

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Cube

Wii

Handheld

JULI 2006

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL

XXL DVD

Mit 8,5 Gigabyte
Top-Inhalt – nur 2,99 €

2 VOLLVERSIONEN



VOLLVERSION 1
Breath of Fire IV
Wunderbare Rollenspielwelt

Erstmals auf
Heft-DVD!



VOLLVERSION 2
Bandits
Phoenix Rising
Krieg auf vier Rädern

6 DEMOS

► Top-Demo:
Rush for Berlin
Darkstar One, Sensible Soccer u.a.

100 Min. VIDEOS

► XXL-Video:
Half-Life 2: Episode One
Anno 1701, Crysis, Gears of War u.a.

VIDEOS ABSPIELBAR AUF DVD-PLAYER, PC,
PS2, XBOX (MIT DVD-KIT), XBOX 360

10 MINISPIELE
Topgames zum Testen!



Deutschland-
EXKLUSIV
mit VIDEO

CALL OF DUTY 3

Die nächste Generation der WWII-Shooter

GTA LIBERTY CITY STORIES

TOPAKTUELL:
TEST DER PS2-VERSION!
+ ALLE CHEATS!



► TIPPS
**The Da Vinci Code –
Sakrileg**
Komplettlösung plus Cheats

► TEST
**Half-Life 2:
Episode One**
Das Add-on zum Superhit im Test

► VORSCHAU
Metal Gear Solid 4
Solid Snakes letzte Mission: was ihn
erwartet, was er bekämpft

CPRESS



Deutschland 2,99 €
Österreich 3,30 €
Belgien 3,30 €
Luxemburg 3,30 €
Schweiz 4,90 €
Spanien 3,80 €
Ungarn 4,90 €

PlayStation®2

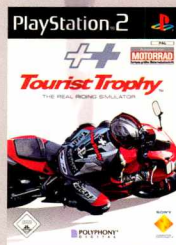
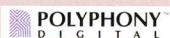


FEEL THE RIDE

Du und deine Maschine, ihr seid unzertrennlich. Erleb den realistischsten Motorrad-Rennsimulator, den es je gab:

Echte Bikes, echter Speed, echte Kontrolle – Tourist Trophy™, der einzigartige Motorrad-Rennsimulator von den Machern von Gran Turismo®.

Mit dem einzigartigen Kontrollsystem steuerst du dein Bike mit deinen Körperbewegungen. So realistisch, dass du glaubst, eins mit deiner Maschine zu sein.



touristtrophy.com

TM und PS2-Symbol sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. ® ist ein registriertes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen, Marken, Namen, Marken und sonstige Rechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen, Marken, Namen, Marken und sonstige Rechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen, Marken, Namen, Marken und sonstige Rechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES

AKTUELL

2 VOLLVERSIONEN

BREATH OF FIRE IV



BANDITS



DEMOS, VIDEOS UND VIELES MEHR

DARKSTAR ONE



METAL GEAR SOLID 4



DATEN-BEREICH

Vollversionen zum Verlieben: Erleben Sie den Rollenspiel-Hit "Breath of Fire IV" und die brachiale Endzeit-Raserei "Bandits: Phoenix Rising".



Erstmals auf einer Heft-DVD!

Mit unseren spielbaren PC-Demos können Sie aktuell angesagte Games testen. Diesen Monat mit dabei: "Rush for Berlin", das Weltraum-Epos "Darkstar One" und die Neuauflage des Fußball-Klassikers "Sensible Soccer".

RUSH FOR BERLIN



Außerdem finden Sie im Daten-Bereich unserer DVD zehn witzige Minigames, zahlreiche Tools, Treiber, Patches und vieles mehr!

VIDEO-BEREICH

Wir liefern Ihnen viele spannende Videos zu den heißesten Hits für alle Plattformen!

Vorschauen: Werfen Sie einen Blick auf kommende Top-Titel wie "Call of Duty 3", "Crysis", "Gears of War" und den Wii-Kracher "Metroid Prime 3".

CALL OF DUTY 3



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



Tests: Erfüllt "Half-Life 2: Episode One" die hohen Erwartungen? Ist "Titan Quest" wirklich das neue "Diablo"? Wie gut fährt sich Sonys "Tourist Trophy"? Unsere Test-Videos liefern Antworten!

Extras: Die Quizshow und das Tor des Monats – vergewinnen Sie sich mit Ihren Treffern auf unserer DVD.

Kompletter DVD-Inhalt auf den Seiten 8-11





▲ **CALL OF DUTY 3:** Exklusiv in diesem Heft lesen Sie über Teil 3 der populären Serie (ab Seite 22)



▲ **NEED FOR SPEED CARBON:** Wir enthüllen den neuen Adrenalin-Racer (ab Seite 30)



▲ **GTA LIBERTY CITY STORIES:** Wie gut ist Rockstar Games die PS2-Version gelungen? (ab Seite 56)

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Ihr überwältigendes Feedback hat es schon angedeutet, nun haben wir es schwarz auf weiß: Die Neugestaltung der Games Aktuell kommt an!

Im Vergleich zur Vorgabe konnten wir die verkaufte Auflage mit der ersten "neuen" Games Aktuell um mehr als 30 Prozent steigern. Das macht uns ein klein wenig stolz, ist aber vor allem ein Ansporn für uns, Ihnen auch künftig ein spannendes Paket mit topaktuellen Vorschauen, kritischer Kaufberatung und prall gefüllter DVD zu bieten.

Was haben Sie als Leser davon, wenn Games Aktuell erfolgreich ist? Ganz einfach: Material zu ihren wichtigsten Spielen geben die Publisher gerne den Magazinen mit den höchsten Auflagen. Und so sehen Sie zum Beispiel diesen Monat nur bei uns die ersten Bilder zum dritten Teil der zurzeit populärsten WWII-Shooter-Serie, "Call of Duty 3"! Brandheiß ist auch unser Material zum sehnlichst erwarteten neuen "Need for Speed" sowie unser Test von "GTA: Liberty City Stories" für die PS2, den wir kurz vor Redaktionsschluss noch fertig stellen konnten.

Das Heft ist up to date, jetzt ist die DVD dran. Eine Neugestaltung nehmen wir in Kürze in Angriff. Auch hier sind wir auf Ihr Feedback angewiesen. Wie muss für Sie eine moderne und innovative Heft-DVD mit hohem Nutzwert aussehen? Schreiben Sie uns: leserbriefe@gamesaktuell.de

Viel Spaß mit der neuen Games Aktuell!

T. Szedlak

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



GAMES AKTUELL SONDERHEFT

Welche Next-Gen-Konsole ist die richtige für Sie? In unserem neuen Sonderheft finden Sie die Antwort! Nirgendwo werden Sie ausführlicher über Konsolen und Spiele der nächsten Generation informiert als im ersten Games Aktuell Sonderheft 2006. Wir vergleichen PS3,

Xbox360 und Wii, präsentieren großflächig die kommenden Spiele-Highlights für die Next-Gen-Konsolen sowie die High-End-Alternative PC. Auf der Heft-DVD sehen Sie über 100 Minuten Next-Gen-Games in bewegten Bildern, teils sogar in HD-Auflösung. Das brandneue Games Aktuell Sonderheft – jetzt am Kiosk!



Der Dell XPS

Übermenschliche Kraft und Leistung



**Dell™ empfiehlt
Windows® XP Professional.**

**Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D
Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung.
Unglaubliche Kraft und Leistung.**

Der erste Eindruck kann täuschen – in diesem einen System verbirgt sich mehr Power, als du dir je erträumt hast. Wenn es richtig rund geht, kannst du dich auf Unterstützung verlassen, in allen Situationen, denn wer den Dell™ XPS im Griff hat, ist auf alles gefasst. Ob gegen einen perfiden Professor mit seinen Psychotricks oder unter dem tödlichen Angriff einer Legion von Mutanten – der XPS verleiht dir ungeheure Kräfte. Der Dell™ XPS setzt auf den Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung, um dein Gaming auf ein ganz neues Action-Niveau zu heben. Bist du auf den letzten Widerstand vorbereitet? Dann rüste dich jetzt mit diesem übermenschlichen System aus. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de!

Dell™ XPS 700 "Primus"



- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA II Festplatte, 7.200 U/Min
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe® x16 nVidia® GeForce™ 7900GS
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

1.499 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 47,96 €* E-Value™: PPDES-D06XP5
Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag* + 219 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM®) + 302 €
- 250 GB** SATA Festplatte (7.200U/Min) + 58 €

Dimension® 9150 Essential

- Intel® Viviv™ Technologie mit Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB SATA NCQ Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 15" TFT-Display, Dell™ E156FP für 173 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe® x16 nVidia® GeForce™ 7300LE TurboCache™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x DVD+/RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ MCE Fernbedienung
- 1 Jahr Ab hol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

GRATIS
36 Monate
McAfee®
SecurityCenter™*

799 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 25,57 €* E-Value™: PPDES-D06915
Upgrades

- Servicepaket BASIC inkl. 3 Jahre At-Home + 139 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM®) + 302 €
- 256 MB PCIe® x16 nVidia® GeForce™ 7900GS + 232 €

Jetzt kaufen, erste Rate ab 2007 zahlen!²

Aktuelle Angebote vom weltweiten PC-Hersteller Nr. 1 (IDC Q1 2006) online oder per Telefon

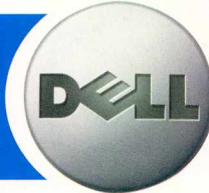
CLICK
www.dell.de

Privatkunden
0800 / 2 55 33 55

Geschäftskunden
0800 / 4 24 33 55

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa/So. 9 - 18 Uhr **bundesweit zum Nulltarif** Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at - Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer



**Dual-core.
Do more.**

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschneissteig 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise sind gültig bis 27.06.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich nicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiu, Intel Xeon, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk getrimmte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Bei Bestellung ausgewählter Dimension PCs oder Inspiron Notebooks bis 27.06.06 erhalten Sie 36 Monate McAfee SecurityCenter-Sicherheitssoftware gratis, gültig für max. 5 Systeme pro Kunde. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten und ungefähre Reaktionszeiten von denen in Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. *Jetzt kaufen! Erste Rate ab 2007 zahlen. Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 30.06.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Einmalig als einen Restbetrag von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, München/Laßbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. Microsoft® OEM Software wird von Dell als Werk vorrätig und optimiert. Ergibt in diesem Computer erhaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenrechtspolitik werden während der allerersten Installation des Produkts, bei bestimmten Neuanstellungen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neuanforderungen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon angefordert. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LSI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschneissteig 10, D-60549 Frankfurt am Main.

MARVEL
TM & © 2006 Marvel © Fox



INHALT 07/2006

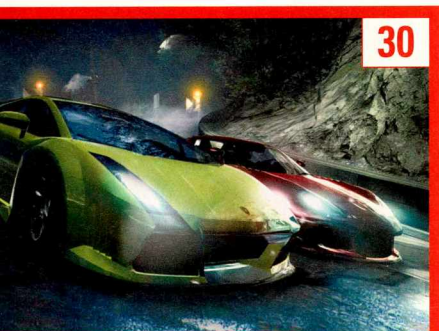
HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



22

CALL OF DUTY 3

FRONTWECHSEL ► Erstmals in der CoD-Geschichte sind PC-Veteranen vom Kriegsgeschehen ausgeschlossen.



30

NEED FOR SPEED: CARBON

VOLLGAS ► Was das NFS-Sequel bietet und für welche Systeme es kommt, lesen Sie in unserer Vorschau.



46

DIE BESTEN PARTYSPIELE

SPASSGARANTEN ► Mit diesen Spielen verwandeln Sie jede Feier in einen ausgelassenen Partyspaß.

VORSCHAU

Bioshock	32
Call of Duty 3	22
Final Fantasy 13	42
Gears of War	36
Heavenly Sword	28
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	40
Metroid Prime 3: Corruption	38
Need for Speed: Carbon	30
Super Mario Galaxy	34

Aktuelle Termine 44

TEST

Testcenter 50

ACTION

Einleitung/Bestenliste	53
ChromeHounds	60
Forbidden Siren	58
GTA: Liberty City Stories	56
Half-Life 2: Episode One	54
SIN Episodes: Emergence	59
Super Monkey Ball Adventure	60

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung/Bestenliste	61
CSI: Mord in 3 Dimensionen	64
Titan Quest	62

SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	65
And1 Streetball	71
Championship Rally	69
Die Kicker Quiz-WM	70
Flatout 2	68
Heimspiel 2006: Der Fussballmanager	70
Micro Machines V4	69
Moto GP 06	66
Sensible Soccer 2006	71
Tourist Trophy	67

STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung/Bestenliste	73
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2	77
Die Römer	79
Eets	79
Rise & Fall	74
Rise of Legends	76
Rush for Berlin	78

BUDGETSPIELE

Einleitung/Bestenliste	81
Gran Turismo 4	82
Peter Jackson's King Kong	82

2 TOP VOLLVERSIONEN!

Bandits + Breath of Fire IV

2 Spitzen-Vollversionen – Nähere Infos finden Sie ab Seite 8!

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AB S. 8

TIPPS & TRICKS

Cheats und Kurztipps

Gran Turismo 4	97
GTA: Liberty City Stories	103
Heroes of Might & Magic 5	96
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	92
Midnight Club 3: Dub Edition – Remix	92
NBA 2K6	92
NHL 2K6	92
Onimusha 3	93
Pac-Man World 3	93
Peter Jackson's King Kong	95
Rampage: Total Destruction	93
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	94
Soul Calibur 3	94
Tak 3: Die große Juju-Jagd	95
The Da Vinci Code – Sakrileg	96
X-Men: The Official Game	96

Handheld-Kurztipps

Nintendo DS	94
Sony PSP	96

Komplettlösungen

The Da Vinci Code – Sakrileg	98
------------------------------	----

SPECIAL

Die besten Partyspiele	46
------------------------	----

AKTUELL

Spiele-News	12
Szene-News	18
Most Wanted	20

HANDHELD

Einleitung/Bestenliste	83
Handheld-News	84
Handheld-Tests	86
Der DS Lite im Praxistest	89

HARDWARE

Hardware-News	90
Hardware-Tests	91

SERVICE

Leserbriefe	106
Top 10 der einflussreichsten Spiele	108
Glossar	110

RUBRIKEN

Jahresabo	109
Miniabo	43
Editorial	4
Ausblick	112
Impressum	112

HEFT-DVD

DVD-Cover	113
DVD-Inhalt	10
Vollversions-Beschreibungen	8

PS2		
PS2		
PC		
PC	PS2	Xbox
PS2		
PS2		Xbox
PS2		Xbox360
PS2		
PS2	Xbox	Xbox360
PS2		
PS2		
PC	PS2	Xbox
PS2		
DS		
PSP		
PC	PS2	Xbox



SPIELE-INDEX

Alone in the Dark	14
And I Streetball	71
ATV Quad Frenzy	87
Bioshock	32
Buzz: Das Sport-Quiz	12
Call of Duty 3	22
Capcom Classics Collection Remixed	88
Championsheep Rally	69
Chromehounds	60
Coded Arms: Assault	17
CSI: Mord in 3 Dimensionen	64
Dawn of Mana	12
Der Herr der Ringe:	
Die Schlacht um Mittelde 2	77
Diddy Kong Racing	85
Die Kicker Quiz-WM	70
Die Römer	79
DK Bongo Blast	16
Eets	79
Elebits	16
Electroplankton	84
Elven	12
Excite Truck	15
Final Fantasy 13	42
Fiatout 2	68
Forbidden Siren 2	58
Gangs of London	84
Gears of War	36
Gran Turismo 4	82, 97
GTA: Liberty City Stories	56, 103
Half-Life 2: Episode One	54
Haze	14
Heavenly Sword	28
Heimspiel 2006: Der Fussballmanager	70
Heroes of Might & Magic 5	96
Indiana Jones	12
Killzone Liberation	84
Kim Possible: Kimmunicator	88
Loco Roco	88
Marc Ecko's Getting Up:	
Contents Under Pressure	92
Mario Hoops 3 on 3	84
Mario vs. Donkey Kong 2	85
March of the Minies	85
Mercenaries 2: World in Flames	12
Metal Gear Acid 2	86
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	40
Metroid Prime 3: Corruption	38
Metroid Prime Pinball	87
Micro Machines V4	69
Midnight Club 3: Dub Edition – Remix	92
Moto GP 06	66
NBA 2K6	92
Need for Speed: Carbon	30
New Super Mario Bros.	87
NHL 2K6	92
Onimusha 3	93
Over G Fighters	14
Overlord	16
Pac-Man World 3	93
Panzer Tactics DS	85
Peter Jackson's King Kong	82, 95
Rampage: Total Destruction	93
Rayman Raving Rabbids	15
Rise & Fall	74
Rise of Legends	76
Rush for Berlin	78
Sensible Soccer 2006	71
Silent Hill Origins	84
SIN Episodes: Emergence	59
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	94
SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 2	84
Sonic Wild Ride	16
Soul Calibur 3	94
Starfox Command	84
Super Mario Galaxy	34
Super Monkey Ball Adventure	60
Super Paper Mario	13
Super Smash Bros. Brawl	14
Syphon Filter: Dark Mirror	86
Tak 3: Die große Juju-Jagd	95
Talkman	95, 98
The Da Vinci Code – Sakrileg	96
The Fast and the Furious	12
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	84
Titan Quest	62
Tomb Raider: Legend	86
Tommy Hawk's Project 8	14
Tourist Trophy	67
Undercover Exposure	12
Virtual Tennis 3	12
X-Men: The Official Game	96
Yoshi's Island 2	85

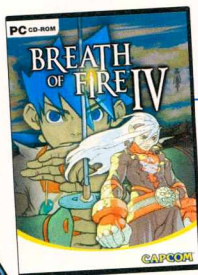
HALF-LIFE
EPISODE ONE

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

FORSETZUNG FOLGT ► Hier erfahren Sie endlich, wie Gordon Freemans Abenteuer weiter geht.

PC-VOLLVERSIONEN

Erstmals auf Heft-DVD: Tauchen Sie ein in die wunderbare Rollenspielwelt von Breath of Fire IV. Bei Bandits ballern Sie sich im Buggy durch die Wüste.



1. BREATH OF FIRE IV

RETEN SIE DIE ENTFÜHRTE PRINZESSIN ELENA

2
KOMPLETTE
SPIELE AUF
DVD!



▲ **BEDROHLICH:** Gleich zu Beginn des Spiels werden Sie von einem riesigen Drachen verfolgt.



▲ **BEDRÖPPELT:** Nach einer irrwitzigen Verfolgungsjagd stranden Sie mit Ihrem demolierten Boot in der Einöde.



▲ **BEZIRZT:** Dieses eigenartige Monster gehört noch zu den harmloseren Zeitgenossen in Breath of Fire 4.

INSTALLATION

Legen Sie die Heft-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint jetzt das Hauptmenü. Klicken Sie auf den linken "OK"-Button, um den DVD-ROM-Teil zu starten. Über das Register "Spiele" gelangen Sie in das Vollversions-Menü. Klicken Sie jetzt auf

das Bild von "Breath of Fire IV". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie das Rollenspiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Breath of Fire IV" einfach über die

neu angelegte Verknüpfung im "Bof4"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um "Breath of Fire IV" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Uninstall Bof4" im Windows-Startmenü.

Komplettlösung auf
Heft-DVD (s. S. 96)



▲ **BEHART:** Dank der reichhaltigen Auswahl an Zaubersprüchen werden die Kämpfe nie langweilig. Wie man es von klassischen Rollenspielen gewohnt ist, laufen die Scharmützel rundenbasiert ab.

FEATURES

- Fesselndes Rollenspiel-Abenteuer
- Geheimnisvolle Fantasy-Geschichte
- Endlos große 3D-Welt
- Spektakuläres rundenbasiertes Kampfsystem
- Über 200 verschiedene Zaubersprüche
- Zahlreiche Minispiele



SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium II 350 MHz
Arbeitsspeicher: 64 MByte RAM
Festplatte: 540 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 16 MByte Grafikspeicher
DirectX 7 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

HANDBÜCHER ZU DEN VOLLVERSIONEN

Die deutschsprachigen Handbücher zu "Breath of Fire 4" und "Bandits: Phoenix Rising" liegen im PDF-Format auf der Heft-DVD vor. Um die Handbücher zu öffnen, klicken Sie auf der Startseite der DVD-ROM auf das Register "Spiele". Wählen Sie nun das Bild der gewünschten Vollversion aus und klicken Sie rechts unten auf den Button "Handbuch PDF". Zum Lesen der Handbücher benötigen Sie den Acrobat Reader. Sie finden die neueste Version unter "Extras" und dort im Bereich "Tools".

► **ANLEITUNG:** Die Handbücher zu den Vollversionen liegen ungekürzt im PDF-Format auf der Heft-DVD vor.



2. BANDITS: PHOENIX RISING

IN DER WÜSTE ÜBERLEBEN NUR DIE STÄRKSTEN



▲ **FLIEGENDE REIFEN:** Nach einem Raketeneinschlag, werden die Einzelteile meterhoch in die Luft katapultiert.



▲ **HÜPFENDER BUGGY:** Fliegernaturen können die Wüstenumgebung auch als Sprungschanze einsetzen.



▲ **RASENDE MEUTE:** In den Checkpoint-Rennen sollten Sie bei jeder Gelegenheit den Nitro zünden.

INSTALLATION

Legen Sie die Heft-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint jetzt das Hauptmenü. Klicken Sie auf den linken "OK"-Button, um den DVD-ROM-Teil zu starten. Über das Register "Spiele" links oben gelangen Sie in das Vollversions-Menü. Klicken Sie

jetzt auf das Bild von "Bandits: Phoenix Rising". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie das Action-Spiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Bandits: Phoenix Rising" einfach

über die neu angelegte Verknüpfung im "Bandits"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um "Bandits: Phoenix Rising" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Bandits deinstallieren" im Windows-Startmenü.

FEATURES

- Bleihaltige Buggy-Action
- 22 Missionen
- Zahlreiche Wüstenfahrzeuge
- Reichhaltiges Waffenarsenal, unter anderem Kanone, Raketenwerfer und Minenleger
- Checkpoint-Rennen sorgen für Abwechslung
- Mehrspieler-Modi für bis zu 20 Mitstreiter

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium II 500 MHz
Arbeitsspeicher: 128 MByte RAM
Festplatte: 1,2 GByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 32 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.1 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk



▲ **BRENNENDES GESCHOSS:** Sie müssen die beiden Geschützfahrzeuge im Hintergrund stoppen und sich gleichzeitig gegen die Angreifer wehren. Besonders gefährlich sind die Raketen-Buggys. Drehen Sie denen besser nicht das Heck zu!

*Wir haben die Vollversionen sorgfältig auf ihre Funktionsfähigkeit hin überprüft. Auf Grund unzähliger möglicher PC-Konfigurationen können wir aber nicht garantieren, dass die Spiele auf jedem Rechner ordnungsgemäß funktionieren. Wir bitten um Ihr Verständnis.

DATEN-BEREICH



Abspielbar auf jedem PC mit DVD-Laufwerk

PC



2 VOLLVERSIONEN:

BREATH OF FIRE IV



DVD-COVER
ZUM AUSSCHNEIDEN
AUF SEITE
113

BANDITS: PHOENIX RISING



6 DEMOS

SENSIBLE SOCCER 2006



AB DURCH DIE HECKE



RUSH FOR BERLIN



DARKSTAR ONE



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



WÄCHTER DER NACHT



AUSSERDEM IM DATEN-BEREICH

MINISPIELE

- Balloon Blast
- Blast Thru
- Dumbow & Cool
- Fancy Balls
- Hanf Baron
- Pirates of Treasure Island
- Wild Wheels

TOOLS UND TREIBER

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVir Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.4
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.72
- Nvidia Forceware 84.21
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

PATCHES

- Age of Empires 3 v1.06
- Battlefield 2 v1.22
- Call of Duty 2 v1.2
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 v1.02
- Star Wars: Empire at War v1.03
- Tomb Raider: Legend v1.1

SCREENSHOT-GALERIEN

- Age of Empires 3: The WarChiefs
- Half-Life 2: Episode One
- Lego Star Wars 2
- Titan Quest

10 MINISPIELE ZUM TESTEN

CRIME SCENE MANHATTAN



CULTURES: DIE ENTDECKUNG VINLANDS



PUZZLE BLAST



Mit
exklusivem
Rabatt-Coupon
über 5 Euro!



VIDEO-BEREICH

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

PC

PS2

Xbox

Xbox360

PS3

Wii

VORSCHAU-VIDEOS

CRYSIS



GEARS OF WAR



METROID PRIME 3: CORRUPTION



TEST-VIDEOS

AUSSERDEM IM VIDEO-BEREICH

VORSCHAU-VIDEOS

- Anno 1701
- Assassin's Creed
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Call of Duty 3
- Final Fantasy XIII
- Halo 3
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Ridge Racer 7
- Stranglehold
- Tony Hawk's Project 8
- Unreal Tournament 2007
- Virtua Fighter 5

TEST-VIDEOS

- Rise of Nations: Rise of Legends
- SIN Episodes: Emergence
- Rockstar präsentiert Tischtennis
- Tourist Trophy

EXTRAS

- PES 5: Tor des Monats



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



TITAN QUEST



EXTRAS

E3 2006: MESSEREPORT



DIE QUIZSHOW



VIDEOS ANSCHAUEN

Nach dem Einlegen der DVD in Ihren DVD-Player, Ihre PlayStation2, Xbox (mit DVD-Kit) oder Xbox360 startet die Video-Show automatisch. Wenn Sie die Videos am PC anschauen wollen, müssen Sie einen Software-DVD-Player verwenden.

SOFTWARE-DVD-PLAYER INSTALLIEREN

Sie haben keinen Software-DVD-Player auf Ihrem PC installiert? Dann verwenden Sie den VLC Media Player, den Sie auf unserer DVD finden.

Klicken Sie dazu im Hauptmenü des Daten-Bereichs auf "Extras". Im Bereich "Tools" finden Sie dann den VLC Media Player und können ihn durch einen Druck auf den entsprechenden Button in ein Verzeichnis Ihrer Wahl installieren.

DVD AM PC ABSPIELN

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's losgehen!

AKTUELL

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



PC-NEWS

ELVEON

10Tacles slowakische Entwicklungsabteilung feilt derzeit an einem viel versprechenden Fantasy-Epos. Als kühner Elbenkrieger metzeln sich PC- und Xbox360-Besitzer mit Schwert, Lanze und Bogen durch eine prächtige Märchenwelt im Tolkien-Stil. ★★★



▲ **KEINE KULLERAUGEN:** Fantasy-Action im westlichen Look.

UNDERCOVER EXPOSURE

Das Software-Comeback von "Larry"-Erfinder Al Lowe hat mittlerweile einen Namen. "Undercover Exposure" soll das humorvolle Tropenabenteuer um Nachwuchsdetektiv Sam Suede heißen. ★★★

Söldner-Simulation

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PS3

► Pandemics Action-Inferno geht in die zweite Runde. Diente im Vorgänger Nordkorea als Schauplatz, führt Sie "Mercenaries 2" nach Venezuela. Im südamerikanischen Tropenstaat ist der Teufel los: Mehrere verfeindete Interessengruppen kämpfen in einem gnadenlosen Guerillakrieg um die Rohölvorkommen des Landes – ein El Dorado für geschäftstüchtige Söldner.

Egal ob ein lästiger Oppositionsführer eliminiert oder eine Öltraffinerie der Gegner gesprengt werden soll – gegen bare Münze nehmen Sie jeden noch so fiesen Auftrag an. Wie Sie einen Job erfüllen, bleibt in der offenen Spielwelt Ihnen überlassen. Stille Gemüter schleichen sich in die Förderanlage und platzieren Sprengladungen an den Tanks. Rambo-Fans kapern einen mit Raketen bestückten Kampfhub-schrauber und legen die gesamte Anlage aus der Luft in Schutt und Asche.



Mercenaries: World in Flames

Erscheint: 2007

Hersteller: Pandemic

Preis: ca. 70 Euro

▲ **DREI, ZWEI, EINS – MEINS!** Mit der richtigen Technik lässt sich so ziemlich jedes Vehikel kapern.



Peitschenbruder

INDIANA JONES

PS3

Xbox360

► Noch bevor der beliebteste Action-Archäologe der Welt 2007 sein viertes Leinwand-Abenteuer erlebt, kehrt er in die Konsolenwelt zurück. Indy-Fans freuen sich auf einen wahnsinnig spektakulären Mix aus filmreif inszenierter Prügelaction, rasanten Fahrleinlagen und athletischer Ruinenforschung.



Indiana Jones

Erscheint: 2007

Hersteller: LucasArts

Preis: ca. 70 Euro



▲ **BACKENFUTTER:** Tolle Animationen und üppiges Schlagrepertoire zeichnen die Nahkämpfe aus.



▲ **ARCADE-ERBE:** Virtua Tennis spielt sich nicht ganz so simulationslastig wie die Top-Spin-Reihe.

Spiel, Satz und Sieg

VIRTUA TENNIS 3

PS3

Xbox360

► Konkurrenz für "Top Spin 2"! Altmeister Sega meldet sich auf dem Court zurück. "Virtua Tennis 3" verspricht flotte Filzballwechsel mit eingängiger Steuerung, einem komplexen Karriere-Modus und zahlreichen spaßigen Minispielen. Einziger Haken für Freunde des Damen-Tennis: Sportlerinnen werden aller Voraussicht nach nicht antreten. Laut Sega sind die Männer in der Spielhalle besser angekommen.



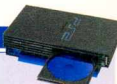
Virtua Tennis 3

Erscheint: 1. Q. 2007

Hersteller: Sega

Preis: ca. 70 Euro

PS2-NEWS



BUZZ:

DAS SPORT-QUIZ

Nach Musik und Allgemeinwissen wendet sich die nächste Auflage der mutteren Party-Rätseli der Welt des Sports zu. Satte 5.000 Fragen versprechen rauchende Köpfe und schweißnasse Hände. Im Herbst dieses Jahres soll das Graue-Zellen-Training starten. ★★★

DAWN OF MANA

Super-Nintendo-Kenner erinnern sich noch an "Secret of Mana". Das famose Action-Adventure von Squaresoft bot einen faszinierenden Mix aus "Zelda" und "Final Fantasy". Auf der PS2 präsentiert sich die kunterbunte Monsternetzzei Ende 2007 erstmals im 3D-Gewand. Ob das Abenteuer auch bei uns erscheinen wird, ist noch ungewiss. ★★★



▲ **KNUDEL-LOOK:** Optisch wirkt die Monsterhatz kinderfreundlich.

THE FAST AND THE FURIOUS

Passend zum Kinostart des dritten "The Fast and the Furious"-Streifens bringt Namco im Sommer ein Videospiel. ★★★

43136	42930	43176	42941	42942	43138	43137	42940
43069	43141	43071	43072	43142	43075	42239	42944
43177	42234	43448	42078	43172	42752	43447	42513

XBOX360-NEWS

TONY HAWK'S PROJECT 8

Mehr Realismus: Activations Rollbrett-Sim wird sich künftig stärker an der Wirklichkeit orientieren. Sowohl bei der Durchführbarkeit der Tricks als auch beim Skater-Look. Dem Kernkonzept will Entwickler Neversoft aber treu bleiben. ★★★

OVER G FIGHTERS

Taitos kommender Flugsimulator dürfte nicht nur Hobby-Piloten Spaß machen. Über 40 Missionen, Dutzende moderner Kampfflugs und Online-Gefechte für bis zu acht Xbox360-Besitzer locken auch Cockpit-Muffel. Noch in diesem Sommer rollen die überzüchteten Donnervögel auf die Startbahn. ★★★



▲ ÜBER DEN WOLKEN: Packende Gefechte für bis zu acht Spieler.



▲ NEUE PRÜGELKNABEN: Solid Snake und Pit, der Engel aus Kid Icarus.

NUMMERENREVUE

KONAMIS "METAL GEAR"-REIHE IN ZAHLEN:

- 2 neue Teile – einer für PSP und einer für PS3 – befinden sich aktuell in Arbeit.
- 12 offizielle "Metal Gear"-Episoden und -Remakes sind bislang erschienen.
- 19 Jahre sind vergangen, seit der erste Teil für den MSX2-Computer veröffentlicht wurde.
- 20 Millionen Exemplare hat Konami von allen Teilen der Serie ungefähr verkauft.
- 43 Jahre alt wird Hideo Kojima, der Erfinder der Serie, am 24. August 2006.
- 101 Storywendungen machten das Ende von Teil zwei zum konfusem Verwirrspiel.



Grusel-Comeback

ALONE IN THE DARK

PC PS3 Xbox360

Vor 14 Jahren schlich Geisterjäger Edward Carnby erstmals durch unheimliche Gemäuer und legte sich mit dämonischen Widersachern an. Jetzt kehrt der smarte Schreckensschreck zurück. Zwar liegen zwischen der Story des PC-Originals (spielt 1926) und der Next-Gen-Wiedergeburt (spielt 2006) einige Dekaden, dennoch soll Ataris kommender Schocker inhaltlich nahtlos an die Handlung des Erstlings anknüpfen. Was genau es mit dem Zeitsprung auf sich hat, verraten die Entwickler noch nicht.

Fest steht, dass sich der immer noch junge Carnby diesmal im New Yorker Central Park mit der blutigen Teufelsbrut anlegt. Außergewöhnlich dabei: Auf Statusanzeigen für die Lebensenergie oder ein Inventarmanö wollen die Macher zu Gunsten der Spannung verzichten. Schließlich soll sich der Spieler ganz in der finsternen Atmosphäre des knobellastigen Horrortrips verlieren. Klingt spannend und sieht schon toll aus!



Alone in the Dark

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Atari

Preis: ca. 70 Euro



▲ TRIP IN DIE HÖLLE: Die neueste Episode aus Ataris Horror-Serie garantiert Gänsehaut.

Kuriose Kämpfe

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Wii

Nintendos "Super Smash Bros."-Serie gehört zu den weltweit beliebtesten Produkten des "Mario"-Konzerns. Klar, dass auch künftige Wii-Besitzer eine eigene Episode der wieselflinken Mehrspielerprügelei bekommen. Die "Brawl"-Neuaufgabe soll allerdings nicht die Bewegungserkennung der Konsole nutzen, sondern mit einem konventionellen Pad zu steuern sein.

Dafür versprechen die Entwickler Online-Unterstützung und eine Reihe cooler neuer Kombattanten. Zu Link, Pikachu, Mario und all den anderen üblichen Verdächtigen aus dem Hause Nintendo gesellen sich "Kid Icarus"-Engel Pit und "Metroid"-Heldin Samus Aran – letztere sogar ganz ohne Kampfanzug. Auch Konamis Schleichlegende Solid Snake ist in "Super Smash Bros. Brawl" erstmals mit von der Partie.



Super Smash Bros. Brawl

Erscheint: 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: ca. 60 Euro

Futuristische Söldner-Action

HAZE

PC PS3 Xbox360

Dreimal haben die Ego-Shooter-Experten von Free Radical den hinterhältigen "Timesplitters" den Kampf angesagt. Jetzt scheinen die Briten endgültig genug zu haben vom ausgelutschten Zeitreiseprinzip. Ihr neuestes Werk, "Haze", setzt zwar ebenfalls auf deftige Ballerkost. Story und Comic-Look haben mit dem "Timesplitters"-Dreigestirn aber nichts mehr gemein. Stattdessen übernehmen Sie die Rolle eines übermächtigen Supersöldners, der im Jahre 2025 schwer bewaffnet in den Science-Fiction-Krieg zieht – eine altbekannte Geschichte.

Mit dabei sind drei CPU-Kollegen, denen Sie exakte Kampfgebote geben dürfen. Optisch macht das Dschungel-Inferno mit fetten Explosionen und detaillierten Szenarios bereits jetzt eine hervorragende Figur.



Haze

Hersteller: Ubisoft

Erscheint: 1. Quartal 2007

Preis: 70 Euro, 50 Euro (PC-Version)



▲ AUS SPASS WIRD ERNST: In Haze geht's viel rabiatier als in den Timesplitters-Titeln.

Mitmachkarte
auf Seite 21
ausfüllen und
GEWINNEN!



GEWINNSPIEL

Disneys Kim Possible hat schon einige Abenteuer auf verschiedenen Plattformen hinter sich. Anlässlich ihres DS-Debüts in "Kim Possible: Kimmunicator" verlosen wir drei tolle Fan-Pakete rund um die gewitzte Spionin. Enthalten sind jeweils eine Tasche, gefüllt mit einem T-Shirt, den beiden DVDs "Die geheimen Akten" und "Mission zwischen den Zeiten" sowie das DS-Spiel "Kimmunicator".



3x
Kim Possible
Spiele



3x
Kim Possible-
Taschen

Mitarbeiter von Buena Vista Games und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfach-einsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hasenjagd RAYMAN RAVING RABBIDS

PS2 PS3 Xbox360 Gamecube Wii

Nach dreijähriger Pause meldet sich Ubis Hüpfheroe zurück. Unter Federführung von Michel Ancel kämpft die gliederlose Blondlocke in "Rayman Raving Rabbids" mit ungewöhnlichen Gegnern. Tausende durchgeknallter Karnickel machen sich plötzlich in der Heimat des Strahlemanns breit und werden zur ernsthaften Bedrohung für Land und Leute. Klar, dass Rayman dem wilden Treiben der puscheligen Nager nicht tatenlos zusehen kann.

Zehn komplexe Welten wollen von den fiesen Hoppelhäschchen befreit werden. Ganz alleine ist unser Kaninchenschreck dabei nicht: Im Laufe des Abenteuers unterstützen ihn sechs Tiere mit ihren individuellen Fertigkeiten – natürlich erst, nachdem Rayman sie im Kampf besiegt hat. Zu den animalischen Gefährten zählt eine gigantische Spinne, auf deren Rücken unser Held Steilwände erklimmt. Auch ein majestätischer Adler stellt seine Flugkünste nach einer ordentlichen Abreibung in Raymans Dienste – dann machen Sie die Lüfte unsicher.



Rayman Raving Rabbids

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Ubisoft

Preis: ca. 60 Euro



▲ **ARMEE DER WOLLKNÄUELS:** Alleine recht harmlos, stellen die verrückten Karnickel in der Gruppe eine echte Gefahr dar.

Vierrad-Fest EXCITE TRUCK

Dieser Name kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, schließlich ist "Excite Truck" eine Art Fortsetzung der NES- und N64-Klassiker "Excitebike" beziehungsweise "Excitebike 64". Statt auf den Sattel weniger Motocross-Maschinen schwingen Sie sich diesmal allerdings ins Cockpit PS-starker Offroad-Vierräder. Der Wii-Controller wird dabei



▲ **TOLLES SPIELGEFÜHL:** Die unterhaltsame Truck-Raserei lässt sich mit der Bewegungskennung hervorragend steuern.



waagrecht gehalten und wie ein Lenkrad gedreht. Auf Knopfdruck geben Sie Gas oder zünden einen Turbo. Wie in den Motorradvorgängern sind die Pisten gespickt mit Rampen. Saust Ihr Truck durch die Lüfte, bestimmen Sie mit Kippbewegungen den Neigungswinkel des Boliden. Nur wenn Sie optimal auf allen vier Rädern landen, geht das Rennen ohne Geschwindigkeitsverlust weiter.



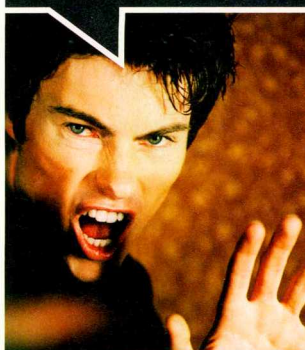
Excite Trucks

Erscheint: 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: ca. 60 Euro

„800 Watt
THX – pass
auf, PC!“



TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

Komplettpreis jetzt nur noch

€ 299,-

- Das ultimative Soundsystem mit THX Multimedia-Lizenz für PC, Multimedia und Heimkino
- Aktiv-Subwoofer mit 8 integrierten Endstufen, 250 mm-Tieftöner und Bassreflexsystem
- 800 Watt Gesamt-Musikleistung für beste THX-Dynamik



THX

- teschke.de 4/06: Konkurrentlos und teuflich gut
- Casemodding Palace 3/06: Gold Award!
- Power Play 9/05: neue Surround-Referenz!
- c't 7/05: „Gut!“
- Gamezoo 2nd 4/05: Testsieger!
- GameStar 1/05: neue Referenz!

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino



www.teufel.de

GAMECUBE-NEWS

DK BONGO BLAST

Nintendos Oberaffe gibt sich als Flieger-Ass die Ehre. Mit düsengetriebenen Bongos als Flughilfe brausen Donkey Kong und Co durch allerlei Hindernisparcours. Gesteuert werden die Bruchpiloten mit GameCube-Bongos. Klingt ganz schön abgefahren...



▲ **CHAOTISCH:** Donkey Kong und Konsorten fliegen um die Wette.

SONIC WILD FIRE

Exklusiv für Wii bringt Sega eine neue "Sonic"-Episode. Allerdings ist "Wild Fire" weniger Jump'n'Run als eine Art Fun-Racer. Mit Affenzahn braust der schnellste Igel der Welt auf vorgegebenen Pfaden über abgefahrene Kurse.

Koboldchaos

ELEBITS

► Eine interessante Mischung aus "Pikmin" und Ego-Abenteuer hat Konami für Nintendos Wii in der Mache. Die "Elebits" sind winzige Kobolde, die seit Tausenden von Jahren im Verborgenen auf unserem Planeten leben. Da die kleinen Wichtel eine optimale Energiequelle darstellen, macht sich der Spieler auf die Jagd nach den nützlichen Kleinstlebewesen.

Das Dumme daran: Die frechen Elebits sind extrem menschenscheu. Wenn Sie beispielsweise ein Einfamilienhaus nach den possierlichen Zwergen absuchen, ist echte Cleverness gefragt. Und hier kommt der Wii-Controller ins Spiel. Ob Töpfe oder Bücher, Sofakissen oder Mülleimer, Wandschrank oder Besteckschublade – mit dem Energiestrahl können Sie fast alles hochheben, verschieben und nach versteckten Elebits absuchen. Im weiteren Spielverlauf müssen Sie sich immer aus gefeilte Jagdtechniken überlegen: Mal trommelt Sie auf die Bratpfanne, um die Wuselwichtel mit Lärm aus der Deckung zu treiben, mal bauen Sie aus Alltagsgegenständen komplexe Fallen.



Elebits

Erscheint: 2007

Hersteller: Konami

Preis: ca. 60 Euro



▲ **HOLZAUGE SEI WACHSAM:** Die knuffigen Elebits treiben sich an allen möglichen Orten rum.

Herr der Kobolde

OVERLORD

► In Codemasters Action-Rollenspiel durchstreifen Sie als mächtiger Feldherr eine mittelalterliche Fantasy-Welt. Ihr Gefolge: eine Bande kratzbürstiger Kobolde. Zwar lassen die Manieren der rüpelhaften Gnome zu wünschen übrig, dafür sind die so genannten Minions prima Handlanger. Auf Ihr Kommando legen sich die Untertanen mit Monstern an oder helfen Ihnen beim Lösen von Rätseln. Da die Minions Probleme haben, ihr Mundwerk zu halten, wird jede Aktion mit bissigen Kommentaren unterlegt. Im Sommer 2007 erscheint die Fantasy-Satire.



Overlord

Erscheint: Juni 2007

Hersteller: Codemasters

Preis: ca 70 Euro



▲ **WEIN, WEIB UND GESANG:** Die Minions sind schwer zu zügeln.



TOP SECRET!

Unser geheimer Insider Mister X versorgt Sie mit dem neuesten Branchengeflüster aus der Video- und Computerspielerwelt – auf die Richtigkeit der Voraussagen geben wir keine Garantie!

AUF FREMDEM TERRITORIUM

Auf fremdem Territorium Frohe Kunde für alle Freunde der geselligen Ego-Ballerei: Der kommende PC-Knaller "Enemy Territory: Quake Wars" wird Ende des Jahres oder spätestens Anfang 2007 auch für Microsofts Xbox360 erscheinen. Bis zu 32 Spieler werden sich dann über den Xbox-Live-Service rabiate Shooter-Gefechte liefern können.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Kein so abwegiger Gedanke, schließlich ist die Online-Architektur der Xbox360 ideal für einen Multiplayer-lastigen Titel wie "Enemy Territory: Quake Wars". Wir rechnen also fest mit einer baldigen offiziellen Ankündigung vom Publisher Activision.

KRIEGERISCHES VORGEHEN

Um der PlayStation3 gleich zum Start den Wind aus den Verkaufsgeln zu nehmen, plant Microsoft zwei wichtige Aktionen: Zum einen wird der Xbox360-Preis noch im Herbst um mindestens 50 Euro reduziert, zum anderen erscheint der potenzielle Megaknaller "Gears of War" parallel zum Release der PS3.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Keine schlechte Idee, zumal "Gears of War" aktuell noch imposanter aussieht als alle bislang gezeigten PS3-Starttitel. Ob Microsoft tatsächlich an der Preisschraube dreht, hängt aber von den Verkäufen der Xbox360 ab. Sollten die Kisten weggehen wie warme Semmeln, wäre eine Reduzierung schlichtweg unnötig.

DOCH NICHT EXKLUSIV

Obwohl Ubisoft beteuert, "Assassin's Creed" werde ausschließlich für die PS3 erscheinen, kommt der Titel ein halbes Jahr später auch für Xbox360 und PC. Ähnliches gilt für "Crysis". Wenige Monate nach dem PC-Release kommt der Ego-Shooter auch für die beiden genannten Next-Gen-Konsolen auf den Markt.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Eigentlich wären die Hersteller dumm, würden sie ihre Topitel nur für eine einzige Plattform veröffentlichen. Schließlich ist eine breitere Hardwarebasis auch gleichbedeutend mit einer breiteren Käuferschicht. Wir gehen also bei beiden Titeln davon aus, dass sie nur kurzzeitig exklusiv bleiben.



Cyberspace-Shooter

CODÉD ARMS ASSAULT

PSP

► Auf der PSP enttäuschte "Coded Arms" trotz schicker Grafik mit dummen Gegnern und langweiligem Level-Design aus dem Zufallsgenerator. Diese Missstände sollen auf der großen Konsole nicht wieder auftauchen. So versprechen die japanischen Entwickler für die "Assault"-Episode weitläufige Areale, viele Lösungswege und jede Menge spielerische Abwechslung. Hoffen wir, dass die Macher ihre hohen Ziele auch erreichen. Zumindest sieht die PS3-Ballerei schon ganz hervorragend aus.



Coded Arms Assault

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Konami

Preis: ca. 70 Euro

DAS ZITAT DES MONATS

Die PlayStation3 ist
vermutlich zu günstig!



Sonys berühmter
Konsolefinder
Ken Kutaragi hat
offenbar kein
Problem damit,
599 Euro locker
zu machen!

Mitmachkarte
auf Seite 21
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL

TGC
THE GAME COMPANY

Das WM-Fieber grassiert! Zum größten Sport-Event des Jahres verlosen wir in Zusammenarbeit mit The Game Company einige coole Preise zu "Heimspiel 2006: Der Fussballmanager". Abzustauben gibt es: den exklusiven Bildband "Heimspiel" (limitiert auf 1.000 Exemplare), jeweils drei Mal das PC-Game "Heimspiel 2006: Der Fussballmanager" und das offizielle T-Shirt zum Spiel. Außerdem freuen sich zwei Fußbälle auf neue Besitzer.



3x

T-Shirt

1x

Bildband

3x

Spiel

2x

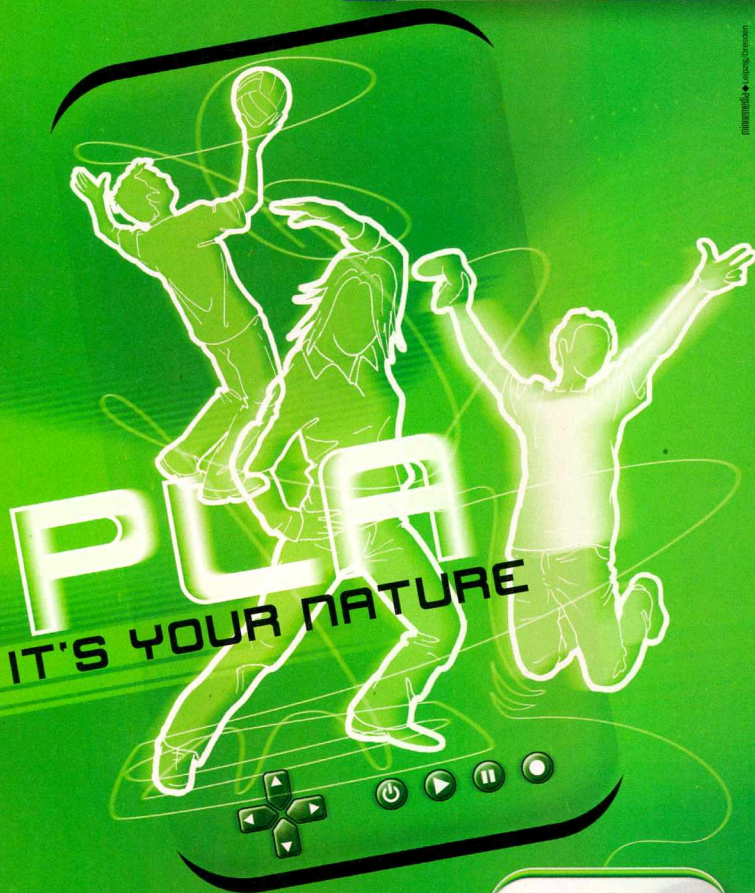
Fußbälle

Mitarbeiter von The Game Company und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!



WILLKOMMEN AUF EUROPAS GRÖSSTER ERLEBNIS-
MESSE FÜR GAMES & INTERAKTIVE UNTERHALTUNG

24.-27.08.06

WWW.GC-GERMANY.COM



GAMES CONVENTION

Offizielle Medienpartner: **Solarte** **ebv** **EUROGAMER** **GAMESMARKT** **MCV**



SZENE-NEWS

Was geht ab in der Video- und Computerspielbranche?
Games Aktuell berichtet über die heißesten Themen!



KOMMENTAR

Thorsten Küchler
Leitender Redakteur
Games Aktuell

Luxusgut Videospiele?

Horrende Benzinpreise, Mehrwertsteuererhöhung, Massenarbeitslosigkeit: Angesichts der aktuellen Belastungen drehen die Deutschen lieber jeden Cent zwei Mal um, anstatt ihn fröhlich für Konsumgüter auszugeben. Und was macht Sony? Der Marktführer unter den Konsolenherstellern bringt seine PlayStation3 zu einem Verkaufspreis von 499 Euro – beziehungsweise 599 Euro für die Premium-Variante – in die Läden und macht sie damit zur teuersten Daddelkiste aller Zeiten. Sicher, die Zielgruppe der Freak-Zocker wird sich davon nicht abschrecken lassen und das Hightech-Wunder kaufen. Aber was ist mit den Jugendlichen, deren Taschengeld gerade für drei Kinobesuche im Monat reicht? Was mit den weniger gut betuchten Eltern, deren Kinder "auch so ne Konsole wie der Michael" haben möchten?

Unglücklich auch, dass PlayStation-Genie Ken Kutaragi Sätze à la "Die PS3 ist noch zu günstig" (siehe Zitat des Monats auf Seite 17) loslässt. Sicher, in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die PS3 dank Blu-ray mehr als jede Konsole vor ihr – aber ob man damit auch den Massenmarktkonsumenten erreicht, der eigentlich nur zocken will? Außerdem spielt die Superkonsole ihre Stärken erst mit einem HD-Fernseher voll aus – und der kostet noch mal ne ganze Stange Geld! Das Doofe an dieser Politik: Sie könnte dafür sorgen, dass Videospiele zum für die Masse nur schwer erschwinglichen Luxusgut werden. Und das hat nicht nur unser aller Lieblingshobby, sondern auch die PS3 nicht verdient!



WIE VIEL KOSTET WII?

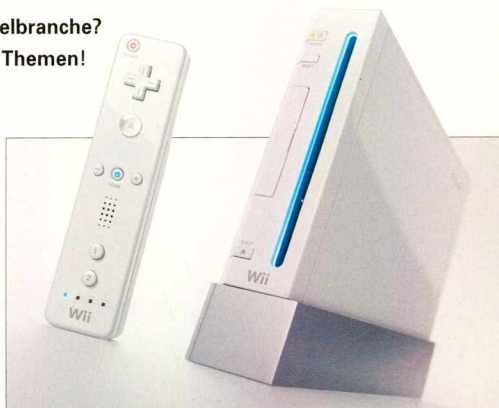
Wii Obwohl Nintendo selbst noch keine offiziellen

Angaben zum Wii-Verkaufspreis machen will, deutet alles darauf hin, dass die Hardware-Innovation ein Schnäppchen wird. So nimmt der japanische Handel inzwischen Vorbestellungen für die Konsole entgegen. Kostenpunkt: fast schon lächerlich günstige 18.000 Yen inklusive Steuern. Das sind umgerechnet gerade mal 125 Euro!

Darüber hinaus gab Nintendo kürzlich bekannt, dass man bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres (also bis zum 31.03.2007) weltweit sechs Millionen Wii-Konsolen absetzen möchte – ein ehrgeiziges Ziel.

GAMES AKTUELL MEINT:

So verführerisch die kolportierten Zahlen auch klingen mögen, wir rechnen mit einem etwas höheren Verkaufspreis. Unter 249 Euro wird Wii wohl nicht über europäische Ladenregale wandern – zumal Nintendo sich so die Möglichkeit späterer Preissenkungen offen hält. Nichtsdestotrotz sollte man versuchen, die innovative Spielkiste möglichst günstig unter's Volk zu bringen. Schließlich will Nintendo den Massenmarkt erreichen – und der kauft nun mal keine Daddelkisten zum Wucherpreis.



▲ UNVERSCHÄMT GÜNSTIG? Die Wii-Konsole wird wohl ein Schnäppchen.

RASANTER AUFSTIEG



Nintendo hat seinen kulturbedingten PR-Frontmann Reggie Fils-Aime befördert. Der ehemalige Pressesprecher fungiert ab sofort als Präsident von Nintendo America. Wahrscheinlich kein schlechter Werdegang, schließlich ist Mister Fils-Aime erst seit knapp drei Jahren im Unternehmen.

GAMES AKTUELL MEINT:

Verdienter kann ein Aufstieg nicht sein! Vor Fils-Aimes Amtszeit waren die Nintendo-Konferenzen noch eine steife Angelegenheit, doch der Mann mit dem irren Blick hat für frischen Wind gesorgt. Unvergessen vor allem sein cooler Spruch: "I am here for kicking ass and taking names!"

COMEBACK GELUNGEN

Eidos gab bekannt, dass sich "Tomb Raider: Legend" weltweit insgesamt 2,6 Millionen Mal verkauft hat. Somit hat Laras Rückkehr die hohen Erwartungen der Firma sogar



noch übertroffen. Versionen für DS, GBA und Cube sollen noch im Herbst für weitere Einspielerkorde sorgen.

GAMES AKTUELL MEINT:

Qualität zahlt sich eben doch aus! Kaum findet die schöne Lara zu alter Spielstärke zurück, wird das von der Kundschaft registriert und entsprechend belohnt. Wir freuen uns schon aufs nächste Croft-Abenteuer!

