einer Handvoll neuer Elemente.

FAKTEN

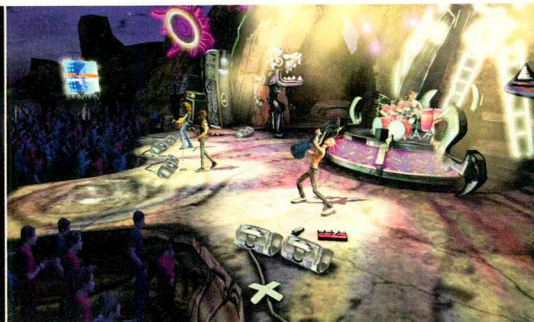
Genre	Musikspiel
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft Entertainment
(bekannt durch)	Tony Hawk-Serie

- Über 70 Musiktracks
- Duelle gegen echte Gitarren-Götter
- Online spielbar
- Kabellose Gitarre gibt's für alle Systeme
- Bundles mit Gitarre kosten zwischen 80 und 100 Euro

Internet
www.activision.de



▲ **ALLES VERTRAUT:** Die Bildschirmanzeigen kennt man aus den Vorgänger, sie wurden lediglich etwas optimiert und verschönert. (XBOX360)



▲ **DURCHGEKNALLT:** Bei den schicken Bühnenaufbauten ging Entwickler Neversoft mit ordentlich Fantasie an die Arbeit. (Wii)

Wussten Sie schon, dass... der Gitarren-Verstärker der Metal-Band Spinal Tap bis 11 statt nur bis 10 geht?



ASSASSIN'S CREED™



System:

PC

Termin/Preis:

30.11.07 – 50 €

PS2

erscheint nicht

PS3

30.11.07 – 65 €

Xbox 360

30.11.07 – 65 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Ubisoft Montreal Splinter-Cell-Reihe Prince-of-Persia-Reihe

- Drei Städte sind enthalten: Jerusalem, Damaskus und Acre
- In jeder Stadt gibt es drei Missionen. Dabei trifft Altaïr u.a. auf berühmte Figuren der Kreuzzüge
- Altaïr besitzt lediglich drei Waffen: Schwert, Wurfmesser und eine im Ärmel versteckte Klinge
- Seit vier Jahren in der Mache

Internet

www.ubisoft.de

Altaïr auf großer Europatour: Werden Sie zum orientalischen Attentäter. Wie spielt sich das futuristisch angehauchte Abenteuer wirklich?

Auf dem Exekutionsplatz von Jerusalem herrscht helle Aufregung. Gleich fünf Menschen sollen hingerichtet werden. Unter ihnen befinden sich ein Dieb, ein Ehebrecher und ein Mitglied der Assassine. Doch bevor die Verbrecher am Galgen baumeln, hält der unrechtmäßige Throninhaber Majd-Addin eine salbungsvolle Rede. Als er dem Volk den Rücken zukehrt, stürmt plötzlich ein weiß gewandeter Mann durch die Massen. Er rammt einen Wachmann beiseite, springt auf die Bühne und ersticht

Majd-Addin mit einer unsichtbaren Klinge. Stille. Noch bevor die Soldaten auf das Schafott stürzen können, klettert der flinke Mörder über die Burgmauern und flüchtet.

So endet eine Mission von "Assassin's Creed", dem von unseren Lesern am sehnlichsten erwarteten Spiel. Games Aktuell traf sich in Düsseldorf mit Creative Director Patrice Désilets und konnte eine weit fortgeschrittene Version des futuristischen Mörder-Epos' anspielen.

BETTLER UND VERRÜCKTE

Bevor Altaïr, der Held des Spiels, in den Städten Damaskus, Jerusalem oder Acre sein Unwesen treibt, startet er in dem Königreich Masyaf. Hier kann er Nebenmissionen wie etwa das Erklären aller Türme erfüllen, sich mit Soldaten streiten oder einfach auf Pferden durch die Gegend reiten. Masyaf dient aber letztlich als Verbindung zu den großen orientalischen Metropolen.

Altaïrs Weg führt ihn nach Jerusalem anno 1192. Sein Pferd muss er am Tor abgeben. Da die Wachmänner ihn als Assassine erkennen, lassen sie ihn nicht in die Stadt. Belächelt von den Mantelträgern der

Türme einer Burg empor und hängelt sich dann an Holzbalken über die doofen Soldaten hinweg. In den Straßen Jerusalems tobt das Leben. Hunderte von Menschen wandern durch die engen Gassen. Händler verkaufen Früchte, Truppen patrouillieren. Alles wirkt wie mit einem grauen Schleier überzogen. Die Stimmung ist gereizt: Wie in allen Städten suchen Verrückte Streit und schubsen Altaïr, sobald er in ihre Nähe kommt. Bettler bitten um Brot und versperren ihm den Weg. Trotzdem darf er nicht auffallen: Mit einer sachten Handbewegung schiebt er die Frauben beiseite.

Noch kennt sich Altaïr in der Stadt nicht aus. Daher muss er erst einige Türme besteigen, um Teile der Karte aufzudecken. Im Büro der Assassine bekommt er schließlich seinen Auftrag: Ermorde Majd-Addin!

ÜBER DEN DÄCHERN

Doch bevor der Kapuzenträger zur Tat schreitet, muss er Informationen über sein Opfer einholen. Zu diesem Zweck belauscht er die Menschen auf der Straße oder klagt den Wachposten wichtige Karten. Alle Fakten werden anschließend in einer Daten-



▲ **FECHTMEISTER:** Drücken Sie im richtigen Moment die Kontertaste, erledigt Altaïr seine Gegner mit nur einem Schlag. (Xbox360)

Nur drei Waffen? Ein Assassine wie Altaïr muss keine neuen Waffen aufheben, ihm genügen diese drei Werkzeuge, um seine Arbeit zu erledigen.



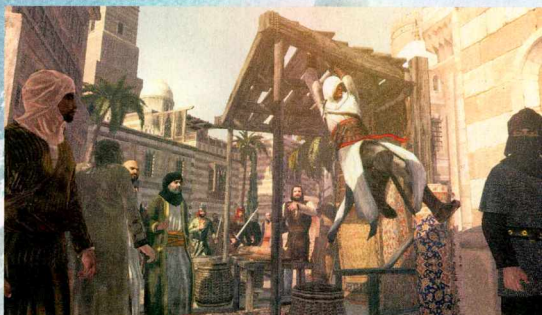
▲ **LAUSCHANGRIFF:** Während der korrupte Emir auf dem Schafott über die Angeklagten spricht, beobachtet ihn Altair sicherer Entfernung. (Xbox360)



▲ **MESSERSTECHER:** Schon geht die Wache zu Boden. Verfügen Sie über ausreichende Kampferfahrung, werden die Schurken rasch die Flucht ergreifen. (Xbox360)



▲ **FLUCHTWEG:** In Damaskus muss Altair den Maharadscha eliminieren. Der Monarch flüchtet durch den Palast, entkommt dem Assassinen aber nicht. (Xbox360)



▲ **HÄNGEN BLEIBEN:** Durch das rötliche Licht wirkt Damaskus im Gegensatz zu Jerusalem deutlich freundlicher und beinahe mediterran. (Xbox360)

bank zusammengetragen und können wie auf einem Computer abgerufen werden. Aber Vorsicht: Gerade Taschendiebstahl wird in Jerusalem ungern gesehen. Bleibt das Opfer stehen oder wird Altair beobachtet, werden die Wachen sofort alarmiert.

Altair bleiben zwei Möglichkeiten: kämpfen oder fliehen. Der Umgang mit der scharfen Klinge ist – nach kurzer Eingewöhnung – kinderleicht. Mit einem Tastendruck geht der Mörder in Abwehr- oder Angriffsstellung. In der Defensive pariert er

Schläge automatisch. Die tödlich schön animierten Konter führt der Held ebenfalls nach einem gut getimten Druck auf die Angriffstaste aus. Insgesamt beherrscht Altair über 50 verschiedene Konterattacken – sie alle verlaufen absolut flüssig.

Doch schon bald umringen die Wachen unseren Recken. Also steckt er die Klinge weg und sprintet davon. Im Freerun-Modus halten Sie lediglich eine Taste gedrückt und schon springt, hangelt und schwingt Altair automatisch. Sie müssen sich

lediglich Gedanken über den richtigen Fluchtweg machen. Gerade die pfeilschnellen Sprints über Häuserdächer sind aufgrund der tollen grafischen Umsetzung einer der Höhepunkte des Spiels. Ein kleines Lämpchen in der oberen Bildschirmhälfte zeigt an, ob Altair lediglich gesehen oder noch immer gejagt wird. Ist er seinen Häschern vorerst entkommen, sucht er sich einen Unterschlupf wie etwa einen Pavillon oder taucht einfach in den Menschenmassen unter.

Wer vermutet schon hinter einem sich ausruhenden Mann auf einer Bank einen Mörder?

ob ■

"DER ZEITREISEASPEKT WIRD NATÜRLICH NICHT JEDEM GEFALLEN."



Games Aktuell im Gespräch mit Creative Director Patrice Désilets.

Natürlich darfst du noch nichts über den futuristischen Hintergrund verraten. Aber hattet ihr keine Angst, dass der Zeitreiseaspekt nicht zu dem orientalischen Flair passt?

Patrice Désilets: Ja und nein. Natürlich wird es nicht jedem gefallen. Allerdings wollten wir nicht das klassische mittelalterliche Action-Adventure entwickeln und "Assassin's Creed" noch etwas moderner machen. Aber ihr werdet sehen, dass die Geschichte Sinn macht.

Uns ist aufgefallen, dass die Missionen sich bislang noch recht ähnlich spielen. Patrice Désilets: Die Untersuchungen vor jedem Anschlag bestehen aus mehreren Schritten, von denen noch nicht alle in die hier präsentierte Version integriert waren. Im Moment arbeiten unsere Entwickler noch an einem zusätzlichen

Zwischenschritt. Außerdem gibt es ja noch viel anderes zu sehen: Nebenmissionen wie das Retten von Gelehrten, die Altair anschließend helfen, oder das Erklimmen von neuen Aussichtspunkten.

Altairs Bewegungen haben uns stark an Parours-Running und Freeclimbing erinnert.

Patrice Désilets: Ja, wir haben uns von diesen Sportarten inspirieren lassen. Besonders die Philosophie hinter Parours steckt in "Assassin's Creed". Man nutzt einfach jedes Hindernis aus, um weiter voranzukommen. Deswegen heißt es ja auch Freerun-Modus.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die orientalischen Städte toll aussehen
- ▲ Animationen lebensnah wirken
- ▲ wir uns in Menschenmassen verstecken können

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ das Leveldesign (noch) ein wenig eintönig wirkt

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Spielerisch top, technisch brillant: Altairs Abenteuer ist heißer Anwärter für den Weihnachtshit 2007!

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

22 OKTOBER

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
11/07 heute!



1

24

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

25

- Singstar: R'n'B
- The Eye of Judgment
- Abenteuer auf dem Reiterhof 2
- Avatar: Die Erde brennt
- CSI: Eindeutige Beweise
- NBA Live 08
- PES 2008
- Sims 2: Gestrandet
- The Witcher

26

- Big Catch Bass Fishing
- Biggs - Baseball
- Blacksite
- Olive Barker's Jericho 1
- Crash of the Titans
- Fantasy Wars
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Lassie

- Metroid Prime 3: Corruption?
- MotoGP 07
- Riding Star 3
- Safari: Abenteuer in Afrika
- Sponge Bob: Spielzeugroboter
- Tischtennis
- Tomb Raider Anniversary
- Virtua Fighter 5



29

- Monster Madness

30

- Blade Storm: Hundred Years War
- Cars: Hook-National
- Disney Prinzessinnen
- Fussball Manager 0
- Hellgate: London
- Naruto: Rise of a Ninja
- Spyro: The Eternal Night
- Timeshift
- Tony Hawk's Proving Ground

31



01 NOVEMBER

02

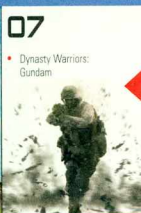
- Buzz: Das Filmmюз
- Die Simpsons: Das Spiel 2
- Dragon Blade: Wrath of Fire
- EA Playground
- Lego Star Wars: The Complete Saga
- SingStar: Apres-Ski Party
- SingStar: Rock Ballads



2



3



07

- Dynasty Warriors: Gundam

08

- Beowulf 2
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Heroes of Might & Magic V: Gold Edition

09

- WWE SmackDown vs. Raw 2008 2



4

12



5

14

- Lair 2
- Ratchet & Clank: Tools of Destruction

15

- High School Musical: Sing it!
- Petz: Hundefreunde
- Petz: Katzenfreunde
- Rayman Raving Rabbids 2
- Wer wird Millionär?

16

- Army of Two 2
- Der goldene Kompass
- Super Mario Galaxy



6

19

21

- Gran Turismo 5 Prologue

22

- Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- Guitar Hero III: Legends of Rock
- Lucky Luke: Go West!
- My Horse & Me
- Need for Speed: ProStreet

23

- Kane & Lynch: Dead Men
- Mario & Sonic at the Olympic Games
- Supreme Commander: Forged Alliance

GAMES AKTUELL

► Ausgabe 12/2007

ab 21. November 2007
am Kiosk erhältlich!

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC...



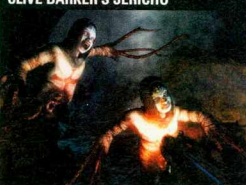
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE



RATCHET & CLANK TOTAL...

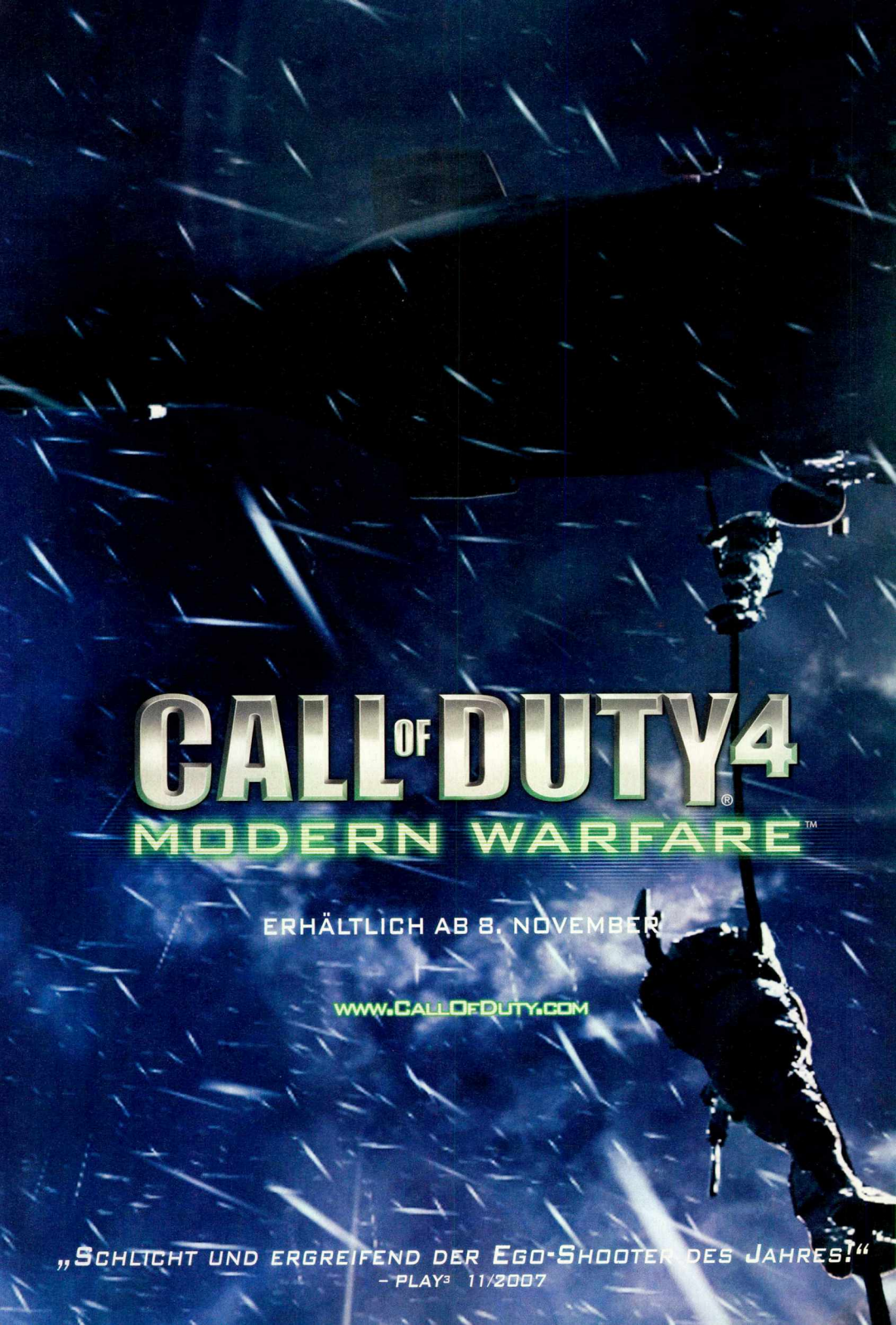


CLIVE BARKER'S JERICHO



Titel	Genre	PC	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007						
Alan Wake	Action					4. Q. 2007
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure					30.11.2007
Army of Two	Ego-Shooter					16.11.2007
Assassin's Creed	Action					Nov. 2007
Beowulf	Action-Adventure					08.11.2007
Big Catch Bass Fishing	Angelspiel					26.10.2007
Biggs - Baseball	Sport					26.10.2007
BlackSite	Taktik-Shooter					26.10.2007
Blade Storm: Hundred Years War	Action					30.10.2007
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Simulation					22.11.2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter					1. Q. 2008
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ego-Shooter					Dez. 2007
Burnout Paradise	Action-Rennspiel					24.01.2008
Buzz: Das Filmquiz	Simulation					02.11.2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ego-Shooter					08.11.2007
Cars: Hook-National	Action-Rennspiel					30.10.2007
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter					26.10.2007
Coded Arms: Assault	Ego-Shooter					1. Q. 2008
Crash of the Titans	Jump'n'Run					26.10.2007
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure					25.10.2007
Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Rollenspiel					Jan. 2008
Destroy all Humans! Big Willy Unleashed	Action					1. Q. 2008
Destroy All Humans! Der Weg des Furors	Action					1. Q. 2008
Devil May Cry 4	Action					1. Q. 2008
Die Simpsons: Das Spiel	Action					02.11.2007
Disney Prinzessinnen	Geschicklichkeit					30.10.2007
Dragon Blade: Wrath of Fire	Rollenspiel					02.11.2007
Dynasty Warriors: Gundam	Action-Strategie					07.11.2007
EA Playground	Action					02.11.2007
Empire Earth 3	Strategie					4. Q. 2007
EndWar	Echtzeitstrategie					1. Q. 2008
Fable 2	Rollenspiel					2008
Fallout 3	Rollenspiel					4. Q. 2007
Far Cry 2	Ego-Shooter					1. Q. 2008
Fracture	Ego-Shooter					2. Q. 2008
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter					1. Q. 2008
Fussball Manager 08	Fußball-Manager					30.10.2007
Gran Turismo 5 Prologue	Rennsimulation					21.11.2007
Grand Theft Auto IV	Action					1. Q. 2008
Guitar Hero III: Legends of Rock	Musikspiel					22.11.2007
Haze	Ego-Shooter					4. Q. 2007
Heavy Rain	Adventure					1. Q. 2008
Hellgate: London	Rollenspiel					30.10.2007
Heroes of Might & Magic V: Gold Edition	Rollenspiel					08.11.2007
High School Musical: Sing it!	Musikspiel					15.11.2007
Indiana Jones	Action-Adventure					2008
Juiced 2: Hot Import Nights	Action-Rennspiel					26.10.2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action					23.11.2007
Killzone 2	Ego-Shooter					1. Q. 2008
King of Fighters: Maximum Impact 3	Beat'em-Up					2008
L.A. Noire	Action-Adventure					2008
Lair	Action					14.11.2007
Lassie	Kindersoftware					26.10.2007
Lego Star Wars: The Complete Saga	Action					02.11.2007
Lost	Action-Adventure					1. Q. 2008
Lost Odyssey	Rollenspiel					4. Q. 2007
Lucky Luke: Go West!	Action					22.11.2007
Mario & Sonic at the Olympic Games	Geschicklichkeit					23.11.2007
Mass Effect	Rollenspiel					29.11.2007

Titel	Genre	PC	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2007						
Mercenaries 2: World in Flames	Action					1. Q. 2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure					1. Q. 2008
Metroid Prime 3: Corruption	Ego-Shooter					26.10.2007
Monster Madness	Action					29.10.2007
MotoGP 07	Rennsimulation					26.10.2007
My Horse & Me	Geschicklichkeit					22.11.2007
Naruto: Rise of a Ninja	Action-Adventure					30.10.2007
NBA Live 08	Basketball					25.10.2007
Need for Speed: ProStreet	Action-Rennspiel					22.11.2007
Nights: Journey of Dreams	Geschicklichkeit					11.01.2008
Petz: Hundefreunde	Tier-Simulation					15.11.2007
Petz: Katzenfreunde	Tier-Simulation					15.11.2007
Phantasy Star Universe: Ambitionen des Illuminus	Online-Rollenspiel					4. Q. 2007
Precursors	Ego-Shooter					4. Q. 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Fußball					25.10.2007
Project H.A.M.M.E.R.	Action-Adventure					2008
Project Offset	Ego-Shooter					2008
Prototype Action	Action					1. Q. 2008
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Jump'n'Run					14.11.2007
Rayman Raving Rabbids 2	Geschicklichkeit					15.11.2007
Resident Evil 5	Horror-Adventure					2008
Riding Star 3	Simulation					26.10.2007
Rock Band	Musikspiel					1. Q. 2008
Sadness	Action					2008
Safari: Abenteuer in Afrika	Kindersoftware					26.10.2007
Section 8	Ego-Shooter					2008
Sims 2: Gestrandet	Simulation					25.10.2007
SingStar: Apres-Ski Party	Musikspiel					02.11.2007
SingStar: R'n'B	Musikspiel					24.10.2007
SingStar: Rock Ballads	Musikspiel					02.11.2007
Soul Calibur IV	Beat'em-Up					1. Q. 2008
Splinter Cell: Conviction	Stealth-Action					1. Q. 2008
Sponge Bob: Spielzeugroboter	Action-Adventure					26.10.2007
Spore	Simulation					1. Q. 2008
Spyro: The Eternal Night	Jump'n'Run					30.10.2007
Star Wars: The Force Unleashed	Action					1. Q. 2008
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run					16.11.2007
Super Smash Bros. Brawl	Geschicklichkeit					1. Q. 2008
Supreme Commander: Forged Alliance	Add-On					23.11.2007
Tales of Legendia	Rollenspiel					2. Q. 2008
Tekken 6	Beat'em-Up					2008
The Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel					Dez. 2007
The Eye of Judgment	Strategie					24.10.2007
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					2. Q. 2008
The Witcher	Rollenspiel					25.10.2007
Time Crisis 4	Lightgun-Shooter					06.02.2008
Timeshift	Ego-Shooter					30.10.2007
Tischtennis	Tischtennis					26.10.2007
Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure					26.10.2007
Tony Hawk's Proving Ground	Skateboard					30.10.2007
Too Human	Ego-Shooter					4. Q. 2007
Turok	Ego-Shooter					1. Q. 2008
Uncharted: Drake's Schicksal	Action-Adventure					28.11.2007
Unreal Tournament III	Ego-Shooter					31.03.2008
Virtua Fighter 5	Beat'em-Up					26.10.2007
Wer wird Millionär?	Denkspiel					15.11.2007
WWE SmackDown vs. Raw 2008	Wrestling					09.11.2007



CALL^{OF} DUTY 4[®]

MODERN WARFARE[™]

ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallOfDuty.com

„SCHLICHT UND ERGREIFEND DER EGO-SHOOTER DES JAHRES!“
- PLAY³ 11/2007

BEKÄMPFEN SIE EINE GLOBALE BEDROHUNG – MIT SATELLITENAUFKLÄRUNG UND TAPFEREN SOLDATEN.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.



Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„FETTE GRAFIK, MITREISSENDE EINZELSPIELER-KAMPAGNE UND EXZELLENTER MULTIPLAYER-MODUS.“ – MANIAC 10/2007





PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX 360

PC
DVD
ROM



© 2007 Activision Publishing, Inc. Call of Duty and Call of Duty: Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen und Modern Warfare ist ein Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology logo"). Id Technology © 1999-2007 Id Software, Inc. "id", "id Software" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

AUTHENTISCHES, MODERNES WAFFENARSENAL

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkt agieren zu können.

KOORDINIERT E ANGRIFFE UND UNTERSTÜTZUNG

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe anzugreifen.

„BEEINDRUCKT MIT BOMBASTISCHEN EXPLOSIONEN, ANGSTEINFLÖßENDER SOUNDKULISSE UND FANTASTISCHEN INSZENATORISCHEN HIGHLIGHTS.“

– GAMES AKTUELL 10/2007



FILMREIFE GRAFIK & SOUND

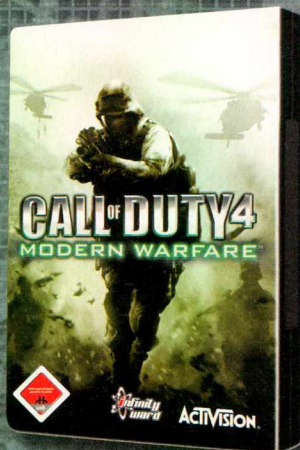
Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

UNVERGLEICHBARE TIEFE IM MEHRSPIELER-MODUS

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystems können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielersuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.

ERHÄLTlich AB 8. NOVEMBER

www.CallOfDuty.com



ACTIVISION

www.activision.de

TEIL 4

Die Geschichte
der Konsolen-
hersteller

DIE GESCHEITERTEN

ATARI® SEGA® & CO

Wer zwischen Nintendo, Sony und Microsoft auf der Strecke geblieben ist.

Auch wenn der heutige Videospiegelmarkt klar von den drei Großen dominiert wird, haben sich in der Vergangenheit einige Firmen ebenfalls in diesem vermeintlich gewinnträchtigen Markt versucht und sind früher oder später gescheitert – allerdings nicht, ohne deutliche Spuren in der jungen Industrie zu hinterlassen, die teilweise noch heute nachwirken. Daher soll es in der letzten Folge unserer vierteiligen Reportage ausschließlich um jene "gescheiterten Konsolenhersteller" gehen, die der Branche neue Impulse verliehen, diese in einigen Fällen sogar massiv beeinflusst und vorangebracht haben.

ATARI,
DER WAHRE
PIONIER DER
INDUSTRIE▲ NOLAN BUSHNELL:
Der Gründer von Atari
und Erfinder von Pong

Wer sich mit der Videospiegelgeschichte beschäftigt, kommt keinesfalls um das amerikanische Unternehmen Atari herum. 1972, ein Jahr vor Entstehung der Firma, produzierten die späteren Gründer Nolan Bushnell und Ted Dabney ihren ersten Spielautomaten: "Computer Wars". Obwohl der kommerzielle Erfolg ausbleibt, entwickeln die beiden kurz darauf, bereits unter dem Atari-Dach, inspiriert vom Tennisspiel der gerade vorgestellten Konsole Magnavox Odyssey, das aus heutiger Sicht simple "Pong", das sicherlich jeder kennt. Im November desselben Jahres wird der Automat in einem nahe gelegenen Pub getestet: Der Münzspeicher ist bereits im Laufe des zweiten Abends randvoll. Wenig später geht der Automat in Serie und wird praktisch weltweit ein

Hit. Der Erfolg potenziert sich, als Atari eine Heimversion des beliebten Freizeitspaßes auf den Markt bringt.

Die erste "Pong"-Konsole ist ein Verkaufsschlager. Die Firma produziert regelmäßig weitere Hit-Automaten. Netter Randanekdote: Den Spielhallenhit "Breakout" entwickelten 1975 Steve Wozniak und Steve Jobs, die ein Jahr später Apple gründeten.

Überrascht von den überragenden Verkaufszahlen der "Pong"-Konsole beschäftigt sich Bushnell daraufhin mit einem Gerät, bei dem die Spiele nicht mehr fest eingebaut sind, sondern sich auswechseln lassen, um so alle Spielhallenhits Ataris auf dem heimischen Fernseher zum Leben erwecken zu können. Allerdings würde die Entwicklung und geplante Massenproduktion des Gerätes 1976 fast alle Geldreserven des

jungen Unternehmens verschlingen. Deswegen sieht sich Nolan Bushnell im gleichen Jahr gezwungen, die Firma an Warner Communications zu verkaufen. Nach kleinen Startschwierigkeiten (die Mitgründer Bushnell 1978 zum Ausstieg veranlassen) wird das 1977 in den USA auf den Markt gebrachte Atari VCS 2600 der Renner im Weihnachtsgeschäft 1979. Der Erfolg ist nicht mehr aufzuhalten. Dank zugkräftiger Spielhallenlizenzen wie "Space Invaders" von Taito oder "Donkey Kong" von Nintendo setzt sich der Siegeszug der modulbasierten Konsole weltweit fort. Aber im Firmensitz im Silicon Valley ziehen ab 1980 dunkle Wolken auf.

Nachdem vier Top-Entwickler die Firma verlassen, um anschließend Activision zu gründen, verbrennt die



▲ PONG-KONSOLE



▲ ATARI VCS 2600

1975

1976

ATARI

DAS KONSOLLEN-LINE-UP ►



◀ **AGGRESSIV:** Trotz großer Marketing-Kampagne ist die Markteinführung in den USA wenig erfolgreich.

DIE WICHTIGSTEN SPIELE



Bomberman – 1990



Final Match Tennis – 1991



R-Type – 1988

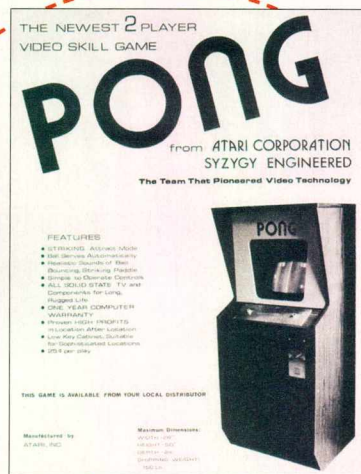
NEC / HUDSON PC-ENGINE / TURBOGRAFX-16

Angespornt von Nintendos Erfolg mit dem Famicom, glaubt auch der japanische Spielehersteller Hudson ("Bomberman") einen Hit im Konsolenmarkt landen zu können. Leider fehlt der Firma die finanzielle Kraft, die bereits fertig designte Konsole im Alleingang zu veröffentlichen. Auf der Suche nach einem Partner wird man bei Halbleiterhersteller NEC fündig, der ebenfalls schon längst nach Möglichkeiten sucht, im Videospielgeschäft mitzumischen. Aus dieser Kollaboration geht 1987 die PC-Engine in Japan hervor, die zu diesem Zeitpunkt die leistungsstärkste Konsole ist und sogar Heimcomputer wie den Amiga in die Tasche steckt. Allerdings nicht von den Ausmaßen her, denn das Gerät ist kaum größer als drei gestapelte CD-Hüllen. Bereits kurz nach Erscheinen zieht die PC-Engine in den Monatsverkäufen am Famicom vorbei. Die Spielebibliothek ist absolut hochwertig, alle wichtigen japanischen Hersteller unterstützen das Gerät, das mit Release eines zusätzlichen CD-Laufwerks 1988 seine Ausnahmestellung in Japan zementiert. Als das Gerät unter dem Namen TurboGrafx-16 1989 in den USA erscheint, geht die Konsole im Kampf zwischen Nintendo und Sega vollkommen unter, eine Veröffentlichung in anderen Ländern steht damit vollkommen außer Frage. Bis 1994 erscheinen zwölf Varianten des Systems, unter anderem auch zwei vollwertige Handhelds. Erst 1999 kommt die letzte Spieleneuerscheinung auf den Markt. Obwohl die PC-Engine-Familie als Erfolg gilt, beschränken sich die beiden Hersteller nach ihrem Abenteuer auf ihr Ursprungsgeschäft.

gewaltige Forschungsabteilung viel Geld, weil deren Ideen nie in Produktion gehen oder absolute Flops sind. Aufgrund des großen Erfolges des Atari 2600 erkennt Warner die Probleme zu spät.

Als der Markt 1983 und 1984 vor allem wegen der Schwemme schlechter Software kollabiert, reißt es die Warner-Tochter in die Krise. Nachdem zu dieser Zeit Atari gerüchtereise 10.000 U.S.-Dollar pro Tag verliert, verkauft Warner die ehemals erfolgverwöhnte Tochter an Commodore-Gründer Jack Tramiel.

Die Automatenpartie aber behält der Unterhaltungsriese bis zum Verkauf an Namco im Jahr 1985 im Konzern. Letztendlich landet dieser Bereich über Time Warner bei Midway, wo die Abteilung 2003 geschlossen wird.



▲ ATARI 5200 (NUR USA)



▲ ATARI 7800

▼ **MULTIMEDIA:** Das CDTV von Commodore ist seiner Zeit ein wenig voraus und daher erfolglos.



◀ **ANGRIFF:** Mit dem CD32 versucht auch Commodore, auf dem wachsenden Konsolenmarkt Fuß zu fassen.

▼ **ERFOLGSGESCHICHTE:** Speziell in den 80ern ist Commodore erfolgreich.

COMMODORE CDTV UND CD 32

Nachdem Commodore mit dem Heimcomputer C64 und den Amiga-Computern große Erfolge feiern konnte, verpasst das Unternehmen den Anschluss im Markt, als sich Apple Macs und vor allem IBM-kompatible PCs in die Wohnungen drängen. Beinahe aus Verzweiflung steckt man 1991 kurzerhand die Hardware des Amiga 500 in ein Gehäuse, das einem CD-Player ähnelt, und verkauft das Gerät unter dem Namen CDTV als Set-Top-Box für Fernseher. Statt Maus und Tastatur, die optional angeboten werden, liefert Commodore das Gerät mit einer Gamepad-ähnlichen Fernbedienung aus. Das seriell-mäßige CD-Laufwerk verarbeitet sowohl Spiele wie Computerprogramme als auch herkömmliche Audio-CDs. Die Konsole kommt niemals über den Exoten-Status hinaus, Software ist daher Mangelware. Die wenigen hochkarätigen Spiele sind allesamt Umsetzungen. Einen letzten Versuch, erfolgreiche Hardware auf den Markt zu bringen, startet Commodore 1993 mit dem Amiga CD32. Bei der Konzeption der Konsole wirft man sämtliche Multimediakram über Bord und richtet sie auf Basis des Amiga 1200 einzig und allein auf Spiele aus.

Den größten Erfolg verbucht das CD32 in England und zum Teil auch in Deutschland, doch die angekündigte PlayStation und das kleine Spieleportfolio, das größtenteils aus Umsetzungen besteht, halten die meisten Interessenten vom Kauf ab. Im April 1994 meldet Commodore Konkurs an, mit der Firma stirbt auch die Konsole.

Commodore hat 1982 über 1 Million Computer verkauft

Das Commodore Erfolgsprogramm

Der Marktführer präsentiert:

commodore COMPUTER

Lynx Eats Boy's Lunch.

Lynx plays games in full color, pushing color next to Lynx. GameBoy's yellow and black screen is primitive.

Lots of games are available, with more being developed. This guy is from California Games!

Blue Lightning: "We also have Gates of Zendeon, Electric Eye and Galactic!"

Chip's Challenge has 14 levels, all different.

Introducing Klax: "the award-winning Atari Mercury Rampage, Synthesia and Vindicta" are coming soon.

You can connect up to 8 Lynxes. On some games, all 8 players can be on screen at once.

Hey, sorry GameBoy. But Lynx is the first color portable game system. It also happens to be a lot more exciting than most home video game systems. Lynx has high definition SuperGraphics, with 16-bit power for faster action, much deeper levels of game play and the ability to link up to 8 players at once. Try playing Lynx just once. That's all it'll take to leave your little boy games behind.

ATARI LYNX

DER COMEBACK-VERSUCH

Unter der neuen Führung versucht Atari ein Comeback: Tramiel stoppt beinahe alle laufenden Projekte und verstärkt stattdessen die Bemühungen im Bereich Heimcomputer, dem Gebiet, in dem er sich bestens auskennt. So wird der 1985 veröffentlichte Atari ST beinahe sofort ein Verkaufshit, trotz starker Konkurrenz. Ein Jahr später versucht man, die nach wie vor gute Ausgangsposition (immerhin wurden mehrere Millionen Konsolen verkauft) im Videospielmarkt zu nutzen.

1986 erscheint auf breiter Front das zwei Jahre zuvor bereits in kleinen Stückzahlen verkaufte Atari 7800, für das aber wenige Exklusivtitel veröffentlicht werden. Dank der weitgehenden Abwärtskom-

patibilität zum 2600 findet das System in Deutschland wegen des starken Warenhaus- und Versandhandelsgeschäftes dennoch viele Abnehmer. Im Mutterland USA floppt das Gerät wegen der in allen Bereichen stärkeren Konkurrenz. Das gute Geschäft mit Computern rettet die Firma vor größeren wirtschaftlichen Schäden, bevor sie erneut in den Videospielmarkt eintritt, diesmal mit einem scheinbar revolutionären Konzept.

In Zusammenarbeit mit dem Spielehersteller Epyx bringt Atari 1989 eine tragbare farbige 16-Bit-Konsole auf den Markt. Durch den fast gleichzeitigen Start des Nintendo Game Boy, der über das stärkere Line-up verfügt und wesentlich sparsamer im Stromverbrauch ist, ist



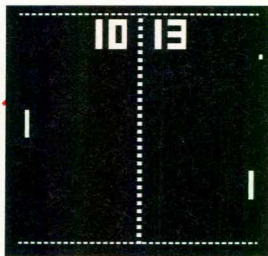
▲ ATARI LYNX



▲ ATARI JAGUAR

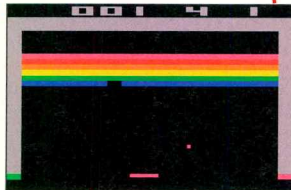
1989

1993



Pong – 1972

Breakout – 1975



Klax – 1989

DIE WICHTIGSTEN SPIELE **ATARI**

der Lynx aber schon 1991 abgeschlagen und fällt wenig später sogar hinter Segas Game Gear zurück.

1993 wagt Atari einen weiteren Versuch, sich noch einmal ein beträchtliches Stück vom Videospielkuchen zurückzuerobieren. Ähnlich wie beim Lynx stammt das ursprüngliche Hardware-Design von einer externen Firma, diesmal von Flare Technology, die ein leistungsfähigeres, aber günstigeres System im Vergleich zu den damals marktbeherrschenden Konsolen SNES und Mega Drive versprechen. Das überlegene 64-Bit-System Atari Jaguar erscheint 1993 in den USA und 1994 in Europa, scheitert aber wie seine direkten Vorgänger an mangelnder Unterstützung der Spielehersteller, trotz eilig nachgeschobener CD-

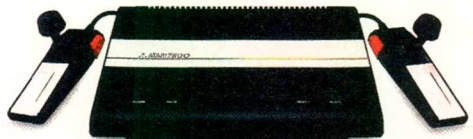
ROM-Erweiterung. Weltweit kann sich das Gerät Schätzungen zufolge nicht einmal 250.000 Mal verkaufen, was den Anfang vom Ende der Firma einleitet. 1996 übernimmt der Festplattenhersteller JTS Corporation alle Atari-Aktien, die 1998 wiederum Hasbro Interactive aufkauft. Als der französische Publisher Infogrames Hasbro Interactive im Jahr 2000 komplett übernimmt, gehen alle Markenrechte Ataris an die Firma Infogrames über, die sich 2003 schließlich selbst in Atari umbenennt. Ab diesem Zeitpunkt veröffentlichen die Franzosen alle Spiele unter dem Atari-Logo. Allerdings scheint an diesem Firmennamen das Pech zu kleben, denn der Publisher stürzt 2005 in eine tiefe finanzielle Krise, aus der er sich bis heute zu erholen versucht. ▶



◀ ATARI JAGUAR CD

1995

Viewer Aggression Is Advised.



Are you a man or are you a wuss? You'll never find out until you go up against the mighty Atari® 7800™ system and hard-hitting games like Commando®, Xenophobe™ or Double Dragon™.

It comes complete with arcade quality graphics, 2 deluxe joystick controllers. And the radical Pole Position II cartridge. So pick one up. And plug in one of the awesome 7800 games today (or any one of the exciting 2000+ cartridges).

And remember, no one over 17 is allowed to watch unless you give them permission. **ATARI 7800™**

Atari, the Atari logo, "Atari" and "Atari 7800" are registered trademarks of Atari Corporation. Commando is a trademark of Atari Inc. Xenophobe is a trademark of Atari Inc. Double Dragon is a trademark of U.S. Gold Corporation. © 1989 Atari Corporation. Atari Inc., 10100 N. DeSoto Ave., Scottsdale, AZ 85258.

