

Genauer Systemvergleich – so kaufen Sie die beste Version!

PC PS2 PS3 Xbox Xbox360 Cube Wii Handheld

SEPTEMBER 2006

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL

**Faszination
des Bösen**

Warum wir gerne
die fiesen Jungs
spielen.

NUR 2,99€

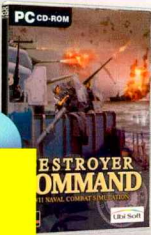
**XXL-DVD mit
5 GB Spielspaß!**

VOLLVERSIONEN



**VOLLVERSION 1
Speed
Busters**

Wahnwitzige Rennaction



**VOLLVERSION 2
Destroyer
Command**

Knallharte U-Boot-Jagd

5 DEMOS

**Top-Demo:
Lego Star Wars II**
Wars, Die Siedler 2, GTR 2 u.a.

10 VIDEOS

**Exklusiv-Video:
Call of Duty 3**
Kakuzu, NFS: Carbon u.a.

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

8 MINISPIELE

oppgames zum Testen!

doku XXL, Hui Buh u.a.



**EXKLUSIV
mit 3 VIDEOS**

HALF-LIFE 2

EPISODE 2

GTR 2

Die (fast) perfekte Rennsimulation

Packende Action für PC, PS3
und Xbox360. So spannend
geht die Superserie weiter!



VORSCHAU

**Lego
Star Wars II**

Der Klötzchen-Krieg entbrennt erneut



TEST

Yakuza

Japanisches Gangsterdrama mit
unglaublicher Atmosphäre



TIPPS & TRICKS

Prey

Bis zum Abspann: So schaffen Sie
die kniffligsten Stellen!



Deutschland 2,99 €
Österreich 3,30 €
Belgien 3,30 €
Luxemburg 3,30 €
Schweiz CHF 3,90
Spanien 3,60 €
Ungarn HUF 870,00

Saints Row

WELCOME TO
SAINTS ROW

"A LITTLE SLICE OF HELL"

POPULATION: TBD



**Sende SAINTSROW an die 82000 und hole dir
das Saint's Row Mobile Game auf dein Handy!**

(Für viele Java™-fähige Handys. * EUR 4,99/SMS, inkl. VFD Anteil EUR
0,12, zzgl. T-Mobile Transportleistung, zzgl. SMS/WAP/GPRS/UMTS-Kosten)



CHICO CLOTHING
EST. 1993



**XBOX
LIVE**

Ab September 2006

www.saintsrow.de



Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Jump in.

 **XBOX 360™**

GAMES AKTUELL

2 VOLLVERSIONEN

SPEED BUSTERS

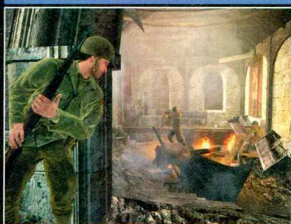


DESTROYER COMMAND



DEMOS, VIDEOS UND VIELES MEHR

CALL OF DUTY 3



LEGO STAR WARS II



HEFT-DVD SEPTEMBER 2006

DVD CyPress

GAMES AKTUELL

Hier sollte die Heft-DVD der Games Aktuell 09/2006 kleben. Falls die DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Speed Busters

Destroyer Command

2 VOLLVERSIONEN

DEMOS: Cars, Geheimakte Tunguska, Lego Star Wars II ...
 VORSCHAU- & TEST-VIDEOS: Call of Duty 3, Test Drive Unlimited, Madden NFL 07, Ninety-Nine Nights, Yakuza ...
 MINISPIELE: Bowling Mania, Brettspiele, PACFish ...
 Viele Extras wie die Quizshow, das Tor des Monats, Tools, Patches, Treiber ...

DATEN-BEREICH

Zwei fesselnde Vollversionen: Drücken Sie im Action-Raser "Speed Busters" auf die Tube und machen Sie die Meere unsicher in den spannenden Schlachten von "Destroyer Command"!