TEURER SPIELSPASS

Im belgischen Handel ist eine Preisliste aufgetaucht, derzufolge Segas PS3-Titel "World Snooker Challenge 2007" satte 73,95 Euro kosten soll.

GAMES AKTUELL MEINT:

Hoffentlich werden nicht alle PS3-Spiele so teuer. Toptitel dürfen ruhig ein bisschen mehr kosten, aber eine grafisch wenig aufregende Billard-Sim für so viel Geld? Nein danke!



SCENE-TICKER

Puppenspieler: Activision hat sich die Verfilmungsrechte am berühmten Plastikmännchen Barbie gesichert. ♦ ♦ ♦ **Gerührter Vertrag:** Überraschenderweise gingen die Rechte für kommende James-Bond-Spiele an Activision. Electronic Arts ist damit aus dem 007-Rennen. Bis 2014 planen die "Tony

Hawk's"-Erfinder, jährlich frische Agenten-Episoden auf den Markt zu bringen. ♦ ♦ ♦ **Zurückhaltend:** Der U.S.-Handel nimmt erst ab Oktober Reservierungen für die PS3 entgegen. Damit will man die Probleme vermeiden, die beim Xbox360-Start auftraten. Damals gingen viele Vorbesteller letztlich leer aus. Auf Grund

der zu erwartenden Hardware-Knappheit rechnen wir aber mit absurd hohen ebay-Preisen. Noch Luft nach oben: Ein Entwickler von Electronic Arts ließ verlauten, dass "die erste Generation von PS3-Spielen nur 20 Prozent Leistung aus dem Cell-Chip herauszuholen wird". ♦ ♦ ♦

**SEIT 20 JAHREN AUF DEM SPRUNG.
UND SO COOL WIE NIE.**



MACH DICH FRISCH FÜR EIN EINMALIGES SPIELERLEBNIS:
Stürze dich mit den Kult-Brüdern in ein knackiges Abenteuer – und reiß deine Freunde mit. Bis zu vier Spieler gleichzeitig liefern sich mit New Super Mario Bros. kabellose Kopf-an-Kopf-Rennen und holen dabei alles aus dem Nintendo DS heraus: Ob Touchscreen oder eingebautes Mikro – Körpereinsatz ist gefragt. Also tob dich aus und entdecke dabei 27 coole Minigames. Übrigens: Mario ist seit 20 Jahren seiner Zeit voraus. Also, beeil dich!



NINTENDO DS .lite



WWW.NINTENDO.DE

**AB 30. JUNI IM HANDEL,
EXKLUSIV FÜR NINTENDO DS.**





MOST WANTED

IHRE FAVORITEN: AUF DIESE SPIELE FREUEN SICH DIE LESER AM MEISTEN

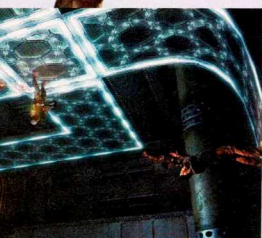
i zu Platz 07

Ein Indianer im Weltall

PREY

PC Xbox360

Auch wenn Sie den "Prey"-Test erst in der nächsten Games Aktuell lesen können, schadet es doch sicher nicht, Ihnen vorab zu sagen, wie gut wir den Ego-Shooter finden. Wir haben nämlich bereits eine fast fertige Version der PC-Fassung gespielt und sind von dieser sehr angetan. Okay, die Story von Tommy, einem Indianer, der nach seiner Rückkehr ins Reservat von Aliens entführt wird, mutet ein wenig seltsam an. Doch dafür ist die Spielmechanik top. Unser liebstes Ingame-Feature sind die magnetischen Laufwege, die es Ihnen erlauben, an den Wänden und an der Decke des Raumschiffs entlangzuspazieren. Kehren Sie die Schwerkraft um, eröffnen sich Ihnen sogar vollkommen neue Wege. Cool fanden wir auch die Möglichkeit, Tommys schamanische Erbe zu nutzen. So können Sie beispielsweise in Geistform undurchdringliche Energiebarrieren passieren, um sie von der anderen Seite aus zu deaktivieren. Unser Tipp für alle Ego-Shooter-Fans: "Prey" unbedingt vor-merken!



▲ RAT MAL WO ICH BIN?: Hier laufen Sie sogar an den Wänden.



01 **UNREAL TOURNAMENT 2007**

VORMONAT: PLATZ 8

PC PS3

Genre Ego-Shooter

Hersteller Midway

Erscheint Juni 2006

Info in Heft 06/2006



02 **NEU TEKKEN 6**

NEUEINSTIEG

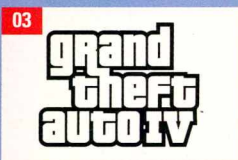
PS3

Genre Beat'em-Up

Hersteller Sony

Erscheint 2007

Info in Heft –



03 **NEU GRAND THEFT AUTO IV**

NEUEINSTIEG

PS3 Xbox360

Genre Action

Hersteller Rockstar Games

Erscheint 19.10.2007

Info in Heft 06/2006



06 **RESIDENT EVIL 5**

VORMONAT: PLATZ 7

PS3 Xbox360

Genre Horror-Adventure

Hersteller Capcom

Erscheint 4. Quartal 2007

Info in Heft 09/2005



07 **NEU PREY**

NEUEINSTIEG

PC Xbox360

Genre Ego-Shooter

Hersteller 2K Games

Erscheint Juli 2006

Info in Heft 08/2005



08 **FINAL FANTASY XII**

PLATZ 3

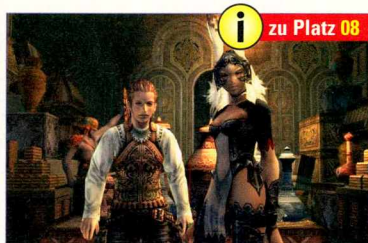
PS2

Genre Rollenspiel

Hersteller Square Enix

Erscheint 1. Quartal 2007

Info in Heft 06/2006



Warten auf den Frühling

FINAL FANTASY XII

PS2

Bereits im Oktober erscheint "Final Fantasy XII" in den USA. Wenn Square Enix ein ähnliches Tempo wie bei "Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs" an den Tag legt, ist uns schon im Frühling 2007 eine deutsche Fassung sicher. Und im Gegensatz zum zehnten Teil können wir dieses Mal auch auf eine vernünftige PAL-Anpassung hoffen.



Ein Lebenszeichen von der Kult-Serie

TEKKEN 6

PS3

Vom sechsten Teil der legendären Beat'em-Up-Saga, war auf der E3 lediglich ein Video zu sehen. Darin duellierte sich Serienveteran Jin Kazama mit Lili, die in "Tekken 5: Dark Resurrection" zur Kämpferriege stieß. Manche deuten das als Zeichen, dass Namco auch die anderen Neuzugänge des Vorgängers in die sechste Episode übernehmen wird.

▲ 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	HALO 3
VORMONAT: PLATZ 2	
Xbox 360	
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Microsoft
Erscheint	2. Quartal 2007
Info in Heft	06/2006



05	METAL GEAR SOLID 4
VORMONAT: PLATZ 1	
PS3	
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Erscheint	4. Quartal 2007
Info in Heft	07/2006



09	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
VORMONAT: PLATZ 6	
PC PS2 Xbox 360 GameCube	
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	September 2006
Info in Heft	05/2006



10	PRO EVOLUTION SOCCER 6
VORMONAT: PLATZ 9	
PC PS2 Xbox 360	
Genre	Fußball
Hersteller	Konami
Erscheint	3. Quartal 2006
Info in Heft	06/2006



MOST WANTED

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



zu Platz 04



▲ **EISIGES SCHWEIGEN:** Ob an den Gerüchten etwas dran ist, wollte uns der Master Chief selbst mit vorgehaltener Waffe nicht verraten.

Mehr als nur Gerüchte?

HALO 3

Seit geraumer Zeit geistern Aussagen durch das Internet, die angeblich von einem Bungie-Mitarbeiter stammen. Dieser dubiosen Quelle zufolge soll man die Kampagne von "Halo 3" online mit mehr als einem Spieler bestreiten können. Ob es sich dabei um einen richtigen Coop-Modus handelt, in dem ein Xbox360-Besitzer in die Rolle des Master Chief schlüpft und seine Mitspieler Fußsoldaten steuert, oder ob es sich um ein von der Story unabhängiges Abenteuer handelt, konnte der Unbekannte nicht sagen. Des Weiteren finden angeblich beliebte Maps wie Zanzibar, Sidewinder und Hang Em High wieder ihren Weg in den Multiplayer-Bereich – optisch gehörig aufgebohrt.

**MITMACHEN
UND GEWINNEN!**

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

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

Natürlich können Sie auch online teilnehmen. Gehen Sie auf www.gamesaktuell.de und füllen Sie den Coupon der "Most Wanted"-Liste aus.

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

Einsendeschluss: 19.07.2006

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

WIR WOLLEN'S VON IHNEN WISSEN!

Name, Vorname _____

Straße _____

Postleitzahl _____ Ort _____

Telefon _____ Alter _____

E-Mail _____

Ich spiele auf _____

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube

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

MITMACHKARTE

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 | ☐ Sport | ☐ Rennspiel |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Adventure | ☐ Taktik/Runden-Strategie |
| ☐ Simulation | ☐ Jump'n/Run | ☐ Beat'em-Up/Wrestling |
| ☐ Action-Adventure | ☐ Taktik-Shooter | ☐ Rollenspiele |
| ☐ Horror-Adventure | ☐ Echtzeitstrategie | ☐ Musikspiel |

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

☒ **Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 07/2006 teilnehmen.**



FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler	Treyarch
(bekannt durch)	Call of Duty 2, Big Red One, Tony Hawk's Pro Skater

- ▶ Spielt komplett in der Normandie, nach dem D-Day (6.6.1944)
- ▶ Vier spielbare Charaktere: Amerikaner, Brite, Kanadier und Pole
- ▶ Durchgehende Kampagne ohne Ladescreens
- ▶ Speziell angepasste Wii-Version
- ▶ Multiplayer für bis zu 24 Spieler mit Panzern, Motorrädern etc.

Internet
www.activision.com

CALL of DUTY 3



System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erscheint nicht	erscheint nicht	17.11.2006 – 60 €	erscheint nicht	Nov. 2006 – 60 €	erscheint nicht	2007 – 60 €



Exklusive Bilder, heiße Infos und ein Video mit ersten Spielszenen aus dem kommenden Shooter-Kracher. Dieses CoD-3-Komplettpaket gibt's nur hier!



▲ **MITTENDRIN:** Die Wii-Version steuern Sie mit Remote und Nunchaku. Bei Panzerfahrten bewegen Sie die Steuereinheiten wie ein Lenkrad. (Wii)

▲ **STAHLHART:** Auch diesmal bekämpfen Sie den deutschen Feind wieder aus dem Bauch mächtiger Stahlkolosse. (Xbox360)



▲ **CINEASTISCH:** Trümmer fliegen umher, im Hintergrund steigt dichter Rauch auf. Das effektreiche Geschehen erinnert stark an Hollywood-Kino. Laut den Entwicklern sollen in der Umgebung nun deutlich mehr Gegenstände zerstörbar sein als bisher.

(Xbox360)

Ein wenig verwirrend ist es schon, was Publisher Activision da so treibt. 2003 kam das erste "Call of Duty" ausschließlich für den PC. Vom riesigen Erfolg des WWII-Shooters angetrieben; portierte man die Reihe auch auf die Konsolen. Mit dem Zusatztitel "Finest Hour" erschien für PS2, Xbox und GameCube ein Spiel mit gleicher Thematik aber veränderten Kampagnen.

"Call of Duty 2" betrat Ende 2005 fast zeitgleich für alle Systeme die Bühne, ebenfalls jedoch in zwei Aus-

führungen: Neben einer Version für PC und Xbox360 gab es mit "Call of Duty 2: Big Red One" erneut eine eigene Fassung für die älteren Konsolen. Um das Verwirrspiel auf die Spitze zu treiben, lässt Activision beim dritten Teil der Reihe nun die PC-User außen vor.

COD 3 NICHT FÜR COMPUTER

Treyarch, Entwickler von "Call of Duty 2: Big Red One", werkelt bereits am dritten "CoD"-Teil. Dieser erscheint ex-

klusiv für die Next-Gen-Konsolen PS3, Xbox360 und Nintendo Wii und für PSP – aber nicht für den PC! Das Entwickler-Team der ersten beiden PC-Teile, Infinity Ward, hat dem WWII-Szenario Lebewohl gesagt. Ihr neuestes Ego-Shooter-Projekt spielt in der Gegenwart. Statt mit WWII-

Soldaten bekommen Sie es dabei mit Terroristen zu tun. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.

Das Next-Gen-"Call of Duty" dagegen bleibt dem Zweiten Weltkrieg treu. In einer längeren E3-Präsentation, die ganz allein für uns stattfand, konnten wir die wichtigsten Features bereits im Vorfeld ausführlich unter die Lupe nehmen.

LEBEN NACH DEM D-DAY

Nach der geschichtsträchtigen Landung in der Normandie am 6. Juni des Kriegs-

jahres 1944 schlagen sich die alliierten Truppen weiter ins Landesinnere vor bis nach Paris. Der Spieler erlebt das Geschehen aus der Sicht von vier Akteuren: Steuerbar sind der Amerikaner McCullin, der Brite Ingram sowie der Kanadier Robichaud und zudem ein bislang noch namenloser polnischer Soldat.

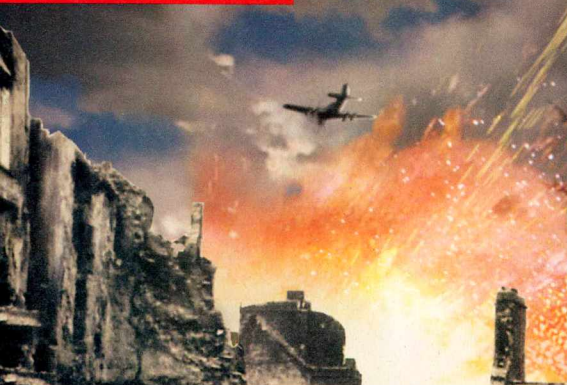
Schon bei den ersten beiden Teilen von "Call of Duty" hatten die Entwickler großen Wert auf eine cineastische Atmosphäre gelegt. Stimmungsvolle Orchestermusik, realistische Kommandos der Kollegen sowie ständiges Gewehrfeuer im Hintergrund versetzten den Spieler mitten hinein in einen interaktiven Film. Bei "Call of Duty 3" geht man diesbezüglich noch ein paar Schritte weiter.

"Seamless Experience" nennen die Entwickler ihr neues Feature. Alle Daten werden im Hintergrund, unbemerkt vom Spieler, in den Speicher geschaufelt. Ladescreens müssen Sie nicht mehr erdulden. Stattdessen gelangen Sie nahtlos von einer Schlacht zur nächsten.

Die ungewöhnlichen Kameraeinstellungen verstärken das Kino-Feeling. Klettern Sie etwa über eine Mauer, riskieren Sie natürlich ein- ▶



▲ **AUFGEHOTZT:** Die Next-Gen-Power erlaubt eine realistische Kriegsumgebung samt hochauflösenden Texturen. (PS3)



▲ **FOKUSSIERT:** Wenn Sie einen Feind anvisieren, verwirft das Bild im Hintergrund. (Xbox360)



▲ **GETROFFEN:** Bei einem derartigen Granateneinschlag wackelt das Bild und verstärkt dadurch das Mittendrin-Gefühl. (Xbox360)



▲ **AUFGEREHT:** Auch diesmal können Sie keine Befehle erteilen. Eine verbesserte KI soll aber verhindern, dass die Jungs ungestüm nach vorne preschen. (PS3)



en schnellen Blick auf Füße und Hände – ein wackeliges Bild sorgt hierbei für Authentizität. Weiteres Beispiel: In einer Szene fokussieren Ihre Augen zunächst einen deutschen Panzer, der sein Rohr ausrichtet. Das Bild wechselt auf einen amerikanischen Soldaten. Von Angst erfüllt blickt die-

ser auf die Maschine. In der nächsten Einstellung schauen Sie wieder auf den Deutschen, der sich auf den Abschuss vorbereitet: Das letzte Stündchen des U.S.-Corporals scheint geschlagen zu haben: Plötzlich rast ihr Blick auf den Stahlkoloss zu, Sie sehen den Aufprall eines Panzerabwehrgeschosses. Bumm!

NACH LINKS ODER RECHTS?

Weitläufigere Gebiete und alternative Routen sollen eine der größten Schwächen von "CoD" ausmerzen – den allzu linearen Spielverlauf. Dies-

mal entscheiden Sie sich zwischen einem Frontalangriff oder dem Flankieren des Feindes. Gegnerische Überraschungsangriffe sowie neue Nahkampftackten intensivieren zusätzlich die Spannung.

Während der Präsentation sehen wir Folgendes: Unser Soldat stürmt in ein Haus. Ehe wir uns versehen, schlägt ihm ein Deutscher mit seinem Gewehrkolben die MP aus der Hand. Geistesgegenwärtig greift er nach seinem Gewehr. Nur wenige Sekunden später ringen die beiden erbittert miteinander. Jetzt sind zwei

Tasten-Symbole zu sehen – bei der Xbox360-Version sind es die beiden Trigger. Diese müssen wir nun schnell abwechselnd drücken, um den Widersacher zu Boden zu stoßen und ihn mit einem Druck auf die Y-Taste unschädlich zu machen. Sind wir zu langsam, heißt es Game Over!

Das bewährte Gesundheitssystem aus "Call of Duty 2" wird voraussichtlich beibehalten. Sind sie verwundet, können Sie sich in einem ruhigen Moment erholen und neue Kraft tanken. Medi-Packs gibt es nun keine mehr.

NAHKAMPFATTACKE

AUGE UM AUGE!

Ins laufende Geschehen eingestreute Reaktionstests bieten mittlerweile schon so einige Spiele. Beim Horror-Shooter "Resident Evil 4 (dt.)" musste man in bestimmten Cutscenes plötzlich eine Taste drücken, um einem Angriff auszuweichen. Das gleiche Prinzip fand sich im Adventure "Fahrenheit" wieder. Bei "Call of Duty 3" will man den Nervenkitzel durch unerwartete Nahkampftackten steigern.

Sie laufen auf eine Straßenkreuzung zu oder stürmen in ein Haus und werden dabei von einem Feind überrascht. Dieser schlägt Ihnen die Waffe aus der Hand. Notgedrungen greifen Sie nach seinem Gewehr. Während des anschließenden Kampfes werden

zwei Tasten eingeblendet, die Sie abwechselnd drücken müssen (Bilder 1 und 2). Sind sie schnell genug, können Sie den Widersacher auf diesem Wege erledigen (Bild 3).



▲ **SCHNELL:** Die angezeigte Tasten müssen Sie abwechselnd drücken.



▲ **FESTE:** Mit dem Angreifer ringen Sie um Leben oder Tod.



▲ **ERLEDIGT:** Der deutsche Soldat hat den Nahkampf verloren.



▲ **FRANZÖSISCH:** Das dritte Call of Duty führt Sie durch die Normandie bis nach Paris. Die Dörfer haben die Grafiker akribisch nachgebildet. (PS3)

IN WINDESEILE EINGENEbelt

Eine gut platzierte Rauchgranate stellte bereits bei "Call of Duty 2" ein probates Mittel dar, um größere Gruppen von Feinden zu überrumpeln. Damals herrschte über den Schlachtfeldern allerdings noch absolute Windstille. Das ist heute anders, also müssen Sie auf alle Fälle die Luftströmungen mit einberechnen. Andernfalls könnte es passieren, dass bei Gegenwind Ihre eigenen Soldaten vollkommen eingenebelt werden.



Die Entwickler versprechen, sowohl feindlichen als auch verbündeten Soldaten diesmal mehr Gehirn mitzugeben – woher nur kommt uns ein derartiges Gelübde so bekannt vor...? Die klügeren Soldaten werden sich angeblich nicht mehr hinter einem Holztisch verstecken, wenn gleich nebenan ein Panzerwreck parkt. Wünschenswert wäre außerdem, dass ►



▲ **MODERN:** Die PlayStation3-Version liefert dank HDR (High Dynamic Range) besonders realistische Lichteffekte. (PS3)

CALL OF DUTY 3 FÜR WII UND PSP

Die Fassungen für Nintendos Wii und die PSP tragen zwar auch den Namen "Call of Duty 3", sind aber eigenständig.

WII-VERSION

Dank der innovativen Wii-Steuerelemente nehmen Sie so intensiv am Spielgeschehen teil, wie bei keiner anderen "CoD 3"-Version. Ducken, springen, zielen – alles erledigen Sie durch entsprechende Bewegungen mit dem Funk-Controller. Grafisch fällt die Wii-Version aber deutlich hinter die PS3- und Xbox360-Fassungen zurück. Voraussichtlich wird das Wii-"CoD" ein wenig besser aussehen als "Call of Duty 2: Big Red One" auf der Xbox.



▲ **INTENSIV:** Mit Wii-Remote und angesteckter Nunchaku-Erweiterung simulieren Sie das Zielen über Kämme und Korn.

PSP-VERSION

Zur Fassung für Sonys PlayStation Portable wollte Publisher Activision noch nicht allzu viel verraten. Sie wird allerdings – abgesehen vom Szenario Normandie – wenig mit den anderen Versionen gemein haben. Wir sind gespannt, wie die Entwickler mit dem einen Analog-Stick klarkommen. An diesem Manko ist in der Vergangenheit schon so manche Shooter-Umsetzung gescheitert.



▲ **MOBIL:** Optisch hinterlässt die PSP-Version bereits einen viel versprechenden Eindruck.



▲ **UNSTERBLICH:** Einige Kameraden sind fester Bestandteil der Story. Sie überleben daher jede noch so umkämpfte Schlacht.

(PS3)



▲ **GEBÜCKT:** Um sich vor den deutschen Scharfschützen zu verstecken, nutzen die Soldaten jede Deckung. (PS3)



▲ **ABGENUTZT:** Dieser amerikanische Panzer scheint bereits einige Gefechte auf dem Buckel zu haben. (Xbox360)

MAKING OF VIDEO



Wir hätten Ihnen gerne, passend zu unserer Mega-Vorschau, das umfangreiche Making of von "Call of Duty 3" präsentiert. Doch leider hat es das umfangreiche Video zeitlich nicht mehr auf unsere DVD geschafft. Daher müssen wir Sie diesmal noch mit einem Trailer vertrösten. Der zeigt beeindruckende Spielszenen aus der Xbox360-Version des WWII-Shooters. Nächsten Monat gibt's dann aber das volle Video-Paket zu den Next-Gen-Versionen von "Call of Duty 3" – nicht vergessen!

unsere Kameraden öfter mal ihre Füße still halten, anstatt den Feind durch eine ungestüme Attacke aufzuschrecken. Im Gegensatz zum Genre-Konkurrenten "Brothers in Arms" können Sie Ihren Kollegen auch diesmal keine Kommandos erteilen – bis auf wenige Ausnahmen:



WOHIN SOLL ICH ZIELEN?

Wir klettern in einem französischen Dorf auf einen Panzer, nachdem erst vor wenigen Augenblicken eine Granate unsere Truppe stark dezimiert hat. Von überall wird geballert, aus mehreren Gebäuden zielen deutsche Scharfschützen auf uns. Per Knopfdruck greifen wir zum Fernglas und suchen nach verräterischem Mündungsfeuer. Wir werden fündig und geben unverzüglich die Koordinaten an unseren Schützen weiter. Das stählerne Rohr bewegt sich, es schwenkt einige Meter nach links. Mit einem lauten Rums jagt unser Panzer sein Geschoss in

das Bauernhaus und das Gemäuer bröckelt herab.

NEXT GRAFIK-GENERATION

Bei der gezeigten Xbox360-Version hat sich die Power von Microsofts Next-Gen-Konsole deutlich bemerkbar gemacht. Dank hochauflösender Texturen sehen Panzer, etwa der amerikanische Sherman, fast schon fotorealistisch aus. Auch bei Uniformen und Waffen nutzen die Entwickler die neuen Möglichkeiten. Das gesamte Soldaten-Equipment hat man mit Hightech-Geräten gescannt. Ergebnis: Auf einem HD-Fernseher erkennt man Details wie Aufnäher am Ärmel oder Nieten am Gürtel. Auch die Umgebung wirkt nun authentischer.

Zerbombtes Mauerwerk, plätscherndes Wasser, dichte Wälder, überall ist sie zu sehen, die viel zitierte Liebe zum Detail. Zudem tragen realistische Raucheffekte und Explosionen zur Kriegsstimmung bei. Höhepunkte der Grafikpracht stellen die genialen Lichteffekte dar, die dank High-Dynamic-Rage-Lighting viel

echter wirken als in den Vorgängern. Auch wenn die Xbox360-Version von "Call of Duty 2" genau genommen bereits eine Next-Gen-Fassung war, wird die nächste "CoD"-Epoche erst mit Teil drei eingeleitet. Das gilt insbesondere für die Wii-Version, die optisch zwar ungefähr auf Xbox-Niveau liegt, dafür aber mit einem vollkommen neuartigen Bedienkonzept aufwartet (siehe Kasten S. 25). **az** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es neue Nahkampftackten gibt
- ▲ Schlachten nonlinear ablaufen
- ▲ man auf Ladescreens verzichtet
- ▲ die Wii-Version ein völlig neues Spielerlebnis verspricht

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ der Zweite Weltkrieg als Szenario schon ausgelutscht ist



★★★★★ GAMES ACTRESS

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Der dritte "CoD"-Teil wird zum interaktiven Kriegsfilm – exklusiv für Next-Gen-Konsolen!

▲ **ONLINE:** Vor dem Mehrspieler-Kampf entscheiden sich bis zu 24 Hobby-Soldaten für Jobs wie MG-Schütze, Sanitäter oder Sprengmeister. (Xbox360)

...!jetzt dreht er den Spiegel um.

PREY

„Endlich ein Shooter mit Hirn!“ – GameStar

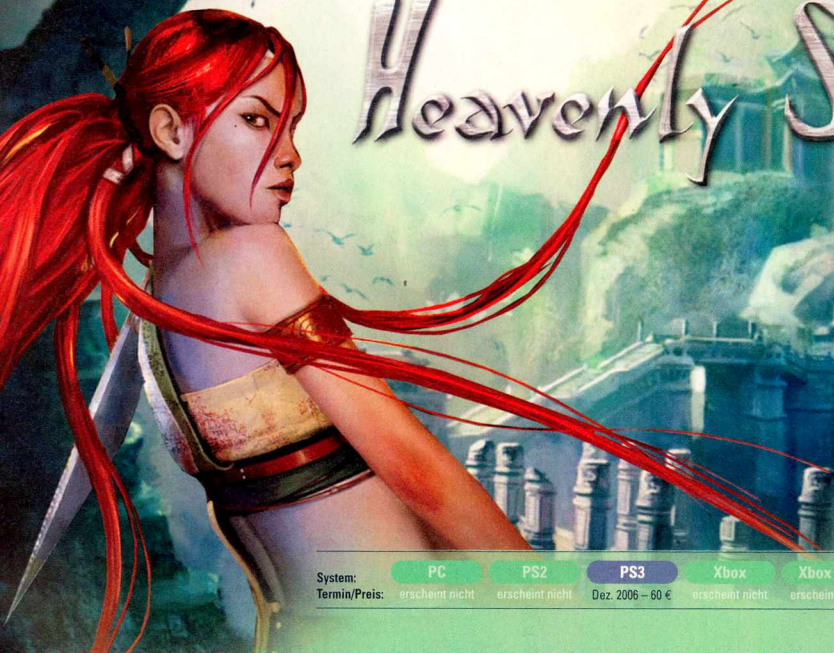
„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!“ – Offizielles Xbox-Magazin

„Atemberaubend!“ „Das Spiel rockt die Hütte“ – PC Action

www.2kgames.de/preu

[illegible]

Heavenly Sword



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

Dez. 2006 – 60 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre Action-Adventure

Hersteller Sony

Entwickler
(bekannt durch) Ninja Theory
Kung Fu Chaos

- ▶ Ähnelt spielerisch dem göttlich guten PS2-Titel "God of War"
- ▶ Motion-Capturing von Andy Serkis ("Der Herr der Ringe")
- ▶ Das Schwert der Heldin kann andere Formen annehmen
- ▶ Massenkämpfe gegen Dutzende von Schurken
- ▶ Erscheint wohl erst nach dem Verkaufsstart der PlayStation3

Internet

www.ninatheory.com

Vom Himmel hoch, da kommt ein Mädel her: Sonys dickster Trumpf im PS3-Portfolio setzt auf die Waffen einer Frau – wer kann da schon widerstehen?

Wer hätte das gedacht? Von den bislang in spielbarer Form präsentierten PS3-Titeln konnte nur einer vollends überzeugen. Noch überraschender: Bei dem herausragenden Stück Software handelt es nicht um einen üblichen Verdächtigen à la "Gran Turismo", sondern um eine Neuentwicklung aus England.

Das sensationelle Werk heißt "Heavenly Sword" und erzählt die dramatische Geschichte der bildhübischen Nariko. Als Mitglied eines Kriegerclans führt die Action-Amazone

ein glückliches Leben – bis zu dem Tag, an dem der niederträchtige König Botan ihren Vater ermordet. Verzweifelt und von Rachegehlüsten getrieben, schnappt sich Madame Nariko das titelgebende Heavenly Sword, ein magisches Schwert. Das Dumme an dem Supersäbel: Er entzieht seinem Träger Energie – unsere Heldin hat also nicht mehr lange zu leben.

Bis zum unausweichlichen Exitus lässt es Nariko aber noch mal so richtig krachen. Mit dem himmlischen Stahl schneidet sie sich durch unzäh-

lige Polygonbösewichter. Egal ob die Digi-Dame nun gerade einen einzelnen Knöchel oder ein ganzes Rudel abfrühstückt, es sieht immer atemberaubend gut aus. Herrliche Animationen, glühende Effekte und nicht zuletzt stimmungsvolles Licht lassen andere Genre-Krieger reichlich altbacken aussehen. Wie versessen die Entwickler in Sachen Schauwerten zu Werke gehen, lässt sich an Narikos Haarpracht erkennen: Einer der PS3-Cell-Chips ist fast ausschließlich für die Berechnung der wallenden



▲ **NEULICH BEIM MÄNNERWEITWURF:** Bewusstlose Gegner kann Ihre Heldin vom Boden aufheben und in Richtung Feindpulk schleudern. (PS3)



▲ **FINALE IM LUFTBALLETT:** Wenn Nariko abhebt, spüren Sie förmlich die Leichtigkeit des Seins – so grazil kämpft keine andere Videospielheldin. (PS3)

Aus der Not eine Tugend gemacht: Fast alle Mitarbeiter von Ninja Theory waren zuvor bei Argonaut angestellt. Nach dessen Pleite gründeten die Engländer ihr eigenes Studio.



▲ **SIEGEREHRUNG BEI DER MODENSCHAU:** Schauen Sie sich dieses Bild genau an, diese Details, diese Beleuchtung, diese Gegnermassen, diese wehenden Haare, diese perfekt modellierte Heldin: Heavenly Sword sieht tatsächlich so gut aus und deutet damit an, was Sonys PS3 zu leisten im Stande ist. (PS3)

Mähne zuständig – so viel zum Thema effizientes Programmieren...

KÄMPFERISCHE FREIHEIT

Trotz allem Grafikbrimborium hat "Heavenly Sword" auch spielerisch verdammt viel auf der Pfanne. So begeistert beim Probespiel nicht nur die eingängige Steuerung, sondern auch die Flexibilität des Kampfsystems. Auf Knopfdruck nimmt das Schwert der Heldin eine andere Form an: Wer gerne aus sicherer Entfernung aussteilt, wählt beispielsweise die Kettenpeitsche. Wer lieber auf Tuchfühlung geht, nimmt die Axt-Variante. Der Wechsel zwischen diesen Waffengattungen funktioniert übrigens jederzeit, Sie können ihn also auch in

Ihre Offensiv-Kombos einbauen. Wie es sich für ein gelenkiges Girlie gehört, lässt Nariko auch in der Luft das Metzeln nicht. Mit saftigen Kinnhaken haut sie einen Widersacher aus den Latschen, hüpfte hinterher und gibt ihm noch vor der Rückkehr zum Erdboden den Rest. Dieses abgehobene Geplänkel gehört zu den wichtigsten Elementen von "Heavenly Sword", denn während des kämpferischen Flugs werden die Geräusche gedämpft und es erklingt beruhigende Klassikmusik. So wird das Gefühl der kurzzeitigen Schwerelosigkeit perfekt vermittelt.

Doch Nariko fliegt nicht nur selbst, sie lässt auch fliegen! Wenn im Eifer des Gefechts mal Möbelstü-

cke zu Bruch gehen, greift Ihr Rot-schopf zu und schmeißt mit Tischplatten und Stuhlbeinen um sich. Witzigerweise finden die Wurfgeschosse nicht von selbst ihr Ziel. Vielmehr müssen Sie eigenhändig deren Flugbahn bestimmen – und das geschieht aus der Egoansicht des jeweiligen Flugobjekts! Sie sind also hautnah dabei, wenn der anvisierte Schuft eine Vase (oder was auch immer) vor die Kauleiste bekommt.

Die zahlreichen Zwischenbosse von "Heavenly Sword" lassen sich freilich nicht so leicht umhauen. Wer einen der rabiaten Obermuffis besiegen will, muss zuerst kräftig kloppen und dann ein Minispiel absolvieren: Auf dem Bildschirm erscheinen

Tastensymbole, die Sie möglichst schnell nachdrücken müssen. Sexy Nariko führt dann zur Belohnung spektakuläre Attacken aus.

Zum Schluss noch eine spannende Info für Kinofreunde: Bei sämtlichen Zwischensequenzen des Spiels führte Andy Serkis Regie. Und der Mann versteht sein Handwerk, schließlich dienten seine Motion-Capturing-Bewegungen als Grundlage für das Kinomonster Gollum ("Der Herr der Ringe") und Peter Jacksons Riesenaffen "King Kong". tk ■

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

GOD OF WAR



▲ Sonys brillante PS2-Metzelerei liefert die Spielelemente.

LARA CROFT



▲ Die süße Hauptdarstellerin erinnert an Lara Croft.

DYNASTY WARRIORS



▲ Rabiante Massenschlachten hat Koei salonfähig gemacht.

HEAVENLY SWORD



▲ Das Ergebnis ist ein traumhaft schönes PS3-Abenteuer.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik wunderschön ist
- ▲ die Heldin so elegant metzelt
- ▲ die Kamera toll funktioniert
- ▲ es an "God of War" erinnert
- ▲ das Szenario fasziniert

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ nur eine Arena spielbar war

★★★★★
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Ebenso bezaubernd wie spielstarke Fantasy-Keilerei mit der graziösten Heldin, seit es Konsolen gibt.

► **BLENDENDE AUSSICHTEN:**
Zwei schnittige Lizenzkarossen, die einen steilen Hügel hinunter brettern – solche Szenen sollen Carbon zum spektakulärsten und packendsten aller Need-for-Speed-Teile machen. (Xbox360)



NEED FOR SPEED CARBON

FAKTEN

Genre Rennspiel

Hersteller Electronic Arts

Entwickler EA Canada
(bekannt durch) Fight Night Round 3

► Die neueste Episode der weltberühmten Rennspiel-Serie

► Völlig neues Streckenkonzept: Rasen auf engen Bergstraßen

► Erscheint für alle gängigen Konsolen sowie für den PC

► Lizenzierte Autos von Lamborghini und weiteren Herstellern

Internet

www.electronic-arts.de

AB 28.06. AM KIOSK!

POWERPLAY

Mit einer ausführlichen Titelseite zu "Need for Speed: Carbon"

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

4. Q. '06 – 50 €

4. Q. '06 – 60 €

4. Q. '06 – 60 €

4. Q. '06 – 60 €

4. Q. '06 – 60 €

erscheint nicht

4. Q. '06 – 60 €

Eilmeldung aus Flensburg: Electronic Arts' aufgemotzte PS-Monster sammeln wieder fleißig Punkte – und wir haben die ersten brandheißen Infos!

Ein neues "Underground"? Eine Fortsetzung zu "Most Wanted"? Oder doch das Remake von "Hot Pursuit 2"? Lange ließ uns EA im Unklaren darüber, wie die beliebte "Need for Speed"-Serie weitergehen würde. Doch jetzt ist es endlich raus: Die nächste Nobelhobel-Heizerei hört auf den

Untertitel "Carbon" und wird Ende dieses Jahres erscheinen.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns auch ein erster Screenshot zum Bleifußfestival – und den wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Konkrete Infos zum Spielablauf wollte EA aber nicht rausrücken. Nur so viel steht fest:

Bei "Carbon" rasen Sie nicht mehr durch eine 3D-Stadt, sondern auf engen Bergserpentinen – hört sich doch spannend an...

tk

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Lizenzkaren toll sind
- ▲ das Konzept neu ist
- ▲ die Grafik schick wirkt
- ▲ wir alte Bleifuße sind

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ wir bislang nur Standbilder vom Spiel gesehen haben
- ▼ der letzte Teil enttäuschte



★★★★★

GAMES

EINSCHÄTZUNG

gut

Halsbrecherische Raserei mit neuem Konzept – hoffentlich besser durchdacht als Most Wanted.

Traditionelle Raserei: Need for Speed: Carbon ist bereits die zehnte offizielle Episode der rühmreichen Rennspiel-Reihe. Teil eins erschien schon im Jahre 1994.

this must be heaven



Und Freude auf Erden.
Nintendo DS Lite: ab 23. Juni

NINTENDO DS Lite

www.nintendo.de

NINTENDO PRIME HUNTER: ©2004, 2006 NINTENDO. DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORP.™. IN AND THE NINTENDO DS LITE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2004 NINTENDO.
TETRIS: ©2004, 1989, 2006 SEGA. A TETRIS NINTENDO COMPANY. LICENSED TO THE NINTENDO COMPANY. GAME DESIGN BY ALEXEY PAISTOV. LOGO DESIGN BY BOBBI DEAR. ALL RIGHTS RESERVED. CERTAIN NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO. AND ANY CHARACTERS, SOUNDS AND VIDEO GAMES
ORIGINALLY CREATED BY NINTENDO. ©2004 NINTENDO. TM IN AND THE NINTENDO DS LITE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.
NEW SUPER MARIO BROS.: ©2004 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF THE GAME, SCENARIOS, MUSIC AND PROGRAM, RELAYED BY NINTENDO.™. IN AND THE NINTENDO DS LITE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



BIO SHOCK

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

März 2007 – 50 €

erschienen nicht

erschienen nicht

erschienen nicht

März 2007 – 50 €

erschienen nicht

erschienen nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	2K Games
Entwickler (bekannt durch)	Irrational Games S.W.A.T. 4

- Trotz Ego-Ansicht mehr Action-Adventure als plumper Shooter
- Inoffizielle Weiterführung der "System Shock"-Reihe
- Spielt in einer Wasserstadt wie aus einem Jules-Verne-Roman
- KI-Charaktere handeln individuell und ohne Skript-Vorgaben
- Diverse Rollenspielelemente

Internet

www.take2games.com

Stille Wasser sind ... tödlich! Der neue Gruselkracher von Take 2 entführt Sie 20.000 Meilen unter das Meer – und dort hausen nicht nur freundliche Fische.

Ein grober Klotz zottelt mit dicker Flinte im Anschlag durch mausegraue Militäranlagen und knallt tumbe Gegner ab. So präsentierte sich das Genre Ego-Shooter in seinen Anfängen. Anno 2006 ist von diesem naiv-plumpen Konzept nur noch wenig übrig geblieben: Kaum noch ein Geballere, das ohne opulente Hintergrundgeschichte, frei erforschbare 3D-Welten und motivierende Rollenspielanleihen in die Läden kommt. Der Höhepunkt dieser Genre-Mutation, quasi die Eier legende Woll-

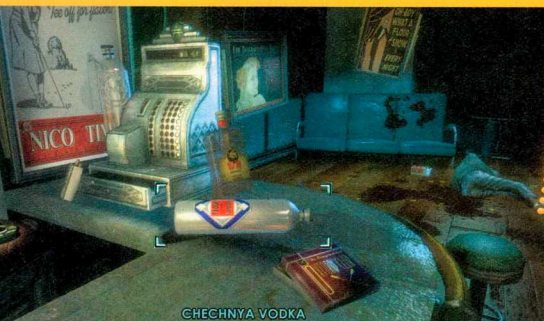
milchsau unter den Shootern, entsteht aktuell bei Irrational Games.

Mit "BioShock" kreieren die Amis einen Action-Mix, der das Zeug zum Meilenstein hat. Schon die einfallsreiche Story lässt aufhorchen: Im Mittelpunkt des Geschehens steht die Unterwasserstadt Rapture. Hierhin zogen sich einst die klügsten und schönsten Menschen der Erde zurück, um eine perfekte Gesellschaft zu gründen. An dem Wörtchen "einst" können Sie jedoch unschwer erkennen, dass diese Idylle nicht von

Dauer war. Nach dem Fund der Wunderdroge Adam verwandelte sich der Idealstaat in einen Ort des Bösen. Denn der Konsum des Rauschgifts hat abscheuliche Nebenwirkungen...

AUF DER FLUCHT

Was genau in Rapture passiert ist, weiß Ihre Spielfigur zu Beginn des Abenteuers noch nicht. Vielmehr gerät der namenlose Held ohne eigenes Zutun in die maritime Metropole. Ihre Aufgabe ist es nun, möglichst schnell und möglichst lebendig aus



CHECHNYA VODKA

▲ **PROST!** In den unzähligen Läden der Unterwasserstadt finden Sie nützliche Gegenstände. Wozu dieser Vodka gut ist? Also wir hätten da 'ne Idee... (PC)



▲ **WASSER MARSCH!** Das feuchte Nass ist den Entwicklern so gut gelungen, dass man glatt die Badehose überstreifen möchte – Wahnsinn! (Xbox360)

Gerüchteküche: Angeblich erscheint BioShock auch für die PlayStation3 – Hersteller 2K Games hat dieses Branchengeflüster aber noch nicht bestätigt.



▲ **FEUER FREI!** Als ob die Flammenhölle nicht schon unangenehm genug wäre, trabt auch noch ein gigantischer Bösewicht heran. Zum Glück haben wir eine nette Wumme zu Hand: Der Ballermann verschießt panzerbrechende Munition und schrottet problemlos selbst dickste Stahlungtüme. (Xbox360)

dem 3D-Labyrinth zu entkommen. Im Gegensatz zu anderen Genrevetren hilft hier ein trainierter Abzugsfinger nur bedingt weiter, vielmehr sollten 'Bioshock'-Spieler auf ihre schärfste Waffe vertrauen: den Verstand. Nur wer sich mit den Unwägbarkeiten des Szenarios arrangiert, hat auf Dauer Erfolg. So handelt es sich bei den künstlichen 'Bioshock'-Bewohnern nicht um geichtsloses "Schieß' mich weg"-Kanonfutter, sondern um lebendige Wesen mit eigenem Willen – und genau darin liegt Ihre Chance!

Sie versuchen also wie ein Puppenspieler, die Biester gegeneinander aufzuheizen. Ein Beispiel: In den düsteren Gängen laufen riesige Tau-

cher (die Entwickler sprechen von Big Daddys) herum. Der einzige Daseinszweck dieser Burschen ist es, schwarzhaarige Gören – genannt Little Sisters – zu beschützen. Wer die Mädels in Ruhe lässt, hat folglich auch kein Problem mit ihren billigen Bodyguards. Wenn nun aber eine dritte Partei ins Spiel kommt, können Sie deren Beschützerinstinkt für Ihre Zwecke nutzen: Monster anlocken, warten, bis der Big Daddy die Bedrohung beseitigt, und dann schnell vorbeihuschen – so sieht vorausschauendes Zocken aus.

Gemäß dieser Philosophie des intelligenten Spielens finden Sie in 'Bioshock' nur selten dicke Wummen – und wenn, dann meist mit we-

nig Munition. Dafür lässt sich der Körper Ihres Alter Egos nach und nach zum Offensivwerkzeug aufmotzen. Im Laufe der Ozean-Odyssee klaben Sie nämlich so genannte Plasmide auf. Diese Genmanipulations-Klumpen versorgen Sie mit übermenschlichen Spezialfähigkeiten wie etwa magischer Selbstheilung oder einer Turbofunktion, die Sie schneller rennen lässt.

INNEN HUI, AUSSEN HUI

Doch nicht nur die spielerischen Inhalte machen 'Bioshock' zum Ego-Abenteuer der Extraklasse, auch technisch setzt der Titel neue Maßstäbe. Vor allem das virtuelle Wasser muss man in Bewegung gesehen

haben, um's zu glauben. Täuschend echte Spiegelungen, sanft schwappende Wellen – hier kann man wirklich mal vom oft strapazierten 'Foto-realismus' sprechen. Das Design der Spielwelt steht dem in nichts nach: Runde Formen und Pastellöne summieren sich zu einer künstlichen Welt, wie sie Jules Verne nicht stimmiger hätte gestalten können. Bleibt zu hoffen, dass dieser Traum nicht im Weltkriegsallarm der Konkurrenz untergeht – denn so viel Kreativität MUSS belohnt werden! tk ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ das Wasser perfekt aussieht
- ▲ das Szenario innovativ ist
- ▲ die KI immer wieder überrascht
- ▲ nicht bloß geballert wird
- ▲ schon "System Shock" toll war

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ es fast schon zu komplex wirkt



★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Sensationell gut aussehender Tiefsee-Schocker, der in Sachen Spielfreiheit neue Maßstäbe setzt.

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

20.000 MEILEN
UNTER DEM MEER



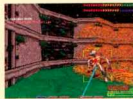
▲ Das Szenario erinnert an den Klassiker von Disney.

THE RING



▲ Für die Little Sister stand das The-Ring-Horror-mädel Pate.

SYSTEM SHOCK



▲ Spielfreiheit? Die gab's schon im famosen PC-Klassiker.

BIOSHOCK



▲ Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Bioshock wird groß!

► **HOCH HINAUS:** Mario düst durchs Weltall, nachdem er ein Sternsymbol aktiviert hat. Auf den ersten Blick ähnelt der Knubbel-Klempner seinem GameCube-Pendant aus Mario Sunshine sehr. In Bewegung sieht Mario Galaxy aber noch merklich besser aus. (Wii)



System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	1. Q. 2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Nintendo
(bekannt durch)	Eitliche Mario-Spiele

- Marios erstes 3D-Jump'n Run seit vier Jahren
- Sie bereisen im Verlauf des Abenteuers sehr viele Planeten
- Die geringe Gravitation ermöglicht Mega-Sprünge
- Nintendo hat einen Mehrspieler-Modus angekündigt

Internet www.wii.nintendo.com/games_mario.html

Mario macht den Moonwalk: Endlich turnt er wieder durch eine waschechte 3D-Hüpferei und zeigt, wie man den Wii-Controller richtig gut nutzen kann.

Mal im Ernst: Haben Sie geglaubt, dass Nintendo bei der ersten umfassenden Präsentation von Wii-Spielen auf einen "Mario"-Titel verzichten würde? Natürlich nicht! Und so war dann auch bei Nintendos E3-Pressekonferenz niemand wirklich überrascht, als bewegte Bilder zu "Super Mario Galaxy" über die Leinwand flimmerten. Erfreulicherweise konnte man das Game auf der Messe ausgiebig anspielen. Schnell wurde klar: Der Zusatz "Galaxy" kommt nicht von ungefähr. Mario hüpft auf Wii nämlich durch die Weiten des Weltraums.

Der Analog-Stick des Nunchaku-Controllers lässt Mario wie in früheren 3D-Hüpfereien über den Bildschirm sprinten. Gesprungen wird ebenfalls ganz klassisch via Button. Neu sind natürlich die Moves, die der Bewegungssensor ermöglicht. Bei kreisförmigen Schwingen des Controllers dreht sich Mario blitzschnell um die eigene Achse. So zerstören Sie Objekte, schalten Gegner aus und sammeln Gegenstände ein. Führen Sie den Wirbel-Move in der Nähe eines kleinen Stern-Items aus, geht Mario auf Reisen: Mit viel Schwung düst er dann auf einen anderen Planeten.

und stimmig. Es sieht also wirklich danach aus, als würde sich Mario in seinem Wii-Debüt richtig ins Zeug legen, um den immens hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden.

Einziger kleiner Wermutstropfen: Nintendos Top-Designer Shigeru Miyamoto glaubt nicht, dass "Galaxy" bis zum Wii-Start fertig wird. Hoffen wir mal, dass es zumindest im ersten Quartal 2007 klappt. **fk**

LIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK

Bei unserem Probespiel auf der E3 konnten wir mit Mario einige Welten erkunden – und hätten am liebsten gar nicht mehr aufgehört. Die Steuerung geht so intuitiv von der Hand, dass man schon nach wenigen Minuten das Gefühl hat, seit Jahren mit dem Wii-Controller zu zocken. Zudem war "Mario Galaxy" auch Nintendos schönster Wii-Titel auf der Messe: liebevoll, plastisch

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Steuerung großartig ist
- ▲ beim Spielablauf alles passt
- ▲ die Präsentation charmant wirkt
- ▲ Mehrspieler-Modi dabei sind

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es anfangs verwirren kann
- ▼ Super Mario Galaxy leider erst 2007 erscheint

★★★★★ **GAMES**
ANTHROPE
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Nintendos Schnauzart-Springer wird seinem großen Namen auch auf Wii gerecht.

Profi-Sonderheft von PC PowerPlay X

Wird beim Aufkaufen gebunden
Zweihändig Heft
899 – 999 Nutzen Tempo 0.99
(ganz schön viel Nutzen pro Seite)

- + 99 Raid-Erfolg
- + 78 Stärke gegen Boss-Gegner
- + 22 Wissen in High-Level-Instanzen
- + 66 Sex-Appeal
- 3 Widerstand

Benötigt Stufe 55

Anlegen: Macht andere Helden schlagartig neidisch, versetzt Boss-Gegner in Panik. Erhöht Ihren Ruf um 118%.

Benutzen: In Verbindung mit der beiliegenden DVD mutieren Sie zum epischen, allwissenden Helden. Ehrlich!



Ab 23. Juni
beim Händler
Ihrer Wahl!



GEARS OF WAR

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Okt. 2006 – 60 €

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	Epic Games Unreal-Tournament-Reihe
► Packende Mischung aus Horror und knallhartem Shooter	
► Basiert auf den modernen Grafikroutinen der Unreal Engine 3	
► Spielfiguren können hinter jedem Objekt in Deckung gehen	
► Mit brutalen Nahkampftackten kein Spiel für Minderjährige	
► Diverse Mehrspieler-Modi	
Internet	
	www.gearsowar.com

Die Kriegsmaschinerie läuft auf Hochtouren: Wir haben den wichtigsten Xbox360-Titel erstmals selbst angespielt – und sind völlig von den Socken!

Spektakuläre Präsentationen, hochauflösende Bilder, vollmundige Versprechungen: Microsoft hat mit dem PR-Feldzug für seinen Edel-Shooter "Gears of War" ganze Arbeit geleistet. Allerdings durfte lange Zeit niemand den viel gepriesenen Überknaller selbst spielen – bis zu jenem Tag, an dem die Games-Aktuell-Baller-männer in einem stickigen Kabuff saßen. Neben uns: internationale Journalisten. Vor uns: eine Probeversion von "Gears of War".

Damit wir die brennendste aller Fragen gleich vom Tisch haben: Ja, das Spiel sieht in Bewegung genauso atemberaubend gut aus wie erhofft und versprochen. Feinste Texturen, superbe Effekte und täuschend echt animierte Spielfiguren summieren sich zu einem Grafikfestival der Marke "Blinzeln wäre eine Beleidigung". Und die bei unserem Premierenzock noch vorhandenen Ruckler sind bis zum Release behoben – da gehen wir jede Wette ein.

AUSSEN GUT, INNEN MIT WUT
Aber nicht nur äußerlich ist "Gears of War" eine Wucht, auch der spielerische Kern macht einen tollen Eindruck. Besonders für die Steuerung gebührt den Machern ein dickes Lob: Nach nicht einmal drei Minuten hatten wir alle Funktionen kapiert und turnten gekonnt durch die 3D-Welt.

Die wichtigste Waffe im Kampf gegen die Locust-Horde (so heißen die herrlich ekligen Bösewichter) ist der A-Knopf: Die Allround-Taste



▲ **DUMM GELAUFEN:** Diese beiden Locust hätten mal besser um die Ecke schauen sollen, denn dort warten schon Held Marcus und sein Kollege. (Xbox360)



▲ **GUT IN SCHUSS:** Marcus Fenix und seine Mannschaft sind ein verschworener Haufen – Befehle können Sie den Kerlen dennoch nicht geben. (Xbox360)



▲ **PERFEKT GETROFFEN:** Dieses Bild gibt den Spielinhalt von Gears of War vortrefflich wieder. Geniale Grafik? Kann man sehen! Ekelhafte Monster? Prominent vertreten! Söldner, die aus der Deckung heraus ballern? Am rechten Bildrand eindeutig zu erkennen. Leider nicht im Bild: Unsere offenen Mäuler! (Xbox360)

sorgt dafür, dass Sie schnell hinter Objekten aller Art in Deckung gehen können – und das ist im Kreuzfeuer oberste Zockerpflicht!

In der Praxis funktioniert der Selbstschutz so: Sie nähern sich einer Wand, tippen kurz auf den A-Knopf und schon presst Ihr Söldner seinen muskulösen Körper ans Mauerwerk. Jetzt können Sie entweder aus der sicheren Position heraus losballern oder aber die Stellung wechseln: Wenn Sie nämlich mit dem rechten Stick in eine bestimmte Richtung zeigen, rollt sich Ihr Recke dorthin und sucht nach einer neuen Versteckmöglichkeit. Müssen Sie flüchten, legen Sie einfach einen Spurt ein.

Die Spielfigur rennt dann wie von der Tarantel gestochen aus der Gefahrenzone. Atmosphärisches Detail: Beim Tempolaut kippst die Kamera nach unten und zeigt das Geschehen aus einer wackelnden Perspektive – das erinnert frapierend an Dokumentarfilme.

Überhaupt macht der virtuelle Linsenlenker einen exzellenten Job, stets haben Sie das Bildschirmgeschehen voll im Blick. Als Vorbild diente ganz offensichtlich das Action-Meisterwerk "Resident Evil 4 (dt.)". Genau wie bei Capcoms Gruselhit blicken Sie auch bei "Gears of War" direkt über den Rücken Ihres Kriegers. Halten Sie dann eine der dicken Knarren im

Anschlag, zoomt die Sicht in Schulterhöhe heran und ermöglicht punktgenaues Zielen.

SÄGE + GESICHT = AUA!

Einfallsreicher, aber genauso späßig funktioniert das Nachladen der Waffen. Sobald Sie den entsprechenden Knopf betätigen, erscheint ein Leuchtstreifen auf der Munitionsanzeige. Wer diese wandernde Markierung im richtigen Moment stoppt, pumpt nicht nur deutlich schneller Patronen in seine Knarre, er verschießt auch kurzzeitig tödlichere Kugeln. Und nervt Sie mal ein anrückender Halunke beim Nachladevorgang, so raten wir zu folgender Abwehrmethode:

Gewehrkolben umdrehen, die darauf montierte Kreissäge anschmeißen und den Störenfried zu Gulasch verarbeiten. Diese wenig appetitliche Nahkampfvariante zeigt deutlich: "Gears of War" ist kein Kinderkram und gehört auch nicht in die Hände selbiger.

