

NEU! Genauer Systemvergleich – so kaufen Sie die beste Version!

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Cube

Wii

Handheld

AUGUST 2006

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL

XXL DVD

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

VOLLVERSIONEN



VOLLVERSION 1
Evil Twin

Action-Abenteurer mit
märchenhafter Geschichte



VOLLVERSION 2
**Racing
Simulation 3**

Formel-1-Rennen wie im TV

3 DEMOS

► Top-Demos:

Die Römer + X-Men

RadSPORT Manager Pro 2006, Eets u.a.

12 VIDEOS

► XXL-Video:

Die Siedler

Formel Eins 2006, Splinter Cell u.a.

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

11 MINISPIELE

► Topgames zum Testen!



**Deutschland-
EXKLUSIV
mit VIDEO**

RAINBOW SIX

VEGAS Für Einsteiger und Profis genial: Alle
Infos zum kommenden Super-Shooter

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Half-Life-2-Grafik + Rollenspiel = Action-Sensation!



► VORSCHAU **Need for Speed: Carbon**

Rasante News zur Tuning-Raserei



► TEST **Prey**

Knallhart überprüft: Was taugt der
einfallsreiche Ego-Shooter wirklich?



► TIPPS & TRICKS **Grand Theft Auto: Liberty City Stories**

Die Geheimnisse der Gauner-Action

CDpress



0 8
Deutschland 2,99 €
Österreich 3,20 €
Belgien 3,30 €
Luxemburg 3,30 €
Schweiz SFr 5,50
Spanien 3,60 €
Ungarn Ft 870,00

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

Grand Theft Auto

Liberty City Stories™

„HERVORRAGEND INSZENIERTE,
TECHNISCCH AUFWÄNDIGE
GANGSTER-ACTION MIT VIEL
ABWECHSLUNG UND
BEWEGUNGSFREIHEIT.“

PSP - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



DER #1 HIT FÜR PSP™
JETZT AUCH FÜR
PLAYSTATION®2 ERHÄLTlich

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/LIBERTYCITYSTORIES



PlayStation®2



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das R Logo, Grand Theft Auto, das Grand Theft Auto Logo sowie das A Take Two Company Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Take Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North und Rockstar Leeds sind Tochterunternehmen von Take Two Interactive Software. Alle anderen Marken und Zeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Der Inhalt dieses Videospiels ist fiktional. Es soll keine tatsächlich lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen einem Charakter, Dialog, Ereignis oder Handlungselement und tatsächlich lebenden Personen, Firmen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten getzeihen, zu entschuldigen oder zu fördern.

GAMES AKTUELL

2 VOLLVERSIONEN

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES



RACING SIMULATION 3



DEMOS, VIDEOS UND VIELES MEHR

DIE RÖMER



TEST DRIVE UNLIMITED



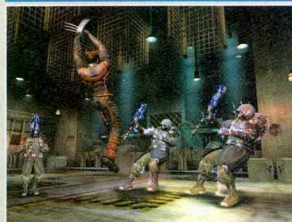
DATEN-BEREICH

Zwei Vollversionen: Spielen Sie das Hüpf-Abenteuer "Evil Twin" und geben Sie sich in "Racing Simulation 3" dem Geschwindigkeitsrausch hin.



Mit unseren Demos können Sie brandaktuelle PC-Games antesten. Diesen Monat mit dabei: Die stimmige Aufbastrategie "Die Römer", die geniale Knobelei "Eets", die Raserei "Micro Machines V4" und die Blockbuster-Umsetzung "X-Men 3".

X-MEN: THE OFFICIAL GAME



Außerdem finden Sie im Daten-Bereich unserer DVD mehr als zehn witzige Minispiele, nützliche Programme, Treiber, Patches und vieles mehr.

VIDEO-BEREICH

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

Vorschauen: Werfen Sie einen Blick auf kommende Top-Titel wie "Splinter Cell: Double Agent", den Antiterror-Kracher "Rainbow Six: Vegas" oder die Rennspiel-Überraschung "Test Drive Unlimited".

RAINBOW SIX - VEGAS PREY



Tests: Wird "Prey" seinen Vorschusslorbeeren gerecht? Warum sieht "Shinobido" aus wie "Tenchu"? Und wie gut fährt sich "Formel Eins 2006"? Unsere Test-Videos liefern alle 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



▼ RAINBOW SIX VEGAS:
Terrorangriff im Spielerparadies –
das kann ja wohl nicht angehen!
Die Rettung ab Seite 30.



▼ ALONE IN THE DARK: Grusel der
nächsten Generation erwartet Sie
ab Seite 44.



▼ NEED FOR SPEED CARBON:
Hochgeschwindigkeitsrennen auf
engen Serpentin – brandheiße
Infos ab Seite 40.

VON ALTEM UND NEUEM

**Haben Sie schon Ihre PlayStation3 vorbestellt?
Falls ja, schön! Falls nein, auch in Ordnung!**

Spannende WM-Wochen liegen hinter uns und spannende Spiele-Monate vor uns. So rückt der Start der PlayStation3 immer näher. Bei amazon, Media Markt & Co kann man sie bereits vorbestellen (50 Euro Anzahlung!) und erhält sogar einen Starttitel gratis dazu. Wir verkürzen die Wartezeit bis zum 17. November natürlich mit regelmäßigen Vorschauen und News, damit Sie wissen, ob es sich lohnt, schon in diesem Jahr ins Cell-Chip- und Blu-ray-Zeitalter durchzustarten.

Wer an das Thema Next Gen bislang keinen Gedanken verschwendet – etwa weil ihm das nötige "Kleingeld" fehlt – braucht sich übrigens auch keine Sorgen zu machen. Den vielen Highlights, die noch für PS2, Xbox und GameCube erscheinen, haben wir ein eigenes Special gewidmet. "God of War 2", "Final Fantasy XII", "Splinter Cell: Double Agent", "Need for Speed: Carbon" oder "Zelda: The Twilight Princess" sind nur einige der zahlreichen Titeln, die ich hier nennen könnte.

Wie ist das bei Ihnen? Sind Xbox360, PlayStation3 und Wii schon 2006 aktuell für Sie oder halten Sie den "alten" Systemen noch die Treue? Ich freue mich auf Ihre Zuschriften an leserbriefe@gamesaktuell.de.

**Im Jetzt und Hier wünsche ich Ihnen viel Spaß
mit der neuen Games Aktuell!**

T. Szedlak

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



GAMES AKTUELL IN PARIS

Für unsere große "Dark Messiah"-Vorschau ist Redakteur Andreas Szedlak nach Paris gereist. In der französischen Landeshauptstadt verschaffte er sich einen ersten Eindruck vom innovativen Multiplayer-Modus und löscherte zwischen den Gefechten Entwickler Alastair Halsby (Bild) mit Fragen. Bereits wenige Wochen zuvor hatten wir in Düsseldorf bei Ubisoft Gelegenheit, uns mit dem Einzelspieler-Part vertraut zu machen (Vorschau auf Seite 36).





JETZT AUCH IN WEISS.



PlayStation®Portable

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



AUF ZU NEUEN AUFGABEN ▶ Tom Clancy's Anti-Terrorsteam im Einsatz in der weltgrößten Spielermetropole



AUF ZU NEUEN UERN ▶ Mit neuem Entwicklerteam zieht die Anno-Serie aus, den PC-Thron zu erobern.



DER GROSSE AUSBLICK ▶ Diese Highlights kommen noch für PS2, Xbox und GameCube.

Alone in the Dark	44
Anno 1701	42
Baten Kaitos 2	57
Call of Juarez	56
Dark Messiah of Might and Magic	36
Die Gilde 2	54
Need for Speed: Carbon	40
Rainbow Six: Vegas	30
Splinter Cell: Double Agent	48
Spy Hunter: Nowhere to Run	50
Stronghold Legends	52
Super Smash Bros. Brawl	55
Test Drive Unlimited	46

Aktuelle Termine 58

Testcenter 64

Einleitung / Bestenliste	67
Ab durch die Hecke	70
Bet on Soldier: Blood of Sahara	73
Devil May Cry 3:	
Dantes Erwachen – Special Edition	71
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow	74
Prey	68
Shinobido	72

Einleitung / Bestenliste	75
Paradise	76

Einleitung / Bestenliste	79
Formel Eins 2006	80
International Volleyball 2006	81
Radsportmanager Pro 2006	81

Einleitung / Bestenliste	83
CivCity: Rom	84
Cossacks 2: Battle for Europe	85
Over G Fighters	85

Einleitung / Bestenliste	87
Gun	88
World of Warcraft	88

Einleitung / Bestenliste	89
Handheld-News	90
Astonishia Story	94
Brain Academy	93
Def Jam: Fight for NY – The Takeover	93
Field Commander	92
Juiced: Eliminator	92
Puyo Pop Fever	93
Tenchu: Time of the Assassins	94
Untold Legends: The Warrior's Code	94
World Tour Soccer 2	92





2 TOP VOLLVERSIONEN!

Evil Twin: Cyprien's Chronicles + Racing Simulator 3
 2 Spitzen-Vollversionen – Nähere Infos finden Sie ab Seite 8!

DER
 KOMPLETTE
 DVD-INHALT
 AB S. 8

SPECIAL

The Final Countdown 60

AKTUELL

Spiele-News 14
 Szene-News 22
 Most Wanted 26
 Games Convention 24

HARDWARE

Hardware-News 96
 Hardware-Tests 97

SERVICE

Leserbriefe 106
 Top 10 der bedeutendsten Personen der
 Video- und Computerspielindustrie 108
 Glossar 110

RUBRIKEN

Jahresabo 66
 Miniabo 109
 Editorial 4
 Ausblick 112
 Impressum 112

HEFT-DVDS

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

TIPPS & TRICKS

Cheats und Kurztips

AND1 Streetball 98
 Devil May Cry 3: 101
 Dantes Erwachen – Special Edition 103
 Empire Earth II 101
 Evil Twin 98
 FlatOut 2 98
 Formel Eins 2006 100
 God of War 98
 Half-Life 2: Episode 1 99
 Hitman: Blood Money 99
 Sensible Soccer 2006 100
 Tourist Trophy 102
 Urban Chaos: Riot Response 99
 GTA: Liberty City Stories 104

Handheld-Kurztips

Nintendo DS 102
 Sony PSP 100



68

PREY

AUF ZU NEUEN WELTEN ► Wenn Aliens Indianer entführen, schütteln selbst wir den Kopf. Doch hinter dem Story-Mumpitz lauert einer der besten Ego-Shooter des Jahres.



SPIELE-INDEX

Ab durch die Hecke 70
 Alone in the Dark 44
 AND1 Streetball 98
 Anno 1701 42
 Arthur and the Minimoys 16
 Astonishia Story 94
 Baten Kaitos 2 55
 B-Boy 17, 81
 Bet on Soldier: Blood of Sahara 73
 Bomberman: Act Zero 18
 Brain Academy 93
 Buzz! Junior Jungle Party 21
 Caesar IV 20
 Call of Juarez 56
 Chibi Robo: Park Control 92
 Coded Arms Contagion 91
 Dark Messiah of Might & Magic 36
 Def Jam: Fight for NY – The Takeover 93
 Devil May Cry 3: 103
 Dantes Erwachen – Special Edition 71, 103
 Die Gilde 2 54
 Dirge of Cerberus 16
 Disgaea 2: Cursed Memories 18
 Dungeon Siege: Throne of Agony 91
 Elite Beat Agents 92
 Empire Earth II 101
 Eragon 20
 Evil Twin 98
 Fatal Inertia 14
 Field Commander 92
 Final Fantasy III 92
 FlatOut 2 98
 Fluch der Karibik:
 Die Legende des Jack Sparrow 74
 Formel Eins 2006 80, 100
 Frontlines: Fuel of War 19
 Full Auto 2: Battlelines 18
 God of War 98
 Gun 88
 Half-Life 2: Episode 1 99
 Hitman: Blood Money 99
 International Volleyball 2006 81
 Juiced: Eliminator 92
 Kirby 92
 Lemmings 14
 Magnetica 92
 Mercury Meltdown 91
 Metal Gear Solid: Portable Ops 91
 Metal Slug 3D 16
 Mobile Ops: The One Year War 18
 My Singstar 19
 Need for Speed: Carbon 40, 92
 Paradise 76
 Phoenix Ride 2 92
 Prey 68
 Pro Evolution Soccer 6 91
 Project Sylph 14
 Puyo Pop Fever 93
 Radsportmanager Pro 2006 81
 Rainbow Six: Vegas 30
 Reservoir Dogs 14
 Saint Sava: The Hades 21
 Sega Genesis Collection 21
 Sensible Soccer 2006 100
 Shinobido 72
 Snow 14
 Splinter Cell: Double Agent 48
 Spyhunter: Nowhere to Run 50
 Stacked with Daniel Negreanu 16
 Stronghold Legends 52
 Super Smash Bros. Brawl 55
 Tenchu: Time of the Assassins 94
 Test Drive Unlimited 46
 The Legend of Spyro: A New Beginning 16
 The Sopranos 19
 Titan Quest 14
 Tony Hawk's Project 8 15
 Tourist Trophy 102
 Trauma Center: Second Opinion 21
 Untold Legends: The Warrior's Code 94
 Urban Chaos: Riot Response 99
 Warhawk 17
 World of Warcraft 88
 World Tour Soccer 2 92

PC-VOLLVERSIONEN

Viel Abwechslung mit unserem Sommer-Doppel: Hüpfen Sie durch eine Fantasy-Welt oder rasen Sie an Kiesbett und Leitplanke entlang.

2
KOMPLETTE
SPIELE AUF
DVD!

1. EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

DAS BÖSE IN IHNEN ERWACHT



▲ **SPATZENSCHLEUDER:** Cyprien bekommt es mit mehr als hundert abgedrehten Gegnerarten zu tun.



▲ **RÜSSEL MIT OHREN:** In zahlreichen lustigen Cutscenes wird die Fantasy-Story vorangetrieben.



▲ **GRAMMOFON:** Dieser seltsame Zeitgenosse steht auf Clownsklamotten und Schellackplatten.

INSTALLATION

Legen Sie die Heft-DVD ein. Bei aktivierter Autostart-Funktion erscheint das Hauptmenü. Klicken Sie auf den "OK"-Button links, um den ROM-Teil zu starten. Über das Register "Spiele" gelangen Sie in das Vollversionsmenü. Klicken Sie jetzt auf das Bild von "Evil Twin". Mit einem weiteren

Klick auf den vordersten Button unten installieren Sie das Spiel. **Wichtig:** Wählen Sie die Vollinstallation.

PATCH INSTALLIEREN

Nach der Installation müssen Sie noch einen Patch auf die Festplatte kopieren. Klicken Sie dazu im Installationsmenü auf "Patch kopieren".

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Evil Twin" über die neu angelegte Verknüpfung im Windows-Startmenü.

DEINSTALLATION

Um "Evil Twin" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Uninstall" im Startmenü.

Cheats zu Evil Twin auf Seite 98



▲ **SABBERMAUL:** Im klassischen Jump'n'Run-Stil hüpfen Sie von Plattform zu Plattform und sammeln Boni in Form dieser Hundeköpfe ein. Die automatische Kamera können Sie dabei jederzeit manuell nachjustieren.

FEATURES

- Skurriles Jump'n'Run-Abenteuer
- Acht geheimnisvolle Inseln mit insgesamt 76 Levels
- Abwechslungsreiche, komische Fantasy-Story
- Über 200 spannende 3D-Zwischensequenzen
- Lustige Charaktere
- Deutsche Sprachausgabe

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium II 400 MHz
Arbeitsspeicher: 64 MByte RAM
Festplatte: 700 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 16 MByte Grafikspeicher
DirectX 8 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

HANDBÜCHER ZU DEN VOLLVERSIONEN

Die Handbücher zu "Evil Twin" und "Racing Simulation 3" liegen im PDF-Format auf der Heft-DVD vor. Um eines der 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 im Register "Extras" und dort im Bereich "Tools".

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



2. RACING SIMULATION 3

KÄMPFEN SIE SICH MIT IHREM BOLIDEN DURCHS FAHRERFELD



▲ **EINSCHLAG:** Fliegender Frontflügel, abgeknickte Achse – ein realistisches Schadensmodell macht's möglich.



▲ **HECKANSICHT:** In der Wiederholung betrachten Sie das Rennen aus zahlreichen Kameraperspektiven.



▲ **ABFLUG:** Nur mit viel Gefühl im digitalen Gasfuß kommen Sie wieder aus dem Kiesbett heraus.

INSTALLATION

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

jetzt auf das Bild von "Racing Simulation 3". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie das Rennspiel schließlich auf Ihrer Festplatte.

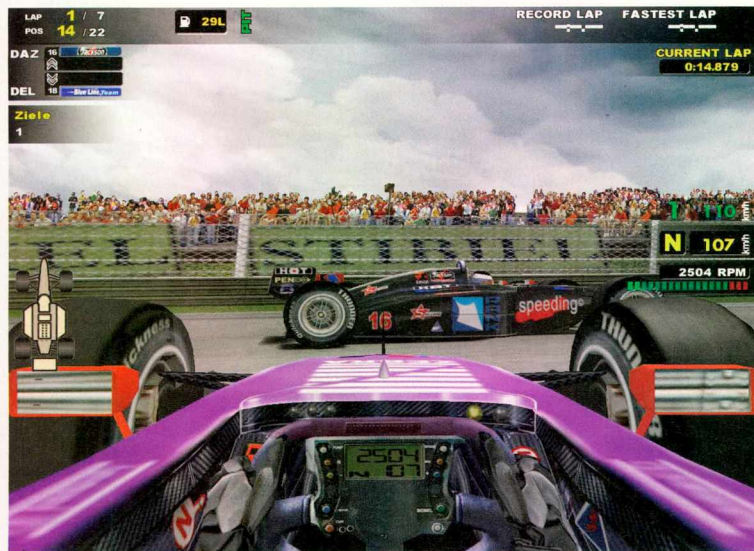
SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Racing Simulation 3" einfach über die

neu angelegte Verknüpfung im gleichnamigen Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um "Racing Simulation 3" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Deinstallation Racing Simulation 3" im Windows-Startmenü.



▲ **DREHER:** Auf Grund der realistischen Fahrphysik kommt es schnell mal zu einer unfreiwilligen Pirouette. Das Lenkrad-Display zeigt Drehzahl, Geschwindigkeit sowie den aktuellen Gang an.

FEATURES

- Umfangreiches Rennspiel
- 16 Strecken
- Motivierender Szenario-Modus, Beispiel: Sie starten als Zehnter und müssen mindestens einen Punkt einfahren
- Exzellente Fahrphysik
- Realistisches Schadensmodell
- Online-Modus für bis zu 15 Fahrer

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium III 400 MHz
Arbeitsspeicher: 64 MByte RAM
Festplatte: 400 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 16 MByte Grafikspeicher
DirectX 8 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

*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

PS3

PS2

XBOX 360

XBOX

WII

NDS



2 VOLLVERSIONEN:

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES



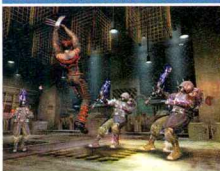
**DVD-COVER
ZUM AUSSCHNEIDEN
AUF SEITE
113**

RACING SIMULATION 3



8 DEMOS

X-MEN: THE OFFICIAL GAME



MICRO MACHINES V4



DIE RÖMER



EETS



RADSPORT MANAGER PRO 2006



HEIMSPIEL 2006: DER FUßBALLMANAGER



AUSSERDEM IM DATEN-BEREICH

DEMOS

- Extreme Metal Racing
- Space Rangers 2

MINISPIELE

- Alien Sky
- Atomaders
- Big Kahuna Reef 2
- Charm Solitaire
- Crystal Wizard
- Deep Sea Tycoon
- Flitzer
- Mahjominio

TOOLS UND TREIBER

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVir Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.5
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.73
- Nvidia Forceware 84.21
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

PATCHES

- Age of Empires 3 v1.7
- Anno 1503 v1.04.02
- Battlefield 2 v1.22 auf v1.30
- Call of Duty 2 v1.3
- Darkstar One v1.0.1271
- Far Cry v1.3
- F.E.A.R. v1.04 auf v1.05
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.01
- Heroes of Might and Magic 5 v1.01
- Tomb Raider: Legend v1.2

SCREENSHOT-GALERIEN

- Cars
- Dark Messiah of Might and Magic
- Rainbow Six: Vegas
- Super Paper Mario

11 MINISPIELE ZUM TESTEN

ASTROBATICS



BARNYARD INVASION



DESERT FURY





VIDEO-BEREICH

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

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

GameCube

Wii

VORSCHAU-VIDEOS

RAINBOW SIX: VEGAS



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



TEST DRIVE UNLIMITED



TEST-VIDEOS

AUSSERDEM IM VIDEO-BEREICH

VORSCHAU-VIDEOS

- Call of Juarez
- Paraworld
- Die Siedler 2: Die nächste Generation
- Spy Hunter: Nowhere to Run

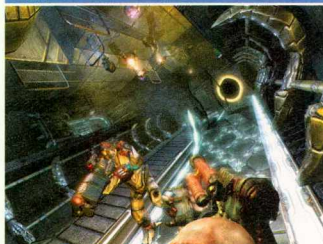
TEST-VIDEOS

- Radsport Manager Pro 2006
- Shinobido

FORMEL EINS 2006



PREY



EXTRAS

DAS TOR DES MONATS



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 ABSPIELEN

Nach der Installation des VLC Media Players ist das Abspielen der Videos ganz einfach: Klicken Sie im Windows-Arbeitsplatz Ihr DVD-Laufwerk mit der rechten Maustaste an und wählen Sie den Punkt "Play with VLC Media Player" – schon kann's losgehen!



XPS 700

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
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte 7.200 U/Min

- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 7900GS Grafik
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner

1.549 € 1.399 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Finanzierung schon ab 44,76 € mtl.
E-Value™: PPDE5-D07XPS

Inkl. 150 €
Rabatt

Dell™ XPS M1710 Enthusiast

- Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie mit Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz

- 80 GB** SATA Festplatte 5.400U/Min
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7900
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card

1.799 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Finanzierung schon ab 57,56 € mtl.
E-Value™: PPDE5-N07XPS

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, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.** Alle Preise sind gültig bis 18.07.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht 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 Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows 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 Viiv, Intel Xeon, Itanium, 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 gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. *Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen.



Dual-core.
Do more.

So viel Power gehört hinter Gitter



Dell™ empfiehlt Windows®
XP Professional.

Jetzt wollen sie aber losgemacht werden, der neue XPS 700 Desktop und das XPS M1710 Notebook. Der XPS 700 unterstützt bis zu Intel® Pentium® D Prozessor Extreme Edition 965, nVidia® nForce4™ SLI x16-Chipsatz, dual 512 MB nVidia® 7900GTX Grafikkarte und die revolutionäre Ageia™ PhysX™ Physikbeschleunigerkarte. Das XPS M1710 Notebook mit Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie Prozessor bietet ein atemberaubendes Wide-Aspect UltraSharp™ WUXGA 17"-Display mit TrueLife™, nVidia® 512 MB Go 7900 GTX Grafikkarte und bis zu 4 GB Speicher. Beide Systeme können durch speziell geschulte Dell-Techniker in einem 24 Stunden-Telefonsupport unterstützt werden.

Lass den XPS mal spielen. Hol ihn dir bei www.dell.de

oder ruf an: **0800 / 1 14 33 55** (Privatkunden) oder **0800 / 1 16 33 55** (Geschäftskunden)

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



werden kann. *Effektiver Jahreszins nur 9,9 % für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchheimgladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. *Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

AKTUELL

JETZT WIRD'S HEISS: BRANDNEUE SPIELE AUS DEN ENTWICKLUNGS- UND VERPACHTUNGSWELT



PC-NEWS

AUS FÜR SNOW

Take 2 hat die Arbeiten an der Gangsteraction "Snow" eingestellt. In dem moralisch fragwürdigen Werk sollten die Spieler in die Rolle eines Drogen-dealers schlüpfen, der mit brutaler Gewalt und cleverer Heroin-Logistik zum Unterweltkönig aufsteigt. ★★★



▲ **EINGESTELLT:** Die Gangster-Sim kommt nicht mehr.

ADD-ON FÜR TITAN QUEST

Laut Entwickler Brian Sullivan dürfte bald das erste Zusatzpack anstehen. Man habe "Titan Quest" von Anfang an so konzipiert, dass die Programmierung von Add-ons sehr leicht werden würde. ★★★

Invasion der Einfallspinsel LEMMINGS

PS2

► Zu Beginn der 90er revolutionierte eine grünhaarige Wusel-armee die Welt der Knobelspiele. Nach mäßig unterhaltsamen Ausflügen in die dritte Dimension wurde es jedoch still um die knuffigen Selbstmordkandidaten. Jetzt kehren die Lemmings zurück zu ihren Wurzeln. Das geglückte PSP-Comeback ist bereits im Handel. Derzeit schraubt Entwickler Team 17 an der PS2-Auferstehung. Am Grundprinzip wird sich nichts ändern: Mit Geschick und planerischer Weitsicht gilt es, die Einfallspinsel durch hindernisreiche 2D-Parcours zu lotsen. Wer die 156 Labyrinth bereits beherrscht, darf selbst erstellte Levels zwischen PSP und PS2 austauschen. Auch die EyeToy-Kamera findet Verwendung: Mit vollem Körpereinsatz bauen Sie den Lemmings Brücken über gährende Abgründe oder schleudern die Polygon-Zwerge durch die Luft.



Lemmings

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Sony

Preis: ca. 60 Euro



▲ **ERFINDER VOR:** Selbst kreierte Levels wird man zwischen PSP (Bild) und PS2 austauschen können.



Maulkorb verpasst

RESERVOIR DOGS

PS2

► Die Adaption von Quentin Tarantinos Regiedebüt "Reservoir Dogs" sorgt bereits vor der Veröffentlichung für Schlagzeilen – zumindest in Australien. Dort verweigerte die Kontrollstelle für Altersfreigaben dem Gangster-Thriller die Prüfplakette. Grund: exzessive Gewaltdarstellung. Als Folge wird das Spiel Down Under nicht erscheinen. Eidos' Umsetzung hält sich eng an den ziemlich brutalen Film. Dieser erzählt von einem misslungenen Bankraub, der in einem blutigen Fiasko endet.



Reservoir Dogs

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Eidos

Preis: ca. 60 Euro



▲ **HARTE TYPEN:** Die Reservoir Dogs haben eine fatale Schwäche für Schusswaffen.

Schneller als das Licht

FATAL INERTIA

PS2

► "Dynasty Warriors"-Entwickler Koei wagt sich ins Reich der Rennspiele: Im 22. Jahrhundert flitzen Gravitationsgleiter in "Fatal Inertia" nicht mehr über abgesteckte Pisten. Auf weitläufigen Wüsten- und Dschungelkursen legen Sie selbst die beste Route von Checkpoint zu Checkpoint fest. Ein üppiges Waffenarsenal leistet gute Dienste gegen die hartnäckige Raser-Konkurrenz.



Fatal Inertia

Erscheint: Nov. 2006

Hersteller: Koei

Preis: ca. 60 Euro



▲ **STAR WARS LÄSST GRÜSSEN:** Opulente Gleitergefechte in den Weiten des Weltalls.

Square Enix auf Abwegen

PROJECT SYLPH

Xbox360

► Öfter mal was Neues: Mit "Project Sylph" bringen die japanischen RPG-Experten exklusiv für die Xbox360 einen futuristischen Shooter im "Wing Commander"-Stil. Spektakuläre Weltraumschlachten und eine epochale Story inklusive.



Project Sylph

Erscheint: 2007

Hersteller: Square Enix

Preis: ca. 60 Euro



▲ **KONKURRENZ FÜR WIPEOUT:** Auch Koeis Fatal Inertia bietet Hochgeschwindigkeitsrennen in ferne Zukunft.



DUELL DES MONATS

RAINBOW SIX: VEGAS gegen **LAS VEGAS**



In der linken Ecke der neueste Taktik-Shooter aus dem Hause Ubisoft, in der rechten die Weltzentrale des Glücksspiels. Brutalo-Ballerei gegen Glitzer-Großstadt: Wer kann das Games-Aktuell-Duell für sich entscheiden?

Gefahren	
Fanatische Terroristen, die skrupellos in der Gegend rumballern.	Eine Sängerin namens Céline Dion, die jeden Abend skrupellos herumträllert. Vorteil: Las Vegas

Gewinnchancen	
Mit Taktik ist das Spiel auch für Einsteiger zu schaffen. Vorteil: Rainbow Six	Selbst mit viel Taktik ist ein Geldgewinn so wahrscheinlich wie Regen in der Wüste.

Verpflegung	
Soldatenrationen, die noch ungenießbar sind als Céline Dions Gejaule (siehe 'Gefahren')	Frühstückswürstchen, die noch fettiger sind als der Bulle von Tölz. Vorteil: Las Vegas

Frauen	
Die smarte Einsatzleiterin Joanna	Die scharfe Auszieh-Akrobatin Yuki Vorteil: Las Vegas

DER SIEGER: LAS VEGAS!

Auch wenn Ubisofts Antiterror-Einheit tapfer dagegen hält: Um Las Vegas, das Paradies aller Zocker, zu übertrumpfen, braucht man mehr als nur ein paar Soldaten. Besonders in Sachen Damenangebot hat das Casinozentrum die Nase vorn – trotz Céline Dion!



“SCHMETTER DICH NACH LEIPZIG!”

DIE GROSSE ROCKSTAR GAMES
TISCHTENNIS-STÄDTETOURL

SEI DABEI UND SPIELE DICH ZUM SIEG

- ★ Werde Regional-Meister deiner Stadt: bei einem der 14 Qualifikationsturniere und ziehe ein ins große Games Convention Finale in Leipzig!
- ★ Beweise dein Können oder übe vorher in einem der Trainings-Camps, die vor den jeweiligen Turnieren stattfinden. Dort versorgen dich unsere Trainer mit heißen Tipps und Tricks, die dir vielleicht den entscheidenden Vorteil im Turnier verschaffen können.
- ★ Oder scharfe dein Können vorab und erlebe das #1 Spiel für Xbox 360™[®] „Rockstar Games präsentiert Tischtennis“ schon jetzt zu Hause – Allein, zu zweit oder gegen die ganze Welt über Xbox Live™.
- ★ Weitere Informationen zu der Turnierreihe, den Austragungsorten, den Teilnahmebedingungen und Preisen** sowie weitere hilfreiche Trainingstipps, Hintergründe und Features findest du im Internet unter:

www.rockstargames.de/tischtennis

* Quelle: ESK Media Control

** Aufgrund regionaler Rechtsprechung muss bei dem Turnier in Wien von Versteigerung bzw. dem Gewinn von Preisen abgesehen werden.

6 TAGE - 14 STÄDTE EIN SIEGER!

15.07.2006: München, Nürnberg

22.07.2006: Frankfurt, Stuttgart

29.07.2006: Köln, Essen, Wien

05.08.2006: Bremen, Hannover

12.08.2006: Berlin, Hamburg, Zürich

19.08.2006: Dresden, Leipzig

Die große Freiheit

TONY HAWK'S PROJECT 8

PS2 PS3 Xbox Gamecube

Mit Teil acht der beliebten Skater-Saga zollt Entwickler Neversoft "Grand Theft Auto" Tribut. Anstatt sich an eine vorgegebene Hintergrund-story zu halten, erforscht der Rollbrett-Rabauke eine gigantische Großstadtkulisse ganz nach Belieben. Ganz ohne lästige Ladezeiten dürfen weitläufige Straßennetze, Fabrikgelände, Parkanlagen und sogar Hochhausdächer nach Lust und Laune auf ihre Skateboard-Tauglichkeit hin untersucht werden. Das Ziel: Sie wollen der beste Fahrer der Stadt werden.



Tony Hawk's Project 8

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Activision

Preis: ca. 60 Euro



▲ **SELBST IST DER SKATER:** Beim neuesten Tony Hawk steht die Rollbrett-Karriere im Mittelpunkt. Eine frei befahrbare Großstadt dient als Arbeitsplatz.

PRÄSENTIERT VON:



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, das R Logo, Rockstar Games präsentiert Tischtennis, das Rockstar Games präsentiert Tischtennis Logo und das A Take-Two Company Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Die Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und Xbox Logos sowie das Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und/oder in anderen Ländern. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.

PS2-NEWS

DIRGE OF CERBERUS

Fehlstart: Ende September schaltet Square Enix die japanischen Server für "Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus" ab. Offensichtlich fanden die mäßig spannenden und kostenpflichtigen Mehrspieler-Ballereien nicht genug Anklang. ++ +

STACKED

Für alle heimlichen Glückssitzer bringt Eidos "Stacked with Daniel Negreanu" im Spätherbst auch in Europa heraus. Xbox-, PC- und PS2-Zocker freuen sich auf spannende Kartenduelle und exklusive Tipps von Pokerprofi Negreanu. ++ +



▲ **ABGEZOCKT:** Am Pokertisch mit Daniel Negreanu.

Die Rache des Drachen

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

PS2 Xbox Gamecube

► In PSone-Zeiten zählte der Hüpfdrache Spyro zu den beliebtesten Videospielhelden überhaupt. Ein paar Jahre und einige nicht ganz so gelungene 128-Bit-Updates später war der lila Feuerspucker bereits ziemlich in Vergessenheit geraten. Jetzt will die einstige Jump'n'Run-Ikone beweisen, dass sie noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Dabei orientiert sich das kunterbunte Comeback weniger an den hüpfplastigen Episoden der jüngeren Vergangenheit, sondern nimmt die Ur-Trilogie zum Vorbild. Entsprechend wird in "A New Beginning" ausgiebig gekämpft. Vom Kopfstoß bis zum brenzigen Feueratem stehen Spyro zwölf Grundangriffe zur Verfügung, sich gegen seine Feinde zur Wehr zu setzen. Darüber hinaus lassen sich die Basisattacken zu extra wirkungsvollen Kombos verbinden.



The Legend of Spyro

Erscheint: Oktober 2006

Hersteller: Vivendi Universal

Preis: ca. 60 Euro



▲ **BRANDGEFÄHRLICH:** Der neue Auftritt von Polyon reptil Spyro soll actionlastiger ausfallen als die Vorgänger.

Vorgarten-Abenteuer

ARTHUR AND THE MINIMOYS

PC PS2

► Atari hat das Geheimnis um die Videospielumsetzung von Luc Bessons komischem Computermärchen gelüftet. In "Arthur and the Minimoys" schlüpfen Sie in die Haut des Titelhelden. Das Problem: Das Haus von Arthurs Großeltern ist hoch verschuldet. Die Lösung: Ein riesiger Schatz, der im Land der Minimoys versteckt ist. Um an die Dukaten zu kommen, reist der Jüngling ins Land der nur wenige Millimeter großen Minimoys und begibt sich mit zwei Wichtel-Freunden auf die Suche. Da die Grashalmmälder und Erdhöhlen vor Feinden und Fallen nur so wimmeln, ist Teamwork gefragt. Nur wenn Sie die individuellen Stärken und Schwächen Ihrer drei Teammitglieder optimal nutzen, haben Sie in der fantastischen Miniaturwelt von Biene Maja und Co eine Überlebenschance.



Arthur and the Minimoys

Erscheint: Januar 2007

Hersteller: Atari

Preis: ca. 60 Euro



▲ **JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES:** Arthur und seine Freunde.

Revolution der Comic-Soldaten

METAL SLUG 3D

PS2

► Zehn Jahre lang stand sie als Synonym für zweidimensionale Ballerkost par excellence. Jetzt wagt SNKs renommierte "Metal Slug"-Serie erstmals den Sprung in die dritte Dimension. Der ungewohnten Perspektive und dem modernen Polygon-Look zum Trotz soll das Spielgefühl der schwarzhumorigen Jump'n' Shoot-Saga erhalten bleiben. Auch in "Metal Slug 3D" ballern Söldner Marco und seine Gefährten also alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Vom Hochfrequenz-MG bis zur Schrotflinte leisten zig verschiedene, teilweise aufrüstbare Wummen gute Dienste gegen Horden von Fußsoldaten und Cartoon-Panzer. Mal sehen, ob die alteingesessenen Fans der Bit-map-Reihe den Dimensionssprung ebenfalls mitmachen.



Metal Slug 3D Hersteller: SNK Playmore

Erscheint: 4. Q. 2006

Preis: ca. 60 Euro



▲ **SCHRÄG:** Der Comic-Look scheint den Sprung in die dritte Dimension ganz gut zu überstehen.

GEWINNSPIEL

Electronic Arts hat uns tolle Preise rund um den Fantasy-Kult "Der Herr der Ringe" zur Verfügung gestellt: Gandalf und Sauron gibt's als streng limitierte, sehr wertvolle Sammlerfiguren von Sideshow Collectibles! Die beiden glücklichen Gewinner erhalten eine Figur und ein Exemplar des brandneuen "Schlacht um Mittel Erde 2" für die Xbox360!



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



Mitmachkarte auf Seite 27 ausfüllen und GEWINNEN!

SMS mit: **VCK** + Bestellnummer und einem Namen an 87555* FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPL

XBOX360-NEWS

MOBILE OPS

Mech-Nachschub von Namco Bandai: Im Xbox360-exklusiven "Mobile Ops: The One Year War" stapfen die japanischen Kampfröbter über die Schlachtfelder der Zukunft. Die U.S.-Veröffentlichung ist für Ende des Jahres geplant, ein PAL-Release ist noch ungewiss. +++

BOMBERMAN: ACT ZERO

Die beliebten Zünder kommen auf die Xbox360 - mit spektakulärer Optik und neuem Stil. Hoffen wir, dass bei der 3D-Umsetzung der traditionsreichen Mehrspielergranate nicht im Explosionsrausch die Übersicht flühen geht. +++



▲ TOP ODER FLOP: Bomberman als 3D-Spektakel – ob das klappt?

Pixel-Strategie

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

PS2

► In der letzten Ausgabe hatten wir über eine mögliche PAL-Veröffentlichung von "Disgaea 2" berichtet. Jetzt wurde die Europa-Version bestätigt: Koei bringt Nippon Ichis charmanten Taktik-Traum im Oktober. Grund zum Jubeln für PS2-Feldherren! Denn wie der Vorgänger bietet auch "Cursed Memories" höchst spannende, rundenbasierte Schlachten im japanophilen Fantasy-Look. Im Zentrum des Geschehens steht der Jüngling Adell, der mit seinen Gefährten in einer verfluchten Monsterwelt ums Überleben kämpft. Nur mit einer ausgewogenen Kämpfertruppe, der richtigen Strategie und vor allem genügend Auflevel-Ausdauer schaffen Sie's bis zum Dämonenkönig. Ob der fernöstliche Köpfchenkrieg eingedeutscht wird, oder ob Sie mit englischen Bildschirmtexten vorlieb nehmen müssen, ist noch nicht bekannt. In jedem Falle wird dieses Spiel ein Pflichtkauf für Freunde von "Suikoden Tactics", "La Pucelle" und Konsorten!



Disgaea 2: Cursed Memories
Erscheint: Oktober 2006

Hersteller: Koei
Preis: ca. 60 Euro



▲ FEINE BITMAP-GRAPHIK UND MÄCHTIG TIEFGANG: Disgaea 2 schafft den Sprung nach Europa.



▲ AUF PUNKTEJAGD IN FLENSBURG: Die Full-Auto-Piloten pfeifen auf die StVO.

Bleichschaden XXL

FULL AUTO 2: BATTLELINES

PS2

► Der erste Teil von Segas spektakulärer Crash-Orgie erschien exklusiv für die Xbox360. In der Fortsetzung schwingen sich ausschließliche PS3-Piloten hinter die Lenkräder mächtig gepimpter Automobile. In den weitläufigen Kampfarenen ist fahresches Können allerdings weit weniger wichtig als die Wahl der richtigen Waffen. Denn in "Full Auto 2" gewinnt, wer als Letzter noch fahren kann. Wenn sich bis zu acht Spieler mit Dach-MG, ferngesteuerten Raketen und Lasergeschütz beharken, sind nämlich nicht nur Motorschäden vorprogrammiert. Mit welchen Wummen Sie in die Schlacht ziehen, dürfen Sie vor dem Straßenkrieg selbst festlegen. Voraussichtlich pünktlich zum Start der PlayStation3 im November wird "Full Auto 2: Battlelines" im Handel sein. Eine Xbox360-Umsetzung ist nicht angedacht.



Full Auto 2: Battlelines
Erscheint: November 2006

Hersteller: Sega
Preis: ca. 60 Euro

Mitmachkarte
auf Seite 27
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL

Nintendo®

Sommer, Sonne, Spielelaute! Von wegen! Mit dem DS und dem neuen DS Lite kann man auch am Badesees prima zocken. Nintendo liefert Ihnen die passenden Spiele. Ganze 15 DS-Games können Sie diesen Monat abstauben, darunter alle aktuellen Topitel aus dem Hause Nintendo!



Mitarbeiter von Nintendo und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NUMMERENREVUE

DIE AMERIKANISCHEN ENTWICKLER 3D REALMS IN ZAHLEN:

1995

kam mit "Terminal Velocity" das erste Spiel unter dem "3D Realms"-Label heraus.

1997

wurde "Duke Nukem Forever" angekündigt – der Titel ist bis heute nicht erschienen.

1997

wurde auch "Prey" angekündigt – der Titel ist seit dem 14. Juli 2006 erhältlich.

3

Mal mussten die Entwickler die Grafikroutinen von "Duke Nukem Forever" austauschen.

500.000

Dollar will Take 2 zahlen, wenn "Duke Nukem Forever" noch 2006 fertig wird.

0,1

Prozent – so hoch schätzen wir die Wahrscheinlichkeit, dass Take 2 diesen Bonus zahlen muss.



Melodien für Millionen

MY SINGSTAR

PS3

► Auch wenn sich die PS2-Ära langsam dem Ende zu neigt, um die Zukunft von Sonys milli-nenschwerer Trällerreihe müssen sich Karaoke-Fans keine Sorgen machen. Mit 'My SingStar' debütiert die Sangesserie zum Systemstart auf der PlayStation3 – und verspricht einige inter-essante Neuerungen: Künftig müssen Sie sich nicht mehr mit einer vorgegebenen Songaus-wahl zufrieden geben, sondern können sich onli-ne Ihre ganz persönlichen Lieblingslieder herun-terladen. Darüber hinaus stehen verschiedene Skins, Musikvideos und Bandfotos zur Auswahl. Preise für die Download-Inhalte wollte Sony noch nicht nennen. Sind Sie bereits im Besitz einer 'SingStar'-Episode für PS2, sollen die dar-auf befindlichen Stücke auf jeden Fall kostenfrei ver-fügar sein.



My Singstar

Hersteller: Sony

Erscheint: Nov. 2006

Preis: ca. 60 Euro



▲ **SUPER SACHE:** Im Online-Shop stellen Sie sich Ihre eigene PS3-Songauswahl zusammen.

Polygon-Politikum

FRONTLINES: FUEL OF WAR

PS3

► THQs Ego-Ballerei nimmt sich eines brisanten Themas an: In naher Zukunft tobt ein heftiger Konflikt um die verbleibenden Energiereserven des Blauen Planeten. Zwischen den Westmächten (USA und Europa) und der so genannten Red-Star-Alliance (mit China und Russland an Bord) herrscht Krieg. Sie dürfen sich in diesem Fall selbst aussuchen, für welche Partei Sie Ihr virtuelles Leben riskieren. Der erbitterte Ego-Kampf in staubtrockenen Wüsten und zerbombten Städten soll dabei nicht zur plumpen Dauerfeuer-Orgie verkommen. Vielmehr setzt Entwickler Kaos Studios auf Rollenspielelemente: Zu Beginn der Soldatenkarriere entscheiden Sie sich für eine Spezialisierung und agieren fortan z.B. als Scharfschütze oder Recon. Für gute Leistungen im Feld wird Ihr Held mit Erfahrungspunkten belohnt, die nach und nach neue Fähigkeiten freischalten. So darf etwa nur der fortgeschrittene Recon Luftschläge anfordern – nachdem ihm das Oberkommando feierlich ein Fernglas vermacht hat.



Frontlines: Fuel of War

Hersteller: THQ

Erscheint: 2007

Preis: ca. 60 Euro



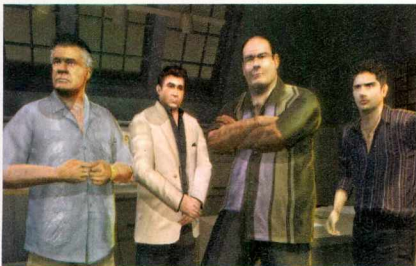
▲ **KRIEG AN ALLEN FRONTEN:** Nicht nur zu Fuß geht's in die Schlacht, auch diverse Vehikel können Sie kapern und steuern.

Willkommen in der Familie

THE SOPRANOS

PS2

► In den USA zählt die TV-Saga um die Sopranos seit Jahren zu den Quoten-Rennern. Hier zu Lande hat sich die vielköpfige Mafia-Familie bislang nicht so recht durchgesetzt. Das könnte sich mit dem anstehenden Videospiel rund um das italo-amerikanische Gangsterimperium allerdings ändern. In Zusammenarbeit mit den Drehbuchschreibern der Fernsehserie entsteht derzeit die Verfilmung bei den 7 Studios. Als Hauptheld wird mit Joey LaRocca eine neue Figur eingeführt. Selbstverständlich geben sich aber alle wichtigen Sopranos ebenfalls die Ehre. Inhaltlich dürfen Serien-Fans einen Mix aus realitätsnaher Action und einer spannenden Story erwarten, die zwischen der 5. und 6. Staffel angesiedelt ist.



The Sopranos

Hersteller: THQ

Erscheint: 4. Q. '06

Preis: ca. 60 Euro

▲ **EIN EHRENWERTER HAUFEN:** Die skrupellose Soprano-Sippschaft möchte man nicht zum Feind haben.

Urteil der Tester: Bester!



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

video Ausgabe 6/2006
TESTSIEGER

Im Hörtest dominierte Teufel das gesamte Testfeld* in allen Prüfpunkten.

- bester Frequenzgang
- sattester Bass
- sehr guter, ausgewogener Klang
- günstiger Preis

* Im Test: 5 Systeme aller namhaften Hersteller

- moddingscene.de 5/06: Gold Award!
- teschke.de 4/06: Konkurrenzlos und teuflich gut
- Power Play 9/05: neue Surround-Referenz!
- c't 7/05: „Gut!“
- Gamezoom.net 4/05: Testsieger!
- GameStar 1/05: neue Referenz!

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino



www.teufel.de

Mitmachkarte
auf Seite 27
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL



In Kooperation mit Midway verlosen wir diesen Monat einen bunten Reigen sagenhafter Preise. Das Highlight: Eine lebensgroße Statue von "Mortal Kombat"-Held Kung Lao im Wert von mehr als 1.000 Euro! Dazu gibt's "Rise & Fall"-Sammlereditionen und -Shirts sowie erstklassige Zocker-Hardware!

1x

Kung Lao in
Lebensgröße!



Rise & Fall Collector's Edition

1x

MSI K9N SLI
Mainboard



1x

MSI NX 7600
GS Grafikkarte



Logitech G7

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



10x

Rise & Fall T-Shirt

Kaiserliche Städteplanung CAESAR IV

Schon im alten Rom hatten Bürgermeister jede Menge zu tun. Davon können sich Fans kniffliger Aufbau- und Simulationsabenteuere ab September persönlich überzeugen. In "Caesar IV" gilt es, Häuser und Straßen zu bauen, die Landwirtschaft anzukurbeln, die einzelnen Bevölkerungsschichten zufrieden zu stellen, die Stadt vor Barbarenstämmen zu schützen und vieles mehr. Ganz schön anstrengend...

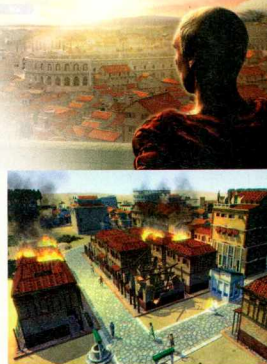


Caesar IV

Hersteller: Vivendi Universal

Erscheint: September 2006

Preis: ca. 50 Euro



▲ **WASSER MARSCH:** Nur wer die Feuerwehr stärkt, kann den zerstörerischen Flammen Einhalt gebieten.

Tolkiens Erbe ERAGON

Als Buch ist die Fantasy-Saga "Eragon" bereits ein Bestseller, im Dezember kommt die Verfilmung in die Kinos. Ein passendes Videospiel darf da natürlich nicht fehlen. Als junger Krieger schnitzeln Sie sich mal mit dem Schwert durch die Gegner, mal geben Sie ihnen vom Rücken Ihres Drachen aus Zunder.



Eragon

Erscheint: Dezember 2006

Hersteller: Vivendi Universal

Preis: ca. 60 Euro



▲ **BIS DIE SCHWERTER SCHARTIG WERDEN:** Brachiale Nahkampfaction steht im Mittelpunkt – auf Wunsch dürfen Sie gemeinsam mit einem Kumpel zuschlagen.