Winners don't do drugs. ●

SNK NEO GEO



Nach dem Erfolg der Spielkonsolen in den 80er-Jahren macht sich die japanische Firma SNK an ihre Gedanken. Für jedes neue Spiel müssen die Spielhallenbesitzer einen neuen Automaten kaufen, doch die Heimkonsolen haben vorgemacht, dass es auch anders geht. Zudem erscheinen eben jene Arcade-Spiele nur in abgespekter Version für Heimkonsolen, eine 1:1-Umsetzung ermöglichen die verfügbaren Geräte nicht. Davon ausgehend entwickelt SNK ein Arcade-System, das durch austauschbare Platinen, ähnlich Modulen, mit Spielen gefüttert wird. Der Clou aber ist, dass das gleiche System als Heimversion entwickelt wird, welches Arcade-Spiele ohne technische Abstriche und großen technischen Aufwand umsetzbar macht. Das Neo Geo erscheint in der Heimvariante 1990 und treibt Arcade-Fans Freudentränen in die Augen. SNK hält das Versprechen und schafft es tatsächlich, Spielhallenspaß ohne Kompromisse in das Wohnzimmer zu transportieren. Vorbei sind die Abstriche bei Grafik, Sound oder Geschwindigkeit, selbst dicke Arcade-Joyboards werden in der Grundausstattung mitgeliefert. Diese Qualität hat aber seinen Preis: 650 U.S.-Dollar kostet das Grundsystem, die Spiele schlagen mit 200 bis 400 U.S.-Dollar pro Stück zu Buche. Damit ist das Neo Geo von Anfang an ein Nischenprodukt. Erst mit einer günstigeren auf CD basierenden Konsole mit dem Namen Neo Geo CD versucht SNK 1994, auch den Massenmarkt zu erreichen. Die CD als Medium ist deutlich billiger als die monströsen Module. Echte Jünger jedoch sind vom Neo Geo CD enttäuscht. Zwar liegt man preislich mit der Software etwa auf Höhe der Konkurrenz, allerdings bremsen lange Ladezeiten den Spielspaß deutlich.

Für Spielhallenfreunde gibt es dennoch keine Alternative, gerade Shoot'em-Up- oder Prügel-Fans sind dank des starken Line-ups im siebten Himmel. Erst der Vormarsch der 3D-Spiele 1997 beendet den Achtungserfolg des auf 2D getrimmten Spielhallengeräts. Verzweifelte Versuche, erneut im Konsolenmarkt (Neo Geo Pocket) Fuß zu fassen, enden 2000 im Konkurs und dem anschließenden Aukauf durch eine Investorengruppe.

Kurze Zeit später gründen ehemalige SNK-Mitarbeiter die Firma Playmore, die bis 2003 alle Lizenzen und schließlich den Firmennamen zurückkauft. Heute beschränkt sich SNK Playmore auf die Wiederveröffentlichung alter Spiele auf sämtlichen wichtigen Plattformen.



▲ HIGH-TECH: Zu seiner Zeit das Nonplusultra auf dem Konsolenmarkt.

DIE WICHTIGSTEN SPIELE



Samurai Showdown
– 1993



King of Fighters '94
– 1994



Metal Slug
– 1996



SEGA, DER EWIGE ZWEITE



Viele wundert es sicherlich, dass die vermeintlich urjapanische Firma eigentlich ein amerikanisches Unternehmen ist. 1940 gründen in Honolulu, Hawaii, drei U.S.-Amerikaner die Firma Standard Games, die Münzspielautomaten für Militärbasen herstellt und vertreibt. Als die Firma ihren Hauptsitz 1951 nach Japan verlegt, trägt sie bereits eine ganze Weile den geänderten Namen Service Games. Der japanische Ableger wird folglich zu Service Games of Japan.

Die Abkürzung Sega wird 1965 amtlich, als das Unternehmen mit dem Automatenhersteller Rosen Enterprises in Tokio fusioniert. Der durch Atari ausgelöste Boom der Videospielautomaten geht auch an Sega nicht spurlos vorüber. 1976 veröffentlicht die Firma das erste kom-

merzielle japanische Videogame und Box-Spiel überhaupt: 'Heavyweight Champ'. Von diesem Zeitpunkt an bleibt Sega der Spielhalle treu und feiert große Triumphe, aber das Unternehmen will mehr. Um die Erfolge, die man in den Arcades hat, in das heimische Wohnzimmer zu transportieren, veröffentlicht man 1982 das SG-1000. Atari hatte auf dem amerikanischen Markt in beeindruckender Weise vorgeführt, dass dieser Weg durchaus funktionieren kann. Zwar ist Segas Schritt nicht in gleicher Dimension von Erfolg gekrönt, dennoch ist die Konsole ein echter Verkaufsschlager in Japan. Als 1983 der Videospielemarkt fast vollständig kollabiert, gerät der erfolgswahnhörte Konzern ins Schlingern. Dank einiger kluger Management-Entscheidungen erholt sich Sega

schon 1984 fast vollständig. Im gleichen Jahr veröffentlicht man eine leicht modifizierte Variante des SG-1000 mit dem Zusatz Mark II, 1985 erscheint eine stark verbesserte Version (vor allem in puncto Sound und Videoausgänge) mit dem Zusatz Mark III, die mit dem NES/Famicom konkurrieren soll. Diese hat genug Potenzial, um sie unter dem Namen Master System in den USA 1986 und 1987 in Europa in einem komplett neuen Design auf den Markt zu bringen. Leider bleibt ihr Erfolg deutlich hinter dem des NES und auch hinter Segas Erwartungen zurück. Einzig in Europa sind die Verkaufszahlen zufriedenstellend, vor allem weil Nintendo kaum oder gar nicht in einzelnen Ländern vertreten ist. Dennoch, die beiden Kernmärkte Japan und USA sind nach wie vor das Hauptziel



▲ SG-1000



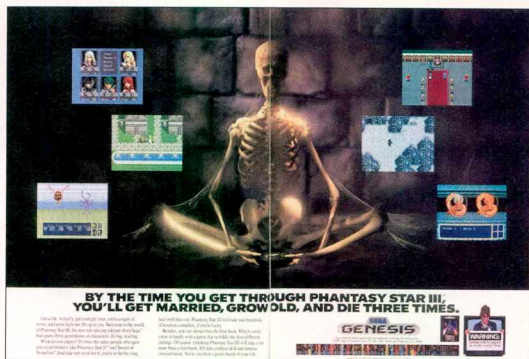
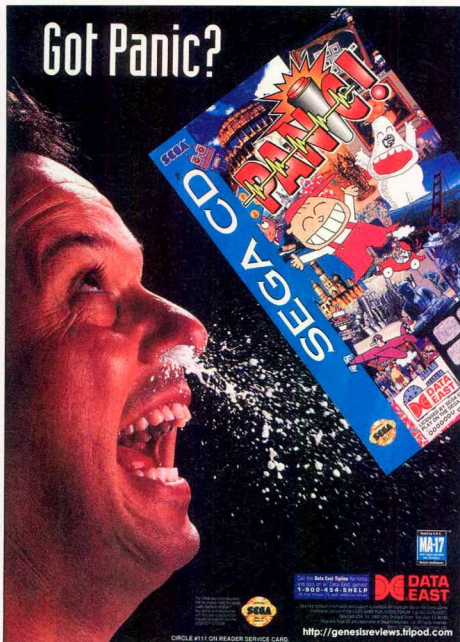
▲ SG-1000 MARK II

SEGA

DAS KONSOLLEN-LINE-UP ►

1982

1984



◀ **GESCHMACKSSACHE:**
Die witzigen Werbungen von Sega waren teilweise auch am Rande des guten Geschmacks.

▲ **FANTASIEVOLL:** Phantasy Star III ist tatsächlich eines der umfangreichsten Spiele zu diesem Zeitpunkt auf dem Mega Drive.

des Herstellers. Im Kampf um Marktanteile läutet Sega mit einem reinrassigen 16-Bit-System, das dem NES technisch weit überlegen ist, endgültig die nächste Konsolengeneration ein. Der Hersteller profitiert bei der Entwicklung des Systems von den Erfahrungen mit den ersten 16-Bit-Automaten, die er bereits seit 1985 ausliefert. Im Oktober 1988 bringt Sega das Mega Drive in Japan heraus, ein Jahr später veröffentlicht man die Konsole unter dem Namen Genesis in den USA. Trotz ihrer technischen Überlegenheit gegenüber dem NES hat es die Konsole zu Beginn in den beiden Territorien schwer, denn die Marktmacht von Nintendo ist einfach überwältigend. Einzig im europäischen Raum, in dem das Mega Drive 1990 erscheint, gibt es deutlich weniger Start-

schwierigkeiten. Die Bekanntheit des Master Systems verhilft dem neuen Gerät beinahe im Handumdrehen zur Marktführerschaft, die Sega auch trotz SNES bis zum Ende der Konsolengeneration behält.

DER HÖHEPUNKT

Nach der letztlich erfolgreichen Markteinführung der Konsole steht schon das nächste Gerät in den Startlöchern, das 1990 in Japan gelauncht wird. Nachdem Nintendo ein Jahr zuvor den Verkaufshit Game Boy in die Läden brachte, will Sega den Handheld-Markt nicht kampflos dem Konkurrenten überlassen. Auf Basis des Master Systems bringt das Unternehmen den tragbaren Game Gear in den Handel, der mit Farbbildschirm punktet. Die Abverkäufe in Japan sind aber schwach, auch ▶

PHILLIPS CD-I

Der niederländische Technikkonzern Philips legt ab 1979 zusammen mit Sony verschiedene Standards für CD-Formate fest, unter anderem CD-ROM und Video-CD. 1988 verabschiedet er eine Kombination aus allen, die CD interactive, kurz CD-i, ist geboren. Fortan versuchen die Holländer, daraus ein Gerät zu basteln, das massenmarktauglich ist. Als Nintendo wegen der Entwicklung einer CD-ROM-Erweiterung für das SNES auf sie zukommt, wittern sie die Chance für ihr CD-Format. Als sich andeutet, dass sich das Gerät verzögert, prescht Philips 1991 mit einem eigenen Player vor, einer echten Multimedia-Kiste. Audio-CDs, Video-CDs, CD-ROMs und Spiele soll das Gerät im heimischen Wohnzimmer abspielen können, doch gerade im letzteren Punkt enttäuscht CD-i auf ganzer Linie.

Umsetzungen und grauenhafte Exklusiventwicklungen sind alles, was die Spieler erwartet. Der hohe Preis von anfangs 1.000 U.S.-Dollar verschreckt die meisten Interessenten, für Spieler sind SNES und Mega Drive sowie später die PlayStation einfach die besseren Alternativen, obwohl sogar zwei "Mario"- und drei "Zelda"-Titel für das CD-i veröffentlicht werden, die allerdings schwach sind. Die Lizenz dafür stammt noch aus dem geplanten CD-ROM-Joint-Venture zwischen Nintendo und Philips. Trotzdem bleiben die Player noch bis 1998 im Portfolio der Niederländer, bevor man das Experiment letztlich als gescheitert erklärt.



◀ **NICHT NUR SPIELE:** Mit dem Multimedia-Standard CD-i will Philips nicht nur Spiele unterstützen.



◀ **SG-1000 MARK III/
MASTER SYSTEM**

1985



▲ **MEGA DRIVE**

1988

GENESIS DOES WHAT NINTENDO N'T.

ARCADE GAMES:



Super Monaco GP™

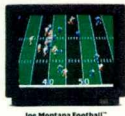


Michael Jackson's Moonwalker™

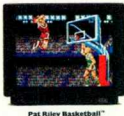


E-SWAT™

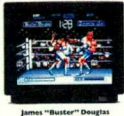
SPORTS GAMES:



Joe Montana Football™



Pat Riley Basketball™

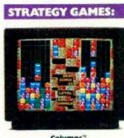


James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

ADVENTURE GAMES:



The Sword of Vermilion™



Columns™



Dynamite Duke™

STRATEGY GAMES:

ACTION GAMES:

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega.

Today's latest blockbuster arcade hits like Super Monaco GP®. Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker™ as you use dance-kicks, hat-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT™ and clean up the city besieged by mad terrorists.

Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana Football®, check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing®. Or in Pat Riley Basketball®, get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In The Sword of Vermilion®, make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns®. Or become the ultimate commando warrior in Dynamite Duke® as you blast the enemy from an over-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit system and it's got the hottest video game hits going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendo don't.



▲ **POPULÄR:** Diese Anzeige steht für den Krieg zwischen Nintendo und Sega in den USA wie keine zweite.

die Veröffentlichung 1991 in den USA und Europa bringen wenig Besserung. Im Markt der Handhelds bietet Nintendo vor allem hinsichtlich Preis, Batterieverbrauch und Software das attraktivere Gerät. Mit dem Mega Drive schlägt sich Sega in der Zwischenzeit deutlich besser, mittlerweile stellt sich in den USA der Erfolg ein. Ein wichtiger Schlüssel ist der blaue Igel Sonic, dessen erstes Abenteuer um den U.S.-Start des NES-Nachfolgers SNES im Jahr 1991 in den Regalen steht und sofort zum Hit wird. Während die Verkäufe in Japan gerade nach der Veröffentlichung des SNES abnehmen und das Mega Drive an Bedeutung verliert, kommt es in den USA zum Kopf-an-Kopf-Rennen mit Nintendo. 1991 ist ein wichtiges Jahr für Sega. Sega feiert (allerdings nur außerhalb

Japans) große Erfolge mit dem 16-Bitter, als sich das Unternehmen weiter für den Konkurrenzkampf rüstet. Nachdem die PC-Engine bereits mit großem Erfolg eine CD-Erweiterung pflegt und Nintendo eine solche bereits angekündigt hat, macht Sega nun Nägel mit Köpfen. Ende des Jahres erscheint in Japan die Erweiterung Mega-CD, die sich trotz des geringen Marktanteils des Mega Drive in den ersten Monaten ganz passabel verkauft, kurz danach brechen die Verkäufe förmlich ab. Im Oktober 1992 debütierte das CD-ROM-Laufwerk in den USA und im April 1993 in Europa, doch inzwischen gilt die Erweiterung längst als Flop. In allen Territorien schrecken hauptsächlich der hohe Preis (in Europa umgerechnet knapp 300 Euro) sowie das magere Software-Line-up

die meisten Interessenten ab. Der letzte verzweifelte Versuch Segas, das Leben der Konsole zu verlängern, ist eine zusätzliche Erweiterung. Das 32X erscheint zwischen November 1994 und Januar 1995 in den drei wichtigen Territorien. Der Aufsatz, der das Mega Drive zu einer 32-Bit-Konsole macht, hat es ebenfalls schwer. Wieder sind der hohe Preis (in Deutschland umgerechnet etwa 200 Euro) und die magere Software-Palette wichtige Gründe hierfür. Hauptsächlich aber verunsichert Sega selbst die Käufer, denn bereits im November 1994 veröffentlicht man in Japan den Mega-Drive-Nachfolger Saturn, was im Prinzip das Ende des 16-Bitters bedeutet.

Wichtigster Grund für den eiligen Marktstart der CD-Konsole ist der Respekt vor dem Unterhaltungsrie-



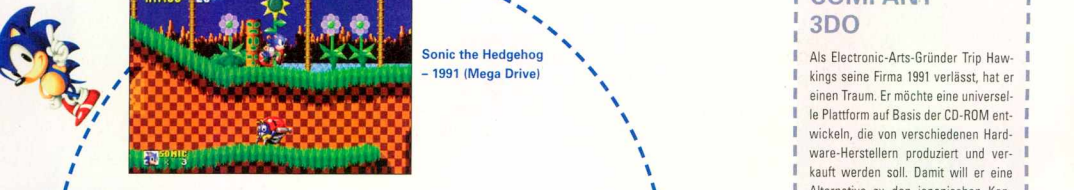
▲ GAME GEAR



▲ MEGA-CD

1990

1991



Sonic the Hedgehog
– 1991 (Mega Drive)



Virtua Fighter
– 1993 (Arcade)



Sega Rally
– 1995 (Arcade)

DIE WICHTIGSTEN SPIELE SEGA®

sen Sony, der nur einen Monat später mit der PlayStation das Parkett betritt.

FALL UND NEUORIENTIERUNG

Zu Beginn kann der Saturn noch mithalten, kurioserweise schlägt sich das Gerät gerade in Japan auf Grund der Unterstützung durch zahlreiche kleinere Entwickler verhältnismäßig gut, allerdings verliert Sega schnell Boden im Vergleich zum Branchen-Neuling. Gerade im Westen bleibt der breite Erfolg, mutmaßlich auch wegen der wilden Erweiterungs-experimente beim Mega Drive, aus. Zudem ist das Saturn unglaublich schwer zu programmieren, was AM2-Chef Yu Suzuki zu folgender Aussage veranlassen haben soll: "Ich glaube, nur einer von 100 Programmierern ist gut genug, die maximale

Geschwindigkeit aus dem Saturn herauszukitzeln." Die störrische Hardware-Konzeption und das harte Sony-Marketing treiben die namhaften Spielehersteller schnell zur PlayStation. Am Ende der Generation stehen 10 Millionen verkaufter Saturns etwa 100 Millionen verkaufter PlayStations gegenüber, Sega ist plötzlich nach Sony und Nintendo nur noch Dritter. Einen guten Zeitpunkt für die Veröffentlichung des Saturn-Nachfolgers wählt die Firma 1998, PS2 und GameCube sind hier noch Jahre entfernt. Technisch macht das Gerät einen blendenden Eindruck, in Kombination mit dem Preis von umgerechnet etwa 200 Euro ist es die attraktivste Spielkonsole dieser Zeit. Durch das serienmäßige Modem ist die Dreamcast die erste Online-fähige Konsole, die Mehr-

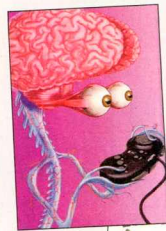
spielerpartien über das Internet ermöglicht. Das ambitionierte Gerät verliert trotz beeindruckender Games mit dem Start der PS2 schlagartig an Bedeutung, fehlendes konsequentes Marketing besiegelt nicht nur das Schicksal der Konsole, sondern auch das von Sega als Hardware-Hersteller. 2001 stellt der Konzern die Produktion vollständig ein und verkündet, in Zukunft ausschließlich als Software-Hersteller und -Publisher fungieren zu wollen.

Seitdem erscheinen Sega-Spiele auf Plattformen von Microsoft, Sony und Nintendo, obwohl die Dreamcast bis 2008 mit neuen Games von kleinen Herstellern unterstützt wird und mittlerweile als Kultkonsole gilt. Heute ist Sega einer der wichtigsten weltweit operierenden Spiele-Publisher.

SZ ■

THE 3DO COMPANY 3DO

Als Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins seine Firma 1991 verlässt, hat er einen Traum. Er möchte eine universelle Plattform auf Basis der CD-ROM entwickeln, die von verschiedenen Hardware-Herstellern produziert und verkauft werden soll. Damit will er eine Alternative zu den japanischen Konsolenherstellern schaffen, die hart diktieren, welche Spiele überhaupt erscheinen, und überdies hohe Lizenzgebühren verlangen. Hawkins gründet mit dieser Idee die 3DO Company, deren erster Lizenznehmer Panasonic 1993 den ersten 3DO Interactive Multiplayer auf den Markt bringt. Die größte Unterstützung erfährt das Konzept durch Hawkins alte Firma. Electronic Arts bringt aber auch das 3DO letztlich an dem hohen Preis und mauen Umsetzungen. Die Veröffentlichung von Saturn und PlayStation versetzt dem ambitionierten System den Todesstoß. Spätere, günstigere Modelle von LG/Goldstar oder Sanyo können den Misserfolg nicht mehr abwenden, ein bereits angekündigter Nachfolger des Systems wird nicht mehr produziert. Nach 1995 wird die 3DO Company zum reinen Software-Hersteller und muss schließlich 2003 Konkurs anmelden.



► OHNE UMWEG: Das Spiel mit dem 3DO geht laut der Anzeige direkt ins Gehirn.



▲ 32X



▲ SATURN

► DREAMCAST



1994

1994

1998

TONY HAWK'S PROVING GROUND



JEDER SKATER HAT SEINE GESCHICHTE. SCHREIB DEINE EIGENE!



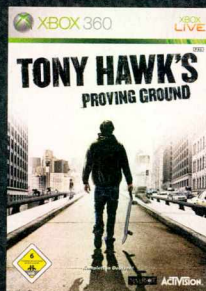
MACHE DIE WELT ZU DEINEM SKATEPARK!

„Tony setzt auf Skate-Action.
So umfang- und abwechslungsreich
wie nie zuvor.“

Bravo ScreenFun 11/2007

AB NOVEMBER ERHÄLTlich

FÜR XBOX360™, PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®2, Wii™ UND NINTENDO DS™



© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTIVISION®

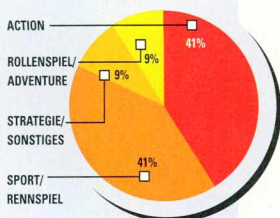
TESTCENTER

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

DAS TEAM IM ÜBERBLICK

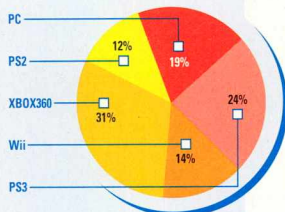
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



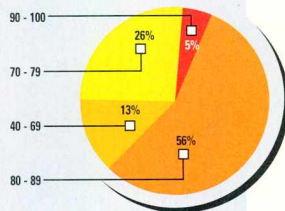
SYSTEM-STATISTIK

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: Need for Speed: Pro Street, Crysis, PES 2008, FIFA 08
Packt beim Umzug als Erstes ein: natürlich mein Heimkino samt Konsolen
Lässt beim Umzug garantiert zurück: mein Bett. Das fällt nämlich schon fast auseinander



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Musikspiele, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Call of Duty 4, Tony Hawk's Proving Ground
Packt beim Umzug als Erstes ein: viele schöne Erinnerungen – und natürlich meinen Stoffhasen
Lässt beim Umzug garantiert zurück: meine geschätzten Kollegen des GA-Teams



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Crysis, Virtua Fighter 5, God of War 2
Packt beim Umzug als Erstes ein: frisch gebügelte Hemden
Lässt beim Umzug garantiert zurück: mein schmeckes, geräumiges "Porno-Bad" – und meine Sammlung leerer Red-Bull-Dosen



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Halo 3, PES 2008, Call of Duty 4
Packt beim Umzug als Erstes ein: Full-HD-Glotze ... und meinen kleinen Plüsch-Goleo
Lässt beim Umzug garantiert zurück: meinen total krummen Zock-Stuhl



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Shin Megami Tensei: Persona 3, Die Simpsons: Das Spiel
Packt beim Umzug als Erstes ein: meine DVD-Sammlung, die macht so 90 % meines Hab und Guts aus
Lässt beim Umzug garantiert zurück: den Schrott, den ich seit Jahren rumstehen habe



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspiele, Action-Adventures, Action-Rennspiele
Spielt zurzeit: Nicht mehr Guitar Hero II – hab's auf Profi durch!
Packt beim Umzug als Erstes ein: Ein super Geburtstagsgeschenk der GA-Crew: mein Spalding-Basketball mit Novitzki-Autogramm
Lässt beim Umzug garantiert zurück: viele gute Freunde



THOMAS NICKEL FREIER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Action-Adventures, Prügelspiele
Spielt zurzeit: Super Paper Mario, Folklore, Crash of the Titans
Packt beim Umzug als Erstes ein: Meinen TARDIS-Schlüssel! Vielleicht gibts in Fürth Daleks!
Lässt beim Umzug garantiert zurück: Bestimmt nicht meine Ken-do-Truppe! Training geht weiter.



MATZE SCHWEIGER DVD-PRODUKTION

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter
Spielt zurzeit: Halo 3, Stranglehold (dt.), Super Paper Mario
Packt beim Umzug als Erstes ein: meine Zahnbürste und viele gute Erinnerungen an eine geile Zeit!
Lässt beim Umzug garantiert zurück: viele coole Kollegen, die ich hoffentlich bald wiedersehe



UTE PFEUFFER LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Action-Adventure, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Tomb Raider Anniversary, Crash Bandicoot
Packt beim Umzug als Erstes ein: die CD-Sammlung, das Kochbuch von meiner Mutter und meinen Mac
Lässt beim Umzug garantiert zurück: viele der schönen Magazine, die sich angesammelt haben



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Carcassonne mit allen Erweiterungen
Packt beim Umzug als Erstes ein: Mountainbike und Espressomaschine
Lässt beim Umzug garantiert zurück: ein paar alte Fensterhämmer



UNSER TESTSYSTEM

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

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.

GameCube 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

Spieletitel

XBOX360

GUT

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

SCHLECHT

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

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16



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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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

WERTUNG	GUT	SCHLECHT
PLAYSTATION2	GRAFIK: 70% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 78% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16	SCHLECHT: 70% SOUND: 81% STEUERUNG: 84% MEHRSPIELER: 78% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16
XBOX	GRAFIK: 72% SOUND: 81% STEUERUNG: 85% MEHRSPIELER: 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16	SCHLECHT: 72% SOUND: 81% STEUERUNG: 85% MEHRSPIELER: 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16
Wii	GRAFIK: 73% SOUND: 81% STEUERUNG: 79% MEHRSPIELER: 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16	SCHLECHT: 73% SOUND: 81% STEUERUNG: 79% MEHRSPIELER: 76% OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16

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 nun dann auf oder ab, wenn gravierende Unterschiede vorliegen.

EXKLUSIV

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

TOP-HIT

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

MOST WANTED

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

VIDEO AUF DVD

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

DEMO AUF DVD

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

CYLINK

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



DIE ZEHN TESTGEBOTE

- Wir testen keine Betaversionen, sondern nur fertige Spiele!
- Jedes Spiel wird lange gespielt und nicht in wenigen Minuten abgefrühstückt!
- Kein System wird von uns bevorzugt oder benachteiligt – wir lieben sie alle!
- Sämtliche Next-Gen-Spiele werden auf modernen HD-Fernsehern getestet!
- Wertungen werden nicht im Alleingang vergeben, sondern immer ausdiskutiert!
- Wir testen für unsere Leser, nicht für irgendwelche Hersteller!
- Jede Version eines 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!

NEED FOR SPEED PRO STREET



Raus aus der Stadt, rauf auf die Rennpiste. Die Erfolgsserie schlägt einen neuen Weg ein. Ob das "Pro Street"-Konzept aufgeht, zeigt unser Test.

FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
EA Black Box

- ▶ Mit ausgereiftem Schadensmodell
- ▶ Karriere-Modus mit Renn-, Drag- und Drift-Events
- ▶ 55 lizenzierte Fahrzeuge

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach jedem Rennen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.ea.com/nfs/prostreet



PC

PS2

PS3

Xbox 360

Wii

System:
Termin/Preis:
Test in:

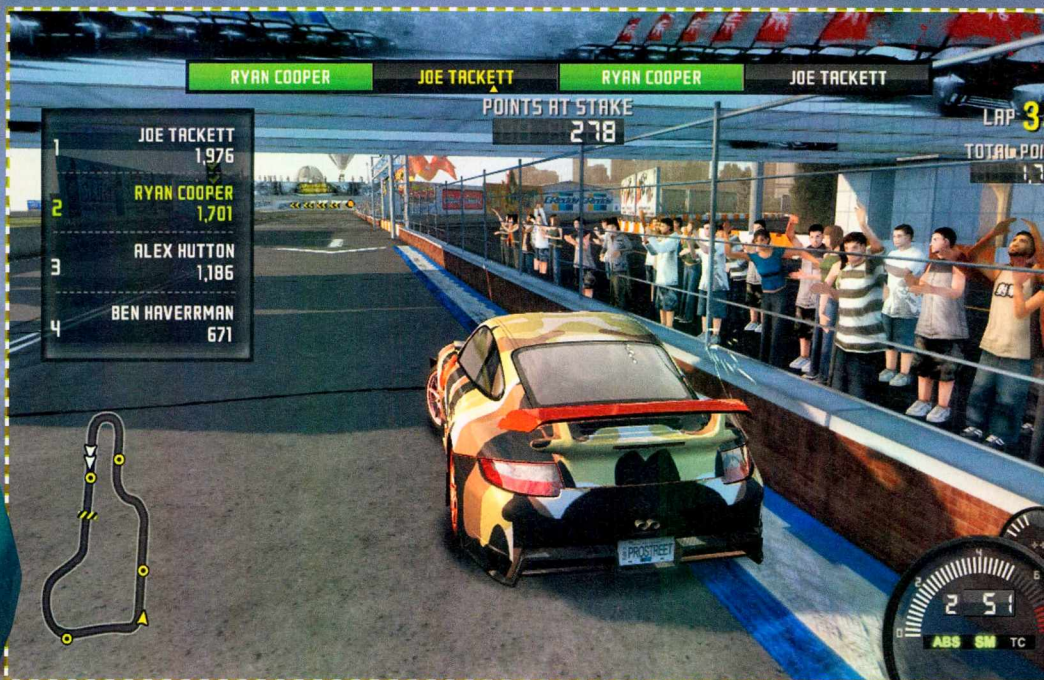
22.11.2007 – 50 €
12/2007

22.11.2007 – 60 €
12/2007

22.11.2007 – 70 €
12/2007

22.11.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

22.11.2007 – 60 €
12/2007



▲ VERZEIHEN: Trotz eigenwilliger Camouflage-Lackierung wird unser Porsche 911 GT2 vom Publikum lautstark bejubelt. (Xbox360)

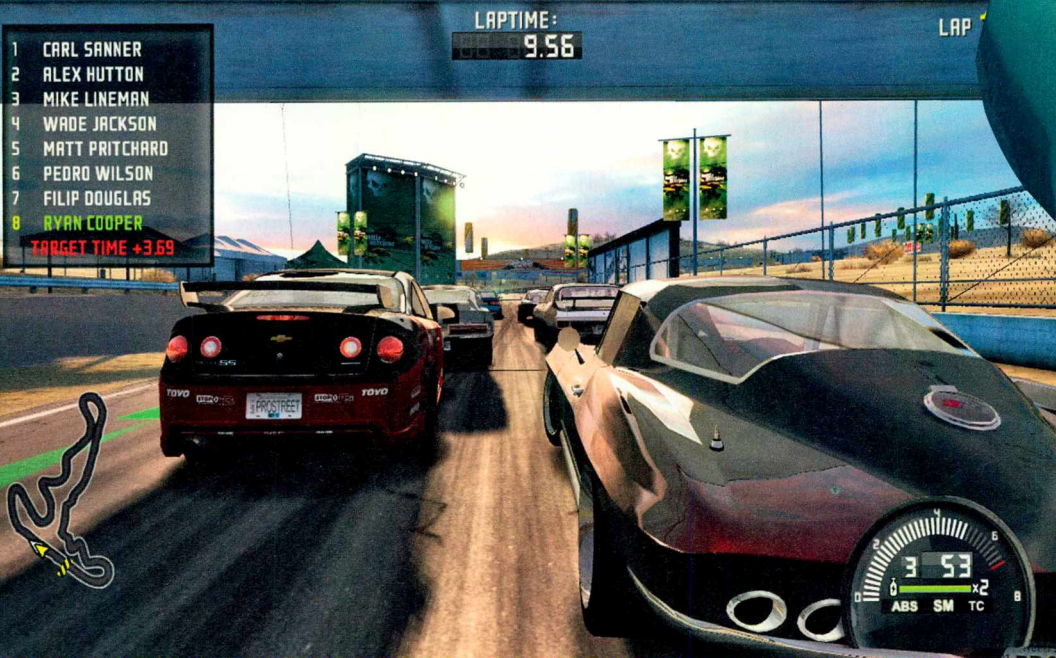
Der Wandel von Vorgänger "Carbon" zu "Pro Street" kommt einem kompletten Motorwechsel gleich. Identisch bleibt im jüngsten "Need for Speed" das Grundgerüst aus einer Karriere mit Drift-, Drag- und Renn-Events, "echten" Fahrzeugen sowie vielen Tuning-Möglichkeiten. Neu ist, dass Sie nicht mehr in illegalen Nachtrennen der Polizei ein Schnippchen schlagen, sondern auf abgesperrten Rundkursen um

die Wette fahren – bei Tageslicht und ganz legal. Zudem haben EAs Entwickler die Fahrphysik realistischer gestaltet und sogar ein Schadensmodell in "NFS" eingebaut. Unser Test hat aber noch eine Vielzahl weiterer Neuerungen ans Tageslicht gebracht.

GEGEN DEN REST DER WELT

Geschätzte 95 Prozent der Rennspiele trennen ihren Online- ▶





▲ VERFOLGEN: Ein Bild aus der Stoßstangenperspektive, in der wir den anderen Autos ganz nahe kommen, darf in unserem Test natürlich nicht fehlen. Links sehen wir einen Nissan Skyline GT-R, rechts eine 67er Corvette. (Xbox360)

HEISSE KURVEN: DAS PRO-STREET-MODEL

EOG
Ihr CyLink-Code

Sie wollen wissen, wer die Dame ist, die Sie auf unserer Titelseite und auch in diesem Artikel mit unschuldigen Rehaugen anblickt? Nun, die Frau heißt Krystal Forscutt und ist ein 21-jähriges australisches Fotomodell. Einer breiteren Öffentlichkeit bekannt wurde Krystal Forscutt als Teilnehmerin bei Big Brother Australia 2006. Für alle (neuen) Fans von Krystal Forscutt haben wir auf unserer Website cynamite.de zehn erotische Aufnahmen zusammengestellt (CyLink: EOG). Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack!



Modus strikt vom Rest, "Pro Street" macht das anders: Wählen wir einen Raceday aus, fragt uns das Spiel, ob wir ein Singleplayer-, Splitscreen- oder Multiplayer-Event austragen möchten. Auch wenn wir uns für ein Einzelspieler-Rennen entscheiden, werden unsere Leistungen sofort mit denen der Community verglichen. Zudem dürfen wir einen Wettbewerb erstellen und unseren Ghost auf den Server laden, sodass unse-

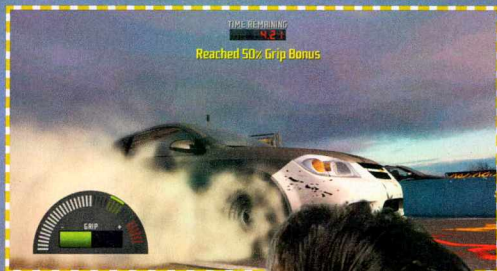
re Kumpels sich direkt mit unserem Schatten messen können – wann immer sie wollen.

Bevor es auf die Piste geht, müssen wir für alle Events eines Racedays jeweils die geeignete Karosse auswählen. Zusätzlich genehmigt man uns einen Ersatzwagen für den Fall, dass das Einsatzauto mit Totalschaden ausfällt. Dann geht's los: Kameranähe, schnelle Schnitte, ein sexy Grid-Girl schwenkt die Startflagge, die

▼ VERSUCHEN: Im neuen Wheelie-Wettbewerb versagen wir anfangs völlig – unser Wagen hat zu wenig PS. Unser Gegner kriegt das besser hin. (Xbox360)



► **VERRAUCHEN:** Vor dem Drag-Rennen heizen wir unsere Reifen auf, um beim Start möglichst viel Grip zu haben. (Xbox360)



▼ **VERSCHALTEN** ... sollten wir uns beim Drag-Rennen auf keinen Fall. Hier sind Timing und Reaktionsvermögen gefragt. (Xbox360)



Fahrzeuge brettern davon. Auf den ersten Blick (bis aufs Tageslicht) nix Neues. Aber: Obwohl wir von der PS-Leistung her locker mit den Konkurrenten mithalten können, haben wir große Mühe, den Rivalen zu folgen. Die Ursache liegt im voreingestellten Assist-Level begründet. In der mittleren Stufe "Racer" sind ESP und Traktionskontrolle aktiviert. Die Fahrhilfen bewahren uns zwar vor einem ausbrechenden Heck, dafür bremst die

elektronische Stabilitätskontrolle das Auto in Kurven dermaßen herunter, dass wir dort immer wieder wertvolle Zeit verlieren. Also schalten wir gleich auf die höchste Stufe namens King. Nun entfaltet sich die ungezügelte Power unserer Dodge Viper – und wir können die neue Fahrphysik überprüfen.

SIMULATION ODER SIMULANT?

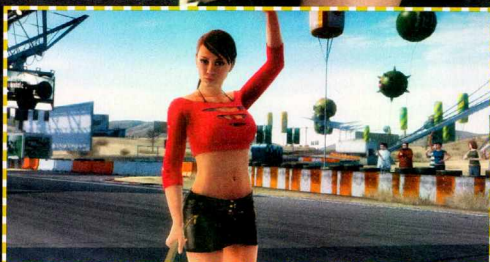
Wir sind gespannt, wie unser Gefährt auf Vollgasschübe und extre-

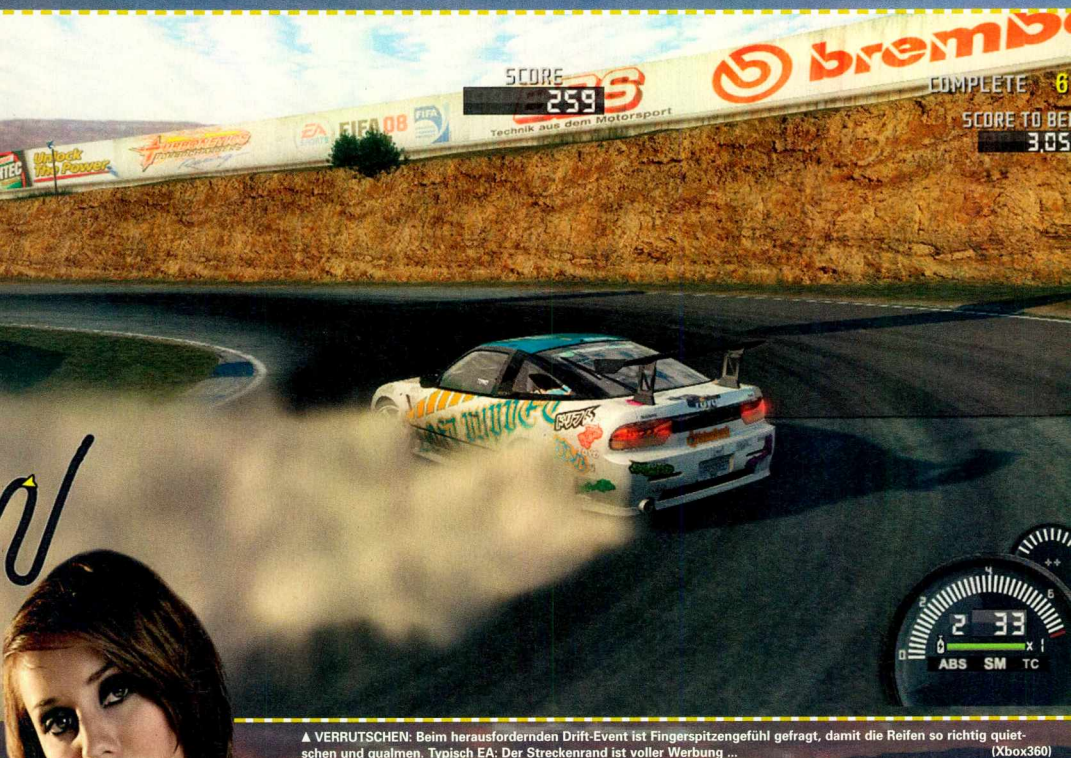
me Einlenkmanöver reagiert. Hypersensibel wie bei "Gran Turismo" oder doch eher arcademäßig wie bei den letzten "NFS"-Folgen? Die Wahrheit liegt in der Mitte und lässt sich am besten mit dem jüngsten Microsoft-Racer "Project Gotham Racing 4" vergleichen. Soll heißen: In engen Kurven übersteuert Ihr Fahrzeug ein wenig und das ►

▼ **VERSCHIEBEN:** Per Autosculp-Feature verändern wir die Form unserer Stoßstange – und haben dabei immer die Aerodynamik im Blick. (Xbox360)



▼ **VERRUCHT:** Schickes Grid-Girl voraus. (Xbox360)





▲ **VERRUTSCHEN:** Beim herausfordernden Drift-Event ist Fingerspitzengefühl gefragt, damit die Reifen so richtig quietschen und qualmen. Typisch EA: Der Streckenrand ist voller Werbung ... (Xbox360)

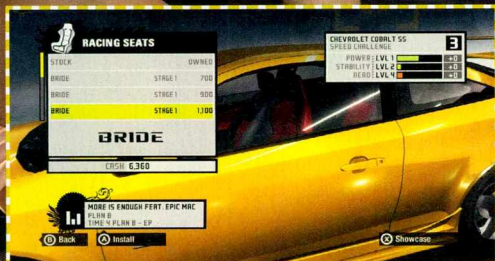
Heck rutscht leicht weg, Angst vor einer Karussellfahrt brauchen Sie aber nicht zu haben. Ähnlich verhält es sich beim Beschleunigen.

Selbst wenn Sie das virtuelle Gaspedal eines 500-PS-Schlittens voll durchtreten, wackelt das Auto höchstens mal kurz mit dem Bügel. Somit werden diejenigen enttäuscht, die in

"Pro Street" einen Anwärter auf den Simulations-Thron gesehen hat. Den größten Unterschied zum Vorgänger stellt man noch beim Bremsen fest. Die Fahrzeuge verzögern wesentlich behäbiger, somit aber auch deutlich realistischer als noch in "Carbon". Wer also bis kurz vor dem Kurveneingang auf dem Gaspedal bleibt, landet unweigerlich neben der Strecke. Netterweise haben die Entwickler eine Ideallinie samt dynamischer

Markierung der Bremspunkte eingebaut, ähnlich wie wir es von "Forza Motorsport 2" kennen. Auch wenn diese nicht ganz so präzise ist wie beim Microsoft-Racer, hilft die Linie beim Kennenlernen einer neuen Strecke sehr. Wem selbst dies noch zu anspruchsvoll ist, der kann die erwähnten Fahrhilfen aktivieren und sich in der gutmütigsten Assist-Stufe Family sogar den Wagen automatisch vor einer Kurve abbremsen lassen. Jedoch

▼ **VERGEUDEN:** Man darf sogar Geld für neue Sitze ausgeben. (Xbox360)



▼ **VERZWEIFELN:** Da waren wir wohl etwas zu forsch unterwegs – unser Porsche ist nur noch Schrott. (Xbox360)



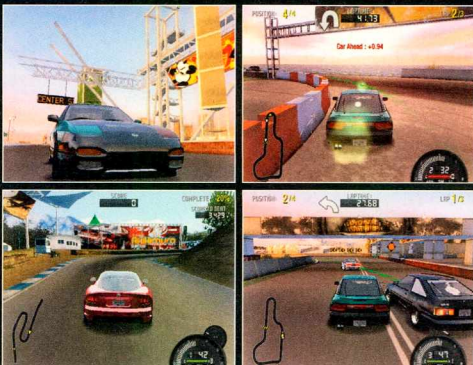
PRO STREET AUF PS2 UND WII

Neben der Testversion für die Xbox360 erreichten uns bis Redaktionsschluss auch Vorschau-Fassungen für PlayStation2 und Wii.

