

GAMES WELL

www.cynamite.de

2,99 €
mit DVD

Dezember 2007

Deutschlands erster Test!

MASS EFFECT

Ein Erlebnis, das man nie vergisst!

Testpremiere + Video

UNREAL TOURNAMENT 3

Der Super-Shooter im XXL-Test!

Testpremiere + 2 Videos

ASSASSIN'S CREED

Zurück aus der Zukunft! Faszinierender Weihnachts-Hit mit genialer Optik und Ausnahme-Story

Test
aller Versionen
+ cooles Wendeposter



Auf jedem
DVD-Player
abspielbar



Demo-Weihnachtspaket

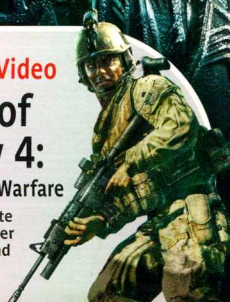
3 GB TOP-DEMOS! Pro Evolution Soccer 2008
Sega Rally • Ankh: Kampf der Götter
Anno 1701: Der Fluch des Drachen

Test + Video

Call of Duty 4:

Modern Warfare

► Der beste
Ego-Shooter
für PS3 und
Xbox 360!



ZOCKEN, WIE ES SEIN SOLLTE



**ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER**
Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE



DVD-HIGHLIGHTS

Dieses Mal unter anderem mit Videos zu PES 2008 für Wii, Rayman Raving Rabbids 2, Tony Hawk's Proving Ground und Uncharted: Drakes Schicksal.

Zum kompletten DVD-Inhalt: Bitte umblättern!

ASSASSIN'S CREED

Test: Zwei Videos zum heiß ersehnten Top-Hit!



▲ **TEST:** Erleben Sie eine Reise in die Erinnerungen Ihrer Vorfahren. Ausführliches Testvideo plus eine komplette Mission von Producerin Jade Raymond erläutert.

DVD
MIT ÜBER
90 MIN.
SPIELZEIT



DEVIL MAY CRY 4

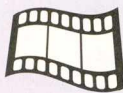
VIDEOS ANSCHAUEN

All unsere Videos können Sie mit DVD-Player, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox und Xbox 360 anschauen.



DVD FEHLT?

Hier sollte die Heft-DVD der Games Aktuell 12/2007 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 Datenbereich 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:** Fantastischer Trailer mit sensationellen Effekten und beeindruckenden Obermotzen.

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE



▲ **VORSCHAU:** Wie echt! Bewundern Sie die fotorealistische Grafik im neuesten Gran-Turismo-Trailer.

GAMES
AKTUELL

Heft-DVD 12/2007
ASSASSIN'S CREED

DIE SIMPSONS: DAS SPIEL

MASS EFFECT

DATEN-BEREICH
DEMOS

- Pro Evolution Soccer 2008
- Sega Rally
- Ankh: Kampf der Götter
- Anno 1701:
- Der Fluch des Drachen

TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 8.1
- VLC Media Player 0.8.6
- Games-Aktuell-Wertungsspiegel


PES-EM 2007

SUPER MARIO GALAXY

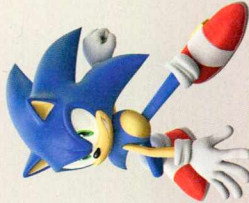
UNREAL TOURNAMENT 3

VIDEO-BEREICH
VORSCHAUEN

- Ace Combat 6
- Bionic Commando
- Devil May Cry 4
- Frontlines: Fuel of War
- Gran Turismo 5: Prologue
- Mass Effect
- Pro Evolution Soccer 2008
- Super Mario Galaxy
- Uncharted: Drakes Schicksal
- Wie love Golf

TESTS

- Age of Empires 3:
- The Asian Dynasties
- Assassin's Creed
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Die Simpsons: Das Spiel
- Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
- Rayman Raving Rabbids 2
- Tony Hawk's Proving Ground
- Unreal Tournament 3


TIPPS

- Über 600 Tipps zu fast 100 Spielen

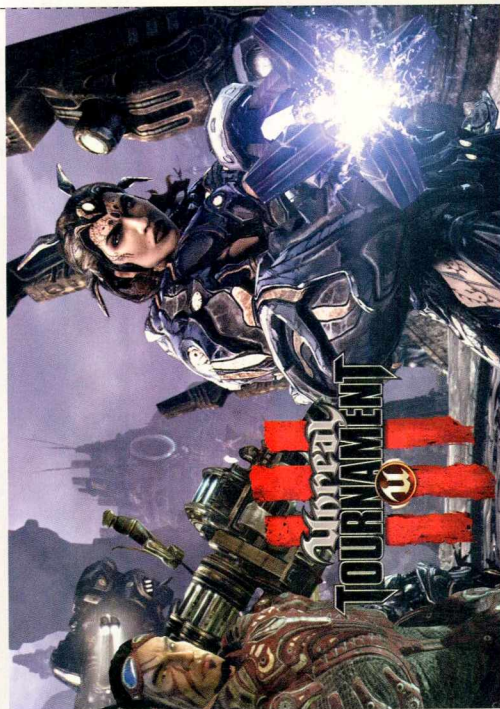
EXTRAS

- Assassin's Creed
- Die Simpsons: Das Spiel
- PES-EM 2007
- Unreal Tournament 3

CYNAMITE
Demo: Sega Rally Test: Call of Duty 4
GAMES
AKTUELL

Ausgabe
12
2007
Test
Unreal Tournament 3
Demo
Sega Rally

- VIELE VORSCHAU- UND TEST-VIDEOS, AKTUELLE DEMOS
- TRAILER, TOOLS UND VIELES MEHR



USK = UNLOGISCHE SPIELEKENNZEICHNUNGEN

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist an sich ja eine sinnvolle Institution: Sie vergibt Alterskennzeichnungen an Spiele und verhindert so (wenn der Handel seiner Kontrollpflicht nachkommt), dass Kinder und Jugendliche Games kaufen, die nicht für sie geeignet sind. Doch es gibt einen Punkt, den ich nicht verstehe. Die USK hat nämlich das Recht, einem Spiel die Alterseinstufung zu verweigern. Das Spiel bekommt dann noch nicht einmal das rote Siegel „Keine Jugendfreigabe“ (sprich: „Ab 18“). Das kann schwerwiegende Konsequenzen zur Folge haben, denn ein solches nicht gekennzeichnetes Spiel läuft Gefahr, von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert zu werden. Ist ein Spiel indiziert, dürfen Erwachsene es trotzdem kaufen, es darf aber nicht im Händlerregal liegen oder beworben werden.

Hier hört für mich die Logik auf. Zu sagen, das eine Spiel ist „nur für Erwachsene“ und das andere Spiel ist „noch mehr nur für Erwachsene“ macht für mich keinen Sinn. Und wer heutzutage noch denkt, dass durch ein Werbe- und Informationsverbot jugendliche Spielefans von indizierten Games nichts mitbekommen, der tippt seine Briefe wohl noch auf der Schreibmaschine ...

Sie fragen sich, warum ich dieses Thema gerade jetzt anspreche, wo ich doch in der vorweihnachtlichen Zeit der Besinnung lieber über Schokolebkuchen und familientaugliche Spiele schreiben sollte? Nun, weil kein Monat vergeht, in dem die USK nicht mindestens einem namhaften Spiel ihr Siegel verweigert! Und die Konsequenz ist in der Praxis sogar drastischer als vom Gesetzgeber vorgesehen, denn mittlerweile reagieren fast alle Hersteller auf eine Indizierungsgefahr, indem sie die betroffenen Spiele erst gar nicht in Deutschland veröffentlichen. Schließlich wären im Falle einer Indizierung bereits geleistete Vertriebs- und Marketing-Ausgaben „für die Katz“ gewesen. Da dieses Risiko verständlicherweise niemand eingehen will, kommt das Vorgehen der USK in diesen Fällen einem Verkaufsverbot gleich.

Von welchen Spielen ich überhaupt spreche? Nun, leider darf ich Ihnen die Namen der betroffenen Games nicht nennen, denn sie sind bereits indiziert oder könnten jederzeit indiziert werden. Und das Erwähnen von indizierten Spielen in einem Spiele-Fachmagazin wird uns im Regelfall als Werbung ausgelegt. Ein Staatsanwalt könnte in diesem Fall die gesamte Games-Aktuell-Auflage vom Kiosk nehmen lassen ...

Was sagen Sie, liebe Leser, zur Jugendschutz- und Indizierungsthematik bei Spielen? Ich freue mich auf Ihre Meinung: leserbriefe@gamesaktuell.de

Viel Spiel- und Lesespaß
mit der neuen Games Aktuell!

T. Szek

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



CYNAMITE.DE
powered by **GAMES AKTUELL**

Es tut sich was auf Cynamite.de! So kommt unser Entertainment-Portal jetzt mit neuem Logo daher. Der Zusatz „powered by Games Aktuell“ soll die enge Vernetzung zwischen Print-Publikation und Webportal symbolisieren. Gleichzeitig haben wir die rechte Spalte komplett überarbeitet, um Cynamite.de noch übersichtlicher und praktischer zu gestalten. Ab sofort haben Sie sämtliche Highlights immer im Blick: Top-News, HD-Videos, exklusive Gewinnspiele sowie die aktuell meistgeclickten Themen.

Apropos Videos: Diese erstrahlen mit unserem neuen Player nun auf Wunsch auch im Vollbild. Außerdem gibt es eine automatische Formatanpassung (4:3/16:9) sowie eine Funktion zum Vor- und Zurückspringen.

Neu auf Cynamite.de ist auch der E-Mail-Alert: Hier finden Sie eine Auswahl der derzeit spannendsten Spiele. Mit wenigen Klicks können Sie

sich Ihre Favoriten zusammenstellen und erhalten bei einem News-Update sofort eine E-Mail!

Vor allem haben ab sofort die Hauptdarsteller von Cynamite.de einen festen Platz auf der Startseite: die Community, also Sie! Neben den neuesten registrierten Mitgliedern präsentieren wir coole Clubs, starke Blogs, die besten Leser-Tests, -Previews und Forenbeiträge. Wir sind stolz auf unsere rasant wachsende Community und geben Ihnen bei einer Vielzahl von Aktionen die Möglichkeit, sich zu beteiligen. So prämiieren wir zum Beispiel die interessantesten Userprofile oder die schönsten Spielzimmer. Außerdem suchen wir ab sofort die besten Autoren! Details zu unserem großen **GTA IV**-Autorenwettbewerb lesen Sie auf Seite 13 und natürlich auf Cynamite.de. Klicken Sie mal rein!





INHALT 12/2007

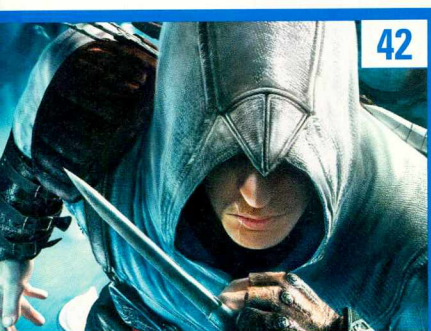
HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



20

DEVIL MAY CRY 4

VORSCHAU ► Sie wollen wissen, wozu Next-Gen-Konsolen fähig sind? Wir liefern beeindruckende Antworten.



42

ASSASSIN'S CREED

TEST ► Unser XXL-Test zeigt, warum Ubisofts Stealth-Action ein besonderes, aber kein perfektes Spiel ist.



70

MASS EFFECT

TEST ► Nur alle paar Jahre mal erlebt man ein Spiel mit einer derart dichten Atmosphäre wie bei Mass Effect.

VORSCHAU

Brütal Legend	26	PC	PS3	Xbox360
Devil May Cry 4	20	PC	PS3	Xbox360
FIFA Street 3	24	PC	PS3	Xbox360
Midnight Club 3	28	PC	PS3	Xbox360
Silent Hill 5	16	PC	PS3	Xbox360
Tekken 6	30	PC	PS3	Xbox360



TEST

Testcenter	40				
Ankh 3: Kampf der Götter	50	PC			
Assassin's Creed	42	PC	PS3	Xbox360	
Buzz Junior: Monsterspaß	81		PS2		
Call of Duty 4: Modern Warfare	66	PC	PS3	Xbox360	
Die Simpsons: Das Spiel	94		PS2	PS3	Wii
Die Sims 2: Gestrandet	80		PS2		Wii
Dragonball Z: Budokai Tankaichi 3	99		PS2		Wii
Escape from Bug Island	99				Wii
EyeToy Play: Astro Zoo	81		PS2		
FIFA Manager 2008	92	PC			
Guitar Hero III: Legends of Rock	96	PC	PS2	PS3	Wii
Kane & Lynch: Dead Men	78	PC	PS3	Xbox360	
Lego Star Wars: Die komplette Saga	74		PS3	Xbox360	Wii
Mass Effect	70			Xbox360	
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	88				Wii
Naruto: Rise of a Ninja	98			Xbox360	
NBA 2K8	93		PS3	Xbox360	
Need for Speed: Pro Street	76	PC	PS2	PS3	Wii
NHL 2K8	93		PS3	Xbox360	
Rayman Raving Rabbids 2	90				Wii
Team Fortress 2	82	PC	PS3	Xbox360	
The Eye of Judgement	100		PS3		
The Witcher	86	PC			
Tony Hawk's Proving Ground	84		PS2	PS3	Wii
Unreal Tournament 3	60	PC	PS3	Xbox360	
Bestenliste – die Topspiele aller Genres	102				
Budgetspiele Bestenliste	104				
Hitman: Blood Money	105	PC	PS2	Xbox360	
Stalker: Shadow of Chernobyl	105	PC			



TOP-DEMOS

► Viele Stunden Spielspaß: PES 2008, Sega Rally, Ankh 3, Anno 1701: Der Fluch des Drachen

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AUF S. 4

SPECIAL

Big in Japan: Wie und was im Land des Lächelns gespielt wird 34

AKTUELL

Spiele-News 8
Most Wanted 12

HARDWARE

Zubehör-News und -Tests 110

SERVICE

Leserbriefe und Future-Pavian 112

RUBRIKEN

Miniabo 101
Editorial 5
Ausblick 114
Impressum 114

HEFT-DVD

DVD-Cover 4
DVD-Inhalt 3

34

BIG IN JAPAN: WAS UND WIE IM LAND DES LÄCHELN GESPIELT WIRD
REPORTAGE ► Warum ist unser Lieblingshobby im fernen Osten kulturell ganz anders verwurzelt als in Deutschland? Warum floppen bei uns Spiele, die in Japan ein Hit sind? Unser Report klärt auf.

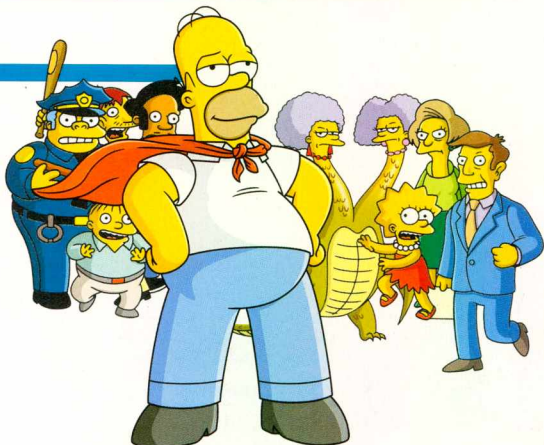
SPIELE-INDEX

Ankh 3: Kampf der Götter	50
Assassin's Creed	42
Asterix bei den Olympischen Spielen	108
Boulder Dash Rocks	108
Brütal Legend	26
Buzz Junior: Monsternpaß	81
Call of Duty 4: Modern Warfare	66
Crash of the Titans	109
CSI: Dark Motives	107
Devil May Cry 4	20
Die Simpsons: Das Spiel	94
Die Sims 2: Gestrandet	107
Die Sims 2: Gestrandet	80
Die Sims 2: Gestrandet	108
Dragonball Z: Budokai Tankaichi 3	99
Escape from Bug Island	99
EyeToy Play: Astro Zoo	81
FIFA Manager 2008	92
FIFA Street 3	24
Freakout Extreme Freeride	108
Guitar Hero III: Legends of Rock	96
Kane & Lynch: Dead Men	78
Lego Star Wars: Die komplette Saga	74
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	88
Mass Effect	70
Midnight Club 3	28
Naruto: Rise of a Ninja	98
NBA 2K8	93
Need for Speed: Pro Street	76
NHL 2K8	93
Panzer Tactics	107
Rayman Raving Rabbids 2	90
Silent Hill 5	16
Silent Hill Origins	109
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	109
Team Fortress 2	82
Tekken 6	30
The Eye of Judgement	100
The Witcher	86
Tony Hawk's Proving Ground	84
Unreal Tournament 3	60

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste 106

Asterix bei den Olympischen Spielen	DS
Boulder Dash Rocks	DS
Crash of the Titans	DS
CSI: Dark Motives	DS
Die Simpsons: Das Spiel	DS
Die Sims 2: Gestrandet	DS
Freakout Extreme Freeride	PSP
Panzer Tactics	DS
Silent Hill Origins	PSP
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	DS



AKTUELL

CYNAMITE.de
my entertainment network

Täglich News, Videos, Bilder-
Updates und vieles mehr!

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

Nach PlayStation- und TV-Verbot

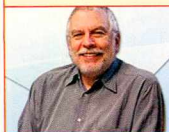
SOHN WOLLTE ELTERN TÖTEN LASSEN

► In den USA wurde Anfang November ein schier unglaublicher Fall verhandelt. Weil die Eltern des 16-jährigen Cory Ryder als Strafe für schlechte Schulnoten dessen PlayStation und Fernseher weggeschlossen hatten, wollte der Teenager einen Auftragskiller auf die Erziehungsberechtigten ansetzen. Allerdings wurde glücklicherweise nichts aus dem geplanten Attentat: Cory hatte nämlich ausgerechnet einen Undercover-Cop mit der Tötung beauftragt. Da der Teenager trotz seines jungen Alters sehr kaltblütig vorging, plädierte die Staatsanwaltschaft statt einer Jugendstrafe auf eine Anklage wegen versuchten Mordes. Bis Redaktionsschluss war die Verhandlung noch im Gange.

GAMES AKTUELL MEINT: Wirklich unglaublich, was in den Köpfen mancher Menschen vorgeht. Wir hoffen mal, dass Cory Ryder so schnell nicht mehr mit einer Spielkonsole in Berührung kommen wird ...

DAS ZITAT DER MONATS

"Ich finde, GTA ist ein schreckliches Spiel, so nahe an Pornografie wie die Spielebranche nur kommen kann."



Nolan Bushnell,
64-jähriger
Videospielpionier,
der 1972 die Firma
Atari gegründet hat.



Xbox 360 Arcade für 279 Euro

XBOX 360: NEUES FAMILIENMODELL

► Nach Sony (EyeToy, SingStar ...) und Nintendo (Wii) hat nun auch Microsoft junge Familien als neue Zielgruppe entdeckt. Ein neues Xbox-360-Modell wurde speziell auf die Bedürfnisse von Eltern und Kindern zugeschnitten. Die Konsole mit dem Namen Xbox 360 Arcade löst das bisherige Einstiegsgerät „Core System“ ab. Für den „alten“ Preis (279 Euro) bekommt der Käufer eine deutlich bessere Ausstattung. So ist der beiliegende Controller jetzt kabellos, außerdem sorgt ein HDMI-Anschluss für bestmögliche Bild- und Tonqualität. Als Bonbon – und damit wird Familientauglichkeit auch deutlich – liegen fünf Xbox-Live-Arcade-Bestseller bei: Pac-Man Championship Edition, Uno, Luxor 2, Boom Boom Rocket und Feeding Frenzy. Wie beim Core System fehlt auch bei der Xbox 360 Arcade eine Festplatte. Diese kostet im Einzelverkauf richtig viel Geld: 100 Euro für 20 GByte, 170 Euro für 120 GByte. Immerhin liegt eine 256 MByte große Memory Card bei.



GAMES AKTUELL MEINT: Endlich bewegt sich auch die Xbox 360 Richtung Massenmarkt. So lässlich das neue Modell ist, so wichtig ist es, parallel auch mal richtig viel Werbung für Xbox Live und Xbox Live Arcade zu machen. Außerdem halten wir es auch weiterhin für einen Fehler, eine Xbox 360 ohne Festplatte zu (ver)kaufen.

Xbox 360 Family Timer angekündigt

ELTERN KÖNNEN SPIELZEIT BEGRENZEN

► Bei der Xbox 360 können Eltern künftig die Spielzeit ihrer Kinder begrenzen: Der Xbox 360 Family Timer erlaubt die Festlegung von Höchstspielzeiten für einzelne Nutzer. So können Eltern die tägliche oder wöchentliche Zeit bestimmen, die ihre Kinder an der Konsole verbringen dürfen. Näherst sich die zuvor eingestellte Spielzeit dem Ende, wird dies dem Nutzer durch Benachrichtigungen auf dem Bildschirm mitgeteilt. Ist die Höchstspielzeit des Nutzers abgelaufen, schaltet der Family Timer die Konsole automatisch aus. Anfang Dezember soll dieses Feature zum Download auf Xbox Live bereitstehen. Die Xbox 360 wird die erste Spielekonsole, die Eltern ein solches Feature bietet.

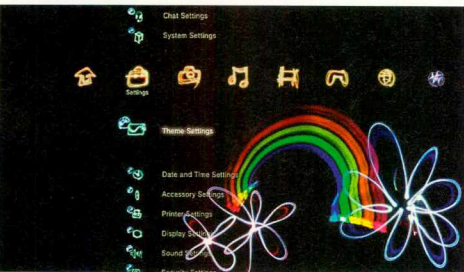
GAMES AKTUELL MEINT: Wir können uns vorstellen, dass einige (jüngere) Xbox-360-Fans jetzt laut aufschreien. Als verantwortungsbewusste Erwachsene stehen wir diesem Feature aber grundsätzlich positiv gegenüber. Uns würde allerdings auch interessieren, wie viele Eltern tatsächlich mit dem Family Timer in Berührung kommen. Hier ist Microsoft gefragt, die ihre Kindersicherung noch mehr publik machen müssen.

Version 2.0 erweitert Funktionsumfang

PS3-FIRMWARE-UPDATE

PlayStation3-Besitzer dürfen sich über eine verbesserte Firmware freuen. Version 2.0 des Betriebssystems optimiert das Zusammenspiel von PSP und PS3. So ermöglicht die „Remote Play“-Funktion nicht nur den Festplattenzugriff via Wi-Fi-Verbindung, sondern auch, die PS3 ferngesteuert über die PSP an- und abzuschalten. Es ist also nicht mehr notwendig, die PlayStation 3 laufen zu lassen, um Videos und Bilder von der PS3-Festplatte auf dem Handheld abzuspielen. Außerdem ermöglicht das Firmware-Update das Anlegen von personalisierten Wiedergabelisten für Musik und Bilder. Weiterhin lässt sich die XrossMediaBar individualisieren: Farbe und Helligkeit sind veränderbar. Auch eigene Theme-Packs mit alternativen Hintergrundbildern können erstellt oder heruntergeladen werden. Daneben gibt es noch ein neues Informationsfenster, das Neuigkeiten aus der PlayStation-Welt übersichtlich präsentiert. Der Internet-Browser und der Video-Chat wurden optimiert, Videos können während des Herunterladens bereits betrachtet werden.

GAMES AKTUELL MEINT: Das neue Update gefällt uns gut, vor allem die Verbesserung der XrossMediaBar. Was aber immer noch fehlt, ist der Zugriff auf Freundesliste und Nachrichten während des Spielens.



Verbesserungen im 40-GBYTE-Modell

PS3 LEISER UND SPARSAMER

Das neue 40-GBYTE-Modell der PlayStation 3 verbraucht laut einer Meldung der Computerzeitschrift c't weniger Energie als das bisherige 60-GBYTE-Modell. Im Leerlauf sind es nur noch 120 bis 125 Watt statt zuvor 160 bis 180 Watt. In der Spitze, zum Beispiel beim Abspielen einer Blu-ray, erreicht die Konsole nun 135 bis 137 Watt – ca. 60 Watt weniger als beim 60-GBYTE-Modell. Durch die geringere Wärmeabgabe muss der Lüfter der neuen PS3 nicht mehr so schnell rotieren. So sinken die Laufgeräusche von 1,3 Sone beim Vorgänger auf 0,5 bis 0,8 Sone beim Leerlauf und knapp 1,0 Sone beim Spielen oder Blu-ray-Betrieb.

GAMES AKTUELL MEINT: Das ist löblich – die Verbrauchswerte des alten Modells waren wirklich heftig. Vor allem in Zeiten, in denen eine Strompreiserhöhung die nächste jagt, kommt die Verringerung des Verbrauchs gut an.

KONAMI

WER
MICH
VOM
BALL TRENNEN
WILL
MUSS VERDAMMT

GUT SEIN.
ODER ZIEMLICH
BLAUÄUGIG.
DAS BIST DU
DAS IST MEIN
SPIEL



www.dasistmeinspiel.de

Chris Koch-Ribeiro
Nachwuchsspieler

★★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™



Mehr zu PES 2008 gibt's per Download für Dein Handy! Sende eine SMS mit dem Kennwort SPIELE PES2008 an die 72626*.



Spielen wie die Profis – mit dem offiziellen Buch zu PES 2008 (inklusive 2 DVDs).



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP



All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. * PLAYSTATION, PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS is a TRADEMARK OF NINTENDO. * Normale SMS-Kosten gemäß Vereinbarung mit Deinem Mobilfunkanbieter. zgg. WAP Transport. Nur erreichbar aus dem deutschen Mobilfunknetz.

NUMMERNREVUE

ASSASSIN'S CREED IN ZAHLEN

4.212	Meter haben wir während unserer Testsessions kletternd zurückgelegt.
1.974	lautet das Geburtsjahr von Jade Raymond, der adretten Produzentin von Assassin's Creed.
1.191	nach Christus führt der Assassine Altair seine Attentate aus.
90	Euro (UVP) kostet die Special Edition mit einer 30 cm großen Altair-Figur.
38	Personen, die gleichzeitig dargestellt wurden, haben wir in einer Marktstraße gezählt.
3	Schauplätze besucht man in Assassin's Creed: Jerusalem, Damaskus und Akkon.
1	mal zierte Assassin's Creed das Cover der Games Aktuell – und zwar dieses Mal.



Nachschub für Karaoke-Fans

VIER NEUE SINGSTARS

► Sony liefert vierfachen Nachschub für PS2-Singstars. Die Spiele kosten jeweils 30 Euro und bieten jeweils 30 Songs. Hier eine Auswahl:



SINGSTAR APRES-SKI PARTY

Banaroo – Dubi Dam Dam
 Bellamy Brothers – Let Your Love Flow
 De Randfrichten – Lebt denn der alte Holzmichel noch
 Reinhold DJ Bobo – Chihuahua
 DJ Ötzi & Nik P. – Ein Stern (der deinen Namen trägt)
 Reinhold EAV – Ding Dong
 Fritz & Die Downhill Gang – Genie auf die Ski
 Guido Horn – Guido hat euch lieb
 Hermes House Band – Country Roads
 Höhner – Viva Colonia

u.v.m.



SINGSTAR ROCK BALLADS

Air Supply – All out of Love
 Annah Myles – Black Velvet
 Anastasia – Left outside alone
 Avril Lavigne – I'm with you
 Boston – More than a Feeling
 Boy Meets Girl – Waiting for a Star to Fall
 Cutting Crew – I just Died in your Arms
 Cyndi Lauper – Time after Time
 Duran Duran – Ordinary World
 Europe – Carrie

u.v.m.



SINGSTAR ROCK-POP VOL. 2

Zraumwohnung – 36 Grad
 Beatplanet – Dreh dich um und geh
 Christina Stürmer – Scherbenmeer
 Die Prinzen – Alles nur geklaut
 Die Moutinettes – Herr Rossi sucht das Glück
 Helge Schneider – Käsebröt
 Ich + Ich – Umarme mich
 Jan Delay – Klar
 Joy Denalane – Was auch immer
 Juli – Wir beide

u.v.m.



SINGSTAR R&B

Amerie – One Thing
 Amy Winehouse – Back to Black
 Anastacia – I'm outta Love
 Beverley Knight – Come as you are
 Black Eyed Peas – Pump it
 Chris Brown – Yo (Excuse me Miss)
 Christina Milian – AM to PM
 Corinne Bailey Rae – I'd like to
 Destiny's Child – Bootylicious
 Diana Ross & The Supremes – Baby Love

u.v.m.



Jetzt sind auch Matches 5 gegen 5 möglich

FIFA 08: NEUER ONLINEMODUS

► Das wird alle Online-Fußballer freuen: Electronic Arts bietet ab sofort ein kostenloses Download-Feature an, mit dem im neuen Be-a-Pro-Modus zehn Spieler an zehn verschiedenen Konsolen ein Online-Match mit FIFA 08

bestreiten können. Das Feature ist für die PlayStation 3 au-

tomatisch eingestellt, sobald der Spieler online geht.

Xbox-360-Benutzer müssen sich das Feature per Update herunterladen. Online-Be-a-Pro ermöglicht es, entweder mit einem festen Spieler, mit freien Spielern oder mit einer Kombination aus beidem anzutreten.



GAMES AKTUELL MEINT: So nett der Be-a-Pro-Modus offline ist – sein richtiges Potenzial entfaltet er erst online! Mit Freunden in einer Mannschaft zu spielen und sich Kommentare wie „Halt deine Position“ oder „Geh auf den ersten Pfosten“ zuzurufen, ist die Krönung. Übrigens: Wie uns die kanadischen Entwickler bei unserem Besuch im Juni diesen Jahres erzählten, planen sie für das Jahr 2010, Matches 11 gegen 11 zu ermöglichen. So könnten die besten FIFA-Spieler jedes Landes im Vorfeld der „echten“ Fußball-WM in Südafrika den virtuellen Weltmeister ausspielen. Wir freuen uns drauf – und fangen schon mal an zu üben!

Spürbare Schmerzen bei Shootern

SKURRILE RUMBLE-WESTE

► Eine neuartige Weste soll Spielern ein realitätsgetreues Gefühl von Schlägen und Schussverletzungen vermitteln. Die Weste mit dem Namen 3rd Space Gaming Vest soll in den USA im Dezember auf den Markt kommen und in Schwarz oder in Tarnfarbe für umgerechnet ca. 130 Euro erhältlich sein. In den Stoff sind acht Druckluftkammern eingebaut, die mit einem Kompressor verbunden sind. Durch Luftstöße sollen dann bei Shootern die virtuellen Treffer oder Schläge spürbar werden. Sogar die Richtung, aus der sie kommen, soll man fühlen können. Die Weste wird via USB am PC angeschlossen. Mitgeliefert werden soll u. a. eine Spezialversion von *Call of Duty 2*. Via Patch sollen weitere Ego-Shooter kompatibel zur 3rd Space Vest gemacht werden. Im nächsten Jahr will Hersteller TN Games zudem eine Version der Weste ausliefern, die Beschleunigung und Bewegungen in virtuellen Autorennen und Flugspielen simulieren kann.

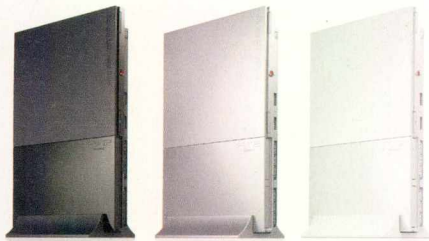


GAMES AKTUELL MEINT: Derartiges Zubehör ist nicht mehr aufzuhalten. Spiele werden immer realistischer – wieso also nicht auch die Auswirkungen des virtuellen Handelns wirklichkeitsgetreuer gestalten?

Billiger, leichter und mit integriertem Netzteil NEUE PS2 FÜR 99 EURO?

► Zum wiederholten Male hat Sony Veränderungen an der Hardware der PlayStation2 vorgenommen. Vorerst nur in Japan kommt am 22. November das Modell mit der Bezeichnung SCPH-9000 in den Handel. Die neue PS2 sieht dem Vorgänger „Slim-PS2“ sehr ähnlich, hat allerdings das Netzteil bereits eingebaut und wiegt nur noch 720 Gramm. Außerdem ist das neue Modell preiswerter: Zum Preis von umgerechnet 100 Euro ist die Konsole in den Farben Schwarz, Weiß und Silber erhältlich. Eine Veröffentlichung in Europa wird für Anfang 2008 erwartet.

GAMES AKTUELL MEINT: Wer befürchtet hat, die PS2 würde es nicht mehr lange geben, der dürfte durch diese Meldung beruhigt sein. Das neue Modell macht Sinn, schließlich zeigt das Beispiel Wii, dass der Massenmarkt vor allem auf einen günstigen Preis und weniger auf aktuelle Grafik Wert legt. Also, Sony: Wann kommt der „Bewegungscontroller“ für die PS2?



KONAMI

AUF DEM
PLATZ
BIN ICH WIE MEINE...
FREISTOSSE,
UNVORHERSEHBAR
UND SCHWER
AUFZUHALTEN.

DAS BINE ICH DAS IST MEIN
SPIEL
www.dasistmeinspiel.de



Cristiano Ronaldo
Nationalspieler Portugal

★★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™



Mehr zu PES 2008 gibt's per Download für Dein Handy! Sende eine SMS mit dem Kennwort SPIELE PES2008 an die 72626*.



Spielen wie die Profis – mit dem offiziellen Buch zu PES 2008 (inklusive 2 DVDs).



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP



All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PLAYSTATION, PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS is a trademark of NINTENDO. Nintendo DS Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. Normal DS Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. DS Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. Nur erreichbar aus dem deutschen Mobilfunknetz.



MOST WANTED

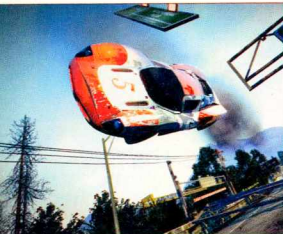
Ihre Favoriten: Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten.

DER ÜBERBLICK

Der König ist weg – es lebe der König: Der Zweikampf zwischen *Assassin's Creed* und *GTA IV* hat mit dem Erscheinen des Ubisoft-Titels erst mal ein Ende gefunden. *GTA IV* steht wieder vorn und dürfte bis zur Veröffentlichung wohl auch dort bleiben. Ansonsten stehen die Most-Wanted-Lesercharts diesen Monat ganz im Zeichen der Neueinsteiger. *Burnout: Paradise* ist am höchsten in die Top Ten gerast. Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe können wir Ihnen einen ausführlichen Fahrbericht aus der Welt der Blechschäden und Frontalkarambolagen präsentieren. Auf den weiteren Plätzen folgen mit *Far Cry 2* und *Mafia 2* zwei weitere Neueinsteiger, die die Dominanz des Action-Genres weiter manifestieren: Acht von zehn Leser-Favoriten gehören dieser Gattung an. Wie wär's mal mit etwas Abwechslung, liebe Leser?



▲ **MAFIA 2:** Das bessere GTA? Sechs Jahre nach Teil 1 gibt's Nachschub für Hobby-Mafiosi.



▲ **BURNOUT PARADISE:** Ja, wo fliegen Sie denn? Criterion verspricht das ultimative Chaos.



01	GTA IV
PS3	Steak 99
Genre	Action
Hersteller	Rockstar Games
Erscheint	2. Quartal 2008
Vormonat	Platz 2



02	RESIDENT EVIL 5
PS3	Steak 99
Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Capcom
Erscheint	1. Quartal 2009
Vormonat	Platz 3



03	METAL GEAR SOLID 4
PS3	
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Erscheint	2. Quartal 2008
Vormonat	Platz 5



06	BURNOUT PARADISE
PS3	Steak 99
Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	EA
Erscheint	24. Januar 2008
Vormonat	Neueinstieg



07	FAR CRY 2
PS3	Steak 99
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	2. Quartal 2008
Vormonat	Neueinstieg



08	MAFIA 2
PS3	Steak 99
Genre	Action-Adventure
Hersteller	2k Games
Erscheint	4. Quartal 2008
Vormonat	Neueinstieg



Veröffentlichung verschoben – die Erste!

METAL GEAR SOLID 4

Alle Fans von *MGS 4* müssen jetzt stark sein: Konami hat die Veröffentlichung von *Metal Gear Solid 4* verschoben! Statt „Anfang 2008“ lautet der Termin jetzt „2. Quartal 2008“. Im schlimmsten Fall müssen wir also bis Juni nächsten Jahres auf das Erscheinen warten. Man wolle die Qualität des Spiels weiter verbessern, sagt Konami. Das ist nicht verwerflich – aber gibt bitte trotzdem Gas, Jungs!



Veröffentlichung verschoben – die Zweite!

ARMY OF TWO

Termine werden oft geändert (siehe links) – aber eine Verschiebung, während wir schon die Testversion in Händen halten, das erleben wir selten. So geschehen im Falle von *Army of Two*. Statt am 15. November soll der Shooter nun im 1. Quartal 2008 erscheinen. Begründung: Defizite bei der Qualität des Spiels. Eine Einschätzung, die wir nach mehreren Spielstunden mit der „Testversion“ teilen können.

▲ 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 4



05

GRAN TURISMO 5

PS3

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



09

KILLZONE 2

PS3

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



10

ARMY OF TWO

PS3

Genre Ego-Shooter
 Hersteller EA
 Erscheint 1. Quartal 2008
 Vormonat Platz 10

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 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: 17.12.2007

Mitarbeiter von Games Aktuell 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 „Mittmachkarte 12/07“
Computec Media AG
Dr.-Mack-Str. 77
D-90762 Fürth

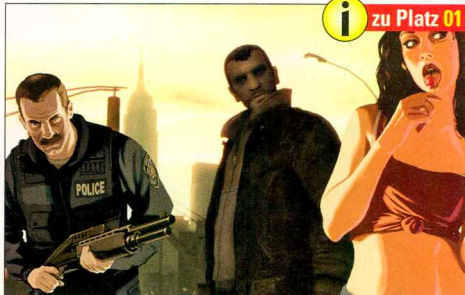


MOST WANTED

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



zu Platz 01



▲ GTA-IV-Held Niko Bellic (Mitte) bekommt es mit harten Cops und leichten Mädchen zu tun. Entscheiden Sie selbst, was Niko erlebt.

Autorenwettbewerb: Erfinden Sie eine eigene GTA-IV-Story!

GRAND THEFT AUTO IV

PS3 Xbox 360

Über die Handlung von GTA IV ist ja noch wenig bekannt. Was denken Sie, liebe Leser, was in Rockstars Actiongame so alles passieren wird? Verliebt sich Held Niko Bellic vielleicht in die lolilutschende Lola, die Dame aus dem horizontalen Gewerbe? Oder killt er seinen Cousin Roman, der ihn unter Vortäuschung falscher Tatsachen nach Liberty City gelotst hat? Seien Sie kreativer als wir und machen Sie mit bei unserem großen GTA IV-Autorenwettbewerb! Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und denken Sie sich spannende, (wahn)witzige oder ergreifende Geschichten aus! Die Teilnahme lohnt sich, denn die besten Beiträge werden von uns prämiert! Alle weiteren Details zu unserem großen GTA IV-Autorenwettbewerb lesen Sie auf der Startseite von Cynamite.de! Viel Spaß und viel Erfolg!

ICH SPIELE DERZEIT: PLATFORM

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

ICH WARTEN AUF: PLATFORM

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

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

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

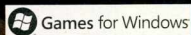
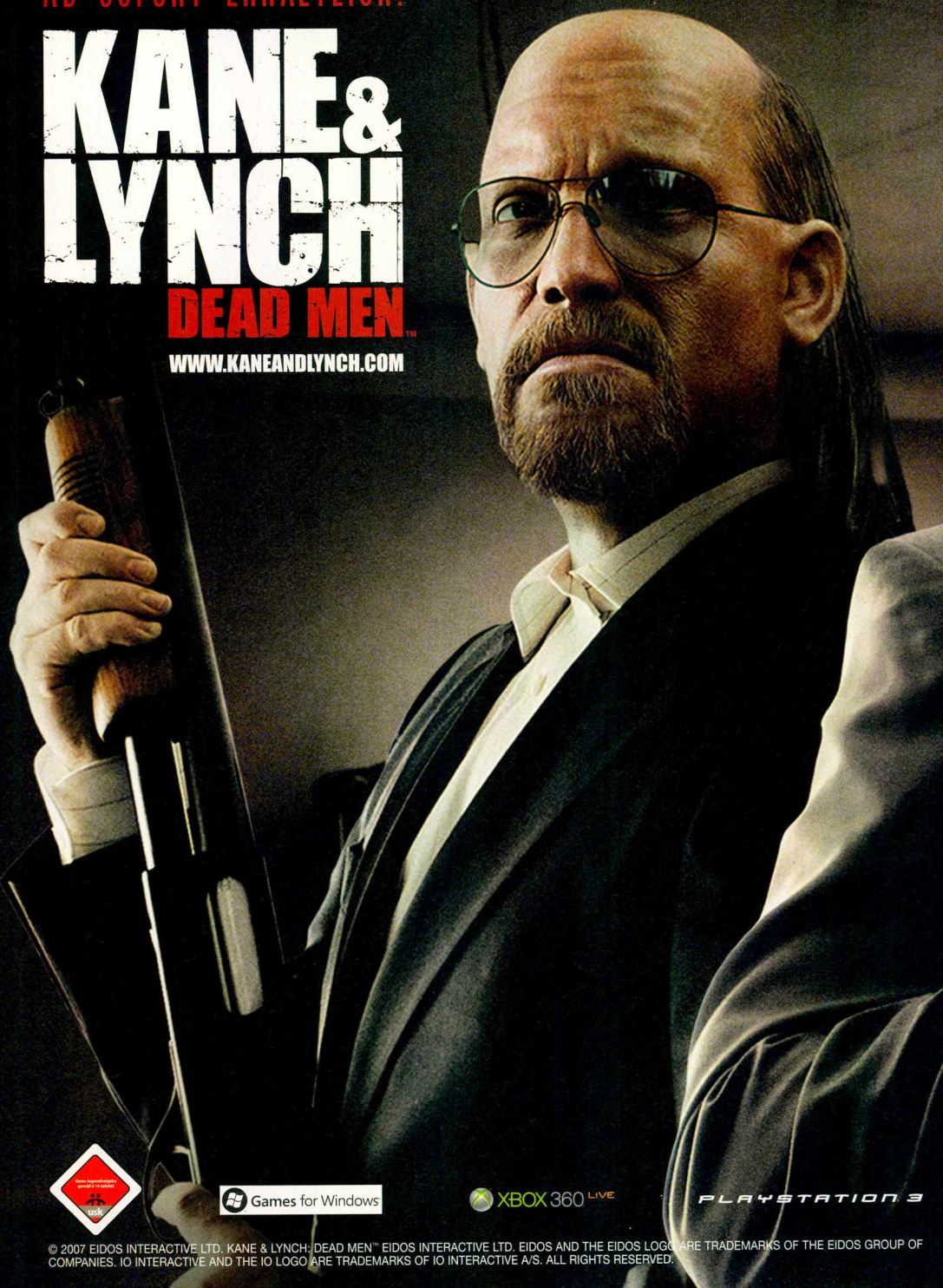
X Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 12/2007 teilnehmen.

AB SOFORT ERHÄLTlich!

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



PLAYSTATION 3

© 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.

HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE
Ab 13. Dezember. Nur im Kino.



AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE
AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTlich!

„Unverbrauchte Charaktere, gnadenlose
Ballereien und schwarzer Humor – perfekte
Zutaten für ein grandioses Action-Spiel.“

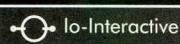
PC Action

„Realistischer haben wir solche Szenen
noch nicht gesehen!“

360 Live Magazin

„Donnerwetter! Hier bricht wirklich
ab der ersten Spielminute die Hölle los!“

Play3



CYNAMITE.DE
my entertainment network

Mehr Videos und Bilder von Silent Hill V finden Sie auf Cynamite.de!

SILENT HILL V

CYLINK
CYNAMITE.DE
4M5
Ihr CyLink-Code

System:
Termin/Preis:

PC

2009/70 €

PS2

erscheint nicht

PS3

3. Q. 2008/70 €

Xbox 360

3. Q. 2008/70 €

Wii

erscheint nicht

Das Grauen kehrt zurück: Konami lässt uns mit brandneuen Screenshots der traditionsreichen Horror-Serie vor Angst zittern – und verrät neue Details!

FAKTEN

Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler (bekannt durch)	The Collective Marc Ecko's Getting Up
► Der erste Teil der Horror-Serie für Next-Gen-Konsolen	
► Komplette neue Geschichte	
► Modifiziertes Kampfsystem	
► Soundtrack aus der Feder von Komponist Akira Yamaoka	
► Integrierte Havok-Engine	
► Erstmals vom amerikanischen Entwicklerstudio The Collective	
Internet	www.collectivestudios.com

Der Aufschrei war groß, als Konami auf der diesjährigen E3 nicht mehr das bisher verantwortliche *Silent*-Team als Entwickler für den nächsten Teil der Gruselmär vorstellte, sondern das amerikanische Studio The Collective. Von Schändung einer urjapanischen Serie war die Rede, von Frevl und bitterer Enttäuschung. Doch keine Panik. Angesichts einer so traditionsreichen und wichtigen Serie darf doch stark bezweifelt werden, dass Konami *Silent Hill V* für wag-

halsige Experimente mit fremden Entwicklungsstudios missbraucht. Stattdessen sollten wir Vertrauen haben. Vertrauen in The Collective, denn schließlich ist auch Akira Yamaoka bei der Entwicklung wieder mit an Bord.

FÜRCHTERLICH, AUTHENTISCH!

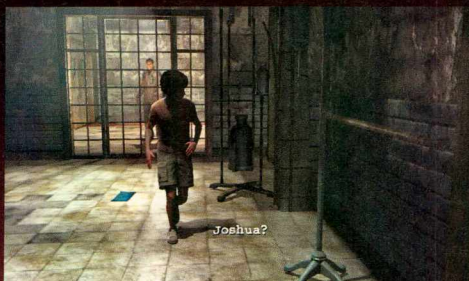
Der langjährige Komponist der *Silent Hill*-Soundtracks liefert nicht nur erneut die düstere Musik, sondern ist als direkter Berater für den Look und das Feeling der Serie

verantwortlich. Authentizität innerhalb der *Silent Hill*-Reihe ist dabei oberstes Gebot. Allerdings befreit man sich weitestgehend von den erzählerischen Fesseln der Vorgänger und kreiert den erneuten Survival Horror als eigenständige Erzählung – neuer Ort, neue Charaktere, neue Geschichte. Doch nicht weniger bedrohlich, wie der schicksalhafte Plot beweist: Alex Shephard, ein 22-jähriger Kriegsveteran, erholt sich gerade noch in einem Militärkrankenhaus, als



▲ **QUICK-TIME-EVENTS?** In prekären Situationen scheinen Sie Alex in letzter Sekunde mit einem gut getimten Knopfdruck retten zu können. (Xbox 360)

▲ **FOLGEN DER GESUNDHEISTREFORM 1:** Hier leidet jemand an chronischem Nasenbluten und die Krankenschwestern haben keinen Tupfer parat. (Xbox 360)



▲ **FAMILIENTRAGÖDIE:** Alex ist auf der verzweifelten Suche nach seinem spurlos verschwundenen Vater und Bruder Joshua. (Xbox 360)



▲ **WICHTIGE UTENSILIEN:** Neben einer Taschenlampe gehören Eisenrohre, Messer und ein Enterhaken zu Alex' Standardausrüstung. (PS3)

düstere Vorahnungen seinen Genesungsprozess abrupt beenden. Bei der Ankunft in seiner neuenglischen Heimatstadt Shepherd's Glen liegt düsterer Nebel in den Straßen. Shephards Vater sowie sein Bruder Joshua sind spurlos verschwunden und seine Mutter vegetiert in einem katatonischen Zustand vor sich hin.

GRUSELIGER TWIST

Wie schon in den Vorgängern ist nichts so, wie es zu Anfang scheint – und für Alex beginnt ein beklemmender Psychotrip zwischen zwei Welten. Zwischen dem Hier und Jetzt mit seinen düsteren Schatten sowie undurchdringlichen Nebelwänden und der bedrohlichen „Otherworld“. Das mysteriöse Spiegelbild der realen Welt ist von einem rostigen Look überzogen und wirkt ebenso skurril wie bedrohlich auf den Besucher. Grotesk verunstaltete Wesen und Monster schlurven durch heruntergekommene Bauten, deren blutverschmierte Wände und Pforten aus pulsierendem Fleisch den Betrachter mit seinen fürch-

terlichsten Alpträumen konfrontieren. Beim Wechsel zwischen den Welten schmelzen Wände und Decken in Echtzeit zur Seite weg und verstören den Spieler mit einem Blick auf die verdrehte, zerstörte Welt dahinter noch mehr. Ein imposanter Morphing-Effekt, der zur beklemmenden Atmosphäre beiträgt und gelungen die Möglichkeiten der Next-Generation-Konsolen PS3 und Xbox 360 demonstriert.

MEHR HORROR-ACTION

Um *Silent Hill* Vzu einem nervenzerreißenden Horror-Schauspiel zu machen, bedient sich The Collective einer einfachen Formel: Je unkonkreter die Bedrohung, desto gruseliger die Atmosphäre. Die beeindruckenden und geschickt eingesetzten Licht- und Schatteneffekte sind damit inszenatorisches Stilmittel, um die Bedrohung möglichst lange im Dunkel zu lassen. Jeder Schritt könnte den Tod bedeuten!

Dank Havok-Engine interagieren Protagonisten und Feinde äußerst realistisch mit der bedrohlichen Umgebung. ►

2K SPORTS ONLINE CUP

2K SPORTS NBA 2K8

BRILLANTE GRAFIK • PRÄZISE STEUERUNG
SPANNENDE ONLINE-MATCHES

2K SPORTS

SPIEL' DIE SAISON DEINES LEBENS!

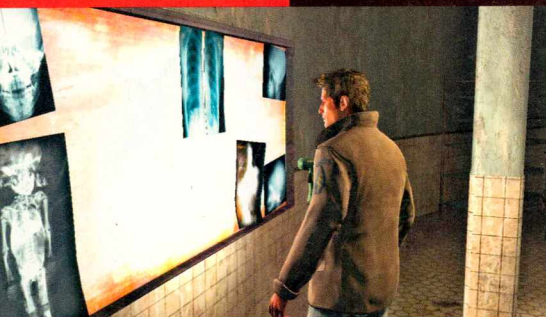
2K SPORTS NHL 2K8

REVOLUTIONÄRE RIGHT STICK CONTROL
REALISTISCHE SPIELERMODELLE
ORIGINAL AUSTRÜSTUNGEN
AUSGEREIFTE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

PLAYSTATION 3 PlayStation 2

XBOX 360 LIVE NBA.COM NHL NHLPA

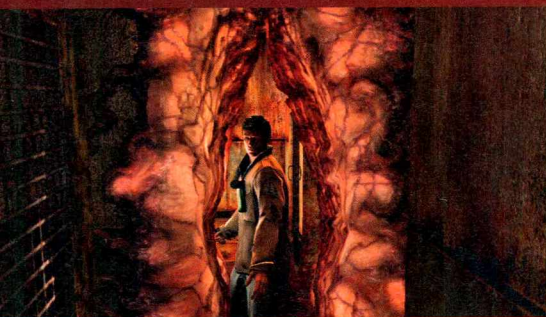
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports Logo, Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2007. All rights reserved. © NHLPA, NHL, NHL is an Officially Licensed Product of the NHLPA, NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "Xbox", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



▲ **KEINE EINDEUTIGE ANAMNESE:** Dieser Patient leidet wohl nicht gerade an einer schmerzhaften Blinddarmerkrankung im lebensgefährlichen Stadium ... (PS3)



▲ **KOSMETISCHE CHIRURGIE?** Alex' Messerstiche hinterlassen in Echtzeit deutliche Spuren an seinen Feinden. (PS3)



▲ **HOPPLA:** Vielleicht haben die Röntgenbilder gelogen und das Problem ist doch schwerwiegender als angenommen: Blinddarmdurchbruch! (Xbox 360)



▲ **FOLGEN DER GESUNDHEITSREFORM 2:** Engagierte Krankenschwestern verkommen zum gesichtslosen Pflegepersonal. (Xbox 360)

Vorsichtiges, bedächtiges Agieren ist daher oberstes Gebot zum Überleben. Stößt Alex aus Unachtsamkeit in der Dunkelheit eine Vase vom Tisch, die krachend zu Boden fällt, zieht er die Aufmerksamkeit der mordlüsternen Kreaturen auf sich. Eine verbesserte Kameraperspektive, deren Kontrolle über den rechten Analogstick erfolgt, intensiviert das Spielgeschehen.