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!

MUSIKALISCHER RUNDUMSCHLAG

Nach dem genialen "Guitar Hero" werkeln die Musik-Magier von Harmonix nun an einem noch wegweisenderen Projekt: Für PS3 und oder Xbox360 soll ein Spiel erscheinen, in dem Gesang, Gitarre und Schlagzeug von Bedeutung sind. Sie können also vor dem Fernseher einen richtigen Bandwettbewerb inszenieren!

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Wir drücken die Daumen, dass an diesem Gerücht wirklich was dran ist! Zusammen mit Zockerkumpels eine Rockkapelle mimen? Her damit! Und dass Harmonix an einem Next-Generation-Spiel arbeitet, wurde sowieso schon von offizieller Seite bestätigt.

NEVERENDING TOY STORY

Square Enix arbeitet bereits fieberhaft am dritten Teil seiner erfolgreichen "Kingdom Hearts"-Serie. Der soll Ende 2007 erscheinen – und zwar ausschließlich für die PlayStation3. Ebenfalls toll: Erstmals werden auch die genialen digitalen Leinwand-Abenteuer aus dem Hause Pixar als Szenariovorlagen verwendet.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Square Enix wäre geradezu dumm, würden sie nicht auch den zweiten Teil des Disney-Verkaufshits versoffen. Dass auch Pixar-Helden in der PS3-Fortsetzung mitspielen, scheint ebenfalls sicher. Schließlich hat Disney das Erfolgsstudio inzwischen aufgekauft.

EXKLUSIVE PS3-PERLEN?

Frisches Futter für die PS3: Sowohl "Ninja Gaiden 2" als auch die nächste "Silent Hill"-Episode werden ausschließlich für Sonys Hightech-Wunder erscheinen. Besonders interessant: Konami baut seine Horror-Reihe zum rabiaten Shooter aus – als Vorbild für den Spielablauf dient der Genre-Konkurrent "Resident Evil 4 (dt.)."

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

"Ninja Gaiden 2" für die PS3? Durchaus glaubwürdig! Aber dass "Silent Hill" tatsächlich zum Action-Geballere mutieren soll, davon sind wir nicht so ganz überzeugt. Immerhin war die Serie bislang für ihren gemächlichen, aber dafür umso intensiveren Psychoterror bekannt.

Schere, Tupfer, Knochensäge TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

► Auf dem DS war die Operations-Simulation von Atlus ein Überraschungshit. Demnächst dürfen Hobby-Chirurgen auf Wii ihrem makabren Handwerk nachgehen. Die Wii-Fernbedienung funktioniert dabei als All-in-one-Besteck: Je nachdem, ob bei den Polygon-Patienten Bäuche aufgeschnitten, Blutungen gestoppt oder Wunden genäht werden müssen, gebrauchen Sie den Controller als Skalpell, Tupfer oder Nadel. Knappe Zeitlimits und komplexe Verletzungen versprechen Spannung im Wii-Op.



Trauma Center: Second Opinion
Erscheint: 2007

Hersteller: Atlus
Preis: ca. 60 Euro

DAS ZITAT DES MONATS

Ein dickes Paar hat
sie allemal! Und du?



Der Packungstext der PC-Busenparade 'All Star Strip Poker' unterschreitet selbst das Niveau des ohnehin peinlichen Spiels.

PS2-NEWS

BUZZ! JUNIOR JUNGLE PARTY

Kein kniffliges Quiz, sondern eine charmante Minispiel-Sammlung verbirgt sich hinter Buzz' Dschungelfette. 40 kurzweilige Geschicklichkeitstests wie Hindernislauf oder Totemprügeln werden dabei ausschließlich mit dem Plastik-Buzzer geockt. Daran könnten auch Erwachsene ihren Spaß haben!



▲ SÜSS: Drücken Sie die richtige Farbe, schlagen die Affen zu.

LUMINES PLUS

Der PSP-Knobelknaller 'Lumines' kommt für die große Konsolenschwester. Laut Entwickler Tetsuya Mizuguchi handelt es sich bei der PS2-Umsetzung allerdings mehr oder weniger 'nur' um eine direkte Portierung der Handheld-Fassung.

SAINT SEIYA: THE HADES

Beat'em-Up-Fans mit Manga-Faible freuen sich auf 'Saint Seiya: The Hades'. Im Oktober bringt Atari die japanische Prügelproduktion hier zu Lande in die Läden. Der Vorgänger 'Saint Seiya: Das Heiligtum' ist seit Ende Juni erhältlich.



▲ ANGESAGT: Die Saint-Seiya-Saga hat auch bei uns viele Fans.

SEGA GENESIS COLLECTION

Im November beschert uns Sega eine Oldie-Sammlung, die es in sich hat. Satte 28 Mega-Drive-Titel erinnern in der 'Genesis Collection' an goldene Bitmap-Zeiten. Mit dabei sind unter anderem die 'Golden Axe'-Trilogie, 'Sonic the Hedgehog', 'Phantasy Star'-Episoden, 'Virtua Fighter 2' und 'Shinobi 2'.

LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

PLAY
IT'S YOUR NATURE

IN KOOPERATION MIT ProSieben

COOLE DOWNLOADS
U.V.M. KOSTENLOS
SENDE PLAY
AN DIE 72626!

(Standard-SMS zu bestimmten Kosten)

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

24.-27.08.06

WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner:

G/C

GAMES CONVENTION

SZENE-NEWS

Was geht ab in der Video- und Computerspielbranche? Games Aktuell berichtet!

KOMMENTAR

Fabian Käufer

Redakteur
Games Aktuell

Erzwungener Abschied

Im Vergleich zu PC-Zockern, die regelmäßig in neue Hardware investieren müssen, um ihr System aktuell zu halten, haben es Konsoleros gut: Ihr System etabliert sich in der Regel für mehrere Jahre auf dem Markt und nach dem Kauf fallen keine Folgekosten an.

Aber wehe, die Nachfolge-Geräte kündigen sich an! Haben Sie in den letzten Monaten mal nach einem neuen Xbox-Spiel von Microsoft gesucht? Gibt es nicht! Mit dem Erscheinen der Xbox360 hat man die Vorgänger-Konsole schlagartig fallen lassen – der Hersteller wohlgerollt!



▲ EINER DER LETZTEN OLD-GEN-HITS: Destroy All Humans 2

Nintendo hingegen bemüht sich, dem GameCube noch ein paar Highlights zu verschaffen. Hier sind es vornehmlich Dritthersteller, die den Spielwürfel abgeschrieben haben. Und auch bei der PS2 hat der Ausstoß quantitativ und qualitativ nachgelassen – wir sind mal gespannt, wie viele hochklassige Titel noch für die PS2 kommen, nachdem die PS3 gestartet ist...

Die Leid Tragenden sind Millionen von Konsolen-Besitzern, die noch nicht auf die nächste Generation umsteigen wollen oder dies aus finanziellen Gründen nicht können. In einem Interview auf der Website Pro-G wurden die Pandemic Studios, Entwickler von "Destroy All Humans 2" für PS2 und Xbox, gefragt, warum sie noch auf die "alten" Konsolen setzten. Die Antwort: "Es gibt Millionen von PS2- und Xbox-Besitzern, und es wäre eine Schande, keine tollen Spiele mehr für diese Systeme zu machen." Darüber sollten auch andere Hersteller nachdenken!

EA KAUFT EIN

Electronic Arts hat Mythic Entertainment aufgekauft. Das 175-köpfige Team mit Firmensitz in der U.S.-Stadt Fairfax wird ab sofort unter dem Namen EA Mythic Online-Rollenspiele für den Publisher herstellen. Als eines der ersten Projekte nach dem fast fertigen "Warhammer Online" steht wohl die Fortsetzung des Internet-Urgesteins "Ultima Online" auf dem Plan. Das lässt sich einer Mitteilung auf der offiziellen Website des Spiels entnehmen.

GAMES AKTUELL MEINT:

Die Übernahme von Mythic ist sicherlich ein cleverer Schachzug von Electronic Arts. Zum einen sind die "Dark Age of Camelot"-Erfinder absolute Profis auf dem Gebiet der Online-Rollenspiele und zum anderen hat EA in diesem lukrativen Segment akuten Nachholbedarf. Ob ein neues "Ultima Online" sogar am Thron von Blizzards "World of Warcraft" rütteln kann? Schwer zu sagen, aber ein starker Konkurrent wäre der modernisierte Klassiker allemal.



SCENE-TICKER

Auf zu neuen Ufern: Die legendäre PC-Spielschmiede Blizzard will in naher Zukunft offensichtlich auch Konsolentitel veröffentlichen. In einer Stellenanzeige sucht das Studio nach einem Produzenten, der Erfahrung mit Xbox360, Wii und PlayStation3 hat. ♦ ♦ ♦ Vor die Hunde gegangen: Das

▲ AUFGEFRESSEN: EA schnappt sich die Macher von Warhammer Online.

BOXENLUDER

Die kanadische Schauspielerin Emmanuelle Vaugier wird in der Tuning-Heizerei "Need for Speed: Carbon" als digitale Schönheit Niki auftreten. Hier zu Lande dürfte Miss Vaugier höchstens Thriller-Fans bekannt sein: Sie spielte eines der bemitleidenswerten Opfer im Kinofilm "Saw 2".

GAMES AKTUELL MEINT:

Gegen schöne Frauen hat unsere Redaktion wahrlich nichts einzuwenden, aber eigentlich sollte Electronic Arts seine Moneten lieber in die Produktqualität investieren. Zudem scheint die Damenwahl weniger nach schauspielerischen Gesichtspunkten, denn auf Grund optischer Reize auf Frau Vaugier gefallen zu sein.

◀ BLICKFANG: Mal sehen, ob die Polygon-Version so hübsch wird wie die echte Emmanuelle Vaugier.

ZOMBIES AUF ZELLULOID

Regisseur Paul W.S. Anderson hat Details zum dritten "Resident Evil"-Kinofilm bekannt gegeben. Demnach trägt die Gruselei den Titel "Extinction" und wird in der Wüste rund um Las Vegas spielen. Zudem nannte Anderson die Darsteller seines Films: Milla Jovovich turnt als Alice herum, Ali Larter ("Final Destination") spielt Claire Redfield.



GAMES AKTUELL MEINT:

Gute Mimen machen noch keinen guten Film. Wenn "Extinction" so mies wird wie "Apocalypse", sollte man Anderson die Lizenz zum Filmmachen entziehen.

OSCAR-REIFER NINTENDO DS?

Im kommenden Hollywood-Streifen "Stormbreaker" spielt der DS eine tragende Rolle. Das Handheld wird vom Helden des Films als Spionage-Werkzeug und Rauchbombe eingesetzt.

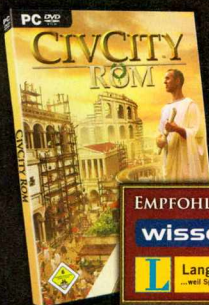
GAMES AKTUELL MEINT:

So doof das Ganze klingen mag, den Werbeeffect der Aktion sollte man nicht unterschätzen. Zumal der Film die Zielgruppe "männliche Teenager" anspricht.



CIVCITY ROM

ERBAUE DIE MÄCHTIGSTE
STADT DER WELT



EMPFOHLEN VON:

wissen.de



Langenscheidt

...weil Sprachen verbinden

„FANTASTISCHE GRAFIK ... WER SCHON IMMER
BOCK DARAUF HATTE, ROM ZU ERBAUEN UND
ZU BELEBEN, DER BEKOMMT HIER DIE BESTE
GELEGENHEIT DAZU.“

M. MAGAZIN

MACHT MIT BEIM GRÖSSTEN
LATEIN-WETTBEWERB DER
RÖMISCHEN WELT!

GRUPPENREISE NACH ROM UND VIELE
WEITERE TOLLE PREISE ZU GEWINNEN.

INFO UND ANMELDUNG AUF
WWW.WISSEN.DE/ROM



WWW.2KGAMES.DE/CIVCITYROM





GAMES CONVENTION 2006 – DIE GROSSE VORSCHAU



TERMINE + PREISE

Öffnungszeiten	
Donnerstag, 24.08.2006	09-18 Uhr
Freitag, 25.08.2006	09-18 Uhr
Samstag, 26.08.2006	09-20 Uhr
Sonntag, 27.08.2006	09-18 Uhr

Eintrittspreise:

Tageskarte/ermäßigt	10,-/7,- Euro
Abendkarte (ab 15.30 Uhr)	4,50 Euro
Tageskarte Kind (6-12 Jahre)	3,50 Euro
Tageskarte Eltern	7,- Euro
(Erwachsene in Begleitung ihrer Kinder)	
Dauerkarte	24,50 Euro

Anreise:

Mit dem Auto: Über die A14 (Halle Dresden) Abfahrt "Leipzig-Messe" (Halle) in unmittelbarer Nähe zum Autobahnkreuz "Schkeuditzer Kreuz" (A14 Halle Dresden/A9 Berlin-München) oder über die Bundesstraße B2, Abfahrt "Leipzig-Messe" (Halle).

Mit dem Nahverkehr: Mit der Straßenbahnlinie 16 benötigt man etwa 20 Min. vom Hauptbahnhof in Richtung "Messe" (Halle) (Endhaltestelle). Die Bahnen fahren im 8-Minuten-Takt und bringen Sie fast bis zum Messeingang West (Glashalle) oder zum Eingang des Congress Centers.

Neue Eingänge:

Um Gedränge und lange Wartezeiten im Eingangsbereich zu vermeiden, werden für alle Besitzer einer Eintrittskarte (!) zusätzliche Eingänge eingerichtet. Diese führen direkt in die Hallen 4 und 5, in denen auch Microsoft und Nintendo zu finden sind. Weitere Infos unter: www.gc-germany.de

Die wichtigste Spielemesse Europas steht kurz bevor. Wir enthüllen Spiele-Highlights, Stars und Rahmenprogramm der Games Convention 2006.

Wenn vom 24. bis 27. August die fünfte Games Convention stattfindet, wird es nach Einschätzung der Messeleitung wieder einen neuen Besucherrekord geben. Nach 134.000 Gästen im letzten Jahr rechnet man nun mit mehr als 150.000 begeisterten Spielern.

Eines der wichtigsten Zugpferde soll die Europapremiere der PlayStation 3 werden. Dabei hat Sony noch gar nicht entschieden, ob und in welchem Umfang PS3-Spiele auf der GC 2006 zu sehen sein werden. Aber wir

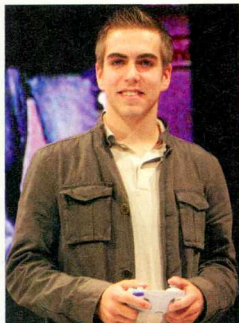
können uns ehrlich gesagt kaum vorstellen, dass Sony die neue Luxuskonsole drei Monate vor der Markteinführung zu Hause lässt.

Microsoft setzt voll auf Xbox360 und hat mit "Viva Pinata" und "Forza Motorsport 2" zwei Weltpremiere zu bieten. Erstmals wird auch neues Zubehör wie das Funk-Lenkrad, die Xbox-Live-Visions-Kamera und das HD-DVD-Laufwerk öffentlich gezeigt. Am Microsoft-Stand sollen wieder "viel Natur und organische Materialien" das Gefühl vermitteln,

eine "andere Welt" zu betreten. Das Highlight für PC-Spieler soll "Flight Simulator X" werden. Nintendo konzentriert sich hingegen auf die Vorstellung seiner Wii-Konsole: Endlich dürfen auch Normalo-Zocker den genial-innovativen Remote-Controller ausprobieren.

VIELE GROSSE NAMEN

Potenzielle Hits wie "Sonic the Hedgehog", "Virtua Fighter 5" und "Yakuza" sollen die Besucher auf den Sega-Stand locken. Ubisoft hält mit



▲ **WM-STAR:** Der Kicker-Profi Philipp Lahm macht Werbung für Nintendo.



▲ **PREMIERE:** Auf der Games Convention werden Sie das Xbox360-Debüt von Konamis genialer Fußball-Serie "Pro Evolution Soccer" bestaunen können.

THE DOME AUF DER GC



Der Höhepunkt des Rahmenprogramms 2006 heißt "The Dome". Folge 39 des Musikshow-Dauerbrenners steigt am Messesfreitag, 25. August 2006, ab 19 Uhr in der Halle 1 auf dem Messegelände.

Toll: Die Tickets (24,90 Euro Stehplatz, 29,90 Euro Sitzplatz) berechtigen am Veranstaltungstag auch zum Besuch der GC: An den Info-Countern in der Glashalle bekommt man nach Vorlage eines "The Dome"-Tickets eine Tageskarte für die Messe. Welche Acts bei "The Dome 39" auftreten werden, ist leider noch nicht entschieden.



▲ SYMPATHISCHES DUO: Die Moderatoren Sandy und Oli sind begeisterte Zocker und freuen sich auf 10.000 Fans bei "The Dome 39" in Leipzig.



▲ TOP-THEMA GC: MTV und viele andere Fernsehsender werden live vor Ort sein.

► CHECKER: 2005 gehörte Comedian Erkan zu den vielen Promis auf der Spielemesse.



▲ EIN TOLLES ERLEBNIS: Wie in den letzten Jahren steigt vor der GC ein Eröffnungskonzert.



▲ PROBESPIEL: Nintendo und Sony verleihen an ihren Ständen die Handhelds DS und PSP.



▲ FUSSBALLGOTT: Auch der Pro-Evolution-Soccer-Erfinder Seabass kommt nach Leipzig.



Versionen von "Dark Messiah", "Splinter Cell: Double Agent" und mit dem Remake von "Die Siedler 2" dagegen.

Konami setzt auch sechs Wochen nach dem WM-Finale auf das runde Leder. Producer Shingo "Seabass" Takatsuka wird "Pro Evolution Soccer 6" persönlich in Leipzig präsentieren. In einer Weltpremiere wird auch die Xbox360-Version der Serie zu sehen sein. Ausgewählte PS3- und Wii-Titel runden das Konami-Programm ab.

EA hält sich bezüglich des GC-Auftritts noch bedeckt, stellt aber die

Anwesenheit von Will Wright ("Die Sims") in Aussicht, der sein neuestes Werk "Spore" in Leipzig vorstellen will. Während aus dem EA-Sports-Sortiment auf der E3 im Mai nur "Madden NFL 07" zu sehen war, sollen auf der Games Convention nun alle Sportgames spielbar sein – der "FIFA 07"-Kick natürlich inklusive.

Sony verspricht einen riesigen Messeauftritt, rückt aber nur wenige Details raus. Immerhin ist schon jetzt sicher, dass auf dem Leipziger Marktplatz eine "SingStar"-Bühne stehen wird. Am Stand darf man sich eine PSP ausleihen, "SingStar" wird hier vom "DSDS"-Teilnehmer Nevio Passaro vorgestellt. Nilz Bokelberg, einer der ersten Viva-VJs überhaupt, wird wie 2005 viele lustige "Buzz"-Rate-runden moderieren.

HARTE HITS

Volljährige Besucher dürfen sich im Kinosaal am Midway-Stand abwechselnd Videos von "UT 2007" und "John Woo presents Stranglehold" anschauen. John Woo kommt leider nicht, nach Leipzig, dafür aber Mark Reign ("UT 2007") und Ed Boon ("Mortal Kombat"). Außerdem sollte man sich die stolze fünf Meter große

"Unreal"-Figur am Stand mal genauer ansehen – die dürfte ein gigantischer Blickfang werden.

THQ zeigt "Stalker" – wenn das nicht schon Grund genug ist, nach Leipzig zu reisen! Volljährig sollte man dafür aber schon sein. Aber auch an die Kleinen wurde gedacht, die können sich mit diversen Spongebob-Spielen amüsieren.

Bei Activision gibt's nicht nur die allseits beliebte Halfpipe, auf der Skater-Profis ihr Können darbringen, sondern auch zwei Premieren: Erstmals werden "Call of Duty 3" und das neue "Indiana Jones" öffentlich vorgestellt – im Kinosaal. Weiteres Highlight ist ein LAN-Duell mit "Enemy Territory: Quake Wars".

E-Sport-Fans sollten am Stand der World Cyber Games Halt machen und hier bei einem der vielen offenen Turniere mitmachen. Samsung, ATI und Microsoft spendieren schöne Preise, außerdem kann man sich für das WCG-Finale qualifizieren.

UND WIR SIND AUCH DABEI

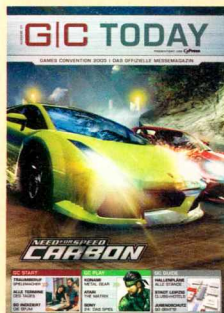
Natürlich ist auch CyPress wieder vor Ort! In Halle 3 auf Stand A01 können Sie nicht nur kleine Überraschungsgeschenke abstauben, sondern auch

mit den Games-Aktuell-Redakteuren einen Plausch abhalten. Wir freuen uns schon auf Sie!

SZ ■

GC TODAY

Auch in diesem Jahr veröffentlicht CyPress (unter Mitarbeit der Games-Aktuell-Redaktion) das offizielle Messemagazin. GC TODAY liefert spannende Infos über die Highlights der einzelnen Messetage und gibt außerdem wichtige Tipps zur Games Convention 2006 und zur Stadt Leipzig. Damit ist GC TODAY ein unverzichtbarer Messeführer. GC TODAY erscheint täglich neu und wird am Messe-Eingang kostenlos verteilt.



▲ RELAXT: In bequemen Sesseln die neuesten Hits zocken – so soll das sein.



MOST WANTED

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

i zu Platz 02

Hideo Kojima spricht Klartext

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Wie Hideo Kojima in einem Interview enthüllte, zeigte der E3-Trailer von "MGS 4" tatsächlich Spielszenen. Darüber hinaus ist Konamis Mastermind davon überzeugt, dass man das Action-Adventure bis zur Fertigstellung Ende 2007 grafisch noch stark verbessern könne. Auch soll Sonys 6-Achsen-Technologie einen Weg in Snakes finales PS3-Abenteuer finden – nur weiß man bei Kojima-Productions noch nicht, in welcher Form. Snakes bedenklicher Gesundheitszustand wird sich im Laufe der Geschichte übrigen weiter verschlechtern.

Weil Raiden in Europa und den USA so unbeliebt ist, hat Kojima den "MGS 2"-Helden nun viel cooler gemacht. Damit will er die westlichen Spieler schockieren. Steuern wird man Raiden jedoch nicht können. Musikalisch geht "MGS 4" neue Wege, das bekannte Titelthema hat ausgedient. Akustisches Kernstück ist der Song, der schon den packenden E3-Trailer untermalte.



▲ ALTER BEKANNTER: Liquid hat Ocelots Körper übernommen.



UNREAL TOURNAMENT 2007

VORMONAT: PLATZ 1

Genre Ego-Shooter
Hersteller Midway
Erscheint 1. Quartal 2007
Info in Heft 06/2006



METAL GEAR SOLID 4

VORMONAT: PLATZ 5

Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 4. Quartal 2007
Info in Heft 07/2006



TEKKEN 6

VORMONAT: PLATZ 2

Genre Beat'em-Up
Hersteller Namco
Erscheint 1. Quartal 2007
Info in Heft 06/2006



RESIDENT EVIL 5

VORMONAT: PLATZ 6

Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 4. Quartal 2007
Info in Heft 09/2005



GEARS OF WAR

NEUEINSTIEG

Genre Action
Hersteller Microsoft
Erscheint 4. Quartal 2006
Info in Heft 06/2006



PRO EVOLUTION SOCCER 6

VORMONAT: PLATZ 10

Genre Fußball
Hersteller Konami
Erscheint Oktober 2006
Info in Heft 06/2006

i zu Platz 04

grand theft auto IV

Versteckspiel

GTA 4

PS3 Xbox360

Erst kürzlich veröffentlichte die Online-Filmseite IMDB die Namen der ersten Synchronsprecher für "GTA 4": Lazlow Jones und Navid Khonsari. Beide waren schon als Sprecher für die Serie tätig. Dass die IMDB-Meldung einige Tage später ohne Angaben von Gründen von der Seite genommen wurde, lässt vermuten, dass Rockstar ein wenig nachgeholfen hat.

i zu Platz 05



Appetithappen

HALO 3

Xbox360

Bungie veröffentlichte jetzt auf seiner Homepage ein kleines Video, das die Entstehung des Announcement-Trailers zu "Halo 3" dokumentiert. Wer Xbox Live nicht hat, kann diese interessante Aufzeichnung auf der offiziellen Seite www.bungie.net herunterladen. Eine Alternative wäre auch www.bungie.de, die wohl größte deutsche "Halo"-Community.

▲ 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.



MOST WANTED

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

04  GRAND THEFT AUTO 4 VORMONAT: PLATZ 3 Genre Action Hersteller Rockstar Games Erscheint 17. Oktober 2007 Info in Heft 06/2006	05  HALO 3 VORMONAT: PLATZ 4 Genre Ego-Shooter Hersteller Microsoft Erscheint 2. Quartal 2007 Info in Heft 07/2006
09  SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT VORMONAT: PLATZ 9 Genre Action-Adventure Hersteller Ubisoft Erscheint September 2006 Info in Heft 08/2006	10  FINAL FANTASY 12 VORMONAT: PLATZ 8 Genre Rollenspiel Hersteller Square Enix Erscheint 1. Quartal 2007 Info in Heft 07/2006



▲ **ALTE BEKANNTE:** Auch im zwölften Teil sind die Chocobos wieder mit von der Party. Hier reitet gerade Basch auf einem ins Gefecht.

Schmuckstück für Sammler

FINAL FANTASY 12

► Square-Enix' zwölfte "Final Fantasy"-Episode erscheint in den USA als Collector's Edition. Allerdings ist diese nur bei den Online-Händlern www.ebgames.com und www.gamestop.com erhältlich. Versendet wird die aufgemotzte PS2-Perle parallel zum regulären Verkaufstart in den USA, also am 31. Oktober 2006. Neben einer neuen Verpackung trumpft die Collector's Edition mit einer Bonus-DVD auf. Auf dieser finden "FF"-Fans neben diversen Trailern zu "FF 12" Interviews mit den Machern sowie Featurettes, die einen Einblick in die Geschichte der Rollenspielserie gewähren. Ob dieses schicke Extra auch der deutschen Fassung beiliegen wird?

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: 23.08.2006

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 08/06"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT: _____ PLATTFORM _____

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

ICH WARTEN AUF: _____ PLATTFORM _____

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

- | | | |
|---|--|--|
| ☐ Action | ☐ Sport | ☐ Rennspiel |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Adventure | ☐ Taktik/Runden-Strategie |
| ☐ Simulation | ☐ Jump'n Run | ☐ Beat'em-Up/Wrestling |
| ☐ Action-Adventure | ☐ Taktik-Shooter | ☐ Rollenspiel |
| ☐ 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 08/2006 teilnehmen.**

CYNAMITE.DE CYN
MITE.DE CYNAMITE
E CYNAMITE.DE CYN
NAMITE.DE CYNAM
E.DE CYNAMITE.DE
CYNAMITE.DE CYN
MITE.DE CYNAMITE
E.DE CYNAMITE.DE
CYNAMITE.DE CYNAM
TE.DE CYNAMITE.D

**Das interaktive Entertainment-Portal
für Computer- & Videospiele und DVD-Filme**

Alles über PC, PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360,
Nintendo DS, GameCube, Wii und DVDs

**Ab August stehst DU
im Mittelpunkt!**

www.cynamite.de

CYNAMITE.DE
my entertainment network



Tom Clancy's RAINBOW SIX[®] VEGAS

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal (bekannt durch) Prince of Persia, Splinter Cell

- ▶ Teil fünf der beliebten Reihe
- ▶ Spielt in der glitzernden U.S.-Metropole Las Vegas
- ▶ Sie steuern ein Team aus drei Anti-Terrorspezialisten
- ▶ Enthält viele Mehrspieler-Modi
- ▶ Einfache Befehlsvergabe
- ▶ Grafisch auf dem neuesten Stand der Next-Gen-Technik

Internet

www.rainbowsixgame.com

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	Nov. 2006 – 50 €	erscheint nicht	Nov. 2006 – 60 €	erscheint nicht	Nov. 2006 – 60 €	erscheint nicht	erscheint nicht



Las Vegas am Abgrund: Die Banditen in der amerikanischen Glücksspielmetropole haben neuerdings zwei Arme! Ein klarer Fall für Ubisofts tapfere Eingreiftruppe.



▲ **DER PARTNER MIT DER COOLEN SCHNAUZE:** Während wir uns um die Schurken kümmern, reckt Kollege Park seine Digi-Visage in den Himmel. (PC)



▲ **DIE SACHE MIT DER PHYSIK:** Das Levelinventar reagiert neuerdings realistisch auf Beschuss. Achten Sie beispielsweise auf den sich wölbenden Teppich! (PC)



▲ **DER AFFE IN DER UNIFORM:** Die Rainbow-Six-Soldaten sind so akrobatisch begabt, dass sie sich sogar kopfüber abseilen können. Nichtsdestotrotz müssen Sie höllisch aufpassen: Wenn ein Terrorbruder aus dem Fenster schaut und die Kraxelei bemerkt, fällt Ihr Söldner im wahrsten Wortsinne durch! (PC)

Rentner, die ihre Pensionen verzocken, horrenden Hotelpreise und dazu das allabendliche Geträller der Pop-Heulboje Céline Dion: Selbst für friedliebende Menschen gibt es genügend Gründe, das Spielerparadies Las Vegas nicht zu mögen. Was sollen da erst antikapitalistische Terroristen über den Wüstenmoloch denken?

Wenn Ubisoft Recht hat, lautet die Antwort: Sie hassen es! Denn im neuesten Teil der beliebten Shooter-Serie "Rainbow Six" starten die bösen Buben einen Frontalangriff auf die glitzernde Poker-Hochburg. Blaue Bohnen statt Roulettekugeln, Entführung statt

Verführung, Bomben statt Bluffs: Las Vegas versinkt im Chaos.

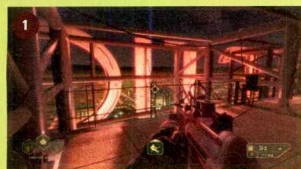
TRIO MIT DREI WUMMEN

Und weil wir uns trotz der bierernsten Thematik immer noch in einem Videospiel befinden, wird die Casinokrise nicht von einer ganzen Armee entschärft, sondern von gerade mal drei strammen Soldaten: Unter Ihrer Leitung geben der deutsche Sprengstoffexperte Michael Walter, der asiatische Technikspezialist Jung Park und das (natürlich aus den USA stammende) Allround-Genie Logan Keller dem Lumpenpack Saures. Beim Spielaufbau

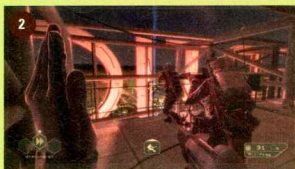


▲ **DER KERL AN DER WAND:** Gehen Sie in Deckung, schwenkt die Kamera hinter den Körper Ihres Recken – übersichtlicher geht's kaum! (Xbox360)

TAKTIK-LEKTION 1: AM SEIDENEN FADEN



▲ **PHASE 1:** Weil der Weg durch das Treppenhaus versperrt ist, wendet sich unser Dreierteam der Außenfassade des Hotels zu.



▲ **PHASE 2:** Mit einer Handbewegung schicken wir die beiden Kollegen nach vorne. Brav führt die künstliche Intelligenz den Befehl aus.



▲ **PHASE 3:** Herr Park und Herr Walter kraxeln automatisch über die Brüstung und seilen sich langsam ab. Danach folgen wir den beiden.



▲ **DER KREIS DES TODES:** Um präzise Salven abzufeuern, aktivieren Sie das Zielfernrohr Ihrer Waffe – und drücken dann im rechten Moment ab. (Xbox360)



▲ **DIE IRONIE DES SCHICKSALS:** Wo normalerweise unzählige Menschen um Millionengewinne spielen, entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. (Xbox360)



▲ **DAS PLUS AN ATMOSPHÄRE:** Zwischensequenzen wie diese verbinden die Levels miteinander – ist doch viel schöner als Ladebildschirme, oder? (PC)



▲ **DIE DREI VON DER ABSEILSTELLE:** Während die Terroristen im Inneren des Gebäudes noch nichts ahnen, kraxelt Ihr Team an der Fensterfront entlang. (PC)

orientiert sich die Terrorhatz am Firmenkollegen "Ghost Recon: Advanced Warfighter": Packende Zwischensequenzen in Echtzeit verbin-

den die einzelnen Missionen miteinander. Spannungshemmende Ladebildschirme bleiben Ihnen also erspart. Beispielsweise besteigen Sie am Ende eines Levels den Teamhubschrauber, hubschrauben zum nächsten Einsatzort und hüpfen dort wieder raus. Als Inspirationsquelle für diese Nonstopaction geben die Entwickler den genialen TV-Thriller "24" an – wirklich kein schlechtes Vorbild!

AUSSEN HUI, INNEN HUI

Aber nicht nur das Grundgerüst verspricht packende Bildschirmunterhaltung, auch spielerisch macht das Team Rainbow keine

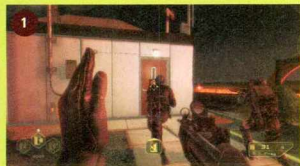
Gefangenen. Die Fehler der Vorgänger ausmerzen, deren Stärken ausbauen, neue Spielspaß-Förderer einbauen – so lautet der ehrgeizige Einsatzplan. Und tatsächlich, im ersten Praxistest hinterlässt der Trip nach Las Vegas einen blendenden Eindruck. Besonders die ebenso vielfältigen wie schnell kapierten Taktikoptionen entpuppen sich als Jackpot der Nützlichkeit. Ob Zangenangriff, Rückzug oder Ausschwärmen, jeder Befehl ist in Windeseile erteilt. Und was noch viel wichtiger ist: Die beiden Computer-Kameraden (Sie steuern nur Logan direkt) führen Ihre Kommandos zwar ohne Mur-

ren aus, verhalten sich ansonsten aber ebenso autonom wie clever. Gut so, schließlich ist "Rainbow Six" ein Taktik-Shooter und keine Babysitter-Simulation!

WIE AM SCHNÜRCHEN

Neben den bereits erwähnten Manövern hat Ihre Mannschaft noch einige frische Tricks auf Lager. Die wohl bedeutendste Neuerung ist ein Seil, das im Rucksack eines jeden Söldners schlummert. Mit dem Strick inszenieren Sie jedoch keine bizarren Fesselspielen, vielmehr macht Ihr Team damit an bestimmten Stellen einen auf Reinhold Messner.

TAKTIK-LEKTION 2: HEREINSPAZIERT!



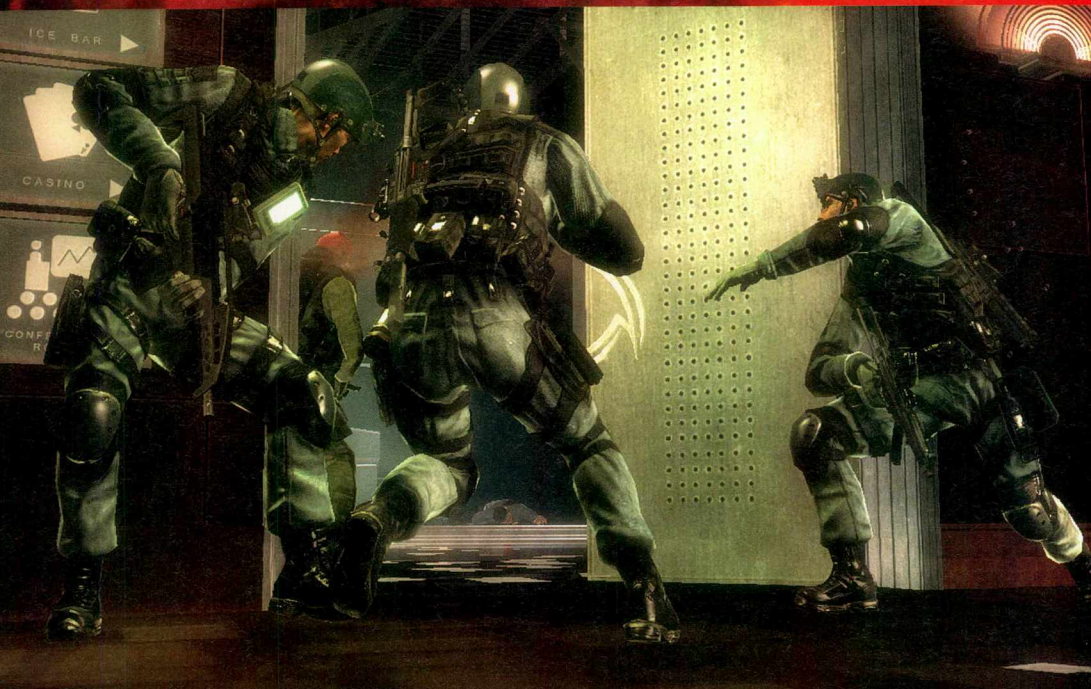
▲ **PHASE 1:** Eine geschlossene Türe? Das sollen sich erst mal unsere KI-Kollegen anschauen. Also schicken wir Park und Walter los.



▲ **PHASE 2:** Das Team hat inzwischen Stellung bezogen und wartet auf weitere Befehle. Wir entscheiden uns dafür, den Raum zu stürmen.



▲ **PHASE 3:** Wie gewünscht treten unsere Mitstreiter die Türe ein und rennen in das Gebäude – mal sehen, was uns dort erwartet...



▲ **DER SEGEN DER TECHNIK:** Dank der Hardware-Kraft von neuen Grafikkarten beziehungsweise der Next-Generation-Konsolen sieht Rainbow Six: Vegas schlichtweg fantastisch aus. Besonders für die ebenso geschmeidigen wie realistischen Animationen gebührt den Machern ein dickes Lob. (PC)

So binden Sie das Tau an Geländern fest und seilen sich dann langsam daran ab. Diese Bergsteigerakrobatik sieht nicht nur wagemutig aus, sie bringt Ihnen auch taktische Vorteile.

Stellen Sie sich mal vor, Sie wären ein Terrorist (ja, wir wissen schon, dass Sie keiner sind – nur mal vorstellen!). Falls Sie gerade Ihren Rundgang machen und meilenweit keine Bedrohung zu sehen ist, ist die Überraschung umso größer, wenn plötzlich drei Soldaten durch die Fensterscheiben fliegen – fies, oder?

Weitaus lautlosere Methoden fördert die ebenfalls brandneue

Schlangenkamera. Wie der Name des Hightech-Werkzeugs vermuten lässt, handelt es hierbei um eine schlauchförmige Linse, die man in jede noch so schmale Öffnung schieben kann – nein, nicht was Sie jetzt wieder denken! Besonders vor dem Betreten eines Raumes empfiehlt sich der Einsatz des Spionage-Stängels: Einmal unter der Tür durchgesteckt, liefert die Schlangenkamera eine Vorschau auf das, was Sie hinter der Pforte erwartet. Das wahrscheinlichste Szenario: Eine Horde Terrortypen steht Schmiere und hat im brennendsten Fall auch noch Geiseln in ihrer Gewalt.



▲ **DAS FENSTER DER INFORMATION:** Links oben im Bild werden kurze Filmchen eingespielt. So sehen Sie beispielsweise TV-Sendungen zur aktuellen Lage. (PC)

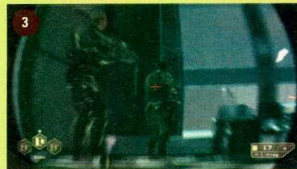
TAKTIK-LEKTION 3: DAS MAGISCHE AUGE



▲ **PHASE 1:** Abermals stoßen wir auf eine verschlossene Tür. Unsere schlaun KI-Kumpane gehen automatisch in Stellung.



▲ **PHASE 2:** Ein kurzer Blick nach unten genügt – und schon kann unser Söldner die brandneue Schlangenkamera aktivieren.



▲ **PHASE 3:** Mit der Hightech-Linse schauen wir in den Raum und entdecken zwei wartende Terroristen – das wird knifflig...



▲ **DIE FAUST DER MACHT:** Alle Ihre Befehle werden von einem entsprechenden Handsignal symbolisiert. In diesem Fall haben wir unser Team zum Waffenstillstand verdonnert, denn im Raum vor uns bedroht eine Horde Terroristen unschuldige Geiseln. Ein blindwütiger Angriff könnte deren Tod bedeuten! (Xbox360)

ORIGINAL UND FÄLSCHUNG

Die Entwickler von "Rainbow Six: Vegas" haben die Stadt der Casinos komplett nachgebaut. Wir überprüfen, wie gut das Polygon-Plagiat gelungen ist.

Original



▲ **EIN FOTO DES HOTEL PARIS:** Das Imitat des Eiffelturms ragt in den Nachthimmel von Las Vegas.

Spiel



▲ **DAS GLEICHE HOTEL IM SPIEL:** Bis auf Details ist der Nachbau kaum vom Original zu unterscheiden.

Original



▲ **EIN FOTO DES BELLAGIO:** Vor der Nobelherberge befindet sich ein See samt riesiger Wasserfontänen.

Spiel



▲ **DAS VIRTUELLE BELLAGIO:** Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet – fotorealistisch!

Cleverer Sofa-Offiziere nutzen an dieser Stelle die Markiertfunktion der Schlangenkamera. So geben Sie Ihrem Team mittels roter Symbole an, welche Schurken es ins Visier nehmen soll. Losgeballert wird aber erst, wenn Sie den finalen "Go"-Befehl geben. Wer schlau ist, sucht also zunächst nach einem zweiten Eingang, bezieht dort Stellung und lässt dann seine KI-Kumpels von der Leine. Das Ergebnis ist ein Zangenangriff von zwei Seiten, der selbst die ausgebufftesten Halunken kurzzeitig aus dem Konzept bringt.

DIE SICHT DER DINGE

Weil sich offene Schusswechsel bei aller Taktik kaum vermeiden lassen, haben die Entwickler zahlreiche Deckungsmöglichkeiten eingebaut. Roulettische, Spielautomaten und Mülleimer bieten Ihrem Recken Schutz vor feindlichen Kugeln. Sobald Sie sich hinkauern, schaltet das Spiel von der Ego-Ansicht in eine heran gezoomte Schulterperspektive um.

Ähnlich wie beim letzten "Ghost Recon" blicken Sie sodann über den breiten Rücken Ihres Ter-

rorschrecks und ballern wahlweise blind (ungenau!) oder mittels manueller Zieloptik (viel präziser!) auf die anstürmenden Gegner. Und steckt der moderne Krieger mal einen Gegentreffer ein, ist noch nicht aller Tage Abend. Die Lebensenergie der Spielfigur lädt sich nämlich in Ruhepausen langsam wieder auf – ganz im Gegensatz zu unserer Erwartungshaltung in Bezug auf "Rainbow Six: Vegas", denn die ist jetzt schon auf dem Höhepunkt angelangt! tk ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Las Vegas der perfekte Action-Spielplatz ist
- ▲ Die Künstliche Intelligenz merklich zugelegt hat
- ▲ es keine Ladebildschirme gibt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ das letzte "Rainbow Six" etwas unspannend war

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Cooler Szenario, feine Technik, komfortable Steuerung: Besser kann ein Taktik-Shooter kaum sein!

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

24.-27. August 2006

GG 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!



Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Arkane Studios Arx Fatalis
▶ Zwölf Einzelspieler-Levels ▶ Ein Charakter schlüpft in drei Rollen ▶ 30 Waffen, viele Zaubersprüche ▶ Drei Multiplayer-Modi für bis zu 32 Spieler ▶ Fünf Charakterklassen und fünf Maps ▶ Physikengine aus "Half-Life 2"	
Internet	www.mightandmagic.com/de

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	Sept. 2006 – 50 €	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht

Action-Spiele gibt's ohne Ende, aber richtige Kracher sind rar gesät.

Ob dieser Kandidat ein Hit werden kann, verrät unser erster Probezock.

Bitte nicht berühren!", hieß es sinngemäß auf der E3 in Los Angeles. Dort konnten wir zwar eine Demo-Sequenz von "Dark Messiah" begutachten, spielen durften wir es aber nicht – noch nicht. Inzwischen haben wir uns mit Maus und Tastatur ins "Might and Magic"-Universum vorgewagt

und sowohl die Einzel- als auch die Mehrspieler-Modi erkundet.

ERSTER LIVE-EINDRUCK

Auf unserem Reiseplan steht zunächst der Einzelspieler-Part. Ein spezieller Abschnitt demonstriert uns die Features des Spiels sowie die Möglichkeiten der Source-Physik-

engine aus der Ego-Shooter-Referenz "Half-Life 2".

Wir befinden uns in einer düsteren Höhlenlandschaft. Einzelne Lichtstrahlen erhellen den Horizont und lassen eine Festung erkennen. Oben patrouilliert ein Ork, über ihm baumelt ein Holzfass. Wie praktisch, dass der Wächter

▼ **MONSTRÖS:** Der Zyklop verfügt über Riesenkräfte, hat aber eine Schwachstelle an der Stirn. Da sitzt sein großes Auge.



▼ **STRAHLEND SCHÖN:** Valves Source-Engine aus Half-Life 2 wurde für Dark Messiah aufgemotzt und protzt nun mit schicken HDR-Lichteffekten. (PC)





▲ **GEKREUZT:** Die Kämpfe fühlen sich dank der clever agierenden Gegner realistischer an als bei den meisten Genre-Kollegen. Mit der rechten Maustaste blocken wir das Schwert des Orks. Schnellangriffe und schwere Attacken leiten wir mit der linken Maustaste ein.

(PC)

gerade an dieser Stelle gerne mal ein Püschchen einlegt. Wir drehen am Mäusrad und wählen aus dem Inventar den Bogen. Mit der rechten Maustaste zoomen wir näher ans Ziel heran, mit der linken spannen wir den Bogen. Wir lassen die Taste los. Der Pfeil saust auf das Seil zu und durchtrennt es – das

Fass fällt herunter und zerschmettert den Steg mit einem lauten Schlag. Der verdutzte Ork stürzt zwischen den zersplitterten Holzbalken hindurch in die Tiefe.

MULTITALENT

Auf den ersten Blick erinnert "Dark Messiah" an den Rollenspiel-Hit

"Oblivion". Abgesehen vom Fantasy-Szenario und der Ego-Ansicht halten sich die Gemeinsamkeiten jedoch in Grenzen. Verschiedene Charakterklassen gibt's nicht, stattdessen verfügen wir über drei Talente: Als Schwertkämpfer, Magier oder Dieb können wir die Missionsziele auf ganz unterschied-

liche Art und Weise erreichen. Ganz nach Lust und Laune.

Mit einer Hiebswaffe begeben wir uns auf den reichlich bevölkerten Kriegspfad. Das intuitive Kampfsystem erfordert keine lange Eingewöhnungsphase. Mit einem kurzen Druck auf die linke Maustaste starten wir einen ▶

ALLROUND-TALENT

"Dark Messiah" ist kein Rollenspiel, allerdings auch kein reinrassiges Action-Game. In Ihrem begabten Helden steckt mehr als in den meisten seiner Kollegen. Er kann wahlweise den Job

eines Kriegers, eines Magiers oder eines Diebes erledigen. Für jede Rolle bieten die Missionen unterschiedliche Lösungswege. Belohnt werden Sie für das Erreichen bestimmter Levelziele und

nicht fürs Dauerschnetzeln. So können Schleich-Fans das "Might and Magic"-Universum ohne Probleme ausschließlich als Langfinger erforschen.



▲ **KRIEGER:** Das leichte Schwert des edlen Ritters ist die perfekte Waffe für effektive Schnellangriffe.



▲ **MAGIER:** Per Frostzauber lässt unser Charakter seine Widersacher erstarren – insofern er genügend Mana besitzt.



▲ **DIEB:** Mit zwei Dolchen schleicht sich der Langfinger von hinten an und schneidet dem Feind die Kehle durch.



MULTIPLAYER

Der Mehrspieler-Modus von "Dark Messiah" wird von Kuju Entertainment entwickelt. Die Briten waren unter anderem für den Online-Part von "Call of Duty: Finest Hour" (PS2, Xbox) verantwortlich. Neben den Modi Deathmatch und Team-Deathmatch liefern die Entwickler mit dem Crusade-Modus eine Spielvariante, die aus dem Genre-Einerlei heraussticht.

Crusade-Modus

Auf fünf Maps bekriegen sich bis zu 32 Spieler. Vor Beginn entscheiden Sie sich, ob Sie ein Mensch oder ein Untoter sein wollen, und wählen eine der fünf Charakterklassen. Bei jedem Respawn können Sie die Klasse wechseln. Erworbene Upgrades nehmen Sie in jede neue Karte mit.