Auf der älteren Sony-Konsole steuern sich die "Pro Street"-Fahrzeuge ähnlich anspruchsvoll wie auf der Xbox360 und auch in Sachen Umfang kann sich die Current-Gen- mit der Next-Gen-Version messen. Optisch sind die Unterschiede erwartungsgemäß deutlicher. Von der Raumentwicklung beim Durchdrehen der Reifen über das Schadensmodell bis hin zu den Licht-/Schatteneffekten musste die PS2-Fassung Federn lassen.

Grafisch ähnlich unspektakulär ist die Version für Nintendos Fuchtelkonsole. Von den diversen Steuerungsvarianten des Vorgängers ist nur noch die "Lenkradsteuerung" übrig geblieben, d.h. man hält die Wii-Remote waagrecht und lenkt durch Kippbewegungen. Das klappt nach kurzer Eingewöhnung ganz gut. Gelegenheitsspieler können natürlich auch auf der Wii-Konsole Fahrhilfen zuschalten.

Eine Besonderheit ist uns noch beim Drag-Rennen aufgefallen. Hier schaltet man einen Gang höher, indem man die Wii-Remote schnell nach oben reißt. Wie viel Spaß die Versionen für PS2 und Wii letztlich machen – und wie gut die PC-Fassung geworden ist – lesen Sie im Test in unserer nächsten Ausgabe.



▲ PS2: Spielerisch wird viel geboten, aber grafisch hält die PS2-Version dem Vergleich nicht stand. (PS2)



◀ Wii: Auch auf der Nintendo-Konsole muss man optisch deutliche Abstriche in Kauf nehmen. (Wii)



braucht man dann schon einen gehörigen Leistungsüberschuss, um eine Chance gegen die KI-Rivalen zu haben. Wie heißt es so schön: Von nix kommt nix!

Die bis zu sieben Kontrahenten agieren merklich cleverer als noch in "Carbon". Nach dem Start versuchen sie rasch, die Lücken zum Durchschlüpfen zu schließen. Trotzdem sind Überholmanöver leicht. Da kleinere Remppler keine dramatischen Auswirkungen auf den Schadenszustand Ihres Fahrzeuges haben, können Sie sich in der Kurveninnenseite vorbeidrängeln. Knallt man dem Kontrahenten aber mit zu viel Tempo in die Seite, drohen schwerere Schäden, die Beschleunigung und Bremsverhalten beeinträchtigen. Übertreibt man es mit den Blechknotschereien oder überschlägt man sich, erleidet das Fahrzeug einen Totalschaden und das Rennen ist vorbei. Toll: Auch die KI-Gegner machen Fehler, landen wegen zu hoher Geschwindigkeit neben der Strecke oder verbremsen sich.

KARRIERE-KING

Im Karriere-Modus schmerzt ein Totalschaden doppelt. Zum einen verlieren Sie das Rennen und Tausende Dollars Siegpriämie gehen flöten. Zum anderen müssen Sie für die Wiederherstellung eines völlig demolierten Porsche 911 GT2 ganz schön tief in die Tasche greifen. Alternativ können Sie aber auch sogenannte Reparaturmarken einsetzen, die Sie nach Erfolgen erhalten.

Ihre Kohle können Sie schließlich sinnvoller investieren, zum Beispiel in Tuning-Pakete, mit denen Sie Leistung, Handling oder Aerodynamik verbessern. Oder Sie stellen sich gleich ein neues Schmuckstück in die Garage. Mehr als 60 Autoschlüssel liegen bereit, etwa für PS-Schleudern wie einen Lamborghini Murcielago oder einen BMW M3. Aber auch Prototypen wie der Nissan GT-R laden zum Tempobolzen ein. Klar, dass Sie den Karossen auch ein individuelles Äußeres verpassen können. Per bekanntem Auto- ▶

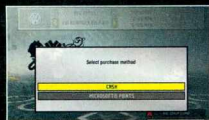
▼ VERROHEN: Einmal kurz gerammt und schon muss der Kotflügel unseres Gegners dran glauben. (Xbox360)



AUTOKAUF MIT MICROSOFT-POINTS

Ihr „Spielgeld“ reicht nicht für einen Porsche 911, aber Sie müssen den Zuffenhausener unbedingt sofort besitzen? Dann muss Ihr Microsoft-Points-Konto dran glauben. Die Xbox360-Version von „Need for Speed: Pro Street“ ermöglicht es nämlich, Autos entweder per Spielgeld oder per Microsoft Points käuflich zu erwerben. Für alle Nicht-Xbox-Liver: „Microsoft-Points“ heißt die Währung, in die man sein „richtiges“ Geld eintauschen und mit der man u.a. Spielerverweiterungen und Xbox-Live-Arcade-Spiele käuflich erwerben kann.

Wie viele Microsoft-Points man letztlich für den Autokauf in „Need for Speed: Pro Street“ aufwenden muss, konnte uns EA leider bis Redaktionsschluss noch nicht sagen. Auf www.cynamite.de liefern wir die Info nach.



sculpt-Feature ziehen Sie beispielsweise Front- oder Heckspoiler in die Länge oder verbreitern die Seitenschweller. Klasse: Das komplette Setting Ihres Fahrzeugs dürfen Sie dann als Blaupause abspeichern und online stellen.

DRAG-KING

Die Tuning-Maßnahmen machen Ihr Auto nicht nur hübscher, sondern auch schneller. Im Windkanal sehen Sie sofort, wie sich die Veränderungen auf den Luftwiderstand auswirken. Am kräftigsten



▲ VERAPELLEN: Bei der Speed-Challenge wird von Anfang bis Ende gerast, also müssen wir uns einen Vorteil verschaffen. Mit unserem untermotorisierten Lotus Elise rammen wir einen Porsche 911. (Xbox360)

macht sich eine veränderte Aerodynamik in den komplexen Viertel- und Halbmeilen-Rennen bemerkbar. Hier gilt es zunächst, die Reifen aufzuheizen. Dazu geben Sie erst Vollgas, um dann durch feinfühliges Spiel mit dem Gasknopf die Drehzahl in einem bestimmten Bereich zu halten. Fieserweise bewegt sich der Zielbereich und verändert zudem die Größe.

Gelingt es Ihnen auf diese Weise, die Reifen auf Temperatur zu bringen, kommt Ihr Drag-Racer beim Start schneller vom Fleck. Von nun an müssen Sie Ihr Fahrzeug auf der Strecke halten und im richtigen Moment den nächsten Gang einlegen. Auch dies ist gar nicht so einfach, da der Zielbereich sehr schmal ist. Einmal zu früh oder zu spät geschaltet und die Bestzeit ist unerreichbar. Im Idealfall erwischen Sie aber den richtigen Moment und zünden zu guter Letzt den Nitro. Auch hier ist das perfekte Timing maßgeblich, um die entscheidenden Hundertstel

rauszuholen. Die Drag-Rennen sind jetzt insgesamt deutlich fordernder und haben uns neben den Drift-Events am besten gefallen. Andere Events wie die Speed Challenge oder das Sektoren-Rennen, bei dem Sie pro Abschnitt Punkte kassieren, unterscheiden sich dagegen kaum vom normalen Rundenrennen.

DURCHGESTYLT

Das Menüdesign von „Pro Street“ könnte aus einem Skateboard-Spiel stammen. Wildes Graffiti und kontrastreiche Farben geben dem Spiel einen ungewöhnlichen Look. Auch sonst präsentiert sich „Pro Street“ im Vergleich zu „Carbon“ merklich verändert. Im Raceday-Menü stimmt Sie ein ständig plappernder Streckensprecher auf die folgenden Events ein. Rennsport-Fans drängeln sich währenddessen um Ihren Boliden und knipsen schüchtern Fotos. Das Ganze hat etwas von einer Autoshow. Gelegentlich schwenkt die Kamera hin-

über zu einem Podest, auf dem edle Vierrad-Schmuckstücke ausgestellt sind. Neben breiten Kühlern und blitzenden Chromfelgen dienen knapp bekleidete Mädels als Blickfang.

Die Karriere wird ansonsten nur von spärlichen Story-Fetzen aufgelockert. Es geht im Grunde darum, Racedays durch das Erreichen einer bestimmten Punktzahl zu dominieren und somit weitere Veranstaltungen freizuschalten. Alles mit dem Ziel, der große Street King zu werden und dabei keine Gelegenheit auszulassen, mit seinen extravaganten Schlitten zu protzen.

Wie man es von der Serie gewohnt ist, sind die Karossen exzellent gestaltet. Der Lack glänzt zu Rennbeginn wie eben erst poliert, die Chromfelgen funkeln. Doch wehe, Sie passen nicht gebührend auf Ihren Liebling auf und rasen in eine Leitplanke. Dann hängt die Stoßstange auf halb acht und der Lack ist im wahrsten Sinne ab.





▲ VERDEUTSCHEN: 13 der 55 Fahrzeuge kommen aus Deutschland. U.a. dabei: Audi TT Quattro, BMW Z4 M Coupe, Ford Focus ST, Porsche Cayman S und (hier im Bild) der Golf GTI. (Xbox360)

Leider kann die Streckengrafik den guten Eindruck nicht vollends bestätigen. Zwar bereichern große Luftballons und immense Video-wände die Umgebung. Trotzdem wirken Pisten wie der Wüstenkurs in Nevada oder die deutsche Autobahn insgesamt recht karg. Zudem kommen Licht- und Schattenspielerien für unseren Geschmack zu kurz. Hier und da blendet die Sonne, das ist aber auch schon alles. Umso erstaunlicher, dass die Bildrate von "Pro Street" gerne mal einen Gang runter schaltet. Vor

allem in schnellen S-Passagen hakt und ruckelt es regelmäßig. Das "Need for Speed", das durchweg flüssig läuft, werden wir wohl nicht mehr erleben ...

Der zwiespältige Technik-Eindruck setzt sich auch bei den Motorengeräuschen fort. Diese unterscheiden sich zwar deutlich voneinander, das brachiale Knurren eines Porsche-Triebwerks klingt bei der Konkurrenz wie einem "Forza Motorsport 2" aber deutlich echter. Unser Video vermittelt übrigens einen Eindruck,

wie "Pro Street" klingt und aussieht. Allerdings stammt das Video noch von einer Vorabversion, die Testversion kam erst nach der Disc-Produktion bei uns an. Folglich finden Sie das Video im Vorschau-Bereich unserer Heft-DVD.

Das Testvideo reichen wir nach. Sie finden es auf unserem Entertainment-Portal www.cynamite.de. az ■



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Mit "Pro Street" ist EA eine gelungene Neuausrichtung der Serie geglückt. Bei Tageslicht machen mir Autorennen deutlich mehr Spaß!

Ich bin gespannt, wie gut "Pro Street" bei den vielen Fans der Serie ankommt. Persönlich gefallen mir vor allem die überarbeiteten Drag-Rennen sowie die harten Positionskämpfe mit den aggressiven KI-Gegnern. Auch die ständige Online-Anbindung ist eine tolle Sache. Zudem bringt das Schadensmodell mehr Realismus. Nur schade, dass mal wieder ein Replay-Feature fehlt. Vom Fahrverhalten bin ich weder begeistert noch enttäuscht, mit einer Simulation hat "Pro Street" aber nichts zu tun. Grafisch hätte ich auf jeden Fall mehr erwartet.

WERTUNG

Need for Speed: Pro Street

XBOX360		GRAFIK	81%
GUT		16/9	
▲ Stark verbessertes Fahrverhalten		SOUND	78%
▲ Cooles Schadensmodell		DOLBY DIGITAL 5.1	
▲ Herausfordernde KI		STEUERUNG	83%
SCHLECHT		FORCE-FEEDBACK-LENKRAD	
▼ Technische Schwächen		MEHRSPIELER	87%
▼ Wenige Rennvarianten		OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8	
▼ Keine Wiederholungen			



sehr gut
SPIELSPASS
85%



CRYSIS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

15.11.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS2

erschienen

Xbox 360
erscheint nicht

erschient nicht

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter

Hersteller
EA

Entwickler
Crytek

- ▶ Elf Missionen
- ▶ Vier Spezialfähigkeiten
- ▶ Upgradefähige Waffen
- ▶ Etliche Fahrzeuge
- ▶ Von den Machern von Far Cry (dt.)

PC-Anforderung High-End (S. 43)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.ea.com/crysis

► **KEIN KINDERSPIEL:** Aztec hat's erwischt. Was ihn erwischt hat? Das weiß der Spieler leider lange vor dem Protagonisten. Schade um die nette Prämisse. (PC)

Weil groß-wahnsinnige Nordkoreaner buddeln gehen, müssen Sie die Welt retten. Vor buddelnden Nordkoreanern. Und ausgebuddelten Aliens.

Das wird ein Kinderspiel", sagt Aztec. Hochtrabende Worte für jemanden, der gerade mit ein paar hundert Sachen dem philippinischen Meer entgegensteuert, wo ihm eine bis zum Hals bewaffnete Armee an die Nanosuit will. Besagte Armee gehört zu Nordkorea und

hat vor nicht allzu langer Zeit ein Archäologenteam hopps genommen. Besagtes Team war wiederum hat auf einer lauschigen Pazifik-Insel etwas gefunden, das bei der Achse des Bösen gar nicht knuffig aufgehoben wäre. Also schicken die USA den Raptor-Trupp vorbei. Mit an Bord: Prophet, Jester, Psycho, Aztec – und Sie. Wie es sich für eine ordentliche Spezialeinheit gehört, springen die fünf Jungs natürlich mit dem Fallschirm ab. Und wie es sich für einen ordentlichen Spannungs-

bogen gehört, geht das Ganze natürlich gründlich in die Hose. Ein Schirm – Ihrer – öffnet sich nicht und Sie plumpsen unsanft ins Wasser. Da trifft es sich ganz ausgezeichnet, dass Sie eine Nanosuit tragen; ansonsten hätte "Crisis" schon zu Beginn seine erste Krise: Tod des Protagonisten.

So allerdings kommen Sie noch mal mit dem Schrecken davon. Und dürfen sich gleich an die erste Mission machen: Aufsammeln der restlichen Team-Kameraden. Jester ist

▼ **PISTENROWDY:** Mit Fahrzeugen wie dem Jeep kommen Sie zwar schneller vorwärts, dafür warten auf den Straßen aber auch wesentlich mehr Gegner. (PC)





▲ **TYPISCH:** Die meisten Feinde bleiben winzige Figuren zwischen Kimme und Korn. Wer sich bei "Crysis" ins offene Gefecht stürzt, segnet schnell das Zeitliche. Der Schwierigkeitsgrad ist teils recht happig, auch auf "einfach".

(PC)

schnell gefunden. Von Aztec hingegen fehlt jede Spur. An seinem Landepunkt finden Sie lediglich eine zerfetzte koreanische Patrouille – und sehr, sehr viel Blut. "Das gefällt mir nicht", sagt Jester. Vorsichtig arbeiten Sie sich weiter durch den dunklen Dschungel ... und stoßen schließlich auf Aztec. Besser gesagt: Auf das, was von Aztec übrig ist. Seine Leiche hängt kopfüber an einem Baum und sieht aus, als habe er versucht, eine startende Boeing mit den Händen zu stoppen. "Das

wird ein Kinderspiel? Nun, da lag Aztec wohl etwas daneben ...

INFORMATIONSVORSPRUNG

Die Geschichte von "Crysis" beginnt vielversprechend: ein bisschen "Predator", ein bisschen "Lost", ein bisschen "Indiana Jones".

Paradoxerweise leidet "Crysis" aber unter seiner eigenen Popularität, denn während Prophet, Jester und Co. noch rätseln, was auf der Insel vor sich geht, wissen "Crysis"-Interessierte aus unzähligen Vor-

schau-Artikeln längst Bescheid. Die ersten Spielstunden verbringen Sie also damit, Dinge herauszufinden, die Sie bereits wissen. Dass die Archäologen ein Alien-Schiff entdeckt haben, zum Beispiel. Oder dass es die Nordkoreaner gar nicht erwarten können, jenes Schiff in die Hände zu bekommen, um die Achse des Bösen noch ein bisschen böser zu machen.

Sie merken es schon: An die Tiefe eines "Bioshock" kommt die "Crysis"-Story nicht heran; dazu ist der Plot zu

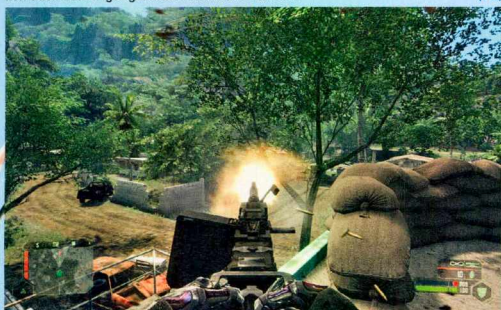
abgedroschen, sind die Charaktere zu klischeehaft. Indes: Im Vergleich zur hanebüchenen "Far Cry (dt.)"-Geschichte liefert "Crysis" solide SF-Unterhaltung. Nicht originell, aber flott erzählt und gekonnt in Szene gesetzt. Und ohne die unfreiwillige Komik des Vorgängers.

DIE QUAL DER WAHL

So banal die Story ist, so perfekt inszeniert Crytek das eigentliche Gameplay. Während Sie sich beispielsweise in "Half-Life 2" wie auf ▶

▼ **FIES:** Wenn Sie gegnerische Geschütze erbeuten, dürfen Sie die Dinge natürlich auch zum Eigengebrauch zweckentfremden.

(PC)



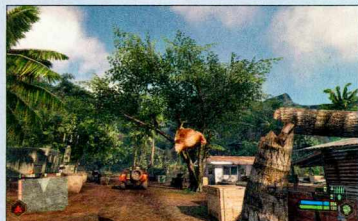
▼ **HINTERHÄLTIG:** Wer sich von hinten ranschleicht, kann arme Koreaner am ausgestreckten Arm verhungern lassen. Effektiv und leise.

(PC)

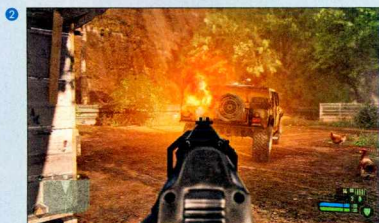


VON HÜHNERN, PFANNEN UND FÄSSERN: DIE PHYSIK-ENGINE

Grünen-Wähler bitte weglesen: Hühnerwerfen (Bild 1) ist albern, aber lustig. Einen Krieg gewinnt man mit dem Federvieh natürlich nicht, aber es guckt so knuffig-dämlich. Wer Schaden anrichten will, der werfe lieber ein Fass (Bild 2) oder ziehe den Feinden mit der Bratpfanne eins über (Bild 3). Alternativ: Fahrzeuge durch einen Schuss in den Benzintank in die Luft jagen (Bild 4) oder koreanische Wellblechhütten sprengen (Bild 5). Wer ein bisschen mit der Physik-Engine experimentiert, der findet haufenweise alberne, lustige oder nützliche Gimmicks.



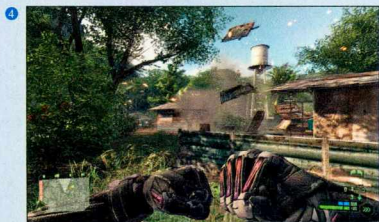
1



2



3



4



5



▲ **FEUER FREI:** In einer Mission sind Sie in einem Panzer unterwegs. (PC)



▲ **BRACHIAL:** Gegen den Raketenwerfer ist kein Kraut gewachsen. Und auch kein Panzer. Der ist jetzt Geschichte. Oder besser gesagt: Er ist explodiert. (PC)

Schienen von einem geskripteten Event zum nächsten bewegen, stehen Ihnen die elf "Crisis"-Missionen nahezu offen. Wer will, der darf fröhlich ballern zum nächsten Missionsziel marschieren. Wer nicht will, der erkundet zwischendurch die wunderschöne Botanik und erfüllt kleinere Nebenaufgaben. So steht es Ihnen frei, ob Sie zu einem Frontalangriff auf einen nordkoreanischen Panzerstützpunkt blasen oder lieber die Flugabwehrgeschütze ausschalten und die feindlichen Tanks Ihrer Luft-

unterstützung überlassen. Andere sekundäre Missionen belohnen Sie mit Munition, Waffen oder Details zum Story-Hintergrund.

Ebenso vielfältig sind Ihre taktischen Optionen. Schießwütige Rambos dürfen natürlich mit rauchenden Colts die gegnerische Basis erstürmen, sollten dabei aber nicht beide Finger am Abzug haben – einer wäre auf der Quickload-Taste nämlich besser aufgehoben. Wer behutsam vorgeht und seine Spezialfähigkeiten ausnützt, der braucht zwar etwas län-

▼ **EFFEKTVOLL:** Bei "Crisis" ballert's und explodiert's in atemberaubender Grafik. Ein High-End-Rechner ist allerdings Pflicht. (PC)



Wussten Sie schon, dass ... Sie mit dem Stärke-Boost Gegner meterweit durch die Luft schleudern und dabei unter Beschuss nehmen können?



▲ **VON OBEN HERAB:** Die Minigun gehört zu den stärksten Waffen des Spiels. Das gute Stück muss allerdings erst ein paar Sekunden lang warmlaufen, bevor es die erste Salve abfeuert. Aber wenn's feuert, dann feuert's richtig. (PC)

ger, ist dafür aber auch deutlich kürzer mit Neuladen beschäftigt. Kurz: "Crysis" ist beileibe kein Run-and-Gun-Shooter; meist ist es sinnvoller, feindlichen Patrouillen auszuweichen, Wachen in einer ruhigen Minute von hinten niederzustrecken und ganz allgemein kein allzu großes Klimbim zu veranstalten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Sie – wie schon in "Far Cry" – relativ schnell das Zeitliche segnen, wenn Sie frontal unter Beschuss genommen werden. Clevere Spieler beobachten das

Feindgebiet also zunächst per Fernglas, bevor sie einem Sniper vor die Flinte laufen.

UNSICHTBAR UND MIT SCHALLDÄMPFER

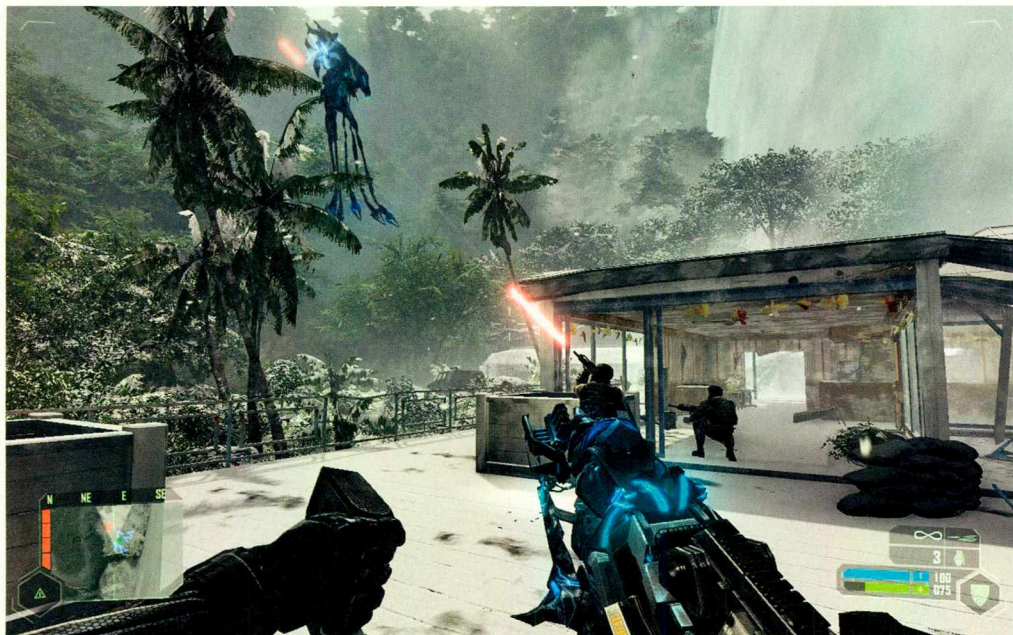
Neben dem taktisch klugen Vorgehen ist der richtige Einsatz Ihrer Nanosuit der Schlüssel zum Erfolg. Vier Spezialfähigkeiten lassen sich über den Anzug aktivieren: ein Geschwindigkeits-Boost, ein Stärke-Boost, temporäre Unsichtbarkeit und ein Schildmodus. Während die Ge-

schwindkeits- und Stärke-Funktionen nur sporadisch benötigt werden (etwa um Fersengeld zu geben oder eine erhöhte Plattform zu erreichen), ist der Schildmodus ein absolutes Muss; damit laden Sie nämlich Ihre Lebensenergie im Handumdrehen wieder auf.

Der Tarnmodus wiederum ist unerlässlich, um feindliche Stützpunkte zu infiltrieren und das weitere Vorgehen zu planen. Eine effektive Taktik besteht beispielsweise darin, die Wachen an einigen Schlüssel-

▼ **FROSTIG:** Wie der Schnee in der Dschungel kommt, verraten wir nicht. Aber wir verraten, dass die kleinen Aliens verflucht schnell sind. (PC)





▲ **MIT DEN EIGENEN WAFFEN:** Im weiteren Spielverlauf gelangen Sie an eine Alien-Wumme, mit der Sie den Biestern ordentlich Feuer unterm außerirdischen Hintern machen können. Der Clou: Das Ding braucht keine Munition.

(PC)

stellen gezielt auszuschalten – unsichtbar und mit Schalldämpfer.

Apropos Schalldämpfer: Das Waffenarsenal dürfen Sie im weiteren Spielverlauf mit etlichen Gimicks upgraden. Ob Sie nun Ihre Maschinenpistole per Sniper-Zielfernrohr zum Behelfs-Präzisionsgewehr umbauen oder Ihrer Minigun einen Laserpointer spendieren –

nicht alles ist nützlich, aber fast alles ist möglich. Ein bisschen Grips gehört allerdings dazu; wer die Schrotflinte mit einer Taschenlampe höhlentauglich macht, der sollte auch daran denken, die Lampe wieder zu entfernen, bevor er unsichtbar an ein paar Koreanern vorbeischießen will – der Lichtstrahl fällt nämlich auf ...

ANGRIFF RÜCKWÄRTS

Überhaupt fällt der KI so einiges auf: Geräusche, tote Kameraden, Amerikaner, die in komischen Anzügen

durch den Dschungel krabbeln. Die computergesteuerten Feinde reagieren in der Regel äußerst clever, rufen um Hilfe, verschanzen sich hinter Kisten, warten auf Verstärkung, klettern in Fahrzeuge und hinter stationäre MGs. Ein paar Aussetzer gab es in unserer Testversion trotzdem: Bisweilen liefen die Koreaner netterweise rückwärts auf uns zu. Bis zum Release will Crytek diese Probleme aber im Griff haben.

Auch die Steuerung gibt sich keine Blöße. "Crysis" geht flott von

der Hand, der Zugriff auf die Spezialfähigkeiten klappt wunderbar. Einziger Wermutstropfen: Munition und gegnerische Waffen müssen Sie mühsam per Hand und Tastendruck aufsammeln. Das kann gerade in den Dschungel-Levels zu einer echten Qual werden – zwischen den Bäumen, Gräsern und Sträuchern gehen Pistolen nämlich verflücht schnell verloren. Auch wenn's realistisch ist: Dem Spielfluss würde ein automatisches Aufnehmen beim Drüberlaufen wirklich gut tun.



▲ **MYSTERIÖS:** Im Alien-Raum-schiff schwebt es sich in allen drei Dimensionen. Optisch erinnert das Ganze ein wenig an "Independence Day" in blau. (PC)



▲ **CLEVER:** Im Tarnmodus sind solche Geschützstellungen kein Problem. Ein Problem hat nur der Koreaner, weil er gar nicht weiß, was ihn erwisch. (PC)

(PC)

Wussten Sie schon, dass ... Sie nur zwei Gewehre gleichzeitig tragen dürfen? Die Auswahl will wohlüberlegt und an die Spielsituation angepasst sein.



▲ **SCHEIBENSCHIESSEN:** Sie schwingen sich nicht nur in Fahrzeuge und Boote, sondern auch in einen Hubschrauber. Gegen den haben die fliegenden Eiszapfen-Aliens die gleichen Überlebenschancen wie ein Schneeball in der Hölle.

(PC)

VIEL GLANZ, VIEL PREIS

"Crysis" lebt nicht zuletzt von seiner beeindruckenden Optik. Auf maximale Details eingestellt – und mit einer entsprechend hohen Auflösung – ist "Crysis" zweifellos das schönste PC-Spiel, das Sie derzeit kaufen können. So viel Glanz hat allerdings seinen Preis: Ein Dual Core 2 mit zwei Gigabyte Ram und einer GeForce 8800 muss es schon sein, um "Crysis" in all seiner Pracht zu erleben. Dazu benötigen Sie satte 12 Gigabyte freien Festplattenspeicher. Auch die Minimum-Voraussetzungen haben es in sich: 3,2 Gigahertz, 1 Gigabyte RAM und eine Grafikkarte mit 256 Me-

gabyte Arbeitsspeicher muss Ihr Rechner mindestens mitbringen. Achten Sie übrigens auch unbedingt darauf, dass Ihre Grafikkarte Shader 3.0 unterstützt – sonst geht nämlich gar nichts und Sie kriegen die Krise.

Wer die happigen Anforderungen erfüllt, der bekommt nicht nur einen perfekt durchgestylten Shooter mit bombastischer Grafik, sondern auch eine erstklassige Übersetzung. Zwar konnten wir nur Teile der deutschen Version spielen, aber die waren tadellos und von namhaften Sprechern synchronisiert. Alles andere wäre bei einem Blockbuster wie "Crysis" aber auch ein Verbrechen...

jg ■



▲ **DURCHBLICK:** Das Nachtsichtgerät hilft in dunklen Gängen – und natürlich in dunklen Nächten. Der Energievorrat erschöpft sich aber recht schnell.

(PC)



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

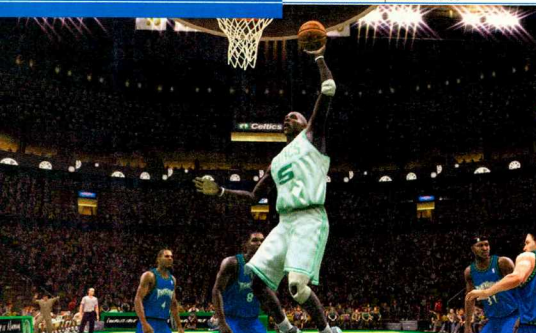
Fazit: Spielerisch und technisch ist "Crysis" eine Offenbarung. Aber wann erzählt Crytek auch mal eine richtig coole Geschichte?

Das Rad hat Crytek nicht neu erfunden. Dafür aber einen perfekt durchgestylten Shooter mit atemberaubender Grafik. Ob nun Gameplay, KI oder Leveldesign – "Crysis" spielt mit Leichtigkeit in der gleichen Liga wie "Half-Life 2". Das optische Feuerwerk hingegen ist eine Klasse für sich. Lediglich beim Erzählen einer packenden Geschichte hapert's noch – aber über diesen Mangel sehe ich angesichts der spielerischen Qualität gerne hinweg. So ist "Crysis" zwar nicht "der beste Shooter der Welt" aber mit Sicherheit der grafisch beeindruckendste.

WERTUNG

Crysis

PC	GRAFIK	95%
GUT		
▲ Bombastische Grafik		
▲ Nonlinearer Levelaufbau		
▲ Hohe spielerische Freiheit		
	SOUND	88%
	STEUERUNG	90%
SCHLECHT		
▼ 08/15-Story		
▼ Nerviges Aufsammlen von Munition und Waffen		
	MEHRSPIELER	90%
	OFFLINE: 2-32, ONLINE: 2-32	
		sehr gut
		SPIELSPASS
		91



▲ **VOLLES HAUS:** Der ausverkaufte Boston Garden bestaunt diesen Dunk von Kevin Garnett. Der Ex-Timberwolve stoppt ab dieser Saison für die Celtics. (Xbox360)



▲ **IM NATIONALTRIKOT:** Korbleger des deutschen Shooting Guards Demond Greene gegen Argentinien. Diesmal sind auch Nationalmannschaften dabei. (PS3)

FAKTEN

	Genre Basketball
	Hersteller Electronic Arts
	Entwickler Electronic Arts

- Die Stars treffen nun noch besser von ihren gewohnten Positionen
- Zum ersten Mal mit FIBA-Lizenz
- Deutlich erweiterte Next-Generation-Versionen

PC-Anforderung	Standard (S. 43)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.electronicarts.de

Kurz vorm ersten Tipp-off zur NBA-Saison 2007/2008 kommt EAs neue Basketball-Sim.

Seit Beginn des Next-Gen-Zeitalters wartet der Basketball-Fan auf das große Aha-Erlebnis. Dabei hofft er weniger auf eine detailreichere Grafik – die ist ja augenscheinlich besser geworden – als vielmehr auf den Sprung in Sachen Spielverhalten und Realitätsnähe. Doch irgendwie scheint das nicht zu klappen: So kommt es z.B. immer noch

vor, dass die Akteure den Ball von hinten gegen das Brett werfen. Schraubt man seine Erwartungen ein wenig herunter, wissen besonders die Xbox360- und PS3-Fassung zu gefallen. Insgesamt ist der Spielablauf hier flott, ohne unrealistisch zu wirken. Eine echte Neuerung sind die erweiterten Star-Moves. Jeder NBA-Superstar hat spezielle Bereiche auf dem Spielfeld, in denen er seine berühmten Bewegungen zeigen kann. So präsentiert Dirk Nowitzki auf Höhe der Freiwurflinie gerne seinen gefürchteten Fade-Away-Jumper. Apropos Nowitzki: Mit der neuen FIBA-Lizenz gehen nun erstmals Nationalteams auf Korbjagd.

Um die PS2- und Wii-Version sollten Sie einen Bogen machen. Während die PS2-Fassung nur ein Saison-Update ist, handelt es sich beim ersten 'NBA Live' für Wii um eine unspielbare Frechheit. Die Steuerung mit der Wii Remote und dem Nunchuk-Controller funktioniert überhaupt nicht und lässt Sie spätestens nach einer Stunde entnervt aufgeben.

sh ■

MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: Die Ansprüche steigen, doch das Niveau bleibt. Diese NBA-Live-Saison ist enttäuschend.

Für mich gibt es keine Schonzeit mehr – die stetigen Wertungssteigerungen wegen ein paar neuer Features oder Modi sind vorbei: Ab dieser Saison beginnt für mich der Next-Generation-Anspruch. Und der wird mit 'NBA Live 08' nicht befriedigt! Bis auf die HD-Grafik scheint Electronic Arts kaum Neues einzufallen.

NBA LIVE 08

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 50 € dieser Ausgabe	erhältlich – 55 € dieser Ausgabe	erhältlich – 70 € dieser Ausgabe	erhältlich – 65 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe
Test in:					

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Motivierender Dynasty-Karriere-Modus	▼ PS2- und Wii-Version sind enttäuschend
▲ Inklusive der wichtigsten Nationalteams	▼ NBA 2K8 hat eine bessere Grafik

XBOX360	GRAFIK 16:9	80%	★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	79%		
+ Beste Grafik aller Versionen	STEUERUNG	74%		
+ Direkte Steuerung	MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8	77%		
				SPIELSPASS 76%

PC	GRAFIK 16:9	76%	★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	79%		
+ Unkomplizierte Steuerung	STEUERUNG	75%		
+ Kurze Ladezeiten	MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8	77%		
Systemnachteile				
– Animationen wirken etwas hölzern				SPIELSPASS 75%

PLAYSTATION3	GRAFIK 16:9	78%	★★★★	gut
Systemvorteile	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	79%		
+ Detaillierte Spieler	STEUERUNG SIX-AXIS	73%		
+ Gute Six-Axis-Unterstützung bei Freiwürfen	MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8	76%		
Systemnachteile				
– Ruckeliger als auf PC&360				SPIELSPASS 75%

PLAYSTATION2	GRAFIK 16:9	61%	★★★	ausreichend
Systemvorteile	SOUND DOLBY PRO LOGIC II	67%		
+ Bis zu acht Spieler gleichzeitig	STEUERUNG MULTITAP	70%		
Systemnachteile	MEHRSPIELER OFFLINE: 2-8	65%		
– Kein Online-Modus				
– Kaum Veränderungen zum Vorjahr				SPIELSPASS 63%

Wii	GRAFIK 16:9	47%	★	mangelhaft
Systemvorteile	SOUND DOLBY PRO LOGIC II	68%		
+ Wii Remote und Nunchuk-Steuerung	STEUERUNG WII REMOTE, NUNCHUK	28%		
Systemnachteile	MEHRSPIELER OFFLINE: 2	40%		
– Nahezu unspielbar				
– Miserable Grafik				SPIELSPASS 38%

McMEDIA®

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

Nintendo DS Lite Silber

NINTENDO DS™

Auch in Schwarz, Weiß und
Pink erhältlich

+ 1 Spiel nach Wahl
+ Gratis-Tasche

Auch in Weiß und Pink
erhältlich

Einzelpreis 10,00

Einzelpreis 149,99

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle!
NDS Lite inkl. hochwertiger Tasche
und einem Top-Game Deiner Wahl:
FIFA 08, My Sims, Juiced 2, Worms 2
oder Mein erstes Katzenbaby.

Set-Preis

Sie sparen 29,99

169,99



Einzelpreis 39,99



Einzelpreis 39,99



Juiced 2

Einzelpreis 39,99



Einzelpreis 39,99

Mein erstes
Katzenbaby



Einzelpreis 39,99

Worms 2

10%*

RABATT-COUPON

auf **alle** ausgewählten Artikel, die im
McMEDIA-Herbstprospekt präsentiert
werden und entsprechend gekennzeichnet
sind. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf
von mehreren Artikeln. Nur gültig bei Vorlage
dieses Coupons bis zum 20.11.2007, solange der Vorrat reicht.
Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Nintendo DS Blau

+ Top-Spiel Animal Crossing
+ Modding Skin

Angebot des Monats

149,99

Set-Preis

Sie sparen 29,99

Einzelpreis 129,99

Modding Skin
Animal Crossing 10.

Die hochwertige Animal Crossing Klebefolie lässt sich rückstandslos vom NDS entfernen.

English Training

Practise English

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



Top-Angebote

je 26,99

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging

je 29,99 Preis ohne Coupon

Ab durch die Hecke
+ NDS-Tasche



17,99

GRATIS!

19,99 Preis ohne Coupon

Solange Vorrat reicht

Shrek der Dritte
+ Handy Blinky



26,99

29,99 Preis ohne Coupon

GRATIS!

Solange Vorrat reicht



Naruto: Ninja Council



Mario Kart DS



New Super Mario Bros.



Harvest Moon



Nintendogs
Labrador

Neuheiten & Dauerbrenner



Pokémon: Diamant-Edition



Pokémon: Perl-Edition



Die Sims 2: Gestrandet



Tony Hawk's Proving Ground

je 35,99

je 39,99 Preis ohne Coupon

FIFA 07

Burnout:
Legends

Star Wars: Lethal Alliance

Harry Potter und der Feuerkelch



Sim City



Tomb Raider: Legend

Meine Tierpension



Tom & Jerry



Need For Speed: Carbon - Own The City

Theme Park



Die Urbz: Sims in the City



Schnäppchen

je 17,99*

je 19,99 Preis ohne Coupon

Lego Star Wars:
Die komplette Saga
+ Kugelschreiber



erhältlich ab 8.11.

Designänderung vorbehalten

39,99 Preis ohne Coupon

Solange
Vorrat reicht

The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass
+ Fanposter



erhältlich ab 26.10.

39,99 Preis ohne Coupon

NDS Lite Pack 1

Inhalt:

NDS Lite Tasche
Ersatzstifte
Daumenringe
Bildschirm Schutzfolien
Reinigungstuch

Spar-Set

je 9,99

In verschiedenen
Farben erhältlich

NDS Lite Taschen

Mario, Nintendogs, Pokémon

Mario-Tasche ab November
wieder lieferbar!

Top-Angebot

je 13,49

Gepolsterte Taschen zur sicheren Aufbewahrung des NDS Lite sowie
von Spielen und Zubehör. Mehrere Motive und Farben erhältlich.

je 14,99 Preis ohne Coupon

PSP

SONY PLAYSTATION PORTABLE

Sony PSP Slim

+ 1 Spiel nach Wahl

Einzelpreis 169,99

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle!
PSP Slim inkl. einem Top-Game Deiner Wahl: FIFA 08 oder Transformers.

189,99

Set-Preis

Sie sparen 19,99

Die neue PSP Slim!
Schlanker, leichter und
mit Video-Out-Port



Die Sims 2:
Haustiere



Full Auto 2:
Battlelines



After Burner:
Black Falcon



Need for Speed: Carbon
Own The City

Schnäppchen

je 17,99

Je 19,99 Preis ohne Coupon

PC SPIELE

PC

FIFA 08 + EA Controller



World Series
of Poker



Age of Empires 3: Gold Edition



PlayStation 2

+ 1 Spiel nach Wahl + 1 Controller

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle!
PS2 inkl. einem Top-Game Deiner Wahl:
FIFA 08 oder Transformers oder Ratatouille.