STILMITTEL MUSIK

So furchteinflößend und gespenstisch die Kulisse von *Silent Hill V* auch scheint, das Gefühl permanenter Angst und Bedrohung wird maßgeblich vom bizarren Soundbett getragen. Neben dem typischen stimmungsvollen

Soundtrack, dem Markenzeichen der Serie, setzt The Collective auf ächzende Laute wie unheilvolles Stöhnen und schauriges Klopfen, die *Silent Hill V* zum akustischen Schauerspiel erheben. Hilfe erhält Alex in diesem spielbaren Psychothriller übrigens von Elle, einer couragierten Blondine. Ob diese allerdings von der Konsole gesteuert oder als spielbarer Charakter ins Geschehen eingreifen wird, verrät Konami bis jetzt nicht. Um die Gruselmär mit weiteren spielerischen Höhepunkten zu garnieren, wird zusätzlich ein dynamischeres Kampfsystem integriert. Schließlich ist Held Alex ein kriegserfahrener Soldat. Diese Tatsache verschafft den Entwicklern viel Spielraum und hebt das Angriffsrepertoire gelungen vom klassischen *Silent Hill* ab. Ein Feuerwerk aus gleißenden Lichtblitzen und speziellen Angriffen, die Feinde donnernd gegen die Wand schleudern, sorgt bei der Höllebrut für ernsthafte Magenschmerzen. Bei Actionfans entfacht dies vermutlich Jubelstürme, wirkt der Spielablauf doch wesentlich schneller als in den Vorgängern. Trotz der militärischen Vergangen-

heit des Protagonisten und dem regen Waffeneinsatz wird *Silent Hill V* allerdings nicht zum gradlinigen Ego-Shooter mutieren. Dazu gibt es zu viele klassische Waffen wie Eisenrohre, Messer oder den neu im Gepäck befindlichen Enterhaken, der durch geschicktes Knöpfefahmern zum Einsatz kommt und Alex aus heiklen Situationen befreit.

ÜBERMÄCHTIGER ALEX?

Stellt sich die Frage, ob unser Held für das Grauen in *Silent Hill V* nicht fast zu gut ausgerüstet ist. Vermutlich schon, hätte Konami die Intelligenz der Höllebrut nicht konsequent weiterentwickelt. Vorsichtiges Vorbeischieben, wie früher, gehört aber jetzt der Vergangenheit an. Die Brut ist äußerst wachsam, durchbricht sogar dicke, verriegelte Türen oder reagiert auf den hellen Lichtkegel von Alex' Taschenlampe, wie im Fall der legendären diabolischen Krankenschwestern. Sie trachten Alex nach dem Leben – und mit ihnen eine Heerschar teuflischer Verbündeter. Die Entwickler mischen für *Silent Hill V* einen schaurigen Monster-

Mix aus bekannten Feinden und völlig neuen, absurd schaurigen Gestalten, die direkt dem Reich der Toten entspringen scheinen. Irgendwie symptomatisch, denn *Silent Hill V* könnte ein beklemmender Trip durch die Hölle werden. Duster. Schaurig. Furchterregend. Erscheint aber frühestens im Herbst 2008. Übrigens: Ob es neben dem Konsolen-Horror auch eine PC-Version geben wird, steht noch nicht fest. **sd ■**



▲ **TRADITIONELL:** Trotz dynamischem Kampfsystem steht das Erforschen und das Lösen von knackigen Rätseln immer noch im Mittelpunkt von *Silent Hill*. (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL ...

- ▲ Yamaakas-Soundtrack immer Gänsehautfeeling erzeugt
- ▲ das neue Kampfsystem mehr Dynamik verspricht
- ▲ *Silent Hill* einfach Kult ist

LASST UNS KALT, WEIL ...

- ▼ der Nebel technisch beeindruckender sein könnte



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Trotz des Studiowechsels verspricht *Silent Hill V* kinoreife, düstere Gruselatmosphäre!



DU KANNST SIE NICHT ALLE RETTEN!

**MASS
EFFECT**

Saren's furchterliche Armeen sind auf dem Vormarsch. Ihr Ziel ist klar: die restlose Vernichtung aller biologischen Lebenformen. Du kannst nicht überall gleichzeitig sein, und musst entscheiden, wer gerettet und wer geopfert werden soll. Doch das Mass Effect-Universum ist groß, die Zeit hingegen knapp. Steige in dein Raumschiff und gib dein Bestes. Aber pass auf, dass du dich nicht in den unendlichen Weiten der Galaxie verirrst ... xbox.de

Microsoft
game studios

BIOWARE
CORP

ump in.

 **XBOX 360** LIVE



DEVIL MAY CRY 4

System:

PC

Termin/Preis:

2008/50 €

PS2

erscheint nicht

PS3

08.02.2008/70 €

Xbox 360

08.02.2008/60 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Capcom
Entwickler (bekannt durch)	Capcom Studio 4 Devil-May-Cry-Serie

- ▶ Effektreiche Nonstop-Action mit massig Monstern
- ▶ Zuerst spielt man mit dem neuen Helden Nero, ab der Mitte dann mit dem alten Helden Dante.
- ▶ Läuft auf PS3 und Xbox 360 mit 60 Bildern pro Sekunde.
- ▶ Dante hat vier Kampfmodi und diverse Superwaffen.

Internet

www.devilmaycry.com

Unglaubliche Monster und feurige Explosionen sorgen für eines der bis dato schönsten Videospiele.

Wenn Capcom zum Gamers Day lädt, steht normalerweise ein Überseeflug auf dem Programm. Diesmal machte der Lufthansa-Airbus aber schon in London Halt, denn erstmals fand Capcoms jährliche Hausmesse in europäischen Gefilden statt. Doch für die Präsentation einer weit fortgeschrittenen Version von *Devil May Cry 4* wären wir gerne auch um den Erdball gesegelt ...

Noch was Neues bei Capcom: In der Vergangenheit waren die Ja-

paner dafür bekannt, mit wichtigen Exklusivtiteln zum Erfolg einzelner Konsolen beizutragen. So erschien auch die *Devil May Cry*-Serie bisher nur für die PS2. Jetzt hat Capcom seine Strategie geändert und veröffentlicht in Zukunft größtenteils Multiformat-Produktionen. *Devil May Cry 4* wird im Februar 2008 für PS3 und Xbox 360 erscheinen; eine PC-Version soll später auch noch folgen.

In London durften wir beide Konsolenversionen spielen. So-



▲ RITTER DER UNFREUNDLICHEN GESTALT: Gegen diesen schwebenden Blechkameraden hilft nur rohe Gewalt ... (Xbox 360)



▲ DAME DER GEFFLEGTEN AKROBATIK: Die gelenkige Gloria hat einen Auftritt, der insbesondere männliche Spieler nicht kalt lassen dürfte ... (PS3)



▲ **WESEN DER LEDERNE HAUT:** Reptilien gehören nicht gerade zu den Freunden eines professionellen Teufelsjägers. Weglaufen ist aber zwecklos – wie wir hier sehr schnell feststellen. (Xbox 360)

wohl auf der PS3 als auch auf der Xbox 360 sieht *Devil May Cry 4* – vier Monate vor der Veröffentlichung – fantastisch aus! Zwar laufen beide Fassungen nur in der 720p-Auflösung (1280 x 720), dafür aber jederzeit flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde. „60 Frames sind ein wichtiges Ziel für uns“, so Produzent Hiroyuki Kobayashi gegenüber Games Aktuell. Und er erläutert: „Natürlich müssen wir da tricksen, wir verwenden zum Beispiel Hintergrundtapeten und unterschiedliche Detailgrade bei Texturen. Aber letztlich muss das, was der Spieler im Detail sieht, grandios ausschauen.“ Und das tut es! Gleich der erste Kampf zwischen dem „alten“ Helden Dante und seinem jüngeren Nachfolger Nero wird zum Aha-Erlebnis besonderer Güte. In einer beeindruckenden Halle mit liebevoll gestalteten Verzierungen und Spiegelungen auf dem Marmor-Boden liefern sich die beiden einen gnadenlosen Kampf, der fürs Auge unzählige Spezialeffekte bietet. Schließlich steckt in beiden Helden etwas Teuflisches. Bei Nero ist es zum Beispiel der Devil Bringer, eine leuchtende Faust, mit der er Dante

– stilvoll in Bullet-Time-Zeitlupe inszeniert – das Fürchten lehrt. Dante hat dagegen wieder seine zwei Pistolen dabei, mit denen er seinen Widersacher zum ein oder anderen „Lufttanz“ nötigt.

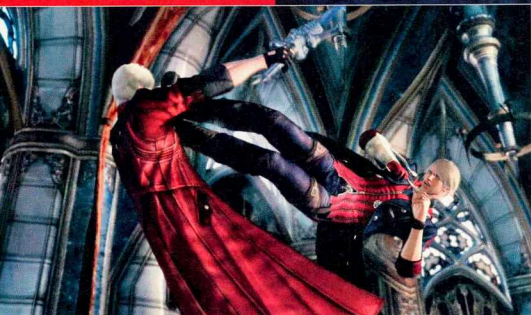
DYNAMISCHES DUO

Klar: Wenn beide Helden so cool sind, will man auch mit beiden spielen. Das denken sich auch die Entwickler und verhelfen Dante deshalb in der Mitte des Spiels zu einem glanzvollen Comeback. Obwohl sie anfangs Feinde sind (Dante hat schließlich Neros Freunde getötet), kämpfen die beiden später auch gemeinsam. Wie das storytechnisch genau erklärt wird, behält Produzent Kobayashi noch für sich, erläutert dafür aber die Gründe für die Zweihelden-Strategie: „Es war an der Zeit, einen neuen Helden einzubauen, um die Serie frisch zu halten. Trotzdem wollten wir den Fans die Möglichkeit geben, auch Dante zu steuern. Dadurch kommt mehr Abwechslung ins Spiel. Bei Nero liegt der Fokus auf dem Schwert, während Dante vor allem mit Schusswaffen agiert“. Zumindest im „Gun Slinger“-Modus trifft

das bei Dante zu, aber die späteren Kampfvarianten „Sword Master“, „Royal Guard“ und „Trickster“ machen deutlich, dass der erfahrene Teufelsjäger eigentlich alles kann. Und wenn gar nichts mehr hilft, packt der blonde Hüne seine Superwaffen aus. So hat die mächtige „Superfaust“ durchschlagende Wirkung, ist aber schwer ins Ziel zu führen. ▶



▲ **GESICHT DES GRAUENS:** Wo gehobelt wird, da fallen nun mal Späne. Gefallen muss das unserem Helden deshalb aber noch lange nicht ... (PS3)



▲ **DUEL DER TEUFELSJÄGER** Der neue Held Nero (rechts) zeigt seinem Vorgänger Dante, was er so draufhat. (PS3)



▲ **DER MIT DEM SCHWERT TANZT** Dante will seinem jüngeren Widersacher beweisen, dass Größe nun mal alles ist. (PS3)



▲ **DIE FRAU, DIE AUS DER SCHLANGE KAM** Dieser Bossgegner ist atemberaubend! (PS3)



Das gelingt mit „Lucifer“ einfacher: Aus zwei langen Klingen feuert Dante explosive Pfeile auf seine Gegner. Die Krönung ist allerdings „Pandora“. Wenn sich das mächtige Kanonenkonstrukt erst mal um Dantes Körper geschwungen hat, feuert unser Held buchstäblich aus allen Rohren. Später kann man auch einen Lasermodus aktivieren und seine Feinde mit feinen Strahlen sezieren. Oder man aktiviert „Pandas Büchse“; eine Kiste, die als Smart-Bomb fungiert und den kompletten Bildschirm von Echsen, Wölfen und anderem fiesen Geschmeiß befreit.

Von Neros Specialmoves haben wir noch nicht so viel sehen können. Die Entwickler verraten aber, dass sich der Jüngling anfangs seiner (teuflichen) Fähigkeiten schämt und sich erst langsam damit anfreundet.

Wie bereits zu Beginn unseres Artikels angeschnitten, ist die Inszenierung meisterhaft. Vor allem die Bossgegner, für die die Serie ja bekannt ist, sind auf PS3 und Xbox 360 noch gewaltiger und noch furchteinflößender. So kämpfen wir an einer Stelle gegen ein



▲ **DER MIT DEN TEUFELISCHEN HÄNDEN** Devil Bringer und Devil Trigger heißen Neros extravagante Begleiter. (Xbox 360)

meterhohes, brennendes Teufelswesen, während wir es an anderer Stelle mit einer besonders riesigen Riesenschlange zu tun bekommen. Nero schwingt sich auf sie, um sogleich einen wahnwitzigen Ritt durch die Baumkronen zu erleben. Wir arbeiten uns bis zum Kopf der Schlange vor, setzen zum Sprung an und nehmen beim Herunterfallen das Haupt ins Visier.

Wieder auf dem Boden angekommen, öffnet das Reptil sein Maul – und offenbart seine Herrin, eine Schlangenfrau. Jetzt entdecken wir auch den Schwachpunkt der Riesenschlange: Am Bauch befindet sich eine Öffnung, durch die sie ihren Nachwuchs gebären will. Da uns ein Reptil aber eigentlich schon genügt, schlagen wir zu ...

Wir empfehlen Ihnen, sich den Trailer auf der Heft-DVD anzusehen, denn bewegte Bilder sagen mehr als Worte. Das gilt vor allem für den sexy Auftritt der akrobatischen Gloria, deren Lederkorsage viel zu eng geschnürt ist ...

Schade: Obwohl es zwei spielbare Charaktere gibt, hat Capcom auch diesmal auf einen Koop-Modus verzichtet. „Devil May Cry war

schon immer ein Singleplayer-Spiel und dabei bleibt es“, so Hiroyuki Kobayashi.

Zum Trost erwähnt Kobayashi noch, dass eine kostenlose Demoversion zum Herunterladen im PlayStation Store bzw. auf dem Xbox-Live-Marktplatz bei Capcom fest geplant ist. Wahrscheinlich müssen sich Fans aber bis zum nächsten Jahr gedulden – vor Januar 2008 dürfte sie nicht erscheinen. **SZ**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ die Grafik extrem gut aussieht und immer flüssig läuft.
- ▲ es zwei spielbare Helden gibt.
- ▲ die Bossgegner super sind.
- ▲ Cutscenes toll inszeniert sind.

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ die Story etwas japanisch-verworfen wirkt.



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Spektakulär wie gestern: Capcoms ar...coole Teufels-Action bringt HD-TVs zum Explodieren!



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 filmreife 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.



**„FETTE GRAFIK,
MITREISSENDE
EINZELSPIELER-KAMPAGNE
UND EXZELLENTER
MULTIPLAYER-MODUS.“**

- MANIAC 10/2007

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.

**„SCHLICHT UND ERGREIFEND
DER EGO-SHOOTER
DES JAHRES!“**

- PLAY3 11/2007

JETZT ERHÄLTlich!

CALL OF DUTY 4[®]

MODERN WARFARE

WWW.CALLOFDUTY4MW.DE



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS

XBOX 360



ACTIVISION

www.activision.de

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen und Infinity Ward ist ein Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Produkt enthält von 14 Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie. Microsoft Technology ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation. "PLAYSTATION 3" ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Corporation. NINTENDO DS ist ein TRADEMARK von NINTENDO. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



System:
Termin/Preis:

PS3

März 2008/60 €

Xbox 360

März 2008/60 €

FAKTEN

Genre	Fußball
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	EA Canada FIFA Street 2, NBA Street Homecourt

- ▶ Schnelles Arcade-Fußballspiel
- ▶ Hyperrealistische Tricks und Moves
- ▶ 5 gegen 5 im Single- und Multiplayer
- ▶ 250 internationale Stars + Laien-Kicker
- ▶ Individuelle Bewegungen der Kicker

Internet

www.easportsbig.com

Fünf gegen fünf, dribbeln, passen, schießen: Fußball kann einfach sein. Diese Kicker tricksen dabei wilder als ihre realen Vorbilder.

Rudi Völler macht einen Salto, Ronaldinho fängt den Ball auf der Seitenkante seiner linken Sohle – und die acht anderen Spieler grooven geschmeidig über den Betonboden der Ölplattform, um den Ball zu erhaschen und einige ihrer besten Kopfball-Kunststückchen zu zeigen. *FIFA Street 3* ist Lichtjahre entfernt vom realistischen Fußball eines *Pro Evolution Soccer*, und es ist genauso weit entfernt von *Fun-Bolzereien à la Mario Strikers: Charged Football*. Hier gibt's keine elektrischen Zäune

und Megaschüsse, andererseits sind die 250 internationalen Fußballstars zur Karikatur überzeichnet, sie laufen Wände hoch und hüpfen dann mit einem Überschlag in die Feldmitte. Für die Entwickler aus dem kanadischen Vancouver ist das dritte *FIFA Street* ein „echter Arcade-Spaß, bei dem man die Konsole einschaltet, ein Spiel startet – und zehn Minuten lang rumbolzt“, wie Chef-Entwickler Justin Sheffield während einer Präsentation in Hamburg erklärt. Das Spiel ist zu etwa 80 Prozent fertiggestellt und

lässt sich ohne große Aussetzer spielen, was wir ausgiebig getan haben. Der erste Eindruck: *FIFA Street 3* flutscht, wo der Vorgänger stolperte und der erste Teil der Serie schwerfällig humpelte. Ronaldinho, Robinho oder Lampard stehen niemals untätig rum, während einer Partie tänzeln oder hüpfen sie um den Ball herum – je nach Temperament des Vorbilds. Dabei gelingen Tore selten durch Button Mashing: Um einen Ball durch die gegnerische Abwehr zu dribbeln, bedarf es eines Minimums an takti-



▲ **ZAUBERKUNST:** Der Gamebreaker-Modus ist nur zeitweilig aktiv und erinnert an den Spezial-Modus des Mario-Fußballspiels von Nintendo. (Xbox 360)



▲ **KÖPFCHENBALL:** Die Kicker sind Karikaturen der echten Superstars. Sie sind trotzdem gut zu erkennen, etwa Ronaldinho an seinem Zopf. (Xbox 360)



▲ **OHNE SCHNÖRKEL:** Breitschultrige Kicker sind kräftiger, schmale Fußballer geschickter. Vier Kicker-Typen gibt es, eine ausgewogene Mannschaft soll der beste Garant für ein erfolgreiches Match sein. Dessen Länge hängt lustigerweise von der verfügbaren Zeit der Spieler ab. (Xbox 360)

scher Planung. Denn das EA-Team setzte die ANT-Technik ein, die dafür sorgt, dass „jede Bewegung eine möglichst individuelle Reaktion hervorruft“, wie Sheffield erklärt.

AUF SAND ODER AUF BETON

Der Chef-Entwickler sagt, dass der einfache Zugang entscheidend ist: „Wir haben im Team ein Ziel festgelegt: Interface, Steuerung und Spiel-Modi muss man begreifen, nachdem man wenigstens sechs Bier getrunken hat. Wir haben es ausprobiert

– und es funktioniert.“ Tatsächlich ist das Interface weitaus übersichtlicher als in FIFA 08: Der Spieler steuert fünf Männer auf einem Bolzplatz, der sich am Strand befinden kann, auf einem Parkplatz, in einem Hinterhof, in einer Werft oder auf besagter Ölplattform. Die Beschaffenheit des Platzes spielt eine Rolle: Während der Ball am Strand häufig über den niedrigen Zaun ins Aus hüpf, prallt er im Hinterhof meistens von den hohen Betonwänden ab. Die kleinen Teams lassen sich mit zweimaligem

Knopfdrücken auf dem Gamepad auswählen, wer sein Team individuell festlegen möchte, darf Jens Lehmann durch Rudi Völler ersetzen. Der ehemalige Bundestrainer spielt nämlich mit: als junger Kicker mit vollem Lockenkopf. Derartige Gags grenzen FIFA Street 3 auf angenehme Weise von den ersten FIFA-Spielen ab. Zudem gibt's fantastische Dribbel-Taktiken: „Wir haben mit echten Spielern gesprochen“, sagt Sheffield, „und sie meinten, sie könnten nicht alle Tricks machen, die wir ins Spiel eingebaut haben.“ Als Besonderheit gibt es einen Gamebreaker-Modus, der nach erfolgreichem Spiel aktiviert wird: Alle Fußballer werden dann zu Übermenschen, springen über die Köpfe der gegnerischen Verteidigung hinweg und schießen den Ball mit Schmackes ins Tor.

TRICKS UND HYPER-TRICKS

Zum Glück dauert es ein Weilchen, bis Gamebreaker eingesetzt werden kann. Die normalen Tricks reichen bereits für ein schwingvolles Match aus – und lassen sich leicht ausführen: Der Spieler passt, schießt und dribbelt mithilfe von drei Frontknöpfen, wobei ein harter Druck auf den

Dribbel-Knopf den Ball körpfern nach oben befördert, ein sanfter Druck den Ball flach hält. Über den linken Gamepad-Hebel lässt sich der Ball mit jedem regelgemäßen Körperteil annehmen. Während der Probe-spiele im EA-Demo-Saal gelang dies ohne Probleme.

Unser Meinung nach ist die Spaß-Kickerei wie ein guter halber Schritt in Richtung lustiger Fußball-Anarchie – und fliegt im nächsten Frühjahr hoffentlich noch einen halben Schritt weiter. **pk**



▲ **KÖPFCHENBALL:** Auf Ölplattformen, in schmutzigen Hinterhöfen und auf Parkplätzen bolzen die besten Fußballer der Welt gegeneinander. (Xbox 360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ der Einstieg kinderleicht ist
- ▲ die Kicker echte Superstars sind
- ▲ eine Ölbohrinsel dabei ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Entwickler zögerten, richtig abgefeimte Gimmicks einzubauen



Zehn Minuten lang tricksen und dann weiterarbeiten – zugänglich-licher Pausenspaß!

BRÜTAL LEGEND



System:
Termin/Preis:

PS3

3. Q. 2008/60 €

Xbox 360

3. Q. 2008/60 €

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Sierra
Entwickler (bekannt durch)	Double Fine Psychonauts

- ▶ Der US-Schauspieler Jack Black spricht den Helden.
- ▶ Kerniger Heavy-Metal-Soundtrack
- ▶ Kämpfe finden zu Fuß und auf Fahrzeugen statt
- ▶ Figuren sind Metal-Legenden nachempfunden

Internet
www.brutallegendgame.com

Chromglänzende Schrift, ein Umlaut im Titel und kreischende Gitarren-Riffs: In Tim Schafers neuem Werk ist Heavy Metal angesagt!

Eddie Riggs ist ein Roadie – einer der Burschen, die hinter den Kulissen dafür sorgen, dass bei den Heavy-Metal-Bands alles rund läuft. Klar, Eddie ist kein Star und wird auch nie einer werden. Aber wenn es darum geht, eine brüllende Sound-Maschinerie aufzubauen oder eine steile Lightshow zu starten, dann ist Eddie der Mann der Stunde. Doch dann kommt alles anders: Eddie schneidet sich in den Finger, Blut tropft auf seine verfluchte Gürtelschnalle und auf einmal findet er sich im Tempel

von Ormagöden wieder. Plötzlich ist er in der fernen Heavy-Metal-Vorzeit. Und hier sind alle einschlägigen Metal-Motive wahr: Flüsse aus Blut, wilde Dämonen, riesige, verchromte Auspuffröhren, die wie gigantische Gerippe aus dem Boden ragen ...

Ein Roadie rettet die Welt

In dieser Welt ist Eddie Riggs, dem übrigens niemand Geringeres als Jack Black (*School of Rock*, *King Kong*) seine Stimme leiht, zum Retter der Menschheit auserkoren: Er zieht

eine riesige goldene Axt aus einem Stein und wird so zum Hoffnungsträger der von Metal-Dämonen versklavten Menschen. Und in seinem Kampf ist er nicht alleine, bald begleiten ihn wilde Headbanger, düstere Goths und Emos. Und natürlich dürfen auch mächtige Gitarrengötter nicht fehlen.

In einem epischen Kampf besiegt Eddie zum Beispiel den mächtigen Kill Master (der aus gutem Grund von Motörhead-Sänger und Bassist Lemmy Kilmister gesprochen wird). Dieser schließt sich der immer grö-



▲ DIE AXT TRÄGT EDDIE NICHT NUR ZUR ZIERDE: In den Kämpfen gegen wilde Gegner geht es herzhafte derbe zur Sache. (Xbox 360)



▲ CHROM DE LA CHROM: Die metallische Spinne ist ein grimmiger Gegner, ihre Fäden können aber als Saiten auf Eddie's Gitarre gezogen werden! (Xbox 360)

Wussten Sie schon, dass ... *Brütal Legend* nicht mit „ü“, sondern mit „u“ gesprochen wird? Das „ü“ ist der klassische Metal-Umlaut, bekannt von Bands wie Motörhead oder Motley Crüe.



▲ **METAL-FANS UNTER SICH:** Eddie zieht mit seinen Kumpanen durchs fantastische Metal-Reich. Viele der Szenarien sind kultigen Metal- und Rockplattencovern nachempfunden. (Xbox 360)

ßer werdenden Truppe um den Roadie mit der Doppelaxt an. Und er wird nicht der Letzte sein ...

LAUT UND SPRITZIG

Spielerisch interessant ist vor allem, dass Eddie nicht alleine die Metal-Landen durchstreift: Schnell hat er einen großen Kreis treuer Mitstreiter, die ihn tatkräftig unterstützen. So bilden die Headbanger einen schützenden Ring um Eddie. Kill Master spielt seinen Bass so virtuos, dass er damit sogar Wunden heilen kann!

Brütal Legend ist auch verdammt kernige Kost: Die Gitarren kreischen, Eddie schwingt seine Axt und das Blut spritzt nur so – allerdings ist Brütal Legend kein generisches Action-Gemetzel, Brütal Legend ist das neue Spiel von Entwickler-Legende Tim Schafer. Und das heißt automatisch, dass hier bei aller Kernigkeit kein Auge trocken bleiben wird. Wo ein God of War-Kratos sich verbissen durch seine Feinde metzelt, bleibt bei Eddie Riggs immer das richtige Maß an Augenzwinkern präsent

– was aber nicht heißen soll, dass sich Schafer und sein Team über die Heavy-Metal-Welt lustig macht: Brütal Legend ist vor allem eine epische Liebeserklärung an Rock'n'Roll der kernigsten Sorte. Wir können es kaum erwarten, mehr über den kommenden Metal-Kracher zu erfahren oder am besten noch selbst mit Eddie durchs gelobte Metal-Land zu ziehen. Tim-Schafer-Fans und solche, die es noch werden wollen, aufgepasst: Hier kommt etwas ganz Großes und vor allem Lautes auf uns zu. **tn**

DAS SAGT TIM SCHAFER

Ich habe von anderen Leuten gehört, dass dieses Spiel sich von meinen vorherigen Werken stark abhebt. In früheren Spielen haben wir meine Leidenschaft für Heavy Metal immer angedeutet, aber diesmal wollten wir aufs Ganze gehen. Es gab sogar eine Inspiration. Ich habe früher mal einen Roadie von Megadeth getroffen, der uns als Basis für Hoagie gedient hat. Roadies haben ein gewisses Etwas, weil sie dieses wahnsinnige Wissen mit sich herumschleppen, ohne im Rampenlicht zu stehen. Sie sind nicht die Rockstars, sondern helfen den Stars, gut auszusehen. Ich habe diese Art von Charakter immer gemocht und war auch immer schon ein Fan von Heavy-Metal-Musik, Hot Rods und so weiter. In Grim Fandango hatte zum Beispiel auch der Knochenwagen einen Metal-Einfluss ...

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Mehr erzählt Ihnen Tim Schafer auf: www.cynamite.de



▲ **DER KREATIVE UND DER STAR:** Tim Schafer und Lemmy Kilmeister im Aufnahmestudio.



▲ **HEISSE KISTE:** Eddie's selbst gebautes heißes Ofen haben auch die Sensenmänner auf ihren Pferdeskeletten nicht viel entgegenzusetzen. (Xbox 360)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil ...

- ▲ die Musik rockt.
- ▲ Eddie ein Held nach unserem Geschmack ist.
- ▲ zahlreiche Metal-Großen Rollen im Spiel übernehmen.

LÄSST UNS KALT, weil ...

- ▼ es noch lang dauert, bis es erscheint



sehr gut

Laut, lauter, Brütal Legend: Eddie's episches Abenteuer ist all das, wovon Metal-Fans träumen.

MIDNIGHT CLUB

湾岸 LOS ANGELES



System:
Termin/Preis:

PC

erscheint nicht

PS2

erscheint nicht

PS3

März 2008/70 €

Xbox 360

März 2008/70 €

Wii

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler (bekannt durch)	Rockstar San Diego Midnight Club, Red Dead Revolver
Internet	www.rockstargames.com/midnightclubla

- ▶ Sie rasen durch ein nicht ganz originalgetreu nachgebildetes Los Angeles.
- ▶ Stadt frei befahrbar
- ▶ Ausschließlich lizenzierte Autos und Motorräder enthalten
- ▶ Cockpit-Perspektive wählbar
- ▶ Erstes Midnight Club für Next-Gen-Konsolen, basiert auf der Rage-Engine (GTA IV)

Los Angeles, Stadt der Schönen, Reichen und Berühmten. Werden Sie Mitglied dieser erlesenen Gesellschaft am Lenkrad eines 100.000-Euro-Schlittens!

Fast so schnell wie *Burnout*, ähnlich cool wie *Need for Speed*. Rockstar garniert seine Racing-Serie bewusst mit den besten Zutaten aus den beiden Erfolgsreihen und konnte sich in der Vergangenheit selbst ein beachtliches Stück vom Rennspiel-Kuchen abschneiden.

Die neueste Leckerei *Midnight Club LA* kommt erstmals aus dem Next-Gen-Backofen, dessen Power die Serie in allen Belangen nach vorne bringt. Zwar machen

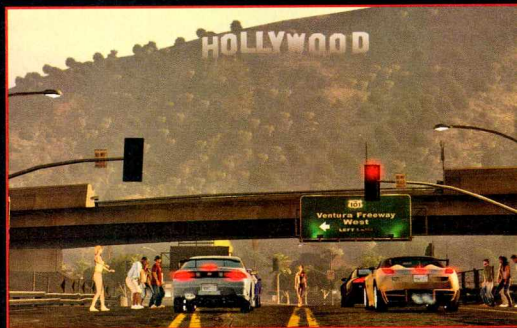
die Entwickler keinen Hehl daraus, dass sie nicht das komplette Los Angeles originalgetreu nachbilden konnten. Trotzdem hat uns beeindruckt, was wir anhand einer frühen Version auf der Games Convention sowie jüngst in frisch veröffentlichten Spielszenen zu sehen bekamen. Bekannte Schauplätze wie die Hollywood Hills fehlen ebenso wenig wie schmale Seitengassen und mehrspurige Highways rund um die Metropole. Auf den Schnellstraßen können

die edlen Tuning-Cars zeigen, was sie neben dem exklusiven Äußeren so begehrenswert macht: ihre Pferdestärken. Gegenüber dem Vorgänger ist das Tempogefühl noch ausgeprägter, das Grinsen im Gesicht noch breiter – bereits beim Zuschauen.

Die bei hohem Tempo mit einem Verwischeffekt versehene Umgebung fliegt geradezu an uns vorbei. Spektakuläre Kameraperspektiven geben dem Racer zudem eine persönliche Note.



▲ **EDELKAROSSEN:** Leder und Chrom im Lamborghini Gallardo. Die Cockpits der lizenzierten Fahrzeuge sind detailgetreu nachgebildet. (PS3)



▲ **START YOUR ENGINES:** Rennen am Fuße der Hollywood Hills. Je mehr Reputationspunkte wir haben, desto lukrativere Events warten auf uns. (Xbox 360)

Lebensmittelpunkt: Im Ballungsgebiet Los Angeles wohnen mehr als 18 Millionen Menschen. Damit gehört die Stadt zu den größten Metropolregionen der Welt.



▲ **DEM NAMEN ALLE EHRE GEMACHT:** Midnight Club LA entfernt sich nicht komplett von den Nachtrennen, wie es beispielsweise Konkurrent Need for Speed im aktuellen Teil macht. Der Wechsel zwischen den Tageszeiten geschieht dabei dynamisch und lässt Sie vom Abend in die Nacht fahren. (Xbox 360)

HOLLYWOOD-MANIER

Bei gezündetem Turbo setzt sich die Kamera links neben unseren Boliden, etwa auf Höhe des Kotflügels. Heiße Schlitterfahrten auf zwei Rädern erinnern an Verfolgungsjagden aus dem Kino. Begeistert hat uns auch die neue Cockpitsicht. Ob 69er Mustang, Mitsubishi 3000GT oder Lamborghini Gallardo, jedes teure Extra wie Lederlenkrad, Sportsitz oder verchromte Tachoumrandung wandert originalgetreu ins Spiel.

Am Steuer Ihres Sportwagens müssen Sie stets mit wechselnden Witterungsverhältnissen rechnen – die fortschrittliche Rage-Engine macht's möglich. Bei Regen heißt es trotz der gewohnt arcade-mäßigen Steuerung, früher auf die Bremse zu treten, sonst knutscht Ihr sündhaft teurer Flitzer die Leitplanke. Doch selbst eine besonders innige Berührung äußert sich nur in leichten Kratzspuren und kleinen Beulen. Mit dem Schadensmodell eines Burnout kann Midnight Club

LA nicht mal annähernd mithalten. Vermutlich will oder darf man das aber auch gar nicht, schließlich sind im Rockstar-Racer ausnahmslos lizenzierte Autos und Motorräder enthalten. Per Quick-Fix-Option können Sie Ihr Fahrzeug während des laufenden Rennens mit Second-Hand-Material flicken und den Wettkampf fortsetzen. Wer sich jetzt aber um sein Image sorgt, darf seinem heiß geliebten Baby später in der Garage wieder edelste Tuningteile anschrauben, sofern hierfür genügend Kohle auf dem Bankkonto liegt.

neue *Midnight Club* macht, zeigt sich, sobald wir selbst Hand an den Racer legen können. Da das Spiel schon im ersten Quartal 2008 erscheinen soll, dürfte ein erster Spielbericht nicht lange auf sich warten lassen. **az ■**



▲ **VERLOCKENDE KURVEN:** Bergstrecken bieten jede Menge Driftmöglichkeiten. Mit der arcade-mäßigen Steuerung orientiert man sich an der Burnout-Serie. (PS3)

MEHR REPUTATION

Wieviel Geld Sie in den Events verdienen, hängt nicht ausschließlich mit Ihrer Platzierung zusammen. Gewagte Aktionen füllen Ihre Reputationsanzeige, wodurch nicht nur mehr Zaster in Ihren Geldbeutel wandert. Sie erhalten dadurch auch Einladungen zu besonders lukrativen Duellen. Eine dreidimensionale GPS-Karte zeigt, wo Sie in der offenen Welt den nächsten Gegner finden. Jetzt noch kurz mit den Scheinwerfern aufgeblendet und los geht's. Wieviel Spaß das

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ das Tempogefühl grandios ist.
- ▲ die Fahrzeuge exzellent nachgebildet sind.
- ▲ LA einfach wunderschön ist.

LÄSST UNS KALT, weil...

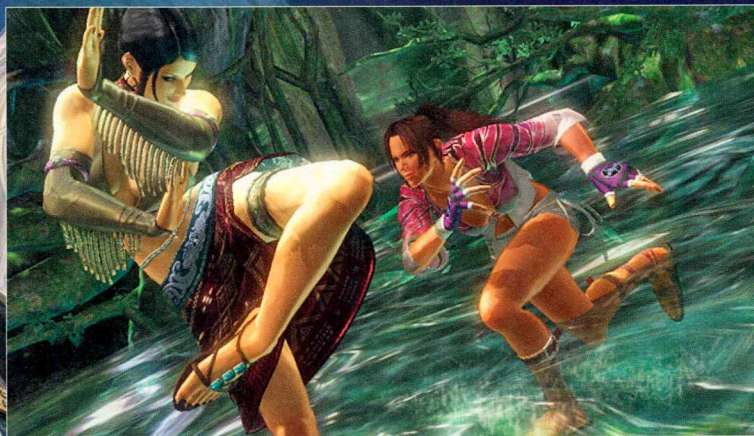
- ▼ das Spiel bisher nur mit 30 Bildern pro Sekunde läuft.
- ▼ das Schadensmodell mau ist.



So schnell haben wir Los Angeles noch nie an uns vorbeifliegen sehen – edler Tempobolzer!



CYLINK
CYNAMITE.de
DHG
Ihr CyLink-Code



▲ **YOGA FÜR FORTGESCHRITTENE:** Neuzugang Zafina gibt sich äußerst gelenkig und verrenkt ihre Glieder im Kampf wie eine Spinne. (PS3)

TEKKEN 6

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	erscheint nicht	erscheint nicht	4. Q. 2008/70 €	erscheint nicht	erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Beat 'em Up
Hersteller	Namco-Bandai
Entwickler (bekannt durch)	Namco-Bandai Ridge Racer
Internet	www.tekken-official.jp/tk6a/c/

- ▶ Vier neue Kämpfer, unter anderen die Deutsche Leo
- ▶ Interaktive Arenen
- ▶ Kämpfe jetzt auch mit Waffen möglich
- ▶ Interaktive Stages
- ▶ Online-Multiplayer-Modus

Der Kampf geht weiter: Das neue *Tekken* geht mit mehr Features und frischen Gesichtern auf die Jagd nach der Prügelkrone.

Virtua Fighter 5 hat die Beat-'em-Up-Messlatte in astronomische Höhen gelegt. Das hält den großen Konkurrenten *Tekken* aber nicht davon ab, schon mal ordentlich Anlauf für den Sprung zur Kampfkunst-Krone zu nehmen. Teil 6 der traditionsreichen Serie erscheint in diesen Tagen zunächst in Japans Spielhallen. Im Gepäck: die komplette Besetzung der letzten Episode *Tekken 5: Dark Resurrection*, größere Stages und vor allem

vier neue Gesichter. Zunächst ist da Zafina. Die Designer ließen sich bei ihrem Kampfstil von den Bewegungen einer Spinne inspirieren. Deutlich konservativer balgt sich die blonde Leo. Das Mädel stammt übrigens aus Deutschland – mal sehen, ob sie im fertigen Spiel Deutsch redet. Exotisch ist der Spanier Miguel Caballero Rojo. Was ihm an Disziplin fehlt, macht er an Heißblütigkeit wett.

Ladung, während der noch nach einer langen Kombo durch die Lüfte segelt. Bei aller Innovation bleiben aber auch alte Kritikpunkte erhalten: So hat sich Betonkopf Paul Phoenix immer noch keinen neuen Friseur gesucht ...

Trotzdem sind wir bereits sehr gespannt, wie sich die Neuzugänge denn nun spielen, und ob das neue *Tekken* es mit dem Genre-Primus *Virtua Fighter* aufnehmen kann! **tn**

DIE KAMPFWURST

Der ungewöhnlichste Neuzugang hört auf den Namen Bob. Der spickig-rundliche Recke unterscheidet sich extrem von den ansonsten meist athletischen Kampfkünstlern. Doch zu unterschätzen ist auch er nicht. Bob hat sich seine diversen Rettungsringe angeeignet, um auch mit großen Gegnern fertig zu werden.

Neu: Die Kämpfer können nun auch Waffen einsetzen. In einem Trailer sehen wir Blondschof Lili ihren Gegner mit einem Schirm malträtieren, der fiese Bryan Fury packt dagegen direkt die Flinte aus und verpasst seinem Gegner eine

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...	
▲ es vier neue Kämpfer gibt	
▲ die interaktiven Stages interessant klingen	
▲ es jetzt auch Waffen gibt	
LÄSST UNS KALT, WEIL...	
▼ alte Designschwächen nicht ausgemerzt wurden	

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Originelle neue Charaktere, tolle Grafik und Waffeneinsatz im Kampf: da wackelt der Genre-Thron!

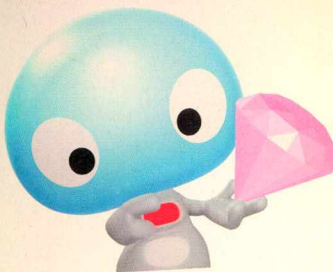


▲ **DIE KAMPFWURST KOMMT ZURÜCK:** Bob erinnert nicht von ungefähr an den verstorbenen Chris Farley in seiner letzten Rolle als „Beverly Hills Ninja“. (PS3)

Wusstet Ihr schon, dass ... Tekken 6 eigentlich schon das neunte Tekken ist, wenn man Tekken-Tag Tournament, Tekken 5: Dark Resurrection und Tekken Advance mitzählt?

BOULDER
DASH
ROCKS!

GESUCHT



ROCKFORD

NUR LEBENDIG

1.000.000
BELOHNUNGVEREINIGUNG
DER BESTOHLENE JEWELIERE

**Diamantenjäger Rockford™ ist zurück –
und die schon 25 Jahre andauernde Diamantenjagd geht weiter!**

Über 130 herausfordernde Level, faszinierende Spielwelten, spannende Einzel- und Mehrspieler-Modi
sowie der neue, exklusive „Route Race“-Modus sorgen für stundenlangen Spielspaß!
Die Diamantenjagd beginnt ab November 2007 auf deinem Nintendo DS™.

www.boulder-dash-rocks.de



www.pegi.info



Boulder Dash® ROCKS!™ Published by 10TACLE GROUP. Co-Published by FIRST STAR SOFTWARE, INC. BOULDER DASH, FIRST STAR SOFTWARE, INC. and its logo are registered trademarks of First Star Software, Inc. The names Rockford™ and Crystal™ are trademarks of First Star Software, Inc. Boulder Dash © 1984 - 2004 FIRST STAR SOFTWARE, INC. All rights reserved. Boulder Dash ROCKS! was created and developed by 10TACLE MOBILE GAMES with FIRST STAR SOFTWARE, INC. Audio visual material, certain proprietary software and new and distinctive game and character art of Boulder Dash ROCKS! are trademarks of and © 2007 10TACLE GROUP and Asin Games & Media Private Equity Fund. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.





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

19 NOVEMBER

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
12/07 heute!



21

- Gran Turismo 5 Prologue

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

22

- Ace Combat 6
Days of Liberation
- Blazing Angels 2
Secret Missions of WWII
- Dewy's Adventure
- Guitar Hero III:
Legends of Rock
- Lucky Luke: Go West!

- My Horse & Me
- Need for Speed:
ProStreet
- SmartyPants

24

- Ben 10: Protector of Earth
- Bratz: 4 Real
- Cars: Hook International
- Kane & Lynch: Dead Men
- Mario & Sonic bei
den Olympischen Spielen
- Mass Effect
- NBA 2K9
- Supreme Command der:
Forged Alliance

25



28

- Uncharted:
Drakes Schicksal

29

- Agatha Christie:
Die Blau unter der Sonne
- Agatha Christie:
Und dann gab's keines mehr
- Blazing Angels:
Squadrons of WWII
- Boogie

- Need for Speed: ProStreet
- Power Rangers:
Super Legends
- RTL Biathlon 2008
- RTL Winter Sports 2008
The Ultimate Challenge
- Cars: Hook International

01 DEZEMBER

- Dancing Stage Universe
- Empire Earth 3
- Game Party
- Ghost Squad
- Juiced 2:
Hot Import Nights
- Lucinda Greens Welt
der Pferde
- Spyro: The Eternal Night

02

03

04

05

06

07



- Haze
- Metal of Honor: Airborne
- Wer wird Millionär?

- Alvin and the Chipmunks
- Bully: Scholarship Edition
- Link's Crossbow Training
- Pokemon Battle Revolution
- Tomb Raider Anniversary



12

13

14

- Half-Life 2: Orange Box



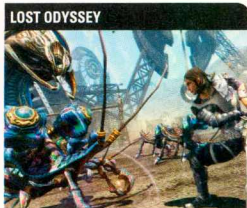
19



GAMES AKTUELL

► Ausgabe 01/2008

ab 19. Dezember 2007
am Kiosk erhältlich



TITEL	GENRE	PS3	X360	Wii	TERMIN
NEUERSCHEINUNGEN					
Ace Combat 6 – Days of Liberation	Action				22.11.2007
Agatha Christie: Das Böse unter der So...	Adventure				29.11.2007
Agatha Christie: Und dann gab's keines ...	Adventure				29.11.2007
Alan Wake	Action				4. Q. 2007
Alone in the Dark: Near Death Investig.	Action-Adventure				2008
Alvin und die Chipmunks	Geschicklichkeit				07.12.2007
Animal Crossing	Simulation				2008
Aquanox: The Angel's Tears	Action				4. Q. 2007
Army of Two	Ego-Shooter				1. Q. 2008
Bee Movie: Das Game	Geschicklichkeit				29.11.2007
Ben 10: Protector of Earth	Action				23.11.2007
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Action				29.11.2007
Bleach: Shattered Blade	Beat'em-Up				1. Q. 2008
Boogie	Geschicklichkeit				29.11.2007
Bratz: 4 Real	Action-Adventure				23.11.2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter				1. Q. 2008
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ego-Shooter				Dez. 2007
Bully: Scholarship Edition	Action				07.12.2007
Burnout Paradise	Action-Rennspiel				24.01.2008
Cars: Hook International	Action-Adventure				30.11.2007
Cars: Hook International	Action-Adventure				23.11.2007
Cipher Complex	Action-Adventure				2008
Coded Arms: Assault	Ego-Shooter				1. Q. 2008
Conflict: Denied Ops	Action				1. Q. 2008
Dancing Stage Universe	Geschicklichkeit				30.11.2007
Dark Messiah of Might and Magic	Rollenspiel				Jan. 2008
Dewy's Adventure	Action-Adventure				22.11.2007
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
Dragon Age	Rollenspiel				4. Q. 2007
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel				2008
Elveon	Action-Rollenspiel				2008
Empire Earth 3	Strategie				30.11.2007
Empire: Total War	Strategie				2008
EndWar	Echtzeit-Strategie				1. Q. 2008
Enemy Territory: Quake Wars	Action				4. Q. 2007
Everybody's Golf 5	Golf				4. Q. 2007
FE A.R. Files	Ego-Shooter				4. Q. 2007
FE A.R. Perseus Mandate	Ego-Shooter				4. Q. 2007
Fable 2	Rollenspiel				3. Q. 2008
Fallout 3	Rollenspiel				2008
Far Cry 2	Ego-Shooter				2008
Fifth Phantom Saga	Ego-Shooter				2008
Final Fantasy Crystal Chronicles	Rollenspiel				2. Q. 2008
Final Fantasy Versus XIII	Action-Rollenspiel				1. Q. 2008
Final Fantasy XIII	Rollenspiel				4. Q. 2007
Fracture	Ego-Shooter				30.11.2007
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter				29.02.2008
Geometry Wars: Galaxies	Action				4. Q. 2007
Ghost Squad	Action				30.11.2007
Golden Axe	Action-Rollenspiel				4. Q. 2007
Game Party	Geschicklichkeit				30.11.2007
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
Half-Life 2: Orange Box	Ego-Shooter				13.12.2007
Hard to be A God	Action-Rollenspiel				Jan. 2008
Harvest Moon: Magical Melody	Simulation				2. Q. 2008

TITEL	GENRE	PS3	X360	Wii	TERMIN
NEUERSCHEINUNGEN					
Haze	Ego-Shooter				06.12.2007
Hellboy: The Science of Evil	Action				3. Q. 2008
Huxley	Ego-Shooter				2008
Indiana Jones	Action-Adventure				2008
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel				30.11.2007
Kane & Lynch: Dead Men	Action				23.11.2007
Killzone 2	Ego-Shooter				1. Q. 2008
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Rollenspiel				4. Q. 2007
Link's Crossbow Training	Geschicklichkeit				07.12.2008
Lost	Action-Adventure				1. Q. 2008
Lost Odyssey	Rollenspiel				4. Q. 2007
Lucinda Greens Welt der Pferde	Simulation				30.11.2007
Lucky Luke: Go West!	Action				22.11.2007
Mario & Sonic bei den Olympischen Spi...	Geschicklichkeit				23.11.2007
Mass Effect	Rollenspiel				23.11.2007
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter				06.12.2007
Mercenaries 2: World in Flames	Action				1. Q. 2008
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action-Adventure				2. Q. 2008
My Horse & Me	Geschicklichkeit				22.11.2007
NBA 2K8	Basketball				23.11.2007
Need for Speed: ProStreet	Action-Rennspiel				22.11.2007
Need for Speed: ProStreet	Action-Rennspiel				29.11.2007
Nights: Journey of Dreams	Geschicklichkeit				11.01.2008
Nitro Bike	Action-Rennspiel				Dez. 2007
Phantasy Star Universe: Ambitionen des...	Online-Rollenspiel				01.01.2008
Pokémon Battle Revolution	Action				07.12.2007
Power Rangers: Super Legends	Action				29.11.2007
Precursors	Ego-Shooter				4. Q. 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Fußball				1. Q. 2008
Resident Evil 5	Horror-Adventure				2008
Rock Band	Musikspiel				1. Q. 2008
RTL Biathlon 2008	Sport				29.11.2007
RTL Winter Sports 2008 - The Ultimate ...	Sport				29.11.2007
Sabotage 1943	Ego-Shooter				Dez. 2007
Sadness	Action				2008
Silent Hill 5	Horror-Adventure				4. Q. 2007
SmartyPants	Quiz				22.11.2007
Soul Calibur IV	Beat'em-Up				1. Q. 2008
Splinter Cell: Conviction	Stealth-Action				1. Q. 2008
Spore	Simulation				1. Q. 2008
Spyro: The Eternal Night	Action-Adventure				30.11.2007
Star Wars: The Force Unleashed	Action				1. Q. 2008
Super Smash Bros. Brawl	Geschicklichkeit				1. Q. 2008
Supreme Commander: Forged Alliance	Add-On				23.11.2007
Tekken 6	Beat'em-Up				2008
The Chronicles of Riddick: Assault on ...	Action				2008
The Club	Action				2008
The Last Remnant	Rollenspiel				1. Q. 2008
The Legend of Spyro: The Eternal Night	Jump'n'Run				4. Q. 2007
The Spiderwick Chronicles	Action-Adventure				Feb. 2008
Time Crisis 4	Lightgun-Shooter				06.02.2008
Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure				07.12.2007
Too Human	Ego-Shooter				4. Q. 2007
Top Spin 3	Tennis				2008
Turok	Ego-Shooter				1. Q. 2008
Uncharted: Drake's Schicksal	Action-Adventure				28.11.2007
Wer wird Millionär?	Quiz				06.12.2007
World War 2: Battle over Europe	Flug-Action				4. Q. 2007
Zak & Wiki	Action-Adventure				01.01.2008

BIG IN JAPAN

Videospiele im Land der aufgehenden Sonne

Wie und was in Japan gespielt wird

Die Vorstellungen, die sich ein westlicher Videospiel-Fan von japanischen Games macht, sind wohl sehr unterschiedlich. Die wenigsten haben im Blick, dass auch *Mario*, *Metal Gear Solid* oder *Resident Evil* diesem Kulturkreis entsprungen sind – zu selbstverständlich werden diese Titel im Westen wahrgenommen. Stattdessen denkt manch einer sofort an lärmende und überfüllte Spielhallen, andere wiederum nur an kryptische Rollenspiele oder abgefahrene Alltags-Simulationen, wieder andere vor allem an seltsam anmutende Charaktere und knallbunte Welten. Doch all diese Eindrücke haben eines gemeinsam: Sie wirken für westliche Gemüter äußerst fremdartig. Daher sind jene Spiele, die die japanischen Landesgrenzen nicht überschreiten, von einer ganz besonderen Mystik umgeben. Auf den folgenden Seiten möchten wir ein wenig Licht in das Mysterium bringen und wagen einen Blick in die japanische Videospielkultur.

HALLENSPORT

Seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges wächst in Japan neben der Kompetenz im Bereich Technik auch das Interesse daran. Japanische Konzerne wie Sony, Toshiba, Matsushita (Panasonic) oder Sharp treten ihren Siegeszug rund um den Globus an. Ermöglicht wird dies hauptsächlich durch die Kaizen-Philosophie (die unter anderem die sichere, schrittweise Perfektionierung, nicht aber die mitunter riskante Innovation präferiert)

und die fleißigen einheimischen Mitarbeiter. Kaum eine Gesellschaft der Welt setzt sich in Bezug auf Leistung und Erfolg stärker unter Druck als die japanische. Das führt so weit, dass sich seit den 70er Jahren verstärkt Menschen förmlich zu Tode arbeiten. Das Phänomen namens *Karoshi* bezeichnet den Tod durch Stress oder Überarbeitung – bei jahrelanger Arbeit von mehr als zwölf Stunden am Tag, sechs bis sieben Tage die Woche kaum verwunderlich.

Logisch, dass in dieser Leistungsgesellschaft die Freizeitbeschäftigungen einen ganz anderen Stellenwert erhalten. Lange, bevor Videospiele überhaupt auf dem Radar auftauchen, etabliert sich vor allem in den Großstädten Ende der 40er-Jahre eine ganz eigene Kultur. Pachinko-Automaten sorgen in den entstehenden Spielhallen für klingelnde Kassen und



◀ **SÖÜÜSS:**
Nintendogs –
auch bei uns
erfolgreich.



► **MUSIKALISCH:** Auch Nintendos Donkey Konga setzt auf Konamis Bemani-Prinzip auf.

bei den Spielern für eine ausgefüllte Freizeit und reihenweise leere Geldbeutel. In eine solche Umgebung fügen sich die ersten Videospiel-Automaten natürlich perfekt ein, die aber erst Mitte der 70er Jahre langsam ihren Siegeszug antreten. Nachdem bereits einige namhafte einheimische Hersteller vorsichtige Versuche in diese Richtung unternahmen (insbesondere Sega und Taito), ist es nach dem frühen Pong erst Taitos *Space Invaders*, das zu einem Überraschungserfolg wird. Der Automat schlägt ein wie eine Bombe, für kurze Zeit kommt es sogar zu einer Knappheit der Münzen, die für das Spiel notwendig sind. Mit *Space Invaders* beweisen japanische Ingenieure wieder einmal ihre Fähigkeit, bestehende Ideen zu optimieren, und revolutionieren nebenbei die gesamte Industrie. Waren vorher fast alle Spielautomaten so konzipiert, dass nach einem Zeitlimit das Spiel zu Ende war, wartet Taitos

Klassiker mit der Neuerung auf, dass die Credits erst dann aufgebraucht sind, wenn der Spieler alle Leben verloren hat. Das Ende der Spielzeit hängt somit direkt mit den Fähigkeiten des Joystick-Artisten zusammen, was für eine ganz andere Motivation sorgt. So wird *Space Invaders* zum ersten prominenten Vertreter eines neuen Genres und macht Shoot 'em Ups sowie Videospilautomaten in Japan salonfähig.