Abschließend noch ein paar Worte zum Multiplayer: Neben Deathmatch-Scharmützeln wird es eine Coop-Variante geben. Sie können die Story also auch mit einem Kumpel durchackern. **tk** ■

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

RESIDENT EVIL 4 (DT.)



▲ Die Zielansicht erinnert deutlich an Capcoms Horror-Hit.

KILLSWITCH



▲ Aus dem Shooter stammt die Idee mit den Deckungen.

DOOM 3



▲ Gruselelemente à la id Software kommen immer gut.

GEARS OF WAR



▲ Nicht innovativ, aber toll gemacht: Epics Action-Knaller.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ es unglaublich gut inszeniert ist
- ▲ die Steuerung toll funktioniert
- ▲ es uns Gänsehaut macht
- ▲ der Multiplayer voll überzeugt
- ▲ es an "Resident Evil 4 (dt.)" erinnert

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ es eventuell eintönig wird

★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Es kann keine zwei Meinungen geben: Gears of War ist DER Hoffnungsträger für die Xbox360.

► **SOFA-SHOOT-OUT:** Sie benötigen beide Controller-Komponenten. Mit der Wii-Fernbedienung wird präzise gezielt und geschossen, mit dem Analog-Stick des Nunchaku-Controllers lassen Sie Samus laufen und verwandeln sie in den kompakten Morph-Ball. (Wii)



METROID PRIME 3: CORRUPTION

System:
Termin/Preis:

PC PS2 PS3 Xbox 360 GameCube **Wii**
4. Q. 2006 – 60 €

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Retro Studios
(bekannt durch)	Metroid Prime

- Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure
- Steuert sich ähnlich wie ein PC-Shooter
- Samus Aran erhält neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Raumschiff wird zur Zerstörung von Objekten benutzt

Internet www.wii.nintendo.com/games_metroid.html

Samus Aran ist der Alptraum außerirdischen Abschaums. Nun gibt sie Ihnen erstmals das Gefühl, die Waffen selber in der Hand zu haben.

Samus Aran ist eine gefragte Frau. Sie gibt nicht nur in zwei aktuellen DS-Games die harte Welt-raum-Amazone, sondern hat sich auch die Hauptrolle in einem der ersten Wii-Games gesichert, nämlich in "Metroid Prime 3: Corruption". Zwar stand das Spiel auf der E3 ein wenig im Schatten von "The Legend of Zelda: Twilight Princess" und "Super Mario Galaxy", doch erwies es sich als echter Publikumsmagnet. Natürlich haben auch wir Probe gespielt.

Wie bei vielen Wii-Games war der erste, also der optische Eindruck, erhellend. "Corruption" ähnelt sehr seinen beiden GameCube-Vorgängern. Das heißt im Klartext: wunderbar flüssiger Spielablauf, aber wenige grafische Highlights.

EGO-ACTION NEU ERLEBEN

Sein Next-Generation-Versprechen löst "Metroid Prime 3" eher mit einer neuartigen Steuerung ein. Mithilfe des Nunchaku-Controllers lassen Sie Samus laufen, die Zielerfassung benutzen und sich in den Morph-Ball verwandeln. Außerdem können Sie – Bewegungssensor sei Dank – einen Greifstrahl abschießen, wenn Sie die Nunchaku-Erweiterung wie eine Peitsche schwingen. So können mit dem Strahl beispielsweise fiesen Space-Piraten die Schutzschilde entreißen. Das klappt nicht nur super, sondern fühlt sich auch richtig lässig an.

Mit der Wii-Remote hingegen ballern und springen Sie, vor allem aber richten Sie damit das Fadenkreuz aus. Das klappt besser als mit klassischen Analog-Stick-Controllern und erinnert an das Spielen von Ego-Shootern auf dem PC. Eine gewisse

Eingewöhnungszeit ist aber nötig, denn die Wii-Remote reagiert sehr empfindlich. Bereits minimale Bewegungen lassen das Fadenkreuz flott über den Bildschirm huschen. Etwas zu knifflig gestalteten sich in der E3-Version schnelle Richtungswechsel. Es wäre toll, wenn die Entwickler bis zur Fertigstellung noch eine Taste für eine 180-Grad-Drehung reservieren würden – damit ginge der Adventure-Baller-Mix noch flotter von der Hand. **fk ■**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

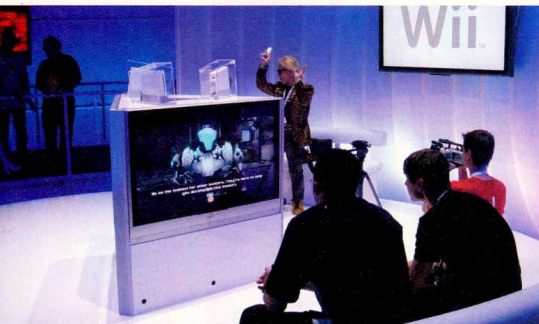
- ▲ die Steuerung durchdacht ist
- ▲ der Genre-Mix fesselt
- ▲ es neue Waffen gibt
- ▲ es technisch sehr sauber ist

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ flotte Drehungen schwer fallen
- ▼ es keine Online-Modi gibt



Hochklassige Weltraumaction, die ihren Cube-Vorläufer aber doch recht stark ähnelt.



▲ **PRAXISTEST:** Unser Redakteur Thorsten (rechts auf der Couch) überzeugte sich auf der E3 eigenhändig von den Qualitäten des neuen Metroid Prime.

SICHER DIR JETZT DEIN TICKET FÜR DAS GEILSTE SPIELE- ABENTEUER EUROPAS!

Teste die Welt-Neuheiten:
Die PlayStation 3, andere Konsolen und jede Menge Games!

GAMES CONVENTION

GC

24.-27. August 2006

LEIPZIGER MESSE

TICKET
DAY TICKET

Berechtigung zum einmaligen Eintritt
access only once!

7

AB

Hol' dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die GC in Leipzig! Tickets gibt's in deinem SATURN oder einfach unter www.saturn.de
Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!



SATURN

GEIZ IST GEIL!



System:
Termin/Preis:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Game Boy Advance

Wii

4. Q. 2007 – 70 €

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Konami
Entwickler (bekannt durch)	Konami Silent Hill, Pro Evolution Soccer

- ▶ Spielt sechs Jahre nach den Ereignissen von Teil zwei
- ▶ Eine Umsetzung für PC und/oder Xbox360 ist durchaus möglich
- ▶ Kojima testet derzeit eine USB-Zusatzfunktion über die PSP
- ▶ Kojima möchte die PS3 mit "MGS 4" an ihre Grenzen treiben

Internet

www.konami.de

Die Zeichen der Zeit: Solid Snake ist alt geworden – und sein Erfinder Hideo Kojima müde. Erleben wir bald das Ende einer Videospiel-Ära?

Jahrelang war Kultproduzent Hideo Kojima ausschließlich mit der extrem erfolgreichen "Metal Gear"-Serie beschäftigt. Nach jedem Teil stand für ihn fest: Das war der letzte! Doch stets überzeugten ihn die Konami-Bosse und die zahlreichen "MGS"-Fans, weiterzumachen. Dementsprechend war von vornherein klar, dass Folge Nummer drei, "Snake Eater" für die PlayStation2, nicht das Ende der Agentensaga sein würde. Mit "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" soll jetzt aber endgültig

Schluss sein. "Die Seife kommt zum Ende", äußerte sich Kojima dieses Jahr auf der Spielemesse E3 unmissverständlich.

ES WIRD NOCH DAUERN

Das anspruchsvolle PS3-Projekt wird den genialen Japaner aber sicherlich noch eine Zeit lang beschäftigen: Konami gibt als Release-Termin lapidar "2007" an. Wir rechnen frühestens im Herbst nächsten Jahres mit "Guns of the Patriots". Immerhin zeigte Konami als Trostpflaster auf der E3 einen

beeindruckenden 15-minütigen Trailer und Screenshots in HD-Qualität.

Teil vier spielt in der nahen Zukunft. Held der Geschichte ist wieder Solid Snake – mittlerweile allerdings etwas ergraut. Mit 43 eigentlich im besten Alter, muss sich Klon Snake mit seinem rasch voranschreitenden körperlichen Verfall abfinden. Er kann sich nur am Leben erhalten, indem er sich regelmäßig Aufbauspitzen injiziert. Nichtsdestotrotz lässt sich der sterbende Altagent von seinen Freunden Colonel Campbell und Hal



▲ **DROGENABHÄNGIG:** Veteran Snake muss sich regelmäßig mit Aufputschmitteln vollpumpen, um der genetischen Degeneration entgegenzuwirken. (PS3)



▲ **MIT EISERNER FAUST:** Solid Snakes Klon-Bruder und Erzfeind, Liquid, hat den Körper des ehemaligen russischen Offiziers Ocelot übernommen. (PS3)





▲ **VERHASSTER LIEBLING:** Der MGS2-Held Raiden bekommt von Entwickler Hideo Kojima eine zweite Chance, sich in die Herzen der Fans zu spielen. Mit seinem coolen Cyber-Outfit und beeindruckenden Ninja-Angriffen könnte ihm das durchaus gelingen. Laut Kojima wird er aber nicht spielbar sein.

(PS3)

"Otacon" Emmerich dazu überreden, eine letzte Mission zu bestreiten. Der Grund: Sein unberechenbarer Klonbruder Liquid Snake ist wieder aufgetaucht! Irgendwie hat es Liquids Geist geschafft, die Kontrolle über den Körper des Revolverhelden Ocelot zu übernehmen. Was für eine unselige Kombination! Entsprechend schnell hat Liquid Ocelot eine Armee aus Hightech-Soldaten und biogenischen Kampfrobootern zusammengestellt und im Mittleren Osten einen Krieg angezettelt. Nun ist es also an Snake, diesen Wahnsinn zu beenden.

Kojima feilt derzeit emsig an den Feinheiten der Story. Sein Ziel: alle wichtigen Charaktere der Vorgänger einbinden und alle offenen Fragen be-

antworten. Ein nicht ganz einfaches Unterfangen, denn alle Teile ließen stets Aspekte der Geschichte im Dunkeln – über manche Details war sich selbst Kojima nicht im Klaren.

AUF WIEDERSEHEN!

Doch bereits im Trailer tummeln sich viele alte Bekannte aus der PSone-Urfassung, etwa der geniale Wissenschaftler Otacon, Colonel Campbell sowie Meryl Silverburgh, die sich als Anführerin einer neuen Foxhound-Bande zu erkennen gibt. Sogar der bei Fans wenig beliebte Raiden (bekannt aus "MGS 2") erhält eine zweite Chance, diesmal im Gewand eines coolen Cyber-Ninja, der selbst Dutzende von Kampfrobootern in Windesei-

le zu einem Haufen Elektroschrott verarbeitet.

Zum Spielablauf hat Kojima bislang nicht viel verraten. Er merkte allerdings an, man solle sein Motto "No Place to hide" (zu Deutsch: "Kein Platz sich zu verstecken") nicht allzu wörtlich nehmen. "MGS 4" bliebe wie die anderen Teile ein Stealth-Action-Titel. In erster Linie gehe es um Schleichen und strategisches Vorgehen, erst in zweiter Linie um Waffeneinsatz.

Der E3-Trailer verrät vielleicht nicht alles, aber eines wurde deutlich: Technisch wird "MGS 4" ein absolutes PS3-Highlight! Charakter- und Mech-Design, Animationen, Hintergrundgrafik sowie die äußerst dynamische Darstellung sind absolut atemberau-

bend. Doch das alte "MGS-Feeling" bleibt bei allem Detailreichtum erhalten: Snake bewegt sich noch immer mit tödlicher Präzision, und Features wie das Kommunikationssystem Codec oder der Chamäleon-Tarnanzug sind wieder mit an Bord!

Mit dem fertigen Spiel rechnen wir erst Ende 2007. Allerdings kündigte Kojima eine erste spielbare Version für die nächste E3 an. Bis dahin bleibt uns noch genug Zeit, um über das Ende einer Videospiel-Ära zu philosophieren...

sh ■

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

JAMES BOND



▲ Der Agent Ihrer Majestät ist wie Snake unkaputtbar.

RAMBO



▲ Kennt sich mit allen Waffen und Vehikeln aus.

APPLESEED



▲ Futuristisches wie realistisches Mech-Design.

METAL GEAR SOLID 4



▲ Actionreicher Agententhiller mit Hightech-Waffen.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir bereits alle Vorgänger verschlungen haben
- ▲ die Story wieder kinoreife Unterhaltung verspricht
- ▲ es optisch superfeet aussieht

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ wir nur noch zwölf Monate zu leben haben



★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Ende gut, alles gut! "Metal Gear Solid" wird in Würde von der Spielbühne abtreten.

► **IM DETAIL:** Nachdenklich blickt die noch namenlose Heldin ins Leere. Die Großaufnahme zeigt, wie realistisch Gesichter in Final Fantasy XIII aussehen. Jedes feine Haar ist zu erkennen.

(PS3)



FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジー XIII

System:

Termin/Preis:

PS3

Ende 2007 – 60 €

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix (Final-Fantasy-Serie)

- Das erste Final Fantasy mit weiblicher Hauptfigur
- Kampfsystem actionreicher als im Vorgänger
- Erneut in der Zukunft angesiedelt
- Laut Square Enix soll es noch weitere FF-XIII-Spiele geben

Internet

www.square-enix.com

Die Akte FF XIII ist geöffnet – und wirft Fragen auf: Wieso begann die Entwicklung auf der PS2? Wieso wird es mehrere FF-XIII-Spiele geben?

Spätestens Ende 2007 wird die PlayStation3 in Japan reißenden Absatz finden, wetten? Mit "Final Fantasy XIII" wurde auf der E3 jener Exklusivtitel angekündigt, der der neuen Sony-Konsole zum Durchbruch verhelfen dürfte – falls dieser bis dahin nicht ohnehin schon erfolgt ist. Dabei sah es bis Ende letzten Jahres noch so aus, als würde "Final Fantasy XIII" eines der letzten großen Spiele für die PS2 werden. Begonnen hat Square Enix die Entwicklung

nämlich auf der "alten" Sony-Konsole. Doch da sich die Veröffentlichung des Vorgängers "Final Fantasy XII" immer weiter verzögerte und ein Teil des Teams bereits auf der PlayStation3 programmierte, entschied man sich, aus Teil 13 einen richtigen Next-Gen-Titel zu machen. Und wenn man sich den E3-Trailer anschaut, kann man Square Enix wegen dieser Entscheidung nicht wirklich böse sein. Zu fulminant wirkt die Echtzeit-Spielgrafik, die kaum mehr von vorgerechneten Sequenzen zu unterscheiden ist. Die Kamera fährt durch eine futuristische Welt, eine bedrohlich anmutende Schienenbahn bewegt sich unter heftigen Beschuss durch düstere Häuserschluchten und eine junge Frau mit Schwert kämpft sich wie Capcoms "Devil May Cry"-Held Dante durch Horden gegnerischer Soldaten. Den kompletten Trailer können Sie sich auf der Heft-DVD dieser Ausgabe anschauen.

sein. Schon jetzt sind drei Spiele angekündigt, die unter der "FF XIII"-Flagge segeln sollen: neben dem "Hauptspiel" noch das Action-Rollenspiel "Final Fantasy Versus XIII" von den "Kingdom Hearts"-Entwicklern sowie das Handyspiel "Final Fantasy Agito XIII". Auf einem Investorentreffen hat Square-Enix-Präsident Yoichi Wada sogar weitere Spin-offs in Aussicht gestellt. Die Zeiten, in denen nur alle drei Jahre ein "Final Fantasy" kam, sind wohl zum Glück vorbei. **SZ**



► **IN ACTION:** In dieser Kampfszene macht unsere Heldin eine gute Figur. In bewegten Bildern sehen Sie diese Passage im Video auf der Heft-DVD. **(PS3)**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ eine der beliebtesten Serien überhaupt fortgesetzt wird
- ▲ die Grafik filmbreif daher kommt
- ▲ gleich mehrere Spiele kommen

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ mehrere "Final Fantasy XIII"-Spiele eventuell verwirren
- ▼ es noch fast keine Infos gibt



★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

"Final Fantasy" geht neue Wege – doch die Konstante "geniale Grafik" bleibt auch weiterhin bestehen.

Der Film zu "Final Fantasy VII" mit dem Untertitel "Advent Children" ist seit Ende April als UK-Import bei amazon.de erhältlich – auf DVD und auf UMD für die PSP.

GAMES AKTUELL

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



+ GRATIS-GESCHENK

**Karte ausfüllen und
gleich heute noch
abschicken!**

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: **(++49) 0931/41 70 434**

(Mo.-Do. 8-18 Uhr; Fr. 8-15 Uhr)

Fax: **(++49) 0931/41 70 179**

E-Mail: **abo@gamesaktuell.de**

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur €2,00 statt €2,90 pro Ausgabe
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Verlag: Cymos GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Würzburg.
Tel.: (0931) 093140891-0, Fax: (0931) 093140891-15, E-Mail: abo@gamesaktuell.de
Geschäftsführer: Annette von der Brühl
Abbestellung: DataM-Service GmbH, Postfach 9, 97074 Würzburg.
Tel.: (0931) 09314170-0, Fax: (0931) 4170-400
E-Mail: info@data-m-service.de, Geschaeftsfuehrer@sigrid-sieber.de

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geh. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

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

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten in der Datenbank zur Durchführung der Werbung und Pflege der Kundenbetreuung gespeichert, und ich über weitere Angebote von Cymos und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

☐ Ja, ich will Games Aktuell
im Mini-Abo testen

Ich bestelle Games Aktuell (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis von nur € 6,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für € 30,00 (Österreich € 33,60, Schweiz sFr. 62,40, restliches Ausland auf Anfrage).

VGM076

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

■ Design-Taschenlampe



■ Games Aktuell-Schlüsselband



Porto
zahlt
Empfänger

Antwort

**GAMES
AKTUELL**

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

97091 Würzburg

AKTUELLE TERMINE

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

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

19 JUNI

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
07/06 schon heute!



21

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!



22

- Ab durch die Hecke
- AND 1 Streetball
- Pacman World 3

23

- Dreamfall: The Longest Journey
- Dynasty Warriors 5: Empires
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- Paradise
- Super Monkey Ball Adventure



28

- Forbidden Siren 2
- Gran Turismo 4 (Platinum)

29

- America's Army: Rise of a Soldier
- Chromeheads
- Der Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow
- Digital Devil Saga
- Half-Life 2: Platinum Collection
- Micro Machines V4
- Super Dragonball Z

30

- MotoGP 06
- FlatOut 2



01 JULI

02

03 JULI

- King of Fighters 2003
- Metal Slug 5
- The King of Fighters Maximum Impact: Maniax Beat'em-Up



05

- Samurai Showdown V
- Shinobido: Weg des Ninja



07

- Dance Factory
- Street Fighter Alpha Anthology

08

09

- Endspiel der Fußball-Weltmeisterschaft 2006



12

- Formel Eins 2006

13

14

- Aeon Flux
- Prey



17

18

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
08/06 schon heute!

GAMES AKTUELL

► Ausgabe 08/2006

ab dem 19. Juli 2006
am Kiosk erhältlich!



08

09

■ Spieltermine sind rot markiert

■ Sonstige Termine (Messestermine etc.) sind grün markiert

BAPHOMET'S FLUCH



GTA: LIBERTY CITY STORIES



KINGDOM HEARTS 2



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON



Titel	Genre	Termin
Neuerscheinungen 2006/2007		
Ab durch die Hecke	Geschicklichkeit	22.06.2006
Aeon Flux	Action	14.07.2006
Age of Conan: Hybrian Adventures	Online-Rollenspiel	29.11.2006
Alan Wake	Action	30.11.2006
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	4. Q. 2006
America's Army: Rise of a Soldier	Ego-Shooter	29.06.2006
AND 1 Streetball	Basketball	22.06.2006
Anno 1701	Strategie	16.11.2006
Anstoss 2006	Fußball-Manager	31.08.2006
Armed Assault	Ego-Shooter	2. Q. 2006
Arthur and the Minimoys	Action-Adventure	24.11.2006
Banjo Kazooie 3	Action-Adventure	4. Q. 2006
Baphomet's Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	28.09.2006
Baten Kaitos 2	Rollenspiel	4. Q. 2006
Battlestations: Midway	Action	4. Q. 2006
B-Boy	Tanzspiel	29.09.2006
Blitz: The League	American Football	4. Q. 2006
Bombberman: Act Zero	Geschicklichkeit	3. Q. 2006
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	4. Q. 2006
Bully	Action	25.08.2006
BUZZ! Das Sport Quiz	Denkspiel	3. Q. 2006
Caesar IV	Aufbau-Strategie	15.09.2006
Call of Duty 3	Ego-Shooter	4. Q. 2006
Cars	Action-Rennspiel	Sep. 2006
Chromehounds	Action-Strategie	29.06.2006
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	2. Q. 2006
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	3. Q. 2006
Dance Factory	Musikspiel	07.07.2006
Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter	Sep. 2006
Dead Rising	Horror-Adventure	15.09.2006
Deadlands	Action-Rollenspiel	2. Q. 2006
Der Fluch der Karibik: Die Legende von Jack	Action	29.06.2006
Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar	Online-Rollenspiel	02.11.2006
Der weiße Hai	Action	Aug. 2006
Destroy all Humans! 2	Action	Okt. 2006
Diabolique	Ego-Shooter	29.09.2006
Digital Devil Saga	Action-Rollenspiel	29.06.2006
Disgaea 2	Rollenspiel	22.09.2006
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Beat'em-Up	24.11.2006
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel	4. Q. 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Action-Adventure	23.06.2006
Dynasty Warriors 5: Empires	Action-Strategie	23.06.2006
El Matador	Action	01.08.2006
Eragon	Action-Rollenspiel	4. Q. 2006
EyeToy: Kinetic Combat	Geschicklichkeit	3. Q. 2006
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Rollenspiel	4. Q. 2006
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Nov. 2006
FiatOut 2	Action-Rennspiel	30.06.2006
Forbidden Siren 2	Horror-Adventure	28.06.2006
Formel Eins 2006	Formel-1-Rennspiel	12.07.2006
Frankie Dettori-Racing	Pferdesport	2. Q. 2006
Front Mission 4	Strategie	2. Q. 2006
Fuel	Action-Rennspiel	2. Q. 2006
Full Metal Alchemist	Rollenspiel	2. Q. 2006
Gothic 3	Rollenspiel	30.09.2006
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	23.06.2006
GTR 2	Rennsimulation	Aug. 2006
Half-Life 2: Platinum Collection	Ego-Shooter	29.06.2006
Halo 3	Ego-Shooter	4. Q. 2006

Titel	Genre	Termin
Neuerscheinungen 2006/2007 (Fortsetzung)		
Huxley	Ego-Shooter	01.12.2006
Jagdfieber	Action-Adventure	Nov. 2006
Joint Task Force	Echtzeit-Strategie	20.07.2006
Killing Day	Ego-Shooter	27.09.2006
King of Fighters 2003	Beat'em-Up	03.07.2006
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	28.09.2006
Legend of Spyro: A New Beginning	Jump'n Run	27.10.2006
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	Action	12.09.2006
Lemmings	Denkspiel	3. Q. 2006
Madden NFL 07	American Football	3. Q. 2006
Marvel: Ultimate Alliance	Action	4. Q. 2006
Medieval 2: Total War	Strategie	06.12.2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Stealth-Action	3. Q. 2006
Metal Slug 5	Action	03.07.2006
Metroid Prime 3: Corruption	Action	4. Q. 2006
Michael Schumacher Worldtour Kart	Rennsimulation	31.07.2006
Micro Machines V4	Action-Rennspiel	29.06.2006
Mobile Ops: The One Year War	Action	4. Q. 2006
Monster House	Action	04.08.2006
Mortal Kombat: Armageddon	Beat'em-Up	27.10.2006
MotoGP 06	Rennsimulation	30.06.2006
Need for Speed Carbon	Action-Rennspiel	4. Q. 2006
Newwinter Nights 2	Rollenspiel	02.09.2006
Ni-Oh	Action	4. Q. 2006
Open Season	Action	3. Q. 2006
Pacman World 3	Geschicklichkeit	22.06.2006
Paradise	Adventure	23.06.2006
Paraworld	Strategie	03.08.2006
Phantasy Star Universe	Online-Rollenspiel	3. Q. 2006
Prey	Strategie	14.07.2006
Rail Simulator	Simulation	29.09.2006
Rayman: Raving Rabbids	Jump'n Run	4. Q. 2006
Reservoir Dogs	Action	4. Q. 2006
Sabotage	Ego-Shooter	29.09.2006
Saint's Row	Action	28.09.2006
Samurai Shodown V	Beat'em-Up	05.07.2006
Sega Rally	Offroad-Rennspiel	4. Q. 2006
Sherlock Holmes: The Awaken	Adventure	20.10.2006
Shinobido: Weg des Ninja	Action	05.07.2006
Snoopy vs. the Red Baron	Action	01.09.2006
Snow	Wirtschafts-Sim	28.07.2006
Sonic the Hedgehog	Jump'n Run	4. Q. 2006
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action	28.09.2006
Spore	Strategie	30.11.2006
Spy Hunter: Nowhere to run	Action-Rennspiel	28.09.2006
Stranglehold	Action	4. Q. 2006
Street Fighter Alpha Anthology	Beat'em-Up	07.07.2006
Super Dragonball Z	Beat'em-Up	29.06.2006
Super Mario Galaxy	Jump'n Run	4. Q. 2006
Super Monkey Ball Adventure	Geschicklichkeit	23.06.2006
Superman Returns	Action	4. Q. 2006
Test Drive Unlimited	Action-Rennspiel	05.10.2006
The Ant Bully	Action-Adventure	4. Q. 2006
Tony Hawk's Project 8	Skateboard	4. Q. 2006
Virtua Tennis 3	Tennis	4. Q. 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategie	19.10.2006
WWE SmackDown! Vs. RAW 2007	Wrestling	3. Q. 2006
WWII: Battle over Europe	Flug-Action	28.07.2006
Yakuza	Action-Adventure	Okt. 2006



Die besten Partyspiele

Sommer, Sonne, gute Laune: Mit diesen Spielen wird die nächste Feier garantiert ein Hit.



EINFACHES SPIELPRINZIP: Die farbigen Linien zeigen in Singstar sofort an, ob Sie den richtigen Ton getroffen haben. (PS2)

Draußen scheint endlich die Sonne! Auf dem Grill brutzeln Bratwürstchen und Spieße. Nichts ist schöner, als einen Sommerabend gemeinsam mit guten Freunden ausklingen zu lassen. Doch was, wenn sich zu später Stunde Langeweile breit macht? Nach Hause gehen? Niemals! Schalten Sie den PC oder die Konsole ein und daddeln Sie gemeinsam. Aber welche Spiele sind wirklich partytauglich?

Das Grundprinzip ist denkbar einfach: Song aussuchen, Mikro in die Hand nehmen und den auf dem Fernseher eingeblendeten Text nachsingen. Anhand eines farbigen Balkens sehen Sie, ob Sie die richtige Tonlage treffen. Auf Grund des variablen Schwierigkeitsgrads haben selbst unmusikalische Naturen schnell erste Erfolgserlebnisse. "Singstar" ist inzwischen in den Versionen "The Dome", "Party", "80's" und "Rocks" erschienen.

Auf jeder Scheibe warten rund 30 verschiedene Songs. Das Musikspektrum reicht vom Achtziger-Hit '99 Luftballons' über Julius 'Die Perfekte Welle' bis hin zum rockigen 'Ace of

KARAOKE-GAMES – SING MIT!

Der Mitsing-Spaß aus Japan hat hier zu Lande eingeschlagen wie die sprichwörtliche Bombe: "Schuld" daran ist nicht zuletzt die "Singstar"-Serie für die PlayStation2.



MAN SINGT DEUTSCH

■ Am 23. August 2006 erscheint der inzwischen sechste Teil der "SingStar"-Reihe. Unter dem Titel "Deutsch Rock-Pop" werden nur Lieder deutscher Interpreten wie Xavier Naidoo oder Tokio Hotel vertreten sein. Hier die komplette Trackliste:

INTERPRET	SONG
2Raumwohnung	Wir Trafen Uns In Einem Garten
Ayman	Mein Stern
Clueso	Kein Bock Zu Geh'n
Yvonne Catterfeld	Sag Mir, Was Meinst Du
Luka Neuser	Zeit Für Helden
Echt	Weinst Du
Die Familie	Und Tschüss
Franziska	Schau Mir Ins Gesicht
Glashaus	Halte Die Welt An
Halogenpoeten	Lass Uns Die Ersten Sein
Hund am Strand	Jungen Mädchen
Ich & Ich	Du Erinnerst Mich An Liebe
Juli	Regen & Meer
Juli	Geile Zeit
Laith Al Deen	Leb Den Tag
Annett Louisan	Das Gefühl
Xavier Naidoo	Dieser Weg
Ohrbooten	An Alle Ladies
Olesoul	Was Kostet Die Welt
Freuvelheld	Freunde Bleiben
Rosenstolz	Liebe Ist Alles
Rosenstolz	Ich Bin Ich (Wir Sind Wir)
Maya Saban & Cosmo Klein	Das Alles Ändert Nichts Daran
Söhne Mannheims	Und Wenn Ein Lied
Christina Stürmer	Immer An Euch Geklaubt
Tokio Hotel	Durch Den Monsun
Die Toten Hosen	Alles Aus Liebe
Die Toten Hosen	Hier Kommt Alex (Live Wiener Burgtheater)
Wir sind Helden	Nur Ein Wort
Wir sind Helden	Von Hier An Blind



■ Zudem erscheint "Singstar 80's" in der überarbeiteten UK-Version – inkl. 14 neuer Tracks. Die folgenden Songs sind neu dabei:

INTERPRET	SONG
Alice Cooper	Poison
Belinda Carlisle	Heaven is a place on Earth
Dolly Parton	Nine to five
Duran Duran	Rio
Erasure	A Little Respect
Fairground Attraction	Perfect
Kate Bush	Running up that hill
Madness	Our house
Madonna	Material girl
Nena	99 red balloons
Run DMC	It's tricky
The Cure	Just like Heaven
The Pretenders	Brass in Pocket
Vanilla Ice	Ice Ice Baby



▲ **ATMOSPHÄRE PUR:** FIFA WM 2006 punktet mit toller Grafik, den offiziellen Lizenzen und einem flotten Spielablauf (links). PES5 macht nur zusammen mit erfahrenen Zockern Spaß – Anfänger sind schnell überfordert (rechts). (PS2)

Spades". Mit zwei hochwertigen Mikros kostet ein Paket etwa 50 Euro, ohne lediglich 30 Euro. In Mehrspieler-Modi treten Sie entweder im Duett mit Ihren Freunden an oder richten einen Sängerwettstreit aus.

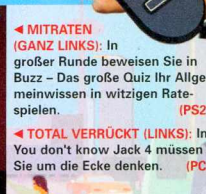
Für die kommende PlayStation3 wird es Ende des Jahres ein spezielles Download-Angebot geben. Dabei können Sie neue Songs und HD-Videos direkt vom Sony-Server auf Ihre PS3-Festplatte ziehen – der Preis ist bislang nicht bekannt. Beim Erscheinen des Titels sollen über 300 Songs zur Auswahl stehen.

Auf anderen Konsolen gibt es leider keinerlei Konkurrenz-Veranstaltungen. Lediglich auf dem PC-Markt versucht man, mit Titeln wie "My Voice" oder "Karaoke Star" auf den Zug aufzuspringen. Leider liefert diese Software weder den Umfang noch die Songqualität der "Singstar"-Serie. Immerhin: Mit einem Internetzugang können Sie neue Lieder direkt aus dem Netz herunterladen.

MUSIKSPIELE MIT RHYTHMUS

Wer sich lieber körperlich statt stimmlich verausgibt, kommt bei

Tanzmattenspielen auf seine Kosten. Konamis "Dancing Stage"-Reihe ist inzwischen für Xbox, PlayStation2 und Game-Cube erschienen. Auch hier steht ein schnelles Spielvergnügen im Vordergrund: Auf dem Bildschirm nach oben laufende Symbole zeigen an, wo Sie auf der Matte hintreten müssen. Klingt einfach? Ist es auch. Alizu frenetisches Herumgehopp- ▶



SPIELSPASS ZUM BILLIGPREIS

PS2-Quiz-Paket

PS2 inkl. Buzz – Das Musik-Quiz und Buzzern	180 €
Buzz – Das große Quiz	30 €
Gesamt	210 €



GameCube Party-Package

Cube inkl. Mario Kart + Gamepad	99 €
2x Gamepad (Big Ben)	15 €
Mario Party 7 inkl. Mikrofon	50 €
Mario Power Tennis	55 €
Gesamt	219 €

PS2 Karaoke-Pack

PS2 Singstar 80's Pack	180 €
Singstar Rocks	30 €
Singstar Party	30 €
Singstar – The Dome	30 €
Gesamt	270 €



se führt allerdings schnell zu Schweißausbrüchen oder Streit mit den Nachbarn. Gemein: In der PS2-Version "Dancing Stage Fusion" kommt auch noch die EyeToy-Kamera zum Einsatz. Dann müssen nicht nur Ihre Füße arbeiten. Mit Ihren Armen berühren Sie auf dem Bildschirm angezeigte Zeichen und tanzen so eine echte Choreographie. Der Spaßfaktor ist bei Tanzmattenspielen in der Gruppe sehr hoch, allerdings bedarf es viel Übung, um schnellere Kombinationen problemlos zu meistern. Günstige Matten aus Plastik kosten im Fachhandel nicht mehr als 15 Euro, Luxusmodelle aus Metall schlagen mit über 100 Euro zu Buche. Während Tanzmatten auf dem Spielesektor bereits den

Neuheiten-Status verloren haben, feierte die PS2-Plastikkampfe von

"Guitar Hero" bei uns erst vor einem Monat ihren Einstand. Zu mehr als 48 Rocksongs greifen Sie möglichst taktisch in die Saiten. Fünf Knöpfe am Gitarrenhals sowie ein Kippschalter am Bauch sind die Bedienelemente. Leider hat so viel Spielspaß seinen Preis: Mit 80 Euro ist "Guitar Hero" vergleichsweise teuer. Wer im Mehrspieler-Modus rocken will, muss glatt noch einmal 50 Euro drauflegen. Zwar können Sie "Guitar Hero" auch mit dem normalen PS2-Controller spielen, damit macht's aber viel weniger Spaß.

Preisgünstiger fällt der Bongo-Controller für den GameCube aus. Die Doppeltrommel kommt beim Musikspiel "Donkey Konga" sowie beim abgedrehten Jump'n Run "Jungle Beat" zum Einsatz. Knapp 50 Euro kostet ein Game mit passendem Bongo-Set. Im Spiel tauchen farbige Symbole auf – Rot für die rechte, Gelb für die linke Trommel.



▲ **VIER SPIELER, VIERFACHER SPASS:** Für Mario Kart Double Dash empfehlen wir 'nen großen Bildschirm. (Cube)



▲ **TROMMELWIRBEL:** Mit Donkey Konga treiben Sie Nachbarn in den Wahnsinn. (Cube)

Erscheint ein Sternchen, klatschen Sie in die Hände. Mit zwei Spielern machen die Konga-Games noch mehr Spaß, Zuschauer dürften vom Lärmpegel jedoch recht schnell genervt sein. Daher ist "Donkey Konga" eher für kleinere Runden geeignet.

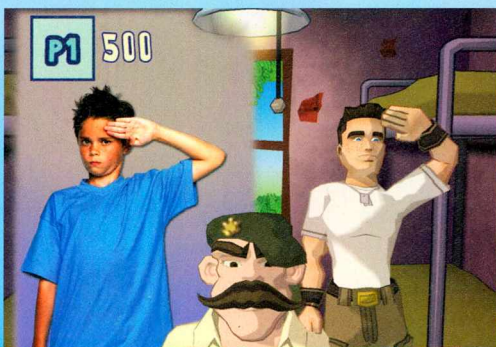
EYETOY – BITTE LÄCHELN!

Sony's Mini-USB-Kamera begann ihren Siegeszug 2003 und ist seitdem aus deutschen Wohnzimmern

nicht mehr wegzudenken. "EyeToy" wird inzwischen von beinahe zehn Games unterstützt. Die Kamera scannt Ihre Bewegungen und setzt diese direkt ins Spiel um. So können Sie etwa mit der Hand Bälle jonglieren oder mittels schneller Armbewegungen über den Bildschirm sprinten. Wichtig: Im Raum muss es ausreichend hell sein, damit das "EyeToy" die Bewegungen exakt erfassen kann. Titel wie "EyeToy: Play 3" bie-



▲ **EYETOY ROCKT:** Sonys USB-Kamera scannt die Bewegungen der Spieler. Die bunten Symbole zeigen, welche Moves sie als Nächstes ausführen soll. (PS2)



▲ **STILLGESTANDEN:** Wer in EyeToy: Play 3 nicht stramm steht, bekommt keine Punkte. Verstanden!? (PS2)



▲ **LAUF BAND:** In Mario Party 7 dirigieren Sie die Figuren mit einem Mikrofon. (Cube)

▲ **RICHTIG ABGEHEN:** Bei Guitar Hero nehmen Sie die Klampfe in die Hand und hämmern Rock-Hymnen. (PS2)

ten mehr als 20 Minigames – von kurios bis sportlich.

Wer gerne Musik dabei hat, legt "EyeToy Groove" ein. Ähnlich wie in Tanzmattenspielen müssen Sie hier die Symbole auf dem Schirm mit den Armen berühren – sehr lustig. Auf Grund seines unkomplizierten Spielprinzips und der vielen witzigen Ideen ist "EyeToy" neben "Singstar" die derzeit beste Idee für muntere Mehrspielerrunden. Xbox- und Cube-Besitzer schauen leider in die Röhre.

PC-User hingegen müssen nicht traurig sein: Die Firma Koch Media hat bereits einen waschechten "EyeToy"-Klon auf dem Markt. Der Fun-Titel "Camgo" funktioniert nach dem gleichen Prinzip und wird ebenfalls mit einer Mini-Webcam ausgeliefert. Allerdings funktioniert die Erfassung der Kamera nicht so präzise wie die ihres Vorbilds.

QUIZSPIELE – WISSEN IST MACHT!

Gemeinsam Rätsel lösen, knifflige Fragen beantworten: Quiz-Spiele sind ein Garant für gute Laune. Im PC-Sektor ist das genial-verrückte Game "You don't know Jack 4" empfehlenswert. Mit witzigen Fragen und einer tollen Synchronisation ist das Quiz mittlerweile ein echtes Sammlerstück. Auf ebay werden Versionen für bis zu 30 Euro gehandelt.

Sony geht neue Wege: Für "Buzz – Das Musik-Quiz"

und "Das große Quiz" liefert der Software-Multi einen eigenen Controller. Gleich vier Buzzer mit dickem rotem "Draufhau-Knopf" liegen der Packung bei. Die bunte Mischung aus Wissensfragen und witzigen Spielideen macht den Charme der "Buzz"-Serie aus. Für Langzeitmotivation sorgen mehr als 2.000 Fragen und viele witzige Spielmodi. Mit den Buzzern kostet das Paket 50 Euro, das Spiel selbst schlägt mit 30 Euro zu Buche.

SPORT & FUN

Es müssen nicht immer spezielle Controller oder Kameras sein. Auch Sport- und Prügelspiele machen in gemütlicher Runde viel Spaß. Auf dem GameCube locken Funsport-Titel wie "Mario Smash Football", "Mario Power Tennis" oder "Mario Kart Double Dash". Die Handhabung ist bei allen Titeln denkbar simpel, schnelle Erfolgsergebnisse sind garantiert. Grafisch sind alle Nintendo-Spiele gut in Szene gesetzt und überzeugen durch einen hohen Fun-Faktor bei vier Spielern.

Cube-Besitzer mit Brettspiel-Affinität können problemlos zu "Mario Party 7" greifen. In kleinen Minigames sammeln Sie Münzen, in speziellen Levels nutzen Sie das mitgelieferte Mikrofon zum Steuern – simpel und einfach witzig!

Wer es ein wenig realistischer mag, greift zu "FIFA Weltmeisterschaft 2006" oder "Pro Evolution Soccer 5". Aber Vorsicht: Joypad-Neulinge werden schnell vom flotten Spielablauf und den vergleichsweise komplizierten Tastenkommandos frustriert sein. Hier sollten Sie besser nur mit trainierten Zockern loslegen. Prügelknaben verpassen sich bei Beat'em-Ups wie "Tekken 5" für die PS2 oder "Dead or Alive 4" für Xbox360 eine blutige Nase. ob ■

PARTYGAMES IM ÜBERBLICK

Buzz – Das große Quiz				
PS2	Quiz	50 €	★★★★★	sehr gut
Buzz – Das Musik Quiz				
PS2	Quiz	30 €	★★★★	gut
Dancing Stage Fusion				
PS2	Musikspiel	40 €	★★★★	gut
Dancing Stage Mario Mix				
GameCube	Musikspiel	40 €	★★★★	gut
Dancing Stage Max				
PS2	Musikspiel	30 €	★★★★	gut
Dancing Stage Unleashed				
Xbox	Musikspiel	30 €	★★★★	gut
Das Dschungelbuch Groove Party				
PC PS2	Musikspiel	20 €	★★★★	befriedigend
Dead or Alive 4				
Xbox360	Beat'em up	60 €	★★★★	sehr gut
Deutschland sucht den Superstar				
PC PS2	Musikspiel	10 €	★★★	mangelhaft
Donkey Kong: Jungle Beat				
GameCube	Musikspiel	30 €	★★★★	gut
Donkey Konga 2 inkl. Kongas				
GameCube	Musikspiel	40 €	★★★★	gut
EyeToy Groove				
PS2	Tanzspiel	30 €	★★★★	gut
EyeToy: Play 3				
PS2	Geschichtlich.	30 €	★★★★	sehr gut
FIFA WM 2006				
PC PS2 Xbox Xbox360 GameCube	Sport	50 €	★★★★	gut
Fußball-Quiz				
PC	Quiz	15 €	★★★	ausreichend
Guitar Hero inkl. Gitarre				
PS2	Musikspiel	80 €	★★★★	sehr gut
Karaoke Star				
PC	Karaoke	20 €	★★★★	befriedigend
Mario Kart: Double Dash				
GameCube	Rennspiel	55 €	★★★★	sehr gut
Mario Party 7 inkl. Mikro				
GameCube	Sport	50 €	★★★★	sehr gut
Mario Power Tennis				
GameCube	Sport	55 €	★★★★	sehr gut
Mario Smash Football				
GameCube	Sport	55 €	★★★★	sehr gut
My Voice				
PC	Karaoke	20 €	★★★★	befriedigend
Pro Evolution Soccer 5				
PC PS2 Xbox	Sport	20 €	★★★★	sehr gut
Raw vs. Smackdown 2006				
PS2	Beat'em up	50 €	★★★★	gut
Singstar				
PS2	Karaoke	30 €	★★★★	sehr gut
Singstar Rocks				
PS2	Karaoke	30 €	★★★★	gut
Singstar: 80's				
PS2	Karaoke	30 €	★★★★	sehr gut
Singstar: Party				
PS2	Karaoke	30 €	★★★★	sehr gut
Singstar: The Dome				
PS2	Karaoke	30 €	★★★★	gut
Tekken 5				
PS2	Beat'em up	30 €	★★★★	sehr gut
Top Spin 2				
Xbox360	Sport	60 €	★★★★	gut
You don't know Jack 4				
PC	Quiz	20 €	★★★★	sehr gut



TESTCENTER

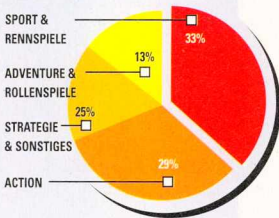
EHRLICH UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 53
Adventure & Rollenspiele	ab 63
Sport & Rennspiele	ab 67
Strategie & Sonstiges	ab 75
Budget	ab 83

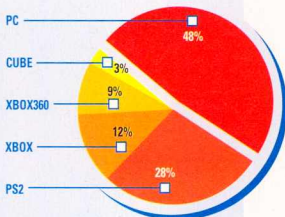
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



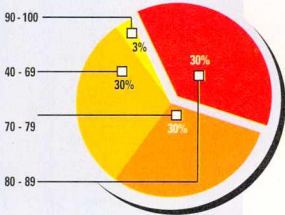
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



DAS TEAM IM ÜBERBLICK

THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportspele, Rennspiele
Spielt zurzeit: Titan Quest, GTA: Liberty City Stories, Tischtennis
Aktueller Lieblingsfilm: The Village, 24 – Season 4
Fußballweltmeister wird: siehe Bild



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spielt zurzeit: New Super Mario Bros., Rise of Legends, F.E.A.R.
Aktueller Lieblingsfilm: Mission: Impossible III
Fußballweltmeister wird: Argentinien



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiele, Jump 'n' Run, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: New Super Mario Bros., Street Fighter Alpha Ant.
Aktueller Lieblingsfilm: Die Geisha
Fußballweltmeister wird: Italien



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielt zurzeit: World of Warcraft, Kingdom Hearts 2, Dragon Quest 8
Aktueller Lieblingsfilm: Casshern
Fußballweltmeister wird: Südkorea



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielt zurzeit: Top Spin 2, Tischtennis, Rush for Berlin
Aktueller Lieblingsfilm: Das Wunder von Bern
Fußballweltmeister wird: Deutschland



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielt zurzeit: Rush for Berlin, Lemmings, SOCOM 2
Aktueller Lieblingsfilm: Krieg der Espiraten
Fußballweltmeister wird: Deutschland



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspele, Musikspiele, Jump 'n' Run
Spielt zurzeit: Gehirn-Jogging, New Super Mario
Aktueller Lieblingsfilm: Ice Age 2
Fußballweltmeister wird: Italien



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'm-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: Soul Calibur 3, Ice Age 2, Jetzt tau't!
Aktueller Lieblingsfilm: Star Wars: Episode 3, Scrubs – 1. Staffel
Fußballweltmeister wird: Brasilien



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspele, Jump 'n' Run, Beat'm-Up
Spielt zurzeit: Guitar Hero, Namco Museum 50th Anniversary
Aktueller Lieblingsfilm: Sledge Hammer! (Serie)
Fußballweltmeister wird: England



CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'm-Up, Ego-Shooter
Spielt zurzeit: eBay – Summoner 2, Halo 2, Halo
Aktueller Lieblingsfilm: Herr Lehmann
Fußballweltmeister wird: Brasilien



TINA + MAUSI LAYOUTERIN + HUND

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spielt zurzeit: Innenarchitektur in ihrer neuen Wohnung
Aktueller Lieblingsfilm: L.A. Crash, Scrubs – 2. Staffel
Fußballweltmeister wird: Portugal



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielt zurzeit: eBay – Keller auf-damen und Sachen verhökern
Aktueller Lieblingsfilm: Schwarze Katze – weißer Kater
Fußballweltmeister wird: "Lasst mich in Ruhe mit dem Sch..."



UNSER TESTSYSTEM

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

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

Xbox Für das jeweilige Spiel lag uns keine Testversion vor oder wurde bereits getestet.

Game Boy Advance Das jeweilige Spiel wird für dieses System leider nicht erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN VON PC-SPIELEN

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

Einsteiger

Prozessor: mind. 1,6 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: GeForce 5700

Standard

Prozessor: mind. 2,2 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: GeForce 6800

High-End

Prozessor: mind. 3,0 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 1 GB
Grafikkarte: GeForce 7800

GUT/SCHLECHT

Was hat uns super gefallen, was nicht? Hier lesen Sie in übersichtlicher Telegrammform, welche entscheidenden Stärken und Schwächen der jeweils getestete Titel hat.

GAMES AKTUELL STEMPEL

Damit Sie die Spielspaß-Wertung einordnen können, wird jeder Titel mit einer zusätzlichen Note versehen – von 'Ungenügend' bis 'Sehr gut'.

SPIELSPASS

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

WERTUNG

Spieltitel

XBOX360

GUT

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

SCHLECHT

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

GRAFIK	50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN	75%
SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II	75%
STEUERUNG	LIGHTGUN, TANZMATTE	75%
MEHRSPISLER	OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16	75%



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.

MEHRSPISLER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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

WERTUNG

GUT

SCHLECHT

PLAYSTATION2

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPISLER

SPIELSPASS

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPISLER

SPIELSPASS

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPISLER

SPIELSPASS

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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



TOP-HIT

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



MOST WANTED

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



VIDEO AUF DVD

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



DEMO AUF DVD

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



DIE ZEHN TESTGEBOTE

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

DVD aktuell

DVD VISION SONDERHEFT

DVD aktuell

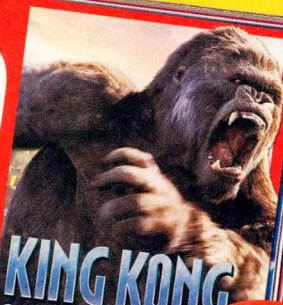
Juni - August 2006



JARHEAD

WILLKOMMEN IM DRECK
2-DISC LIMITED EDITION

Das kompromisslose Kriegsdrama von
„American Beauty“-Regisseur Sam Mendes



KING KONG

2-Disc Limited Edition

Peter Jacksons Meisterwerk
mit über drei Stunden

**Jetzt
am
Kiosk!**

Schnäppchen-D...
Teufel Concept R und Theater...
Großer Sound zum Sparpreis



Teufel Theater 1

Vier A/V-Boliden
im Direktvergleich



Die aktuellen Top-Receiver mit
viel Ausstattung und Leistung



Deutschland 1,99 €
Österreich 1,99 €
Schweiz 1,99 €
Frankreich 1,99 €
Niederlande 1,99 €
Belgien 1,99 €
Italien 1,99 €
Spanien 1,99 €
Portugal 1,99 €
Griechenland 1,99 €
Türkei 1,99 €
Russland 1,99 €
Polen 1,99 €
Tschechien 1,99 €
Slowakei 1,99 €
Ungarn 1,99 €
Rumänien 1,99 €
Bulgarien 1,99 €
Serbien 1,99 €
Kroatien 1,99 €
Slowenien 1,99 €
Litauen 1,99 €
Lettland 1,99 €
Estland 1,99 €
Finnland 1,99 €
Schweden 1,99 €
Norwegen 1,99 €
Dänemark 1,99 €
Schweden 1,99 €
Norwegen 1,99 €
Dänemark 1,99 €

DVD aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Top-Hits

Die besten DVDs
des ersten Halb-
jahres im Test

Top-Tests

DVD-Player, Projektoren,
LCD-TVs, A/V-Receiver
und Lautsprecher im Test

Top-Infos

Fachbegriffe aus der
Audio/Video-Welt
verständlich erklärt

Zu dieser Testrubrik gehören: Action, Action-Adventure, Horror-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Jump'n'Run, Beat'em-Up und Geschicklichkeit.

[illegible]

07 | 2006

TITEL		GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS1	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	PS4	Xbox One	PS5
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	12/2004	93%	93	92	92					
2	Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure	Capcom	12/2005	93%		93						93
3	God of War	Action-Adventure	Sony	05/2006	93%		93						
4	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	01/2005	92%	92			87				
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	91%								91
6	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90							
7	Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%				90				
8	Metroid Prime	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	90%								90
9	Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90						
10	Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	Ubisoft	04/2005	90%	90	88		90				86
11	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89			88				
12	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	03/2005	89%		89						
13	Oddworld: Strangers Vergeltung	Action-Adventure	Electronic Arts	03/2005	89%				89				
14	Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	01/2006	89%	89	89		89		89		
15	Psychonauts	Jump'n'Run	THQ	12/2005	89%	89	87		89				
16	Sly 3: Honour among Thieves	Jump'n'Run	Sony	12/2005	89%		89						
17	Far Cry Instincts: Predator	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2006	89%							89	
18	Hitman: Blood Money	Action	Eidos	06/2006	89%	89	89		89	89			
19	Black	Ego-Shooter	Electronic Arts	03/2006	88%		88		88				
20	Darkstar One	Action	Ubisoft	06/2006	88%	88							

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

► **IM EIMER:** Überall Ruinen und Autowracks. In City 17 haben die stielbeinigen Strider gewütet. Alyx macht sich deshalb Sorgen um die Zivilisten. (PC)



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 20 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
Valve

- Die erste mehrerer kommender "Half-Life 2"-Erweiterungen
- Vollversion nicht nötig
- Fünf Kapitel in City 17
- Alyx kämpft meist an Ihrer Seite

PC-Anforderung Standard (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.steampowered.com

Erst im Duett wird's richtig nett! In diesem Add-on versuchen Gordon und Alyx gemeinsam, die Geheimnisse von City 17 zu lüften.

A Iso mal ehrlich: Das Ende von "Half-Life 2" war der schlimmste Cliffhanger aller Zeiten. Millionen PC-Zocker erlebten ihr bis dato bestes Shooter-Abenteuer, nur um dann am Ende vor mehr Fragezeichen zu stehen als es im Schwarzwald Bäume gibt – und da gibt's echt viele!

Schuld war der hagere G-Man, der einfach durch die nächste Tür ins Nichts entschwand anstatt die geheimnisvolle Story aufzulösen. Na, vielen Dank auch! Anderthalb Jahre später schickt Entwickler Valve seine

Forstarbeiter los, um den Fragezeichen-Wald zu roden. Doch um es gleich vorwegzunehmen: Nicht jedes Rätsel rund um City 17 wird in "Episode One" gelöst. Man möchte die Fans schließlich bei der Stange halten, denn in den nächsten Jahren wird die Geschichte mit weiteren Folgen fortgeführt.

TRAUMPAAR: ALYX + GORDON

Jede anständige Soap handelt von den Beziehungen zwischen Männlein und Weiblein. Bei "Episode One"

ist das nicht anders. Gleich nachdem uns Roboterhund Dog unweit der Zitadelle aus einem Trümmerhaufen gebuddelt hat, blicken wir in das freudestrahlende Gesicht von Alyx. Verlegen teilt sie uns mit, wie froh sie doch sei, dass wir die Explosion des Alien-Portals überlebt hätten. Ist sie nicht süß?

Während der rund sechs Stunden Spielzeit weicht uns Alyx nur selten von der Seite. Zunächst begleitet sie uns in die Überreste der Zitadelle. Auf welch kuriose Weise wir dorthin

► **IM ANMARSCHE:** Der Zombie, ein Mix aus Zombie und Combine-Soldat, trägt gern eine Granate spazieren. (PC)

► **IM DUETT:** Alyx begleitet uns ins in guten wie in schlechten Tagen. Der heutige ist einer von den ganz miesen. (PC)





▲ **IM STREUFUEHRER:** Im Bahnhof versuchen Combines, uns an der Flucht aus City 17 zu hindern. (PC)



▲ **IM STAHLKLEID:** Die Stalker gehören zu den wenigen neuen Gegnertypen in Episode One. (PC)

gelangen, können Sie in unserem XXL-Video erleben (siehe Kasten). Anschließend müssen wir uns bis zum Reaktorkern vorarbeiten. Die Zeit drängt. Also halten wir uns nicht lange mit den Combine-Soldaten auf. Mit dem Gravitrone greifen wir eine der Dumptanks und schleudern unser zappelndes Opfer auf seine Genossen.