Die Ziele beschränken sich zumeist auf das Einnehmen von Flaggenpunkten, beinhalten aber auch andere Aufgaben. In Stonehelm müssen Sie eine Burg erobern und schieben dazu einen riesigen Belagerungsturm an das Gemäuer heran. Die Reihenfolge der Maps hängt vom Verlauf der Gefechte ab. Gewinnen die Menschen eine Karte, dringt man weiter in das Gebiet der Untoten vor und umgekehrt.

► **CRUSADE:** Der teambasierte Modus führt Sie durch fünf weitläufige Maps des Might-and-Magic-Universums.



Charakterklassen

Krieger	Bogenschütze	Dieb	Magier	Priester
Pro ▲ Bester Nahkämpfer ▲ Kann sich mit dem Schild verteidigen	Pro ▲ Verfügt über eine Zoom-Funktion ▲ Seine Treffer verursachen großen Schaden	Pro ▲ Kann sich unsichtbar machen, tot stellen oder in die Uniform des Gegners schlüpfen	Pro ▲ Viele Zauber für Fern-attacken ▲ Profitiert am meisten von den Upgrades	Pro ▲ Kann Kollegen heilen und wiederbeleben ▲ Kann Gegner vergiften
Contra ▼ Ermüdet schnell	Contra ▼ Schwach im Nahkampf	Contra ▼ Schlecht bewaffnet	Contra ▼ Schwächster Nahkämpfer	Contra ▼ Mit Priestern sterben auch wiederbelebte Kameraden

Schnellangriff und schwingen einem Ork unsere Klinge vor den Latz. Halten wir die linke Taste länger gedrückt, holen wir weiter aus und verstärken unsere Schlagkraft. Allerdings können wir dabei leicht in eine Konterattacke laufen.

Mit gedrückter rechter Maustaste bringen wir unser Schwert in

Verteidigungshaltung und parieren gegnerische Angriffe. Um leichte Bösewichter wie etwa kleine Goblins durch eine Holzabspernung zu kicken, drücken wir einfach kurz die mittlere Maustaste.

Die Untoten lassen freilich nicht alles mit sich machen und weichen Schlägen geschickt aus oder blo-

cken Angriffe im richtigen Moment ab. Um einen erbitterten Kampf vorzeitig zu beenden, können wir einem am Boden liegenden Sabbermaul den Gadenstoß versetzen. Dazu halten wir die rechte Maustaste gedrückt und bohren dem Fiesling beim Loslassen unser Schwert in die Brust.

HEISSKALTER ZAUBER

In der Rolle des Magiers brutzeln wir die bösen Jungs mit Feuerbällen oder lassen sie zu Eis erstarren. Mit der mittleren Taste versetzen wir dem Frostklumpen dann einen herzhaften Stoß und zerschmettern ihn so in tausend Eisklötchen – die passende Kühlung für unsere

▼ **GESPANNT:** Auf den weitläufigen Mehrspieler-Karten sind Fernkämpfer momentan noch häufig im Vorteil. (PC)



▼ **UMGEHAUEN:** Die Kathedrale von Nar-Heresh gehört zu den optisch beeindruckendsten Multiplayer-Karten des Spiels. (PC)



Dauerbrenner: Bereits 1987 erschien der erste Teil der "Might and Magic"-Reihe. "Secret of the Inner Sanctum" kam für den PC, den C64 und den Apple II.



▲ DUELLIERT: Untote Krieger erkennt man an dem Totenkopf, der ihr Schild zielt. In Stonehelm muss die angreifende menschliche Fraktion erst das große Tor im Hintergrund öffnen, bevor sie in die Burg gelangen kann. Wie Sie sehen, fließt bei den erbitterten Kämpfen viel Blut.

(PC)



▲ GEBLITZT: Hauptziel des Crusade-Modus ist das Einnehmen von Flaggenpunkten wie diesem. (PC)

ren Siegescocktail. Per Schrumpfschauer verwandeln wir Feinde in ameisen große Winzlinge, um sie anschließend mit einem kräftigen Fußtritt zu erledigen.

Wer unauffälligere Methoden bevorzugt, schleicht als Dieb über abgelegene Pfade. Mit gedrückter linker Maustaste nähern wir uns dabei einem ahnungslosen Wächter von hinten und schneiden ihm unbemerkt die Kehle durch.

MULTIPLAYER-MODUS

Die Crusade-Variante für bis zu 32 Spieler (siehe Kasten) hebt sich angenehm von den Standard-Modi

Deathmatch und Team-Deathmatch ab. Vergleichbar mit "Battlefield 1942" richtet sich der Ablauf des teambasierten Crusade nach den zuvor erzielten Ergebnissen.

Beispiel: Die beiden Fraktionen Menschen und Untote beharken sich in Border Keep. Gewinnen die Untoten diese Karte, verschiebt sich die Front weiter ins Gebiet der Menschen, in diesem Fall auf die Map Vradek's Crossing. Waffen und Upgrades werden stets mit in die nächste Runde genommen.

Der Mehrspieler-Modus umfasst fünf abwechslungsreiche Charakterklassen. Als Krieger ist man im Nahkampf fast unbezwingbar, dafür aber sehr langsam – Magier können locker vor ihm fliehen.

Läuft der Zauberer aber doch einmal unfreiwillig in eine Klinge, gibt er schneller als die anderen den Löffel ab. Magier profitieren am meisten vom Upgrade-System. Sie verfügen mit der Zeit über mächtige Zauber wie Feuerbälle oder Elektroschocks. Während der Priester seine Kameraden heilt,

kann sich der Dieb eine Zeit lang unsichtbar machen und sich sogar tot stellen, um dann blitzschnell einem vorbeiliegenden Feind an die Gurgel zu springen. Ein Bogenschütze vervollständigt das Team.

Für Kills und eingenommene Flaggenpunkte werden wir mit Erfahrungspunkten belohnt. Damit verbessern wir die Fähigkeiten unseres Charakters. Eine Baumstruktur erlaubt sowohl ausgewogene Upgrades als auch eine Spezialisierung auf eine bestimmte Aufgabe. Beispielsweise können wir mit dem Priester entweder als Heiler auftreten, oder wir vergiften Gegner mit Rauchgranaten.

BALANCING-PROBLEME

Auf Grund der vielen unterschiedlichen Klassen ist es besonders schwierig, die Stärkeverhältnisse fair zu gestalten. Bei unserer Vorabversion hat das nicht immer geklappt. Als Krieger etwa hatten wir in den weitläufigen Karten häufig keine Chance, in den Nahkampf zu kommen. Hochgezüchtete Magier

hingegen verteidigten sich erfolgreich mit einer Flut mächtiger Feuerbälle. Den anfangs erwähnten Fußtritt hat man inzwischen aus Balancing-Gründen gestrichen.

Grafisch bewegt sich der Multiplayer-Part auf ähnlich hohem Niveau wie der Einzelspieler-Modus. Auf lustige Physikspielereien müssen wir in Crusade und Co allerdings leider verzichten.

az

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ wir jede Aufgabe auf mehrere Arten lösen können
- ▲ die Gegner clever sind
- ▲ sich die Kämpfe gut anfühlen
- ▲ die Optik herausragend ist

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ das Balancing im Crusade-Modus noch nicht perfekt ist



EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Nicht nur für Solo-Spieler ist "Dark Messiah" der Hoffnungsträger dieses Spätsommers – Weltklasse!

NEED FOR SPEED CARBON

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: Nov. 2006 - 45 € Nov. 2006 - 60 € Nov. 2006 - 60 € Nov. 2006 - 60 € Nov. 2006 - 60 € Nov. 2006 - 60 € Nov. 2006 - 60 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada Need for Speed: Most Wanted, Def Jam: Fight for NY

- Im fertigen Spiel sollen 50 bis 100 Boliden enthalten sein
- Die Stadt ist in 21 Gebiete aufgeteilt, die es zu erobern gilt
- Auf der PS3 wird die Sechsen-Achsen-Technologie verwendet
- Endgegnerrennen finden stets im Gebirge statt
- Die Wettbewerbe werden nachts ausgetragen

Internet

www.electronic-arts.de

Nächstes Jahr kommen alle Underground-Raser wieder auf ihre Kosten – mit packenden Touge-Rennen, kompletter Crew und vielem mehr!

Die Rennszene rund um aufgemotzte Reisschüsseln und Nitro-Einspritzanlagen geht bald wieder an den Start. Und diesmal sind auch die waghalsigen Touge-Fahrer mit von der Partie! Alle, die sich mit den brandgefährlichen Gebirgsrennen dieser Extremraser noch nicht auskennen, bringen wir in unserem Infokasten auf den neuesten Stand.

Auch wenn das viele Fans sicher nicht gerne hören: Bei "Need for Speed: Carbon" ist man wieder

hauptsächlich nachts unterwegs. Man rast kreuz und quer durch eine fiktive amerikanische Metropole und das weitläufige Umland, immer auf der Suche nach einer neuen Herausforderung.

Die riesige City ist in drei Zonen mit jeweils sieben Arealen aufgeteilt. Im Stadtkern finden Sie gigantische Hochhäuser und zahlreiche Shops mit bunten Neonreklamen. Imposante Kräne und hässliche Fabrikgebäude säumen die Straßen des Industriegebiets, durch das sich ein breiter Fluss schlängelt. Der wird von einigen Brücken überspannt – wäre doch gelacht, wenn da nicht aberwitzige Sprungeinlagen drin wären! Die dritte und letzte Zone der Stadt ist das Luxusviertel. Hier prägen Palmen, Swimmingpools und protzige Party-Villen das Bild.

Für jedes dieser Gebiete gibt es einen charakteristischen Autotyp. In der Innenstadt sind Sie mit proligen Tuning Cars unterwegs. Dank hervorragender Driteigenschaften und Lachgas-Einspritzung sind sie am besten geeignet für die engen, verwinkelten Straßen. Im Industriegebiet mit seinen langen Gera-

den kommt es auf einen dicken Hubraum und viele, viele Pferdchen an. Hier gehen die böse blubbernden Muscle Cars an den Start. Im Nobelviertel dagegen dürfen sich Exoten-Fans heimisch fühlen: Ganz stilgerecht kommen Ferrari, Lamborghini und Konsorten zum Einsatz. Niederquerschnittsreifen und knallharter Anpressdruck sorgen dafür, dass Sie sich nicht um eine rumstehende Palme wickeln oder Ihr Gefährt im nächsten besten Swimmingpool waschen.

REVIERKÄMPFE

So schön und authentisch sie auch sind, die Gebiete sind keineswegs nur zum Cruisen gedacht. Wollen Sie im Spiel weiterkommen, müssen Sie die einzelnen Bereiche in spannenden Rennen erobern. Wenn Ihnen eine der Gegenden erst mal gehört, kaufen Sie dort günstiger ein. Falls Sie also mal einen neuen Auspuff oder bessere Breitreifen brauchen, sind Sie dort an der richtigen Adresse.

Verkehrsrüpel werden in "Need for Speed: Carbon" gefordert wie noch nie. Die Polizei ist Rasern immer dicht auf den Fersen. Zudem

▲ **FUNKENFLUG:** Rammen Sie einen Gegner in die Leitplanke oder schrammen Sie an ihm entlang, bekommen Sie wahnwitzige Partikeleffekte zu sehen. (PS3)

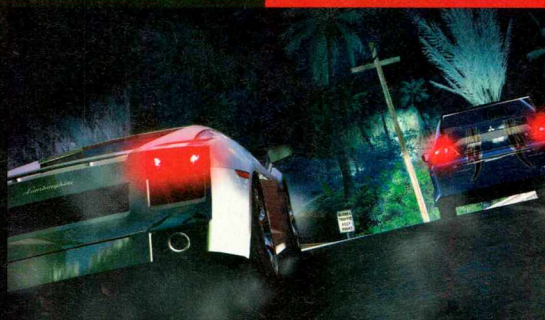
Mal sehen, ob... das Spiel auch auf der aktuellen Konsolengeneration überzeugen kann. "NFS: Most Wanted" ließ vor allem auf der PS2 zu wünschen übrig.



▲ **GEFAHR:** Bei den Gebirgsrennen gegen Bossgegner geht es um alles oder nichts. Kommen Sie dem Abgrund zu nah, blicken Sie dem Tod ins Auge. (PS3)



▲ **HOCHGLANZ:** Auf der PlayStation3, von der unsere Bilder stammen, begeistern die Wagen mit tollen Spiegeleffekten und hohem Detailgrad. (PS3)



▲ **GEGENSATZ:** Sündhaft teure Edelboliden wie dieser Lamborghini Gallardo sind ebenso mit von der Partie wie aufgemotzte Japano-Schlitten. (PS3)



▲ **VOLLGAS:** Der von vielen geliebte Nitro-Boost ist natürlich auch wieder mit an Bord. Von der enormen Beschleunigung werden Ihnen die Augen tränen. (PS3)

nimmt nicht nur Ihr blechernes Baby Schaden, wenn Sie zu grob damit umgehen – erstmals ist auch Ihr Alter Ego in Gefahr! Knallen Sie zu oft gegen die Leitplanken oder rammen Sie dauernd andere Fahrzeuge, bekommt Ihnen das gar nicht gut. Wer zu unpräzise fährt, beißt sogar ins Gras. Besonders gefährlich wird die Asphalt-Hatz im Gebirge: Dort finden nämlich die Touge-Rennen gegen die Levelbosse statt. Wer hier in einer engen Kurve zu weit nach außen

getragen wird, kann sich auf einen kostenlosen Freiflug mit jämeh Ende gefasst machen.

Der Clou diesmal: Sie bekommen Unterstützung! Eine ganze Crew hilft Ihnen dabei, Ihr Fahrzeug richtig einzustellen. Und manche Ihrer Leute nehmen ab und an sogar an den Rennen teil. Sie fungieren dann als Blocker (und drängen gegnerische Fahrzeuge ab) oder als Drafter (um Ihnen Windschatten-Fahrten zu ermöglichen). Je berühmter Sie

werden, desto bessere Piloten bewerben sich bei Ihnen. Doch die freien Stellen sind begrenzt – hier sind also Ihre Qualitäten als Teammanager gefragt.

Etwa 50 bis 100 lizenzierte Fahrzeuge werden letztendlich im Spiel zu finden sein, vom aufgemotzten Japano-Schlitten bis hin zum edlen Lamborghini Murcielago. Durchaus ordentlich! Noch eine gute Nachricht für "Underground"-Fans: Auch die Drift-Rennen sind wieder mit dabei. **ab**

TOUGE-RENNEN



Touge-Wettbewerbe erfreuen sich in der Untergrund-Rennszene großer Beliebtheit. Sie finden ausschließlich auf Bergstraßen statt. Die Regeln sind einfach: Wer ein Touge-Rennen starten will, blendet einfach kurz hinter einem anderen Wagen auf. Beschleunigt dieser, hat der Fahrer die Herausforderung akzeptiert. Der Vorausfahrende siegt, wenn er Abstand zum Hintermann gewinnen kann. Er verliert, wenn der Herausforderer hartnäckig an seinem Heck kleben bleibt. Diese Rennen sind natürlich nicht ungefährlich, immerhin geht es am Rand der Strecken steil bergab! Dass die Drift-Rennen bei "Need for Speed: Carbon" wieder mit an Bord sind, hat einen Grund: Sie sind in der Touge-Szene sehr beliebt. Das Driften wird genutzt, um seine Fahrkünste zu perfektionieren – und um zu posen, klar. Viele Drifter sind an Rennen gar nicht mehr interessiert und verbessern nur noch ihre Skills.



▲ **HORDE:** Offline und online werden sich zahlreiche Rennfans packende Showdowns liefern. Im Mehrspieler-Modus geht so richtig die Post ab. (PS3)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir die von "Need for Speed" gewohnte Qualität erwarten
- ▲ sowohl Tuning- als auch Edelraser am Start sind
- ▲ viele Innovationen drinstecken

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ wir mittlerweile eine Nitro-Allergie haben

★★★★★ **GAMES**
AN FANZINE
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Cooler Neuerungen, beachtlicher Umfang und ein vielversprechender Online-Modus: Das wird super!



System: **PC** PS2 PS3 Xbox 360 Xbox One Steam Deck Nintendo Switch Wii
 Termin/Preis: Ende 2006 – 45 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Sunflowers
Entwickler (bekannt durch)	Related Designs No Man's Land, Castle Strike

- ▶ Anderes Entwicklerteam als bei "Anno 1602" und "Anno 1503"
- ▶ Es gibt fünf Zivilisationsstufen
- ▶ Stark vereinfachte Bedienung
- ▶ Katastrophen-Feature deutlich ausgeweitet
- ▶ Zehn Missionen plus das Endlosspiel

Internet

www.anno1701.com

Das Wichtigste vorweg: Anno bleibt Anno! Doch es gibt viele Neuheiten, und diese haben uns die Mainzer Entwickler höchstpersönlich präsentiert.

Es dauert bestimmt nur wenige Sekunden, bis sich "Anno"-Fans hier ganz zu Hause fühlen: Im frühen 18. Jahrhundert bereisen wir mit einem Schiff die Welt und stoßen bald auf die ersten unerforschten Inseln, die wir auch prompt besiedeln. So weit, so gewohnt. Doch schnell merken wir, dass irgendetwas anders ist als früher. Es ist mehr Leben drin, mehr Spannung, mehr Atmosphäre. Kaum segeln wir los, meldet sich

unsere Königin zu Wort – mit einem animierten Porträt im Comiclook und witzig näselnder Sprachausgabe. Die Dame spendet uns Mut und Startkapital. Wenn wir später mal im Minus sind, meldet sie sich wieder und gibt uns einen neuen Kredit. Doch sobald es uns besser geht, wird sie das Geld zurückfordern...

Einen Kundschafter gibt's nicht mehr, stattdessen sehen wir gleich, welche Rohstoffe auf einer Insel zu

holen sind. Über Vorkommen rotieren große Symbole: Erdklumpen über Lehmgruben, Erzbrocken über Bergen. Profis rufen ein erweitertes Interface auf, das alle Vorkommen samt Mengen auflistet. Einige Ressourcen sind nämlich irgendwann erschöpft, etwa die Fischvorkommen.

Erhalten geblieben sind die Fruchtbarkeiten: Auf jeder Insel wachsen drei Pflanzenarten besonders gut, beispielsweise Kakao,

▼ **KATASTROPHAL:** Der Vulkanausbruch wird toll inszeniert. Achten Sie auf den Unschärfe-Effekt im Hintergrund. (PC)

▼ **STURMISCH:** Unser Schiff segelt mutig dem Wirbelsturm entgegen. Jetzt sollten wir aber ausweichen. (PC)





▲ **HERZALLERLIEBST:** Der Detailgrad ist wirklich erstaunlich – wie zuvor sah ein Strategiespiel schöner aus. Wenn man auf dem Marktplatz ganz nah heran zoomt, kann man den Bürgern sogar beim Tratschen zuhören.

(PC)

Kaffee und Gras (wichtig für die neue Pferdezucht).

Neuerdings haben Sie es nicht mehr mit namenlosen Mitsiedlern zu tun, sondern mit "echten" Persönlichkeiten. Davon gibt's zwölf verschiedene, von denen Sie bis zu vier zu Parteibeginn aktivieren können.

Das Dutzend umfasst Typen in drei "Schwierigkeitsgraden", vom friedlichen Dichter Jorgensen bis hin zum sehr leicht reizbaren Igor Yegorov. Wie bei "Civilization" legen Sie also schon zu Beginn fest, ob Sie lieber mit lauter Gandhis oder Attilas spielen möchten.

NICHT IMMER GLEICH KRIEG!

Auch der Diplomatiebildschirm erinnert an "Civilization". Hier veranschaulichen farbige Linien die Beziehungen zwischen sämtlichen Nationen. Rot etwa steht für Krieg. Durch Geschenke, Schmeicheleien, Handelsverträge oder Beistandsabkommen verbessert oder verschlechtert sich ihr Ruf, was Sie an einer Art Fieberthermometer ablesen können.

"Anno 1701" wartet mit den heftigsten Katastrophen der Spielegeschichte auf. Beispiel Vulkan: Wer in seiner Nähe baut, hat gut lachen. Fruchtbare Böden, hohe Erzworkommen. Bis es kracht, und zwar gewaltig: Glühende Brocken werden in den Himmel geschleudert, beschreiben einen rauchenden Bogen und klatschen ins aufspritzende Wasser. Wenn Sie Glück haben. Wenn nicht, klatschen sie in Ihre schöne Stadt und setzen Gebäude in Brand. Anderes Beispiel: ein wandernder Tornado. Die riesige Windhose rupft alles aus der Karte, was ihr in den Weg kommt. Bäume, Schiffe, Häuser. Drittes Beispiel: Erdbeben, inklusive schicker Schockwellen und einstürzender Bauten. Zum Glück lassen sich alle Katastrophen deaktivieren. Allerdings verpassen Sie dann ein tolles Grafikfeuerwerk.

Auch ohne die großartigen Katastropheneffekte ist "Anno 1701" wahnsinnig schön, was der Shaderbasierten hauseigenen RD3D-Engine zu verdanken ist. Da pflügen Wal-

fangsschiffe politisch ziemlich fragwürdig, aber physikalisch korrekt durch die Wellen, inklusive realistischer Harpunenseil-Schwingungen. Über der Erzschmelze flimmert die Luft vor Hitze, Rauchfahnen und Flaggen wehen je nach Windstärke und -richtung. Dank Environmental Mapping spiegelt sich in Metallflächen die Umgebung. Witzig: Bei Gewittern rinnen Regentropfen am Bildschirm herab. Weniger witzig: Blitze können einschlagen und Brände verursachen.

DICKER RECHNER

Die brillante Technik verlangt aber auch nach satter Leistung. Für die niedrigste der vier Grundeinstellungen benötigen Sie einen Rechner mit 2,2 GHz und 512 MB RAM sowie eine Grafikkarte mit Shadermodel 1.0 und 64 MB (ab GeForce 3). Auf der höchsten Stufe mit vollem Anti-Aliasing und modernsten Filtern müssen es schon eine CPU ab 3,0 GHz 1,0 GB RAM und eine GeForce 7900 oder Radeon X1800 sein.

SZ ■

AB 26.07. AM KIOSK!

POWER PLAY

Den Studiosbesuch haben wir in Zusammenarbeit mit unserem Schwes-
termagazin PC Power Play durchge-
führt. Wer noch tiefer in die herzaller-
liebste Wuselwelt eintauchen will,
sollte sich deren große "Anno 1701"-
Titelstory nicht entgehen lassen.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es grafisch jedes andere Strategiespiel in den Schatten stellt
- ▲ die Bedienung einfach ist
- ▲ das Spiel richtig Leben hat
- ▲ man nicht kämpfen muss

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Hardware-Anforderungen für ein Strategiespiel heftig sind



GAMES AKTUELL

EINSCHÜTZUNG

sehr gut

"Anno" ist zurück – und das neue Team macht alles richtig. Für uns das Strategiespiel des Jahres!



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

FAKTEN

Genre Horror-Adventure

Hersteller Atari

Entwickler Edén Studios
(bekannt durch) V-Rally-Serie

- ▶ Spiel kommt ohne HUD aus
- ▶ Die Story ist in einstündige Episoden unterteilt
- ▶ Ego- und Verfolger-Ansicht jederzeit wählbar
- ▶ Realistische Interaktion mit dem Umfeld
- ▶ Aufwändige Licht- und Schattenspiele

Internet

www.atari.com/aloneinthedark

Horror der nächsten Generation: Mit innovativer Spielmechanik wollen die Edén Studios das Grauen auf eine neue Stufe heben.

Mit der Kontinuität in Spielfortsetzungen ist es so eine Sache. RPGs wie "Final Fantasy" umgehen dieses Problem kurzerhand dadurch, dass die Sequels hier außer Titel und Konzept meist nichts mit dem Vorgänger gemein haben. Ganz so leicht hat es die "Alone in the Dark"-Serie nicht.

Während die ersten drei Teile noch aufeinander aufbauten, erkannten Fans die Hauptfigur Edward Carnby in "The New Nightmare" kaum wieder: Aus

dem schnaubbärtigen Gentleman-Schnüffler war ein langhaariger Draufgänger geworden. Mit der kommenden Horror-Episode wollen die Edén Studios diesen Faux-pas wieder gutmachen.

ALTER HELD, NEUES ABENTEUER

Nun geht also wieder der ursprüngliche Carnby an den Start. Das freut uns natürlich. Aber eine Frage bleibt: Warum sieht er noch so frisch aus? Sein erstes Abenteuer bestritt Edward ja immerhin

um 1920. Und nun tollt er kaum gealtert durch die Gegenwart? Eine Erklärung dafür wird es den Edén Studios zufolge im Spiel selbst geben. Mehr will man vorab aber nicht verraten.

Auch über die Story schweigt man sich noch aus. Nur so viel: Schauplatz ist der Central Park in New York. Dort schlummert ein Geheimnis, das eine der essenziellen Fragen der Menschheit beantwortet: Was oder wer erwartet uns nach dem Tod?



▲ **AUF EINEN BLICK:** Das Inventar von Edward ist das stylischste, das wir je in einem Grusler gesehen haben – und übersichtlich ist es auch. (Xbox360)



▲ **AUF DEM SPRUNG:** Beim Sprint über die brennende Brüstung ist Schnelligkeit gefragt, will man nicht als Häufchen Asche enden. (PC)

Ehre, wem Ehre gebührt: Im März 2006 wurde "AtD"-Erfinder Frédéric Raynal zusammen mit seinen Kollegen Shigeru Miyamoto und Michel Ancel in Frankreich zum Ritter geschlagen.



▲ **AUF DER SUCHE:** Mit einer Taschenlampe bewaffnet, versucht Edward Carnby Licht in die allgegenwärtige Dunkelheit des Central Parks zu bringen. Aber um dessen düsteres Geheimnis zu lüften, bedarf es etwas mehr. Bis der altgediente Privatschnüffler endlich loslegen darf, dauert es leider noch ein Weilchen. (Xbox360)

Momentan interessiert uns jedoch viel mehr, was der Wechsel auf die Next-Gen-Konsolen bringt. Zum einen wäre da die schaurig schöne Optik, die mit einzigartigen Licht- und Schattenspielerien fasziniert. Darüber hinaus versprechen die Eden Studios ein vollkommen neues Spielgefühl. Ganz schön großspurig – aber glaubwürdig, wenn man sieht, was sich die Programmierer für Carnbys neueste Gruselgeschichte alles haben einfallen lassen.

HORROR ZUM GREIFEN NAH

Wichtigstes Kriterium für die neuen Ideen: Realismus. Das fängt schon beim HUD an – Edward muss ohne Energieleiste, Munitionsanzeige oder Radar auskommen. Hat man im wirklichen Leben ja auch nicht. Gewagt! Doch dass so was prinzipiell funktioniert, haben wir erst kürzlich bei "Peter Jackson's King Kong" gesehen.

Das Inventar ist eine kleine Revolution: Hier wird nicht wie gewohnt auf Knopfdruck ein Ver-

zeichnis einblendet. Sie durchsuchen stattdessen in der Ich-Ansicht die Innenseiten von Edwards Jacke. Dort sind alle Gegenstände gut sichtbar verstaut. Ein cooles Feature, das jedoch einen Haken hat. Für gewöhnlich pausiert ein Spiel, wenn Sie das Inventar aufrufen. Hier ist das anders. Während Sie nach einem Item suchen, läuft die Zeit weiter. Sie sollten also nicht unbedingt gerade dann Ihre Taschen durchforsten, wenn der Feind in der Nähe ist. Zudem kann Carnby nur so viel mit sich führen, wie ein durchschnittlicher Mensch tragen kann. Sie müssen sich also stets überlegen, was sie wirklich von den Items brauchen.

Darüber hinaus dürfen Sie jederzeit zwischen Ego- und Verfolgeransicht wechseln, ohne dass Spielspaß oder Steuerung darunter leiden. Außerdem sind Ihnen bei der Interaktion mit der Umgebung kaum Grenzen gesetzt: Um etwa einen Mauervorsprung zu überwinden, nutzen Sie eine Mülltonne als Leiter. Oder Sie schlagen mit einem herumstehenden Feuerlöscher eine Glastür ein. Sogar das Kurzschießen von Autos ist kein

Problem. Die braucht Carnby nämlich, um sich in dem über 300 Hektar großen Gebiet zu bewegen.

Ebenfalls interessant ist der Spielaufbau: Das Horror-Adventure ist ähnlich wie eine TV-Serie in knapp einstündige Episoden unterteilt, dramatische Cliffhanger und Ausblicke auf die kommende "Folge" inklusive. Das garantiert nicht nur Tempo und kontinuierlich steigende Spannung – das Häppchenprinzip ist auch ideal für eilige Gelegenheitszocker. **fe**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir schon immer wissen wollten, was uns nach dem Tod erwartet
- ▲ es frischen Wind in das angestaubte Horror-Genre bringt
- ▲ wir Schattenspiele lieben

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ 2007 als Release-Termin doch verdammt vage ist



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Könnte für die Next-Gen-Konsolen das werden, was "Resident Evil 4" für die aktuellen ist.



▲ **AUF UND DAVON:** Mit einem kurzgeschlossenen Auto erreicht Edward weiter entfernte Ziele im Park. Die brennenden Scheinwerfer weisen den Weg. (PS3)



System:

PC

PS2

Xbox 360

Xbox 360

PlayStation 3

Wii

Termin/Preis:

Sept. 2006 – 50 €

Okt. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Atari
Entwickler	Eden Studios
(bekannt durch)	V-Rally, Need for Speed: Porsche

- ▶ Enorme Bewegungsfreiheit
- ▶ 125 Autos und Bikes
- ▶ 1.600 Kilometer Straße
- ▶ Die Insel Oahu wurde nahezu originalgetreu nachgebaut
- ▶ Entwickler sind bekannt durch "V-Rally" und "NFS: Porsche"

Internet

www.testdriveunlimited.com

Hier können Sie alle angestauten Raserträume ausleben: Erforschen Sie mit den schnellsten Sportwagen der Welt die Straßen von Hawaii.

Test Drive Unlimited – der Name ist Programm. Während andere Rennspiele lediglich Rundkurse oder vielleicht noch Großstadtstraßen zum Austoben bieten, steht in "Test Drive Unlimited" die gesamte hawaiianische Insel Oahu für ellenlange Rennen bereit. Tatsächlich wurde die Insel nahezu komplett nachgebildet, mit allen wichtigen Straßen, Städten, Dörfern, Bergen und Stränden. Um das Eiland einmal zu umrunden, benötigen Sie selbst in einem Sportwagen bei 200 Sachen Durchschnitt

gut und gerne vier bis fünf Stunden. Bei einer derart gewaltigen Polygon-Landschaft können selbst solche Mammutspiele wie "GTA: San Andreas" oder "The Elder Scrolls IV: Oblivion" nicht mithalten.

RACING-HEAVEN

Das Spiel beginnt an der Einreisekontrolle des Honolulu International Airport, wo Sie sich einen der Ankömmlinge als Spielfigur aussuchen. Anschließend kaufen Sie sich von Ihrem Startguthaben ein schönes Domizil und mieten sich bei V-Rent einen Wagen, um sich damit umgehend auf die Suche nach Wettbewerben, Herausforderungen und Rennmissionen zu machen.

Es warten normale Rundrennen mit sechs Kontrahenten, Zeitfahrten und Duelle gegen einzelne Rivalen, bei denen Sie um Geld wetten können. Manchmal müssen Sie aber auch im Auftrag von Geschäftsleuten Autos zu bestimmten Zielorten bringen oder vom Shopping erschöpfte Mädels nach Hause kutschieren. Solche Aufgaben und natürlich Rennsieg bringen Preisgelder, von denen Sie neue Fahrzeuge, Wohnhäuser oder auch Klamotten kaufen.

Damit Sie auf Oahu stets den Überblick über Herausforderungen, Missionen, Autohändler und Tuningshops behalten, nutzen Sie Ihr ausgefülltes GPS-Navigationssystem: Drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach rechts, fährt die Kamera blitzschnell hinauf in den Himmel und zeigt die Landschaft aus der Vogelperspektive. Wichtige Orte werden mit blauen Symbolen markiert. Orte, die Sie bereits besucht haben, wählen Sie in dieser Übersicht einfach mit der A-Taste an – und schwups werden Sie direkt dorthin "gebeamt". Zu unbekannten Orten müssen Sie erst einmal hinfahren. Eine grün markierte Route auf dem Navigationsdisplay, eingeblendete Richtungspfeile und eine freundliche Frauenstimme weisen Ihnen den Weg zum Ziel – äußerst praktisch.

Das klingt ja alles schon ganz schön cool! Aber richtig interessant ist erst das Online-Konzept. "Test Drive Unlimited" könnte man durchaus als "Massively Multiplayer Online Racing Game" bezeichnen. Wenn Sie das Spiel starten, gehen Sie automatisch online und treffen beim Cruisen andere Spieler mit individuell gestalteten Wagen und Fahrern. Sie tragen



▲ **DEN NEHME ICH!** Der Kauf eines neuen Wagens ist cool inszeniert. Hier nehmen Sie den Schlüssel eines brandneuen Golf R32 in Empfang. (Xbox360)

Wussten Sie schon, dass... die Entwickler absichtlich auf ein Schadensmodell verzichteten, weil sie vermeiden wollten, dass die Spieler sich online gegenseitig ihre Autos verhehlen?



▲ **TOLERANTE UNFALLPHYSIK:** Ein Schadensmodell haben nur die Zivilfahrzeuge. Ihr eigener Wagen bleibt unversehrt. (Xbox 360)



▲ **EIN ECHTER GENTLEMAN:** Bei einigen Rennmissionen lesen Sie erschöpfte Damen am Straßenrand auf und bringen sie nach Hause. (Xbox360)

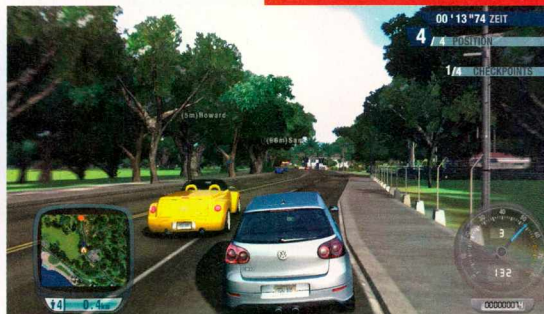
Duelle aus, gründen Clubs, veranstalten Meisterschaften mit selbst erstellten Routen, tauschen und verkaufen Autos und Teile oder chatten einfach ein wenig. Das erinnert an einschlägige Online-Rollenspiele.

SO WEIT DAS AUGE BLICKT

Auch die Grafik lässt fast keine Wünsche offen. Nachdem sich unsere Begeisterung über das detaillierte, glänzende Blechkleid der Autos wieder gelegt hat, wartet schon das nächste Aha-Erlebnis: Die Cockpit-

Perspektive! Tatsächlich wurden die Interieurs sämtlicher Wagen fast eins zu eins nachgebildet. Mit dem rechten Analog-Stick schauen Sie sich frei im Auto um und begutachten Lenkrad, Schaltknüppel, Tachometer, Türgriffe, Rückspiegel oder Handschuhfach – alles da.

Nicht zuletzt wären da noch die atemberaubenden Landschaften mit zahlreichen Bäumen und Büschen, mit Ampeln und Verkehrsschildern, Firmen und Wohngebäuden, Flughäfen und Industriegebieten, gewun-



▲ **KLEIN ANFANGEN:** Zu Beginn des Spiels bestreiten Sie Rennen mit vergleichsweise schwachbrüstigen Fahrzeugen der Klasse F. (Xbox360)



▲ **VON NAH UND FERN:** Drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach rechts, fliegt die Kamera nach oben und zeigt die Landschaft aus der Luft. (Xbox360)

VERBLASSTER RUHM



▲ **DER URAHN:** Auf der Flucht vor dem langen Arm des Gesetzes.

1987 veröffentlichte Accolade das erste "Test Drive" für Commodores Heimcomputer C64 und Amiga. Der Titel war damals so revolutionär, weil der Spieler seinen Sportwagen aus der Cockpit-Ansicht steuern konnte. C64-Spieler benutzten dafür einen Joystick, Amiga-Besitzer konnten das Lenkrad auch mit der Maus bewegen. Wer zu schnell fuhr und das Piepsen des Radarwarnegeräts ignorierte, hatte ganz schnell die Cops im Nacken. Nachdem Infogrames (heute Atari) im Jahre 1999 Accolade aufkaufte, musste der glorreiche Name "Test Drive" für viele meist durchschnittliche Rennspiele herhalten. Doch nun endlich, knapp 20 Jahre nach ihrem Debüt, scheint die Marke wieder zu neuem Ruhm zu gelangen. Mit enormer Bewegungsfreiheit, coolem Online-Konzept und erstklassiger Grafik könnte "Test Drive Unlimited" großen Erfolg haben.



▲ **WAHRE SCHÖNHEIT KOMMT VON INNEN:** In der Cockpit-Perspektive können Sie sich mit dem rechten Analogstick umsehen. (Xbox360)

denen Bergstraßen und Highways. Fußgänger fehlen zwar, aber das hat sicher auch spielerische Gründe. Gestört haben uns in der Preview-Version die spürbaren Nachlade-Ruckler, die vor allem in verkehrsreichen Städten auftreten. Außerdem nerven auffällig ins Bild ploppende Objekte. Doch sollte man – wie bei jedem anderen Spiel mit vergleichbarer Bewegungsfreiheit – akzeptieren, dass konstante 60 Bilder pro Sekunde bei einer derartigen Detailfülle wohl kaum realisierbar sind. cg ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Insel satte 1.600 Kilometer Straße bietet
- ▲ es einfach brillant aussieht
- ▲ 125 Vehikel enthalten sind

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ es nicht immer flüssig läuft
- ▼ die Polygon-Charaktere etwas unnatürlich wirken



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Bildhübsch, riesengroß, pfeilschnell: "TDU" könnte die gesamte Racer-Konkurrenz deklassieren.



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

Sept. 2006 – 50 €

Sept. 2006 – 60 €

Nov. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

ersch. nicht

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Ubisoft Prince of Persia
► Teil vier der beliebten Schleich-Serie um den Spion Sam Fisher	
► Enthält sowohl ein komplettes Solo-Abenteuer als auch diverse Mehrspieler-Modi	
► Neuerdings treten drei Spione gegen drei Söldner an – und das wahlweise online oder über ein LAN-Netzwerk	
Internet	www.splintercell.com

Werksspionage in Frankreich: Die Games-Aktuell-Agenten haben sich bei Ubisoft eingeschlichen und brisante Entdeckungen gemacht!

Sam Fisher ist der Prototyp eines Einzelgängers, Worte wie Zusammenarbeit oder Mitgefühl kann die Stealth-Ikone noch nicht einmal buchstabieren! Umso verblüffender, dass ausgerechnet die "Splinter Cell"-Serie, Sams digitale Spielwiese, seit Teil zwei zu den packendsten Mehrspieler-Einsatzfeldern gehört. Und auch "Double Agent", die im September erscheinende vierte Episode, setzt diesen Trend fort: Abseits vom umfangreichen Solo-Abenteuer erwartet PC- und Xbox360-Spieler (die

anderen Versionen konnten wir noch nicht begutachten) ein ganzes Füllhorn an Multiplayer-Varianten.

ANFÄNGER ERWÜNSCHT

Im Mittelpunkt steht nach wie vor das Duell zwischen Spionen und Söldnern. Allerdings treten nun nicht mehr zwei Paare, sondern zwei Dreier-Teams gegeneinander an. Um das recht komplizierte Treiben auch für Einsteiger interessant zu machen, bauen die Entwickler zahlreiche Komfortfunktionen ein: So betrachten Sie vor dem Match ein ausführliches Video, das die Besonderheiten der jeweiligen Karte erklärt. Wo sich eine bestimmte Aktion anbietet, erkennen Sie an eingblendeten Geisterfiguren: Ein waagrecht in der Luft liegender Spion will Ihnen beispielsweise sagen, dass hier ein Hechtsprung ausgeführt werden kann.

Auch an den Aufgaben, die Sie erfüllen sollen, hat sich einiges geändert: Während die Söldner als Verteidiger auftreten, müssen die Spione Computer hacken und die gestohlenen Informationen alsdann zu einem bestimmten Ort bringen. Der Datenskau funktioniert über einen brandneuen Hightech-Handschuh: Sicht-

kontakt zum Zielobjekt reicht aus, um die brisanten Dateien über Funk herunterzuladen.

tk ■



A VON OBEN: Das Söldner-Team kann sich neuerdings an Geländen abseilen und so die Spione überraschen. (PC)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik schick aussieht
- ▲ sich die zwei Parteien völlig unterschiedlich spielen
- ▲ der Mehrspieler-Modus taktisches Denken erfordert

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ Einsteiger nach wie vor einen schweren Stand haben



★★★★★ GAMES ACTUELL

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Flotte Spionage-Aktion mit klugen Mehrspieler-Modi. Das beste "Splinter Cell" aller Zeiten.



A VON DER SEITE: Die schemenhafte Figur links im Bild zeigt an, dass Ihr Spion hier auf Knopfdruck durchs Fenster hechten kann – vielen Dank! (Xbox360)

Geheimdienst: Bei unserem Studiobesuch haben wir eine PS3-Entwicklerstation erspäht – "Double Agent" kommt also wohl auch für Sonys Next-Gen-Kiste.

Das Spiel aus Sicht eines Söldners:

MINIKARTE

Hier sehen Sie die Positionen Ihrer Teamkollegen und der Missionsziele.

NACHRICHTEN

Sämtliche Veränderungen der Spielsituation werden über einen News-Ticker bekannt gegeben.

COUNTDOWN

So lange müssen Sie die Spione noch vom Hacken der Missionsziele abhalten.

STAND DER DINGE

Wie viele Daten hat jeder Spion bislang geklaut? Hier können Sie es ablesen!

GEGNER

Sich bewegende Feinde werden mit einem dicken weißen Rand versehen.

WERKZEUG

An dieser Stelle wird angezeigt, welches der Gadgets Sie gerade aktiviert haben.



UMGEBUNGSSENSOR

Sobald sich einer der Spione in Ihrer Nähe befindet, beginnt der runde Radar auffällig zu blinken.

LEBENSENERGIE

Wie es um die Gesundheit Ihres Söldners bestellt ist, zeigt dieser Balken.

Das Spiel aus Sicht eines Spions:

MINIKARTE

Hier sehen Sie die Positionen Ihrer Teamkollegen und der Missionsziele.

MISSIONSZIEL

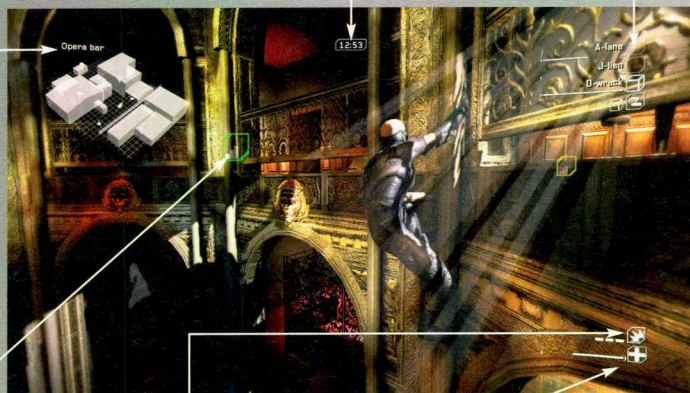
An dieser Stelle wird angezeigt, welches der zahlreichen Spionage-Gadgets Sie gerade aktiviert haben.

COUNTDOWN

Vor dem Ablauf dieses Timers muss Ihr Spion-Team alle Ziele gehackt haben.

STAND DER DINGE

Wie viele Daten hat Ihre Mannschaft schon geklaut? Hier können Sie es ablesen!



WERKZEUG

An dieser Stelle wird angezeigt, welches der zahlreichen Spionage-Gadgets Sie gerade aktiviert haben.

LEBENSENERGIE

Wie es um die Gesundheit Ihres Spions bestellt ist, zeigt dieser Balken.

SPYHUNTER

NOWHERE TO RUN

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

Sep. 2006 - 45 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Midway
Entwickler (bekannt durch)	Terminal Reality Aeon Flux, 4x4 Evo 2

- ▶ Erstmals sind Sie als Spionjäger auch zu Fuß unterwegs
- ▶ "The Rock" und sein Fahrzeug steuern sich leicht
- ▶ Kurze Abschnitte garantieren Abwechslung
- ▶ Dwayne "The Rock" Johnson mimt den virtuellen Helden

Internet

www.thespyhunter.com

Also mal ehrlich, hätten Sie gedacht, dass sich Midways virtueller Spionjäger nach dem letzten Debakel noch mal rantraut? Ob das mal gut geht...

Falls Sie jetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlagen und schreiend davonrennen, können wir das gut verstehen. Immerhin ruft der Titel "Spy Hunter 2" bei jedem, der ihn geizt hat, schlimme Erinnerungen wach. Als Leser können Sie sich aber immer darauf verlassen, dass wir uns schützend vor Sie werfen, wenn spielerische Gurken in Anflug sind. Umso überraschter waren wir, als sich der

Nachfolger beim Probespielen nicht als der Pleitegeier entpuppte, den wir befürchtet hatten.

Sicherlich liefert Terminal Reality mit "Spy Hunter: Nowhere to Run" kein grafisches Meisterwerk ab, aber was wir bislang von der Spionhatz gesehen haben, hat uns ganz gut gefallen. Im Mittelpunkt von "Spy Hunter: Nowhere to Run" steht Alec Decker, ein typischer Geheimagent: smart, witzig,

tödlich. Doch nicht hinter Decker ist die Schurkernorganisation NOSTRA her, sondern hinter seinem Gefährt, dem Interceptor.

VIELSEITIGER FAHRUNTERSATZ

Kenner der Serie wissen, dass der Interceptor das ultimative Agentenvehikel ist. Auf Knopfdruck verwandelt sich der schnittige Wagen in ein Motorrad oder in ein Motorboot – je nachdem, auf welchem

▼ **KEIN MITLEID.** Die Handlanger der Verbrecherorganisation NOSTRA beziehen alle Nase lang Prügel von Alec. (PS2)

▼ **KEINE CHANCE.** Setzen Sie den gefürchteten Salvo-Mode ein, haben auch bewaffnete Boote keine Chance. (PS2)





▲ KEINE ZEIT: Haben Sie es eilig, verwandeln Sie den Interceptor kurzerhand in ein Motorrad. So kommen Sie viel schneller ans Ziel. (PS2)



▲ KEINE INTELLIGENZ: Die umprogrammierten Drohnen schießen zwar auf Sie, Ihren Attacken weichen sie aber nur sporadisch aus. (PS2)



▲ KEIN DURCHGANG: Nach einer Explosion hindern Sie Trümmer am Weiterkommen. Was nun? (PS2)



▲ KEINE WAHL: Trotz der kurzen Distanz bleibt gegen den Kampfläufer nur der Griff zur Panzerfaust. (PS2)

Terrain Sie sich gerade bewegen. Der Schwerpunkt liegt also wie bisher auf linearen und actionlastigen Rennen. Schön: Der mit zahlreichen Waffen ausgerüstete Interceptor steuert sich in allen Varianten unkompliziert.

Im Kampf gegen die zahlreichen Feinde genügt es, wenn Sie einfach draufhalten, bis die Widersacher explodieren. Kritisch wird es nur dann, wenn Sie mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen. Hier empfiehlt sich der Ein-

satz des so genannten Salvo-Modus. Einmal aktiviert, verlangsamt er den Spielfluss drastisch. Sie können dann in aller Ruhe mehrere Ziele auf einmal markieren. Kehrt das Geschehen zur Normalgeschwindigkeit zurück, werden alle zuvor erfassten Feinde in einer Art Kettenreaktion zerstört.

ERST FAHREN, DANN LAUFEN

Was, das Konzept erinnert Sie irgendwie an die bisherigen "Spy Hunter"-Abenteuer? Stimmt, es

hat sich aber auch bewährt. Eine richtige Neuerung hat man dem Actionspiel jedoch spendiert: Erstmals in der Seriengeschichte verlässt Alec das Auto, um zu Fuß kurzen Prozess mit dem NOSTRA-Geschmeiß zu machen. Der Agent wird im Übrigen von Dwayne "The Rock" Johnson verkörpert. Auch im kommenden "Spy Hunter"-Film wird der ehemalige Wrestling-Star die Hauptrolle übernehmen.

Doch zurück zum virtuellen Ebenbild von "The Rock". Alec verlässt also hier und da sein Gefährt, um Missionen per pedes zu erledigen. Hier warten manchmal kleinere Schieberätsel, doch im Großen und Ganzen konzentriert sich Alec "Landgang" auf das Vermöbeln von unzähligen Fieslingen.