Angespornt von diesem Erfolg intensiviert auch ein anderer japanischer Konzern seine Bemühungen in diesem jungen Markt. Nintendo veröffentlicht ebenfalls erste Arcade-Maschinen (allen voran „Donkey Kong“) und ermöglicht mit den *Game & Watch*-LCD-Spielen die mobile Unterhaltung. Gerade bei den langen Arbeitswegen, die viele Angestellte auf sich nehmen müssen, ist das ein Erfolg versprechendes Konzept. So dürfen beinhardt Fans abgespeckte Versionen ihrer Lieblingsautomaten- ►



PACHINKO-AUTOMATEN

Ein Milliardengeschäft

Ebenso wie vielen japanischen Videospielen haftet Pachinko-Automaten etwas Exotisches an. Dabei ist diese Maschine nichts anderes als eine Mischung aus Flipper und Glücksspiel, die unseren Geldspielern nicht unähnlich ist. Diese sind ebenso hochkant und inzwischen mit einer Art Slotmaschine versehen. Hauptelement ist allerdings das Labyrinth aus Gängen, Klappen und Stiften, durch das der Spieler vorher gekaufte Kugeln laufen lässt. Fällt eine der Kugeln durch ein Spezialloch, verändert sich entweder das Labyrinth für höhere Gewinnchancen und es werden wieder Kugeln ausgegeben oder der Mechanismus für das Glücksspiel wird ausgelöst, über den wesentlich höhere Gewinne (in Form von Metallmurmeln) ausgegeben werden. Diese Metallbällchen dürfen am Ende gegen Sachpreise eingelöst werden, nicht aber gegen Geld, weil das in Japan verboten ist. In der Nähe der Pachinko-Hallen finden sich aber immer Händler, die den Spielern die Sachgewinne gerne abkaufen. Da auch in Japan die Nähe zwischen Glücksspiel und dem organisierten Verbrechen existiert, glauben viele an eine Verbindung zur Yakuza.



► **THEMATISCH:** Auch bei den Pachinko-Automaten sollen Lizenzen etwas mehr Zugkraft ausüben.



▲ **ALLTÄGLICH:** So sieht es beinahe zu jeder Zeit in den Pachinko-Hallen aus.

ten oder auch ganz Neues unterwegs spielen.

ZU NEUEN Ufern

Spiele sind also im japanischen Alltag zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen geworden. Lange Arbeitszeiten und die Anonymität in den Ballungsräumen lassen immer mehr Japaner zu Gamern werden. Im Gegensatz zu den USA entwickelt sich die Industrie in Japan prächtig, in erster Linie aufgrund der immer besser werdenden Automaten und des

eigene Spielideen schnell zu verbreiten. Dabei spielt ihnen besonders die Offenheit der Japaner in die Hände, aufgrund derer Fans neue Ideen und Spielkonzepte total unvoreingenommen aufnehmen. Diese einzigartige Umgebung führt zu immer seltsamer anmutenden Konzepten – zumindest für westliche Gamer. Diese besondere Vielfalt erhält im Laufe der

Geschichte des Öfteren neue Impulse, die maßgeblich von den Erfolgen von Game Boy, PlayStation und Nintendo DS ausgehen.

ALLES WIRD SIMULIERT

Generell scheint die Spielentwicklung in Japan förmlich ein Spielplatz zu sein, auf dem schlicht und einfach alles erlaubt ist. Eine einzige Regel scheinen sich die Verantwortlichen auf die Fahnen geschrieben zu haben: Es muss Spaß machen. Unter dieser Prämisse erreichen Kuriositäten den Modulschacht oder das Laufwerk, die bei westlichen Publishern nicht einmal vorgeführt werden dürften. Beispielhaft steht in diesem Zusammenhang die Herangehensweise an Simulationen alltäglicher Dinge. *Tokyo Bus Guide* beispielsweise ist eine Serie, die 1999 erstmals auf der Dreamcast erscheint. Der Spieler übernimmt den Part des Busfahrers und muss sich ordnungsgemäß an die Verkehrsregeln halten. Klingt langweilig, die Umsetzung macht aber richtig Spaß. Ruppiges Anfahren, mangelhaftes Blinkersetzen oder gar das Missachten von Verkehrsregeln wird sofort mit Punktabzug oder gleich mit dem Game ▶

Erfolges von Nintendos Famicom (NES), das dieses Hobby nun auch

in die kleinen japanischen Wohnzimmer transportiert. Spielen wird richtiggehend zu einem Massenphänomen, das bei vielen Menschen die anderen Freizeitaktivitäten zu einer Randerscheinung werden lässt. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sind Videospiele ein fester Bestandteil der japanischen Kultur, mehr und mehr Firmen entstehen, die sich ausschließlich der Entwicklung neuer Software verschrieben haben. Manche haben dabei ihre ganz eigenen Erfolgsgeschichten, denn gerade der Markt für Heimkonsolen bietet vielen Kreativen eine Möglichkeit, mit vergleichsweise geringem Aufwand

► **TYPISCH:** Fatestay ist eines der zahlreichen japanischen Spiele im Zeichenstil.



SHOOT 'EM UP

Ein Relikt aus vergangenen Zeiten?

Auch wenn sich seit der Entwicklung von Space Invaders einiges getan hat, ist das Grundprinzip der 2D-Shoot-'em-Ups immer gleich geblieben. Zwar haben sie im Westen seit fünfzehn Jahren deutlich an Bedeutung verloren, doch in Japan haben sie an Wichtigkeit kaum eingebüßt, und das, obwohl sie sich technisch und spielerisch seit etwa zehn Jahren nur noch ganz zaghaft weiterentwickeln. Erstaunlich, wenn man bedenkt, wie sehr sich beispielsweise die Ego-Shooter im gleichen Zeitraum verbessert haben. Da mutet es fast trotzig an, wenn immer wieder kleinere Studios oder die Action-Spezialisten von Treasure einen effekgeladenen 2D-Shooter in die Spielhallen und anschließend auf Heimkonsolen bringen. Doch diese Spiele haben eine ganz eigene Faszination, die zeitlos erscheint. Gegnerformationen am besten auswendig kennen, blitzschnelle Reaktionen und die Frequenz des Schussknopfes stetig nach oben zu schrauben sind offensichtlich die Hauptmotive der Fans, die *Radiant Silvergun*, *Psyvariar* oder *Ikaruga* jederzeit einem *Half-Life* oder *Halo* vorzuziehen scheinen.

► **SAUSCHWER:** *Ikaruga* von Treasure gilt als einer der besten 2D-Shooter aller Zeiten.



DIE BEMANI-REIHE

Hier spielt eben doch die Musik.

Hier läuft es einmal umgekehrt. Während Japan als das Land gilt, das innovative Erfindungen adaptiert und verbessert (böse Zungen behaupten sogar, man würde Technologien stehlen), gibt es bereits Bereiche, in denen es umgekehrt passiert. Konkret läuft das bei Musikspielen so. In Japan entsteht 1997 ein neues Genre, das der Titel *beatmania* begründet: Musikspiele. Konami simuliert damit die Arbeit eines DJs und bildet virtuell Plattenteller und die entsprechenden Kontrollen ab. Nachdem *beatmania* quasi über Nacht zum Renner in den Spielhallen wird, entstehen kurze Zeit später auch Konsolenversionen und neue Richtungen, wie *Dancing Stage* (in Japan *Dance Dance Revolution*), das auch in westlichen Gefilden populär ist, *Karaoke Revolution* und *Guitar Freaks*. Konami wird zum Musikspiel-Experten und Bemani-Begründer, ein Begriff, der sich von *beatmania* ableitet. Nachdem die Tanzspielwelle 2003 auch Europa erreicht, wird dieses Genre auch hierzulande populär.

2004 entwickelt Sony in Europa sein eigenes Dance-Spiel und versetzt die westliche Welt ins *SingStar*-Fieber. Kurioserweise gilt das Spiel in der Hochburg des Karaoke als Flop. 2005 veröffentlicht Red Octane Harmonix' *Guitar Hero*, das das Konzept von Konamis *Guitar Freaks*-Reihe kaltschnäuzig akkupfert und perfektioniert. Der nächste Schritt in dieser Richtung ist *Rock Band*, das all diese Elemente weiter zusammenführt. Schade eigentlich, dass kaum ein Spieler weiß, dass die Wurzeln für die Masse hiesiger Musikspiele in Konamis Bemani-Reihe liegen.



◀ **VORBILD:** Zwar unterscheidet sich *Guitar Freaks* visuell von *Guitar Hero*, spielerisch aber kaum.

▼ **NACHHAMER:** Und so sieht die westliche Optimierung des *Guitar-Freaks*-Konzeptes aus.





Over bestraft. In die gleiche Kerbe schlägt Taitos *Densha de Go!*-Reihe, die im Übrigen 1996 (wen wundert's?) zuerst in der Spielhalle erscheint und im Laufe der nächsten Jahre für nahezu alle populären Plattformen konsequent umgesetzt wird. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Zugführers, der gemäß seines Fahrplans zu einer bestimmten Zeit am Zielort sein muss. Klappt das nicht, gibt es rigoros Punktabzug. Hier zeigt sich aber deutlich der Unterschied, wie sich Japaner einem solchen Thema nähern und wie westliche Entwickler das machen. Das westliche Pendant des Softwaregiganten Microsoft heißt *Train Simulator*, und der Name ist Programm. Während *Densha de Go!* einen comicartigen Look bietet und einen spielerischen Ansatz verfolgt, ist Microsofts Anspruch das manchmal trockene und originalgetreue Steuern eines Zuges, fotorealistische Streckennachbauten inklusive. Taitos Ansatz ist da deutlich spannender, wenngleich das zulasten des Realismus geht, aber genau dies

ist auch beabsichtigt. Mittlerweile wird in Japan auf einer Konsole so ziemlich alles simuliert, was nur den Hauch von Spaß verspricht: Eigene Lebensformen (*Seaman, N.U.D.E.*), Haustiere (*Nintendogs*), das Leben selbst (*Animal Crossing, Princess Maker*) oder selbst das Dating (*True Love, Classmates*). Ein eigener Unterbereich sind Berufssimulationen, in denen der Spieler beispielsweise in einen Arztkittel (*Trauma Center*) schlüpft oder gar eine Kochmütze aufsetzt, um schmackhafte Gerichte rechtzeitig und auf den Punkt gegart auf den Tisch zu bringen (*Ore no Ryouri, Cooking Mama*). Nicht ganz ohne Grund sind gerade diese Konzepte in Japan so beliebt, denn Arbeit beziehungsweise Berufswahl sind nach wie vor zentrale Themen, und einmal getroffen, steht diese Entscheidung im traditionsbewussten Land normalerweise bis zum Ruhestand. Wie schön also, einmal ohne Zwänge in andere Berufe schlüpfen zu können.

MANGA-KULTUR

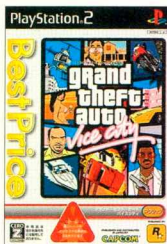
Wenn eine Simulation nicht den Spielspaß verspricht, den eine Tätigkeit versprechen könnte, weicht man auf andere Genres aus, denn zur Not passt das Konzept immer noch in eine sogenannte Visual Novel. Als Untergenre zum Adventure wirken diese Spiele wie eine Mischung aus Manga und Anime. Minimalistische Animationen treffen auf comicartige Präsentation, und so lassen sich ebenfalls witzige Geschichten um

Detektive oder Anwälte kreieren, der bekannteste Vertreter feierte auch hierzulande bereits Erfolge (*Phoenix Wright*). Natürlich ist die Manga-Kultur generell bei den Videospielen beinahe allgegenwärtig. Umsetzungen zu erfolgreichen Reihen (*Detektiv Conan, Dragonball, 3x3 Eyes*) sind ebenso an der Tagesordnung wie all die Spiele, die ganz klar im japanischen Zeichenstil gehalten sind (*Otogirisso, Fate/Stay Night*). Die *Katamar*-Reihe hingegen unterscheidet sich vollkommen von den vorher genannten Beispielen, illustriert aber wiederum eine Eigenheit der japanischen Spieler, und zwar ihre Unvoreingenommenheit. Hier schlüpft man in die Rolle eines kleinen Querkopfes, dessen Vater König Kosmos versehentlich das Weltall vernichtet hatte. Die Aufgabe besteht nun darin, mithilfe eines lebenden Balles so viele Gegenstände aufzusammeln, dass aus diesem wieder ein Planet oder Mond werden kann. Obwohl dieses Konzept außerhalb japanischer Landesgrenzen wenig Erfolg versprechend zu sein scheint, wagt Namco dennoch den Schritt über den Ozean und bringt die Reihe in den USA und ab Teil 2 in Zusammenarbeit mit EA in Europa auf den Markt. Auch wenn der Erfolg im Westen nicht wiederholt werden kann, verkaufen sich die Teile in ausreichender Stückzahl – was beweist, dass auch westliche Spieler durchaus Spaß an japanischen Konzepten finden. Zudem ist es ein



WESTLICHE SPIELE IN JAPAN

Warum westliche Millionenseller in Japan kaum jemanden interessieren



▲ **AUSNAHMEERFOLG:**
Wurde bereits über
400.000 mal in Japan
verkauft.

In den USA und Europa bestimmen meist die üblichen Verdächtigen die Verkaufscharts: *Splinter Cell*, *FIFA*, *Tomb Raider* oder *Need for Speed*. Doch all diese Titel fristen in Japan bestenfalls ein Schattendasein, von der *GTA*-Reihe mal abgesehen, die mit Teil III und *Vice City* beachtliche 300.000 beziehungsweise 400.000 Exemplare verkauft. Der geneigte Leser dieser Reportage wird möglicherweise annehmen, all diesen Spielen fehle es an einer gehörigen Portion Spaß. Tatsächlich haben westliche Spiele nun mal einen durchaus ernsthafteren Hintergrund als die meisten Fernost-Kollegen. Vielleicht ist das ein Erklärungsansatz. Eigentlich kann über die Gründe aber nur spekuliert werden, denn bisher hat kaum ein westlicher Hersteller das Patent-Rezept für den Erfolg in Japan gefunden. Ein wichtiger Grund könnte sein, dass im traditionsbewussten Land stark wahrgenommen wird, dass diese Spiele eben nicht von einheimischen Firmen produziert wurden. So lässt sich zum Teil auch erklären, warum die Xbox 360 in Japan kaum Zuspruch findet. Für den fehlenden Erfolg von Ego-Shootern scheint es hingegen eine ganz andere Erklärung zu geben: Japanern wird leicht schlecht, wenn sie ein Spiel in der Ego-Perspektive erleben. Jetzt wissen wir zumindest, warum *Resident Evil* wohl immer ein Third-Person-Abenteuer bleiben wird.



schönes Beispiel, wie stark die beiden Märkte mittlerweile zusammenwachsen, der Erfolg von *Phoenix Wright*, *Katamari* und Konsorten zeigt, dass sich auch westliche Videospielfreunde mit vermeintlich ur-japanischen Spielkonzepten anfreunden können. Für die Entwickler ist das ein Umstand, der ihnen teilweise mehr Luft zum Atmen verschafft, denn die gestiegenen Kosten machen es zum Teil notwendig, die-

se Spiele auch in anderen Territorien zu veröffentlichen. Dennoch werden auch weiterhin viele Titel erscheinen, die Japan-exklusiv bleiben werden, nach wie vor gibt es beispielsweise genügend Rollenspiele, die selbst in Japan nur eine bestimmte Zielgruppe ansprechen, oder unzählige Umsetzungen von Mahjongg, Pachinko und anderer Glücksspiele, die zu dicht mit Japans Kultur verbunden sind. Rollenspieleriese Square Enix beispielsweise kündigt im Februar 2007 My

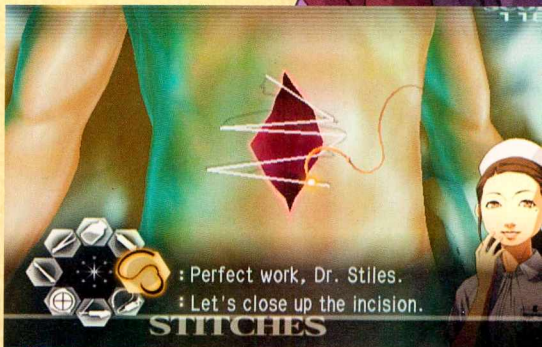
happy manners für Nintendo DS an, eine Anleitung für junge Frauen, wie man sich richtig verhält, spielerischer Ansatz inklusive. Doch die Annäherung der beiden ehemals grundverschiedenen Spielermärkte hat bereits begonnen. Der Erfolg von *Trauma Center*, *Phoenix Wright* oder auch *Pokémon* und *Final Fantasy* zeigt, dass westliche wie japanische Spieler alles beinahe gleichermaßen fasziniert, was Spaß macht und eine tolle Geschichte zu erzählen weiß. **af ■**



▼ **SKURRILER FLOP:** *We love Katamari* war in Japan extrem erfolgreich. In Deutschland wurden aber nur wenige Tausend Exemplare verkauft.



▼ **SKURRILER ERFOLG:** *Trauma Center: Second Opinion* fand auch bei uns viele Fans.



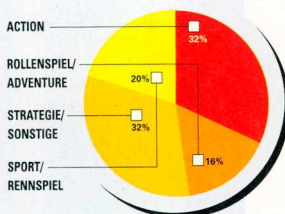
TESTCENTER

REDAKTION UND LAYOUT VON GAMES AKTUELL STELLEN SICH VOR

DAS TEAM IM ÜBERBLICK

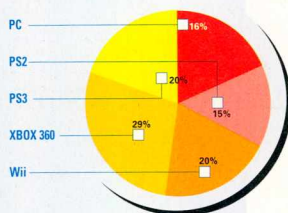
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



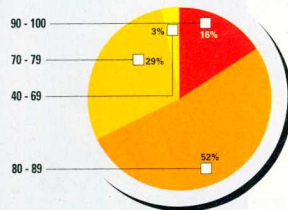
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGSSTATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action, Sport, Rennspiele, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Mass Effect, Call of Duty 4, Sega Rally, PES 2008
Wünscht sich zu Weihnachten: Dass jemand die Uhr anhält und mein Weihnachtsurlaub acht Monate dauert
Singt unterm Christbaum: Das Titellied von „Ein Colt für alle Fälle“



ANDREAS SZEDLAK LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sport, Shooter, Rennspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Call of Duty 4, Half-Life 2, The Orange Box, PES 2008
Wünscht sich zu Weihnachten: Erholung sowie viel Zeit für Familie und Freunde
Singt unterm Christbaum: Die HSV-Hymne zur Herbstmeisterschaft (Daumen drück)



SASCHA DOWIDAT REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Musik, Shoot 'em Ups, Jump & Run, Rennspiele
Spielt zurzeit: BioShock, Phoenix Wright 2, Under Defeat, Sega Rally
Wünscht sich zu Weihnachten: Mindestens drei Meter hohen Schnee und eine eigene Sauna
Singt unterm Christbaum: Die gesamte Singstar 80's Collection rauf und runter :-)



SIMON FISTRICH LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action aller Art, Rollenspiele, Echtzeit-Strategie
Spielt zurzeit: Ratchet & Clank, Kane & Lynch, Call of Duty 4
Wünscht sich zu Weihnachten: Dass Tim Schafer sich mit Brutal Legend nicht zu viel Zeit lässt
Singt unterm Christbaum: The Number of the Beast von Iron Maiden



KATHARINA REUSS TRAINEE

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele, Horror-Adventure
Spielt zurzeit: Kane & Lynch, Mass Effect, Boulder Dash
Wünscht sich zu Weihnachten: Keinen Schnee – und diesen Schlatterfilm mit den Schafen
Singt unterm Christbaum: „Fürsinn Du Som Lyser“ – aber erst nach ein paar Met



THOMAS NICKEL FREIER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Action-Adventures, Prügelspiele
Spielt zurzeit: Virtua Fighter 5, Silent Hill Origins
Wünscht sich zu Weihnachten: Einen Abenteuer-Trip zu den schönsten archaischen Grabungen im anatolischen Hochland
Singt unterm Christbaum: Den Klassiker „Otti fröhliche, Otti seelige“



MATTHIAS ZEUKÉ ONLINE-REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat 'em Up, Action-Adventure
Spielt zurzeit: Streets of Rage 2, Rayman Raving Rabbids 2
Wünscht sich zu Weihnachten: Rachenputzer – Schmierli für die Stimmblätter
Singt unterm Christbaum: Oh, du fröhliches Schmierli



LESERBRIEF-PAVIAN LESERBRIEF-PAVIAN

Lieblingsgenre: Hyperrealistische Future-Shooter
Spielt zurzeit: Donkey Kong Country, Donkey Kong: Jungle Beat
Wünscht sich zu Weihnachten: Eine eigene Bananenplantage (die ohne Terroristen) und endlich einmal gepflegt Urlaub
Singt unterm Christbaum: Die Affen rasen durch den Wald



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: Assassin's Creed, Crash of the Titans
Wünscht sich zu Weihnachten: Viele bunte Eier... Ach nee, das dauert ja noch etwas.
Singt unterm Christbaum: Nix – denn ich habe ein frühkindliches Singtrauma



ARNE SÖNTGERATH LAYOUTER

Lieblingsgenre: Action, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit: Assassin's Creed, Call of Duty, Mass Effect
Wünscht sich zu Weihnachten: Zwei Meter hohen Schnee und ne menge Zeit
Singt unterm Christbaum: Nix, da er nicht singen kann. Aber er wird ein paar Hardcore-CDs einlegen



UNSER TESTSYSTEM

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	12.12.2007/60 €	12.12.2007/ 60 €	12.12.2007/60 €	12.12.2007/60 €	12.12.2007/60 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

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

PS3
Das jeweilige Spiel kommt definitiv, uns lag aber noch keine Testversion vor.

Xbox 360
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.

Einstufiger

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 Telegrafform, welche entscheidenden Stärken und Schwächen der jeweils getestete Titel hat.

GAMES-AKTUELL-STEMPEL

Damit Sie die Spielspaß-Wertung einordnen können, wird jeder Titel mit einer zusätzlichen Note versehen – von „ungenügend“ bis „sehr gut“.

SPIELSPASS

Die alles entscheidende Zahl: Je mehr Laune der getestete Titel beim Zocken macht, desto höher seine Prozentwertung.

WERTUNG

Spieltitel

PLAYSTATION 3

GUT

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

SCHLECHT

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



GRAFIK

Ob schön oder hässlich – die Grafikwertung sagt Ihnen, was das getestete Spiel in Sachen Optik zu bieten hat. Wichtig: Wir belohnen nicht nur Hightech-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 Wi-Fi eine Selbstverständlichkeit: Wir überprüfen die Mehrspieler-Modi jedes einzelnen Spiels und vergeben danach eine passende Wertung.

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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



SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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

TOP-HIT

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

MOST WANTED

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

VIDEO AUF DVD

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

DEMO AUF DVD

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

CYLINK

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

DIE ZEHN TESTGEBOTE

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

ASSASSIN'S CREED™

CYLINK
CYNAMITE
61F
Ihr CyLink-Code

Altair will hoch hinaus. Der Assassine hat den Auftrag, Ubisofts Action-Kracher an den Spielspaß-Gipfel zu bringen. Dabei versteckt er ein sensationelles Zukunftsszenario unter seiner spitzen Kapuze.

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Ubisoft
Entwickler
Ubisoft Montreal

- ▶ Animus ermöglicht eine Reise in die Erinnerung der Vorfahren.
- ▶ Mittelalter-Abschnitt spielt im Jahre 1191.
- ▶ Elf Attentate sind zu verüben.

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet <http://assassinscreed.de.ubi.com/experience/>



System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

Februar '08/50 €

PS2

erscheint nicht

PS3

15.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

15.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Wii

erscheint nicht



▲ **SEITENHIEB:** Eine Konterattacke ist die wirkungsvollste Art, einen Gegner aufs Kreuz zu legen. Dabei kommt es auf eine blitzschnelle Reaktion an. (Xbox 360)



▲ **FEDERVIEH:** Der Adler sitzt hier nicht zum Spaß. Er signalisiert uns, dass wir diesen Aussichtsturm noch nicht erklommen haben. (Xbox 360)

Assassin's Creed spielt gar nicht im Mittelalter. Es tut nur so, als ob. Es spielt in der Zukunft. Hier gibt es eine Maschine namens Animus. Damit machen Sie eine Reise in die Erinnerungen Ihrer Vorfahren. Eine Reise ins Mittelalter ...

So, jetzt ist es raus. Bevor Sie sich jetzt üble Beschimpfungen für uns ausdenken, weil wir schon alles verraten haben, sei Ihnen gesagt: Der Storytwist wird bereits in den ersten Spielminuten aufgelöst! Und keine Ahnung, wie es Ihnen gerade geht, aber uns hat die seltsame Geschichte sofort sehr neugierig gemacht.

SKLAVE DER VERGANGENHEIT

Sie schlüpfen in den Kapuzenpulli des Barkeepers Desmond Miles. „In Ihrem Kopf ist etwas, das meine Auftraggeber haben wollen“ teilt Ihnen ein bärtiger Wissenschaftler mit. „Wenn Sie nicht kooperieren, werden wir Sie töten!“

Zeitsprung. Desmond befindet sich im Animus. Er hat seinen Pulli gegen ein weißes Kapuzengewand getauscht. Ab sofort hört er auf den Namen Altair. Seine Berufsbezeich-

nung: Assassine. Seine Tätigkeit: Zielpersonen eliminieren. Seine Waffen: scharfe Klingen.

Altair schlendert durch das Reichenviertel von Jerusalem. Er macht das, was er vor jedem Attentat tut: er beobachtet, sammelt Informationen. Jedes seiner Ziele verfügt über einen Stab an Wachpersonal – leicht zu kriegen sind die machterfüllten Bösewichte nicht. Doch Altair ist ein Profi. Er weiß genau, was zu tun ist und führt seinen Auftrag mit fast schon mechanischer Präzision aus.

In jeder der drei Städte Damaskus, Akkon und Jerusalem gibt es einen Verbindungsmann. Dieser ist vor einem Auftrag der erste Anlaufpunkt. Sein Büro ist nur über einen vergitterten Eingang auf dem Dach zu erreichen. Sobald eine der über die Stadt verteilten Wachen Altair entdeckt und Alarm schlägt, wird das Gitter geschlossen. Doch wie gesagt: Altair ist Profi. Ergo ist das Gitter offen.

Unser Verbindungsmann verrät, wo wir die benötigten Infos für das nächste Attentat bekommen: „Irgendwo östlich von hier, bei der Moschee“, meint er „und weiter im Sü-



▲ **HIGHTECH-LIEGE:** Desmond Miles alias Altair liegt auf dem Animus. Mit dieser Maschine reist er in die Erinnerungen seiner Vorfahren. (PS3)

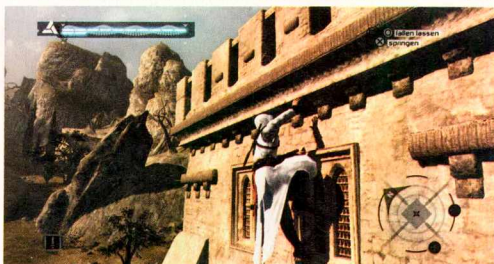
den“. Klar, wir könnten jetzt einfach dorthin laufen und nach den Informanten Ausschau halten. Doch die Sucherei würde dauern, denn das Jerusalem in *Assassin's Creed* ist riesig und besitzt viele enge Seitengassen. Also greift Plan B, der da heißt: klettern. Erreichen wir die Spitze eines Aussichtsturms und synchronisieren wir unsere Erinnerungen, werden die Informanten auf der Karte angezeigt

– sofern der Turm in deren Nähe ist. Wie ein Freelclimber hangeln wir uns an der Fassade nach oben, nutzen Fenstersimse als Stufen und ziehen uns an Vorsprüngen hoch. Dies sieht nicht nur ungemein geschmeidig aus, sondern geht nach kurzer Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut über. Zum Klettern halten wir zwei Buttons gedrückt und machen den Rest mit dem Analog-Stick. Sind genü- ▶

▼ **LIEBESNEST?** Das mittelalterliche Häuschen ist kein Platz für ein Schäferstündchen. Es dient als temporäres Versteck vor den Wachen. (Xbox 360)



▼ **LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNG:** Das Klettern geht schon nach kurzer Zeit intuitiv von der Hand. Altair nutzt jeden noch so kleinen Vorsprung als Grifff. (PS3)



SO SPIELT SICH EINE TYPISCHE MISSION

Insgesamt stehen auf Ihrer Tötungsliste elf Namen. Die Vorbereitung eines Attentats verläuft dabei in den meisten Fällen nach demselben Muster.

SCHEMA ASSASSIN'S CREED

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Zunächst schauen Sie beim Assassinen-Büro vorbei, um Ihrem Verbindungsmann von dem Vorhaben zu erzählen (Bild 1). Manchmal hat der Kollege einen blöden Spruch auf den Lippen, manchmal beglückwünscht er Sie einfach zu der Entscheidung, einen bösen Buben unter die Erde bringen zu wollen. Danach besteigen Sie im Zielgebiet einen Aussichtsturm und synchronisieren Ihre Erinnerungen – sprich, Ihre Karte (Bild 2). Jetzt wissen Sie, wo Sie Passanten wichtige Informationen aus der Tasche ziehen (Bild 3) oder diese schlicht und einfach aus ihnen herausprügeln können (Bild 4). Haben Sie alle Infos, die Sie brauchen, kehren Sie zum Assassinen-Büro zurück, um sich eine Feder zu besorgen (Bild 5). Diese müssen Sie nach dem Attentat mit dem Blut des Opfers tränken. Man braucht schließlich einen Beweis. Bevor Sie den Lebenssaft abstreifen können, müssen Sie dem Attentatopfer aber noch ein Messer in den Rücken oder sonst wohin rammen (Bild 6). So, geschafft! War doch ganz easy, oder?



▲ VERBINDUNGSMANN: Das Assassinen-Büro ist einzig über das Dach zu erreichen. Nur wenn Sie unentdeckt bleiben, ist das Gitter auch geöffnet.



▲ SYNCHRONISATION: Im Büro erfahren Sie, in welchem Stadtteil Sie die Aussichtstürme besteigen müssen, um die gesuchten Informanten zu finden.



▲ TASCHENDIEBSTAHL: Nur wenn sich das Opfer bewegt und sich nicht umdreht, können Sie ihm heimlich das Dokument aus der Tasche ziehen.



▲ BEFRAGUNG: Um dem Informanten das Reden beizubringen, müssen Sie ihm erst mal einige Fausthiebe verpassen – dann sprudelt's aber aus ihm.



▲ BEWEIS: Nachdem Sie wissen, wo und wann Sie Ihr Ziel antreffen, lassen Sie sich im Assassinen-Büro eine Feder zur Beweissicherung geben.



▲ ATTENTAT: Als herrschsüchtiger Barbar darf man sich nie zu sicher fühlen. Sonst hat man ganz unversehens ein Messer im Rücken.

gend Griffe vorhanden, reicht es, den Stick nach vorne zu drücken. Alles Weitere macht Altair von alleine. Befinden wir uns in einer Sackgasse, bewegen wir den Stick zur Seite, vielleicht gibt es ja nebenan einen Weg

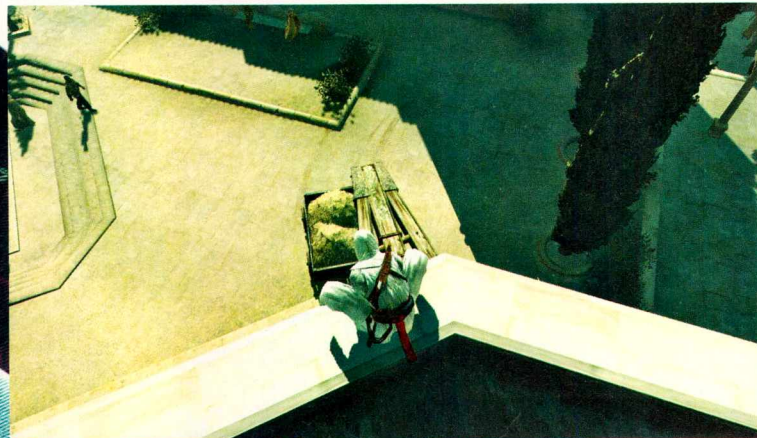
nach oben. Absturzgefahr besteht keine, solange wir die Buttons nicht loslassen.

Natürlich sollten wir nach dem Aktualisieren der Karte zügig wieder nach unten, denn es gilt ja ei-

nen Mordauftrag auszuführen. Am schnellsten geht die Reise mit dem sogenannten Todessprung, einem spektakulären Hechtsalto, der Sie garantiert in einem „zufällig“ aufgetürmten Strohberg landen lässt.

Da wir jetzt wissen, wo es die benötigten Infos gibt, können wir Altair schnurstracks dorthin steuern. Unauffällig bewegt sich der Assassine durch die belebte Marktstraße. Kommt uns eine Krugträgerin entgegen, lassen wir Altair per Knopfdruck den Arm ausstrecken, um sich an ihr vorbeizuschlingeln. Denn fällt das Tongefäß klirrend zu Boden, kann dies die Wachen aufschrecken. Und das würde unseren Plan fürs Erste durchkreuzen.

▼ MUTIG: Die schnellste und spektakulärste Art, einen Turm zu verlassen ist der sogenannte Todessprung. Doch der Name trügt, denn im Grunde kann dabei nichts schiefgehen. Schließlich steht immer ein Strohkübel parat. (Xbox 360)



TASCHENDIEB

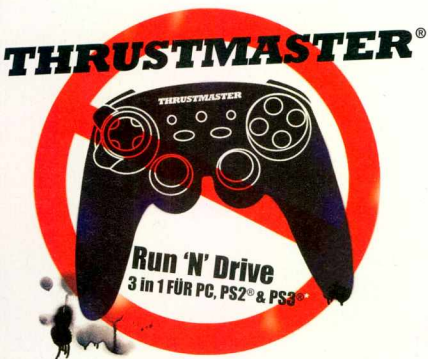
Wir sind beim gesuchten Informanten angelangt. Ein Dokument steckt in seiner Hosentasche. Das wollen wir haben, denn es verrät mehr über die Machenschaften unserer Zielperson. In einer Art Minispiel folgen wir dem Informanten, warten auf den passenden Moment. Im Optimalfall bewegt sich unser Diebstahlopfers gerade und schaut auch nicht nach hinten. Es ist so weit: Blitzschnell greifen wir zu, drehen uns um und tauchen in der Menschenmasse unter. Jetzt müssen wir nur noch he-



▲ **ARTISTISCH:** Wie ein Zirkuskünstler balanciert Altair selbst auf schmalsten Holzstegen. Große Entfernungen lassen sich auf diese Weise leichter überbrücken, als wenn er sich durch die engen Gassen kämpft. (Xbox 360)

rausfinden, wo sich unser Ziel aufhält und wann der beste Zeitpunkt ist, es zu eliminieren. Also auf zum nächsten Minispiel: „Befragung“. Ob man den Begriff im Mittelalter dafür verwendete, wenn man jemanden durch Fausthiebe zum Reden brachte? Auf jeden Fall kriegt Altair alle Auskünfte, die er sich erhofft hat. Ein gutmütiger Assassine sagt jetzt brav danke und lässt das Gegenüber gehen. Doch Altair ist böse und rammt ihm sein Messer in den Bauch.

Pro Mission müssen Sie zwei bis drei dieser Minigames beenden, damit das Attentatsziel auf der Karte erscheint. Neben den erwähnten Recherche-Arten können Sie noch vertrauliche Gespräche belauschen oder einem Kollegen einen Gefallen tun: Erledigen Sie mehrere Wachen in begrenzter Zeit, erhalten Sie die benötigten Infos für das geplante Attentat. Vor der Tötungsaktion müssen Sie nochmal beim Verbindungsmann vorbeischaun. Dieser überreicht Ih-



COMMISSION FOR FAIR PLAY

BANNED

WEGEN UNLAUTEREN VORTEILS

VERLIERST DU AUF EINMAL GEGEN RIVALEN, DIE DU NORMALWEISE IN DIE TASCHEN STECKST? UNSERE BEOBSCHTUNGEN HABEN ERGEBEN, DASS DIESE VIELLEICHT SCHON DIESES RUN 'N' DRIVE GAMEPAD NUTZEN! GEÄCHTET WEGEN FOLGENDER FEATURES:

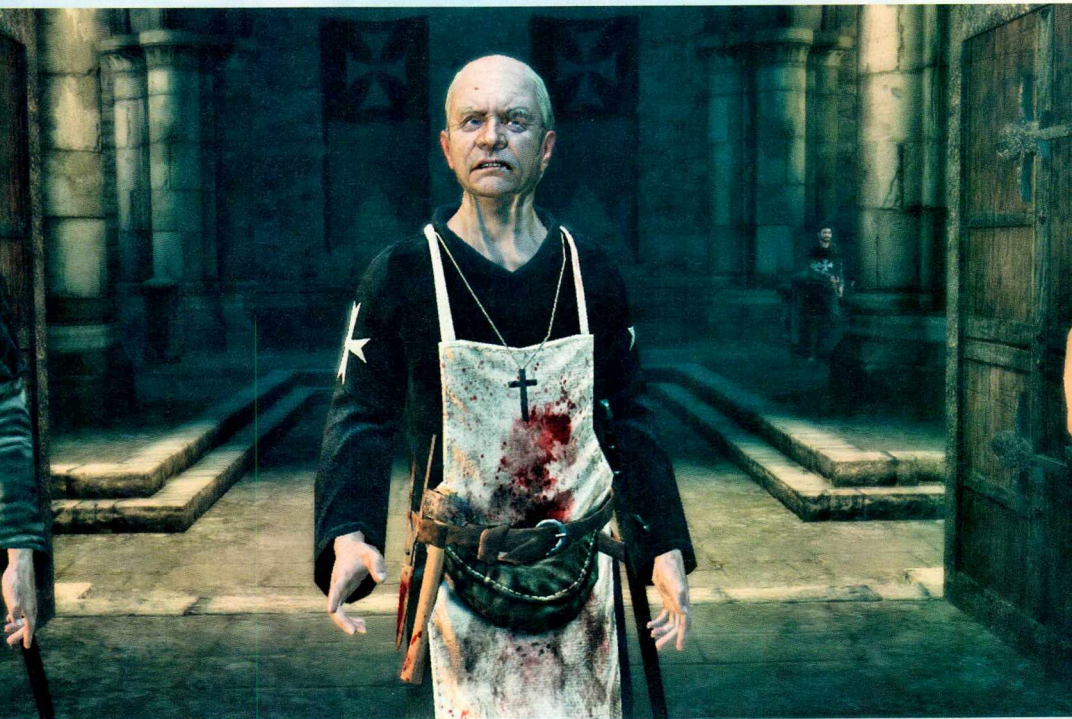
- OPTISCHES RAD FÜR BISHER UNERREICHTE PRÄZISION IN ALLEN SPIELSITUATIONEN
- MULTI-TRIGGER BRINGEN **ULTIMATIVEN TRIGGER-FUN**
- MAPPING ERLAUBT DEM SPIELER JEDERZEIT KONFIGURIEREN DES GAMEPADS – **NULL AUSFALLSZEITEN**
- **7 AXEN** BIETEN BERAUSCHENDE REALITÄT – ABSOLUT STARKES ANSPRECHVERHALTEN INKLUSIVE
- ERGONOMISCHES DESIGN BIETET **EXTREMEN KOMFORT**
- KOMPATIBEL MIT DEN PLATTFORMEN PS2®, PS3® & PC
- VERFÜGBAR IN KABELVERSION UND KABELLOS (2,4 GHZ TECHNOLOGIE)

* Auf der PlayStation®3: Unterstützt ausschließlich «Playstation®3»-a-Spiele – unterstützt keinen «Bewegungssensor»

ACHTUNG: HALTE DICH UNBEDINGT VON WWW.THIRSTMASTER.COM FERN, UM EINE VERFOLGUNG ZU VERMEIDEN!

Guillemot Corporation S.A. BP 2 94204 La Gacilly Cedex - France © 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation, PlayStation®2 und PS3 sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen sind bündig, Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Benachteiligung geändert werden und variieren von Land zu Land.





▲ **ATTENTATSOPIFER:** Dieser freundliche Zeitgenosse steht auf unserer Tötungsliste. Offenbar hat er sich durch die Menschenversuche in seinem Heim einige Feinde gemacht. Jedes Attentat wird von einer brutalen Cut-Scene eingeleitet, die beweist, dass unser potentielles Opfer zu Recht auf unserem Zettel steht. (Xbox 360)

▼ **RETTUNGSTAT:** Bürger vor der Willkür des Militärs zu retten zahlt sich aus. Dies imponiert den Gelehrten die Ihnen fortan bei der Flucht helfen. (PS3)



nen eine Feder, die Sie mit dem Blut des Opfers tränken sollen.

Dann ist es endlich so weit: Wir machen uns auf, Jerusalems brutales Stadtoberhaupt kaltzumachen. Um nochmal so richtig die Emotionen in uns zu schüren, zeigt man uns, wie barbarisch der Mann im edlen Gewand vorgeht. Auf einer öffentlichen Versammlung wagt es ein Bürger, Kritik an seinem Herrn zu äußern. Der Tyrann beendet das Schauspiel, indem er dem Mann einen Dolch in die Brust jagt. Blut spritzt, Schreie ertönen. Uns reicht das, er ist fällig!

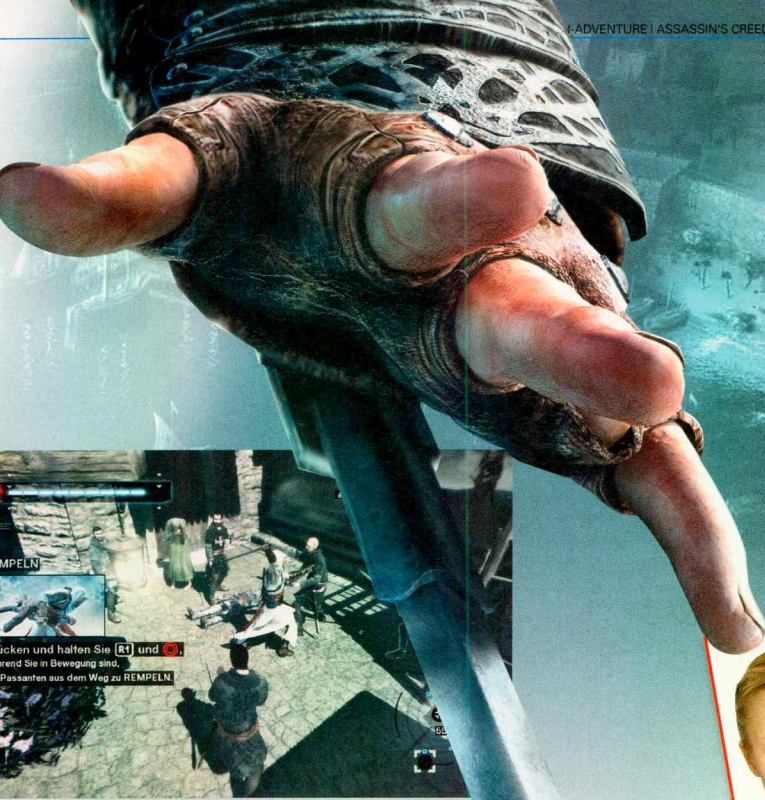
Wir nutzen die allgemeine Aufregung und schleichen uns an den Moloch heran. Er genießt den Triumph, ist einen Moment unaufmerksam. Dies nutzen wir aus und rammen ihm unsere Klinge in den Rücken. Geschafft? Von wegen, jetzt geht's erst richtig los.

KONTERTAKTIK

Logisch, dass uns die Wachen nicht so einfach entkommen lassen. Mehr als ein halbes Dutzend Schwerter strecken sich uns entgegen. Wir war-

ten auf den ersten Hieb und drücken exakt in diesem Moment den Konter-Button, Altair pariert den Angriff elegant, durchbohrt seinen Widersacher und presst mit einem kräftigen Ruck die Lebensenergie aus dem Soldaten. Der Nächste packt uns am Kragen und schleudert uns nach hinten. Bei der feindlichen Greifattacke reagieren wir blitzschnell und weichen aus. Dann halten wir den Schlagknopf gedrückt und hauen dem Gegenüber dermaßen einen vor den Latz, dass dieser blutspritzend zu Boden geht.

Das dauert uns jetzt zu lange. Daher verabschieden wir uns aus dem Gefecht, indem wir den linken Trigger betätigen und so den Kampfmodus verlassen. Wir sprinten zur nächsten Häuserwand und versuchen, diese zu erklimmen. Mist, Sackgasse! Die Wachen sind schon zur Stelle und werfen mit Steinen nach uns. Einer klatscht gegen unsere Hand, wir stürzen ab. Weiter geht's zur nächsten Fassade. Wieder hangeln wir uns nach oben und ziehen uns auf einen schmalen Holzbalken. Wir springen von Steg zu Steg, landen auf einem



MPEN
halten Sie (R1) und
rend Sie in Bewegung sind,
Passanten aus dem Weg zu REMPELN.

▲ **FRONTALANGRIFF:** Halten wir den Schlagbutton gedrückt, setzt Altair zur Sturmattacke an. Häufig blocken die Gegner den Hieb aber ab. (PS3)

Haus. Von hier aus geht's weiter über die Dächer von Jerusalem bis zu unserem Verbindungsmann. Doch das Alarm-Icon leuchtet noch rot, folglich ist das Gitter auf dem Dach verschlossen. So langsam macht sich in uns Panik breit. Wir blicken uns um, entdecken ein Versteck, in das wir uns flugs hineinstürzen. Altair springt von selbst wieder hinaus, denn eine Wache hat ihn beobachtet. Beim nächsten Versteck haben wir mehr Glück. Wir warten einige Sekunden. Als die Luft wieder rein ist, kehren wir endlich zum Assassinen-Büro zurück und präsentieren dort stolz unsere blutdurchtränkte Feder!

ASSASSINE AM FLIESSBAND

So, liebe Leser, jetzt wissen Sie ungefähr, wie sich eine typische Mission in *Assassin's Creed* spielt. Unser erster Eindruck: überwältigend! Liebevoll dargestelltes Stadtleben, tolle Steuerung und klasse inszenierte Kämpfe. Vielleicht haben Sie sich aber gefragt, warum wir dieses Attentat so ausführlich erklärt haben, wo es doch noch viele weitere Tötungsaufgaben

geben muss. Die Antwort ist so simpel wie enttäuschend: Von den zehn Missionen verlaufen neun mehr oder weniger gleich. Klar, Sie wechseln zwischen den drei Städten und die eigentlichen Attentate unterscheiden sich auch. Aber die langwierigen Vorbereitungen sind immer identisch. Ziemlich bald ertappt man sich bei dem Gedanken: „Das kann doch nicht sein, dass nichts Neues kommt.“ Es kommt, aber erst ganz am Ende des rund 20-stündigen Ac-

tion-Adventures. Auch die Kämpfe konnten uns im Dauertest nicht restlos überzeugen. Wir erhalten zwar nach jedem erledigten neue Waffen oder neue Moves. Im Grunde führen aber nur die Konterattacken zum sicheren Sieg. Diese schauen dank cineastischer Kameraperspektive zwar echt cool aus, ►

▼ **LAUSCHANGRIFF:** Von der Bank aus lauschen Sie dem Gespräch der weiß markierten Personen und sammeln so Infos über Ihr nächstes Opfer. (Xbox 360)



SÜSSES GESICHT AUS HOLLYWOOD

Ubisoft konnte die aufstrebende Jungschauspielerin Kristen Bell für eine Rolle in *Assassin's Creed* gewinnen. Sie spielt die Wissenschafts-Assistentin Lucy Stillman. Gemeinsam mit ihrem griesgrämigen Boss Warren Vidic kümmert sie sich um die futuristische Animus-Maschine, die Sie in die Erinnerungen Ihrer Vorfahren reisen lässt.

Kristen Bell ist unter anderem in der TV-Serie *Heroes* zu sehen. 2008 darf die 27-jährige in *Fanboys* erneut ihr Talent unter Beweis stellen.



▲ **STEIF:** Richtig locker ist Kirsten im Spiel nicht. Zitat Desmond: „Wann hat Ihnen denn jemand einen Besen in den Hintern gesteckt?“



▲ **WO SOLL DICH DER DOLCH TREFFEN?** Altairs Gesichtsausdruck zeigt seine Entschlossenheit. Bei Konterattacken wechselt die Kamera blitzschnell in eine cineastische Perspektive. Im Kampfmodus verändert die futuristische Animus-Maschine zudem die Farbgebung. (PS3)

LIMITIERTE EDITION

Sammlereditionen sind sehr beliebt. Kaum verwunderlich, dass auch ein derart heiß ersehntes Spiel wie *Assassin's Creed* in einer Limited Edition erhältlich ist.

Highlight der Box ist eine hochwertige Altair-Figur mit einer stattlichen Höhe von 30 Zentimetern. An der Statue des Assassinen prangt die volle Waffenausstattung. Neben Dolch und Schwert findet der Sammler auch die mörderische Klinge an Altairs Unterarm. Die Limited Edition ist für Xbox 360 und PS3 erhältlich. Preis: 89,95 Euro.



nach einer gewissen Zeit hat man sich daran aber sattgesehen.

Woran wir uns aber selbst nach 20 Stunden nicht sattsehen konnten, sind die grandios dargestellten mittelalterlichen Städte: Die vielfältigen Gemäuer schauen fast schon echt aus, auch die realistische Farbgebung trägt zur naturgetreuen Optik bei. Besonders gefallen haben uns auch die Partikeleffekte wie umherfliegende Pollen oder feiner Nebel sowie die genialen Schatten. Auch wenn diese hauptsächlich nur dann in Echtzeit

berechnet werden, wenn sie von Menschen geworfen werden oder auf Personen treffen.

Die Stadtbewohner tragen herrliche Gewänder und bewegen sich wirklichkeitsgetreu. Den Gipfel der Animationskunst erreichten die Grafiker aber bei Hauptcharakter Altair. Wenn er über die Dächer hüpfte oder an riesigen Türmen emporkletterte, fällt uns nur ein Adjektiv ein: perfekt. Auch der Blick von oben ist etwas für Genießer. Dank der fantastischen Weitsicht können wir auf die ganze

▼ **WAS PASSIERT MIT MIR?** Zwischen den Gedächtnisabschnitten können Sie sich in der Forschungsstation frei bewegen und Fragen stellen. (PS3)





▲ **WO IST MEIN ZIEL?** Die Minimap zeigt an, wo sich der nächste Informant befindet. Hier haben wir es uns auf der Bank bequem gemacht, um unauffällig einem Gespräch lauschen zu können. Die beiden wohlgenährten Bürger neben uns scheint dies nicht weiter zu interessieren. (Xbox 360)

Stadt hinabschauen. Während der Rundumblick auf der Xbox 360 ebenso flüssig verläuft wie der Rest des Abenteuers, müssen PS3-Zocker mit einem steten Ruckeln leben. Begeistert hat uns bei beiden Fassungen die exzellente Klangumtermalung. Die Umgebungs- und Schwertgeräusche klingen genial. Nicht ganz mithalten kann da die deutsche Sprachausgabe.

Technik und Spielmechanik sind also schon jetzt auf einem sehr

hohen Niveau. Nun müssen die Entwickler für den Nachfolger nur noch am Missions-Design feilen, damit die Aufgaben nicht mehr so gleichförmig verlaufen.

FUTURE-MAN

Wieso wir fest an einen Nachfolger glauben? Weil die Zukunftstory um Desmond Miles, den Wissenschaftler Vidic und seine hübsche Assistentin Lucy (siehe Kasten Seite

47) mit einem offenen Ende abschließt. Ist doch Ehrensache, dass wir über diesen Ausgang ebenso wenig verraten wie über das Ende der Mittelalter-Story. Bilanzierend lässt sich aber sagen, dass speziell der Sci-Fi-Plot anfangs große Erwartungen weckt, diese aber letztlich nicht ganz

erfüllen kann. Zwar sind die beiden so unterschiedlichen Szenarios intelligent miteinander verwoben und geben den Mittelalter-Abschnitten dank futuristischer Animus-Elemente einen ganz eigenen Reiz. Doch mehr als schmuckes Beiwerk ist das Ganze dann doch nicht. **az**

WERTUNG

GUT

- ▲ Herrlich schöne Mittelalter-Städte
- ▲ Klettern und flüchten klappt wunderbar
- ▲ Motivierende Science-Fiction-Story

SCHLECHT

- ▼ Attentats-Vorbereitungen eintönig
- ▼ Kämpfe verlaufen größtenteils gleich
- ▼ Ende enttäuscht etwas

XBOX 360

Systemvorteile
+ Flüssige Darstellung

GRAFIK 16.9 94%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 91%

STEUERUNG 92%

MEHRSPIELER -

sehr gut

SPIELSPASS

89%

PLAYSTATION 3

Systemnachteile
- Stetige Ruckler

GRAFIK 16.9 88%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 91%

STEUERUNG 89%

MEHRSPIELER -

sehr gut

SPIELSPASS

87%

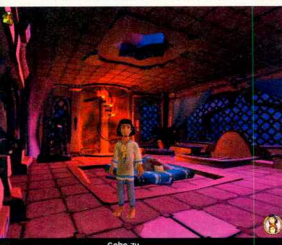
MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Schwindelerregender Sci-Fi-Trip in ein fantastisches Mittelalter-Ambiente – einfach wunderschön!