Die ersten beiden der insgesamt fünf Kapitel müssen wir noch ohne Schusswaffe auskommen. Doch später beladen wir uns mit dem gewohnten Arsenal, jagen den Combines Armbrust-Pfeile in die Knie und holen mit dem Raketenwerfer Heli-kopter vom Himmel. Oder wir ballern den Zombies die Kopfkablen-Hüte mit einigen Ladungen Schrot vom Schädel. Schade: Die Auswahl an Weltrettungs-Werkzeugen ist nicht größer als in der Vollversion.

KAMPFWEIF

Wenigstens hat Alyx gleich von Beginn an eine Pistole dabei. Und sie weiß das Teil auch prima zu gebrauchen. Nachdem wir die Kontamination von City 17 verhindert haben, bahnen wir uns einen Weg durch den Untergrund. Dabei mährt Alyx die Zombies reihenweise nieder und packt bei allzu aufdringlichen Sabber-

mäulern auch mal einen Karatekick aus – wir stehen staunend daneben.

Bei absoluter Dunkelheit ist aber selbst eine emanzipierte Kämpferin auf männliche Hilfe angewiesen. Ritterlich leuchten wir attackierende Viecher an, damit Alyx sie über den Haufen ballern kann. Gruselig wird's, als wir unsere Batterie aufladen müssen. Es ist stockdunkel und von hinten hören wir das Stöhnen eines Zombies. Hektisch schalten wir die Lampe an, drehen uns um und leuchten einer kichernden Alyx ins Gesicht. Verarscht!

Während in der Zitadelle spindeldünne Stalker die Gegnerpalette bereichern, treffen wir im Untergrund auf gefährliche Zombies. Wie der Name verrät, handelt es sich dabei um mutierte Combine-Soldaten. Auf deren Häuptern haben sich Kopfkablen eingenistet, und die planen Böses. So spürten die Zombies gerne mal mit einer entschulten Granate über dem Schädel auf zu.

Ein Comeback erleben die Ameisenlöwen aus "Half-Life 2". Bei den Angriffen der Krabbelviecher ist wieder Teamarbeit gefragt. Während Alyx uns den Rücken freihält, müssen wir mit dem Gravitrone Autowracks über die Höhlenöffnungen bugsieren, um den Nachschub abzu-

schneiden. Doch aufgepasst: Auch wenn Alyx meistens ganz gut alleine zurechtkommt, sollte man ihr nicht zu viel zumuten. Geht sie drauf, müssen wir zum letzten Speicherpunkt zurückkehren. Frustgefahr besteht trotzdem nicht: Wie bei der Vollversion darf man jederzeit zwischen den drei Schwierigkeitsgraden hin und her wechseln.

BOMBING CITY 17

Nachdem wir uns durch den Untergrund geschlagen haben, stehen wir vor der Treppe nach draußen. Wie sich City 17 wohl durch die Invasion verändert hat? Langsam erklimmen wir die Stufen. Oben erwartet uns ein Bild des Grauens. Die Stadt liegt in Schutt und Asche. Direkt vor uns ragt die beschädigte Zitadelle in den Himmel, darüber kreist eine dunkle Wolke. Dr. Kleiner richtet von einer riesigen Videowand aus einen Appell an die Bevölkerung: "Verlassen sie sofort City 17!"

Auf unvergleichliche Weise verstehen es die Entwickler auch diesmal, eine fesselnde Atmosphäre zu erzeugen. Blau schimmernde Magnet-Absperungen, riesige stählerne Mauern und nicht zuletzt die gigantische Zitadelle verweisen stets auf die geheimnisvolle Bedrohung.

STEAM



"Episode One" können Sie auf zwei Wegen erwerben: Entweder besorgen Sie sich das Spiel beim Händler in einer DVD-Box (Preis: ca. 20 Euro), oder Sie laden sich den Shooter komplett von der Steam-Website auf Ihren PC herunter und bezahlen die 20 Dollar via Kreditkarte. Beide Male müssen Sie "Episode One" aber vor dem Start über Valves Online-Dienst aktivieren! www.steampowered.com

XXL-VIDEO



Wir wollen Ihnen das erste Add-on der Ego-Shooter-Referenz ausführlich in bewegten Bildern zeigen und haben ein extralanges 15-Minuten-Testvideo auf die DVD gepackt. Zur besseren Übersicht haben wir unseren "Episode One"-Kurzfilm in vier Kapitel aufgeteilt: "Intro", "Die Zitadelle", "Der Untergrund" sowie "City 17". Auf jeden Fall anschauen!

Vor anderthalb Jahren wurden Grafik- und Physikengine von "Half-Life 2" allerorten gelobt. Fürs Add-on hat Valve die Source-Engine weiter verbessert. Dank HDR (High Dynamic Range) scheint die Sonne jetzt realistisch zwischen den Balken eines zerstörten Holzdaches hindurch.

Dafür hat sich bei der Texturqualität wenig getan, nur die Gesichter sehen besser aus. Wandbemalungen wirken bei genauerem Hinsehen recht grobkörnig. Die Physikeffekte aber sind noch immer referenzverdächtig. Positiv: Der Hardware-Hunger hat kaum zugenommen.

Im Gegensatz zur Vollversion bietet die deutsche Fassung diesmal eine exzellente englische Sprachausgabe mit optionalen deutschen Untertiteln. Auch die flotte Technomucke gefällt. **az**

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Atmosphärisch, actionreich, amüsant – trotz der spärlichen Neuerungen lohnt sich die Rückkehr nach City 17 auf alle Fälle!



Valve übernimmt eine beliebte TV-Serien-Tradition: Mit dem ersten "Half-Life 2"-Add-on wird der Konsument vorläufig zufrieden gestellt. Da aber Steigerungspotenzial bleibt, stellt sich kein Sättigungsgefühl ein. So war ich nach dem Abspann zunächst etwas enttäuscht über die seltenen Neuerungen. Wenig später hatte ich aber schon wieder Lust, das nächste Abenteuer mit Gordon und Alyx zu erleben. Dafür wünsche ich mir aber neue Waffen, neue Gegner und vor allem eine neue Umgebung. City 17 hat bei mir inzwischen für genügend Beklemmung gesorgt.

WERTUNG

Half-Life 2: Episode One

PC	GRAFIK	83%
GUT		
▲ Fesselnde Atmosphäre durch intelligentes Spieldesign	SOUND	87%
▲ Spannende Story	SURROUND	
▲ Klasse Physikengine	STEUERUNG	86%
SCHLECHT		
▼ Im Vergleich zu "Half-Life 2" kaum Neuerungen	MEHRSPIELER	-



► **AUSGEKNOCKT:** In dieser Mission müssen Sie den Chauffeur einer Gewerkschaftsführerin ausschalten und seine Uniform klauen. Im Anschluss veranstalten Sie eine verrückte Spritztour mit der Frau. (PS2)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Action
	Hersteller
	Rockstar Games
	Entwickler
	Rockstar Leeds/ Rockstar North

- Umsetzung des PSP-Spiels
- Eine Großstadt zum Erkunden
- Über 30 Waffen und 70 Autos
- Nonlinearer Spielverlauf

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.take2.de



GTA: LIBERTY CITY STORIES

System:

PS2

Termin/Preis:

23.06.2006 – 30 €

Test in:

dieser Ausgabe

Ein Handheld-Spiel wird für eine Heimkonsole umgesetzt. So was gibt's nicht oft. Doch Rockstar bedient den GTA-Heißhunger vieler PS2-Spieler.

GTA: Liberty City Stories war 2005 DAS Zugpferd für die PSP. Zwar spielte dieser Teil in der gleichen Stadt wie "GTA 3", doch dank frischer Story und neuer Missionen wurden selbst alte Hasen dazu motiviert, sich den Handheld-Ableger zu Gemüte zu führen.

Bei der PSP-Exklusivität sollte es aber nicht bleiben. Anfang dieses Jahres kündigte Rockstar Games eine Umsetzung für die stationäre Sony-Konsole an – und "GTA"-Fans mit einer PS2 unter heimischen Fernseher waren hocherfreut. Wir wollen Ihre Euphorie nicht dämpfen, doch wir müssen gleich zu Beginn

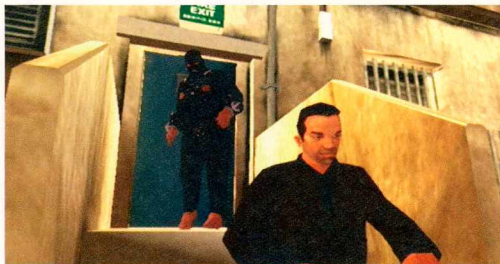
etwas Kritik üben: Die PS2-Version ist identisch mit dem PSP-Original und hat daher weit weniger zu bieten als zum Beispiel "GTA: San Andreas", die letzte PS2-Episode der Serie. Das Spielgebiet ist viel kleiner, der Held kann weder schwimmen noch klettern, es gibt keine ausbaufähigen Attribute, es sind keine Flugvehikel steuerbar, das Auto-Tuning fehlt und Häuser können Sie auch nicht kaufen. Als kleine Entschädigung kostet das Spiel von Anfang an nur 30 Euro.

KLEIN ANFANGEN

Sie sind Toni Cipriani, ein Krimineller, der wegen Mordes einige Jahre

untertauchen musste und nun nach Liberty City zurückkehrt, um eine große Nummer zu werden. Sie arbeiten für den mächtigen Mafiaboss Salvatore Leone, der die ganze Stadt kontrolliert: Sie fahren "Vorgesetzte" durch die Gegend, bringen Dealer zu Treffpunkten oder verknocken Mitglieder der konkurrierenden Sindacco-Familie. Bei Ihren Jobs kommen Sie mit Leuten in Kontakt, die Ihnen neue Aufträge anbieten. Vincenzo Cilli ist Leones rechte Hand und einer Ihrer ersten Brötchengeber, JD O'Toole betreibt für die Sindaccos einen Strip-Club und will zu den Leones überlaufen, und mit Sal-

▼ **FREAK:** Toni wartet am Hintereingang des Strip-Clubs auf JD. Der Betreiber der Bar hat offensichtlich eigentümliche sexuelle Neigungen. (PS2)



▼ **AUF DER FLUCHT:** Schon ab einem Fahndungslevel von zwei Sternen sind die Cops recht aggressiv und rammen Sie bei jeder Gelegenheit. (PS2)





▲ **DARE DEVIL:** Motorräder sind die schnellste Fortbewegungsmöglichkeit in Liberty City, allerdings auch die gefährlichste. (PS2)



▲ **AUF, AUF UND DAVON:** In Shoreside Vale gibt es einen Flughafen. Ob Sie auch selbst über Liberty City fliegen können? Wer weiß, wer weiß... (PS2)



▲ **AYE AYE, KÄPTN:** In dieser Mission flüchten Sie auf einem Boot und knallen Verfolger mit der Uzi ab. (PS2)



▲ **DER BOSS:** Salvatore Leone ist der Kopf des mächtigsten Mafia-Clans in der Stadt. (PS2)

vatores Frau Maria unternehmen Sie aufregende Shopping-Touren.

Anfangs steht Ihnen mit Portland nur ein Bezirk offen, den Sie frei erkunden dürfen. Später erhalten Sie auch Zugang zu den Inseln Staunton Island und Shoreside Vale. Bei der Orientierung helfen Ihnen ein kleines Radar und eine übersichtliche Stadtkarte. Anhand der Symbole auf dem Radar erkennen Sie, wo Sie neue Aufträge bekommen, oder wo sich wichtige Einrichtungen wie die Autolackiererei, der Waffenladen und Ihr Versteck befinden.

Wenn Sie während einer Mission erledigt oder von den Cops verhaftet werden, starten Sie anschließend beim Krankenhaus beziehungsweise bei der Polizeiwache. Hier wartet ein Taxi auf Sie, das Sie umgehend zum

Startpunkt der letzten Mission bringt. Doch dieser scheinbar bequeme Reiseservice stellt sich schnell aus unbrauchbar heraus. Nach dem Aufenthalt im Krankenhaus oder im Knast verlieren Sie alle bisher gesammelten Waffen und eventuell auch Ihre Schutzweste. Speichern Sie also besser vor jeder Mission ab und laden Sie den Spielstand erneut, falls Sie scheitern.

Bei Schießereien kommt das optimierte Zielsystem aus "GTA: San Andreas" zum Einsatz. Durch Druck auf die R1-Taste wird der am nächsten stehende Gegner mit drei Dreiecken markiert. Die Farbe der Markierung (grün bis schwarz) zeigt Ihnen die Lebensenergie des Widersachers an. Mit Kreis feuern Sie Ihre Waffe ab oder schlagen zu. Auch

wenn das Zielsystem an sich gut durchdacht ist, funktioniert es nicht optimal. Oft stehen Sie vor einer Horde feindlicher Mafiosi und nehmen unfreiwillig friedliche Passanten ins Visier. Es gibt mittlerweile massig Third-Person-Action-Games, die das Zielproblem besser gelöst haben.

Zur Durchsetzung Ihrer Argumente stehen Ihnen 30 Nah- und Fernkampfaffen zur Verfügung. Wehren Sie sich zu Beginn noch mit einfachen Bleispritzen, Maschinenpistolen oder Baseballschlägern, wird Ihr Arsenal später um Sturmgewehr, Kettensäge, Flammenwerfer oder Panzerfaust erweitert.

Auch der Fuhrpark kann sich sehen lassen. Neben zahlreichen Pkws wie Kombis, Sportwagen und Muscle-Cars steuern Sie auch LKWs, Omnibusse, Motorräder, Stretch-Limousinen, Taxis und Krankenwagen. Alle Fahrzeuge haben individuelle Fahreigenschaften und bieten daher unterschiedliche Vorteile. Wollen Sie schnell vorankommen, sollten Sie zum kompakten Cheeta greifen, der recht flott unterwegs ist und dank straffem Fahrwerk gut in der Kurve liegt. Oder Sie schwingen sich auf ein schnelles Rennmotorrad wie die

PCJ 600. Diese Maschine bietet Ihnen allerdings keinen Schutz vor Kugeln. Brauchen Sie ein ausdauerndes Vehikel, das nicht so schnell in die Luft fliegt, wählen Sie am besten einen Landstalker-Geländewagen oder eben einen Laster wie den dreiecksigen Flatbed.

ANGESTAUBTE GRAFIK

"GTA: Liberty City Stories" rangiert technisch in etwa auf dem Niveau der PSP-Version. Schwer wiegende Ruckler treten so gut wie nie auf und die Sichtweite wurde im Vergleich mit dem Original sogar noch etwas gesteigert. Klar, hin und wieder ploppen Objekte wie Bäume, Gebäude und Autos unvermittelt ins Bild, doch das ist bei dem lebhaften Treiben auf dem Screen zu verschmerzen.

Wer tatsächlich noch nie zuvor ein "GTA" in Aktion gesehen hat, wird sich vielleicht an den etwas zappeligen Animationen der Figuren und einigen großen, monoton texturierten Flächen stören. Für heutige Verhältnisse ist die Grafik schon etwas antiquiert. Nichtsdestotrotz wird eine glaubhafte Großstadatmosphäre vermittelt, die Sie schnell in ihren Bann ziehen wird.

cg ■

MEINUNG ► CARTEN GRAUEL

Fazit: Es ist "GTA" und es macht eine Menge Spaß, trotz der bekannten Stadt und der serientypischen Schwächen.

Großartige Lobesgänge können wir nicht anstimmen, denn technisch wie spielerisch ist "GTA: Liberty City Stories" altbackene Actionkost. Zudem müssen wir uns immer noch mit den gewohnten Schwächen wie hakeligem Zielsystem oder langen Fahrtwegen zu Speicherpunkten und Auftraggebern herummärtern. Unterm Strich zählt aber der Spaß, und der ist dank der abwechslungsreichen Aufträge, der riesigen Spielumgebung, der guten Fahrzeugsteuerung und der unverwechselbaren Atmosphäre enorm. So viel Spiel bekommen Sie nicht oft für 30 Euro.

WERTUNG

GTA: Liberty City Stories

PLAYSTATION2

16/9

GUT

▲ Zahlreiche Aufträge

▲ Viele Fahrzeuge und Waffen

▲ Humorvolle Story

SCHLECHT

▼ Hakeliges Zielsystem

▼ Weniger Möglichkeiten als in "GTA: San Andreas"

GRAFIK 68%

SOUND 83%

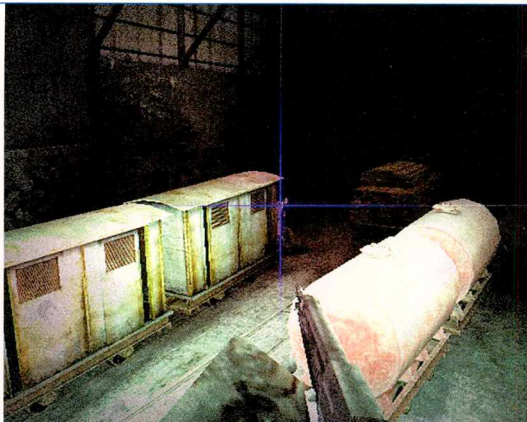
STEUERUNG 78%

MEHRSPIELER -





▲ **AUS ALLERNÄCHSTER NÄHE:** Wenn sich der Kampf nicht vermeiden lässt, sollten Sie Ihren Widersacher so schnell wie möglich niederknuppeln. (PS2)



▲ **AUS WEITER FERNE:** Die Gegnersicht erlaubt Ihnen durch die Augen Ihres Feindes zu blicken. Das blaue Fadenkreuz zeigt dabei Ihre Position an. (PS2)

FORBIDDEN SIREN 2

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Horror-Adventure
	Hersteller Sony
	Entwickler Sony

- Sie können durch die Augen des Feindes blicken
- Sie spielen über ein Dutzend unterschiedliche Charaktere
- Gekämpft wird nur selten

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach Level

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.forbiddensiren2.com

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

28.06.2006 – 55 €
dieser Ausgabe

Geteilter Horror ist doppelter Horror: Schlüpfen Sie in die Haut verschiedenster Figuren und erleben Sie das Grauen!

erneut auf das Schreckens-Eiland. Das interessante Spielprinzip des Vorgängers wurde beibehalten: Während Ihres Grusel-Trips schlüpfen Sie in die Rolle verschiedener Personen, die aus unterschiedlichen Gründen auf Yamijima sind und nun entkommen müssen.

Gehen Sie als Polizist oder Soldat an den Start, verteidigen Sie sich mit einer Schusswaffe gegen die Zombie-Brut. Als Zivilist hingegen müssen Sie mit einer Brechstange oder einem Eisenrohr auskommen. Gegen Ihre neuen Feinde – lebendige Schatten – hilft rohe Gewalt nicht, nur der Schein einer Taschenlampe.

WER KÄMPFT, VERLIERT

Sie sollten das Kämpfen jedoch generell vermeiden. Die meisten Einwohner können Sie ohnehin nur kurz-

fristig ausschalten. Wollen Sie Vergnügungspark, Bergstraßen und Wohnsiedlungen unbemerkt passieren, müssen Sie stattdessen häufig Gebrauch von der so genannten Gegner-Sicht machen. Mit ihr können Sie praktischerweise durch die Augen Ihrer Feinde blicken. Dann wissen Sie nicht nur, wo diese gerade patrouillieren, sondern auch, wann Sie an ihnen vorbeihuschen können.

Damit das schaurige Versteckspiel etwas anspruchsvoller wird, müssen Sie jedes Mal verschiedene Einsatzziele erreichen, beispielsweise andere Personen, Schlüssel oder benötigte Gegenstände finden. **fe ■**



WERTUNG

Forbidden Siren 2

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Die Schaugang schöne Inszenierung gefällt
- ▲ Die Gegnersicht ist ein interessantes Feature

SCHLECHT

- ▼ Ungenaue Steuerung
- ▼ Die Levelkarte hilft Ihnen nur bedingt weiter

GRAFIK 69%

SOUND 83%

STEUERUNG 76%

MEHRSPIELER –



★★★★★
befriedigend

SPIELPASS

73%



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Spielt sich besser als der Vorgänger, ist aber noch immer nicht massenmarktauglich.

Endlich kann man sich gegen Angreifer zur Wehr setzen und mehr Treffer wegstecken kann. Dennoch ist die Kollisionsabfrage alles andere als optimal. Bei der Orientierung ist die Karte wie bisher keine große Hilfe. So bleibt auch "Forbidden Siren 2" trotz der Verbesserungen nur etwas für geduldige PS2-Horrorfans.

Im Kasten: Basierend auf dem ersten "Forbidden Siren" wurde vor kurzem ein Kinofilm gedreht. Ein westlicher Release des japanischen Horrormovies ist bislang (noch) nicht geplant.



▲ **BALLERMÄNNER:** So sehen Ihre Standard-Feinde aus: die Wachen der bösen Elexis Sinclair. (PC)



▲ **HART ABER HERZLICH:** Ihre rothaarige Kollegin Jessica Cannon kämpft gelegentlich an Ihrer Seite. Befehle können Sie Ihr aber leider nicht erteilen. (PC)

SIN EPISODES: EMERGENCE

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve
Entwickler	Ritual

- ▶ Erster Teil einer neuen Serie
- ▶ Ballern ohne Wenn und Aber
- ▶ Nutzt die Source-Engine, die man aus "Half-Life 2" kennt

PC-Anforderung	Standard (S 51)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Speichern	Quicksave
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	nicht geprüft
Internet	www.sinisodes.com

Ritual Entertainment möchte ausprobieren, ob sich der vom Fernsehen bekannte Serienwahn auch auf dem PC auslösen lässt. Wir haben "Emergence", Teil eins des neunteiligen Spiele-Projekts "Sin Episodes", unter die Lupe genommen. Doch vorab ein kleiner Hinweis: Der

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 18 €
Test in: dieser Ausgabe

Bleihaltiges PC-Futter für gelangweilte Serienjunkies: Hier kommt die erste Folge eines spielbaren Neunteilers aus dem Half-Life-Lager.

Ego-Shooter wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben (www.steampowered.com). Deutsche Käufer sperrt der Publisher jedoch so lange aus, bis das Spiel von der USK geprüft wurde.

VERHEXTE AUSGANGSLAGE

In "Emergence" sind Sie John Blade, ein muskelbepackter Schmalspur-Rambo, der in der Sci-Fi-Stadt Freeport City eine private Sicherheitsfirma leitet. Ihr Problem: Elexis Sinclair, eine gemeingefährliche Hexe, hat Sie gefangen genommen und Ihnen einen Gen-Cocktail injiziert. Nach Ihrer Befreiung müssen Sie schnell ein Gegenmittel finden und Elexis samt Gefolgschaft ausschalten.

Dummerweise hat Miss Sinclair eine ganze Armee Wachmänner in der Hinterhand. Zum Glück erweist

sich Ihre Standard-Wumme als äußerst durchschlagskräftig und trifft auch auf 50 Meter noch exakt ins Schwarze. Im Notfall können Sie auf einen Feuer-Modus zurückgreifen, der gleich mehrere Opfer in die Hölle schickt. Allerdings ist die Munition dafür knapp. Mit Ihrer zweiten Knarre, einer Schrotflinte, sind Sie im Alternativ-Modus sogar in der Lage, um die Ecke zu schießen. Ihr dritter Argumentationsverstärker ist ein Schnellfeuergewehr mit Zielfernrohr.

Nach zweieinhalb von etwa fünf Spielstunden hat man die immer gleichen Widersacher satt. Auch die Levels verlieren trotz bunter Texturen ihren Reiz. Aber es kommt eine zweite Bedrohung ins Spiel: In einem

Labor müssen Sie Elexis' rechte Hand Viktor Radek festnehmen. Der setzt den Selbstzerstörungsmechanismus des Gebäudes in Gang, und Sie müssen innerhalb weniger Minuten entkommen.

Die Programmierer haben sich ein System ausgedacht, das die Gegner-KI automatisch den Fähigkeiten des Spielers anpasst. Leider funktioniert das nicht wirklich gut: Der Schwierigkeitsgrad ist stellenweise unverschämte hoch.

"Sin Episodes" basiert auf der Source-Engine, die bereits in "Half-Life 2" zum Einsatz kam. Doch wird sie hier nicht für Rätsel genutzt – es handelt sich um einen Ego-Shooter klassischer Bauart.

pr ■

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Ego-Shooter der klassischen Art mit linearem Ablauf und knackigem Schwierigkeitsgrad.

Altbekanntes gut aufbereitet: Der erste Teil der Serie bietet nichts Neues, aber dafür jede Menge Action, nettes Leveldesign, fette Wummen und zahlreiche Gegner. Wer auf ein rätselloses Shooter-Vergnügen für Singleplayer steht und sich nicht an der überdrehten Gegner-KI stört, kann getrost zuschlagen. Oldschool!

WERTUNG

Sin Episodes: Emergence

PC	GRAFIK	82%
GUT	SOUND	80%
▲ Viele versteckte Passagen	7.1-SURROUND	
▲ Gute, aber spärliche Zwischensequenzen	STEUERUNG	89%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	-
▼ Wenige Waffen und Levels, kaum Abwechslung		
▼ Schwierigkeitsgrad nicht ausbalanciert		



FAKTEN

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/Gebräbel
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	frei
Internet	
	www.sega.de

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

System: PS2
Termin/Preis: 30.06.2006 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

PS2

Eine echte Affenschande: Sega lässt seine beliebten Pelzträger durch ein wenig berauschendes Spielchen kullern.

Inselaffen: 'Super Monkey Ball Adventure' wurde nicht in Japan programmiert, sondern vom britischen Entwickler Traveller's Tales. Der hat das Spiel vom Geschicklichkeitstest zu einem 3D-Abenteuer ausgebaut – eine wenig glückliche Entscheidung.

Und dabei fängt alles so schön an: Sie rollen mit einem von vier Affen in einer Kugel über ein ansehnliches Inselparadies und lauschen fröhlichen Klängen im 'Monkey Island'-Stil. Dabei plaudern Sie mit Ihren Artgenossen, die Sie mit verschie-

densten Missionen betrauen. Hier und dort erlernen Sie geheimnisvolle Zaubersprüche, die Ihre Kugel beispielsweise durch Saugnäpfe verbessern. Trotz dieser Hilfen kommen aber selbst geübte Zocker schnell ins Rotieren. Die Steuerung ist extrem empfindlich und sorgt zusammen mit der wirren Kameraführung für massig unfreiwillige Abstürze. So wird die angepeilte junge Zielgruppe kaum alle fünf Welten zu Gesicht bekommen, denn für sie ist 'Super Monkey Ball Adventure' schlicht zu schwer. Balsam für die geplagte Spielerseele sind die größtenteils gelungenen Minigames und klassischen Geschicklichkeits-Parcours, die Sie hier und dort freischalten kön-

nen. Wir raten Sega deshalb, beim nächsten Teil wieder vorrangig auf diese bewährten Spielelemente zu setzen – das Experiment 'Super Monkey Ball Adventure' ist ein ziemlicher Fehlschlag.

fk



▲ ZUM KUGELN: Mit dem Affchen rollen Sie durchs Spiel. Rechts sehen Sie ein Wettrennen – dieses Minigame ist spaßiger als das Hauptabenteuer. (PS2)

WERTUNG	
★★★★★ befriedigend	
GUT	
▲ Sehr niedliche Aufmachung	
▲ Netze Minispiele und Puzzles	
SCHLECHT	
▼ Anstrengende Steuerung	
▼ Teilweise frustrierend schwer	
PS2	SPIELSPASS
GRAFIK 71%	65%
SOUND 64%	
STEUERUNG 54%	
MEHRSPIELER 69%	

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
	www.chromeounds.com

CHROMEHOUNDS

System: Xbox360
Termin/Preis: 30.06.2006 – 65 €
Test in: dieser Ausgabe

Sie stehen auf flotte wie unkomplizierte Mech-Action mit leichtem Taktik-Einschlag? Dann dürfte From Softwares Xbox360-Debüt Ihr Fall sein.

In 'Chromeounds' schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der sein Geld als Pilot eines so genannten Hounds verdient. Diese Kampfmaschinen sind der letzte Schrei im

Bodenkrieg. Es warten insgesamt sechs Szenarien – optisch mehr zweckmäßig denn Next-Gen. Da jeder Abschnitt einen anderen Schwerpunkt hat, durchlaufen Sie

jedes Mal ein spielbares Tutorial, das Sie mit den neuen Funktionen vertraut macht. Während Sie anfangs noch im offenen Gelände die direkte Konfrontation mit Panzern und Hounds suchen, müssen Sie später im verschneiten Gebirge als Scharfschütze agieren oder nachts hinter feindlichen Linien operieren.

Für jeden der sechs Untereinheiten wird Ihnen von Ihrem Auftraggeber ein Hound gestellt, mit dessen begrenzter Munition Sie haushalten müssen. Das Meistern der recht kurzen Missionen wird mit Mech-Bauteilen belohnt, aus denen Sie sich Ihre Traum-Kampfmaschine zusammenbasteln können. Mit der dürfen Sie dann auch online in die Schlacht ziehen. Unterm Strich ist 'Chrome-

ounds' ein Actionspiel, das taktisch sein will, es aber nur bedingt ist. Zudem wirkt der pseudopolitische Storyballast eher störend als unterhaltsam. Mech-Fans kommen dank Hound-Editor und Online-Kampagne dennoch auf ihre Kosten.

fe



▲ SIEHT GUT AUS, BRINGT ABER WENIG: In der Außenansicht haben Sie den vollen Überblick. Dummerweise können Sie so nicht richtig zielen. (Xbox360)

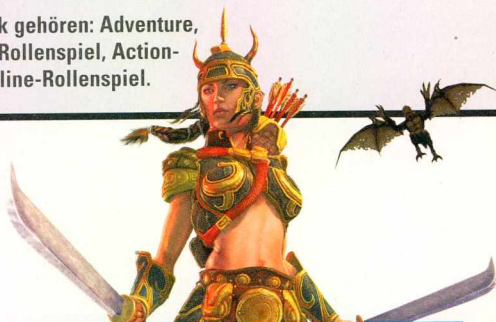
WERTUNG	
★★★★★ gut	
GUT	
▲ Schön unkomplizierte Kontrollen	
▲ Erstklassiger Mech-Editor	
SCHLECHT	
▼ Umgebungsgrafik eher zweckmäßig	
▼ Uninteressante Story	
XBOX360	SPIELSPASS
GRAFIK 71%	76%
SOUND 69%	
STEUERUNG 75%	
MEHRSPIELER 78%	

Alter Hase: From Software kennt sich mit Mech-Spielen aus. Ihre langlebige 'Armored Core'-Reihe erschien schon für die PSone. Der vierte Teil kommt übrigens auch für die Xbox360.



TEST ► Der Diablo-Killer übertrifft unsere Erwartungen. Für uns das Genrehighlight des Jahres.

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



INHALT

CSI: Mord in 3 Dimensionen	64							
Titan Quest	62							

GENRE HIGHLIGHTS

07 | 2006

The left image is the PlayStation 2 game cover for **CHAMPIONS: RETURN TO ARMS**. It features a large, glowing blue and red alien head in the background. In the foreground, a green alien on the left and a red alien on the right are shown in combat stances. The PlayStation 2 logo is at the top left, and the EA GAMES logo is at the bottom right.

The right image is a screenshot from the game showing a snowy, mountainous landscape under a blue sky. A large, purple, armored alien creature is in the center. To its right, a brown, bear-like alien stands. In the foreground, a green alien is crouching, and a small yellow alien is nearby. A black staff or weapon lies on the snow.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Game Boy Advance	Game Boy	Handy
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	03/2005	92%	92						
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92				92		
3	Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%		92					
4	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90						
5	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%							90
6	Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89						
7	Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88				88		
8	Final Fantasy X-II	Rollenspiel	Electronic Arts	03/2004	88%		88					
9	Guild Wars: Factions	Online-Rollenspiel	Flashpoint	06/2006	88%	90						
10	Star Wars: Knight of the Old Republic II – The Sith Lords	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87				87		
11	Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87						
12	Fire Emblem: Path of Radiance	Rollenspiel	Nintendo	12/2005	86%							86
13	Ankh	Adventure	BHV	01/2006	85%	85						
14	Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	10/2005	83%	83						
15	Fahrenheit	Adventure	Atari	09/2005	83%	83	83			83		
16	Jade Empire	Rollenspiel	Microsoft	06/2005	83%					83		
17	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	03/2004	83%	83						
18	Tales of Symphonia	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	83%							83
19	Baten Kaitos	Rollenspiel	Nintendo	05/2005	81%							81
20	Champions: Return to Arms	Action-Rollenspiel	Ubisoft	04/2005	81%		81					

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

▲ WAS WOLLT IHR DENN? Im Kampf gegen den Golemking Cadmus sollten Sie dessen Leibwache ausschalten, bevor Sie gegen ihn vorgehen. (PC)



TITAN QUEST

System: PC
Termin/Preis: 30.06.2006 - 50 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
THQ
Entwickler
Iron Lore

- Drei Szenarien: Ägypten, Griechenland und Asien
- Keine zufallsgenerierten Levels
- Kooperatives Kämpfen
- Alle Gegenstände aufrüstbar

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet
www.titanquest.de

Ein neuer König auf dem Action-Rollenspiel-Thron! Wer braucht schon Diablo 3, wenn er doch mit Titanen um die Welt der Sterblichen ringen kann?

Mit "Diablo 2" schuf Blizzard den Prototyp des modernen Action-Rollspiels. Seit dessen Release von sechs Jahren konnte kein Spiel dem PC-Meilenstein den Rang ablaufen – und es gab viele, die es versuchten. Nun ist dieses Kunststück dem noch jungen Entwicklerstudio Iron Lore gelungen, das von keinem Geringeren als Brian Sullivan, dem Co-Designer der 'Age of Empires'-Serie, gegründet wurde.

In "Titan Quest" schlägt es Sie ins Reich der Mythologie, in eine

Zeit, als noch Götter die Geschehnisse der Sterblichen lenkten. Doch es herrscht Aufruhr unter Zeus und seinen Kollegen: Die Titanen sind aus ihrem Gefängnis entflohen und bringen jetzt wieder Tod und Vernichtung über unsere Welt. Und der Einzige, der die Riesen wieder in ihre Schranken weisen kann, sind Sie.

EINE GÖTTLICHE MISSION

Für gewöhnlich wählt man vor Antritt einer Rollenspiel-Reise aus typischen Klassen wie Krieger, Zauberer oder

Schurke. Nicht so in "Titan Quest"! Was aus Ihrem Polygon-Helden wird, entscheiden Sie erst im Laufe Ihrer gefährvollen Suche. Maßgeblich beeinflusst wird die Entwicklung Ihres Helden durch die Auswahl so genannter Meisterschaften. Diese sind nichts anderes als Spezialtalente, die nach und nach ausgebaut werden müssen. Im Angebot sind sowohl magische (Sturm, Erde, Geist, Natur) als auch kämpferische (Kriegsführung, Verteidigung, Jagd, Gaunerei) Fähigkeiten.

▼ WOZU IST DAS DENN GUT? Das Inventar verrät Ihnen, was Ihnen welcher Ausrüstungsgegenstand bringt. (PC)

▼ WAS IST DAS DENN FÜR EINER? Am Nilufer bekommen Sie es mit mehrhaften Krokodilmenschen zu tun. (PC)





▲ **WAS MACH ICH DENN?** Einfach blind über die blühende Wiese zu hoppeln, kann für ihre Figur schnell tödliche Konsequenzen nach sich ziehen. (PC)



▲ **WAS WIRD DAS DENN?** Ja, ja, der Yeti ist groß, der Yeti ist gefährlich. Da lenken wir Ihre Aufmerksamkeit doch lieber auf die erstklassigen Lichteffekte. (PC)



► **WOHIN SOLL'S DENN GEHEN?** Die Portalkarte zeigt Ihnen auch bereits erkundete Areale an. (PC)



▲ **WER BIST DU DENN?** In den ägyptischen Tempelanlagen lauern Insektoiden auf unvorsichtige Besucher. (PC)

Die erste Meisterschaft müssen Sie auf Level zwei festlegen, die nächste nach Erreichen der achten Stufe. Praktisch: Falls Sie merken, dass Ihnen die gewählte Ausbildung doch nicht zusagt, können Sie Ihre gesetzten Talentpunkte gegen Gold "verlernen" und Ihre Figur auf diese Weise umschulen.

"Titan Quest" führt Sie durch die antiken Reiche Ägypten und Griechenland, die mit ihren Fabelwesen à la Zyklop, Zentaur oder gar Medusa schon genug Stoff für eine einzigartige Gegnerpalette geboten hätten. Doch Asien, das dritte Reiseziel, kann ebenfalls mit einer Vielzahl einzigartiger Kreaturen aufwarten, die auf dem PC ihressgleichen suchen.

Wann sonst hat man schon mal Gelegenheit, gegen Tigermenschen und geflügelte Affen zu kämpfen?

ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Doch nicht nur die Vielfalt der Gegnerschar überzeugt. Auch bei den Levels legt Iron Lore großen Wert auf Abwechslung. Neben typischen Wald-und-Wiesen-Märschen sowie der Erkundung verschachtelter Höhlenkomplexe und modriger Sumpfgebiete warten viele historische Orte wie die ägyptischen Pyramiden, die chinesische Mauer oder gar die Akropolis in Athen auf Ihren Besuch.

Dabei ist jedes Gebiet bis ins kleinste Detail ausmodelliert und begeistert mit einer fürs Genre doch

eher ungewöhnlich "echten" Ingame-Physik. So bewegen sich die Grasblätter, wenn Sie mit Ihrem Charaktere durch eine Wiese rennen, und nach einer arkanen Explosion werden Gegner meterweit durch die Luft geschleudert.

Einen Wermutstropfen hat diese optische Höchstleistung jedoch: Alle Levels sind vorgebaut. Während es in "Diablo 2" dank zufallsgenerierter Abschnitte auch nach dem vierten Durchspielen nicht langweilig wurde, bekommen Sie in "Titan Quest" stets die selben Levels und Monsterformationen geboten. Das ist schade. Wenn man aber bedenkt, welche Grafikpracht man im Gegenzug bekommt, ist es ein Manko, mit dem man leben kann.

HOLZAUGE, SEI WACHSAM!

Was uns bei "Titan Quest" besonders beeindruckt hat, ist die Gegner-KI. Bei Bosskämpfen müssen Sie Ihr ganzes Geschick aufbieten, um den cleveren Ungetümen beizukommen. Aber auch Standardgegner verhalten sich intelligenter als gewohnt. So sucht der Feind schon mal Verstärkung oder formiert seine Helfer nach offensiven und defensiven Ein-

heiten, um mehr gegen Sie ausrichten zu können. Unerwartet, aber motivierend. Nicht weniger gelungen ist die Handhabung. Selten war eine Steuerung so einfach und doch anspruchsvoll. Alle nötigen Tastaturbefehle für Magie und Spezialattacken erlernen selbst Genre-Neulinge in kürzester Zeit.

Noch ein paar Worte zum Spielprinzip: "Titan Quest" erfindet das Rad natürlich nicht neu. Wie in "Diablo 2" liegt das Hauptaugenmerk darauf, alles zu töten, was in den Abschnitten so krecht und flucht, und darauf, stets noch bessere Items und Ausrüstungsgegenstände zu erbeuten. Das hat früher Spaß gemacht und das macht auch jetzt noch Spaß. Vor allem, wenn man mit bis zu fünf Freunden antritt – wahlweise über LAN oder im Internet.

fe ■



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: "Titan Quest" ist das "Diablo 3", das wir uns seit Jahren wünschen. Besser hätte es selbst Blizzard nicht machen können. Ein Pflichtkauf!

Gleich mit dem PC-Debüt den unumstrittenen Genrekönig "Diablo 2" vom Thron stoßen? Das muss Iron Lore erst einmal jemand nachmachen. "Titan Quest" hat sich seinen Platz an der Spitze der Action-Rollenspiele redlich verdient. Hier stimmt wirklich alles. Nur all zu gerne tauchen wir in die grafisch pompöse Mythenwelt ab, um nächtelang auf Gegner- und Item-Jagd zu gehen. Und dank Coop-Modus dürfen wir auch zusammen mit Freunden den Kampf gegen die Titanen bestreiten. Spielerherz, was willst du mehr?

WERTUNG

Titan Quest

PC	GRAFIK	89%
GUT		
▲ Eine wahnsinnig detaillierte Mythenwelt		
▲ Sie formen den Charakter nach Ihren Wünschen		
SCHLECHT		
▼ Ohne Highend-PC wird's nix mit dem Spielspaß		
▼ Keine Item-Sortierfunktion		
	SOUND	88%
	STEUERUNG	91%
	MEHRSPIELER	86%
	OFFLINE: 2-6 SPIELER, ONLINE: 2-6 SPIELER	



FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Einsteiger
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	nicht  schwer
Altersfreigabe	ab 12 Jahren
Internet	
www.csi3game.com	

CSI: MORD IN 3 DIMENSIONEN

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

Die virtuelle Mörderhatz der etwas anderen Art: Für Sie und Ihre Kollegen vom CSI Las Vegas ist weniger das Wer als das Wie interessant.

Die erfolgreiche TV-Serie "CSI: Crime Scene Investigation" hat mittlerweile auch den PC erobert. Bereits zum dritten Mal schlägt es Sie als Nachwuchs-Forensiker nach Las Vegas, wo Sie in fünf Fällen für die Nachtschicht des Kriminallabors

ermitteln. Wie in den Vorgängern suchen Sie an Tatorten nach Indizien wie Fußspuren, Fingerabdrücken, Haaren, Blutspritzern und Rückständen unbekannter Substanzen, um diese dann im Labor zu analysieren und Verdächtigen zuzuordnen. Ge-

spräche mit potenziellen Tätern und Freunden des Opfers bringen zusätzliche Informationen. Mit ein wenig Kombinationsgabe schließen Sie die Beweiskette, um einen Haftbefehl gegen den Schuldigen zu erwirken. Praktisch: Hängen Sie mal fest, können Sie die TV-Ermittler um Rat fragen. Allerdings wirkt sich diese Unterstützung am Ende des Falls negativ auf Ihre Bewertung aus, wenn Oberforensiker Gil Grissom mit Ihnen Ihre Leistung zu bespricht.

Auch "CSI: Mord in 3 Dimensionen" ist ein Adventure für Hobby-Kriminologen, die gerne jeden Bildschirm akribisch absuchen. Der Wechsel zur Polygon-Optik erweist sich als zweischneidiges Schwert.

Auch wenn die Schauplätze dadurch räumliche Tiefe erhalten, sehen die Protagonisten ihren TV-Vorbildern auf Grund der geringen Auflösung und der mangelnden Texturqualität noch weniger ähnlich als zuvor. **fe**



▲ **ZWISCHNEIDIG:** Durch die dritte Dimension gewinnen die Tatorte an Tiefe. Dafür sehen die Figuren ihren TV-Vorbildern jetzt noch viel weniger ähnlich. (PC)

WERTUNG befriedigend	
GUT	
▲ Realitätsnahe Analyse	
▲ Logische Beweisführung	
SCHLECHT	
▼ Grobschlächtige 3D-Grafik	
▼ Die Fälle sind nur bedingt spannend	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK 53%	70%
SOUND 69%	
STEUERUNG 82%	
MEHRSPIELER -	

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play
PLAYSTATION

GAMES
AKTUELL

DVD
VISION

POWER PLAY

GAMES CONVENTION 2006

SCHAUT VORBEI!

Meet'n'Greet mit den Redakteuren
Kostenlose Messe-Exemplare

CyPress
powered by
Shuttle
www.shuttle.com

GC

GAMES CONVENTION Halle 3, Stand A01 24.08. - 27.08.2006, Messe Leipzig



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

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

Game	Score	Player 1	Player 2
And1 Streetball	71	PJ2	Shaw
Championsheep Rally	69	PC	Shaw
Flatout 2	68	PC	PJ2
Die Kicker Quiz-WM	70	PC	Shaw
Heimspiel 2006: Der Fussball-Manager	70	PC	Shaw
Micro Machines V4	69	PC	PJ2
Moto GP 2006	66	Shaw	Quat 90
Sensible Soccer 2006	71	PC	PJ2
Tourist Trophy	67	PJ2	Shaw

07 | 2006



The cover art for Madden NFL 06 on PC features Tom Brady in his New England Patriots uniform, holding a football. The EA Sports logo is visible in the bottom left corner of the cover.



TITEL		GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	Arg	IGN	P3	Game	Game	Wp
1	Pro Evolution Soccer 5	Fußball	Konami	11/2005	93%	93	93	93			
2	Burnout Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2006	92%		92	92	92		
3	Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92				
4	GT Legends	Rennspiel	10Tacle	11/2005	90%	90					
5	Madden NFL 06	American Football	Electronic Arts	10/2005	90%	90	90	90			
6	Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%				90		
7	Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	04/2006	89%		87	87	89		
8	Top Spin	Tennis	2K Sports	11/2004	89%	89	85	89			
9	Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%		87	89			
10	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%	88	88	88			
11	NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	03/2005	88%		88	88		88	
12	Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%				88		
13	SSX on Tour	Snowboard/Ski	Electronic Arts	11/2005	88%		88	88		88	
14	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennspiel	THQ	10/2005	87%	87		87			
15	NBA 2K6	Basketball	2K Sports	12/2005	87%		87	87	87		
16	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	01/2006	87%	87	80	83	82	80	
17	NHL 06	Eishockey	Electronic Arts	10/2005	87%	87	86	87		86	
18	RallSport Challenge 2	Rennspiel	Microsoft	06/2004	87%			87			
19	Tony Hawk's American Wasteland	Skateboard	Activision	11/2004	87%		88	87	87	85	
20	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	Wrestling	THQ	12/2005	87%		87				

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

► **RENNFEELING PUR:** Haben Sie sich erst einmal an die Cockpitperspektive gewöhnt, wollen Sie die anderen Ansichten gar nicht mehr aktivieren.

(Xbox360)

▼ **AUF DER JAGD:** Max Biaggi (im Vordergrund) auf dem Kurs von Istanbul, einer der neuen 2006er-Strecken. Die Details von Fahrer und Maschine sind phänomenal.

(Xbox360)



MOTO GP '06

FAKTEN

	Genre Rennspiel
	Hersteller THQ
	Entwickler Climax
► 2006er-Update von MotoGP 3	
► 34 Kurse (effiziente und fiktive)	
► Motorradleistungen erweiterbar	
► Online-Modus für 16 Spieler	
PC-Anforderung –	
Texte/Stimmen deutsch/-	
Speichern automatisch	
Schwierigkeitsgrad	
leicht mittel schwer	
Altersfreigabe frei	
Internet www.motogpthegame.com/motogp06	

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox360

30.06.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

Eine der besten Motorrad-Rennsimulationen prescht auf die Xbox360 zu. Was hat die Next-Gen-Version dem Vorgänger MotoGP 3 voraus?

Kurse Laguna Seca (Kalifornien), Shanghai (China) und Istanbul (Türkei). Im Optionsmenü ist aber auch die 2005er-Saison anwählbar.

FÜR JEDEN WAS DABEI

Der Karriere-Modus teilt sich auf in Grand Prix (mit den offiziellen Kursen, Bikes und Fahrern der Saison) und drei verschiedene Extreme-Klassen (mit 600-, 1.000- und 1.200-Kubik-Straßenmaschinen und fiktiven Stadtkursen). Nach jedem gewonnenen Rennen erhalten Sie Leistungspunkte (Credits), mit denen Sie Kurvenlage, Bremskraft, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung Ihrer Bikes verbessern. In den Extreme-Klassen bekommen Sie zusätzlich Geldprämien, von denen Sie sich neue Straßenmaschinen kaufen können. Damit niemand entweder

aus Frust oder aus Langeweile den Controller weglagt, bieten alle Klassen vier Schwierigkeitsgrade. Während die Stufe Anfänger dank lahmmer Gegner tatsächlich kinderleicht ist, werden Legende nur absolute Cracks knacken können. Darum ist unsere Anzeige für den Schwierigkeitsgrad (links) komplett gefüllt.

Neben dem Karriere-Modus stehen noch weitere Spielvarianten zur Wahl, darunter Zeitfahren, Training und ein Sammelstadium aus insgesamt 68 Herausforderungen, bei denen Sie Geschick beweisen müssen und als Belohnung weitere Credits erhalten. Wer sich gerne mit anderen Spielern misst, freut sich über Splitscreen-Modus (vier Spieler),

System-Link (acht Spieler) und Online-Modus (16 Spieler).

DA GEHT MEHR

Zunächst einmal wollen wir festhalten, dass sich 'MotoGP 06' hervorragend spielt und dass die Geschwindigkeit ausgezeichnet vermittelt wird. Dennoch haben wir technisch weit mehr erwartet. In Kurven gerät die Grafik oft ins Ruckeln, das Bild verleißt es ab und an (Tearing), die Texturen wirken schon in geschätzten zehn Metern ziemlich matschig und wer keinen HD-Fernseher hat, ärgert sich über Kantenflimmern. Hinzu kommen noch elend lange Ladezeiten vor jedem Rennen. Das geht sicher besser.

cg ■

MotoGP 06 ist kein komplett neuer Teil, sondern ein aufpoliertes Update von 'MotoGP 3', welches im Februar 2005 für die Xbox erschien. So wurde das Streckenangebot mit dem Programm der im Juni beginnenden MotoGP-Saison 2006 abgeglichen und beinhaltet die



MEINUNG ► CARSTEN GRAUEL

Fazit: Nur für Motorradfreaks, die den dritten Teil für die Xbox noch nicht kennen.

Auf der einen Seite haben wir die technischen Mängel, die auf der Xbox360 nichts zu suchen haben. Auf der anderen Seite macht 'MotoGP 06' einen Mordsspaß und stellt mit seiner Top-Ausstattung die beste Alternative für Fans dieses Rennsports dar. Wenn Sie den (fast identischen) Vorgänger nicht kennen, greifen Sie zu.

WERTUNG

MotoGP '06

XBOX360

GUT

- ▲ Geschwindigkeitsgefühl
- ▲ Renn- und Straßen-Bikes
- ▲ Guter Online-Modus mit allen nötigen Optionen

SCHLECHT

- ▼ Extrem lange Ladezeiten
- ▼ Technische Mängel (Ruckeln, Tearing etc.)

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ	76%
SOUND DOLBY DIGITAL 5.1	84%
STEUERUNG HEADSET	88%
MEHRSPIELER OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16	87%



gut
SPIELSPASS
83%



▲ **LASCH:** Bei den Rennveranstaltungen fahren Sie gegen maximal drei Gegner. Etwas wenig, finden wir. Zudem sind die CPU-Fahrer unflexibel. (PS2)



▲ **AUFREGEND:** Mit einem Rennbock über die Nordschleife zu düsen, ist ein intensives Erlebnis, auch wenn Sie nur gegen die Uhr fahren können. (PS2)



TOURIST TROPHY

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Rennspiel
	Hersteller Sony
	Entwickler Polyphony Digital

- Von den "Gran Turismo"-Machern
- Beinhaltet über 90 Motorräder
- 37 Strecken (inkl. Nordschleife)

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/–
Speichern	automatisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.us.playstation.com

System:	PS2
Termin/Preis:	31.05.2006 – 60 €
Test in:	dieser Ausgabe

Polyphony Digital, die Entwickler von Gran Turismo, steigen auf den Bock und beweisen, dass sie auch mit Zweirädern umgehen können.

rismo" übernommen. Aber eins nach dem anderen...

Wollen Sie ohne lange Umwege aus einem Großteil des Fahrzeug- und Streckenangebots wählen, unterscheiden Sie sich für den Arcade-Modus. Hier fahren Sie Rennen gegen einen (1-on-1) oder drei Gegner (Race), stellen neue Rundenrekorde auf (Time Trial) oder messen sich im Splitscreen mit einem Freund (2-Player-Battle). Allerdings gibt es hier nichts zum Freispielen.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Anders im Tourist-Trophy-Modus: Zuerst statten Sie der Fahrschule einen Besuch ab und lernen in diversen Prüfungen, wie sich die Motorräder verhalten. Sie bewältigen einen Streckenabschnitt innerhalb eines Zeitlimits, absolvieren Bremstests, fahren Slalom oder legen eine komplette Runde fehlerfrei zurück. Für bestandene Prüfungen bekommen Sie

neue Lederkombis, Helme und Freizeit-Outfits für Ihren Fahrer. Und noch wichtiger: Sie erwerben Lizenzen. Die benötigen Sie nämlich für die Teilnahme an den Überhol-Herausforderungen. Um diese zu bestehen, müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl einen oder zwei Gegner überholen und die Spitzenposition zehn Sekunden lang halten. Als Belohnung winkt das Motorrad, das Sie sich zuvor für die Herausforderung ausgesucht haben.

Mit den Bikes, die Sie auf diese Weise ansammeln, bestreiten Sie schließlich insgesamt 22 Wettbewerbe, die aus mehreren Rennen gegen drei Rivalen bestehen. Da die Veranstaltungen bestimmte Bedingungen an Ihr Fahrzeug stellen (Hubraum, Bauart, Baujahr etc.), müssen Sie die entsprechenden Mo-

delle erst in den Überhol-Herausforderungen gewinnen.

VOLLE KONZENTRATION

Das Fahrverhalten der Motorräder unterscheidet sich nur wenig von dem anderer Rennspiele dieser Gattung (z.B. "MotoGP"). So müssen Sie bei der Annäherung an eine Kurve schon sehr früh einlenken – je schneller Sie sind, desto früher. Sie können, anders als beim Auto, auch während des Lenkens bremsen. Dann jedoch sollten Sie Lenkkorrekturen vermeiden, um nicht ins Schlingern zu geraten. Herausforderungen stellen Bodenwellen und Kuppen dar, vor allem die der Nordschleife. Heizen Sie schnell über eine Unebenheit, heben Sie ab und müssen bei der Landung die Lage des Motorrads korrigieren. **cg**

Tourist Trophy" war für uns eine echte Überraschung. Dachten wir doch eigentlich, die japanischen Rennspiel-Spezialisten würden sämtliche Ressourcen für die PSP- und PS3-Fortsetzungen von "Gran Turismo" benötigen. Aber um ehrlich zu sein: Wir glauben nicht, dass in die Motorradsimulation mordsmäßig viel Arbeit investiert werden musste. Vieles wurde nämlich von "Gran Tu-



MEINUNG ► CARSTEN GRAUEL

Fazit: Für Motorrad-Liebhaber eine lohnenswerte Anschaffung, für "GT"-Veteranen nur ein Aufguss.

Technisch stimmt alles, Fahrverhalten und Geschwindigkeitsgefühl sind hervorragend – mit einer Ducati 999R über die Nordschleife zu rasen, ist der Hammer. Leider sind die Überhol-Herausforderungen nur wenig spannend, und bei Rennen gehen gerade einmal drei Gegner mit Ihnen an den Start.