Sie haben richtig gelesen: Mit saftigen Tritten und Hieben leuchtet der Agent die Reihen seiner Widersacher. Auf Knopfdruck kann er Gegner sogar hochreißen und gegen die Wand schleudern – bei

solchen Moves werden sofort Erinnerungen an "The Rocks" Zeit als WWE-Star wach. Von Zeit zu Zeit greift Alec aber auch auf Knarren zurück. Maximal zwei Ballermänner kann er mit sich führen. Dabei ist es egal, ob es sich um Pistole, Maschinengewehr oder Panzerfaust handelt. **fe ■**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ man als "The Rock" Fieslinge aufmischen darf
- ▲ es unkomplizierte Action bietet
- ▲ man nicht nur herumfahren

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ die Abwechslung begrenzt ist
- ▼ sich die deutsche Synchro durchwachsen anhört



Sicherlich kein PS2-Meilenstein. Kurzweilig wird dieser Actionausflug aber garantiert.

INTERVIEW: GAMES AKTUELL IM GESPRÄCH MIT THE ROCK



Dwayne Johnson
Ehemaliger Profi-Wrestler der WWE, jetzt erfolgreicher Hollywood-Schauspieler.

Games Aktuell: Mr. Johnson, wie wurden Sie der Held des neuen "Spy Hunter"?
The Rock: Midway kam mit der Idee auf mich zu. Das war so vor einem Jahr. Als sie mir damals die Rolle anboten, passte mir das ganz gut – immerhin werde ich im "Spy Hunter"-Film die Hauptrolle spielen. Ich habe mich also mit den Entwicklern zusammengesetzt und mir ihre Ideen angehört. Als Fan des ersten "Spy Hunter" (des 1983er-Automaten, Anm. der Red.)

fand ich es ziemlich cool, dass mein virtuelles Ich nicht nur herumbrausen wird, sondern sein Fahrzeug auch verlassen kann.

GA: Woher kommt Ihr Enthusiasmus für eine so ungewöhnliche Arbeit?

TR: Ich war ja zuvor schon an der Produktion einiger Wrestling-Spiele beteiligt. Und wenn ich zurückblicke, erinnere ich mich gerne daran, wie viel Spaß mir das gemacht hat. In diesem Fall hatte ich sogar die Möglichkeit, zu beeinflussen, was Alec Decker im Spiel so alles draufhat, also mit welchen Moves er seine Feinde verprügelt und ausschaltet. Ich habe sogar ein paar meiner alten Wrestling-Moves mit eingebaut.

GA: Hätten Sie als Kind je zu träumen gewagt, dass Sie mal in einem Videospiel die Hauptrolle übernehmen würden?

TR: Da wäre ich nie drauf gekommen. Aber als ich mein erstes Videospiel machte – das war glaube ich 1999 – war das schon ein verdammt cooles Gefühl. Ich war in einem Videospiel. Das ist etwas, was einem nicht jeden Tag passiert.

GA: Wie viel Zeit zum Zocken bleibt Ihnen als vielbeschäftigter Schauspieler?

TR: Nicht wirklich viel. Aber weil ich das Spielen so liebe – vor allem Sport: Games wie "Madden" oder "NBA Live" – habe ich in meinem Wohnwagen am Set eine Konsole stehen. Nicht nur da, auch zu Hause, sogar in meinem Schlafzimmer. Also wenn ich mal die Chance habe, mich für fünf, zehn Minuten davon zu schleichen, um zu spielen, tue ich's – egal wo ich bin.

GA: Können Sie sich daran erinnern, wel-

ches das erste Spiel war, das Sie geockt haben, und wie das für Sie war?

TR: Na klar! Nun, das erste Mal liegt schon eine Weile zurück. Damals waren "Spy Hunter" und "Donkey Kong" (beides Automaten, Anm. der Red.) das Größte für mich. Ich erinnere mich an die Titelmelodie von "Spy Hunter", dieses eine Stück von Peter Gunn und dann natürlich an das Fahrzeug, den Interceptor. War schon echt cool, dass sich das Hightech-Auto in ein Motorrad und sogar in ein Boot verwandeln konnte.

GA: Noch eine letzte Frage: Wenn Vin Diesel und Sie miteinander kämpfen würden – wer würde gewinnen?

TR: Ich sag Ihnen mal was, den Kerl würde ich grün und blau schlagen und ihm zum Abschluss noch einen Tritt in den Arsch verpassen, dass er nach seiner Mami ruft!



System:

PC

Termin/Preis: Sept. 2006 – 45 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre Echtzeit-Strategie

Hersteller 2K Games

Entwickler Firefly
(bekannt durch) Stronghold-Serie

- ▶ Es warten drei Kampagnen
- ▶ Legendes wie Artus, Siegfried und Dracula spielbar
- ▶ Doppelt so viele Einheiten wie in Stronghold 2
- ▶ Multiplayer-Schlachten für bis zu vier Spieler
- ▶ Erstes "Stronghold" mit Fantasyelementen

Internet

www.fireflyworlds.com

Firefly trumpft auf: Für die neueste Stronghold-Episode hauchen die britischen Erfolgsentwickler den größten Helden Europas Leben ein.

Das Mittelalter – ein dankbares Thema für Entwickler von Echtzeit-Strategiespielen. Leider kann man die realen Ereignisse und Personen meist nur in ihren Grundzügen erkennen. Eine der wenigen PC-Serien, die schon in der Vergangenheit Wert auf Authentizität gelegt haben, ist "Stronghold" – Burgen errichten, Felder bebauen und Rittertraining inklusive. Mit dem neuesten Teil löst sich Firefly erstmals von der Wirk-

lichkeit und folgt dem Fantasy-Trend, der dank Titeln wie "Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2" und "Spellforce 2: Shadow Wars" weiterhin hoch in der Gunst der Zocker steht. Allerdings denken die britischen Entwickler (zum Glück) gar nicht daran, ausgelutschten Genre-Klischees Tribut zu zollen.

In "Stronghold Legends" werden Sie mit Sicherheit nicht mit weißbärtigen Zauberern, unfehlbaren Bogen-

schützen und verschlagenen Zwergekriegern in die Schlacht ziehen. Firefly bedient sich für seine drei Kampagnen stattdessen aus dem reichhaltigen Fundus europäischer Mythen und Erzählungen.

LEGENDEN ZUM ANFASSEN

Die Artussage wurde unzählige Male verfilmt, aber in Spielen bislang stiefmütterlich behandelt. Hier ist es die erste Kampagne, die uns auffällt. Bei

▼ **ANGRIFF:** Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie mit Artus' Armee gegen Vlads Höllestruppen ziehen. (PC)

▼ **ANSTURM:** Artus hat es auf Dietrichs Feste in Tirol abgesehen. Katapulte helfen, die Mauern einzureißen. (PC)





▲ **ANBLICK:** Camelot sieht erwartungsgemäß ein wenig kitschig aus. Leicht einzunehmen ist die Burg deswegen noch lange nicht. (PC)

den Missionen rund um die tapferen Männer aus Camelot sind Ihnen nicht nur König Artus und der legendäre Hofmagier Merlin als spielbare Charaktere unterstellt. Auch die Ritter der Tafelrunde, allen voran Sir Gawain und Lancelot, beteiligen sich tatkräftig am taktischen Kampf gegen die Angelsachsen.

Die beiden anderen Kampagnen drehen sich um die Nibelungensage und die zumindest teilweise historisch verbürgte Geschichte von Vlad III. Dieser war im 15. Jahrhundert Herrscher über ein kleines Fürstentum und stellte sich im heutigen Rumänien erfolgreich der Türkeninvasion entgegen. Den meisten dürfte er unter den Namen Dracula besser bekannt sein! Spielmäßig ist "Stronghold Legends" eine Mischung aus den beiden Vorgängern. Firefly hat sich die besten Elemente aus beiden Episoden herausgepickt und vereint. Herausgekommen ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit einigen netten Aufbausimulations-Anleihen.

Bei einem persönlichen Besuch stellte uns Chefdesigner Simon Bradbury einige der neuen Features im Detail vor. So auch die zahlreichen Besonderheiten der einzelnen Armeen: König Artus kann auf die vereinten Kräfte seiner Ritter zurückgreifen, denen bei Frontalangriffen kein Truppenverband standhalten kann.

Drachentöter Siegfried hingegen schickt kurzerhand Eisriesen in die Schlacht, deren Kraft selbst Burgwände nichts entgegenzusetzen haben. Als Fürst der Finsternis vertraut Vlad auf die Macht des Bösen: Vampire, Dämonen und andere Abscheulichkeiten helfen ihm, seine Vormachtstellung zu festigen.

DER TOD KOMMT VON OBEN

Den Drachen kommt auch in "Stronghold Legends" eine besondere Rolle zu: Der Feueratem dieser fliegenden Festungen hat eine verheerende Wirkung auf einzelne Kompanien. Truppen, die in das Flammenmeer geraten, sterben nicht augenblicklich,



▲ **ABWEHR:** Mit Hilfe finsterner Zaubersprüche dezimiert Vlad die britischen Truppen, bevor es ihnen gelingt, die erste Verteidigungsmauer zu überwinden. (PC)

erleiden aber meist so viel Schaden, dass sie für andere Angreifer eine leichte Beute sind. Natürlich sind diese geflügelten Reptilien nicht unüberwindbar. Auf Türmen errichtete Harpunen-Kanonen helfen Ihnen, die Drachen unschädlich zu machen. Zudem ist der Einsatz der fiesen Untiere zeitlich begrenzt.

Ganze 31 Einheiten warten in "Stronghold Legends" auf ihren Einsatz. Am besten haben uns in der Vorführung die Werwölfe gefallen, die man mit dem Katapult in feindliche Stellungen schießen kann, damit sie anschließend im Inneren wüten. "Stronghold"-Veteranen müssen also umdenken – nun bieten die Mauern der eigenen Festung nicht mehr so viel Schutz. Sie sind nicht gefeit gegen Angriffe aus der Luft und können in Nullkommanix erklommen und eingerissen werden. Tunneln helfen, unbemerkt feindliche Stellungen zu unterwandern.

Grafisch sieht "Stronghold Legends" gar nicht mal so schlecht aus.

Mit den aktuellsten Genre-Konkurrenten kann es zwar nicht mithalten, doch wann hat man schon mal die Gelegenheit, Herr über das märchenhafte Camelot zu sein, die eisigen Festungen Dietrich von Berns in Tirol zu stürmen oder seine Truppen am Fuß von Vlads dämonischer Festung zusammenzuziehen? **fe ■**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir gleich drei der größten Legends spielen dürfen
- ▲ hier das Beste aus der "Stronghold"-Reihe vereint ist

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ grafisch mehr möglich wäre
- ▼ das Missions-Balancing sich erst bewähren muss

★★★★★

GAMES
ANALYSTEN

EINSCHÜTZUNG

gut

Die Kombination aus Bewährtem und Neuem hebt die neue "Stronghold"-Episode von der Masse ab.

▼ **AUSFALL:** Der Versuch, den Eisriesen einzukreisen, geht nach hinten los. Der Hüne durchbricht den Angriffsring der Briten um zu fliehen. (PC)



▼ **AUFMARSCH:** Artus sammelt in aller Ruhe seine Truppen um sich. Die perfekte Gelegenheit für Siegfried, mit seinem Heer von der Seite anzugreifen. (PC)



System:

PC

PS2

Xbox

Game Boy

Game Boy Advance

N64

Termin/Preis: 15.09.2006 – 50 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Die Gilde 2

Jowood schickt Sie ins Mittelalter: Sehen Sie selbst, dass ein einfacher Bürger auch damals schon eine große Karriere machen konnte.

FAKTEN

Genre	Simulation
Hersteller	Jowood
Entwickler	4HEAD Studios
(bekannt durch)	Die Fugger

- ▶ Mischung aus Simulation und Rollenspiel
- ▶ Aufbau einer eigenen Dynastie mit mehreren spielbaren Figuren
- ▶ Aufwändige 3D-Engine, Wechsel zwischen Tages- und Jahreszeiten
- ▶ Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Teilnehmer

Internet
www.theguild2.com

Mit dem Slogan "Lebe Dein Leben. Handle, wie du willst. Spüre die Konsequenzen deiner Entscheidungen!" preist Hersteller Jowood "Die Gilde 2" an. Wir konnten uns bei einer Präsentation in unseren Redaktionsräumen selbst ein Bild davon machen, ob der Titel all die vollmundigen Versprechungen tatsächlich halten kann.

FÜR KARRIERE-MENSCHEN

"Die Gilde 2" versetzt Sie ins Mittelalter, genauer gesagt ins 15. Jahrhundert. Sie leben dort als einfacher Bürger, angetrieben vom Wunsch nach Reichtum, Macht und Anerkennung. Nun, für diese Zwecke ist ein florierender Handel ein guter Anfang. Oder bewerben Sie sich doch für das Amt des Bürgermeisters. Sollte der Posten schon vergeben sein, ließe sich dieses Problem mit den kleinen Intrige gegen den Amtsinhaber lösen

– das nötige Bestechungsgeld müssen Sie natürlich vorher auftreiben.

Allzu viel Zeit sollten Sie sich bei der Karriere-Planung nicht lassen, denn Ihr Charakter altert. Früher oder später tritt er mit grauen Haaren und Falten durch die Spielwelt, bis er schließlich das Zeitliche segnet. Game Over? Nicht, wenn Sie vorgesorgt haben: Bevorzugt in jungen Jahren sollten Sie um eine holde Maid werben. Das funktioniert ähnlich wie in einer Lebenssimulation wie "Die Sims": Mit Komplimenten, Geschenken und zärtlichen Gesten beirren Sie Ihre Auserwählte, bis der Sympathiebalken gefüllt ist. Dann halten Sie feierlich um die Hand Ihrer Gattin in spe an. Sagt sie ja, kümmern Sie sich alsbald um Nachwuchs

– schließlich denken Sie als Geschäftsmann ja pragmatisch.

Genau wie beim Hauptcharakter können Sie auch bei Ihren Kindern die Klasse bestimmen: Patron, Handwerker, Gelehrter oder Gauner. Jede Klasse kann mehrere Berufe verwalteten. Innerhalb einer Familie entstehen manchmal witzige Konstellationen: So könnte beispielsweise Ihr Hauptcharakter Richter sein, dessen Sohn aber in einem Gaunerlager ausgebildet werden.

In "Die Gilde 2" steckt viel Potenzial, zumal die Entwickler kleine Nervenfaktoren des Erstlings ausgeblendet haben. Das Interface wirkt durchdacht und auch die Grafik ist hübsch – wenn auch momentan noch etwas zu grau, braun und trist. Da könnte noch ein ordentlicher Schuss mehr Farbe rein, Realismus hin oder her.

fk ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ es sehr vielfältig ist
- ▲ mehrere Figuren spielbar sind
- ▲ einige Komfortmängel des Vorgängers behoben wurden
- ▲ 16 Spieler mitmischen können

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ es keine Solo-Kampagne gibt
- ▼ die Grafik teils trist wirkt

★★★★★
EINSCHÄTZUNG
gut

Ambitionierter Mix aus Simulation und Rollenspiel mit sehr vielen spielerischen Freiheiten.

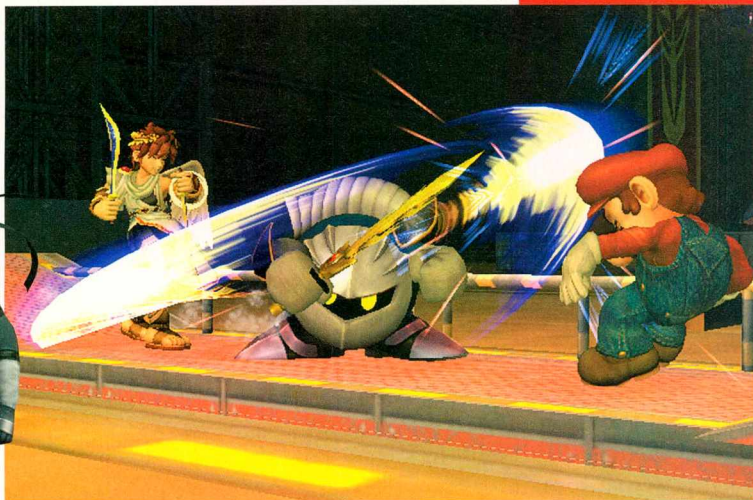


▲ **AUF DEM MARKT:** Wie es sich für eine mittelalterliche Stadt gehört, wird auf dem Marktplatz gehandelt. Hier machen geschickte Spieler ein Vermögen. (PC)



▲ **VOR DER KIRCHE:** Das Gotteshaus liegt in einer idyllischen Ecke. Bei der Gestaltung der Landschaftsgrafik geben sich die Entwickler viel Mühe. (PC)

► **DEBÜTANTEN-DUO:** Der kugelförmige Ritter, der hier Nintendo-Urgestein Mario mit seinem Schwert vertrimmt, ist der düstere Metaknight aus der Kirby-Serie. Aus ein wenig Sicherheitsabstand schaut sich Neuzugang Pit aus Kid Icarus das Duell an. (Wii)



SUPER SMASH BROS. BRAWL

System:
Termin/Preis:

Wii

2007 – 60 €

FAKTEN

Genre Beat'em-Up

Hersteller Nintendo

Entwickler HAL Labs
(bekannt durch) Kirby-Serie

- Knallbunte Prügelei mit Figuren aus vielen Nintendo-Spielen
- Fortsetzung der von Nintendo 64 und GameCube bekannten Serie
- Snake aus "Metal Gear" ist als spielbarer Charakter dabei
- Komplette mit einem GameCube-Controller spielbar

Internet
www.smashbros.com

Nintendos chaotischer Comic-Clinch geht in die nächste Runde. Für den dritten Teil der Serie laden Mario und Kollegen prominenten Besuch ein.

Die "Smash Bros."-Serie gehört trotz unbestreitbarer Qualitäten nicht unbedingt zu Nintendos erster Spielspaß-Garde. Trotzdem erfreuten sich die Nintendo-64- und GameCube-Versionen stets enormer Beliebtheit. Eine Wii-Version ist die logische Konsequenz.

PRÜGELKNABEN-PARADE

Ganz nach dem Motto "klotzen statt kleckern" schickt Nintendo in "Brawl" mehr Kämpfer als je zuvor in die

Arenen. Neben den üblichen großen Namen wie Mario, Luigi, Link und Kirby kommt nun beispielsweise auch Pit, der kleine Engel aus "Kid Icarus", zum Einsatz. Die größte Überraschung im Aufgebot dürfte Konamis Solid Snake sein, der für einen Gastauftritt gewonnen werden konnte. Und damit nicht genug: Angeblich verhandelt Nintendo mit weiteren Herstellern, um deren Helden verwenden zu können. So hält sich hartnäckig das Gerücht, Segas Igel Sonic könnte auch noch zur illustren Riege hinzustoßen!

Eine kleine Überraschung ist die Steuerung: Die wird ganz konventionell ausfallen, sich also nicht auf die Bewegungssensoren des Wii-Controllers verlassen. Selbst mit einem GameCube-Controller soll das Ganze spielbar sein. Wir haben uns zwar anfangs ein wenig über diese unspektakuläre Lösung gewundert, doch könnte der serientypisch ohnehin sehr hektische Spielablauf davon profitieren. Beim blitzschnellen Vierspieler-Chaos noch mit dem Wii-Controller herumfucheln zu müssen, dürfte sich nämlich schnell als Spielspaß-Bremse entpuppen. Und auf alte

Stärken zu vertrauen ist immer noch besser als einen Innovations-Krampf zu erzwingen.

Eine grundlegende Verbesserung im Vergleich zu den Vorgängern gibt es bei den Spielmodi zu vermeiden: Im Online-Modus können sich erstmals Nintendo-Fans aus aller Welt auf die Glocke hauen. Wann die kunterbunte Keilerei beginnt, ist noch offen, ein Starttitel wird "Brawl" definitiv aber nicht. Nintendo gibt als Termin großzügig 2007 an.

fk ■



▲ **FEUERSCHLUCKER:** Pokémon Pikachu und Zelda-Held Link müssen einen verheerenden Feuerball einstecken, der Mario abgeschossen hat. (Wii)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Heldenriege riesig ist
- ▲ Solid Snake mitmisch
- ▲ die Grafik charmant ist
- ▲ es ein Multiplayer-Hit wird
- ▲ es Online-Fights gibt

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es den Vorgängern sehr ähnelt

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

gut

Prominent besetztes Prügelspiel-Update mit alten Stärken und Online-Unterstützung.

Wer bist du denn? Wie in den Vorgängern wird der kleine Junge Ness als Charakter auftauchen. Er entstammt dem bei uns nie erschienenen Rollenspiel "Earthbound".

► SLOW MOTION: Rays Bullet-Time-Feature wird aktiviert, sobald er seine zwei Revolver aus dem Holster zieht. In Zeitlupe müssen Sie die beiden Fadenkreuze aufs Ziel lenken. Nach wenigen Sekunden Pause können Sie die Bullet-Time erneut starten. (PC)



System: **PC** PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube Wii
Termin/Preis: 3. O. 2006 – 50 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Techland Chrome
► Western-Shooter	
► Mix aus Schleichenlagen und Balleraction	
► Regelmäßiger Wechsel zwischen zwei Charakteren	
► Linearer Spielverlauf	
► Bullet-Time-Modus	
► Mehrspieler-Modi	
Internet	www.callofjuarez.com

Mit Gebetbuch und Revolver mischt ein Prediger den Wilden Westen auf. Friss Staub, Gringo! Aber sprich vorher noch das Vaterunser!!

Pferd statt Panzer, Saloon-Prügelei statt Stalingrad-Schlacht. Abseits der nicht enden wollenden Weltkriegs-Flut paddelt Ubisoft mit einem Western-Spiel aufs weite Shooter-Meer hinaus.

In "Call of Juarez" schlüpfen Sie in die verstaubte Kluft zweier gegensätzlicher Charaktere: Referent Ray sorgt anstelle des ermordeten Sheriffs für Recht und Ordnung. Billy hingegen sinnt nach Rache an seinen rabiaten Stiefeltern.

NOCH SCHNELL INS BORDELL
Zunächst braucht der wütende Billy eine Waffe. Und wo besorgt man sich im Wilden Westen ein Schießbeisen? Klar, im Freudenhaus. Dort arbeitet Billys Jugendliebe Suzy, und die hat immer einen kleinen Colt im Nachttisch. Um sich an ihrem Zuhälter vorbeizuschleichen, zieht sich der junge Latino mithilfe seiner Peitsche am Fenster hoch. Dummerweise werden die Beiden inflagranti erwischt. Auf seiner Flucht muss Billy sich nun an zahlreichen Wachen vorbei aus dem Ort schleichen.

Referent Ray betritt die Western-Bühne, nachdem Billy seine Stiefeltern kaltgemacht hat. Bei der Jagd nach dem Mexikaner hilft dem Geistlichen der genretypische Bullet-Time-Modus: Zwei Fadenkreuze bewegen sich in Zeitlupe auf ein gewähltes Ziel zu. Sobald sich die Markierungen rot färben, füttern Sie den Feind mit einer Ladung Bleikugeln.

Immer wieder wechseln Sie zwischen Billy und Ray. Auch sonst legen die Entwickler viel Wert auf Abwechslung. So prügeln Sie sich beispielsweise mit einer Horde wild gewordener Cowboys, galoppieren auf einem Pferd durchs Gelände oder duellieren sich im High-Noon-Stil mit einem Bossgegner. Western-Fans dürfen sich zudem auf Mehrspieler-Duelle mit rauchendem Colt statt qualmender Panzerfaust freuen. **az**



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ das Westernszenario noch nicht so ausgelutscht ist
- ▲ die Charaktere charismatisch sind
- ▲ die stimmige Optik Wildwestatmosphäre aufkommen lässt

LÄSST UNS KALT, WEIL

- ▼ sich die Gegner ziemlich dumm verhalten

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

gut

► **BOXPROFI:** Bei Faustkämpfen malträtieren Sie Ihre Gegner mit linken Gerade und rechten Haken. (PC)

Mit schwarzem Humor und viel Abwechslung hebt sich das Western-Abenteuer vom Genre-Einerlei ab.



BATEN KAITOS ORIGINS

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

4. Q. 2006 – 60 €

erscheint nicht

GameCube-Abenteurer zücken die Karten: Auch der zweite Teil des originellen Rollenspiels scheint voll und ganz überzeugen zu können.

Die erste 'Baten Kaitos'-Episode war ein echter Geheimtipp. Sehr detaillierte Renderzenarien, ein donnernder Soundtrack und ein ebenso einfaches wie innovatives Kampfsystem konnten die kleinen Schwächen des Rollenspiels locker wettmachen. Jetzt steht der zweite Teil mit dem Arbeitstitel 'Baten Kaitos Origins' in den Startlöchern.

Wo andere Rollenspiel-Fortsetzungen lediglich den Namen mit dem Vorgänger gemeinsam haben, sind die beiden 'Baten Kaitos'-Episoden eng miteinander verknüpft. 'Baten Kaitos Origins' spielt etwa 20 Jahre vor der ersten Episode und Veteranen freuen sich auf jede Menge bekannte Figuren – sowohl Helden als auch Schurken aus dem ersten Teil sind mit von der Partie.

Völlig neu ist allerdings die Hauptfigur: Im Vergleich zum ersten und grummeligen Kalas aus Teil 1 ist der neue Protagonist Sagi eine Frohnatur – und das trotz seines fragwürdigen Berufs. Sagi ist Mitglied eines Attentäter-Kommandos. Zu

Beginn des Spiels hat er zusammen mit einem magischen Roboter namens Guillo den Auftrag, den König eines kleinen Reiches zu töten. Aber als er und seine Leute ihr Opfer finden, liegt das bereits im eigenen Blut. Ist Sagi etwa in eine Falle getappt? Wir freuen uns auf jeden Fall auf ein spannendes Abenteuer mit vielen Story-Wendungen.

nur in der Offensive eingesetzt. Das führt zu flotteren Kämpfen, macht das Spiel aber auch ein wenig anspruchsvoller. Problematisch ist das allerdings nicht, Spaß machen die Kämpfe allemal und Einsteiger kommen noch besser zurecht als mit dem ohnehin schon sehr zugänglichen Erstling. Im Herbst dürfen RPG-Fans die Karten zücken. **tn**

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Nintendo
Entwickler (bekannt durch)	Namco Bandai / Monolith Xenosaga
▶ innovatives Karten-Kampfsystem	
▶ gerenderte Hintergründe mit detaillierten Polygonfiguren	
▶ sehr kurze Ladezeiten	
▶ Die Handlung spielt 20 Jahre vor dem ersten Teil	

Internet

www.nintendo.de

KARTEN-KLOPPERIE

Wie schon im Erstling sind in 'Baten Kaitos Origins' die so genannten Magnus-Karten das bestimmende Element. Ein Beispiel: Eine Fackel in einem Dungeon soll entzündet werden. Dafür benutzt Sagi eine leere Magnus-Karte an einer Feuerstelle, um diese mit dem entsprechenden Element aufzuladen und schließlich die Fackel anzuzünden. Auch die Kämpfe fußen auf den Karten, wobei das System im Vergleich zum Vorgänger vereinfacht wurde.

Wo Kalas und seine Leute mit Karten angreifen und kontern konnten, werden die Magnus-Karten jetzt

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Rendergrafik toll ist
- ▲ wir innovative Kämpfe lieben
- ▲ die Ladezeiten minimal sind
- ▲ die Handlung spannend ist
- ▲ der Held sympathisch ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es noch simpler ist als der schon einfache Vorgänger



Überzeugendes Rollenspiel-Prequel mit originellem Kampfsystem und enorm schicker Präsentation.



▲ BESCHWINGT: Held Sagi läuft nicht nur zu Fuß durch die sehr hübschen Renderwelten, er kann auch durch die Lüfte gleiten. (GameCube)



▲ EFFEKTVOLL: In den dynamischen Kämpfen werden besonders gute Manöver mit aufwändigen Effekten in Szene gesetzt. (GameCube)

Wussten Sie schon... dass die Baten-Kaitos-Macher auch die Science-Fiction-Serie Xenosaga auf der PS2 entwickelt haben?

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

17 JULI

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
08/06 schon heute!



19

- Formel Eins 2006



Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

20

- Sin Episode 1:
Emergence

21

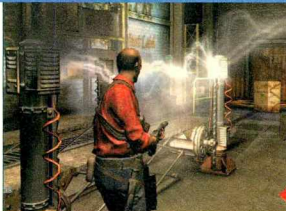
- Digital Devil Saga



22

23

24



27

- Fluch der Karibik:
Legende des
Jack Sparrow



- Voodoo Nights

28

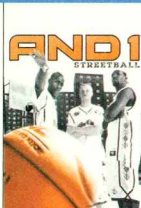
- Aeon Flux
- CivCity: Rome
- Civilization 4:
Warlords (Add-on)
- WWII:
Battle over Europe



31

- Fuel

01 AUGUST



03

- AND 1 Streetball

04

- Anstoss Edition 2007
- Monster House

05

06



09

10

11

- Der weiße Hai



12

13

14

15

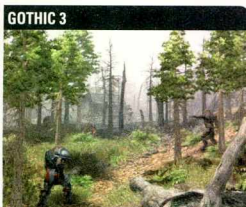
16

17

GAMES AKTUELL

► Ausgabe 09/2006

ab dem 23. August 2006
am Kiosk erhältlich!



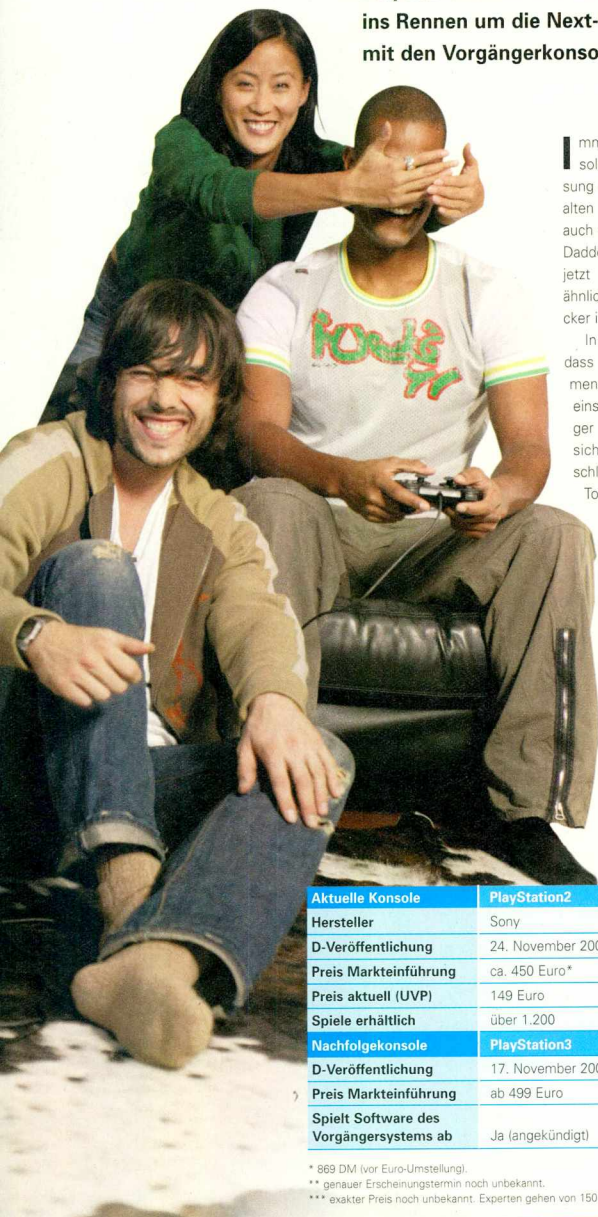
Titel	Genre	FS	PS2	Xbox	Wii	PC	Termin
Neuerscheinungen 2006							
Aeon Flux	Action						28.07.2006
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel						29.11.2006
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						4. Q. 2006
AND 1 Streetball	Basketball						03.08.2006
Anno 1701	Strategie						16.11.2006
Anstoss Edition 2007	Fußball-Manager						04.08.2006
Arthur and the Minimoys	Action-Adventure						24.11.2006
Banjo Kazeo 3	Action-Adventure						4. Q. 2006
Baphmets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure						28.09.2006
Battlestations: Midway	Action						4. Q. 2006
B-Boy	Tanzspiel						29.09.2006
BDFL Manager 2007	Fußball-Manager						Sep. 2006
Blue Dragon	Rollenspiel						4. Q. 2006
Bob Ross: The Joy of Painting	Geschicklichkeit						4. 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
Cars: Abenteuer in Radiator Springs	Action-Rennspiel						Sep. 2006
CivCity: Rome	Strategie						28.07.2006
Civilization 4: Warlords (Add-on)	Strategie						28.07.2006
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie						3. Q. 2006
Dance Factory	Musikspiel						07.07.2006
Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter						Sep. 2006
Dead or Alive: Xtreme 2	Sport						4. Q. 2006
Dead Rising	Horror-Adventure						15.09.2006
Deadlands	Action-Rollenspiel						3. Q. 2006
Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar	Online-Rollenspiel						02.11.2006
Der weiße Hai	Action						11.08.2006
Destroy all Humans! 2	Action						Okt. 2006
Devil May Cry 3 - Special Edition	Action						29.09.2006
Die Glide 2	Simulation						3. Q. 2006
Digital Devil Saga	Action-Rollenspiel						21.07.2006
Disgaea 2	Rollenspiel						22.09.2006
DK Barrels Jet	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
DogTag	Action						4. Q. 2006
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Beat-em-Up						24.11.2006
Dragon Quest Swords	Action-Rollenspiel						4. Q. 2006
Enchanted Arms	Rollenspiel						Sep. 2006
Enemy in Sight	Action						3. Q. 2006
Eragon	Action-Rollenspiel						4. Q. 2006
EyeToy: Kinetic Combat	Geschicklichkeit						3. Q. 2006
FIFA 07	Fußball						19.10.2006
Final Fantasy XII	Rollenspiel						Nov. 2006
Fluch der Karibik: Legende des Jack Sparrow	Action-Adventure						27.07.2006
Forbidden Siren 2	Horror-Adventure						05.07.2006
Formel Eins 2006	Formel-1-Rennspiel						19.07.2006
Fuel	Action-Rennspiel						30.07.2006
Full Auto 2: Battlelines	Action-Rennspiel						Nov. 2006
Gothic 3	Rollenspiel						30.09.2006
Gottlieb Pinball Classics	Flipper						06.07.2006
Happy Feet	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Hellgate: London	Rollenspiel						12.10.2006
Heroes of Annihilated Empires	Strategie						28.09.2006
Infernal	Action						4. Q. 2006
Jagdfieber	Action-Adventure						02.11.2006
Joint Task Force	Echtzeit-Strategie						31.08.2006

Titel	Genre	FS	PS2	Xbox	Wii	PC	Termin
Neuerscheinungen 2006							
Just Cause	Action						4. Q. 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
Let's Make a Soccer Team!	Fußball-Manager						Aug. 2006
Marvel: Ultimate Alliance	Action						Nov. 2006
Medieval 2: Total War	Strategie						06.12.2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure						3. Q. 2006
Metroid Prime 3: Corruption	Action						4. Q. 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
Motorstorm	Offroad-Rennspiel						4. Q. 2006
NBA 2K7	Basketball						Nov. 2006
Need for Speed Carbon	Action-Rennspiel						Nov. 2006
Neverwinter Nights 2	Rollenspiel						02.09.2006
Panzer Elite Action	Action						07.07.2006
Phantasy Star Universe	Online-Rollenspiel						Nov. 2006
Pro Evolution Soccer 6	Fußball						20.10.2006
Rail Simulator	Simulation						29.09.2006
Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter						4. Q. 2006
Rayman: Raving Rabbids	Jump'n'Run						4. Q. 2006
Red Steel	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Reservoir Dogs	Action						4. Q. 2006
Resident Evil 4	Horror-Adventure						Sep. 2006
Rule of Rose	Horror-Adventure						Okt. 2006
Sabotage	Ego-Shooter						29.09.2006
Saint's Row	Action						28.09.2006
Scarface: The World Is Yours	Action						4. Q. 2006
Sherlock Holmes: The Awakened	Adventure						20.10.2006
Shinobido: Weg des Ninja	Action						Sep. 2006
Sin Episode 1: Emergence	Action						20.07.2006
Socom: U.S. Navy SEALs Combined Assault	Taktik-Shooter						4. Q. 2006
Sonic the Hedgehog	Jump'n'Run						Nov. 2006
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action						4. Q. 2006
Spy Hunter: Nowhere to run	Action-Rennspiel						28.09.2006
Star Trek: Legacy	Action						3. Q. 2006
Stranglehold	Action						4. Q. 2006
Street Fighter Alpha Anthology	Beat'em-Up						07.07.2006
Stuntman 2	Action-Rennspiel						4. Q. 2006
Suikoden V	Rollenspiel						3. Q. 2006
Super Dragon Ball Z	Beat'em-Up						14.07.2006
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run						4. Q. 2006
Super Paper Mario	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Test Drive Unlimited	Action-Rennspiel						01.09.2006
The Ant Bully	Action-Adventure						4. Q. 2006
The Barnyard	Adventure						Sep. 2006
The Fast and the Furious	Action-Rennspiel						3. Q. 2006
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure						4. Q. 2006
Timeshift	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Tony Hawk's Project 8	Skateboard						4. Q. 2006
Untold Legends: Dark Kingdom	Rollenspiel						17.11.2006
Valkyrie Profile 2	Action						3. Q. 2006
Voodoo Nights	Action						27.07.2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategie						19.10.2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Online-Rollenspiel						Okt. 2006
WWE SmackDown! Vs. RAW 2007	Wrestling						Nov. 2006
WWII: Battle over Europe	Flug-Action						28.07.2006
Yakuza	Action-Adventure						Sep. 2006

Die Spielezukunft von PlayStation2, Xbox und GameCube

THE FINAL COUNTDOWN

PlayStation3 und Wii stehen in den Startlöchern, die Xbox360 ist bereits ins Rennen um die Next-Generation-Krone gestartet – doch wie sieht's mit den Vorgängerkonsolen aus? Games Aktuell hat nachgeforscht.



Immer dann, wenn eine neue Konsolen-Generation zur Wachablösung antritt, werden die Besitzer der alten Systeme nervös. "Erscheinen auch weiterhin tolle Spiele für meine Daddelkiste, oder gehört die schon jetzt zum alten Eisen?" Diese und ähnliche Fragen stellen sich viele Zocker in den Übergangsphasen.

In der Regel ist es tatsächlich so, dass viele Entwickler ihr Engagement für eine etablierte Hardware einschränken, sobald der Nachfolger auf den Markt drängt. Eine an sich nachvollziehbare Strategie, schließlich gehört der brandneuen Toptechnologie die Zukunft. Nur lässt sich nicht immer so leicht vorhersagen, wann genau diese Zukunft beginnt...

Als etwa die PlayStation1 anno 2000 das Zepter an die PS2 weiterreichte, hatte sich so mancher Hersteller verkalibriert. Die wenigsten Konsumenten wollten gleich zur 128-Bit-Konsole wechseln – den meisten war sie nämlich zu teuer. In der Konsequenz erfreute sich die angestaubte aber günsti-

ge PSone weit über ihre Zeit hinaus großer Beliebtheit – nur eines fehlte: hochwertige, neue Spiele. Die meisten Entwickler nämlich hatten längst unwiderruflich auf die PlayStation2 umgesattelt.

QUO VADIS PS2 & CO?

Wenn Ende des Jahres auch PlayStation3 und Wii um die Gunst der Käufer buhlen, wird eine neue Runde im Wettstreit der Konsolen eingeläutet. Doch was bedeutet das für die Millionen Besitzer von PS2, Xbox und GameCube? Werden die Hauptverantwortlichen (Sony, Microsoft und Nintendo) sowie die Dritthersteller die treuen Fans auch weiterhin mit Nachschub versorgen? Oder wird passionierten Zockern nichts anderes übrig bleiben, als sich die neue Hardware zu kaufen?

Games Aktuell hat sich für Sie durch die Releaselisten der Hersteller gewühlt. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche Top-Titel in den nächsten Monaten für PS2, Xbox und GameCube kommen. Und wir schätzen ab, wie lange Sie noch mit Spielen für Ihr Lieblingssystem rechnen können.

gä ■

AUF EINEN BLICK – DIE AKTUELLE KONSOLENGENERATION

Aktuelle Konsole	PlayStation2	Xbox	GameCube
Hersteller	Sony	Microsoft	Nintendo
D-Veröffentlichung	24. November 2000	14. März 2002	3. Mai 2002
Preis Markteinführung	ca. 450 Euro*	479 Euro	199 Euro
Preis aktuell (UVP)	149 Euro	149 Euro (Konsole mit Spiel)	99 Euro (Konsole mit Spiel)
Spiele erhältlich	über 1.200	über 600	über 500
Aktuelle Konsole	PlayStation3	Xbox360	Wii
D-Veröffentlichung	17. November 2006	2. Dezember 2005	4. Quartal 2006**
Preis Markteinführung	ab 499 Euro	ab 299 Euro	150 bis 250 Euro***
Spielt Software des Vorgängersystems ab	Ja (angekündigt)	Ja (mit Einschränkungen)*	Ja (angekündigt)

* 869 DM (vor Euro-Umstellung).

** genauer Erscheinungstermin noch unbekannt.

*** exakter Preis noch unbekannt. Experten gehen von 150 bis 250 Euro aus.

PLAYSTATION 2

Der Goldie mit dem langen Atem

STAND DER DINGE

Über sechs Jahre ist Sonys PSone-Nachfolger hierzulande bereits erhältlich und verteidigt noch immer wacker seine Position als Marktführer.

Mehr als vier Millionen PS2-Konsolen stehen mittlerweile in bundesdeutschen Haushalten. Eine Zahl, die umso beeindruckender ist,

bedenkt man, dass weder Gamecube noch Xbox bislang in Deutschland die Millionenmarke knacken konnten.

Entsprechend üppig ist das Software-Angebot: Mehr als 1200 Spiele sind bislang für die schwarze Daddelmaschine erschienen. Bei diesem Großaufgebot lassen Genre-Vielfalt und Qualität keine Wünsche offen. Ob Rennspiele, Jump'n'Runs oder Horrorabenteuer, japanophile RPGs, Sportsimulationen oder Ego-Shooter – auf keiner anderen Konsole ist die Hit-Auswahl größer. Dies liegt zum einen daran, dass kaum ein Dritthersteller auf lukrative PS2-Umsetzungen seiner Highlights verzichtet. Darüber hinaus betreibt auch Sony selbst weltweit mehrere Top-Studios, die für exklusive Spaßperlen wie "God of War", "Singstar" oder die "Gran Turismo"-Reihe verantwortlich zeichnen.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Auch wenn alle Welt schon von der PlayStation 3 spricht, der Konsolenvorgänger zählt auch nach sechs Jahren Dienstzeit noch nicht zum alten Eisen. Will heißen: Es erscheinen noch genügend Titel, die ihr Geld wert sein dürften. Zu den PS2-exklusiven Hit-Kandidaten gehören die antike Mythenmetzelei "God

of War 2", der kongeniale Nachfolger zu "Guitar Hero" sowie Capcoms märchenhaftes Action-Abenteuer "Okami". Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft schwingt sich Tony Hawk zum achten Mal aufs Skateboard. Kurz darauf bedient EA die Vollgas-Fraktion mit "Need for Speed: Carbon". Das letzte große Highlight steht treuen PS2-Jüngern im Frühjahr 2007 ins Haus: Mit "Final Fantasy XII" verabschiedet sich die beliebteste Konsolen-Rollenspielserie von Sonys zweiter PlayStation-Generation. Und das werden anspruchsvolle Zocker bis Mitte nächsten Jahres wohl auch tun müssen. Denn von der RPG-Legende über "Gran Turismo" und "Metal Gear Solid" bis hin zu "GTA" sateln alle wichtigen Marken auf die Next-Generation-Konsolen um.

5 SPIELE-HIGHLIGHTS FÜR PLAYSTATION 2

OKAMI

HERSTELLER: Capcom
TERMIN: September 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2



INFO: Ein zauberhaftes Abenteuer von den "Viewtiful Joe"-Machern: Eine Göttin in Wolfsgestalt rettet die Welt vor ruchlosen Rüpel. Dank unwiderstehlicher Wasserfarben-Grafik das vielleicht schönste Spiel für PS2.

GOD OF WAR II

HERSTELLER: Sony
TERMIN: 1. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2



INFO: Der ebenso blutige wie atmosphärische Action-Knaller "God of War" geht in die zweite Reihe. Wieder schlüpfen Sie in die Haut von Krieger Kratos und legen sich mit dem Bestienkader der griechischen Mythologie an.

ROGUE GALAXY

HERSTELLER: Sony
TERMIN: 4. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2



INFO: Fantasy-Nachschub von den "Dragon Quest 8"-Entwicklern: Erkunden Sie als aufstrebender Weltraumpirat die Weiten der Galaxis. Unzählige Monster und versteckte Schätze versetzen RPF-Fans in Verückung.

FINAL FANTASY XII

HERSTELLER: Square Enix
TERMIN: 1. Quartal 2007
ERSCHEINT FÜR: PS2



INFO: Eine gigantische Welt, opulente Renderfilme und eine Story um Hass und Liebe versprechen 1A-RPG-Kost. Fans der Rollenspiel-Reihe müssen sich höchstens an das runderneuerte Kampfsystem gewöhnen.

GUITAR HERO II

HERSTELLER: Red Octane
TERMIN: 4. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2



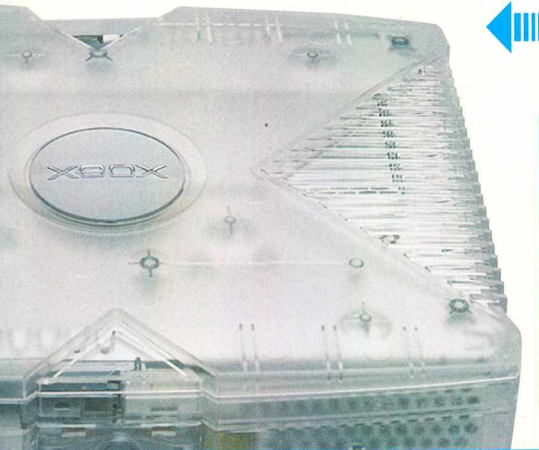
INFO: Über 50 neue Songs und ein rundum aufgebohrter Zwei-Spieler-Modus versprechen die perfekte Konsolen-Klampferei: Spielen Sie wieselflinke Gitarren-Soli während ein Kumpan entspannt den Bass zupt!

SPIELVORHERSAGE PS2

3. Quartal '06 4. Quartal '06 1. Quartal '07 2. Quartal '07



PROGNOSE: Bis Anfang nächsten Jahres erscheinen noch einige Top-Titel mitunter exklusiv für die PS2. Danach lässt die Software-Unterstützung merklich nach.



XBOX

Microsofts Konsolenpremiere auf Pensionskurs



Hardware aus: Speziell Fans von Ego-Shootern und Rennspielen werden mit der Xbox glücklich.

Typisch fernöstliche Genres wie Rollenspiele sind im Gegenzug extrem rar gesät. Über mangelnde Dritthersteller-Unterstützung kann man nicht klagen. Die großen (zumeist westlichen) unabhängigen Publisher wie Electronic Arts, Activision oder THQ veröffentlichen ihre wichtigen Titel regelmäßig auch für die Xbox.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Dass man die erbitterte Schlacht um den Konsolen-Thron nicht innerhalb einer Hardware-Generation würde gewinnen können, war Microsoft von Anfang an klar. Entsprechend früh entschlossen sich die Gates-Getreuen, ein Nachfolgesystem auf den Markt zu bringen. Nur gut drei Jahre nach der Xbox-Veröffentlichung erschien die Xbox360 auch in Deutschland.

Folglich sieht die Software-Zukunft für die 'alte' Box recht düster aus: Die großen Exklusivtitel wie 'Halo 3' oder 'Gears of War' erscheinen ausschließlich für die 360. Microsoft selbst hat die Spieleunterstützung für die Xbox mittlerweile eingestellt – ein klares Locksignal in Richtung Xbox360. Wenigstens die Third-Party-Hersteller haben den schwarzen Kasten noch nicht zu Grabe getragen. Die 'GTA'-inspirierten Actionknaller 'Just Cause' und 'Scarface' kommen – wenn auch nicht exklusiv – für die Xbox. Gleiches gilt für die meisten EA-Sports-Updates sowie die nächsten Teile von 'Splinter Cell' und 'Mortal Kombat'. Unterm Strich gibt es also noch einiges zu zocken. Microsofts exklusive Marken tummeln sich künftig aber nur noch auf der Xbox360.

STAND DER DINGE

Als Microsoft im März 2002 in der Videospielwelt debütierte, hatte man große Pläne. Mit überlegener Technik, tollem Online-Konzept und starken exklusiven Spielen wollte man den Platzhirschen Sony und Nintendo wichtige Marktanteile abringen. Dieses Vorhaben ist zumindest teilweise gelungen. Gegen die dominante PS2 konnten sich die Amis mit ihrer ersten Konsole zwar nicht durchsetzen, doch zumindest sicherte sich die Xbox in den USA und Teilen Europas einen Vorsprung vor Nintendos GameCube.