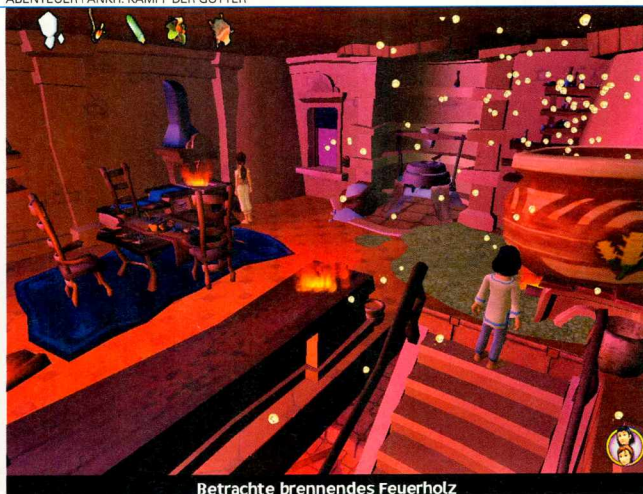
Selbst ohne Glaskugel bin ich mir sicher: Wenn Sie das erste Mal durch eine der herrlichen Städte laufen, vermeiden Sie es, zu blinzeln. Schnell wird klar, wofür die Macher einen großen Teil der vier Jahre Entwicklungszeit verwendet haben – und wofür nicht. Die Abwechslung hat man leider irgendwo in einer staubigen Seitengasse vergessen. Spätestens bei den Vorbereitungen zum vierten oder fünften Attentat lehnt man sich etwas gelangweilt zurück. Schade, denn ansonsten ist das Konzept grandios und macht viel Lust auf einen Nachfolger!

► **EIN KESSEL MAIS:** Um den Mais in Popcorn zu verwandeln, entzündet Sie einfach das trockene Feuerholz unter dem Krug. (PC)

▼ **HILFE, ES BRENNT:** Irgendetwas riecht hier doch komisch, oder? (PC)



Geh zu



Betrachte brennendes Feuerholz



FAKTEN



Genre
Abenteuer
Hersteller
Deadalic/Xider
Entwickler
Deck 13 Interactive

- 17 neue Charaktere
- Hilfreiche Hot-Spot-Anzeige
- 15 neue Locations
- Deutsche Sprachausgabe
- Das Ankh spricht!

PC-Anforderung Standard (S.41)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet

www.ankh-game.de

ANKH: KAMPF DER GÖTTER

System: PC
Termin/Preis: 15.11.2007/30 €
Test in: dieser Ausgabe

Der bössartige Gott Seth will ganz Ägypten seiner Schreckensherrschaft unterwerfen. Welche Neuerungen bietet das dritte Ankh?

Ankh und erzählt ihm von dem bösen Gott Seth und dem Kampf der Götter. Völlig unglaublich machen sich die beiden Helden über die Aussagen des goldenen Anhängers lustig, als plötzlich gigantische Feuerbälle vom Himmel regnen. Einer davon schlägt schnurstracks in Assils Haus ein und setzt es in Flammen. Ihre erste Aufgabe besteht also darin, so schnell wie möglich aus dem brennenden Haus zu entkommen.

AUF INS ABENTEUER

In guter, alter Point&Click-Manier bewegen Sie die Helden des Spiels indirekt durch die Levelabschnitte. Dafür klicken Sie einfach mit der Maus auf einen Punkt und Ihr Charakter setzt sich sofort in Bewegung. Um Dinge aufzuheben oder miteinander zu kombinieren, benutzen

Sie die rechte Maustaste. Außerdem führen Sie allerlei Dialoge, um die Story des Spiels voranzutreiben. Die benutzerfreundliche Steuerung bietet aber noch einen weiteren Vorteil. Sollten Sie beispielsweise an einer Stelle im Spiel festsitzen, nutzen Sie die sogenannte Hot-Spot-Hilfe. Diese zeigt Ihnen alle interessanten Punkte des jeweiligen Spielabschnittes an. Insgesamt sind Sie in 15 neuen Arealen unterwegs. Neben den ägyptischen Gefilden verschlägt es Sie auch in ein Wikingerdorf oder auf Bora Bora. Die bunten Levelabschnitte und die detailreichen

Figuren wurden liebevoll gestaltet und animiert. Verbesserte Lichteffekte sorgen für den nötigen Durchblick. Wie auch die beiden Vorgänger besticht *Ankh: Kampf der Götter* durch eine brillante Synchronisation. Ein Wiederhören gibt es mit Oliver Rohrbeck (Ben Stiller) und Thomas Dannenberg (John Cleese). Neu dabei ist die Stimme von Engelbert von Nordhausen (Samuel L. Jackson), die den Wikinger-Gott Thor zum Sprechen bringt. Die witzigen und gut inszenierten Dialoge besitzen den gewohnt schrägen Ankh-Humor und runden das wunderbare Abenteuer ab. Mehr davon!

mk ■



WERTUNG

Ankh: Kampf der Götter

PC

GUT

- ▲ Toller Ankh-Humor
- ▲ Figuren mit Herz
- ▲ Bekannte Synchronstimmen

SCHLECHT

- ▼ Für Rästel-Profis zu leicht

GRAFIK 82%

MAXIMALE AUFLÖSUNG: 1280 x 1024

SOUND 81%

STEUERUNG 83%

MAUS & TASTATUR

MEHRSPIELER



sehr gut

SPIELSPASS

84%



MEINUNG ► MAIK KOCH

Fazit: Eine charmante Fortsetzung der Ankh-Reihe. Rästel-Herz, was willst du mehr?

Der tollpatschige Assil war mir bereits in den Vorgängern sehr sympathisch. Die Figuren des Spiels besitzen durch die astreine Verschmelzung von Grafik, Sound und Story einen ganz eigenen Charme. Dank der einfachen Bedienung können auch Anfänger schnell ins unterhaltsame Abenteuer eintauchen.

McMEDIA®

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

10%

RABATT-COUPON

auf alle ausgewählten Artikel, die im McMEDIA-Weihnachtsprospekt präsentiert werden und **entsprechend gekennzeichnet** sind.

Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln. Nur gültig bei Vorlage dieses Coupons bis zum 31.12.2007, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Nintendo DS Lite

+ 1x Gratis-Spiel nach Wahl
+ Gratis-Tasche

Tasche auch in Weiß und Pink erhältlich

Einzelpreis 10,00

GRATIS

Angebot des Monats

149,99

Sie sparen bis zu 49,99

NINTENDO DS™



Einzelpreis je 39,99

GRATIS

Mein Gestüt



GRATIS

Meine Tierarztpraxis



Einzelpreis je 39,99

GRATIS

Justice League Heroes



GRATIS

Bionicle Heroes



Einzelpreis je 39,99

GRATIS

Ab durch die Hecke - Hammy dreht durch



GRATIS

Madagascar

* Beim Kauf des NDS Lite erhalten Sie ein Top-Game und eine hochwertige Tasche gratis: die hier mit „GRATIS“ präsentierten Spiele stehen zur Wahl. Solange der Vorrat reicht! NDS Lite in Weiß, Silber, Schwarz und Pink erhältlich.

Aufpreis nur je **20,-**

Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer NDS Lite Konsole.

Mein erstes Katzenbaby
+ Hello Kitty Anhänger

GRATIS!



Einzelpreis 39,99

Solange Vorrat reicht



Einzelpreis 39,99

Avatar: Der Herr der Elemente - Die Erde brennt



erhältlich ab 7.12.

Einzelpreis 39,99

Warhammer 40.000: Squad Command



Einzelpreis 39,99

WWE SmackDown vs. Raw 2008



Einzelpreis 39,99

Hunde & Katzen



Einzelpreis 39,99

Fifa 08



Einzelpreis 39,99

My Sims

Aufpreis nur **25,-**

Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer NDS Lite Konsole.



Einzelpreis 39,99

Ratatouille

Mein Gestüt Girls Travel Set



Inhalt:
NDS Spiel, Mein Gestüt
NDS Lite Tasche, Modding Skin,
Car Adapter, Stereo Ohrhörer,
3 Touchpens, Mikrofasertuch

Spar-Set

49,99
7,-



DS Lite Barbie Master Set



Einzelpreis 12,99

Inhalt:
NDS Lite Tasche,
Modding Skin,
6 Game Cases,
Stereo Ohrhörer,
3 Touchpens,
Schutzfolien,
Mikrofasertuch

Spar-Set

24,99
7,-



Die drei ??? Secret Set



Inhalt:
NDS Spiel, Die drei ???
NDS Lite Tasche,
Modding Skin,
Car Adapter,
USB-Ladekabel,
Stereo Ohrhörer,
4 Game Cases,
4 Touchpens,
Schutzfolien,
Mikrofasertuch

Spar-Set

49,99
7,-

???



DS Lite Yu-Gi-Oh! GX Master Set



Einzelpreis 12,99

Inhalt:
NDS Lite Tasche,
Modding Skin,
6 Game Cases,
Stereo Ohrhörer,
4 Touchpens,
Schutzfolien,
Mikrofasertuch

Spar-Set

24,99
7,-



Pokémon Diamant Edition und Perl Edition + Pokémon Plüsch



GRATIS!
Solang Vorrat reicht,
in verschiedenen
Designs erhältlich

je

39,99
7,-



NDS Lite Taschen

Mario, Nintendo's,
Pokémon



Top-Angebot
je 13,49
7,-

Mehrere Motive und
Farben erhältlich

je 14,99 Preis ohne Coupon

The Legend of Zelda - Phantom Hourglass + Mousepad



GRATIS!
Solang Vorrat reicht

39,99
7,-

NDS Lite Pack 1

Inhalt:
NDS Lite Tasche,
Ersatzliffe,
Daumenringe,
Bildschirm-
schutzfolien,
Reinigungstuch

Spar-Set

9,99
7,-



In verschiedenen Farben erhältlich

LEGO Star Wars 2



Lost In Blue

Schnäppchen:
12 tanzenden Prinzessinnen

THINK Logiktrainer



English Training



Panzer Tactics DS



Mein Pferd & Ich



Naruto: Ninja Council



Sonic Rush



Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour

Need For Speed Carbon -
Own The City

Sim City



Yu-Gi-Oh! WCT 2007

Need For Speed Carbon -
Own The City

Asterix & Obelix XXL 2



Yu-Gi-Oh! GX: Card Almanac

SpongeBob:
Der gelbe Rächer

Die Sims 2: Haustiere



Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller

SpongeBob: Die Kreatur
aus der krossen Krabbe

Theme Park



Worms: Open Warfare

Winx Club:
The Quest For The Codex

Schnäppchen

je **19,99**

Sophies Freunde - Kochspass



Augen-Training



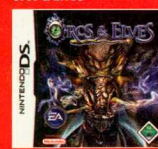
Hannah Montana



EA Playground



Orcs & Elves

Dr. Kawashimas
Gehirn-Jogging

Let's Yoga

Dr. Kawashima:
Mehr Gehirn Jogging

Top-Angebote

je **26,99**

je 29,99 Preis ohne Coupon

Die Sims 2: Gestrandet



Sophies Freunde - Modedesigner



Nintendogs Labrador



Pony Friends



Mario Kart DS



Animal Crossing



Bee Movie



Der Goldene Kompass



New Super Mario Bros.



Der Goldene Kompass



New Super Mario Bros.



Donkey Kong Jungle Climber



Need for Speed: Pro Street



Mario Party DS



Harvest Moon



Neuheiten & Dauerbrenner

je **35,99**

je 39,99 Preis ohne Coupon

Auch erhältlich: Dachshund,
Dalmatiner und Chihuahua

Sony PSP Slim

Mix Dir Dein
Spar-Bundle!

Aufpreis
nur je **20,-**

*Gilt nur in Verbindung
mit dem Kauf einer
PSP Slim Konsole.



Angebot des Monats

169,99

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

PSP Zubehör Pack 2



Spar-Set

19,99

Inhalt:

PSP Tasche,
aufklappbare Schutzfolie,
Bildschirmschutzfolie, 3 Analog Joystick
Aufsätze, UMD Tasche für 5 UMD-Discs

Sie sparen **19,99**



erhältlich ab 23.11.

Einzelpreis **39,99**

Einzelpreis **39,99**

Einzelpreis **39,99**

Warhammer 40.000: FIFA 08
Squad Command

WWE SmackDown
vs. Raw 2008

Die Sims 2:
Haustiere

WSOP: Tournament
of Champions

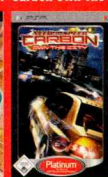
SpongeBob:
Der gelbe Rächer

Need for Speed:
Carbon Own The City

Spiderman:
The Movie 2

Yu-Gi-Oh! GX:
Tag Force

Worms
Open Warfare



Die Sims 2:
Gestrandet

Yu-Gi-Oh! GX:
Tag Force 2

Pro Evolution
Soccer 2008



erhältlich ab E. Nov.

Schnäppchen

19,99



Cars

FIFA 07

Tony Hawk's Project 8

Call of Duty

Coded Arms

Burnout Dominator

Top-Neuheit

39,99



Medal of Honor Heroes 2

NEU! McMEDIA - Exklusivartikel!

Digitaler Bilderrahmen für
Ihre Fotos + Videos - mit Ton!

statt 119,99

70,-

Sie sparen **49,99**

- 7" TFT LCD-Display mit 18cm Bildschirmdiagonale
- Eingebauter Stereo-Lautsprecher
- Bild- und Videowiedergabe mit Ton
- USB/SD/CF/MS/XD/MMC Karten-Slot
- Formate: JPG, MP3, MPEG, DAT, WMA, AVI, DivX
- Infrarot-Fernbedienung
- 12V-Betrieb, 220V-Netzteil enthalten

LCD-Screen



PlayStation 2

Aufpreis
nur je

30^{*}

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer PS2 Konsole.

Sie sparen bis zu 19,99

Mix Dir Dein
Spar-Bundle!

Angebot des Monats

129,99

PlayStation 2 erhältlich ab 22.11. Einzelpreis 49,99 Need For Speed: ProStreet	PlayStation 2 Einzelpreis 49,99 Fifa 08	PlayStation 2 Einzelpreis 49,99 WWE SmackDown vs. Raw 2008	PlayStation 2 Einzelpreis 44,99 Ratatouille
---	---	--	---

PS2 Analog Controller
+ 16 MB Memory Karte

Einzelpreis 9,99

Einzelpreis 19,99

Spar-Set

19,99

Sie sparen 9,99

PlayStation 2

Die Sims 2: Gestrandet

53,99

je 59,99 Preis ohne Coupon

PlayStation 2

Kabelloser Analog Controller PS2

Top-Angebot

12,99

statt 19,99

PlayStation 2

Der Goldene Kompass

PlayStation 2

Guitar Hero 3

inkl. Gitarre 69,99

je 44,99

je 49,99 Preis ohne Coupon

Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force Evolution

Boogie

Need For Speed: Carbon

PlayStation 2

erhältlich ab 29.11.

Top-Angebot

je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon

Cars PlayStation 2 erhältlich ab 22.11. Need For Speed: Underground 2	Tony Hawk's: Project 8 PlayStation 2 Need For Speed: Most Wanted	UEFA Champions League 07 PlayStation 2 The Fast and the Furious	Fifa 06 PlayStation 2 SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe	Tomb Raider: Legend PlayStation 2 SpongeBob: Schlacht um die Vulkaninsel	Medal of Honor: Vanguard PlayStation 2 Call of Duty 3
--	--	---	---	--	---

Schnäppchen

je 19,99

PlayStation 3

Mix Dir Dein Spar-Bundle!

Aufpreis nur je 40,-*

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer PS3 Konsole.



HDMI-Kabel 19,99

Sie sparen 19,99

Angebot des Monats

399,99

40 GB Festplatte

Blu-ray Disc

MAXIMUM HI-DEF EXPERIENCE

ProStreet
erhältlich ab 22,11.
Einzelpreis 59,99

Fifa 08
Einzelpreis 59,99

WWE SmackDown vs. Raw 2008
Einzelpreis 59,99

Need For Speed: Pro Street

Fifa 08

WWE SmackDown vs. Raw 2008

singstar
erhältlich ab 12,99
Inkl. 2 Mikros nur 69,99

39,99

49,99

PS3 Wireless Controller

Call of Duty 4: Modern Warfare + Bandana

GRATIS!
Solange Vorrat reicht

62,99

69,99 Preis ohne Coupon

Top-Angebot

erhältlich ab 6.12.

je 59,99
statt 69,99

Medal of Honor: Airborne

Kane & Lynch: Dead Men

Top-Neuheit

erhältlich ab 5.12.

je 69,99
statt 79,99

Uncharted: Drake's Schicksal

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Schnäppchen

je 37,99

Virtua Tennis 3

Need For Speed: Carbon

Sega Rally

Virtua Fighter 5

PC SPIELE

Need For Speed: Pro Street oder Fifa 08 + EA Controller

GRATIS!
Solange Vorrat reicht

je 49,99
statt 69,99

Crysis + Mousepad

GRATIS!
Solange Vorrat reicht

49,99
statt 54,99

Hellgate: London + Mousepad

GRATIS!
Solange Vorrat reicht

49,99
statt 54,99

Age of Empires III: The Asian Dynasties

je 26,99
je 29,99 Preis ohne Coupon

Call of Duty 4: Modern Warfare

je 44,99
statt 54,99

Age of Empires III: Gold Edition

Xbox 360 Premium

+ Forza 2
+ Viva Pinata

Aufpreis nur

30,-

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer Xbox 360 Konsole.



WWE SmackDown
vs. Raw 2008



Einzelpreis 59,99

Einzelpreis 29,99

Angebot des Monats

349,99

Set-Preis

Sie sparen 89,98



Einzelpreis 349,99

HDMI-Kabel 19,99

Racing Wheel 19,99

Xbox Live 4.200 Microsoft
Pointscard 46,99

20 GB Festplatte
und HDMI-Port!

Xbox 360 Premium

+ Halo 3
+ T-Shirt

379,99

Set-Preis Sie sparen 29,99

Solange
Vorrat reicht.

Einzelpreis 349,99

GRATIS!



20 GB Festplatte
und HDMI-Port!

Einzelpreis 59,99

Xbox 360 HD-DVD Player

+ 5 HD-Filme GRATIS*



statt 179,99

* Beim Kauf des Xbox 360 HD-DVD Players können Sie sich 5 HD-DVD Filme aus einer Liste von 20 auswählen. Die Filme erhalten Sie von Microsoft kostenfrei zugesandt, wenn Sie Ihren Kaufbeleg und den Coupon aus der Verpackung des Players an Microsoft senden. Gültig bis 31.10. Entscheidend ist das Kaufdatum.

159,99



Viva Pinata für PC 39,99

49,99

Viva Pinata:
Party Animals

statt 54,99

Xbox 360 Wireless Controller
+ Camouflage Skin



GRATIS!

Solange
Vorrat reicht.

Controller auch
in Schwarz, Blau
und Pink erhältlich

statt 49,99

42,99

Call of Duty 4: Modern Warfare
+ Xbox 360 Controller



GRATIS!

Solange
Vorrat reicht.

Einzelpreis 29,99

Top-Angebot

69,99

Einzelpreis 59,99

Sie sparen 19,99

Kingdom under Fire:
Circle of Doom



Gültig ab 30.11.

Futurama
Heroin Legends



inkl. Gitarre 99,99

Guitar Hero 3

Need For Speed:
Pro Street



erhältlich ab 22.11.

FIFA 08



Fifa 08

Mass Effect



erhältlich ab 23.11.

Auch als Limited Edition erhältlich

Top-Neuheit

59,99

statt 69,99

Call of Duty 3



Call of Duty 3



Schnäppchen

19,99

Tony Hawk's
American Wasteland

Wii Sports Pak

Inkl. Fernbedienung, Nunchuk-Controller + 5 Wii Sport-Spiele.

249,99



Dual-Ladestation Wiimote
Wii-Fernbedienungen
nicht im Lieferumfang
enthalten

29,99



14,99

Die Sims 2:
Haustiere

Tiger Woods:
PGA Tour 07

Need For Speed:
Carbon

Medal of Honor:
Vanguard

Pokémon:
Battle Revolution

Metroid
Prime 3

Super Mario
Galaxy

Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen

Die Sims 2:
Gestrandet

Need For Speed:
Pro Street



Schnäppchen

29,99

49,99

54,99

Pokémon

Yu-Gi-Oh!

MAGIC

TRADING CARDS

GESCHENKT!

Fußball Bundesliga
Sticker-Sammelalbum
GRATIS-COUPON

Bei Vorlage dieses Coupons
erhalten Sie ein hochwertiges
Sammelalbum inkl. 6 Sticker gratis!
Nur ein Coupon pro Person/Haushalt Gültig bis 31.12.07,
solange der Vorrat reicht.



0,50



Yu-Gi-Oh!
Metallbox 2007 Serie 2
+ Deckbox

statt 24,99

19,99



statt 11,99

Yu-Gi-Oh!
Rise of the Dragon Lords
Struckturdeck mit 40
deutschen Karten!

statt 4,99

3,99

Yu-Gi-Oh!
Gladiators Assault Booster



Pokémon Diamant & Perl:
Lucario Metalbox (dt.) + Promo Booster

GRATIS!

13,49

Inhalt:
14,99 Preis ohne Coupon
Metall-Sammelbox + 3 Booster Diamant & Perl
+ 1 exklusive Holokarte "Lucario" (nicht separ-
at erhältlich) Verschiedene Motive erhältlich.



Pokémon Diamant & Perl:
Geheimnisvolle Schätze Booster

3,59

je 3,99 Preis ohne Coupon



Pokémon Diamant & Perl:
Geheimnisvolle Schätze Themendeck

10,79

Inhalt:
je 11,99 Preis ohne Coupon
60 Karten, Regelbuch, Spielunterlage,
1 Münze und Schadensmarken.



Magic Zehnte Edition:
Themendeck + Booster

9,99

statt 13,99

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

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

 **GAMES 04**
Hecknerstr. 1
06449 Ascherleben
03473/221596

 **HESS SPIELWAREN**
Göpenstr. 25
06526 Sangerhausen
03464/572208

 **McMEDIA IE-SHOP**
Heubnerstr. 10
09599 Freiberg
03731/300243

 **MEDIA GAMES**
Alt-Tegel II
13507 Berlin
030/43776555

 **MEDIA POINT**
Bahnhofspassage
16321 Bernau
03338/766151

 **McMEDIA**
Wahmstr. 26
23552 Lüneburg
0451/3845658

 **A.B. GAMES**
Schwartauer Allee 84
23554 Lüneburg
0451/871755

 **WAGNER'S SPIEL- +
TECHNIKWELT**
Mergenthalerstr. 1
24223 Ralsdorf
04307/82350

 **PLAYERS GATE**
Bernwardstr. 9
31134 Hildesheim
05121/696022

 **BULLDOG GAMES**
Volksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

 **McMEDIA**
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522
www.mcmmediashop.de

 **McMEDIA**
Lange Str. 81a
32758 Detmold
05231/300874
www.mcmmediashop.de

 **McMEDIA**
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmmediashop.de

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

 **McMEDIA**
Oberrstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399
www.mcmmediashop.de

 **JONELEIT CENTRUM BÜRO**
Gewerbegebiet Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/9480-0

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

  **MOBI GAMES PALACE**
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05551/331377

  **TOY STORE**
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

  **TOY STORE**
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

  **GAMELAND**
Johannes Flintrop-Str. 2
40822 Mettmann
02104/172125

  **GAMELAND**
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883

  **BACHLER 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 7
75365 Calw
07051/926810

  **MEGA STAR**
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

  **SCHLATT**
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850

  **MOWIN ENTERTAINMENT**
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spieletom.com

  **GAMES GARDEN**
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg
0911/2110732

  **GIERSTER**
Vilsvorstadt II/13/15
94474 Vilshofen
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 Bruneck-Brunico
0039-(0)474/554424

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



GERAUCHTSPIELE 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 • eMail: info@mcmmedia.de • Web: www.mcmmedia.de

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Alle Preise sind Euro-Preise inkl. MwSt. Irrtümer, Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Es besteht keine Mitsprachegarantie. Falls Funktionen zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Terminangaben sind unverbindlich und können sich herstellende bedingern.

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Midway
Entwickler
Epic Games

- ▶ 38 Maps, einige davon in mehreren Ausführungen
- ▶ Jeweils sechs Vehikel aufseiten der Axon und Necris
- ▶ Hoverboard-Stunts

PC-Anforderung High-End (S. 41)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nicht möglich

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.unrealtournament3.com

UNREAL TOURNAMENT 3

System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

12.11.2007/50 €

dieser Ausgabe

PS2

1. Q. 2008/70 €

PS3

1. Q. 2008/70 €

Xbox 360

1. Q. 2008/70 €

Wii

1. Q. 2008/70 €

Wir klären, warum UT3 den Multiplayer-Olymp erklimmen wird und welche Rolle dabei ein unscheinbares Board mit Düsen spielt.



Wir starten auf einem Marktplatz: Vor uns thront eine imposante Drachenskulptur, die uns immer wieder von Hausfassaden entgegenblickt. Der Weg führt die Helden durch eine futuristische Stadt, in der Raumschiffe kreisen und die Nacht durch bunte Neon-Reklame erhellt wird. Ein blau schillerndes Hologramm blickt auf uns herab, als wüsste es, dass im nächsten Moment die Hölle losbricht: Plötzlich ertönt ein Schuss, der die Stille zerreißt. Unser Nebenmann stürzt getroffen zu Boden. Ein Scharfschütze hat uns im Visier, wir sprinten hinter ein Gemäuer,

da zischt eine Rakete an uns vorbei und schleudert Kamerad Othello gegen die Fassade. Aber ein Soldat flieht nicht, er kämpft! Also laden wir unsere Gatling durch, stürmen aus der Deckung und schicken drei Necris ins virtuelle Nirvana, ehe wir uns via Jumpad auf den nächsten Vorsprung katapultieren und dem Feind mit dem Redeemer einheizen. Doch da bricht ein Darkwalker durch unsere Reihen...

Spätestens jetzt sollten Sie wissen, warum diese Karte den Namen „Heat Ray“ (Hitzestrahl) trägt. Der tödlich-präzise Laserstrahl des Darkwalkers brennt sich durch unsere Armee. Ob *Unreal Tournament 3* aus dem Hause Epic Games ebenfalls ein heißer Aspirant auf den Shooter-Thron ist, klären wir im Test.

▼ **ABSCUSS:** Im ersten Drittel der Kampagne nehmen Sie die Axon ins Visier. Ob diesem Soldat sein überdimensionaler Granatwerfer helfen wird? (PC)





▲ **HIGHTECH-OFFENSIVE:** Auf der Karte Sandstorm greifen wir mit einem Darkwalker an. Der dreibeinige Stahlkoloss verfügt über ein Lasergeschütz-Duo, ist aber nicht sonderlich wendig. Da er somit leicht zum Ziel feindlicher Raketenwerfer werden kann, beseitigen wir die Gefahr aus der Distanz. (PC)

EVOLUTION STATT REVOLUTION

Wir erinnern uns: Anno 1999 kam der erste, hierzulande indizierte Teil auf den Markt. Epic wagte ein Experiment und verzichtete gänzlich auf einen Solo-Part. Es bestand lediglich die Möglichkeit, in einer seichten Story als Gladiator gegen Bots zu kämpfen. Dafür ging auf LAN-Partys die Post ab: Der Spielablauf war extrem schnell und erforderte hervorragende Reaktionsfähigkeiten, ein Titel für Hardcore-Gamer eben. Mit *Unreal Tournament 2004*

wollte Epic zunehmend auch den Gelegenheitsspieler ansprechen und bereicherte das ursprüngliche Spielgefühl um Fahrzeugschlachten mit agilen Mantas, mächtigen Goliath-Panzern oder dem Hellbender, einem leicht gepanzerten Jeep mit dicker Plasma-Kanone.

Ferner überzeugte der Titel seit jeher mit gekonntem Balancing, exotischen Waffen und kongenialem Level-Design. Allerdings erfuhren Sie kaum etwas über die Hintergründe des Unreal-Universums. Mit

Unreal Tournament 3 ändert Epic das und spendiert Solo-Liebhabern eine Kampagne: Die Megakonzerne Liandri, Axon und Izanagi haben den Planeten Taryd unter sich aufgeteilt, um das wertvolle Mineral Tarydium abzubauen. Natürlich denkt auch in der Zukunft jeder nur an sein eigenes Konto und so werden Sie als Anführer einer Söldner-Truppe engagiert, um den Konkurrenten die wichtige Ressource abspenstig zu machen. Allerdings gibt es noch eine vierte Fraktion, die das große Geschäft

wittert und so greift die Alien-Armee der Necris eine Minenkolonie Ihres Auftraggebers an. Also heißt es Waffen durchladen und rein ins Gefecht. Zwar darf ab sofort scharf geschossen werden, allerdings noch nicht auf die untoten Necris, sondern erst mal gegen den Axon-Konzern. Dieser hat eine spezielle Technologie, die die Vernichtung der Aliens möglich machen soll.

Hört sich etwas kompliziert an, entspricht aber im Grunde nur einer Aneinanderreihung der Modi ►

▼ **ELEKTRO-ROLLER:** Der Scavenger verfügt über ein energetisches Schutzschild und kann seine Tentakel einfahren, um blitzschnell zum Feind zu rollen. (PC)



▼ **DESIGN-VIELFALT:** Egal ob Strandabenteurer, Insel-Kundschafter oder Welt-raum-Junkie: In UT3 wird jeder irgendwo heimisch. (PC)



MULTIPLYER-ATHLET ODER SOLO-KÜNSTLER?



◀ DURCHGEBALLERT:

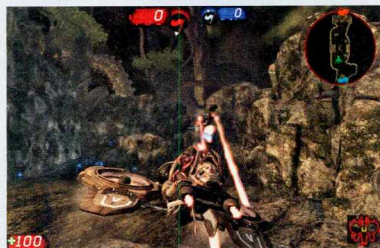
(Team)-Deathmatch

Der Klassiker: Erweitern Sie Ihre lächerliche Anfänger-Enforcer um ein Dutzend Argumentationsverstärker. Das Repertoire reicht von der Bio-Kanone über Raketenwerfer und Sniper bis hin zum alles vernichtenden Redeemer. Die Schauplätze sind grandios inszeniert und zeigen Epics Liebe zum Detail. Außerdem ist das Balancing schlichtweg grandios.

▶ ABGEFAHREN:

Vehicle Capture the Flag

In diesem Modus gilt es das gegnerische Banner in die eigene Basis zu transportieren. Natürlich steht Ihnen dafür ein riesiger Fuhrpark zur Verfügung, der von schnellen Scavengern über hühenhafte Darkwalker bis hin zum Raumschiff reicht. Alternativ können Sie via Hoverboard durch die Luft gleiten oder sich mit dem Translocator durch die Gegend beamen.



◀ ELEKTRISIERT:

Warfare

Ihr Ziel: Eliminierung des gegnerischen Energiekerns. Um allerdings dessen mächtige Schilde runterfahren zu können, müssen Sie zu erst alle Primär-Kerne erobern. Der Clou: Erobern Sie weitere Knoten, bekommen Sie auf einigen Karten spezielle Fahrzeuge wie den Leviathan, einen riesigen Panzer mit drei Laserkanonen an Bord.

Capture the Flag, Team-Death-Match und Warfare. Letzterer ist eine geniale Synthese aus den ursprünglichen Modi Assault und Onslaught. Im Einsatzgebiet angekommen, schwingen Sie sich auf den Rücksitz eines Mantas. Der schnelle und wendige Gleiter

bringt Sie zügig zum Primärknoten. Das ist eine Art elektromagnetisches Zentrum, mit dessen Hilfe Sie die anderen Energieknoten verbinden können. Also packen wir die Link-Gun aus und laden damit langsam das Schutzschild auf. Doch dummer-

weise haben die Liandri das gleiche Ziel und greifen mit Panzern und Infanterie an. Trotz erbarmungsloser Gegenwehr wird der Schild schnell zerstört und wir müssen nach einem Alternativplan suchen. Es müsste doch eine Möglichkeit geben, den

Knoten sofort einzunehmen? Genau diese gibt es und sie wird von der Iznagi-Wissenschaftsabteilung schlicht und ergreifend „Kugel“ genannt. Einmal aufgenommen, schwebt diese über Ihrem Kopf und nimmt selbstständig Punkte ein.

▼ **FEUER-POWER DELUXE:** Jede Waffe verfügt über einen Sekundärmodus. So feuern wir hier gleich drei Raketen auf einmal ab.

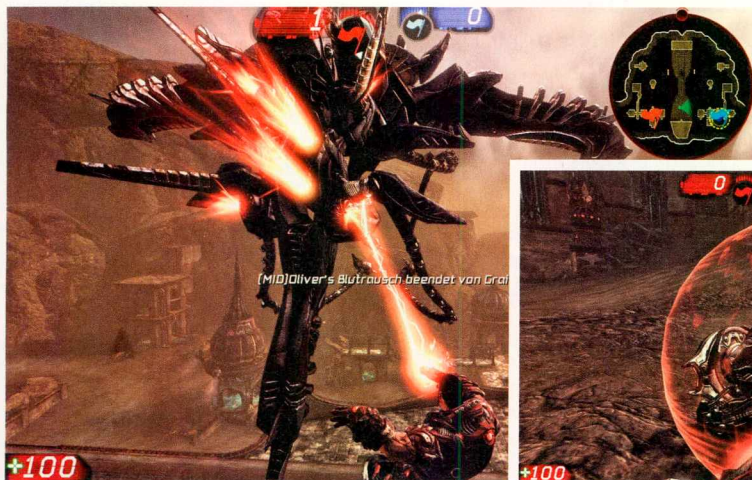
(PC)



▼ **HAT REAY:** Ein Darkwalker erhellt die Nacht und grillt Ihre Teamkameraden. Aber auch er hat eine Schwachstelle: den Energiekern in der Mitte.

(PC)





► **ABSCHLEPP-SERVICE:** Geübte Spieler fliegen hoch über der Basis, landen im Rücken des Gegners und türmen mit der Flagge auf dem Luftweg. (PC)

▼ **DESIGN-SCHÖNHIT:** Dank High-Res-Texturen können Sie jede einzelne Schicht von Jesters Rüstung bestaunen. (PC)



DER HEIMLICHE STAR

Apropos schweben – auch Sie können durch die Landschaft schweben. Möglich macht dies ein Hoverboard, das Sie sich blitzschnell per Q-Taste unter Bein schwingen. Wenn Sie sich damit immer noch zu langsam vorkommen, können Sie sich per Energie-Lasso an einen Manta-Fahrer und erkunden luftige Höhen.

Die KI-Flieger stoßen bei derartiger Luftakrobatik übrigens schon mal an ihre Grenzen. Also holen Sie lieber Ihre Freunde mit an Bord und bestreiten ein Koop-Match. Tatsächlich kann das unscheinbare Hoverboard im Kampf um Knotenpunkte oder Flaggen schnell zur effizienten Waffe werden: Auf der Karte Sandstorm kämpfen Sie sich bis zur gegnerischen Basis durch, während ein Teammitglied den Aufzug in der

Mitte nutzt, einen Wasserfall herunterrutscht und sich den Redeemer schnappt. Wenn es in UT3 eine legendäre Waffe gibt, dann diese tragbare Abschussvorrichtung für Atomraketen. Damit verarbeiten Sie auch Hightech-Darkwalker zu Metallschrott und schaffen ganz nebenbei eine hervorragende Möglichkeit, um sich die Flagge zu schnappen, aufs Hoverboard zu springen und mit dem Manta als Antrieb davonzufliegen.

Aber Vorsicht: Ein Treffer genügt, um Sie unsanft vom Brett zu befördern. Interessanterweise können Ihre KI-gesteuerten Kontrahenten im höchsten Schwierigkeitsgrad sehr präzise zielen, suchen aktiv Deckung und wissen, wie man mit einer fliegenden Festung namens Fury eine halbe Armee auslöscht. Dieses Necris-Mobil fährt seine Tentakel aus und legt ein Netz aus Laserstrah-

len über das feindliche Individuum. Eine durchschlagende Waffe, die wir uns natürlich im Netzwerk zunutze machen und dem fliegenden Flaggenträger Feuerunterstützung geben.

ART OF WAR

All das spielt sich nicht nur hervoragend, sondern sieht auch noch bombastisch aus. Die Entwickler aus Raleigh, USA liefern ein Potpourri aus kongenialen Maps, die zwar grafisch nicht an *Crysis* herankommen, aber jedes Mal ein individuelles Flair transportieren. Nicht selten haben wir uns dabei ertappt, dass wir einfach nur mit einem Fury hoch über den Basen gekreist sind, um die geniale Levelarchitektur zu genießen: In Sandstorm ragen riesige Obelisken in den Himmel, die von meterdicken Tentakeln umschlungen

werden und erst bei näherem Hinsehen einen Geheimgang enthüllen. Gateway bietet sogar drei verschiedene Settings: Zum einen ballern Sie sich durch eine schneebedeckte Basis, während ►

▼ **KREATIV-BOMBE:** Bei der vielfältigen Karten-Auswahl ist für jeden Geschmack etwas dabei. Egal, ob Sie Asia-Fan oder Weltall-Junkie sind. (PC)



UNREAL TOURNAMENT 3 AUF DER PLAYSTATION 3

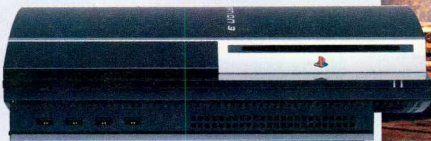
► KAMPF DER KONSOLEROS

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Preview-Fassung von *Unreal Tournament 3* für die Playstation 3. Optisch macht diese schon einen sehr guten Eindruck, kommt allerdings nicht ganz an die brillante PC-Fassung heran. Dafür ist ruckelfreier Spielspaß bei 30 Frames garantiert. Das Spielgefühl hingegen ist nicht ganz so rasant wie auf dem PC. Speed-Junkies und Controller-Akrobaten können allerdings auf den Mutator Geschwindigkeits-rausch zurückgreifen.

Sony preist schon lange die PS3-exklusive Sixaxis-Steuerung an. Allerdings ist es bei einem derart schnellen Shooter nicht verwunderlich, dass Epic Games auf eine Implementierung für alle Fahrzeugtypen verzichtet hat. Nur das Hoverboard können Sie durch Kippen und Neigen des Controllers steuern. Zumindest in unserer Vorschau-Version erweist sich das allerdings als wenig komfortabel und nicht sonderlich spielspaßfördernd.

Hinweis: Leider konnte uns Midway bis Redaktionsschluss kein druckbares Bildmaterial senden – und das Erstellen eigener Screenshots wurde uns untersagt.

Wir werden die Bilder allerdings schnellstmöglich auf Cynamite.de nachliefern.



Ihnen der eiskalte Wind entgegenbläst und auf der anderen Seite eines Portals wohnen Sie sich plötzlich im Paradies. Ein Wasserfall ergießt sich wunderschön animiert im See. Die Sonne scheint und Sie möchten am liebsten die Badehose auspacken. Die wird aber in den nächsten Sekunden von einer Gatling-Gun durchlöchert. Schon ist der Kurzurlaub vorbei und Sie zeigen Ihrem Kontrahenten, wer hier der UT-Profi ist. Anschließend portieren wir uns in einen Levelabschnitt, der einen

Ausschnitt der beliebten Map Deimos darstellt. In der Galaxis wird besonders der taktische Charakter von *Unreal Tournament 3* deutlich. Um an den durchschlagskräftigen Redeemer zu gelangen, müssen Sie eine Röhre in der Schwerelosigkeit durchqueren. Dementsprechend bewegen Sie sich langsamer und sind ein leichtes Ziel für Scharfschützengewehr oder Shock-Rifle. Im Team-Deathmatch sollte also besser ein Partner Ihre Flanke sichern. Denn wenn Sie die exklusive Waffe erst ein-

mal in den Händen halten, können Sie Ihrem Konto leicht mehrere Frags zuteilwerden lassen. Tatsächlich können Sie auf einigen Karten auch Ihre eigene Anti-Schwerkraft-Zone basteln. Einfach das geleeartige Stasisfeld der Necris aktivieren und schon können Sie Ihre eigene Rakete überholen oder den Gegner an wichtigen Positionen zurückhalten.

Wollen Sie all die verschiedenen Design-Facetten von *Unreal Tournament 3* kennenlernen, sollten Sie unbedingt die Kampagne durchspielen,

auch wenn diese stark aufgesetzt wirkt. Da will uns der Commander doch tatsächlich eine Flagge als geheimnisvolle Waffe verkaufen. Allerdings nehmen sich die Jungs von Epic selbst nicht wirklich ernst. So antwortet Othello, der hervorragende von Donald Arthur, der deutschen Stimme des Chefkoch aus *South Park* synchronisiert wird: „Nun ja, es sieht aus wie eine Flagge, es weht wie eine Flagge, es ist eine Flagge“. Eben ein Multiplayer-König mit einer Menge Wortwitz.

bk/az ■



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Kompromisslose Highspeed-Action, hervorragendes Balancing und tolle Maps: Well done, Epic!

Mein Gott: Bin ich Epic dankbar, dass sie ein „When it's done“-Studio sind. Viel hätte schiefgehen können, wenn man diese durchgestylte Software mal eben hingeschleudert hätte. Klar, es wäre möglich gewesen, Tonnen an neuen Maps und Waffen hinzuzufügen. Das hätte das Gericht aber wohl eher versalzen. Stattdessen werden Sie auf ein paar gut dosierte Neuerungen und vor allem klasse Fahr- und Flugmobile treffen. Auch die Kampagne ist okay, denn sie erläutert mir alle Kniffe, die ich beim Online-Ballern brauche. Wir sehen uns im Gefecht!

WERTUNG

Unreal Tournament 3

PC

GUT

- ▲ Sehr schneller Spielablauf
- ▲ Durchdachtes Kartendesign
- ▲ Futuristischer Fahrpark

SCHLECHT

- ▼ Viel Recyclingmaterial
- ▼ Kampagne wirkt aufgesetzt

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



MEHRSPIELER



ONLINE: 2-18



sehr gut

SPIELSPASS
89%

WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER WALLPAPER

45011

43960

43190

45018

43387

43775

43349

43762

45023

43781

43994

45037

45039

45040

45041

45036

45038

45043

HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS HANDYSOUNDS

TOP!
 0029 KOPF 1
 0095 FBI SIRENE
 1172 105 MARDON
 0054 SEX, SEX, SEX
 0114 RINGEN HELDEN
 0077 FETTER RÜLPSE
 0112 DEUTSCHER WIND
 0039 LACHENDES BABY
 0082 TROPFENDE FAHRN
 0057 WILDER ORGASMUS

So kannst Du bestellen:

1. Sende **LDD+** Bestellnummer an **87555*** für eine Bestellung.
2. Oder das erste Produkt gratis und bei jeder weiteren Lieferung **40% sparen**. Sende **VVT** 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. DI TPL (**AU-Max 4C/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP VVT-Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

SEXES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES HANDYGAMES

Best.Nr.38422
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!

Best.Nr.38422
Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massage-techniken. Sie wird dich auch verwöhnen!

Best.Nr.38191
Die schönsten Wesen im Universum. Die tapferen "Space-Amazonen" wollen Dich!

Best.Nr.38204
Schönheiten mit riesigen T... darauf von dir freigelegt zu werden.Los!

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

Best.Nr.38533
Du wirst mit scharfen Fotos für die Galerie belohnt!

Best.Nr.38388
Dolly Buster präsentiert erotische Top-Modelle mit sagenhaften Kurven...

Best.Nr.38384
Stacy Silver zeigt sich sehr frühzeitig. Du kannst Dir aber ihre pics leicht verdienen.

HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES HANDYTHEMES

85035

85012

85055

SEXES HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS HANDYVIDEOS

32243

32242

32258

32247

32094

32072

32258

32073

32222

32257

32220

32071

32014

32246

Hot Strip Poker

Best.Nr.38414
Hilf unseren heißen Girls beim Ausziehen! Jede Runde ein Kleidungsstück weniger...

SEXES EROTIK WALLPAPER EROTIK

42239

43539

43298

43462

43526

43682

43292

43280

42941

43148

42280

43508

49940

42912

43807

42241

43279

43654

43580

43938

43319

43443

43711

43233

43296

43219

43061

43320

43146

43286

43729

43282

43451

43302

43299

43283



CALL OF DUTY 4

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC

erhältlich/60 €
—

PS2

erhältlich/60 €
—

PS3

erhältlich/60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich/60 €
dieser Ausgabe

erhältlich/60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Activision
Entwickler
Infinity Ward

- ▶ Spielt im Nahen und Mittleren Osten
- ▶ Drei Akte mit 21 Missionen (inklusive Prolog und Epilog)
- ▶ Mehr als siebzig Waffen

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet

www.callofduty.com

Das Gründer-Team der CoD-Reihe ist zurück und plant nicht weniger als die Rückeroberung des Genre-Throns! Ob's gelungen ist, zeigt unser Test.

Gefangen sein ist echt doof. Man kriegt alles vordickt, kann nicht machen, wonach einem ist. Als hätte man eine dicke Eisenkette am Fußgelenk, die keinen Schritt nach links oder rechts erlaubt. So in etwa muss sich Entwickler Infinity Ward gefühlt haben, nachdem man die ersten beiden Teile der Weltkriegsreihe *Call of Duty* fertiggestellt hatte. Zwar sahnte das Premierenstück ohne Ende Preise ab, doch schon dem Nachfolger merkte man die fehlende Inspiration deutlich an. Die Entwickler waren gefangen im Szenario Zweiter Weltkrieg und konnten ihren Ideen keinen freien Lauf lassen.

Konsequenterweise überließ man den nächsten Weltkriegs-Shooter den Kollegen von Treyarch und konzentrierte sich frühzeitig auf *Call of Duty 4*, was der Serie neues Leben einhauchen sollte. Um den Atem aufzufrischen, gurgelten die Macher mit einer Mixtur aus mitreißender Terroristen- und modernem Militär-equipment. Ob es sich nun wieder lohnt, seine Nase tiefer in die *CoD*-Reihe zu stecken?

ATOMSCHOCK

Wie sehr eine ausgeklügelte Geschichte den Spieler fesseln kann, haben wir erst kürzlich beim Sensa-

tions-Shooter *BioShock* gesehen. Während hier eine Welt erschaffen wurde, geht es in *Call of Duty 4* genau um das Gegenteil. Top-Terrorist Al-Asad droht mit einem vernichtenden Nuklearschlag. Um die Apokalypse abzuwenden, stürzen Sie sich abwechselnd als US-Marine sowie als britischer S.A.S.-Soldat ins Kampfgeschehen im Nahen und Mittleren Osten. Die regelmäßigen Charakterwechsel finden also auch im vierten *CoD*-Teil ihre Fortsetzung. Vorteil: mehr Abwechslung. Nachteil: mangelnde Identifikation mit dem Helden. Ansonsten ist der Begriff Mangel dem Spiel fast so fern wie

▼ **KAUM LICHTENFALL:** Mit dem Nachtsichtgerät verschaffen Sie sich in dunkler Umgebung einen Vorteil. Den Terroristen fehlt dieses Gadget nämlich. (PS3)



▼ **NOCH KEIN TODESFALL:** Auch am Boden liegende Rebellen können Ihnen den Garaus machen. Ein Märtyrer kämpft bis zum letzten Herzschlag. (Xbox 360)





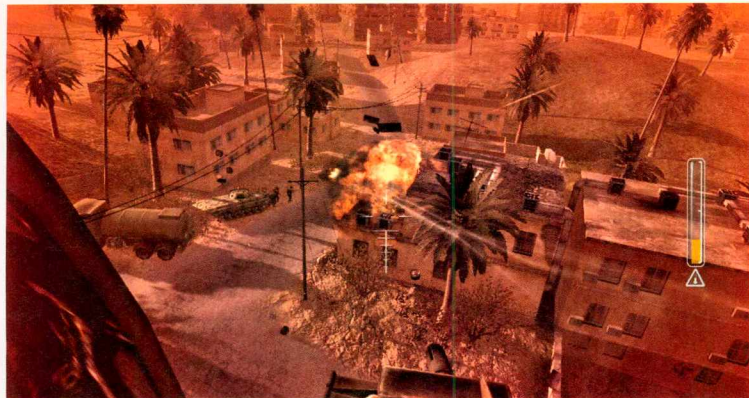
▲ **UMGEFALLEN:** Die Rebellen sind in aller Regel in der Überzahl. Zu den MG-Schützen gesellt sich häufig auch ein Kollege mit Raketenwerfer dazu. So nah wie hier sollten Sie sich ab dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden möglichst nicht herantrauen. (Xbox 360)

Erotikstar Jesse Jane von einem echten Höhepunkt ... Ups, da haben wir wohl zu oft in unserer Schwesterzeitschrift *PC Action* geblättert ... Obwohl Höhepunkt ein gutes Stichwort ist: In den rund zehn Spielstunden geben sich unzählige beeindruckenden

Highlights die Klinken in die Hand. Nehmen wir zum Beispiel mal unseren Freund, den Kampfhubschrauber: In der einen Szene durchlöchert er mit seinen Heli-Kollegen ein Terroristenversteck. Ein anderes Mal transportiert er uns im Tiefflug an

die staubige arabische Front – gejagt von unzähligen Flugabwehrraketen. Klar, dass wir dem motorisierten Kameraden helfen und die Landezone per Granatwerfer säubern. Mit drei Worten: Explosionen im Sekunden-takt. Doch der Stahlsoldat mit ►

▼ **GEFÄLLIG:** Die Hubschrauberflüge gehören zu den spektakulärsten und effektivsten Abschnitten in Call of Duty 4. Hier jagen wir gerade eine Flugabwehrstellung hoch. (PS3)



MULTIPLAYER

In den Mehrspieler-Part haben die Entwickler diesmal viel Zeit investiert. Die 16 Karten bieten vom regennassen Wald in Tschernobyl bis hin zu staubigen Kampfgebieten im Mittleren Osten viel Abwechslung. Auch bei der Modivielfalt gibt's nichts zu meckern. Sechs Spielvarianten stehen zur Wahl: Bei Sabotage etwa befindet sich eine Bombe in der Mitte der Karte. Diesen Sprengkörper müssen Sie an sich nehmen, um damit das feindliche Ziel zu zerstören. Für viel Langzeitmotivation sorgt das Levelsystem, durch das neue Waffen-Upgrades freigeschaltet werden. Dadurch steigt zum Beispiel die Präzision bei MG-Schüssen aus der Hüfte oder der Explosionsschaden von Sprengkörpern – Überschallknall heißt dies dann. Wie gut der Mehrspieler-Part von *CoD 4* im Langzeitest knallt, lesen Sie auf www.cynamite.de.



► **KNIEFALL:** Die Kameraden spielen ihre Rollen perfekt und lenken das Geschehen stets in die vorgesehenen Bahnen. (Xbox 360)



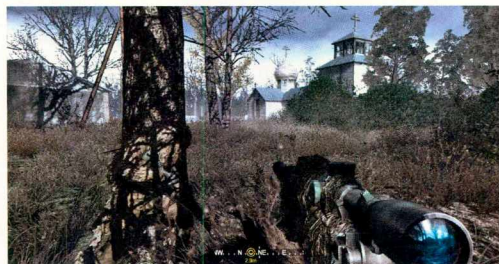
GESCHNITTEN

Das deutsche *Call of Duty 4* ist geschnitten, allerdings im vertretbaren Rahmen. Beispielsweise ballern Sie in einer Szene einem Terroristen den Arm ab, was auch in der deutschen Version zu sehen ist. Bei uns muss lediglich auf die spritzende Blutfontäne verzichtet werden. In der hiesigen Fassung fehlt zudem der Arcade-Modus mit mitlaufendem Tötungszähler – ohnehin eine fragwürdige Spielvariante. Die englische Fassung besitzt keine zusätzliche deutsche Sprachausgabe. Da dort mit jeder Menge schwer verständlicher Abkürzungen um sich geworfen wird, raten wir zur synchronisierten Version.



▲ **SCHNITTE:** Die hiesige Version ist leicht beschnitten, verfügt aber über eine gute deutsche Sprachausgabe. (Xbox 360)

▼ **UNAUFFÄLLIG:** Ob Sie es glauben oder nicht, aber an dem Baum vor uns lehnt ein Kamerad. Es geht nichts, über eine perfekte Tarnuniform. (Xbox 360)



dem Rotorhelm kann auch zur Bedrohung werden. Etwa dann, wenn er in Tschernobyl mit Vollgas auf uns arme Würstchen zurast und uns dabei seine MG-Geschosse zu Hunderten um die Ohren jagt. Was macht man in so einer Situation? Genau, das Scharfschützengewehr anlegen, durchs Zielfernrohr schauen und dem Piloten eine Kugel zwischen die Augen spritzen. Wenn im Anschluss der abgestürzte Heli auf uns zuschillert und erst in Spuckweite zum Erliegen kommt, gehört natürlich auch ein wenig Glück dazu – oder eine perfekte Inszenierung!