WERTUNG

Tourist Trophy

PLAYSTATION 2

GUT

- ▲ Sehr gutes Fahrverhalten
- ▲ Viele Motorräder und Strecken
- ▲ Saubere, flüssige Grafik

SCHLECHT

- ▼ Teils öde Wettbewerbe
- ▼ Außer Valencia keine neuen Kurse

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 81%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 83%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER OFFLINE: 2 82%



80%



▲ **BRITNEY AN BORD:** Je heftiger Sie die gegnerischen Wagen rammen, desto höher fällt Ihr Bonus aus. (PS2)



▲ **HOCHSPRUNG-WETTBEWERB:** Mit Volgas brettern Sie bis zum Ende der Rampe, um den Dummy dann per Knopfdruck in die Luft zu schleudern. (PS2)



FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Empire
Entwickler	Bugbear
Online-Unterstützung	

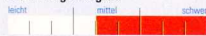
- Überlegene Physikengine
- 60 verschiedene Kurse
- Spaßige Dummy-Minispiele
- Rockiger Lizenz-Soundtrack
- Online-Unterstützung

PC-Anforderung Standard (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet

www.flatoutgame.com

FLATOUT 2

System:

PC

PS2

Xbox

Termin/Preis: erhältlich – 40 €

erhältlich – 60 €

erhältlich – 60 €

Test in: dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

dieser Ausgabe

Schulterblick? Vergessen Sie's! Bremsen? Noch nicht mal für Tiere! Rücksicht im Straßenverkehr? Meinen getunten Rennbügel hält niemand auf!

Strecken wurde ebenfalls erhöht: 60 Kurse schlängeln sich nicht mehr nur durch die Prärie, sondern führen Sie auch in die Großstadt. Auf den Pisten sind tausende zerstörbare Objekte wie Zäune, Gebäude, Masten, Fässer und nicht zuletzt sieben gegnerische Karren verteilt. Rammen Sie diese, werden Sie mit einem dicken Boost-Bonus belohnt – je dicker, desto besser. All das setzt Bugbear mit einer verfeinerten Physikengine wunderbar in Szene. Überhaupt hat "Flatout 2" grafisch einiges drauf.

PUPPENSPIELER

Was die Serie von allen anderen Action-Racern unterscheidet, sind ihre zwölf Minispiele rund um den Dummy. Unter anderem katapultieren Sie diese Plastikpuppe zum Hochsprung vom Fahrersitz auf ein

überdimensionales Netz. Neu ist ein Online-Modus für bis zu acht Raser. Zudem sorgen Destruction-Derbys für Abwechslung. Hier zählt nur eines: die schnellstmögliche Zerstörung der gegnerischen Fahrzeuge.

Eine böse Delle im "Flatout 2"-Blech verursacht der frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad. Für den sind die Kraftakte der Physikengine, die zu träge Steuerung sowie die allzu aggressive KI verantwortlich. **pr**

WERTUNG

GUT

- ▲ Saubere Optik, tolle Physikengine
- ▲ Fetter Umfang, coole Dummy-Games

SCHLECHT

- ▼ Teils sehr träge Steuerung
- ▼ Hoher Frustrationsfaktor

PC

Systemvorteile

- + Höhere Auflösung
- + Flüssigere Darstellung

GRAFIK 82%

SOUND 85%

STEUERUNG 73%

MEHRSPIELER 80%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

82%

XBOX

Systemvorteile

- + Kein Flimmern der Grafik

GRAFIK 77%

SOUND 85%

STEUERUNG 73%

MEHRSPIELER 80%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

82%

PLAYSTATION2

Systemnachteile

- Niedrige Bildrate

GRAFIK 75%

SOUND 85%

STEUERUNG 73%

MEHRSPIELER 80%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-8

82%

MEINUNG ► PATRIC ROOS

Fazit: Umfangreiches und sehenswertes Action-Rennspiel, bei dem die Fetzen fast zu sehr fliegen.

Technik, die begeistert. Der Umfang von "Flatout 2" ist ebenfalls vorbildlich. Besonders cool sind die neuen Dummy-Contests. Zahlreiche Strecken und Wagen sowie tolle Destruction-Derbys heben die Zocker-Laune. Doch letztlich vermisselt der frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad Bugbear die Zerstörungstour.

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	Einsteiger
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.codemasters.de	

MICRO MACHINES V4

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	30.06.06 – 40 €	30.06.06 – 45 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

Klein, aber gemein: In Spielzeugfahrzeugen rasen Sie mit Ihren Gegnern um die Wette. Dabei wird gerempelt und geballert, was das Zeug hält.

A Iso, ein bisschen mehr Mühe hätten sich die Herren Entwickler schon geben können – so hässlich muss heutzutage nun wirk-

lich kein Spiel mehr aussehen! Zum Glück gibt's bei "Micro Machines V4" zumindest in Sachen Spielbarkeit Positives zu vermelden.

Das Spielprinzip ist so simpel wie spaßig: Sie rasen mit winzigen Spielzeugautos durch zahlreiche alltägliche Umgebungen, es geht über gedeckte Mittagstische und Häuserdächer hinweg. Ganze 50 Parcours und 750 Fahrzeugvarianten stehen für die diversen Rennmodi zur Verfügung. Normale Rundkurs-Rennen, Checkpoint-Races und Kampf-Turniere stehen auf dem Plan.

Das Problem: Bis Sie alle Strecken und Autos freigeschaltet haben, ist Ihnen wahrscheinlich längst der Geduldsfaden gerissen – die Rennen sind nämlich frustrierend schwer. Auch die Power-ups wie Raketenwerfer und Plasmakanone garantieren noch lange keinen Sieg.

Bei aller Kritik: Der Mehrspieler-Modus geht schon in Ordnung. **ab**



▲ **SCHADENFREUDE:** Wir haben überhaupt nichts dagegen, wenn sich die Computergegner mit diversen Waffen gegenseitig das Leben schwer machen... (PS2)

WERTUNG	befriedigend
GUT	▲ Lustiger Mehrspieler-Spaß ▲ Massenhaft Freispielbares
SCHLECHT	▼ Solo-Modus teils bockschwer ▼ Technisch völlig veraltet
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK	50%
SOUND	51%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	79%
63%	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK	51%
SOUND	51%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	76%
62%	

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Frogster Interactive
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/schafisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	
www.championsheep.de	

CHAMPIONSHEEP RALLY

System:	PC
Termin/Preis:	erhältlich – 20 €
Test in:	dieser Ausgabe

Zwerchfell-Attacke für zwischendurch: Frogster Interactive scheucht schräge Schaf-Schumis durch ein amüsantes Action-Rennspiel.

Eine Bande knuffiger Schäfchen spielt die Hauptrolle in diesem Spaßrenner im "Mario Kart"-Stil. Für faire 20 Euro breiteten Sie mit einem von elf blökenen Viechern durch die saftigen Wiesen, vereisten Winterlandschaften und staubigen Canyons der insgesamt leider nur acht Kurse.

Verschiedene Extras verhelfen Ihnen zum Sieg: Wehrlose Hühner lassen sich als gackernde Geschosse verwenden, ein Schutzschild bewahrt Sie vor feindlichen Attacken und mit einem Turbo flitzen Sie besonders flott durch die Gegend. Große Bedeutung kommt der Sprungtaste zu:

Sie weichen damit nicht nur Hindernissen wie umgestürzten Bäumen aus, sondern hupsen auch dem Schaf vor Ihnen ins Kreuz, um es als Sprungbrett zu missbrauchen. Dieses nett gemeinte Feature erweist sich auf Dauer als nervig: So kann es passieren, dass Sie eben noch als Führer durch die Pärrie geprescht sind, nur um dann durch mehrere Bocksprünge nach hinten durchgereicht zu werden. Haben Sie kein Schutzschild im Gepäck, können Sie sich gegen die Hüpfattacken nämlich nicht wehren. Gerade zu Beginn des Spiels, wo Sie nur als Erstplatzierter neue Strecken freischalten können, ist das frustrierend.

Ansonsten gibt es, von technisch simpler Grafik einmal abgesehen,

kaum etwas zu meckern. Auf der Habenseite verbucht "Championsheep Rally" eine griffige und simple Steuerung, tollen Humor, wunderbar beschwingte Musik und einen Mehrspieler-Modus. Genre-Fans galoppieren mal Probe. **fk**



▲ **WILDE WOLLTRÄGER:** Links überholt uns ein Konkurrent mit Turbo-Boost. Rechts düsen vier Schafe durch den spaßigen Splitscreen-Modus. (PC)

WERTUNG	befriedigend
GUT	▲ Simples, motivierendes Prinzip ▲ Putzige und witzige Inszenierung
SCHLECHT	▼ Einige frustrierende Momente ▼ Spärlicher Umfang
PC	SPIELSPASS
GRAFIK	64%
SOUND	80%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	70%
66%	

FAKTEN

Genre	Quiz
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.take2.de

DIE KICKER QUIZ-WM

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

Kennen Sie noch You don't know Jack? Die kultige Rateshow kommt zwar nicht zurück, aber immerhin die Autoren der deutschen Fassung.

Wir kennen das: Die Berichterstattung rund um ein WM-Spiel ist ausufernd lang und nicht immer spannend. Gut, dass Take 2 ein Alternativprogramm für die Zeit vor dem An- und nach dem Abpfiff liefert. "Die Kicker Quiz-WM" testet mit

400 nicht immer ganz ernst zu nehmenden Fragen Ihr Fußball-Fachwissen. Wenn Sie brillieren wollen, sollten Sie zum Beispiel wissen, bei welchem Verein sowohl Hansi Müller und Matthias Sammer als auch Lüdard und Klinke gespielt haben. Und

von wem stammt der Ausspruch "Die Schweden sind keine Holländer"? Der Schwierigkeitsgrad ist heftig und lässt sich nicht justieren. Ganz selten wird das Prinzip "eine Frage, vier Antworten" durch ein Minigame aufgelockert. So müssen Sie mal Spieler wie Figo und Ronaldinho der korrekten Flagge zuweisen.

Wir hätten allerdings auch ein paar kritische Fragen, die wir gerne den Entwicklern stellen würden: "Wieso dürfen nur maximal zwei Spieler mitmachen?", "Weshalb muss man mit dem Drücken des Buzzers warten, bis die Frage zu Ende gestellt wurde?", "Warum weiß man nicht, wer gerade dran ist?" und "Aus welchem Grund ist die Punktevergabe

derart unlogisch?". Noch ein Wort zur Technik: Die grafische Präsentation rangiert auf Kreisliga-Niveau, der Sprecher ("Jack" aus "You don't know Jack") dagegen wäre reif für die Champions League. **SZ**

Welchem Jahr spielt die deutsche Nationalmannschaft bei WM-Turnieren mit festen Rückennummern? Seit...



▲ **STANDARD UND SPEZIAL:** Links sehen Sie eine typische Standardfrage, rechts eine der ganz selten gestellten Spezialfragen. (PC)



WERTUNG ausreichend

GUT
 ▲ Teils witzige Fragen und Kommentare

SCHLECHT
 ▼ Grauenvoll präsentiert
 ▼ Alberne Punktevergabe
 ▼ Viel zu wenige Spezialfragen

PC SPIELSPASS
 GRAFIK 18%
 SOUND 63%
 STEUERUNG 66%
 MEHRSPIELER 59%
45%

FAKTEN

Genre	Strategie
Hersteller	TGC
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.the-games-company.com

HEIMSPIEL 2006 DER FUSSBALL-MANAGER

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 35 €
 Test in: dieser Ausgabe

In einer Zeit, in der jeder Leder-Fan an die WM und kein Mensch an Vereinskickerei denkt, kommt ein neuer Fußballmanager auf uns zu.



▲ **DAS AUGESPIELT MIT?** Von diesem abgewandelten Sprichwort scheinen die Entwickler noch nichts gehört zu haben – die Grafik wirkt reichlich antiquiert. Höhepunkt der Lächerlichkeit ist die einsame Fahne auf der Tribüne rechts oben.

Die Macher sind keine Unbekannten, sondern haben sich ihre Fußballmanager-Sporen schon 1991 mit "Bundesliga Manager Professional" verdient. Und Ähnlichkeiten mit dem Amiga-Hit sind nicht von der Hand zu weisen: Die 3D-Spielszenen wirken wie eine Hi-Hi-Res-Version der 15 Jahre alten Sequenzen. Realistisch sehen die Aktionen leider nicht aus. Doch zum Glück dürfen wir bequem per Leertaste in den Text-Modus wechseln. Die Trainer-Manager-Funktionen sind Standard. Immerhin werden die Spiele laufend neu berechnet, sodass Auswechslungen oder Taktikänderungen auch Auswirkungen haben. Mangels Lizenzen sind alle 1.000 Teams und 20.000 Spieler

nicht echt. Während Vereine wie "München" oder "Hamburg" ihren Vorbildern leicht zuzuordnen sind, tragen die Spieler nicht mal verfremdete, sondern komplett erfundene Namen. Immerhin ist ein Editor zum Anpassen der Namen vorhanden. **SZ**

WERTUNG ausreichend

GUT
 ▲ Live-Berechnung während des Spiels

SCHLECHT
 ▼ Übler Look in Menüs und Stadions
 ▼ Keinerlei originelle neue Ideen
 ▼ Ohne Original-Namen

PC SPIELSPASS
 GRAFIK 38%
 SOUND 50%
 STEUERUNG 63%
 MEHRSPIELER 64%
57%

Augen auf, Auge: Klaus Augenthaler beweist in letzter Zeit kein gutes Händchen. Erst wechselte er zum Fast-Absteiger VfL Wolfsburg und nun wirbt er für dieses mißratene PC-Spiel.

FAKTEN

Genre	Basketball
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.and1streetballgame.com

AND1 STREETBALL

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

Xbox
erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

Kann sich der Herausforderer mit der ultimativen Streetball-Lizenz gegen die Gassenhauer NBA Street und NBA Ballers durchsetzen? Hell no!

AND1 steht für Streetball wie kein anderer Markenname. Mit der Mixtapetour und den hippen Basketball-Klamotten regiert der Brand

die Straßen – zumindest in der Realität. Virtuell sieht's etwas anders aus.

Bei Ubisofts Korbball-Debüt stehen die Tricks im Vordergrund. Mit

hilfe der Analog-Sticks bringen Sie die AND1-Stars wie AO oder Hot Sauce dazu, spektakuläre Moves hinzulegen. Das I-Ball-System ermöglicht insgesamt 130 verschiedene Tricks. Dafür kassieren Sie Punkte, die Sie zum Bestehen der Herausforderungen brauchen. Einen Bonus erhalten Sie, wenn Sie eine Kette von Moves aneinander reihen, was aber leider nicht so richtig flüssig klappt.

Ziel ist es, einen Vertrag mit AND1 abzuschließen. Hierzu müssen Sie eine komplette Streetball-Tour erfolgreich bestehen und dabei mehr Respekt einfahren als Ihre Konkurrenten. Für Individualisten wurde sogar ein Spieler-Editor eingebaut. Den Online-Part konnten wir bis zum

Redaktionsschluss leider noch nicht hinreichend testen. **pr**



▲ DÄMONISCH: Nicht einmal der Professor kann diesen Move abwehren. Ist der Ankle-Breaker-Balken gefüllt, haben die Gegner kaum eine Chance. (PS2)

WERTUNG befriedigend	
GUT	
▲ Ausführliches Tutorial	
▲ Spitzen-Soundtrack, Original-Spieler	
SCHLECHT	
▼ Optik und Animationen unspektakulär	
▼ Ballphysik mies, Steuerung nicht griffig	
PLAYSTATION2 SPIELSPASS	
GRAFIK	68%
SOUND	78%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	75%
70%	
XBOX SPIELSPASS	
GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	75%
70%	

FAKTEN

Genre	Fußball
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/keine
Schwierigkeitsgrad	schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.codemasters.de/sensiblesoccer2006

SENSIBLE SOCCER 2006

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC
erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

PS2
erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Xbox
erhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Der einstige Kicker-König ist zurück – stolpert aber kläglich auf dem Weg zum Thron. Die traurige Demontage eines Klassikers.

Codemasters hat das legendäre "Sensible Soccer" reaktiviert. In den ersten Minuten des Oldie-Updates schwebeln Serienkenner in Erinnerungen, denn die simplen Menüs und die Hintergrundmusik orientieren sich an den alten Teilen. Schnell zwei der gut 350 nicht lizen-

zierten National- und Clubteams ausgewählt, und ab aufs Spielfeld.

Hier folgt die Ernüchterung: Die Kicker laufen in einer sowohl technisch schlichten als auch uncharmanten Polygon-Optik auf. Zudem lassen die Zuschauer kaum etwas von sich hören, auf einen Kommentar muss

man gänzlich verzichten – Atmosphäre baut man anders auf. Aber eine geschliffene Präsentation war ja nie die Stärke von "Sensible Soccer".

Umso mehr waren wir auf die inneren Werte gespannt, doch auch hier wurden wir enttäuscht. Der Spielablauf bleibt selbst nach vielen Partien ziemlich konfus, und trotz simpler Drei-Tasten-Steuerung haben nicht nur Anfänger Probleme, das Tor zu treffen. Außerdem stören viele kleine Unzulänglichkeiten: Radar und Online-Modus fehlen, Schwierigkeitsgrad und Kameraperspektive lassen sich nicht verändern. "Sensible Soccer 2006" sollte wohl unbedingt rechtzeitig zur Weltmeisterschaft im Laden stehen – egal ob fertig oder nicht. **fk**

WERTUNG ausreichend	
GUT	
▲ Man braucht nur drei Tasten	
▲ Editor zum Korrigieren der Namen	
SCHLECHT	
▼ Gekicke zu unkoordiniert	
▼ Es fehlen viele Standard-Features	
PC SPIELSPASS	
GRAFIK	51%
SOUND	44%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	63%
56%	
PLAYSTATION2 SPIELSPASS	
GRAFIK	48%
SOUND	44%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	63%
56%	
XBOX SPIELSPASS	
GRAFIK	50%
SOUND	44%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	63%
56%	



▲ MITTENDRIN: So nah wie auf dem linken Bild kommen Sie den Spielern nur bei Wiederholungen. Rechts sehen Sie einen gefährlichen Torschuss. (PS2)

DAS ENDE DER SERVICE-WÜSTE

NEU! TIPPS ZU UNSEREN VOLLVERSIONEN

- ★ ausführliche Tipps und Taktiken im Heft!
- ★ noch mehr Spaß mit unseren Spielen!

NEU! TIPPS-VIDEOS

Profi-Taktiken mitgefilmt:

DIE RÖMER

RISE & FALL



NEU! HARDWARE- EINBAURATGEBER

Start der großen Serie
im Heft und auf DVD:

- ★ Komponenten selber wechseln!
- ★ Schritt-für-Schritt-Anleitung!
- ★ Fotostrecke plus Video!
- ★ Teil 1: Leichte Fehler selbst beheben

NEU! NOCH MEHR SERVICE

neue Test-Infos: Installationshilfen,
Hotline-Nummern, Einstellmöglichkeiten,
günstige Alternativen

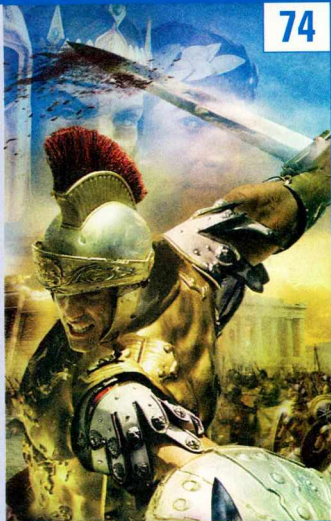
supergünstige Spiele:
So bekommen Sie sechs Top-Titel
zum Preis von einem – für jeden Spielertyp!



Rechtsberatung: Was Sie über Raubkopien,
indizierte Spiele und verbotene Screenshots
wissen müssen

STRATEGIE & SONSTIGES

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



RISE & FALL

TEST ► Was lange währt, wird endlich gut: Das lang erwartete Rise & Fall ist da!

INHALT

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2	77	PC	PS2	Xbox 360
Die Römer	79	PC	PS2	Xbox 360
Eets	79	PC	PS2	Xbox 360
Rise & Fall	74	PC	PS2	Xbox 360
Rise of Nations: Rise of Legends	76	PC	PS2	Xbox 360
Rush for Berlin	78	PC	PS2	Xbox 360

GENREHIGHLIGHTS

07 | 2006

05 SPELLFORCE 2: SHADOW WARS



13 THE MOVIES



18 EETS



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox 360	Wii	NDS	3DS
1 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86	86	86		
2 Guitar Hero	Musikspiel	Red Octane	05/2006	90%		90				
3 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89					
4 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89			81		
5 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89					
6 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88					
7 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%						88
8 Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway	07/2006	87%	87					
9 Heroes of Might and Magic 5	Runden-Strategie	Ubisoft	06/2006	87%	87					
10 Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86					
11 Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86					
12 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ	05/2006	86%	85	83	86			
13 The Movies	Simulation	Activision	12/2005	86%	86					
14 Rise of Nations: Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	07/2006	85%	85					
15 Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	04/2005	85%	85					
16 Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	08/2005	85%	85					
17 City Life	Aufbau-Strategie	Koch Media	06/2006	84%	84					
18 Eets	Puzzle-Strategie	Frogster	07/2006	83%	83					
19 Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	03/2006	83%	83					
20 Emergency 4	Echtzeit-Strategie	Take 2	06/2006	82%	82					

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

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► **JE MEHR, DESTO BESSER:** Für jeden eingenommenen Außenposten erhalten Sie einen Rekrutierungspunkt und somit eine zusätzliche Militäreinheit. (PC)



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

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

FAKTEN



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Midway
Entwickler: Midway

- Vier Völker mit je zwei Helden
- Vielfältige Seeschlachten dank Ramm- und Enter-Funktion
- 80 verschiedene Einheiten, z.B. Kampfelefanten & Streitwagen

PC-Anforderung: Einsteiger (S. 51)

Texte/Stimmen: deutsch/deutsch

Speichern: jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht | mittel | schwer

Altersfreigabe: ab 16

Internet

www.riseandfallgame.com

Wie? Sie träumen manchmal davon, auf dem Schlachtfeld zu stehen, wenn zwei gewaltige Heere aufeinander prallen? Jetzt geht Ihr Wunsch in Erfüllung!

Griechen, Römer, Ägypter und Perser – in Midways neuem Echtzeit-Strategie-Titel kämpfen die mächtigsten Völker der Antike um die Vorherrschaft. Jede Partei hat nicht nur besondere Stärken und Schwächen, sondern verfügt auch über zwei Helden mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten und Waffen. So setzt die ägyptische Königin Kleopatra das Kopesch-Schwert ein und bezirzt feindliche Truppen. Feldherr Julius Cäsar hingegen kämpft mit der Klinge des Mars und kann

jeden beliebigen Ort mit Katapulten unter Beschuss nehmen.

MITTENDRIN, STATT NUR DABEI

Das Besondere an "Rise & Fall: Civilizations at War" ist der Helden-Modus. Diesen dürfen Sie aktivieren, sobald Ihr Held über genügend Ausdauer verfügt. Sie sehen die Welt dann aus der Third-Person-Perspektive und können aktiv ins Geschehen eingreifen. Gesteuert wird mittels WSAD-System. Per Tastendruck setzen Sie Ihre Spezialfähigkeit ein,

oder Sie befehlen der Armee, Ihnen zu folgen bzw. den Feind anzugreifen.

Wenn Sie selbst das Schwert zücken oder zum Bogen greifen, haben Sie die Wahl zwischen einem starken und einem schwachen Angriff. Geblockt wird per Druck auf das Mausrad. Beim Bogenschießen können Sie in den Visier-Modus wechseln, um über das Fadenkreuz präziser zu zielen. Doch damit nicht genug: Ihr Held kann sogar schwimmen, was in manchen Levels äußerst hilfreich ist.

▼ **NAH WIE NIE:** Im Helden-Modus stehen Sie selbst mit auf Feld. Und dort geht es heftig zur Sache. (PC)

▼ **EINER GEHT NOCH:** Sammelt Ihr Held fleißig Weinkaraffen ein, hat er immer genug Ausdauer. (PC)





▲ **SIE SIND DER BOSS:** Sie bestimmen, ob Ihnen die Truppen folgen oder ob sie – wie in diesem Fall – angreifen sollen. (PC)



▲ **FERTIG ZUM ENTERN:** Wer diese Seeschlacht gewinnt, hat ein neues Schiff. Es stehen die drei Modelle Galeere, Bireme und Trirème zur Verfügung. (PC)



▲ **BERATERSTAB:** Jedes Volk verfügt über 18 verschiedene Fachleute – vom Zahnarzt bis hin zum Astrologen. (PC)

▲ **DA SCHAUT MAN GERNE ZU:** Nicht nur die fertigen Gebäude, auch die Baustellen sind schön inszeniert. (PC)

NICHT OHNE MEINEN BERATER!

Im Singleplayer-Mode ziehen Sie an der Seite von Alexander dem Großen oder Kleopatra in die Schlacht. Beide Kampagnen halten eine Reihe von Missionen mit unterschiedlichen Zielen für Sie bereit. So müssen Sie Bündnisse schließen, Städte erobern oder um wertvolle Ressourcen kämpfen. Manchmal bestreiten Sie sogar komplette Abschnitte aus der Sicht des Helden. Zwischendurch wird die Story durch Sequenzen in Ingame-Optik vorangetrieben.

Anders als im Genre üblich schreiten Sie nicht in Epochen, sondern in Heldenlevels voran. Sie steigen erst dann weiter auf, wenn Sie genügend Ruhm errungen haben –

durch den Bau von Statuen oder das Töten feindlicher Einheiten. Auf diese Weise wird Ihr Held immer stärker und ausdauernder. Zudem gewinnt er neue Berater hinzu. Diese sind in fünf Stufen unterteilt und halten – ebenfalls im Tausch gegen Ruhmpunkte – hilfreiche Boni bereit. Aktivieren Sie beispielsweise den Steuerintreiber, sammeln Ihre Bürger wesentlich schneller Gold. Der Ratenfänger hingegen sorgt für mehr Moral, was Bevölkerung und Armee zu Höchstleistungen anspornt.

SETZT DIE SEGEL, MÄNNER!

Bevor Sie eine Stadt errichten und Gefolgsleute ausbilden können, müssen Ihre Bürger erst mal ordentlich

Rohstoffe abbauen, in genanntem Fall Holz und Gold. Haben Sie genug davon gesammelt, kann das Bauen beginnen. Ihnen stehen verschiedene Gebäude zur Verfügung, darunter Kasernen, Ställe und Docks. Einige können später erweitert und verbessert werden. So entwickelt sich eine kleine Kornkammer zum riesigen Basar und aus einer Mini-Siedlung wird ein Regierungszentrum. Auch Ihre Einheiten sollten Sie weiter ausbilden, um aus schwächlichen Soldaten zähe Burschen zu formen.

Natürlich ringen Sie nicht nur zu Lande, sondern auch auf hoher See um den Sieg. Und das gestaltet sich abwechslungsreicher denn je: Rammen Sie gegnerische Schiffe und zerlegen sie sie in zwei Teile, oder geben Sie den Befehl zum Entern und erweitern Sie dadurch im Falle eines Sieges Ihre Flotte! Darüber hinaus dürfen Sie auf jedem Schiff eine Crew ausbilden: Matrosen, Trommler und verschiedene Kampfeinheiten.

DA KOMMT STIMMUNG FAL

"Rise & Fall: Civilizations at War" beeindruckt durch seine dichte Atmosphäre. Die ist vor allem der Extrapolation Detailverliebtheit zu ver-

danken: Brennende Pfeile zischen durch die Luft, während der Gefechte steigt dichter Qualm auf, und die Bäume wiegen sich im Wind. Hinzu kommt eine orchestrale, stets zur Situation passende Musikanterstellung. Abgerundet wird die Präsentation durch eine große Bandbreite an Soundeffekten: Rufen Sie beispielsweise zum Angriff, ertönt markerschütterndes Heergereschrei; befinden Sie sich auf See, knarren die Planken und Mäwen kreischen.

Sollte es Ihnen trotzdem einmal langweilig werden, dürfen Sie im mitgelieferten Editor eigene Szenarien und Feldzüge gestalten. Oder Sie beweisen sich in einem Scharmützel gegen den Computer. Selbstverständlich wurde auch an einen Multiplayer-Mode gedacht, in dem Sie es via Internet- oder LAN-Verbindung mit bis zu acht Mitspielern aufnehmen dürfen. Random Maps gibt es leider nicht. **fp**



MEINUNG ► FRAUKE PETRI

Fazit: Endlich kann man sich epische Schlachten aus der Nähe anschauen und darf sogar selbst mitmischen. Darauf haben Genre-Fans gewartet!

Die actionreiche Helden-Perspektive und die abwechslungsreichen Seegefechte sind eine absolute Bereicherung des Genres, besonders im Multiplayer-Modus. Wenn man in der Heldenrolle mit seiner Armee durch Horden von Gegnern schnetzelt, ist die Schlachtfeld-Atmosphäre sehr intensiv. Zudem sind die Hauptkampagnen vielfältig und langfristig motivierend. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad in einigen Missionen selbst auf der niedrigsten Stufe happig. Auch hätten die Ladezeiten gerne etwas kürzer ausfallen dürfen.

WERTUNG

Rise & Fall: Civilizations at War

PC	GRAFIK	84%
GUT	SOUND	88%
▲ Helden-Modus sorgt für Abwechslung	STEUERUNG	85%
▲ Vielfältige Missionen	SCHLECHT	
▲ Packende Atmosphäre	▼ Recht lange Ladezeiten	
	▼ Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad	
	MEHRSPIELER	87%
	OFFLINE – ONLINE 3-8	





▲ **RISIKO:** Auf dieser Übersichtskarte wählen Sie Ihr Angriffsziel. Die roten Bereiche sind eigene Gebiete, die violetten müssen noch erobert werden. (PC)



▲ **SICHERE BANK:** Bei größeren Gefechten entscheidet leider nicht die clevere Taktik, sondern die schiere Masse über Sieg oder Niederlage. (PC)



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Microsoft
Entwickler
Big Huge Games

- ▶ Nachfolger von Rise of Nations
- ▶ Drei spielbare Völker mit je einer eigenen Kampagne
- ▶ Innovatives Fantasy-Szenario
- ▶ Starker Mehrspieler-Modus

PC-Anforderung Standard (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.riseoflegends.com

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

Legendenbildung der spielerischen Art: Microsofts Echtzeit-Fantasy macht PC-Strategen glücklich – und erzählt nebenbei eine packende Geschichte.

MAGIER GEGEN MASCHINEN

Hinter dem selten dämlichen Titel steckt nämlich ein Strategiespiel, das seine klugen Missionen in eine einfallsreiche Story verpackt: keine Nazis, kein Stalingrad, viel Spannung. Stellen Sie sich das Ganze einfach als eine kuriose Mischung aus Science-Fiction und Jules Verne vor: Dampfkanonen treffen auf Roboterspinnen treffen auf Zauberer. Dementsprechend sind die Stärken der drei spielbaren Völker völlig unterschiedlich ausgeprägt: Während die Vinci (wie ihr Namensvetter Leonardo) auf Maschinen setzen, sind die Alin Meister der Magie. Hinzu kommen die Cuoti, eine entfernt an die Azteken angelehnte Truppe.

Kennen Sie den Brettspielklassiker "Risiko"? Ja? Sehr gut, denn die Solokampagne von "Rise of Legends"

funktioniert ähnlich. Auf einer Übersichtskarte wählen Sie das nächste zu erobernde Gebiet – und schon geht's ab ins Echtzeitgefecht. Gemäß Genre-Gesetzbuch §16A müssen Sie auf dem Schlachtfeld eine Basis erbauen. Aus dem anfangs mickrigen Dorf machen Hobby-Baumeister ruck, zuck eine gigantische Metropole. Dieses architektonische Labyrinth brauchen Sie aus zwei Gründen: Zum einen produzieren die Minen dort fließig Ressourcen, zum anderen sorgen Forschungsmodule für neue Erfindungen.

Letztlich hat der Städtebau aber nur ein Ziel: die Erschaffung einer möglichst schlagkräftigen Armee. Ist der Offensivtrupp vollständig rekrui-

tiert, erobern Sie das vom Kriegsnebel verhüllte Umland. Doch egal, wie mächtig Ihre Streitmacht auch sein mag – über Sieg oder Niederlage entscheidet der clevere Einsatz der Helden. Diese Supercharaktere besitzen besondere Talente wie beispielsweise Heilzauber oder sie können untote Krieger beschwören.

Abseits der packenden Storysätze bietet das Spiel einen Multiplayer-Part für maximal acht Spieler. Satt 46 Karten stehen für die geselligen Gefechte bereit, sämtliche Wettkampffregeln lassen sich individuell anpassen. Wer will, kann sich auch mit einem der schlauen Computer-Feldherren messen und eine Skirmish-Partie anzetteln. **tk**

B litzkrieg on Terror: Rush für Panzers: Die Flut an Weltkrieg-Taktiktiteln will kein Ende nehmen. Gibt's denn keine bessere Vorlage als die schwärzeste Stunde der deutschen Geschichte? Wir sagen: "Klar doch!" – und "Rise of Nations: Rise of Legends" liefert den Beweis.



MEINUNG ▶ THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Etwas zu hektisch. Aber die großartige Inszenierung reißt's raus – ein schönes Spiel!

Zuerst mal ein Dankeschön an die Entwickler: Das abgedrehte, liebevoll gestaltete Szenario hat uns verzaubert! Spielerisch dürfte der legendäre Reigen aber nicht jedem schmecken, denn die Vielfalt der Einheiten überfordert mitunter selbst erfahrene Strategen. Wer sich durchbeißt, wird jedoch mit viel Spielspaß belohnt!

WERTUNG

Rise of Nations: Rise of Legends

PC	GRAFIK	84%
GUT	SOUND	77%
▲ Tolles Szenario, sehr interessante Völker	5.1-SURROUND	
▲ Motivierende Heldenentwicklung	STEUERUNG	79%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	81%
▼ Komplizierte Handhabung	OFFLINE 2-8, ONLINE 2-8	
▼ Bei Massenschlachten unübersichtlich		



sehr gut

SPIELSPASS
85%

► **FEUERWURM:** Gut gelungen ist die Controller-Steuerung. Der Cursor wird von eigenen Einheiten magnetisch angezogen. Dabei lässt sich die Magnetstärke justieren. (Xbox360)

▼ **TROLL-ALARM:** Die Umgebung sieht fast so gut aus wie auf dem PC. Der pixelige Schatten im Vordergrund ist aber unschön. (Xbox360)



DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE II

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Electronic Arts
Entwickler
EA Los Angeles

- Sechs Völker
- Figuren aus den "DhDR"-Filmen wie Gimli oder Legolas
- Neue Helden können erstellt werden

PC-Anforderung High-End (S. 51)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.hdr-sum2.de

System:

PC

Termin/Preis: erhältlich – 50 €

Test in: 89% - 03/2006

Xbox360

13.07.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

Die Völker von Middle-earth machen sich auf die Reise in die nächste Konsolen-Generation. Wie es ihnen dort gefällt, verrät unser Test.

können Konsolen einfach nicht mit PCs mithalten, wenn es um die Rechenleistung geht.

Zumindest dieses leidige Kapitel sollte in Anbetracht der Next-Gen-Power der Xbox360 abgeschlossen sein. EA will mit der Umsetzung von "Schlacht um Middle-earth II" das Wunder vollbringen und eine neue Ära einläuten. Zum Vergleich drucken wir auch unseren Testkasten der PC-Version ab.

Icons am Bildrand verzichtet. Stattdessen klappt Sie per Tastendruck ein Menü aus und wählen mit dem Digi-Pad den gewünschten Befehl. Insgesamt funktioniert die Controller-Steuerung erstaunlich gut.

Leider ist die technische Umsetzung nicht gelungen. Sind viele Einheiten im Bild, bewegen sich die Truppen gerne mal im Zeitlupentempo. Auch bei schnellen Schwenks gerät das Bild ins Stocken. Richtiggehend peinlich sehen die Echtzeit-

Schatten aus: Einen derartigen Pixelbrei haben wir seit PSone-Zeiten nicht mehr gesehen – pfui! Wirklich schade, ansonsten sieht Middle-earth auf der Xbox360 nämlich schön aus.

Den rundenbasierten Ringkrieg-Modus haben die Macher nicht umgesetzt, dafür gibt's neue Multiplayer-Varianten. Neben "König auf dem Berg" und "Eroberer und Verteidiger" kämpfen Sie bei "Held gegen Held" mit selbst erstellten Helden über Xbox Live gegeneinander. **az**

MAGISCH ANGEZOGEN

Für die Steuerung mit dem Xbox360-Controller haben sich EAs schlaue Köpfe einiges einfallen lassen. Bringen Sie den Cursor in die Nähe einer Einheit, wird die Markierung magnetisch angezogen – vergleichbar mit der Zielhilfe bei Konsolen-Shootern. Zudem haben die Entwickler auf die

WERTUNG

GUT

- ▲ Packende Atmosphäre
- ▲ Sechs unterschiedliche Völker

SCHLECHT

- ▼ Grafik ruckelt stark bei größeren Schlachten

PC

Systemvorteile

- + Bessere Grafik
- + Genauere Steuerung
- + Ringkrieg-Modus

Systemnachteile

- Weniger Mehrspieler-Modi

GRAFIK 87%

SOUND 90%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 86%

OFFLINE: 1, ONLINE: 2-6

sehr gut

SPIELSPASS

89%

XBOX360

Systemvorteile

- + Drei exklusive Mehrspieler-Modi

Systemnachteile

- Ruckelnde und teils hässliche Grafik

GRAFIK 76%

SOUND 90%

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 82%

OFFLINE: 1, ONLINE: 2-4

gut

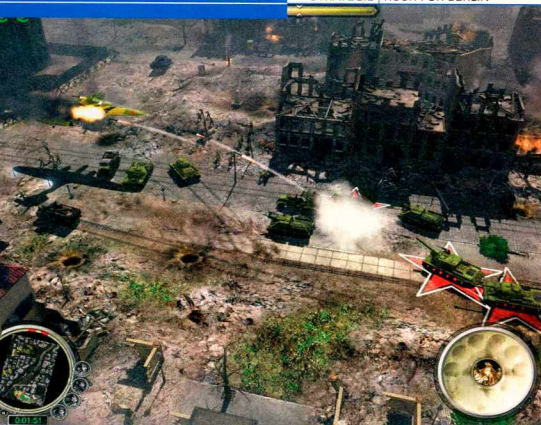
SPIELSPASS

81%

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Auch wenn nicht alles gelungen ist, feiert Middle-earth ein anständiges Konsolen-Debüt.

Hässliche Echtzeit-Schatten und ruckelnde Schlachten – da hätte ich Besseres erwartet! Nachdem aber der erste Ärger verfliegen ist, fesseln mich die exzellente Fantasy-Atmosphäre und die vielfältigen Rassen doch wieder. Auch wenn's auf Grund der genannten Schwächen deutlich weniger Laune macht als auf dem PC.



▲ **FLUGZEUG-ABSCHUSS:** An dem roten Stern unter dem Panzer erkennen Sie, dass hier ein Offizier mitfährt. (PC)



▲ **KATJUSCHA-ANGRIFF:** Der Balken oben zeigt an, ob Sie sich bei Ihrer Mission beeilen müssen oder ob Sie sich Zeit lassen können. (PC)



RUSH FOR BERLIN

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Koch Media
Entwickler	Stormregion

- ▶ Vier Kampagnen, 25 Missionen
- ▶ Rund 60 Original-Fahrzeuge wie BMW R 75 oder Katjuscha
- ▶ Fahrzeuge und Bodentruppen können selbst produziert werden

PC-Anforderung	High-End (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.rushforberlin.de

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin! Keine Angst, Sie sind nicht aus Versehen beim Test der "Kicker Quiz-WM" gelandet. Mit der abgedroschenen Fußballparole preist Publisher Koch Media auf der Verpackung das neueste WWII-Strategie-Spiel der "Panzers"-Entwickler an.

In "Rush for Berlin" erleben Sie den Zweiten Weltkrieg aus vier Perspektiven. Anfangs stehen nur die Kampagnen der Sowjets und der Alliierten zur Auswahl. Haben Sie die deutsche Armee besiegt, dürfen Sie den Spieß aber umdrehen. Dann sind Sie Ihren Feinden zahlenmäßig unterlegen, rollen allerdings im mächtigen, Königstiger-Panzer auf die Gegner zu und sprengen sich den Weg frei. Zu guter Letzt dürfen Sie in vier beinhaltenen Resistance-Missionen beweisen, dass Sie jeder noch so schweren Aufgabe gewachsen sind.

DIE UHR TICKT

Gemächlichen Taktikern drohen bei "Rush for Berlin" häufige Schweißausbrüche: Während der Einsätze läuft stets eine Uhr mit. Am oberen Bildrand zeigt ein Balken an, ob Sie

im Plan liegen oder jetzt besser zum Sturmangriff blasen sollten. Das Zeitbudget schrumpft, wenn Sie vor der Mission Ihre Streitmacht um Offiziere und zusätzliche Panzer erweitern. Überleben diese Einheiten die Schlacht, können Sie sie auch für die nächste Aufgabe einsetzen.

Unter einem solchen Zeitdruck wäre es gut, wenn möglichst wenig Handarbeit anfallen würde. Doch die KI ist der größte Kritikpunkt an "Rush for Berlin": Ihre Mitstreiter sind wirklich keine Pfadfinder. Klicken Sie auf einen weiter entfernten Zielpunkt, bleibt der Panzermotor auch gerne mal gänzlich still. Weiteres Ärgernis: Wenn Sie mit Ihrer Truppe vorrücken, schieben sich die schnellsten Einheiten

zuerst an die Front. Leider handelt es sich dabei meistens um schutzlose Bodentruppen, zum Beispiel die Sanitäter.

Der optische Eindruck fällt insgesamt positiv aus. So sehen Fahrzeuge ihren Originalen sehr ähnlich. Doch gibt es auch Mängel. Den authentisch gestalteten Städten stehen Geländetexturen gegenüber, denen es bei genauerem Hinschauen an Abwechslung und Details mangelt.

Im LAN oder im Internet bekriegen sich bis zu sechs Strategen. Neben Standards wie Deathmatch oder Domination gibt's einen dynamischen Modus mit zufällig bestimmten Aufgaben, etwa Suchen und Vernichten oder Objekte halten. **az**

WERTUNG

Rush for Berlin

PC	GRAFIK	79%
GUT	SOUND	81%
▲ Abwechslungsreiche Kampagnen	STEUERUNG	74%
▲ Viele Original-Einheiten	MEHRSPIELER	73%
▲ Offiziere mit nützlichen Spezialfähigkeiten	ONLINE: 2-6	
SCHLECHT		
▼ KI-Schwächen erfordern viel Handarbeit		



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Mit einer besseren KI hätte der Berlin-Feldzug zur Strategie-Granate werden können.

Nach jedem Einsatz kam ich zum selben Schluss: Die Mission war spannend, aber auch sehr arbeitsintensiv. Auf Grund der KI-Schwächen musste ich zur Sicherheit jede Einheit von Hand nach vorne schieben – nervig. Immerhin: Im Gegensatz zur "Panzer"-Reihe darf ich hier auch selbst Fahrzeuge und Infanterie produzieren.

FAKTEN

Genre	Puzzle-Strategie
Hersteller	Frogster Interactive
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/–
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.eets-game.de

EETS

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 20 €
 Test in: dieser Ausgabe

Kein Grafikpomp, keine packende Story, keine Action und doch fesselnder als so manch anderer aktueller PC-Titel – Bühne auf für Knuddelmonster Eets.

Er ist klein, niedlich und hat immer Appetit auf Süßes: Eets. Der knuddelige Star des gleichnamigen Puzzlespiels muss durch über 100 Levels geführt werden. Und das ist gar nicht mal so einfach. Denn unser putziger Freund hat ganz schön

mit seinen Launen zu kämpfen. Clever wie Sie sind, nutzen Sie diese, um Eets ins Ziel zu lotsen. Ist er ängstlich, füttern Sie Eets einfach mit gelben Marshmallows – schon fühlt er sich besser und hüpfert munter über Abgründe drüber. Für größere

Sprünge müssen Sie unseren kleinen Freund richtig wütend machen. Dabei hilft entweder ein roter Marshmallow oder Beschuss mit der Schockpumpe. Mit einem grünen Marshmallow kühlen Sie den Hitzkopf wieder ab. Das sind aber nur ganz wenige der vielen Objekte, die Sie einsetzen können, um Eets den Weg zu weisen: So spürt beispielsweise der Jux-Wal Eets auf eine höhere Ebene, das niesende Schwein zerstört mit seinen "Geschossen" Hindernisse und das Ginseng-Licht sorgt dafür, dass Eets im Dunklen sieht. Nett: Jedes Item wird vor seinem ersten Einsatz erklärt. In jedem der knallbunten 2D-Levels ist die Anzahl der Items begrenzt. Die Helferlein

müssen zudem vor Spielbeginn platziert werden. Kommen Sie mal nicht weiter, gibt Ihnen das Spiel einen Tipp. Haben Sie alle Levels gemeistert, basteln Sie sich mit dem Editor einfach neue. **fe**



▲ **2D-KNOBELSPASS:** In den knallbunten Abschnitten warten zahlreiche Herausforderung auf Eets, die Geschick und Köpfchen erfordern.

(PC)

WERTUNG		gut
GUT		
▲ Innovative Spielmechanik,		
▲ Über 100 Levels plus Level-Editor		
▲ Abwechslungsreiche 2D-Grafik		
SCHLECHT		
▼ Ingame-Physik nicht vorhersehbar		
PC	SPIELSPASS	
GRAFIK	44%	83%
SOUND	65%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	

FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	CDV
PC-Anforderung	Standard (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.die-roemer.com

DIE RÖMER

System: PC
 Termin/Preis: 28.06.2006 – 40 €
 Test in: dieser Ausgabe

Während viele Aufbau-Klassiker wie Die Siedler zu kriegerischer Echtzeit-Strategie verkommen, wird hier fast gar nicht gekämpft.



▲ **SEHT, WAS ICH EUCH SCHENKE:** Religiöse Bauwerke wie der Altar ganz rechts werden das Stadtbild auf. Die Grafik wirkt auf dem Standbild trist, gewinnt aber durch das lebhaft Treiben der Römer. **(PC)**

Als Statthalter im alten Rom gehört es in 30 Missionen unter anderem zu Ihren Aufgaben, Städte auszubauen, kranke Menschen zu versorgen und Brände zu verhindern. Zum Glück macht Ihnen die kinderleichte Bedienung das Statthalterleben nicht unnötig schwer. Ein Tutorial innerhalb der Kampagne erklärt alles Wissenswerte, nervige Kleinarbeit wie das Ausrichten eines Bauwerks an Straßen oder Flüssen bleibt Ihnen erspart. In späteren Missionen vertrauen Ihnen nicht alle Römer von Anfang an. Im rheinischen Köln etwa sorgen Barbaren für Ärger und Sie bauen Wachtürme und Kasernen. Es wird also doch mal gekämpft, aber eben nur ein bisschen. "Die Römer" ist genau das Richtige für alle, denen

Kämpfe in Aufbau-Strategie-Spielen lästig sind und die gerne einfach mal so ihren Bürgern beim Werkeln zuschauen. Denn es gibt immer was zu gucken, egal ob im Schlachthaus oder im Kolosseum. Die Missionen sind aber abwechslungsarm. **SZ**

WERTUNG		gut
GUT		
▲ Einfache Steuerung		
▲ Keine aufgezogenen Schlachten		
▲ Gibt viel zu sehen		
SCHLECHT		
▼ Es mangelt an Abwechslung		
PC	SPIELSPASS	
GRAFIK	76%	81%
SOUND	70%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	



ALONE IN THE DARK

Horror-Schocker für die PS3!
4 Seiten Vorschau: Konkurrenz für Resident Evil 4?

NEED FOR SPEED CARBON

Infos zum neuen Spielprinzip, erste PS3-Bilder, Entwicklerinterview

JETZT 3 x PLAY FÜR NUR 10 € TESTEN:

Du sparst über 30 %!
Tel. 0931/4170434
Mail: abo@playplaystation.com



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

07 | 2006

F.E.A.R.



GRAN TURISMO 4



SOUL CALIBUR 3



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS				* WERTUNG
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	09/04 bzw. 11/05	PS2 20 €	Xbox 30 €			90%
Civilization III Deluxe Edition	Strategie	12/03	PC 10 €				79%
Die Sims Deluxe	Lebenssimulation	08/04	PC 20 €				85%
F.E.A.R.	Ego-Shooter	11/05	PC 30 €				87%
Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	10/05		Xbox 30 €			88%
Far Cry: Instincts	Ego-Shooter	10/05		Xbox 30 €			88%
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	03/04	PS2 20 €				88%
Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	02/06	PC 30 €				89%
Gran Turismo 4	Rennspiel	03/05	PS2 20 €				92%
GTA: San Andreas	Action	12/04 bzw. 08/05	PC 30 €	PS2 30 €	Xbox 20 €		93%
Halo 2	Ego-Shooter	12/04			Xbox 30 €		90%
Juiced	Rennspiel	06/05	PC 10 €	PS2 20 €	Xbox 20 €		81%
Metal Gear Solid 3: Snake Eater inkl. Bonus-DVD	Action-Adventure	03/05		PS2 30 €			89%
Metroid Prime	Action-Adventure	06/07 03				Cube 30 €	90%
Peter Jackson's King Kong	Action	12/05	PC 30 €	PS2 30 €	Xbox 30 €	Cube 20 €	86%
Prince of Persia: Warrior Within	Action	12/04 bzw. 08/05	PC 15 €	PS2 20 €	Xbox 20 €	Cube 20 €	86%
Pro Evolution Soccer 5	Fußball	12/05	PC 20 €	PS2 20 €	Xbox 30 €		93%
Resident Evil	Action-Adventure	-				Cube 30 €	86%
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	10/04	PC 10 €	PS2 20 €			80%
Silent Hunter 3	Simulation	05/05	PC 15 €				79%
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	12/05		PS2 30 €			90%
Spellforce: The Order of Dawn	Rollenspiel	01/04	PC 10 €				87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	04/05	PC 30 €	PS2 20 €	Xbox 30 €	Cube 30 €	90%
Stronghold 2	Simulation	06/05	PC 30 €				82%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Adventure	06/07 03				Cube 30 €	91%
Top Spin	Tennis	01/04 bzw. 11/04	PC 10 €	PS2 30 €	Xbox 30 €		88%
Warcraft III: Reign of Chaos	Echtzeit-Strategie	01/05	PC 10 €				88%

FAKTEN

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

GRAN TURISMO 4

System:	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 20 €
Test in:	dieser Ausgabe

Sie wollen eine erstklassige Rennsimulation für Ihre PS2? Dann kommen Sie um Sonys neueste Platinum-Veröffentlichung nicht herum.



▲ **TOPSPIEL:** Die beste Rennsimulation für die PlayStation2 sieht einfach fantastisch aus. Auch die geniale Spielbarkeit sucht ihresgleichen. (PS2)

Der Einstieg in "Gran Turismo 4" fällt wirklich nicht leicht. Wenig Kohle, magere Prämien und lahme Rennen drücken anfangs spürbar die Motivation. Wenn die Kasse aber erst mal klingelt und Sie schnellere Autos bekommen, geht zusehends die Post ab. Dann wird auch Ihr Sammeltrieb geweckt, und ehe Sie sich versehen, sind Sie absolut süchtig. Weit über 700 (!) Fahrzeuge, mehr als 50 erstklassige Strecken und unzählige Rennveranstaltungen, Prüfungen und Missionen halten Sie für Wochen auf Trab. Das Fahrverhalten ist wie beim Vorgänger nachvollziehbar und spaßig zugleich, besonders auf holprigen Kursen. Ganz ohne Tadel kommt uns aber auch "GT 4" nicht

davon. Das teilweise flimmernde Bild mindert den optischen Gesamteindruck, und einige Motoren Sounds klingen doch arg synthetisch. Schade auch, dass der angekündigte Online-Modus nicht realisiert wurde. fe ■

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Das wohl umfangreichste Rennspiel
- ▲ Weckt die Sammelleidenschaft
- ▲ Genialer Foto-Modus

SCHLECHT

- ▼ Unrealistisches Verhalten der Gegner

PLAYSTATION2

SPIELPASS

GRAFIK	84%
SOUND	89%
STEUERUNG	93%
MEHRSPIELER	84%

92%

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Standard (S. 51)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.kingkonggame.com

PETER JACKSON'S KING KONG

PC	PS2	Xbox	Xbox360	GameCube
erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 35 € dieser Ausgabe	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe

Vom König des Dschungels zum König des Sparpreises: Hier spielen Sie den großen Kinohit nach!

Peter Jacksons Kinohit "King Kong" ist ein echter Multiformattitel. Das Spiel zum Film erschien als erstes seiner Art nicht nur für alle gängigen Konsolen und PC, sondern auch für die Xbox360. Spielerisch gibt es keine Unterschiede zwischen

den Versionen. Sie schlüpfen jedes Mal in die Rolle von Jack Driscoll, den auf Skull Island das Abenteuer seines Lebens erwartet. Aus der Ego-Perspektive kämpfen Sie gegen gigantische Krebse und gefräßige Raubsaurier. Ungewöhnlich: Sie ha-

ben kein normales Interface, das heißt, es sind keinerlei Anzeigen für Werte wie Lebensenergie auf dem Bildschirm zu sehen. Das ist im ersten Moment ungewöhnlich, vermittelt aber ein äußerst realistisches Spielgefühl. Die Waffenauswahl ist ebenfalls auf Wirklichkeitsnähe getrimmt: Zu Beginn nutzen Sie noch Schusswaffen, später weichen diese Knochensplintern und Speeren.

Nach einigen Stunden schlüpfen Sie in die Rolle von King Kong. Als Riesenaffe klettern Sie steile Abhänge entlang, hangeln sich durch den Dschungel und verdreschen allerlei Urzeitgetier. Dank des cleveren Rücksetzpunktesystems kommt trotz manch schwerer Passage nur selten Spiesfrust auf. fe ■

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Detaillierte Darstellung der Umwelt
- ▲ Erstklassige Survival-Atmosphäre
- ▲ Kommt ohne Anzeigen aus

SCHLECHT

- ▼ Auf Dauer eintöniger Spielablauf

PC

SPIELPASS

GRAFIK	87%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

86%

XBOX360

SPIELPASS

GRAFIK	87%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

86%

XBOX

SPIELPASS

GRAFIK	80%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

82%

PLAYSTATION2

SPIELPASS

GRAFIK	78%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

80%

GAMECUBE

SPIELPASS

GRAFIK	78%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

80%



▲ **ROLLENTAUSCH:** Zu Beginn sind Sie als Jack Driscoll unterwegs, der sich auf dem unheimlichen Eiland gegen Raubsaurier und anderes Getier zur Wehr setzen muss. Später spielen Sie auch den König des Dschungels. (Xbox360)



89

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos DS und Sonys PSP im Test.



INHALT

News	86
Tests	
ATV Quad Frenzy	89
Capcom Classics Collection Remixed	90
Kim Possible: Kimcommunicator	90
Loco Roco	90
Metal Gear Acid 2	88
Metroid Prime Pinball	89
New Super Mario Bros.	89
Syphon Filter: Dark Mirror	88
Tomb Raider: Legend	88

NEW SUPER MARIO BROS.

TEST ▶ Eine neue Mario-Hüpferei! Wird der Klempner den hohen Erwartungen gerecht?