Einzelpreis 129,99

PlayStation 2
TRANSFORMERS
THE GAME

Einzelpreis 49,99

PlayStation 2
RATATOUILLE
(GROSSE-KLEINE-11)

Einzelpreis 49,99

PlayStation 2
AUCH ONLINE SPIELBAR
FIFA 08
EA SPORTS

Einzelpreis 49,99

159,99

Set-Preis

Sie sparen 19,99

16 MB
Memory Card
PS2

Schnäppchen

17,99

19,99 Preis ohne Coupon

Keine Boot-CD
erforderlich.

bigben
Analog Controller
PS2

7,99

19,99 Preis ohne Coupon

Pro Evolution Soccer 2008
+ T-Shirt

Auch erhältlich für PSP,
NDS, PS3, Xbox 360 und PC.

Angebot des Monats

GRATIS!

54,99

61,10 Preis ohne Coupon

Solange
Vorrat reicht.

ab Oktober 07

FIFA 07
Need For Speed:
Carbon
Die Sims 2:
Haustiere
Top-Angebote
je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon

Pro Evolution Soccer 2006
Tony Hawk's
American
Wasteland
Rayman
Raving Rabbits
Schnäppchen
je 17,99

je 19,99 Preis ohne Coupon

Shrek der Dritte
+ Handy Blinky
GRATIS!
je 26,99

29,99 Preis ohne Coupon

Wii Sports Pak

inkl. Fernbedienung,
Nunchuk-Controller und
5 Sport-Spiele (Wii Sports)

Aufpreis
nur je

30,-

*gilt nur in Verbindung
mit dem Kauf
einer Wii-Konsole

249,-

Transformers
Wii
THE GAME
Einzelpreis 49,99
erhältlich ab 9.11.
Einzelpreis 49,99
WWE SmackDown Vs. Raw 2008

Lego Star Wars: Die komplette Saga + Kugelschreiber

Designänderung
vorbehalten.

erhältlich ab 8.11.

LEGO STAR WARS
DIE KOMPLETTE SAGA
Wii
GRATIS!
44,99
Solange
Vorrat reicht
49,99 Preis ohne Coupon

Wii Ladestation Wiimote

Ladestation inkl. 1200 mAh Ni-Mh Akku
und Batteriefachdeckel. 20 Stunden Spiel-
zeit, je nach Entladung nur 2-4 Stunden
Ladezeit. Anschluss per USB-Kabel an die
Wii-Konsole. Wi Fernbedienung ist
nicht im Lieferumfang enthalten.

Top-Zubehör

17,99
19,99 Preis ohne Coupon



Big Brain Academy
Wii
Sonic und die
geheimen Ringe
Schnäppchen
je **26,99**
je 29,99 Preis ohne Coupon

Mario Party 8
Wii
Metroid
Prime 3 Corruption
Top-Angebote
je **44,99**
je 49,99 Preis ohne Coupon
erhältlich ab 26.10.

TONY HAWK'S
PROVING GROUND
Wii
Thrillville:
Verrückte Achterbahn
erhältlich ab 1.11.
Neuheiten
je **53,99**
je 59,99 Preis ohne Coupon

Xbox 360 Premium

+ 1 Spiele-Neuheit nach Wahl!

**TONY HAWK'S
PROVING GROUND**

erhältlich ab 1.11.

Einzelpreis 59,99

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle mit einem Top-Game Deiner Wahl: Tony Hawk's Proving Ground oder WWE SmackDown Vs. Raw 2008.

erhältlich ab 9.11.

Einzelpreis 59,99

379,99

Set-Preis

Sie sparen **29,99**

Einzelpreis 349,99

20 GB Festplatte und HDMI-Port!

Halo 3 Limited Edition

53,99

Xbox Live Gold 12+1 Monate

9,99 Preis ohne Coupon

44,99

Xbox 360 Wireless Controller

In verschiedenen Farben erhältlich.

59,99

Top-Neuheit

Virtua Fighter 5

66,66 Preis ohne Coupon

Lego Star Wars: Die komplette Saga + Kugelschreiber

49,99

GRATIS!

erhältlich ab 8.11.

Solange Vorrat reicht.

Designanfertigung vorbehalten.

49,99

Xbox 360 HDMI AV-Kabel

Für den optimalen Anschluss des Xbox 360 an AV-Receiver, LCD-Tvs, Plasmatelevisoren oder Projektoren.

29,99

Inklusive Gratis-Headset!

Xbox 360 Messenger Kit

Fügt sich nahtlos in die Gehäuseform des Xbox 360 Controllers ein (Controller nicht enthalten).

39,99

Schnäppchen

Virtua Tennis 3

je 53,99

Project Gotham Racing 4

Halo 3

je 59,99 Preis ohne Coupon

Pokémon

DIAMANT & PERL

Deutsche Versionen!

TRADING CARDS

Diamant & Perl Tin Deck Box Serie 3 + Promokarte



Sammelbox mit neuem Pokémon-Design.
Enthält: Eine Holo-Sonderkarte und 3 Booster Diamant & Perl

Angebot des Monats

je 13,49

(je 14,99 Preis ohne Coupon)



Solange Vorrat reicht.

Diamant & Perl Portfolio + Booster Bundle

9,99

(11,10 Preis ohne Coupon)

Exklusives Pokémon-Zubehör von Ultra Pro!
Enthält: Ein 4er-Portfolio und ein Booster-Pack.

Diamant & Perl Geheimnisvolle Schätze Booster



Top-Neuheit

je 3,59

(je 3,99 Preis ohne Coupon)

Die neue Pokémon-Generation ist da! Erforsche die neue, bisher unentdeckte Sinnoh-Region. Enthält 10 Karten.

Ultra-PRO Sammelkarten Zubehör von Ultra Pro



13,49

Sammelalbum für DIN A4-Einsteckseiten Album

Diamond & Pearl Generic (14,99 Preis ohne Coupon)

Deck Protector Diamond & Pearl Generic



3,49

(3,88 Preis ohne Coupon)

Perfekter Schutz für wertvolle Pokémon-Karten

Diamant & Perl Side-loading Deck Box Generic



1,99

(2,21 Preis ohne Coupon)

Fasst ein ganzes Pokémon-Deck in Deckprotector!



erhältlich ab 7.11.

je 10,79

Diamant & Perl Geheimnisvolle Schätze Themendeck
Enthält: Ein vor-konstruiertes Deck mit 60 Karten, Regelbuch, Spielunterlage, eine Münze und Schadensmarken.

(je 11,99 Preis ohne Coupon)

Abb. des englischen Ausgabe

Top-Neuheit

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE

AB 18

die wir hier nicht bewerben können,
gibt es auf Anfrage gegen
Altersnachweis.

kein Versand

SPIELE-HABEL GAMESHOP
Poststr. 11
01558 Großenhain
03522/527383

KIDS SPIELWAREN
Reichenberger Str. 34
02763 Zittau
03583/510738

RONNY'S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

HESS SPIELWAREN
Göpenstr. 25
06526 Sangerhausen
03464/572208

IE-SHOP
Heubnerstr. 10
09599 Freiberg
03731/300243

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

MEDIA POINT
Bahnhofspassage
16321 Bernau
03338/766151

McMEDIA
Wahmstr. 26
23552 Lübeck
0451/3845658

A.B. GAMES
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755

PLAYERS GATE
Bernwardstr. 9
31134 Hildesheim
0512/696022

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850

BULLDOG GAMES
Volksener Str. 46
31832 Springe
05041/912010

McMEDIA
Ostertor 7
32657 Lemo
05261/188522

McMEDIA
Lange Str. 81a
32758 Detmold
05231/300874

McMEDIA
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

TOYS WORLD
Hans-Böckler-Str. 55
33334 Gütersloh
05241/6010741

McMEDIA
Obenstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmschloß
06691/9480-0

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

TOY STORE
Uffelpatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

GAMELAND
Johannes Flintrop-Str. 2
40822 Mettmann
02104/772125

GAMELAND
Bahstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044683

**BACHLER
COMPUTER + VIDEO GAMES**
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

**BUCHHANDLUNG
WILHELM GÜNZEL EK**
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

TOYS WORLD
Rossfeld 89
59557 Lippstadt
02941/18924

SPIELWAREN MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

HIGHLIGHT COMPUTER
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

SPIELWAREN LETZEL
Am Wollhaus 7
74072 Heilbronn
07131/83986

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

HIGHLIGHT COMPUTER
Kimmichwiesen
75365 Calw
07051/926810

MEGA STAR
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

BAUFUCHS FACHMARKT
Jeschkenstr. 29
82538 Geretsried
08171/51999

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850

MOWIN ENTERTAINMENT
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg
0911/210732

M.A.G GAMES
Bauhofstr. 4
91052 Erlangen
09131/4001977

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilsbiburg
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

SPIELMANN GAMES & MORE
Südpark 1
A-9020 Klagenfurt
0043-(0)463/261005

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60 Via Centrale
I-39031 Brunico-Brunico
0039-(0)474/554424

KOMMA
Sextnerstr. 6
I-39038 Innichen
0039-(0)474/913313



GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch
gebrauchte Videospiele und Konsolen.



VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem
Versandweg beliefern.

Unter www.mcmmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?

Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 - Fax: 05121/76 17 27 - e-Mail: info@mcmmedia.de - Web: www.mcmmedia.de



Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Alle Preise und Euro-Preise inkl. MwSt. Irrtümer, Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Sie karten zu ggü. oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Terminangaben sind unverbindlich und können sich herstellendebedingt ändern.

FIFA 08 gegen

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

★★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 50 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	erhältlich – 70 € dieser Ausgabe	erhältlich – 70 € dieser Ausgabe	2008 – 50 €
Test in:					

Duell der Superstars!
Schönspieler FIFA versucht mit neuen Tricks, den Favoriten PES zu umdribbeln. Ob's gelingt, zeigt unser Vergleichstest.

Willkommen zum Fußball der nächsten Generation! Sowohl EA als auch Konami richten diesmal das Augenmerk verstärkt auf ihre Next-Gen-Kickererien. Bei den Kanadiern übernimmt Star-Producer Joe Booth die Kapitänsrolle der Xbox-360- und PS3-Versionen von "FIFA 08". Konamis Gegenspieler "Seabass" Takatsuka statet zusätzlich zur Xbox-360- und PS3- noch die PC-Fassung von "Pro Evolution Soccer 2008" mit sämtlichen neuen Features aus. Unser Vergleich zeigt, wer seine Stärken gewinnbringender einsetzt.

Natürlich widmen wir auch den restlichen Versionen die gebührende Aufmerksamkeit, schließlich verfügen die Routiniers über eine große Fangemeinde. Wie sich der Fußball

auf PlayStation2 und PC ("FIFA 08") entwickelt, zeigen wir in einem Extrakasten. Wir decken aber auch auf, welche Features der alten Generation fehlen (Seite 69). Den Neuling "FIFA 08" für Nintendo Wii haben wir ebenfalls auf unseren Testrasen geschickt. Ob der Fuchtel-Kick den erhofften Spielspaß bringt, lesen Sie im Kasten auf Seite 70. Jetzt aber zum Vergleich der Next-Gen-Fassungen von "FIFA 08" und "PES 2008".

LIZENZEN

Während bei "PES 2008" die Bundesliga einzig in Form des FC Bayern vertreten ist, dürfen Sie bei "FIFA 08" sogar in die Trikots von Zweitligisten wie dem 1. FC Köln schlüpfen. Das Lizenzpaket umfasst 30 Ligen aus



FIFA 08

FAKTEN

	Genre Fußball
	Hersteller EA
	Entwickler EA Canada

- ▶ 30 Ligen mit mehr als 15.000 Spielern
- ▶ 24 originale Stadien
- ▶ Im Be-a-Pro-Modus steuern Sie einen festen Spieler

PC-Anforderung Standard (S. 43)
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern nach jedem Spiel

Schwierigkeitsgrad
leicht schwer

Altersfreigabe frei

Internet
www.fifa08.ea.com/de/



FAKTEN

	Genre Fußball
	Hersteller Konami
	Entwickler Konami

- ▶ Vier lizenzierte Ligen: Italien, Spanien, Frankreich, Niederlande
- ▶ FC Bayern einziges Bundesliga-Team (ohne Sponsor-Aufdruck)
- ▶ 14 Original-Stadien

PC-Anforderung Standard (S. 43)
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern nach jedem Spiel

Schwierigkeitsgrad
leicht schwer

Altersfreigabe frei

Internet
www.konami-pesleague.com





▲ FIFA 08: Im Be-a-Pro-Modus steuern Sie einen festen Spieler. Ist dieser am Ball, zoomt die Kamera an ihn heran. Hier verfolgt Michael Ballack gerade, die tschechische Abwehr auszuhebeln. (Xbox360)

aller Welt, darunter auch Talent-schmieden wie die brasilianische Liga do Brasil. Alle Trikots sind originalgetreu, samt Ausrüsterlogo und Schriftzug des Sponsors. Anders bei 'PES 2008'. Hier fehlt sogar der T-Com-Brustschriftzug auf den Adidas-Shirts des FC Bayern. Lediglich die ersten Ligen aus Italien, Spanien, Frankreich und den Niederlanden sind in 'PES' komplett lizenziert. Aus der englischen Premier League sind nur zwei Teams originalgetreu enthalten: Tottenham und Newcastle – aber kein Chelsea oder ManU. Auch die deutsche Nationalmannschaft ist nach wie vor komplett verfremdet. Neu: Per Foto-Funktion lassen sich Gesichter ins Spiel implementieren.

FIFA 08 vs. PES 2008 5:2

SPIELMODI

Der neue Be-a-Pro-Modus bietet dem 'FIFA'-Spieler ein noch authentischeres Fußballerlebnis. Das Besondere: Sie steuern einen festen Spieler. Die dynamische Kamera verliert Sie dabei nie aus dem Blickfeld. Das virtuelle Auge schwenkt und zieht auf, wenn der Ball weit weg ist oder zoomt an Sie heran, sobald Sie am Leder sind. Drücken Sie die Sprinttaste, wackelt eine Steady-Cam hinter Ihnen her. Je nach gewählter Position müssen Sie Lücken stopfen, markierte Gegenspieler bewachen, das Spiel ankurbeln oder im richtigen Moment in den freien Raum starten. Per Knopfdruck können Sie stets Ihre Kameraden zum Abspiel auffordern oder sie anweisen, den Gegenspieler

zu doppeln. Neben diversen Turnier-Modi verfügen beide Spiele auch über einen Karriere-Modus. Bei 'FIFA' erhalten Sie neuerdings Erfahrungspunkte, mit denen Sie etwa die Ausdauer des gesamten Teams erhöhen können.

Die 'PES'-Meisterliga lässt Ihnen die Wahl zwischen einer Truppe aus Namenlosen, einem Original-Team oder einer eigens erstellten Mannschaft.

FIFA 08 vs. PES 2008 4:2

TAKTIK

Auch wenn 'FIFA' in diesem Punkt stark aufgeholt hat, sind die taktischen Möglichkeiten von 'PES' immer noch das Maß aller Dinge. Einsteiger freuen sich über ►

Die alte Generation

Beide PS2-Versionen sowie die PC-Fassung von 'FIFA 08' basieren noch auf einer alten Grafik-Engine. Vergleichsweise groß ist folglich der optische Abstand zu den Next-Gen-Fassungen. Vor allem die hässlichen Papp-Zuschauer- und -Fotografen stechen ins Auge. Auch bei der Feature-Liste gibt's Unterschiede. So besitzt der EA-Kick einen veränderten Be-a-Pro-Modus: Sie starten mit einem festen Spieler in die Saison und versuchen durch gute Leistungen Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Größte Schwäche: Das Geschehen verfolgen Sie von der Seitenlinie aus, eine dynamische Kameraführung gibt es hier nicht.

Die Matches im PS2-'PES 2008' unterscheiden sich auf den ersten Blick überhaupt nicht vom Vorgänger. Hier und da gibt es eine neue Animation, allerdings lange nicht so viele wie etwa beim PS3-Pendant. Auch das Schwalben-Feature haben die Next-Gen-Fassungen exklusiv. Insgesamt spielt sich der PS2-Kick allerdings am rundesten.

▼ FIFA 08: Die Zeitlupen sind ein Augenschmaus. Dabei fällt auf, dass die Trikots nicht steif am Körper hängen, sondern der Stoff sich bewegt. (PS3)



▼ PES 2008: Einige Spieler lassen sich per Editor ins DFB-Team mögeln. (PC)



► PES 2008: Erstmals sind in "PES" Schwalben möglich. Absichtliche Faller, wie hier von Ribery praktiziert, führen aber nur selten zum Erfolg. (Xbox360)

Der Neuling

Die Wii-Konsole verkauft sich wie geschnittenes Brot. Klar, dass Marktführer EA nun auch ein "FIFA" für das Nintendo-Gerät im Angebot hat. Die Steuerung der wichtigsten Aktionen ist schnell erklärt: Per A-Knopf passen Sie zum Nebenmann. Schwingen Sie die Remote nach oben, lässt Ihr Stürmer einen Vollspannschuss vom Schläppchen. Mit einer Bewegung nach unten führen Sie einen Schlenzer aus. Richtig authentisch ist das Ausführen eines Einwurfs. Dabei schwingen Sie Nunchuk und Remote so, als hielten Sie gerade einen Ball zwischen den Händen.

Auch Heber, Pässe in den Lauf, Tacklings oder angetastete Schüsse sind möglich. Somit kommen selbst Profi-Kicker auf ihre Kosten. In der Trainings-Akademie werden alle Steuerungskniffe erklärt, anhand von Übungen probieren Sie die Moves sofort aus. Ist Ihnen das zu kompliziert, dürfen Sie im Family-Play-Modus den Nunchuk beiseitelegen. Hier verwenden Sie nur die Wii-Remote zum Schießen und Passen, alles andere erledigt die KI.

Familientauglich ist auch der Party-Modus, der drei Minigames enthält. Beim Tischfußball drehen Sie die Remote wie den Hebel eines Tisch-Kickers. Klasse: Im Wii-FIFA 08 dürfen Sie Online-Matches gegen Mitspieler aus der ganzen Welt bestreiten! Fazit: Wir sind überrascht, wie gut EAs erster Wii-Kick gelungen ist. Um alle Moves zu beherrschen, ist zwar etwas Übung nötig, dann lässt sich aber richtig schöner Fußball zelebrieren. Übrigens: Konami arbeitet ebenfalls an einem Fußballspiel für die Nintendo-Konsole. Das Wii-"PES 2008" erscheint jedoch erst im nächsten Jahr.



zusätzliche Schnelleinstellungen: Beispielsweise geben Sie Stürmern den Auftrag, in den Rücken der Abwehr zu stoßen oder lassen die gegnerischen Schlüsselspieler in Manndeckung nehmen. Auch praktisch: Hochgewachsene Verteidiger gehen bei Eckbällen oder Freistößen mit nach vorne, sofern sie das Risiko eines Konters eingehen wollen.

Auch "FIFA 08" bietet Taktik-Füchsen inzwischen ein reges Betätigungsfeld. Jede Formation kann ganz nach dem persönlichen Geschmack pixelgenau verändert werden. Zudem lassen sich für alle Feldspieler die offensiven Laufwege oder die defensive Ausrichtung festlegen - für "PES"-Jünger nix Neues.

FIFA 08 vs. PES 2008 3:5

SPIELABLAUF

Mindestens sechs Euronen sollten für "die Wahrheit liegt auf dem Platz"

ins Phrasenschwein wandern. Aber was für den echten Fußball gilt, ist nun mal auch beim digitalen Kick entscheidend. "FIFA" merkt man dabei an, dass EA-Producer Joe Booth, ein bekennender "PES"-Fan, nun das Kommando gibt. Endlich verschieben sich die einzelnen Mannschaftsteile, so wie es sich gehört, und lassen keine kilometerlangen Lücken. Bei gegnerischem Ballbesitz ziehen sich die Stürmer sogar bis weit in die eigene Hälfte zurück.

Für unseren Geschmack hat man es mit der Disziplin bei "FIFA" aber etwas übertrieben, denn das Herauspielen von Torchancen wird dadurch zur mühevollen Arbeit. Dies liegt auch an der trägen Steuerung, die blitzschnelle Ballstafetten erschwert. Zudem gehen die Flügelspieler beim eigenen Angriff nur zögerlich mit nach vorne. Selbst wenn man seinem Außenverteidiger einen Offen-

sivpfel gibt, braucht dieser immer eine Sekunde zu lange, bis er sich entscheidet, durchzustarten.

Deutlich gedankenschneller und lauffastiger sind die Akteure bei "PES". Doppelpässe klappen perfekt, da sich die Außen immer wieder ins Offensivspiel mit einschalten. Mit einem schnellen Seitenwechsel lässt sich jede Abwehr in Bedrängnis bringen. Zudem ist die Steuerung wunderbar direkt und erlaubt fixe Körpertäuschung - beim EA-Kick muss man hierfür umständlich mit dem linken Trigger und dem rechten Analog-Stick hantieren.

Verbessert haben die Japaner auch das Abwehrverhalten bei Freistößen. Künftig verdecken die längsten Recken den Weg ins kurze Eck. Zudem dürfen Sie die Spieleranzahl in der Mauer selbst bestimmen. Ohne Schwächen laufen die Partien aber auch bei "PES" nicht

▼ FIFA 08: Schüsse führen Sie durch Schwingen der Remote aus. Mit einer Bewegung nach unten lassen wir Poldi das Leder aufs Tor schlenzen. (Wii)



▼ PES 2008: Das kleine Fenster am unteren Bildrand zeigt an, dass ein Spieler nach einer Verletzungspause zurück aufs Feld kommt. (Wii)





▲ FIFA 08: Das Herausarbeiten von Torchancen ist bei "FIFA" nicht leicht. Zudem stehen Goalies Marke "Hexer" zwischen den Pfosten. (Xbox360)

ab. So gibt es zu viele schnelle Stürmer, die den Verteidigern samt Ball locker davonlaufen und selbst nach einem 50-Meter-Sprint nicht schlapp machen. Von der angepriesenen lernenden KI (Teamvision) haben wir übrigens selbst nach unzähligen Matches nichts bemerkt. Gut: Schwalbenkönige haben's schwerer als befürchtet. Der Schiri fällt selten auf die Faller rein.

FIFA 08 vs. PES 2008 3:5

ATMOSPHERE

"HSV, HSV" schallt es in "FIFA 08" durch die Hamburger HSH-Nordbank-Arena. Das pralle Lizenzpaket mit originalen Namen, Gesichtern und Trikots auf der einen, die geniale Präsentation auf der anderen Seite, tragen sehr viel zur einzigartigen Atmosphäre bei. Das erfahrene Kommentatoren-Duo Tom Bayer und Sebastian Hellmann (beide von Pre-

miere) klingt authentisch und versorgt Sie sogar mit Statistiken. Grafisch klickt "FIFA" auf absolutem Top-Niveau. Klasse Animationen, tolle Stadien, flatternde Trikots und exzellente nachgebildete Gesichter bringen Live-Stimmung ins Wohnzimmer.

Die Spielergesichter brauchen sich bei "PES" nicht hinter denen des Konkurrenten zu verstecken. Allerdings ist die Anzahl an echten Visagen deutlich geringer. Auch bei Original-Arenen, Trikots und Sprechchören kocht man vergleichsweise auf Sparflamme. Dafür wirken die Spieler-Animationen realitätsgetreuer als beim EA-Konkurrenten.

Die "PES"-Kommentatoren Wolf Fuss und Hansi Küpper scheinen wenig Zeit in der Sprechkabine verbracht zu haben, denn die meisten Sprüche kommen uns aus dem letzten Jahr bekannt vor. Immerhin erklingt neuerdings auch flotte

Lizenzmucke aus den Lautsprechern – gut so!

FIFA 08 vs. PES 2008 5:2

ONLINE

Auf der GC wurde der Be-a-Pro-Modus von "FIFA" noch für Online-Matches angekündigt. Leider hat man das Vorhaben aufgegeben, wohl aus technischen Gründen. Dafür verlaufen die normalen Spiele erfreulich ruckelfrei, das Auffinden eines Gegners dauert zudem nur wenige Sekunden. Ansonsten gibt's einen neuen Liga-Modus und stets brandaktuelle News. Den Online-Part von "PES" konnten wir noch nicht testen. Konami hat aber ebenfalls Turniere und Ligen angekündigt.

FIFA 08 vs. PES 2008 4:3



▲ FIFA 08: Das PS2-"FIFA" wurde diesmal von einem kleineren Team produziert. Dies erklärt die kaum vorhandenen spielerischen Fortschritte. (PS2)



▲ PES 2008: Ähnlich wie bei "FIFA" gibt es auch beim "PES" der alten Generation relativ wenige Neuerungen zu entdecken. (PS2)



▲ FIFA 08: Hoffentlich müssen PC-Kicker im nächsten Jahr nicht mehr mit den hässlichen Papphotografen der betagten Grafik-Engine leben. (PC)

▼ FIFA 08: Der rote Kreis signalisiert im Be-a-Pro-Modus, welchen Spieler Sie gerade decken müssen. (PS3)



▼ PES 2008: Erzielen Sie kurz vor Schluss das entscheidende Tor, werden Sie von den Ersatzspielern gehetzt. (PC)



WERTUNG

FIFA 2008

GUT

- ▲ Fantastische Präsentation
- ▲ Viele Taktikeinstellungen
- ▲ Klasse Be-a-Pro-Modus ...

SCHLECHT

- ▼ ... der leider nicht online spielbar ist
- ▼ Träge Steuerung
- ▼ Immer noch unrealistische Ballphysik

PLAYSTATION3

Systemvorteile

- + Neue Grafik- und Gameplay-Engine

Systemnachteile

- Direkte Steuerung dank besserem Controller

GRAFIK 91%

SOUND 88%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER 89%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

GRAFIK 91%

SOUND 88%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER 89%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

87%

XBOX360

Systemvorteile

- + Neue Grafik- und Gameplay-Engine

Systemnachteile

- Gegenüber PS3 leicht trügerische Steuerung

GRAFIK 91%

SOUND 88%

STEUERUNG 81%

MEHRSPIELER 88%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

GRAFIK 91%

SOUND 88%

STEUERUNG 81%

MEHRSPIELER 88%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

86%

Wii

Systemvorteile

- + Interaktive Steuerung
- + Lustige Minigames

Systemnachteile

- Grafik nur besserer Durchschnitt

GRAFIK 76%

SOUND 86%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 85%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2

GRAFIK 76%

SOUND 86%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 85%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2

82%

PLAYSTATION2

Systemnachteile

- Grobkörnige Grafik
- Schwächerer Be-a-Pro-Modus

GRAFIK 77%

SOUND 87%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 82%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2

GRAFIK 77%

SOUND 87%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 82%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2

78%

PC

Systemvorteile

- + Höhere Auflösung

Systemnachteile

- Gelegentliche Ruckler
- Schwächerer Be-a-Pro-Modus

GRAFIK 79%

SOUND 86%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 81%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-10

GRAFIK 79%

SOUND 86%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 81%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-10

77%

WERTUNG

PES 2008

GUT

- ▲ Hervorragendes Tempospiel möglich
- ▲ Viele taktische Schnelleinstellungen
- ▲ Super Ballphysik, hohe Dynamik

SCHLECHT

- ▼ Stürmer mit Ball oft zu schnell
- ▼ Karge Stadien
- ▼ Wenige Lizenzen

PLAYSTATION3

Systemvorteile

- + Perfekte DigiPad-Steuerung

Systemnachteile

- Gelegentliche Ruckler

GRAFIK 85%

SOUND 84%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER 93%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

GRAFIK 85%

SOUND 84%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER 93%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

91%

XBOX360

Systemvorteile

- + Stabile Bildrate

Systemnachteile

- DigiPad-Steuerung bei Xbox360-Controller extrem unpräzise

GRAFIK 86%

SOUND 84%

STEUERUNG 88%

MEHRSPIELER 89%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

GRAFIK 86%

SOUND 84%

STEUERUNG 88%

MEHRSPIELER 89%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

90%

PC

Systemvorteile

- + Kürzeste Ladezeiten

GRAFIK 85%

SOUND 82%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER 92%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

GRAFIK 85%

SOUND 82%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER 92%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

90%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Spielt sich etwas flüssiger als Next-Gen Versionen

Systemnachteile

- Neue Moves fehlen

GRAFIK 74%

SOUND 83%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER 91%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-4

GRAFIK 74%

SOUND 83%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER 91%

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-4

89%

"Erläuterung: Welches Spiel entspricht am ehesten Ihren Vorlieben? Machen Sie den Test! Unser Vergleich enthält sechs Kriterien, die unterschiedlich stark zum Spielspaß beitragen. Wir halten z.B. das Kriterium "Spielablauf" für das mit Abstand wichtigste und haben ihm deshalb den Faktor 50 gegeben. Ihnen sind Lizenzpaket oder Atmosphäre wichtiger? Dann geben Sie den Kriterien einen anderen Faktor. Wichtig: Alle Kriterien zusammengerechnet müssen den Faktorwert 100 ergeben!"



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: FIFA gegen PES ist wie die kontrollierte Offensive eines Otto Rehhagel gegen den Tempofußball des FC Barcelona.

Treue Leser werden es wissen: Ich bin "PES"-Fan! Nun geht man mit seinem Liebling oft besonders hart ins Gericht, daher bleibt Kritik am Japano-Kick nicht aus. Dass die Präsentation "Old-Gen" ist und dass schnelle Stürmer mit gedrückter Sprinttaste locker davonziehen, nervt. Ansonsten besitzt der realistische Tempofußball wieder einen immensen Suchtfaktor. Großes Lob aber auch an EA, denn "FIFA" hat den Abstand zum Titelabonnenten weiter verkürzt. Allerdings braucht man deutlich mehr Übung, um ein wirkungsvolles Offensivspiel zu erzeugen.

IHRE WERTUNG IST GEFRAGT!*

KATEGORIE	ERGEBNIS	FIFA 08 Ergebnis x Faktor = Wertung	PES 2008 Ergebnis x Faktor = Wertung
Lizenzen	5:2	5 x 10 = 50 5 x =	2 x 10 = 20 2 x =
Spielmodi	4:2	4 x 10 = 40 4 x =	2 x 10 = 20 2 x =
Taktik	3:5	3 x 10 = 30 3 x =	5 x 10 = 50 5 x =
Spielablauf	3:5	3 x 50 = 150 3 x =	5 x 50 = 250 5 x =
Atmosphäre	5:2	5 x 10 = 50 5 x =	2 x 10 = 20 2 x =
Online	4:3	4 x 10 = 40 4 x =	3 x 10 = 30 3 x =
Games Aktuell Gesamtwertung		= 360	= 390
Ihre Gesamtwertung		=	=



▲ **NEU:** Endlich mal ein Rollenspiel, dass uns nicht ins Fantasy-Mittelalter befördert. Dämonen in der Londoner U-Bahn zu plätten ist weitaus erfrischender. (PC)



▲ **ANSICHTSSACHE:** Wer keine Lust auf die Ego-Perspektive hat, schaltet einfach in die Verfolgeransicht, die oft mehr Übersicht bietet. (PC)

CYNAMITE.DE
Der ausführlichen Rundum-Test
finden Sie hier Anfang November.

HELLGATE: LONDON

CYLINK
CYNAMITE
31G
Ihr CyLink-Code

FAKTEN



Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
EA
Entwickler
Flagship Studio

- Inoffizieller Diablo-Nachfolger
- Direct-X-10-Modus optional
- Sechs Spielerklassen
- Ego- & Third-Person-Perspektive
- Umfangreiche Online-Funktion

PC-Anforderung High-End (S. 43)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe Ab 18

Internet

www.hellgatelondon.com

System: PC
Termin/Preis: 30.11.2007 – 54 €
Test in: dieser Ausgabe

Kein Action-Rollenspiel wird von den Fans sehnlicher erwartet. Ob es diese Erwartungen erfüllt? Das lässt sich heute leider noch nicht beantworten.

erst nach dem Verkaufsstart am 30. Oktober urteilen. Den Rundum-Test finden Sie deshalb Anfang Oktober auf unserem Entertainment-Portal www.cynamite.de. Zurück zum Solo-Modus: Sie haben anfangs die Wahl zwischen sechs Charakterklassen: Blademaster, Summoner, Evoker, Marksman, Engineer und Guardian. Je nach gewähltem Charakter spielt sich der Titel völlig unterschiedlich. Klar, wer mit blankem Stahl durch die Dämonenhorden schnitzelt, erlebt das Abenteuer anders als ein Magier oder Schießsprügel-Fan. Wobei sich das Action-Rollenspiel von den Genre-Kollegen vor allem durch den Einsatz von Schusswaffen abhebt.

ROLLENSPIEL 2.0?

Pressekommentare wie "Counterstrike trifft auf Diablo" sind dennoch

überzogen. "Hellgate: London" ist trotz Ballereien ein waschechtes Action-RPG. Inklusive Tonnen von mehr oder weniger wertvollen Items und Ausrüstungsgegenständen. Normalerweise verkauft man nicht benötigte Items ja in Shops oder tauscht diese mit anderen Spielern. In "Hellgate: London" lassen sich diese in Einzelteile zerlegen und zu neuen Gegenständen schmieden. Ein wirklich gelungenes Konzept, das die Jäger und Sammler unter uns noch mehr anspricht. Weniger gelungen ist die Story. Im Endeffekt dreht sich alles darum, dass Dämonen in London durch ein Dimensionstor flutschen und die Menschheit noch im Jahre 2038 gegen die Höllenbrut an-

kämpft. Sie müssen also – wie schon tausend Mal davor – die Menschheit retten. Überraschungen finden sich in den fünf Akten der Einzelspieler-Kampagne so gut wie keine. Gerade zu Beginn verläuft alles sehr schleppend und man ärgert sich etwas über abwechslungsarme Quests und öde Umgebungen. Erst ab dem zweiten Akt gewinnt das Ganze an Fahrt. Generell nervig sind die öden Dialoge, welche in Textform präsentiert werden und zum Wegklicken einladen. Kurz: Es geht ums Metzeln und um die Jagd nach Items. Ein Spielprinzip, das bei einem Onlinespiel richtig süchtig macht, im Einzelspieler-Modus aber nur halb so gut funktioniert. **sf**

Buchstäblich in letzter Sekunde flatterte die Testversion von "Hellgate: London" rein. Allerdings ließ sich nur der Offline-Modus testen, was bei einem Action-Rollenspiel mit Online-Schwerpunkt natürlich nur die halbe Miete ist. Über diese Komponente kann man also



MEINUNG ► SIMON FISTRICH

Fazit: Der Einzelspieler-Modus entfaltet erst nach einigen Stunden seinen Charme.

Manch ein Titel ist in acht Stunden durchgezockt – "Hellgates" Solo-Kampagne beginnt dann erst ordentlich Spaß zu machen. Einzelspieler, bei denen vor allem der Ersteindruck zählt, könnten also enttäuscht sein. Dass die Story etwas lieblos präsentiert wird und Quest-Dialoge in öden Textkästen ablaufen, ist für alle traurig.

WERTUNG

Hellgate: London

PC

GRAFIK 81%

GUT

- ▲ Coole Charakterklassen
- ▲ Tolles Item-System
- ▲ Frisches Setting

SCHLECHT

- ▼ Lange Dialoge in Textform
- ▼ Alleine auf Dauer einösig
- ▼ Belanglose Story

SOUND 83%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER

TEST FOLGT AUF CYNAMITE.DE



SPIELSPASS
82%

► **VERSTECKSPIEL:** Ratchet belauscht heimlich den Bösewicht. Die Zwischen-Sequenzen sind wie immer äußerst amüsant. (PS3)



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION



System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

14.11.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
Sony
Entwickler
Insomniac Games

- 10 Stunden Spieldauer
- Sixaxis-Unterstützung
- Keine Mehrspieler-Option
- 20 Levels
- 16 Waffen + Upgrades

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 12

Internet

www.ratchetandclank.com

Pünktlich zur Preissenkung kommt ein exklusiver Hochkaräter für die PS3. Auf Insomniacs abgefahrenes Action-Duo ist eben immer Verlass!

Es gibt sie noch, die magischen Momente: Spielsituationen, in denen selbst der langjährigste Dauerzocker den Controller überwältigt aus der Hand legt. Diese Augenblicke sind rar gesät, doch dafür ist es umso schöner, wenn es wieder so weit ist. Zum Beispiel beim Spielen des Anfangslevels von "Ratchet & Clank: Tools of Destruction". Da geht bereits in den ersten Minuten dermaßen die Post ab, dass es den Konkurrenten die Schamröte ins Gesicht treiben müsste. Während Ratchet durch die grafisch fantastische Umgebung hechelt, Gegner mit dem Blaster pulverisiert, Raumglei-

ter-Beschuss den Bildschirm illuminiert und um den Helden herum komplette Gebäude zusammenstürzen, gerät unser Puls ins Stocken – die Grafik-Engine jedoch nicht. Trotz des famosen Feuerverks ruckelt es kein bisschen. Der Gerechtigkeit halber sollte aber erwähnt werden, dass diese epische Pracht von keinem der folgenden Abschnitte getoppt wird. Es ist beinahe so, als wollten die Entwickler gleich mit dem ersten Level zeigen, wo der Hammer hängt.

ALTBEWÄHRT, ABER GUT!

Das soll nicht heißen, dass der Rest des Spiels langweilig wäre. Die

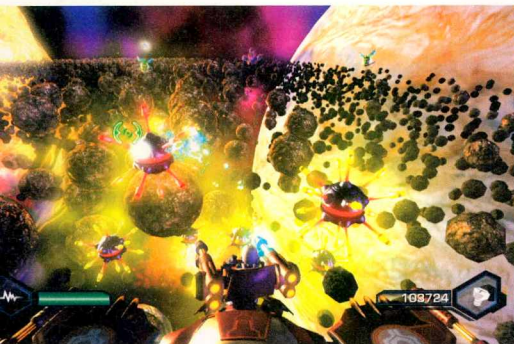
Bombast-Elemente werden im weiteren Spielverlauf nur ein wenig akzentuierter eingesetzt. Kinnladenherunterklapper erwarten Sie auch in späteren Abschnitten und das nicht nur, weil unsere Helden jetzt endlich in HD über den Screen wetzen. Echte Neuerungen halten sich dabei in Grenzen, es ist mehr Evolution statt Revolution angesagt. Fans bekommen also "nur" eine weitere routinierte Fortsetzung mit Hammer-Optik präsentiert. Diese leistet sich insgesamt nur wenige Schwächen. Sie düsen von Planet zu Planet, ballern eine Menge skurriler Gegnertypen über den Haufen, meistern

▼ **RUTSCHGEFAHR:** In dieser temporeichen Passage "grindet" Ratchet über Rails und macht Tony Hawk Konkurrenz. Zumindest ein kleines bisschen. (PS3)



▼ **BOSSFIGHT:** Die fetten Zwischengegner sind allesamt beeindruckend in Szene gesetzt. Dieser übellaunige Bursche gefiel uns besonders gut. (PS3)





▲ **ASTEROIDS:** Sequenzen in denen der Spieler ein Geschütz bemannt muss, gehören mittlerweile in Actionspielen zum guten Ton. (PS3)



▲ **GALAKTISCH:** Die Weltraumballereien sind nicht nur hübsch anzusehen, sondern machen richtig Laune und lockern das Spiel auf. (PS3)

Jump-and-Run-Passagen, fliegen durch die Gegend, erleben gigantische Bossfights, absolvieren Minispiele, sammeln Bolzen (Shopping-Währung), rüsten Ihre Waffen auf und werden durch lustige Zwischensequenzen bestens unterhalten. Die Hintergrundgeschichte ist dabei freilich Nebensache: Parsifal, der griesgrämige Oberbösewicht, will das Universum unterjochen und dem Protagonisten am liebsten das Fell über die Ohren ziehen. Dies gilt es, durch ausgiebigen Waffengebrauch zu verhindern.

Die coolen Ballermänner lassen sich im Lauf der Zeit immer weiter ausbauen, wodurch zum Beispiel Durchschlagskraft, Munitionskapazität und Schussrate ordentlich aufgemotzt werden. Diese Modifikationen bezahlen Sie nicht mit den üblichen Bolzen, sondern mit seltener zu findendem Raritanium. Übrigens: Wer gerne jede Ecke eines Spiels nach Items abgrast, hat bei diesem Titel alle Hände voll zu tun. Zusätzlich zu den bereits genannten Dingen, verstecken die Macher jede Menge anderer Boni in den Levels – sogar die Einzelteile eines Konstruktionsplans für die ultimative Superwaffe.

Kein Scherz! Wer also wirklich alles einsacken möchte, ist locker zwanzig Stunden beschäftigt. Normalzocker brauchen nur halb so lange, bis der Abspann präsentiert wird. The End? Nein, denn jetzt wird der Challenge-Modus aktiviert, bei dem Sie das Spiel mit allen bereits erworbenen Waffen und Gegenständen erneut durchspielen können. Allerdings mit weitaus stärkeren Gegnern und neuen Challenge-Knarren, die horrende Summen kosten, aber jeden Bolzen wert sind.