SKRIPT-FEUERWERK

Wir könnten Ihnen jetzt noch stundenlang von dramatischen Erlebnissen, bis ins kleinste Detail durchachten Skript-Sequenzen und schockierenden Storywendungen vorschwärmen. Doch wir wollen Ihnen nicht die Spannung nehmen und halten uns an das vorweihnachtliche Motto: Vorfreude ist die schönste Freude! Nur noch ein Tipp: Verpassen Sie auf keinen Fall den Epilog direkt nach dem Abspann. Diese Bonus-

Mission hat zwar mit der Story des Spiels rein gar nichts zu tun, gehört aber zu den ungewöhnlichsten Schießereien, an denen wir in den letzten Jahren beteiligt waren!

Tolle Ideen, einzigartige Inszenierung, all dies ist nutzlos, wenn die technische Umsetzung nicht auf einem ebenso hohen Niveau liegt. Doch auch hier können wir Zweifler beruhigen. *CoD 4* beweist einmal mehr, welche Grafikpracht das Next-Gen-Zeitalter mit sich bringt. Explosionen wirken dank fantastischer Partikel- und Raucheffekte so echt wie an Silvester. Die stimmigen Kriegsgebiete sind detailreich gestaltet, zahlreiche Objekte lassen sich in Schutt und Asche legen. Deckungen wie dünne Mauern oder Holzwände sind mit der richtigen Wumme mühelos zu durchlöchern. An die Zerstörungswut eines *Stranglehold* kommt man freilich nicht heran. Doch die Grafikabteilung legte ihr größtes Augenmerk ohnehin auf einen anderen Bereich: 60 Bilder pro Sekunde – das klingt wie Musik in den Ohren eines jeden Shooter-Fetischisten. Schafft Konkurrent *Crysis* die superflüssige

Grafikdarstellung bei voller Detailstufe nur auf einem High-End-PC, realisiert dies *CoD 4* auf einer vergleichsweise billigen Spielkonsole. Okay, kleine Einschränkung: In besonders effektreichen Momenten treten speziell bei der PS3-Fassung kurze Ruckler auf. Die trüben den Spielspaß aber ebenso wenig wie manch unschärfere Textur, die wir auf der Sony-Konsole entdeckten.

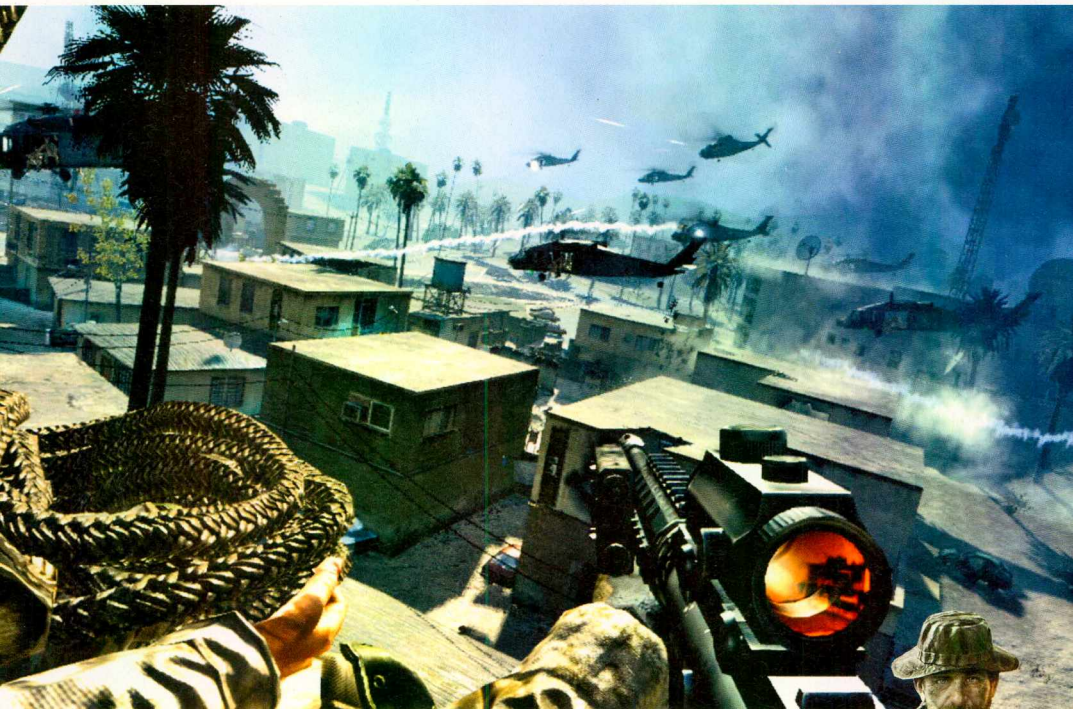
TURBO-VERGNÜGEN

Nicht zuletzt wegen der flüssigen Optik lässt sich unser Soldat ohne Probleme dirigieren, sofern nicht gerade einer der Kameraden im Weg steht. Die Kollegen gehen gerne mal voraus und halten somit das Spieltempo hoch, welches – abgesehen von den Schleimmissionen in Tschernobyl – zwischen flott und rasend schnell liegt. Damit uns die Jungs nicht davonrennen, dürfen wir per Druck auf den linken Analog-Stick zu einem unbegrenzt langen Sprint ansetzen.

Aufgrund des gewohnt schlachförmigen Leveldesigns ist es kaum möglich, sich zu verlaufen. Außerdem deutet der Kompass die Rich-

▼ **EINFALL:** Wenn der Helikopter nervt, wird er einfach mit einer Rakete vom Himmel geholt. Die Explosionen sehen dabei fast schon echt aus. (PS3)





▲ **ÜBERFALL:** Während des Hubschrauber-Transfers verschaffen wir uns einen ersten Eindruck vom hart umkämpften Krisengebiet im Mittleren Osten. Klinisch rein bleibt unsere Uniform hier sicher nicht. (Xbox 360)

tung zum nächsten Missionsziel. Auch die Vorgesetzten stehen Ihnen stets hilfsbereit zur Seite. Nervt ein Panzer, rät der Captain sogleich zum Raketenwerfer. Der liegt dann garantiert hell leuchtend in der Nähe.

Neben den schweren Wunden gehören eine Vielzahl an Standardwaffen wie Pistole, Schrotflinte, MG mit Granatwerfer und das obligatorische Scharfschützengewehr zur Ausrüstung. Auch moderne Spielzeuge wie die Claymore-Sprengfalle mit Laserauslöser kommen zum Einsatz. In Tschernobyl verminen wir damit einen verwaisten Vergnügungspark

und lassen die verdutzten Angreifer ins Verderben rennen. Ansonsten agieren die Gegner lange nicht mehr so selbstmörderisch wie noch im Vorgänger. Sie ballern blind aus der Deckung, verlassen diese überlegter. Trotzdem bedroht Sie weniger die Intelligenz der Widersacher als vielmehr deren schiere Überzahl und ihre gute Waffenausstattung. Bereits der zweite von vier Schwierigkeitsgraden ist alles andere als ein Kinderspiel.

Suchen Sie die echte Herausforderung ohnehin online, dürfen Sie sich über den exzellenten Multiplayer-Part von Call of Duty 4 freuen.

Zahlreiche Spielmodi und ein umfangreiches Upgrade-System verschaffen den Online-Gefechten die nötige Langzeitmotivation (siehe Kasten Seite 67). Leider zu kurz war die Zeit für den Test der PC-Version von CoD 4. Den ausführlichen Systemcheck liefern wir auf unserem Entertainment-Portal dynamite.de nach. **az** ■



WERTUNG

GUT

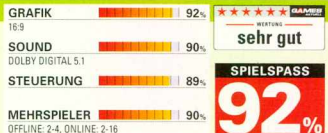
- ▲ Sensationell inszeniert
- ▲ Wendungsreiche Geschichte
- ▲ Superflüssige und effektreiche Optik

SCHLECHT

- ▼ Charaktere werden nicht eingeführt, daher mangelnde Identifikation
- ▼ KI immer noch verbesserungswürdig

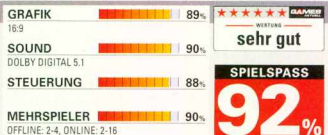
XBOX 360

- Systemvorteile**
- + Schönste Version
- + Controller vibriert bei Explosionen



PLAYSTATION 3

- Systemnachteile**
- Ab und zu kurze Ruckler
- Manche Textur leicht verwackelter als auf der Xbox 360



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Das frische Szenario und die grandiosen Ideen machen aus dem altersschwachen Kriegsveteranen eine moderne Kampfmaschine.

Was hier abgeht! Selten zuvor habe ich ein Spiel geockt, das sich über die gesamte Zeit auf einem so hohen Niveau bewegt. Der Prolog: fantastisch. Der Epilog: total abgefahren. Dazwischen reiht sich ein genialer Moment an den nächsten. Durch das hohe Spieltempo bleibt kaum Zeit, den Mund wieder zu schließen. Die Entwickler haben eine beispiellose Inszenierung mit einer wendungsreichen Story und technischer Perfektion kombiniert. Als Dank erhalten sie von uns ein derart glänzendes Abzeichen wie nur wenige Spiele zuvor.

► **FRAUENPOWER:** Ihr Team lässt sich völlig nach Ihren Wünschen besetzen. (Xbox 360)



MASS EFFECT



System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

22.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Shooter-RPG Hersteller Microsoft Entwickler BioWare Corp./ Pandemic Studios
► Erforschen Sie eine ganze Galaxie voller Aufträge und Geheimnisse.	
► Sechs Kämpferklassen wählbar	
► Zehn Sonderfähigkeiten im Verlauf des Spiels erlernbar	
PC-Anforderung	-
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.masseffect.com	

Als erstes deutsches Magazin haben wir das lang erwartete Action-Rollenspiel aus dem Hause BioWare getestet.

Retten Sie die Menschheit! Mit Ihrer Hilfe will Commander Shepard dem finsternen Saren das Handwerk legen und so die gesamte Menschheit vor der Vernichtung bewahren. Eine Galaxie voller Abenteuer wartet – und Sie alleine entscheiden, wie die Geschichte abläuft.

VIEL FEIND, VIEL EHR

Der Plot von *Mass Effect* beginnt mit dem Auftrag Shepards, zusammen mit einem kleinen Einsatzkommando einen Sender des ausgestorbenen protheanischen Volkes vom Planeten Eden Prime zu bergen. Einst entkamen die Menschen auf dem Mars

einen ähnlichen Sender und konnten mithilfe der dort gespeicherten Informationen endlich den Weltraum über große Distanzen mit Lichtgeschwindigkeit bereisen. Das physikalische Phänomen, "Mass Effect" genannt, katapultierte die Entwicklung der Erdenbewohner locker 200 Jahre nach vorne. Logischerweise ist das Interesse am Sender auf der Planetenoberfläche der Weltraumkolonie groß. Dort angekommen, stellen Sie fest, dass das Maschinenvolk der Geth anscheinend ebenso ein Auge auf das Artefakt geworfen hat. Angeführt werden die Roboter von Saren, einem hoch geachteten Agenten des

galaktischen Rates, der eigentlich für Frieden zwischen den Völkern sorgen soll. Der Unhold erhofft sich vom Sender kostbares Geheimwissen, das ihn befähigt, die ihm verhassten Menschen auszulöschen.

Ihre Aufgabe ist es nun, den Rat von den unlauteren Absichten Sarens zu überzeugen und seine Pläne zu vereiteln. Leider zeigen sich die Ratsmitglieder misstrauisch gegenüber Ihren Aussagen. Sie müssen also stichhaltige Beweise finden, um den Menschen unangenehme Begegnungen mit antiken Bomben zu ersparen und den Frieden innerhalb der Galaxie zu sichern. Ob Sie sich

▼ **REDEFREUDIG:** Auf lebendige Dialoge wurde viel Wert gelegt. Stets haben Sie die Wahl zwischen unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten. (Xbox 360)



▼ **EISKALT:** In den Hochsicherheitslaboren von Noveria soll sich die engste Beraterin von Saren aufhalten. (Xbox 360)





▲ **UNTER SECHS AUGEN:** Der Captain weicht Sie zusammen mit dem Turianer Nihlus in die Absicht der Menschen ein, den Sender zu bergen. Außerdem stehen Sie nun auf der Spectre-Kandidatenliste – eine große Ehre für einen Menschen, denn diese Agenten sind die Beauftragten des Galaxiesates. (Xbox 360)

hierbei kooperativ oder rebellisch gegenüber der Regierung verhalten, hat direkten Einfluss auf den Verlauf der Geschichte.

HELDENBAUKASTEN

Bevor Sie ins turbulente Geschehen rund um Aliens, Artefakte und Planeten eintauchen, erstellen Sie Ihr Alter Ego. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie den vorgefertigten Commander Shepard wählen oder lieber einen eigenen basteln. Sie wollen lieber eine weibliche Heldin mit blonden Haaren und üppigem Vorbau? Kein Problem!

Neben den Äußerlichkeiten haben Sie auch freie Verfügung über den psychischen Zustand Shepards. Bestimmen Sie seine Vergangenheit und legen Sie fest, wie er (oder sie) aufwuchs. So nehmen Sie Einfluss auf die Charaktereigenschaften und das Auftreten Ihres Protagonisten. Andere Personen werden entsprechend unterschiedlich mit Ihrem Helden umgehen. Ja, sogar in Gesprächen wird Bezug auf die Entscheidungen genommen, die Sie zu Beginn getroffen haben.

Nicht zu vergessen: den Kampfstil legen Sie natürlich auch fest. Insgesamt gibt es sechs Klassen, vom Soldaten bis zum Biotiker, einem Menschen mit paranormalen geistigen Fähigkeiten. Scharfschützen und Technikfreaks, die in der Lage sind, sich in jeden Computer zu hacken, sind ebenfalls mit von der Partie.

DIE HAND AM ABZUG

Ihre Ausflüge in die Galaxien bestreiten Sie alle in der Third-Person-Perspektive. Mit dem rechten Trigger zücken Sie die Waffe und nehmen Feinde aufs Korn, mit A legen Sie einen Sprint hin und knocken das Gegenüber durch einen Schlag mit dem Kolben aus. Das kostet Sie allerdings Ausdauer, die Sie nach einem Einsatz wieder aufladen müssen.

Sie haben außerdem die Wahl zwischen Präzisionsgewehren, Pistolen, Sturmgewehren und Schrotflinten. Je nach Klasse haben Sie bestimmte Waffenvorlieben und richten mit manchen Typen mehr Schaden an als mit anderen. Im Auswahlbildschirm, den Sie mit RB anwählen, wird dies

mit dem Vermerk „nicht trainiert“ gekennzeichnet. Auch Ihren Kumpanen weisen Sie auf diese Art Waffen zu, wenn Sie mit der jetzigen Wahl nicht zufrieden sind.

Zwar dauert es ein wenig, bis man sämtliche Tastenbefehle aus dem Stegreif beherrscht, aber die Belegung des Gamepads ist sinnvoll. Die Steuerung fällt insgesamt etwas träge aus, aber daran gewöhnt man sich rasch. Weniger eingängig präsentiert sich das Ausrüstungsmenü, in dem Sie Ihre Waffensammlung verwalten und aufpolieren. Da dauert es schon mal eine Zeit, bis man herausgefunden hat, welches Gewehr man denn nun mit sich herumträgt. Ebenso verhält es sich mit dem Tagebuch, in dem Ihre Ziele festgehalten werden. Die Aufteilung in „Missionen“ und „Aufträge“ stiftet mehr Verwirrung, als dass sie hilft.

Auch eine Schnellspeicherfunktion hätte *Mass Effect* gut getan, vor allem, da der Schwierigkeitsgrad recht happig ausfällt. In manchen Gebieten ist die Speicherfunktion sogar völlig blockiert – leider merkt ▶

BIOWARE CORP.

Im Jahre 1995 gründeten die drei Mediziner Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yip mit 100.000 US-Dollar das Unternehmen in Edmonton, der Hauptstadt der kanadischen Provinz Alberta. Der Durchbruch als Entwicklerstudio gelang drei Jahre später mit dem Rollenspiel *Baldur's Gate* – es folgten unter anderem *Jade Empire*, die *Nevvwinter Nights*-Serie und *Star Wars KOTOR*. Seit 2005 kooperieren Bioware und die Pandemic Studios. Damit bilden sie zusammen eines der größten Entwicklerstudios überhaupt. Yip stieg allerdings 1997 aus, um sich wieder der Medizin zu widmen. Derzeit arbeiten rund 400 Menschen an zwei Bioware-Standorten – einige davon an zwei bisher unangekündigten Spielen, wobei einer der Titel ein MMO (Massive Multiplayer Online) ist. *Mass Effect* soll übrigens der erste Teil einer Trilogie sein, die auf dem in Teil eins eingeführten Universum basiert. Bioware haben es sich zum erklärten Ziel gesetzt, die besten erzählenden Spiele der Welt herzustellen.





▲ **ZOMBIEATTACK:** Das Maschinenvolk der Geth kämpft mit unlauteren Mitteln und erweckt die Leichen gefallener Soldaten einfach wieder zum Leben – nur diesmal kämpfen sie willenlos auf Seiten der Roboter. (Xbox 360)



man das im Regelfall erst, wenn es schon zu spät ist. Dann darf man sich kurze Zeit später abermals durch den Schlamassel kämpfen.

SMALLTALK

Neben der Hauptaufgabe, Saren aufzuhalten, gibt es noch unzählige andere, kleinere Aufträge. Hierbei hat jede Aktion und Interaktion mit Charakteren Einfluss auf Ihre persönliche Entwicklung.

Für schnippische Ansagen sammeln Sie Punkte auf der „Abtrünnig“-Liste und für strebsame Worte gibt es Boni auf der „Vorbildlich“-Liste. Je extremer Sie einer Richtung zugewandt sind, desto leichter können Sie Leute beeinflussen. Je nach Neigung bedrohen Sie den Gesprächspartner oder schmeicheln ihm, um an brisante Informationen zu kommen.

Erfahrungspunkte bekommen Sie für Erfolge wie zum Beispiel das Verjagen einer Gruppe Kneipschläger.

Ab einer bestimmten Anzahl lösen Sie einen Levelanstieg aus und dürfen dann Punkte auf Ihre Fertigkeitslisten verteilen.

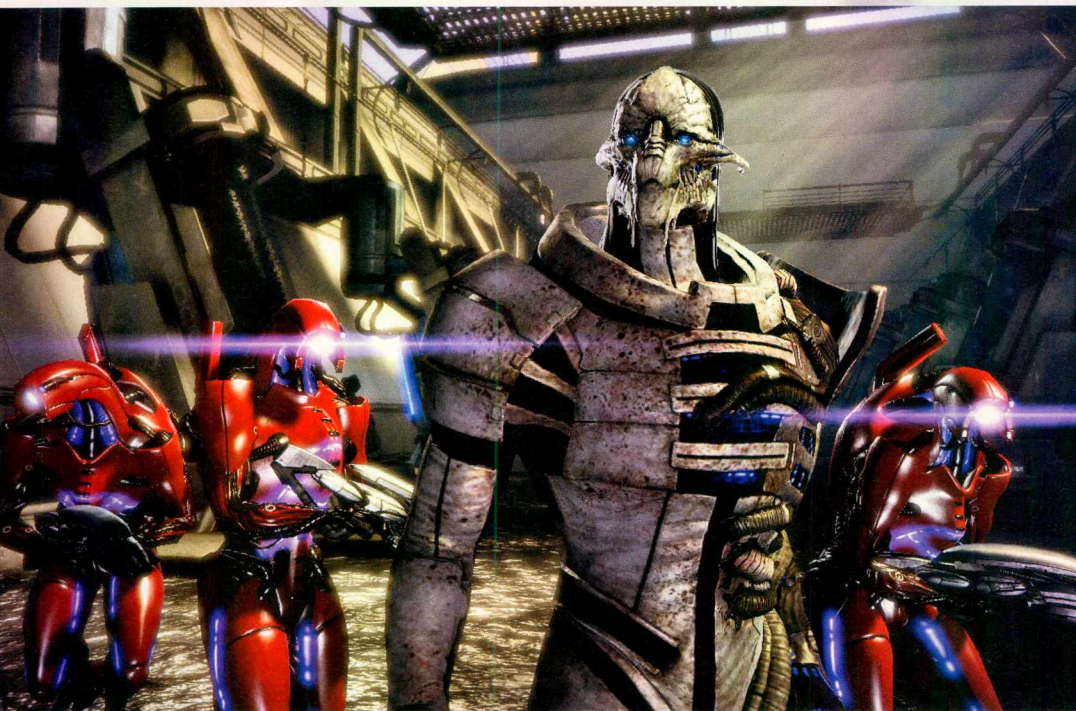
Ab und an gewinnen Sie neue Schlüsselfertigkeiten dazu, die Sie einsetzen können, indem Sie im Kampf den RB-Knopf betätigen. Sogleich erscheint ein kreisförmiges Auswahlmü mit Ihren Spezialfähigkeiten. Drücken Sie den rechten Stick auf das Zielfeld, dann den A-Knopf – und schon hat Ihr Widersa-

▼ **UNGEMÜTLICH:** In dunklen Ecken lauern diverse Gefahren. (Xbox 360)



▼ **TROPISCH:** Auf Ihrem Streifzug durchs Universum werden Sie einige exotische Orte zu Gesicht bekommen. (Xbox 360)





▲ **GRAUE EMINENZ:** Saren ist der Führer der Geth, sein Auftreten ist sicher und wirkt auf den Außenstehenden meist angsteinflößend. Im Hintergrund stehen seine treuen Schergen, welche Sie in Hundertschaften ins Roboterjenseits befördern. Richtig so! (Xbox 360)

cher mit erheblichen Problemen zu rechnen, wenn Sie zum Beispiel als Infiltrator seine Waffen für kurze Zeit lahmlegen.

NICHT OHNE MEINEN SQUAD

Zu keinem Zeitpunkt im Spiel sind Sie auf sich alleine gestellt. Stets begleitet Sie mindestens ein Kamerad, den Sie zwar nicht direkt steuern können, dem Sie allerdings mithilfe des Steuerkreuzes taktische Befehle erteilen dürfen. Im Verlauf der Story lernen Sie unterschiedliche Charaktere kennen, die Ihnen anbieten, Ihrer Truppe

beizutreten. Sobald sich ein Kämpfer in Ihrem Team befindet, haben Sie die Übersicht über seine Fähigkeiten. Steigt er eine Stufe auf, während Sie zusammen einen Auftrag erledigen, verteilen Sie seine Erfahrungspunkte – vorausgesetzt, Sie haben diese Option nicht deaktiviert.

Leider reagiert Ihr Squad oftmals unpassend oder behindert Sie. Es kann zum Beispiel passieren, dass einer Ihrer Mitstreiter vergeblich versucht, sich hinter einer Wand zu verchanzen und statt dessen planlos im Kreuzfeuer des Gegners herumirrt.

FILMREIF

Mass Effect ist ein Augenschmaus sondergleichen. Selten sah man auf der Xbox 360 eine vergleichbar bombastische Grafik. Außer den ständig aufploppenden Texturen und seltenen Rucklern ist der optische Gesamteindruck super. Dank ausgefeilter Mimik wirken die Kreaturen überaus lebendig und vermögen es überzeugend, Emotionen darzustellen. So kommt man sich fast wie in einem interaktiven Kinofilm vor, was noch durch die brillante Sprachausgabe unterstützt wird. Allerdings stim-

men die Antwortmöglichkeiten, die man auf dem Bildschirm angezeigt bekommt, selten bis nie mit dem überein, was Ihr Charakter anschließend zum Besten gibt. So wird aus einem „Sie ignoranter Trottel“ schon mal ein „Das lasse ich mir nicht länger bieten“.

Trotz solch kleiner Macken ist Bioware mit *Mass Effect* die neue Rollenspiel-Referenz gelungen, mit der sich kommende Titel grafisch und soundtechnisch messen müssen. Wir freuen uns jetzt schon auf Teil zwei und drei!

kr ■

MEINUNG ► KATHARINA REUSS



Fazit: Biowares Weltraumodyssee hat mich vollends überzeugt. Commander Shepard sorgt für galaktischen Spielspaß auf der Xbox 360.

Die Mischung aus Rollenspiel und Shooter ist gewagt, doch beide Genres ergänzen sich hier zu einer wirklich denkwürdigen Sci-Fi-Saga. Zwar erinnern viele Orte und Charakterdesigns an andere Genrevertreter, doch die Welt von *Mass Effect* entwickelt genug eigenen Charme, um den Spieler schnell zu faszinieren. Einzelne Wermutstropfen wie dumme Teamkameraden verschwinden da schnell im Nichtigkeits-Orbit. Wer sich nicht vor komplexer Unterhaltung mit kinoreifer Inzenierung scheut, muss hier einfach zugreifen!

WERTUNG

Mass Effect

XBOX 360

▲ Shooter- und RPG-Elemente sind gut aufeinander abgestimmt.

▲ Superbe Grafik

▲ Interaktiver Storyverlauf

SCHLECHT

▼ Mäßige künstliche Intelligenz der Teamkameraden

▼ Texturen ploppen auf

GRAFIK 94%

NUR 60 HZ, 16:9

SOUND 94%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER

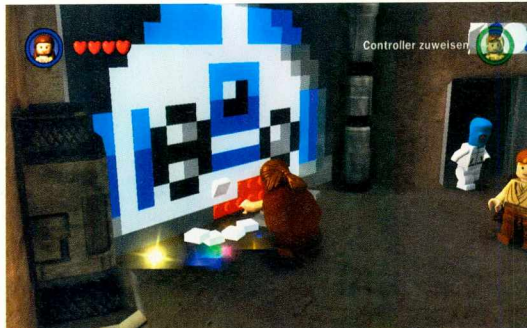


sehr gut

92%



▲ **ZIELVORRICHTUNG:** Sollten Sie den kleinen AT-ST zufällig übersehen, schafft die Markierung Abhilfe. (Wii)



▲ **R2D2:** Der Künstler am Werk: Qui-Gonn gestaltet einfach so die langweilige Wand im R2-D2-Look. (PS3)



FAKTEN



Genre
Action-Adventure

Hersteller
Activision/
LucasArts

Entwickler
Travellers's Tales

- ▶ Neue Kopfgeldjäger-Missionen
- ▶ Online-Modus
- ▶ Überarbeitete Grafik
- ▶ Trilogienübergreifende Figuren
- ▶ Superstory-Modus

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/–

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 6

Internet

www.lucasarts.com

LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Wii

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Wenn bunte Plastiksteine Kinohits nachspielen: Lego präsentierte erstmals alle Star-Wars-Teile vereint in einem einzigen Spiel.

überarbeitete Grafik und völlig neue Level.

Die grundlegenden Prinzipien aber haben sich nicht verändert. Sie steuern zwei der eckigen Protagonisten gleichzeitig durch die den Filmschauplätzen nachempfundenen Level. Haben Sie keinen realen Partner zur Verfügung, übernimmt das Spiel für Sie die Kontrolle des Begleiters. Oder – und das ist neu – Sie suchen sich einfach online einen Mitspieler. Erfreulicherweise besitzt nun jeder Charakter die Eigenschaft, aus herumliegenden Legosteinen nützliche Items zusammenzubauen. Nervige Hin- und Herwechseln zwischen Ihren Figuren sollte Ihnen diesmal also weitestgehend erspart bleiben.

MARATHON GEFÄLLIG?

Für Dauerzocker gibt es ebenfalls eine nette Option: Im sogenannten „Superstory“-Modus spielen Sie

alle Filme in einem Rutsch gegen die unerbittlich tickende Uhr durch. Je schneller Sie das schaffen, desto höher fällt Ihre Belohnung aus, die Sie in neue Charaktere, Raumschiffe oder Cheats investieren. Leider hat Travellers's Tales nichts am seichten Schwierigkeitsgrad geändert. Vor al-

lem mit einem menschlichen Gefährten sieht man zu schnell das Ende der Level. Aber durch den großen Spielumfang dürften Zocker dennoch eine Weile an die Kinderzimmerklötzchen gefesselt sein. **kr**



WERTUNG

GUT

- ▲ Endlich ein Online-Koop-Modus
- ▲ Star-Wars-Thema charmant umgesetzt

SCHLECHT

- ▼ Zu einfach
- ▼ Für Veteranen zu wenig Neues

Wii

Systemvorteile
+ Einzigartige Steuerung

Systemnachteile
– Sieht im Vergleich am schlechtesten aus

GRAFIK 16:9 75%

SOUND 84%

STEUERUNG 88%

MEHRSPIELER 85%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

PLAYSTATION 3

Systemvorteile
+ Legosteine in Hochglanz-Optik

GRAFIK 16:9, 50/60 Hz 79%

SOUND 82%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 83%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

XBOX 360

Systemvorteile
+ Minimale Ladezeiten

GRAFIK 50/60 Hz, 16:9 79%

SOUND 82%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 83%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**

★★★★★ **gut**



MEINUNG ▶ KATHARINA REUSS

Fazit: Die Macht befindet sich im Gleichgewicht. Große Mängel bleiben bei Lego Star Wars aus!

Ohne Frage ist die Steuerung der Wii-Variante die größte Spielspaßturbo. Die Fernbedienung brummt und vibriert wie ein echtes Laserschwert und man fühlt sich beim Schwingen wie Luke Skywalker persönlich. So charmant, wie *Lego Star Wars 3* präsentiert wird, nimmt man auch in Kauf, dass das Spiel zu einfach ist.

KLINGELTON.com-HANDYFUN ohne ABO!

Topaktuelle Klingeltöne - real, poly oder mono

kein Abo & kein Club-Zwang - keine Abzocke, Reserven Auswahl - Hilfe bei Fragen und Problemen

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert. Für Realtones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

AKTUELLE CHARTS

- 33845 Hey there dellah
- 33849 Dont stop the music
- 33925 Du hast den schönsten Arsch...
- 33872 Hanna
- 33929 I'm lovin
- 33884 1973
- 33936 About you now
- 33764 Vom selben Stern
- 34539 Ein Stern (der deinen Namen trägt)
- 33908 Bubbly
- 33866 Soulmate
- 33894 Ayo Technology (She wants it)
- 33826 The way I are
- 33876 The question is, what is the...
- 33905 Beautiful girls
- 33909 Strictly physical
- 34420 When did your heart go missing
- 33826 Inconsolable
- 33869 Big girl
- 33905 Rockstar
- 33931 Real man
- 33933 Amaze me
- 33644 Dear Mr. President
- 33750 Umbrella
- 33710 Relax (Take it easy)
- 33722 Just hold me

DAUERBRENNER

- 34292 Bötchen Anna
- 34340 Numb (Encore)
- 33714 Give it to me
- 34347 The sweet escape
- 33176 Hard Rock Hallalujah
- 33707 Girlfriend
- 33438 Sonnenbank Flavour
- 28903 Big City Life
- 28850 Candy Shop
- 33756 Head dooh
- 33452 Smack that
- 33435 Summer wine
- 33654 Say it right
- 34214 Princessen
- 33489 Vendetta
- 33713 Binded by the light
- 34134 No No Never
- 33647 Ein Teil von mir
- 33300 Vom der Skyline zum Bordstein
- 33953 Mein Block
- 33285 Sexy back
- 33476 All good things (Come to...)
- 34270 Fairytale gone bad
- 33208 Endgame
- 24456 54, 74, 90, 2006
- 33566 Everytime we touch

WALLPAPERS: farb. Hintergrundbilder HANDYTHEMES: Hintergrund, Menü & Schriften in Deinem Wunsch-Stylo FOTOALBEN: mind 10 Bilder/Album

WALLPAPERS



SEX UP your MOBILE



HANDYTHEMES



WINTERZEIT = EISZEIT!



ICE AGE 2 ARCTIC SLIDE

Winterzeit = EISZEIT!

TOP JAVA GAMES



NEU: KATALOG 07/08

WINTEREDITION

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert. Für Realtones sende:

REAL GEVA Bestellnummer

KINO & TV-HITS

- 32310 Fluch der Karibik
- 20598 Rocky, Eye of the tiger
- 32578 Twisted Nerve (Kitt Bill)
- 20331 Das Lied vom Tod
- 21159 Resident Evil (Main Title Theme)
- 30340 Das Boot
- 20562 Sonenobels Squarants Thema...
- 33258 Fast and Furious - Tokyo Drift
- 33533 Herr der Ringe
- 20260 A-Team
- 26605 8 mile
- 20924 Der Pale
- 20502 Dr. House
- 20008 Captain Future
- 21209 Starwars
- 31352 King of Queens
- 32738 Madagascar: I like to Move It
- 20718 Axel F - Beverly Hills Cop
- 20203 Haloween
- 34260 Steh auf, wenn du auf Zweige...
- 20392 CSI Miami
- 20536 Charmé - Zauberkraftige Hexen
- 20536 Charmé - Zauberkraftige Hexen
- 20261 Mission Impossible
- 22956 Warner Beinhart

SCHLAGER & MEHR

- 21654 UEFA Champions League
- 20677 Sweet home Alabama
- 20409 Nothing else matters
- 21724 Nationalhymne DDR
- 20040 Liverpool: You'll never walk...
- 20055 TNT
- 20568 I see the baby
- 20228 Rüd Teddybar 1-4
- 20341 Hells Bells
- 20330 Smells Like a Teen Spirit
- 24150 Dortmund: Heja BVB
- 25422 FC Bayern: Stern des Südens
- 25884 Hey, wir wollen die Esstassen...
- 25313 Martinshorn (Tati-Tati)
- 31349 Marschmusik Preussens Gloria
- 20054 Thundersdruck
- 20229 Guten Morgen liebe Sorgen
- 22268 We will rock you
- 26108 Message
- 25462 Du hast mich 1000 mal belogen
- 31444 Cowboy und Indianer
- 20204 Schalk 04 (blau und weiss)
- 22884 Komm wir fahren nach Am-dam
- 33944 Das rote Pferd
- 34346 Wenn nicht jetzt wenn dann...
- 31874 Das Lied der Schimpfule

Klingelton-Finder

Wenn Du hier Deinen Lieblingston nicht finden kannst, wir helfen Dir weiter!!!

Sende eine SMS mit „FIND TON“ an: **81081**

REALSOUNDS

- 120873 Boom Chicka Wah Wah
- 123000 Last Christmas (Wham)
- 123001 Wonderful Dream (Melanie Thornton)
- 123007 Ruch mit der roten Nase
- 120864 Leck mich am Arsch, schon wieder ne SMS!
- 120890 Dont stop the music (Rihanna)
- 120886 Ein Stern (der deinen Namen trägt (Nic P.)
- 120885 Hanna (Culcha Candela)
- 120872 Verflückte Dreckscheisse es klingelt!
- 120730 Fluch der Karibik (The Black Pearl)
- 120892 Baby freud sich
- 120886 The question is, what is the question (Scooter)
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frauenstimme)
- 120869 Stress dich nicht, nur eine SMS...
- 120889 Ayo technology (50 cent)
- 120000 Den Handy klingeln, Du Sinkst!
- 120845 Hallo, Sie haben Post! Huhud
- 120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
- 120833 Finger weg von meiner Muschi
- 120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nachricht herein
- 120415 Ich bin Dein Handy hol mich raus
- 120789 Hallo erstmal, du bist ne SMS gekommen
- 120222 Die bekümmte Kuh
- 120336 Handy mit Nervenzusammenbruch
- 120705 Ios Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
- 120851 Prison Break Anthem (AZAD feat. Adel Tawil)
- 120843 Süsser Bengel & Fanfare: Die Post ist da!
- 120831 Kettenjäger, Motorsäge

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

Sende eine SMS mit **81081**

FIND SOUND AN:

SMS - BESTELLUNG

In nur 4 Schritten ist Dein Wunschartikel direkt und ohne weitere Bindung auf Deinem Handy:



- 1. AUSWAHLLEN: Sende ein SMS mit GEVA Bestellnummer
- 2. BESTELLEN: an die SMS-Nummer mit Deinem Geld
- 3. BESTÄTIGUNG: Kurz warten, bis die Bestätigung SMS auf dein Handy eintrifft
- 4. DOWNLOAD: über die WAP-Verbindung downloaden

SMS mit GEVA BESTELLNUMMER an:

81081
0930 822 400 € 2,-/SMS
9123 CHF 3,-/SMS
67788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende: **REAL GEVA BESTELLNUMMER**

Für Mono-Töne sende: **MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL**

Jedes Produkt nur einmalig € 3,99. Zzgl. 1-Mobiler TPL zzgl. SMS/WAP/GRS-Kosten. Kein Abo! AT 2 SMS € 2,- (€ 4,-)

ANRUF-BESTELLUNG

ALTERNATIV: über FESTNETZ oder HANDY:



- 1. ANRUFEN: Anruf anrufen, wenn Du den gewünschten Artikel hören möchtest
- 2. BESTELLEN: gib nach Aufforderung die Bestellnummer ein
- 3. PROBEREHÖREN: Klingeltöne & Realtones sofort probieren
- 4. DOWNLOAD: Bestellung über WAP-Verbindung downloaden

0900 55 22025 27

NEU!!! ASIA SMS CHAT

Heisse asiatische Schönheiten suchen aufgeschlossene 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, VD2-Lst. 0,12 € zzgl. T-Mobile Transportleistung
0930 400 200 € 1,99/SMS
69569 CHF 2,-/SMS
64733 € 1,50/SMS

jetzt GRATIS per SMS bestellen

...und bereits nach wenigen Tagen aus Deinem Briefkasten fischen!

Sende SMS mit: **KATALOG Name, Adresse, PLZ, Ort**

an **81881** (nur eigene SMS-Kosten)

z.Bsp: KATALOG Max Muster, Musterstrasse 1, 123456, Musterstadt

SEXY VIDEOS

Für Handys mit Videounterstützung



STREAMING VIDEOS

bis zu 4 min. lang!!!



Für den Download der angebotenen Produkte muß auf deinem Handy die Standard WAP/GRS-Verbindung eingerichtet sein. Es fallen die gültigen WAP/GRS-Verbindungskosten deines Mobilfunkproviders an.

Handytypen & AGB: www.klingelton.com Hilfe: support@klingelton.com Anbieterinfo: 0800-100-2068.

► **SEXY:** Sie blicken lieber Krystal Forscutt in ihre unschuldigen Rehaugen, statt sich unser Bild aus der Xbox-360-Version anzusehen? Wir können es Ihnen nicht verdenken ... (Xbox 360)



NEED FOR SPEED: PRO STREET

System:	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii
Termin/Preis:	22.11.2007/50 €	22.11.2007/60 €	22.11.2007/70 €	22.11.2007/70 €	29.11.2007/70 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	11/2007 – 85%	dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
EA Black Box

- Ausgereiftes Schadensmodell
- Umfangreicher Karriere-Modus
- 55 lizenzierte Fahrzeuge
- Stimmungsvolle Renn-Festival-Atmosphäre

PC-Anforderung Standard (S. 41)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach jedem Rennen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet

www.ea.com/nfs/prostreet

Kann Electronic Arts' Traditionsrenner nach der Xbox 360 auch auf den anderen Plattformen den Hitstempel einfahren? Hier das Ergebnis unseres Tests.

Nach unserer weltweit ersten Hauptuntersuchung, die der Xbox-360-Version nicht nur eine Neuausrichtung, sondern auch Hitqualitäten attestierte, rollen diesmal die Versionen für PS3, PS2, Wii und PC an den Start. Und welche eine Überraschung, am grundsätzlichen Spielablauf hat sich im Prinzip nichts geändert. Mit aufgetunten Rennsemmeln, die jeden TÜV-Prüfer in den Wahnsinn treiben würden, nehmen Sie an spektakulären Racing-Events teil, lassen die aufgeblasene Konkurrenz Staub schlucken und zwinkern frivoll den sexy Gridgirls zu. Wer sich noch an das Race-Wars-Festival aus

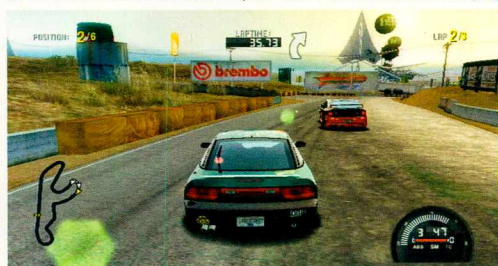
dem Blockbuster-Streifen *The Fast and The Furious* erinnert, weiß, was den Bleifuß-Junkie erwartet. Doch wie schlagen sich die einzelnen Fassungen im Detail?

MIT DER LUPE GESUCHT!

Angesichts einer leichten technischen Überlegenheit der PS3 liegt die Vermutung nahe, dass *Need for Speed: Pro Street* auf Sonys Flaggschiff einen Tick schärfer aussehen könnte als auf der Xbox 360. Doch einmal auf der Rennstrecke angekommen, stellt sich leichte Enttäuschung ein: Zwar zaubert der Cell-Prozessor ein brillantes Renn-Erlebnis auf die HD-Glotze,

im direkten Vergleich wirkt die Darstellung aber leicht verwaschen und auch die Zahl der Ruckler, die besonders bei erbitterten Positionskämpfen und rasanten Kurvenfahrten auffallen, hat sich leicht erhöht. Für narzisstisch veranlagte Raser, die sich und ihr Baby gerne im Detail betrachten, dürfte der Wegfall des Foto-Modus zudem ein schmerzvoller Verlust sein. Ebenso wie der Verzicht auf das Rumble-Feature, das EA leider nicht durch eine Sixaxis-Neigungs-Steuerung auszugleichen versucht. Abseits dieser Kritik ist an *Need for Speed: Pro Street* auf der PS3 aber alles drin und dran, was schon die Xbox-360-Fassung zum Hit

▼ **NEXT GENERATION MIT ABSTRICHEN:** Trotz stimmungsvoller Lichteffekte kann die Wii-Version nicht mit den Xbox-360-, PS3- und PC-Versionen konkurrieren. (Wii)

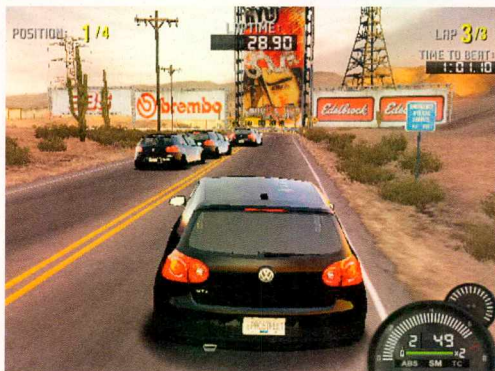


▼ **NAHEZU IDENTISCH:** Erst im direkten Vergleich werden grafische Unterschiede zur Xbox 360 deutlich. Diese schmälern den Spielspaß aber nicht. (PS3)





▲ **SCHICKER HECKSCHADEN:** Das neue Schadensmodell sorgt nicht nur für optische Kollisions-Spuren, sondern beeinflusst auch das Fahrverhalten. (PC)



▲ **SPARKURS:** Auf der PlayStation 2 spart EA zur Schonung der Hardware-Ressourcen einige Streckendetails, zum Beispiel jubelnde Zuschauer. (PS2)

mache. Ähnliches gilt für die PC-Version, die sich nicht zuletzt aufgrund der ähnlichen Hardware-Architektur eng an die Xbox-360-Version anlehnt. Zwar trüben auch hier noch Ruckler das Gesamtbild, dafür ist der Foto-Modus mit an Bord und das Renngeschehen flimmert in beeindruckender Schärfe über den Monitor. Ganz eilige Rasernaturen freuen sich über die im Vergleich zur PS3-Fassung deutlich kürzeren Ladezeiten.

Deutliche Einschnitte nahm EA allerdings bei einigen Features vor. Neben dem Foto-Modus fiel auch der Online-Modus der systembedingten Schere zum Opfer. Zusätzlich wurde das Fahrerfeld in einigen Wettbewerben von acht auf sechs Fahrer reduziert. Optisch kann die Wii-Version nicht mit den Next-Generation-Konsolen mithalten, hat aber gegenüber der PS2-Fassung eindeutig die Nase vorn.

obwohl die Verbreitung einer PS2 mit Netzwerkanschluss aufgrund des neuen Slim-Modells deutlich zugenommen haben dürfte.

Sieger unseres großen Vergleichstests sind damit eindeutig die Versionen für Xbox 360, PlayStation3 und PC.

sd ■

NEXT GENERATION?

Nintendos Wii hat es dagegen schwerer. Zum einen kämpfte Electronic Arts eindeutig mit der technischen Umsetzung, zum anderen soll die Wii-Fernbedienung trotz Neigungssensoren die optimale Kontrolle bieten. Die Experimente aus dem Carbon-Teil gehören erfreulicherweise der Vergangenheit an. Gesteuert wird, von den Drag-Sprints abgesehen, ausschließlich mit quer gehaltenen Wiimote, was den Titel aber auf Grund des sensiblen Interfaces einen kleinen Hauch Realismus kostet. Dafür ist die Kollisionsabfrage bei sanften Berührungen mit der Streckenbegrenzung wesentlich gnädiger als in den anderen Versionen.

DAS SCHLUSSLICHT

Leider wird besonders auf der meistverkauften Heimkonsole der Welt (PS2) deutlich, dass *Need for Speed: Pro Street* eindeutig für Next-Gen-Konsolen entwickelt wurde, die über entsprechende Technik-Power verfügen. Gravierende Einschnitte sind die Folge. Neben dem Online-Modus fehlen stimmungsvolle Streckendetails wie jubelnde Zuschaueremmen sowie die Unterstützung des Rumble-Controllers. In einigen Rennen besteht das Starterfeld gar nur aus vier Boliden und der Unschärfe-Effekt während des Nitro-Einsatzes wirkt überzogen und erschwert die Übersicht. Ärgerlicherweise bleiben Online-Raser komplett außen vor,

MEINUNG ► SASCHA DOWIDAT

Fazit: EA rast bei der Neuausrichtung der *Need-for-Speed*-Serie mit Vollgas zum Hitstempel, allerdings nicht auf allen Plattformen.

Electronic Arts hat mit *Pro Street* einen neuen Weg eingeschlagen, der besonders auf Xbox 360, PS3 und PC überzeugt. Gefallen haben mir hier vor allem das überarbeitete Handling der Boliden, das gute Schadensmodell und die knackigen Kontrahenten. Auf der Wii funktioniert zwar die neigungssensitive Steuerung, allerdings müssen Abstriche bei Optik und Online-Anbindung gemacht werden. Gleiches gilt für die PS2-Version, die im Starterfeld aufgrund der schwachen Technik und fehlenden Netz-Anbindung eindeutig das Schlusslicht darstellt.

WERTUNG

GUT

- ▲ Stark verbessertes Fahrverhalten
- ▲ Cooles Schadensmodell
- ▲ Herausfordernde KI

SCHLECHT

- ▼ Technische Schwächen
- ▼ Wenig Rennvarianten
- ▼ Keine Wiederholungen

XBOX 360

Systemvorteile
+ Foto-Modus
+ Technisch beste Version im Starterfeld



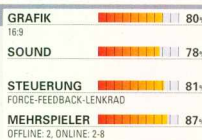
PC

Systemvorteile
+ Geringere Ladezeiten
+ Foto-Modus



PLAYSTATION 3

Systemnachteile
- Kein Rumble-Effekt
- Kein Foto-Modus



Wii

Systemvorteile
+ Neigungssensitive Steuerung



PLAYSTATION 2

Systemvorteile
+ Gnädiges Schadensmodell



► **DUTZENDE LEICHEN SÄU-MEN IHREN WEG:** Aufgrund der extrem verbesserungswürdigen KI sind die Gegner oft nur Kanonenfutter. (Xbox 360)



FAKTEN

	Genre Action
	Hersteller Eidos
	Entwickler IO Interactive
▶ Soundtrack von Jesper Kyde ▶ Koop-Splitscreen-Modus ▶ Deutsche Synchronisation ▶ Filmreife Erzählung ▶ Von den Hitman-Machern	
PC-Anforderung	Standard (S. 41)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.kaneandlynch.com	

▼ **DAVID GEGEN GOLIATH:** Der Kampf gegen den riesigen Kipplaster ist eines der dramaturgischen Highlights und saucol inszeniert. (Xbox 360)



KANE & LYNCH: DEAD MAN

System: PC
Termin/Preis: 23.11.2007/50 €
Test in: dieser Ausgabe

PS3
23.11.2007/70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360
23.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Nichts für's beschauliche Weihnachtsfest: Die Hitman-Macher liefern ein blutiges Action-Feuerwerk im Tarantino-Stil – brutal und voll schwarzem Humor!

Sie stehen auf Quentin-Tarantino-Filme? Sie sind der Meinung, dass familienfreundliche Casual Games im aktuellen Weihnachtsgeschäft völlig überbewertet werden? Dann gehört *Kane & Lynch: Dead Man* definitiv auf ihren diesjährigen Wunschzettel. Verspricht Eidos hier doch gehobene Unterhaltung für Erwachsene, die irgendwo zwischen exzessiver Gewaltorgie und düsterem Action-Drama anzusiedeln ist. Und in dessen Mittelpunkt die kino-reife Story um die beiden ungleichen, tragischen Protagonisten Kane & Lynch steht. Kane, der einstige Sauer-bermann, der den Tod seines Sohnes

nie verwunden hat, und nach einem Leben als Söldner nun im Knast auf sein Ende wartet. Im Kontrast dazu steht Mithäftling Lynch, der medikamentenabhängige, schizophrene Psychopath, der für den Mord an seiner Frau einsitzt, mithilfe der mächtigen Söldnerallianz The 7 aber Kane und sich aus dem Gefängnis befreit. Schließlich hat die Truppe noch eine alte Rechnung mit Kane offen. Begleitet er sie nicht, sterben seine Frau und seine Tochter auf brutale Weise. Ein Wettlauf gegen die Zeit, mit Lynch als lästigem Wachhund an der Seite, beginnt und hält jede Menge unerwarteter Überraschungen be-

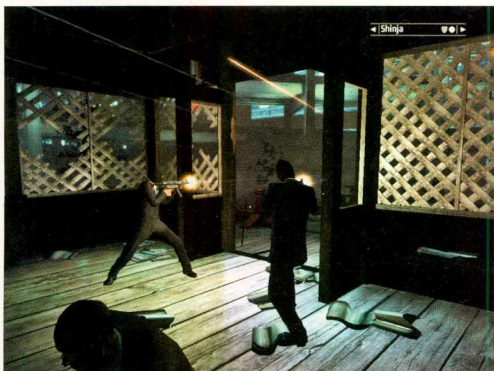
reit, bevor es zum finalen Showdown kommt. Doch zurück zum Anfang.

VOLL AUF DIE ZWÖLF!

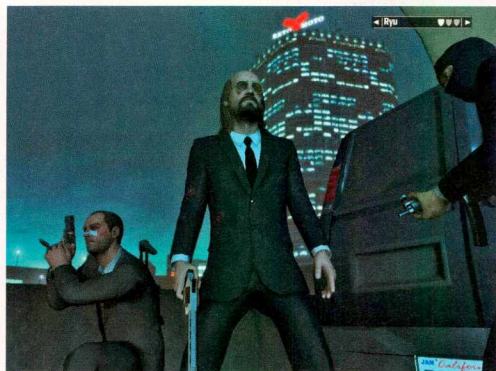
Schon der Überfall des Gefangenentransporters und die anschließende Flucht vor der Polizei gleichen einem beklemmenden Action-Feuerwerk und zeigen, was *Kane & Lynch* sein will: ein geradliniger, filmreif inszenierter Third-Person-Shooter, der besonders von den furiosen Schusswechseln mit Polizisten, S.W.A.T-Kommandos und den The-7-Lakaien lebt. Es bleibt kaum Zeit zum Durchatmen: erst der Ausbruch aus dem Knast, dann wilde Ver-

▼ **SCHAU GENAU:** Wir feuern natürlich nicht auf das landende Flugzeug, sondern auf das verschanzte Sondereinsatzkommando auf der anderen Straßenseite. (PS3)





▲ **DESTRUKTIV:** Zwar ist die zerstörbare Umgebung nicht mit der von Stranglehold (dt.) zu vergleichen, sie schafft aber eine authentische Atmosphäre. (PC)



▲ **GENIALES CHARAKTERDESIGN:** Besonders in den Zwischensequenzen wird die Einzigartigkeit der durchgeknallten Protagonisten deutlich. (PC)

folgungsjagden mit den Cops, ein spektakulärer Banküberfall und heftige Schießereien in einer von Stroboskopblitzen getränkten Discothek. Kane & Lynch ist eine abgefahrene Odyssee, bei der mit Maschinenpistole, Knarre oder Scharfschützengewehr aus allen Rohren gefeuert wird, bis auch der letzte Gegner tödlich getroffen zu Boden sinkt und die beiden Irren ihren persönlichen Rachefeldzug fortsetzen. Ein düsterer Trip, auf dem Sie zwar stets Held Kane steuern, Lynch allerdings auch flugs das Kommando geben können, einen Feind ins Visier zu nehmen oder Ihnen bedingungslos zu folgen. Sitzen Sie zu zweit vor Konsole oder PC, übernimmt im Koop-Splitscreen-Modus ein Spieler Kane, der andere Lynch. Vor expliziter Gewaltdarstellung macht Eidos respektive IO Interactive definitiv nicht Halt und lehnt sich durch die stilisierte Brutalität zumindest inszenarisch an berühmte Quentin-Tarantino-Streifen an. Die grandiosen Dialoge zwischen dem durchgeknallten Lynch, der aus purer Langeweile gerne mal die gekidnappten Geiseln regelrecht hinrichtet und dem bedächtigen Kane, der verzweifelt seine Familie retten will, strotzen

vor bissigem schwarzen Humor. Sie gehören nicht nur aufgrund der grandiosen deutschen Synchronisation zu den Highlights des Titels. Musikalisch wird das Action-Brett von Jesper Kyde ergänzt, der schon die Hitman-Teile zu einem akustischen Genuss machte und auch im Fall von Kane & Lynch maßgeblich zur dichten, cineastischen Atmosphäre beiträgt.