HIGHLIGHTS

07 | 2006

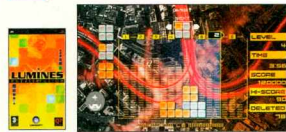
03 NEW SUPER MARIO BROS.



08 METROID PRIME: HUNTERS



16 LUMINES



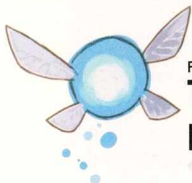
TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS	GBA
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92	
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%			91
3 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90	
4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	90%	90		
5 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%			90
6 Fire Emblem	Runden-Strategie	Nintendo	08/2004	90%			90
7 Dexter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89		
8 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89	
9 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88	
10 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88		
11 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%			88
12 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88	
13 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88		
14 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%			87
15 Kirby: Power Paintbrush	Geschicklichkeit	Nintendo	12/2005	87%		87	
16 Lumines	Denkspiel	Ubisoft	09/2005	87%	87		
17 Wipeout Pure	Action-Rennspiel	Sony	09/2005	87%	87		
18 Animal Crossing: Wild World	Lebenssimulation	Nintendo	04/2006	87%		87	
19 Tetris DS	Denkspiel	Nintendo	05/2006	86%		86	
20 Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Denkspiel	Nintendo	06/2006	86%		86	

■ **Neuinsteiger:** Wir kennzeichnen Neuinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet werden.

■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

AKTUELL

PORTABLES VERGNÜGEN: DIE NEUESTEN TRENDS UND SPIELE AUS DER HANDHELD-WELT.



Fantasy vom Feinsten

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

DS

► Auf der E3 konnten wir uns mit einem der heißesten DS-Neulinge vergnügen, dem Action-Adventure "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass". Wie schon berichtet, setzt es auf den gleichen Look wie die GameCube-Episode "The Wind Waker" – und sieht sympathisch und schick aus.

Von der Spielbarkeit sind wir mindestens ebenso angetan: Gesteuert wird ausschließlich mit dem Stylus. Das mag anfangs ungewohnt sein, klappt aber ganz wunderbar. Dabei manövriert man Link nicht direkt: Wenn Sie auf den gewünschten Zielpunkt am Bildschirm tippen, fliegt Links Begleiterin, die Fee Navi, dorthin und der Held folgt ihr. Tippen Sie stattdessen auf einen Gegner, bearbeitet Link diesen mit dem Schwert.

Bei den ebenfalls aus "The Wind Waker" bekannten Seefahrten malen Sie mit dem Stylus den gewünschten Kurs auf den Touchscreen, den Ihr Boot dann abfährt – gute Idee. Wir sind mächtig gespannt auf das fertige Spiel!

★★★★★
EINERZÄHLUNG
sehr gut

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ **AUF HOHER SEE:** Mit dem Stylus legen Sie den Kurs vorab fest und attackieren auftauchende Feinde.

Der Krieg ist noch nicht vorbei

KILLZONE: LIBERATION

PSP

► Neues von der Front: Anstatt auch PSP-Zocker durch einen Ego-Shooter zu scheuchen, haben sich die "Killzone"-Entwickler auf dem Handheld für einen anderen Ansatz entschieden: Aus einer klassischen Schräg-von-oben-Perspektive ballern Sie sich mit einem Soldatentrupp durch fetzige Sci-Fi-Schlachten. Die Preview-Version sah sehr gut aus.

★★★★★
EINERZÄHLUNG
gut

Killzone: Liberation

Erscheint: November 2006

Hersteller: Sony

Preis: 50 Euro



▲ **TAKTISCHE KRIEGSFÜHRUNG:** Aus der Third-Person-Perspektive erteilen Sie Befehle.

Wassermusik

ELECTROPLANKTON

DS

► Nintendos "Electroplankton" ist mehr faszinierendes musikalisches Experiment als klassisches Spiel. Es gibt keine Story, kein Ziel. Durch Tippen, Rubbeln oder Malen bringen Sie Wasserwesen in Bewegung, die dabei Töne erzeugen. Sie können sogar über das Mikro aufgenommene Samples einbinden – die nach dem Ausschalten aber ebenso futsch sind wie der Rest Ihrer musikalischen Kreationen. Massenmarkt-Tauglichkeit: minimal, Kult-Faktor: riesig!

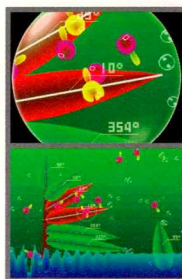
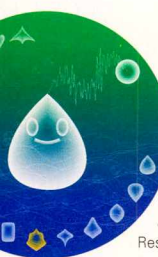
★★★★★
EINERZÄHLUNG
gut

Electroplankton

Erscheint: 07.07.2006

Hersteller: Nintendo

Preis: 30 Euro



▲ **AQUA-ARIEN:** Mit dem Stylus entlocken Sie diesen Kreaturen verschiedene Töne.

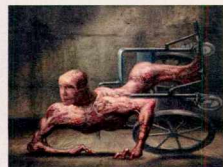
PSP-NEWS

SOCOM-SEQUEL

Kaum ist der erste Teil bei uns erschienen, stellt Sony schon "SOCOM: U.S. Navy SEALs – Fireteam Bravo 2" vor. Ein neues Wertungssystem belohnt erfolgreiche Kämpfer mit Bonuspunkten. Dafür gibt's dann Extras und Waffen. Zusätzliche Online-Modi sind ebenfalls enthalten. + + +

SILENT HILL ORIGINS

Handheld-Horror: Wie der Name schon vermuten lässt, geht's in "Origins" (englisch für "Ursprünge") um die Anfänge der Serie. Sie spielen den Trucker Travis, den es in die verfluchte Stadt verschlägt. Dort rücken ihm – wie sollte es auch anders sein – eklige Ausgeburten der Hölle auf die Pelle. + + +



▲ **IGITT:** Unendlich hässliche Kreaturen gehören in jedes Silent Hill.

GANGS OF LONDON

Die Macher der berühmten PS2-Reihe "The Getaway" werkeln am PSP-Titel "Gangs of London". Sie fahren und ballern sich darin zur Gangstergröße hoch. Eine Vorabversion war solide – vielleicht wird es ja diesmal ein gutes Spiel. + + +

LocoRoco - GEWINNSPIEL



5x
Spiel



Mit 'Loco Roco' erscheint dieser Tage eines der bisher besten PSP-Games. Der erfrischend andere Geschicklichkeitstest überzeugt nicht nur durch ein simpel-geniales Konzept, sondern auch durch seinen charmanten Stil. In Kooperation mit Hersteller Sony bringen wir zahlreiche attraktive Preise rund um den schrägen Hit unters Volk. Neben einer weißen PSP und fünf Exemplaren des Spiels gibt es noch viele Sammlerstücke im 'Loco Roco'-Design zu gewinnen. Sie sind allesamt nicht im Handel erhältlich!

**Mitmachkarte
auf Seite 21
ausfüllen und
GEWINNEN!**

AUSERDEM GIBT'S NOCH DIE FOLGENDEN TOLLEN GEWINNE:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 5 Wasserbälle | 5 Stressbälle |
| 5 Bubble Pens | 5 Handy-Anhänger |
| 5 Taschen | 5 Hopp-Hopp-Tierchen |
| 5 aufblasbare Sessel | |
| 5 T-Shirts | |
| 5 Schlüsselbänder | |

Mitarbeiter von Sony und CyPress sind von der Teilerfolge ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Comeback des grünen Hüpfers

YOSHI'S ISLAND 2

► Nach 'New Super Mario Bros.' folgt in einigen Monaten die Fortsetzung einer weiteren Jump'n'Run-Legende. Die einmalige Wachsmaloptik des SNES-Vorgängers bleibt erhalten, aber neuerdings dürfen neben Mario auch Peach und Donkey Kong auf Yoshi's Rücken Platz nehmen.

Yoshi's Island 2 Hersteller: Nintendo
Erscheint: 4. Quartal '06 Preis: 40 Euro



▲ **DUAL-DINO:** Hüpf-Held Yoshi turnt bald über die beiden Bildschirme des DS.



▲ **FREUNDLICHER VOGEL:** Der gefiederte Moderator Max geleitet Sie durch die Spielmodi von Talkman.

Für reisulustige Zocker

TALKMAN

► Sonys Sprachtrainer 'Talkman' versteht die sechs Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Japanisch und Italienisch und wird mit einem USB-Mikrofon ausgeliefert. Im Sprachmodus übersetzt Ihnen die Software bestimmte vorgegebene Phrasen zu 28 Themenbereichen wie 'Hotel' oder 'Restaurant' – Sprachen tatsächlich erlernen können Sie mit 'Talkman' also nicht. Im so genannten Spielmodus überprüft Moderator Max Ihre Aussprache. Diese Funktion ist ganz praktisch.

Talkman
Erscheint: erhältlich

Hersteller: Sony
Preis: 50 Euro

DS-NEWS

STAR FOX COMMAND

Fox McCloud und seine tierischen Piloten-Kollegen fliegen wieder. Ende 2006 stürzt sich die Truppe mit Stylus-Unterstützung in neue 3D-Weltraum-Schlachten. ++

MARIO HOOPS 3 ON 3

Das nächste 'Mario'-Sportspiel steht an: In 'Mario Hoops 3 on 3' legen der Klempner und der Rest der Nintendo-Bande fleißig Körbe. Wie erwartet wird's keine bierernste Simulation, sondern abgedrehte Funsport-Unterhaltung. Anpfiff ist im Herbst. ++



► **ABGESCHIRMT:** Luigi verteidigt den Ball vor Bowser.

PANZER TACTICS DS

Und ewig tobt der Zweite Weltkrieg – zumindest in Videospielen. CDV lässt im Strategie-Game 'Panzer Tactics' schweres Kampfgerät losdonnern. Natürlich bekriegen Sie sich nicht ausschließlich mit Panzern, auch Infanterie und Luftfeinheiten mischen mit. Ende 2006 soll das Manöver beginnen. ++

DIDDY KONG RACING

Ein Klassiker des Nintendo 64 erlebt ein Revival: Die lustige Affenbande rund um die Kongs breitet durch einen bunten Fun-Racer. Nachdem sich bereits 'Mario Kart' auf dem DS als echter Megahit entpuppte, erhoffen wir uns von 'Diddy Kong Racing' ähnliche Glanzleistungen. Der Erscheinungstermin ist offen. ++



► **ASPHALT-AFFEN:** Diddy und Coco Kong rasen um die Wette.

MARIO VS. DONKEY KONG 2

In der Fortsetzung des GBA-Klassikers spielen nicht die beiden Nintendo-Helden aus dem Titel die Hauptrolle, sondern ein Häufchen putziger Mini-Marios. Mit dem Stylus lösen Sie die kleinen Kollegen durch viele Levels voller Gefahren – da werden Erinnerungen an den Oldie 'Lemmings' wach. ++



TEST

GAMES FÜR DIE MOBILE GENERATION: NEUHEITEN FÜR PSP UND DS IM TEST



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Der smarte Spion Gabe Logan meldet sich wieder zum Dienst. Nach der PS2-Gurke 'The Omega Strain' verhilft er der 'Syphon Filter'-Serie auf der PSP zu neuer Größe. In seinem Handheld-Debüt ärgert er sich mit der Terrortruppe Red Section herum. Diese üblen Typen drohen, eine Ölfabrik in die Luft zu jagen.

Um diese Katastrophe zu verhindern, schleichen und ballern Sie sich mit allerhand cooler Hightech-Ausrüstung durch sieben Missionen, die in mehrere Kapitel unterteilt sind. Die Aufträge sind ebenso abwechslungsreich wie spannend, und dank der durchdachten Button-Belegung gewöhnt man sich auch an die komplexe Steuerung – an dieser Hürde war Konkurrenz-Agent Sam Fisher auf der PSP noch gescheitert. Die gute Grafik und einige Mehrspieler-Modi inklusive Online-Variante runden den Action-Hit ab. **fk**



▲ **NEUE FEINDE:** Ein fieses Terroristen-Trio stürmt Gabe direkt in die Schussbahn.



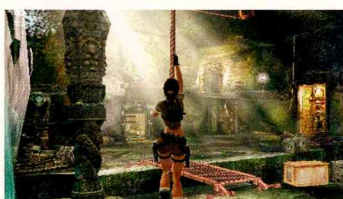
▲ **ALTE FREUNDIN:** Gabe Logan ist nicht der einzige spielbare Charakter. So steuern Sie in einigen Abschnitten die hübsche Lian Xing.

WERTUNG

PSP	Termin: 12.07.06	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Action	Hersteller: Sony
▲ Tolle Präsentation	GRAFIK	86%
▲ Vielfältige Missionen	SOUND	85%
▲ Mehrspieler-Modi	STEUERUNG	77%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	85%
▼ Komplexe Steuerung	LOKAL: 2-6, ONLINE: 2-8	
		sehr gut
		85%

TOMB RAIDER: LEGEND

Mit ein wenig Verspätung startet Lara Croft nun auf der PSP. Abgesehen von einigen neuen Minigames entspricht die Handheld-Fassung der PS2-Version. Sie bereisen also auch hier exotische Orte wie Bolivien, Japan und Nepal. Leider ist die Steuerung auf der PSP nicht optimal. Gerade bei Kämpfen wird's arg fummelig. Außerdem ist die Prachtoptik scheinbar zu viel für die Hardware, denn bei heftiger Action lahmst das Spielgeschehen spürbar. Wer sich daran nicht stört, erlebt auf der PSP ein packendes Archäologinnen-Abenteuer. **fk**



▲ **KLEINE LARA:** Die für PSP-Verhältnisse aufwändige Optik bringt häufige Ruckeleinlagen mit sich.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
▲ Schicke Optik	GRAFIK	79%
▲ Neue Minispiele	SOUND	75%
SCHLECHT	STEUERUNG	70%
▼ Steuerungsmängel	MEHRSPIELER	69%
▼ Gelegentliche Ruckler	LOKAL: 2, ONLINE: -	
		gut
		77%

METAL GEAR ACID 2

Snakes zweiter PSP-Einsatz ist wie der Vorgänger ein Karten-Strategie-Spiel. Sie kämpfen sich durch eine Waffenfabrik und müssen sich dabei ständig vor Gegnern und Überwachungskameras in Acht nehmen. Sämtliche Aktionen führen Sie über Spielkarten aus. Erfreulicherweise haben die Entwickler einige Punkte des zu komplizierten Erstlings überarbeitet. Trotzdem bleibt 'Acid 2' ein Fall für Genre-Fans, ungeuldigen Naturen ist's zu behäbig. Wer sich auf das Spiel einlässt, kann aber viele Stunden lang Spaß damit haben. **fk**



▲ **FRISCHER LOOK:** Die Figuren werden in angesagter Cel-Shading-Grafik dargestellt.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Runden-Strategie	Hersteller: Konami
▲ Coole Bosskämpfe	GRAFIK	80%
▲ Viele Karten-Upgrades	SOUND	72%
SCHLECHT	STEUERUNG	75%
▼ Störrische Kamera	MEHRSPIELER	74%
▼ Lahme Story	LOKAL: 2, ONLINE: -	
		gut
		76%

NEW SUPER MARIO BROS.



Zeit wird's: Nach 14 langen Jahren erbarmt sich Nintendo und lässt Mario wieder durch eine 2D-Hüpferei turnen.

"New Super Mario Bros." präsentiert sich als eine Art Best of der alten "Mario"-Teile. Die Levels sind selbstverständlich neu, Kenner stoßen aber an jeder Ecke auf vertraute Spielelemente. So erinnert der Stil mancher Welten frappierend an Evergreens wie "Super Mario Bros. 3" oder "Super Mario World". Bevor Sie nun erbost "Recycling!" schreien: Zu einem "Mario"-Titel gehören nun mal die üblichen Verdächtigen wie Koopas, Feuerblumen und Endgegner-Schlösser. Zudem verleiht die grafische Inszenierung dem Spiel einen ganz eigenen, frischen Look. Mario ist nämlich kein 2D-Klemper mehr, sondern eine 3D-Figur. Und einige komplett neue Ideen gibt es auch, etwa die



▲ **LATZHOSEN-LEGENDE:** Mario im bekannten Feuerblumen-Outfit.



▲ **AUFGEWÄRMT:** Dieses Minispiel gab es ähnlich bereits in Mario 64 DS.

Mega- und Mini-Pilze, die Mario wachsen beziehungsweise schrumpfen lassen.

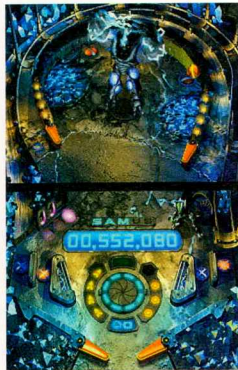
Es ist schlichtweg fantastisch, wie gut all diese Zutaten im Zusammenspiel harmonisieren. Mario steuert sich punktgenau durch nahezu perfekt entworfene Levels, die ebenso abwechslungsreich wie fair ausfallen. Kritikpunkte? Viele der optionalen Minispiele sind aus "Mario 64 DS" entliehen, wurden aber zumindest um Multiplayer-Varianten ergänzt. Außerdem kommen erfahrene Zocker recht schnell durchs Spiel. Wer aber wirklich alle Geheimnisse lüften will, ist erheblich länger beschäftigt. Der Touchscreen des DS wird übrigens nur minimal genutzt. "New Super Mario Bros." ist eben 2D-Kost der alten Schule – und das ist gut so! **fk**



WERTUNG

DS	Termin: 30.06.06	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
▲ Perfektes Leveldesign	GRAFIK	85%
▲ Präzise Steuerung	SOUND	91%
▲ Stimmige Präsentation	STEUERUNG	93%
SCHLECHT	MEHRSPIELER	83%
▼ Bekannte Minispiele	LOKAL: 2-4, ONLINE: -	
		sehr gut
		90%

METROID PRIME PINBALL



▲ **SPIELBALL SAMUS:** Die Kämpferin rollt über hübsche Flippertische.

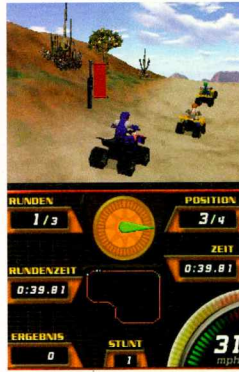
Mit diesem Flipper sorgt Nintendo für eine zeitgemäße Neuinterpretation des Uralt-Prinzips. Serienheldin Samus rollt im Morphball-Modus auf den zwei Displays herum, um Rampen, Fall- und Drehziele zu treffen. So weit, so bekannt. Aufgepeppt wird das klassische Flipper durch Gegner wie Kopfgeldjäger und Metroid-Quallen, die Sie mit gezielten Treffern vom Schirm putzen. Weitere Minispiele wie Wandhüpfen, Bosskämpfe und kurze Ballereien sorgen zusätzlich für Abwechslung. Hauptmanko des grafisch prächtigen Pinball-Abenteuers: Nur zwei Hauptflipper sind auch für Highscore-Jäger einfach zu wenig. **cb**



WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Action-Flipper	★★★★★ REZENSIONEN gut SPIELSPASS 79%
▲ Tolle Ballphysik	Hersteller: Nintendo	
▲ Stimmiges Szenario	GRAFIK 81%	
▲ Multiplayer-Modi	SOUND 90%	
	STEUERUNG 87%	
SCHLECHT	MEHRSPIELER 79%	
▼ Zu wenig Flippertische	LOKAL: 2-4, ONLINE: -	

ATV QUAD FRENZY



▲ **BLENDER:** Auf Bildern sieht ATV Quad Frenzy ja noch ganz gut aus...

Majescos Offroad-Gebretter macht im ersten Moment einen ganz guten Eindruck – die 3D-Grafik ist rundum solide. Dumm nur, dass die vierrädrigen Hauptdarsteller viel zu langsam über die Pisten tuckern und sich elend träge steuern. Das umständliche Stunt-System ist ebenso ärgerlich wie die unverständlich konfuse Menüführung.

So ist "ATV Quad Frenzy" ein letzten Endes missratenes Rennspiel, aus dem durchaus etwas hätte werden können. Vielleicht hätten sich die Entwickler nach dem Programmieren der Grafiken einfach noch etwas Zeit für das eigentliche Spiel nehmen sollen... **fk**



WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 30 Euro
GUT	Genre: Offroad-Rennspiel	★★★★ ausreichend ★★★★★ SPIELSPASS 46%
▲ 3D-Grafik, ...	Hersteller: THQ	
SCHLECHT	GRAFIK 67%	
▼ ... die zu lahm läuft	SOUND 60%	
▼ Träge Lenkung	STEUERUNG 44%	
▼ Absurde Menüführung	MEHRSPIELER 50%	LOKAL: 2-4, ONLINE: -

LOCO ROCO

Endlich hat Sony begriffen, dass die PSP Besseres verdient als halb gare PS2-Umsetzungen und grobschlächliche Lizenz-Software. Denn mit "Loco Roco" veröffentlicht der Konsolenhersteller einen Titel, der vor Charme nur so sprüht – und im positiven Sinne an "Katamari Damacy" erinnert.

Um moderne 3D-Grafik schert sich das aberwitzige Kleindotter herzlich wenig. Vielmehr rollen Sie mit einem stets grinsenden Klumpen durch ebenso platte wie kunterbunte Welten und suchen nach dem Ausgang. Der Clou daran: Sie steuern Ihren Wonneproppen nicht direkt, sondern kippen mit den Schultertasten die Umgebung – Ihr Rundling kullert dann physikalisch korrekt in die entsprechende Richtung. Aufgelockert wird das Gepurzel von simplen Rätseln. So muss sich der skurrile Held beispielsweise in kleinere Kügelchen teilen, um durch winzige Löcher zu kriechen oder mehrere Schalter gleichzeitig zu aktivieren.

Obwohl sich "Loco Roco" recht schnell durchspielen lässt (für die 40 Levels brauchen Sie höchstens vier Stunden), ist der runde Spaß danach noch längst nicht vorbei. Denn nur wer fleißig Extras sammelt, schaltet die



▲ **AUFGEHAUPT UND AUSGELUTSCHT:** Die bösen Mojya fressen die kleinen Loco Roco für ihr Leben gern.



zwei Minispiele, einen Level-Editor und den amüsanten Haus-Editor frei.

Letztlich ist Sonys PSP-Neuling aber viel mehr als die Summe seiner Teile. Kein unnötiger Feature-Ballast, keine ballernen Gangster, dafür tonnenweise Spielwitz – so muss mobile Unterhaltung aussehen! **tk ■**



▲ **Einmal wiegen bitte:** Hier geht's nur weiter, wenn sich 15 Loco Roco auf die Waage legen.

WERTUNG		Termin: 28.06.06	Preis: 50 Euro
PSP		Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
GUT		GRAFIK	82%
▲ Geniale Präsentation		SOUND	85%
▲ Herrliche Steuerung		STEUERUNG	86%
▲ Urkomische Musik		MEHRSPIELER	-
SCHLECHT			
▼ Simpel und kurz			
		sehr gut	
		85%	

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

Geballter Spielspaß: Diese Sammlung enthält 20 kompetent emulierte Spiele aus Capcoms reichhaltigem Automatenfundus, darunter Klassiker wie der Prügler "Final Fight", der originale Shooter "Forgotten Worlds" oder der Action-Kracher "Strider". Aber auch Geheimtipps wie das spaßige Jump'n'Run "Mega-Twins" und der grafisch famose Genre-Mix "Three Wonders" haben ihren Weg auf die UMD gefunden. Prügelfans freuen sich über die Umsetzung des ersten, mittlerweile etwas angestaubten "Street Fighter"-Automaten. **tn ■**



▲ **DYNAMISCH:** Strider gefällt mit großen Figuren und flüssigem Scrolling.

WERTUNG		Termin: 14.07.06	Preis: 45 Euro
PSP		Genre: Diverse	Hersteller: Capcom
GUT		GRAFIK	61%
▲ Viel Abwechslung		SOUND	70%
▲ Tolle Emulation		STEUERUNG	85%
SCHLECHT		MEHRSPIELER	80%
▼ Lange Ladezeiten			
▼ Einige Klassiker fehlen			
		81%	

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR



▲ **MINISPIEL:** Mit dem Stylus knacken Sie verriegelte Schösser.

Nach mehreren, teilweise erstaunlich guten GBA-Auftritten feiert Disneys aufgeweckte Comic-Spion Kim nun ihren DS-Einstieg. Wie nicht anders zu erwarten war, ist "Kimmunicator" eine kindgerechte Hüpferei. Sie laufen auf vorgegebenen Pfaden durch eine 3D-Umgebung, verknöpfen dabei so manchen Bösewicht und setzen Gimmicks wie einen Bürsten-Dietrich oder einen Klebstoff-Lippenstift ein. Das Ganze sieht nett aus und spielt sich durchaus unterhaltsam, wenn auch sehr konventionell. Großes Manko: Nach etwa vier Stunden dürften auch Einsteiger durch sein – das ist etwas dürftig. **fk ■**

WERTUNG		Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
DS		Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Buena Vista
GUT		GRAFIK	68%
▲ Solides Jump'n'Run		SOUND	60%
▲ Ansehnliche Grafik		STEUERUNG	70%
SCHLECHT		MEHRSPIELER	-
▼ Konventioneller Aufbau			
▼ Schnell durchgespielt			
		befriedigend	
		68%	



DS LITE IM TEST

Ab 23. Juni präsentiert sich Nintendos DS im frischen Look. Wir sagen Ihnen, wie gut der neue Taschenspieler wirklich ist.

Als der DS vor anderthalb Jahren erschien, belächelten ihn viele: ein Gimmick für Kids mit angestaubter Technik und altbackenem Design. Heute sieht das anders aus. Längst hat der DS den Game Boy in den Hintergrund gedrängt und wird als Nintendos Handheld-Zugpferd Monat für Monat mit neuen Spielehits bedacht. Am 23. Juni erscheint nun der DS Lite, eine überarbeitete Ausgabe des Doppeldeckers, die in Japan bereits seit vier Monaten die Verkaufs-Charts dominiert.

DESIGN:

Der in Weiß und Schwarz erhältliche Lite ist um ein Drittel kleiner und mit 218 Gramm etwa 20 Prozent leichter als der alte DS. Der Stylus hingegen ist größer und dicker, wodurch er besser in der Hand liegt. Platzierung und Druckpunkt einiger Tasten wurden verbessert. Das Steuerkreuz ist kleiner und leichtgängiger, deswegen aber nicht weniger präzise. Sinnigerweise liegt das Mikrofon nun im Drehgelenk zwischen den Screens. Ein Schönheitsfehler: GBA-Module ragen ein wenig aus dem Gehäuse heraus, was beim Spielen aber nicht stört.

BILDSCHIRME:

Die Helligkeit der beiden Screens kann nun in vier Stufen eingestellt werden – allerdings nur im Hauptmenü des DS Lite und nicht während des Spielens. Die schwächste Stufe entspricht der Be-

leuchtung des alten DS, ab der zweithöchsten Einstellung sind Brillanz und Kontraststärke sensationell. Selbst der einst so gefeierte PSP-Bildschirm sieht dagegen dunkel aus. Löblich: Auch bei Sonneneinstrahlung erkennen Sie das Bild noch gut.

AKKU:

Spielt man auf der höchsten Helligkeitsstufe, reduziert sich die Akku-Laufzeit auf etwa sechs Stunden. Bei minimaler Display-Beleuchtung hält der DS Lite dagegen gut 15 Stunden durch – davon sind sowohl der alte DS als auch die PSP weit entfernt. Als Kompromiss aus Akku-Beanspruchung und Darstellungsqualität empfehlen wir die zweithöchste Helligkeitsstufe.

FAZIT: Wer gerne unterwegs zockt und auf die multimediale Vielfalt der PSP verzichten kann, braucht einen DS Lite. Er ist todschick und glänzt mit einem momentan konkurrenzlos guten Spieleangebot. Die zahlreichen Verbesserungen machen den Kauf sogar für Besitzer des alten Modells lohnenswert.

fk ■



▲ **MODELLPFLEGE:** Der Stylus steckt nun an der Seite, unterhalb des Power-Schalters. Auch die Select- und die Start-Taste wurden verkleinert.



▲ **BRILLANTE BILDSCHIRME:** Links sehen Sie einen alten DS, rechts einen DS Lite mit höchster Helligkeitsstufe – der Unterschied ist gewaltig.

DS Lite	Preis: ca. 150 Euro
Hersteller: Nintendo	www.nintendo.de
Praxistest: ★★★★★	sehr gut
Verarbeitung: ★★★★★	

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

HYUNDAI B91D

Schick präsentiert sich Hyundais B91D im schlanken schwarzen Gehäuse. Mit vier Millisekunden Reaktionszeit gehört das 19-Zoll-TFT zu den Schnellsten seiner
Zunft. Damit eignet es sich auch für flotte Ego-Shooter. Neben einem VGA-Anschluss verfügt das Gerät über eine DVI-Schnittstelle. Der Preis liegt bei 289 Euro. ++ +



▲ **SCHÖN SNELL:** Hyundais 19-Zöller für 289 Euro.

5.1-KOPFHÖRER

Speed-Links 5.1 Home Edition ist das jüngste Baby der angenehmen Medusa-Familie. Um optimalen Surround-Sound zu liefern, sitzen in jeder Ohrmuschel vier Lautsprecher. Über eine Verstärkerbox verbinden Sie das Headset mit PC oder DVD-Player. Preis: 109 Euro. Nächsten Monat ▲ **CLEVER:** Das Headset findet an der Verstärkerbox Platz.



SKINS UND FACEPLATES

Auf cnb-shop.com geben Sie selbst entworfene Skins und Faceplates in Auftrag. Einfach die Vorlage runterladen und ein Foto, einen Screenshot oder eine Zeichnung einfügen. Der Wunsch-Skin wird dann exklusiv für Sie angefertigt. ++ +



▲ **EXKLUSIV:** Machen Sie aus Ihrer Konsole ein Einzelstück.

INTERNER BLU-RAY-BRENNER

Auf der Computex in Taiwan hat Philips seinen ersten internen Blu-ray-Brenner präsentiert. Der Triplewriter SPD7000 brennt neben einfach (BD-R) und mehrfach (BD-RE) beschreibbaren Blu-ray-Discs auch DVDs und CDs. Im August soll der Triplewriter für rund 850 Euro in den Handel kommen. ++ +



▲ **DREIFACH:** Neben Blu-rays beschreibt der Triplewriter auch DVD- und CD-Scheiben.

Akzeptables Lenkrad für die Xbox360

MC2 RACING WHEEL

► Ambitionierte Xbox360-Rennspieler leiden unter einer recht mickrigen Auswahl an Steuergeräten. Mit dem Nitro Racing Wheel von Joytech gibt es bislang lediglich ein einziges Lenkrad für Microsofts Next-Gen-Konsole. Doch jetzt springt Mad Catz in die Bresche: Das MC2 Racing Wheel soll alle Sofaraser glücklich machen – ob das klappt, haben wir bei einer ausführlichen Probefahrt überprüft.

WENIG GRIP

Der erste Eindruck ist durchaus positiv: Die Pedaleinheit überzeugt mit stabiler Verarbeitung, der Lenker liegt gut in der Hand. Nervig ist allerdings, dass die Steuereinheit nur mit drei Saugnapfen am Tisch befestigt wird – bei heftigen Bewegungen rutscht das Lenkrad schnell weg. Alternativ können Sie die Lenkeinheit dank zweier Plastikstützen auf dem Schoß ablegen. Wirklich komfortabel ist aber auch diese Variante nicht.

Leider schneidet der Mad-Catz-Lenker auch im Praxistest nur mittelmäßig ab: So reagiert das Steuer erst ab einem Winkel von zirka 70 Grad auf Ihre Lenkbewegungen und die eingebaute Rüttelfunktion (echtes Force Feedback gibt's nicht) brummt müde vor sich hin.

Fazit: Insgesamt liefert das 90 Euro teure MC2 Racing Wheel eine eher enttäuschende Vorstellung ab. Darbende Rennspiel-Jünger können aber mal Probe lenken.



▲ **SCHICK:** Optisch macht das Lenkrad echt was her. Leider ist das Wheel aber nicht allzu praxistauglich.

MC2 Racing Wheel

Preis: ca. 90 Euro

Hersteller: Mac Catz

www.madcatz.de

Praxistest

★★★★☆

Verarbeitung

★★★★☆

★★★★★
BÜRO
befriedigend

LCD-Monitor für die Xbox360

9200 DIGITAL LCD MONITOR

► Für die nächste Xbox360-Party liefert Joytech das passende Mitbringsel. Der 9200 Digital LCD Monitor weist eine Bildschirmdiagonale von 23,4 cm auf. Sie stecken den 16:9-Schirm auf die Konsole und verbinden ihn über ein RGB-Kabel. Zwei Lautsprecher sorgen für virtuellen 3D-Sound. Über die beiliegende Fernbedienung steuern Sie neben dem Monitor auch Ihre Xbox360. In Großbritannien ist der Flatscreen bereits für umgerechnet 220 Euro zu haben.



9200 Digital LCD Monitor

Hersteller: Joytech

Preis: ca. 220 Euro

www.joytech.net

▲ **AUFGESTECKT:** Die Halterung des LCD-Monitors passt sich perfekt ans Design der Xbox360 an.

Leder-Etui für die PSP

EA SPORTS LEATHER BAG

► In limitierter Auflage mischt sich das Leather Bag unter die PSP-Garagen. Das Täschchen aus echtem Leder besitzt einen magnetischen Verschluss. Beim Test scheiterte das Etui an seiner mäßigen Verarbeitung. Als wir versuchten, unsere PSP in die enge Tasche zu zwingen, ist der obere Teil des Analog-Sticks abgefallen! Das Plastikscheibchen blieb zwischen Leder und Innenfutter hängen. **Fazit:** Wie häufiger bei Produkten "Made in China" – mehr Schein als Sein.



▲ **VERZIERT:** Auf der Ledertasche prangt ein großes EA-Sports-Logo.

EA Sports Leather Bag

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.pebble-entertainment.de

Praxistest

★★★★☆

Verarbeitung

★★★★☆

★★★★★
BÜRO
befriedigend

Docking-Station für die PSP

3-IN-1 MULTIMEDIA STAND

► Mit einer Docking-Station für die PSP will Mad Catz der ewigen An- und Abstopferei ein Ende bereiten. Ist das Handheld erst mal am Gerät verankert, lassen sich Kopfhörer-, USB- und Ladegerät hinten am Standfuß anschließen.

Mit dem beiliegenden Universalkabel verbinden Sie den Multimedia Stand über den USB-Port mit Ihrem PC und führen der PSP dabei sogar noch Saft zu. Zusätzlich hängen an dem Kabel zwei Cinch-Stecker zum Anschluss an Ihre Stereoanlage. Seltsamerweise ließ sich die PSP bei unserem Testmodell nicht mit dem Original-Netzteil aufladen.

Fazit: Toll verarbeitete Docking-Station mit praktischem Universalkabel – wenn denn alles funktioniert.

► **MULTIFUNKTIONAL:** Die Docking-Station schleift alle Anschlüsse nach hinten durch.

3-in-1 Multimedia Stand

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **gut**

Bildschöne Kombi aus Maus und Pad

RAZER PRO SOLUTIONS

► Pechschwarze Mäuse sind Ihnen zu bieder? Dann hat Razer genau das Richtige für Sie: In ihrer "Pro Solutions"-Serie veröffentlichten die Hardware-Profis einen PC-Nager im edlen Apple-Design. Doch nicht nur die strahlend weiße Hülle samt blauer Beleuchtung überzeugt, auch die Innereien gehören zur Spitzenklasse. Dank einer Abtastrate von 1.600 dpi reagiert das Gerät herrlich präzise und schnell – ideal für die nächste Ego-Shooter-Session.

MAUSBETT

Damit sich ihr Mäuschen nicht so einsam fühlt, bietet Razer gleich noch eine passende Unterlage an: Das so genannte Pro Pad kommt ebenfalls im schmucken Tipp-Ex-Weiß daher und bietet dank Wendefunktion sowohl eine raue als auch eine glatte Oberfläche. **Fazit: Dieses Duo sieht nicht nur hinreißend gut aus, es bleibt auch im Praxistest ohne Fehl und Tadel. Wer ästhetisch mausen will, muss hier einfach zuschlagen.**

► **WENDEMÖGLICHKEIT:** Das schicke Mauspad hat eine glatte und eine raue Seite.

Razer Pro Solutions

Preis: ca. 30/50 Euro

Hersteller: Razer

www.speedlink.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **sehr gut**

Erstes SLI-Notebook

ALIENWARE AURORA M9700

► Mit dem Aurora m9700 bringt Alienware das erste SLI-Notebook mit 17-Zoll-Display auf den deutschen Markt. Zwei Nvidia GeForce Go 7900 GS steigern die Grafikleistung in bisher ungeahnte Höhen. Mit dem 64-Bit-Prozessor AMD Turion 1,6 GHz sowie einem GByte Arbeitsspeicher kostet das form-schöne Alienware-Notebook stolze 2.485 Euro.



► **ERSTER:** Alienwares Aurora m9700 läutet die Ära der SLI-Notebooks ein.

Aurora m9700

Preis: ab 1.988 Euro

Hersteller: Alienware

www.alienware.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-7600GS-Chip ans Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7600 GS	Radeon X1600 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256/512 MB	256 MB
Preis	110 bis 150 Euro	140 bis 150 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier die ATI X1800 GTD.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7600 GT	X1800 GTD
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	180 bis 250 Euro	180 bis 240 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 7900 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7900 GT	X1900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 / 512 MB	512 MB
Preis	270 bis 390 Euro	350 bis 380 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN AB 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine ATI X1900 XTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7900 GTX	X1900 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	512 MB	512 MB
Preis	ca. 460 bis 660 Euro	ca. 480 bis 560 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

PC PS2 Xbox

CHEATS

Es gibt ein spezielles Menü für die Cheat-Eingabe. Starten Sie das Spiel und wechseln Sie in die Optionen. Dort finden Sie den Punkt "Codes".

Bitte achten Sie darauf, die Codes in Großschrift einzugeben – so wie sie hier aufgeführt sind. Haben Sie einen Code eingegeben, müssen Sie ihn noch aktivieren. Das tun Sie über die Funktion "Ende".

Falls Sie einen Cheat wieder rückgängig machen wollen, geben Sie ihn einfach ein weiteres Mal ein. Die Eingabe der PC-Codes erfolgt mit Hilfe der Pfeiltasten Ihrer Tastatur! In den Konsolenversionen des Spiels (Xbox und PlayStation2) muss die Eingabe in Großbuchstaben erfolgen. Auf dem PC benutzen Sie bitte kleine Lettern.

EFFEKT

Konzeptkunst	SIRULLY
Black Books	SHARDSOFGASS
Alle Charaktere im Versus-Mode	STATEYOURNAME
Alle Kampf-Upgrades	DOGTAGS
Alle Legenden	NINESIX
Alle Levels	IPULATOR
Alle Filme	DEXTERCROWLEY
Alles für den iPod	GRANDMACELIA
Alle Versus-Arenen	WORKBITCH
Unbegrenzt Lebensenergie	MARCUSECKOS
Unbegrenzt Skills	FLIPTHESCRIP
Maximale Lebensenergie	BABYLONTRUST
Maximale Skills	VANCEDALLISTER

CODES PS2 / XBOX / PC

NBA 2K6

PS2 Xbox

CODES

Wechseln Sie vom Hauptmenü des Spiels in die Features. Aktivieren Sie die Funktion "Codes" und geben Sie dort die unten aufgeführten Kombinationen ein. Richtig eingegebene und aktivierte Codes bestätigt das Spiel mit einer kurzen Meldung.

EFFEKT

Bostons Secondary Jersey	CODE
Bulls Retro Jersey	bos 2nd
Clevelands Secondary Jersey	chi retro
Clippers Retro Jersey	cle 2nd
Denvers Secondary Jersey	lac retro
Detroits Secondary Jersey	den 2nd
Grizzlies Retro Jersey	det 2nd
Heats Retro Jersey	mem retro
Hornets Retro Jersey	mia retro
Houstons Retro Jersey	no retro
Knicks Retro Jersey	hou retro
Magics Retro Jersey	ny retro
Nets Retro Jersey	orl retro
Sacramentos Secondary Jersey	phx retro
Sonics Retro Jersey	sea retro
Suns Retro Jersey	phx retro
Viele Spieler	ballers
Lebron AllStar Shoes	lb allstar
Lebron East Coast Shoes	lb crimsonblack
Lebron West Coast Shoes	lb whitegold
Lebron Birthday Shoes	lb bday
Nike Shox MTX Shoes	crazylift
2006 AllStar Game Uniforms	fanfavorites
2k Sports Team	2ksports
Bulls, Knicks, Celtics St. Patricks Day Jerseys	gogreen
NBA 2k6 Team	nba2k6
Uptempo Nikes	anklebreakers
Nike Air Zoom Kobe 1	kobe
Nike Zoom 20-5-5	lebronsummerkicks
Concepts Team	vcteam
Wizards Retro Jersey	was retro

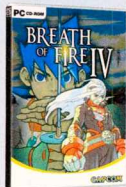
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION – REMIX

PS2

SCHADEN DEAKTIVIEREN

Geben Sie folgenden Code im Cheat-Menü ein und bestätigen Sie
ontheroad

CHEATS & TIPPS ZUR VOLLVERSION



BREATH OF FIRE IV

Wir haben Ihnen zum Capcom-Klassiker eine sechzehnseitige Komplettlösung auf unsere Heft-DVD gepackt. Diese Spielhilfe können Sie bequem über das DVD-Menü aufrufen. Den entsprechenden Button finden Sie im Installations-Screen des Spiels. Wir wünschen Ihnen viel Spaß damit!

► **BREATH OF FIRE IV:** Die Komplettlösung zu unserer Vollversion finden Sie im praktischen PDF-Format auf der Heft-DVD (Daten-Bereich).



NHL 2K6

PS2 Xbox

ULTIMATIVES PASSWORT

Starten Sie das Spiel und legen Sie ein Profil an. Geben Sie ihm den Namen **Turco813**

Bitte achten Sie bei der Eingabe genau auf Groß- und Kleinschreibung. Bestätigen Sie und starten Sie durch. Haben Sie alles richtig gemacht, überhäuft Sie das Spiel jetzt mit Meldungen, dass Sie sämtliche Mannschaften und Extras "freigespielt" haben.



ONIMUSHA 3

PS3

Das Spiel belohnt fleißige Spieler mit Boni. Die folgende Übersicht verrät Ihnen, was zu tun ist.

BELOHUNG

Heihachi Buraiken		Spiel erfolgreich abschließen
Puzzle-Spiel		Alle Puzzles im Spiel lösen
Schieß-Spiel		Spiel erfolgreich auf Stufe "Normal" abschließen
Drei Schwerter aus "Onimusha 1"		Sammeln Sie die drei Schlüsselteile im Unterwasser Tempel und auf Mont St. Michel ein
Schwierigkeitsgrad "Leicht"		Sterben Sie dreimal auf Stufe "Normal"
Schwierigkeitsgrad "Schwer"		Spiel erfolgreich auf Stufe "Normal" abschließen
Issen-Schwierigkeitsgrad ("Sehr schwer")		Spiel erfolgreich auf Stufe "Schwer" abschließen
Oni-Schwierigkeitsgrad (teuflisch schwer)		Spiel erfolgreich auf Stufe "Sehr Schwer" abschließen
Ultimativer Schwierigkeitsgrad		Schießen Sie das Schieß-Spiel erfolgreich ab

ANFORDERUNG

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

PS2

CHEATS

Drücken und halten Sie gleichzeitig die Schultertasten **L2** + **R2** im Hauptmenü des Spiels. Es ist wichtig, die Tasten wirklich gleichzeitig zu drücken. Nun springt ein Fenster auf, in dem sich einige Monsterkarteis befinden. Unten werden kleine Zahlen eingeblendet. Die können Sie mithilfe des Steuerkreuzes verändern. Geben Sie hier die aufgeführten Zahlenreihen ein und bestätigen Sie jedes Mal mit der **X**-Taste. Ein kurzes Monstergebrüll bestätigt richtige Eingaben.

EFFEKT

CODE

Alle Monster freischalten		141421
Demo-Mode		082864
Version abfragen		314159
Monster werden (fast) unverwundbar		986960
Stärkere Monster (One Hit Building Smashing)		071767
Credits abspielen		667302
Endsequenz abspielen		667301
Startsequenz abspielen		667300
Alle aktiven Codes deaktivieren		000000

PAC-MAN WORLD 3

PS2

ALLE LEVELS FREISCHALTEN

Geben Sie die folgende Tastenkombination sehr schnell im Hauptmenü des Spiels ein. Eine kurze Einblendung bestätigt die richtige Eingabe

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦



▲ PAC-MAN WORLD 3: Geben Sie die aufgeführte Tastenkombination im Hauptmenü (linkes Bild) des Spiels ein, um alle Levels freizuschalten.

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB! UND ALS BONUS ERHÄLTST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende **VVD + Best.Nr. an die 87555***
z.B. VVD 4305

Sende **VVD + Best.-Nr. an 0900 560330** z.B. VVD 42819
Senden Sie **VVD + Best.-Nr. an 914** z.B. VVD 42819

*Sensational präsentiert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl. VPL Leasing und TPL sowie GPRS Kosten deiner Mobilfunkfirma. Zum Beispiel: Das Abo enthält 100 SMS, 100 MMS, 100 MP3, 100 MP4, 100 MP5, 100 MP6, 100 MP7, 100 MP8, 100 MP9, 100 MP10, 100 MP11, 100 MP12, 100 MP13, 100 MP14, 100 MP15, 100 MP16, 100 MP17, 100 MP18, 100 MP19, 100 MP20, 100 MP21, 100 MP22, 100 MP23, 100 MP24, 100 MP25, 100 MP26, 100 MP27, 100 MP28, 100 MP29, 100 MP30, 100 MP31, 100 MP32, 100 MP33, 100 MP34, 100 MP35, 100 MP36, 100 MP37, 100 MP38, 100 MP39, 100 MP40, 100 MP41, 100 MP42, 100 MP43, 100 MP44, 100 MP45, 100 MP46, 100 MP47, 100 MP48, 100 MP49, 100 MP50, 100 MP51, 100 MP52, 100 MP53, 100 MP54, 100 MP55, 100 MP56, 100 MP57, 100 MP58, 100 MP59, 100 MP60, 100 MP61, 100 MP62, 100 MP63, 100 MP64, 100 MP65, 100 MP66, 100 MP67, 100 MP68, 100 MP69, 100 MP70, 100 MP71, 100 MP72, 100 MP73, 100 MP74, 100 MP75, 100 MP76, 100 MP77, 100 MP78, 100 MP79, 100 MP80, 100 MP81, 100 MP82, 100 MP83, 100 MP84, 100 MP85, 100 MP86, 100 MP87, 100 MP88, 100 MP89, 100 MP90, 100 MP91, 100 MP92, 100 MP93, 100 MP94, 100 MP95, 100 MP96, 100 MP97, 100 MP98, 100 MP99, 100 MP100. **Gib nur bei Abschlus eines Abos. Nach Kündigung des Abos verlässt die frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/abos (Call nur bei Deutsch)

AREA 87555

HANDY VIDEOS

Für Handy mit Video Support (262K) Sie Ihre eigene Handynummer

32016	32009	32022	32051	32018	32023
32014	32032	32039	32061	32062	32064
32050	32054	32060	32052	32042	32038

ANIMIERTE LOGOS

Für Handy mit Video Support (262K) Sie Ihre eigene Handynummer

42318	42216	42207	42176	42213	42215
42223	42208	42221	42218	42242	43058
42721	43107	43103	43108	42438	42661

DEIN HANDY UNTERSTÜTZT KEINE MOVIES? DIESE CLIPS LAUFEN AUF ALLEN HANDYS

FARBIGE LOGOS

Für alle Handys mit Farbdisplay. NICHTS WIP-PUSH AKTIVIEREN

43144	42942	43138	43071	43140	42752
43141	43072	42230	43060	43143	43081
43128	43091	43179	43079	43085	43118
43094	42838	43120	43090	42511	43154

PERSÖNLICHE LOGOS

Bei Bestellungen für PersonPIX mit 2 Namen die beiden Namen durch KOMMA trennen: (z.B. VVD 44149 Claudia, Jochen)

Name 1 44149	Name 1 44151	Name 1 44150
Name 2 44149	Name 2 44151	Name 2 44150

Schicke eine SMS mit VVD + Bestellnummer und einem Namen an 87555* z.B.: VVD 44418 Claudia

NINTENDO-DS-ECKE

Wir haben wieder nützliche Tipps für den Nintendo DS zusammengetragen.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

Passwörter für die Maschine

Benutzen Sie die Passwortmaschine im Kartenladen. Beachten Sie jedoch bitte, dass Sie zuerst den Modus Expert Tournament erfolgreich abgeschlossen haben müssen. Zusätzlich benötigen Sie 1.000 KC. Jeder Code kann nur ein einziges Mal verwendet werden.

EFFEKT

PASSWORT

Credits	00000375
Sound Gallery	57300000
Dark Sage	92377303
Embodiment of Apophis	28649820
Exchange of the Spirit	17484499
Gamma the Magnet Warrior	11549357
Gearfried the Iron Knight	00423705
7 Colored Fish	23771716
Baby Dragon	88819587
Big Eye	16768387
Blue-Eyes White Dragon	89631139
Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
Castle Walls	44209392
Change of Heart	04031928
Dark Hole	53129443
De-Spell	19159413
Fake Trap	03027001
Fissure	66788016
Giant Trunade	42703248
Hysteric Fairy	21297224
Island Turtle	04042268
Judge Man	30113682
Just Desserts	24068492
La Jinn the Mystical Genie of the Lamp	97590747
Lord of D.	17985575
Magic Jammer	77414722
Maha Vailo	93013676
Malevolent Nuzzler	99597615
Manga Ryu-Ran	38369349
Monster Reborn	83764718
Mountain	50913601
Mystical Space Typhoon	05318639
Ookazi	19523799
Penguin Soldier	93920745
Red-Eyes Black Dragon	74677422
Reinforcements	17814387
Rush Recklessly	70046172
Sangan	26202165
Scapegoat	73915051
Shield & Sword	52097679
Silent Magician LV4	73665146
Silent Magician LV8	72443568
The Flute of Summoning Dragon	43973174
The Reliable Guardian	16430187
The Ring of Magnetism	20436034
Time Wizard	71625222
Toon Mermaid	65458948
Toon Summoned Skull	91842653
Toon World	15259703
Trap Hole	04206964



SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

PS2

XPLODER-V5-CODES

Besitzer der Xploder-V5-CD haben Glück: Die folgenden Codes schalten sämtliche Extras im Spiel frei. Neben den Musikstücken werden beispielsweise alle Waffen anwählbar (selbst das ominöse "mittlere Zielfernrohr"). Online-Spieler freuen sich darüber, dass sie ohne viel Arbeit an alle verfügbaren Skins für Internet-Schlachten kommen.

ACHTUNG: Die Codes funktionieren nur, wenn sich bereits ein Speicherstand des Spiels auf der Memory Card befindet! Aktivieren Sie die Codes, laden Sie das Spiel nach und zocken Sie sicherheitshalber ein Weilchen, um die freigeschalteten Extras auf der Memory Card zu verewigen. Viel Spaß damit!

MASTER-CODE

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

76013E40 00000000

282CA6E0 0CAC6902

282CA686 6F157A56

282CA6A9 7CF1FEF1

ALLE WAFFEN/CHARAKTER-SKINS/MUSIKSTÜCKE

7607ACB0 00000000

282CA6E0 0CAC6902

282CA686 6F157A56

282CA6A9 7CF1FEF1



▲ **SOCOM 3:** Mit den Xploder-Codes schalten Sie alle Extras im Spiel frei. Online-Söldner freuen sich über alle zusätzlichen Skins des Spiels.

SOUL CALIBUR 3

PS2

CHARAKTERE FREISCHALTEN

Folgende Charaktere lassen sich zu Ihrer Kämpferriege hinzufügen, wenn Sie die angegebenen Bedingungen erfüllen.

- Abelia** Beenden Sie Chronik 18 im Chroniken-des-Schwertes-Modus oder absolvieren Sie 1.050 Kämpfe.
- Abyss** Schlagen Sie ihn im Story-Modus, nachdem Yoshimitsu, Olcadan, Rock, Sophitia, Lizardman und Cervantes freigeschaltet wurden, oder absolvieren Sie 725 Kämpfe.
- Amy** Beenden Sie die Mission Geliebter (leicht) oder absolvieren Sie 1.200 Kämpfe.
- Arthur** Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 550 Kämpfe.
- Aurelia** Beenden Sie Chronik 12 im Chroniken-des-Schwertes-Modus oder absolvieren Sie 900 Kämpfe.
- Cervantes** Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 625 Kämpfe.
- Chester** Beenden Sie Chronik 19 im Chroniken-des-Schwertes-Modus oder absolvieren Sie 950 Kämpfe.



Demuth	Beenden Sie Chronik 10 im Chroniken-des-Schwertes-Modus, oder absolvieren Sie 850 Kämpfe.
Giradot	Beenden Sie Chronik 15 im Chroniken-des-Schwertes-Modus, oder absolvieren Sie 800 Kämpfe.
Greed	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 500 Kämpfe.
Hualin	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 750 Kämpfe.
Hwang	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 600 Kämpfe.
Li Long	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 1150 Kämpfe.
Lizardman	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 675 Kämpfe.
Luna	Beenden Sie Chronik 11 im Chroniken-des-Schwertes-Modus, oder absolvieren Sie 650 Kämpfe.
Lynette	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 1.100 Kämpfe.
Miser	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 450 Kämpfe.
Olcadan	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 575 Kämpfe.
Revenant	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 1.200 Kämpfe.
Rock	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 475 Kämpfe.
Sophitia	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 525 Kämpfe.
Strife	Beenden Sie Chronik 20 im Chroniken-des-Schwertes-Modus, oder absolvieren Sie 1.000 Kämpfe.
Valeria	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 700 Kämpfe.
Yoshimitsu	Schlagen Sie ihn im Story-Modus oder absolvieren Sie 425 Kämpfe.

TAK 3: DIE GROSSE JUJU-JAGD

EXTRAS

Rufen Sie die Juju-Optionen auf und wählen Sie die allgemeine Karte. Tragen Sie dort folgende Nummer ein und Sie erhalten einige Extras.

EINTRAG

Partikel-Effekte	24, 40, 11
Mehr Partikel-Effekte	48, 57, 67
Bonus-Musik	6, 18, 3
Mehr Bonus-Musik	67, 8, 20
Sound-Effekte	20, 17, 5
Mehr Sound-Effekte	50, 84, 92
Juju-Konzeptzeichnungen	33, 22, 28
Fahrzeug-Konzeptzeichnungen	1, 55, 44
Weil-Konzeptzeichnungen	83, 49, 34

NUMMERN



▲ TAK 3: Auch im dritten Abenteuer können Sie viele Extras im Spielverlauf (oder mit unseren Cheats) freischalten.