HERRLICH SCHRÄG

Neben den "normalen" Waffen gibt es weitere Gegenstände, die Sie sicherlich nur allzu gerne einsetzen werden. Unser Favorit ist die Disco-Kugel, welche sämtliche Gegner in ihrem Umkreis zum Tanzen animiert. Selbst Bossgegner können sich dem Groove kaum entziehen. Hübsch ist auch die Tornado-Waffe, mit der Sie Wirbelstürme auf die Gegnerschaft loslassen. Dass sich diese mit den Neigungssensoren des Sixaxis-Controllers steuern lassen, ist zwar cool, aber gar nicht so einfach zu managen. Ansonsten ist die Steuerung aber gewohnt gut. Die Sensoren



▲ **FETT:** Die Weitsicht in den meisten Levels ist erstaunlich. Nicht nur einmal blieben wir stehen, um uns an der Pracht satt zu sehen. (PS3)

kommen darüberhinaus auch an anderer Stelle zum Einsatz. Zum Beispiel wenn Ratchet einen Gleiter steuert oder im freien Fall diversen Hindernissen ausweichen muss. Da nicht nur ungeübte Neigungssensor-Newbies mal ins Gras beißen, wirken die rar gesäten Checkpoints übrigens ziemlich unfair. Mit Ratchet dreimal die selbe Fünfminuten-Passage zu wiederholen nervt. Doch wie gewohnt dreht sich nicht alles um das gewitzte Fellknäuel. Hin und wieder

übernehmen Sie natürlich auch die Rolle seines Blechkameraden Clank. Für Abwechslung ist also bestens gesorgt. Dem ganz sicher geplanten Nachfolger würden dennoch ein paar spielerische Neuerungen gut tun, dann klappt's auch mit der 90er-Wertung. Und wenn wir schon mal dabei sind: Ein Mehrspieler-Modus wäre ebenfalls schön. Vor allem die fulminanten Weltraumballereien sind gegen menschliche Gegner bestimmt doppelt so schön! az ■

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Für PS3-Besitzer führt kein Weg an dieser temporeichen Exklusiv-Perle vorbei.



Okay, ich vermissen ein wenig die Originalität, die vor allem die ersten drei "Ratchet & Clank"-Abenteuer auszeichnet. Dass man nicht zu zweit durch die Welten hetzen darf, finde ich ebenfalls schade. Aber damit wir uns richtig verstehen: Das ist Jammern auf hohem Niveau, denn Insomniacs Hit gehört ganz klar zu den allerbesten PS3-Spielen. Topgrafik, abwechslungsreiche Missionen, fette Bossgegner und Disco-Kugeln – was will man mehr? Okay, vielleicht noch ein paar Checkpoints – aber es muss ja noch Verbesserungspotenzial für den Nachfolger geben.

WERTUNG

Ratchet & Clank: Tools of Destruction

PLAYSTATION3

- GUT**
- ▲ Fantastische Grafik
 - ▲ Viel Abwechslung
 - ▲ Genialer Challenge-Modus
- SCHLECHT**
- ▼ Unfaire Rücksetzpunkte
 - ▼ Kein Mehrspieler-Modus

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 90%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG SIXAXIS-UNTERSTÜTZUNG 85%

MEHRSPIELER



sehr gut
SPIELSPASS
88%



LAIR



System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
Sony
Entwickler
Factor 5

- ▶ Schlachten in der Luft und am Boden
- ▶ Sixaxis-Steuerung
- ▶ Gewaltige Bosskämpfe
- ▶ Epische Story

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

ab 16

Internet
www.playstation.com

Auf den rar gesäten PS3-Exklusivtiteln liegt eine schwere Last. Ist dieser übergewichtige Drache noch fähig zu fliegen?

Gewaltige Vulkanausbrüche haben das Land, in dem "Lair" spielt, stark geschwächt und die Umwelt immens geschädigt. Die Asylianer, ein mittelalterliches, sehr religiöses Volk, und die technisch viel weiter fortgeschrittenen Mokai kämpfen auf diesem Flecken Erde ums Überleben und somit unweigerlich gegeneinander. Verhandlungen um einen Waffenstillstand werden von Fanatikern auf Seiten der Asylianer verhindert, weshalb der Konflikt immer weiter eskaliert.

Mittelpunkt von Sonys "Lair" ist der Drache des Asylianer-Helden Rohn – eine der mächtigsten Waffen

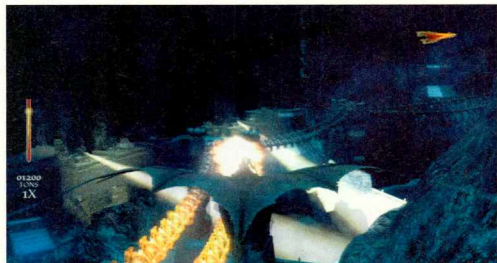
in dem erbitterten Krieg. Leider sehen sämtliche Flugechsen gleich aus, sodass es schwer fällt eine persönliche Beziehung zu seinem Tierchen aufbauen kann.

SIXAXIS ONLY

Gesteuert wird der tonnenschwere Feuerspucker mithilfe der Sixaxis-Sensoren, was prinzipiell keine schlechte Idee ist. So wird dem Spieler das Gefühl, einen solchen Koloss durch die Lüfte zu lenken, schon ganz gut vermittelt – aber auch dessen Trägheit. In weniger hektischen Momenten funktioniert die Steuerungsmethode ganz gut,

doch sobald es richtig rund geht auf dem Bildschirm, verflucht man den immensen Wendekreis und die nur zäh (bis gar nicht) reagierende Fabelchse. Gut, ein riesiger Drache, der Kommandos in Millisekunden befolgt wie ein Kolibri, wäre schon sehr unrealistisch. Doch wenn man sich schon ausschließlich für die Steuerung per Sixaxis entscheidet, sollte man bitte auch das Spiel drum herum darauf abstimmen. Apropos drum herum: Warum hat man "Lair" kein Radar spendiert? Einzige Orientierungshilfe für tollkühne Drachenreiter ist ein Pfeil, der das nächste Ziel anzeigt und zudem viel zu unge-

▼ **UNDERCOVER-DRAGON:** In dieser Stealth-Mission müssen Sie diverse Kabel per Feuerstrahl durchschmoren, um die Suchscheinwerfer auszuknipsen. (PS3)



▼ **BRÜCKENTAG:** Unter Zeitdruck gilt es hier die Brücke zu sprengen, um den Truppennachschub der Feinde zu stoppen. (PS3)





▲ **OH SCHÖNE WELT:** Grafisch beeindruckt Factor 5s PlayStation3-Debut bereits im ersten Level. Die Hintergründe inklusive riesiger Gebäude und Pflanzenwelt sind, genauso wie die fliegenden Ungetüme, bis in kleinste Detail wunderschön modelliert. Auch das Wasser lockt geradezu zu einem Drachenbad. (PS3)

nau ist. Eine weitere Bruchlandung für Sonys Digi-Drachen stellt die absolut unkooperative Kamera dar, die die Schlachten zu einer nervlichen Zerreißprobe macht.

STAR WARS ACTION

Seine Herkunft kann "Lair" nicht verleugnen. Factor 5, die Jedi-Techniker hinter der "Rogue Squadron"-Serie für N64 und GameCube, hatten ihre Finger im Spiel – und das merkt man gleich beim ersten Ritt auf dem Rücken des Ungetüms. Ersetzt man den fliegenden Feuerspucker in

Gedanken durch Star-Wars-typische X-Wings, wähnt man sich inmitten des Sternenkrieges. Umgebung und Setting könnten hingegen aus Mittelalter, sprich "Der Herr der Ringe", stammen. Grafisch ist das Spiel zum größten Teil bombastisch inszeniert. Ein tolle Weitsicht, superdetaillierte Charaktermodelle, fette Effekte. Getrübt wird das feine 1080p-Bild hie und da durch etwas schwache Animationen, etwa jene des ablebenden Rohn, oder gelegentliche Einbrüche der Framerate. Die Missionen laufen meist sehr äh-

nlich ab, innerhalb eines Szenarios wechseln die Ziele jedoch. So gilt es meist, Asylaner aus der Gefahrenzone herauszuziehen, Mokai zu grillen oder zu zertrampeln und feindliche Ungetüme zu erlegen – meist innerhalb eines Zeitlimits. Fies: Die Uhr tickt manchmal nur im Hintergrund, sodass man dies erst bemerkt, wenn die Zeit abgelaufen und die Mission somit gescheitert ist. Die meisten Levels arten früher oder später in hektische Kämpfe aus, welche gar nicht zu der zähen Sixaxis-Steuerung passen.

Die epische, wirklich spannende Story wird durch fantastische Videosequenzen vorangetrieben. Besonders beeindruckt haben uns zum Beispiel die Gesichts- und Augenanimationen in den Dialogen der Charaktere.

In Sachen Grafik zählt "Lair" tatsächlich zu den beeindruckendsten Titeln für Sonys fette Klavierlackkiste. Auch die MusicScore und die Stimmen der Figuren sind erste Sahn. Doch Aussehen ist nun mal nicht alles – auch nicht in der heutigen Welt der Next-Gen-Games. **pr**

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Imposant inszeniertes Drachenabenteuer mit vielen kleinen Macken. Da geht der Spielspaß schon mal gelgentlich in den Tiefflug.

Technik- und Grafikfreaks schlagen zu, um den Kauf ihrer PlayStation3 und des sündhaft teuren 50-Zoll-Full-HD-LCD-TV zu rechtfertigen. Alle anderen sollten sich erst einmal anschauen, ob sie mit dem schier unbezähmbaren Biest zurechtkommen. Leider haben sich viele Schnitzer in das fertige Spiel eingeschlichen. Für über 70 Euro ist das dem Käufer gegenüber einfach nicht fair. Mir persönlich ist Grisu der kleine Drache wesentlich sympathischer. Und dessen DVD-Box gibt's schon für schlappe 30 Euro.

WERTUNG

Lair

PLAYSTATION3

16.9

GUT

▲ Fette Grafik

▲ Tolle Story

SCHLECHT

▼ Frustrierende Steuerung

▼ Nervige Kamera

▼ Kein Radar

▼ Ziemlich kurz

GRAFIK

16.9

86%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

85%

STEUERUNG

SIXAXIS

50%

MEHRSPIELER

–



► **CABRIO:** Der Karriere-Modus enthält abwechslungsreiche Events. Beim Pylonenangriff müssen wir innerhalb eines Zeitlimits eine Ladung gelber Hütchen umfahren. (Xbox360)



PROJECT GOTHAM RACING 4

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360
erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



- Rennen in zehn Städten in Europa, USA und Asien
- 78 Streckenvarianten
- Über 120 Motorräder und Autos
- Vielfältiger Soundtrack

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/–

Speichern Nach jedem Rennen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet

<http://pgrnations.com/>

Schneesmelze in der Grünen Höhle: Ferrari und Harley Davidson im direkten Duell auf der verschneiten Nordschleife.

Auf Tempo 100 in drei Sekunden. Was selbst sündhaft teure Sportwagen ins Schwitzen bringt, ringt einem Rennmotorrad ein müdes Lächeln ab. Klar ist aber auch, dass auf schlüpfrigem Untergrund schmal bereifte Feuerstühle gegenüber breiten Vierrad-Schlitteln einen Nachteil haben. Wer im direkten Duell letztlich die Nase vorn hat, dürfen Sie in "PGR 4" selbst ausprobieren.

PKW ODER KRAFTRAD?

Eigentlich müsste der Arcade-Racer die Manager von Suzuki oder BMW zu Jubelstürmen hinreißen. Hier können die Motorbauer mit ihrer breiten

Angebotspalette an Autos und Kraft-rädern protzen. Dabei ist die Freude am Fahren auf dem Sattel einer BMW F800 S wie auch im engen Sportsitz eines M5 E60 gleichermaßen groß, auch wenn sich das Fahrgefühl merklich unterscheidet.

Autos lassen sich in "PGR 4" mit direkter Steuerung und mächtigen Bremsen gewohnt arcademäßig über die Pisten jagen. Dagegen erfordern die Zweiräder etwas mehr Übung. Speziell aus der authentischen Sattelperspektive verliert man anfangs leicht die Orientierung, wenn man sich in extremer Schräglage in die Kurve lehnt.

Während wir mit dem Motorrad aus der Außenansicht mehr Spaß haben, macht bei Mercedes & Co vor allem die Cockpit-Perspektive an – dank der originalgetreu nachgebildeten Armaturenbretter. Drehzahlmesser und Tachonadel sind nicht nur starre Texturen, sondern bewegen sich synchron zu Gas- und Bremspedal. Auf dem Lenkrad eines Ferrari 599 Fiorano signalisieren rote LEDs, dass es Zeit zum Hochschalten wird. Um das Cockpit genau zu inspizieren, dürfen wir uns per rechtem Analog-Stick stufenlos umschauen.

In offenen Fahrzeugen wie einem Tesla Roadster können wir die Augen

▲ **LAMBORGHINI:** Mehr als 120 Autos und Motorräder stehen in der Garage. Außer der Lackierung dürfen Sie an den Vehikeln nichts verändern. (Xbox360)



▲ **WENIG SCHADEN:** Bei heftigen Crashes zerbröselt schon mal die Heckscheibe. Zudem trägt die Karosserie Kratzspuren davon – mehr passiert nicht. (Xbox360)





▲ **HARLEY:** Aus der Sattel-Ansicht steigen Authentizität und Anspruch. Gerät man bei Regen ins Schlingern, verliert man leicht die Orientierung. (Xbox360)



▲ **GEDRÄNGE:** Bis zu acht Vehikel nehmen an den Rennen teil. Der Wettkampf zwischen Motorrad und Auto sorgt dabei für zusätzlichen Reiz. (Xbox360)

sogar nach oben richten. Kurvige Abschnitte verbieten den Blick gen Himmel allerdings – andernfalls klebt der schöne Flitzer schnell an der Leitplanke. Allzu viel geht an den Karossen jedoch nicht kaputt. Lediglich die Scheiben splintern und der Lack weist leichte Kratzspuren auf. Von einem echten Schadensmodell können wir bei den über 120 Vehikeln also nicht sprechen.

Neben PS-Schleudern wie McLaren F1 oder Bentley Continental GT stehen in Ihrer Garage Klassiker wie ein Chevrolet Stingray oder ein DeLorean DMC-12. Auch die Auswahl an Zweirädern ist üppig und umfasst unter anderem edle Hobel von Ducati, Yamaha, Kawasaki und Harley Davidson. Wer sich in eines der Schmuckstücke verliebt hat, darf im Galerie-Modus Fotos seiner Schätze schießen und diese auf der offiziellen "PGR 4"-Website veröffentlichen.

GOTHAM-KARRIERE

Im Stile der "Burnout"-Serie bietet der Karriere-Modus eine Vielzahl an abwechslungsreichen Events. Als Erster über die Linie zu fahren, ist nur eine der Aufgaben. Um voranzukommen, legen Sie spektakuläre Drifts auf die Piste, überholen unter Zeit-

druck möglichst viele Gegner, versuchen, schnell und exakt durch einen Slalom-Parcours zu kommen, oder schubsen auf einer Eisfläche Hunderte von Pylonen um – ein Riesenspaß!

Knapp ein Dutzend dynamischer Wetterbedingungen geben den Events eine zusätzliche Würze. Beispiel: In einem Einladungs-Event müssen wir innerhalb einer vorgegebenen Zeit die berühmte Nürburgring-Nordschleife absolvieren – bei verschneiter Piste, mit einem Oldtimer, ohne elektronische Fahrhilfen. Eine echte Herausforderung, vor allem wenn Sie kein Xbox360-Lenkrad zur Hand haben. Denn gerade die PS-strotzenden Ungetüme lassen sich per Trigger nur mit viel Geschick vor einer Karussellfahrt bewahren.

Erwünscht sind Querstrecher allerdings im Superstar-Event. Hier sammeln Sie Kudos-Stylepunkte durch Drifts oder Motorrad-Wheelies. Verbunden mit den Platzierungskudos arbeiten Sie sich in der Rangliste hoch und schalten Strecken auf weiteren Kontinenten frei. Insgesamt bereisen Sie zehn Städte in Nordamerika, Europa und Asien, darunter Metropolen wie London, New York und Shanghai. Mit 78 Streckenvarianten ist die Auswahl überragend groß.



▲ **BMW:** Mit dem rechten Analog-Stick können Sie sich umschauen. Wie man sieht, ist das Cockpit des M5 originalgetreu nachgebildet. (Xbox360)

KLANGSTARK

Die Musik passt sich der jeweiligen Umgebung an. Das Nachtrennen in Tokio etwa wird von basskräftigem Hip-Hop untermalt. Weitere Stilrichtungen wie Rock, Jazz oder Elektro lassen sich ganz nach dem persönlichen Geschmack ab- oder zuschalten. Das umfangreiche Soundmenü bietet zudem die Möglichkeit, die Ausrichtung der Lautsprecher einzustellen – vorbildlich. So kommen die guten Fahrzeugsounds voll zur Geltung, die je nach Vehikel und gewähl-

ter Ansicht variieren. Auch optisch weiß der Arcade-Racer zu überzeugen. Flüssige Grafik, detaillierte Fahrzeugmodelle mit toller Cockpit-Ansicht, lebhaftes Streckenumgebungen und vor allem die exzellenten Wettereffekte begeistern.

Die Performance der Xbox-Live-Rennen konnten wir leider noch nicht testen, da zum Testzeitpunkt noch keine Server bereitstanden. Bis zu acht Mitspieler dürfen in "PGR 4" online mit Motorrad oder Auto um die Wette rasen.

az ■



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Gaszug oder Gaspedal, das ist hier keine Frage. Ganz egal, für welchen Untersatz Sie sich entscheiden, Sie ernten jede Menge Fahrspaß!

Die Idee, Motorrad- und Auto-Fraktion in einem Spiel zu vereinen, ist schlichtweg genial. Abhängig von Streckenverlauf und Wetterverhältnissen verhalten sich Zwei- und Vierräder derart unterschiedlich, dass allein dadurch die Eintönigkeit von der Piste gefegt wird. Mit 78 Kursvarianten ist die Streckenauswahl zudem üppiger als bei den meisten Konkurrenten. Das Schadensmodell hat mich zwar enttäuscht. Dafür entschädigt der klasse Karriere-Modus, der viele Aufgaben für Sie bereithält. Wer schon den Vorgänger mochte, braucht hier nicht zu zögern.

WERTUNG

Project Gotham Racing 4

XBOX360 GUT	GRAFIK 16:9, LÄUFT NUR IN 60Hz 90%
▲ Umfangreiche Karriere ▲ Abwechslungsreicher Fuhrpark ▲ Viele Wetterbedingungen	SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 87%
SCHLECHT	STEUERUNG 86%
▼ Schwaches Schadensmodell ▼ Kein Fahrzeug-Tuning	MEHRSPIELER OFFLINE: 2 (SPLITSCHREIBEN), ONLINE: 2-8 84%
 sehr gut ***** SPIELSPASS 87%	



▲ ÜBER DEN DÄCHERN VON TOKIO: Spider-Man und der Goblin plagen sich in luftigen Höhen mit fiesem Robot-Gesindel herum. (Xbox 360)



▲ BREDOUILLE: Das sieht nicht gut aus für unseren Helden: Doc Ock und Venom holen im Mehrspieler-Modus zum Schlag aus. (Xbox 360)



FAKTEN

	Genre Action
	Hersteller Activision
	Entwickler Next Level Games
	▶ Neue Attacken werden gelernt ▶ Feste Kameraeinstellung ▶ Deutsche Texte und Sprecher ▶ Viele bekannte Figuren ▶ Flotter Mehrspielermodus
PC-Anforderung	Standard (S. 43)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab12
Internet	www.activision.com/de



MEINUNG ▶ THOMAS NICKEL

Fazit: Spinnen-Spaß für junge Fans. Anspruchsvolle Spieler machen einen Bogen um Spidey.

Spider-Man und seine Kollegen hauen sich durch Hundertschaften roboterhafter Gegner, gerne auch mal im Zweispieler-Modus. Die Steuerung ist recht flott, die Grafik zweckmäßig und es gibt ein paar Geheimnisse – aber das Ganze ist spielerisch wie inhaltlich doch arg simpel ausgefallen. Eher etwas für jüngere Zocker.

SPIDER-MAN: FREUND ODER FEIND

System:	PC	PS2	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € –
Test in:				

Da klingelt der Spinnensinn: Nach den letzten gelungenen Versoffungen versucht es Spider-Man wieder auf der Prügelschiene.

Spider-Man schwingt sich mit Höchstgeschwindigkeit durch New York, als es Probleme gibt: Der Goblin, Doc Ock, der Sandman und Venom haben es alle auf einmal auf ihn abgesehen. Dann tauchen plötzlich seltsame Monster auf und entführen die Superschurken. Spider-Man wird von Nick Fury auf den S.H.I.E.L.D.-Carrier gebracht. Nun gilt es herauszufinden, wer hinter dem Schlamassel steckt. Gemeinsam mit einem Freund oder später auch einem seiner zahlreichen Feinde reisen Spidey und Konsorten rund um den Erdball, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen.

MIT FAUST UND SPINNENNETZ

Wer hier ein weiteres freies Abenteuer wie die letzten "Spider-Man"-Versoffungen erwartet, der wird enttäuscht. Activision liefert eine reine Arcade-Prügelei. Im Einzelspieler-

modus wird Spider-Mans Partner vom Computer gelenkt, ein zweiter Spieler kann jederzeit einsteigen und dem Spinnerich beim Gegner-Ver-möbeln helfen. Die Steuerung ist ziemlich flott und die Bewegungen sind durchaus nett anzusehen.

Außerdem werden im Verlauf des Spiels immer wieder neue Arenen und Figuren für wilde Mehrspieler-schlachten freigeschaltet.

Trotzdem ist das neue Spider-Man-Spiel eher unser Feind denn unser Freund...

tn ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Zu zweit macht's etwas Laune
- ▲ Jede Menge Marvel-Figuren
- ▲ Eingängig-flotte Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Spielerisch sehr anspruchslos
- ▼ Wenige unterschiedliche Gegner
- ▼ Grafisch nur gehobener Durchschnitt

XBOX360

Systemvorteile

- + Die schönste Konsolenfassung

Systemnachteile

- Nutzt die Hardware nicht annähernd aus

GRAFIK 66%

SOUND 69%

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 72%

OFFLINE: 2

ausreichend

SPIELSPASS

62%

PC

Systemvorteile

- + Günstiger als auf Xbox360

Systemnachteile

- Nur mit Pad anständig spielbar

GRAFIK 64%

SOUND 69%

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 72%

OFFLINE: 2

ausreichend

SPIELSPASS

62%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + 16:9-Bild

Systemnachteile

- Grafisch die schwächste Variante

GRAFIK 60%

SOUND 69%

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 72%

OFFLINE: 2

ausreichend

SPIELSPASS

62%

WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER

 43504	 43960	 43190	 45018	 43387
 43775	 43349	 43379	 43949	
 43762	 43926	 45027		
 45017	 43781	 43353	 45009	
 43997	 43994	 43930	 43991	
 45037	 45039	 45040	 45042	
 45038	 45043	 45041	 45036	

HANDYSOUNDS	HANDYSOUNDS
5095 FBI SIREN	38001 GERÄUSCH DER KLOSPÜNGUNG
6054 SEX, SEX, SEX	38180 DEUTSCHE POLIZEISIREN
6077 PETER RÜLPSE	38076 CHINESISCHE EKSTASE
6039 LACHENDES BABY	38088 NASA COUNTDOWN
6057 WILDER ORGASMUS	38089 RAUCHERHUSTEN

 85035	 85012	 85055
---	---	--

 32243	 32242	 32258	 32247	 32094
 32072	 32258	 32073	 32071	 32222
 32257	 32220	 32256	 32067	 32246

GAME'S HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES

Hot Girls Sonia Best.Nr.38383 Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke....  43387	Football Chix Best.Nr.38443 Fülle die Fische des Feldes hoch und nach aus. Als Belohnung darfst Du mit den Girls spielen....  43387
Arcade Sidegolf Best.Nr.38556 Wähle einen Golfspieler und zeige Dein Können in abgedrehten Levels voller Herausforderungen!  43387	Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557 Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!  43387
PeepTRIS Best.Nr.38547 PeepTRIS - Die Sexy Variante von Tetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.  43387	Live Rush Best.Nr.38545 Karriere, Geld, Bildung und Spaß... oder total vermasseltes Leben. Das ist eine komplette Welt voller unerwarteter Ereignisse, wie im Leben....  43387
X-Type Best.Nr.38507 Bekämpfe und vernichte die Alienbrut. Du erhält Bonuswaffen und Schutzschilde wenn Du gut bist!  43387	Sexy Quarks - Slacy Best.Nr.38384 Slacy Silver zeigt sich sehr freizügig. Du kannst Dir aber ihre pics leicht verdienen.  43387

So kannst Du bestellen:

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

So bestellst Du im Ausland:

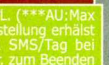
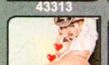
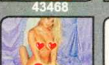
0900-560330*** + 914***

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

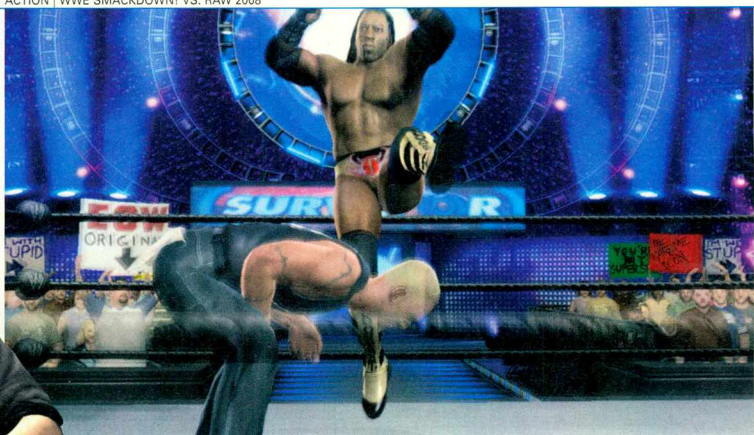
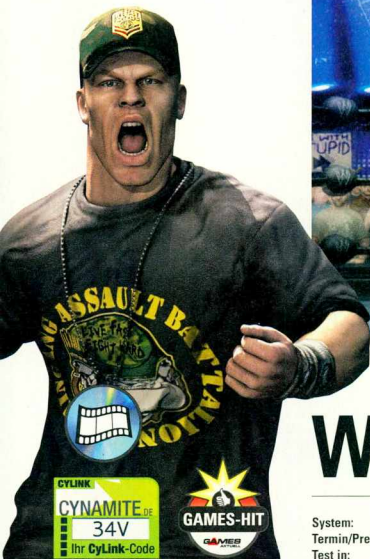
POKER Masters

 43568	 43539	 43298
--	--	---

EROTIK WALLPAPER EROTIK

 43292	 43280	 43313	 43468	 43633
 43508	 49940	 43492	 43807	 43311
 43279	 43654	 43580	 49938	 43319
 43443	 43711	 43233	 43296	 43219
 43639	 43320	 43725	 43286	 43729
 43282	 43451	 43302	 43299	 43283

► **EINGETRETEN:** Finishing Moves wie der Kick von King Booker sind spektakulär in Szene gesetzt. (Xbox360)



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008

System:

Termin/Preis:

Test in:

PS2

09.11.2007 – 50 €
dieser Ausgabe

PS3

09.11.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

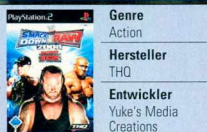
Xbox 360

09.11.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Wii

09.11.2007 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



- Über 50 Wrestler und Diven
- ECW-Liga erstmals mit an Bord
- Acht unterschiedliche Kampfstile
- Kombinierte Story- und General-Manager-Modus

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach jedem Kampf

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet

www.smackdownvsraw.com

Für die einen ist es Kinderkram, für die anderen die coolste Show der Welt. Fakt ist: Schöner haben sich die US-Muskelberge noch nie die Fresse poliert.

Wie schön, dass es Videospiele gibt. Denn so recht will sie derzeit nicht aufkommen, die Freude beim Schauen der TV-Shows Smackdown, RAW und ECW der amerikanischen Wrestling-Liga WWE. Erst verletzen sich eine ganze Reihe Top-Stars (Edge, John Cena, Shawn Michaels), dann gibt's hinter den Kulissen Vertragsprobleme und Streitigkeiten (Ric Flair, King Booker). Als wäre das nicht genug, wird die WWE-Zentrale in Stamford, Connecticut derzeit von einem handfesten Steroid- und Tablettenkandal erschüttert, bei dem sich sogar der US-Kongress eingeschaltet hat; Auslöser

ist der Doppelmord an Frau und Kind mit anschließender Selbsttötung des kanadischen Wrestlers Chris Benoit.

THE SHOW MUST GO ON

Zum Glück nehmen die über 50 virtuellen Wrestler in 'Smackdown vs. Raw 2008' keine Drogen, laufen nicht außerhalb des Seilgevierts Amok und verletzen sich auch nicht – na ja, eigentlich verletzen sie sich schon, müssen dann aber nicht zwölf Monate pausieren. Doch bevor wir uns um derlei technische Details kümmern, wollen wir uns erst mal das aktuelle Roster an WWE-Superstars ansehen. Und schnalzen gleich

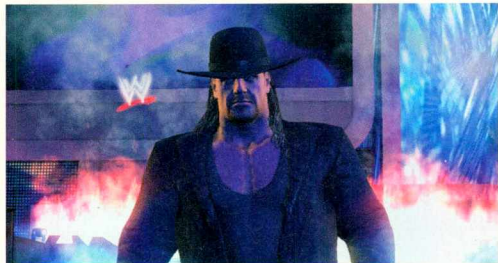
mal mit der Zunge: Endlich sind Akteure der ECW mit am Start, jener Kultliga, die in den 90er-Jahren den großen Mainstream-Ligen mit extremen Shows ordentlich Paroli bot, letztlich aber von der WWE aufgekauft wurde. Neben ECW-Haudegen wie Sabu, Tommy Dreamer und Wrestling-Opä Terry Funk stehen freilich auch aktuelle Topstars wie CM Punk, Elijah Burke und Marcus Cor Von zur Auswahl.

Daneben sind natürlich alle wichtigen Kämpfer aus RAW und Smackdown vertreten: Legenden wie der Undertaker, The Rock und Shawn Michaels fehlen ebenso wenig wie

▼ **EINGEKESSELT:** Wer vom obersten Seil hüpft, sollte sich seiner Sache besser sicher sein. Batistas Flug verläuft wohl anders als geplant. (Xbox360)

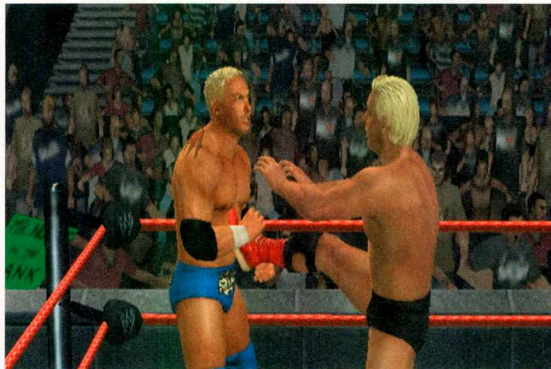


▼ **EINMARSCIERT:** Die Superstars, deren Gesten und vor allem die imposanten Einmärsche sind eine echte Augenweide. (Xbox360)





▲ **INGESARGT:** Das Buried-Alive-Match ist erneut mit an Bord. Hier muss sich der Totengräber Undertaker dem "Animal" Batista geschlagen geben. (PS2)



▲ **EINGEFANGEN:** Der Tritt von Wrestling-Legende Ric Flair sollte eigentlich Mr. Kennedys Magengrube treffen, dieser kontert den Versuch aber geschickt. (Wii)

die jungen Wilden in Gestalt von Randy Orton, Bobby Lashley oder Mr. Kennedy. Obwohl die Auswahl auf den ersten Blick groß scheint, vermissen wir dennoch einige bekannte Namen. Hulk Hogan glänzt durch Abwesenheit, außerdem ist die Cruiserweight-Division sträflich unterbesetzt. Federleichte Highflyer wie Jimmy Wang Yang wären eine gute Alternative zu den in der Überzahl auftretenden muskelbepackten Schlägertypen. Immerhin sorgen Diven wie die wunderhübsche Kelly Kelly für etwas, Ähem, Abwechslung in Sachen Ästhetik.

Unser erstes Match ist ein Leiterkampf, wir spielen eine der derzeit wenigen interessanten TV-Fehden nach: der arrogante MVP gegen Publikumsliebbling Matt Hardy. Als Erstes fällt uns die auf PS3 und Xbox360 wirklich fantastische generalüberholte Grafik auf. Hier und da kommt es noch zu Clipping-Fehlern, die im Kampfgetümmel aber gänzlich untergehen und nur absoluten Grafikfetischisten negativ auffallen sollten. Insbesondere die Einzüge der Athleten mit originalgetreuen Gesten, Kamerawinkeln und vielen optischen Gimmicks sind eine Augenweide.

Unser zweiter Blick gilt der Steuerung, die im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich intuitiver daherkommt. Neben Kleinigkeiten (Rennen liegt jetzt auf der linken Schultertaste) dirigieren wir unseren Recken wie gewohnt mit dem linken Analog-Stick. Den rechten Daumenhalter nutzen wir zur Ausübung einfacher Halte- und Wurfgriffe. In Verbindung mit der rechten Schultertaste lösen wir extra starke Griffe aus, die sich je nach Kampfstil des Wrestlers deutlich voneinander unterscheiden. Stille gibt es insgesamt acht, vom schlagkräftigen Brawler bis hin zum technikversierten Highflyer.

GUT GEKONTERT

Unser Leiterkampf verläuft sehr abwechslungsreich, was am neuen Finishing-Move-System liegt. Statt den Gegner erst zu schwächen und ihm dann mit dem Finisher den Garaus zu machen, dürfen wir alternativ auch Spezialfähigkeiten auslösen, die zu unserem jeweiligen Kampfstil passen. Brawler wie Triple H werden so kurze Zeit unaufhaltbar, und Techniker wie Rey Mysterio kontern automatisch jeden Gegnergriff. Generalüberholt ist auch das Kontersystem:

Während beim Vorgänger lediglich wie wild auf Tasten gehämmert oder im richtigen Moment ein bestimmter Knopf gedrückt werden musste, ahmen wir jetzt die Bewegungen eines eingelebten Tresorschlosses mit dem rechten Stick nach. Wenn wir schnell genug sind, entkommen wir. All das ist schnell erlernt. Ärgerlich hingegen ist die Tatsache, dass viele Fehler aus dem

Vorgänger übernommen wurden. Die Kommentatoren (eine Menge Sprüche sind altbekannt) reden mitunter unpassendes Zeug, der chaotische 24/7-Modus mit seinen teils unlogischen Cutscenes ist ein schwacher Ersatz für den getrennten GM- und Storyline-Modus des Vorgängers. Immerhin motiviert das "Auflebeln" mit einem selbst gebastelten Charakter enorm.

sf ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Tolle Präsentation
- ▲ Einprägsames Kampfsystem
- ▲ Viele unterschiedliche Matcharten

SCHLECHT

- ▼ Wrestler-Anzahl könnte größer sein
- ▼ Kein autarker Storymodus
- ▼ Nur wenige Neuheiten

PS3

- Systemvorteile**
- + Hochglanz-Optik
 - + Hervorragende Steuerung
- Systemnachteile**
- Lange Ladezeiten



XBOX360

- Systemvorteile**
- + Hochglanz-Optik
 - + Hervorragende Steuerung
- Systemnachteile**
- Lange Ladezeiten



Wii

- Systemvorteile**
- + Witzige Steuerung
 - + Relativ gute Grafik
- Systemnachteile**
- Reduzierte Spielmodi
 - Hässliches Publikum



PLAYSTATION2

- Systemvorteile**
- + Schnelle Ladezeiten
- Systemnachteile**
- Fällt grafisch stark ab



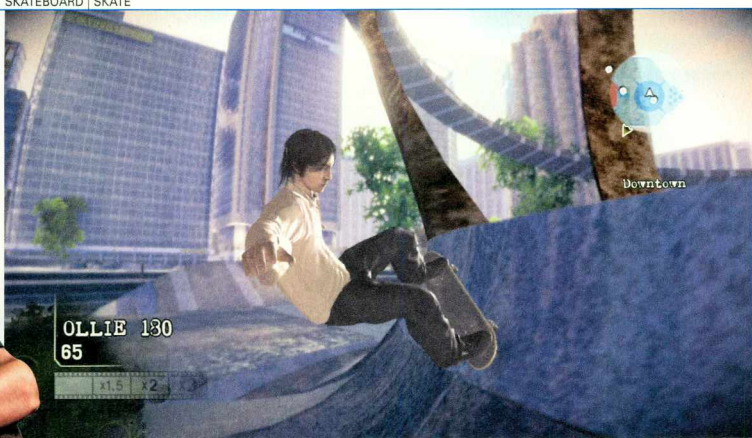
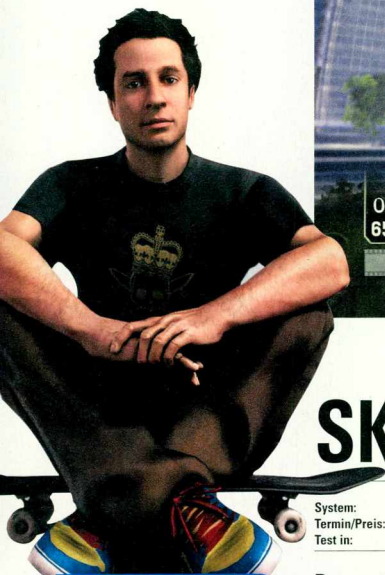
MEINUNG ► SIMON FISTRICH

Fazit: Für Wrestlingfans führt auch in diesem Jahr kein Weg an "Smackdown vs. Raw" vorbei. Alle anderen sollten vorher Probe spielen.



Ich bin seit Ewigkeiten Fan der actionreichen Seifenoper. Daher habe ich natürlich eine Schwäche für die Spiele mit den theatralischen Muskelbergen, die sich gegenseitig im Ring malträtiert, bis die Schwarte kracht. Bei aller Güte bin ich von der 2008er-Auflage etwas enttäuscht, da mir einfach zu wenig Details drinsteckt: Echte Neuerungen sind Mangelware und vieles, wie etwa die Kommentare, dem Vorgänger entliehen. Dagegen steht die fantastische Grafik. Wem die nicht so wichtig ist, der kommt auch mit der günstigeren 2007er-Variante auf seine Kosten.

► **RIESIGES AREAL:** In San Van gibt es zahllose Spots, an denen Sie sich so richtig austoben können. (Xbox360)



SKATE

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Skateboard

Hersteller
Electronic Arts

Entwickler
EA Black Box

- Innovative Steuerung
- Riesige, offene Welt
- Umfangreicher Karriere-Modus
- Sieben Mehrspieler-Modi
- Lizenzierter Soundtrack

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet
www.ea.com/skate

Der gute Tony muss sich warm anziehen: Software-Gigant EA tritt mit einem erfrischend realistischen Skateboard-Titel gegen den Altmeister an.

In San Vanelona ist die Hölle los: Die virtuelle Metropole ist Schauplatz atemberaubender Skateboard-Stunts, ausgeführt von den besten Skatern weit und breit. Einer davon sind Sie – zumindest wollen Sie einer werden! Im Karriere-Modus, dem Herzstück des Spiels, stellen Sie Ihr Können unter Beweis und sorgen dafür, dass namhafte Profi-Boarder und prestigeträchtige Markenhersteller auf Sie aufmerksam werden. Mit abgefahrenen Manövern beeindrucken Sie diverse Fotografen, die Sie ins "Skateboard Mag" und das "Thrasher"-Magazin bringen können, um so Ihre Popularität zu steigern.

San Vanelona kann – abgesehen von einigen speziellen Gebieten – von Anfang an frei erkundet werden. Die riesigen Areale halten zahllose Skater-Herausforderungen wie Gaps, Rails, Ledges und Ramps bereit, auf denen Sie Ihre waghalsigen Tricks vollführen können. Das ist aber gar nicht so einfach: Um fahrende Autos und Sicherheitspersonal etwa sollten Sie besser einen großen Bogen rollen, sonst machen Sie schnell Bekanntschaft mit dem harten Asphalt.

REVOLUTIONÄRE STEUERUNG

Der große Wurf ist den Entwicklern mit der Kontrolle gelungen, denn

"Skate" verzichtet auf Tastenkombos oder Steuerkreuz-Eingaben und ersetzt diese hakelige Angelegenheit durch ein geniales Steuerungssystem mit den beiden Analog-Sticks.