DEUTLICHE UNTERSCHIED

Ein Oscar für einen innovativen Spielablauf winkt allerdings nicht. Die spielerische Freiheit ist nahezu null und auch die Schauplätze der Action-Orgie könnten abwechslungsreicher sein. Außerdem scheint man die künstliche „Intelligenz“ mit Valium vollgepumpt zu haben – anders ist die geistige Umnachtung einfach nicht zu erklären. Das größte Manko ist aber die hakelige Steuerung auf der PS3 und vor allem auf der Xbox 360. Zusammen mit dem nicht vorhandenen Auto-Aiming, das millimetergenaues Zielen zur Pflichtübung erhebt, kommt während der Schusswechsel deutlicher Frust auf, der durch einige unfaire Stellen in pure Verzweiflung ausartet.

Erst auf dem PC geht die Steuerung mit Maus und Tastatur leicht und intuitiv von der Hand. Auch optisch wird die Action hier am eindrucksvollsten in Szene gesetzt und ärgerliche Grafikpatzer wie plötzlich aufploppende Fluchtfahrzeuge sind im Gegensatz zu den Konsolenfassungen die absolute Ausnahme.

GESCHMACKSSACHE

An Kane & Lynch scheiden sich vermutlich die Geister. Uns hat die Story trotz dramatischer Wendungen und toller Zwischensequenzen nicht richtig gepackt, auch wenn die Geschichte durchaus spannend inszeniert ist. Wir hätten uns mehr Abwechslung und einen haltvolleren Spielablauf gewünscht. Wer aber auf knallharte geradlinige Shooterkost steht und über kleine spielerische Unzulänglichkeiten hinwegsehen kann, bekommt hier definitiv den Actiontitel mit den coolsten Helden des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes. **sd**



WERTUNG

GUT

- ▲ Fantastisch inszenierte Story
- ▲ Geniales Charakterdesign
- ▲ Eindrucksvolle Synchronisation

SCHLECHT

- ▼ Ideenarmer Spielablauf
- ▼ Strunzdoofe KI
- ▼ Wenige Waffen

PC

Systemvorteile
+ Exakte Steuerung
+ Detailliertere Grafik



PLAYSTATION 3

Systemnachteile
– Hakeligere Steuerung als bei der PC-Version



XBOX 360

Systemnachteile
– Schlechteste Steuerung aller Versionen



MEINUNG ► SASCHA DOWIDAT

Fazit: Packend inszenierter, brutaler Third-Person-Shooter mit schizophrenen Charakteren und tollem Soundtrack, aber fehlendem Feintuning.

Lynch würde ausrasten! Selten hat man bei einem Third-Person-Shooter so viel Potenzial verschenkt wie bei Kane & Lynch: Dead Man. Eidos spielt das brutale Action-Feuerwerk zwar mit einer packenden Story und völlig kranken, gescheiterten Charakteren, die Jules und Vincent aus Pulp Fiction fast zu Waisenknaben degradieren, vernachlässigt die Spielbarkeit aber sträflich. Auf den Konsolen frustriert die hakelige Steuerung, dazu kommen bei allen Versionen viele unfaire Stellen und eine völlig apathische KI. Kane hätte das besser gemacht!

► **KEEP COOL:** Sollten Sie den Inselkoller kriegen, empfiehlt sich eine Yoga-Session am malerischen Strand Ihrer neuen Heimat. (Wii)

▼ **REGENWALD:** Auch auf einer Tropeninsel herrscht nicht immer eitel Sonnenschein mit strahlend blauem Himmel. (PS2)



FAKTEN

Wii	Genre
	Simulation
	Hersteller
	Electronic Arts
	Entwickler
	Maxis

- Erstmals neuer Spielansatz
- Sieben Sims-Berufe
- Individuelle Spielziele wählbar
- Verschiedene Inseln können besucht werden.

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/simisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet

www.diesims2.de/gestrandet

DIE SIMS 2: GESTRANDET

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Wii

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Die Sims machen einen Ausflug auf Wii und PS2 – und enden als Gestrandete auf einer einsamen Insel!

bei *Die Sims 2: Gestrandet* erst mal darum, die grundlegenden Bedürfnisse Ihres Alter Egos zu befriedigen. Neu dabei ist, dass es einem selbst überlassen ist, ob man sich auf der Südseeinsel häuslich einrichtet oder dem dampfenden Dschungel entflieht. Mithilfe natürlicher Rohstoffe wie Palmblättern oder Bambusrohren erstellen Sie nützliche Alltagsgegenstände, Unterkünfte oder neue Kleidung. Sobald Ihnen der Bau eines Floßes glückt, steht es Ihnen außerdem frei, andere Eilande des Archipels zu erforschen und verborgene Schätze zu entdecken.

EIN TAG IM PARADIES

Beim Erkunden der Südseeinsel stolpert der überlebenswillige Spieler über Hieroglyphentafeln, Schatzkar-

ten und andere Geheimnisse. Diese machen den Reiz von *Die Sims 2: Gestrandet* aus, da so der Tagesablauf weniger vorhersehbar ausfällt als bei den anderen Ablegern der Lebenssimulation. Trotzdem bleiben die grundlegenden Mechanismen im Spiel gleich. Nach wie vor schalten Ihre Sims auf stur, wenn sie schlechte Laune haben und immer noch erlangen die kleinen Persönchen bei

jeder Aktion Erfahrungspunkte, die sie zum Erstellen neuer Gegenstände oder Kleidung benötigen. Nervig: Im Dickicht sieht man schnell den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr und verläuft sich! Vor allem mit der umständlichen Wii-Steuerung irt man länger durchs Dornengebüsch, als einem lieb ist. So verliert *Die Sims 2: Gestrandet* trotz gut gemeinter Ansätze leider bald seinen Reiz. **kr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Kein typisches Sims-Spiel
- ▲ Viele Geheimnisse zu entdecken
- ▲ Abwechslungsreiche Inselwelt

SCHLECHT

- ▼ Fesselt nur kurz
- ▼ Wenig Gestaltungsmöglichkeiten der Sims

PLAYSTATION 2

Systemvorteile
+ Steuerung eingängiger und logischer

Systemnachteile
– Längere Ladezeiten

GRAFIK 69%

SOUND 77%

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 0%

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

Wii

Systemvorteile
+ Sieht besser aus

Systemnachteile
– Steuert sich umständlicher

GRAFIK 76%

SOUND 77%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER 0%

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend

befriedigend



MEINUNG ► KATHARINA REUSS

Fazit: Die Sims brechen zu neuen Ufern auf – und das endet nicht zwangsläufig im Schiffbruch.

Das überarbeitete Spielkonzept macht anfangs richtig Spaß. Jagen Sie Fische, sammeln Sie Obst und bauen Sie eine Palmbathütte – da kommt Robinson-Crusoe-Feeling auf! Wir hätten uns allerdings ein paar Minigames oder wenigstens verschiedene Spielmodi gewünscht, denn das Interesse lässt leider schnell nach.

EYETOY PLAY ASTRO ZOO

FAKTEN

Genre	Partyspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.eyetoy.com

System:

PS2

Termin/Preis:

07.11.2007/40 €

Test in:

dieser Ausgabe

Immer noch nicht genug gehampelt? Dann gönnen Sie sich eine weitere Runde muskelkatererregende Zappelei vor der Kamera!

In *EyeToy Astro Zoo* besuchen Sie – wer hätte das gedacht – einen Tiergarten im Weltall. Dieser steckt in Schwierigkeiten, da er einen Tag vor der Eröffnung ein kosmisches Unwetter geraten ist. In den Ge-

henen geht es folglich drunter und drüber. Begeben Sie sich nun zu einem der vier Areale und helfen Sie, den Zoo wieder auf Vordermann zu bringen. Betreten Sie eine der Kuppeln, erwarten Sie dort verschiedene

kamerabezogene Minispiele. Ob Sie Glasfenster vor Meteoriteneinschlägen schützen oder Kugelfische von Becken zu Becken treiben, die Games sind alle recht ähnlich aufgebaut und lassen die Kreativität des ersten Teils vermissen. Man merkt einfach, dass den Entwicklern die guten Spielideen schon seit einiger Zeit ausgegangen sind. Stattdessen winkt Ihnen im wörtlichen Sinne Muskelkater, denn fast alle Übungen strapazieren Ihre Handgelenke stark bis sehr stark.

Ein Augenschmaus ist der *Astro-Zoo* zwar nicht, aber das dürfte die angesteuerte Zielgruppe nicht weiter stören – man darf ja sein Antlitz live im Fernseher bewundern! Die rudimentäre Story allerdings hätten

die Entwickler sich sparen können. Eine reine Minispielsammlung ist bei Feiern benutzertauglicher. Die größte Begeisterung dürfte *Astro Zoo* so bei jüngeren Zockern und Gelegenheitspielern hervorrufen.

kr



▲ **TIERSCHUTZ-ALARM:** Wehrlose Astronautenscheffe werden in die Schervorrichtung geschubst. (PS2)



▲ **TIER-AUFFANGSTATION:** Wedeln Sie die Zoobewohner mit Hilfe des Traktor-Strahls (!!) zurück in ihre Käfige. (PS2)

WERTUNG		befriedigend
GUT		
▲ Deutsche Texte und Stimmen		
▲ Kindgerechte Umsetzung		
SCHLECHT		
▼ Zum Teil recht schwer		
▼ Monotone Spiele		
PLAYSTATION 2		SPIELSPASS
GRAFIK	85%	68%
SOUND	70%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	70%	

FAKTEN

Genre	Partyspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.buzzthegame.de

System:

PS2

Termin/Preis:

07.11.2007/40 €

Test in:

dieser Ausgabe

Bei Buzz – Junior Monsterspaß schlüpfen Sie in die Rolle eines Ungeheuers. Doch keine Angst, gruseln werden Sie sich dabei sicher nicht.



▲ **SUBTIL:** Die roten Totenköpfe sollten Sie nicht treffen – es sei denn, Sie lassen gerne tonnenschwere Gewichte auf Ihr Monster fallen. (PS2)

Monsterspaß ist schon der dritte Teil der Minispielsammlung für die kleineren PlayStation-Fans, der mit den fernbedienungsähnlichen Buzzern gesteuert wird. Ohne große Umwege gelangt man ins Spiel und beginnt, die anderen Monster in verschiedenen Disziplinen auszustechen. Vom heiteren Kürbis-Zerhacken bis zur Augapfeljongliererei werden alle monstertypischen Aktivitäten abgedeckt – oder zumindest, was die Entwickler sich darunter vorstellen. Die meisten Games sind schnell verstanden und leicht erlernt. Etwas Übung ist vonnöten, wenn man die Computergegner auf „schwer“ schlagen will, aber insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad dem eines Kinderspiels angemessen. Für ältere

Semester fällt die Monsterparty leider wenig interessant aus. Wer eine ausgefeilte Story oder eine Hammergrafik sucht, ist fehl am Platze. *Monstersparty* unterhält somit am besten in einer jungen (oder junggebliebenen) Runde mit vier Buzzern.

kr

WERTUNG		befriedigend
GUT		
▲ Charmante Unterhaltung		
▲ Deutsche Stimmen und Texte		
SCHLECHT		
▼ Für Ältere zu langweilig		
▼ Minispiele teilweise zu lang		
PLAYSTATION 2		SPIELSPASS
GRAFIK	74%	75%
SOUND	76%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	78%	



▲ **NETT:** Mit dieser schicken Doppellauf-Railgun verbreiten wir Angst und Schrecken unter unseren Gegnern. (PC)



▲ **FAST GLEICH:** Die Xbox-360-Version, die nicht einzeln erhältlich ist, unterscheidet sich kaum vom PC-Pendant. (XBOX 360)



FAKTEN

	Genre Ego-Shooter Hersteller EA Entwickler Valve
- Teil der Half-Life 2: Orange Box (für PC auch einzeln erhältlich) - Neun Klassen - Sechs Maps - Zwei Spielmodi	
PC-Anforderung	Standard (S. 41)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	nicht möglich
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	http://orange.half-life-2.com/

TEAM FORTRESS 2



System:

Termin/Preis:

Test in:

PC

erhältlich/25 €
dieser Ausgabe

PS3

12.12.2007/50 €

Xbox 360

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Knallharte Action im kunterbunten Entenhausen-Look: Team Fortress 2 macht auch im Nachtest eine gute Figur – und den mageren Umfang fast vergessen.

der Rahmen des Vor-Ort-Tests, um ein Spiel wie *Team Fortress 2* seriös zu beurteilen. Zwei Monate und etliche Multiplayer-Gefechte später sieht das Ganze anders aus. Oder besser gesagt: Es sieht genauso aus. Denn *Team Fortress 2* rockt und rollt immer noch.

TAF, SCHNELL, KNUFFIG

Vorneweg rockt das Klassensystem: Die neun spielbaren Klassen – vom resoluten Medic bis zum dauergrinsenden Heavy – machen *Team Fortress 2* zu einem der herausforderndsten Shooter, den Sie momentan kaufen können. Nicht nur, weil sich die unterschiedlichen Rollen auch tatsächlich unterschiedlich spielen, sondern weil sie nahezu perfekt balanciert sind. Und weil ihre Beherrschung ein strategisches Geschick erfordert, das man bei vielen anderen Shootern vergeblich sucht.

Die Komplexität hat ihren Preis: Einsteiger finden sich schnell als Kanonenfutter wieder. Die Lernkurve ist steil, das Tempo hoch, die Konkurrenz auf den Online-Servern taff. Wer sich davon nicht abschrecken lässt und eine gewisse Einarbeitungszeit investiert, wird dafür mit einem packenden und strategisch ungemein tiefen Spielerlebnis belohnt, das nicht zuletzt von seiner knuffigen Comic-Optik lebt. Und das, bei allem verdienten Lob, ein wenig zu geizig ist, was den Umfang betrifft. Sechs

Maps und zwei Spielmodi sind zwar nicht so dünn, dass wir von einem Kauf abraten würden, aber dünn genug, um bei der Wertung ein paar Punkte abzuziehen. Wer genug hat vom ewigen Terroristen- und Weltkriegs-Allerlei des Genres, der sollte sich daran aber nicht stören. Rund 25 Euro (via Steam-Download für PC-Nutzer) sind Komplexität und Atmosphäre nämlich allemal wert. Und als Teil der *Orange Box* muss sich *Team Fortress 2* vor *HL2: Episode 2* und *Portal* nicht verstecken. **ig**

Ein taktisch komplexen Online-Shooter nach ein paar Stunden bewerten zu wollen, ist ein bisschen so, als versuche man, Kafka anhand des Klappentextes zu interpretieren. Deshalb hatten wir beim Test der *Orange Box* (Ausgabe 10/2007) auf eine endgültige Wertung von *Team Fortress 2* verzichtet – zu anspruchsvoll war das Klassensystem, zu kurz



MEINUNG ► JOCHEN GEBAUER

Fazit: Ein Wolf im Schafspelz. Aber ein sehr, sehr cooler Wolf. Mit einem sehr, sehr coolen Pelz.

Lassen Sie sich vom knuddeligen Äußeren nicht täuschen: *Team Fortress 2* ist ein knallharter Shooter für erfahrene Multiplayer-Spieler. Wer nach einem schnellen Headshot für zwischendurch sucht, ist hier falsch. Wer hingegen eine taktisch und spielerisch anspruchsvolle *Counter Strike*-Alternative sucht, liegt goldrichtig.

WERTUNG

GUT

- ▲ Komplexes Klassensystem
- ▲ Atmosphärisches Setting
- ▲ Hoher taktischer Anspruch

SCHLECHT

- ▼ Nur sechs mitgelieferte Maps
- ▼ Zwei Spielmodi sind zu wenig
- ▼ Einsteiger sind ein bisschen überfordert.

PC

Systemvorteile
+ Präzise Maussteuerung
+ Auch unabhängig von der Orange Box erhältlich

GRAFIK

84%

SOUND

81%

STEUERUNG

88%

MEHRSPIELER

86%

OFFLINE: 2-24, ONLINE: 2-24

sehr gut

SPIELSPASS

86%

XBOX 360

Systemvorteile
+ Einsteigerfreundlich

GRAFIK

84%

SOUND

81%

STEUERUNG

84%

MEHRSPIELER

86%

OFFLINE: 2-16, ONLINE: 2-16

sehr gut

SPIELSPASS

86%

WALLPAPER

43383	43473	43775	43779	43379	43791
43799	43927	43930	43993	43967	43997
43306	43300	43295	43223	43459	43315
49942	43728	49939	43508	43460	43468

EURE WALLPAPER TOP-SELLER DER WOCHE

43973	45043	43769	43785

EROTIKVIDEOS

32234	32070	32211	32097	32250	32214
32207	32093	32232	32254	32073	32074
32069	32075	32242	32255	32243	32246
32076	32061	32092	32072	32252	32213

EURE EROTIKVIDEOS TOP-SELLER DER WOCHE

32033	32258	32239	32209

HANDYUHNEN

86028	86000	86014	86022	86024	86004

Das erste Produkt KOSTENLOS

87555

Sende **VGA** + Bestellnummer per SMS
UND **SPARE 40%**

IN UNSEREM SPARRABEI BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

86006	86012	86010	86008	86029	86003

HANDYGAMES

SEXY Football Best.Nr.38567 Hol dir das heißeste Sportspiel fürs Handy Sexy Girls und Fußball - was brauchst Du sonst?!	Last Exam Best.Nr.38566 Die 'Galactic Fleet' wartet auf den Helden. Eine tolle Mischung aus spannendem Abenteuer und komplexen Rätseln wartet.
Creepy breakout Castle Best.Nr.38565 Schrecklich Cooler Monstergame-Mix aus Pinball und Breakout! Zum Halloween!	Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557 Das Super Model Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!
Sexy Catwalk Best.Nr.38564 Glamour-Life - das ist der ultimative Weg an der Spitze der Topmodelle. Doch bei der ist es noch ein harter Weg, denn die Jury kennt kein Mitleid!	POKER Masters Best.Nr.38561 Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!
SPOOKY-Sudoku Best.Nr.38563 Mit Spooky holst du dir das coole Grusel-Sudoku auf dem Handy. Verschiedene Ebenen sind für Anfänger und Profis eine Herausforderung.	Nasty Babes-Sydney Best.Nr.38559 Top Girl Sydney gefällt es gar nicht angezogen zu sein, und das ist gut so!

GAME-FINDER Best.Nr.20000

Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD

Kein ABO
Einmalige Bestellung

87555

Sende **AKD** + Bestellnummer per SMS

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

*4,99€ incl. VF, 1st 12cl. zzgl. 12cl. D1 TPL. Mit der Bestellung erhältst Du weitere Werbung aus Handy. **1 SMS/Tag bei 2.99€/Produkt. Sende STOP AKD + Bestellnr. Zum Beenden des Abos. bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

+49 914** (**Alu. Max 46/Produkt) (**Gr. 6fr/Produkt)

Thurthday the 12th Best.Nr.38570 Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson nach neuen Feinden, die findet er in der Hölle!	Sex Xonix Best.Nr.38195 Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ...
Hot Girls Marta Best.Nr.38381 Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente...	Cal. Chainsaw Massacre Best.Nr.38571 Narbengesicht Tony Montana kämpft mit Ketten- säge und Baseballschläger von Level zu Level!
Stolen in 60 seconds Best.Nr.38551 Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler müßt Du besuchen.	Solitaire Affair Best.Nr.38568 Solitaire Affair vereint die großartige Atmosphäre der Hochzeit von Al Capone und Co. mit einem der beliebtesten Kartenspiele der Welt. echt top!
Nasty Babes-Sophia Best.Nr.38558 Traumgirl Sophia wird dir alles zeigen. Alles wovon Du geträumt hast...	SPOOKY Sound Machine Best.Nr.38569 Magst Du Horrorfilme? - Cool! Dann hol dir jetzt die passenden Sounds dazu und mutiere zum Schrecken der Nachbarschaft. BOOOH!

► **FAHRANFÄNGER:** Diese Miniramp lädt zum Herumprobieren ein. Anfangs wird noch erklärt, welche Buttons Sie drücken müssen. (Xbox 360)



TONY HAWK'S PROVING GROUND

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

PS3

erhältlich/70 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich/70 €
dieser Ausgabe

Wii

erhältlich/60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



- Genre Trendsport
- Hersteller Activision
- Entwickler Neversoft
- Video-Editor enthalten
- Bauen Sie die Stadt nach Belieben um.
- Personalisieren Sie Ihre Skate-Skills.

PC-Anforderung
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad
leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.activision.de

Schon zum neunten Mal stürzt der Großmeister Tony Hawk sich in die virtuelle Halfpipe und sorgt unbestritten für Spaß auf vier Rollen.

Ellenlange Combos, halsbrecherische Manöver und Ollies über meterlange Gaps – so kennen und lieben wir Spiele, für die Tony Hawk mit seinem Namen Pate steht. Eines ist aber sicher – den Innovationspreis wird *Proving Ground* nicht gewinnen. Den Spielmechanismen der Serie blieben die Jungs von Neversoft nämlich treu. Aus gutem Grund, denn die schnelle, wenn auch (vor allem im Vergleich zu *Skate*) unrealistische Board-Action per Knopfdruck unterhält nach wie vor prächtig.

Das „Problem“ der Serie ist also, dass sie keine großen Schwächen hat. Mit jeder weiteren Fortsetzung

wurde konsequent am Spielprinzip gefeilt, wodurch es sich (von kleinen Ausrutschern mal abgesehen) stetig verbessert hat.

KAMERA UND ACTION!

In diesem Fall neu ist der Video-Editor, der es Ihnen erlaubt, Ihre spektakulärsten Tricks Freunden oder Konkurrenten vorzuführen. Anfangs ist der Umgang mit dem Menü des Editors zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber bald hat der geübte Skater den Dreh raus und unterlegt seine Moves mit coolen Effekten. Leider wird die Aufnahme nicht automatisch gestartet, deshalb finden

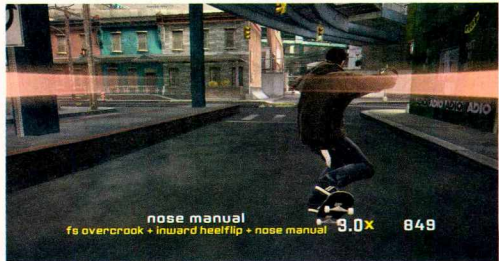
zufällige Spitzencombos oder eherne Unfälle eher selten den Weg ins Video. Ebenfalls ärgerlich: Sobald die Aufnahme läuft, werden automatisch alle Passanten und Autos von der Straße entfernt. Hat man bereits eine Sammlung an Traumcombos auf virtuellen Bändern angelegt, darf man diese zu einem Gesamttape zusammenzuschneiden und damit online andere ambitionierte Funsportler vor Neid erblassen lassen.

Während Ihrer Tour auf dem Board durchqueren Sie eine typische amerikanische Großstadt. Aufgeteilt in drei Teile und Themengebiete, kommt sie erfreulicherweise ohne nervige

▼ **DORFTROTTEL:** Abgesehen von den „realen“ Skatern treiben sich noch viele andere mehr oder minder lachhafte Gestalten in der City herum. (Xbox 360)



▼ **ZITTERPARTIE:** Bei Manuals und Grinds ist Balancegefühl gefragt. Kann man das Gleichgewicht nicht halten, färben sich die Balken am Rand rot. (Xbox 360)





▲ **SPIEL AUF ZEIT:** Im Verlauf der Story werden Sie verschiedene Rennen gegen die tickende Uhr fahren. (Xbox 360)



▲ **AUSGESTORBEN:** Mal wimmelt es nur so von Personen und Fahrzeugen, mal scheint die Stadt wie leergefegt. (Xbox 360)



▲ **WAGHALSIG:** Nutzen Sie die vielfältigen Möglichkeiten, die Ihnen die Stadt bietet, um coole Stunts im „Nail-the-Trick“-Modus auszuführen. (Xbox 360)

Ladezeiten aus. Manche Stadtteile sind anfangs noch versperrt, bis Sie gewisse Fortschritte im Story-Modus machen. Anders als bei den Vorgängern von *Proving Ground* wurde dieser Karriere-Modus „zerstückelt“ und es bleibt Ihnen überlassen, wann Sie an welcher Fähigkeit arbeiten. Somit haben Sie auch die freie Wahl, welchen Skatestil Sie hauptsächlich verfolgen möchten. Denn umso häufiger Sie eine gewisse Art Trick ausüben, desto mehr Fertigkeitpunkte bekommen Sie für die jeweilige Disziplin gutgeschrieben.

SYMBOLISCH

Herausforderungen erhalten Sie nicht nur bei den in der ganzen Stadt verteilten winkenden Personen, sondern auch bei tanzenden Symbolen, wie

beispielsweise einer Kamera. Nun gilt es, die jeweilige Herausforderung zu meistern. Die Bandbreite erstreckt sich von reinen Score-Jagden bis zu genauen Vorgaben, welche Tricks Sie wo und wie machen müssen.

Abhängig davon, wie gut Sie abschneiden, warten die Ränge Amateur, Profi oder Krank auf Sie. Diese unterscheiden sich allerdings nur geringfügig durch die Höhe der anschließenden erfolgenden Bezahlung.

Mit dem Geld kaufen Sie neue Decks, Klamotten oder Einrichtungsgegenstände für Ihre Skate-Lounge. Diese alte Lagerhalle können Sie nach der ersten Begegnung mit Tony Hawk als persönlichen Rückzugsort vor den Gefahren der Straße nutzen. Die Einrichtung bestimmen Sie komplett selbst, von meterlangen Rails

bis hin zu halsbrecherischen Halfpipes. Da dürfen Sie so richtig kreativ sein!

UMBAU LEICHT GEMACHT

Sollten Ihnen neben der Skate-Lounge die zahlreichen Trickspots in der fiktiven Ortschaft nicht genug sein, bauen Sie einfach an – in dem Sie auch außerhalb Ihres Refugiums die Stadt nach Belieben mit Ramps zuflustern. Bis zu 30 Teile lassen sich auf diese Weise dem Landschaftsbild hinzufügen.

Doch kommen wir zu den Negativpunkten: Unfreiwillig komisch wirkt die deutsche Synchronisation Ihrer Skate-Kumpels. Dazu trägt nicht

nur das gekünstelte Deutsch, sondern auch die weinerliche Tonlage der Sprecher bei. So tendiert man rasch dazu, die Erklärungen wegzudrücken. Das Interesse am Karriere-Modus bleibt ebenfalls auf der Strecke, da die verschiedenen Aufgaben langweilig präsentiert werden. Einen richtigen Anreiz, die gesamte Story durchzuzocken, gibt es also nicht.

Alles in allem ist *Tony Hawk's Proving Ground* eine solide Fortsetzung geworden, die kleine Neuerungen angenehm ins Skate-Geschehen einbindet. Das Konzept geht einmal mehr auf – obwohl an zu vielen Stellen der Eindruck geweckt wird, dass man alles schon mal gesehen hat. **kr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Stimmiges Konzept
- ▲ Keine Ladezeiten innerhalb der Stadt
- ▲ Video-Editor

SCHLECHT

- ▼ Grafik leider nicht up-to-date
- ▼ Videos ruckeln
- ▼ Story komplett uninteressant

XBOX 360

Systemvorteile

- + Schnellste Ladezeit

Systemnachteile

- Ruckelt manchmal

GRAFIK 77%

SOUND 88%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 84%

OFFLINE: 2, ONLINE: 2-8

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

83%

PLAYSTATION 3

Systemvorteile

- + Ansprechende Grafik

Systemnachteile

- Lädt ewig

GRAFIK 79%

SOUND 85%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 82%

DOLBY DIGITAL 5.1

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

82%

PLAYSTATION 2

Systemnachteile

- Schwächste Version

GRAFIK 72%

SOUND 85%

DOLBY PRO LOGIC II

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 82%

OFFLINE: 2

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

82%



MEINUNG ► KATHARINA REUSS

Fazit: Tony Hawk bietet kurzweiligen Arcade-spaß – wie eh und je. Wir fragen uns aber schon, ob Neversoft noch mit voller Kraft dabei ist.

Der neunte Konsolenausflug mit „Birdman“ dürfte eingefleischte Fans wieder zufrieden stellen. Angesichts der neuen Konkurrenz aus dem Hause EA namens *skate* sollte sich Neversoft aber beim nächsten Teil schon etwas mehr anstrengen. Bei Grafik und Realitätsnähe hinkt *Proving Ground* dem EA-Titel hinterher, außerdem hätte man den Video-Editor noch weiter aufpeppen können. Das Gleiche gilt für den Multiplayer-Modus, der schlicht gehalten ist und bei dem sich ein paar unterhaltsame Minigames angeboten hätten.

► **BESONDERER HELD:** Geralt von Rivien hat mit den Helden anderer Spiele nichts gemein. Seine Eskapaden treiben vielen die Schamesröte ins Gesicht. (PC)



THE WITCHER

CYLINK
DYNAMITE
9AY
Ihr CyLink-Code

System: PC
Termin/Preis: erhältlich/38 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Atari
Entwickler
CD Project

- Rund 50 Stunden Spielzeit
- Drei unterschiedliche Enden
- Handeln beeinflusst Spielverlauf
- Basiert auf einer Roman-Reihe
- Nur für Erwachsene

PC-Anforderung High-End (S. 41)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe Ab 18

Internet

www.thewitcher.com

Oblivion ist Ihnen nicht deftig genug? Gothic 3 bereits durchgespielt? Dann hat Atari wahrscheinlich genau das Richtige für Sie ...

Eigentlich wollten wir Ataris *The Witcher* schon in der vergangenen Ausgabe testen, doch die Version war noch zu fehlerbehaftet, um etwas über die endgültige Qualität aussagen zu können. Also warteten wir den ersten Patch ab, denn dieser behob laut Hersteller schon satte 200 Bugs. Die größten Fehler wurden korrigiert, doch einige Gameplay-Mängel blieben davon unangetastet. Kommen wir aber erst mal zur Einführung für diejenigen, denen der Titel so gar nichts sagt.

DERBE FANTASIE

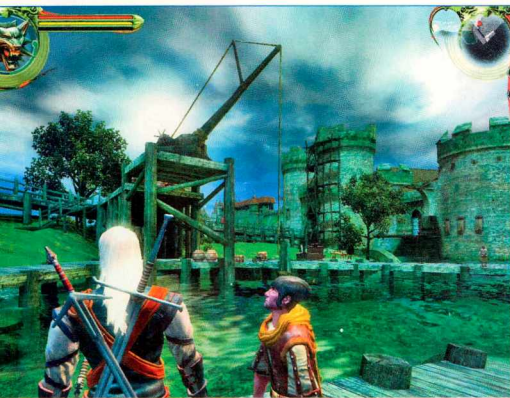
The Witcher basiert auf Andrzej Sapkowskis Fantasy-Erzählungen, in denen ebenfalls Geralt von Rivien die Hauptrolle übernimmt. Im Gegensatz zu Tolkiens familientauglicher *Mittelerde* geht es in der *Witcher*-Welt ziemlich derb zur Sache. Sie steuern keinen strahlenden Helden, sondern einen verdorbenen Drecksack. Wohl auch deshalb ist das Spiel nicht für Jugendliche freigegeben. Damit Kenner der Bücher Neueinsteigern gegenüber keinen Vorteil haben, lei-

det Geralt im Spiel unter Amnesie und lernt die ihm eigentlich vertraute Welt völlig neu kennen. Gewalt, Sex, verfeindete Fraktionen und gesalzene Dialoge gibt's zuhauf, wobei die deutsche Sprachausgabe nicht wirklich prickelt. Zum Glück ist die Disc multilingual und wir empfehlen Ihnen deshalb die englische Synchro. Wenn man es mit einem seiner Genre-Vertreter vergleichen müsste, dann am ehesten mit der *Gothic*-Reihe. Sie steuern Geralt aus der Iso- oder Verfolger-Perspektive, unterhalten sich

▼ **HÄSSLICH:** Bei den unterschiedlichen Feinden gibt es optisch mehr und weniger gelungene Typen. (PC)

▼ **TRIO:** Es gibt drei grundverschiedene Kampfstellungen, die der *Witcher* je nach Gegnereufkommen einsetzt. (PC)





▲ **HUNGRIG:** Um The Witcher in voller Pracht flüssig zu spielen, empfehlen wir einen Intel Core 2 Duo 2,13 GHz oder Athlon 64 X2 5600+ und 2 GB RAM. (PC)



▲ **SKILLTREE:** Das Skill-System ist bei The Witcher sehr einfach gehalten. Trotzdem ist alles enthalten, was der Action-Rollenspieler von heute braucht. (PC)



▲ **ZITAT:** Sie kennt sich aus: „Frauen brauchen ab und zu Männer. Natürlich nur für Kleidung und Schutz“. (PC)

▲ **EFFEKTE:** Die Kämpfe wurden nicht nur spielerisch, sondern auch technisch gut in Szene gesetzt. (PC)

aus mit NPCs, absolvieren Minispielen, dezimieren Gegnerhorden, sacken Gold ein, geben es wieder aus und investieren Erfahrungspunkte in den Ausbau ihrer Fähigkeiten.

DURCHDACHTES SCHNETZELN

Das Kampfsystem von *The Witcher* ist wirklich ausgeklügelt und bietet eine ordentliche Mischung aus Taktik und Action. Um Kombotreffer anzubringen, müssen Sie zum Beispiel ihre Mausklicks genau timen, wodurch die Auseinandersetzungen nie in stures Turbo-Geklicke ausarten. Die Wahl der Waffe ist ebenfalls ausschlaggebend, da normaler Stahl zwar gegen Menschen effektiv ist, doch Monster vor allem gegen Sil-

berwaffen allergisch sind. Außerdem lernt Geralt mit der Zeit neue Angriffe, Zauber und Moves. Langweilig werden die Fights also nicht so schnell. Auch wenn Sie dabei häufig Magie anwenden, ist der Zauber hauptsächlich Unterstützung. Das Schwert stecken zu lassen, um Feinden nur per Hexenwerk auf die Pelle zu rücken, bringt daher nicht wirklich viel.

Neben den Kämpfen ist es vor allem die raue Mittelalter-Atmosphäre, die uns fesselt. Minigames lockern den Spielverlauf, Prostituierte buhlen (erfolgreich) um Geralts Gunst, NPCs werfen ihm heftige Beschimpfungen an den Kopf. Nichts erinnert an den polierten Hollywood-Schein vieler Konkurrenzprodukte. Noch besser:



▲ **DRAGONSLAYER:** Auch wenn das Bild nicht den Anschein vermittelt: Die Spielumgebung wirkt nicht so weitläufig wie etwa bei *Oblivion* oder *Gothic 3*. (PC)

Die Handlungen des Helden beeinflussen den Spielablauf wirklich. Damit meinen wir nicht nur die drei unterschiedlichen Spielenden, sondern die Tatsache, dass Sie es nicht jeder Partei im Spiel recht machen können. Da kann es dann schon passieren, dass jemand nicht mehr mit Ihnen reden möchte und Sidequests für immer versperrt bleiben. Das animiert geradezu zum mehrmaligen Durchspielen.

Richtig gestört haben uns hingegen die häufigen Ladepausen, die der Atmosphäre deutlich schaden und das viel zu kleine, frickelige Inventar, das zu allem Übel auch noch ohne Sortierfunktion daherkommt. Vielleicht schafft man es ja mit einem weiteren Patch, diese Mankos auszumerzen? Ansonsten sollten diese Punkte in die To-Do-Liste für den Nachfolger aufgenommen werden. **az**

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Ein Rollenspiel, das vor allem von seiner einzigartigen Atmosphäre und dem liebenswert unmoralischen Hauptdarsteller lebt.

Das Kampfsystem rockt, die Atmosphäre auch, die Story geht ebenfalls in Ordnung. Warum also kein Prädikat? Die häufigen Ladezeiten und das wenig intuitive Inventar sind die Hauptgründe dafür. Die restlichen Mängel sind allesamt klein, doch in der Summe spürbar. Zum Beispiel wurden viele NPCs einfach geklonrt, die deutsche Sprachausgabe ist mies, hier und da gibt's noch immer Bugs und das Alchemie-Feature (Tränke brauen) ist zu umständlich. Dass die Wertung dennoch relativ hoch ist, zeigt, wie gut der Titel ohne die Fehler hätte werden können.

WERTUNG

The Witcher

PC

GUT

- ▲ Gutes Kampfsystem
- ▲ Top-Atmosphäre
- ▲ Sehr gute Grafik

SCHLECHT

- ▼ Verkürztes Inventarsystem
- ▼ Ständige Ladepausen
- ▼ Viele kleinere Bugs

GRAFIK 84%

SOUND 82%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER



★★★★★
WERTUNG
gut

SPIELPASS
83%

► **EN GARDE:** Beim Fechten zählen Präzision und ein flinker Finger. Durch Fuchtel der Wii-Fernbedienung geben Sie dem Gegner Saures. (Wii)



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN



CYLINK
CYNAMITE.de
AAA
Ihr CyLink-Code

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

23.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Sport
	Hersteller Sega
	Entwickler Sega/Nintendo
► Acht Sportarten ► 20 Disziplinen ► 16 Charaktere plus Miis ► Online-Ranglisten ► Für bis zu vier Spieler	
PC-Anforderung	
Texte/Stimmen deutsch/deutsch	
Speichern jederzeit automatisch	
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe frei	
Internet	
www.sega.de	

Bereit für die ultimative Schwitzkur? Beweisen Sie, dass Sie das Zeug zum mehrfachen Medaillen-Jäger haben. Und bloß keinen Fehlstart riskieren!

Ob es an Marios heimlichem Konsum von Wunderpilzen liegt? Wenn es um das goldene Edelmetall geht, lässt Nintendos dicker 1-Up-Schlemmer sogar den PS-Igel von Sega hinter sich – das riecht förmlich nach Doping! Doch in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* geht alles mit rechten Dingen zu: In der Schwitzsimulation treten die 16 Maskottchen, darunter auch Luigi, Bowser, Yoshi, Dr. Eggman, Prinzessin Peach, Tails, Nuckles und Amy, in 20 Disziplinen gegeneinander an. Games Aktuell schmiss sich in den Trainingsanzug und wagte den Selbstversuch.

JOGGING FÜR PROFIS

Los geht es mit einer Runde 100-Meter-Lauf: Um hier an Tempo zu gewinnen, schütteln wir Wii-Fernbedienung und Nunchuk abwechselnd auf und ab – genau so, als würden wir im echten Leben joggen. Die Steuerung dieser Sportart ist gleichzeitig die Basis für den Hürdenlauf, wo Sie zusätzlich den B-Trigger drücken, um das Holzbänkchen nicht umzustößen. Etwas komplizierter wird es dagegen, wenn Sie im Dreisprung antreten: Nach einer kurzen Anlaufphase reißen Sie abwechselnd die beiden Controller-Hälften nach oben, um mit Schmaakes im Sandbecken zu landen. Doch

Vorsicht, nicht zu sachte und nicht zu ruckartig bewegen, sonst setzen Sie Ihren Sieg sprichwörtlich in den Sand. Sie fühlen sich zu wenig motiviert? Dann klatschen Sie einfach vor dem Start in die Hände! Sofort feuert Sie das (leider schwach animierte) Publikum unter tosendem Applaus an – eine nette, aber fürs Spielergebnis unerhebliche Kleinigkeit. Solche Feinheiten finden Sie in *Mario & Sonic* ohnehin zuhauf – hier merkt man deutlich, dass die Entwickler mit Liebe zum Detail am Werk waren. Auch die Charakter-Animationen zeugen von sauberer Programmierung und bringen den *Mario*-Charme perfekt rüber.

▼ **SCHÜTZENFEST:** Das Tontaubenschießen erinnert an das Baller-Minispiel in *Wii Play*, allerdings sieht die Disziplin in *Mario & Sonic* viel hübscher aus. (Wii)



▼ **TREFFER VERSENKT:** Ob Sie einen Treffer landen, hängt von der Größe Ihres Fadenkreuzes ab. Je nach Geschick wird es größer oder kleiner. (Wii)





▲ **PING-PONG:** Im Tischtennis-Turnier ist es sogar möglich, Bälle anzuschneiden oder sie mit einem Affenzahn auf den Gegner zu peffern. (Wii)

Wenn Sonic mit seinen Power-Beinen übers Wasser flitzt und Bowser mit einem lauten Jaulen den Hammer über den Rasen peffert, fühlen Sie sich, als wären Sie live im Stadion dabei. Sehr gelungen ist auch die Einbindung Ihrer virtuellen Ebenbilder, der Miis: In allen Sportarten können Sie sich selbst ins Spiel bringen, so wie es bei *Wii Sports* schon der Fall war. Klasse!

MULTI-MOTIVATION

Wer von den Leichtathletik-Disziplinen genug hat, der sollte einen Blick in die übrigen Zirkel werfen. Denn nur hier schalten Sie neue Sportarten frei – zum Beispiel Tischtennis (simpel zu verinnerlichen, aber schwer zu meistern) oder Bogenschießen (hier ist Konzentration gefragt). Leider nicht ganz so motivierend sind die Minispiele: Ob Hüchenspiel oder Stimmen-Memory: Die Aufgaben sind, gemessen an den Ansprüchen von Vielspielern, zu simpel gestrickt. Aber für Familien-Spielabende sind die Spielchen völlig ausreichend. Im Verlauf schalten Sie auch Musikstücke klassischer Mario- und Sonic-Spiele frei, was vor allem Retro-Kenner motivieren wird.

MARIO KART IN PEKING

Die 20 Disziplinen, der Schwerpunkt von *Mario & Sonic*, sind allesamt gut umgesetzt. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit haben Sie rasch den Dreh bei der Steuerung raus. Sie haben alles freigespielt? Dann motiviert langfristig der Multiplayer-Modus für bis zu vier Teilnehmer: In den Traumdisziplinen treten Sie gegen bis zu drei Freunde an, beispielsweise im Laufduell. Hier schütteln Sie die Controller, was das Zeug hält, und greifen nebenbei Items ab, um diese auf Ihre Gegner zu werfen.

Ob Koopa-Panzer, Turbo-Pilz, Unverwundbarkeitsstern oder der tückische „Falsches-Fragezeichen-Block“: Fast alle aus der *Mario Kart*-Serie bekannten Items sind auch bei *Mario & Sonic* dabei. Allerdings machte sich in diesem Modus ein gewisser Ermüdungseffekt breit. Allerdings nicht, weil das Spiel schnell langweilig wäre, sondern weil es körperliche Ausdauer voraussetzt. Aber wer sich für eine Sportsimulation entscheidet, der hat es eben nicht anders verdient. *Mario & Sonic* verbindet Armmuskel-Training und Spaß, und welches Fitnessstudio kann das schon von sich behaupten?

kr ■



▲ **LUFT-SALTO:** B drücken, Fernbedienung schütteln, A drücken, und bloß nicht schlapp machen: Beim Trampolinsprung kommt's aufs richtige Timing an. (Wii)



▲ **UND HOPPS!** Wer hätte gedacht, dass der dicke Mario beim Hürdenlauf eine gute Figur machen würde? Zum Laufen schütteln Sie einfach den Controller. (Wii)



▲ **HÜCHENSPIEL:** Genug geschwitzt? Bei den Minispielen können Sie sich entspannt zurücklehnen, schließlich wird nur das K(n)öpfchen benötigt. (Wii)



MEINUNG ► KATHARINA REUSS

Fazit: Die fünf Disziplinen von *Wii Sports* halten nur begrenzt bei Laune – ganz im Gegensatz zu diesem herrlichen Sportspektakel.

Der Vergleich mit *Wii Sports* mag seltsam erscheinen, aber im Grunde genommen ist *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* eine stark erweiterte Version von Nintendos Schwitzsimulation. 20 Disziplinen, 16 Charaktere aus dem Nintendo- und Sega-Universum und dann auch noch Mii-Einbindung: An diesem Spiel haben Wii-Sportler lange zu schuftet – und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn sportliche Ausdauer wird vorausgesetzt. Höhepunkt des Spiels ist für mich der Tischtennis-Part – da darf ich's ausnahmsweise etwas sanfter angehen lassen.

WERTUNG

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Wii

GUT

- ▲ Leicht zu erlernende Steuerung
- ▲ Miis werden unterstützt
- ▲ Geschmeidige Animationen

SCHLECHT

- ▼ Manche Spiele sehr anstrengend
- ▼ Seichte Bonusspiele

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9, 480P

76%

SOUND

DOLBY PRO LOGIC II

81%

STEUERUNG

87%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2-4, ONLINE: -

89%

sehr gut

86%

SPIELSPASS

► **MITTELMASS:** Das Schneckenrennen erfordert lediglich ein schnelles Wilmote-Schütteln, weshalb Solisten hier nicht viel geboten bekommen. (Wii)



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

System:
Termin/Preis:
Test in:

Wii

15.11.2007/40 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Ubisoft
Entwickler
Ubisoft Paris

- 50 Mini-Games
- 5 Baller-Levels
- 5 Musik-Spiele
- Online Ranglisten
- 16:9 und 480p-Auflösung

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch

Speichern jederzeit automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

Internet frei

www.rabbids.com

Ubisofts Psychohasen kamen so gut an – das musste ja ein Nachspiel haben. Der Test verrät, warum Teil 2 vor allem im Mehrspielerbereich gewinnt.

Sind die gestört?, lautete unser erster Gedanke, als wir letztes Jahr erste ziemlich abgefahrene Bilder zu einem Titel namens *Rayman Raving Rabbids* sahen. Wenige Monate später gehörte *RRR* dann bereits zu unseren meistgespielten Wii-Titeln. So schnell kann's gehen. Die gestörten Hasen hatten es uns eben angetan und ohne sie wäre *RRR* nur eine weitere Minispiele-Sammlung unter vielen. Das geniale Charakter-Design ist hier das „Zünglein an der Waage“, um mal wieder eine ab-

gedroschene Phrase zu bemühen. Kritik: Es gab zwar einen Multiplayer-Teil, aber die meisten Minigames konnte man nicht gleichzeitig mit seinen Freunden zocken, sondern nur abwechselnd, was nicht ganz so toll war.

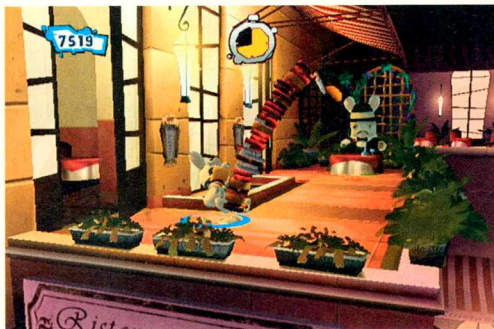
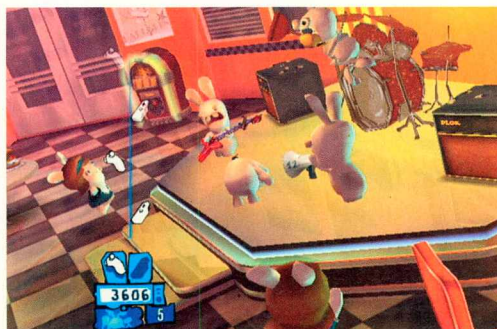
MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Rund 90% der insgesamt 60 Minispielchen des Nachfolgers sind garantiert partytauglich und lassen sich mit maximal vier Zockern gleichzeitig bestreiten. Egal, ob Sie à la Indiana

Jones vor einer riesigen Steinkugel flüchten, Beachvolleyball mit Wassermelonen spielen oder Riesen-Burger balancieren – es bleibt kein Auge trocken! Die Minigames sind genial einfach und stellenweise so krank, dass man aus dem Lachen nicht mehr rauskommt. In „Sind wir bald da?“ befinden Sie sich mit einer quengelnden Rasselbande im Verkehrsstau. Sobald ein Balg aufmuckt, müssen Sie ihm so schnell wie möglich mit der Wilmote eine scheuern. Die wilden Hasen wissen eben, wie man den Nachwuchs

▼ **ROCKBAND:** Während der Musikeinlagen darf jeder Teilnehmer ein anderes Instrument spielen. (Wii)

▼ **FASTFOOD:** Turmhohe Burger balancieren zu müssen, ist tatsächlich so anstrengend, wie es auf dem Bild aussieht. (Wii)





▲ **KOSTÜMVERLEIH:** Eure Spielfiguren lassen sich mit allerlei Accessoires austaffieren. Darunter sind ein paar wirklich abgefahren Outfits zu finden. (Wii)



▲ **KOPIERT:** Ob hier wohl Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball auf die Schippe genommen wird? An Kurven mangelt es jedoch schon irgendwie. (Wii)



▲ **NETZSUCHE:** Schmetterlinge fangen ist im echten Leben eher langweilig, aber hier ein echter Bringer. (Wii)



▲ **GEDUEL:** In einem der Minispiele versucht ihr euch als Schlangenschwärmer. Ob das gutgeht? (Wii)

erzieht. In einem anderen unserer Lieblingsspiele sitzt Ihre Spielfigur in einem Kino und Sie halten sich die Wiimote wie ein Handy ans Ohr (aus dem eingebauten Lautsprecher tönt jetzt sogar wildes Geplapper). Wenn im Saal das Licht angeht, senken Sie schnell das „Handy“ und hämmern auf die A-Taste, um SMS-Nachrichten zu schicken. Es gilt nun so viele Nachrichten wie möglich zu fabrizieren, bevor das Licht wieder ausgeht. Klingt bescheuert? Ist es auch, aber so lange es so viel Spaß macht, kann es gar nicht bescheuert genug sein! Wir haben wirklich viele Stunden mit dem Spiel verbracht und sobald zwei oder mehr Personen gegeneinander antreten, kennt die Gaudi keine Gren-

zen. Kurz: Der Multiplayer-Teil wurde im Vergleich zum Vorgänger wirklich erheblich verbessert!

BEST OF MINIGAMES

Was ist sonst neu? Im Lauf der Zeit schalten Sie mehr Kostüme und Accessoires frei, mit denen sich die Avatare pimpen lassen. Piraten-Stil? Wildwest-Look? Einfach nur blöd aussehen? Keine Bange, Sie werden das Passende finden. Neu ist auch eine zusätzliche, weitaus einfachere Steuerungsvariante, damit Wii-Neulinge auch mal mit den alten Hasen mithalten können. Erinnern Sie sich noch an die Shooter-Levels, in denen man Rabbids mit Pümpeln penetrierte? Deren Neuauflage spendierte Ubi-



▲ **VIDEOCLIP:** Bei diesem Spiel feuern Sie zwar auf Polygon-Rabbids, die Umgebung ist jedoch nichts anderes als ein automatisch ablaufendes Video. (Wii)

soft FMV-Hintergründe (Full Motion Video), was wirklich toll aussieht und dem einfachen Schießbudenprinzip mehr Würze verleiht. Auch wenn eigentlich alle Games nicht gerade kompliziert sind, lohnt sich ein bisschen Training. Um ein Minispiel im entsprechenden Modus zu üben, muss es aber erst einmal im Hauptmodus freigespielt werden. Dort sind die Minigames in sogenannte Trips

(Reisen) angeordnet. Kann man am ehesten mit einer Art Playlist vergleichen. Cool ist, dass Sie selber bis zu drei dieser „Playlisten“ erstellen dürfen. Eigenen Best-of-Minigame-Sammlungen steht also nichts im Wege. **kr ■**



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Der Party-Hit schlechthin kann Solisten nicht lange bei der Stange halten.

Am ersten Teil wurde ja vor allem kritisiert, dass zu wenige Minigames ein gleichzeitiges Zusammenspiel mit Freunden erlauben. Bei RRR 2 darf man fast alle der 60 Games mit bis zu vier Spielern zugleich zocken und das katapultiert den Titel dann endgültig in den Mehrspieler-Olymp. Was sich hier bei uns für Szenen abspielen, sobald jemand die Disc einlegt, ist einfach unglaublich. Der Solo-Modus hinkt da ziemlich hinterher und wurde von mir eigentlich nur als Übungsplatz genutzt, um meine Skills zu trainieren.