In Japan, der einstigen Branchen-Hochburg, gelang der Marktdurchbruch allerdings nicht. Entsprechend sieht das Software-Angebot für die Microsoft-

5 SPIELE-HIGHLIGHTS FÜR XBOX

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

HERSTELLER: Ubisoft
TERMIN: September 2006
ERSCHEINT FÜR: PC PS2 Xbox GameCube



INFO: Sam Fishers härtester Auftrag. Als Doppelagent schleicht sich der Meisterspion in eine skrupellose Terroristenvereinigung ein. Doch damit seine Tarnung nicht auffliegt, muss Fisher selbst zum Kriminellen werden.

JUST CAUSE

HERSTELLER: Eidos
TERMIN: 3. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PC PS2 Xbox GameCube



INFO: 'Grand Theft Auto' im Palmenparadies. In einem südamerikanischen Inselstaat bekriegen sich Regierungstruppen, Widerständler und Drogenhändler. Da gibt's für Undercover-Agenten eine Menge zu tun.

DESTROY ALL HUMANS 2

HERSTELLER: THQ
TERMIN: Oktober 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2 Xbox



INFO: Grummel-Alien Crypto geht wieder auf Menschenjagd. Im Nordamerika der 1960er-Jahre gilt es in dem schwarzhumorigen Sci-Fi-Spaß, mit allerlei Waffen brave Bürger und mürrische Militärs zu unterjochen.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

HERSTELLER: Midway
TERMIN: 4. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PS2 Xbox



INFO: Nach der abenteuerlichen 'Shaolin Monks'-Episode kehrt die berühmteste Saga wieder zu ihren Wurzeln zurück. Mehr als 60 knallharte Recken hauen sich in rasanten Zweikämpfen die Visagen blutig.

SPIELVORHERSAGE XBOX

3. Quartal '06 4. Quartal '06 1. Quartal '07 2. Quartal '07



PROGNOSE: Außer einigen (zum Teil hochkarätigen) Multisystemtiteln ist nicht mehr viel Spielernachschub für die gute alte Xbox zu erwarten. Spätestens nächstes Jahr ist der Konsolenwechsel unumgänglich.

NEED FOR SPEED: CARBON

HERSTELLER: Electronic Arts
TERMIN: 3. Quartal 2007
ERSCHEINT FÜR: PC PS2 PS3 Xbox GameCube Wii



INFO: In bester Serienmanier stehen in 'Carbon' illegale Nachtrennen mit mächtig aufgemotzten Boliden im Zentrum des Geschehens. Diesmal geht's jedoch nicht in der Stadt, sondern auf Bergspisten um die Wurst.



GAMECUBE

Der Kleine mit den großen Namen

STAND DER DINGE

Wie schon sein Konsolenvorgänger Nintendo 64 hat auch der GameCube vorrangig mit einem Problem zu kämpfen: der mittelpächtigen Software-Unterstützung seitens der Dritthersteller. Lieferten Electronic Arts, Activision und Konsorten anfangs noch etwa gleich viele Spiele für PS2, Xbox und Cube, zogen sich nach und nach immer mehr Publisher von Big Ns Würfel zurück.

Wie zu N-64-Zeiten ist auch heute noch Nintendos größter Trumpf im Poker um die Zockergunst Nintendo selbst. Mario, Link, Samus Aran und all die anderen weltberühmten Helden gibt es eben nur auf Nintendo-Konsolen. Im Gegenzug kritisieren viele vermeintlich reife Spieler einen Mangel an erwachsenen beziehungsweise realistischen Games. Tatsächlich sind Ego-Shooter auf dem Cube im Vergleich zur Hardware-Konkurrenz eher selten. Ähnlich verhält es sich mit Tuning-Rennspielen und Anarcho-Actionorgien wie "Grand Theft Auto". Genrevielfalt ist also nicht unbedingt die Stärke des GameCube. Andererseits zählen viele der hauseigenen Nintendo-Titel systemübergreifend zur Crème de la Crème der Videospieldwelt.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Zwar stehen auch bei Nintendo die Zeichen für die Zukunft mittlerweile verstärkt auf Wii. Im Gegensatz zu Microsoft und deren Xbox haben die Japaner die GameCube-Besitzer aber noch nicht völlig vergessen. Mit "Zelda: The Twilight Princess" und "Super Paper Mario" kommen zum Vorweihnachtsgeschäft zwei potenzielle Spielspaßraketen für den Würfel.



Auch "DK Bongo Blast", ein schräges Rennspiel mit Kongasteuerung, steht bis Ende des Jahres an.

Seitens der Dritthersteller zählen Ubisofts "Splinter Cell: Double Agent", das exklusive Nippon-Rollenspiel "Baten Kaitos 2" und "Lego Star Wars 2: The Original Trilogy" zu den letzten großen Highlights.

Anfang 2007 kommt noch EAs viel versprechender Nobelhobel "Need for Speed: Carbon". Danach sieht es – zumindest den aktuellen offiziellen Veröffentlichungsplänen der Hersteller zufolge – düster aus für eiserne GameCube-Anhänger. Angesichts der im Herbst erscheinenden Wii-Konsole dürfte dann aber auch dem treuesten Würfelfan der Systemwechsel leicht fallen.

5 SPIELE-HIGHLIGHTS FÜR GAMECUBE

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

HERSTELLER: LucasArts
TERMIN: September 2006
ERSCHEINT FÜR: PC PS2 Xbox Nintendo GameCube



INFO: Ein Traum für "Star Wars"-Fans: Der zweite Teil des Klötchenabenteuers nimmt sich der ersten drei "Krieg der Sterne"-Filme an. Freuen Sie sich auf ein Wiedersehen mit Han Solo und Darth Vader im Lego-Look.

RAYMAN RAVING RABBITDS

HERSTELLER: Ubisoft
TERMIN: 4. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: PC PS2 PS3 Xbox GameCube Cube Wii



INFO: Strahlemann gegen Kackelbande! Unter der persönlichen Leitung von "Rayman"-Erfinder Michel Ancel kehrt die quietschdele Blondlocke zurück und legt sich mit einer Invasion durchgeknallter Nager an.

SUPER PAPER MARIO

HERSTELLER: Nintendo
TERMIN: 3. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: Cube



INFO: Grafisch platt, aber spielerisch ganz und gar nicht flach. Der beliebte Klemperer hüpf und kämpft sich durch bunte Scherenschnittwelten im "Paper Mario"-Look – ein genialer Mix aus Jump'n'Run und Rollenspiel.

DK BONGO BLAST

HERSTELLER: Nintendo
TERMIN: 4. Quartal 2006
ERSCHEINT FÜR: Cube



INFO: Dschungelrallye mit Turbinen-Power. Auf abgefahrenen Flugkursen flitzen Donkey Kong und seine Nintendo-Freunde um die Wette. Die düsengetriebenen Untersätze werden mit den Cube-Bongos gesteuert.

ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS

HERSTELLER: Nintendo
TERMIN: Oktober 2006
ERSCHEINT FÜR: Cube Wii



INFO: Was lange währt, wird hoffentlich perfekt. Mit Links letztem Cube-Abenteuer wollen die Japaner das beste "Zelda" aller Zeiten abliefern. Ein Ziel, das bei der langen Entwicklungszeit durchaus erreicht werden könnte.

SPIELVORHERSAGE GAMECUBE

3. Quartal '06 4. Quartal '06 1. Quartal '07 2. Quartal '07



PROGNOSE: Das nächste "Zelda" und "Super Paper Mario" verheißen Cube-Besitzern einen fantastischen Herbst. Danach machen sich Highlights rar, die Verstaubungsgefahr der Konsole nimmt rapide zu.

TESTCENTER

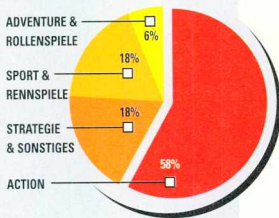
EHRLICH UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 67
Adventure & Rollenspiele	ab 75
Sport & Rennspiele	ab 79
Strategie & Sonstiges	ab 83
Budget	ab 87

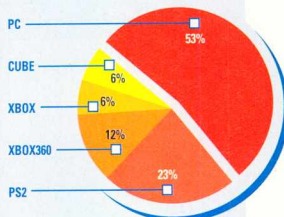
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



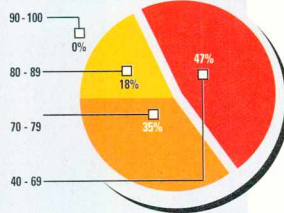
SYSTEM-STATISTIK

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, Sportsiege, Rennspiele
Spielezeit: Prey, CivCity: Rom, Pro Evolution Soccer 5
Liebstes Sommerhobby: Schönwetter-Fußball
Persönliches Dopingmittel: Gaaanz viel Eis



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spielezeit: Big Brain Academy, Field Commander, Prey
Liebstes Sommerhobby: Im Biergarten hocken
Persönliches Dopingmittel: Jägermeister Red Bull



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiele, Jump'n Run, Geschicklichkeit
Spielezeit: Kameo: Elements of Power, Magnetica, Titan Quest
Liebstes Sommerhobby: In der Sonne liegen
Persönliches Dopingmittel: Big Pump



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spielezeit: Paradise, Skies of Arcadia, World of Warcraft
Liebstes Sommerhobby: An Pool-Bars rumhängen
Persönliches Dopingmittel: Kaffee mit Milch und Zucker



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spielezeit: World Tour Soccer 2, Tischtennis, Mario Kart DS
Liebstes Sommerhobby: Fußball-Fanfeste feiern
Persönliches Dopingmittel: Techno-Musik



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spielezeit: GTA: Liberty City Stories, Worms: Open Warfare
Liebstes Sommerhobby: Der Sonne ausweichen
Persönliches Dopingmittel: Filme mit Sylvia Saint



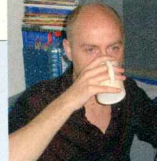
PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Musikspiele, Jump'n Run
Spielezeit: And 1 Streetball, Flatout 2, Super Princess Peach
Liebstes Sommerhobby: Barbecue mit Frauen
Persönliches Dopingmittel: Cocktail-Vase (Smokin'!)



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spielezeit: Super Dragon Ball Z, Fluch der Karibik, Formel Eins 2006
Liebstes Sommerhobby: In der Sonne liegen
Persönliches Dopingmittel: Energy-Drinks



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Jump'n Run, Beat'em-Up
Spielezeit: Formel Eins 2006, Locofoco, MGS 3: Substance
Liebstes Sommerhobby: Arbeiten
Persönliches Dopingmittel: Radler



CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'em-Up, Ego-Shooter
Spielezeit: Metroid Prime: Hunters, Untold Legends
Liebstes Sommerhobby: Fahrrad fahren
Persönliches Dopingmittel: Eistee Zitronen



TINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spielezeit: Kirschkaese-weisschen auf freche Kollegen
Liebstes Sommerhobby: See-Eroberung mit der Luftmatratze
Persönliches Dopingmittel: Hot Brownie



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spielezeit: Lustiges Zecken-suchen am eigenen Körper
Liebstes Sommerhobby: Mountainbike fahren
Persönliches Dopingmittel: Leckeres kaltes Wasser



UNSER TESTSYSTEM

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

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

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

Wii 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 Telegammform, 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 Griffszenen
 - Clipping, fehlende Treffer

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



WERTUNG
gut
SPIELSPASS
88%

GRAFIK

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

SOUND

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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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

WERTUNG	GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER	SPIELSPASS
GUT	75%	75%	75%	75%	88%
SCHLECHT	75%	75%	75%	75%	88%
PLAYSTATION2	75%	81%	84%	76%	85%
XBOX	72%	81%	85%	76%	85%
PC	72%	81%	79%	76%	84%

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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

TOP-HIT

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

MOST WANTED

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

VIDEO AUF DVD

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

DEMO AUF DVD

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

DIE ZEHN TESTGEBOTE

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

GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



**JETZT EINEN NEUEN
ABONNENTEN FÜR
GAMES AKTUELL
WERBEN UND EINE
TOLLE GRATIS-PRÄMIE
KASSIEREN!**

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

Bei Bestellung der Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer
auch die 3-stellige Prüfziffer (steht ist i.d.R. auf der Kartenrückseite
zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege des Kundenbeziehungs gespeichert, und ich über weitere
Angebote von Games und anderen Produkten 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-
teilspreis 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. VG0806

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

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

Ich erhalte folgende Prämie:

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ "Star Wars Battlefront"
für...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | ☐ "Pro Evo Soccer 5"
für...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | ☐ "GTA: Liberty City Stories"
für...
☐ PS2 |
| ☐ "Peter Jackson's King Kong"
für...
☐ PS2
☐ GC
☐ Xbox360 | ☐ "Raptor-Gaming M2
Juego de Colores"
 | ☐ "Bundle 2Tech DualShock +
Max Memory 16 MB Card"
 |

* Bitte beachten Sie: Prämienempfänger 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

**Karte ausfüllen, aus-
schneiden und gleich
heute noch abschicken**

Unser Service für ganz Elite:

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 € 2,99 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Verlag: c/yPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97024 Hücknberg,
Tel.: (0049) 0931/4170-0, Fax: (0049) 0931/4170-13, E-Mail:
service@cpres.de, Registrengesitz Würzburg, H081817
Geschäftsführer: Alessandro de Bocharon
Abbestellung: DataM-Service GmbH, Eichstr. 9, 97074 Würzburg,
Tel.: (0049) 0931/4170-0, Fax: (0049) 0931/4170-499,
E-Mail: info@datam-services.de, Geschäftsführer: Sigrid Stuber

ACTION

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



PREY

TEST ► Neues von den Duke-Nukem-Machern: Der Indianer-Shooter setzt frische Impulse!



INHALT

Ab durch die Hecke	70	PC	PS2	Xbox	GameCube
Bet on Soldier: Blood of Sahara	73	PC	PS2	Xbox	GameCube
Devil May Cry 3: Special Edition	71	PC	PS2	Xbox	GameCube
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow	74	PC	PS2	Xbox	GameCube
Prey	68	PC	PS2	Xbox	GameCube
Shinobido	72	PC	PS2	Xbox	GameCube

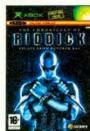
GENREHIGHLIGHTS

08 | 2006

08 METROID PRIME



11 THE CHRONICLES OF RIDDICK



18 HITMAN: BLOOD MONEY



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox	GameCube	Wii
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		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				

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

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

► **DIABOLISCH:** Das Design der Alienschurken erinnert an eine Mischung aus Doom und Quake. Besonders gut hat uns dieser Zwischenboss gefallen: Achten Sie mal auf die Hände des Monsters – statt Fingern trägt es dicke Kanonenrohre! (PC)



PREY

PC

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

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2
Entwickler	Human Head

- Ego-Shooter mit Flugeinlagen und cleveren Rätseln
- Grafik erinnert an "Doom 3"
- Mehrspieler-Gefechte für maximal acht Zocker

PC-Anforderung Standard (S. 65)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet
www.prey.com

Winnetous Erbe auf dem Kriegspfad: Als Indianer stellen Sie sich einer Alien-Invasion entgegen, und zwar mit Knarren statt mit dem Tomahawk!

Langsam, langsamer, 3D Realms: Kein Entwickler lässt sich so viel Zeit für die Produktion neuer Titel wie die Verschiebungsweltmeister aus Texas. So ist der heiß ersehnte Ego-Shooter "Duke Nukem Forever" inzwischen schon zum Insider-Joke mutiert: Mitte 1997 (!) vorgestellt, hat das Software-Comeback des Duke bis heute keinen festen Erscheinungstermin...

Dem Firmenkollegen "Prey" bleibt ein solches Schicksal zum Glück er-

spart. Die ebenfalls seit Ewigkeiten abgekündigte Ballerei wurde nämlich von den Human Head Studios fertig programmiert – und die arbeiten offensichtlich weitaus effizienter als ihre gemächlichen Auftraggeber. Schnellschuss oder Shooter-Sensation? Unser Test verrät's!

DER SCHMU DES MANITU

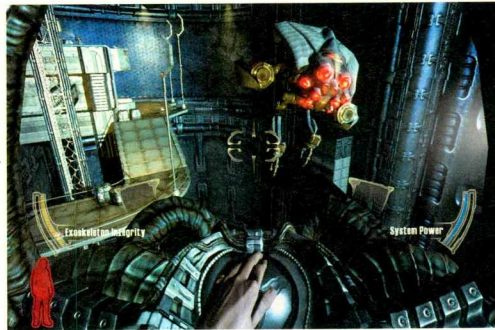
Freunde der Logik müssen nun ganz stark sein, denn die Hintergrundgeschichte des Spiels gehört in die Rubrik "Was träumen die eigentlich

nachts?". Indianer Tommy und seine Freundin Jen wurden nämlich von ekelhaften Aliens entführt und auf ein gigantisches Raumschiff verschleppt. Um das intergalaktische Lumpenpack abzustrafen, muss sich Ihr Winnetou-Verschnitt nun auf die Wurzeln seines Volkes zurückbesinnen – und sein Opa gibt alle naslang seinen mythologischen Senf dazu.

Doch keine Sorge: Schiebt man diesen Nonsens beiseite, kommen die spielerischen Stärken von "Prey" zum Vorschein. Und davon hat das

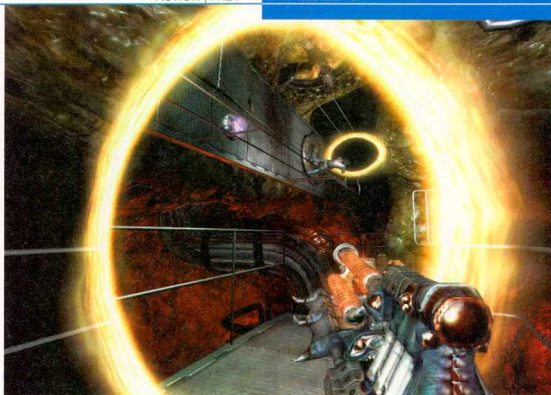
▼ **GESPENSTISCH:** In seiner spirituellen Form kann Tommy über ansonsten unsichtbare Brücken latschen. (PC)

▼ **KRIEGERISCH:** Besteigen Sie eines der Raumschiffe, schwirrt zumeist eine ganze Horde Feinde heran. (PC)





▲ **CHAOTISCH:** Für die Wanderei auf den Schwerekräftbändern brauchen Sie einen guten Orientierungssinn – und einen starken Magen! (PC)



▲ **ASTRONOMISCH:** Die Spielwelt ist gespickt mit glühenden Portalen, durch die Sie in Windeseile an weit entfernte Orte gelangen. (PC)



▲ **AUTOMATISCH:** Durch das schnelle Abschießen von Geistern holen Sie sich neue Lebensenergie. (PC)



▲ **ABERGLÄUBISCH:** Tommys Opa haust in den Ewigen Jagdgründen und philosophiert gerne herum. (PC)

Action-Festival eine ganze Menge zu bieten. Im Kern erwartet Sie freilich ein Ego-Shooter üblicher Machart: Mit einem Schießseisen im Anschlag durch lineare Korridore dackeln, anstürmendes Feindvolk umnieten, und dann das Ganze wieder von vorn. Aufgelockert wird die Nonstop-Knallerei von einem ganzen Fluthorn innovativ-unterhaltsamer Elemente.

So sind beispielsweise die Waffen keine Genre-Stangenware, sondern wunderbar abgedrehte Sonderlinge: Zerplatzende Käfer dienen als Granaten, eine Schleimkanone spuckt tödlichen Glibber, und der abgefallene Arm (!) eines Zwischenbosses wird kurzerhand zum Raketenwerfer umfunktioniert.

Doch noch viel mehr als das Knarrenarsenal begeistert das Leveldesign. Auf den ersten Blick sehen die Areale zwar aus wie die hundertste Interpretation des "Graue Gänge, kühler Stahl"-Themas, auf den zweiten Blick offenbart sich Ihnen aber die Genialität der Schauplätze. Besonders die variable Schwerekraft sorgt für offene Mäuler: Mittels glühender Schalter müssen Sie immer wieder die Gravitation verändern, um weiterzukommen. Landen Sie mal in einer Sackgasse, so ist meistens irgendwo im Raum ein Knopf versteckt, der die Spielumgebung im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellt – und Ihnen auf diese Weise den Weg ebnet.

Ganz bizarr wird die Sache, wenn Ihr Held auf blau glühende Streifen trifft. Diese schmalen Bereiche sind magnetisch, führen zumeist an der Leveldecke entlang und dienen quasi als Laufband. Aber Vorsicht: Wer kopfüber im Gebäck herumturt, kann ganz schnell wieder auf den Boden der Tatsachen plumpsen, wenn einer der fiesen Bösewichter die Magnetstreifen deaktiviert.

Weil Tommy nun mal ein Indianer ist, wird auch sein virtuelles Ableben nicht wie üblich mit einem schnöden "Game Over"-Bildschirm quittiert. Stattdessen landen Sie umgehend in den Ewigen Jagdgründen und schießen mit einem Flitzebogen auf schwappende Gespenster. Je mehr Treffer Sie landen, desto mehr Energie hat Tommy bei seiner automatischen Rückkehr in die Welt der Lebenden. Mit diesem Kniff umgehen

die Entwickler den üblichen Teufelskreis aus Sterben, Spielstandladen, Sterben, Spielstandladen...

Tommys übersinnliche Fähigkeiten kommen auch noch an anderer Stelle zum Einsatz: Auf Knopfdruck verlässt sein Geist die körperliche Hülle und schwebt beispielsweise durch ansonsten undurchdringliche Kraftfelder. Auf der anderen Seite angekommen, schaltet das spirituelle Alter Ego dann die Energieblockade ab und ebnet sich so den Weg.

All diese neuartigen Elemente können übrigens auch im Mehrspieler-Modus zum Einsatz. Allerdings ist dessen Umfang etwas mager ausgefallen. Lediglich Deathmatch-Schießereien stehen auf dem Spielplan. Insgesamt acht Teilnehmer dürfen sich auf ebenso vielen Karten gegenseitig beherzigen – nett, aber nicht berauschend. tk ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Zahlreiche innovative Spielelemente
- ▲ Intelligente Knoebelien
- ▲ Futuristisch-detaillierte Leveloptik

SCHLECHT

- ▼ Hanebüchene Handlung
- ▼ Gegner durchwegs frei von Intelligenz
- ▼ Teils langweilige Raumschiffpassagen

PC

Systemvorteile

- + Deutlich schärfere Grafik
- + Präzisere Steuerung

Systemnachteile

- Lange Ladezeiten

GRAFIK

84%

SOUND

80%

STEUERUNG

85%

MEHRSPIELER

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%

85%

75%

ONLINE: 2-8, OFFLINE: 2-8

84%

80%



▲ **SCHLAGENDE ARGUMENTE:** Waschbär Richi schwingt seinen Golfschläger, um den manipulierten Biber wegzuputzen. (PC)



▲ **EXPEDITION INS MENSCHENREICH:** In der Küche sammelt Eichhörnchen Hammy zusammen mit Stinktier Stella Batterien ein. (PC)



AB DURCH DIE HECKE

FAKTEN

PlayStation 2	Genre	
	Action-Adventure	
	Hersteller	
	Activision	
	Entwickler	
	Edge of Reality	
► Videospiel zum Trickfilm		
► Sympathische Helden		
► Zahlreiche Minispiele		
► Actionreiches, aber kinderfreundliches Videospiel		
PC-Anforderung	Standard (S. 65)	
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch	
Speichern	nach Level	
Schwierigkeitsgrad		
leicht	mittel	schwer
		
Altersfreigabe	ab 6	
Internet		
www.abdurchdiehecke.de		

Waschbär Richi stiftet eine durchgeknallte Truppe von Waldtieren dazu an, in einer nahe gelegenen Siedlung auf Futtersuche zu gehen. Doch Menschen sehen es nicht so gern, wenn man ihre Speisekammern plündert... So prügeln, schleichen und knobeln Sie sich zu-

sammen mit Schildkröte Vern, Stinktier Stella und Eichhörnchen Hammy durch die Vorstadt. Spielen Sie allein, dürfen Sie jederzeit zwischen zwei Figuren hin und her wechseln. Strategische Vorteile bringt das aber kaum. Übernimmt jedoch ein zweiter Mitspieler die Kontrolle des tierischen Partners, wird 'Ab durch die Hecke' gleich viel spaßiger.

Ratten, Wühlmäusen und Hasen ziehen Sie mit Ihrem Golfschläger einen Scheitel. Richtig abwechslungsreich fallen die unterschiedlichen Aufträge aus. Mal kloppen Sie sich durch einen Garten, mal klawen Sie ein Notebook! Hektisch wird es, wenn Sie ein Bär und der Tierfänger gleichzeitig durch eine Hecke jagen. Ihre Helden laufen dann automatisch, Sie hingegen weichen lediglich den Angriffen aus. **mh**



MEINUNG ► MARKUS HÄBERLEIN

Fazit: Kinderfreundliches Actionspiel nach dem gleichnamigen Trickfilmabenteuer.

Eine Stunde lang bin ich richtig begeistert! Sofort wachsen mir die sympathischen Helden ans Herz, und die Aufgaben erweisen sich als relativ abwechslungsreich. Doch dann beginnt mein Daumen auf Grund des stupiden Button-Gehämmers zu schmerzen. Wenigstens werden Kinder damit nicht überfordert.

System:	PC	PS2	Xbox	Xbox 360	GameCube
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 45 € dieser Ausgabe	erhältlich – 45 € dieser Ausgabe	erhältlich – 45 € dieser Ausgabe	erhältlich – 45 € dieser Ausgabe
Test in:					

Paranoide Waldtiere proben den Aufstand und rauben Speisekammern und Wohnzimmer einer ganzen Vorstadtsiedlung leer.

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Viele Extras zum Freispielen	▼ Spielablauf sehr hektisch
▲ Gelungene Filmapaption	▼ Leicht eintöniges Leveldesign
PC	GRAFIK 73%
Systemvorteile	SOUND 83%
+ Hoch aufgelöste Grafik	STEUERUNG 75%
+ Günstigste Version	MEHRSPIELER 70%
	OFFLINE: 2, ONLINE: -
XBOX	GRAFIK 72%
Systemvorteile	SOUND 83%
+ Schönste Konsolenfassung	STEUERUNG 75%
	MEHRSPIELER 70%
	OFFLINE: 2, ONLINE: -
GAMECUBE	GRAFIK 71%
	SOUND 83%
	STEUERUNG 75%
	MEHRSPIELER 70%
	OFFLINE: 2, ONLINE: -
PLAYSTATION2	GRAFIK 70%
Systemnachteile	SOUND 83%
- Nicht ganz so schön wie auf Xbox und PC	STEUERUNG 75%
	MEHRSPIELER 70%
	OFFLINE: 2, ONLINE: -

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 16 Jahren
Internet	www.dmc3.de

DEVIL MAY CRY 3 DANTES ERWACHEN SPECIAL EDITION

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 30 €	29.09.2006 – 30 €
Test in:	dieser Ausgabe	nächster Ausgabe

PS2-Exklusivität adé: Bisher war Capcoms Halbdämon nur für Sony tätig. Jetzt geht Dante auf dem PC auf die Jagd nach seinem bösen Zwillingbruder.

Auch PC-Zocker dürfen jetzt in die Rolle des saucocoolen Dämonenjähgers Dante schlüpfen. Und damit nicht genug. Die Special Edition von "Devil May Cry 3" bietet mehr Features als das Original für die Sony-Konsole. So kann man das Abenteuer

beispielsweise mit Dantes bösem Zwillings Vergil bestreiten und im Blutiger-Palast-Modus durch zahllose Minilevels metzeln. Dazu müssen Sie aber erst einmal das Hauptspiel mit Dante durchgeknüpelt haben – und das ist selbst auf

dem abgemilderten Schwierigkeitsgrad noch verdammt schwer. Der Konsolen-Ursprung macht sich auch bei der Steuerung bemerkbar – ohne 12-Tasten-Pad kommen Sie hier nicht weit. Aber aufgepasst: Beim Test hat das Zocken nur mit einem von fünf USB-Controllern tadellos geklappt – bei allen anderen funktionierte der linke Analog-Stick nicht.

Auch grafisch muss man Abstriche machen: Auf der PS2 sieht der Actionkracher fantastisch aus. Durch den Wegfall des auf der Sony-Konsole so beliebten Blurr-Effects und der nun drastisch erhöhten Auflösung wirkt der Dämonenturm, zu dessen Spitze sich Dante durchkämpfen muss, steril und in Nahauf-

nahmen extrem texturschwach. Zusammengefasst: Ubisoft liefert hier nur eine durchwachsene PC-Portierung eines tollen PS2-Spiels ab. Immerhin erscheint die Special Edition bald auch für die Sony-Konsole. **fe**



▲ **ALLSEITS BEREIT:** Im Kampf gegen Dämonen vertraut Dante auf Schusswaffen und geschliffenen Stahl. Beide Waffengattungen sind upgradefähig. (PC)

WERTUNG befriedigend

GUT

- ▲ Tolles Kampf- und Upgradesystem
- ▲ Cooler Held, stylisches Szenario

SCHLECHT

- ▼ Nicht mit allen Pads spielbar
- ▼ Grafisch lieblos konvertiert

PC

GRAFIK	66%
SOUND	81%
STEUERUNG	64%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

68%

PlayStation[®]2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play
STATION

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!



▲ **HANDARBEIT:** Wir hangeln uns über den Wachmann, um ihn anschließend von oben zu überwältigen. (PS2)



▲ **SCHWERTMEISTER:** Am Blick der holden Maid kann man bereits ablesen, was Ninja Gou gleich mit dieser Dame anstellen wird. (PS2)



SHINOBIDO: WEG DES NINJA

FAKTEN



- Mittelalterliches Szenario
- Verwendet eine Physikengine
- Einzige Ninja-Atmosphäre
- Brutal: Nichts für Minderjährige

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach Mission

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet

www.playstation.com

System:

PS2

Termin/Preis:

Sep. 2006 – 60 €

Test in:

dieser Ausgabe

Schattenschleicher mit Gedächtnisschwund: Ninja Gou rekonstruiert mit den Bruchstücken eines magischen Kristalls seine Vergangenheit.

spiel. Das dachten sich zumindest die Herren von Acquire und entwickelten ein Action-Adventure rund um einen Nacht-und-Nebel-Krieger.

GEDÄCHTNISCHWUND

Doch zunächst einmal mehr Details zur Handlung: Ninja Gou sitzt ziemlich in der Patsche. Ein gemeiner Dämon hat ihn all seiner Erinnerungen beraubt und sie in einen Kristall gezaubert. Dummerweise ist der wertvolle Klunker in unzählige Stücke zerbrochen. Will Gou die Fragmente wiederfinden, braucht er Geld. Und das verdient er sich im Vorfeld bei drei konkurrierenden Auftraggebern – Kriegsherren, die ihren Machtbereich vergrößern wollen.

Die Aufträge fallen leider ein wenig eintönig aus. Sie liefern Spionen Infos oder stehlen irgendwelche Objekte aus irgendwelchen Dörfern. Besonders dröge sind Missionen, bei denen der Held lediglich ein Gebiet

erkundet. Die Spannung steigt, wenn Widersacher oder Bossgegner erledigt werden müssen. Im Idealfall sieht kein einziger Unhold Ihr Gesicht: Sie schleichen sich langsam von hinten an und führen eine lautlose Attacke aus, sobald Ihre Klinge aufblitzt und Ihnen damit das Startsignal gibt. Entdeckt Sie der Gegner, steht ein Zweikampf bevor.

FLUCHT NACH VORN

Läuft es für den Widersacher besonders schlecht, ruft Ihr Gegenüber sogar Verstärkung. In einem solchen Fall empfehlen wir die Flucht – das spart kostbare Lebensenergie.

Schaffen Sie es doch einmal, einen Widersacher zu erledigen, erwartet Sie in jedem Fall eine Belohnung. Die Halunken hinterlassen nämlich hilfreiche Gegenstände wie

beispielsweise Giftpilze oder Kräuter. Diese lassen sich später sogar zu stärkeren Heiltränken oder Giftpoisons mischen.

Technisch macht das Ninja-Abenteuer nicht viel her. Alle Levels spielen nachts und sind wenig detailliert. Zumindest ein paar schöne Licht- und Schatteneffekte hätten die Entwickler einbauen können.

Nett, aber keineswegs wegweisend sind auch die Physikroutinen. Die sorgen zwar dafür, dass Kistenstapel realistisch in sich zusammenstürzen und Körper realitätsnah Treppen hinunterrollen. Spielerischen Nutzen bringt dieses interessante Feature aber leider nicht. Es wäre schön gewesen, hätte man zumindest mal ein Fass oder einen Stein auf ansturmende Gegnertruppen rollen können.

mh ■

ist es wirklich erstrebenswert, ein Leben als Ninja zu führen? Im mittelalterlichen Japan verdienen die schwarz gekleideten Söldner ihr täglich Brot mit Spionage, Sabotage und Meuchelmord. Für einen rechtschaffenen Bürger also kein Thema – wohl aber für ein Video-

MEINUNG ► MARKUS HÄBERLEIN

Fazit: Spannende Ninja-Schleicheereien gibt es meiner Meinung nach viel zu wenige.

Zugegeben, ich hab mich richtig auf 'Shinobido' gefreut. Aber jetzt raubt mir die bockige Kamera den letzten Nerv! Nicht mal durch mühsames Nachjustieren mit dem rechten Analog-Stick behalte ich den Gegner im Blickfeld. Auch die Grafik ist nicht mehr ganz zeitgemäß. Wenigstens geht die Atmosphäre in Ordnung.

WERTUNG

Shinobido: Weg des Ninja

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Geniale Ninja-Atmosphäre
- ▲ Nette Zwischensequenzen
- ▲ Große Handlungsfreiheit

SCHLECHT

- ▼ Störrische Kamera
- ▼ Levels wiederholen sich häufig
- ▼ Triste Grafikkulisse

GRAFIK 62%

169

SOUND 68%

STEUERUNG 65%

MEHRSPIELER



bediendend

SPIELSPASS

68%

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Frogster Interactive
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16 Jahren
Internet	
www.bos-game.com	

BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA

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

Neues Szenario, neues Glück: Dieses Mal müssen Sie sich als Söldner Ihre Brötchen vor sandiger Wüstenkulisse verdienen.

ADD-ON



▲ **ALLES EINE NUMMER GRÖßER:** Dachten Sie wirklich, dass Sie es zu Beginn nur mit Fußtruppen zu tun bekommen? Schon in der ersten Mission lauert Ihnen ein haushoher Kampfroboter auf. Na dann, viel Glück! (PC)

Dass nicht nur gute PC-Spiele ein Add-on spendiert bekommen, sieht man einmal mehr an dem Ego-Shooter "Bet on Soldier". In der Erweiterung "Blood of Sahara" verschiebt es Sie in einen futuristischen Wüstenkrieg. Bezahlt werden Sie von Ihren Auftraggebern nach Abschuss: Je mehr Feinde Sie erledigen, desto stattlicher fällt Ihr Sold aus. Diesen investieren Sie umgehend in bessere Ausrüstung, nur bedingt clevere NPC-Partner und dickere Wunden wie Scharfschützengewehr, Maschinenpistole oder gar Raketenwerfer. Grafisch wie spielerisch hat sich im Vergleich zum Hauptprogramm nicht viel getan. Sie baln sich durch insgesamt fünf Mission mit wenig abwechslungsreichen

Szenarien und ohne freie Speicherfunktion. Letzteres macht sich vor allem bei unnötig schweren Passagen negativ bemerkbar. Immerhin benötigen Sie nicht das Hauptspiel, um das günstige Add-on zu zocken. **fe**

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ Unterstützt Aegis-Physikarten
- ▲ Temporeicher als das Hauptprogramm

SCHLECHT

- ▼ keine freie Speicherfunktion
- ▼ keine Wettkampfatmosphäre

PC

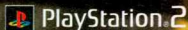
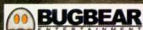
GRAFIK	73%
SOUND	83%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	68%

SPIELSPASS

67%

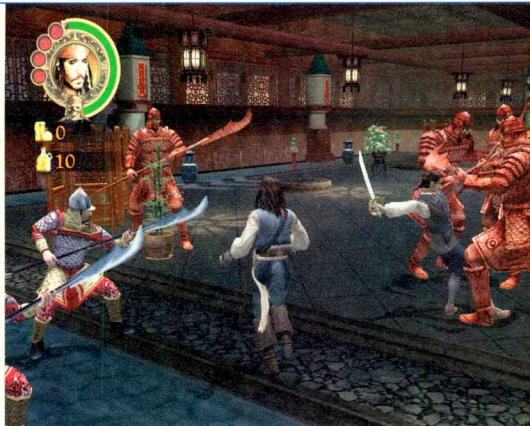


www.flatoutgame.com





▲ **GANZ DER GENTLEMAN:** Der lässige Jack rettet die überraschend wehrhafte Schönheit Elizabeth Swann vor einem rüdgigen Rudel ruchloser Piraten. (PS2)



▲ **GANZ SCHÖN FIES:** Diese roten Krieger können Jack und Will nicht mit herkömmlichen Mitteln besiegen. Tipp: Drängen Sie sie ins Wasser. (PS2)



FLUCH DER KARIBIK: DIE LEGENDE DES JACK SPARROW

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Action
	Hersteller Ubisoft
	Entwickler 7 Studios

- Basiert lose auf der Handlung des ersten Films
- Schwertkämpfe dominieren den Spielablauf, wenige Rätsel
- Viele freischaltbare Angriffe

PC-Anforderung Einsteiger (S. 65)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet
www.ubisoft.de

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 45 €	erhältlich – 45 €
Test in:	nächster Ausgabe	dieser Ausgabe

Der kapriziöse Pirat Jack Sparrow plündert dieser Tage nicht nur die Geldbeutel der Kinofans, sondern segelt auch auf hoher Software-See.

wenig zu tun, will aber trotzdem auf der Erfolgswelle mitschwimmen. Das Game erzählt die Geschichte des ersten Films – allerdings gehörig verfremdet durch Jacks blühende Phantasie. So erleben Sie mit, wie er auf einem verfluchten Gletscher strandet oder durch einen mystischen Tempel strömt.

Während die Story von vielen witzigen Ideen lebt, fehlt es beim Spielablauf an guten Einfällen: Jack und seine Mitstreiter Will Turner (im Film gespielt von Orlando Bloom) oder Elizabeth Swann (Keira Knightley) fechten sich durch lineare Levels voller hirnloser Halunken. Hier und dort dürfen Sie mal einen Hebel umlegen, eine Kurbel drehen, oder mit explosiven Fässern ein Hindernis sprengen – das war's. Stellen Sie sich ein "Final Fight: Streetwise" oder "King Arthur"

im Piraten-Milieu vor, und Sie wissen, was abgeht.

Das ist an sich ja nicht wirklich schlimm, aber "Die Legende des Jack Sparrow" plänscht spielerisch in ganz seichten Gewässern. All die Schwertricks, die Sie im Verlauf des Spiels erlernen können, sind nur für die Galerie. Wozu sollten Sie Gold in neue Angriffe investieren, wenn sich alle Widersacher durch pausenloses Knöpfchendrücken erledigen lassen? Sogar die Endgegner verlangen nur selten nach einer bestimmten Taktik.

GEMEINSAM AUF BEUTEZUG

Am meisten Spaß macht das Ganze noch im kooperativen Zweispieler-Modus, weil Sie sich hier nicht über

die Dummheit Ihres andernfalls von der CPU gesteuerten Begleiters ärgern müssen. Nach wenigen Stunden stürzt aber auch zu zweit der Spielspaß über Bord – kennen Sie einen Level, kennen Sie alle.

Vielleicht hätten die Entwickler noch bis zum dritten Kinofilm, der Anfang 2007 startet, an dem Titel schrauben sollen. Da das Spiel ohnehin keinen direkten Filmbezug hat, hätten sich die Fans daran nicht gestört. Und mit etwas Feinschliff hätte "Die Legende des Jack Sparrow" ein gutes Game werden können. So wirkt es wie ein halbherzig umgesetzter Schnellschuss, der in seiner wichtigsten Disziplin, den Schwertkämpfen, versagt. **fk**

Freibeuter-Fans frohlocken: Kapitän Jack Sparrow (wunderbar gespielt von Johnny Depp) witzelt sich derzeit durch die Fortsetzung des Kino-Blockbusters "Fluch der Karibik". Ubisofts PC- und PS2-Spiel "Die Legende des Jack Sparrow" hat mit dem neuen Film zwar herzlich



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Mittelschwere Spielspaß-Untiefen bringen die Piraten-Posse beinahe zum Kentern.

Lieber Jack, in deinem neuen Spiel siehst du aus wie im Kino und klingst auch so – schön. Aber erlebst du an den kuriosen Orten, von denen deine Legenden erzählen, nichts anderes als lahme Schwertduelle mit tumben Nichtskönern? Ganz unter uns: Das ist langweilig. Du hast doch viel mehr auf dem Kasten!

WERTUNG

Fluch der Karibik

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Witzige Story, erzählt von Jacks Originalsprecher
- ▲ Zweispieler-Modus
- ▲ Gute Musikuntermalung

SCHLECHT

- ▼ Anspruchsloses und sehr eintöniges Gekloppe
- ▼ Schlechte Animationen

GRAFIK 68%

SOUND 75%

STEUERUNG 55%

MEHRSPIELER 64%

OFFLINE: 2, ONLINE: -

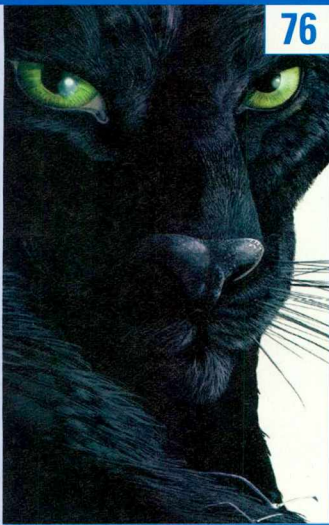


ausreichend

SPIELSPASS

58%

Freibeuter vom Fließband: Während der Dreharbeiten zu "Fluch der Karibik 2" wurden bereits Szenen für das dritte Abenteuer aufgenommen, das Anfang 2007 in die Kinos kommt.



76

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



PARADISE

TEST ► Der Nachfolger von Syberia II: Anders Szenario, neue Protagonistin, altes Spielprinzip.

INHALT

Paradise 76

GENREHIGHLIGHTS

08 | 2006

05 PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ADVENTOR



08 FINAL FANTASY X-2



16 JADE EMPIRE



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	NEU	PS2	PC	XBOX	WII	DS
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 verfluchten 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-2	Rollenspiel	Electronic Arts	03/2004	88%		88				
9 Guild Wars: Factions	Online-Rollenspiel	Flashpoint	06/2006	88%	88					
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				

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

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

► **FEURIGER ANTRIEB:** Um den dämonisch aussehenden Motor des Kriegsschiffs Schwarze Truhe zu reaktivieren, muss sich Ann einfallen lassen. (PC)



PARADISE

System: PC
Termin/Preis: erhältlich – 40 €
Test in: diese Ausgabe

FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	dtp
Entwickler	White Birds

- Spielprinzip ist vom inoffiziellen Vorgänger "Syberia" bekannt
- Die Geschichte führt Sie durch vier große Szenarios
- Speichern jederzeit möglich

PC-Anforderung Standard (S. 65)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht | mittel | schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.paradise-game.de

Auch in seinem neuen PC-Adventure wagt Comic-Autor Benoît Sokal nicht viel Neues. Stattdessen setzt er abermals auf das Syberia-Spielprinzip.

Das Spielen eines Benoît-Sokal-Adventures kann man mit dem Lesen eines Buches vergleichen, nur dass man sich hier die Bilder zu den wunderbaren Geschichten nicht vorstellen muss. Das ist auch bei "Paradise" so. Hier schlägt es den Spieler ins Afrika der Kolonialzeit – oder besser, in Sokals Version davon.

Der belgische Comic-Künstler bedient sich zwar eines bekannten Szenarios, verändert es jedoch so, dass den farbenprächtigen Kulissen stets etwas Unwirkliches anhaftet.

Auch die Geschichte von "Paradise" ist Sokal-typisch mysteriös. Im Mittelpunkt steht Ann Smith, eine junge Frau, die nach einem Flugzeugabsturz in Afrika ihr Gedächtnis verloren hat. Ohne jede Erinnerung an ihr früheres Leben begibt sich Ann auf eine gefährvolle Reise in das Herz von Mauradanien. Sie will ein Versprechen einlösen, das sie dem Prinzen von Madargane gegeben hat: Ihre Mission ist es, den schwarzen Leoparden des Königssohns in dessen Heimat zu bringen.

DIE REISE BEGINNT

Sie starten im Königreich Madargane, genauer gesagt, im Harem des Prinzen. Dort machen Sie sich auch mit den Grundlagen von "Paradise" vertraut. Wer die "Syberia"-Serie kennt, wird damit keine großen Probleme haben. Steuerung und Inventaraufbau wurden nämlich bis auf einige kleine Änderungen von den inoffiziellen Vorgängern übernommen.

So ist Ihr wichtigstes Instrument die linke Maustaste. Mit ihr dirigieren Sie Ann nicht nur durch die vorgeger-

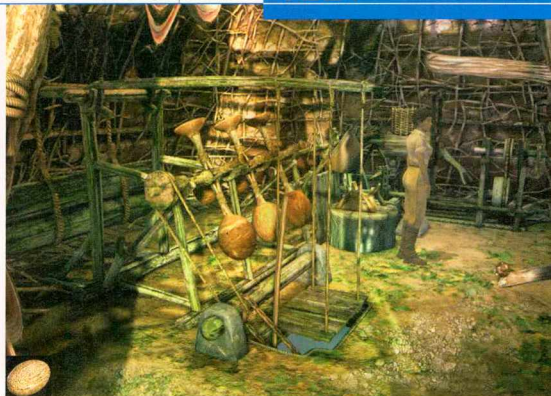
▼ **GEFÄHRLICHES RITUAL:** Um die verwundete Großkatze zu retten, muss Ann bei einer Beschworung aushelfen. (PC)

▼ **EINFACHE SACHE:** Nach dem Entwickeln der Negative sind die Abzüge mit einigen Mausclicks gemacht. (PC)





▲ **SCHWINGENDES UNHEIL:** Reißen Sie rechts aus der Baumkrone einen Ast. Mit dem piksen Sie dann in das Bienenest über dem Kopf des Wärters. (PC)



▲ **LUSTIGE APPARATUR:** Mit dem Saft von Kokosnüssen stellt Ann hier ein Bungeejumping-Seil her. Doch wie viele Nüsse braucht man für die Prozedur? (PC)



▲ **UNHEILVOLLES GESPRÄCH:** In den Minen von Zamarat trifft Ann eine reichlich seltsame Vorarbeiterin. (PC)



▲ **SIMPLE HÜPFEREI:** Fahren Sie mit der Maus über die Blätter, um zu erfahren, wohin Ann springen kann. (PC)



▲ **GIFTIGES HINDERNIS:** Bevor Ann über die Ankerkette an Bord klettern kann, muss Sie die Schlange loswerden. Der gefangene Buschmann weiß Rat. (PC)

derten Kulissen, auch das Untersuchen und Kombinieren von Objekten, Aufheben von Gegenständen und Interagieren mit Personen und Apparaturen erledigen Sie auf diese Weise. Praktisch bei längeren Laufwegen: Bei einem Doppelklick wird Ann schneller.

Die Rätsel in bewährter Point'n'Click-Manier sind bis auf wenige Ausnahmen mit Kombinationsgabe zu knacken. Beispiel gefällig? In Margarene müssen Sie Ersatzteile für ein defektes Automobil aufreiben. Den Kühler improvisieren Sie aus Teilen eines Ventilators. Um an die begehrten Versatzstücke zu kommen, müssen Sie dem Besitzer des Ventilators, dem lokalen Barbier, die Kli-

maanlage reparieren. Die ist dank einer gewöhnlichen Sprungfeder, die Sie zuvor aus einem Flugzeugwrack geborgen haben, in null Komma nix in Stand gesetzt. Nach diesem Prinzip funktionieren die meisten "Paradise"-Rätsel.

TECHNISCHER STILLSTAND

Spannend: Den wahren Grund für Anns Reise nach Afrika offenbart Sokal erst am Ende des Spiels. Langweilig wird es aber auch davor nicht. Mit stimmigen CGI-Sequenzen verbindet der Comic-Künstler Spielszenen und Schlüsselmomente. Wollen Sie mehr Hintergrundinformationen zu den Geschehnissen des Adventures, müssen Sie Schriftstücke

lesen, die Sie unterwegs finden, und sich mit Bewohnern unterhalten.