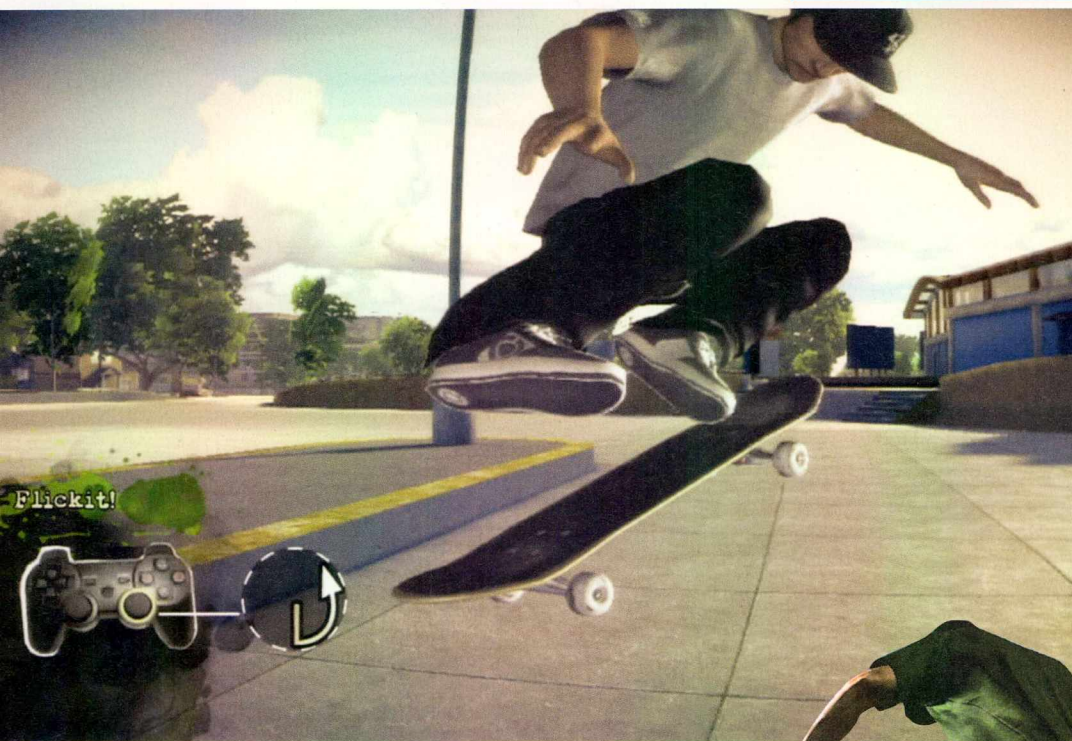
Die Körperhaltung Ihres Skaters kontrollieren Sie mit dem linken Stick, der rechte ist für Füße und Board zuständig. Die Eingabe wurde genial umgesetzt – der Bewegungsablauf beim Skaten wird damit täuschend echt simuliert. Wollen Sie beispielsweise einen Kickflip ausführen (einen Sprung mit Drehung des Boards um die Längsachse), drücken Sie den Analog-Stick kurz nach unten, halten ihn und ziehen ihn dann

▼ **FÜR KÖNNER:** Hoch hinaus kommen Sie am besten in der Halfpipe. Dort lassen sich die besten Tricks ausführen. (PS3)



▼ **STYLISH:** Die außergewöhnliche Optik des Spiels ist unverkennbar – teils nicht Next-Gen-reif, aber doch einzigartig. (Xbox360)





▲ **GENIAL GELÖST:** Das Board Ihres Skaters steuern Sie alleine mit dem rechten Analog-Stick. Dabei ahmen Sie ganz einfach die natürlichen Bewegungsabläufe nach und zaubern starke Tricks auf den Asphalt. (PS3)

auf einer geraden Linie schräg nach oben. In der Realität müssten Sie in die Knie gehen, mit dem hinteren Fuß abspringen und in der Luft den vorderen Fuß schräg über die seitliche Kante des Decks ziehen. Sie sehen: Die Abläufe wurden eins zu eins ins Spiel umgesetzt!

Die Tasten werden natürlich nicht völlig vernachlässigt. Sie dienen beispielsweise zum Anschieben des Boards und zum Ausführen von Grabs (mit den Schultertasten). Die gesamte Steuerung ist intuitiv und leicht zu erlernen. Zudem gibt's ein

gelungenes Tutorial, das auch ungeübten Boardern einen unkomplizierten Einstieg ermöglicht.

GELUNGENE PRÄSENTATION

Die Optik ist nicht überragend, erfüllt aber ihren Zweck und fängt die Skate-Atmosphäre gekonnt ein. Großen Anteil daran hat die feste Kamera, die Ihre Aktionen aus einer Perspektive filmt, die echten Skate-Videos nachempfunden ist. Allgemein ist die Präsentation des Spiels dank eingespieelter Videos, authentischer Geräuschkulisse und toller

Animationen wirklich super. Auch die stylischen Menüs und der hochklassige Soundtrack überzeugen, allein die wenig räumliche Soundabmischung sorgt für Unverständnis. Doch an dem exzellenten Gesamteindruck von "skate." können solche kleinen Schnitzer natürlich nicht kratzen. Für

uns keine Frage: Dieses Skateboard-Spektakel mit dem gewissen Etwas ist der neue Genereprimus auf der aktuellen Konsolengeneration!

ab ■

MEINUNG ► ALEXANDER BIDELE

Fazit: Toller Funsport-Titel rund ums Skaten mit innovativer und sehr gelungener Steuerung. Authentischer geht's kaum!

Bahn frei für den spannendsten Rollbrett-Titel weit und breit! So gut wie hier wurde Skaten noch nie in einem Videospiel umgesetzt. Nicht willkürliche Tastenkombinationen, sondern natürliche Bewegungsabläufe führen zum Erfolg. Das ist einsteigerfreundlich, motiviert und macht Laune. Schade, dass es technisch so einiges zu bemängeln gibt: Die fiesen Pappaufsteller-Bäume, die nervigen Slowdowns (vor allem auf der PS3!) und die durchschnittliche Soundabmischung hätten wirklich nicht sein müssen.

WERTUNG

GUT

- ▲ Authentisches Skate-Feeling
- ▲ Riesige, atmosphärische Spielwelt
- ▲ Tolle Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Bildrate stellenweise sehr niedrig
- ▼ Optik teils nicht Next-Gen-würdig
- ▼ Zu steil ansteigender Schwierigkeitsgrad

XBOX360

Systemvorteile
+ Stabilerer Framerate

GRAFIK 16:9 82%

SOUND 79%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-7

SEHR GUT

87%

PS3

Systemvorteile
+ Kürzere Ladezeiten

GRAFIK 16:9 80%

SOUND 79%

STEUERUNG 90%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-7

SEHR GUT

87%

► **NACHSCHUB** Sind die Streitkräfte der Allianz in der Unterzahl, bringen die Transporter Verstärkung. (Xbox 360)



HALO 3

CYLINK
CYNAMITE[®]
W74
Ihr CyLink-Code



System:
Termin/Preis:
Test in:

12. Juni 2007

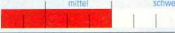
12. Juni 2007

12. Juni 2007

Xbox 360

erhältlich – 65 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Ego-Shooter
	Hersteller Microsoft
	Entwickler Bungie
► Zehn Kampagnenmissionen ► Online-Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer ► Letzter Teil der "Halo"-Trilogie ► Erscheint in drei Versionen	
PC-Anforderung	
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	
	
Altersfreigabe	ab 18
Internet www.xbox.de	

Der Krieg zwischen den Menschen, der Allianz und der Flood neigt sich dem Ende zu. Greifen Sie zum Sturmgewehr und schreiben Sie Geschichte!

Wenn es ein Spiel gibt, das die Bezeichnung "Ultimatives Zuppferd für die Xbox360" verdient, dann ist es – und darüber sind wir uns vermutlich alle einig – "Halo 3". 1,7 Millionen Vorbestellungen allein in den USA sprechen für sich. Nach einem dermaßen dramatischen Cliffhanger, wie ihn uns die Jungs von Bungie mit dem Ende von Teil zwei servierten, war das aber fast schon zu erwarten. Dadurch wurden der Hype um die Serie noch weiter geschürt und die Erwartungen an das Finale der Trilogie bis zum Äußersten gesteigert. Sagen wir es mal so: "Halo 3" hat eben jene Erwartungen

letztlich weder unter- noch übertroffen, sondern sie schlicht und einfach mit Bravur erfüllt.

AUF EIN NEUES

Willkommen zurück im "Halo"-Universum! Mit einer spektakulären Bruchlandung läutet der Master Chief – Held der Serie und letzte Hoffnung der Menschheit – das Geschehen ein. Schwer angeschlagen, wird der Supersoldat in Grün von Sergeant Johnson und einer kleinen Gruppe Marines in einer kurzen Einführungs-szene reanimiert. Nachdem innerhalb der ersten zehn Minuten sämtliche für die Story relevanten Fakten in

Form von hübschen Zwischensequenzen und Dialogen zusammengetragen werden, dürfen Sie auch schon Hand an das Sturmgewehr legen und sich an der Seite Ihrer Kollegen und des neuen Verbündeten, des so genannten "Gebieters", durch Hundertschaften von Grunts, Brutes und Schakalen ballern.

"Halo 3" lässt sich viel Zeit, den Spieler in die Geschehnisse um den Krieg zwischen den Menschen, der Allianz und der Flood einzuführen. Die ersten, in natürlichem Grün gehaltenen Levels erinnern stark an die Vorgänger. Erst mit dem bombastisch inszenierten Tsavo-Highway

▼ **HINTERHALT:** Im Team-Modus wird Koordination abverlangt. (Xbox 360)

▼ **GRUNTS:** Diese kleinen Wichte haben eigentlich nichts drauf und dienen nur als Kanonenfutter. Aber plappern können sie gut... und viel... (Xbox 360)





▲ **FREIE FAHRT:** Warthogs haben diesmal etwas mehr Bodenhaftung und kippen nicht bei der kleinsten Kurve um. Rechts: Eines der neuen Fahrzeuge der Allianz, der so genannte Brute-Chopper... oder was davon übrig ist. (Xbox 360)

kommt das Spiel so richtig in Fahrt. Mit den Warthog-Geländewagen über die Schnellstraße zu brettern und nebenbei ein paar Fieslinge aufs Korn zu nehmen, lässt wieder das mollig warme "Halo"-Feeling aufkommen. Im Hintergrund: actionreiche Luftschlachten, umherfliegende Landungs- und Kriegsschiffe und bildhübsche Himmelspanoramen. Und wenn man dann denkt, es ginge nicht imposanter, hat man "Halo" eben noch nicht gespielt.

GIGANTISCH

Beispielsweise sehen Sie in der Ferne einen gigantischen Stahlkoloss über einen Gebäudekomplex krabbeln und mit seinen korpulenten Stelzen zahlreiche Infanteristen zerquetschen. Was Sie nicht wissen: Dieses Monstrum sollen Sie innerhalb der nächsten fünf Minuten in seine Einzelteile zerlegen. In solchen Momenten schafft Bungie bombendichte Atmosphäre und treibt die 360 zu Höchstleistungen an.

Überhaupt ist die technische Inszenierung schlichtweg grandios ausgefallen. Die gigantischen, übersichtlich strukturierten Areale glänzen mit hervorragenden Licht- und Schatteneffekten, mit unglaublich detaillierten Texturen und vielen interaktiven Objekten. Durch die selbstständig agierende, brillante KI von Freund und Feind ergibt sich so ein überaus lebendiges Gesamtbild. Es macht schlichtweg Spaß, "Halo 3" einfach nur anzusehen und zu genießen. ►

ALLER GUTEN DINGE...

"Halo 3" erscheint in drei verschiedenen Varianten. In einer normalen, einer limitierten und der so genannten legendären Edition. Letztere zeichnet sich vor allem durch ihren umfangreichen Inhalt aus, denn dem Spiel liegen hier noch einige wirklich schmackhafte Boni bei. Zum einen wäre da der Spartanerhelm, die herkömmliche Kopfbedeckung für einen waschechten Master Chief. Das gute Stück dürfte vor allem die Herzen eingefleischter "Halo"-Fans höher schlagen lassen. Zum anderen werden zwei zusätzliche Bonus-Discs mitgeliefert. Auf denen befinden sich unter anderem ein Making of in HD-Optik, in dem jeder Schritt von den ersten Konzeptzeichnungen bis zum fertigen Spiel dokumentiert wird, das vollständig überarbeitete Filmmaterial aus den Kampagnen von Teil eins und zwei sowie die Filmwerke "Red vs. Blue" und "This Spartan Life". Das Ganze hat aber auch seinen Preis, und der liegt bei rund 130 Euro.

▼ **VOLL AUF DIE ZWÖLF:** Mit dem schweren UNSC-Panzer-Geschütz geben Sie dem verfeindeten Phantom-Raumkreuzer Saures. Beeindruckend! (XBOX 360)



Wussten Sie schon, dass... "Halo 3" der vorerst letzte Teil der Serie ist? Lediglich das Spin-off "Halo Wars" steht noch aus.





▲ **DAVID GEGEN GOLIATH:** Dieses gigantische Monstrum ist etwa zwanzig Mal so groß wie Sie und verfügt über dementsprechend viel Feuerkraft. Mit dem herkömmlichen Sturmgeschütz geht das gar nix - ein mächtiger Raketenwerfer muss her. (Xbox 360)

Dem steht die Soundkulisse in nichts nach. Wie schon in den Vorgängern werden Ihre Ohren von Bombasteffekten und wunderschönen, epischen Hintergrundmelodien verwöhnt.

Weniger überzeugend sind Umfang und Schwierigkeitsgrad. Die Kampagne bietet gerade einmal zehn Missionen, für die Solisten unterm

Strich nicht mehr als zehn Stunden brauchen dürften. Mit kooperativer menschlicher Unterstützung dezimiert sich die Spielzeit nochmals um ein paar Stündchen – und das sogar auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad. Etwas mehr hätte es da schon sein können. Der Abenteuer-Modus geht somit in Ordnung, ohne neue Maßstäbe zu setzen.

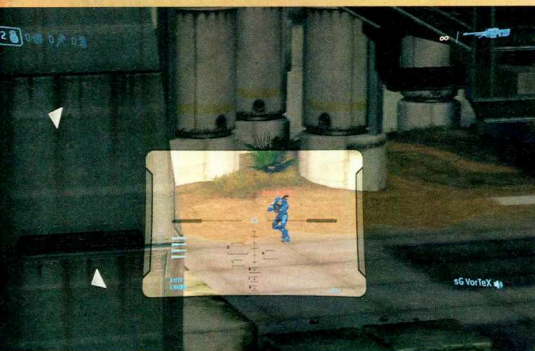
INTERAKTIVE VIELFALT

Ihr Waffenarsenal besteht wie gewohnt aus dem UNSC-Sturmgeschütz und einigen handelsüblichen Granaten. Nach und nach stocken Sie Ihr Repertoire jedoch mit dem neuen, mächtigen Spartan-Laser, dem Partikelschwert oder den Brandgranaten auf. Zudem können Sie, wie schon im Prequel, zwei separate Kleinkaliber tragen – und zwar eines in jeder Hand. Wenn Ihnen das nicht ausreicht, dann bedienen Sie sich als Master Chief doch einfach Ihrer übermenschlichen Kräfte, rufen die Kanone von einem Geschützturm und laufen damit Amok. Oder Sie entreißen einem gepanzerten Brute einfach seinen mächtigen Stahlhammer und knüppeln damit freudig auf feindliche Einheiten und Fahrzeuge ein. Die gigantische Interaktivität, durch die sich die 'Halo'-Serie auszeichnet, erreicht mit Teil drei zweifelsohne ihren Höhepunkt. Ebenfalls neu: diverse zusätzliche Ausrüstungsgegenstände, wie der Blasen Schild, die Tretmine oder der Regenerator, welche allesamt einer taktisch überleg-

ten Verwendung bedürfen. Selbstverständlich stehen Ihnen auch die 'Halo'-typischen Fahrzeuge zur Verfügung. Neben dem Brute-Chopper bereichern der so genannte Mon-goose, ein kleiner, wendiger Geländewagen, und die Hornet, das fliegende UNSC-Pendant des alliierten Banshee, das Transportspektrum. Und das war nur der Anfang. Machen Sie sich auf viele Überraschungen gefasst.

EINER FÜR ALLE

Der Multiplayer-Part von 'Halo 3' bietet so ziemlich alles, was man sich heutzutage nur wünschen kann. Offline geht entweder im Koop-Modus mit zwei oder im Battle-Modus mit bis zu vier Teilnehmern die Post ab. Letzterer deckt vom einfachen Deathmatch über Capture the Flag und Territorienkämpfen bis hin zum extravaganten Zombie-Infektionskampf das gesamte Spektrum ab. Überdies dürfen noch Unmengen zusätzlicher Einstellungen getroffen werden, sodass im Endeffekt kein Kampf dem anderen gleicht. Selbi-



▲ **SCHARFSCHÜTZE:** Noch ahnt der Kollege in Blau nicht, was ihm blüht. In solchen Momenten benötigen Sie einen ruhigen Daumen. (Xbox 360)



▲ **UNTEN:** Das ist eines der neuen Blasenchilder. Geschosse prallen daran ab, doch können Sie und Ihre Gegner unbeschadet hindurch laufen. (Xbox 360)

▲ **KOOP UND BATTLE:** Der Spielspaß steigt proportional zur Anzahl der Teilnehmer. Unschön: Im Splitscreen-Modus gibts schwarze Balken. (Xbox 360)

ges gilt für den System-Link- und den Online-Modus. Hierbei ist es sogar möglich, die komplette Kampagne mit bis zu vier Spielern durchzuzocken. Klasse, gar keine Frage, doch selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stellen die Missionen für vier kooperierende menschliche Teilnehmer keine wirkliche Herausforderung mehr dar. Die auf 16 Spieler ausgelegte Battle-Variante hingegen verspricht schon etwas mehr Motivation. Sämtliche aus der Kampagne bekannten Waffen, Hilfsmittel und Fahrzeuge stehen hier zu Ihrer Ver-

fügung. Die vielschichtigen taktischen Möglichkeiten, die sich aus Ihrem Arsenal ergeben, und das optimal durchdachte Arenen-Design sorgen für eine nahezu perfekte Spielbalance, wie sie nur wenige andere Titel derzeit bieten. Hier werden sich "Halo"-Fans noch Jahre später Blei um die Ohren ballern.

GLORREICHES ENDE

Das Online-Paket komplettieren der Level-Editor und die Kino-Lobby. Allerdings hört sich dies nach mehr an, als es eigentlich ist. Im Editor

können Sie bereits vorgefertigte Maps einer persönlichen Generalüberholung unterziehen und im Zuge dessen kleinere Objekte wie Waffen und Fahrzeuge umplatzieren. Das Ganze darf dann abgespeichert und via Internet mit Spielern aus aller Welt ausgetauscht werden. In der Kino-Lobby verwalten Sie – wie der Name schon vermuten lässt – Ihre aufgezeichneten Kämpfe, die Sie auf alle erdenkliche Arten betrachten und manipulieren können. Auch hier wird Daten-Sharing fürs Internet unterstützt.

"Halo 3" ist kein revolutionärer Überflieger geworden, dafür haben Teil eins und zwei einfach schon zu viel richtig gemacht. Das Spiel entwickelt seine Vorgänger konsequent weiter – nicht weniger, aber eben auch nicht mehr. Positive Aspekte, wie beispielsweise die Präsentation und der Mehrspieler-Modus, brennen sich geradezu in die Köpfe der Spieler ein und machen die recht kurze Kampagne schnell vergessen. "Halo 3" revolutioniert das Genre kein drittes Mal, perfektioniert es jedoch in nahezu allen Belangen. **SZ**



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: "Halo 3" ist ein fantastischer Sci-Fi-Shooter, der auf die Stärken der Vorgänger aufbaut und der Trilogie ein glorreiches Ende beschert.

Ich bin begeistert. "Halo 3" ist wirklich die konsequente Weiterentwicklung der bisherigen Teile, die ich mir gewünscht habe. Natürlich halten sich die Neuerungen in Grenzen, aber das muss ja nichts Schlechtes heißen. Die Kampagne erzählt die Geschichte bravurös zu Ende und macht vor allem im Koop-Modus so richtig Laune. Allerdings war ich vom Umfang etwas enttäuscht. Keinen Tag hat es gedauert, bis mir die Credits entgegenflimmerten. Der Multiplayer-Part hingegen ist über jeden Zweifel erhaben.

WERTUNG

Halo 3

XBOX360

GUT

- ▲ Grandios inszeniert
- ▲ Fantastische KI
- ▲ Gigantischer Mehrspielerpart

SCHLECHT

- ▼ Recht kurze Kampagne
- ▼ Zu mehreren sinkt der Schwierigkeitsgrad

GRAFIK

10.9, LÄUFT NUR IN 60 HZ

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG

HEADSET, MIKROFON

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16



sehr gut

SPIELSPASS

91%

► **ANTRIEB:** Die rot leuchtenden Objekte auf den Schultern des Stroggs sind keine Raketenwerfer, sondern die Rotoren des Icarus-Gravpacks. (PC)



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

PS3

ab 1. April 2011

Xbox 360

ab 1. April 2011

Xbox One

ab 1. April 2011

PlayStation 4

ab 1. April 2011

CYLINK
CYNAMITE.de
63L
Ihr CyLink-Code



FAKTEN



Genre
Online-Shooter
Hersteller
Activision
Entwickler
Splash Damage

- Vier Spielmodi
- Vier Kampagnen mit je drei Maps
- Zwei Rassen mit je fünf Charakterklassen

PC-Anforderung High-End (S. 43)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nicht möglich

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.enemyterritory.com

Schneller geht's nimmer: Mit Höllentempo und mächtiger Waffengewalt kämpfen Aliens und Menschen um einen kleinen, blauen Planeten.

Nach dem eher enttäuschenden "Quake 4" folgt nun endlich der Multiplayer-Ableger der Erdbeben-Serie. Zwei Streitmächte bekriegen sich darin im Stile der erfolgreichen "Battlefield"-Reihe. Auf der einen Seite kämpft die menschliche GDF-Armee mit vergleichsweise konventionellem Militär-Equipment. Demgegenüber werfen die Stroggs ihre außerirdischen Fähigkeiten ins Gefecht. So schützt der Opressor seine Kameraden mit einem stationären Schild. Noch nützlicher ist der Ver-

sorger, der im Hauptberuf als Sanitäter fungiert. Er kann aber auch Wirte in tote GDF-Körper pflanzen und hierdurch zusätzlich Einstiegs-punkte erzeugen.

Damit die Stroggs den Humano-iden nicht zu sehr den Rang ablaufen, haben die Entwickler einige Schwächen ins Alien-Dasein eingebaut. Zwar kann sich der Infiltrator mittels Teleporter auf hohe Aussichtspunkte beamen. Jedoch ver- reißt seine Railgun nach einem Schuss extrem, wodurch das Ge-

wehr immer wieder neu ausgerichtet werden muss. Auch leidet die Alien-Haut unter einer schwachen Rüstung. Dadurch sind Sanitäter wichti- ger als auf Menschenseite. In- gesamt geht das Balancing in Ordnung. Wir kamen beim Test aber mit den Erdenbewohnern besser zurecht als mit den Aliens, die mehr Eingewöh- nungszeit benötigen.

ROTER FADEN

Damit Stroggs und Menschen nicht völlig koordinationslos über die Maps

▼ **ABRIEB:** Innenlevels strotzen nicht gerade vor Detail- fülle. Dafür entschädigen die hübschen Außenareale. (PC)

▼ **ANSICHT:** Fahrzeuge lassen sich nur aus der Cockpit- perspektive steuern. Die Übersicht geht dabei flöten. (PC)





▲ **ANGRIFF:** Die Kampagnen enthalten zahlreiche Missionsziele, ähnlich wie beim Ubisoft-Shooter "Ghost Recon: Advanced Warfighter". Hier müssen wir gerade eine Strogg-Attacke auf unseren Schildgenerator abwehren – was uns nur bedingt gelingt...

(PC)

stapfen, haben die Entwickler vier Kampagnen mit einer Reihe von Missionen ins Spiel gepackt. Folglich haben alle Kameraden immer das gleiche Ziel vor Augen. Da aber die einzelnen Klassen nicht voneinander abhängig sind, entwickelt sich nur mühsam ein echtes Teamplay – schade.

Jeder Feldzug enthält drei Karten. Gewinnt Ihr Team mindestens zwei Maps, gehört Ihnen der Gesamtsieg. Wir versuchen unser Glück aufseiten der GDF und reisen ins sonnige Algerien. Die Stroggs erschaffen hier ein Wurmloch, durch das sie Nachschub aus der Antarktis beschaffen möchten. Um dies zu ver-

hindern, wählen wir zunächst aus fünf Charakterklassen unseren Lieblingskämpfer aus: den Geheimagenten. Dieser hat neben einem Scharfschützengewehr eine nützliche Spionekamera dabei. Einmal platziert, lässt sich diese um volle 360 Grad drehen und liefert unserem Team fortan wichtige Informationen, die zur Erfüllung des Missionsziels notwendig sind.

Für jede gelöste Aufgabe erhalten wir Erfahrungspunkte, durch die wir neues Equipment freischalten. Als Belohnung gibt's Gimmicks wie einen Schalldämpfer, einen größeren Munitionsbeutel oder einen brachia-

len Granatwerfer. Klassenspezifische Extras verleihen uns zudem Spezialkräfte. Beispielsweise können wir noch flatter spuren, wodurch das ohnehin atemberaubend hohe Spieltempo weiter gesteigert wird.

Wem der Supersprint aber immer noch zu langsam ist, der darf in eines der zahlreichen Vehikel klettern oder sich das Icarus-Gravpack der Stroggs auf den Rücken schnallen. Damit dürfen wir vergleichsweise unbeobachtet durch den Himmel und können sogar noch Streubomben abwerfen. Dummerweise leiden die Flug-einlagen unter einer ungenauen Steuerung.

SCHWACHER BOT-PLOT

Wer auf einen motivierenden Singleplayer-Modus gehofft hat, wird enttäuscht. Vor jeder Mission erhalten Sie eine knappe Einweisung per Textfenster, Cut-Scenes gibt es keine. Zudem sorgt das Offline-Training für Frust, denn die KI-Bots zielen fast schon übermenschlich gut.

Wenig Grund zur Beschwerde gibt es dafür bei der Optik. Die Entwickler haben es geschafft, aus der "Doom 3"-Grafik-Engine richtig hübsche Außenlevels zu basteln. Umgekehrt sind dafür einige Innenabschnitte in den Militärbasen eher lieblos gestaltet.

az ■

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: 'Quake Wars' zündet, zur erhofften Oberbombe fehlt es dem Online-Shooter aber an der nötigen Inspiration.

Vom öden Einzelspielermodus abgesehen macht "Quake Wars" fast alles richtig. Coole Waffen, nützliche Spezialfähigkeiten und das Belohnungssystem motivieren dazu dabei zu bleiben, auch wenn man einige frustrierende Bildschirmteile erlebt. Trotzdem überzeugt mich der Online-Shooter nicht restlos. Denn die Entwickler haben es nicht geschafft, die Spieler zur Zusammenarbeit zu zwingen. Zwar gibt es einen Kampagnen-Modus à la "GRAW". Da die Maps aber weitläufiger sind als beim Ubisoft-Shooter, bleibt das Teamwork häufig auf der Strecke.

WERTUNG

Enemy Territory: Quake Wars

PC	GRAFIK	86%
GUT	SOUND	89%
▲ Superschneller Spielablauf	SURROUND	
▲ Motivierende Kampagnen	STEUERUNG	88%
▲ Viele Vehikel	MEHRSPIELER	87%
SCHLECHT	ONLINE: 2-24	
▼ Müder Singleplayer-Modus		
▼ Mäßige Flugzeug-Steuerung		
▼ Teamplay kommt zu kurz		

sehr gut

SPIELSPASS

83%

► **BOSSALARM:** Den dicken Mech-Endgegner müssen Sie Stück für Stück mithilfe Ihrer Seelen zerlegen. (PS3)



FOLKLORE

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

09.10.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Sony
Entwickler
Game Republic

- Zwei spielbare Figuren
- Sieben verschiedene Welten
- Unzählige Folks zum Sammeln
- Deutsche Sprachausgabe
- Anspruchsvolle Handlung

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.playstation.de

Im kleinen irischen Dorf Doolin ist nicht alles so, wie es zu sein scheint. Des Nachts spielen sich dort gar gruselige Dinge ab.

Irland ist ein wunderbares Fleckchen Erde. Ellen und Keats sind aber nicht in das kleine Dorf Doolin gereist, um die Schönheit der rauen Natur zu bewundern. Ellen hat einen Brief von ihrer tot geglaubten Mutter erhalten, Keats einen panischen Anruf von einer verängstigten Frau. Jetzt treffen sich die beiden an der Küste und sehen, wie eine scheinbar tote Dame von der Klippe stürzt. Was hat es damit auf sich? Welches Geheimnis hüten Doolins Bewohner?

HER MIT DER SEELE!

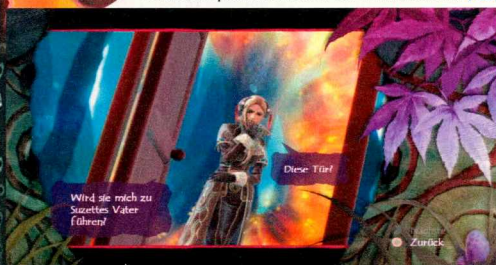
Um die Wahrheit über den mysteriösen Ort herauszufinden, können

Ellen und Keats, die Sie abwechselnd spielen, in die Reiche der kleinen Fabelwesen Fairys reisen. Dort kommunizieren die Lebenden mit den Toten – und nur die Toten sind in der Lage, die zahlreichen Fragen der beiden Helden zu beantworten. Doch der Weg zu den Seelen der Verstorbenen ist nicht leicht. Zunächst müssen sich Ellen und Keats durch die verschiedenen Reiche kämpfen. Dort gehen nämlich nicht nur die netten Fairys um, sondern auch die Folks, Monster aller Größen, Formen und Farben, die es auf ungebetene Besucher abgesehen haben. Gegen die Folks setzen Sie sich nicht mit nor-

malen Waffen, sondern mit Seelen zur Wehr. Davon haben Sie anfangs zwei, eine offensive und eine defensive. Ist es Ihnen mit fortwährenden Attacken gelungen, einen Gegner zu schwächen, lugt dessen Seele aus seinem Körper hervor. Per Knopfdruck packen Sie diese und ziehen sie mit einer schnellen Bewegung des Sixaxis-Controllers heraus. Jetzt dürfen Sie die neue Seele auch im Kampf einsetzen. Von simplen Attacken nach vorne über Elementarattacken bis hin zu mächtigen Diszanzmanövern haben die gut 100 Seelen jede Menge interessanter Angriffsvariationen auf Lager. Und

▼ **HÜBSCH, ABER ETWAS LANGATMIG:** Die meisten Zwischensequenzen werden in Comic-Panels erzählt. (PS3)

▼ **AUTHENTISCH:** Die Insel und das Dorf Doolin wurden toll gestaltet und überraschen mit vielen Details und gedämpften Farben. (PS3)





▲ **DYNAMISCH:** Ein ordentlicher Ruck am Controller, und Sie haben dem Monster die Seele geklaut, bei großen Monster werden auch schonmal kleine Rhythmus-Einlagen vom Spieler gefordert. Das Spielgefühl gewinnt bei Folklore durch die Sixaxis-Unterstützung tatsächlich! (PS3)

nicht jeder Gegner lässt sich auf dieselbe Art erledigen. Manche benötigen eine Spezialbehandlung, bis sie ihre Seelen preisgeben. Das Sammeln lohnt sich aber in jedem Fall, denn nur mit den richtigen Fähigkeiten und der passenden Strategie kommen Sie den dicken Endgegnern bei, die am Ende eines jeden Levels auf Sie warten.

HAUEN UND FORSCHEN

Es wollen nicht nur Monster verhauen, sondern auch kleine Adventure-Einlagen gemeistert werden: Nur

wenn Ellen und Keats mit den richtigen Leuten im Dorf reden, können sie in das nächste Fairy-Reich reisen. Außerdem müssen die Helden im Pub jede Menge interessante Aufgaben lösen. Mal gilt es, eine bestimmte Anzahl von Monstern zu besiegen, ein anderes Mal soll ein bestimmtes Vieh vor seinen Artgenossen beschützt werden. Für erfolgreich abgeschlossene Subquests gibt es stets nützliche Belohnungen, etwa ein neues Outfit mit Spezial-eigenschaften für Ellen oder Gegenstände, mit denen Sie Ihre bereits

gesammelten Seelen verbessern können. Diese werden dann im Kampf effektiver oder verbrauchen beim Einsatz weniger Energie.

Im Vergleich zu "Genji: Days of the Blade" hat Entwickler Game Republic nicht nur in Sachen Komplexität eine ordentliche Schippe draufgepackt, sondern auch bei der Präsentation: Die Kamera – bei "Genji" noch der größte Kritikpunkt – wurde überarbeitet und ist nun in Kampfsituationen frei drehbar. Gut, gelegentlich entstehen immer noch leichte Übersichtsprobleme, aber im

Vergleich zu "Genji" hat sich definitiv einiges getan. Auch die Grafik gefällt. Die zahlreichen Monster sind wunderbar detailliert und fantasievoll gestaltet, die Umgebungen wirken sehr abwechslungsreich und überzeugen mit liebevollen Details. Lediglich die Zwischensequenzen enttäuschen etwas. Sie sind wie digitale Comics aufgemacht, könnten aber oft mehr Dynamik und Sprachausgabe vertragen – gerade, weil die deutschen Sprecher, wenn sie denn mal zum Einsatz kommen, wirklich überzeugen. **tn**



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Nach kurzer Eingewöhnungszeit weiß das Irlandabenteuer zu überzeugen.

Die ersten Minuten von "Folklore" fühlen sich etwas zäh an. Haben Sie das durchaus komplexe Spielsystem jedoch erst einmal verinnerlicht, werden Sie hoch motiviert die Reiche der Fairys erforschen und sich über jede neue gesaugte Seele freuen. Lediglich die etwas mehr inszenierten Zwischensequenzen und kleine Kameraprobleme beim Kampf gegen besonders dicke Monster sind uns etwas sauer aufgestoßen. Trotzdem bietet "Folklore" Actionfans mit Sammel-leidenschaft jede Menge Spielspaß.

WERTUNG

Folklore

PLAYSTATION3

GUT

- ▲ Erwachsene Handlung
- ▲ Viele Seelen nach Klauen
- ▲ Taktische Kämpfe

SCHLECHT

- ▼ Kamera ist nicht immer optimal
- ▼ Manchmal eintönige Musik

GRAFIK 79%

SOUND 75%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER -



► **DICKES MONSTER:** Während sich die Party mit dem blauen Unhold anlegt, sehen Sie rechts unten einen Zähler. Dieser füllt sich bei Kombo-Attacken auf und erlaubt dann besonders mächtige Spezialmanöver. (Xbox360)



FAKTEN



Genre
Rollen spiel
Hersteller
Atari
Entwickler
Tri-Crescendo

- Actionreiches Kampfsystem
- Licht und Schatten bestimmen die Kämpfe
- Musik von Motoi Sakuraba und Frédéric Chopin

PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch, engl./japanisch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	http://eternalsonata.namcobandagames.com/



ETERNAL SONATA

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

18.10.2007 – 70 €
dieser Ausgabe

Haben Sie Blue Dragon schon durchgezockt? Dann naht jetzt hochkarätiger Rollenspiel-Nachschub aus dem Hause Atari.

Oft genug ist die Handlung bei Videospielen reine Nebensache. Selbst das Rollenspiel-Genre bedient sich immer wieder ungeniert altbekannter Klischees. Ein unbedarfter Held, ein vom Himmel gefallenes Mädchen mit Gedächtnisverlust, ein langhaariger Bösewicht, der die Welt zerstören will... Wer regelmäßige Rollenspiele im Konsolenlaufwerk hat, der kennt all die kleinen und großen Gemeinplätze. Tri-Crescendo, das junge Entwicklerteam hinter dem opulent präsentierten Xbox360-Abenteurer "Eternal Sonata" kennt sie auch – und vermeidet sie daher, wo es nur geht.

Tatsächlich gibt es kaum ein RPG, das mit dieser Prämisse mithalten kann: Kurz vor seinem Tod beginnt der 39-jährige Chopin von einem Land zu träumen, in dem alles irgendwie mit Musik zusammenhängt. Pflanzen sind dort wie Instrumente geformt, die Bewohner tragen Namen wie Allegretto, Polka oder Beat, und an unheilbaren Krankheiten leidende Menschen bekommen auf einmal magische Kräfte. So ergeht es jedenfalls der jungen Polka – im Alter von 14 Jahren weiß sie, dass sie sterben muss. Die Menschen meiden sie aus Angst, sich anzustecken. Nicht so Chopin, denn ihn

erinnert Polka an seine eigene Schwester, die als 14-Jährige den Tod fand. Als Chopin und Polka auf den Hitzkopf Allegretto, seinen jungen Kumpel Beat und deren Freunde treffen, bekommen sie es mit dem fiesigen Graf Waltz zu tun, der grausige Pläne hegt. Chopin fragt sich mehr und mehr, welche Welt denn nun Traum und welche Realität ist.

ZEICHENTRICK ZUM MITSPIELEN

Die Handlung von "Eternal Sonata" ist sehr melancholisch. Ein Gegengewicht dazu bietet die Grafik. Denn die ist bunt. Richtig bunt. Die zu durchquerenden Szenarios sind herr-

▼ **DETAILVERLIEBT:** Allegretto, Beat und Chopin stehen in der Kathedrale und bewundern die üppigen Ornamente. (Xbox360)



▼ **BLOND UND ZIELSICHER:** Mitstreiterin Viola begleitet Sie, nachdem Sie ihr geholfen haben, ihre Ziegenherde gegen wilde Monster zu verteidigen. (Xbox360)





▲ **EKELPILZ:** Die Monster sind hübsch gezeichnet und sehr abwechslungsreich. Hier legt sich die Party mit monströsen Giftpilzen an. (Xbox360)



▲ **DISTANZANGRIFF:** Beat beharrt den Gegner mit der Feuerwaffe. Lieber packt er den Foto aus und knipst das Getier – für die Bilder gibt's Bares. (Xbox360)

lich aufwändig und detailverliebt gestaltet. Glitzernde Bäche, sich im Wind wiegende Blumen, in der Sonne leuchtende Felder, idyllische Dörfer, durch Glasfenster fallendes Licht – "Eternal Sonata" zieht bei der Inszenierung alle Register. Die feste Kamera sorgt immer für die richtige Übersicht. Leider gibt es keine Möglichkeit, selbst einmal den virtuellen Kameramann zu mimen, um die tolle Umgebung zu bewundern.

LICHT- UND SCHATTENKÄMPFER

Die Figuren gefallen. Sie sind im klassischen Anime-Stil gehalten, aber schön gezeichnet, und tragen ausgefeilte Accessoires an der Kleidung. Tatsächlich sieht "Eternal Sonata" detaillierter, hübscher und flüssiger aus als jedes durchschnittliche RTL2-Anime. Die Akustik überzeugt. Während das Spiel von Rollenspiel-veteran Motosi Sakuraba untermauert wird, werden die Zwischensequenzen, in denen man mehr über Chopins Leben erfährt, vom russischen Pianisten Stanislav Bunin begleitet. So findet auch Chopins Musik ihren Weg ins Spiel. Grafik und Akustik stimmen also schon ein-

mal. Aber beim Kampfsystem entscheidet sich letztlich, was ein Rollenspiel wirklich taugt. Und auch hier punktet "Eternal Sonata": Das System setzt auf viel Action, ohne dabei die nötige Taktik zu vernachlässigen, und verzichtet zum Glück auf Zufallsbegegnungen – jedes Monster ist weithin sichtbar und kann umgangen werden. Kommt es zum Kampf, treten die drei vordersten Recken mit Schwerthieben, Distanzwaffen und Spezialangriffen gegen das Gezück an. Dabei ist es wichtig, wo eine Figur steht: Denn je nachdem, ob sie im Licht oder im Schatten positioniert ist, hat sie andere Fähigkeiten zur Verfügung. Gleiches gilt für die Monster: So manches grimmige Untier wird, sobald es aus dem Schatten tritt, plötzlich klein und harmlos.

Mit etwa 30 Stunden hat das Spiel einen angenehmen Umfang, gegen Ende hätten wir uns aber doch ein paar Sub-Quests mehr gewünscht.

tn ■



▲ **ROMANTISCH:** Polka und Allegretto treffen sich im Mondschein auf dem Blumenfeld – ob da was läuft? (Xbox360)

FREDÉRIC CHOPIN

Frédéric François Chopin (bzw. Fryderyk Franciszek Chopin), 1810 in der Nähe von Warschau geboren, gilt als einflussreichster und beliebtester Klavierkomponist des neunzehnten Jahrhunderts und wird gleichzeitig als Polens bedeutendste Persönlichkeit in der Musikgeschichte verehrt. Kurz bevor in Polen Aufstände gegen die Fremdherrschaft aufflammten, verließ Chopin sein Heimatland. Er sah es danach nie wieder. In Paris hatte er mehrere Jahre ein Verhältnis mit der sechs Jahre älteren George Sand. Lange Zeit litt er unter Tuberkulose. 1849 starb er schließlich an seiner Krankheit. Chopin hinterließ eine gewaltige Menge an Kompositionen, vor allem für das Klavier.



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Was ist hier los? Die wird Xbox360 wird zur RPG-Hochburg – "Eternal Sonata" ist das zweite hochkarätige Japan-Rollenspiel in kurzer Zeit!

Eine tolle Grundprämisse, dynamische Kämpfe, todschicke Grafik. Entwickler Tri-Crescendo fährt schwere Geschütze auf, um 360-Rollenspieler zu begeistern. Und das funktioniert. Nur wenige Faktoren sind dem Spielspaß abträglich – so manches Monster steckt ein paar Hiebe zu viel weg, bis es endlich zu Boden geht, und Forschernaturten ist "Eternal Sonata" vielleicht etwas zu linear. Wer sich daran aber nicht stört, greift zu, versinkt in Chopins wunderbarer Traumwelt und lernt zu allem Überflus auch noch viel über den berühmten Komponisten.