NINTENDO-DS-ECKE (FORTSETZUNG)

Ultimate Offering	80604091
Giant Trinode	42703248
Gilford the Legend	69933858
Gravekeeper's Servant	16762927
Graveyard in the Fourth Dimension	88089103
Guardian Sphinx	40659595
Harpies Feather Duster	18144506
Jinzo	77585513
Lava Golem	00102380
Level Up!	25290459
Levia-Dragon-Daedalus	37721209
Magicians Circle	00050755
Makaura The Destructor	21593977
MetalZoa	50705071
Nobleman of Crossout	71044499
Polymerization	24094653
Raigeki	12580477
Royal Decree	51452091
Scapegoat	73915051
Silent Magician LV4	73665146
Silent Magician LV8	72443568
Slate Warrior	78636495
Spear Dragon	31553716
Summoned Skull	70781052
Swift Gaia the Fierce Knight	16589042
The Masked Beast	49064413
Time Wizard	71625222
Valkyrie The Magna Warrior	75347539
Vorse Raider	14898066
Zoa	24311372

PETER JACKSON'S KING KONG – PLATINUM/CLASSIC/BUDGET

CHEATS

Um das Cheatmenü zu aktivieren, wechseln Sie zuerst in das Hauptmenü. Halten Sie dort die Tasten **L1 + R1** (PS2), **L + R** (Xbox), **LT + LB + RT + RB** (Xbox360) gedrückt und geben Sie die folgende Tastenkombination ein:

[illegible]

Lassen Sie nun die Tasten **C** + **3** bzw. **L** + **3** bzw. **LT** + **LB** + **RT** + **RB** wieder los und schon wird der zusätzliche Menüpunkt "Cheat" angezeigt. In diesem Menü können Sie ab sofort verschiedene Passwörter eingeben und somit sehr nette Effekte im Spiel freischalten. Das aktivierte Cheatmenü ist auch über das Pausenmenü des Spiels aufrufbar.

Bitte beachten Sie bei der Eingabe der Passwörter unbedingt Groß- und Kleinschreibung sowie die Leerzeichen!

EFFEKT

Unverwundbar		8wonder
Gegner mit einem Schuss neutralisieren		GrosBras
999 Patronen		KK 999 mun
Colt inkl. 10 Magazine		Kktgun
Schrotgewehr inkl. 10 Magazine		KKsh0tgun (Null, kein großes O!)
Tommy-Gun inkl. 10 Magazine		Kkcapone
Scharfschützengewehr inkl. 10 Magazine		KKsn1per
Unbegrenzt Speere		lance 1nf
Alle Spielabschnitte freischalten		KKst0ry (Null, kein großes O!)
Alle Boni freischalten		KKmuseum

PASSWORT



PSP-ECKE

CRASH TAG TEAM RACING

EXTRAS FREISCHALTEN

Besitzen Sie die PS2- sowie die PSP-Version von "Crash Tag Team Racing"? Dann wird es Zeit, einige Extras abzustauben! Verbinden Sie die PS2 über ein USB-Kabel mit der PSP und wählen Sie in den Extras beider Spiele den Verbindungs-Modus an. Schon werden zwei Kampfarenen, fünf Fahrzeuge (Crash, Pasadena, Nina, Cortex und Crunch) und der Multiplayer-Rennen-Koop-Modus freigeschaltet.



▲ **CRASH TAG TEAM RACING:** Besitzen Sie eine PlayStation2- sowie eine PSP-Version des Spiels, können Sie praktische Extras freischalten.

SOCOM: FIRETEAM BRAVO

WAFFENWAHL UND MUNITION

Neueinsteiger sollten Sandman zunächst mit einem M16A2 ausstatten. In Verbindung mit einem Zielfernrohr ist das Sturmgewehr besser als die vom Spiel vorgeschlagene Bewaffnung.

Unser Tipp: Schalten Sie die Waffe auf Einzelfeuer und gewöhnen Sie sich an, schnell hintereinander mehrere Schüsse abzugeben. Hierdurch verhindern Sie das charakteristische Verreißen der Waffe, das bei den voreingestellten Feuerstößen häufig auftritt.

Gewöhnen Sie sich an, über die Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu laufen, die Ihre Gegner hinterlassen. Oft nehmen Sie dann Nachschub in Form von Granaten und Patronen auf. Allerdings nur, wenn der Gegner das passende Kaliber mit sich geführt hat.

GEGNER DAUERHAFT FIXIEREN

Behalten Sie das Radar im Auge. Sobald dort ein Gegner angezeigt wird, wenden Sie sich in die entsprechende Richtung und laufen auf ihn zu. Drücken Sie dabei so oft die Fixierung, bis er endlich erfasst ist – halten Sie dann die Befehlstaste fest! Feuern Sie immer wieder, ohne die Fixierung dabei zu lösen, bis der Fixierungsrahmen nicht mehr angezeigt wird. Dabei können Sie ruhig einen Zickzack-Kurs einschlagen, oder um Ihre Gegner herumrennen (Dogfight!).

SPRENGSÄTZE LOKALISIEREN

Denken Sie daran, dass Sie das Hauptquartier mit vielen Informationen versorgt, die Sie mithilfe der TacMap abrufen können. Oft sind dort die Abschnitte eingezeichnet, in denen Sprengsätze vermutet werden. Befinden Sie sich in der Nähe einer solchen Stelle, gilt es, die Ohren aufzusperren – oft geben die Sprengsätze ein leises Piepsen von sich.

LONESTAR

Gewöhnen Sie sich an, Ihren Kameraden stets folgen zu lassen und dabei den Befehl "Frei Feuern" zu geben. Oft lokalisiert er Gegner ein klein wenig eher als Sie und kann somit brenzlichen Situationen vorbeugen.

THE DA VINCI CODE – SAKRILEG

PC PS2 Xbox

CHEATS

Wechseln Sie vom Hauptmenü in die Optionen. Dort finden Sie den Menüpunkt "Codes". Geben Sie dort die gewünschten Codes ein und aktivieren Sie diese mit der Funktion "Enter". Eine erneute Eingabe deaktiviert den jeweiligen Cheat wieder. Achten Sie bitte unbedingt auf die Leerzeichen bei den Eingaben.

EFFEKT

Unverwundbarkeit **Vitruvian Man**
Doppelte Lebensenergie **Sacred Feminine**
Gegner mit einem Faustschlag k.o. schlagen **Phillips Exeter**
Gegner mit einem Waffenschlag k.o. schlagen **Royal Holloway**
Alle Levels freischalten **Clos Luce 1519**
Visual Database freischalten **Apocrypha**
Alle Boni freischalten **Et in Arcadia ego**

CODE

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

PC PS2 Xbox

CHEATS

Wolverines und Nightcrawlers Danger-Room Missionen lassen sich mit Cheats freischalten. Wechseln Sie vom Hauptmenü aus in die Option "Cerebro Files". Dort befinden sich fünf verschlossene Menüpunkte mit dem Vermerk "Locked".

Geben Sie hier die aufgeführten Tastenkombinationen zügig ein. Warten Sie nach der Eingabe circa eine Sekunde und betätigen Sie zum Abschluss . Verlassen Sie dann das Menü mit Hilfe der -Taste und kehren Sie sofort wieder zurück. Schon sind Logans und Kurts Missionen anwählbar.

NIGHTCRAWLERS DANGER-ROOM MISSIONEN FREISCHALTEN

.....
(Abschließend betätigen und mit das Menü verlassen.)

WOLVERINES DANGER-ROOM MISSIONEN FREISCHALTEN

.....
(Abschließend betätigen und mit das Menü verlassen.)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

PC

TIPPS

Schatzkisten bergen Gold oder Erfahrungspunkte. Wählen Sie immer die Erfahrung – es sei denn, Sie haben wirklich akuten Goldmangel. Grundsätzlich sollten Sie in Städten erst alle Gebäude hochziehen, die Einheiten produzieren. Gold haben Sie irgendwann sowieso genug. Einheiten können Sie hingegen immer brauchen. Außerdem kommen Sie so schneller an die richtig dicken Truppen. Auch hier natürlich die Ausnahme: Bei akutem Goldmangel lieber erst Stadthalle etc. ausbauen.

Achten Sie mal darauf, ob auf der Abenteurerkarte neutrale Monster Ihrer Fraktion direkt neben neutralen Monstern fremder Parteien stehen. Wenn Sie die fremden beseitigen, schließen sich Ihnen die anderen oft dankbar an.

Ihr Hauptheld sollte (wenn kein Zeitdruck herrscht) stets die komplette Karte abklappen und alle Orte besuchen, an denen er seine Charakterwerte steigern oder Zauber lernen kann. Das lohnt sich etwa in der vierten Zuflucht-Mission ("Die Falle"): Wenn Sie hier nicht gleich zum Treffpunkt mit dem Elfenfürsten reiten, sondern mit dem Schwebestiefel-Artefakt von der zerstörten Brücke aus dem Fluss ganz nach Süden folgen, können Sie an mehreren Stellen Angriffs- und Verteidigungswerte steigern. Ach ja: Im Südwesten steckt noch ein Kartograph, der für eine bestimmte Summe Gold die komplette Karte aufdeckt.

GRAN TURISMO 4 – PLATINUM

F2

Diese Liste zeigt Ihnen, welche Autos Sie als Prämie für welche Rennveranstaltung erhalten. In der linken Spalte stehen die Namen der Rennen, rechts die der Autos.

ANFÄNGER

Sunday Cup	AUTOBIANCHI A112 Abarth '79
FF Challenge	MAZDA Mazda6 Concept '01
FR Challenge	NISSAN Skyline 2000GT-B '67
4WD Challenge	TOYOTA Motor Triathlon Race Car '04
MR Challenge	LOTUS Esprit Turbo HC '87
Light Weight K Cup	GINETTA G4 '64
Spider & Roadster	CHRYSLER Prowler '02
Sport Truck Race	CHEVROLET Silverado SST Concept '02

PROFI

Clubman Cup	MAZDA Mazdaspeed 6 '05
Tuning Car Grand Prix	NISSAN OPTION Stream '04
Race of NA Sports	MAZDA NSX-R Concept '01
Race of Turbo Sports	MAZDA BP FALKEN RX-7 (D1GP) '03
Boxer Spirit	RUF CTR Yellow Bird '87
World Classic Car Series	MERCEDES-BENZ Daimler Motor Carriage '1886
World Compact Car Race	HONDA S800 RSC Race Car '68

EXTREM

Gran Turismo All Stars	BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
Dream Car Championship	NISSAN GT-R Concept LM Race Car '02
Polyphony Digital Cup	OPERA PERFORMANCE S2000 '04
Like The Wind	VOLKSWAGEN W12 Nardo Concept '01
Formula GT World	MERCEDES-BENZ Sauber C9 Race Car '89
Real Circuit Tours	NISSAN GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (RaceCar) '01
Premium Sports Lounge	FORD GT '05

AUSDAUER

300 km Grand Valley	AUDI Auto Union V16 Type C Streamline '37
200 Meilen Laguna Seca	FORD GT40 Race Car '69
4-Std.-Roadster-Langstrecke	MAZDA RX-7 LM Race Car '01
300 km Tokyo R246	MITSUBISHI FTO Super Touring Car '97
150 Meilen Super Speedway	HONDA NSX-R Prototype LM Race Car '02
24-Std.-Nürburgring-Langstrecke	POLYPHONY Formula Gran Turismo '04
4-Std.-Nürburgring-Langstrecke	CHAPPARAL 2D Race Car '67
Suzuka 1000 km	LISTER Storm V12 Race Car '99
8-Std.-Motegi-Langstrecke	HONDA NSX-R LM Edition Road Car '02
9-Std.-Tsukuba-Langstrecke	NISSAN SKYLINE GT-R Race Car (CALSONIC) '93
24 Std. Circuit de la Sarthe I	AUDI R8 '01
24 Std. Circuit de la Sarthe I	BENTLEY Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000 km	NISSAN R92CP Race Car '92
Infinicon-Welt-	
Sportwagen-Rennen	FORD GT LM Race Car '02
200 Meilen El Capitan	TOYOTA 88C-V Race Car (MINOLTA) '89
New-York-200-Meilen-Rennen	DODGE Charger Super Bee 426 Hemi '71

JAPANISCHE RENNEN

Japan-Meisterschaft	NISSAN 350Z Concept LM Race Car '02
Japanische-GT-Meisterschaft	NISSAN MOTUL PITWORK Z (JGTC) '04
Japanische 70er-Klassiker	NISSAN SKYLINE Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Japanisches 80er-Festival	MITSUBISHI HSR-I Concept '89
Jap. 90er-Herausforderung	NISMO 400R (R33) '96
Japanischer Kompakt-Pokal	HONDA LIFE STEP VAN '72

EUROPÄISCHE RENNEN

Paneuropäische Meisterschaft	JAGUAR XJ220 LM Edition '01
Britische GT-Serie	JAGUAR E-Type Coupe '61
Britische Leichtgewicht-Serie	LOTUS Europa Special '71
Deutsche	
Tourenwagen-Meisterschaft	MERCEDES-BENZ AMG CLK-GTR Race Car '98
La Festa Italiano	ALFA ROMEO 155 2.5 V6 TI Race Car '93
Französische Meisterschaft	CITROEN 2CV Type-A '54
Europäische Klassiker-Liga	MERCEDES-BENZ Benz Patent Motor Wagen '1886
Europäische Fließheck-Liga	VOLVO 240 GLT Estate '88
1000 Meilen!	ALFA ROMEO Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald-Liga A	BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald-Liga B	MERCEDES-BENZ AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

AMERIKANISCHE RENNEN

Amerikanische Meisterschaft	CHEVROLET Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes	CHEVROLET Camaro LM Race Car '01
Muscle Car*-Wettbewerb	CHEVROLET Chevelle SS 454 '70
Alte Muscle Cars*-Wettbewerb	PLYMOUTH Super Bird '70

HERSTELLER-RENNEN JAPAN

Daihatsu: Copen Race	DAIHATSU STORIA X4 '00
Daihatsu: Midget II Race	DAIHATSU Midget '63
Honda: Type R Meeting	HONDA HSC (Honda Sports Concept) '03
Honda: CIVIC Race	HONDA CIVIC Si (Mugen Motul Race Car) '87
Isuzu: Isuzu Classic Sport	ISUZU 117 Coupe '68
Mazda: 'RE' Club	MAZDA Cosmo Sport (L10A) '67
Mazda: Roadster Cup	MAZDA MX-Crossport '05
Mazda: RX-8 Cup	MAZDA RX-8 Concept LM Race Car '01
Mitsubishi: Evolution Meeting	MITSUBISHI Lancer 1600 GSR Rally Car '74
Mitsubishi: Mirage Cup	MITSUBISHI L Concept '03
Nissan: Race of Red Emblem	NISMO SKYLINE GT-R LM Road Going Version (R33) '95
Nissan: March Brothers	NISSAN mm-R Cup Car '01
Nissan: Silvia Sisters	NISSAN Sileighty '98
Nissan: 'Z' Club	NISSAN Fairlady 240ZG (HS30) '71
Subaru: Subaru 360 Race	SUBARU 360 '58
Subaru: Race of Pleiades	SUBARU IMPREZA Super Touring Car '01
Suzuki: Suzuki K Cup	SUZUKI CONCEPT-S2 '03
Suzuki: Suzuki Concept Car	SUZUKI GSX-R/4 '01
Toyota: Altezza Race	TOYOTA ALTEZZA Touring Car '01
Toyota: Vitz Race	TOYOTA Vitz RS Turbo '02

HERSTELLER-RENNEN DEUTSCHLAND

Audi: Tourist Trophy	AUDI Le Mans Quattro '03
Audi: A3 Cup	AUDI Pikes Peak quattro '03
BMW: BMW 1 Series Trophy	BMW 2002 Turbo '73
BMW: 'M' Club	BMW M3 GTR '03
Mercedes-Benz:	
Legend of Silver Arrow	MERCEDES-BENZ CLK Touring Car (D2 DTM) '00
Mercedes-Benz: SL Challenge	MERCEDES-BENZ 300 SL Coupe '54
Opel: Speedster Cup	OPEL Calibra Touring Car (DTM) '94
VW: Beetle Cup	VOLKSWAGEN Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
VW: Lupo Cup	VOLKSWAGEN Karman Ghia Coupe (Type-1) '68
VW: GTI Cup	VOLKSWAGEN Golf I GTI '76

HERSTELLER-RENNEN AMERIKA

Chevrolet: Corvette Festival	CHEVROLET Corvette Z06 (C2) Race Car '63
Chevrolet: Camaro Meeting	CHEVROLET Camaro IROC-Z Concept '88
Chrysler: Crossfire Trophy	DODGE VIPER GTSR Concept '00
Saleen: Saleen S7 Club	NIKE One 2022
Shelby: Shelby Cobra Cup	SHELBY Mustang G.T.350R '65

HERSTELLER-RENNEN GROSS BRITANNIEN

Aston Martin: Aston Martin Festival	ASTON MARTIN DB9 Coupe '03
Lotus: Elise Cup	LOTUS Elise Type-72 '01
Lotus: Lotus Classic Cup	LOTUS Elan S1 '62
MG: MG Festival	MGF '97
Mini: Mini Battle	MARCOS Mini Marcos GT '70
Triumph: Spitfire Cup	TRIUMPH Spitfire 1500 '74
TVR: Blackpool Racer	TVR Cerbera Speed 12 '00

HERSTELLER-RENNEN FRANKREICH

Alpine: Renault Alpine Cup	ALPINE A110 1600S '73
Citroën: 2HP-2CV	CITROEN 2CV Type-A '54
Peugeot: 206 Cup	PEUGOT 205 Turbo 16 Rally Car '85
Renault: Clio Trophy	RENAULT Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car '00
Renault: Megane Cup	RENAULT AVANTIME '02

HERSTELLER-RENNEN ITALIEN

Alfa Romeo: GTA Cup	ALFA ROMEO Giulia Sprint GTA 1600 '65
---------------------	---------------------------------------

HERSTELLER-RENNEN KOREA

Hyundai: Hyundai Sport Festival	HYUNDAI Clix '01
---------------------------------	------------------

SPIELFORTSCHRITT

25% Spielfortschritt	AUDI Nuvolari quattro '03
50% Spielfortschritt	JAGUAR XJR-9 Race Car '88
100% Spielfortschritt	POLYPHONY Formula Gran Turismo '04 (black)

THE DA VINCI CODE: SAKRILEG

FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	2K Games
Entwickler	The Collective
Internet	www.take2.de

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Gamecube

Wii

Termin/Preis:

erhältlich – 50 €

erhältlich – 50 €

erhältlich – 50 €

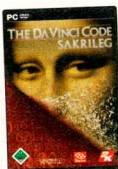
Test in:

73% / 06-2006

75% / 06-2006

76% / 06-2006

Auf der Suche nach dem heiligen Gral müssen Sie viele bockschwere Rätsel knacken. Unsere Lösung hilft Ihnen weiter, wenn Sie mal feststecken.



LOUVRE

Bei der Untersuchung von Saunières Leiche richten Sie Ihr Augenmerk auf seine Fußstellung, seine zusammengelegten Klamotten, das Pentagramm auf seinem Bauch und seine Hand. Anschließend überprüfen Sie die Visitenkarte in Ihrem Inventar, die Ihnen Sophie Neveu gegeben hat, und rufen die Nummer auf der Rückseite an. In den Toilettenräumen kombinieren Sie das Stück Seife mit dem Tracker und werfen es aus dem Fenster. Nach der nächsten Zwischensequenz müssen Sie einen Teil von Saunières Hinweis entschlüsseln. Dazu stellen Sie die Buchstaben des Satzes "Oh lame Saint" so um, dass "The Mona Lisa" herauskommt.



▲ BILD 01: Bewegen Sie sich im Schleichmodus, bemerken die Wachen Sie nicht.

Jetzt steuern Sie Sophie. Laufen Sie den Gang hinab bis zum Ende und öffnen Sie das Gitter mit dem Schalter links daneben. Schleichen Sie sich an den Wachen vorbei (**Bild 01**), überwältigen Sie den Polizisten vor dem Wagen im letzten Raum und nehmen Sie die UV-Lampe aus dem Wagen.

TIPP: Versuchen Sie immer, sich von hinten an Gegner heranzuschleichen und sie mit dem Tarnangriff zu erledigen. Das spart Zeit und Nerven.

Mit der Lampe untersuchen Sie nun die Mona Lisa. Suchen Sie auf jeden Fall die ganze Fläche des Bildes ab, sodass alle Zeichen aufleuchten. Ein weiteres Rätsel: Ersetzen Sie die Zeichen durch Buchstaben des Alphabets. Der Lösungssatz lautet: "Leonardo legte eine Spur zwischen Bacchus und Uriel in Positur".



▲ BILD 02: Um den Prieuré-Ring in die Mulde einsetzen zu können, müssen Sie im Untersuchungs-Modus den Ring im Inventar anwählen und benutzen.

TIPP: Wenn Sie möchten, notieren Sie anhand dieses Rätsels, welches Zeichen für welchen Buchstaben steht. Später werden Sie solche Rätsel noch des öfteren lösen müssen, und da könnte eine eigene Übersetzung sehr hilfreich sein.

Begeben Sie sich zurück in die Grande Galerie und untersuchen Sie das Gemälde, das über "Johannes der Täufer" hängt. Sie finden einen Ring. Suchen Sie nun den Raum auf, wo die Polizisten mit Fache telefonieren. Warten Sie, bis die Wachmänner den Raum verlassen und checken Sie Saunières Schreibtisch. Die Ritterfigur zeigt auf die Karte an der Wand. Leuchten Sie die Karte mit der UV-Lampe ab, bis Sie eine Markierung finden. Helfen Sie dann Sophie, den Lüftungsschacht in der Ecke zu erreichen.

Im Restaurationsatelier müssen Sie ein Gemälde von einem Pilz befreien. Nehmen Sie den Lappen von der Kiste in der Mitte des Raumes, lesen Sie dann den Zettel auf dem Schreibtisch und schauen Sie sich schließlich den dazugehörigen Beitrag "Enzyme – eine Anweisung" in Ihrem Journal an (Hinweise). Gehen Sie zum Enzymtisch und mixen Sie die Substanzen wie folgt: Erster Behälter (Chitinase), zweiter Behälter (Dismutase), vierter Behälter (Catalase). Kombinieren Sie das gewonnene Enzym mit dem Lappen und reinigen Sie damit das Gemälde. Weiter geht's: Über den Mona-Lisa-Raum erreichen Sie weitere Museumsräume und schließlich den Saal, in dem die Statue der griechischen Göttin Nike steht. In der Nähe der Statue finden Sie eine kleine Vitrine mit einer Mulde. Setzen Sie den Prieuré-Ring ein und nehmen Sie die Lilien Scheibe auf (**Bild 02**). Gehen Sie nun die Treppe hinab und folgen Sie dem Weg zum Ausgang.

SAINT SULPICE

Schwester Sandrines rechte Hand zeigt auf das Bett. Ziehen Sie es weg, und es kommt ein Bodensafe mit verschiebbaren Buchstabenplatten zum Vorschein. Schnappen Sie sich erst die Notiz auf dem Schreibtisch und gehen Sie dann hinaus ins Freie, wo Tauben auf dem Boden umherlaufen. Hinten an der Wand hängt eine Tafel mit Symbolen des Chappe Balkentelegraphs.

Jetzt wissen Sie, was die Zeichen unter den verschiebbaren Platten des Bodensafes bedeuten und welche Buchstaben Sie ihnen zuordnen müssen. Verschieben Sie die Platten so, dass sich in der mittleren Zeile das Wort **SION** ergibt. Sie erhalten eine Bronzeplatte mit den Buchstaben JRU.

Durch die Doppeltür mit den gelben fließenden Linien gelangen Sie auf den Balkon und weiter in eine Vorratskammer. Nehmen Sie die Ölkanne und den Bolzenschneider vom Regal. Jetzt geht's zurück ins Freie, die Treppe links hinab und ins Erdgeschoss.

Links vom Eingang liegt ein Buch auf einem Bücherständer, dem Sie das Datum einer Mondfinsternis entnehmen, der 11. April. Auf der Rosenlinie im Boden ist eine Vorrichtung, in die Sie dieses Datum eingeben können

(Aprilis, XI). Es erscheint ein Podest mit einer Kreuzwegfigur. Laufen Sie in den hinteren Teil der Kathedrale zu den zwei Säulen mit den Muschelbecken. In einem davon liegt ein Schlüssel. Ganz in der Nähe ist auch eine Tür mit einem Vorhängeschloss. Knacken Sie es mit dem Bolzenschneider. Oben bedienen Sie die Kurbel an der Orgel und stellen die Uhr (laut der Notiz von Schwester Sandrines Schreibtisch) auf 7:14 Uhr. Sie bekommen eine Kupferplatte, diesmal eine mit den Buchstaben AEM.

Zurück in Schwester Sandrines Zimmer öffnen Sie den Schrank mit dem verzierten Schlüssel und nehmen die zweite Kreuzwegfigur auf. Die beiden Figuren müssen Sie nun im Erdgeschoss den passenden Kreuzwegdarstellungen zuordnen. Die Jesusfigur mit dem Kreuz gehört auf den Sockel der Darstellung Nummer 7 (VII), der liegende Jesus auf den Sockel der Nummer 14 (XIV). Die Falltür zur Krypta öffnet sich.

Im hinteren Teil der Krypta stehen drei Laternen auf einem Altar. Setzen Sie die Platten ein, füllen Sie Öl in das Ölventil und zünden Sie die Dochte mit den Streichhölzern an. Das Wort Jerusalem wird an die Wand projiziert. Jetzt schieben Sie den türkisgrünen Sarg an der Wand zur Seite. Dahinter verbirgt sich ein Grabrätzel mit neun Steinquadern, auf denen Symbole des Chappe-Systems aufgemalt sind. Mithilfe Ihrer Kopie vom Chappe-Alphabet in Ihrem Journal übersetzen Sie die Zeichen: SERJLAMEU.

Drücken Sie die Blöcke nun in der Reihenfolge des Wortes **JERUSALEM**: Block 4, Block 2, Block 3, Block 9, Block 1, Block 6, Block 5, Block 8 und Block 7 (**Bild 03**). Sie erhalten eine Liste aller Großmeister der Prieuré de Sion. Verlassen Sie die Krypta und kehren Sie zu Schwester Margarite zurück, um das Level zu beenden.

TIPP: Nach Erhalt der Liste erscheinen Mönche. Am besten rennen Sie ihnen einfach davon und klettern schnell die Leiter hinauf.

NORMANDIE, HERRENHAUS

In dem grauen Schuppen rechts von Ihrem Startpunkt (Sie gelangen über das Fenster auf der Rückseite hinein) öffnen Sie das Zahlenschloss des Kästchens auf dem Regal. Gemäß der Fibonacci-Folge lautet die Kombination 132134. Sie finden den Schlüssel fürs Herrenhaus. Verlassen Sie den Schuppen, überqueren Sie den Platz und demolieren Sie die Tür zur Vorratskammer. Nehmen Sie das Fleischstück aus der Kühltruhe und legen es in den Futternapf der Hunde. Jetzt müssen Sie nur noch die Glocke läuten (in der Nähe der Vorratskammer), und die Köter stürmen in den Zwinger zum Fressen. Mit der Kurbel am Ufer drehen Sie die Brücke so, dass sie einen Weg über den Fluss bildet.

Im Herrenhaus gehen Sie gleich nach links um die Ecke und nehmen die Äneasstatue aus dem Schrank. Drehen Sie sich um 180 Grad, gehen Sie in das Wohnzimmer und nehmen Sie die Amorstatue vom Tisch rechts neben dem Sofa (**Bild 04**). Dann setzen Sie die Lilienscheibe in die Fassung über dem Kamin ein. Wie Sie die Scheiben drehen müssen, erfahren Sie gleich. Verlassen Sie das Wohnzimmer durch die gegenüberliegende Tür und stei-



▲ BILD 04: Auf dem Tisch neben dem Sofa steht die Amorstatue.

drehen müssen. Die erste Lilie zeigt nach unten, die zweite nach rechts, die dritte nach oben und die vierte nach links. Es erscheint die Venusstatue. Gehen Sie wieder die Treppen hinauf, vorbei an den Buntglasfenstern und öffnen Sie die Tür zum Schlafgemach mit dem Ring der Prieuré. Diesen Ring benutzen Sie auch, um die verschlossene Schublade der Kommode neben dem Bett zu öffnen. Sie erhalten die Vulcanusstatue. Weiter geht's durch die gegenüberliegende Tür zur Bibliothek. Oben nehmen Sie die Jupiterstatue aus dem roten Kästchen auf dem Tisch, dann steigen Sie die Wendeltreppe hinab und plätten den Mönch. Untersuchen Sie das orangefarbene Objekt auf dem Tisch. Die Marsstatue fällt hinten runter, die letzte der sechs Statuen. Gehen Sie die Wendeltreppe wieder hinauf und untersuchen Sie den Zettel neben dem Kästchen.

Es ist wieder Rätselzeit: Vielleicht wissen Sie noch aus dem ersten Substitutionsrätsel, welches Zeichen für welchen Buchstaben steht. Der Lösungssatz lautet: **Jupiter steht ueber Vulkan, Aeneas steht unter Mars, Mars steht zur Rechten Vulkans.**

Nun müssen Sie zurück zur Haustür, durch die Sie die Villa betreten haben, und dort die gegenüberliegende Treppe hinaufsteigen. Sie führt zu einem Raum mit einem Statuensockel, auf dem Sie zunächst alle Statuen abstellen. Unter Zuhilfenahme des entschlüsselten Venus-Hinweises ordnen Sie die Figuren richtig auf dem Pentagramm an. Jupiter steht oben, Mars rechts oben, Äneas rechts unten, Amor links unten und Vulkan links oben. Jetzt müssen Sie die Figuren nur noch richtig drehen. Das Klickgeräusch verrät die korrekte Stellung (**Bild 05**).

Anschließend finden Sie sich im Irrgarten hinter dem Haus wieder. Suchen Sie alle fünf Götterstatuen und wenden Sie jede einzelne Venus in der Mitte des Gartens zu. So öffnen Sie den Eingang in eine Gruft. Eine der beiden Statuen hier unten hält eine Fackel. Entzünden Sie sie am Feuer.

Jetzt gilt es, die fünf Feuerstellen anzuzünden. Jede entflammt über die Linien des Pentagramms im Boden zwei weitere Feuerstellen. Eine Fackel, die ein zweites Mal vom Feuerstrahl getroffen wird, erlischt wieder. Wenn Sie sich vorstellen, dass die erste Feuerstelle, die Sie entzünden, die Nummer 1 ist und die anderen im Uhrzeigersinn die Nummern 2, 3, 4 und 5 tragen, dann lautet die richtige Reihenfolge:

1, 5, 3, 1, 4, 1, 2.



▲ BILD 03: Drücken Sie die Blöcke in der hier gezeigten Reihenfolge, um das Wort JERUSALEM zu buchstabieren.



▲ BILD 05: Ordnen Sie die sechs Statuen wie hier auf dem Pentagramm an und drehen Sie sie anschließend, bis Sie ein Klickgeräusch vernehmen.

ZÜRCHER BANK

Nachdem Sie mit dem Portier geredet haben, gehen Sie durch die rechte Tür und verschaffen sich Zugang zu den privaten Sichtungsräumen. Dort aktivieren Sie mit dem gelaserten Schlüssel den Transportroboter. Untersuchen Sie das Zeichen auf der Box. Robert und Sophie unterhalten sich und Sie erfahren, dass Sie 500 und 521 zusammenzählen müssen, um das Passwort herauszubekommen. Geben Sie also 1021 in die Konsole ein und Sie erhalten ein Kryptex.

Nur wie kommen Sie an den Inhalt? Wenn Sie den Rosenholzkasten untersuchen, finden Sie ein Loch im Deckel. Mit der Büroklammer aus der Schreibtischschublade öffnen Sie das Geheimfach des Kästchens. Saunières Nachricht an Sophie, sein verschlüsseltes Gedicht und die Hinweise von Robert verraten Ihnen das Passwort für das Kryptex: GRAL. Nach der Zwischensequenz laufen Sie zum Aufzug und rufen ihn mit der Sicherheitskarte.

Angekommen in der zweiten Etage, betreten Sie die Bankbüros und schleichen nach hinten links ins Büro des Systemadministrators.

TIPP: Am besten erledigen Sie die beiden Wachen, die hier ihre Runden drehen, sofort, denn Sie müssen diesen Raum öfter durchqueren. Fangen Sie mit den Jungs eine Prügelei in der Nähe von Sophie an, hilft sie Ihnen.

Wenn Sie den Computer des Systemadministrators gefunden haben, gibt Ihnen Vernet eine Nummer durch, mit der Sie die Sicherheitsstufe Ihrer Karte erhöhen können: 867530. Doch die funktioniert nicht. Plan B: Auf der gegenüberliegenden Seite des Büros des Admins ist das Büro des Managers. Mit der UV-Lampe machen Sie dort Fingerabdrücke auf dem Gemälde sichtbar. Schieben Sie es nach oben und bringen Sie so einen Wandsafe zum Vorschein.

Wie Sie der Notiz aus der Schublade des Schreibtisches entnehmen, lautet das Passwort für den Safe 728559. Im Safe liegt der Schlüssel für den Aktenschrank im hinteren Teil des Großraumbüros. In den Akten steht schließlich der richtige Zugangscode für die Aktualisierung Ihrer Karte: 260924. Mit der Sicherheitskarte Stufe 2 öffnen Sie die Tür rechts vom Eingang des Büros und gehen die Treppe hinab. Durchqueren Sie das Atrium, nehmen Sie die Tür zum Depot- und Serverbereich und suchen Sie dort nach einem Lüftungsschacht. Heben Sie Sophie hoch. Im Kontrollraum des Serverbereichs finden Sie einen Rechner, mit dem Sie Ihre Karte auf Stufe 3 anheben (**Bild 06**).

Gehen Sie nun zurück ins Atrium und nehmen Sie die Tür zum Ladebereich. Mit der aktualisierten Karte öffnen Sie das Gittertor. Jetzt brauchen Sie sich nur noch durch den Ladebereich zu kämpfen und am Ende den Panzerwagen mit dem Fahrzeugschlüssel zu öffnen.



▲ **BILD 07:** Folgen Sie Robert, während er die Teile der Ballista sucht, und helfen Sie ihm im Kampf gegen Silas.



▲ **BILD 06:** Erledigen Sie den Wachmann im Serverbereich per Tarnangriff.

CHÂTEAU VILETTE

Sir Leigh Teabing will, dass Sie den Ritrüstungen die richtigen Schilde zuordnen. Zur rechten Rüstung (vom Eingang des Raumes aus gesehen) gehört das Schild mit dem roten Kreuz, zur linken das mit dem Herz. Es öffnet sich eine Tür zur Bibliothek, in der ein Sockel mit der Aufschrift 'Arthur' steht. Den dazugehörigen Kelch mit dem roten Drachen finden Sie im gegenüberliegenden Speisezimmer. Platzieren Sie ihn auf dem Podest, um die Bücherwand zu bewegen. Dahinter verbirgt sich ein einfaches Schieberatel. Haben Sie auch dieses gelöst, gelangen Sie in den geheimen Bereich der Bibliothek. Schnappen Sie sich das Notenblatt vom Tisch und gehen Sie zurück ins Speisezimmer.

Im Bücherregal finden Sie eine Notiz, die eine Stelle in der Bibel beschreibt. Eine Bibel hat Sir Leigh Teabing natürlich auch parat, und zwar im vorderen Teil der Bibliothek in der Bücherwand. Mit dem beschriebenen Wort 'Lass' öffnen Sie das elektronische Schloss im Speisezimmer. Verwenden Sie das gefundene Notenblatt am Klavier und spielen Sie Richard Wagners 'Das Liebesmahl' nach. Haben Sie das Piano-Rätsel gelöst, geht's nach nebenan in den Speisesaal, wo Sie Da Vincis Gemälde 'Das Abendmahl' untersuchen. Sind alle Hinweise im Bild gefunden, öffnen Sie das zweite Kryptex. Wie die Hinweise verraten, lautet es MAGDALENA.

Nach Eingabe des Passworts bricht der weißhäutige Mönch Silas durchs Fenster herein. Es beginnt ein nervenaufreibender Kampf (**Bild 07**).

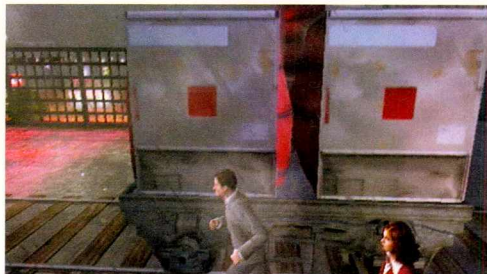
FLUGPLATZ BIGGIN HILL

Schieben Sie den Rollcontainer neben der Tür weg und aktivieren Sie die Stromversorgung für den Schienenwagen. Gehen Sie dann zum Schienenwagen und lösen Sie die Bremse. Der Wagen rollt los und Sie laufen neben ihm her. Auf diese Weise überqueren Sie den Hof, ohne von den Kugeln der Polizisten getroffen zu werden (**Bild 08**).

Im Hangar nehmen Sie den Bolzenschneider aus dem Werkzeugschrankchen und knacken damit das Schloss am Gitter hinter dem Flugzeug. Mit dem Lastkran legen Sie den Zugang zum Bunker frei. Nehmen Sie die Fackel vom Regal, bevor Sie hinabsteigen.

Nach der Zwischensequenz unten im Bunker betreten Sie den Raum genau vor Ihnen und klettern durch die Falltür im Boden nach unten. Erforschen Sie die Gänge, bis Sie eine Treppe finden, die zu einer verschlossenen Tür führt. Der Bolzenschneider ebnet Ihnen den Weg. In diesem Raum gibt es nichts, aber dafür im nächsten: An der Wand vor Ihnen hängt ein Hilfssicherungskasten. Nehmen Sie alle Sicherungen mit. Folgen Sie dem Weg, gehen Sie nach rechts und gleich wieder nach rechts. Sie finden einen weiteren Kasten, dem Sie zwei 300-Ampere-Sicherungen entnehmen. Am gegenüberliegenden Ende des Generatorraumes führt eine Leiter in den Kontrollraum, und von dort aus ein Fahrstuhl zum Kontrollturm. Hier oben finden Sie die letzten Sicherungen.

Gehen Sie nun den ganzen Weg zurück in den Generatorraum. In der unteren Etage befindet sich der Hauptsicherungskasten. Beleuchten Sie den nebenstehenden Plan mit der UV-Lampe, werden Sie erfahren, wie Sie



▲ **BILD 08:** Laufen Sie langsam neben den Containern her. Sie bieten Ihnen Schutz vor den Kugeln der Polizei.



▲ **BILD 09:** Um die Stromversorgung wieder in Gang zu kriegen, setzen Sie die gefundenen Sicherungen wie hier zu sehen in den Hauptsicherungskasten ein.

die Sicherungen in den Kasten einsetzen müssen. (Bild 09). Jetzt brauchen Sie nur noch den Hebel ziehen und die Generatoren laufen an. Gehen Sie zurück zur dicken Stahltür, die zur Oberfläche führt. Sie lässt sich nun öffnen. Draußen auf dem Flugplatz angekommen, knacken Sie das Schloss des weißen Tanks und lassen den Treibstoff ab. Klettern Sie dann über die Leiter auf das Dach des Metallgebäudes und stellen Sie sich vor die Aussparung in der Mauer. Werfen Sie die Fackel in die Treibstoffpfütze, um das Level abzuschließen.

TEMPLE CHURCH

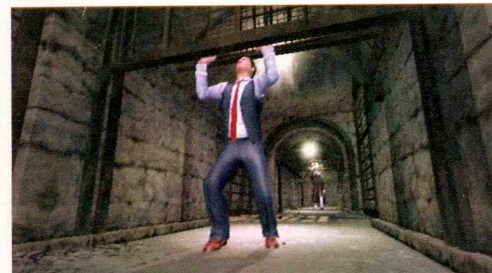
Im Hof der Kirche lösen Sie zunächst die verschlüsselte Nachricht. Der Lösungssatz lautet: "Sehr schoen das Wasser draussen fliesst, durch die Widmung du den Schluessel siehst". Im Schaukasten mit den Bekanntmachungen am Eingang der Kirche finden Sie einen Schlüssel. Damit öffnen Sie die hölzerne Tür zum Hinterhof.

TIPP: Nutzen Sie die Blödigkeit der Gegner aus und schleichen Sie hinter den beiden Söldnern am Gelände vorbei. Obwohl sie Sie riechen müssten, reagieren sie nicht. Fraglich ist jedoch, ob Sie auf dem Rückweg wieder genauso leicht an ihnen vorbeikommen.

Im Hinterhof gehen Sie die Treppen hinauf und suchen eine rötliche Schubkarre mit einem Bäumchen. Neben dem Bäumchen liegt eine Schere. Damit schneiden Sie die Rosen am Brunnen und legen eine Inschrift frei. Im Untersuchungs-Modus benutzen Sie den Ring der Priuré. So öffnen Sie ein Geheimfach, in dem ein Metallstück liegt.



▲ **BILD 10:** Mit den Zahnrädern vervollständigen Sie das Getriebe.



▲ **BILD 11:** Auf der Flucht vor Silas müssen Sie Schalter drücken, Hebel ziehen und verklemmte Tore anheben. Beeilen Sie sich, oder Sie sind erledigt.

Anschließend steuern Sie Robert in seinem Gefängnis. Zuerst ziehen Sie den Stuhl zurück, der unter einem der Tische steht, und nehmen das kleine Zahnrad von der Sitzfläche. Unter der Kiste auf der Palette finden Sie eine Metallstange, hinter dem Karton auf einem der Tische ein Stück Pappe. Nehmen Sie beides auf und untersuchen Sie die Tür. Schieben Sie die Pappe durch den Spalt unter der Tür und stecken Sie die Metallstange ins Schlüsselloch, um den Schlüssel auf der anderen Seite auf die Pappe zu schieben. Jetzt können Sie raus.

Verprügeln Sie die Wache und nehmen Sie die Tür, die in die Kathedrale führt. Nach Verlassen des Kellers machen Sie die Söldner alle und suchen die Halle nach drei weiteren Zahnrädern ab.

TIPP: Die Zahnräder liegen alle in oder auf roten Schränkchen.

Haben Sie sie gefunden, gehen Sie zurück in den Keller und setzen sie ins Getriebe ein. Die beiden äußersten Zahnräder müssen mit den gefundenen Zahnrädern verbunden werden (Bild 10). Mit dem Hebel öffnen Sie die Kellertür und Sophie kann hinein. Zusammen bekommen Robert und Sophie die Tür zu den Katakomben auf.

Folgen Sie dem Verlauf der Tunnel bis zum Ende, wo ein Söldner an einem Kasten mit Schaltern steht. Hauen Sie ihn um und drücken Sie die Schalter, bis alle leuchten. Jetzt lassen sich die verschlossenen Tore öffnen. Hinter dem Tor gleich neben dem Schaltkasten finden Sie auf dem Tisch ein Tempelersiegel. Suchen Sie die Katakomben nach zwei weiteren Siegeln ab (schauen Sie in den Wandnischen nach).

Haben Sie alle drei Siegel, öffnen Sie das Tor, hinter dem sich eine grünliche Vorrichtung befindet.

Setzen Sie die Siegel in das Säulenmonument ein und drehen Sie sie wie folgt: Scheibe I einmal gegen den Uhrzeigersinn (zeigt nach links oben), Scheibe II dreimal im Uhrzeigersinn (zeigt nach rechts unten), Scheibe III gar nicht (zeigt nach oben) und Scheibe IV einmal im Uhrzeigersinn (zeigt nach rechts oben).

Laufen Sie den ganzen Weg zurück bis zum Hof, in dem Sie das Level begonnen haben. In einer Öffnung in der Säule finden Sie eine zweite Metallplatte. Jetzt können Sie das Schild in der Kirche vervollständigen. Untersuchen Sie die dunkle Grabplatte mit der Inschrift "Hier liegt W. Marshall". Nutzen Sie die Buchstaben auf dem Schild als Koordinaten und geben Sie die betreffenden Zeichen ein, erhalten Sie den Namen RICHARD. Mit diesem Passwort öffnen Sie das Kryptex.

Nach einer Zwischensequenz finden Sie sich als Robert in den Katakomben wieder und werden von Silas verfolgt. Laufen Sie vor ihm weg und lassen Sie ihn nicht zu nahe rankommen, sonst erschießt er Sie. Beeilen Sie sich beim Öffnen der Tore (Bild 11).

TIPP: Um die vier Schalter an manchen Toren möglichst schnell zum Leuchten zu bringen, drücken Sie sie in dieser Reihenfolge: Links oben, rechts unten, links unten, rechts oben.

WESTMINSTER ABBEY

Nutzen Sie die Karte in der Haupthalle zur Orientierung. Begeben Sie sich zuerst zu Newtons Grab.

TIPP: Hier läuft ein Söldner herum. Stoßen Sie die gelbe Lampe um, während er in der Pfütze steht. Der Stromstoß wird ihn außer Gefecht setzen.

Untersuchen Sie an Newtons Grab alle Details und zum Schluss das kleine Loch im Sockel. Fügen Sie hier den Priuré-Ring ein. Sie erhalten eine Sonnenkugel und eine Schriftrolle mit fünf Gedichten.

Um das Rätsel des ersten Gedichts zu lösen, müssen Sie zum Grab von Chaucer. Untersuchen Sie das Grab, sehen Sie acht quadratische Platten mit Buchstaben und eine mit einem Schild. ▶

Setzen Sie die Sonnenkugel auf die Schildplatte, um die anderen Platten verschiebbar zu machen. Verschieben Sie sie so, dass von links oben beginnend das Wort **"Pardoner"** im Uhrzeigersinn um die Schildplatte verläuft (**Bild 12**). Sie erhalten einen großen Ring.

Die nächste Station ist Shakespeares Statue, doch als Sie dort ankommen, lesen Sie auf einem Schild geschrieben, dass sie sich im Restaurationsatelier befindet. Öffnen Sie zunächst den blauen Arbeitsschrank in der Nähe und nehmen Sie die Bürste aus der Tasche der Jacke, gehen Sie dann ins Atelier. Sie gelangen über den Kreuzweg dorthin. Achtung: Hier patrouillieren zwei Wachen. Wenn Sie eine angreifen, erscheint eine dritte.

TIPP: Nutzen Sie die dunklen Wandnischen als Versteck und locken Sie die Söldner durch Anschalten des Lichts einzeln zu Ihnen, um sie dann aus dem Hinterhalt anzugreifen.



▲ **BILD 12:** Erzeugen Sie das Wort **Pardoner** mit den Schieberplatten.

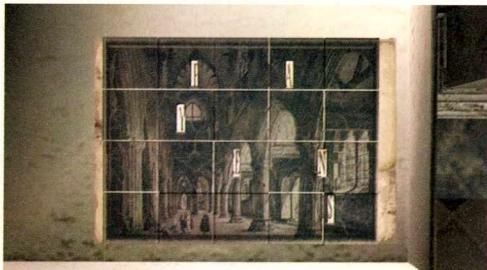
Haben Sie alle Gegner erledigt, gehen Sie in den kleinen Raum auf der linken Seite, direkt nachdem der Gang einen Rechtsknick gemacht hat. Legen Sie die Sicherungen hinter der Tür wieder ein, um den Raum nebenan zu erleuchten. Gehen Sie dann hinein und untersuchen Sie die Palette. In der hinteren

Kiste finden Sie einen Bolzenschneider. Damit gehen Sie zurück ans andere Ende des Kreuzweges und knacken das Schloss an der Tür. Schieben Sie die Kiste hinter der Tür zur Seite, betätigen Sie den Lichtschalter und suchen Sie unter der Werkbank nach Marmorreiniger. Laufen Sie nun wieder zur Shakespeare-Statue im Restaurationsraum. Kombinieren Sie die Bürste mit dem Reiniger und säubern Sie die dreckige Schriftrolle, die die Statue in der Hand hält. Anschließend untersuchen Sie den Finger der Statue. Stecken Sie den großen Ring auf den Finger, um eine Schublade im Sockel zu öffnen. Sie erhalten eine Handkurbel.

Nun müssen Sie das dritte Gedicht-Rätsel lösen. Begeben Sie sich zurück in die Haupthalle zum Grab von König Henry III.

Bei der Untersuchung des Grabes fällt Ihnen ein Loch in der Mitte zwischen den Buchstaben auf. Stecken Sie die Kurbel hinein und drehen Sie die einzelnen Scheiben, bis sich jenes Wort ergibt, auf das Shakespeares Finger zeigte: **Temples**.

Mit dem soeben erhaltenen Königssymbol müssen Sie zum Grab von Baron Hydson. In der Nähe des Grabes von König Henry III steht ein Gerüst. Lösen Sie die Bremsen der Räder und schieben Sie es weg, knacken Sie dann das Schloss an der Tür. An Baron Hudsons Grab sehen Sie acht Symbole und ein leeres Feld genau dazwischen.



▲ **BILD 13:** Das Puzzle in der Schublade unter Newtons Grab muss dieses Bild ergeben. Die Lücken in den Puzzleteilen zeigen das Wort **Payens**.

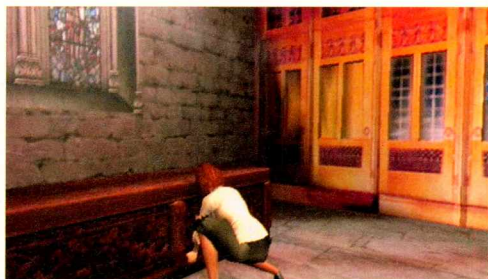
Setzen Sie das Königssymbol ein und drücken Sie die Figur-Symbole in der im Gedicht genannten Reihenfolge:

Königin, Baron, Ritter, Soldat.

Nehmen Sie den Zylinder auf.

Die letzte Station ist wieder Newtons Grab. Kombinieren Sie den Zylinder mit der Sonnenkugel und stecken Sie ihn in das Loch, wo Sie die Sonnenkugel ursprünglich her hatten. In der soeben aufgefahrenden Schublade liegt die Hälfte eines Pergaments. Komplettieren Sie es mit Ihrer Hälfte und lösen Sie das folgende Schieberätsel (**Bild 13**). Sie erfahren das Passwort für das vierte Kryptex: **PAYENS**.

Nach der Zwischensequenz muss Robert das Passwort eingeben, während Sophie Teabing mit den richtigen Antworten ablenkt. Schaffen Sie es nicht rechtzeitig, das Passwort einzugeben, müssen Sie beim letzten Checkpoint neu beginnen.



▲ **BILD 14:** Die erste der drei Scheiben, die Sie für die Öffnung des Tors zur Sakristei benötigen, finden Sie unter dieser Truhe.

ROSSLYN

Ihre Aufgabe ist es, drei Teile zu finden, mit denen Sie das Tor zur Sakristei öffnen. Drehen Sie sich gleich zu Beginn um 180 Grad und laufen Sie in den Raum hinter Ihnen. Untersuchen Sie die Schleißspuren vor der Truhe und ziehen Sie dann die Truhe weg (**Bild 14**). Unter der Steinplatte finden Sie die Gänseblümchenscheibe. Nehmen Sie auch den Steinschlüssel vom Taufbecken. Wenn Sie den Raum wieder verlassen, gehen Sie nach links zum steinernen Denkmal und nehmen Sie die Streichhölzer auf.

Gehen Sie weiter an der linken Wand entlang, ziehen Sie den Vorhang auf und entzünden Sie die Kerze. Die Inschrift verweist Sie an den Engel, der von Ihrem Startpunkt aus gesehen hinter Ihnen an der rechten Wand hängt. Auf dem Engel finden Sie die Rosenscheibe. Hinter dem zweiten Vorhang (genau gegenüber vom ersten) setzen Sie den Steinschlüssel ein und Sie bekommen die Lilien Scheibe. Sie haben nun alle Teile, doch wie geht das Tor auf? Laufen Sie zu den vier Kommoden, die hinter dem Altar an der Wand stehen und öffnen Sie die unterste Schublade der Kommode rechts außen.

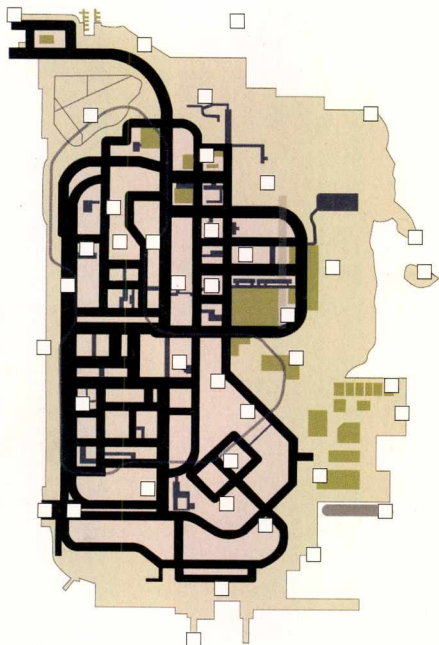
Das Deckenjournal verrät Ihnen, welche Scheibe in welche Fassung am Tor gehört:

Gänseblümchen = Innocence, Lilie = Purity, Rose = Love.
Betreten Sie die Sakristei.

Gehen Sie zum Ende des Ganges zum Globus in der Ecke und drehen Sie ihn. Sie bemerken, dass ein Teil fehlt. In dem schmalen Gang links vom Eingang aus gesehen finden Sie das fehlende Teil in den Händen des blutenden Engels. Setzen Sie dieses in den Globus ein, bekommen Sie die Sternenscheibe. Im nächsten Raum, den Sie über den Gang mit dem blutenden Engel erreichen, finden Sie ein Loch im Boden. Dort setzen Sie die Sternenscheibe ein. Dann schieben Sie die Kisten weg und öffnen die Falltür. In der geheimen Bibliothek untersuchen Sie die Zeitungsschnipsel und die Fresken an der Wand. Das war's – genießen Sie den Abspann! **cg** ■

PORTLAND

VERSTECKTE PÄCKCHEN



CREDITS ABSPIELEN

(Das klappt von Spielbeginn an.) L1 R1 L1 R1 + + L1 R1
(Mit X können die Credits beschleunigt werden.)

KÖRPERPANZER AUFFÜLLEN

(Falls Sie gerade keinen Körperpanzer haben, erhalten Sie hier einen.)
..... L1 R1 @ L1 R1 X L1 R1

LEBENSENERGIE KOMPLETT AUFFÜLLEN

(Dieser Code rettet Sie bei vielen Gelegenheiten.)
..... L1 R1 X L1 R1 @ L1 R1

ZEIT VERGEHT SCHNELLER

(Die Uhr gibt ab sofort Vollgas.) L1 L1 + L1 L1 + @ X

SCHNELLERES GAMEPLAY

(Speedy Gonzales läßt grüßen. Mehrfach einsetzbar.)
..... R1 R1 L1 R1 R1 L1 + X

LANGSAMERES GAMEPLAY

(Hiermit können Sie die Wirkung des Cheats für schnelleres Gameplay reduzieren. Mehrfach einsetzbar.) R1 @ X R1 @ @ + +

ALTHERREN!