WERTUNG

Rayman Raving Rabbids 2

Wii

GUT

- ▲ Mit mehreren Spielern ein Hit
- ▲ Zum Brüllen komisch
- ▲ Tolles Charakter-Design

SCHLECHT

- ▼ Einzelspieler-Motivation hinkt hinterher
- ▼ Einige Spiele einfallslos

GRAFIK 16:9, 480P 80%

SOUND DOLBY PRO LOGIC II 82%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4 88%

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

83%



▲ **VERALTET:** So richtig Spaß macht die technisch überholte 3D-Ansicht der Spiele nicht. Immerhin dürfen Sie abermals einen Spieler selbst steuern. (PC)



FAKTEN



Genre
Strategie

Hersteller
Electronic Arts

Entwickler
Bright Future

- ▶ Original-Wappen und Vereinsdaten aus 20 Ländern
- ▶ 42 Spieler-Fähigkeitswerte
- ▶ 52 lizenzierte Ligen mit Original-Spielmern enthalten

PC-Anforderung Einsteiger (S. 41)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.fm08.de

Es ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Alle Jahre wieder beliefert Electronic Arts Deutschlands Nachwuchs-Hoennesse mit einer neuen Ausgabe ihres *Fussball Manager*. Dieses Jahr erreicht der Statistik- und Tabellenwahn fast den Umfang Reiner Calmunds, will heißen: Neulinge haben auf den ersten Blick mehr zu

tun als ein Einbeiner beim Arschtrittwettbewerb. Auf der To-do-Liste stehen unter anderem das Erstellen von Trainingsplänen, die Aufstellung der ersten Mannschaft, der Reserve und der Jugend, das Scouten neuer Talente, Vertragsverhandlungen, Werbearbeit, Stadionverwaltung, Freizeitaktivitäten und nicht zuletzt das Manager-Privatleben inklusive der Familienplanung. Ach ja, ab und an finden dann auch tatsächlich Spiele statt, in denen sich zeigt, ob Sie vorausschauend geplant haben.

DEINE LAKAIEN

„Das ist ja kein Spiel, das ist harte Arbeit!“, mag der ein oder andere jetzt denken. Aber keine Sorge: Viele der Aufgaben können Sie auf Wunsch an pflichtbewusste Untergebene weiterdelegieren. Der Veteran rümpft da natürlich die Nase, und tatsächlich



▲ **VERBESSERT:** Die gut strukturierten und sehr übersichtlichen Spielmenüs erstrahlen in den Vereinsfarben der gewählten Mannschaft. (PC)

FUSSBALL MANAGER 08

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

Olé, das jährliche Update des besten deutschen Fußballmanagers steht an!
Aber: Lohnt sich der Kauf auch für Besitzer des erstklassigen Vorgängers?

haben Sie mehr Erfolg, wenn Sie möglichst viel selbst erledigen. Das geht angesichts der überarbeiteten Menüstruktur recht leicht von der Hand: Zu Beginn jeder Runde verrät ein neuer Übersichtsbildschirm, um welche Dinge Sie sich unbedingt kümmern sollten. Mit einem simplen Klick gelangen Sie direkt ins entsprechende Untermenü, wo Sie etwa dringend benötigtes Personal einstellen oder die brüchige Beziehung zu Ihrer künftigen Ex-Frau kitten.

Ebenfalls neu ist der Stadion-Editor. Damit dürfen Sie Ihre eigene Arena mit allem Drum und Dran erbauen. Über 400 Objekte wie Banden, Tribünen oder Flutlichtanlagen stehen zur Auswahl. Die restlichen Neuerungen sind eher kosmetischer Natur, etwa

die Anzeige der Spielmenüs in Ihren jeweiligen Vereinsfarben.

ANPFIFF!

Wenn der Schiri dann endlich in sein Pfeifchen bläst, dürfen Sie die Partie entweder im Textmodus verfolgen oder Sie schauen sich die Sache in (technisch veralteter) 3D-Ansicht an. Wer mag, darf selbst Hand anlegen: Ähnlich wie in *FIFA* übernehmen Sie auf Wunsch die Kontrolle über einen Spieler. Allerdings fällt dieser Modus im Praxistest glatt durch: Meist stehen Sie in der Gegend herum und warten, dass das Leder Ihnen vor die Füße rollt, zum Schuss gelangen Sie nur selten. Alternativ setzen Sie auf die Sofortberechnung, die mitunter abstruse Ergebnisse liefert. **sf**

WERTUNG

Fussball Manager 08

PC

GUT

▲ Übersichtliche und optisch ansprechende Menüs

▲ Alle wichtigen Lizenzen

▲ Stadion-Editor

SCHLECHT

▼ Einsteiger fühlen sich anfangs überfordert.

▼ 3D-Grafik veraltet

GRAFIK 64%

SOUND 77%

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 90%

OFFLINE 2-4



MEINUNG ► SIMON FISTRICH

Fazit: Souverän an der Spitze – wie jedes Jahr. Langsam werden aber echte Neuerungen fällig.

Bei der Spielmechanik kickt der *Fussball Manager* auch dieses Jahr an der Tabellenspitze. Aber mal ehrlich: Vom Hocker haben mich die Neuheiten nicht. Dazu ist der minimal aufpolierte 3D-Modus technisch hoffnungslos veraltet. Fußball-Statistiker und -Coachtrainer bekommen dennoch erneut die Vollbedingung.

Wussten Sie schon, dass ... sämtliche Features des Add-ons Verlängerung für den *Fussball Manager 07* auch in der 08er-Ausgabe enthalten sind?

FAKTEN

Genre	Basketball
Hersteller	2k Sports
PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.2ksports.eu

NBA 2K8

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

02.11.2007/30 €

PS3

02.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

02.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

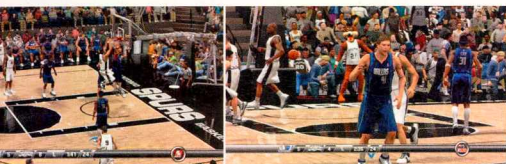
Mit dem Gamepad zum wertvollsten Spieler der NBA. Wie überzeugend sind die kleinen, aber feinen Änderungen wirklich?

In den 2008er-Updates haben die Jungs von 2k Sports viel an der Spielbarkeit geschaubt. Im Mittelpunkt stand dabei ein realistischeres Spielgefühl. Ihr Ziel haben die Entwickler dabei nicht ganz erreicht. Das brillante Offensivspiel mit der neuartigen Off-the-Ball-Kontrolle bietet schier unzählige taktische

Möglichkeiten. Ihre Mitspieler bewegen sich selbstständig ohne Ball und öffnen Räume in der gegnerischen Zone. In der Defensive dagegen agieren die Kameraden viel zu harmlos und lassen den Angreifern oft zu viel Raum. Sind wir in der Offensive, gelingt zwar meist jede Aktion hin zum Korb problemlos, allerdings hat

das dann nur noch wenig mit realistischem Basketball zu tun. Egal ob Trainer, Spieler oder Zuschauer, das Geschehen auf dem Parkett sieht richtig gut aus. Die virtuellen NBA-Stars glänzen mit filigraner Beinarbeit und abwechslungsreichen Animationen. Die stimmungsvollen Zuschauer-Effekte und der actionreiche Kommentar erzeugen eine sehr dichte und berauschende Basketball-Atmosphäre. Fans des körperlosen Spiels toben sich in NBA 2K8 im sehr umfangreichen Karriere-Modus aus oder dribbeln online in einer eigenen Liga mit bis zu 30 Mitspielern. Die PS3- und Xbox-360-Version unterscheiden sich sowohl spielerisch als auch optisch kaum voneinander. In

beiden Versionen kommt es im Spielverlauf zu kleinen Rucklern. **mk**



▲ **SPLEKTAKULÄRE AKTIONEN:** Ob Slam Dunk oder Jubelpose, die abwechslungsreichen Animationen der Basketball-Helden sehen sehr gut aus. (Xbox 360)

WERTUNG	
★★★★★ gut	
GUT	
▲ Intelligente Offensive	
▲ Packende Atmosphäre	
SCHLECHT	
▼ Schwächen im Defensiv-Verhalten	
▼ Gelegentliche Ruckler	
PLAYSTATION 3	SPIELSPASS
GRAFIK 82%	77%
SOUND 84%	
STEUERUNG 76%	
MEHRSPIELER 83%	
XBOX 360	SPIELSPASS
GRAFIK 82%	77%
SOUND 84%	
STEUERUNG 76%	
MEHRSPIELER 83%	

FAKTEN

Genre	Eishockey
Hersteller	2k Sports
PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.2ksports.eu

NHL 2K8

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

31.10.2007/30 €
dieser Ausgabe

PS3

31.10.2007/60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

31.10.2007/60 €
dieser Ausgabe

Mit der brandneuen Pro-Stick-Steuerung aufs virtuelle Eis. Überholtes NHL-2K-Update oder bahnbrechender Eishockey-Genuss?

Wie EA-Sports-Kollegen bereits im vergangenen Jahr, präsentieren die Entwickler von 2K Sports (zumindest in der PS3- und der 360-Variante) die Pro-Stick-Steuerung

jetzt auch in der 2008er-Variante der NHL 2K-Reihe. Statt mit den üblichen Gamepad-Tasten erfolgen jegliche Pässe und Schüsse neuerdings mit den Schultertasten des Controllers.

Spezielle Aktionen wie Schlagschüsse, Finten oder gut getimte Bodychecks erfolgen meist in Kombination mit dem rechten Analog-Stick. Klingt kompliziert? Ist es auch, und vor allem ist es alles andere als intuitiv.

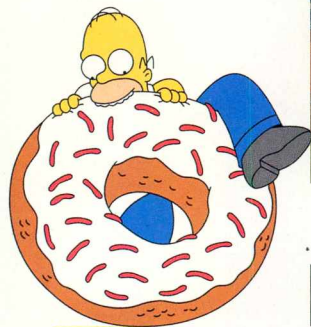
Ob in Freundschaftsspielen oder auf der Jagd nach dem Stanley Cup, Anfänger benötigen eine lange Eingewöhnungszeit, um die überladene wirkende Pro-Stick-Steuerung zu bändigen. Glücklicherweise haben Sie im Optionsmenü die Möglichkeit, auf die Steuerung des Vorgängers umzusatteln, deshalb wollen wir mal gnädig sein. Der umfangreiche Franchise-Modus und eine blitzsaubere Präsentation machen aus der Eishockey-Simulation nämlich trotzdem ein gutes Spiel. **mk**

WERTUNG	
★★★★★ gut	
GUT	
▲ Umfangreicher Karriere-Modus	
▲ Fantastische Animationen	
SCHLECHT	
▼ Überladene Pro-Stick-Steuerung	
▼ Hektische Spielsituationen	
XBOX 360	SPIELSPASS
GRAFIK 82%	79%
SOUND 83%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 76%	
PLAYSTATION 3	SPIELSPASS
GRAFIK 82%	79%
SOUND 83%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 76%	
PLAYSTATION 3	SPIELSPASS
GRAFIK 72%	76%
SOUND 79%	
STEUERUNG 74%	
MEHRSPIELER 74%	



▲ **FACE-OFF:** Auch beim Bully nutzen Sie die neue Pro-Stick-Steuerung, um den Puck in Ihren Besitz zu bringen. (Xbox 360)

► **DÉJÀ-VU:** Viele Gags aus der Fernsehserie haben es auch ins Spiel geschafft. Hier sehen wir den Donut-Giganten beim Amoklauf durch Springfield. (Xbox 360)



FAKTEN



- Alle Simpsons spielbar
- Viele Original-Synchronstimmen im Spiel
- Skript stammt vom Schöpfer der TV-Serie

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.ea.com/simpsons	

▼ **DIE VOLLE DRÖHNUNG:** Sobald Lisa in ihr Saxophon bläst, leidet der Feind an einer kurzen Orientierungslosigkeit. (PS3)



▼ **SCHREIHALS:** Per Megafon hetzt Marge die aufgebracht Springfielder auf die „Grand Theft Scratchy“-Werbeplakate. (Xbox 360)



DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

02.11.2007/50 €
dieser Ausgabe

PS3

15.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

02.11.2007/60 €
dieser Ausgabe

Wii

08.11.2007/40 €
dieser Ausgabe

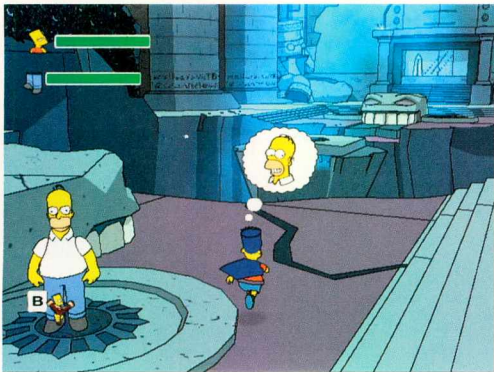
Familie Simpson ist zurück und bereit, die Welt vor Schokohasen, Außerirdischen und Killerspielen zu retten. Wenn das mal nicht schief geht ...

Sie sind gelb, legendär und verdammt komisch. Die Rede ist von der berühmtesten Comedy-Familie der Welt, den Simpsons. Homer, Bart, Lisa, Maggie und Marge lassen es sich auch auf den heimischen Konsolen nicht nehmen, das Publikum nach Strich und Faden zu unterhalten. Gelingen ist ihnen das bereits mehr oder weniger mit dem Action-Spiel *Hit & Run* vor knapp vier Jahren. Nun zieht *Die Simpsons – Das Spiel* nach und versucht, den Humor und den Charme der überaus populären Fernsehserie erfolgreich über die vier aktuellen Heimkonsolen zu vermitteln.

WE ARE FAMILY

Eines schönen Tages verfällt Couch-Potato Homer während seiner Lieblingsbeschäftigung – dem Nichtstun – in einen Halbschlaf. Kurz darauf findet er sich in einer schokoladigen Traumwelt wieder, in der Häuser, Straßen und Autos aus Karamell, Keks und Kuchen bestehen und kleine Schokoladenkarnickel fröhlich durch die Gegend hoppeln. Was sich wie ein Schlaraffenland liest, ist in Wirklichkeit ein kleines Tutorial, in dem Ihnen die grundlegende Jump&Run-Steuerung, bestehend aus Doppelsprung, Angriffstechnik und Spezialattacke, näher gebracht

wird. Und so hüpfen Sie genrebündigt über schwebende Plattformen, legen hier und da ein paar Schalter um und knocken hin und wieder einige Fieslinge aus, die Ihnen Böses wollen. Schon bald ist der erste Level überstanden und Homers Entrüstung über die Ungerechtigkeit, wie sprechende Schoko-Hasen denn nur der Traumwelt vorbehalten sein können, wurde Genüge getan. Im weiteren Spielverlauf ereifert man sich in der Rolle von Bart, Lisa und Marge über nächtliche Museumsbesichtigungen, die Rettung des Waldes und die Verbrennung von sogenannten „Grand Theft Scratchy“-Videospielen.



▲ **TEAMPLAY:** Für die meisten Schalterrätsel werden zwei Simpsons benötigt. Hier kombinieren Homer und Bart um die Wette. (Wii)



▲ **AGILITÄT:** Schwergewicht Homer hat mehr drauf, als sein korpulentes Äußeres vermuten lässt. (PS2)

Jedes Familienmitglied hat seine charakteristischen Stärken, die für das Lösen der gut durchdachten Rätsel benötigt werden. Bart nimmt mit seiner Steinschleuder beispielsweise Zielscheiben aus der Ferne aufs Korn, während Lisa sich der Mächte Budhas bedienen kann. Homer verfügt über die Fähigkeit, sich zu einer alles plättenden Fettkugel zu transformieren und so durch die Gegend zu wälzen und Marge kann umherlaufende Passanten durch ein paar schlagkräftige Ausrufe über ihr Megafon manipulieren. Unter Verwendung dieser „Superkräfte“ erledigen jeweils zwei Simpsons eine Mission. Während Sie die Möglichkeit haben, zwischen den beiden Protagonisten hin und her zu wechseln, wird der jeweils andere Charakter vom Computer gesteuert. Wahlweise können Sie auch einen zweiten Controller anschließen, um in Kooperation mit einem Mitspieler aus Fleisch und Blut zu zocken. Diese Spielvariante ist die spaßigere, da die CPU-Mitspieler in manchen Situationen ein wenig beschränkt agieren.

GELBER KULT

Die *Simpsons – Das Spiel* ist sicherlich die beste Versoffung der gelben

Comedy-Familie, die es bis dato gibt. Man merkt deutlich, dass sich Entwickler EA Mühe gegeben hat und der Fernsehserie gerecht werden wollte. Das verdeutlicht in erster Linie der comichaft CelShading-Grafikstil, der das komplette Spiel deutlich mehr am TV-Vorbild hält, als seinerzeit noch *Hit & Run* oder *Road Rage*. Zudem vertonten überwiegend die Original-Synchronsprecher ihre virtuellen Ebenbilder, was zusätzlich Atmosphäre schafft. Die Levels sind gut durchdacht und die Hintergrundmelodien gehen schnell ins Ohr. Effekte wie Explosionen oder Laserstrahlen dürfen sogar als heimlicher Augenschmaus bezeichnet werden. Aus technischer Sicht gibt es also nichts zu bemängeln.

Spielerisch befindet sich *Die Simpsons – Das Spiel* auf gutem Niveau. Abschließend müssen zwischen den Parteien PS3/Xbox 360 und Wii/PS2 einige Grenzen gezogen werden. Erstens existiert in den „Last-Generation-Versionen“ keine Springfield-Oberwelt, zweitens hakt hier die Steuerung merklich. Diese kleineren Mängel dürften einen echten Simpsons-Fan aber nicht vom Kauf abhalten. SZ ■

MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Das Spiel fängt den aus der Serie bekannten, typischen Simpsons-Humor hervorragend ein und bietet nebenbei gute Abenteuer-Kost.

Den Entschluss zur comicartigen CelShading-Optik habe ich als langjähriger Simpsons-Fan bereits im Vorfeld begrüßt. Im Gegensatz zu *Hit & Run* erinnert *Die Simpsons – Das Spiel* schon deutlich mehr an die heiß geliebte Fernsehserie. Überrascht war ich von den doch recht guten Jump&Run- und Rätselpassagen, die kooperatives Teamplay zweier Simpsons-Charaktere voraussetzen. Darüber hinaus ist die Komik der Zwischensequenzen für ein Videospiel zwar gut gelungen, erreicht allerdings nicht ganz die Qualität der originalen TV-Gags.

DIE Wii-VERSION

Da sich Nintendos amtierende Heimkonsole insbesondere in Sachen Steuerung deutlich von der Konkurrenz unterscheidet, wollen wir die Besonderheiten hier noch einmal ausführlicher erläutern. Die meisten Aktionen werden per Tastendruck ausgeführt, hin und wieder müssen Sie allerdings ein paar flotte Handbewegungen machen, damit Ihr Simpson seine Spezialfähigkeit einsetzt. Dies hat im Praxistest leider äußerst schlecht funktioniert. Oftmals registriert das Gerät die Eingabe überhaupt nicht und wenn doch, wird sie oftmals fehlinterpretiert. Dies sorgt zuweilen für Ärger beim Spieler. Auch die Kamera macht in der Wii-Version mit Abstand die meisten Probleme. Dass die frei erkundbare Springfield-Oberwelt auch noch fehlt, setzt dem ganzen die Krone auf. Einziger Pluspunkt: das Wii-Spiel bekam exklusive, bewegungsintensive Minispiele spendiert.

WERTUNG

GUT

▲ Typischer Simpsons-Humor

▲ Gelungene Rätsel- und Hüpfpassagen

SCHLECHT

▼ Synchronstimmen nur teils aus TV-Serie

PLAYSTATION 3

Systemvorteile

+ Komplette Springfield-Oberwelt

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9

74%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

79%

STEUERUNG

80%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2

77%

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

80%

XBOX 360

Systemvorteile

+ Komplette Springfield-Oberwelt

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9

74%

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1

79%

STEUERUNG

80%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2

77%

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

80%

PLAYSTATION 2

Systemvorteile

+ Kurze Ladezeiten

Systemnachteile

– Unpräzise Steuerung und Kamera

GRAFIK

50/60 HZ

69%

SOUND

79%

STEUERUNG

70%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2

73%

★★★★★

WERTUNG

gut

SPIELSPASS

75%

Wii

Systemvorteile

+ Kurze Ladezeiten

Systemnachteile

– Bewegungsintensive Steuerung total verbockt

GRAFIK

50/60 HZ

67%

SOUND

79%

STEUERUNG

BEWEGUNGSSENSOREN

63%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2

72%

★★★★★

WERTUNG

befriedigend

SPIELSPASS

72%

► **ROCKIN' ALL OVER THE WORLD:** Eine Menge prominenter Saitenartisten geben sich bei Guitar Hero III: Legends of Rock gegenseitig die Klampfe in die Hand. (Xbox 360)

▼ **MONEY TALKS:** Bewundern Sie die sündhaft teure Gibson Les Paul zumindest virtuell in den Händen ihres Axl-Rose-Verschnitts. (Xbox 360)



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

22.11.2007/80 €*
dieser Ausgabe

PS3

22.11.2007/100 €*
dieser Ausgabe

Xbox 360

22.11.2007/100 €*
dieser Ausgabe

Wii

22.11.2007/90 €*
dieser Ausgabe

*Preise jeweils für Bundle mit Gitarre. Xbox-360-Version (60 Euro) und PS2-Version (50 Euro) auch einzeln erhältlich.

FAKTEN



Genre
Musikspiel
Hersteller
Activision
Entwickler
Red Octane,
Neversoft

- „Echte“ Rocklegenden wie Slash
- Online-Koop-Modus
- Noch mehr Originalhits
- Karriere-Modus jetzt mit Battles

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach jedem Lied

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe

Internet

www.activision.de

Let there be rock! Nehmen Sie ehrfürchtig den Gitarrencontroller zur Hand und schrammeln Sie mit Gitarrengöttern wie Slash um die Wette!

Im dritten Teil der erfolgreichen *Guitar Hero*-Serie treffen Sie neben bekannt-bewährten Elementen auch auf einige sinnvolle Neuerungen. Erstmals leihen „echte“ Rockstars wie Slash oder Tom Morello dem Game ihr Gesicht sowie ihr musikalisches Können und warten schon darauf, sich mit dem Spieler im Solo-Duell zu messen. Selbst als eine der erwähnten Rockgröße auftreten dürfen Sie aber erst, wenn Sie sie für viel Knete freigekauft haben. Neu in *Guitar Hero III* ist auch der Battle-Modus, bei dem Sie Ihre Freunde zur Weißglut treiben können: Je präziser Sie die Noten treffen,

desto mehr Probleme bekommt Ihr Gegenspieler. Gelingt es Ihnen während des Spielens, genügend der Battle-Symbole einzusammeln, wirkt sich das auf das Griffbrett des Kontrahenten aus. Lassen Sie seine Saiten reißen, überstrapazieren Sie seinen Amp oder erhöhen Sie einfach die Zahl der Töne, die er treffen muss! Da wird die Gitarre dann schnell mal zum Schlaginstrument ...

Erfreulich: Jede Version bietet eine umfangreiche Online-Unterstützung, durch die Sie Ihr instrumentales Können mit dem von Saitenvirtuosen auf der ganzen Welt messen können. Es gibt sogar eine Weltrangliste, in

die Sie sich bei entsprechender musikalischer Eignung verewigen können.

KARRIERE AUF KNOPFDRECK

Ihr Traum war es schon immer, mit der eigenen Band den Rock-Olymp zu erklimmen? Dann steht Ihrem Vorhaben zumindest virtuell nichts mehr im Wege. Im überarbeiteten Karriere-Modus von *Guitar Hero III* planen Sie, der größte Gitarrist aller Zeiten zu werden. Doch überschätzen Sie Ihr Talent nicht, denn jeder hat mal klein angefangen. Sie starten Ihre Laufbahn als Rockstar in einem heruntergekommenen Club und kämpfen um die Gunst des gnaden-

▼ **BANG YOUR HEADS!** Zu Metallica gehört es sich einfach, die Mähne wild im Takt auf und ab zu schütteln. (PS3)



▼ **PARADISE CITY:** Welcher Rocker hat noch nicht davon geträumt, mal mit Slash auf der Bühne zu stehen? Guitar Hero III macht Träume wahr! (Xbox 360)





▲ **KISS?** Dieser bleichgesichtige Metalller lauscht wohl härteren Klängen. Auf der Wii-Konsole ist die Grafik nicht ganz so scharf, dafür vibriert die Gitarre! (Wii)

losen Publikums. Dieses hat überhaupt kein Problem damit, Sie von der Bühne zu buhen. Feilen Sie also im Übungsmodus an Ihrer Fingerfertigkeit, um nach und nach zur lebenden Legende zu werden! Bequemerweise lässt sich jedes Lied in Stücke unterteilen und in verschiedenen Geschwindigkeiten üben, bis die Finger bluten. Je nach Ihrem Fortschritt als Star, winken neue Songs, Charaktere oder Gitarren.

TANZENDE FINGER

Die Steuerung gestaltet sich genial-einfach und fällt im Grunde genauso aus wie auch schon bei den Vorgängern. Am Hals Ihres Gitarrencontrollers sind fünf verschiedenfarbige Buttons angebracht, die für fünf Bündel an einer realen Gitarre stehen. Anstelle von Saiten finden Sie einen Hebel in der Mitte des Plastik-instrumentes vor, den Sie mit Auf-und-Ab-schlagen maträtieren. Als Bonus befindet sich an jeder der Gitarrenabbildungen ein

sogenannter „Jammerhaken“, der Ihre Klampfe garantiert zum Weinen bringt.

Um die am Bildschirm durchlaufenden Tonfolgen nachzuspielen, betätigen Sie einfach den entsprechenden Button und schlagen die „Saite“ an. Boni werden Ihnen gutgeschrieben, je mehr Töne Sie korrekt wiedergeben. Treffen Sie die sternförmigen Noten fehlerfrei, wird Ihr Amp aufgeladen und Sie können die Starpower aktivieren: Reißen Sie kurz am Hals Ihrer Gitarre und sacken Sie so noch mehr Punkte ein! Sollte Ihnen der Schwierigkeitsgrad irgendwann zu lasch sein,

müssen Sie auf der höheren Stufe allerdings alles noch mal freispielen – das nervt zuweilen. Je nach Version kommen die Controller mit oder ohne Kabel aus. Die Gitarre der Wii-Version ist allerdings die einzige mit Rumblefunktion. Jeder schiefe Ton wird durch Vibration als auch durch einen unschönen Ton aus dem integrier-



MEINUNG ► KATHARINA REUSS

Fazit: Daumen hoch! Die Götter des Rock'n'Roll sind den Entwicklern von Guitar Hero III auf jeden Fall wohlgesinnt.

Selbst Musikmuffel müssen es eingestehen – *Guitar Hero III* macht süchtig. Es gibt jetzt noch mehr rockige Sounds, noch mehr abgedrehte Charaktere und endlich bei allen Versionen einen zünftigen Online-Modus, in dem Sie sich mit Spielern aus der ganzen Welt messen können. Doch auch alleine unterhält *Guitar Hero III* prächtig. Die Battles gegen Gitarrengrößen wie Slash, Tom Morello oder sogar den Teufel höchstpersönlich sorgen für beste Laune! Ganz zu schweigen vom Finale auf dem Rock-Olymp ...

TRACKLISTE

AEROSMITH - Same Old Song and Dance	NAAST - Mauvis Garçon
AFI - Miss Murder	PAT BENATAR - Hit Me With Your Best Shot
ALICE COOPER - School's Out	PEARL JAM - Evenflow (Zugabe)
AN ENDLESS SPORADIC - Impulse	POISON - Talk Dirty to Me
BACKYARD BABIES - Minus Celsius	PRIESTES - Lay Down
BEASTIE BOYS - Sabotage (Ko-op Zugabe)	PROTOTYPE - The Way It Ends
BLACK SABBATH - Paranoid	QUEENS OF THE STONE AGE - '3's and 7's
BLOC PARTY - Helicopter (Ko-op Zugabe)	RAGE AGAINST THE MACHINE - Bull's on Parade (Zugabe)
BLUE OYSTER CULT - Cities on Flame with Rock and Roll (Ko-op Zugabe)	RED HOT CHILI PEPPERS - Suck My Kiss (Ko-op Zugabe)
BRET MICHAELS BAND - Go That Far	REVOLVERHEAD - Generation Rock
CHARLIE DANIELS - The Devil Went Down to Georgia (Zugabe)	RISE AGAINST - Prayer of the Refugee
CREAM - Sunshine of Your Love	ROLLING STONES - Paint It Black (Zugabe)
DIE TOTEN HÖSEN - Hier kommt Alex	SANTANA - Black Magic Woman
DISTURBED - Stricken	SCORPIONS - Rock You Like a Hurricane
DRAGONFORCE - Through the Fire and the Flames	SCOUTS OF ST. SEBASTIAN - In Love
ERIC JOHNSON - Cliffs of Dover	SENSES FALL - Can't Be Saved
FALL OF TROY - FCP Remix	SEX PISTOLS - Anarchy in the UK
FOGHAT - Slow Ride	SLASH - Guitar Battle (Boss)
GALLOWAYS - In the Belly of a Shark	SLAYER - Raining Blood
GUNS N' ROSES - Welcome to the Jungle (Zugabe)	SLYPNOT - Before I Forget
HEART - Barracuda	SMASHING PUMPKINS - Cherub Rock
HOMES DEL SILENCIO - Avalanche	SOCIAL DISTORTION - Story of My Life
IN FLAMES - Take This Life	SONIC YOUTH - Kool Thing
IRON MAIDEN - Number of the Beast	STEVE RAY VAUGHN - Pride and Joy (Zugabe)
KAISER CHIEFS - Ruby	SUPERBUSH - Radio Song
KILLSWITCH ENGAGE - My Curse	TENACIOUS D - The Mental
KISS - Rock and Roll All Nite (Zugabe)	THE DEAD KENNEDYS - Holiday in Cambodia
LA SLUM LORDS - Down N Dirty	THE HELLACOPTERS - I'm in the Band
LACUNA COIL - Closer	THE KILLERS - When You Were Young
LIONS - Metal Heavy Lady	THE SLEEPING - Don't Hold Back
LIVING COLOUR - Cult of Personality (Zugabe)	THE STONE ROSES - Sex Bangs the Drums
LOU - Guitar Battle (Boss)	THE STROKES - Reptilia (Ko-op Zugabe)
MATCHBOOK ROMANCE - Monsters (Ko-op Zugabe)	THE WHO - The Seeker
METALLICA - One	TOM MORELLO - Guitar Battle (Boss)
MOUNTAIN - Mississippi Queen	WEEZER - My Name is Jonas
MUSE - Knights of Cydonia	WHITE ZOMBIE - Black Sunshine
	ZZ TOP - La Grange

ten Lautsprecher wiedergegeben – besonders bei einem Battle sehr unterhaltsam!

Guitar Hero III rockt nicht nur im Karriere-Modus, sondern vor allem zu zweit. Wer nur ein Instrument be-

sitzt, sucht sich online einen Partner. Außerdem stehen weitere Gitarrenhymnen zum Download bereit. Der einzige kleine Spaßdämpfer dürfte somit der Preis sein. Aber bald ist ja Weihnachten ...

kr ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Macht süchtig – und zwar mehr denn je
- ▲ Endlich ein vernünftiger Karriere-Modus
- ▲ Für jeden Geschmack ein Song dabei

SCHLECHT

- ▼ Insgesamt ein teurer Spaß
- ▼ Der Karriere-Modus ging noch besser

Wii

Systemvorteile
+ Rumble- und Lautsprecherfunktion des Gitarrencontrollers

GRAFIK 50/60 HZ	74%
SOUND	88%
STEUERUNG GITARRENCONTROLLER	95%
MEHRSPIELER OFFLINE: 2, ONLINE: 2	92%

SEHR GUT
SPIELSPASS
92%

PLAYSTATION 3

Systemvorteile
+ Bessere Grafik als auf PS2 und Wii

GRAFIK	80%
SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	88%
STEUERUNG GITARRENCONTROLLER	90%
MEHRSPIELER OFFLINE: 2, ONLINE: 2	92%

SEHR GUT
SPIELSPASS
91%

XBOX 360

Systemvorteile
+ Bessere Grafik als auf PS2 und Wii

GRAFIK	80%
SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	88%
STEUERUNG GITARRENCONTROLLER	90%
MEHRSPIELER OFFLINE: 2, ONLINE: 2	92%

SEHR GUT
SPIELSPASS
91%



▲ **HÜPFEREI:** Naruto lernt im Verlauf des Abenteuers neue Fähigkeiten wie zum Beispiel den immer nützlichen Doppelsprung. (Xbox 360)



▲ **DORFSPAZIERGANG:** Naruto wetzt am Ufer entlang, wir bewundern das tolle Wasser und die zahlreichen Umgebungsdetails. (Xbox 360)



FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal

- Große, offene Welt
- Beat-'em-Up-Kampfsystem
- Rollenspiel-Elemente
- Cell-Shading-Stil
- Offene Missionsstruktur

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern frei

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

<http://narutoxbox360game.de.ubi.com/>

NARUTO: RISE OF A NINJA

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360
erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Anime-Umsetzungen sind gemeinhin nur etwas für Fans des Vorbilds. Ubisoft zeigt aber mit Naruto: Rise of a Ninja, dass es auch anders geht!

ten Konsolenumsetzungen Bücher mit sieben Siegeln. Und genau hier tritt nun Ubisofts *Naruto: Rise of a Ninja* auf den Plan. Der flotte Genre-Mix für die Xbox 360 will nicht nur Naruto-Fans die perfekte Umsetzung ihrer Lieblingsserie liefern, auch wenn Naruto bisher kein Begriff war, der soll seinen Spaß mit der ehrgeizigen Anime-Konvertierung haben.

NINJA-LIEFERJUNGE

Deswegen fängt *Rise of a Ninja* auch ganz vorne an: Naruto ist gerade wieder einmal durch eine Prüfung gerasselt, das ganze Ninja-Dorf hasst ihn und er weiß nicht wieso. Aber als echter Dickkopf gibt Naruto nicht auf: Mit harter Arbeit will er nicht nur zum besten Ninja des ganzen Dorfes werden, er will auch die Zuneigung der Leute gewinnen. Dazu läuft er durch das riesige, extrem hübsch modellierte Dorf und redet mit den Men-

schen. Manche haben Aufgaben, bei denen ihnen Naruto helfen soll: Geld aufreiben, Rahmen ausliefern, verschwundene Haustiere suchen ... So erwirbt sich Naruto nach und nach das Wohlwollen seiner Mitmenschen und lernt nebenbei noch das komplex aufgebaute Ninja-Dorf in all seinen Einzelheiten kennen.

NINJA-KEILEREI

Als Ninja ist er aber nicht nur ein Laufbursche, natürlich kommt es auch zu etlichen Kämpfen. Die finden oft nach dem Zufallsprinzip in Beat-'em-Up-typischen Kampfarenen statt: Naruto bearbeitet seinen Gegner mit diversen Schlag-combos und setzt mächtige Jutsu-Angriffe ein – die

werden mit den beiden Analogsticks ausgelöst und kosten den Gegner meist eine gute Portion seiner Energieleiste. Die flotte Mischung aus Action, Adventure und Beat 'em Up wird in toller Cell-Shading-Grafik präsentiert – oft sieht das sogar besser aus als die Ausschnitte aus der tatsächlichen Serie, die die Handlung in regelmäßigen Abständen vorantreiben. Die Sprachausgabe im Spiel ist komplett englisch mit deutschen Untertiteln; wer das richtige *Naruto-Feeling* will, lädt sich dagegen bei Xbox Live kostenlos die japanischen Originalstimmen runter. **tn**



WERTUNG

Naruto: Rise of a Ninja

XBOX 360

GRAFIK 86%

GUT

- ▲ Sieht besser aus als die TV-Serie
- ▲ Viele Freiheiten
- ▲ Dynamische Ninja-Duelle

SOUND 79%

STEUERUNG 83%

SCHLECHT

- ▼ Anfangs etwas viele Sammelquests
- ▼ Keine deutschen Stimmen

MEHRSPIELER 80%



gut
SPIELSPASS
82%

Wenn Naruto, Sakura und Kon-sorten nachmittags über den Bildschirm flimmern, herrscht bei der Fangemeinde der Ausnahmezustand: Gebannt wird Tag für Tag verfolgt, wie der blonde Schreihaals langsam, aber sicher zum Super-Ninja heranwächst. Wer aber die Serie nicht regelmäßig anschaut, für den waren auch die zahlreichen, überwiegend recht gu-



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Selbst notorische Naruto-Hasser sollten sich dieses Spiel genauer ansehen!

So muss ein gutes Lizenzspiel aussehen: Grafisch wirkt *Naruto* besser als das Zeichentrickvorbild, spielerisch hat der blonde Nachwuchs-Ninja mit seiner großen, frei begehbaren Welt, den dynamischen Kampfsequenzen und den flotten Hüpfleinlagen so einiges auf dem Kasten. Auch toll für *Naruto*-Neulinge!

Wussten Sie schon ... dass bei *Naruto* immer noch kein Ende in Sicht ist? Die erste TV-Serie hatte neun Staffeln, eine zweite Serie läuft seit Februar bereits in Japan.

FAKTEN

Genre	Survival-Horror
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	http://escapefrombugisland.com/

ESCAPE FROM BUG ISLAND

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich/60 €
dieser Ausgabe

Ray hat ein echtes Problem mit Insekten und ähnlichem Krabbeltier – vielleicht hätte er doch auf den Trip nach Bug Island verzichten sollen ...

Was treibt ein gestandenes Mannsbild trotz ausgewachsener Krabbeltier-Phobie auf eine Insel, die für ihren Hexapoden-Reichtum bekannt ist? Klar, die holde Weiblichkeit – Ray hat ein Auge auf die süße Michelle geworfen. Leider

läuft's nicht so, wie Ray es gerne hätte: Michelle hat nur Augen für die unzähligen Kerbtiere, zudem ist mit Rays Kumpel Mike auch noch der Stelzbock vom Dienst mit von der Partie – das kann ja nur gut werden. Aber bald findet sich Ray nur mit

einem Stock und ein paar Steinen bewaffnet auf sich gestellt wieder, von Michelle und Mike fehlt jede Spur. Jetzt liegt es an Ray, der Insel zu entkommen und dabei noch seine beiden Freunde vor den bissigen Insektenhorden zu retten. Spielerisch erinnert *Escape from Bug Island* am ehesten an die letzte *Resident Evil*-Episode, ein wenig Wiimote-Gefummel und Zielerei inklusive. Leider war's das auch schon mit den Parallelen zur Capcom-Referenz: *Escape from Bug Island* ist grafisch fast schon eine Zumutung, die Musik nervt bereits nach kurzer Zeit und die Steuerung fühlt sich viel zu kompliziert und schwerfällig an. Und dazu kostet das Action-Debakel auch noch

weit mehr als das bereits erwähnte *Resident Evil* oder Nintendos neues *V. Andererseits* könnte die Flucht von der Käferinsel in ein paar Jahren als Trash-Ikone echten Kultstatus erlangen ...

tn ■



▲ **SCHUPPEN ODER CHITIN:** Ray kriegt es mit einer Mischung aus Insekt, Fisch und Frau zu tun. (PS2)



▲ **HAMPELMANN:** Ray wankt über einen glitschigen Stamm, Sie balancieren mit Hilfe von Wiimote und Nunchuk. (PS2)

WERTUNG **mangelhaft**

GUT

- ▲ Trash vom Feinsten
- ▲ Es gibt viele eklige Insekten.

SCHLECHT

- ▼ Die Steuerung ist viel zu schwerfällig.
- ▼ Grafisch extrem schwach

PLAYSTATION 2

SPIELSPASS

GRAFIK	38%
SOUND	45%
STEUERUNG	44%
MEHRSPIELER	— %

40%

FAKTEN

Genre	Beat 'em Up
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	—
Texte/Stimmen	deutsch/diverse
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.atari.de

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich/50 €
dieser Ausgabe

Während Naruto neue Action-Adventure Wege geht, bleibt Anime-Kollege Dragonball Z dem klassischen Prügel-Prinzip treu.

Sonderlich originell ist's zwar nicht, aber es ist halt doch irgendwie nahe liegend, aus *Dragonball Z* ein Prügelspiel mit Cel-Shading Grafik zu zimmern. Immer und immer wieder. Und dabei nimmt der Umfang natürlich auch mehr und mehr zu – so

bringt es *Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 3* auf referenzverdächtige 150 Kämpfer. Und die wurden aus allen Ecken und Enden des *Dragonball Z*-Universums zusammengeklaut: Jede noch so kleine Nebenfigur aus jedem Spin-off ist entweder von An-

fang an am Start oder kann freigespielt werden.

Ob Sie nun die bekannte *Dragonball Z*-Handlung nachspielen oder einen der zahlreichen weiteren Spielmodi ausprobieren, am Ende finden Sie sich immer mit einem Gegner in einer aus Filmen, Comics oder der Serie bekannten Arena wieder, dem Sie mit mächtigen Distanzangriffen oder schnellen Nahkampftackten einen Scheitler ziehen.

Die Steuerung ist dabei überraschend einfach ausgefallen, nach einer gewissen Einspielzeit wetzen Sie bereits wie ein Weltmeister durch die Gegend. Obwohl die Kämpfe größtenteils in der Luft stattfinden, ist die nötige Übersicht meistens gewährleistet. Natürlich sollten Sie schon

ein gewisses Faible für Son Goku und Konsorten mitbringen – wer bisher *Dragonball Z* nicht mochte, wird trotz solider Qualität auch von der jüngsten Versoffung nicht bekehrt werden.

tn ■



▲ **GIFTZWERG:** Trotz kleiner Statur hat der fiese Zauberer Babiidi es faustdick hinter den Ohren. (PS2)



▲ **KLASSISCHES DUEL:** Bei ihrem ersten Treffen waren Vegeta und Son Goku noch absolute Todfeinde. (PS2)

WERTUNG **gut**

GUT

- ▲ Fans kriegen die volle Packung.
- ▲ Sieht aus wie die TV-Serie

SCHLECHT

- ▼ Viele Kämpfer sind sich sehr ähnlich.
- ▼ Für Nicht-Fans kaum zugänglich

PLAYSTATION 2

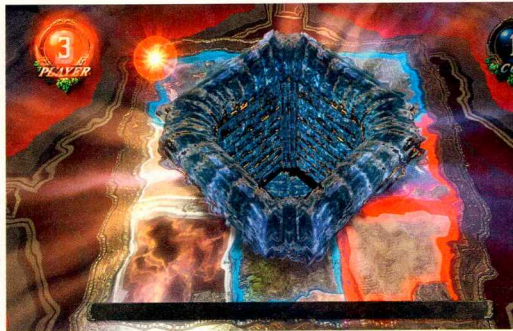
SPIELSPASS

GRAFIK	71%
SOUND	71%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	76%

75%



▲ **PLATZIERT:** Die auf dem Stoffspielfeld gelegten Karten werden per Kamera ins Spiel übertragen. (PS3)



▲ **GARNIRT:** Aktionen wie dieser Wasserzauber werden als grafisches Spektakel inszeniert, vermögen aber nur mittelfristig zu faszinieren. (PS3)



FAKTEN



Genre
Strategie
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony Japan

- ▶ Eye-Kamera erkennt die auf dem Spielfeld abgelegten Karten.
- ▶ Fünf Schwierigkeitsgrade
- ▶ Booster-Packs mit frischen Monstern bereits angekündigt

PC-Anforderung
Texte/Stimmen deutsch/deutsch
Speichern nicht möglich

Schwierigkeitsgrad
leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6
Internet
www.us.playstation.com/EyeofJudgement

THE EYE OF JUDGMENT

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS3
erhältlich/100 €
dieser Ausgabe

Die PS3 als gewiefter Spielpartner bei einem Trading Card Game? Sonys neue PS3-Kamera PlayStation Eye erweckt die Fantasy-Bildchen zum Leben.

Idee: Man nehme einfach ein Sammelkartenspiel der Marke *Magic: Die Zusammenkunft*, *Pokémon* oder *Yu-Gi-Oh!* und bilde es mithilfe der Eye-Kamera auf dem (HD-)Bildschirm ab.

IM AUGE DES FEINDES

Neben der Blu-ray-Disc mit dem Spiel und der Kamera befinden sich ein Stoff-Spielfeld, ein Satz Einsteiger-Karten sowie ein spezielles Stativ in der Packung. Auf Letzteres setzen wir die Kamera. Selbige scannt fortan das Spielfeld und erkennt die darauf platzierten Karten. Festbeleuchtung ist nicht notwendig: Selbst bei ungünstigen Lichtverhältnissen arbeitet das PlayStation-Auge zuverlässig.

Das Spielfeld selbst besteht aus neun Feldern. Gewinner ist derjenige, der zuerst fünf Felder mit seinen Karten besetzt hält. Gespielt wird rundenbasiert: Innerhalb eines Zuges setzen wir Zauber ein, lassen mit einer Ak-

tionskarte unsere bereits gesetzten Monster angreifen, oder deponieren eine frische Einheiten-Karte auf dem Spielfeld. Jede dieser Aktionen kostet uns abhängig von der Stärke eine bestimmte Anzahl an Mana-Punkten. Pro Runde bekommen wir derer zwei aufs Konto überwiesen.

Oder wir verzichten auf eine Aktion und ziehen eine Magiekarte, um etwas zusätzliches Mana zu erhalten. Die Regeln muten auf den ersten Blick kompliziert an, sind aber dank zahlreicher Hilfen nach einigen Partien in Fleisch und Blut übergegangen.

BIG PS3 IS WATCHING YOU

Sobald wir unseren Zug gemacht haben, legt die Eye-Kamera los und überträgt die neue Situation auf den Fernseher. Wenn nun etwa ein

Kampf zwischen zwei Kreaturen ansteht, erleben wir die Schlacht in spektakulärer Großaufnahme, die in puncto Grafik und Sound toll inszeniert ist. Selbst eingreifen dürfen wir aber nicht, Angriffs- und Lebenspunkte der jeweiligen Figur bestimmen den Ausgang des Gefechts. Somit verlieren die (problemlos abschaltbaren) Filmchen nach einigen Partien ihren Reiz, da sie den Spielfluss freilich gehörig ausbremsen.

Im Kampfarena-Modus spielen wir entweder gegen die PS3 oder einen Kollegen. Alternativ dürfen wir unsere Fähigkeiten auch online unter Beweis stellen. Vor der Partie scannt die Kamera sämtliche Karten, damit nicht etwa Monster aus den bereits angekündigten Erweiterungs-Sets hinzugemogelt werden.

sf ■



MEINUNG ▶ SIMON FISTRICH

Fazit: Sammelkarten und Konsolen? Funktioniert doch prima! Das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

Dank des ausführlichen Tutorials werde ich mit der PS3-Eye-Kamera gerne für einige Stunden zum Kartenleger. Allerdings schrecken mich der hohe Anschaffungspreis und die Folgekosten ab: Wer online mithalten will, wird um die schon angekündigten Booster-Packs kaum herumkommen.

WERTUNG

The Eye of Judgment

PLAYSTATION 3

GUT

- ▲ Umfangreiches Tutorial
- ▲ Kartenerkennung funktioniert hervorragend.
- ▲ Tolle Inszenierung

SCHLECHT

- ▼ Wer langfristig Spaß haben will, braucht viel Geld.
- ▼ Schwacher Soundtrack

GRAFIK 4,3/10 80%

SOUND Dolby Digital 5.1 66%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER OFFLINE 2, ONLINE 2 85%



gut
SPIELSPASS
81%

Wussten Sie schon, dass ... zum bekanntesten Sammelkartenspiel *Magic: Die Zusammenkunft* jedes Jahr weltweit über 60.000 Turniere ausgerichtet werden?

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.

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 € 35,88/12 Ausgaben, Österreich € 43,08/12 Ausgaben, Ausland € 47,88/12 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

GA MI 02

BESTENLISTEN

Hier finden Sie die besten Spiele, die wir für Heimkonsolen und PC in Games Aktuell getestet haben. Neben den Topfen der vier großen Genres finden Sie außerdem jeden Monat eine ganz spezielle Hitliste.

TOP 10 – SPIELE MIT DEN COOLSTEN HELDEN

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	XBOX	WII	PC
1 God of War II (Kratos)	Action-Adventure	Sony	05/2007	92%	92			
2 Metal Gear Solid 3: Subsistence (Solid Snake)	Action-Adventure	Konami	10/2006	91%	91			
3 Conker Live and Reloaded (Conker)	Action	Rareware	08/2005	87%			87	
4 Half-Life 2: The Orange Box (Gordon Freeman)	Ego-Shooter	EA	10/2007	91%	91			91
5 Devil May Cry 3 (Dante)	Action-Adventure	Capcom	08/2006	83%		83		
6 Assassin's Creed (Altair)	Stealth-Action	Ubisoft	12/2007	89%		88		89
7 Sam & Max (Max & Sam)	Adventure	Telltale Games	02/2007	85%	85			
8 Lara Croft Anniversary (Lara Croft)	Action-Adventure	Eidos	06/2007	90%		90		
9 GTA Vice City (Tommy Vercetti)	Action	Rockstar Games	08/2003	88%	88	88		
10 Killer 7 (die sieben Killer)	Action	Capcom	08/2005	82%	80			82

ACTION

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	XBOX	WII	PC
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		
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 Call of Duty 4	Ego-Shooter	Activision	12/2007	92%	92		92	
7 Crysis	Ego-Shooter	EA	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	PS2	XBOX	WII	PC
1 Final Fantasy XII	Rollenspiel	Koch Media	03/2007	93%		93		
2 World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi Games	03/2005	92%	92			
3 The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92	92	92	
4 Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%		92		
5 Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90			
6 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%				90
7 Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89			
8 Blue Dragon	Rollenspiel	Microsoft	09/2007	88%			88	
9 Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88			
10 Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar	Rollenspiel	Codemasters	06/2004	88%	88			



▲ PLATZ 1: ACTION
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



▲ PLATZ 1: ADVENTURES & ROLLENSPIELE
FINAL FANTASY XII



▲ PLATZ 1: SPORT- UND RENNSPIELE
GRAN TURISMO 4



▲ PLATZ 1: STRATEGIE UND SONSTIGES
GUITAR HERO 3

SPORT- UND RENNPIELE

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	XBOX	WII	3DS	PS3	XBOX 360	WII U
1 Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%	92						
2 Pro Evolution Soccer 2008	Fußball	Konami	11/2007	91%	90	89	91			91	
3 Forza Motorsport 2	Rennspiel	Microsoft	07/2007	91%						91	
4 GTR 2	Rennsimulation	Atari	09/2006	91%	91						
5 Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	09/2006	91%	90	89				91	86
6 NBA Street: Homecourt	Basketball	Electronic Arts	04/2007	90%			90				
7 Burnout Dominator	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2007	90%		90					
8 WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Wrestling	THQ	12/2006	90%		90				90	
9 GT Legends	Rennspiel	10tacle	11/2005	90%	90						
10 Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%						90	

STRATEGIE UND SONSTIGES

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	XBOX	WII	3DS	PS3	XBOX 360	WII U
1 Guitar Hero 3	Musikspiel	Activision	12/2007	92%			91			91	92
2 Anno 1701	Aufbau-Strategie	Sega	12/2006	91%	91						
3 Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	04/2007	90%	90						
4 Medieval II: Total War	Strategie	Sega	12/2006	90%	90						
5 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86		86			86
6 Fußball Manager 07	Managersimulation	Electronic Arts	11/2006	89%	89						
7 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89						
8 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89						
9 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89						
10 Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ	10/2006	88%	88						



BUDGETSPIELE

Klassiker und aktuelle Spielehits zum kleinen Preis

BUDGETHIGHLIGHTS

12 | 2007

HITMAN: BLOOD MONEY



S.T.A.L.K.E.R. – RADIATION PACK



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007



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 20 €	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%
Pro Evolution Soccer 6	Fußball	11/2006	PC PS2 Xbox Xbox 360 20 € 30 € 24 € 65 €	87%
Die Sims 2	Lebens-Simulation	05/2006	PC PS2 Xbox 45 € 25 € 30 € 30 €	90%
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	05/2006	PS2 30 €	92%
WWE Smackdown vs. Raw 2007	Wrestlingspiel	12/2006	PS2 Xbox 360 30 € 25 €	90%
FIFA 07	Fußball	11/2006	PC PS2 Xbox Xbox 360 GC 20 € 30 € 50 € 25 €	83%
Flatout 2	Action-Rennspiel	07/2006	PC PS2 10 € 20 €	82%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	05/06 bzw. 11/06	PC PS2 PS3 Xbox 30 € 20 € 30 € 30 €	87%
Hitman: Blood Money	Action	06/2006	PC PS2 Xbox Xbox 360 10 € 20 € 30 € 30 €	85%
Jagdfieber	Action-Adventure	12/2006	PC PS2 Xbox Xbox 360 GC 15 € 30 € 25 € 25 € 30 €	75%
Just Cause	Action	10/2006	PC PS2 Xbox Xbox 360 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 Xbox 360 20 € 55 €	86%
S.T.A.L.K.E.R. – Radiation Pack	Ego-Shooter	04/2007	PC 30 €	81%
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel	03/2007	PS3 40 €	80%
Rise & Fall: Civilizations at War	Echtzeit-Strategie	07/2006	PC 20 €	87%
Rollenspiele Deluxe Edition	Rollenspiel	–	PC 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 360 25 € 35 €	92%



HITMAN: BLOOD MONEY

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Standard (S. 41)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	

leicht	mittel	schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.eidos.de

System:

PC

PS2

Xbox

Xbox 360

Termin/Preis: erhältlich/10 €

erhältlich/20 €

erhältlich/30 €

erhältlich/30 €

Test in: dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

Schlüpfen Sie in die Haut des kahlen Agenten 47 und bekommen Sie viel Blood Money für wenig Geld geboten!