WERTUNG

Eternal Sonata

XBOX360

GUT

- ▲ Hervorragende Grafik
- ▲ Exzellente Musik
- ▲ Dynamisches Kampfsystem

SCHLECHT

- ▼ Manche Monster sind allzu resistent
- ▼ Das Spiel ist sehr linear

GRAFIK

88%

SOUND

86%

STEUERUNG

85%

MEHRSPIELER

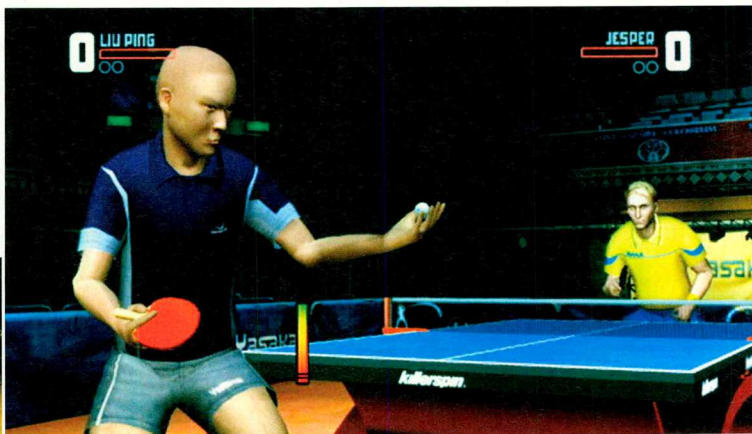
–



83%

► **ANSEHNLICH:** Auch bei der Wii-Version haben die Rockstar-Grafiker gute Arbeit geleistet. (Wii)

▼ **ÜBERSICHTLICH:** Aus der entfernten Perspektive spielt sich auch die Wii-Version am besten. (Wii)



ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS



FAKTEN

Wii	Genre Sport
	Hersteller Take 2
	Entwickler Rockstar Games

- Drei Steuerungs-Modi
- Elf Spieler
- 19 Schauplätze
- Trainingsmodus
- Wettkampfmodus

PC-Anforderung

Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	nach jedem Match

Schwierigkeitsgrad

leicht	mittel	schwer
--------	--------	--------

Altersfreigabe

frei

Internet
www.rockstargames.com/tabletennis

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360
erhältlich – 40 €
Ausgabe 06/2006

Wii
26.10.2007 – 40 €
dieser Ausgabe

Der Xbox-360-Überraschungshit ließ bei der Portierung zwar optisch Federn, doch in Sachen Steuerung wurde mächtig aufgestockt.

Versionen gleich. Dieselben (fiktiven) Tischtennis-Cracks treten in den gleichen Hallen und Wettkämpfen gegeneinander an. Fehlendes Online-Gaming und weniger Eyecandy gleichen die Entwickler mit Nunchuk und Wiimote-Charme aus, womit wir sehr gut leben können.

EINFACH, ABER FORDERND

Rockstars "Wiischtennis" lebt von der Steuerung, und die gibt es in drei Varianten. Version 1 ist für Anfänger am geeignetsten: Während die Figur vom Computer gesteuert wird, muss der Spieler lediglich mit dem Schläger hantieren. Bei der sogenannten Scharfschützen-Einstellung kommt dann auch der Nunchuk zum Einsatz: Mit ihm bestimmen Sie die Flugrichtung des Balles; per Wiimote dann

den Spin und die Schlagstärke. Es erfordert schon eine gewisse Einarbeitungszeit, bevor man diesen Dreh rausht. Richtige "Kontroll-Freaks" greifen zur gleichnamigen Steuerungsvariante: Hier bewegen Sie mit der linken Hand die Spielfigur und per Wii-Remote den TT-Schläger. Dieser Modus brachte uns ehrlich gesagt an die Grenzen unserer Leistungsfähigkeit, weshalb wir ganz klar

den Scharfschützen-Stil präferieren. Kommen wir zu den Spielodi: Schaukampf, Training, Wettkampf und das war's auch schon. Für Solisten ist also bald die Luft raus. Dafür ist es mit zwei Spielern umso schöner. Komischerweise spielt man dann auch den Singleplayer wieder öfter, um für das nächste Battle zu trainieren. Wer weiß, vielleicht gibt's ja im Nachfolger auch Vierer-Matches? **az**

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Drei unterschiedliche Steuerungs-Modi ▲ Leicht zu erlernen, schwer zu meistern	▼ Kein Online-Modus ▼ Geringe Langzeitmotivation für Einzelspieler
XBOX360	
Systemvorteile + Bessere Grafik + Online spielbar Systemnachteile – Weniger intuitive Steuerung	GRAFIK 16:9 50/60 HZ, LÄUFT NUR IN 60HZ 84% SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 85% STEUERUNG 83% MEHRSPIELER OFFLINE 2, ONLINE 2 87%
	Wii Systemvorteile + Spaßigere Steuerung + Party-tauglicher Systemnachteile – Schwächere Grafik – Kein Online-Modus
	GRAFIK 16:9 50/60 HZ, LÄUFT NUR IN 60HZ 77% SOUND DOLBY PRO LOGIC II 75% STEUERUNG WII-REMOTE & NUNCHUK 83% MEHRSPIELER OFFLINE 2 86%
	WERTUNG 82% SPIELSPASS 82%
	WERTUNG 80% SPIELSPASS 80%

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Einfach zu lernen, schwer zu meistern und zu zweit kaum zu schlagen!

Die Xbox-Variante hat in Sachen Langzeitspaß dank Xbox-Live mehr zu bieten und sieht einfach hübscher aus. Dafür ist die Wii-Fassung die bessere Wahl, wenn Sie einen Mitspieler zur Hand haben. Mehr Einzelspieler-Modi oder nette Minigames hätten wir uns aber schon gewünscht.



▲ **WIRBELWIND:** Wenn Shaolin-Mönch Lei-Fei auf den graisen Altmeister Lau Chan trifft, dann ergibt das ein Match der Sonderklasse. (Xbox360)



▲ **EILEEN WÜNSCHT GUTEN FLUG:** Mit ihrem Affen-Kung-Fu ist Eileen zwar nicht allzu stark, dafür aber umso flinker und geschickter. (Xbox360)



VIRTUA FIGHTER 5

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

erhältlich – 60 €
Ausgabe 03/2007

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Sega tritt mit der Xbox-360-Konvertierung von "Virtua Fighter 5" den Beweis an, dass man Hervorragendes immer noch besser machen kann.

Sega nicht auf den Lorbeeren der PS3-Version ausgeruht und hat für die Xbox-360-Konvertierung noch einmal eine Tube der extra-feinen Spielspaß-Politur aufgetragen. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner wurde erweitert und verbessert: Zahlreiche neue künstliche Gegner erwarten Sie und bieten auch abgefeimten Handkanten-Profis jede Menge Herausforderung. Wer's aber wirklich wissen will, der wählt sich bei Xbox Live ein: Endlich haben die Entwickler den von Fans herbeigesehnten Online-Modus eingebaut.

ONLINE-LEHRSTUNDE

Und auf Xbox Live geht's wirklich zur Sache. Natürlich ist die Kontrolle dabei je nach Verbindung nicht immer so 100% exakt wie offline, trotzdem ist das Spielgefühl hervorragend und so mancher Euro-Prügler wird sich umschauen, was die Spieler in Über-

see teilweise an Manövern aus dem Hut zaubern. Aber auch wenn man regelmäßig von japanischen Großmeistern ins Shaolin-Nirvana getreten wird, ist es stets eine Freude, die geschmeidigen Animationen der Kämpfer oder die wunderbar detaillierten Hintergründe zu bewundern. Die Kantenglättung ist noch feiner geraten als auf der PS3. "Virtua Fighter 5" sah noch nie so gut aus wie in dieser Konvertierung. Wichtig: Wer mit einem normalen Xbox360-Pad an den Start geht, wird an die

Grenzen des Machbaren stoßen: Als Arcade-Spiel ist "Virtua Fighter 5" absolut auf Stick-Steuerung ausgelegt, mit dem schwammigen 360-Pad kommen Sie über ein gewisses Spielniveau einfach nicht hinaus. Daher empfehlen wir den exzellenten "Fighting Stick EX2" (ca. 70 Euro) inklusive "VF5"-Stickerset. **tn**



WERTUNG

GUT

- ▲ Perfekt ausbalancierte Figuren
- ▲ Punktgenaue Spielbarkeit
- ▲ Endlich auch online spielbar

SCHLECHT

- ▼ Ladezeiten könnten etwas kürzer sein
- ▼ Die musikalische Qualität schwankt zwischen "08/15" und "qualend"

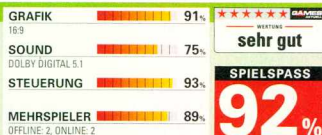
XBOX360

Systemvorteile

- + Toller Online-Modus
- + Bessere KI

Systemnachteile

- Etwas längere Ladezeiten
- Arcade-Stick quasi Pflicht



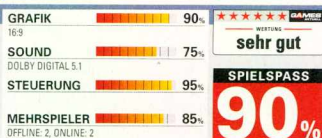
PLAYSTATION3

Systemvorteile

- + Läuft in 1080p

Systemnachteile

- Grafik ist auf Xbox360 etwas schöner



FAKTEN



Genre
Beat 'em Up
Hersteller
Sega
Entwickler
Sega AM2

- ▶ 17 Kämpfer
- ▶ Online-Matches
- ▶ Hunderte von KI-Gegnern
- ▶ Figuren können nach Wunsch ausstaffiert werden

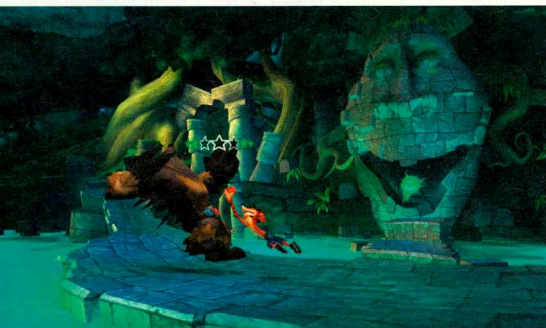
PC-Anforderung		
Texte/Stimmen	deutsch/diverse	
Speichern	automatisch	
Schwierigkeitsgrad		
leicht	mittel	schwer
Altersfreigabe		
Ab 16		
Internet		
www.sega.de		

Vor Monaten schrieben wir voller Begeisterung von der PS3-Umsetzung des Arcade-Hits "Virtua Fighter 5". Ich zitiere: "Virtua Fighter 5" ist eine Klasse für sich. Kein anderes Beat 'em Up bietet eine flache und zugleich motivierende Lernkurve. Außerdem sieht es schlichtweg umwerfend aus." Daran hat sich nichts geändert. Trotzdem hat sich

MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Sega zeigt allen, wer der Herr im Ring ist und macht den besten Prügler noch besser!

Famose Grafik, interessante Kämpfer, ein anspruchsvolles Spielsystem und eine (zumindest mit einem guten Arcade-Stick) perfekte Steuerung – all das kennt und schätzt man an "Virtua Fighter 5". Und die 360-Fassung setzt noch einen drauf: Bessere KI, besseres Anti-Aliasing und natürlich der lang erwartete Online-Modus!



▲ **RECHTER HAKEN:** Hat Crash seinen Gegner ausgeknockt, sieht dieser Sterne an und steht als Reittier zur Verfügung. (PS2)



▲ **KOMM HER, DU!** Erst wird der Gegner vermöbelt, dann kann Crash den Stein-schlag im Hintergrund entfernen. (XBOX360)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre Jump'n'Run
	Hersteller Vivendi Universal
	Entwickler Radical Entertainment

- ▶ 20 Levels
- ▶ 15 Gegner können kontrolliert werden
- ▶ Crash lernt neue Fähigkeiten
- ▶ Viele freispielfähige Extras

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach Level

Schwierigkeitsgrad

nicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.crashofthetitans.com

CRASH OF THE TITANS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Crash Bandicoot will's noch mal wissen! Kann der angegraute Hüpfstar auch heute noch überzeugen?

Radical Entertainment einer rigorosen Fitness-Kur unterzogen. Optisch wurde er auf den neuesten Stand gebracht, neue Fähigkeiten hat er gelernt und spielerisch orientiert er sich wieder an seinen besten Tagen – sollen andere Hüpf-Helden doch große, verwinkelte Welten erkunden, Crash tut das, was er am besten kann: Mit fester Kamera stapft er mutig in die Tiefe des Bildschirms hinein, um wie ein Weltmeister über gähnende Löcher zu springen und seine Freunde aus den Fängen des fiesen Wissenschaftler-Duos Neo und Nina Cortex zu retten.

NICHT OHNE MEIN MOJO!

Anfangs ist Crashs Repertoire noch recht begrenzt – Laufen, Hüpfen und etwas Prügeln, mehr kann der haarige Held nicht. Aber an allen Ecken und Enden findet Crash blaues Mojo: Sammelt er genügend davon, lernt er

neue Fähigkeiten wie seine aus den Vorgängern bekannte Wirbelattacke. Auch Geistermaske Aku-Aku kommt zum Einsatz: Einerseits kann Crash seinen Kollegen wie ein Skateboard benutzen, um steile Abhänge hinabzugleiten, weitaus nützlicher ist Aku-Aku aber, wenn er einem betäubten Gegner aufgesetzt wird. Denn Crash trifft unterwegs nicht nur nerviges Kleinvieh, auch dicke Brocken erwarten ihn. Hat er einen davon k. o. geschlagen, kann er auf Knopfdruck auf dessen Rücken Platz nehmen und

das Untier selbst steuern. So steckt Crash nicht nur mehr Treffer ein, er bekommt auch neue, nützliche Fähigkeiten und so mancher versperrte Weg lässt sich nur mithilfe des entsprechenden Monsters freiräumen.

Die PlayStation2- und die Xbox-360-Version sind inhaltlich identisch, natürlich sieht's auf der Microsoft-Hardware etwas hübscher aus. Auch eine Wii-Version kommt in Kürze in die Läden, leider hatten wir diese nicht rechtzeitig zum Test in der Redaktion.

tn ■

Früher, auf der PSone, da war Crash Bandicoot mal ein echter Star. Doch diese Zeiten sind vorbei, eine unmotivierte Sequel- und Spin-off-Schwemme hat das damalige Fast-Maskottchen der PSone zum B-Promi mit Gähngarantie degradiert. Aber ein guter Bandicoot ist nicht unterzukriegen und so wurde Crash von seinem neuen Entwickler-Studio



MEINUNG ▶ THOMAS NICKEL

Fazit: Willkommen zurück, alte Beutelratte, wir haben dich vermisst! Crash hat's immer noch drauf.

So soll ein "Crash"-Spiel aussehen – das Beuteltier hüpfert durch lineare Levels, die Herausforderung kommt durch flotte Sprungpassagen und fiese Gegner, nicht durch nerviges Hotspot-Suchen in frei begehbaren Welten. Nur wenn Crash mal von dicken Gegnern eingekreist wird, macht sich etwas Frust breit.

WERTUNG

GUT

- ▲ Flotte und spaßige Hüpferei
- ▲ Gegner-Reiten macht Spaß
- ▲ Gelungene Comic-Gräfix

SCHLECHT

- ▼ Die Framerate ist nicht ganz stabil
- ▼ Ein paar frustige Stellen gibt's doch

XBOX360

Systemvorteile

- + Grafisch die beste Version des Spiels

Systemnachteile

- Kostet doppelt so viel wie die PS2-Version.

GRAFIK 79%

SOUND 72%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 81%

79%

72%

80%

81%

80%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Grafisch nutzt es die PS2 gut aus

Systemnachteile

- Die Framerate geht manchmal in die Knie

GRAFIK 76%

SOUND 72%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 81%

76%

72%

80%

81%

80%



▲ **KAMPFGETÜMMEL:** Jedem Charakter ist ein Knopf zugeordnet. Wird der gedrückt, greift die Figur an. Gegenstände setzen Sie über ein Menü ein. (PS2)



▲ **GRAFIKPRACHT:** Gesichter und Kostüme der Helden wurden sehr liebevoll gestaltet und zeigen, was die PS2 noch alles auf dem Kasten hat. (PS2)

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

FAKTEN

	Genre Rollenspiel
	Hersteller Koch Media
	Entwickler Square Enix/ Tri-Ace
► Sieben Planeten zum Erforschen ► Cel-Shading-Grafik ► Deutsche Texte, engl. Sprecher ► Zugängliches Fähigkeitensystem ► Action-Kämpfe	
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	
leicht <	

System:

Termin/Preis:

Test in:

PS2

erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Auf ins Reich der Götter, Walküren und Einherjar: Das neue Rollenspiel aus dem Hause Square Enix ist da!

tes Schloss verbannt und öffentlich für tot erklärt. Doch da ist noch Göttervater Odin. Der ist recht erbost darüber, dass Silmeria einfach keine Ruhe geben will, und schickt die amtierende Walküre Hrist auf die Jagd nach Prinzessin/Walküre. Das bringt das Fass zum Überlaufen: Die junge Blaublütige packt sich ihr Papier und zieht gemeinsam mit einigen Gefährten – lebenden Kriegen und gefallenen Helden, so genannten Einherjar – gegen Odin zu Felde.

ACTION UND ANSPRUCH

Die Handlung von "Silmeria" ist etwa 100 Jahre vor den Geschehnissen des kürzlich erschienenen "Valkyrie Profile: Lenneth" angesiedelt. Vorkenntnisse sind also kaum vonnöten, eine gewisse Einarbeitungszeit dagegen schon. "Valkyrie Profile" unterscheidet sich nämlich stark von anderen Rollenspielen. Auf auffälligsten

ist, dass sich Heldin Alicia stets nur auf einer 2D-Ebene fortbewegt und wie in einem Jump'n'Run springt, schlägt und schießt. Erwischt sie einen der umherstreunenden Gegner mit ihrer Klinge, schaltet das Spiel in den Kampfbildschirm um und die Gegner werden in einer flotten Mischung aus rundenbasiertem Kampf und Echtzeit-Gekeule verdroschen. Trifft Alicia ein Monster dagegen mit einer Ladung Energie, wird es in einen Kristall eingefroren und die Prinzessin kann das Untier als Tritt benutzen, um höher gelegene Orte zu erreichen.

SCHÖN UND KOMPLEX

Spannend ist auch der exzellente Plot. In toll inszenierten Zwischensequenzen wird die tragische Ge-

schichte der Prinzessin und der Walküre meist in Echtzeitgrafik weitergesponnen. Hierbei lässt die PS2 die Grafikmuskeln spielen. Mimik und Kleidung sind realistisch und detailliert wie in kaum einem vergleichbaren Titel. Auch die Städte, Dungeons und Steppen sehen einfach toll aus – dank der festen Kameraperspektiven kann Entwickler Tri-Ace jede Menge Grafikpracht auffahren. Aber lassen Sie sich vom schönen Äußeren nicht täuschen: Das Walkürenabenteuer ist eine recht anspruchsvolle Angelegenheit und wird Ihnen schon etwas mehr abverlangen als die meisten anderen hier zu Lande erschienenen Rollenspiele. Im Verlauf des Spiels werden Sie immer wieder vor so manch komplexe Entscheidungen gestellt.

tn ■

WERTUNG

Valkyrie Profile 2: Silmeria

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Enorm schicke Grafik
- ▲ Sehr anspruchsvolles Spielsystem
- ▲ Zahllose unterschiedliche Mitstreiter

SCHLECHT

- ▼ Der Einstieg ist nicht einfach

GRAFIK 77%

SOUND 88%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER



SPIELPASS
83%

MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Was lange währt, wird endlich gut.
Die Walküre hat's einfach drauf.



"Valkyrie Profile 2: Silmeria" sieht nicht nur gut aus, auch spielerisch ist die Mischung aus flotten Monsterkämpfen, 2D-Hüpfereien und enorm komplexer Charakterverwaltung auch ein Jahr nach dem US-Release voll auf der Höhe der Zeit. Aber: Hier geht's schon etwas anspruchsvoller zu als bei "Final Fantasy"!

► **NO DAMAGE:** Auf ein Schadensmodell haben die Entwickler von Juice Games verzichtet – auf Original-Autos zum Glück nicht. (PS3)

▼ **PIMPING:** Wie im Prequel dürfen Sie mächtig an den virtuellen Karren herumschrauben. (PS3)



FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
THQ
Entwickler
Juice Games

- 90 digital eingescannte Autos
- 350 echte Tuning-Teile
- Streetraces und Drift-Events
- Online-Karriere (nicht auf PS2)
- Lizenzierter Soundtrack

PC-Anforderung Standard (S. 43)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.juiced2hin.com

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

System:

Termin/Preis: erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

PC

PS2

PS3

Xbox 360

erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

Noch saftiger als der Vorgänger oder ausgetrocknete Rennsemmel? Weder noch. Aber ganz sicher nicht der erhoffte Rennspiel-Burner.

freuen sich auf 350 echte Tuning-Teile und unzählige Möglichkeiten, ihr Fahrzeug zu pimpen.

Lobenswert ist der Online-Modus, auf den PS2-Raser allerdings verzichten müssen. Über das Internet dürfen Sie sich in eine komplette Karriere gegen andere Sessel-Schumis stürzen. In 'Juiced 2' nehmen Sie an normalen Rennen, aber auch Drift-Wettbewerben teil. In letzteren haben Sie das Gefühl, Sie würden auf spiegelglatter Straße fahren, da die Rennwagen schon bei der geringsten Berührung des Analog-Sticks ausbrechen.

Grafisch sind alle Versionen von 'Juiced 2' sauber, aber nicht mehr als besserer Durchschnitt. Das Fahrverhalten der hochgezüchteten Rennschleudern ist weniger realistisch, eher Arcade-mäßig. **pr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Viele Tuning-Möglichkeiten und Autos
- ▲ Cooler Karriere-Modus

SCHLECHT

- ▼ Miese Gummiband-KI
- ▼ Schlechte Steuerung bei Drift-Events

PLAYSTATION3

Systemvorteile

- + Detaillierte Grafik
- + Online-Modus

Systemnachteile

- Geringes Geschwindigkeitsgefühl

GRAFIK 16:9

75%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

GRAFIK 16:9

75%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

GRAFIK 16:9

71%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Höheres Geschwindigkeitsgefühl als bei den anderen Versionen

Systemnachteile

- Kein Online-Modus

GRAFIK 16:9

69%

SOUND

77%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

67%

OFFLINE: 2

GRAFIK 16:9

75%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

GRAFIK 16:9

75%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

GRAFIK 16:9

71%

SOUND

80%

STEUERUNG

67%

MEHRSPIELER

80%

OFFLINE: 2



MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Wer auf Tuning-Races steht, bekommt hier einen soliden, aber etwas unspektakulären Ride.

Das zweite 'Juiced' ist nicht schlecht, doch ich hatte mir einfach mehr erwartet. Den Vorgänger fand ich nämlich richtig cool. Aber irgendwie hat man schon alles gesehen, was 'Hot Import Nights' so bietet. Wer über die Schwächen in der Steuerung und über die dummen Gegner hinwegsieht, wird Spaß haben.



▲ **ADRENALIN:** Die "Whoa-Achterbahnen" werfen die Gäste gerne mal aus dem Fahrzeug. Der lebensrettende Fallschirm ist hier ein Muss. (Xbox360)



▲ **MEHR ADRENALIN:** Nach kurzer Einarbeitungszeit bauen Sie solche gigantischen Horror-Bahnen auf Handumdrehen. (Xbox360)

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

FAKTEN

PlayStation 2 Xbox 360 Wii	Genre Simulation
	Hersteller Activision
	Entwickler Frontier Developments

- ▶ 50 Minispiele für vier Spieler
- ▶ Genre-Mix aus Simulation, Strategie, Geschicklichkeit, Action
- ▶ Inklusive Achterbahneditor
- ▶ 20 "Whoa-Achterbahnen"

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit möglich
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	www.frontier.co.uk

Wenn Sie schon immer einmal Ihren eigenen Freizeitpark aufbauen wollten, dann sind Sie bei "Rollercoaster Tycoon" für den PC an der richtigen Stelle. Möchten Sie darüber hinaus die Freuden Ihrer kleinen Kirmes auch am eigenen Leib erleben, dann bietet Ihnen "Thrillville: Off

the Rails" jetzt die Möglichkeit dazu. Als Park-Manager kümmern Sie sich um alle wichtigen Belange Ihres persönlichen Phantasialandes, angefangen vom Marketing und dem Einstellen von Mitarbeitern bis hin zur Architektur Ihrer Achterbahnen und dem Testen der Fahrgeschäfte.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Im Gegensatz zu "Rollercoaster Tycoon" und "Theme Park" werkeln Sie nicht aus der Draufsicht eines Gottes, sondern in der Gestalt eines normalsterblichen Parkbesuchers. Dies erlaubt Ihnen, bei Bedarf selber in einem Fahrgeschäft Platz zu nehmen, um dessen Spaßfaktor zu prüfen, oder sich mit Ihren Gästen zu unterhalten und zum Geldrauschschmeißen zu animieren. Zwischendurch sorgen diverse Minispiele wie

Crash-Rennen, Shoot-'em-Up-Einlagen und Rätselpassagen für ein wenig Abwechslung.

"Thrillville" macht durchaus Spaß, schweift jedoch einen Tick zu weit in verschiedene Richtungen ab. Simula-

tion, Geschicklichkeit, Action und Strategie unter einen Hut zu bringen, ist eben nicht einfach. Wer mit allen besagten Genres etwas anfangen kann darf jedoch gerne mal reinschnuppern.

az

System:	PS2	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	18.10.2007 – 40 € dieser Ausgabe	18.10.2007 – 60 € dieser Ausgabe	18.10.2007 – 60 € dieser Ausgabe
Test in:			

Bitte lassen Sie Ihr Gepäck zurück, entleeren Sie Ihre Hosentaschen und vergessen Sie Ihren Fallschirm nicht. Wir wünschen Ihnen eine gute Fahrt.

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Komplexer Kampagnen-Modus	▼ Ruckelt in allen Versionen
▲ Witzige Minispiele	▼ Genre-Mixtur wirkt überladen
XBOX 360	GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 70%
Systemvorteile	SOUND 72%
+ Technisch beste Version	DOLBY DIGITAL 5.1
+ Minispiele unterstützen Xbox Live	STEUERUNG 80%
	MEHRSPIELER 77%
	Wii
Systemvorteile	GRAFIK 480P HZ 66%
+ Kurze Ladezeiten	SOUND 72%
Systemnachteile	DOLBY PRO LOGIC II
– Steuerung nicht immer optimal	STEUERUNG 74%
– Unschöne Treppeneffekte	MEHRSPIELER 76%
PLAYSTATION 2	GRAFIK 50/60 HZ 62%
Systemnachteile	SOUND 72%
– Die längsten Ladezeiten	DOLBY DIGITAL 5.1
– Generationsbedingt schwächste Grafikleistung	STEUERUNG 79%
	MEHRSPIELER 75%
	WERTUNG
	72%
	71%
	69%

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Quietschbunter Genre-Mix, der nicht so recht weiß, was er denn nun eigentlich sein will.

"Thrillville: Off the Rails" macht durchaus Laune – vor allem im Kampagnen-Modus. Allerdings fallen die Veränderungen zum Vorgänger zu gering aus. Bis auf die neuen "Whoa-Attraktionen" gibt es kaum etwas Neues. Schade, an dieser Stelle wurde Potenzial für eine bessere Fortsetzung verschenkt.



▲ **AUCH GOTHs MÖGEN ROSA EIS:** Glückliche Einwohner sind der Schlüssel zu einer funktionierenden Sim-Stadt. (Wii)

▲ **NIEDLICH UND ECKIG:** Der Grafikstil von "MySims" setzt stark auf Quader und Quadrate, trotzdem ist er sehr stimmig geraten. (Wii)

MY SIMS

FAKTEN



Genre
Simulation
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
Electronic Arts

- Das erste Sims-Spiel für Wii
- Bauen Sie eine eigene Stadt
- Lernen Sie die Bewohner kennen
- Sehr flexibler Objekt-Editor

PC-Anforderung	---
Texte/Stimmen	deutsch, simlisch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	http://mysims.ea.com/

Auf dem PC sind die Sims die absolute Verkaufsstars, auf der Konsole werden sie seit jeher unter "ferner liefen" geführt. Deswegen wagt Electronic Arts mit "MySims" auch den kompletten Neustart: Mit den klassischen Sims-Spielen und all ihren sozialen Elementen hat

"MySims" kaum mehr etwas zu tun, dafür orientieren sich die Entwickler umso stärker an Nintendos allseits beliebtem "Animal Crossing". Zunächst bauen Sie Ihren Avatar: Die kleinen Klotz-Männchen erinnert stark an Nintendos Miis, definieren sich aber mehr über Kleidung und Frisur als über ihre Gesichtszüge. Kaum in der Stadt angekommen, bauen Sie erst einmal Ihr Haus und Ihre Werkstatt – setzen Sie die Räume Klötzchen für Klötzchen aneinander, verziehen Sie es mit Dachschrägen, Fenstern und färben Sie die Gebäude ganz nach Ihrem Geschmack ein. Allerdings stellt sich hier leichte Enttäuschung ein: Leider entspricht die Anordnung der Räume im Inneren nicht wirklich der äußeren Form des Häuschens – das hätte man besser lösen können.

SCHAFTE, SCHAFTE ...

Aber Schwamm drüber, wir sind hier ja nicht bei "Schöner Wohnen Interaktiv"! Lernen wir lieber einmal die Mitbewohner kennen. Zumindest die, die noch da sind. Denn Ihre kleine Stadt macht einen ziemlich verlassenen Eindruck. Da gilt es erst mal, die verbliebenen Leute aufzuheitern: Bauen Sie ihnen in der Werkstatt Stühle, Blumenbänke und zahlreiche andere Gegenstände. Und sind die Leute glücklich, dann kommen auch wieder neue Bewohner in die Stadt und füllen sie langsam mit Leben. Allerdings brauchen Sie zum Bauen Essenzen. Die finden Sie überall – an Bäumen, im Boden, Sie bekommen sie im Gespräch mit

anderen Sims ... und oft wollen Ihre Auftraggeber bestimmte Essenzen in ein Objekt verbaut haben.

... HÄUSLE BAUE ...

Herz des Spiels ist der virtuelle Baukasten – per Wiimote setzen Sie Klotz um Klotz aneinander. Leider hat die Steuerung Macken: Einzelne Teile ziehen sich teilweise magnetisch an, sodass es oft in Fummelerei ausartet, wenn Sie eigene Ideen umsetzen wollen. Aber wir sind uns sicher, dass diese Probleme spätestens bei der EA-obligatorischen Fortsetzung behoben werden, und schon in dieser Form werden gerade alte "Animal Crossing"-Hasen sich auch bei den Wii-Sims wohlfühlen. **tn**

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

Halten Sie die Insulin-Spritzen bereit – beim Spielen von "MySims" besteht die starke Gefahr eines Zuckerschocks

WERTUNG

My Sims

Wii	GRAFIK	75%
GUT	SOUND	77%
▲ Das Spiel ist sehr niedrig	STEUERUNG	68%
▲ Große Freiheiten	MEHRSPIELER	75%
▲ Ein spaßiger virtueller Baukasten		
SCHLECHT		
▼ Jede Menge Ladepausen		
▼ Die Steuerung ist manchmal etwas fummelig		

befriedigend
SPIELSPASS
74%



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Jüngere Spieler und Klötzchen-Baumeister werden es lieben, aber ...

... wer etwas wie die PC-Sims erwartet, schaut sich verwundert um: Der Fokus wurde stark auf kreatives Bauen und Essenzen-Sammeln verschoben, Alltag und Kommunikation sind hier viel unwichtiger. Und so niedlich die Präsentation ist, die vielen Ladepausen und das fummelige Interface beim Möbel-Bau nerven nur.

Wussten Sie schon, dass... "Die Sims" mit über 70 Millionen weltweit verkauften Exemplaren das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten ist?

Manuelle Massage Best.Nr.38550



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

Trip-o-Block Best.Nr.38540



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

HANDY THEMES



TOP WALLPAPER



EROTIK WALLPAPER



+40% SPAREN

IN UNSEREN SPARABO KÖNNEN SIE SICH BEI DER LIEFERUNG

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

Das erste Produkt

KOSTENLOS

87555**

EROTIK VIDEOS



Telefonische Bestellung
000-510 305 581
99c/Min

Einmalige Bestellung
Kein ABO

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

87555*

+914***

=0900-560330***

PERSONAL PICS



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

HANDYGAMES

Nasty Babes-Sydney Best.Nr.38559



Dem hübschen Top Girl Sydney gefällt es gar nicht angezogen zu sein, und was sagst Du dazu...?

Heidis Beer Garden Best.Nr.38529



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

Hentai SUDOKU Best.Nr.38344



Erotisches Sudoku Spiel Gewinns 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.

FootBallz Best.Nr.38538



Du musst den goldenen Ball erreichen! Weiche anderen Bällen aus und lass Dich nicht treffen!

69 Balls Brunettes Best.Nr.38534



Für alle eingesammelten Sachen bekommst Du eine sexy Belohnung für Deine Galerie!

Happy Hours Best.Nr.38528



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

Kyranida Best.Nr.38407



Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Ballerspiel!

Antics Best.Nr.38393



Heife Anty durch die verrückte Welt voll böser Bienen, Ameisen und weitere Gefahren. Adventure für Jung und Alt.

Hot Strip Poker Best.Nr.38414



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

Fatal Fist Best.Nr.38353



Actiongeladenes Kampfsport-Game bringt Dich an die Spitze der Fighter!

Babette-Dolly Buster Best.Nr.38386



Dolly Buster präsentiert freizügige Top-Modelle mit sagenhaften Kurven.

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

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 – BESTE GRAFIK

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	X360	PS3	Wii	3DS	PS4	Xbox One	Switch
1	Crysis	Ego-Shooter	EA	11/2007	91%	91						
2	Bioshock	Ego-Shooter	2K Games	09/2007	91%	91				91		
3	Halo 3	Ego-Shooter	Microsoft	11/2007	91%					91		
4	God of War 2	Action-Adventure	Sony	05/2007	92%		92					
5	Sega Rally	Action-Rennspiel	Sega	10/2007	86%	83		85		86		
6	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Vivendi	10/2007	92%	89						
7	Burnout: Revenge	Action-Rennspiel	EA	04/2006	92%		92		92	92		
8	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	04/2007	92%					92		
9	The Darkness	Ego-Shooter	2K Games	08/2007	89%			87		89		
10	Resident Evil 4	Action	Capcom	04/2007	93%	90	93					93

ACTION

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	X360	PS3	Wii	3DS	PS4	Xbox One	Switch
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	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	04/2007	92%					92		
6	Crysis	Ego-Shooter	EA	11/2007	91%	91						
7	Halo 3	Ego-Shooter	Microsoft	11/2007	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	Half-Life 2: The Orange Box	Ego-Shooter	EA	10/2007	91%	91				91		

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	X360	PS3	Wii	3DS	PS4	Xbox One	Switch
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: ROLLENSPIEL
FINAL FANTASY XII



▲ PLATZ 1: ACTION
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



▲ PLATZ 1: STRATEGIE UND SONSTIGE
GUITAR HERO 2

SPORT- UND RENNspiele

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
1	Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	92%		92			
2	Pro Evolution Soccer 2008	Fußball	Konami	91%	90	89	91		91
3	Forza Motorsport 2	Rennspiel	Microsoft	91%				91	
4	GTR 2	Rennsimulation	Atari	91%	91				
5	Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	91%	90	89		91	86
6	NBA Street: Homecourt	Basketball	Electronic Arts	90%			90		
7	Burnout Dominator	Action-Rennspiel	Electronic Arts	90%		90			
8	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Wrestling	THQ	90%		90		90	
9	GT Legends	Rennspiel	10tacle	90%	90				
10	Top Spin 2	Tennis	2K Sports	90%				90	

STRATEGIE UND SONSTIGES

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
1	Guitar Hero 2	Musikspiel	Activision	92%		91		92	
2	Anno 1701	Aufbau-Strategie	Sega	91%	91				
3	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	90%	90				
4	Medieval II: Total War	Strategie	Sega	90%	90				
5	Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	90%	90	86	86		86
6	Fußball Manager 07	Managersimulation	Electronic Arts	89%	89				
7	Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	89%	89				
8	Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	89%	89				
9	Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	89%	89				
10	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ	88%	88				



BUDGETSPIELE

Klassiker und aktuelle Spielehits zum kleinen Preis!

BUDGETHIGHLIGHTS

11 | 2007

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



24: THE GAME



FIFA 06



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
24: The Game	Action	4/2006	PS2 20€	79%
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 Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde Anthology	Echtzeit-Strategie	–	PC 50€	85%
Desperados 2: Cooper's Revenge	Echtzeit-Strategie	06/2006	PC 10€	78%
Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	–	PC 20€	84%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC PS2 Xbox Cube 45€ 25€ 30€ 30€	90%
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	05/2006	PS2 30€	92%
Fahrenheit	Adventure	09/2005	PC PS2 Xbox 15€ 30€ 30€	83%
FIFA 06 (EA Most Wanted)	Fußball	10/2005	PC PS2 Xbox Cube 10€ 30€ 60€ 30€	84%
Flatout 2	Action-Rennspiel	07/2006	PC PS2 10€ 20€	82%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	05/06 bzw. 11/06	PC PS2 Xbox 30€ 30€ 30€	88%
Hitman: Triple Pack	Action	–	PS2 30€	85%
Jagdfieber	Action-Adventure	12/2006	PC PS2 Xbox Microsoft Xbox Cube 15€ 30€ 25€ 25€ 30€	75%
Just Cause	Action	10/2006	PC PS2 Xbox Microsoft Xbox 25€ 30€ 20€ 25€	86%
Kingdom Hearts 2	Action-Rollenspiel	10/2006	PS2 20€	85%
Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Action-Rennspiel	05/2006	PS2 20€	87%
Prey	Ego-Shooter	08/2006	PC PS2 Xbox 20€ 30€ 55€	86%
Prince of Persia: The Two Thrones	Action-Adventure	01/2006	PC PS2 Xbox Cube 20€ 30€ 30€ 30€	89%
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel	03/2007	PS3 40€	80%
Rise & Fall: Civilizations at War	Echtzeit-Strategie	07/2006	PC Xbox 20€	87%
Rollenspiele Deluxe Edition	Rollenspiel	–	PC Xbox 35€	85%
Sid Meier's Railroads	Aufbau-Strategie	12/2006	PC 10€	87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	05/2006	PC PS2 Xbox 10€ 30€ 30€	90%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	05/2006	PC Xbox 25€ 35€	92%

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Koch Media
PC-Anforderung	-
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	<

KINGDOM HEARTS 2



System: PS2
Termin/Preis: erhältlich – 20 €
Test in: dieser Ausgabe

Abermals treffen die Helden von Disney und Square Enix aufeinander. Zum Sparpreis macht das Abenteuer gleich noch mal so viel Spaß!



▲ **BALLERN UND BEUTE:** Auf den Flugrouten erledigen Sie Bonus-Missionen, für die es neue Gumi-Ships gibt. (PS2)

Sora ist der Träger des magischen Schlüsselschwertes. Er ist der Auserwählte, der in ganzen 15

Disney-Welten die dort lebenden Zeichentrickfiguren vor dem Angriff der so genannten Herzlosen retten soll.

Sie steuern den Pixelmann und dessen Kumpare aus der Third-Person-Ansicht durch liebevoll gestaltete Zeichentrick-Umgebungen.

Kommt es zum Kampf, gilt es, die Angriffstaste gekonnt einzusetzen und Quicktime-Events zu bestreiten, um die Feinde zu besiegen. Das macht Spaß, geht einfach von der Hand und ist daher vor allem für jüngere Semester ideal.

Im Laufe der Geschichte erlernt Ihr Protagonist zudem Verwandlungskünste, die ihm besonders im Kampf gegen Obermote gute Dienste leisten. Ansonsten bleibt alles wie im Vorgänger: Im Gumi-

Ship reisen Sie zwischen den einzelnen Disney-Welten hin und her, Sie sammeln Erfahrungspunkte und schalten neue Talente beim Level-Aufstieg frei. Außerdem sorgen gelungene Minispiele für Abwechslung. **ab**

WERTUNG		sehr gut
GUT		
▲ Tolle Geschichte, viele Disney-Welten		
▲ Einfaches, gelungenes Kampfsystem...		
SCHLECHT		
▼ ...aber die Kämpfe sind teils hektisch		
▼ Kameraprobleme		
PLAYSTATION2		SPIELSPASS
GRAFIK	77%	85%
SOUND	83%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard (S. 43)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	

DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE ANTHOLOGY

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

Publisher Electronic Arts schnürt ein dickes Spielspaßpaket für clevere Strategen mit Tolkien-Faible.



Diese Spiele-Sammlung hat es in sich: "Schlacht um Mittelerte", "Schlacht um Mittelerte 2" und das

Add-on "Der Aufstieg des Hexenkönigs" finden sich in der prall gefüllten Box – Kinoatmosphäre inbegriffen:

Während des Spiels werden immer wieder passende Ausschnitte aus Peter Jacksons Tolkien-Inszenierung eingeblendet. Beide Hauptteile bieten je eine Kampagne rund um die Verteidiger Mittelertes sowie eine Kampagne auf Seiten Saurons. Während Sie beim ersten Teil noch die Film-Locations bereisen, bekommen Sie im Nachfolger auch neue Gebiete wie die Festung Dol Guldur oder den Dusterwald zu sehen. Außerdem sorgen zahlreiche Multiplayer-Karten für lange währenden Spielspaß.

Das Add-on bringt die tolle neue Fraktion Angmar und eine weitere

Kampagne. Die Parteien sind besser ausbalanciert – das war ja in den vorigen beiden Teilen nicht hundertprozentig geglückt. Nur einige KI-Schitzer trüben weiterhin den Gesamteindruck. **ab**

WERTUNG		sehr gut
GUT		
▲ Packende Fantasy-Atmosphäre		
▲ Riesiger Umfang		
SCHLECHT		
▼ Licht und Schatten bei der KI		
▼ Teilweise missglücktes Balancing		
PC		SPIELSPASS
GRAFIK	80%	85%
SOUND	90%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	80%	



▲ **GROSSKALIBER:** Saurons Offensivwerkzeuge sind mächtig, laut und verfügen über spitze Stoßzähne... (PC)



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

TEST ► Der neueste DS-Auftritt von Link hat es wieder in sich.