Technisch ist "Paradise" überholt. Während die Figuren allesamt aus Polygonen bestehen, sind Hintergründe und Interaktionsobjekte weiterhin vorberechnet. Das macht das Spiel jedoch zumindest ansatzweise mit viel Liebe zum Detail und teilantizipierten Bildelementen wie fließendem Wasser oder aufsteigenden Vo-

gelschwärmen wieder wett. Lediglich die Sequenzen mit dem schwarzen Leoparden sind ganz in 3D gehalten. Ein nettes Feature, spielerisch aber nicht wirklich interessant. Wer die insgesamt drei Ausflüge mit der Großkatze nicht spielen will, kann sie jederzeit abbrechen. Wir haben die U.S.-Version von "Paradise" getestet. Die deutsche Fassung soll vollständig lokalisiert sein.

fe ■

MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Ein echtes Benoît-Sokal-Adventure: schöne Kulissen, fesselnde Story und meist logische Rätsel. Technisch ist das Spiel aber veraltet.



Genau genommen ist "Paradise" ein weiteres "Syberia", nur mit anderer Kulisse und neuer Protagonistin. Zudem hätte man sich die einzige echte Innovation – die 3D-Katzen-Sequenzen – auch sparen können. Dennoch bietet der vorgerenderte Point'n'Click-Ausflug genug, um Genre-Fans ein Wochenende lang gut zu unterhalten. Besonders die Geschichte ist wirklich interessant. Dennoch fehlt mir in "Paradise" irgendwie das märchenhafte Element, das die alten Sokal-Spiele auszeichnete. Und so sympathisch wie Kate Walker ist Ann Smith auch nicht.

WERTUNG

Paradise

PC

GUT

- ▲ Abwechslungs- und detailreiche Kulissen
- ▲ Ebenso einfaches wie eingängiges Spielprinzip

SCHLECHT

- ▼ Technisch absolut veraltet
- ▼ Erreicht nicht ganz die Klasse von "Syberia"





**Jetzt
am
Kiosk!**

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
So 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 > SPORE

**Mit prall gefüllter
Video-DVD**

Crysis, Gears of War,
Halo 3, Gothic 3,
Call of Duty 3...

**Alle Topgames
im Heft!**

Need for Speed: Carbon,
Metroid Prime 3, Halo 3,
Spore, Gears of War...

**Welche Next-Gen-
Konsole ist die beste?**

Ausführlicher Vergleich von
PS3, Xbox360, Wii und PC mit
Stärken und Schwächen

SPORT & RENN SPIELE

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



INHALT

Formel Eins 2006	80	PS2
International Volleyball 2006	81	PS2
Radsport Manager Pro 2006	81	PS2

FORMEL EINS 2006

TEST ► Verhehlen Sie Schumi auf der PlayStation2 zu seinem nächsten Weltmeistertitel.

GENREHIGHLIGHTS

08 | 2006

03 GRAN TURISMO 4



07 FIGHT NIGHT: ROUND 3



17 NHL 06



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	NE	PS2	PS2	PS2	PS2	PS2	PS2
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 RallySport 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 Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden. ■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



▲ **ABGEFLOGEN:** Ob wir so etwas noch in dieser Saison sehen werden? Weltmeister Fernando Alonso mit einem spektakulären Ausfall. (PS2)



▲ **FAHRHILFE FÜR SCHUMI:** Die grüne Ideallinie lässt sich optional einblenden. Grün bedeutet Vollgas, gelb Standgas und bei rot müssen Sie in die Eisen! (PS2)



FORMEL EINS 2006

FAKTEN

PlayStation 2	Genre
	Rennspiel
	Hersteller
	Sony
	Entwickler
	Studio Liverpool

- Einzige F-1-Simulation für PS2
- Aktuelle Fahrer und Kurse
- Leider keine Online-Duelle wie letztes Jahr möglich
- PS3-Version erscheint im Winter

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	
	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.playstation-f1.com	

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
19.07.2006 – 50 €
dieser Ausgabe

PS3
Winter '06 – 60 €
noch offen

Der F-1-Fan wittert wieder Langeweile: Weltmeister Alonso wird seinen Titel wohl souverän verteidigen. Also, was tun? Fahren Sie doch einfach selbst!

die jetzt breitere Boxengasse in Monte Carlo, berücksichtigt.

Es stehen fünf Spielmodi zur Auswahl: Schnelles Rennen, Zeitrennen, Grand-Prix-Wochenende, Weltmeisterschaft und Karriere. Gerade der letzte Modus motiviert auch längerfristig. Hier werden Sie als Newcomer in das Benzin getränkte Haischnecken-Formel 1 geworfen. Zunächst müssen Sie sich als Testfahrer bei schwächeren Teams beweisen. Nur wenn Sie gute Leistungen zeigen, werden Sie auch Stammpilot.

SUPER SPEED

Das Geschwindigkeitsgefühl ist hervorragend. Zum einen wird das mit einer absolut ruckelfreien Darstellung und zum anderen mit einem optischen Trick erreicht: Ab einer Geschwindigkeit von etwa 150 km/h

setzt am Bildschirmrand allmählich ein sehr schicker Verwisch- und Verzerrungs-Effekt ein. Eine Simulation des berühmten Tunnelblicks.

Leider wurden die Regeln nicht originalgetreu umgesetzt. So gibt es beispielsweise keine Frühstarts. Konsequenz: Der Spieler gibt so lange Vollgas, bis die rote Ampel erlischt. Abkürzen, rüpelhaftes Fahren, das Überfahren der Boxenlinie oder andere Regelverletzungen werden nicht mit Stop-and-Go-Strafen oder Boxendurchfahrten geahndet, sondern mit dem Speed-Limiter, der etwa sechs Sekunden lang bremst.

Auch die Künstliche Intelligenz, also das Fahrverhalten der Computerefahrer, lässt zu wünschen übrig.

Sie fahren meist einfach nur stur auf der Ideallinie. Ein wichtiges Kriterium für ein gutes Rennspiel erfüllt "Formel Eins 2006" hingegen mit Bravour: Die Steuerung per Analog-Stick ist sehr direkt und zudem gefühlvoll. Entsprechend leicht und präzise lenken Sie Ihren Boliden über den virtuellen Asphalt.

Kommentatoren des Spiels sind die bekannten RTL-Sprecher Heiko Wasser und Christian Danner. Ihre Erklärungen wirken manchmal zu zusammengestückelt, doch die Hintergrundinfos sind interessant. Die Motoren- und Streckengeräusche dröhnen dynamisch und auf Wunsch auch in Surround-Qualität aus den Lautsprechern.

sh ■

Der exklusive PlayStation-Raser bietet wie immer das komplette Paket: Alle 18 Strecken des Rennkalenders 2006, das vollständige 22er-Fahrerfeld und der dreigeteilte Qualifikations-Modus sind dabei. Außerdem wurden Veränderungen der Streckencharakteristika, wie etwa

MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: Tolle Rennen mit den F-1-Stars! Blöde KI und lückenhafte Regeln jedoch kosten die Poleposition.

Dem Formel-1-Fan muss eines klar sein: Eine perfekte Simulation der Königsklasse ist auch "Formel Eins 2006" nicht. Dazu fehlt es sowohl an einer genauen Umsetzung der Regeln als auch an einer ausgefeilten KI. Doch sonst passt alles: Das Spiel ist auf dem aktuellen Stand und die Steuerung könnte kaum besser sein.

WERTUNG

Formel Eins 2006

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Ausgefeiltes Wagen-Setup
- ▲ Gutes Tempogefühl
- ▲ Präzise Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Schwache Intelligenz der gegnerischen Fahrer
- ▼ Vereinfachtes Regelwerk
- ▼ Magere Präsentation

GRAFIK

74%

SOUND

72%

STEUERUNG

86%

MEHRSPIELER

84%

OFFLINE: 1-2 (SPLITSCREEN)



FAKTEN

Genre	Volleyball
Hersteller	Frogster Interactive
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.frogster-interactive.de	

INTERNATIONAL VOLLEYBALL '06

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 25 €
 Test in: dieser Ausgabe

Volleyball ist eine beliebte Sportart, wurde aber bisher höchstens als Strand-Variante versoftet. Frogster ist so mutig und baggert gleich mit Lizenz los!



▲ **HIER SCHMETTERN DIE PROFIS:** Von den sechs Spielern eines Teams können bis zu vier von menschlichen PC-Zockern gesteuert werden. Mit an Bord sind 60 Original-Mannschaften – der DVV-Lizenz sei Dank. (PC)

Die erste ernsthafte Volleyball-Simulation für den PC richtet sich in erster Linie an Fans der Sportart. Dank einer Kooperation mit dem Deutschen Volleyball-Verband bietet Frogsters neuestes Werk 60 lizenzierte internationale Teams. Auch pritscht, baggert und schmettert man in "Volleyball 2006" nach offiziellen Regeln und somit mit sechs Sportlern pro Team. Die sehen zwar ganz nett aus, was aber nicht über einige Mängel des Programms hinwegtäuscht. So vermittelt einem die Steuerung beispielsweise nie das Gefühl, man hätte seine Spieler unter Kontrolle. Auch die KI der eigenen Mannschaft lässt besonders beim Stellungsspiel zu wünschen übrig, unter anderem vernachlässigen die eigenen Mannen

die Blockabsicherung sträflich. Das trübt den nach längerer Zeit aufkommenden Spielspaß immer wieder. Noch dazu gewährt keine der angebotenen Kameraperspektiven einen wirklich guten Überblick. Bitter für alle Volleyball-Freunde. pr ■

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ 60 Original-Teams
- ▲ Netze Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Schlechte Kamera
- ▼ Miese KI und Steuerung

PC

PC	SPIELSPASS
GRAFIK	60%
SOUND	64%
STEUERUNG	52%
MEHRSPIELER	59%

60%

FAKTEN

Genre	Manager-Simulation
Hersteller	Crimson Cow
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.rsm-pro.de	

RADSPORT MANAGER PRO 2006

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

Strategien austüfteln statt selber strampeln: Als Team-Manager führen Sie Deutschlands Drahtesel-König Jan Ullrich zu seinem zweiten Tour-Sieg!



▲ **WEICHLINGE:** Im Gedrängel kommt es meist zu massig Grafikfehlern. Zudem radeln die nett animierten Fahrer durch andere hindurch. Achten Sie mal auf die siamesischen Vierlinge in der Mitte des Bildes. (PC)

Am 23. Juli endet die diesjährige Tour de France, aber am PC hält das Radfieber an. Denn alle Freunde der Pedaltreterei können sich mit der aktuellen Ausgabe des "RadSPORT Manager Pro" vergnügen. Und da geht es ziemlich authentisch zu: Sowohl die Sportler als auch sämtliche Strecken und Rundfahrten im Spiel sind lizenziert.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht der Karriere-Modus: Sie suchen sich eine Mannschaft aus, wählen in kruden Menüs herum und bereiten Ihre Truppe auf das nächste Rennen vor. Wenn sich dann endlich die Speichen drehen, geben Sie taktische Anweisungen (Führungsarbeit, Gegenangriff, Sprint usw.) und beobachten das Renngeschehen. Ungeduldige

können die 3D-Darstellung natürlich auch überspringen und den Ausgang der Etappe berechnen lassen. Für Fans ist das durchaus unterhaltsam, anspruchsvolle Zocker vermissen aber Teamtaktik und stören sich an der mauen Präsentation. tk ■

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ Lizenzierte Original-Fahrer
- ▲ Viele taktische Möglichkeiten

SCHLECHT

- ▼ Schreckliche Musik
- ▼ Unübersichtliche Menüs

PC

PC	SPIELSPASS
GRAFIK	59%
SOUND	51%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	58%

65%

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 sofort
beim Händler
Ihrer Wahl!

STRATEGIE & SONSTIGES

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



INHALT

CivCity: Rom	84	NE							
Cossacks 2: Battle for Europe	86	NE							
Over G Fighters	86							NE	

CIVCITY: ROM

TEST ► Erbauen Sie Rom – notfalls auch an einem Tag! Wir haben CivCity: Rom getestet.

GENREHIGHLIGHTS

08 | 2006

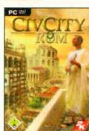
02 GUITAR HERO



07 PIKMIN 2



14 CIVCITY: ROM

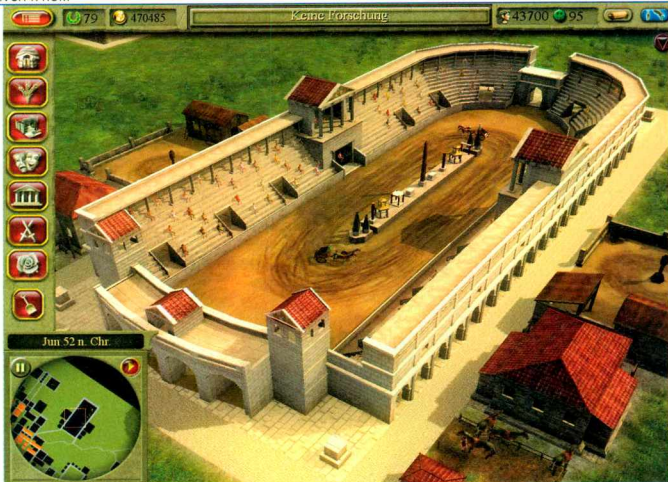


TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	XBOX	WII	Game Boy Advance	Game Boy	Mobile
1 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86		86			
2 Guitar Hero	Musikspiel	Red Octane	05/2006	90%		90					
3 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89						
4 Der Herr der Ringe: 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 CivCity: Rom	Aufbau-Strategie	2K Games	08/2006	85%	85						
15 Rise of Nations: Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	07/2006	85%	85						
16 Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	04/2005	85%	85						
17 Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	08/2005	85%	85						
18 City Life	Aufbau-Strategie	Koch Media	06/2006	84%	84						
19 Eets	Puzzle-Strategie	Frogster	07/2006	83%	83						
20 Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	03/2006	83%	83						

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

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

► **GUTE UNTERHALTUNG:** Im Circus Maximus kann das Volk spannende Streitwagenrennen verfolgen. Das treibt das Zufriedenheitsbarometer Ihrer Bürger ganz kräftig nach oben! (PC)



CIVICITY: ROM

System: PC
Termin/Preis: 28.07.2006 – 40 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Aufbau-Strategie
Hersteller
2K Games
Entwickler
FireFly Studios & Firaxis Games

- 115 verschiedene Gebäude
- Sieben Wunder, darunter der Circus Maximus
- Mehr als 70 Technologien zum Erforschen

PC-Anforderung Einsteiger (S. 65)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 6

Internet

www.2kgames.de/civcityrom

Was kommt dabei heraus, wenn Civilization-Macher Firaxis und Stronghold-Schöpfer FireFly gemeinsam eine Simulation entwickeln? Der Test verrät es!

Das Römische Reich wurde nicht an einem Tag errichtet, und so fangen auch Sie als frisch gebackener Statthalter klein an. Zunächst bauen Sie das Stadtzentrum, in dem schon bald die ersten Immigranten eintreffen. Damit Ihre neuen Mitbürger ein Dach über dem Kopf haben, stellen Sie ihnen einige Baracken hin. Diese müssen so platziert werden, dass noch genügend Raum vorhanden ist, um die Umgebung später an die Bedürfnisse der Bewohner anzupassen. Die möchten am liebsten

alle Geschäfte und Einrichtungen in ihrer Nähe haben. Wenn Sie ihnen diesen Wunsch erfüllen, bauen die Bürger ihre Häuser von selbst aus. So wird aus einer kleinen Hütte eines Tages eine schicke Villa – und davon profitieren auch Sie: Je größer ein Gebäude, desto mehr Steuergelder fließen in die Stadtkasse.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Um die Grundversorgung der Bevölkerung mit Nahrung zu gewährleisten und Arbeitsplätze zu schaffen,

stehen Ihnen etliche Möglichkeiten wie Viehzucht, Farmbetrieb und Rohstoffabbau zur Wahl. Die dort erwirtschafteten Produkte werden in Lagerhäusern oder Nahrungsspeichern untergebracht und anschließend zu Lebensmitteln und Gebrauchsgütern weiterverarbeitet. So wird etwa in der Mühle aus geernteten Weizen Mehl gemacht, aus dem dann später in der Bäckerei Brot gebacken wird.

Sie können die Waren aber auch verwenden, um mit anderen Städten

▼ **SCHÖNER WOHNEN:** Wenn Sie alle Bedürfnisse Ihrer Bürger befriedigen, wird aus einer Baracke ein Domus. (PC)

▼ **FEINARBEIT:** Das alltägliche Treiben wird mit Liebe zum Detail inszeniert. Hier sehen Sie fleißige Winzer. (PC)





▲ **SHOPPING-MEILE:** Die Bewohner sind sehr anspruchsvoll und schätzen es, wenn sich alle wichtigen Geschäfte in der Nähe ihrer Wohnung befinden. (PC)



▲ **BIG BROTHER:** Wenn Sie mit der Kamera nahe genug heranzoomen, können Sie die Bewohner im Inneren des Hauses beobachten. (PC)

Handel zu treiben. Hierzu benötigen Sie zunächst einen Hafen oder einen Marktplatz – je nachdem, wo sich Ihr Handelspartner befindet. Außerdem müssen Sie mittels Musik eine Handelsroute auf der Karte festlegen und die zu transportierende Gütermenge bestimmen. Auf den Preis haben Sie allerdings keinen Einfluss.

LET ME ENTERTAIN YOU!

Damit sich die Bürger nicht langweilen, müssen Sie für ein ausgewogenes Freizeit- und Kulturangebot sorgen. Auch hier sind die meisten Gebäude wieder voneinander abhängig: Ohne Schauspielschule findet keine Theateraufführung statt, und auf der Piazza erklingt ohne Musikunterricht kein Konzert. Damit auch die Religion nicht zu kurz kommt und die Bürger später heiraten können, sollten Sie Tempel errichten.

Besonders freut sich das Volk aber über den Bau eines so genannten Wunders. Doch bevor Sie den großen Leuchtturm oder das Kolosseum errichten können, müssen Sie nicht nur viel Geld sparen, sondern auch bestimmte Technologien erforschen. Davon gibt es insgesamt 70, die in verschiedene Zweige unterteilt

sind. Wenn Sie regelmäßig in die Forschung investieren, bringt Sie das aber nicht nur Ihrem Wunsch-Wunder einen Schritt näher, Sie erhalten mit jeder Neuerung auch diverse Boni, etwa höhere Steuereinnahmen oder die Möglichkeit, Rohstoffe schneller abzubauen. Außerdem ist das Volk viel glücklicher, wenn es in einer modernen Stadt wohnt. Und die Stimmung der Einwohner sollte Ihnen sehr am Herzen liegen. Sind die Bürger nämlich unzufrieden, legen sie die Arbeit nieder und verlassen kurze Zeit später sogar die Stadt.

ORDNUNG MUSS SEIN

Wollen Sie die Bevölkerungszahlen in die Höhe treiben, müssen Sie die Infrastruktur im Griff haben. Ein gut ausgebautes Straßennetz und eine flächendeckende Wasserversorgung sind da unerlässlich. Und weil niemand gerne in einer verschmutzten Stadt lebt, sollten Sie Straßenkehrer einstellen. Überdies kommt es dem Stadtbild zugute, wenn Sie hier und da einige Bäume pflanzen oder Gärten anlegen. Im Krankenhaus sorgt man außerdem für die Gesundheit Ihrer Bürger, und um deren Schönheit kümmert sich der Barbier.

Leider lauern auch in der beschaulichen Welt von "CivCity: Rom" Gefahren! Wilde Tiere greifen die Bewohner an, und Brände legen ganze Gebäude in Schutt und Asche. Deshalb platzieren Sie am besten gleich mehrere Wach- und Feuerwehrtürme in der Stadt. Damit auch feindliche Barbarenstämme nichts zu lachen haben, stationieren Sie in einem Kastell Legionäre und lassen vom Schmied Waffen anfertigen.

In einigen Missionen werden Sie zum Kampf gezwungen, doch die Scharmützel spielen immer nur eine Nebenrolle. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, kann das auf zwei verschiedene Arten ablaufen: Entweder tragen Sie den Zwiß symbolisch auf der Weltkarte aus, wobei die Truppenstärke über Sieg oder Niederlage entscheidet, oder Sie müssen den Feind – falls er in Ihr Gebiet eingedrungen ist – mit den Truppen davon abhalten, mühsam errichtete Gebäude zu zerstören.

ALLES AUF EINEN BLICK

Sie haben Angst, bei dieser Vielfalt schnell den Überblick zu verlieren? Keine Sorge! Mittels eines Karteikartensystems gelangen Sie im Menü

schnell zu den einzelnen Punkten. Hier sehen Sie zum Beispiel sofort, woran es Ihren Einwohnern gerade mangelt, und können gezielt darauf reagieren.

Langeweile kommt bei "CivCity: Rom" so schnell nicht auf. Über 30 Kampagnen mit abwechslungsreichen Aufgaben warten darauf, von Ihnen gemeistert zu werden. Das Tolle daran ist, dass Sie nach dem Abschluss einer Mission entscheiden dürfen, ob Sie sich noch weiter um die Stadt kümmern oder sich einer neuen Herausforderung stellen möchten.

Nach und nach werden die Ziele komplexer und Sie benötigen immer mehr Zeit, um sie zu erreichen. Dank dreier verschiedener Schwierigkeitsstufen, die Sie mit mehr oder weniger Geld ins Spiel schicken, ist jedoch nichts unmöglich. Darüber hinaus gilt es noch, mehrere Einspielermissionen mit verschiedenen Karten und Zielen zu bewältigen. Sollten Sie hingegen zu den Bastlern und Kreativen gehören, dürfen Sie sich im mitgelieferten Editor, austoben und eigene Maps und Missionen entwerfen. Einen Multiplayer-Mode gibt es leider nicht.

fp ■

MEINUNG ► FRAUKE PETRI

Fazit: Das "SimCity" der Antike macht richtig süchtig! Die bewährten "Civilization"-Elemente wurden gut integriert.

Hier dürfen nicht nur eingefleischte Genrefans zugreifen, auch Einsteiger werden lange ihren Spaß damit haben. Hat man sich erst mal mit den Grundelementen vertraut gemacht, geht beim Städtebau alles gut von der Hand. Das liegt vor allem an der simplen Steuerung und dem übersichtlich gestalteten Menü. An grafischen Details wurde dennoch nicht gespart, und so lehnt man sich gerne mal zurück und schaut dem Volk bei der Arbeit zu. Bei größeren Städten neigt die Grafik gelegentlich zum Ruckeln. Zudem kann der Soundtrack leider nicht überzeugen.

WERTUNG

CivCity: Rom

PC

GRAFIK 79%

GUT

- ▲ Langer Spielspaß dank vielfältiger Kampagnen
- ▲ Jede Menge Details
- ▲ Gute Menüführung

SCHLECHT

- ▼ Grafik ruckelt leicht bei größeren Städten
- ▼ Langweiliger Soundtrack

SOUND 73%

STEUERUNG 88%

MEHRSPIELER



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.overfighters.com	

OVER G FIGHTERS

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

Im 21. Jahrhundert leben die Völker der Erde endlich in Frieden. Doch militante Gruppen stürzen die Welt ins Chaos. Zeit für die Special Peace Corps!

Neben der Multiplayer-Variante (bis zu acht Spieler per Xbox-Live) ist besonders der Szenario-Modus der Action-Flugsimulation "Over

G Fighters" interessant. Über 75 Missionen, aufgeteilt in acht Kampagnen, gilt es zu meistern. Bevor es losgeht, erhalten Sie bei der Einsatz-

besprechung letzte Instruktionen. Danach wählen Sie den Flugzeugtyp (insgesamt gibt es 30 realistische Kampffjets), Bewaffnung und Flügelmann. Diesem Kameraden dürfen Sie in der Mission einfache taktische Kommandos geben. Dies klappt ebenso gut wie die Steuerung von Höhen- und Seitenruder, Bordkanone, Lenkraketen, Bomben sowie Schutzsystemen zum Ablenken feindlicher Geschosse.

Leider sind die kurzen Missionen wenig abwechslungsreich. Das liegt hauptsächlich daran, dass alle gegnerischen Flugzeuge und Bodenziele mit den Lenkraketen abgeschossen werden können. Die anderen Waffensysteme sind fast nutzlos.

Seinen japanischen Ursprung merkt man "Over G Fighters" an. Die etwas überzogene Rockmusik und das comicartige Charakterdesign sind nicht jedermanns Sache. Fallen aber kaum negativ ins Gewicht. **sh**



▲ **KAMPFEINSATZ:** Nach jeder Mission (egal ob erfolgreich oder misslungen) dürfen Sie Ihre Flugkünste noch einmal im Replay begutachten. (Xbox360)

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ 30 Jets, wie der F-117A-Tarnbomber
- ▲ Einfache Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Den Missionen fehlt es an Abwechslung
- ▼ Schräge Rock-Musik

XBOX360

GRAFIK	56%
SOUND	71%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	76%

68%

FAKTEN

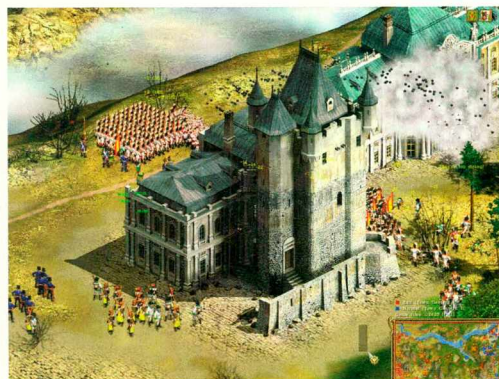
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	CDV
PC-Anforderung	High-End (S.65)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.cossacks2.de	

COSSACKS 2: BATTLE FOR EUROPE

System: **PC**
Termin/Preis:
Test in:

erhältlich – 35 €
dieser Ausgabe

Noch mehr gewaltige Massenschlachten. Mit dem Add-on versucht CDV, die Schwächen der beliebten Serie endlich auszumerzen.



▲ **KUGELHAGEL:** Die Entwickler haben die Ballistik verbessert, Artillerieangriffe wirken somit nun deutlich realistischer. Ansonsten unterscheidet sich die Optik des Add-ons aber kaum von jener der Vollversion. (PC)

Rund ein Jahr nach Erscheinen des mäßigen Echtzeit-Strategie-Spiels "Cossacks 2" liefert Hersteller CDV das erste Add-on. In vier neuen Kampagnen und drei historischen Schlachten schicken Sie Ihre Truppen diesmal unter anderem nach Leipzig oder Waterloo. Neben den bekannten Armeen treiben sich auch drei frisch implementierte Mächte auf den Kriegsschauplätzen herum: Mit den Einheiten aus Spanien, dem Herzogtum Warschau sowie dem Rheinbund kämpfen Sie auf 16 Einzelspieler- und acht neuen Mehrspieler-Karten. Sechs der Multiplayer-Maps sind jedoch nur für zwei Streitmächte ausgelegt. Grundlegende Neuerungen dürfen "Cossacks"-Fans von der Erweiterung nicht erwarten. Immerhin

haben die Entwickler die Grafik an einigen Stellen verbessert, Kanoneneinschläge sehen nun realistischer aus. Insgesamt enttäuschen aber die lahmen Solo-Missionen. Nur mit menschlichen Mitstreitern gewinnen die Scharmützel an Spielspaß. **az**

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ Neue Streitmächte
- ▲ Spaßiger Mehrspieler-Modus

SCHLECHT

- ▼ Keine spielerischen Neuerungen
- ▼ Zähe Einzelspieler-Missionen

PC

GRAFIK	66%
SOUND	63%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	76%

65%

Legendäre Firma: Die Flugsimulation "Over G Fighters" wurde von Taito entwickelt, also von den Japanern, die auch für solche Klassiker wie "Space Invaders" verantwortlich sind.



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

08 | 2006

RESIDENT EVIL



SILENT HUNTER



STRONGHOLD 2 DELUXE



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 € Game Boy Advance 20 €	86%
Prince of Persia: Warrior Within	Action	12/04 bzw. 08/05	PC 15 € PS2 20 € Xbox 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%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	04/05	PC 30 € PS2 20 € Xbox 30 €	90%
Stronghold 2 Deluxe	Simulation	06/05	PC 30 €	82%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	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%
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	03/05	PC 30 €	92%

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.gunthegame.com

GUN

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 20 €	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €	erhältlich – 30 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

Für eine Handvoll Dollar: Schießwütige Pistoleros machen den Westen jetzt für wenig Geld unsicher!



▲ **WESTERN VON GESTERN FÜR LEUTE VON HEUTE:** Als echtes nordamerikanisches Raubein weiß sich Colton Damen gegenüber zu benehmen. (PC)

Die gute Nachricht zuerst: "Gun" ist der bislang beste spielbare Western. Die spannende Geschichte um Trapper Colton, der seinen ermordeten Vater rächen will, nimmt sich zwar zuweilen allzu ernst, zieht den Spieler aber dennoch in ihren Bann. Das Missionsdesign ist allerdings der lahmste Gaul im "Gun"-Stall. Taktik ist hier nur selten gefragt, meist genügen Abzugsfinger und Hackebeil. Zudem geht es in der Prarie oft derart chaotisch zu, dass Neustarts erforderlich werden! Dennoch stellt der Neversoft-Titel auf Grund des interessanten Szenarios und vieler netter Ideen eine gelungene Abwechslung zur derzeitigen Action-Konkurrenz im Budget-Bereich dar. **fe**

WERTUNG

GUT	★★★★★
▲ Tolles Westernflair	
▲ Geschichte für Erwachsene	

SCHLECHT

▼ Insgesamt wenig Abwechslung
▼ Etliche KI- und Logikfehler

PC	GRAFIK 76%	SOUND 82%	STEUERUNG 77%	MEHRSPIELER –	78%
----	------------	-----------	---------------	---------------	------------

XBOX	GRAFIK 74%	SOUND 82%	STEUERUNG 78%	MEHRSPIELER –	78%
------	------------	-----------	---------------	---------------	------------

PLAYSTATION2	GRAFIK 73%	SOUND 82%	STEUERUNG 79%	MEHRSPIELER –	78%
--------------	------------	-----------	---------------	---------------	------------

GAMECUBE	GRAFIK 73%	SOUND 82%	STEUERUNG 79%	MEHRSPIELER –	78%
----------	------------	-----------	---------------	---------------	------------

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
PC-Anforderung	Standard (S. 65)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.worldofwarcraft.de

WORLD OF WARCRAFT



System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erh. – 30 € (incl. 13 %)						
Test in:	dieser Ausgabe						

Das erfolgreichste Online-Rollenspiel ist endlich auch zum Schnäppchenpreis zu haben. Die monatlichen Nutzungskosten fallen aber weiterhin an.

Kein anderes MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) erfreut sich so großer Beliebtheit wie "World of Warcraft" – und das sowohl bei echten Powergamern als auch bei Gelegenheitszockern. Dabei unterscheidet sich Blizzards Meisterwerk auf den ersten

Blick nicht von der Konkurrenz: Alles beginnt mit der Wahl von Fraktion, Klasse, Volk und Aussehen.

Hat Sie "WoW" im Anschluss daran spielend mit den Grundlagen der Steuerung und Interaktion vertraut gemacht, sind Sie stundenlang damit beschäftigt, Aufgaben zu erfüllen,

was Ihnen Geld und Erfahrungspunkte einbringt. Hierbei gilt es, Items zu sammeln und – wesentlich interessanter – Erkundungs- und Mordaufträge zu erledigen. So reist Ihr Charakter (zu Beginn noch zu Fuß, später auf einem Reittier) durch zwei gigantische und optisch extrem abwechslungsreiche Kontinente. Ab einem gewissen Level führen Sie die Aufträge in so genannte Instanzen. Das sind abgeschlossene Bereiche, die Sie nur zusammen mit einer Gruppe meistern können.

Und hierin liegt auch später der Hauptreiz von "World of Warcraft": die Jagd nach besseren Ausrüstungsgegenständen, die besiegte Bosse in Instanzen hinterlassen, sowie das gemeinschaftliche Ab-

solvieren von Quests. Wer lieber gegen menschliche Gegner antritt, misst sich in speziellen PvP-Zonen mit anderen Online-Kriegern. Nicht vergessen: Um "WoW" dauerhaft zu spielen, müssen Sie im Monat ca. 13 Euro berappen. **fe**

WERTUNG

GUT	★★★★★
▲ Große und schöne Fantasy-Welt	
▲ Einsteigerfreundliche Handhabung	
▲ Motiviert mehrere Monate	

SCHLECHT

▼ Teils sehr lange Laufwege

PC	GRAFIK 82%	SOUND 87%	STEUERUNG 93%	MEHRSPIELER 92%	92%
----	------------	-----------	---------------	-----------------	------------



▲ **BEREIT FÜR DAS GROSSE ABENTEUER:** Ob Sie nun auf der Seite der Allianz kämpfen oder sich als Verbündeter der Horde verdingen, Langeweile kommt hier nicht so schnell auf. Dafür sorgen alleine schon Hunderte von Quests. (PC)



93

BIG BRAIN ACADEMY

TEST ► Halten Sie Ihr Gehirn fit: Nintendo schiebt einen neuen Intelligenztrainer nach.

HANDHELD

**Spiespaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendo
DS und Sonys PSP im Test.**



INHALT

News	90
Tests	
Astonishia Story	94
Big Brain Academy	93
Def Jam: Fight for NY – The Takeover	93
Field Commander	92
Juiced: Eliminator	92
Puyo Pop Fever	93
Tenchu: Time of the Assassins	94
Untold Legends: The Warrior's Code	94
World Tour Soccer 2	92

HIGHLIGHTS

08 | 2006

04 GRAND THEFT AUTO



12 THE RUB RABBITS!



18 ANIMAL CROSSING



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	

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

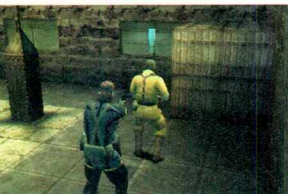
■ **Abwertung:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

AKTUELL

PORTABLES VERGNÜGEN: DIE NEUESTEN TRENDS UND SPIELE AUS DER HANDHELD-WELT.



▲ **UMSICHTIG:** Agentin Eva beäugt aus der Deckung heraus die zwei patrouillierenden Wachen.



▲ **ÜBERRASCHT:** Der Held Naked Snake hat sich in den Rücken eines Feindes geschlichen.

Snakes nächste PSP-Mission

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

PSP

► Nach zwei Strategiespielen ist mit "Portable Ops" endlich das erste "Metal Gear"-typische Action-Adventure für die PSP in der Mache. Es spielt sechs Jahre nach der PS2-Episode "Snake Eater".

Sie schlüpfen dabei erneut in die Haut von Naked Snake. Mitglieder der FOX-Einheit, zu der Snake früher gehörte, haben eine Revolte angezettelt. Als ehemaliges FOX-Mitglied gerät er dummerweise auch unter Verrats-Verdacht und muss seine Unschuld beweisen. Im Laufe der Handlung erfahren Sie, wie Naked Snake zu Big Boss wird und wie schließlich der Söldnerstaat Outer Heaven entsteht.

Eine spielerische Neuerung: Sie schleichen nicht alleine durch das Spiel, sondern haben einen Soldatentrupp dabei, dem Sie per Tastendruck Befehle erteilen können. Eine Änderung gibt es auch beim Radar, der in "Snake Eater" nicht zur Standardausrüstung gehörte. In "Portable Ops" werden Sie wieder auf einen Radar zurückgreifen können, wobei dieser nicht die genaue Position der Feinde anzeigt, sondern nur die Richtung, aus der ein Geräusch kommt.



Metal Gear Solid: Portable Ops

Erscheint: 2007

Hersteller: Konami

Preis: 50 Euro



PSP-NEWS

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Der sechste Teil von Konamis Fußball-Hit erscheint für PSP und DS. Da die PSP schon im letzten Jahr mit einer sehr soliden "PES 5"-Fassung bedacht worden ist, erwarten wir auf dem Sony-Handheld auch heuer einen flotten Kick. Die DS-Fassung hingegen hat uns beim Probe-spiel ein wenig enttäuscht. ++

TAITO LEGENDS: POWER UP

Auf den großen Systemen haben sich die versammelten Taito-Klassiker bereits sehen lassen. In Kürze ist die PSP an der Reihe: Gut 20 Oldies wie "Elevator Action" und "Dix" werden sich in "Taito Legends: Power Up" finden. Die meisten Pixel-Pioniere liegen in der Originalfassung vor, nur vier Titel werden optional grafisch aufgeböhst. ++



▲ **LEGENDE VON TAITO:** Das süße New Zealand Story ist auch dabei.

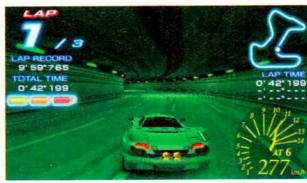
B-BOY

Sonys Breakdance-Spiel "B-Boy" geht nicht nur auf der PS2, sondern auch auf der PSP an den Start. Um größtmögliche Authentizität zu bieten, wurden die Moves von Breakdancern aus der ganzen Welt per Motion Capturing eingebaut. ++

Kult-Raser

RIDGE RACER 2

PSP



▲ **KURVENKÖNIG:** Der grüne Flitzer driftet im besten Ridge-Racer-Stil durch einen Tunnel.

► Die Drift-Orgie "Ridge Racer" fährt in der Gunst der PSP-Zocker immer noch ganz vorne mit. Ende des Jahres legen die Entwickler nach. "Ridge Racer 2" wird das aus dem Vorgänger bekannte Nitro-System bieten und mit neuen Spielmodi und knapp 20 Kursen aufwarten. Die sind aber nicht neu, sondern entstammen den ersten vier PSOne-Teilen.



Ridge Racer 2

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Sony

Preis: 50 Euro

Rätsel-Rollerei

MERCURY MELTDOWN

PSP

► Die verkannte Knochellei "Archer Maclean's Mercury" gehörte zu den ersten Titeln für die PSP. Die Fortsetzung mit dem Untertitel "Meltdown" kommt im bunten Look daher, bleibt dem Spielprinzip des Vorgängers aber treu. Sie navigieren einen Quecksilbertropfen durch mehr als 160 Levels, die mit fiesem Fallen und Hindernissen voll gestopft sind. Diverse Partygames und Mehrspieler-Varianten ergänzen den Solo-Modus.



Mercury Meltdown

Erscheint: September 2006

Hersteller: Ignition Entertainment

Preis: 50 Euro



▲ **QUIETSCHBUNT:** Im Gegensatz zum ersten Teil setzt Meltdown auf einen witzigen Comic-Look.

Gaudi vor Gericht

PHOENIX WRIGHT 2

Während deutsche Zocker noch immer auf den ersten Teil warten müssen, hat Capcom schon "Phoenix Wright 2" angekündigt. Mit dem charismatischen Jung-Anwalt Phoenix müssen die Spieler wie gehabt knifflige Kriminalfälle klären und Mandanten vor Gericht verteidigen. Hoffen wir mal, dass der geniale Humor des Erstlings erhalten bleibt. Vor 2007 sollten Adventure-Fans nicht mit "Phoenix Wright 2" rechnen.



Phoenix Wright 2

Hersteller: Capcom

Erscheint: 2007

Preis: 40 Euro



▲ **EINSPRUCH!** Anwalt Phoenix Wright triumphiert bald wieder im Gerichtssaal auf.

Comeback des runden Saugers

KIRBY

Kugel-Kollege Kirby hat auf dem DS in "Power Paintbrush" eine unerwartet souveräne Vorstellung abgeliefert. Umso überraschender, dass sich das nächste Spiel der Serie – es trägt derzeit noch den Arbeitstitel "Kirby" – spielerisch an früheren Episoden orientiert. Das heißt: Keine Stylus-Kontrolle mehr, sondern konventionelles 2D-Gehüpfe.



Kirby

Erscheint: 2007

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro



▲ **KLEINER KLOPS:** Immer wieder findet Kirby Waffen wie dieses Schwert.

Rollenspiel-Riese

FINAL FANTASY III

Fragen Sie einen Japaner, auf welches DS-Spiel er am sehnlichsten wartet, hören Sie als Antwort ziemlich sicher "Final Fantasy III". Das Remake des Rollenspiel-Klassikers scheint seinem großen Namen absolut gerecht zu werden. Mit hübscher 3D-Grafik, Touchscreen-Support und spielerischem Feintuning präsentiert sich der 8-Bit-Klassiker auf dem DS in ganz neuer, bestehend guter Aufmachung. Aufgrund der aufwändigen Lokalisierung dürften deutsche RPG-Fans nicht vor Ende des Jahres zum Zug kommen.



Final Fantasy III

Hersteller: Square Enix

Erscheint: 4. Quartal '06

Preis: 40 Euro



▲ **KNUDELTRUPPE:** Die Final-Fantasy-Helden laufen auf dem DS in putziger 3D-Optik auf.

Knifflige Kugelei

MAGNETICA

Simpel, aber genial – diesem Motto folgen einige der besten DS-Titel wie "Zoo Keeper" und "Tetris DS". Nintendos "Magnetica" schlägt in die gleiche Kerbe. Farbige Kugeln rollen auf einer runden Bahn Richtung Bildmitte. Erreichen Sie das Ende der Bahn, ist das Spiel vorbei. Um dies zu verhindern, schießen Sie mit dem Stylus eine Kugel aus der Spielfeldmitte gegen die rollenden Bällchen. Verbinden Sie dadurch drei gleichfarbige Kugeln, lösen sie sich auf. Ein Suchtmittel!



Magnetica

Hersteller: Nintendo

Erscheint: 4. Quartal '06

Preis: 40 Euro



▲ **BALL-BOMBARDMENT:** Verbinden Sie drei oder mehr gleichfarbige Kugeln.

DS-NEWS

NEED FOR SPEED: CARBON

Die volle Rennspiel-Packung: Das nächste "Need for Speed" erscheint nicht nur für sieben "große" Systeme, sondern auch für den DS, die PSP, den GBA und als Handy-Spiel.

+++

DS LITE IN PINK

In Japan ist der DS Lite dieser Tage in Pink erschienen. Das offiziell als "Noble Pink" bezeichnete Modell dürfte besonders bei der weiblichen Zielgruppe gut ankommen. Ob das rosafarbene Handheld auch zu uns kommt, ist noch unklar – wir gehen aber stark davon aus.

+++



▲ **NEU IN JAPAN:** Der DS Lite in der Ausführung Noble Pink.

UBISOFT JUBILÄUMSAKTION

Anlässlich des 20-jährigen Firmenjubiläums haut Hersteller Ubisoft einige Handheld-Spiele besonders günstig raus. Für jeweils rund 20 Euro erhalten Sie einige ausgewählte PSP-Games wie "Exit" und "Street Riders" und DS-Titel wie "Battles of Prince of Persia" oder "Rayman DS".

+++



► **GÜNSTIG:** Ubisofts Hüpferei Rayman DS.

CHIBI ROBO: PARK PATROL

Der kleine Haushaltsroboter putzt bald nicht mehr nur auf dem GameCube. In "Park Patrol" wienert er sich durch sein erstes DS-Abenteuer. Die 3D-Grafik des Cube-Vorgängers hat den Sprung auf die kleine Konsole überraschend gut überstanden. Einen Erscheinungstermin gibt es bisher noch nicht.

+++

ELITE BEAT AGENTS

Schräger wird's nicht: "Elite Beat Agents" ist ein durchgedrehtes Musikspiel um drei männliche Cheerleader. Zu absurden Comicgeschichten tippen Sie im Takt der Musik Symbole auf dem Touchscreen an. In Japan ist's bereits Kult und wir sind gespannt, wie "Elite Beat Agents" bei uns ankommt.

+++

► **CRAZY:** Bearbeiten Sie den Touchscreen im Takt der Musik.



TEST

GAMES FÜR DIE MOBILE GENERATION: NEUHEITEN FÜR PSP UND DS IM TEST

WORLD TOUR SOCCER 2

Offensiv-Freunde wie unser Bundes-Klinsi finden sicher Gefallen an "World Tour Soccer 2". Schließlich werden hier die Stürmer von übermotivierten, wild grätschenden Abwehrspielern zum Torschießen eingeladen. Das Arcade-Element unterstreicht Sony mit unterhaltsamen Spielmodi. In der Variante "Schneller Abschluss" haben Sie nur wenige Sekunden Zeit, einen Angriff mit einem Tor zu beenden. 11 Freunde* dagegen belohnt Ballstafetten durchs gesamte Team: Erst wenn jeder Ihrer Jungs am Leder war, dürfen Sie die Kugel ins Tor treten.

Und wie sieht's mit der WM-Tauglichkeit aus? Unter den 71 Nationalteams finden Sie alle 32 WM-Teilnehmer. Abgesehen von Deutschland und den Niederlanden sind überall die Original-Spieler dabei. Die Gesichter ähneln jenen der realen Vorbilder, doch tragen die Recken keine aktuellen Jerseys. **az** ■



▲ **SCHNELLER ABSCHLUSS:** In diesem Modus bleiben nur wenige Sekunden für jeden Angriff.



▲ **LIZENZLÜCKE:** Da Sony nur eine abgespeckte Lizenz besitzt, besteht das deutsche Team ausschließlich aus Fantasienspielern.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Fußball	★★★★★
▲ Viele Spielvarianten	Hersteller: Sony	gut
▲ Unkomplizierte Steuerung	GRAFIK	79%
▲ Alle WM-Teams enthalten	SOUND	78%
SCHLECHT	STEUERUNG	83%
▼ Keine dt. Original-Spieler	MEHRSPIELER	75%
	LOKAL 2-4, ONLINE: 2	SPIELSPASS
		76%

FIELD COMMANDER

Freut euch, PSP-Strategen, endlich dürft auch ihr zu Felde ziehen! "Field Commander" ist nämlich eine spielerisch einwandfrei Kopie des Nintendo-Hits "Advance Wars": Rundenweise Einheiten bewegen, Strategien ausfüllen, Statistiken studieren – diese Mischung hat sich bewährt. Und weil das PSP-Plagiat auch in Sachen Mehrspieler-Modi keine Wünsche offen lässt, lautet unser Fazit: sehr empfehlenswert! Einzig die etwas schwachbrüstige KI und das wenig charismatische Offiziersangebot verwehren dem spaßigen "Field Commander" einen Hit-Orden. **tk** ■



▲ **KOMPETENT IM BLICK:** Die 3D-Darstellung sieht nett aus und bietet genügend Übersicht.

WERTUNG

PSP	Termin: 20.07.2006	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Strategie	★★★★★
▲ Bewährtes Spielprinzip	Hersteller: Ubisoft	gut
▲ Tolle Mehrspieler-Option	GRAFIK	71%
▲ Viele taktische Kniffe	SOUND	77%
SCHLECHT	STEUERUNG	82%
▼ Schwache CPU-Gegner	MEHRSPIELER	85%
	LOKAL 2, ONLINE: 2	SPIELSPASS
		83%

JUICED: ELIMINATOR

THQs "Juiced: Eliminator" will Rockstars "Midnight Club 3" und EAs "Need for Speed: Most Wanted" Konkurrenz machen. Und tatsächlich hat der Raser einiges zu bieten. Der umfangreiche Tuning-Part macht jeden Hobby-Schrauber glücklich, das ausgefeilte Respekt-System ist motivierend und auch die verschiedenen Multiplayer-Modi sind gelungen. Kleine technische Schwächen, lange Ladezeiten und die auf Dauer doch etwas abwechslungsarmen Events bremsen "Juiced: Eliminator" auf dem Weg zur Pole-Position aber letztendlich aus. **fk** ■



▲ **RESPEKT!** Mit gewagten Drifts beeindrucken Sie die versammelte Konkurrenz.

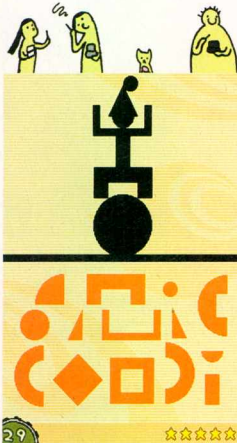
WERTUNG

PSP	Termin: 21.07.2006	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Rennspiel	★★★★★
▲ Packende Karriere	Hersteller: THQ	gut
▲ Viele Tuning-Optionen	GRAFIK	75%
SCHLECHT	SOUND	72%
▼ Lange Ladezeiten	STEUERUNG	78%
▼ Wenig Abwechslung	MEHRSPIELER	79%
	LOKAL 2, ONLINE: -	SPIELSPASS
		78%

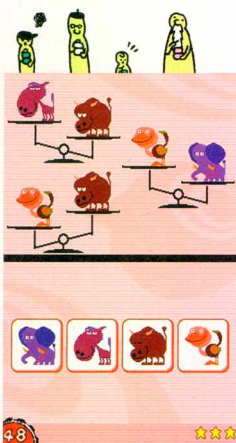
BIG BRAIN ACADEMY



Nintendos Feldzug gegen die Dummheit geht weiter. Nach "Dr. Kavashimas Gehirn-Jogging" erscheint mit "Big Brain Academy" nun schon der zweite DS-Intelligenztrainer. Im Gegensatz zum geistigen Vorläufer versteht sich die Graue-Zellen-Akademie aber weniger als trockenes Denkprogramm, vielmehr steht hier der Spielspaß im Vordergrund: Insgesamt 15 völlig ebenso unterschiedliche wie kurze IQ-Tests fordern Ihren ganzen Grips. Mal sollen Sie unter Zeitdruck Figuren zusammensetzen, mal komplizierte Symbole nachzeichnen. Fühlen Sie sich schließlich schlau genug, gibt eine mehrere Lektionen umfassende Prüfung



▲ **IQ-ORIGAMI:** Setzen Sie die schwarze Figur aus Einzelteilen zusammen.