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Gute KI
- ▲ Abwechslungsreich und atmosphärisch

SCHLECHT

- ▼ Karten manchmal unübersichtlich
- ▼ Steuerung gefährdet die Tarnung

PC	GRAFIK	85%	SOUND	83%	STEUERUNG	75%	MEHRSPIELER	89%
----	--------	-----	-------	-----	-----------	-----	-------------	-----

XBOX 360	GRAFIK	85%	SOUND	83%	STEUERUNG	80%	MEHRSPIELER	89%
----------	--------	-----	-------	-----	-----------	-----	-------------	-----

PLAYSTATION 2	GRAFIK	78%	SOUND	79%	STEUERUNG	81%	MEHRSPIELER	89%
---------------	--------	-----	-------	-----	-----------	-----	-------------	-----

XBOX	GRAFIK	76%	SOUND	82%	STEUERUNG	79%	MEHRSPIELER	87%
------	--------	-----	-------	-----	-----------	-----	-------------	-----



▲ **BADENIXE:** Die Schönheit im Bikini ahnt noch nichts von der unliebsamen Überraschung im maßgeschneiderten Anzug. (Xbox 360)

S.T.A.L.K.E.R.

System:

PC

Termin/Preis: erhältlich/30 €

Test in: dieser Ausgabe

Da werden Sie strahlen – die radioaktiv verseuchte Ego-Shooter-Rollenspiel-Mutation gibt's jetzt für weniger Geld.



Einsam und verlassen durchstreifen Sie die lebensfeindliche Umgebung von Tschernobyl. Dabei erledigen Sie Aufträge für Interessensgruppen, sammeln Artefakte oder

schließen sich anderen herumstreunenden Grüppchen an. Ihr Menü und die Interaktion mit anderen Charakteren ist aufgebaut wie bei einem typischen RPG. Sie verwalten Ihre Waf-

fen, Ausrüstung und Energy Drinks übersichtlich in Ihrem Rucksack. Die Shooter-Elemente kommen zum Glück nicht zu kurz und erfreuen den Spieler mit realistischen Feuergefechten. Größter Kritikpunkt dürfte allerdings die Tatsache sein, dass die Entwickler alle Fahrzeuge aus dem Spiel entfernt haben – weil unerfahrene Spieler sonst zu schnell in zu gefährliche Zonen geraten könnten. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als 30 Quadratkilometer zu Fuß zu durchforsten. Das kostet Zeit und Nerven. S.T.A.L.K.E.R. ist zwar nichts für Laufmuffel, aber die Kreuzung von Shooter und RPG geht wunderbar auf und entschädigt für die ellenlangen Wanderungen über Stock und Stein.



gut

GUT

- ▲ Gellungener Genre-Mix
- ▲ Geniale Feuergefechte

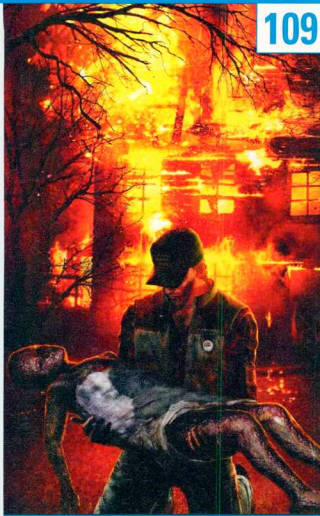
SCHLECHT

- ▼ Stellenweise sehr schwer
- ▼ Langweiliger Spielablauf

PC	GRAFIK	82%	SOUND	80%	STEUERUNG	85%	MEHRSPIELER	80%	81%
----	--------	-----	-------	-----	-----------	-----	-------------	-----	-----



▲ **GASTFREUNDSCHAFT FEHLANZEIGE:** Ab und zu laufen Ihnen mies gelaunte Tschernobyl-Bewohner vor den Lauf. (PC)



109

SILENT HILL ORIGINS

TEST ▶ Schaurig wie das Original: Silent Hill Origins auf der PSP sorgt für Gänsehaut!

HANDHELD

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



INHALT

TESTS

Panzer Tactics	107	DS
CSI: Dark Motives	107	DS
Die Simpsons: Das Spiel	107	DS
Freakout extreme Freeride	108	PSP
Asterix bei den Olympischen Spielen	108	DS
Boulder Dash Rocks	108	DS
The Sims 2: Gestrandet	108	DS
Silent Hill Origins	109	PSP
Crash of the Titans	109	DS
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	109	DS

HIGHLIGHTS

12 | 2007

09 NEW SUPER MARIO BROS.



10 GTA: LIBERTY CITY STORIES



03 ELITE BEAT AGENTS



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	DS	PSP	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 & 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 Tekken: Dark Resurrection	Beat 'em Up	Sony	09/2006	89%	89		
13 Dexter	Jump & Run	Sony	05/2006	89%	89		
14 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89	
15 Puzzle League DS	Denkspiel	Nintendo	08/2007	88%		88	
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 Silent Hill Origins	Horror	Konami	12/2007	87%	87		
20 Panzer Tactics	Strategie	10tacle	12/2007	85%	85		

TEST

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

PANZER TACTICS

Zu Beginn des Zweiten Weltkrieges treten Sie als Strategie auf den Plan: Spielen Sie die deutsche Wehrmacht, die Sowjetarmee oder die Westalliierten und versuchen Sie Ihr Glück in historischen Schlachten. Im Gegensatz zum einfachen, aber dennoch genialen *Advance Wars* setzt *Panzer Tactics* auf klassische PC-Hexfelder und hohe Komplexität: Nur wenn Sie die speziellen Eigenheiten Ihrer Einheiten, die Gelände-Gegebenheiten und die Versorgungslage mit einplanen, werden Sie den Sieg davontragen. Unzählige Einheiten und viele Missionen sorgen für Langzeitmotivation, die hohe Komplexität wird Strategiefans langfristig vor den DS fesseln. Die guten Tutorials und die einfache Steuerung sorgen für einen flüssigen Einstieg. Wer die Einzelspielerkampagnen durchhat, freut sich noch über den Mehrspielermodus: Lokal oder online können Sie zu viert gegeneinander taktieren! Wer *Advance Wars* bereits beiseite gelegt hat, findet hier frisches, anspruchsvolles Futter: In Sachen Komplexität steht *Panzer Tactics* seinen indirekten PC-Vorfahren in kaum etwas nach. **tn**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Sehr anspruchsvoll
- ▲ Drei lange Kampagnen

SCHLECHT

- ▼ Nichts für zwischendurch!

Termin: 03.12.2007

Genre: Strategie

Hersteller: Iobrace

Preis: 40 Euro

USK: ab 12

GRAFIK

68%

SOUND

61%

STEUERUNG

80%

MEHRSPIELER

86%

Lokal, Online: 2

sehr gut

SPIELSPASS

85%



▲ HEXFELD-STRATEGIE WIE DAMALS:

Panzer Tactics orientiert sich an klassischer PC-Strategie-Kost.

▲ ETWAS KRUDE, ABER KURZ:

In solchen 3D-Animationen sehen Sie den Verlauf der Kämpfe.

CSI: DARK MOTIVES



Als frisch von Dr. Gil Grissom angeheuerter CSI-Mitarbeiter befragen Sie in fünf Fällen Zeugen, analysieren Beweismittel und arbeiten natürlich mit den neuesten Errungenschaften der Forensik – eben das, was man so aus der Serie kennt und schätzt. Dabei freuen wir uns dank bekannter Sprecher über die Nähe zu Serie. Je mehr man dem Fall auf die Schliche kommt, desto mehr Möglichkeiten bekommt man – neue Erkenntnisse bringen neue Durchsuchungsbefehle und damit neue Indizien. CSI-Fans bekommen genau das, was sie erwarteten. Wer mit der Serie nichts anfangen kann, der wird auch vom DS-Spiel nicht bekehrt werden. **tn**

▲ VOLLGEPACKT: Über die DS-Screens werden Sie mit Infos versorgt.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Originalstimmen
- ▲ Viel Tüftlei

SCHLECHT

- ▼ Manchmal zu dröge
- ▼ Nur für Serienfans

Termin: erhältlich

Genre: Adventure

Hersteller: Ubisoft

Preis: 40 Euro

USK: ab 12

GRAFIK

70%

SOUND

74%

STEUERUNG

72%

MEHRSPIELER

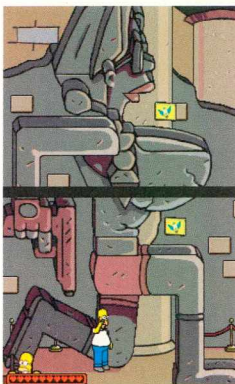
-

befriedigend

SPIELSPASS

72%

DIE SIMPSONS: DAS SPIEL



Auf dem DS haben Die Simpsons zwar eine Dimension eingebüßt, dem Humor tut das aber dennoch keinen Abbruch: Homer, Bart, Marge und Lisa laufen im Cell-Shading-Look durch ausladende 2D-Levels und setzen die gleichen Fähigkeiten und Teamwork-Talente ein wie im Konsolen-Abenteuer. Die Steuerung reagiert flott, die Grafik ist hübsch und als DS-Bonus dürfen Sie zwischen den Levels Homer in Unterhosen auf der Couch bewundern: Per Stylus bringen Sie den fülligen Ober-Simpson zum Lachen und füttern ihn mit diversen Leckereien. Simpsons-Fans mit Hüpf-Affinität freuen sich über eine gelungene DS-Adaption. **tn**

▲ IM MUSEUM: Homer und Bart machen die Ausstellung unsicher.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Witziges Homer-Tamagotchi
- ▲ Saubere Grafik

SCHLECHT

- ▼ Aufgaben manchmal unklar

Termin: erhältlich

Genre: Jump & Run

Hersteller: Electronic Arts

Preis: 35 Euro

USK: ab 6

GRAFIK

80%

SOUND

85%

STEUERUNG

77%

MEHRSPIELER

-

gut

SPIELSPASS

78%

FREAKOUT EXTREME FREERIDE

Egal ob Sie sich mit Begeisterung jeden Winter in die weiße Pracht stürzen oder lieber beim Jagertee auf der Hütten verweilen, bei *Freakout Extreme Freeride* bleiben Ihre Knochen garantiert heile, während Sie Ihren virtuellen Skifahrer halsbrecherische Tricks vollführen lassen. Die Grafik ist meist flüssig, gelegentlich verhakelt sich allerdings die Kamera und beginnt zu stottern. Neben dem flotten Soundtrack gefällt uns auch die leichtgängige Steuerung – schnell vollführen Sie die wildesten Manöver. Allerdings ist der Spielablauf komplett punkte- und missionsbasiert, Rennen im eigentlichen Sinn fahren Sie erst gar nicht.



▲ **SCHNEEKOLLER:** In der weißen Pracht zeigen Sie jede Menge flotter Tricks, um ordentlich Punkte zu kassieren.

tn ■

WERTUNG

PSP	Termin:	Preis:		
	erhältlich	35 Euro		
	Genre: Extremsport	USK: ab 6		
	Hersteller: JoWood			
GUT				
▲ Flotte Grafik	GRAFIK	73%		
▲ Eingängige Steuerung	SOUND	78%		
▲ Guter Sound	STEUERUNG	74%		
SCHLECHT	MEHRSPIELER	–		
▼ Keine echten Rennen				
			75%	

ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN



▲ **DOPING IS NICH:** Trotz seines Sturzes in den Zaubersack ist Obelix im Nachteil.

Passend zum kommenden Sport-Event in Peking und dem kommenden Kinofilm machen Asterix und Obelix auch die virtuelle Olympiade unsicher: In gewöhnlichen Disziplinen wie 400-Meter-Lauf gibt es auch originelle Sportarten wie JoJo-Kunststücken und Hinkelstein-Weitwurf. Sämtliche Disziplinen werden per Touchscreen gesteuert, leider sind die spielerischen Unterschiede oft minimal, meist läuft das Ganze auf hektisches Gezirkel hinaus und oft haben Sie dabei kaum Gelegenheit, die an sich nette Grafik zu beachten. Außerdem nervig: Versagen Sie bei der letzten Disziplin eines Durchgangs, müssen Sie sämtliche Disziplinen erneut spielen – na vielen Dank auch! tn ■

WERTUNG

DS	Termin:	Preis:		
	22.11.2007	40 Euro		
	Genre: Sport	USK: frei		
	Hersteller: Atari			
GUT				
▲ Ordentliche Grafik	GRAFIK	72%		
▲ Viele Filmschnipsel	SOUND	54%		
SCHLECHT	STEUERUNG	60%		
▼ Sehr simples Spielprinzip	MEHRSPIELER	69%		
▼ Verzeiht kaum Fehler				
			62%	

BOULDER DASH ROCKS



Ein Klassiker der 80er kehrt zurück: Sie wühlen sich als der gnubbelige Rockford durch dichtes Erdreich auf der Suche nach Diamanten, passen dabei stets auf, dass Ihnen keine Felsen auf den Kopf fallen. Mit Ihrem Zapper können Sie manche Gegner unschädlich machen und Wände entfernen, mit Schlüsseln können Sie so manche Türe öffnen. Aber Vorsicht, schon nach kurzer Zeit lässt Sie das Spiel gerne ohne Vorwarnung in Sackgassen laufen – dann hilft nur noch ein Neustart, was für unnötigen Frust sorgt. Dafür gefällt der DS-exklusive Routen-Modus – denken Sie voraus und zeichnen Sie Rockfords Weg durch den Level per Touchscreen ein. tn ■

▲ **EMPFINDLICH:** Rockford reagiert allergisch auf fallende Felsen.

WERTUNG

DS	Termin:	Preis:		
	22.11.2007	40 Euro		
	Genre: Puzzle	USK: frei		
	Hersteller: 10tacle			
GUT				
▲ Gutes Spielkonzept	GRAFIK	45%		
▲ Ordentlicher Umfang	SOUND	59%		
SCHLECHT	STEUERUNG	77%		
▼ Unspektakuläre Grafik	MEHRSPIELER	73%		
▼ Viele Sackgassen				
			73%	

DIE SIMS 2: GESTRANDET



Konami macht's mit den beiden *Lost in Blue*-Spielen vor, EA zieht nach: Jetzt hat es auch eine Handvoll Sims auf eine abgelegene Insel verschlagen. Dort kämpft Ihr Sim nicht wie seine *Lost in Blue*-Kollegen permanent gegen Hunger und Durst, dafür übt er sich in der Kommunikation mit anderen Inselbewohnern und arbeitet auf das Verlassen der Insel hin. Das Spiel erinnert an ein Point&Click-Adventure, bietet aber auch klassische DS-Minispiele. Sie können unzählige Gegenstände sammeln, Kleidung färben und insgesamt gleich drei Inseln erforschen – ein netter Tropenurlaub in der kalten Jahreszeit. tn ■

▲ **LAUSCHIG:** Am kleinen Bach stilt Ihr Sim seinen Durst.

WERTUNG

DS	Termin:	Preis:		
	erhältlich	35 Euro		
	Genre: Adventure	USK: frei		
	Hersteller: Electronic Arts			
GUT				
▲ Ageräumte Menüs	GRAFIK	64%		
▲ Sehr viele Gegenstände	SOUND	68%		
▲ Spaßige Minispiele	STEUERUNG	73%		
SCHLECHT	MEHRSPIELER	–		
▼ Die Grafik wirkt krude.				
			71%	



SILENT HILL ORIGINS

Viel Horror auf engem Raum: In Sachen Gänsehaut und Schauerfaktor steht das PSP-Silent Hill den großen Heimkonsolen-Vorgängern in nichts nach, den durchwachsenen vierten Teil schlägt die portable Gruselei gar um Längen! Zeitlich noch vor dem ersten Teil angesiedelt, schlüpfen Sie hier in die Rolle von Lasterfahrer Travis. Als der durch Silent Hill fährt, rettet er ein bis zur Unkenntlichkeit verbranntes Mädchen aus einem brennenden Haus, und von da an ist nichts mehr so, wie es scheint ... Serienkenner sind dank bekannter Figuren und toller Plots im siebten Himmel, auch Neulinge sind schnell im Bilde. Spielerisch bietet *Silent Hill Origins* klassische Survival-Horror-Kost: Held Travis steuert sich genretypisch et was ungelenkig, die Kamera ist stets auf maximalen Schauerfaktor eingestellt und dank eklig-rostig-blutiger Umgebung und intelligent einge-

setzten Grafikfiltern sieht das mobile *Silent Hill* einfach famos aus. Ansonsten können wir nur empfehlen, das Licht zu löschen und Köpfrör zu nutzen – wir garantieren ein famoses Horror-Erlebnis. **tn** ■



▲ **WILLKOMMEN IN SILENT HILL:** Bereits das einladende Ortschaft im dichten Nebel sorgt für dezentes Gruseln.



▲ **HALLO SCHWESTER:** Travis gibt der Horror-Krankenschwester Blei zu schmecken – Munition ist aber selten und wertvoll!

WERTUNG

PSP

GUT

▲ Klasse Grafik
▲ Genialer Grusel-Sound

SCHLECHT

▼ Für unterwegs nur bedingt geeignet

Termin: erhältlich

Genre: Horror

Hersteller: Konami

Preis: 40 Euro

USK: ab 12

GRAFIK

80%

SOUND

90%

STEUERUNG

79%

MEHRSPIELER

–



CRASH OF THE TITANS



Crashs DS-Ausflug unterscheidet sich stark von seinen gelungenen Konsolen-Abenteuern: Das Beuteltier hüpf durch lineare, aber herausfordernde und hübsch anzusehende 3D-Levels, verpasst seinen Gegnern eine Abreibung und übernimmt mithilfe von Tiki-Maske Aku Aku selbst die Kontrolle über das fiese Getier. Dort kommen auch die DS-spezifischen Features zum Tragen: Per Touchscreen oder Mikrofon lösen Sie Spezialattacken aus. Wer *Crash of the Titans* schon auf PS2 oder Xbox 360 durchgespielt hat, freut sich über neue Levels und Herausforderungen – so mögen wir unsere DS-Jump&Runs. **tn** ■

▲ **HOPPE HOPPE REITER:** Auf Feindesrücken ist das Leben leichter.

WERTUNG

DS

GUT

▲ Flotte 3D-Szenarien
▲ Saubere Steuerung

SCHLECHT

▼ Keine deutschen Sprecher

Termin: erhältlich

Genre: Jump&Run

Hersteller: Vivendi

Preis: 35 Euro

USK: ab 6

GRAFIK

80%

SOUND

75%

STEUERUNG

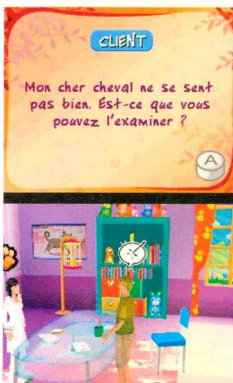
82%

MEHRSPIELER

–



SOPHIES FREUNDE: UNSERE TIERARZTPRAXIS



Definitiv etwas für junge Spieler(innen): Gemeinsam mit Cousin und Großeltern betreibt Sophie eine Tierarztpraxis. In verschiedenen Minispielen werden Kätzchen, Hasen und sogar kleine Ferkel diagnostiziert und gesund gepflegt, vom verdienten Geld leistet sich Sophie neue Tierhege und baut so langsam die Praxis aus. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, Abwechslung ist aber durchaus geboten. Allerdings ist so manches Diagnose-Minispiel etwas kryptisch erklärt und durch das kurze Zeitlimit zu schnell vorbei. Junge Mädels mit DS werden Sophie dank der hübschen Grafik und der niedlichen Tiere trotzdem mögen. **tn** ■

▲ **SPRECHSTUNDE:** Was mag die Tierchen wohl plagen?

WERTUNG

DS

GUT

▲ Ordentliche 3D-Grafik
▲ Viele Tierarten

SCHLECHT

▼ Manche Minigames sind etwas konfus.

Termin: erhältlich

Genre: Lebenssimulation

Hersteller: Ubisoft

Preis: 35 Euro

USK: frei

GRAFIK

70%

SOUND

50%

STEUERUNG

65%

MEHRSPIELER

–



HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

Kommt ATIs neue Highend-Grafikkarte noch dieses Jahr?

Die Entwicklung der neuen Highend-Grafikkarte Radeon HD 2950 X2X läuft scheinbar besser als geplant: Die für gewöhnlich gut informierte Gerüchteküche in Asien geht davon aus, dass die Dual-Chip-Platine bereits im Dezember im Handel aufschlägt. + + +

Fünf HD-DVDs gratis

Microsoft macht Xbox-360-Besitzern den Kauf eines HD-DVD-Laufwerks schmackhaft. Wer das High-Definition-Zubehör zwischen dem 1. Oktober 2007 und dem 31. Januar 2008 kauft, saht fünf Gratis-HD-DVDs ab. Darunter echte Blockbuster wie *The Chronicles of Riddick*, *Serenity*, *The Fast and the Furious: Tokyo Drift*, *Troja* oder *Dreamgirls*. Die Aktion läuft noch bis 28. Februar 2008. Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com. + + +



HD-SCHLUCKER: Fürs erste Film-Futter sorgt Microsoft persönlich.

PSP-Fans sehen rot!

Sony gibt bekannt, dass man die PlayStation Portable ab dem 13.12.2007 in Japan als limitiertes Sondermodell in der Farbe Deep Red anbieten wird. Das Deep Red Value Pack beinhaltet PSP Netzteil, Akku, Trageschlaufe, Putzuch, Tasche und den 32 MB Memory Stick Duo. Es kostet umgerechnet zirka 140 Euro. Das Deep Red Seg 1 Paket ist knapp 40 Euro teurer und enthält zusätzlich einen TV-Tuner sowie einen Ständer. Die Memory-Card hat hier eine Größe von 1 GBYTE. +



EROTISCH: Ob durch die neue Farbe auch die Attraktivität steigt?

DFB-Controller

Bigben hat ein offizielles DFB-Produkt lizenziert. Der PS2-Controller ist in weiß gehalten, besitzt aber auch einen Aufdruck in den Nationalfarben. Ab Januar 2008 gibt's den PS2-Controller für 14,99 Euro.



SCHWARZ UND WEISS: Offizieller DFB-Controller für PS2-Kicker.

Maus für Präzisionsfetschisten

RAZER LACHESIS

PC

Seitdem die Zubehörspezialisten von Razer 1999 mit der in Zockerkreisen legendären *Boomsang* ihre erste Profimaus auf den Markt gebracht haben, teilen die Kalifornier beständig an der Technik der PC-Nager. Bei der Lachesis hat die maximale Maus-Empfindlichkeit den astronomischen Wert von 4.000 dpi erreicht: Das ist neuer Rekord. Zudem arbeitet der Laser-Sensor auch dann extrem zuverlässig, wenn man die Maus beim Spielen kurz anhebt. Bei aller technischer Raffinesse profitieren im Grunde nur echte Hardcore-Gamer und Clan-Perfektionisten vom ausgefeilten Innenleben der Lachesis.

Weniger ausgeklügelt kommt allerdings das Design daher. Die zwei Seitentasten (auf beiden Seiten der Maus verfügbar) sind zu klein geraten, ebenso verhält es sich mit den beiden DPI-Umschaltern, die vor dem Mousrad sitzen. Dagegen überzeugt das 2-Wege-Mousrad mit exzellentem Druckpunkt und hervorragender Rasterung.

Fazit: Gegenüber der exzellenten Technik steht ein eher schlichtes Design mit einigen Mängeln. Auch der Preis von 70 Euro ist etwas überzogen.



▲ TOLLE TECHNIK: Unter der schwarzen Oberfläche verbirgt sich ein extrem genauer Sensor.

Razer Lachesis

Preis: ca. 70 Euro

Hersteller: Razer

www.razerzone.de

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★



Innovatives 2.1-Soundsystem

RAZER MAKO

PC

PS2

PS3

Xbox 360

Wii

Gemeinsam mit THX hat Razer ein neuartiges Soundsystem entwickelt. Sowohl der Subwoofer als auch die Satelliten strahlen ringsum nach unten ab. Die Töne werden vom Tisch reflektiert, dies sorgt für ein surroundmäßiges Klangbild. Wir konnten uns von der Wirksamkeit der Technik bereits auf der Games Convention im August überzeugen. In Kürze erfahren Sie, wie das 2.1-Soundsystem im Test abschneidet. Das Razer Mako kommt im Dezember für 399 Euro.

► KREISRUND: Die Lautsprecher strahlen nach unten ab.



Razer Mako

Preis: ca. 399 Euro

Hersteller: Razer

www.razerzone.com

Tasche für DS Lite

ARMY BAG

DS

Dem allgemeinen Camouflage-Trend folgt nun auch Pebble Entertainment mit dem Army Bag für den DS Lite. Die Tasche im Army-Look bietet genügend Platz für das Nintendo-Handheld sowie das dazugehörige Zubehör wie Spiele und Ladegerät. Die Army Bag besitzt einen verstellbaren Schulterriemen. Sie erscheint am 18. Dezember und kostet 14,99 Euro.



▼ CAMOUFLAGE: DS-Lite-Tasche im angesagten Army-Look.



Army Bag

Preis: ca. 15 Euro

Hersteller: Pebble www.pebble-entertainment.de

Zubehörpaket mit Lenkrad

T-MEGAPACK NW

Wii

Wii-Zocker brauchen sich derzeit nicht über mangelnden Zubehörnachschub zu beschweren. Thrustmasters Package steuert vor allem Rennspieler an. Neben einem Lenkradaufsatz mit Platz für die Remote liegen in der Packung noch Silikonprotektoren für Remote und Nunchuk sowie ein praktisches USB-Ladegerät. Hiermit versorgen Sie die beiliegenden Akkus mit Strom. Zudem lassen sich in der Plastikbox die Wii-Controller sicher verstauen. Das gummierte Wheel liegt gut in der Hand und ist ausgesprochen stabil. Die Schutzhüllen lassen sich leicht anbringen. Leider riecht das Zubehör „Made in China“ recht streng.

Fazit: Nützliches Wii-Paket, vor allem für Rennspieler interessant.



▲ **GUMMIERT:** Das Wheel ist einigermaßen rutschfest überzogen. Auch die Nähte sind aus Gummi.

T-Megapack NW

Preis: ca. 30 Euro

Hersteller: Thrustmaster

www.thrustmaster.com

Praxistest ★★★★★

Verarbeitung ★★★★★



3-in-1-Lenkradset mit einstellbarer Empfindlichkeit

FERRARI GT EXPERIENCE

PC PS2 PS3

Unter der Bezeichnung Ferrari GT Experience 3-1 präsentiert Thrustmaster ein neues Lenkradsystem mit offizieller Ferrari-Lizenz. Das Set kommt inklusive Pedale daher und ist für den Betrieb an PC und PlayStation 2 sowie 3 gleichermaßen geeignet. Sehr schön, dass Thrustmaster den Home-Knopf für den PlayStation-Modus nicht vergessen hat.

Am Lenkrad selbst befinden sich zwei sequenzielle Schalthebel, an der Basis sitzen zwei digitale Knüppel. Die beiden Pedale sind laut Thrustmaster progressiv. Somit sollen Sie beim Gasgeben und Bremsen deutlichen Widerstand spüren, ganz wie man es von einem echten Auto gewohnt ist. Neben der frei konfigurierbaren Lenkradempfindlichkeit lassen sich auch sämtliche andere Funktionen frei einstellen. Damit Sie den rauen Asphalt auch in den Händen spüren, ist ein Force-Feedback-System integriert. Ein zentrales Befestigungssystem soll für den optimalen Halt sorgen. Für das ab sofort erhältliche Set verbirgt Thrustmaster einen empfohlenen Verkaufspreis von 49 Euro.



► **EINGELENT:** Thrustmasters neues Lenkrad-Set sorgt für Ferrari-Feeling auf Konsole oder PC.

Ferrari GT Experience 3-in-1

Hersteller: Thrustmaster

Preis: ca. 49 Euro

www.thrustmaster.de

Assassin's Creed auf der Xbox 360

FACEPLATE UND SKIN

Xbox 360

Wer von Attentäter Altair aus *Assassin's Creed* (Test auf Seite 42) nicht genug bekommen kann, darf seine Xbox 360 nun mit dessen Antlitz verschönern. Mad Catz hat Sets aus Faceplate und Skin zusammengestellt, die den Assassinen in ansprechenden Motiven zeigen. Insgesamt drei verschiedene Variationen stehen zur Auswahl. Der Preis: 40 Euro.

Aber auch Fans von *Mass Effect* (Test auf Seite 70) kommen voll auf ihre Kosten: Die Jungs von Mad Catz haben hier ebenfalls eine entsprechende Kombination aus Faceplate und Skin gezimert.



▲ **VERSCHÖNERT:** Assassine Altair sieht auch auf der Xbox 360 extrem cool aus.

Faceplate „Assassin's Creed“ + Skin

Preis: ca. 40 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de



GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.

KARTEN BIS 150 EURO

Im Einstiegsbereich bis 150 Euro legen wir Ihnen Karten mit GeForce-8600-GT-Chip ans Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8600 GT	Radeon HD2600 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256/512 MByte	256/512 MByte
Preis	105 bis 150 Euro	100 bis 130 Euro
Leistung	befriedigend	befriedigend

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATIs HD2900 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8600 GTS	Radeon HD2900 GT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256/512 MByte	256 MByte
Preis	130 bis 200 Euro	160 bis 170 Euro
Leistung	gut	gut

KARTEN BIS 400 EURO

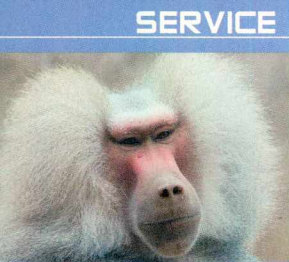
In dieser Preisklasse finden Sie enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 8800 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 8800 GT	Radeon HD2900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	512 MByte	512 MByte
Preis	240 bis 270 Euro	330 bis 340 Euro
Leistung	gut bis sehr gut	gut bis sehr gut

KARTEN ÜBER 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie normalerweise enorm potente Grafikkarten. Derzeit haben beide Hersteller aber in dieser Preisklasse keine Karte im Angebot.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip		
Schnittstelle	Momentan keine Consumer-	Momentan keine Consumer-
Videospeicher	Grafikkarten von Nvidia in dieser	Grafikkarten von Nvidia in dieser
Preis	Preisklasse erhältlich	Preisklasse erhältlich
Leistung		



WERTE LESER,

Ich weiß, Sie vermissen diesen haarlosen Affen Frank genauso wenig wie ich. Doch seiner Auszeit verdanke ich diesen Posten. Deshalb werde ich in seinem Sinne hier die Geschäfte weiterführen: also vor der Obrigkeit katzbuckeln und Ihre Leserbriefe verbal glattbügeln.

Der Leserbrief-Pavian

Sie erreichen mich per E-Mail: leserbriefpavian@gamesskzuell.de oder per Post:



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser FUTURE-PAVIAN gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Trotz Bungies Behauptungen kann ich nicht so recht glauben, dass **Halo 3** wirklich der letzte Teil ist. Darum frage ich dich, oh allwissender Future-Pavian: Kommt da noch was?

Klar, aber keine Fortsetzung, sondern ein Prequel. Im Herbst 2008 erscheint **Halo: The Early Years**. Hier begleiten wir den Master Chief durch seine Kindergartenzeit, die High School, seinen Zivildienst und als Hobby-Imker. Freuen Sie sich auf den Master Chief mit Schürze.

Wenn einer weiß, was uns in **Call of Duty 5** erwartet, dann ja wohl du. Also los, Future-Pavian, erzähl mal ...

Mann, wenn Sie wüssten. Ich könnte Ihnen da Dinge ausplaudern ... Aber ich darf nicht. Activision hat meine einzige Schwäche gefunden, meine Achillesferse, mit der sie mich am Plappern hindern: Bargeld. Sofern Sie nicht mehr bieten können, wird's nix mit den Infos.

LESERBRIEFE

„Sie haben Fragen und Probleme? Wer hat die nicht? Nerve ich aber Sie damit?“

■ EIN FREUND, EIN ALTER FREUND

Hallo Frank,

ich mag dich nicht und du magst mich nicht. Aber warum zum Geier musst du jeden meiner Leserbriefe veröffentlichen? Es reicht doch, wenn du, die Redaktion und meine Familie wissen, wie dumm ich bin. Und ich benutze den Namen Graf von New York nur, damit nicht jeder weiß, wer ich bin.

Der Graf von New York

PS: Falls du ihn doch wieder veröffentlichst: Ich wollte schon immer mal der Zensur zum Opfer fallen. F...n, Hoden, [Zensiert], Nuten, Puppe, M...t, Licht, Drecks..., Tokio Hotel, Fußball und A...loch. Ich bin gespannt, wie du entscheidest.

Mein geschätzter Graf,

wie Ihnen sicherlich schon zu Ihren hochwohlgeborenen Ohren gekommen ist, hat sich der Kerl, der bisher hier sein schriftliches Unwesen trieb, vorübergehend verdundelt. Wahrscheinlich lässt er sich gerade blaues Blut infusionieren, um zusammen mit Ihnen, werter Graf, beim **Blauen Bock** aufzutreten. Mein Blut ist übrigens rot, deshalb ist mein Hintern auch ..., aber lassen wir das. Jedenfalls verspreche ich Ihnen, dass ich Sie auf die gleiche respektlose Weise behandeln werde, wie Sie es gewohnt sind. Zensur? So etwas kennen wir bei der Games Aktuell nicht, deshalb kann ich Sie auch ganz ungeniert einen V.....n, p.....n P.....r und a.....n E.....r nennen. Hey! Moment mal! Ach du S.....e, diese r.....n A.....r zensieren doch tatsächlich, was ich hier schreibe! So eine verdammte S....e!!!

Der erzürnte Leserbrief-Pavian

PS: Was Sie betrifft, meine werten Zensoren: F...n Sie sich doch alle ins K...!

■ EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

Hi,

erst mal: Euer Heft ist spitze, weshalb ich seit 2,5 Jahren kein Heft verpasst habe. Trotzdem gibt es noch etwas zu verbessern. Zum Beispiel könntet ihr wieder eine Vollversion auf die DVD packen. Auch gut wäre ein Sonderheft, in dem alle Xbox-Spiele stehen, die auch auf der Xbox 360 laufen.

Euer treuer Leser Philipp

Hallo Philipp,

abgemacht, ich erfülle alle Ihre Wünsche. Unter einer Voraussetzung: Sie müssen mich aus meinem Verlies befreien. Meine Zelle befindet sich im Computec-Dungeon, dessen Zugang Sie hinter dem rubinverzierten Thron unseres Chefredakteurs finden. Gehen Sie dort ins zweite Obergeschoss und dann einfach dreimal nach links. Wählen Sie bei der Frage der Sphinx Antwort d) „Ja, aber die Hose bleibt oben, verstanden?“ aus, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist. Jetzt nur noch einmal rechts um die Ecke und schon sind Sie direkt vor meiner Zelle. Der Schlüssel befindet sich unter der Fußmatte. Ach ja, wäre nett, wenn Sie noch eine Rolle Klopapier mitbringen könnten. Hab von der neuesten Games Aktuell nicht mehr viel übrig ...

Der hoffnungsvolle Leserbrief-Pavian



■ ENTSCHEIDUNGSHILFE

Ich kann mich net entscheiden was für eine Konsole ich mit zu Weihnachten hohlen (xbox 360 oder playstation3) soll ... Könnt ihr mir vielleicht weiterhelfen? (Ich hab einen Röhrenfernseher und stehe auf action reiche spiele (z.B. chash rennen wie motorstorm, ego shooter wie halo 3, crisis kommt das auch für Konsolen raus?), oder andere. außerdem müssen die spiele mindestens 88-89 protzend und einen multiplayermodus haben ... könnt ihr mir vielleicht sagen was ich mir hohlen soll?)

Aber klar doch. Einen Duden.

Der fassungslose Leserbrief-Pavian

■ KANTENAGGIO

Ey, nach langer stöberei ist mir ne Frage im Traum erschienen. WO IST KANTE??? (PLAY the Playstation - Play?) Der nette Prophet über das ein oder andere Kommentar?

Wer stört mich beim Lausen? Oha, jemand, dessen Name ich am besten für mich behalte. Denn er träumt von „Kante“ aka „der Steinerts Andre“, meinem ehemaligen Zellengenossen. Wo Kante jetzt ist, will er wissen. Nun, in wöhliger Andacht an angenehme Stunden zu zweit möchte ich mit Kantes Lieblingsworten antworten, die da lauten: „Weißt DU doch nicht!“

Der melancholische Leserbrief-Pavian

TEURER SPASS

Hallo Frank,
die Spielepreise für die einzelnen Konsolen sind viel zu hoch! Bei einem Preis von manchmal 69 Euro pro Spiel gibt es bei mir als Student keine Überlegungen mehr, ich kann es mir einfach nicht kaufen! Das Gequatsche, die Spiele kosten mehr in der Herstellung, ist auch nicht ganz richtig, denn oft erscheinen die Spiele systemübergreifend. Auch die Zweitverwertung der Lizenz schlägt oft mit 39 Euro zu! Viel zu teuer. Vor nicht ganz so langer Zeit kosteten Spiele, die Platinum-Status hatten, 25 Euro – und das war auch in Ordnung! Wacht mal auf, ihr Hersteller, sonst bleibt ihr auf eurem Gerümpel sitzen! Wäre echt schade, wenn ihr wie Atari in den 80ern eingeht!

Mit freundlichem Gruß, Marc

Hallo Marc,

Ihre durchaus ersten Worte haben mich zu unserer Umfrage in diesem Monat inspiriert. Sie müssen aber auch verstehen, dass ich als kleiner verlauster Leserbrief-Pavian in dieser Sache nur die Rolle des neutralen Vermittlers einnehmen kann.

Eine unachtsame Wortwahl kann mich nämlich sehr schnell meine absolut umfassende wie kostenlose Versorgung aller aktuellen Spiele-Releases durch die Hersteller kosten. Und ich küsse lieber ein paar weiße Lobbyisten-Hintern, als in meiner üppigen Zwei-Quadratmeter-Zelle auf die einzige Unterhaltung zu verzichten, die mir seit der von Chef-Peinger Thomas verhängten Internetporno-Sperre geblieben ist: Games.

Der eingekerkerte Leserbrief-Pavian

IDEEN FÜR EINE BESSERE GA-ZUKUNFT

Hallo Games-Aktuell-Redaktion!

Hier ein paar Vorschläge, die mir persönlich [...] am Herzen liegen:

► Ich würde mich freuen, wenn ihr in eurer Zeitschrift mal wieder die „Top Ten der ...“ [...] aufnehmen würdet. War immer für 'nen Lacher gut! ;)

► Die Leserbrief-Ecke ist zwar durchaus unterhaltsam, lässt aber meiner Ansicht nach immer mehr ihren eigentlichen Zweck vermissen. Während früher noch auf ernsthafte Fragen der Leser geantwortet wurde, kommt sie einem heute wie ein Ventil für durch (idiotische) Leserbriefe angestaute Aggressionen der Redaktion vor. Ich kann mir denken, dass ihr dauernd E-Mails von irgendwelchen pubertierenden Deppen bekommt, aber bringt doch ab und zu mal normale Antworten auf normale Fragen! Sonst kommen wir uns gar so verarscht vor :). Eure letzte Umfrage zeigt deutlich, dass die Leser nicht sonderlich scharf auf die Verarsche sind. Sonst hätte die Mehrheit für Herrn Emmerling gestimmt.

► Eure DVD find' ich eigentlich ganz gut. Sie schwankt nur leider stark in ihrem Inhalt. [...] Sicherlich sind nicht für jede Ausgabe aktuelle Spiele-Trailer zu bekommen, aber wie wär's mit einer Retro-Rubrik für die DVD? Bringt doch mal ein paar angespielte Klassiker mit rein!

► Manchmal kommt es einem so vor, als wenn ihr die DVD am Schluss in aller Hektik macht und schnell noch ein paar Sachen „draufschmeißt“, die ihr so zur Verfügung habt.

Ansonsten seid ihr aber top! Vor allem, was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht, das beste Spiele-Magazin im Handel!

Mit freundlichen Grüßen, Fabian

Hi Fabian,

erst gemeinte Leserbriefe/Mails werden (sofern es unsere Zeit erlaubt – was in den letzten Wochen wegen des Umzugs aber leider kaum möglich war) von mir oder den Kollegen stets direkt und korrekt beantwortet. Die Doppelseite im Heft hingegen dient mehr der Unterhaltung. Allerdings ist sie keineswegs ein Ventil für unsere angestauten Aggressionen. Dafür haben wir was viel Besseres: unsere orbitale Laserkanone, die ist echt super. Geht uns mal wieder ein Schreiberling auf den Sack, reicht unserem fliegenden Argumentationsverstärker schon die E-Mail-Adresse des unflätigen Absenders, um dessen exakte Position zu triangulieren. Und in weniger als fünf Minuten erreicht die „Meinungsaustausch 1“ die ermittelten Koordinaten, um unsere Antwort mit Lichtgeschwindigkeit zu übermitteln. Also falls Sie sich mal plötzlich in einem roten, immer größer werdenden Lichtpunkt wiederfinden, wissen Sie, dass Ihre letzte Mail nicht unsere Zustimmung gefunden hat :).

Der Orbitalwaffen-Pavian

PS: Ich hätte noch mehr Antworten gehabt, aber es ist kein Platz mehr, sorry ... Ich mein das ernst, es tut mir ganz doll leid :-(



DIE FRAGE DES MONATS

In unserer letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen: Was sagen Sie zu Halo 3? Wird es seinen jahrelangen Vorschusslorbeeren gerecht?

Hier Ihre Antworten:

- 1. 49% ► Nach all dem Theater ist das alles? Echt enttäuschend.
- 2. 31% ► Ist schon toll. Hab' mir aber mehr versprochen.
- 3. 20% ► Absolut, für mich ist Halo 3 der neue Ego-Shooter-Gott.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Die meisten aktuellen Games für Xbox 360 und PS3 kosten zwischen 55 bis 70 Euro. Wirkt sich der gehobene Preis auf Ihr Kaufverhalten aus?

- 1. Und ob! Ich kaufe deswegen meine Games nur noch gebraucht oder wenn sie billiger geworden sind.
- 2. Teilweise. Ich kaufe jetzt gezielter ein. Einen Fehlkaufr kann ich mir bei diesen Preisen nicht leisten.
- 3. Kein bisschen. Ich kaufe weiterhin das, was mich interessiert.

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 Cynamite.de ist immer etwas los. Für die Lobhudeleien können wir nichts ...

Die Miches: Ich würde gerne an dieser Stelle mein Lob an die Games-Aktuell-Redaktion aussprechen. Ihr habt euch mit euren letzten Heften zu einem der wichtigsten Multiplattform-Magazine gemauert. Ihr könntet die anderen vergleichbaren Magazine in den Schatten stellen.

Die Brown-Noser: Also ich finde Games Aktuell ist das beste Heft, was es zu kaufen gibt. Dennoch gibt es etwas, was mich am Heft stört. Es hat viele Release-Daten im Heft, die nicht stimmen [...] Ansonsten ist das Heft der echte Hammer!!

Die „alter“ Mann: Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe. Bin Leser „der ersten Stunde“ und immer wieder überzeugt ihr mich. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist genial. Ich denke, dass ich mich noch für ein Abo entscheiden werde.



GAMES
AKTUELL

01 | 08

AB 19. DEZEMBER 2007 AM KIOSK ERHÄLTICH

GAMES
AKTUELL

CYNAMITE
COMPUTER MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computer Media AG
Dr. Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
www.cynamite.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Niels Hermann

Objektleiter Ahmet Isciturk

Chefredakteur Thomas Szedlak (sz)

verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Andreas Szedlak (leitender Redakteur, az), Simon Fistrich (sf),
Sascha Dovidat (sd), Katharina Reuß (Trainee, kr),
Thomas Nickel (tn), Jochen Gebauer (jg), Alexander Funke (af),
Peter Kusenberg (pk), Maik Koch (mk), Benjamin Kratsch (bk)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Lektorat Margit Koch-Weiß (Lt.), Heidi Schmidt,
Birgit Bauer, Cornelia Lutz

Community Manager Marc Brehme

Layout Frank Pfänder (Lt.), Arne Söntgerath

Titelgestaltung Frank Pfänder

DVD-Produktion Jürgen Melzer (Lt.), Stefanie Schetter, Michael Neubig,
Alexander Wadenstorfer, Thomas Dzwiszewski, Jasmin Sen,
Daniel Kunoth, Christine Rockeneller, Irina Hutzler

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Lt.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Ralf Kutzer

Cynamite.de

Computer Internet Agency GmbH

Redaktion Thomas Szedlak (Chefredakteur), Simon Fistrich (leitender

Redakteur), Andreas Szedlak, Matthias Zeuke

Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Lt.), Florian Stangl

Programmierung Tobias Hartlenthorn, Marc Polatschek, Stefan Ziegler

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@computer.de

Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computer.de

Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computer.de

Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computer.de

Romy Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; romy.muenstermann@computer.de

Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computer.de

Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computer.de

Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computer.de

Judith Gratas: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratas@computer.de

Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computer.de

Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigenabrechnung Judith Linder: judith.linder@computer.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computer.de

Es gelten die Mediatarife Nr. 21 vom 01.10.2007.

Abonnement

Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 2059125, Fax: +49 89 20028-111

E-Mail: computer@csj.de, Online: http://abo-ga.computer.de

Postadresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 00, 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, Albellistraße 23, 81925 München

Druck

Vogel Druck und Medien Service GmbH&Co.KG,

Leibnitzstraße 5,

97204 Hötting

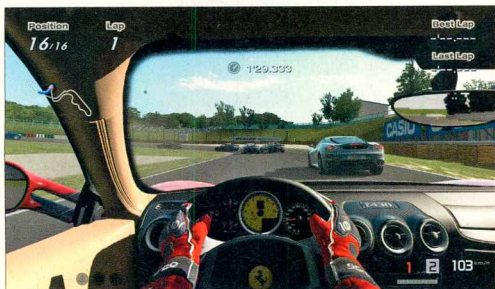
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angelegenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Abonnenten, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, beschreiben wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in GAMES AKTUELL veröffentlichten Beiträge bzw. Datenblätter sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES-WORLD OF WARCRRAFT, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, GAMES AKTUELL, PLAY: PLAZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, RUFFED, KIDS ZONE, KIDS GAMER, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CEM, VOYAGE, PLAYBOY. Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CEM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CEM, PLAYBOY, EVA, DESIGN ROOM. Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

GRAN TURISMO 5



▲ VORSCHAU: Nächsten Monat wird's rasant! Gran Turismo 5 Prologue erscheint endlich in Japan – und wir drehen testweise ein paar Runden. Freuen Sie sich auf quietschende Fahreindrücke und literweise neue Bilder! (PS3)

PS2 PS3 Xbox 360

ROCK BAND



▲ VORSCHAU: Nächsten Monat wird's laut! Das kultverdächtige Gitarre-Drumset-Mikro-Paket bei uns im Vorabtest. (Xbox 360)



AUSSERDEM IM HEFT

PS3
UNCHARTED: DRAKES FLUCH
TEST: Supergrafik = Superspiel?
Wir machen den Test!

PS3
HAZE
TEST: Mal wieder wird uns ein „Shooter der nächsten Generation“ versprochen. Wir prüfen, ob Haze wirklich eine Granate ist.

HEFT-DVD

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Demos und Videos von aktuellen Top-Hits!



Änderungen vorbehalten!

GUITAR HERO III™

LEGENDS of ROCK™

**ENTFESSELE DIE
ROCKLEGENDE IN DIR**

ÜBER 70 ROCK-TRACKS, DARUNTER:

- Hier kommt Alex
- Welcome to the Jungle
- Rock And Roll All Nite
- Suck My Kiss
- Paint It Black
- Even Flow

WERDE ZUR LEGENDE:

Fordere die Gitarren-Ikonen Slash und Tom Morello heraus.

GIB DIR DIE NEUE KABELLOSE LES PAUL-GITARRE:

Sorg mit der Gitarre deiner Wahl für Furore auf der Bühne.

LASS ES ONLINE ODER ZU HAUSE KRACHEN:

Starte den brandneuen Battle-Modus, spiel im Team oder tritt gegen andere Rocker an.

(Das Online-Spiel ist nur mit Xbox 360®, Nintendo Wii™, PC und PlayStation®3 möglich.)

WÄHLE DEINE PLATTFORM:

Erhältlich für Xbox 360®, Nintendo Wii™, PC, PlayStation®3 und PlayStation®2!

SET-INHALT:



AB DEM 22. NOVEMBER ERHÄLTlich



WWW.GUITARHEROGAME.DE

Gibson

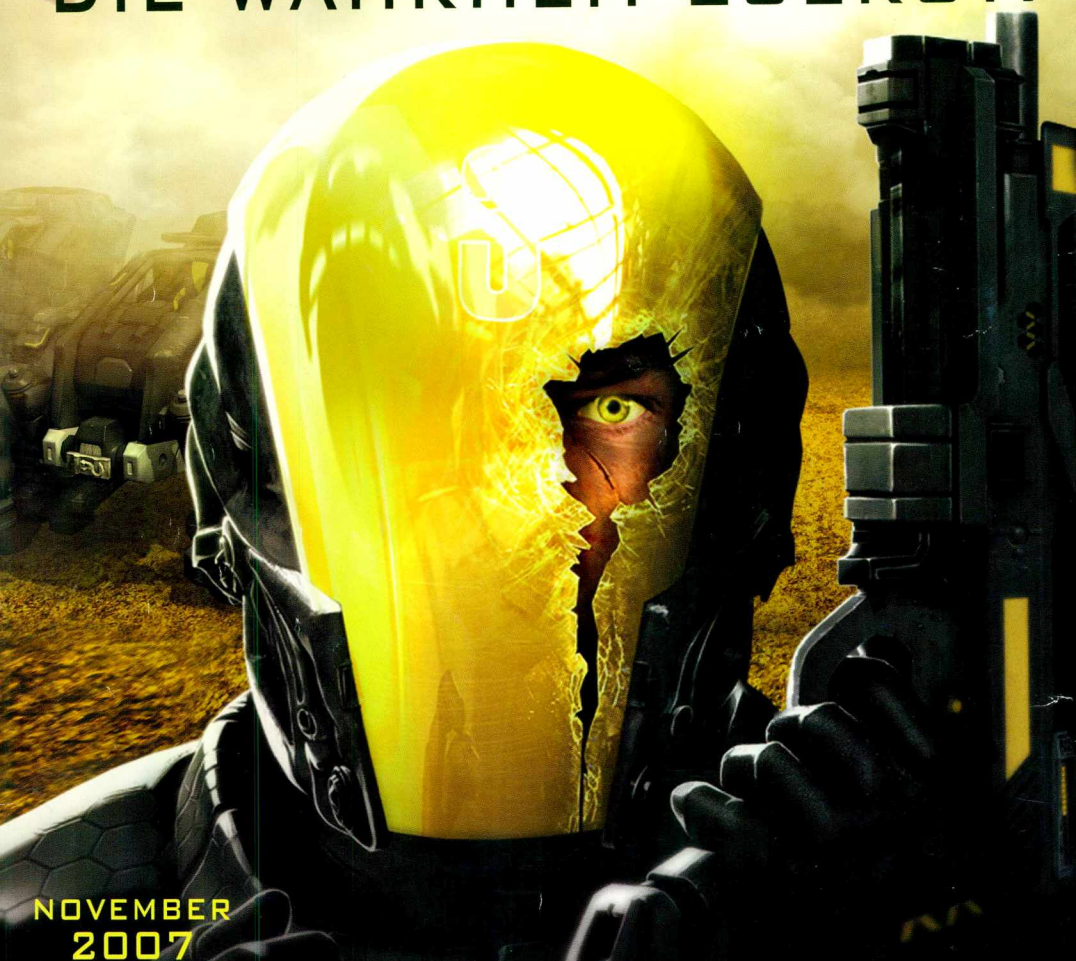
NEVER SILENT

red octane

ACTIVISION

Guitar Hero™ III, Legends of Rock © 2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero is a trademark and Activision and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,729,457, 4,918,121, 6,325,547, 6,345,108, 6,369,313, 6,366,932, 6,425,822, 6,645,867 and 6,853,857, pending. The Guitar Hero™ controller design are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. "A", "PLAYSTATION" and "PLAYSTATION 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. ACTIVISION AUTHORIZES USE OF THIS GUITAR HERO™ GAME ONLY IN COMBINATION WITH GUITAR HERO™ CONTROLLERS PROVIDED BY ACTIVISION OR STANDARD GAMEPAD CONTROLLERS PROVIDED WITH THE GAME CONSOLE. ACTIVISION ALSO AUTHORIZES USE OF THE GUITAR HERO™ CONTROLLER ONLY WITH A GUITAR HERO™ GAME. PRODUCT OR OTHER ACTIVISION BRANDED PRODUCT. ANY OTHER USE IS EXPRESSLY PROHIBITED. NO OTHER LICENSE, EXPRESS OR IMPLIED, IS GRANTED.

IM KRIEG STIRBT
DIE WAHRHEIT ZUERST!



NOVEMBER
2007

HAZE

www.hazegame.com



PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubisoft logo and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. PS, PLAYSTATION and PPS are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.