HANDHELD

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



INHALT

Tests

Castlevania: The Dracula X Chronicles	109	PSP
Prism – Light the Way	109	DS
Heroes of Mana	109	DS
Naruto – Ultimate Ninja Heroes	110	PSP
Drawn to Life	110	DS
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	110	PSP
Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland	111	DS
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	111	DS

HIGHLIGHTS

11 | 2007

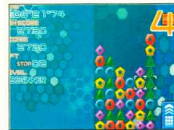
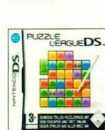
15 METROID PRIME: HUNTERS



10 GTA: LIBERTY CITY STORIES



12 PUZZLE LEAGUE DS



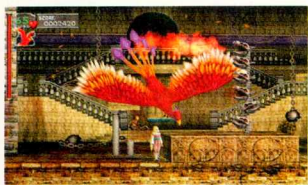
TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS	GBA
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92	
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%			91
3 Elite Beat Agents	Musikspiel	Nintendo	08/2007	91%		91	
4 SOCOM: U.S. Navy SEALs – Fireteam Bravo 2	Action	Sony	08/2007	90%		90	
5 Tomb 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: Phantom Hourglass	Action-Adventure	Nintendo	11/2007	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	

TEST

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

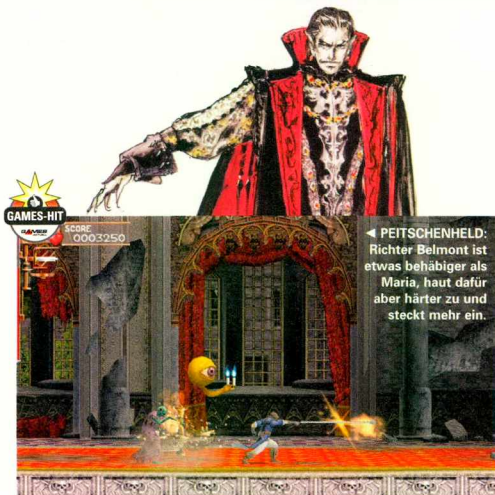
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Dieses Remake kann sich sehen lassen: "Dracula X" auf der nur in Japan erschienenen PC-Engine gilt unter Fans als eine der besten "Castlevania"-Episoden überhaupt. Nach mehr als zehn Jahren kommt es nun endlich in stark aufgemotzter Form nach Europa. Das Game wurde in schicker Polygon-Grafik nachgebaut, die famose Spielbarkeit des Originals blieb aber erhalten. Wie 1993 steuern Sie Richter Belmont oder später auch die geretete Maria durch knackige "2,5D"-Levels. Dabei gilt es, die Augen offen zu halten, denn abseits des Weges verbergen sich tonnenweise Geheimnisse, die oft den Weg in Alternativlevels weisen. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich knackig. Mit Übung und Levelkenntnis kommen Sie aber nach einiger Zeit gut mit dem Spiel zurecht. Gleich zwei Bonusspiele hat Konami auf der



▲ **FEUERVOGEL:** Maria, die zweite spielbare Figur lässt eine Spezialattacke los.

UMD versteckt. Neben dem PC-Engine-Original wartet das famose PSone-Spiel "Symphony of the Night" darauf, entdeckt zu werden. Dieser Klassiker ist mit neuer Übersetzung und noch mehr spielerischem Flair besetzt denn je. **tn**



◀ **PEITTSCHENHELD:** Richter Belmont ist etwas habichtiger als Maria, haut dafür aber härter zu und steckt mehr ein.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Tolle Spielbarkeit
- ▲ Sehr viele Geheimnisse
- ▲ Geniale Bonusspiele

SCHLECHT

- ▼ Für Einsteiger sehr hart

Termin: Oktober 2007

Genre: Action

Hersteller: Konami

GRAFIK 85%

SOUND 90%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER -

Preis: 40 Euro

USK: ab 12

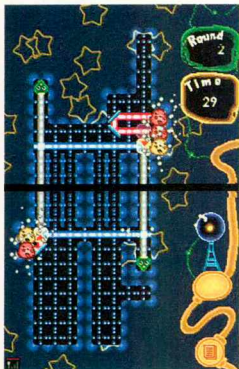


sehr gut

SPIELSPASS

86%

PRISM – LIGHT THE WAY



▲ **ZWECKMÄSSIG:** Übersichtlich ist die Grafik allemal.

Für solche kleinen Gehirnbrecher lieben wir unseren DS! Das Prinzip ist denkbar simpel: Eine Lichtquelle sendet einen Strahl aus, den es mit diversen Prismen und Spiegeln so lange zu brechen gilt, bis alle Ziele von der korrekten Farbe angestrahlt werden. Die einzelnen Puzzles reichen von "Kindergarten" bis "Veritabler Denkknochen-Knacker". Dass Musik und Sound hier gerade noch zweckmäßig ausgefallen sind, stört nicht sonderlich. Wer schon "Picross" und "Polarium" mochte, der liegt auch hiermit genau richtig. **tn**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Prima Spielkonzept
- ▲ Jede Menge knackige Puzzles

SCHLECHT

- ▼ Die Grafik ist nicht der Rede wert

Termin: erhältlich

Genre: Puzzle

Hersteller: Eidos

GRAFIK 30%

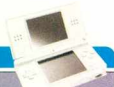
SOUND 32%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER 80%

Preis: 30 Euro

USK: frei

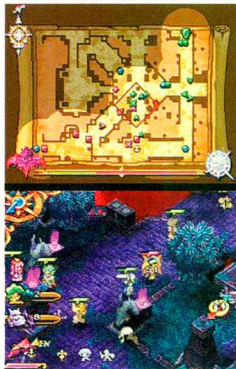


gut

SPIELSPASS

80%

HEROES OF MANA



▲ **SPRITE-GEWUSEL:** Bei den Schlachten gehts hoch her.

Nach dem mäßig inspirierten Dungeon-Crawler "Children of Mana" versucht es Square Enix jetzt auf der Strategie-Schiene: Wie in einem PC-Echtzeit-Titel bauen Sie verschiedene Einrichtungen in Ihrer Basis und erschaffen auf spezialisierte Fußsoldaten, die Sie per Stylus über die Weltkarte lenken. Dabei ist die richtige Truppenzusammensetzung genauso wichtig wie intelligentes Ressourcen-Management. Die Steuerung ist gelungen, die Präsentation ebenfalls, lediglich die Künstliche Intelligenz von Gegner und Mitstreiter sind etwas mau ausgefallen. **tn**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Tolle Präsentation
- ▲ Viel los auf dem Bildschirm

SCHLECHT

- ▼ Recht langsam
- ▼ Etwas tumbe KI

Termin: erhältlich

Genre: Echtzeit-Strategie

Hersteller: Koch Media

GRAFIK 80%

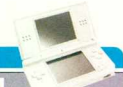
SOUND 75%

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 78%

Preis: 40 Euro

USK: ab 6



gut

SPIELSPASS

74%

NARUTO – ULTIMATE NINJA HEROES

RTL2-Anime-Junkies können von Mächtegen-Ninja Naruto und Kumpanen gar nicht genug kriegen – Grund genug für Ubisoft, Umsetzung um Umsetzung auf den Markt zu werfen. Wenn die so gut sind wie die hier vorliegende PSP-Prüfgelei, haben wir damit aber keine Probleme.

In bester "Smash Bros."-Manier gehen Naruto, Kakashi, Sakura sowie alle anderen Serienhelden und -schurken aufeinander los. Ist die Chakra-Leiste voll aufgeladen, können Sie besonders krachige Spezialattacken starten. Dank einer sehr direkten Steuerung und der äußerst hübschen Grafik sammelt Naruto von Anfang an Sympathiepunkte. Aber: Wenn Sie mit Naruto

und Konsorten überhaupt nichts anfangen können, dann wird das PSP-Spiel natürlich auch nichts daran ändern können. **tn** ■



▲ **NINJA-KEILEREI:** Unzählige aus der Serie bekannte Figuren geben sich hier die Klinke in die Hand.

WERTUNG

PSP	Termin:	Preis:	
GUT	erhältlich	35 Euro	
▲ Tolle Cel-Shading-Grafik	Genre: Beat-em-Up	USK: ab 12	
▲ Zahlreiche Kämpfer	Hersteller: Ubisoft		
▲ Dynamisches Geprügel			
SCHLECHT			
▼ Der Einstieg ist nicht leicht			
	GRAFIK	82%	
	SOUND	79%	
	STEUERUNG	80%	
	MEHRSPIELER	83%	
	LOKAL: 2		
	SPIELSPASS	76%	

DRAWN TO LIFE

Für den Untertitel "Mal-Held sein" sollte Entwickler THQ 20 Euro in die Wortspeikkasse zahlen, zum gelungenen Konzept gratulieren wir aber: Sie zeichnen Ihren Helden und seine Ausrüstung selbst und wetzen dann fix durch hübsche 2D-Hüpf szenarios. Später zeichnen Sie auch Plattformen oder Trampoline, um Hindernisse zu überwinden. Die Präsentation ist sehr niedlich, dafür stimmt die Abwechslung. Hier wird nicht nur gehüpft, Sie erforschen ein isometrisches Dorf und erledigen zahlreiche Aufgaben für die Einwohner. Schade, dass es solche originellen Games nicht öfter gibt.

tn ■



▲ **HELD IM EIGENBAU:** Sie bestimmen, wie Sie im Spiel aussehen.

WERTUNG

DS	Termin:	Preis:	
GUT	erhältlich	35 Euro	
▲ Held im Eigenbau	Genre: Jump'n Run	USK: frei	
▲ Viel zu entdecken	Hersteller: THQ		
SCHLECHT			
▼ Durchschnittlicher Sound			
	GRAFIK	74%	
	SOUND	72%	
	STEUERUNG	78%	
	MEHRSPIELER	-	
	SPIELSPASS	74%	



FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

Und noch eine Deutschlandpremiere: Die PSOne-Version von "Final Fantasy Tactics" wurde den Spielern hier zu Lande damals vorzuenthalten. Erst auf PSP schafft es der Knobelklassiker endlich nach Europa. Und auch in Zeiten von "Disgaea" kann der Taktikopa noch voll überzeugen: Dank Jobsystem und endlos vielen interessanten Skills, die Sie im Verlauf des Spiels lernen, wird Ihr Hirnschmalz ordentlich gefordert. Teilweise ist der Schwierigkeitsgrad aber doch etwas zu hoch. Gerade in der Mitte des Spiels wartet der ein oder andere ziemlich knackige Kampf auf Sie. Haben Sie dann nicht die richtigen Fähigkeiten gelernt, kann's schnell sehr frustig werden. Für die Mühen entschädigen neue Zwischensequenzen und exzellente englische Texte, für deutsche Dialoge hat's leider nicht gereicht. Etwas sparsam war Square Enix auch bei der Konvertierung auf die PSP: Die Spielgrafik wurde eins zu eins von der PSOne-Version übernommen und einfach nur lieblos in die Breite gezogen – das hinterlässt einen etwas billigen Nachgeschmack. **tn** ■



▲ **GESCHMAKKVOLL:** Die neuen Zwischensequenzen treffen perfekt den Stil der Illustrationen.



▲ **KNIFFLIG:** Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, jeder Zug will hier gut überlegt sein.

WERTUNG

PSP	Termin:	Preis:	
GUT	26. Oktober 2007	40 Euro	
▲ Taktisch anspruchsvoll	Genre: Strategie	USK: ab 12	
▲ Exzellenter Soundtrack	Hersteller: Koch Media		
SCHLECHT			
▼ Lieblose PSP-Anpassung			
▼ Teilweise frustrierend			
	GRAFIK	85%	
	SOUND	90%	
	STEUERUNG	83%	
	MEHRSPIELER	-	
	SPIELSPASS	87%	

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND



Tingle, berühmt-berüchtigt Sidekick diverser "Zelda"-Episoden, feiert seinen ersten Soloauftritt. Der kleine, hässliche Wicht, der am liebsten eine Fee wäre, hat es nur auf eines abgesehen: Rubine. Denn wenn er möglichst viele der edlen Klunker in einen Brunnen

wirft, kommt er ins Rubinland. Das hat ihm zumindest der etwas zwielichtige Rubinopa versprochen. Also rätselt sich Tingle durch diverse lausiche

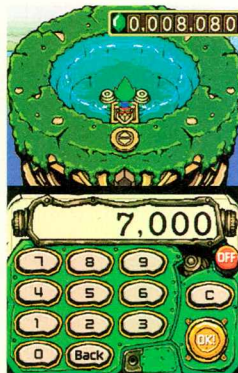
Länder und schummrige Dungeons. Dabei fungieren die Rubine sowohl als Lebensenergie als auch als Währung. Um im Kampf gegen diese Monster nicht allzu viel Bares zu verlieren, heuert der Gnom diverse Leibwächter an.

"Zelda"-Fans finden hier eine angenehme alberne, allerdings auch etwas simple Variation ihres Lieblingsspiels. Etwas frustrierend ist allerdings das Bezahlssystem. Da Tingle den Preis eines Gegenstands oder einer Leistung schätzen muss, kann es immer wieder vorkommen, dass Sie viel zu viel oder zu wenig zahlen und dann noch extra drauflegen müssen. Auch das Speichersystem könnte etwas flexibler sein.

tn ■



▲ **HÜBSCH & WITZIG:** Grafisch kann Tingle überzeugen.



▲ **ZAHLTAG:** Sie entscheiden, wieviele Rubine Tingle in den Brunnen wirft.



WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Abgedrehter Humor
- ▲ Geld regiert die Welt
- ▲ Stimmige 2D-Grafik

SCHLECHT

- ▼ Sehr simple Kämpfe
- ▼ Unflexibles Speichersystem

Termin: erhältlich
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo

Preis: 35 Euro
USK: ab 6



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Nintendo lässt bei seinen großen Marken nichts anbrennen – auch das neue "Zelda" für den DS ist ein famoses Action-Adventure, das dem hervorragenden Ruf der Serie gerecht wird.

Als direkter Nachfolger zum Gamecube-Abenteuer "The Wind Waker" schafft es der DS tatsächlich, den speziellen Cel-Shading-Look des großen Vorbilds sauber und mit nur sehr wenigen Abstrichen auf den DS zu übertragen. Die größte Leistung der Entwickler ist aber das völlig neue Steuerschema: Sie steuern Link auf der Suche nach der entführten Tetra komplett mit dem Stylus! Nach kurzer Eingewöhnungszeit geht Ihnen dieses Kontrollsystem schnell in Fleisch und Blut über, selten ließ sich Link so flexibel steuern wie hier. Bekannte Gegenstände wie Greifhaken und Bumerang bekommen hier völlig neue Einsatzmöglichkeiten. Auch wenn die Handlung nicht so episch wie beim kürzlich erschienenen "Twilight Princess" daherkommt, hat "Phantom Hourglass" Charme in rauen Mengen und überzeugt spielerisch auf der ganzen Linie. Der definitive DS-Pflichtkauf in diesem Herbst. **tn** ■



▲ **ABENTEUERLICH:** Auch auf dem DS gibt's Seefahrten. Oben ist die Route.



▲ **ÜBERSICHTLICH:** Unten läuft Link umher, oben sehen Sie die Karte.

WERTUNG

DS

GUT

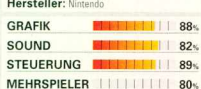
- ▲ Famose Grafik
- ▲ Perfekte Steuerung
- ▲ Tolle Puzzles

SCHLECHT

- ▼ Nicht so episch wie die Vorgänger

Termin: erhältlich
Genre: Action
Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro
USK: ab 6





LESERBRIEFE

Sie haben Fragen und Anregungen? Ich antworte, äh, gerne!

KURZ UND BÜNDIG

Hallo,

1. Eure Zeitung ist und bleibt die beste. Bei dem Preis-Leistungs-Verhältnis können andere Zeitungen nicht mithalten.

2. Nun zu meiner Frage: Ich überlege mir, eine Next-Gen Konsole zu holen, und wollte mal fragen, ob ihr mir eine Seite sagen könnt, wo ich eine billig bekomme.

Mit freundlichen Grüßen,
Jonas W.

P.S. Drückt diesen Brief bitte ab, da ich denke, dass das noch mehr Leute interessieren wird.

Hallo Jonas,

Ihrem Wunsch komme ich nicht zuletzt aufgrund Ihrer absolut korrekten Feststellung unter Punkt 1 nach: Wir

sind halt die Größten. Doch lassen wir mal Ihre Ego-Streichelei und meine Selbstüberschätzung beiseite und kommen geradewegs zu Ihrer Frage, die ich mit einem locker aus dem Ärmel geschüttelten "Nein" beantworte. Eine Seite, die Konsolen billig anbietet? So etwas gibt es einfach nicht. Die neue Hardware hat nun mal ihren Preis. Ich würde zweifelhaft Schnäppchen eher misstrauisch beäugen. Eine PS3 zum halben Preis? Schön wär's! Meine persönlichen Favoriten sind Angebote Marke "Kaufen Sie eine Xbox 360, dann bekommen Sie nicht nur eine zweite, sondern auch ein halbes Königreich sowie die Prinzessin gratis dazu." Das Einzige, was man da erhält, ist die Erkenntnis, abgezockt und verarscht worden zu sein. Und Letzteres können Sie von mir gratis haben, wenn sie wollen ;)

Gruß, Frank E.

FEHLENTSCHEIDUNGEN



Hallo Frank!

Ihr habt in der Ausgabe vom September dem Spiel Flatout Ultimate Carnage 83 % gegeben. Ich mein 83 % sind nicht schlecht, aber eine bessere Bewertung hätte ich für angesehener gehalten, da das Spiel nur geil ist, abwechslungsreich und vor allem den riesen Spaß macht! Zwar ist es z. B. wegen dem Schwierigkeitsgrad schon nicht perfekt, aber welches Spiel ist das schon? Das Krasseste ist aber, dass Mistspiele wie Stranglehold für nen Test 2 Seiten gespendet bekommen, noch viel fettere jedoch nur 1 Seite (Flatout Ultimate Carnage). Hein??? Was soll der Kack? Ergibt das ein Sinn? Nein!!! Vielleicht findest du darüber ja eine Erklärung, ich jedenfalls nicht. Später wirst du mich ja sowieso runtermachen, das ist mir aber auch so ziemlich egal. Ach ja, als Tipp würd ich dir empfehlen mal zum Friseur zu gehen!

Bis dann, Fresh Michael

Yo Fresh Michael, ursprünglich wollte ich eine vernünftige Antwort schreiben. Aber dann dachte ich mir: warum eigentlich? Und dann hab ich's gelassen. Mal ehrlich, warum sollte ich zum Friseur gehen? Mich kosten Mails von Ihrem Schlag jeden Tag schon genug Haare. Da will ich die verbleibenden so lange behalten, wie ich kann. Ich darf noch früh genug mit einer Yul-Brunner-Gedenk-Frisur durch die Gegend strolchen. Ach ja, als Tipp: Ein Besuch der Grundschule würde nicht nur Ihre grammatikalischen und orthographischen Grundkenntnisse verbessern, sondern Ihnen auch bessere Jobmöglichkeiten offerieren. Ansonsten ist das Einzige, was sie von mir zu hören bekommen, falls wir uns je treffen: "Einmal das Maxi-Menü, aber mit Cola bitte".

Frank, Freund frisurfreier Frisuren



100 MAL GEFRAGT...

Moin!

Da Schleimerei hier keine Antwort bringt, frage ich zum x-ten Mal. Warum bringt ihr keine Version ohne diese blöde DVD? Den Inhalt der DVD bekommt man auch im Internet! Die landet immer gleich im Müll! Ihr hattet einmal so einen schönen Preis.

Gruß Rico

Hi Rico,

Sie sind mir ja ein ganz Schlauer. Allerdings beginnt bei mir das x-te Mal nicht bei der zweiten Mail. Das nennt man das ZWEITE Mal. Kann die heutige Jugend echt nicht mehr bis drei zählen? Was soll denn nur aus unserem Land werden ...

Was Ihre wegweisende Idee betrifft: Hätte ich gewünscht, dass es da draußen Trotteln gibt, die nicht nur die exakt gleichen Videos produzieren (inklusive einem Sprecher, der genauso klingt wie mein Zellengenosse Sven), dann hätte ich mir ja das ganze Jahr echt viel Arbeit sparen können. Ab sofort werden wir einfachen Inhalt nehmen und auf unsere Disc packen.

Gruß, Frank

WERTE LESER,

ich bin weg. Allen, die jetzt vorzeitig jubeln, sei gesagt: Ich komme wieder. Ich nehme nur eine Auszeit. In meiner Abwesenheit wird mich der allseits (un)beliebte Leserbriefpavian nach besten Wissen und Gewissen vertreten. Seien Sie nett zu ihm, sonst bereuen Sie es, wenn ich zurückkomme.

Frank Leserbrief

Sie erreichen mich per E-Mail: leserbriefe@gamemagazin.de oder per Post:



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser FUTURE-PAVIAN gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Macht Frank Ernst und verdünnisiert sich? Wann kommt er denn wieder?

Unser Leserbrief-Onkel wird spätestens zur März-Ausgabe 2008 wieder am Start sein. Frisch ausgerüstet ist er dann nicht nur gemeiner und rücksichtsloser – sondern auch um einige Haare ärmer. Ich rate ihm jetzt schon, im Frühjahr 2009 jeglichen Spiegel zu meiden ^_.

Ich bin ein großer Lara-Croft-Fan. Wann kommt denn endlich der nächste "Tomb Raider"-Teil und wie heißt das Spiel?

Die neueste Episode heißt "Tomb Raider Double-D: Die Implantate des Doktor Mabuse" und erscheint Ende 2008. In der Rolle von Laras Tochter Basi St. Clair muss man während einer schwülen Sommernacht ... ups, Sie sind ja noch minderjährig. Den Rest verrate ich Ihnen 2014.

■ DIE ANTWORT AUF DIE FRAGEN ALLER FRAGEN

Hi Frank,
in der Ausgabe August 2007 wollte jemand wissen, wie das nette Fahrgestell aus "Need for Speed: Pro Street" heißt. Und ich hab sie jetzt in einer anderen Zeitschrift als sogenanntes "Lustobjekt des Monats" gefunden. Also: Sie heißt Krystal Forscutt und ist 1986 geboren. Sie hat auch 'ne Internetseite mit dem Namen www.krystalforscutt.com.au. Ach ja, Krystal's geschätzte Körbchengröße ist B+.

Mit freundlichen Grüßen, Julian

Hi Julian,
mit Ihrer Info haben Sie vielleicht was angerichtet.

■ EIN JOB IST NIE GENUG

Lieber Frank,
erst mal eine Gratulation zu deiner Leserbriefeecke. Die hat meiner Meinung nach schon Kultstatus. Es ist jedes Mal ein Vergnügen, die Antworten von dir auf die Leserbriefe zu lesen. Jetzt aber mal zu dem eigentlichen Hauptgrund, wegen dem ich dir schreibe: Ich habe dich in der Werbung von einem neuen Videospiel erkannt. Und diese Werbung war auch noch direkt in der Games Aktuell 10/2007. Falls du nicht weißt, was ich meine, schau einfach mal auf Seite 27 des Heftes nach. Du wirst dich als Hauptcharakter in dem kommenden Action-Game "Kane and Lynch: Dead Men" wiedererkennen. Wie kommt es, dass du jetzt in Videospielen mitwirkst? Bekommt man als Redakteur etwa nicht genug gezahlt?

Beste Grüße, Christian

Hi Christian,
ich weiß nicht, wie das Gerücht aufgekommen ist, dass wir hier bezahlt werden. Als Leibeigene sind wir schon froh, wenn wir mal nicht mit den Ratten um unser Mittagessen kämpfen müssen.

Tsss, ist doch einfach unglaublich. Da hat man quasi um meine Person herum ein Spiel entwickelt. Tja, da wird es wohl das Beste sein, wenn ich sowohl Eidos als auch IO Interactive auf drei Trillionen Euro verklage – in bar. Dann bin ich reich, zieh' mich auf meine eigene Südsee-Insel zurück und werde nur noch in meiner Underaker-Unterhose herumlaufen. Nach, das wird ein Leben. Noch mal danke für den Tipp. Wenn ich vermögend bin – und Sie weiterhin nicht – werde ich Ihnen auf ewig dankbar sein, mehr aber auch nicht, denn die Kohle brauch ich selber.

Vorfremde Grüße,
der schon bald reiche Frank

Anstatt zu arbeiten, verbringt Andy nun den ganzen Tag nur noch auf Krystals Seite – auch wenn ich nicht weiß, wieso. Dort gibt es ja nicht wirklich viel zu bestaunen. Scheint Andy aber nicht zu stören. Er sitzt jedenfalls von 9 bis 18 Uhr mit stierem Blick vor seinem TFT-Monitor und stößt vereinzelt glückliche Grunzlaute aus. Das hat nicht nur den Artgenossen Wolfgang Fischer angelockt (der seitdem mit Andy um die Wette grunzt), sondern auch Thomas, der vehement versucht, seinen Bruder mit Tritten und Peitschenhieben wieder zur Produktivität zu bewegen. Bis jetzt mit mäßigem Erfolg.

Man liest sich,
www.frankistdergroesste.de

■ ICH GEBE NICHT AUF!

Es tut mir wirklich schrecklich Leid, was ich über die Fliege im Pissoir geschrieben habe. Ich hab' dir das Leben gerettet, weil mein Freund, der Herzog von L.A., dich schon mit einer Überdosis Tokio Hotel töten wollte. Und nun dankst du mir das, indem du mir meinen einzigen Wunsch, den ich je an euch gerichtet hab, verwehrt? Was kostet es euch denn schon, wenn ihr auf eurer Homepage einen Ausdruck anbietet? Ich kann mir nicht vorstellen, dass ihr deswegen bankrott geht. Falls das doch so ein großer Aufwand sein sollte, dann macht halt € 3,00 aus dem Betrag für euer Heft. Das spart mir ein paar Sekunden beim Einkauf. Ich gehe auf die Knie und reiche dir mein Schwert. Bitte schlag' nicht zu, sondern richte es dem Himmel entgegen, womit du mir diesen Wunsch erfüllst.

Auf Knien bettelnd und trotzdem
hochachtungsvoll, der Graf von New York

P.S. Mein Onkel, der Baron von Münchhausen, regt sich auf, weil du dauernd seinen Namen benutzt.

Werter Möchtegern-Graf von New York,
Dank bin ich keinem schuldig, egal was er zu glauben scheint. Ich lebe nach dem Motto: Jeder ist sich selbst der Nächste. Das bringt mir zwar nicht die Mutter-Teresa-Medaille ein, lässt mich aber ansonsten doch relativ ruhig schlafen. Seit Thomas' Scooter-Schock-Therapie bin ich absolut immun gegen jegliche akustischen Angriffe ... eine vornehmere Umschreibung dafür, dass ich seitdem stocktaub bin.

Ich würde Ihnen ja gerne Ihren Wunsch erfüllen. Aber Sie scheinen allzu leicht zu vergessen, dass ich nur über diese Doppelseite herrsche. Alles davor und danach wird vom Szedlak-Protektorat überwacht. Thomas und Andy sind jedenfalls von meiner Idee begeistert, dass ein Wrestling-Tag-Team-Match zwischen den Szedlak-Sisters und seiner eingebildeten Blaublütigkeit die Entscheidung bringen soll. Ort und Datum des Jahrhundert-Matches müssen noch geklärt werden. Etwas beängstigend finde ich nur, dass die beiden seit Tagen nur noch in einer neonfarbenen Partner-Stretch-Unterhose herumrennen. Da läuft es selbst einem abgebrühten Gorehound wie mir noch eiskalt den Rücken herunter.

Gruß, Baron Humbert von Gikkingen

DIE FRAGE DES MONATS

In unserer letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen: Wie würden Sie reagieren, wenn die Leserbrieftafel der Games Aktuell von jemand anderem betreut würden?

Hier Ihre Antworten:

1. 44% ► Wäre mir breit wie hoch.
2. 29% ► Ich bleibe erst mal dabei, um zu sehen, wie der Neue sich so schlägt.
3. 27% ► Ich würde die Games Aktuell nicht mehr lesen wollen – kein Frank, kein Interesse.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Was sagen Sie zu "Halo 3"? Wird es seinen jahrelangen Vorschusslorbeeren gerecht?

- Absolut, für mich ist "Halo 3" der neue Ego-Shooter-Gott.
- Ist schon toll. Hab' mir aber irgendwie mehr versprochen.
- Nach all dem Theater ist das alles? Echt enttäuschend.

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:

TOTALSCHADEN!!!!!! Jo an The Enemyside! Die PS3 gibts ja bald für 400 Euro zu kaufen. Hätsst also noch 200 Euro übrig die Du evtl. mir geben könntest.

☐ Endzeit User: Mahlzeit, ich möchte euch mal ein dickes LO geben, da die Qualität der Hefte von Ausgabe zu Ausgabe steigt! Erst war es exklusiv GTA IV, dann Resident Evil 5 Deutschland-exklusiv und nun The Orange Box. Geil, geil, geil!!!

☐ Haruna Mai: So, ich hab mir die letzten zwei und die aktuelle GA gekauft und ich muss es einfach mal sagen: Ihr habt mich!!! Wirklich, ihr habt mich echt überzeugt! Seit Jahren hab ich immer ein anderes Mag gekauft. Erst jetzt, da ich hier auf cynamite.de gelandet bin, bekam ich den unausweichlichen Drang, Euer mag mal anzusehen. Und Euch bleib ich von nun an treu :)





GAMES
AKTUELL

12|07

AB 21. NOVEMBER AM KIOSK ERHÄLTlich!

PC Xbox360 PS3

ASSASSIN'S CREED



A TEST: Laut unserer Most-Wanted-Charts der am sehnlichsten erwartete Titel – doch wie gut ist Ubisofts Überspiel wirklich? Freuen Sie sich auf unseren Mega-Test in der nächsten Ausgabe!

DAS BESTE ZUM FEST IM TEST

► **CALL OF DUTY 4** PC Xbox360 PS3

► **MASS EFFECT** Xbox360

► **ARMY OF TWO** Xbox360 PS3

► **KANE & LYNCH** PC Xbox360 PS3

► **DIE SIMPSONS:
DAS SPIEL** PC PS2 PS3 Xbox360 Wii

► **SUPER MARIO
GALAXY** Wii



AUSSERDEM IM HEFT

METAL GEAR SOLID 4
VORSCHAU: Wie gut wird Snakes
PS3-Debüt wirklich? Wir spielen
ausführlich Probe.

DEVIL MAY CRY 4
VORSCHAU: Sieht genial aus,
aber wie spielt sich's? Wir
machen den Test!

PC Xbox360 PS3

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden
Sie wieder eine prall
gefüllte DVD mit
Demos und
Videos von
aktuellen
Top-Hits!



Änderungen vorbehalten!

**GAMES
AKTUELL**

COMPUTEC
CONSUMER MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
www.computec.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Niels Herrmann

Objektleiter Ahmet İscitürk

Chefredakteur Thomas Szedlak (sz)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Redaktion Andreas Szedlak (az), Alexander Biedel (ab), Patric Roos (pr),
Simon Fistrich (sf), Sven Harder (sh), Gunther Hruby (gh),
Frank Emmerling (fe)

Mitarbeiter dieser Ausgabe Thomas Nickel (tn), Jochen Gebauer (jg), Olaf Bleich (ob)

Lektorat Margit Koch-Weiß (tg), Silke Pohl, Melanie König,

Hedi Schmidt, Birgit Bauer

Community Manager Marc Brehme

Layout Frank Pfänder, Ute Pfeuffer

Titelgestaltung Frank Pfänder

DVD-Produktion Jürgen Melzer (Ltg.), Matthias Schweiger, Michael Erwin

Commercial Director Hans Ippisch

Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl

Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan

Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.cynamite.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion: Thomas Szedlak (Ltg.), Simon Fistrich, Matthias Zeuke

Projektleitung & Konzeption Justin Stölzenberg (Ltg.), Florian Stangl

Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, Tobias Hartlmeiert

Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung Thomas Knopp

verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de

Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de

Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de

Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de

Romy Munstermann: Tel.: +49 911 2872-251; romy.munstermann@computec.de

Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de

Judith Gratas: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratas@computec.de

Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codeamedia.de

Anzeigenredaktion Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement

Abso-Service (Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20928-111

E-Mail: computer@csz.de, Online: http://nline.n-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Abso-Service CSZ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Abonnementpreis für 12 Ausgaben

Inland: Plus-Abonnement € 57,60

Österreich: Plus-Abonnement € 64,80

Ausland: Plus-Abonnement € 69,60

Vertrieb und Einzelverkauf

Burda Medien Vertrieb GmbH, Jodelstraße 23, 81925 München

Druck

Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG,

Leibnitzstraße 5,

97044 Höttingberg

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie uns unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Amneth Heintze, Annschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art erklärt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenstärken sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, GAMES AKTUELL, PLAY, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, GAMER, WII PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, KIDS GAMER, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, International Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, EVA, DESIGN ROOM, International Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

GAMES AKTUELL



**3 Ausgaben
für nur 6 Euro
im MINI-ABO
testen und über
33% sparen!**



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.
Tel.: +49 (0)89 20 999 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

☒ **Ja, ich möchte das Mini-Abo der Games Aktuell.**

Senden Sie mir 3 Ausgaben der Games Aktuell
+ Gratis-Extra für nur € 6,00!

Absender

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen) _____

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen) _____

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir das
Games-Aktuell-Schlüsselband
(Artikelnummer: 003309)
(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir Games Aktuell, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 35,80/12 Ausgaben, Österreich € 43,00/12 Ausgaben, Ausland € 47,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Games Aktuell wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügen. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo-ga.computec.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von Games Aktuell
und weiterer
Computec-Magazine.

**GAMES
AKTUELL**

GAM 01

KINGELTON.com - HANDYFUN ohne ABO

Topaktuelle Klingeltöne - real, poly oder mono ▶ kein Abo & kein Club-Zwang - keine Abzocke
Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert. Für Realtones sende: REAL GEVA Bestellnummer

Aktuelle Charts

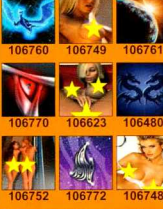
- 33999 Dont stop the music
- 33872 Hamma
- 33884 1973
- 33784 Now seldom Stern
- 33894 Ayo Technology (She wants it)
- 34339 Ein Stern (der deinen Namen trägt)
- 33909 Strictly physical
- 33876 The question is, what is the...
- 33826 The way I are
- 33905 Beautiful girls
- 33908 Bubby
- 33787 Prison Break Anthem - Ich glaub...
- 33845 Hey there dellah
- 33866 Soulmate
- 33906 Das Gegenteil von Liebe
- 33789 Die glückseligsten
- 33886 Love songs
- 33750 Umbrella
- 33878 Alles verloren
- 33760 Vayamos Companeros
- 33644 Dear Mr. President
- 33845 You can get it
- 33790 Hot summer
- 33710 Relax (Take it easy)
- 34404 Do you know (The ping pong song)
- 33788 Silence

Dauerbrenner

- 34345 Summer wine
- 34292 Boien Anna
- 33654 Say it right
- 33729 Now or never
- 33713 Blinded by the light
- 33714 Give it to me
- 34337 Grace Kelly
- 34185 54, 74, 90, 2006
- 33756 Hey du
- 34270 Fantasye gone bad
- 34134 No No Never
- 33959 Einfach sein
- 33707 Girlfriend
- 33566 Everytime we touch
- 31751 Dragostea din tei
- 30865 Du erinnerst mich an Liebe
- 33476 All good things (Come to)
- 33716 Hard Rock Halluhalu
- 24294 Die Eine 2005
- 28893 Big City Life
- 33644 Numb (Encore)
- 32797 Engel fliegen einsam
- 30808 For you
- 33589 Shes Madonna
- 33937 Schlechtes Vorbild
- 34116 Ich bin ich

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



Themen/Handyskins

Hintergrund, Menüs und Schermen, alles ganz perfekt zusammen



Sexy FOTOGALERIEN

für ALLE Handys mit Farbdisplay



TOP EROTIK Handyf...



Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert. Für Realtones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

Kino & TV Hits

- 32310 Fluch der Karibik
- 25064 Mies Marple
- 30332 CSI Miami
- 20331 Das Lied vom Tod
- 20340 Das Boot
- 25137 Dirty Dancing (Time of my life)
- 23758 Twisted Nerve (Kill Bill)
- 23144 Dschungelbuch: Probers mit mit...
- 20280 Rocky, Eye of the Tiger
- 21808 Harry Potter
- 33602 Dr. House
- 20999 Pippi Langstrumpf
- 25862 Spongebob Squarepants Theme
- 21824 Baccara Feeling
- 20078 Axel F., Beverly Hills Cop
- 20080 Captain Future
- 32413 Glamore Girls
- 25206 Charmed - Zauberkraftige Hexen
- 20203 Halloween
- 33783 CSI Las Vegas
- 25564 Die Olsenbanden
- 30723 Zwergermarsch
- 25456 Schuh d. Manitu: Superperforator
- 20260 A-Team
- 32736 Madagascar: I Like to Move It
- 21209 Stargate

Schlager & mehr

- 26094 Im Wagen vor mir
- 20228 Ruf Teddybär 1-4
- 25422 FC Bayern: Sturm des Südens
- 25462 Du hast mich 1000 mal...
- 22684 Komm wir fahren nach Aam
- 20040 Liverpool: You'll never walk...
- 20409 Nothing else matters
- 20677 Sweet home Alabama
- 20204 Schalle 04 (blau und weiss)
- 33144 Cowboy und Indianer
- 21242 Nationalhymne DDR
- 22285 Eine Dich (schlaf ich heul...)
- 25528 Alles Telefon
- 23063 Heils Bells
- 31874 Das Lied der Schlämpfle
- 34346 Wenn nicht jetzt wann dann
- 20055 TNT
- 33162 Mai Vadda hod an Manihava Barn
- 33848 Joana (Du geile Sau)
- 33844 Das rote Pferd
- 22818 Viva Colonia
- 25501 Bayerischer Defiliermarsch
- 25584 Hey, wir wollen die Esbären...
- 33850 Finger im Po - Mexiko
- 24038 Highway to Hell
- 33585 Pump of fire

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 Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem **JAVA FINDER**.
Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an: **81081**

Bestellen per SMS

In nur 4 Schritten ist Dein Wunschartikel direkt und ohne weitere Bindung auf Deinem Handy:
1. AUSWÄHLEN
2. BESTELLEN
3. BESTÄTIGEN
4. DOWNLOAD

NEU!!! ASIA SMS CHAT

Heisse asiatische Schönheiten suchen aufgeschlossen Bekanntheit in ganz Europa! Hast Du Lust darauf, eine Asiatin per SMS kennen zu lernen?
Sende jetzt SMS mit „ASIA“ an: **82233**
€ 1,99/SMS
€ 0,90/200 200
€ 69569
CHF 2.-/SMS
€ 64733
€ 1,50/SMS

Klingelton-Finder
Wenn Du hier Deinen Lieblingston nicht finden kannst, wir helfen Dir weiter!!!
Sende eine SMS mit „FIND TON“ an: **81081**

Realsounds

WAV, MMF, AMR oder MP3

- 120873 Boom Chicka Wah Wah
- 120808 Ein Stern, der deinen Namen trägt
- 120789 Hello erstmal, da ist ne SMS gekommen
- 120864 Leck mich am Arsch, schon wieder ne SMS
- 120654 Brück an Captain, es kommt eine Nachricht herein
- 120730 Fluch der Karibik (Black Pearl)
- 120843 Süßer Bengel & Fanfare: Die Post ist da!
- 120222 Die belächelte Kuh
- 120851 Prison Break Anthem (AZAD)
- 120872 Verlockte Dreckschneise es klingelt!
- 120869 Stress dich nicht, nur eine SMS...
- 120833 Finger weg von meiner Muschi
- 120907 Hand! Hinterseer - ruf zurück!
- 120906 Mein Nobbi: Wirtlerin in der Hose
- 120895 My Lord: Eine SMS nur für Sie!
- 120903 Kleiner Nobbi: SMS nur für Dich!
- 120894 Ne kleine SMS
- 120900 Kleiner Nobbi: Klingelng ohne Ans Handy, Anschlohn dran
- 120786 SMS Ten - American Beauty
- 120787 Weiss gar nicht ob es weßlaun, sie haben grade ne SMS bekommen
- 120790 Klasse, ne SMS, wird jetzt sofort aufgemacht
- 120793 Puschel streicheln
- 120794 Mueßelsack
- 120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
- 120001 Big Ben London
- 120003 brüllender Löwe
- 120005 Kuh (Mauh)
- 120006 Singende Hühner

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!
Sende eine SMS mit **FIND SOUND** an: **81081**

SMS mit **GEVA BESTELLNUMMER** an: **81081**
€ 1,99/SMS
0930 822 400
€ 2.-/SMS
9123 **67788**
€ 1,50/SMS

Für Realtones sende: **REAL GEVA BESTELLNUMMER**
Für Mono-Töne sende: **MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL**
ALTERNATIV KANNST DU AUCH über Festnetz ODER Handy per kurzem Anruf bestellen

1. ANRUUFEN
2. BESTELLEN
3. PROBEHÖREN
4. DOWNLOAD
0900 55 81081 27
€ 1,50/min

TOP EROTIK VIDEO d. MONATS
Hot dir das TOP-EROTIK VIDEO des Monats um € 0,-
Einfach die Nummer **0900 55 22 025 07** wählen und deine Handynummer angeben.
€ 1,99/min a.d.d.FN - max. 30sek. Anrufdauer

Sexy VIDEOS
für ALLE Handys mit Videounterstützung
143001 143003 143008 143038 153073
153086 153130 153146 153164 153173
154005 154016 154500 156013 156020

Streaming VIDEOS bis zu 4min. lang
180032 180033 180034 180035 180036
180037 180038 180040 180041 180042