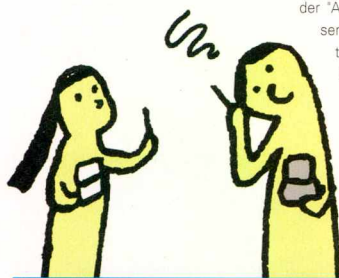


▲ **FÜR SCHNELLDENKER:** Welches der vier Tiere wiegt am meisten?

Aufschluss darüber, wie fit Ihr Hirn wirklich ist. Versammeln sich mehrere Kopfkabroten in Funkreichweite, steht einer zünftigen Mehrspieler-Partie nichts mehr im Wege: Bis zu acht Teilnehmer (lobenswerterweise genügt ein einziges Modul) knobeln wahlweise mit oder ohne Zeitlimit um die Wette. Witzig: Der Verlierer sucht stets die nächste Aufgabe aus. So bleibt's meist bis zum Ende spannend.

Ob Ihnen "Dr. Kavashimas Gehirn-Jogging" oder "Big Brain Academy" besser gefällt, hängt ergo von Ihren Interessen ab: Wer lieber ein wissenschaftlich angehauchtes IQ-Training absolvieren möchte, bleibt beim Doktor, traditionelle Zocker hingegen werden mit

der "Academy" bestimmt besser bedient. Eigentlich sollten Sie sich aber gleich beide Module besorgen, denn so unterhaltsame und gleichzeitig lehrreiche Spiele gibt's nur ganz selten! **tk**



WERTUNG

DS

GUT

▲ Clevere Knobelaufgaben
▲ Zocken mit Lerneffekt
▲ Tolle Stylus-Steuerung

SCHLECHT

▼ Knapper Umfang

Termin: erhältlich

Genre: Denkspiel

Hersteller: Nintendo

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

LOKAL: 2-8, ONLINE: -

Preis: 30 Euro

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

85%

PUYO POP FEVER



▲ **PIESE AKTION:** Sie schicken dem Gegner die aufgelösten Drops.

Kurz nach Erscheinen der PSP-Version findet die Invasion der Drops jetzt auch auf Nintendos DS statt. Das Prinzip ist bekannt: Bunte Drops-Paare (Puyos) fallen vom oberen Bildrand herab. Sie müssen mindestens vier Puyos verbinden, damit sie verschwinden. Können planen den Puyo-Abbau so, dass tolle Kettenreaktionen ausgelöst werden. Alleine ist das Ganze nett, im Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Teilnehmern ist es aber richtig genial. Wer nichts gegen den simplen Knuddel-Look hat und auf ausgereifte Knobeleien steht, kann sich "Puyo Pop Fever" unbesorgt holen. **fk**

WERTUNG

DS

GUT

▲ Fesselndes Prinzip
▲ Tolle Kettenreaktionen
▲ Mehrspieler-Kracher

SCHLECHT

▼ Minimalistischer Look

Termin: erhältlich
Genre: Denkspiel
Hersteller: Flashpoint AG

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

LOKAL: 2-8, ONLINE: -

Preis: 40 Euro

★★★★★

gut

SPIELSPASS

84%

DEF JAM: FIGHT FOR NY – THE TAKEOVER

Die "Def Jam"-Prügelknaben verhaufen sich mal wieder. Wie in den Versionen für die großen Konsolen mischen zahlreiche Musikgrößen wie Henry Rollins, Xzibit oder Snoop Dog mit. Sie schlagen mit fiesen Waffen aufeinander ein und brechen sich mit derben Finishing Moves die Knochen – für Kinder ist "Def Jam" also überhaupt nicht geeignet. Erwachsene Zocker, die ein krachendes und fett präsentiertes Actionspiel suchen, sind hier aber genau richtig. Wegen der häufigen Ladezeiten sollten Sie jedoch etwas Geduld mitbringen. **fk**



▲ **HARTE HUNDE:** Serientypisch geht's auch im PSP-Def-Jam gnadenlos zur Sache.



WERTUNG

PSP

GUT

▲ Fetziges Action
▲ Gute Präsentation

SCHLECHT

▼ Viele Ladepausen
▼ Träge Steuerung

Termin: erhältlich

Genre: Beat-em-Up

Hersteller: Electronic Arts

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

MEHRSPIELER

LOKAL: 2, ONLINE: -

Preis: 50 Euro

★★★★★

gut

SPIELSPASS

82%

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

Seit 18 Jahren regiert ein skrupelloser Tyrann die Stadt Koryn Thal und verfolgt die Angehörigen des Wechsler-Volkes. Diese Menschen sind in der Lage, sich in Tiere zu verwandeln. Zu Beginn des Abenteuers entscheiden Sie sich für einen von fünf Wechsler-Kriegern (Wächter, Söldner, Jünger, Späher oder Schleicher) und wühlen sich sodann mit Nah- und Fernkampfaffen sowie Magie-Attacken durch Horden von Monstern. Dabei sammeln Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Attribute verbessern, und finden Waffen und Ausrüstungsteile, die Sie entweder verwenden oder verkaufen.

Das Kampfsystem bietet einige Neuerungen. So beherrscht Ihr Held einen aufladbaren Rundumschlag, fügt betäubten oder verhinderten Gegnern mit einem Gelegenheitsangriff heftigen Schaden zu und verwandelt sich in eine reißende Bestie. Dummerweise bringen diese neuen Möglichkeiten kaum Vorteile, mit den Standardschlägen kommen Sie genauso gut voran.



▲ **BIESTIG:** Die Söldnerin (das lila Wesen in der Mitte) kann sich in eine Furie mit scharfen Klauen verwandeln.

Auf den ersten Blick scheint 'The Warrior's Code' seinem Vorgänger überlegen zu sein. Die Grafik ist hübscher, das Charakterdesign markanter und die Menüs übersichtlicher. Jedoch erschweren monotone Spielumgebungen die Orientierung, und der Spielverlauf ist auf Grund fehlender Neben-Quests zu linear. Ausgeglichen werden diese Mankos durch einen umfangreichen Mehrspieler-Modus (lokal und online) mit Koop-Kampagne und sieben Versus-Varianten. **cg** ■



▲ **WUCHTIG:** Greifen die mehrere Gegner an, empfiehlt sich der Rundumschlag. Bis Sie den aufgeladen haben, werden Sie aber zermalen getroffen.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Rollenspiel	
▲ Verbesserte Präsentation	Hersteller: Ubisoft	
▲ Mehrspieler-Modus		
SCHLECHT	GRAFIK	82%
▼ Viele Attacken unnützlich	SOUND	84%
▼ Orientierungsprobleme	STEUERUNG	75%
	MEHRSPIELER	80%
	LOKAL: 2-4, ONLINE: 2-4	



TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

Der kaltblütige Ninja-Meister Rikkimaru geht nun auf der PSP auf Meucheltour. Mit gleich drei weiteren Hauptcharakteren, einem Mehrspieler-Modus und den besten Features früherer 'Tenchu'-Teile macht 'Time of the Assassins' scheinbar alles richtig. Leider erstickt eine dicke Nebelsuppe den Spielspaß. So können Sie Ihre Vorgehensweise nur sehr schlecht planen und werden oft ohne eigenes Verschulden von Feinden entdeckt - nervig. Die üble Kameraführung drückt den an sich spannenden Ninja-Titel endgültig ins Wertungs-Mittelfeld. **fk** ■



▲ **KOMM DU NUR:** Rikkimaru lauert der nichts ahnenden Wache im Hintergrund auf.



ASTONISHIA STORY

In diesem Update eines koreanischen PC-Rollenspiels sucht Held Lloyd nach einem gestohlenen magischen Stab. Lauernde Monster sind auf der Weltkarte immer sichtbar, bei Berührung kommt es zu einem rundenbasierten Taktikkampf. 'Astonishia Story' macht einen routinisierten, aber auch recht uninspirierten Eindruck. Die Elemente sind bekannt, die nette 2D-Grafik wirkt manchmal etwas überladen und die englischen Texte sind etwas holprig zu lesen. Trotzdem hat 'Astonishia Story' einen gewissen Charme und kann passionierte Rollenspieler durchaus motivieren. **tn** ■



▲ **KLASSISCH:** Die Stadt ist detailliert gestaltet und versprüht altdmischen 16-Bit-Charme.



WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 45 Euro
GUT	Genre: Rollenspiel	
▲ Ansehnliche 2D-Grafik	Hersteller: Ubisoft	
▲ Flottes Kampfsystem		
SCHLECHT	GRAFIK	69%
▼ Mäße Übersetzung	SOUND	75%
▼ Hoher Schwierigkeitsgrad	STEUERUNG	65%
	MEHRSPIELER	-



WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Action	
▲ Großer Umfang	Hersteller: Sega	
▲ Level-Editor		
SCHLECHT	GRAFIK	72%
▼ Grafische Schwächen	SOUND	70%
▼ Kameraprobleme	STEUERUNG	68%
	MEHRSPIELER	65%
	LOKAL: 2, ONLINE: -	





powered by



ESL Intel Arena

www.esl.eu/gc2006



2.500 qm

PURE GAMING

400 qm am Leipziger Hauptbahnhof
Intel Racing Tour und Kicker Turnier
Gewinne einen BMW M6!

Täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr liefern wir
 euch pure Gaming auf 2.500 qm Fläche.
Samstag's wird es dann richtig heiss:
Die eSports Awards 2006 werden ab 20.00
Uhr in großartiger Show Atmosphäre
verliehen. Anschliessend geht es bis in die
Nacht weiter mit der grossen After-Show Party
mit DJ Leif.

- European Nations Championship
- Intel Racing Tour
- Live TV Produktionen
- GIGA GAMES, GIGA eSports, GIGA PLAY, GIGA2
- Intel Friday Night Game
- Auftakt der ESL Masters
- Auftakt der EPS Saison IX
- Conroe Launch Event mit Celebrities und Party
- eSports Award
- EXKLUSIVE Spielepräsentationen



Games Convention, Leipziger Messe | Halle 3 Stand A40, A50, B30, B50, B60

Öffnungszeiten Donnerstag 24.08. bis Sonntag 27.08. 9:00 - 18:00h | Samstag 26.08. 9:00 - 20:00h

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

SPICHERPLATZ FÜR DIE PSP

Sandisks neuer Memory Stick RapidGX hat eine Kapazität von einem sattem Gigabyte und kommt im Paket mit Konvertierungssoftware und Kartenleser in den Handel. Damit kann man am PC jederzeit Daten auf den Stick schreiben oder davon auslesen. Der Sandisk Memory Stick Pro Duo RapidGX wird ab Herbst für zirka 65 Euro zu haben sein. ++



▲ **VOLLES PAKET:** Der RapidGX kommt im praktischen Bundle mit einem Kartenleser.

WASSERKÜHLUNG FÜR XBOX360

Sie möchten eine flüsterleise Xbox360? Wir sind skeptisch, ob dieser Traum wahr werden könnte – obwohl: Das Wasserkühlsystem Exos LT des amerikanischen Herstellers Koalace enthält zwei Kühlblöcke für Prozessor und Grafikchip sowie eine externe Steuerbox für die Wasserzufuhr. Ob das Kit in Deutschland erscheinen wird, steht noch nicht fest. In den USA gibt es die Xbox360-Wasserkühlung für 395 Dollar, allerdings ohne Einbauleitung – wohl aus Angst vor Schadensersatzklagen. ++

▲ **LEISE XBOX360:** Die Box steuert die Wasserkühlung.



GRAFIKKARTE MIT HDCP

MSI hat seine erste Grafikkarte mit HDCP-Unterstützung in den Handel gebracht. Die Karte ermöglicht die Wiedergabe kopierschutzierter Inhalte von HD-DVD- und Blu-ray-Laufwerken. Der Preis der NX7600GT-VT2D256H mit zwei DVI-Ausgängen liegt bei 250 Euro. ++

KFZ-HALTERUNG FÜR DIE PSP

Schon Monate vor der Markteinführung des PSP-Navis liefert Mad Catz die passende Kfz-Halterung. Mit dem Greifarm fixieren Sie die PSP, über einen Autoadapter versorgen Sie sie mit Strom. Brauchen Sie keinen Wegweiser, kann sich Ihr Beifahrer mit UMD-Filmen die Zeit vertreiben. Preis: 23 Euro. ++

▲ **FLEXIBEL:** Den Greifarm bringen Sie an Windschutzscheibe oder Armaturenbrett an.



Funk-Controller für PC und Mac

PC CON WIRELESS

PC

Der neue PC-Funker aus dem Hause Mad Catz gleicht dem seit einiger Zeit erhältlichen Xbox Wireless Pro. So sind die Tasten nicht wie bei PC-Controllern üblich mit Zahlen, sondern mit A, B, X und Y beschriftet. Sämtliche Knöpfe weisen gute Druckpunkte auf, sind aus Designgründen aber teilweise ins Gehäuse eingelassen und dadurch an diesen Stellen etwas schlecht erreichbar. Trigger und Analog-Sticks bieten rutschfeste Oberflächen und ausreichenden Widerstand. Dagegen ist das Digital-Kreuz eher schwergängig und unpräzise.



▲ **RUTSCHFEST:** Der Funk-Controller hat Gummifugen an den Griffen.

GUMMIGRIFFEL

Genau wie die Tastenbelegung ähnelt auch die Gehäuseform des PC Con Wireless jener der meisten anderen Xbox-Controller. Das leicht transparente Chassis ist an den Außenseiten der Griffe gummiert und zudem geriffelt. Das gibt guten Halt.

Drei Mignonzellen versorgen den Funker mit Strom. Die kleine Empfängerbox wird direkt an den USB-Port des PCs angeschlossen. Für schwer zugängliche USB-Schnittstellen liegt ein praktisches Verlängerungskabel bei.

Fazit: Empfehlenswerter kabelloser Controller für PC und Macintosh im schicken Design.

PC Con Wireless

Preis: ca. 35 Euro

Hersteller: Mad Catz
www.madcatz.de

Praxistest ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★



Design-Headset

AUDIO 510 USB

PC

Aus der neuen Audio-Reihe des Headset-Spezialisten Plantronics stammt das 510 USB. Mit ungewöhnlichem Design und geringem Gewicht unterscheidet es sich deutlich vom Produkt des Konkurrenten Medusa. Der Kopfhörer sitzt selbst auf kleineren Häutern perfekt und ist angenehm zu tragen.

Dafür ist der Klang eher dünn, Stimmen kommen verzerrt rüber. Das klasse Mikrofon unterdrückt Hintergrundgeräusche wirkungsvoll. **Fazit:** Schick und preiswert, mit klaren Klängen Schwächen.



▲ **MUTIG:** Plantronics neue Headset-Reihe wartet mit außergewöhnlichem Design auf.

Audio 510 USB

Preis: ca. 60 Euro

Hersteller: Plantronics
www.plantronics.de

Praxistest ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★



5.1-Headset für PC

MEDUSA 5.1 SURROUND HOME HEADSET

PC

Medusas neues 5.1-Headset eignet sich für PC und DVD-Player. Die Verstärkerbox bietet sogar einen Lautsprecher-Ausgang. Im Klangtest schneidet der schwere Kopfhörer zufriedenstellend ab. Die Schwächen bei der Musikwiedergabe gleicht das Headset beim Spielbetrieb wieder aus. Vier Lautsprecher pro Ohrmuschel sorgen für eine klare Stimmwiedergabe und eine perfekte Ortung der Effekte. **Fazit:** Gutes aber schweres 5.1-Headset.



▲ **NICHT OPTIMAL:** Die Ohrpolster gehen leicht ab, aber schwer wieder drauf.

Medusa 5.1 Surround Headset

Preis: ca. 100 Euro

Hersteller: Speed Link
www.speedlink.de

Praxistest ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★



SLI-Grafik auf einer Karte

NVIDIA GEFORCE 7950 GX2

Immer mehr Hauptplatinen bieten Steckplätze für zwei parallel arbeitende Grafikkarten. Diese SLI-Technik packt Nvidia nun sogar auf eine einzige Grafikkarte. Zwei übereinander angeordnete Platinen tragen jeweils einen Chip samt großem Kühler. Die beiden Grafikprozessoren arbeiten mit je 500 MHz Taktfrequenz, die zwei 512 MB großen Speicherbausteine mit je 1.200 MHz. Damit dürfte die Grafikkarte derzeit wohl das leistungsstärkste Modell auf dem Markt sein.

Die Geforce 7950 GX2 belegt zwei Slotblenden und verlangt laut Herstellerangaben ein mindestens 400 Watt starkes Netzteil. Für die Turbokarte müssen PC-Zocker Ihr Konto um satte 520 Euro erleichtern. In speziellen Systemen dürfen sogar zwei GX2 nebeneinander betrieben werden. Dann wird's aber noch teurer.



◀ **PREMIERE:** Die Geforce 7950 GX2 ermöglicht SLI-Technik auf einer einzigen Karte.

Geforce 7950 GX2

Hersteller: Nvidia

Preis: ca. 520 Euro

www.nvidia.de

Komplettes Zubehör für den DS Lite
NDS LITE PACK 2

Bigbens NDS Lite Pack 2 enthält zahlreiche Accessoires für den kleinen DS. Doch nicht alle sind sinnvoll: Schlecht sitzende Plastikabdeckungen für sämtliche Schächte und Anschlüsse des Handhelds braucht kein Mensch. Der Ersatzakku ist neben einem kleinen Schraubendreher zum Öffnen des Akkufachs und den Stereo-Kopfhörern jedoch empfehlenswert. Letzterer klingt ordentlich und kommt sogar mit austauschbaren Silikonstößeln in verschiedenen Größen daher.



▲ **MEHR ALS KOMPLETT:** In der Box findet sich alles Notwendige, aber auch Zubehör, auf das man hätte verzichten können.

Für die Stromversorgung des DS Lite enthält das Paket ein Netzteil sowie einen Kfz-Adapter. Um die beiden Bildschirme vor Kratzern zu schützen, bringen Sie die mitgelieferten Schutzfolien an. Die Bildqualität wird dadurch nur minimal beeinträchtigt – allerdings ist das blasenfreie Befestigen der Folien fummelig. Die Transporttasche mit Tragegurten hinterlässt einen gemischten Eindruck: Sie erfüllt zwar ihren Zweck, ist aber nur mäßig gut verarbeitet. **Fazit:** Das NDS Lite Pack 2 kann nicht komplett überzeugen, enthält aber einige sehr gelungene Accessoires zum insgesamt fairen Preis von nur 30 Euro.

NDS Lite Pack

Preis: ca. 30 Euro

Hersteller: Bigben www.bigben-interactive.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★

gut

Zu fünf an der PS2

EA SPORTS UNIV. MULTITAP

Sportspiele wie "FIFA" machen besonders viel Spaß, wenn man sie mit Freunden spielt. Für heiße Sessions zu fünf liefert EA Sports das passende Utensil: Das gut verarbeitete Multitap eignet sich für alle PlayStation-Modelle und besitzt vier Memory-Card-Schächte.

Fazit: Für Partys unentbehrlich.

▲ **UNIVERSELL:** Das Multitap lässt sich an allen PlayStation-Modellen betreiben.

EA Sports Universal Multitap

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.pebble-entertainment.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★

sehr gut

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikchips in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.



KARTEN BIS 150 EURO

Im Einsteiger-Bereich 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	130 bis 150 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikchips, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATIs X1800 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Geforce 7600 GT	X1800 GT
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	260 bis 390 Euro	350 bis 370 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. 450 bis 530 Euro	ca. 480 bis 550 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

AND 1 STREETBALL

CHEATS

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie in die Optionen. Dort finden Sie den Menüpunkt 'Cheatcodes'. Geben Sie dort mithilfe des Steuerkreuzes die Symbole in der richtigen Reihenfolge ein. Korrekte Eingaben werden mit einer kurzen Einblendung bestätigt.

EFFEKT

EINGABE

Super-Code	△△△×××××××
Nebenspiele	××××××××××
Messages	××××××××××
Movies	××××××××××
Courts	××××××××××
Charaktere	××××××××××
Breakdowns	××××××××××
Klamotten	××××××××××
I-Ball Moves	××××××××××
Keine Zeitbegrenzung bei I-Ball Moves	△△△×××××××
Fire	××××××××××
Perfekte Field Goals	××××××××××
Als Flash spielen	××××××××××
Als Shane spielen	××××××××××
Als DJ Lantern spielen (□ für Aktionen!)	××××××××××
Als My Lou spielen	××××××××××
Air Up There	××××××××××
OG Way	△△△×××××××
Hamiltons (1 Million Dollar)	△△△×××××××
Release Text	△△△×××××××



CHEATS & TIPPS ZUR VOLLVERSION

EVIL TWIN

Gehen Sie in das Menü 'Cheat-Code' und wählen Sie dort einen der unten genannten Cheats aus. Geben Sie die entsprechende Tastenfolge ein, um den Cheat zu aktivieren.

EFFEKT

TASTENFOLGE

Unverwundbarkeit	[Space], [Shift links], [Tab], [Space], [Strg links]
Visier	[Strg links], [Strg links], [Space], [Tab], [Shift links]
Snipe	[Shift links], [Strg links], [Space], [Tab], [Strg links]
Megashuss	[Strg links], [Tab], [Tab], [Shift links], [Space]
Schnellfeuer	[Shift links], [Tab] [Space], [Tab], [Strg links]
Gummimurmeln	[Strg links], [Shift links], [Strg links], [Tab], [Space]



FLATOUT 2

MEGA-CHEAT

Starten Sie das Spiel und erstellen Sie sich ein neues Profil mit dem Namen **GIEVEPIX**.

Speichern Sie und wechseln Sie ins Hauptmenü. Wählen Sie dort die Extras an und wechseln Sie zur Funktion 'Code eingeben'. Tragen Sie hier erneut **GIEVEPIX** ein und bestätigen Sie. Dieser Code schaltet alle Fahrzeuge im Einzelspieler-Modus frei. Im Karriere-Modus steht die gesamte Fahrzeugpalette ab sofort bereit. Zusätzlich stehen Ihnen 1.000.000 Credits zur Verfügung. Ach ja, die Strecken werden durch den Code auch freigeschaltet.

GOD OF WAR

Besonders effektiv und von Anfang an verfügbar ist die Feder des Prometheus (△△△). Geben Sie die Kombination langsam und gleichmäßig ein. Der Angriff schleudert Ihre Gegner in die Luft. Dort können Sie sie dann weiter beharken, die können sich dagegen nämlich nicht wehren.

Wenn Sie einen Gegner in die Luft geprügelt haben, springen Sie hinterher und greifen Sie nach ihm! Dann führt Kratos eine Spezialattacke aus. Manche Gegner können Sie nach der Attacke immer wieder neu greifen und sie so erledigen.

Schon gewusst, dass Kratos drei verschiedene Griffe zur Verfügung stehen? Greifen Sie sich einen Zombiesoldaten mit △. Dann können Sie wahlweise △, ○ oder × benutzen, um ihm den Rest zu geben.

Wenn Ihnen eine Gorgone mit ihrem Blickangriff zusetzen will, müssen Sie ausweichen. Dazu rollen Sie sich einfach mehrmals mit dem rechten Analog-Stick ab. So kann Ihnen überhaupt nichts passieren!

Springen Sie lieber nicht herum, wenn Sie gegen Gorgonen kämpfen! Wenn Kratos im Sprung versteinert wird, zerspringt er beim Herunterfallen.



▲ **GOD OF WAR:** Mit der richtigen Taktik erledigen Sie alle Gegner. Wenn die Gorgone ihren Blick einsetzt, müssen Sie dodgen!

HITMAN: BLOOD MONEY

PC PS2 Xbox 360

AGENT 47 TANZEN LASSEN

Irgendwie wussten wir ja schon immer, dass Agent 47 ein begnadeter Tänzer ist. Nur beweisen konnten wir es nie – bis jetzt! Um den Glatzkopf eine flotte Sohle aufs Parkett legen zu lassen, müssen Sie ihn im Level "Spiel mir den Blues" auf eine der Tanzflächen der drei Clubs stellen. Lassen Sie den Auftragskiller anschließend regungslos stehen. Nach einiger Zeit beginnt unser Freund, sich rhythmisch zur Musik zu bewegen. Das macht er allerdings nur, wenn er die Bar stilecht im Rock-, Blues- oder Salsa-Outfit betritt. Die passende Kleidung nehmen Sie einfach einem der Gäste ab, die regelmäßig in den Hinterhöfen der Clubs anzutreffen sind.



HALF-LIFE 2: EPISODE 1

PC PS2 Xbox 360

CHEATS

Damit die Befehle funktionieren, müssen Sie zuerst die Konsole aktivieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in "Steam" auf den-Eintrag von Episode 1 und wählen Sie "Eigenschaften", dann "Start-Optionen festlegen". In das Fenster tragen Sie "-console" ein.

Wenn Sie nun Episode 1 aufrufen, erscheint beim Start das Eingabefenster. Um die Cheats freizuschalten, geben Sie dort zunächst "sv_cheats 1" ein.

WIRKUNG

Unverwundbarkeit	god
Unsterblichkeit	buddha
Alle Waffen und volle Munition	impulse 101
Ausgewählte Waffe ausblenden	impulse 200
Entfernt Objekt oder Charakter, dem Sie zugewandt sind	impulse 203
Alle Gegner im Level sterben	npc_kill
Unsichtbarkeit	notarget
Sie können durch Wände gehen	noclip
Sie erhalten den Buggy	ch_createjeep
Sie erhalten das Schnellboot	ch_createairboat
Unendlich alternative Energie	sv_infinite_aux_power 1
Künstliche Intelligenz deaktivieren	ai_disable

Mit diesen Cheats können Sie alle im Spiel enthaltenen Charaktere erscheinen lassen. Geben Sie dazu den Befehl npc_create npc_X ein und ersetzen Sie das X durch einen der unten genannten Cheats.

CHARAKTER/MONSTER

Scanner-Drohne	cacanner
Rollmine	rollermine
Zombie mit giftigen Kopfkrabben	poisonzombie
Dr. Mossman	mossmann
Priester	monk
Mannschneider	manhack
Dr. Kleiner	kleiner
Giftige Kopfkrabbe	headcrab_poison
Kopfkabbe	headcrab
Helikopter	helicopter
G-Man	gman
Laufender Zombie	fastzombie
Dr. Eli	eli
Roboter Dog	dog
Taube	pigeon
Schwarm Seemöwen	seagull

CHEAT

Krähe	crow
Combine-Soldat	combine_s
Angriffsflieger der Combine	combinegunship
Transportschiff der Combine	combinedropship
Bewohner von City 17	citizen
Dr. Breen	breen
Barney	barney
Combine-Sklave	stalker
Beinloser Zombie	zombie_torso

Waffen: Sie haben das passende Schießseisen gerade nicht zur Hand? Kein Problem! Mit diesen Cheats holen Sie sich genau die Waffe, die Sie brauchen. Geben Sie dazu einfach den Befehl give weapon_X ein und ersetzen Sie das X durch einen der unten genannten Cheats.

WAFFE

Magnum Revolver	357
Pheropod	bugbait
Bogen	crossbow
MP7	smg1
Pistole	pistol
Raketenwerfer	rpg
Schrotflinte	shotgun
Gravitrone	physcannon
Impulsgewehr	ar2

CHEAT

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PC PS2 Xbox 360

CHEATS

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie ins Hauptmenü. Geben Sie hier zügig die folgende Tastenkombination ein

PlayStation 2	▲◆◆◆◆●●
Xbox	▲◆◆◆◆▼◆◆◆◆

Damit aktivieren Sie das versteckte Cheat-Menü. In diesem können Sie mit den folgenden Passwörtern einige sehr praktische Funktionen freischalten. Achten Sie bei der Eingabe jedoch darauf, Großbuchstaben zu verwenden. Benutzen Sie einfach die Funktion "Feststellen" in der Eingabe, um permanent große Lettern zu erzeugen.

EFFEKT

MK3 plus unbegrenzt Munition	ULTIMATEPOWER
Disco Light Mode	DANCINGFEET
Stun Gun	FRYINGTIME
Kopfloze Gegner	KEEPOURHEAD
Mini Gun	MINIFUN
MK4	ZEROTOLERANCE
Treffer setzen Gegner in Brand	BURNINGBULLET
Hohe (Micky-Maus-) Stimmen	WHATWASTHAT
Schwierigkeitsgrad Terror	BURNERSREVENGE
MK2-Thermoerweiterung	ISEEYOU
Alle Levels freischalten	KEYTOTHECITY

EINGABE



URBAN CHAOS: Die Waffen-Cheats zaubern übrigens auch einen unbegrenzten Vorrat an Munition herbei.

PSP-CHEATS

SPLINTER CELL: ESSENTIALS

BONUSMISSIONEN FREISCHALTEN

In Sam Fishers PSP-Abenteuer sind drei Bonusmissionen versteckt, die Sie aber recht einfach freischalten können. Starten Sie den Einzelspieler-Modus und wählen Sie die Option "Bonusmissionen". Halten Sie jetzt die **Start**-Taste gedrückt und geben Sie drei Mal schnell **L** + **R** ein. So schalten Sie die Bonusmission "Fernsehen Freies Indonesien Jakarta, Indonesien" frei.

Lassen Sie die **Start**-Taste wieder los und halten Sie sie dann erneut gedrückt. Geben Sie nun schnell sieben Mal **L** + **R** ein. Dadurch schalten Sie die Missionen "Strecke Paris-Nizza, Frankreich" sowie "Heroiraffinerie Kundang, Indonesien" frei.

Die Bonusmissionen bleiben leider nicht dauerhaft verfügbar. Falls Sie diese Aufträge ein anderes Mal spielen wollen, müssen Sie die oben beschriebenen Eingaben wiederholen.



FORMEL EINS 2006

ALLGEMEINE TIPPS

VOLLGAS BEIM START

Da Ihr F1-Flitzer erst losfährt, wenn die Ampel erlischt, müssen Sie sich nicht um einen Frühstart und eine mögliche Bestrafung sorgen. Geben Sie einfach Vollgas und brausen Sie locker an den ersten Konkurrenten vorbei!

IDEALLINIE EINSCHALTEN

Den richtigen Bremspunkt zu finden, ist die größte Herausforderung bei "Formel Eins 2006". Wer damit Probleme hat, sollte unter "Optionen", "Fahrhilfen" die "optische Hilfe" aktivieren. Die beste Unterstützung ist die virtuelle Rennlinie. Diese farbige Ideallinie zeigt an, wo Sie Gas geben können (grün), wo Sie vom Gas gehen müssen (gelb) und an welcher Stelle Sie bremsen sollten (rot).

Die "BLS-Markierungen" sind die abgespeckte Version der virtuellen Rennlinie. Hier werden nur die Brems- und Beschleunigungspunkte angezeigt. 1

BOXENSTOPPS

Je schneller Sie bei Ihren Boxenstopps die eingeblendeten Tasten drücken, desto schneller werden Sie von Ihrem Team abgefertigt. Die Reihenfolge der Handgriffe (und somit auch die Tasten) bleiben meistens gleich. Mit der entsprechenden Strategie sind durchaus Stopps von weniger als sieben Sekunden möglich. 2

REIHENFOLGE DES BOXENSTOPPS

- 1 Tankrüssel einstecken
- 2 Frontflügel wechseln (falls beschädigt)
- 3 und 4 Vorderreifen abmontieren
- 5 und 6 Hinterreifen abmontieren
- 7 Tankrüssel abziehen
- 8 und 9 Vorderreifen anschrauben
- 10 und 11 Hinterreifen anschrauben
- 12 Lolli-Pop hoch



SENSIBLE SOCCER 2006

Zur Fußball-WM hat Codemasters den Kick-Klassiker "Sensible Soccer" auf PC, PS2 und Xbox reaktiviert. Mit den folgenden Tipps fällt Ihnen das Spielen leichter.

TOR SCHIESSEN: Im Gegensatz zu vielen Fußball-Games gibt es bei "Sensible Soccer 2006" keine Zielhilfe beim Torschuss. Sie müssen Ihren Spieler also sehr präzise zum Tor hin ausrichten.

Der Pfeil am Fuß des Spielers hilft Ihnen dabei, denn er zeigt Ihnen an, in welche Richtung der Spieler gerade zielt. Wir empfehlen Ihnen deshalb dringend, den Pfeil nicht in den Optionen zu deaktivieren.

PASSEN: Für Pässe gilt wie bei Torschüssen: Spielen Sie präzise. Andernfalls landen viele Bälle im Aus, da Ihre Mitspieler sie nicht erreichen können.



▲ **ANGESCHNITTEN:** Drehen Sie Torschüsse am elegant am Keeper vorbei. Sie können die Flugrichtung des Balls mit dem Analog-Stick stark verändern.

EFFET-SCHUSS: Sie können die Flugrichtung des Balls beim Schießen massiv beeinflussen. Deshalb macht es nichts, wenn Sie beim Schuss auf den Torwart zielen. Bewegen Sie den Control-Stick einfach nach links oder rechts, um das Leder möglichst weit vom Torwart in den Kasten zu lenken.

BALL INS TOR GRÄTSCHEN: Laufen Sie am Flügel in Richtung Tor und passen Sie den Ball kurz vor der Außenlinie quer in den Strafraum. Dort kann ein Mitspieler das Leder mit ein wenig Glück per Grätsche ins Tor befördern.

FERNSCHÜSSE: Fernschüsse sind in der 2006er-Ausgabe schwieriger als in den alten Teilen von "Sensible Soccer". Eine probate Möglichkeit sind aber immer noch sehr hohe Bälle aus großer Entfernung, die sich erst kurz vor dem Tor absenken und genau unter die Latte flutschen – allerdings müssen Sie sich dafür ziemlich geschickt anstellen.

FREISTÖSSE: Auch bei Freistößen empfiehlt es sich, den Ball wie bei den Fernschüssen eher gefühlvoll zu heben als ihn brachial auf das Tor zu hämmern.

DEN BALL KLÄREN: Wenn Sie in der Abwehr in Bedrängnis geraten, haufen Sie den Ball im Zweifelsfall einfach nach vorne. Ziehen Sie dazu beim Schießen den Stick kurz nach hinten und der Verteidiger pfeffert das Leder aus der Gefahrenzone.

TACKLINGS: Vorsicht vor Grätschen von hinten – die werden eigentlich immer mit einem Foul geahndet. Rutschen Sie besser von vorne in den Gegner hinein. Das scheinen die Schiris weniger schlimm zu finden.

ZWEIKÄMPFE: Eine ganz simple Methode, an den Ball zu kommen: Laufen Sie einfach in den Gegner hinein. Allerdings klappt das nur von vorne. Gehen Sie einen Kontrahenten von der Seite an, drückt er Sie oft einfach weg und Sie haben einen bösen Nachteil im Zweikampf.



▲ **GEFÜHLVOLL:** Heben Sie den Ball beim Freistoß über die Mauer und senken Sie ihn kurz vor dem Tor wieder ab. Mit etwas Glück passt er unter die Latte.

SPRINTS: Sprints empfehlen sich vor allem in der Verteidigung, denn durch einen kurzen Spurt können Sie oft den ballführenden Gegner einholen. Im Angriff sind Sprints hingegen mit Bedacht einzusetzen. Sie wirken sich negativ auf die Schussqualität aus.

EMPIRE EARTH II

CHEATS
Wir verraten Ihnen die wichtigsten Cheats für das Spiel. Doch bevor Sie die Spielroutine austricksen dürfen, müssen Sie erst den Cheat-Mode aktivieren: Drücken Sie im Spiel einmal die [ENTER]-Taste und geben Sie Folgendes ein **icheat**
Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der [ENTER]-Taste. Bei korrekter Eingabe wird links oben im Screen kurz die Information eingeblendet, dass die Cheats nun aktiviert werden können.

EFFEKT

Cheats aktivieren **icheat**
Cheats deaktivieren **idontcheat**
10.000 Einheiten jeder Ressource **loot**
50 Technologie-Punkte **give tech**
Eine Epoche aufsteigen **epoch up**
Selektierte Einheit konvertieren **convert**
Mission gewinnen **win**
Energie der selektierten Einheit einen Schaden von 20 zufügen **punish me**
Der selektierten Einheit einen Schaden von 20 zufügen **punish**
100 Einheiten jeder Ressource abziehen **taxes**
Schneller Aufbau (erneute Eingabe deaktiviert) **sea monkeys**
Fog of War abschalten (erneute Eingabe deaktiviert) **toggle fog**
Alle Einheiten/Gebäude unverwundbar (erneute Eingabe deaktiviert) **play god**

INGABE



▲ **UNBEZWINGBAR:** Die Cheats können kombiniert werden und verwandeln Ihre Truppen mitunter in unverwundbare Supermänner.

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB!
UND ALS BONUS ERHÄLST DU **10 FREI-SMS****

Zum Bestellen sende VVE + Best.Nr. an die 87555*
z.B. VVE 4305

Sende VVE + Best.-Nr. an 0900 560330
z.B. VVE 42819

Sende VVE + Best.-Nr. an 914*
z.B. VVE 42819

*Standardpreis pro SMS-Minute 3. Produkte des Premium Clubs €2,99/Woche zzgl. 14% Steuer und 1% Service-GPMs (Kosten des Mobilfunkanbieters). Zum Shoppen des Abos sende 910PCLO an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschlus des Abos akzeptieren sie weitere Infos auf mein handy. Shop-Werbung. Sende VSTCP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de. ** Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verlieren die frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/terms (Gilt nur in Deutschland)

AREA 87555

WWW.GIGAHANDY.DE

HANDY VIDEOS



ANIMIERTE LOGOS



FARBIGE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



NINTENDO-DS-ECKE

Wir haben wieder nützliche Tipps für den Nintendo DS zusammengetragen.

NEW SUPER MARIO BROS.

FRIESES SPEICHERN

Bei "New Super Mario Bros." können Sie nur dann speichern, wenn Sie fünf Münzen an einem der Schilder bezahlen oder ein Schloss erfolgreich abschließen. Haben Sie das Game jedoch einmal durchgespielt, dürfen Sie im Pause-Menü jederzeit abspeichern.

MIT LUIGI SPIELEN

Auch um als Luigi antreten zu können, müssen Sie "New Super Mario Bros." erst einmal komplett durchspielen. Anschließend gilt es, bei der Spielstand-Wahl **L** und **R** gedrückt zu halten und dann mit dem **A**-Knopf den gewünschten Spielstand auszuwählen. Nun spielen Sie als Marios Bruder Luigi.

VIERTE UND SIEBTE WELT FREISCHALTEN

Um die vierte und die siebte Welt bereisen zu können, müssen Sie das jeweils letzte Endgegnerschloss der zweiten und fünften Welt als Mini-Mario meistern.

TOAD-HÄUSER FREISCHALTEN

Versuchen Sie, jeden Level mit einer Schnapszahl (11, 22 etc.) auf dem Timer abzuschließen. Sie werden dafür mit einer Melodie aus einem alten "Mario"-Spiel, einem kleinen Feuerwerk und einem Toad-Haus belohnt. Das Häuschen erscheint am Anfang der Übersichtskarte der aktuellen Welt. Sie können sich dort Extraleben oder Items abholen.

METROID PRIME PINBALL

Um Zugriff auf den Expert-Modus zu erhalten, müssen Sie die Mission-Modus einmal komplett durchspielen.

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR

Für das DS-Debüt der kleinen Spionin gibt es einige sehr nützliche Cheats. Bei jedem Cheat müssen Sie während der Eingabe **L** und **R** gedrückt halten. Lassen Sie die beiden Tasten nach der Eingabe los, wird der gewünschte Cheat aktiviert.

EFFEKT

99 Leben	A, A, A, Y, X, Y, B, A
Unverwundbarkeit	Y, Y, Y, X, A, B
Energie auffüllen	A, A, A, Y
Alle Missionen freischalten	X, Y, X, A, X, B
Alle Outfits freischalten	B, A, X, Y, A, B

CHEAT

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

ALLE CUTSCENES FREISCHALTEN

Sammeln Sie alle 99 Schilde ein, die im Spiel versteckt sind.

FOTOGALERIE

Erwerben und sammeln Sie alle 74 Karten im Spiel.



TOURIST TROPHY

PS2

WELCHE MOTORRÄDER GIBT'S BEI WELCHEM RENNEN ZU GEWINNEN?

STRASSENMASCHINEN-POKAL: STUFE 1 (UNTER 250 CCM)

- Grand Valley East: Yamaha RZ250 '80
- Twin Ring Motegi Super Speedway: Honda XR250 Motard '05
- Twin Ring Motegi East Short Course: Suzuki DR-Z400SM '05

STRASSENMASCHINEN-POKAL: STUFE 2 (UNTER 750 CCM)

- Suzuka Circuit East Course: Honda XR250 Motard '05
- Suzuka Circuit West Course: Honda VT250F Racing Modified '82
- Tsukuba Circuit: Yamaha RZ250 Racing Modified '80

STRASSENMASCHINEN-POKAL: STUFE 3 (UNTER 1000 CCM)

- Trial Mountain Circuit: MV Augusta F4-1000S '05
- Midfield Raceway: Honda CBR954 Fireblade '02
- Autumn Ring: Honda CB750F '79

STRASSENMASCHINEN-POKAL: STUFE 4 (OFFEN)

- Apricot Hill Raceway: MV Augusta F4-1000S '05 **1**
- High-Speed Ring: Yamaha RZ250 '80
- Tsukuba Circuit: Moriwaki CBR600RR-Moriwaki '05 **2**



SONNTAGS-POKAL

- Autumn Ring Mini: Honda CB400four '74
- Twin Ring Motegi Super Speedway: Triumph Daytona 650 '05
- Suzuka Circuit East Course: Suzuki Skywave 650 '04

CLUBMAN-POKAL

- Suzuka Circuit West Course: Suzuki Skywave 650 '04
- Twin Ring Motegi East Short Course: Triumph Daytona 650 '05
- Midfield Raceway: Suzuki RG250 Gamma Racing Modified '83



TMAX-POKAL

- Yamaha FZR400 Racing Modified '86

ZWEITAKT-SERIE

- Honda VFR400R Racing Modified '89

"HELDEN DER ACHTZIGER"-SERIE

- Kawasaki ZX-10R Suzuki 8H '05

WETTKAMPF-MODELLSERIE 125 CCM

- Suzuki RG250 Gamma '83

WETTKAMPF-MODELLSERIE 250 CCM

- Yamaha Racing YZF-R1 Suzuki8H

SUPERSPORTS 600

- Moriwaki Motul Tiger Racing CBR1000RR Suzuki8H '05

SUPERBIKE 1000

- Yoshimura Suzuki Jomo with Srixon GSX-R 1000 Suzuki8H '05

MASTER OF EAGLES

- Infineon Raceway: Honda CBR954 FireBlade '02
- Mazda Raceway Laguna Seca:
Honda CB750F Racing Modified '81
- The Ricardo Tormo Circuit of Valencia:
Kawasaki Zephyr1100 Racing Modified '05

K1200R-POKAL

- Suzuka Circuit: Suzuki DR-Z400SM '05
- Deep Forest Raceway:
MV Augusta F4-1000S Racing Modified '05
- High-Speed Ring: Yamaha MT-01 Racing Modified '05

MONSTER SERIE

- Yoshimura Hayabusa X-1 '00

SCHWERGEWICHT-SERIE

- Twin Ring Motegi Super Speedway: Honda CB750F '79
- High Speed Ring: Honda CB1300 SUPER FOUR '05
- Grand Valley Speedway: Honda CB1300 SUPER FOUR '05

"EURO STAR"-SERIE

- Apricot Hill Raceway: Suzuki GSX 1300R Hayabusa
Racing Modified '05
- Midfield Raceway: Triumph Daytona 650 Racing Modified '05
- Trail Mountain Circuit: Kawasaki GPZ900R Racing Modified '84

NOSTALGIE-FESTIVAL

- Fuji Speedway 80's: Buell Lightning CityX XB9SX '05

"TT CLASSIC"-SERIE

- Honda RC162 '61

TT-WELT-SERIE

- Honda CBR1000RRW Suzuki8H '05
- 8-Stunden-Rennen wird freigeschaltet

8-STUNDEN-RENNEN

- New York: Yamaha VMAX Racing Modified '05
- Twin Ring Motegi: Kawasaki Ninja ZX-12R Racing Modified '00
- The Ricardo Tormo Circuit of Valencia:
Suzuki GSX 1300R Hayabusa Special Color '05
- Grand Valley Speedway:
Suzuki GSX1100S Katana Final Edition Racing Modified '00
- Suzuka Circuit: Kawasaki Z1000 Racing Modified '05

DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN – SE

PC PS3 PS4 PS5 XBOX360 XBOXONE

GEHEIMAUFGÄBE FINDEN

Um die versteckten Räume zu betreten, müssen Sie nur wissen, wo die getarnten Eingänge sind. Positionieren Sie Dante davor und betätigen Sie die Style-Taste.

GEHEIMRAUM 1

Level: 3 Eintritt: Sehen Sie sich die schwere Holztür rechts neben der Götterstatue genauer an.

Aufgabe: Vernichten Sie alle Gegner innerhalb des Zeitlimits.

GEHEIMRAUM 2

Level: 5 Eintritt: Schauen Sie sich beim Wahrsager Board genauer um. Hinten an der Wand ist eine Aussparung.

Aufgabe: Vernichten Sie alle Gegner, ohne dabei getroffen zu werden.

GEHEIMRAUM 3

Level: 7 Eintritt: Galerie. Suchen Sie die steinerne Statue. Sie erreichen sie von der Terrasse aus.

Aufgabe: Versuchen Sie, länger als 20 Sekunden am Stück mit Sprungmanövern in der Luft zu bleiben.

GEHEIMRAUM 4

Level: 8 Eintritt: Leviathan's Magen. Suchen Sie die steinerne Statue, nachdem Sie die Schiffsplanken zerschlagen haben.

Aufgabe: Organisieren Sie sich das blaue Orb-Fragment.

GEHEIMRAUM 5

Level: 9 Eintritt: Zwischen den beiden roten Leuchten. Sie erreichen diese, nachdem Sie die Stufen am Eingang überwunden haben.

Aufgabe: Vernichten Sie alle Objekte innerhalb des Zeitlimits.

GEHEIMRAUM 6

Level: 10 Eintritt: Wenn Sie die Brücke überwunden haben, nehmen Sie die Statue unter die Lupe. Dort befindet sich ein Bild mit einem Schädel.

Aufgabe: Sammeln Sie alle Orbs innerhalb des Zeitlimits ein.

GEHEIMRAUM 7

Level: 11 Eintritt: Untersuchen Sie die Zahnräder, die Dante mit Doppelsprüngen erreichen kann.

Aufgabe: Sammeln Sie das blaue Orb-Fragment innerhalb des Zeitlimits ein.

GEHEIMRAUM 8

Level: 13 Eintritt: Untersuchen Sie das rote Licht bei der Wendeltreppe.

Aufgabe: Vernichten Sie alle Gegner.

GEHEIMRAUM 9

Level: 13 Eintritt: Haben Sie die zerstörte Wand passiert, suchen Sie die Wände nach einem Relief ab.

Aufgabe: Lassen Sie keinen Gegner entkommen.

GEHEIMRAUM 10

Level: 16 Eintritt: Haben Sie die Eisenkugel zerstört, gelangen Sie in einen Raum. Suchen Sie hier nach einem erleuchteten Abschnitt.

Aufgabe: Lösen Sie das Rätsel mit den Kristallen.

GEHEIMRAUM 11

Level: 17 Eintritt: Nachdem Sie die Stufen erklommen haben, finden Sie eine golden schimmernde Statue im Gebäck.

Aufgabe: Erreichen Sie das blaue Orb-Fragment.

GEHEIMRAUM 12

Level: 17 Eintritt: Untersuchen Sie die Schrifttafel an dem Fuß der Statue.

Aufgabe: Erreichen Sie das blaue Orb-Fragment.



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Rockstar Games
Internet	www.take2.de

System:

Termin/Preis:

Test in:

PS2

erhältlich – 30 €

84% / 07/2006

Wir haben wichtige Tipps und Lösungsvorschläge zu den schwierigsten Missionen zusammengestellt.