(Ab sofort verfolgen Sie alle älteren Männer im Spiel.)
..... + + + @ @ @ L1 R1

250.000 DOLLAR

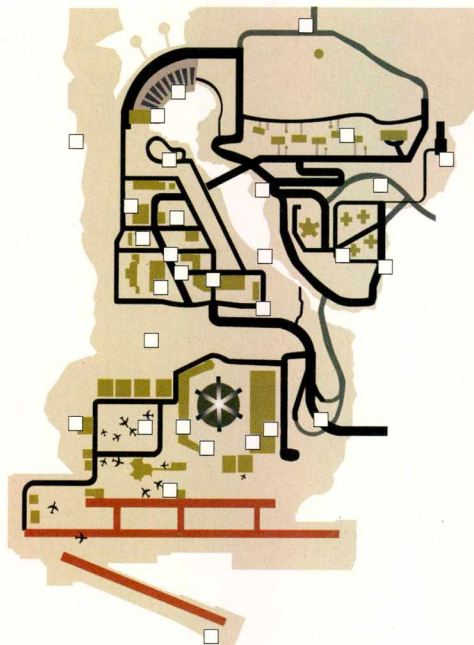
(Wer pleite ist, wird sich über diesen Betrag freuen.)
..... L1 R1 @ L1 R1 @ L1 R1

FAHNDUNGSLEVEL STEIGERN

..... L1 R1 @ L1 R1 @ L1 R1

SHORESIDE

VERSTECKTE PÄCKCHEN



FAHNDUNGSLEVEL HERABSETZEN/DEAKTIVIEREN

..... L1 L1 @ R1 R1 X @ @

STADTBEWOHNER WERDEN AGGRESSIV

..... L1 L1 R1 L1 R1 + @

STADTBEWOHNER TRAGEN WAFFEN

..... R1 R1 L1 R1 R1 + @

STADTBEWOHNER RASTEN VÖLLIG AUS

..... L1 L1 R1 L1 R1 + @

BESSERE STRASSENLAGE FÜR FAHRZEUGE

..... L1 + + R1 @ @ + X

PANZER (RHINO) WIRD ABGESETZT

..... L1 L1 + L1 L1 + @ @

TRASHMASTER (MÜLLAUTO)

WIRD ABGESETZT
..... @ @ @ @ @ @ L1 L1

WETTER-CHEATS

(Die folgenden Cheats verändern die aktuelle Wetterlage schlagartig.)
..... + + @ + + @ L1 R1
..... + + @ + + @ L1 R1
..... + + @ + + @ L1 R1
..... + + @ + + @ L1 R1





Und wer kommt morgen?

Wähle deinen Lieblingsgast auf die Couch!
Und setz dich daneben!

VIVA LIVE!
Deine Welt um Drei

Montag bis Freitag
15.00 Uhr

Gewinne eine Reise zu VIVA Live! nach Berlin und triff deinen Lieblingsstar im Studio.
Sende eine Email mit dem Namen deines Lieblingsgastes an Lieblingsgast@viva.tv oder
eine SMS mit dem Keyword „VIVA“ und dem Namen deines Lieblingsgastes an **8888** (0,46€/SMS).

Mehr Infos auf:
www.viva.tv/vivalive oder wap.viva.tv





LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!



WERTE LESER,

Lust und Frust liegen im Alltag eines Leserbriefenkons dicht beieinander. Aber halten mich ungehobelt und nervige Einsendungen vom Weiterarbeiten ab? Mit Sicherheit nicht! Dennoch wünsche ich mir manchmal einen Baseballschläger, um ...

Frank

Sie erreichen uns per E-Mail unter:
leserbriefe@gamesaktuell.de
oder per Post



CyPress GmbH
Stichwort: GA-Leserbriefe
Max-Planck-Strasse 13
D-97204 Hockberg

ANTWORTEN AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Wahnsinnig toll oder enttäuschend: Wie sieht denn eigentlich das fertige "Killzone" für die PS3 aus?

Zuerst die gute Nachricht: "Killzone 2" wird das grafisch imposanteste Spiel für die PS3 und kommt bis auf Winzigkeiten qualitativ sehr nahe an den legendären Render-Film von der E3 2005 heran. Jetzt die schlechte Nachricht: Es erscheint erst zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 2007!

Handheld-Wunder Reloaded: Bekommt die PSP eine Generalüberholung oder gar einen Nachfolger verpasst?

Unter dem Druck der stetig steigenden DS-Verkäufe entschließt sich Sony, auf der E3 2007 einen PSP-Nachfolger zu präsentieren. Dieser verfügt (endlich!) über einen zweiten Analog-Stick und einen Touchscreen! Als Starttitel für die neue Mobilgeneration wird "Dr. Brinkmanns Hirntraining" angekündigt.

■ NICHTS ZU SAGEN HEISST NICHT, NICHTS ZU WISSEN

Sehr geehrte GA-Redaktion, wie schon in meiner letzten Mail wollte ich Sie auf einen Satz in der aktuellen Ausgabe bei Ihrer "Most Wanted"-Doppelseite aufmerksam machen, in dem Sie zu Platz eins ("MGS 4") schrieben: "[...] Snake ist der Einzige, der es mit Liquid aufnehmen kann. Eigentlich sollte er tot sein, denn wir haben ihn [...]" Wenn man in "MGS 2" die Filmsequenzen nicht einfach übersprungen hat, dann müsste man doch wissen, dass Liquid auf Ocelots Gedanken zugreifen kann, seitdem er sich Liquids Hand hat aneignen lassen. Ist das Unwissenheit (was ich mir schlecht vorstellen kann), oder wollten Sie es nur spannend machen?

Alexander

P.S. Kann man die Informationen im "Fragen aus der Zukunft"-Kasten ernst nehmen?

Hallo Alexander, natürlich haben auch wir "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" gespielt und wissen, was passiert ist. Aber es gibt vielleicht noch den ein oder anderen PS2-Besitzer da draußen, der noch als Raiden an den Start gehen will. Und dem wollten wir den Spaß nicht verderben, indem wir Details der Story verraten. Tja, das haben jetzt wohl Sie gemacht :)

Gruß, Frank, Codename: Letter Snake



P.S. Unbedingt sollten Sie ernst nehmen, was unser Future-Man sagt. Jemand, der einen Flux-Kompensator bauen kann, ist ein Mann der wahren Worte. Falls Sie es nicht wissen: Erst der Flux-Kompensator ermöglicht es, durch die Zeit zu reisen. Die Idee für diese tolle Apparatur hatte unser Future Man, nachdem er bei dem missglückten Versuch, eine Uhr auf der Toilette aufzuhängen, von der Schüssel stürzte. Moment, die Story hab ich schon mal irgendwo anders gehört...

■ UNDANK IST DER WELTEN LOHN

Hi ihr *****, ich habe euch vor paar Wochen zwei Mails mit paar Verbesserungsvorschlägen und Fragen geschickt... Habe leider kein Mucks von euch gehört ("Danke" oder "Du kannst uns mal" hätte genügt...). Die Vorschläge habt ihr offensichtlich sogar berücksichtigt und sie im neuen Heft verwendet... Umso mehr verstehe ich nicht, warum ihr nicht antwortet. Ist das Arroganz oder einfach nur Dummheit? Finde ich nicht okay so was...

Ciao, Oleg

Werter Oleg,

danke für Ihren Brief, aber Sie können uns mal. Zufrieden? Falls es Ihnen noch nicht aufgefallen ist: Die Leserbriefecke ist weder eine Sie-haben-ein-Anrecht-auf-eine-Antwort-Serviceseite noch ein Auskunftsbüro. Wem und wann ich antworte, entscheide ich. Denn so unglaublich es klingen mag: Ich mache das nicht ausschließlich. Ich habe noch andere lästige Verpflichtungen wie Komplettlösungen schreiben und die Welt retten. In der knappen Zeit, die mir daneben bleibt, beantworte ich so viele Mails und Briefe wie möglich. Dass dabei der ein oder andere auf der Strecke bleibt, ist bedauerlich, aber nicht zu ändern. Was die Sache mit den Verbesserungsen

betrifft: Es soll doch tatsächlich noch andere Leser und sogar Kollegen geben, die diese Vorschläge ebenfalls eingebracht haben. Es wäre weltfremd, zu glauben, man sei der Einzige mit guten Ideen. Also hat das nichts mit Dummheit zu tun. Arrogant bin ich natürlich. Warum? Weil ich kann.

Frank, der Eigenwillige

■ WHAT THE F...

Hi,
hope I'm not writing to the wrong address. I am nice, pretty looking girl. I am planning on visiting your town this month. Can we meet each other in person? Message me back at [...]

Rocco

Dear Rocco,
to save your impure soul I already got in contact with the local branch of the Spanish inquisition. I'm sure a couple of weeks in their torture... Their chambers of enlightenment will help you to cleanse you from your tainted thoughts.

Frank, strong believer

P.S. Just curious - but isn't Rocco a male name?

■ KNAPP VORBEI IST AUCH DANEBEN

Hallo,
zuerst einmal will ich euch sagen, dass ich euer Heft echt super finde. Ich lese es seit der ersten Ausgabe und ihr habt aus einem eh schon guten Heft mit der Zeit ein noch mal ein besseres gemacht. Großes Lob an euch. Ich habe in der Juni-Ausgabe im E3-Bericht gelesen, dass man fürs Zählen der Messebesucher auf dem einen Bild ein Schlüsselband von euch erhält. Also, ich bin auf 387 gekommen ;) Bekomm ich jetzt tatsächlich das Schlüsselband?? Fände ich echt cool!

Gruß, Alex

▼ **RAUSFINDEN:** Es wird hoffentlich niemand ernsthaft die Besucher auf dem Bild gezählt haben, oder?



■ UMSONST IST NICHT EINMAL DER TOD

Hallo Games Aktuell,
erst einmal ein dickes Lob an euch. Aber nun direkt zur meiner Frage. Ich habe gehört, dass man "World of Warcraft" auch umsonst spielen kann. Also man bezahlt nicht, weil man nicht auf den Servern von Blizzard spielt. Ist das wahr? Und wenn ja, wie geht das?

Mit freundlichen Grüßen

Patrick & Benjo

Hallo Patrick & Benjo,
wer auch immer Ihnen beiden diesen Blödsinn erzählt hat – verpassen Sie ihm in meinen Namen eins mit dem Hammer der unendlichen Weisheit (exzellenter Einhandstreitkolben der Priesterklasse, macht satte 41.5 Schaden pro Sekunde). Wenn Sie "World of Warcraft" spielen wollen, müssen Sie zahlen wie alle anderen auch. Solche kostenfreien Server sind nämlich hochgradig illegal!

Frank, monatlich zahlender Tauren-Druide

Ach so, eine Frage hab ich noch: Ihr habt ja berichtet, dass man demnächst irgendwann für ca. 12 Euro pro Spiel alte PSOne-Games auf die PSP herunterladen kann. Irgendwie finde ich das aber ziemlich unverschämte, wenn man das Game schon einmal gekauft und bezahlt hat [...]. Wird es dann auch eine Möglichkeit geben, die Spiele von der Original-Disc zu nehmen [...], um so das Spiel kostenlos auf die PSP zu bekommen??

Hallo Alex,
das ist ja eine erstaunliche Leistung, die Sie da vollbracht haben. Das Zählen muss doch Stunden gedauert haben! Leider haben Sie nicht gewonnen. Es sind nämlich nur 386 Besucher. Den Würstchenbudenbesitzer, der sich scheinheilig die Schnürsenkel zubindet, um so unbemerkt unter den Rock einer Besucherin zu spielen, hätten Sie nicht mitzählen dürfen. Na ja, vielleicht klappt es ja im nächsten Jahr – einfach am Ball bleiben :)

Gruß, Frank

P.S. Auch wenn Sie die PSOne-Spiele bereits besitzen – wollen Sie sie auf der PSP spielen, kommen Sie um den Download nicht herum. Allerdings erinnere ich mich nicht daran, dass wir einen Preis angegeben hätten. So teuer wird der Spaß mit Sicherheit nicht.



SORRY! FEHLER IN DER LETZTEN AUSGABE

Die gute Nachricht: Wir sind perfekt! Die schlechte Nachricht: Das stimmt gar nicht...

■ EDITORIAL, SEITE 4

Was? Thorsten mit einer anderen im Arm? Ein bitterböser Fehler, wie ihm seine Freundin nach seiner Rückkehr aus Amerika schnell klar machte...

■ PLAYSTATION3-SPECIAL, SEITE 24

Es ist nicht korrekt, dass der Kopierschutz HDCP über den YUV-Ausgang der Basis-PS3 übertragen wird. Genau

genommen verzichten die Hollywood-Studios bei der PS3 bis 2010 auf HDCP.

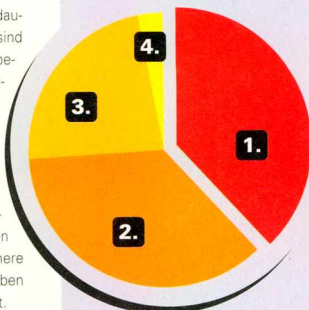
■ HALO 3, SEITE 33

Eine dicke "3" und darunter "Finish the Fight"? Da sollte eigentlich "Halo 3" stehen. Zum Glück weiß ja jeder, wer der Master Chief ist...

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

Die Sonne lacht und die Temperaturen steigen. Mal ehrlich, was machen Sie lieber? Zocken oder sich's draußen gut gehen lassen?



Hier Ihre Antworten:

1. 65% ► Ich mache beides. Mal lungere ich im Freien herum, mal huldige ich dem Spiele-Gott.
2. 17% ► Ich bin der Ansicht, dass die Sonne allgemein überschätzt wird. Ich hocke lieber in meinem abgedunkelten Kabuff und lass' die Konsole/den PC glühen!
3. 12% ► Was für eine Frage. Scheint die Sonne, geht's raus ins Freie.
4. 6% ► Gelobt sei das Handheld – damit kann ich auch draußen zocken!!!

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

In der letzten Ausgabe haben wir berichtet, was die neuen Konsolen bringen. Was werden Sie sich nach Hause holen? Hightech oder Innovation?

- Was für eine Frage – die PlayStation3!!!!
- Innovation ist Trumpf. Nintendo Wii wird's!
- Xbox360, mehr sag ich nicht.
- Ich rüste lieber meinen PC auf.
- Tja, ich weiß es ehrlich gesagt noch immer nicht.

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.gamesaktuell.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.

LITTLE COMPUTER PEOPLE

8

GEBURTSJAHR: 1985

BERÜHMTER ERBE: DIE SIMS



Noch bevor Programmierer David Crane seinen "Pitfall"-Harry auf Abenteuerreise schickte, ersann der bärtige Kauz ein digitales Puppenhaus. Der C64-Geniestreich hörte auf den Namen "Little Computer People" und simulierte genau das: einen kleinen Computermenschen. Tippete man über die Tastatur simple Befehle ein, reagierte der Pixelkerl darauf – mal störrisch, mal folgsam. Jetzt wissen Sie, woher die Idee zu den "Sims" stammt!

ALONE IN THE DARK

9

GEBURTSJAHR: 1992

BERÜHMTER ERBE: RESIDENT EVIL

Feste Kamerawinkel, vorberechnete Hintergründe, Schockeffekte ohne Ende. Was wir hier beschreiben, ist nicht "Resident Evil", sondern "Alone in the Dark". In Wahrheit war es nämlich der Gänsehautzeiger aus dem Hause Infogrames, bei dem Capcoms Meisterwerk gnadenlos akkuperte – und nicht umgekehrt. Keine Frage: Ohne die Ideen von "Alone in the Dark" gäbe es das Genre Survival Horror wahrscheinlich gar nicht.



GRAND THEFT AUTO 3

GEBURTSJAHR: 2001

BERÜHMTER ERBE: JAK 2; RENEGADE

DIE Verkaufssensation schlechthin: Nach zwei eher durchschnittlich erfolgreichen Episoden stieg Rockstars Gangster-Simulator mit "GTA 3" zum absoluten Software-Superstar auf. Der Grund: Statt platter Bitmap-Grafik bot das Spiel erstmals eine 3D-Stadt zum freien Erkunden. Seitdem kommt kaum mehr ein Titel auf den Markt, der nicht mit dem Feature "Offene Spielwelt" protzt. Und auch in Zukunft wird dieser Trend anhalten – garantiert!



TOP 10

**Wegweisend:
Die einflussreichsten
Video- und
Computerspiele**

TETRIS

GEBURTSJAHR: 1985

BERÜHMTER ERBE: DR. MARIO

Ursprünglich ein regionaler Erfolg in der ehemaligen Sowjetunion, wurde das Knobelenspiel "Tetris" mit dem Erscheinen des Game Boy (das Modul lag jeder Konsole bei), zum Jahrhundert-erfolg. Dank seines einfachen Grundprinzips gilt die Klötzchenstapelerei noch heute als eines der besten Spiele aller Zeiten. Wer weiß, wie der moderne Handheldmarkt ohne Alexey Pajitnovs Geistesblitz aussehen würde?!



3

ADVENTURE

GEBURTSJAHR: 1978

BERÜHMTER ERBE: THE LEGEND OF ZELDA

Der Name ist Programm: "Adventure" gilt als Urvater aller Abenteuerspiele. Ein poppiger Punkt, der durch Labyrinth flitzt – was heutzutage lachhaft wirkt, war 1978 eine Revolution. Doch damit nicht genug: Auch für das erste Easter Egg ist Warren Robinett verantwortlich – der "Adventure"-Programmierer versteckte seinen Namen in einem kleinen Geheimraum.

2

ULTIMA

GEBURTSJAHR: 1981

BERÜHMTER ERBE: THE ELDER SCROLLS; OBLIVION

Erfunden vom kultisch verehrten Richard Garriott alias Lord British, markiert die "Ultima"-Reihe den Startpunkt der heute mehr denn je beliebten Sparte Rollenspiele. Der Action-Ableger "Underworld" kann sich zudem rühmen, eines der ersten Spiele mit texturierter 3D-Grafik zu sein. Ach ja, und dann war da noch "Ultima Online"...



4

SUPER MARIO 64

GEBURTSJAHR: 1996

BERÜHMTER ERBE: DEVIL MAY CRY

Wer könnte die Spitzenposition dieser Charts mehr verdient haben als Nintendos Klemperer? Eigentlich sollte man nahezu jeden Titel der Reihe auflisten, aber die wohl einflussreichste Episode war und ist "Super Mario 64". Der N64-Starttitel definierte, wie sich Videospielecharaktere in einer dreidimensionalen Welt bewegen und wie die virtuelle Kamera diese Aktionen ins rechte Licht rückt. Ein wahrer Meilenstein der Spielgeschichte!

1



DUNE 2

GEBURTSJAHR: 1992

BERÜHMTER ERBE: WARCRAFT

Vor 14 Jahren hieß es die späteren "Command & Conquer"-Macher noch Westwood Studios und waren ein unabhängiger Entwickler. Mit "Dune 2" schufen diese Teufelskerle das erste Echtzeitstrategiespiel samt Basisbau und direkter Maussteuerung. Ob "Warcraft", "Act of War" oder "Codename: Panzers" – alles Titel, die sich bei Westwoods Geniestreich bedienten. Ach ja: Der erste "Dune"-Teil war ein schnödes Adventure von Cryo.



5



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die
"TOP 10 der bedeutendsten Personen im
Spiele-Business" vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese
ruhreichen Charts ein?
Dann schreiben Sie uns doch einfach!

Per E-Mail an: top10@gamesaktuell.de
Per Post an: CyPress GmbH
Games Aktuell Top 10
Max-Planck-Straße 13
D-97204 Höchberg

GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



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

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

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: **(++49) 0931/41 70 434**

(Mo.-Do. 8-18 Uhr; Fr. 8-15 Uhr)

Fax: **(++49) 0931/41 70 179**

E-Mail: **abo@gamesaktuell.de**

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur € 2,50 statt € 2,90 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

Zahlungswise:

☐ per Bankabbuchung
(nur in Deutschland möglich)

☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte

☐ VISA

☐ MASTERCARD

☐

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

Seitliche Profiler

Datum

Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bestätige hiermit, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angaben von Games und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

☐ Ja, ich will Games Aktuell im Jahres-Abo

Ich bestelle Games Aktuell im Jahres-Abo (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vor-
tellpreis von nur € 30,00 (Österreich € 33,60, Schweiz sfr 62,40, restliches Aus-
land auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von Games Aktuell.
Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr. VG0706

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

Die Lieferung der Aboprinie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bank-
abbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb von 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung
ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

Ich erhalte folgende Prämie:

- | | | |
|---|---|---|
| ☐ "Star Wars Battlefront"
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | ☐ "Pro Evo Soccer 5"
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | ☐ "GTA: San Andreas"
☐ PS2
☐ Xbox |
| ☐ "Splinter Cell: Chaos Theory"
☐ PC
☐ PS2 | ☐ "Tony Hawk's Underground 2"
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | |

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

AB DIE POST!

Bestellcoupon ausfüllen,
ausschneiden und an folgende
Adresse schicken:

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

97091 Würzburg

GLOSSAR

DURCHBLICK VON A BIS Z: SPIELER-KAUERWELSCHE EINFACH ERKLÄRT

Noch Fragen?
Einfach eine E-Mail an:
leserbriefe@
gamesaktuell.de

16:9 Modernes Bildformat mit dem Seitenverhältnis 16 (Breite) zu 9 (Höhe).

3D Abkürzung für dreidimensional. Wird zum Beispiel bei Actionspielen verwendet.

4:3 Veraltetes Bildformat mit dem Seitenverhältnis 4 (Breite) zu 3 (Höhe).

60 HZ Wiederholungsfrequenz bei der Grafikdarstellung. Das Bild wird hierbei 60 Mal pro Sekunde neu aufgebaut.

720P, 720i, 1080P, 1080i Brandneue Fernsehformate mit 720 bzw. 1080 Bildzeilen. Die Zusätze "p" und "i" stehen für "progressive" (s.u.) und "interlaced" (s.u.).

A
ABWÄRTSKOMPATIBEL Die Fähigkeit einer Konsole, auch Software der Vorläufer-Generation abzuspielen. Beispiel: Die PS2 verarbeitet PSOne-Titel, ist also abwärtskompatibel.

ADD-ON Zusatzspiel zu einem bereits erhältlichen Titel. Meist nur gemeinsam mit dem Hauptspiel nutzbar.

ALIASING Englischer Ausdruck für unsaubere Kanten an 3D-Objekten. Die Gegenmaßnahme nennt sich deshalb "Anti-Aliasing".

ANALOG-STICK Steuerknüppel an Joysticks und Pads, der Bewegungen stufenlos abfragt.

ANIMATIONEN Oberbegriff für die Bewegungen von Spielfiguren und Spielobjekten.

ARTWORK Englisch: Wort für Zeichnungen und Motive, die Software-Entwickler zu ihrem jeweiligen Spiel anfertigen.

AUFLEVELN Weiterentwicklung der Spielfigur, geschieht meist durch Erfahrungspunkte – vor allem in Rollenspielen.

B
BALANCING (Möglichst faires) Ausgleichen des Schwierigkeitsgrads eines Spiels.

BEAT-EM-UP Spiel, bei dem zwei oder vier Kämpfer zum direkten Gefecht antreten. So wie "Tekken" und "Dead or Alive".

BETRIEBSSYSTEM Software, die bei PC-Rechnern sowohl den Speicher als auch alle Eingabegeräte und Programme verwaltet. Beispiel: "Windows XP".

BLU-RAY Zukünftiges Discformat mit rund zehnfachem Speicherplatz einer DVD. Kommt in der PlayStation3 zum Einsatz.

BPJM Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Diese staatliche Einrichtung ist für Indizierungen zuständig.

BUDGET-SPIELE Werden meist einige Monate nach dem Erscheinen verbilligt angeboten.

BUG Eigentlich "Käfer". Meint in der Spielewelt alle Arten von Programmfehlern.

BUNDLE Paket, in dem ein Konsolenhersteller seine Daddelkiste zusammen mit einem Spiel oder Zubehör verkauft.

BUTTON Knöpfe auf einem Controller oder Schaltflächen auf dem Bildschirm.

C
CAPTURE THE FLAG Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Teams um eine Flagge kämpfen.

CHAT Kommunikation zwischen Online-Spielern. Verbal ("Voice-Chat") oder aber über eingetippte Texte ("Text-Chat").

CHEAT Trick, mit dem man sich beim Spielen Vorteile wie beispielsweise "Unendlich viele Leben" verschafft. Wird oft durch die Eingabe einer Tastenkombination aktiviert.

CHECKPOINTS Rücksetzpunkte, an denen das Spiel fortgesetzt wird, nachdem man den Bildschirm gestoppt hat.

CLIPPING-FEHLER Grafikfehler, bei denen 3D-Objekte fälschlicherweise Teile von anderen abschneiden. Beispiel: Ein Arm des Helden "versinkt" in einer Wand.

CONTROLLER Alle Arten von Eingabegeräten, mit denen man Spiele steuert. Ausgenommen: Tastatur und Maus.

CPU Abkürzung für "Central Processing Unit". Hauptprozessor von PCs und Konsolen.

D
DEATHMATCH Shooter-Spielvariante, bei der mehrere Zocker gegeneinander antreten. Wer die meisten Abschnitte verbucht, gewinnt.

DIRECT X Ansammlung von Programmschnittstellen, die vor allem für die 3D-Darstellung von Grafik verwendet werden.

DOLBY DIGITAL 5.1 Digitales Surround-Tonformat, das mit fünf Lautsprechern sowie einer Bassbox räumlichen Klang erzeugt.

DOLBY PRO LOGIC II Analoges Surround-Tonformat, das mit fünf Lautsprechern sowie einer Bassbox räumlichen Klang erzeugt – qualitativ schlechter als Dolby Digital 5.1.

DSL Breitband-Internetverbindung. Wird für Onlinespiele auf PS2 und Xbox360 benötigt.

DUNGEON Fachbegriff aus Rollenspielen.

Steht für Gewölbe, in denen Monster hausen.

E
E3 Abkürzung für die wichtigste Spielemesse, die "Electronic Entertainment Expo".

EASTER-EGG Versteckte, nicht offiziell dokumentierte Funktionen in Computer- und Videospielen sowie auf Film-DVDs.

EDITOR Programm, mit dem man Spielinhalte verändern oder selbst erschaffen kann. Beispiel: Aussehen einer Spielfigur.

EGO-PERSPEKTIVE Ansicht, bei der der Spieler durch die Augen der Bildschirmfigur aufs Geschehen blickt.

EYETOY USB-Kamera aus dem Hause Sony, die Bewegungen des Spielers aufzeichnet und in Steuerbefehle umwandelt, um PS2-Games wie "EyeToy Play" ohne Controller (s.o.) zu bedienen.

F
FINISHING MOVE Meist brutales Manöver, das Widersachern der Spielfigur den finalen Todesstoß versetzt.

FMV Full Motion Video – vorberechnete Zwischensequenzen.

FORCE FEEDBACK Funktion, die dem Spieler mittels Vibrationen Rückmeldung über die gerade ablaufende Spielsituation gibt. Vor allem bei Rennspiel-Lenkrädern.

FRAMERATE Bildrate. Beschreibt die Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt dargestellt werden. Ein Video-Spiel, das mit 30 Frames läuft, zeigt also genau 30 Einzelbilder pro Sekunde an.

G
GAME OVER "Sterben" der Spielfigur, beziehungsweise Scheitern des Spielers.

GENRE Beschreibt die Gattung eines Spiels, etwa Abenteuer- oder Rollenspiel.

GHOST Meist transparentes Auto in Rennspielen. Die Fahrt der geisterhaften Erscheinung repräsentiert die bislang schnellste Kursumrundung des Spielers.

GRAFIK-ENGINE Programmroutine, die sich um die Darstellung der Grafik kümmert. Berühmtestes Beispiel: "Unreal Engine 3".

H
HANDHELD Tragbare Videospielkonsolen wie PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.

HARDWARE Alle festen (daher "Hard"-ware) Geräte im Zusammenhang mit Computern und Konsolen.

HDMI Modernes Steckerformat für die digitale Übertragung von Bild- und Tondaten. Kommt bei HDTV zum Einsatz.

HDTV High Definition Television. Neues Fernsehformat, das für Bilder in höherer Auflösung (ab 720p) sorgt.

HEADSET Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon, kommt bei Online-Spielen zum Einsatz.

HIGHSCORE Höchstpunktzahl. Meistens werden mehrere Topergebnisse in einer Highscore-Liste angezeigt.

HUD Head-Up-Display. Steht für alle Spielanzeigen auf dem Bildschirm.

I
ICON Grafisches Symbol, das oft als Schaltfläche für bestimmte Befehle fungiert.

INDIZIERT Spiele, die wegen jugendgefährdender Inhalte nicht mehr frei erworben werden dürfen, sind indiziert.

INTERLACE Zeilensprungverfahren, bei dem vollständige Fernsehbilder aus zwei schnell nacheinander dargestellten Halbbildern zusammengesetzt werden.

INTRO Meist automatisch ablaufende Einleitungssequenz von Computer- und Videospielen.

INVENTAR Alle Gegenstände, die eine Spielfigur mit sich führt.

ISOMETRISCH Veralteter Blickwinkel, bei dem der Spieler von schräg oben aufs Spielgeschehen schaut.

J

JUMP 'N' RUN Spiel, bei dem die Hauptfigur hauptsächlich durch die Gegend hüpf ("Jump") und rennt ("Run"). Berühmteste Vertreter: "Super Mario" und "Sonic the Hedgehog".

K

KI Künstliche Intelligenz. Bezeichnet das vorprogrammierte (möglichst clevere) Verhalten selbständig agierender Computerfiguren.

KOLLISIONSABFRAGE Die Fähigkeit eines Spiels, zu erkennen, ob sich Figuren oder Grafikobjekte berühren. Funktioniert das nicht, versinken Bildschirm-Charaktere beispielsweise mit den Füßen im Boden.

KOMBO Fließende Aneinanderreihung von Angriffsbewegungen. Vor allem in Prügelspielen.

KONVERTIERUNG Umsetzung eines Spiels für eine andere Hardware-Plattform.

KOOP-MODUS Spielvariante, bei der mehrere Zocker zusammenarbeiten.

L

LAN Lokales Netzwerk, über das mehrere Rechner oder Konsolen verbunden werden. Vor allem bei Mehrspieler-Gefechten.

LAUNCH Start einer neuen Konsole.

LCD-FERNSEHER Moderne Mattscheibe mit einem Flachbildschirm aus Flüssigkristallen.

LEVEL Abschnitt eines Spiels.

LOBBY Virtueller Treffpunkt für Online-Spieler.

LOCK-ON Automatische Zielfunktion, die einen Spielgegner fest anvisiert.

M

MAKING-OF Filmische Dokumentation über die Entstehung eines Spiels oder eines Films.

MAP Spielkarten, auf denen Mehrspieler-Gefechte stattfinden.

MEMORY CARD Speicher für Spielstände.

MENÜ Auswahlbildschirm, über den der Spieler verschiedene Optionen ändert und zu den Spielvarianten gelangt.

MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Online-Rollenspiele wie beispielsweise "World of Warcraft", bei denen Tausende von Spielern interagieren.

MOD Kurz für von Hobbyentwicklern produzierte, modifizierte Versionen bereits erhältlicher Spiele. Berühmtestes Beispiel: die "Half-Life (dt.)"-Abwandlung "Counterstrike".

MOTION CAPTURING Verfahren, bei dem die Bewegungen eines echten Menschen mittels Kameraaufnahmen in Computeranimationen umgewandelt werden.

N

NITRO-BOOST Vor allem durch "Burnout" und "Need for Speed" in Mode gekommene Turbofunktion, die ein virtuelles Rennauto kurzfristig enorm beschleunigt.

NTSC Nordamerikanische Fernsehnorm. Arbeitet mit 60 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 480 Pixeln.

P

PAD Steuergerät von Spielkonsolen.

PAL Europäische Fernsehnorm. Arbeitet mit 50 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 576 Pixeln.

PARTY Keine ausgelassene Feier, sondern eine Gruppe von Charakteren, die in einem Rollenspiel zusammenarbeiten.

PATCH Kleine Programme, die Fehler in bereits ausgelieferten Spielen beheben.

PHYSIK-ENGINE Programmroutine, die sich um die authentische Darstellung physikalischer Vorgänge im Spiel kümmert. Berühmtestes Beispiel: Havok.

PING Gibt das Kommunikationsstempo vernetzter Rechner oder Konsolen an. Je niedriger der Ping, desto schneller die Verbindung.

PLASMAFERNSEHER Mattscheibe, die ihr Bild mittels Gasentladungen darstellt. Für Spiele wegen Einbrenngefahr nur bedingt geeignet.

POLYGONE Alle Vielecke, aus denen sich die dreidimensionale Grafik von Computer- oder Videospielen zusammensetzt.

POP-UP Unschön ins Bild "springende" Grafikelemente. Beispiel: Am Horizont tauchen unvermittelt Häuser aus dem Nichts auf.

POWER-UP Virtuelles Objekt, das der Spielfigur durch Berühren oder Einsammeln (meist nur kurzzeitig) Macht/Stärke verleiht.

PREQUEL Spiel, das die Vorgeschichte eines bereits erhältlichen Titels behandelt.

PREVIEW-VERSION Unfertige Fassung eines Spiels. Wird gelegentlich auch als Alpha-, Beta- oder Vorschau-Version bezeichnet.

PROGRESSIVE Bei dieser Darstellungsart wird das Fernsehbild – im Gegensatz zum Zeilensprungverfahren (siehe "Interlace") – aus Vollbildern erzeugt. Dadurch flimmert das Bild weniger.

PUBLISHER Eine Firma, die Spiele vertreibt. Berühmtes Beispiel: Electronic Arts.

Q

QUEST Aufgabe, die der Spieler meist in Gesprächen mit anderen Figuren erhalten. Vor allem in Rollenspielen geläufig.

QUICKSAVE Funktion, die jederzeit das Speichern des Spielstands erlaubt. Bei PC-Titeln meist durch Druck auf F5-Taste.

R

RAGDOLL Programmroutine, die das Verhalten abgemurkter Computergegner realistisch darstellt. Meist in Ego-Shootern.

RAM Random Access Memory. Wiederbeschreibbarer Speicher.

RELEASE Veröffentlichung eines neuen Spiels.

REMAKE Moderne Neuauflage eines bereits veröffentlichten Spiels. Meist grafisch oder inhaltlich verbessert.

RENDERN Erzeugung eines digitalen Bilds. Videos werden meist vorgerechnet und komplett auf dem Spieldatenträger abgespeichert.

REVIEW-VERSION Fast fertige Testfassung eines Spiels, die im Vorfeld der Veröffentlichung an die Presse geschickt wird.

RGB Hochwertige Bildübertragung, die sich aus einem roten (R), einem grünen (G) und einem blauen (B) Signal zusammensetzt.

ROM Read Only Memory. Speicher, der nur ausgelesen, nicht beschrieben werden kann.

RUCKELN Nicht flüssiges Ablaufen von Spielgrafik. Dabei werden einzelne Bilder übersprungen, die Grafik stottert.

RUMBLE Vibrationsfunktion, die vor allem bei Konsolen-Pads zum Einsatz kommt.

S

SCART Länglicher Anschlussstecker, über den Bildsignale in den TV gelangen.

SCREENSHOT Bildschirmfoto aus einem Spiel.

SCROLLING Der Bildschirmausschnitt wird verschoben.

SEQUEL Direkter Nachfolger zu einem bereits erhältlichen Spiel.

SKRIPTSEQUENZ Automatisch ablaufende, von den Programmierern fest vorgegebene Szene, die durch ein bestimmtes Ereignis im Spiel ausgelöst wird.

SOFTWARE Alle nicht physischen Bestandteile eines Computers oder einer Konsole – Spiele, Programme, Betriebssystem.

SPLITSCHREEN Geteilter Bildschirm. Kommt bei Mehrspieler-Partien zum Einsatz. Jeder Spieler agiert auf einem Teil des Bildschirms.

STRAFING Seitliches Ausweichen, meist bei Ego-Shootern wie etwa "Halo 2".

T

TEARING Die obere Bildhälfte bewegt sich bei schnellen Kameranähen nicht synchron zur unteren, das Bild reißt auf ("to tear").

TEXTUREN Platte Bildtapeten, die auf die Oberflächen von 3D-Objekten (siehe auch "Polygone") geklebt werden.

TOUCHSCREEN Bildschirm mit berührungsempfindlicher Oberfläche.

TREIBER Kleines Programm, über das der Computer mit angeschlossenen Geräten wie etwa Druckern oder Grafikkarten kommuniziert.

TUTORIAL Eröffnungslevel eines Spiels.

Klickt oft Details der Steuerung.

U

USB Steckerstandard. Zum Anschließen externer Geräte (Drucker, DVD-Laufwerke, Festplatten) an PC-Rechner.

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Diese Behörde versieht Video- und Computerspiele mit rechtlich bindender Altersfreigabe.

V

VERFOLGER-PERSPEKTIVE Spieler blickt der Spielfigur von hinten über die Schulter.

W

WEGFINDUNG Programmroutine, die sich um die Laufwege der künstlichen Figuren kümmert, vor allem bei Echtzeitstrategie-Titeln wichtig.

WI-FI Drahtlose Netzwerke, wie sie beispielsweise der Nintendo DS und die Sony PSP für Mehrspieler-Partien verwenden.

X/Y/Z

YUV Hochwertige Bildübertragung, die vor allem bei HDTV-Signalen (siehe "720P") zum Einsatz kommt. Auch unter dem Namen Komponentensignal bekannt.

ZUFALLSKÄMPFE Der Spieler wird in Rollenspielen ohne Vorwarnung angegriffen.



GAMES
AKTUELL

08|06

AB 19. JULI AM KIOSK ERHÄLTlich!

PARAWORLD



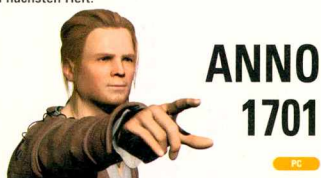
▲ **SHOWDOWN IM DINO PARK:** "Paraworld" wartet mit dem ungewöhnlichsten Strategiespiel-Szenario der letzten Jahre auf. Dinos sind als Transportmittel, Gegner oder Waffe allgegenwärtig. Wie viel Spaß die Saurier-Schlachten machen, enthüllt unser Test im nächsten Heft.

RAINBOW SIX: VEGAS

PC PS2 PS3 Xbox Xbox360



▲ **TERROR IM SPIELERPARADIES:** Ubisoft will Rainbow Six wieder zur Vorzeigeserie machen. Wie das gelingen soll, zeigt unsere ausführliche Vorschau.



ANNO 1701



▲ **BESUCH BEIM "ANNO"-ENTWICKLER:** In Mainz entsteht derzeit das Aufbau-Strategiespiel des Jahres. Kurz vor der Fertigstellung statten wir Related Designs einen Besuch ab!

AUSSERDEM IM HEFT!

FORMEL EINS 2006

Rennspiel-Highlight No. 1 im Härtestest.

GTR 2

Rennspiel-Highlight No. 2 im Härtestest.

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Tophits!

Änderungen vorbehalten!

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHAFTSFÜHRER: Alessandro de Bochandovits

CHEFREDAKTEUR:

Thomas Sziedla (sz) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION:

Thorsten Kuchler (tk), leitender Redakteur, Günther Ihuby (gi), leitender Redakteur, Fabian Käufer (fk), Frank Emmelger (fe), Andreas Sziedla (as), Carsten Grauel (cg), Sven Harder (sh), Patric Roos (pr), Alexander Bidel (ab)

AUTOREN:

Markus Haberlein (mh), Colin Gabel (ga), Olaf Blech (ob), Frauke Petri (fp)

KONZEPTION: Thomas Sziedla, Thorsten Kuchler, Kristina Arnold, Frank Pränder

GRAPHISCHE LEITUNG: Michael Stark

LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pränder, Tanja Hartmann, Ute Pfeuffer, Julia Brüssig

LEKTORAT: Petra Brennebach, Sika Pohl

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartmann

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (wbk) (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Ina Maas

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Fröhner, Sandra Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

PRODUKTIONSLEITERIN: Andrea Stamm

PDF-OD-PRODUKTION: Matthias Esert, Matthias Schweiger, Matthias Meyer

VERTEILERLEITER: Barbara Raschke

VERTRIEBSASSISTENTIN: Julia Anker

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 15

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 01.11.2005

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

Wir vertrieben gratis

Telefon (040) 34 72 42 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 30,00 (Inland), € 33,60 (Österreich),

Schweiz € 24,00 SFR, Abonnement-Preis inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland € 2,90 + Versandkosten

ZAHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001

Schweiz: PostFinance Bern, Cwag-Nr. 09000, Kto. 4078666-0

BANKVERBUNDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG-Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorab gezahlter Bezugsgebühren.

DRUCK: Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg



© Copyright by Games Aktuell,
CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandene Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die gesetzmäßige Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewöhnlichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort.

Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Games Aktuell behält sich das Recht vor, bei Bedarf Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Games Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wenn Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beilage zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, statt der vollständigen Kopierbarkeit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigelegten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
IVW IV/2005 - verkaufte Auflage: 66.204 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2
das offizielle MAGAZIN

POWERPLAY

DVD
VISION

DVD
aktuell

play

ABO-SERVICE

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o DataM-Services GmbH

97103 Würzburg

Abo-Tele: 0931/41 70-434

Abo-Fax: 0931/41 70-179

Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

Rush for Berlin



Half-Life 2



Metal Gear Solid 4



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSIONEN

- Breath of Fire IV
- Bandits: Phoenix Rising

■ DEMOS

- Ab durch die Hecke
- Darkstar One
- Heroes of Might and Magic V
- Rush for Berlin
- Sensible Soccer 2006
- Wächter der Nacht

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Anno 1701
- Assassin's Creed
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Call of Duty 3
- Crysis
- Final Fantasy XIII
- Gears of War
- Halo 3
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Metroid Prime 3: Corruption
- Ridge Racer 7
- Stranglehold
- Tony Hawk's Project 8
- Unreal Tournament 2007
- Virtua Fighter 5

■ TESTS

- Half-Life 2: Episode One
- Rise of Nations: Rise of Legends
- SIN Episodes: Emergence
- Tschennis
- Titan Quest
- Tourist Trophy

■ EXTRAS

- E3 2006: Messerreport
- Die Quizshow
- PES 5: Tor des Monats

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVir Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.4
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.72
- Nvidia Forceware 84.21
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

■ MINISPIELE

- Balloon Blast
- Blast Thru
- Crime Scene Manhattan
- Cultures: Die Entdeckung Vinlands
- Dumbow & Cool
- Fancy Balls
- Hanf Baron
- Pirates of Treasure Island
- Puzzle Blast
- Wild Wheels

VOLLVERSION 1



VOLLVERSION 2



Vollversionen: BREATH OF FIRE IV • BANDITS

GAMES
AKTUELL

Ausgabe
07
2006



- 10 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRA: DIE QUIZSHOW

GAMES AKTUELL



VOLLVERSION 1



VOLLVERSION 2

Vollversionen: **BREATH OF FIRE IV • BANDITS**

GAMES
AKTUELL

07
2006



■ 10 MINISPIELE
■ VIDEOS, DEMOS U. V.M.
■ EXTRA: DIE QUIZSHOW



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSIONEN

- Breath of Fire IV
- Bandits: Phoenix Rising

■ DEMOS

- Ab durch die Hecke
- Darkstar One
- Heroes of Might and Magic V
- Rush for Berlin
- Sensible Soccer 2006
- Wächter der Nacht

■ MINISPIELE

- Balloon Blast
- Blast Thru
- Crime Scene Manhattan
- Cultures
- Die Entdeckung Vinlands
- Dumbow & Cool
- Fancy Balls
- Hart Baron
- Pirates of Treasure Island
- Puzzle Blast
- Wild Wheels

SCREENSHOT-

■ GALERIEN

- Age of Empires 3: The WarChiefs
- Half-Life 2: Episode One
- Lego Star Wars 2
- Titan Quest

■ PATCHES

- Age of Empires 3 v1.06
- Battlefield 2 v1.22
- Call of Duty 2 v1.2
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 v1.02
- Star Wars: Empire at War v1.03
- Tomb Raider: Legend v1.1

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVr: Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.4
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.72
- Nvidia Forceware 84.21
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Anno 1701
- Assassin's Creed
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Call of Duty 3
- Crysis
- Final Fantasy: XIII
- Gears of War
- Halo 3
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Metrod Prime 3: Corruption
- Ridge Racer 7
- Stranglehold
- Tony Hawk's Project 8
- Unreal Tournament 2007
- Virtua Fighter 5

■ TESTS

- Half-Life 2: Episode One
- Rise of Nations: Rise of Legends
- SIM Episodes: Emergence
- Tsachannis
- Titan Quest
- Tourist Trophy

■ EXTRAS

- E3 2006: Messreport
- Die Quizshow
- PES 5: Tor das Monats

Vollversionen: **BREATH OF FIRE IV • BANDITS**

GAMES
AKTUELL

07
2006

8

DVD

106

MINUTEN VIDEOS
MIT HD-TRAILERN!

> HALO 3

> FINAL FANTASY 13

> CALL OF DUTY 3, MGS 4,
GEARS OF WAR, GOTHIC 3,
CRYSIS, ANNO 1701 U.V.M.

Kampf der Konsolen!

Wir vergleichen die neuen Wundermaschinen

+PC
Die High-End-Alternative

XBOX 360

Die erste HDTV-Konsole der Welt

PS3

Blu-ray-Player und Luxus-Konsole in einem Gerät

Wii

Nintendo revolutioniert die Spielwelt

DAS HEFT DER MEGASPIELE

PLAYSTATION3

> METAL GEAR SOLID 4
> FINAL FANTASY 13 > UT 2007

NINTENDO Wii

> ZELDA TWILIGHT PRINCESS
Sie spielt sich Zelda auf Wii
> SUPER MARIO GALAXY
> METROID PRIME 3
> RED STEEL

XBOX 360

> GEARS OF WAR > HALO 3
> BIOSHOCK > VIRTUA TENNIS 3

PC

> GOTHIC 3 > CRYSIS
> ANNO 1701 > SPOREJetzt
am
Kiosk!

Mit exklusiver DVD:
Trailer in HD-Auflösung!

Gears of War, Saint's Row,
Quake 4, Call of Duty 2,
Kameo, Dead or Alive 4...

Startttitel im Test!
Lohnt der Kauf?

Need for Speed: Most Wanted,
Perfect Dark Zero, GUN, Tony
Hawk, King Kong, FIFA 06 uvm.

Verständlich erklärt:
Was kann die Konsole?

Specials zu HDTV, Xbox Live
und den Multimedia-Optionen
+ anschauliche Videos!

Fussball WM 2006, Klingeltöne, Videos

auch **gratis**, viel mehr unter wap.klingelton.com

Garantiert kein ABO!

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr

13015	10847	12219	10625	10069
10797	12906	10084	10055	10564
13125	13018	10249	10848	10793
13404	13017	10708	10083	12220
10213	13122	10550	12526	10217
13314	11869	12224	13016	10703

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findet Du mit dem Java-FINDER.
Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

- 12069 No No Never (Texas Lightning)
- 12084 Des Wunder von Bam - Aus (Spielende)
- 12075 Ice Age 2 - Sid: Gehst keine Sau ran hier?
- 120711 Dance! (Lumidee vs. Fatman Scoop)
- 120713 Hips dont lie (Shakira)
- 120235 Leck mich am Arsch
- 120629 Big City Life (Mattafix)
- 120697 SOS (Rihanna)
- 120560 Megapower: I like to move it
- 120689 Ice Age 2: Sid's Feuergeist-Song
- 120676 Ding (Seefeld)
- 120000 Dein Handy klingelt, Du stinkst!
- 120659 Love Generation (Bob Sinclair)
- 120018 Altes Telefon
- 120038 Polizeireine
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
- 121076 Du kannst mich...
- 121073 Du bist ein arschloch
- 120654 B. an Captain, es kommt e. Nachricht h.
- 120014 Frau Orgasmus
- 121074 Fussball WM: Wir werden Weltmeister!
- 121080 Fussball WM: Wir sind Weltmeister!
- 120679 Fussball ist unser Leben (Brings)
- 124022 Fangesang, Deutschland
- 124027 Fussball WM: Tootoo Deutschland!
- 124028 F. WM: Deutschland Weltmeister 2006!

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!
SENDE: „FIND SOUND“ an **81081**

Videos

143040	150056	150266	151023
151081	151143	151209	151212
151224	151230	150000	151748

Mehr heisse Videos?

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

- (1) Produkt auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 27

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.t. Festnetz

0931 500 51027

€ 5,-/Anruf

0901 579 975

CHF 4,23/min

900 77 900

€ 1,14/min

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEVA BESTELLNUMMER an

81081

€ 1,99/SMS

0930 822 400

€ 2,-/SMS

9123 für Erotik: 69569

CHF 3,-/SMS

7788

€ 1,50/SMS

Für Realtones sende:

REAL GEVA BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:

MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur: 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98)

V02-Let 0,24 EUR; zzz: E-Mobile TPL, Karin Abol

AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00); zzz: ev. anfr. WAP-Gebühren

Bestellen per Wap

Hol Dir Deinen Gratis-Klingelton unter:

wap.klingelton.com

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“ an

+43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay

105750	101807	106440	105742	106044
105749	106596	101808	107048	102755
107127	105747	105352	107073	102562

NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO
für freie Sicht aus
Nokia-Handyspiel.

107108	105722	106791	130015

Fussball WM 2006 Hintergrundbilder

108589	108332	108581	101535
108592	108424	108584	101544

Mehr zur Fussball WM 2006 für ALLE Nationen sende **FANSHOP** an **81081**

Top aktuelle Klingeltöne poly, real & mono

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 34134 No No Never | 28955 My Humps |
| 33121 Hips dont lie | 32693 NDW 2005 |
| 33112 Crazy | 28783 Just a bit |
| 34165 Lett, dass sich was dreht | 34040 Run it |
| 33176 Hard R. Hallajay - Finland | 24294 Die Eine 2005 |
| 33104 SOS | 32166 Perfekte Welle |
| 33148 Dance | 32890 Just Because Of You |
| 33167 Schwarz und weiß | 30716 The Sound of San Francisco |
| 33113 One | 28450 Numb (Encore) |
| 32869 Love Generation | 32819 Push the button |
| 34185 54,74,90,2006 | 33055 1001 Arabian Nights |
| 34122 BEEP | 32914 Schrei |
| 34173 Dont let it get you down | 32908 Endgegner |
| 34038 Because Of You | 28939 Big City Life |
| 33100 Temperature | 32979 Spiegel |
| 34116 Ich Bin Ich | 32757 Maria |
| 34199 Gimme Gimme Gimme | 28650 Candy Shop |
| 33120 Sin Sin Sin | 28919 We be burning |
| 34201 Tanz Der Moleküle | 32805 Durch den Monsun |
| 33166 Richtig schiesse | 30887 La Camisa Negra |
| 34183 Mama | 30897 Ghetto Gospel |
| 34080 Just be good to me | 28826 Dont cha |
| 33096 I Still Burn | 28963 All about us |
| 33157 Je t'adore | 28715 Lonely |
| 34144 Where do you go | 31953 Mein Block |
| 34160 Unendlich | 28468 Boulevard of broken dreams |
| 33054 I belong to you | 32930 Window Shopper |
| 34194 Crash | 32797 Engel fliegen einsam |
| 34178 Lay All Your Love On Me | 32964 Uhm Ties Uhm Ties Uhm Ties |
| 34137 Virus | 32705 Duhl Dam Dam |
| 33101 Welcome to detroit | 32884 Stick with you |
| 33065 Happy Birthday | 33013 Augenblick |

Töne zur Fussball WM 2006

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| 34138 Schuss den Ball ins Tor | 33139 Buenos Dias Argentina (1978) |
| 34096 Fussball ist unser Leben | 33138 Ole Espana (1982) |
| 20040 You'll never walk alone | 33137 Mexico mi amor (1996) |
| 23187 WM 06: Santer De Janeiro | 21601 Un estate italiana (1990) |
| 23172 Fussballhymne: On le la ch | 33136 Bivoli, Scritt Venti (1994) |
| 21776 Football is coming home | 33135 La copa de la vida (1998) |
| 21794 So sehn Sieger aus | 24396 Boom (2002) |
| 21871 Gute Freunde | 28075 Forza Europa (2004) |

Bestellhinweis:

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

Kino und TV Hits poly, real & mono

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 20331 Das Lied vom Tod | 22818 Viva Colonia |
| 20261 Mission Impossible | 25149 Cha-La-Head-Cha-La |
| 20598 Rocky: Eye of the tiger | 31427 Need for Speed Underground |
| 20078 Axel F. Beverly Hills Cop | 26588 Ice Baby |
| 20340 Das Boot | 25482 Eisgekühlter Bommerlunder |
| 20318 Simpsons | 21854 UEFA Champions League |
| 25064 Miss Marple | 32578 Twisted Nerve (Kill Bill) |
| 31352 King of Queens | 20054 Thunderstruck |
| 22023 Halloween | 20636 The Final Countdown |
| 23144 Probiars mal mit Gemütlichkeit | 22288 We will rock you |
| 26605 8 mile | 22285 Ohne Dich (schlaf ich heut N.) |
| 23925 Mortal Kombat | 25462 Du hast mich 1000 mal belogen |
| 20157 Der resolute Panther | 23041 Hello Bella |
| 21808 Harry Potter | 20409 Nothing else matters |
| 20218 James Bond | 20150 Dortmund: Heja BVB |
| 21834 Baccard: Feeling | 23786 Sonar: Echolot von Schiffen |
| 32310 Fluch der Karibik | 21724 Nationalhymne DDR |
| 33003 Braveheart | 20643 Nationalhymne Deutschland |
| 21209 Starwars | 25313 Martinshorn (Tatü-Tatü) |
| 32736 Madagascar: I Like to Move It | 21654 Final fantasy VII - Eyes on me |
| 25962 Spongoboo Squarepants | 31791 Final Fantasy X - Melodies of life |
| 24180 Herr der Ringe | 32894 Final Fantasy XII - Real Emotion |
| 32442 O.C. - California | 32633 Zelda Nintendo Theme |
| 31159 Resident Evil (M. Title Theme) | 32960 Zelda: Bokoro of Fire |
| 20924 Der Paite | 32861 Zelda: Ocean of Time |
| 20162 Titanic - My heart will go on | 32896 GTA Vice City - Broken Wings |
| 25137 Dirty Dancing (Time of my life) | 32905 Tekken 2 - Ending Theme |
| 20260 A-Team | 32920 Tony Hawk Pro Skater 2 Theme |
| 25175 Tom & Jerry | 24306 Metal Gear Solid 2 |
| 22956 Werner Beinhart | 32895 Grand Theft Auto |

Fussball WM 2006 - SMS Info Channels

Täglich topaktuelle Informationen zur Fussball WM 2006 per SMS.

Fussball-Newsicker: Keyword „NEWS“
Alle WM-Ergebnisse: Keyword „RESULTS“
Deutschland Spezial: Keyword „DEUTSCHLAND“
Sende dein Keyword an: **81333**

€ 3,25/Woch + 10ctz. SMS-Gebühren (einschl. Netzgebühren). Laufzeit: 01.06.-30.07.2006

Für vollst. Nutzung des Mobilfunk-Netzwerks, das Daten, Sprache, Internet, etc. ermöglicht, sind Gebühren zu zahlen. Die Gebühren für die Nutzung des Mobilfunk-Netzwerks sind in der jeweiligen Tarifierung des Mobilfunk-Netzwerks angegeben. Die Gebühren für die Nutzung des Mobilfunk-Netzwerks sind in der jeweiligen Tarifierung des Mobilfunk-Netzwerks angegeben. Die Gebühren für die Nutzung des Mobilfunk-Netzwerks sind in der jeweiligen Tarifierung des Mobilfunk-Netzwerks angegeben.