ALLGEMEINE TIPPS

FAHRZEUG KOSTENLOS REPARIEREN

Verunzieren hässliche Beulen Ihr Auto? Dann nichts wie ab in die Garage beim Speicherpunkt. Stellen Sie Ihr Gefährt ab und verlassen Sie kurz die Garage. Warten Sie, bis das Tor geschlossen wird. Nach wenigen Sekunden können Sie sich das abgestellte Fahrzeug komplett repariert wieder abholen. Das Beste: Es kostet nichts.

LEBENSENERGIE UMSONST

Steigen Sie in einen Krankenwagen ein, werden bis zu 25 Prozent Ihrer Lebensenergie aufgefüllt. Das klappt allerdings nur einmal pro Krankenwagen.

FAHNDUNGSLEVEL ÜBERBLICK

Ärger mit den Ordnungshütern kann tödlich enden. Vermeiden Sie deswegen die folgenden Punkte. Andernfalls sammeln Sie Fahndungsternchen.

- Bürger verletzen
- Bürger neutralisieren
- Bürger überfahren
- Bürger vor den Augen der Polizei schlagen
- Auto vor den Augen der Polizei stehlen
- Polizisten mit der Waffe anvisieren
- Polizisten überfahren, verletzen oder schlagen
- Rammen eines Polizeifahrzeugs
- Stehlen eines besetzten Polizeifahrzeugs

WIE VERSCHWINDEN DIE FAHNDUNGSTERNCHEN WIEDER?

- Verstecken Sie sich und warten Sie ein wenig ab.
- Fahren Sie mit einem Auto in ein Pay'n'Spray und lassen Sie die Kiste umlackieren.
- Wechseln Sie Ihre Kleidung.
- Schließen Sie eine Mission ab.
- Lassen Sie sich verhaften (Kostet jedoch Geld und alle Waffen).
- Finden Sie die im Stadtgebiet versteckten Sternsymbole.

AUSDAUER ERHÖHEN

Toni kann sprinten. Drücken Sie hierzu schnell und oft hintereinander die X-Taste. Je öfter Sie ihn durch die Gegend jagen, desto besser wird seine Kondition.

100% SPIELFortschritt ERREICHEN

Um das Spiel zu 100 % erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die folgenden Punkte erfüllt haben:

- Alle Hauptmissionen erfolgreich abschließen
- Alle Nebenmissionen erfolgreich abschließen
- Bei allen Rennen den ersten Platz belegen
- Alle 100 versteckten Päckchen finden
- Alle 26 Monster-Stunts erledigen
- Alle 20 Spezialaufträge erfolgreich abschließen

SPASS MIT PROSTITUIERTEN

Der gute alte Nuten-Trick funktioniert auch in 'GTA: LCS'. Schnappen Sie sich ein schickes Auto und parken Sie neben einer der Bordsteinschwalben. Nach einiger Zeit gesellt sich die Gute zu Ihnen ins Fahrzeug. Fahren Sie jetzt an einen ruhigen Ort, beispielsweise in eine Gasse, und warten Sie ein wenig ab. Nach kurzer Zeit leert sich Ihr Konto merklich, dafür füllt sich Ihre Gesundheitsanzeige.

TIPPS ZU SCHWIERIGEN MISSIONEN

PORTLAND – VINCENZO: PORTLAND KETTENSÄGEN-MASKERADE

Vincenzo beordert Sie zum Frachter in den Portland-Docks. Über eine Rampe gelangen Sie aufs Oberdeck des Schiffs und suchen dort die Tür ins Innere. Drinnen finden Sie in den schmalen Gängen zunächst eine Magnum (Bild 01) und weiter unten eine Weste – beides sehr nützliche Utensilien für die anstehenden Ereignisse.

Wenn Sie den Frachtraum betreten, werden Sie von Vinnies Schergen mit Kettensägen attackiert. Dabei sehen Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive. Wählen Sie die zuvor eingesammelte Magnum (eine Schrotflinte ist auch gut) an und locken Sie die Meute durch die Kistenstapel (Bild 02). Einige werden hängen bleiben, und das gibt Ihnen die Chance, sich schnell umzudrehen und den Gegner, der am dichtesten hinter Ihnen her rennt, mit einem Schuss wegzublasen.

Auf diese Weise machen Sie die Jungs der Reihe nach fertig. Passen Sie aber auf, dass Sie keinem ins sprichwörtlich offene Messer laufen. Weichen Sie den frontal angreifenden Typen aus. Sind alle Handlanger besiegt, müssen Sie Vinnie aus der gewohnten Perspektive killen.



▲ **BILD 01:** Auf dem Weg in den Frachtraum finden Sie in den Gängen eine Magnum.



▲ **BILD 02:** Bleiben Sie immer in Bewegung und ziehen Sie die Gegner wie eine Perlschnur hinter sich her.



PORTLAND – MA CIPRIANI: DER VERSTOSSENE SOHN

Ma hat Killer auf Sie angesetzt, die Sie auch gleich vor Ihrem Haus attackieren. Knallen Sie schnell den Typen auf der Treppe ab und schnappen Sie sich dann die Schrotflinte. Die Killer werden nun in mehreren Wellen angreifen und jedes Mal verbessert sich ihre Bewaffnung. Bleiben Sie am besten auf der Terrasse und versuchen Sie, die Typen aus der Deckung heraus auszuschießen. Achten Sie aber auf die Granaten, die sie zu Ihnen hochwerfen. Es hat sich auch bewährt, von hier oben die Autos der Killer (oder die von Zivilisten) so lange zu beschleßen, bis sie explodieren. Die letzten Berufsmörder trumphen mit AK47-Gewehren auf – schon wenige Treffer könnten Sie töten. Wenn Sie von der Terrasse aus keine Chance haben, flüchten Sie mit einem Wagen und ballern während der Fahrt mit einer MP auf die Verfolger.

STAUNTON ISLAND – SALVATORE: RETTUNGSDIENSTE

Sal ist in einen Bandenkrieg zwischen den Forellis und den Sindaccos geraten. Folgen Sie dem blauen Punkt auf dem Radar. Er führt Sie zu einer gepanzerten Limousine in einem Parkhaus. Damit fahren Sie nach Fort Staunton, steigen aus und knallen erst einmal die drei Gangster in Ihrer Nähe ab. Danach schalten Sie die weiter hinten postierten Typen aus: Gehen Sie nicht zu nahe ran und benutzen Sie die manuelle Zielfunktion (Bild 03). Biegen Sie dann nach links in die kleine Gasse ab. Im Hinterhof halten zwei Gegner den Boss fest. Haben Sie ihn befreit, stürmen zwei weitere Sindaccos auf Sie zu. Jetzt wird's fies: Am Ende der Gasse werden Sie von beiden Seiten unter Beschuss genommen. Schieben Sie sich an der rechten Wand entlang, schauen Sie immerzu nach links und drücken Sie sofort **R1** und die Feuertaste, sobald der erste Gegner ins Blickfeld rückt.

Auf der anderen Seite gehen Sie genauso vor. Haben Sie alle Sindaccos geplättet, steigen Sie in die Limousine und flüchten. Wichtig: Sollten Sie nun einen hohen Fahndungslevel haben, finden Sie direkt hinter der Limousine in einer kleinen Gasse ein Schmiergeldsymbol.

STAUNTON ISLAND – DONALD LOVE: STIMMENFANG

Rivale O'Donovan gefährdet Loves Erfolg bei der Bürgermeisterwahl. Deswegen sollen Sie mit einem Van durch die verschiedenen Stadtbezirke fahren und Wahlparolen verkünden. Da Sie nach Erreichen des zweiten Checkpoints aus südlicher Richtung Konkurrenz von O'Donovans Wahlhelfern bekommen, sollten Sie sich zuerst die nördlichsten Bezirke unter den Nagel reißen. Wenn O'Donovans Helfer nach Norden kommen, haben Sie wahrscheinlich schon die fünf geforderten Bezirke infiltriert. Abschließend müssen Sie die Konkurrenten außer Gefecht setzen. Knallen Sie sie während der Fahrt ab oder rammen Sie sie. Ihre Kisten gehen schnell in Flammen auf.

STAUNTON ISLAND – LEON MCAFFREY: CRAZY 69

Sie sollen der Yakuza-Gang helfen, den Forellis den Belville Park abzunehmen. Betreten Sie den Park zu Fuß und zücken Sie das zuvor erhaltene Katana. Damit sollen Sie insgesamt 20 Forellis in Scheibchen schneiden. Die beste Taktik ist es hier, einfach auf einen einzelnen Gegner zuzurennen und das Schwert zu schwingen, sobald er in Schlagreichweite kommt (Bild 04).



BILD 04: Rennen Sie einfach auf die Forellis zu und schwingen Sie im Lauf das Schwert. Ein Hieb genügt.



BILD 05: Quetschen Sie sich an der blauen Limousine vorbei und betreten Sie dann durchs Tor.

Sie müssen noch nicht einmal die Zielautomatik **R1** aktivieren. Hinrennen, schlagen, fertig. Auf diese Weise kommen die Forellis gar nicht erst dazu, Ihnen Schaden zuzufügen. Wenn Sie doch verletzt werden, finden Sie hier im Park auch Gesundheitsauffrischer.

SHORESIDE VALE – TOSHIKO KASEN: KNETENFETE

Toshiko verlangt von Ihnen, einen Geldtransport aus Kazukis Casino in die Luft zu jagen. Diese Mission könnte ziemlich knifflig werden, denn es gilt, drei schwer gepanzerte Vans zu zerstören. Besorgen Sie sich deswegen eine Panzerfaust, falls Sie noch keine haben.

Die drei Transporter werden nach Verlassen des Casinos ein paar Meter nach Westen fahren, vorbei an Toshikos Apartment, und dann nach rechts in die Straße nach Norden abbiegen. Sie düsen deshalb so schnell wie möglich von Toshikos Wohnung aus nach Norden und biegen die Nächste links ab. Postieren Sie sich an der Kreuzung, auf die die Transporter zufahren und feuern Sie Ihre Raketen ab – am besten alle. Haben Sie gut gezielt, sind die drei Wagen jetzt zerstört. Sollte Ihnen einer entkommen sein, nehmen Sie die Verfolgung auf und rammen ihn, bis er in Flammen aufgeht.

SHORESIDE VALE – 8-BALL: KNALL AUF FALL

8-Ball hat einen Van mit Sprengstoff beladen. Wenn Sie den Wagen abholen, teilt Ihnen Donald telefonisch mit, dass die Schwachpunkte von Fort Staunton die alten U-Bahn-Tunnel unter der Stadt sind. Fahren Sie mit dem Van nach Südosten und nehmen Sie Eingang B oder C zum Porter-Tunnel – direkt neben der Auffahrt zur Hebebrücke. Seien Sie vorsichtig mit dem Lieferwagen: Nimmt er zu viel Schaden, ist die Mission gescheitert. Entscheiden Sie sich für Eingang C, müssen Sie sich zwar durch den Gegenverkehr schlängeln, doch dafür werden Sie die Forellis, die unterwegs die Verfolgung aufnehmen, leichter los. Nehmen Sie hingegen Eingang B, können Sie mit dem Verkehr fahren.

Im Tunnel weisen Ihnen Checkpoints den Weg. Nachdem Sie am Ende des Shoreside-Tunnels scharf nach rechts in den Staunton-Tunnel abgebogen sind, müssen Sie mehreren Schutthaufen auf der Fahrbahn ausweichen. An der nächsten T-Kreuzung treffen Sie auf zwei Arbeiter, die Sie kurzweilend zu Fuß abknallen. Anschließend steigen Sie wieder in den Van, nehmen die rechte Route zur gelben Markierung am Ende des Tunnels und platzieren die erste Sprengladung. Ab jetzt haben Sie noch drei Minuten für zwei weitere Ladungen und die Flucht aus dem Tunnel!

Schwingen Sie sich in den Van und folgen Sie den Checkpoints bis zu einer U-Bahn-Station. Fahren Sie über den kleinen Erdhaufen auf dem Gehweg, passieren Sie den nächsten Checkpoint, fahren Sie über einen weiteren Erdhaufen und im nächsten Tunnel durch zwei Checkpoints. An der letzten Markierung steigt Toni aus und platziert die zweite Ladung. Anschließend kurven Sie weiter durch die Tunnel bis zur nächsten Markierung, wo Sie die letzte Ladung platzieren. Jetzt schnappen Sie sich den weißen Pick-up und fahren in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. An der nächsten U-Bahn-Station warten Forellis auf Sie. Sie haben den Fluchtweg mit ihrem Wagen versperrt. Springen Sie schnell raus, um die Typen abzuknallen, dann steigen Sie wieder ein und drücken sich links an der blauen Limousine vorbei, um auf den Bahnsteig zu gelangen (Bild 05). Ihr letztes Hindernis ist ein Stahltor. Nehmen Sie so viel Anlauf wie möglich und fahren Sie mit Karacho durch das Tor. Mission erledigt!



BILD 03: Nahestehende Gegner erledigen Sie mithilfe der Zielautomatik, für die hinteren Kerle aktivieren Sie den manuellen Ziel-Modus.

gh ■



WERTE LESER,

das Sommerloch macht allen Branchen zu schaffen. Unberührt von einem gewissen Mangel an qualitativ hochwertigen Produkten bleibt einzig und allein der Leserbriefbereich. Und wie käme ich dazu, Ihnen die Perlen dieses Monats vorzuenthalten?

Frank

Sie erreichen uns per E-Mail unter:
leserbriefe@gamesaktuell.de
 oder per Post



ANTWORTEN AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

599 Euro für die Premium-Variante? Wird die PlayStation3 in absehbarer Zeit günstiger?

Keine Sorge, Sony arbeitet bereits fieberhaft daran, die Chips der PS3 preiswerter herzustellen und sie damit auch für den Konsumenten erschwinglicher zu machen. Allerdings wird es erst Mitte 2007 eine Preissenkung geben: Die Premium-PS3 kostet ab diesem Zeitpunkt dann "nur" noch 499 Euro.

"Halo 3" kommt erst 2007. Ich will aber jetzt schon wissen, wie die Story um den Master Chief ausgeht!

Okay, Sie haben es so gewollt! Es stellt sich heraus, dass Cortana durchgeknallt und der Ursprung allen Übels ist. Am Ende des Spiels nimmt der Master Chief dann erstmals seinen Helm ab (er ist eine Blondine!) und opfert sich schließlich, um die Erde vor dem Untergang zu retten.



LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!

■ GEMEIN SEIN IST UNFEIN

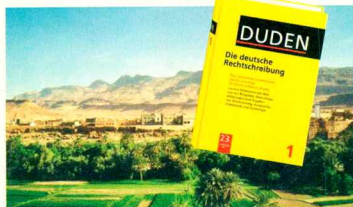
An den selbst ernannten Leserbriefonkel, ich finde es eine Unverschämtheit, wie Sie mit der Leserschaft umspringen. Finden Sie das toll, andere zu beleidigen? Sie sollten sich was schämen. Mir fällt nicht mal ein Wort für das ein, was sie sind. Weiß Ihre Mutter überhaupt, womit Sie Ihr Geld verdienen? Schämen Sie sich!

Max

Es ist nicht zu glauben, aber Sie haben Recht. Jetzt erkenne ich es. Ich war bis jetzt so unsagbar böse, dass ich umgehend Buße tun muss. Deswegen verwandle ich diese Doppelseite in eine Oase der Nächstenliebe. Und auf Frevler werde ich drei Tage und drei Nächte lang Jeeps regnen lassen, auf dass sie ihre Fehlbarkeit erkennen und keinen Parkplatz finden mögen.

Sie nehmen mir das jetzt wohl nicht ab, oder? Tja, einen Versuch war es wert. Was soll ich machen? Ich bin, wer ich bin. Und im Übrigen bekommen ja nur diejenigen ihr Fett weg, die es verdient haben. Apropos: Weiß Ihre Mutter überhaupt, dass Sie eklatante Grammatikschwächen haben? Junge, Junge, was ich da nachbessern musste...

Frank, Bote des Bösen



▲ **LESEN BILDET:** Bei eklatanten Wissenslücken in der deutschen Rechtschreibung hilft der Duden weiter.

■ GAMES AKTUELL ALS WERTANLAGE

Hallo Games-Aktuell-Team, erst einmal ein dickes Lob an Ihr Heft. Es ist richtig gut geworden, Sie haben echt was daraus gemacht. Der Preis ist gut und die DVD erst recht. Echt fett, die schau ich mir immer wieder gerne an. Aber nun zu meiner Frage. Ich bin ein treuer Leser der Video Games Aktuell, jetzt Games Aktuell, und ich habe – kein Joke – alle Hefte. Nur war das jetzt eine Lüge. Mir fehlt die allererste Ausgabe und ich wollte fragen, ob Sie mir irgendwie weiterhelfen können, damit ich meine Sammlung vervollständigen kann. Das wäre echt cool von Ihnen.

Mit freundlichen Grüßen **Combine Soldier**
 P.S. Weiter so mit Ihrem Heft, ist echt hammergut.

Werte Leser,
 unser Waffen liebender Freund hier steht stellvertre-

■ OLDIE-ECKE

Hi ihr Redakteure, ich zocke erste seit ein paar Jahren, bin also noch nicht so lange dabei wie ihr. Immer wieder lese ich in eurem Heft von Klassikern, von denen ich noch nie gehört habe. Ihr werdet natürlich jetzt sagen, dass man die kennen müsste und irgendwie habt ihr da auch Recht. Aber ich bin erst 16, habe also die "gute alte Zeit" nicht mitbekommen, von der die älteren Semester immer schwärmen.

Könntet ihr auf eurer DVD nicht eine Rubrik einführen, in der monatlich ein paar Klassiker mit Video vorgestellt werden? Das fände ich super. So könnte ich mein spärliches Hintergrundwissen aufpolieren und ihr hättet die Chance, mal wieder eure Lieblings-Games herauszuholen :)

Macht weiter so!!!

Benjamin

Hallo Benjamin, ich muss zugeben, beim Gedanken an so manchen Klassiker wird mir ganz warm ums Herz. Aber lassen Sie sich von meiner Schwärmerei nicht täuschen. Wir haben Spiele vor zehn bis zwanzig Jahren noch mit ganz anderen Augen gesehen als die heutige Zocker-generation. Der damalige Anspruch an Spielbarkeit und Grafik ist mit dem heutigen nicht zu vergleichen. Was damals cool war, ist jetzt meist nicht mehr zu ertragen. Deshalb schwelgt unsersins lieber in schönen Erinnerungen als diese durch erneutes Zocken der Klassiker zu zerstören. Sehen Sie es einfach so: 2020 sind Sie es dann, der von Klassikern reden kann :)

Gruß, Frank

P.S. Ich will allerdings nicht komplett ausschließen, dass Ihre Idee doch noch in irgendeiner Form realisiert wird. Mal sehn, was die Zukunft so bringt.

tend für alle anderen Briefschreiber, die sich wegen einer Nachbestellung bei mir melden.

Wie man fehlende Hefte ordert, können Sie unter www.cypress.de nachlesen. Einfach im Menü links "Games Aktuell" und dann "Nachbestellungen" anklicken. Hier können Sie auch einsehen, welche Hefte noch verfügbar sind. Die erste Ausgabe beispielsweise ist leider vergriffen – schon hart, wenn man sich dieses besonders seltene und wertvolle Exemplar nicht rechtzeitig sichern konnte. Also ich habe mir ein paar Hefte zurückgelegt, als Altersversorgung. Weil ich aber so ein netter Kerl bin, bin ich bereit, ein Exemplar abzutreten – insofern der Preis stimmt. Vierstellige Gebote senden Sie bitte an leserbriefe@gamesaktuell.de. Schmuck, Wertpapiere und Grundstücksübertragungs-urkunden sind ebenfalls willkommen! :)

Frank, Raffzahn vom Dienst

■ MAN KANN ES WOHL NIE ALLEN RECHT MACHEN...

Sehr geehrter Herr, der die Leserbriefe beantwortet, es geht um den einen Leserbrief in der Juli-Ausgabe, in dem gefragt wurde, ob man ohne monatliche Zahlungen "WoW" spielen kann. Sie haben diesen Brief mit "So ein Blödsinn..." begonnen und den armen Jungen zur Sau gemacht. Jetzt will ich Ihnen mal was sagen: Es gibt eine Gesellschaft, die privat Server zur Verfügung stellt, die zwar nicht gepatcht werden und auch nicht allen Content besitzen, die aber trotzdem flüssig laufen. Ich weiß zwar grade nicht den Namen, aber es gibt sie. Und sollten Sie so inkompetent und blöd sein und keine Ahnung von irgendwas haben, haben Sie den



falschen Job und sollten lieber Ihr dummes Mundwerk halten.

**Mit freundlichem Gruß
Trendar, Troll-Schurke**

P.S.: Ihr Tauren-Druide ist wohl ein Noob, etwa Level 3 und kann noch keine Vergiftung heilen.

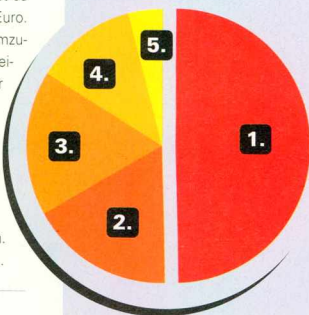
Na, da hat einer aber eine ganze Menge am sehr geehrten Herrn auszusetzen. Also: Wer "WoW" mal probeweise kostenlos anzocken will, kann das auch auf legale Weise haben: http://teaser.wow-europe.com/index_de.html. Dauerhaften Spaß gibt es aber nur für die monatlich zu berappenden 13 Euro. Sich auf illegalen und ungepatchten Servern herumzutreiben, ist ein armseliges Vergnügen, das man seinem ärgsten Feind nicht wünscht. Aber jeder schafft sich bekanntlich seine eigene Hölle. Was das "Zur-Sau-Machen" betrifft: Wenn ich jemanden niedermache, klingt das anders – und dann hat derjenige wirklich allen Grund, beleidigt zu sein. **Frank, loyales Mitglied der Horde**

P.S. Vergiftung heilen ist erst ab Level 14 möglich. Tsts, was man den Noobs so alles erklären muss...

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

In Ausgabe 06/2006 haben wir berichtet, was die neuen Konsolen bringen. Was werden Sie sich nach Hause holen? Hightech oder Innovation?



Hier Ihre Antworten:

1. 49% ► Innovation ist Trumpf. Nintendo Wii wird's!
2. 17% ► Was für eine Frage – die PlayStation!!!
3. 17% ► Xbox360, mehr sag ich nicht.
4. 13% ► Ich rüste lieber meinen PC auf.
5. 4% ► Tja, ich weiß es ehrlich gesagt noch immer nicht.

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Manche lieben die Leserbriefe, andere hasssen sie. Finden Sie, dass der Leserbriefenkol zu fies ist?

- Zu fies? Der soll noch fieser werden. Hast du gehört, du Hund?!
- Lasst ihn ruhig machen, was er will. Er macht das genau richtig.
- Der Kerl soll lieber seine Kollegen trietzen, nicht die Leser.

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.gamesaktuell.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.

■ TESTS NACHSCHLAGEN LEICHT GEMACHT.

Hi Frank, hier ein Verbesserungsvorschlag für Ihre Heft-DVD! Ich suche regelmäßig nach bestimmten Spieltests in alten VGA-Heften. Und das kann dauern... Wie wäre es, wenn Sie den Spiele-Index von allen bisherigen Heften mit Spielennamen und Angabe der Ausgabe z.B. als Text-Datei monatlich auf die Heft-DVD packen würden? Sicherlich keine große Mühe für Sie, für einige Abonnenten aber bestimmt eine Erleichterung.

Joachim, der Sammler

Hallo Joachim, da ich selber regelmäßig in alten Heften blättere, verstehe ich Ihr Anliegen sehr gut. Für die aktuelle Ausgabe war es leider etwas zu knapp, aber ich denke, dass sich für die folgende was machen lässt. Jedoch war das Erstellen der Nachschlageliste alles andere als ein Zuckerschlecken, das kann ich Ihnen sagen. Aber was tut man nicht alles zum eigenen ... äh, zum Wohle der Leserschaft ;)

Gruß

Frank, der Listenführer



SORRY! FEHLER IN DER LETZTEN AUSGABE

Stürmer verfehlen das Tor, Schiris fallen auf Schwalben rein – und auch wir sind nicht unfehlbare.

■ CALL OF DUTY 3, SEITE 22

Das von uns in der Vorschau angekündigte, exklusive "CoD 3"-Video hat es wider Erwarten nicht auf die DVD dieser Ausgabe geschafft. Das holen wir in der kommenden Ausgabe natürlich nach. Versprochen!

■ NEED FOR SPEED: CARBON, SEITE 30

Die neue "NIS"-Episode ist mal wieder ein echter Multi-format-Titel. In unserer Vorschau haben wir allerdings

angegeben, das Rennspiel erscheine "nur" für PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360 und Wii. Die GameCube-Fassung haben wir versehentlich unterschlagen.

■ HANDHELD-NEWS, SEITE 85

"Talkman" erscheint für Nintendo DS? Mit Sicherheit nicht! Die korrekte Systemangabe hätte hier "PSP" lauten müssen – der Sprachtrainer ist immerhin eine exklusive Eigenentwicklung aus dem Hause Sony.

WILL WRIGHT

8

ARBEITET BEI: MAXIS

WICHTIGSTES WERK: "DIE SIMS"



Während andere verzweifelt nach Massenmarktkonzepten suchen, hat Will Wright sie längst gefunden: Die von ihm erdachte "Die Sims"-Reihe ist das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten. Es zieht nicht nur Freaks, sondern auch Frauen und Gelegenheitszocker in seinen Bann. Mit der genialen Lebenssimulation "Spore" will der Brillenträger nun ein weiteres Mal Software-Geschichte schreiben – und das könnte ihm durchaus gelingen!

GABE NEWELL

9

ARBEITET BEI: VALVE

WICHTIGSTES WERK: "HALF-LIFE"-SERIE



Mit seinen missverständlichen Aussagen im Zuge der unendlichen Verschiebungen von "Half-Life 2" hat sich Gabe Newell viele Feinde gemacht. Nichtsdestotrotz behielt der füllige Valve-Boss am Ende Recht: Das Spiel verkaufte sich hervorragend und der anfangs skeptisch besäugte Online-Service Steam spülte Millionen von Dollar in die Kassen der Entwickler. Wir sind gespannt, wann endlich "Half-Life 3" angekündigt wird.

TIM SWEENEY

ARBEITET BEI: EPIC

WICHTIGSTES WERK: UNREAL ENGINE 3



Auch wenn es viele nicht wahrhaben wollen: John Carmacks Zeiten als größtes Programmiergenie der Spielwelt sind vorbei. Denn während die "Doom 3"-Engine des id-Software-Chefs gerade mal eine Hand voll Titel befeuert, setzen Hunderte von Ego-Shootern auf die Unreal Engine 3 – und die stammt aus der Tastatur von Tim Sweeney. "Gears of War", "Splinter Cell: Double Agent", "Mass Effect", "BioShock": Alles Titel, die ohne Sweeneys fantastische Grafikroutinen nicht einmal halb so schön wären.

6

TOP 10

Die bedeutendsten
Personen der
modernen Video- und
Computerspielindustrie

SHIGERU MIYAMOTO

ARBEITET BEI: NINTENDO

WICHTIGSTES WERK: "SUPER MARIO"-SERIE



"Super Mario", "The Legend of Zelda", "Donkey Kong": Das kreative Schaffen von Shigeru Miyamoto lässt andere Spielermacher wie kleine, einfallslose Würstchen aussehen. Auch heute noch ist Nintendos Ideenmagier für das zuständig, was er am besten kann: Innovative Konzepte erfinden, die möglichst vielen Menschen Spaß bereiten – hoffentlich macht er das noch gaaanz lange!

3

J ALLARD

ARBEITET BEI: MICROSOFT

WICHTIGSTES WERK: XBOX360



Anfangs als auf hip getrimmter Dampfplauderer verschrien, hat sich Microsofts Xbox360-Frontmann inzwischen zum geschätzten Erneuerer gemausert. Und während das Next-Gen-Rennen in die heiße Phase geht, werkelt der Kahkopf bereits an Microsofts nächstem Coup: einem Handheld. Die seltsame Schreibweise seines Namens hat Mister Allard übrigens selbst zu verantworten: Er war einer der Begründer von Hotmail und fand Gefallen an seinem E-Mail-Namen.

4

LARRY PROBST

ARBEITET BEI: ELECTRONIC ARTS

WICHTIGSTES WERK: FÜHRUNG VON EA



"Madden NFL", "Need for Speed", "FIFA", "Command & Conquer", "Die Sims": Electronic Arts ist der Inbegriff für ständig wiederkehrende, millionenfach über internationale Läden wandernde Serien. Wer eine neue Konsole auf den Markt bringt, braucht also die Unterstützung des weltgrößten Drittherstellers – und Larry Probst hat als Präsident des Unternehmens alle Fäden in der Hand.

5

KEN KUTARAGI

ARBEITET BEI: SONY

WICHTIGSTES WERK: PLAYSTATION

Ohne Ken Kutaragi würde die Videospielwelt heute anders aussehen: Als Erfinder der PlayStation hat der smarte Japaner maßgeblichen Anteil daran, dass Sony zum größten Konsolenhersteller aufgestiegen ist. Doch das lebende Denkmal schwankt: Probleme bei der Produktion des Cell-Chips und die Kosten von Blu-ray haben den guten Ken in eine missliche Lage gebracht. Floppt die PS3, dürften seine Tage als Sony-Boss gezählt sein.



2

SATORU IWATA

ARBEITET BEI: NINTENDO

WICHTIGSTES WERK: NINTENDO WII

Seit Satoru Iwata den Chefposten bei Nintendo übernommen hat, geht es mit dem von vielen schon totesagten Unternehmen wieder steil bergauf. Iwatas Politik – "Videospiele für jedermann" – hat sich als brillanter Schachzug erwiesen: Besonders in Japan erreichen die Verkaufszahlen des Nintendo DS nie für möglich gehaltene Rekorde. Nicht auszu-denken, was passiert, wenn auch die innovative Wii-Konsole so gut bei den Konsumenten ankommt...



1

NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die
"TOP 10 der humorvollsten
Video- und Computerspiele" vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese
amüsanten 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

**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

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

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

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

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

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).

VGM086

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

☐ Design-Taschenlampe



☐ Games Aktuell-Schlüsselband



Antwort

**GAMES
AKTUELL**

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

97091 Würzburg

Porto
zahlt
Empfänger

GLOSSAR

DURCHBLICK VON A BIS Z: SPIELER-KAUERWELSCH EINFACH ERKLÄRT

Noch Fragen?
Einfach eine E-Mail an:
leserbrieft@
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 Englisches 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 Spielwelt 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 tot gestorben ist.

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 Abschüsse verbucht, gewinnt.

DIRECT X Ansammlung von Programmierschnittstellen, 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 auf 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-Lehrkrädern.

FRAMERATE Bildrate. Beschreibt die Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt dargestellt werden. Ein Videospiel, 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 beworben 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 hüpfert ("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 Kommunikationstempo 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 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 abgemurkster 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.

RENDEREN Erzeugung eines digitalen Bilds. Videos werden meist vorgerendert 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 abgelesen, 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.

SPLITSCREEN Geteilter Bildschirm. Kommt bei Mehrspieler-Partien zum Einsatz. Jeder Spieler agiert auf einem Teil des Bildschirms.

STRAFFING Seitliches Ausweichen, meist bei Ego-Shootern wie etwa "Halo 2".

T

TEARING Die obere Bildhälfte bewegt sich bei schnellen Kameraschwenks 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. Erklärt 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

09|06

AB 23. AUGUST AM KIOSK ERHÄLTlich!

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

PC PS2 Xbox Xbox360 GameCube



▲ **KLÖTZCHEN AN DIE MACHT:** Luke Skywalker, Han Solo, Obi Wan Kenobi und Prinzessin Leia sind zurück – als putzige Lego-Figuren. Doch ihre Mission ist gar nicht witzig: Der böse Darth Vader muss gestoppt werden!



DEAD RISING

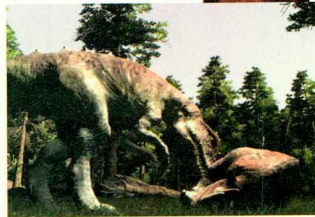
Xbox360



▲ **MENSCHEN AN DIE MACHT:** Ein Stadt, Hunderte Zombies und ein Mann, der Fernseher und Einkaufswagen zu Waffen macht. Das blutige Xbox360-Gemetzel im Vorabtest.

GOthic 3

PC



▲ **DEUTSCHE AN DIE MACHT:** Die deutsche Vorzeigerie entwickelt sich zum potenziellen Welthit. Warum "Gothic 3" das beste Rollenspiel überhaupt werden kann, lesen Sie im nächsten Heft.

AUSSERDEM IM HEFT!

FIFA 07

Die neue Saison beginnt in der neuen Ausgabe.

DIE SIEDLER 2

Die Kultfolge jetzt in moderner Grafik!

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

GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochnadovits

CHEFREDAKTEUR:

Thomas Szediek (sz) verantwortlich für den red. Inhalt

REDAKTION:

Thorsten Küchler (tk), leitender Redakteur, Günther Hübly (gh), leitender Redakteur, Fabian Käufer (fk), Frank Emmerting (fe), Andreas Szediek (asz), Carsten Grauel (cg), Sven Harder (sh), Peter-Ross (pr), Alexander Biedel (ab)

AUTOREN:

Markus Haberlein (mh), Colin Gabel (gl), Thomas Nickel (tn), Frauke Petri (fp)

KONZEPTION: Thomas Szediek, Thorsten Küchler, Kristina Arnold, Frank Pfänder

LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pfänder, Tanja Hartmann

LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartmann

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Ina Mas

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

PRODUKTIONSLEITER: Andreas Stamm

PDF-DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Bernhard Pospasch

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:

asv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 30,00 (Inland), € 33,60 (Österreich, Schweiz)

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 Bank, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

BANKVERBÜNDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG-Würzburg, BLZ 2 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und die Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgebühren.

DRUCK: Vogel Druck und MedienService GmbH & Co. KG, Leinstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by Games Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich presserechtliche Verantwortung. In der Zeitschrift veröffentlichte Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jeder Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UMG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort.

Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmöglichkeit zu erfragen sind. Die Redaktion Games Aktuell recherchiert aktiv nach bestem 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 werden

Vornamen ohne Gewährleistung einer Neuen Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Belegat zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beiliegenden Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



Mitglied Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)
IVW IV/2005 – verkaufte Auflage: 66.204 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2 POWER PLAY

DVD VISION DVD aktuell play

ABO-SERVICE

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o DataM-Service GmbH

97103 Würzburg

Abo-Tele: 0931/41 70-434

*Abo-Fax: 0931/41 70-179

Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

Evil Twin



Racing Simulation 3



Test Drive Unlimited



DATEN-BEREICH

■ **VOLLVERSIONEN**

- Evil Twin: Cyprien's Chronicles
- Racing Simulation 3

■ **DEMOS**

- Die Römer
- Eds
- Extreme Metal Racing
- Heimspiel 2006: Der Fußballmanager
- Micro Machines V4
- Radsport Manager Pro 2006
- Space Rangers 2
- X-Men: The Official Game

■ **MINISPIELE**

- Alien Sky
- Astrobricks
- Atomaders
- Barryard Invasion
- Big Kahuna Reef 2
- Charm Solitaire
- Crystal Wizard
- Deep Sea Tycoon
- Desert Fury
- Filzer
- Mahjongmo

■ **SCREENSHOT-GALERIEN**

- Cars
- Dark Messiah of Might and Magic
- Rainbow Six: Vegas
- Super Paper Mario

■ **PATCHES**

- Age of Empires 3 v1.7
- Anno 1503 v1.04.02
- Battlefield 2 v1.22 auf v1.30
- Call of Duty 2 v1.3
- Darkstar One v1.0.1271
- Far Cry v1.3
- FEAR v1.04 auf v1.05
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.01
- Heroes of Might and Magic 5 v1.01
- Tomb Raider: Legend v1.2

■ **TREIBER & TOOLS**

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVr: Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.5
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.73
- Nvidia Forceware 84.21
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

VIDEO-BEREICH

■ **VORSCHAUEN**

- Call of Juarez
- Paraworld
- Rainbow Six: Vegas
- Die Siedler 2:
- Die nächste Generation
- Splinter Cell: Double Agent
- Spy Hunter: Nowhere to Run
- Test Drive Unlimited

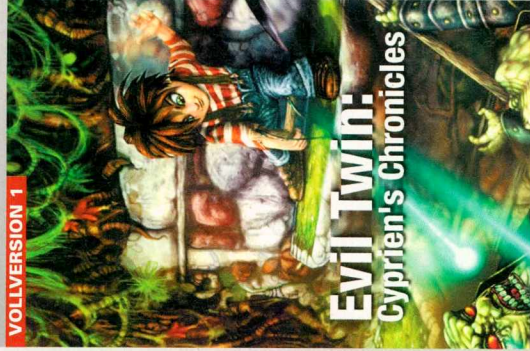
■ **TESTS**

- Formel Eins 2006
- Prey
- Radsport Manager Pro 2006
- Shinobido

■ **EXTRAS**

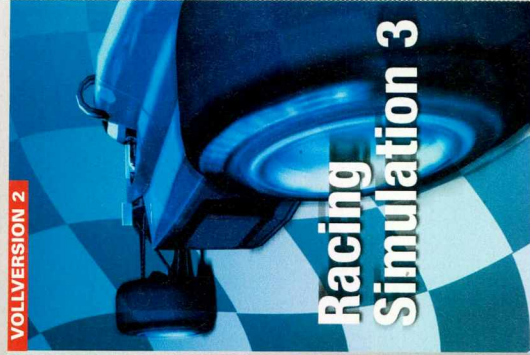
- Die Quizshow
- PES 5: Tor des Monats

VOLLVERSION 1



Evil Twin:
Cyprien's Chronicles

VOLLVERSION 2



Racing
Simulation 3

- 11 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRA: DIE QUIZSHOW



DATEN-BEREICH

■ VOLVERSIONEN

- Evil Twin: Cyprien's Chronicles
- Racing Simulation 3

■ DEMOS

- Die Römer
- Feits
- Extreme Metal Racing
- Himmelspiel 2006
- Der Fussballmanager
- Micro Machines V4
- Radsport Manager Pro 2006
- Space Rangers 2
- X-Men: The Official Game

■ MINISPIELE

- Alien Sky
- Aerobatics
- Atomaders
- Barnyard Invasion
- Big Kahuna Reef 2
- Charn Solitaire
- Crystal Wizard
- Deep Sea Tycoon
- Desert Fury
- Filzer
- Mahimomo

VIDEO-BEREICH

■ GALERIEN

- Cars
- Dark Messiah of Might and Magic
- Rainbow Six: Vegas
- Super Paper Mario

■ PATCHES

- Age of Empires 3 v1.7
- Anno 1503 v1.04.02
- Battlefield 2 v1.22 auf v1.30
- Call of Duty 2 v1.3
- Darkstar One v1.0.1271
- Far Cry v1.3
- FEAR v1.04 auf v1.05
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.01
- Heroes of Might and Magic 5 v1.01
- Tomb Raider: Legend v1.2

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- AnyVr Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.5
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.73
- Nvidia Forceware 84.21
- VCC Media Player 0.5.1
- Winzip 10.0

■ VORSCHAUEN

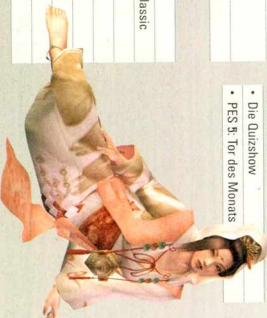
- Call of Juarez
- Paraworld
- Rainbow Six: Vegas
- Die Seidler 2
- Die nächste Generation
- Spinner Cell: Double Agent
- Spy Hunter: Nowhere to Run
- Test Drive Unlimited

■ TESTS

- Formel Eins 2006
- Prey
- Radsport Manager Pro 2006
- Shinobido

■ EXTRAS

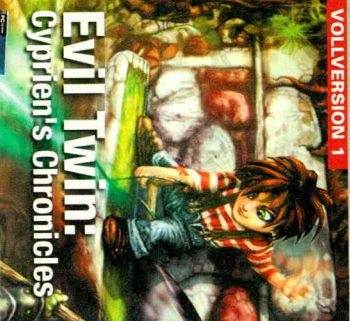
- Die Quizshow
- PES 3: Tor des Monats



Vollversionen: **EVIL TWIN • RACING SIMULATION 3**

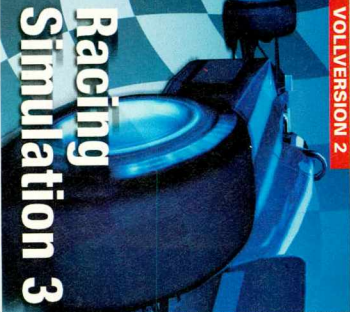
GAMES AKTUELL

VOLLVERSION 1



Evil Twin:
Cyprien's Chronicles

VOLLVERSION 2



Racing
Simulation 3

08
2006

GAMES
AKTUELL



- 11 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRA: DIE QUIZSHOW



dance
star
2006

**"Nur einer wird sich halten!
Der Rest kann abtanzen!"**

Die Dance-Casting-Show 2006. Wer überzeugt DJ?
Immer montags 21:00 Uhr – nur auf VIVA.

Mit Unterstützung von



Klingelton.com - abofreier Handyspass

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



Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy finden. Du mit dem JAVA-FINDER.

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

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

- 124028 Deutschland ist Weltmeister 2006!
- 120690 No No Never (Texas Lightning)
- 120659 Love Generation (Bob Sinclair)
- 120713 Dancel (Lumbie vs. Fatman Scoop)
- 120713 Hips dont lie (Shakira)
- 120629 Big City Life (Mattafix)
- 120697 SOS (Rihanna)
- 120676 Ding (Seed)
- 120717 54, 70, 90, 2006 (Sportfreunde Stiller)
- 120716 Crazy (Charles Barkley)
- 120715 Hard Rock Halleluja (Lordi)
- 120710 Dirty Dancing
- 120235 Leck mich am Arsch
- 120705 Ioe Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
- 120560 Madagascar: I like to move it
- 120689 Ioe Age 2 - Sid's Feuergeht-Song
- 120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
- 120018 Altes Telefon
- 120038 Polizeisirene
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
- 121073 Du bist ein Arschloch
- 120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nac...
- 120014 Frau Orgasmus
- 120703 Porsche 911 GT2
- 120702 Formel 1 - Ferrari - neuer V8 Motor

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE: „FIND SOUND“ an **81081**

Videos

für ALLE Handys mit Videounterstützung



Mehr
heisse Videos?

151388 151749 150000 - 151775

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

- (1) Produkt auswählen
- (2) REAL 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 500 510 27

€ 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 Realltones sende:

REAL GEVA BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:

MONO GEVA BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98),
VD2-Lst. 0,24 EUR zzgl. T-Mobile TPL. Kein Appl
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. ant. WAP-Gebühren

Bestellen per Web

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



Talking Videos

für ALLE Handys mit Videounterstützung



Top aktuelle Klingeltöne

poly, real & mono

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 34165 Zeit, dass sich was dreht | 28955 My Humps |
| 34185 54,74,90,2006 | 28650 Candy Shop |
| 33121 Hips dont lie | 34069 Gangsta Rap |
| 33167 Schwarz und weiß | 34040 Run it |
| 33181 Manster | 24294 Die Eine 2005 |
| 33123 Crazy | 32166 Perfekte Weile |
| 34134 No No Never | 32890 Just Because Of You |
| 33176 Hard Rock Halleluja - Finnland | 32917 Come back to me baby |
| 32869 Love Generation | 28450 Numb (Encore) |
| 33148 Dance | 32819 Push the button |
| 34214 Prinzesschen | 33055 1001 Arabian Nights |
| 33113 One | 32914 Schrei |
| 20304 We are the champions | 32908 Endgegner |
| 33173 Who Knew | 28893 Big City Life |
| 34199 Gimme Gimme Gimme | 32979 Spiegel |
| 33210 All together now | 32757 Maria |
| 34213 Gheddo | 34036 First day of my life |
| 21778 Three Lions: Football is coming | 28919 We be burning |
| 34224 King Kong | 32805 Durch den Monsun |
| 33104 SOS | 30887 La Camisa Negra |
| 34188 That's the way my heart goes | 32742 All 4 one |
| 34201 Tanz Der Moleküle | 28826 Don't cha |
| 33100 Temperature | 28963 All about us |
| 34212 Mas Que Nada | 32156 Femme like you |
| 33120 Sin Sin Sin | 31953 Men Black |
| 33161 World hold on | 33043 Nasty girl |
| 33185 John The Revelator | 32930 Window Shopper |
| 34200 Eines Tages | 32797 Engel fliegen einsam |
| 34221 4ever | 32571 Boro Boro |
| 34038 Because of you | 32705 Dubi Dam Dam |
| 33186 Iris | 32772 Jump, Jump |
| 34190 Control Myself | 33013 Augenblick |
| 34122 Bleep | 32964 Uhn Tss Uhn Tss Uhn Tss |
| 34171 Time of our lives | 28715 Lonely |
| 33203 Nichts von alledem | 30897 Ghetto Gospel |
| 33194 Papa ist zurück | 30716 The Sound of San Francisco |
| 34182 Germans | 28763 Just a bit |
| 34116 Ich Bin Ich | 27951 Yeah! |
| 33168 Somebody watching me | 24805 Popcorn |
| 34080 Just be good to me | 33031 Klick Klack |

Bestellhinweise:

Die Töne werden standardmäßig polygon ausgeliefert.

Für Realltones sende: REAL GEVA Bestellnummer

Für monophone Töne sende: MONO GEVA Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits

- | | |
|--|--|
| 20331 Das Lied vom Tod | 31427 Need for Speed Underground |
| 20261 Mission Impossible | 25149 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La |
| 20598 Rocky Eye of the tiger | 31716 Du wirst unbesiegt sein |
| 20078 Axel F, Beverly Hills Cop | 26558 Ice Ice Baby |
| 20340 Das Boot | 25482 Eisgekühlter Bommerlunder |
| 20318 Simpsons | 23041 Heils Belis |
| 25137 Dirty Dancing (Time of my life) | 25462 Du hast mich 1000 mal belogen |
| 31352 King of Queens | 20409 Nothing else matters |
| 20203 Halloween | 22818 Viva Colonia |
| 23144 Probers mal mit Gemütslichkeit | 25422 FC Bayern: Stern des Südens |
| 20924 Der Pate | 21654 Final Fantasy VII - Eyes on me |
| 20162 Titanic - My heart will go on | 31791 Final Fantasy X - Melodies of life |
| 20157 Der rosarote Panther | 32894 Final Fantasy XII - Real Emotion |
| 21808 Harry Potter | 32833 Zelda Nintendo Theme |
| 20219 James Bond | 28260 Zelda: Bolero of Fire |
| 21834 Bacardi Feeling | 22238 We will rock you |
| 32310 Fluch der Karibik | 20636 The Final Countdown |
| 23003 Braveheart | 24306 Metal Gear Solid 2 |
| 21209 Starwars | 32895 Grand Theft Auto - San Andreas |
| 32736 Madagascar: I Like to Move It | 32861 Zelda: Ocarina of Time |
| 25962 Spongebob: Squarespants Theme | 21772 Twenty das Küken |
| 21880 Herr der Ringe | 30724 Nationalhymne DDR |
| 32442 O. C. - California | 20643 Nationalhymne Deutschland |
| 31159 Resident Evil (Main Title Theme) | 20949 Nationalhymne Italien |
| 20260 A-Team | 25313 Martinshorn (Tati-Tati) |
| 26605 8-mile | 25258 Altes Telefon |
| 23625 Mortal Kombat | 21854 UEFA Champions League |
| 32578 Twisted Nerve (Kill Bill) | 23786 Sonar: Echolot von Schiffen |
| 25175 Tom & Jerry | 25711 Gerhauk: Furfz |
| 22956 Werner Beinhart | 24038 Herkules zu Hail |

Dein Tageshoroskop per SMS

Wie stehen die Sterne, wie wird dein

Täglich dein persönliches Horoskop per SMS auf's Handy.

Sende einfach eine SMS mit deinem Sternzeichen an

81333 z.B. eine SMS mit STIER an 81333

€ 2,99/Woche (zzgl. SMS-Gebühren deines Netzbetreibers).

Abmelden: Sende Stopptel an 81333.

Für private Klingelton, Soundclips, Realltones, Java Games, Hintergründe, Hintergrundbilder und fertige Hintergrundbilder muss der Kunde seine Handysmartcard für den entsprechenden Mobilfunkanbieter (z.B. Vodafone) freischalten. Hintergrundbilder werden bei der Erstellung des Erstellungsbildschirmes. Eventuelle Inhalte und Druckfehler beharren wie sie zur Zeit drucken sind ohne Gewähr. www.klingelton.com, Abmelden: 0900-100-2040