Mit unseren Demos können Sie aktuelle PC-Games antesten. Diesen Monat mit dabei: das Remake von "Die Siedler 2", die Bauklötz-Aktion "Lego Star Wars II", das Mega-Rennspiel "GTR 2" und das knifflige Adventure "Geheimakte Tunguska".

GTR 2



Außerdem finden Sie im Daten-Bereich unserer DVD mehr als 20 witzige Minispiele, nützliche Programme, Treiber, Patches und vieles mehr.

VIDEO-BEREICH

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

Vorschauen: Werfen Sie einen Blick auf kommende Top-Titel wie "Lego Star Wars II", "Half-Life 2: Episode Two", die Action-Überraschung "Portal" und den Grusel-Shooter "F.E.A.R. Extraction Point".

F.E.A.R.



ANNO 1701



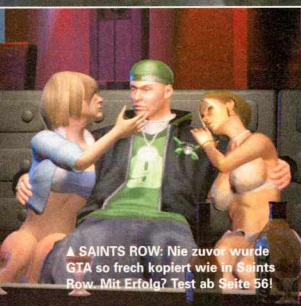
Tests: Wie gut ist Segas PS2-Titel "Yakuza"? Warum ist "Geheimakte Tunguska" ein Muss für Adventure-Fans? Und macht "Ninety-Nine Nights" eine gute Figur? Unsere Test-Videos liefern die Antworten.

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

Kompletter DVD-Inhalt
auf den Seiten 8-11



▲ **HALF-LIFE 2 - EPISODE TWO:** Der Megaerfolg geht weiter – auf PC, PS3 und Xbox360! (ab Seite 30)



▲ **SAINTS ROW:** Nie zuvor wurde GTA so frech kopiert wie in Saints Row. Mit Erfolg? Test ab Seite 56!



▼ **LEGO STAR WARS II:** Luke Skywalker, Han Solo und Darth Vader sind aus Plastik – ab Seite 34.

MESSEN UND ANDERE ENTÄUSCHUNGEN

PS3 und Wii finden auf der GC 2006 eigentlich nicht statt – und die E3 2007 steht auf wackeligen Beinen...

Das haben sich Spielefans auf die diesjährige Games Convention gefreut? Endlich selbst Hand anlegen an Sonys Wunderkonsole PS3, endlich selbst die Faszination des Wii-Controllers erleben! Doch schon im Juli kamen die ersten Gerüchte über eine Absenz von Wii und PS3 auf. Wir hielten dieses Gerüchte für unglaublich und spekulierten in unserer GC-Vorschau in der letzten Ausgabe noch: "Wir können uns kaum vorstellen, dass Sony die neue Luxuskonsole drei Monate vor der Markteinführung zu Hause lässt."

Aber erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt. Fakt ist: An den GC-Ständen sind weder PlayStation3- noch Wii-Games spielbar! So sehr ich mich auch bemühe – mir fehlt für diese Entscheidung jegliches Verständnis. Da sollen die neuen Konsolen den schwächelnden Markt beleben, da sollen die Spieler bis zu 600 Euro für die neuen Wunderwerke der Technik ausgeben, und dann hält man die Konsolen auf der größten Spielemesse Europas unter Verschluss. "Playing is Believing" lautet Nintendos Wii-Slogan. Na, vielen Dank auch...

Durch solche Maßnahmen kann eine eigentlich boomende Messe wie die Games Convention auch ganz schnell wieder an Bedeutung verlieren, denn nicht wenige Besucher werden sich schlichtweg veralbert vorkommen.

Für einen Scherz hielten wir erst mal auch die Meldung, dass es die traditionsreiche und weltgrößte Spielemesse E3 künftig nicht mehr geben solle. Doch auch das ist bitterer Ernst. Alle Infos dazu finden Sie in unseren Szene-News auf Seite 20.

Schwacher Trost für alle GC-Enttäuschten: Die Fachpresse (also wir) darf im Business-Bereich der GC die neuesten Next-Gen-Games zocken. Alle Infos dazu in unserem großen Messebericht in der nächsten Games Aktuell.

Ich wünsche Ihnen trotz der Negativmeldungen viel Spaß mit der neuen Ausgabe.



T. Szek

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



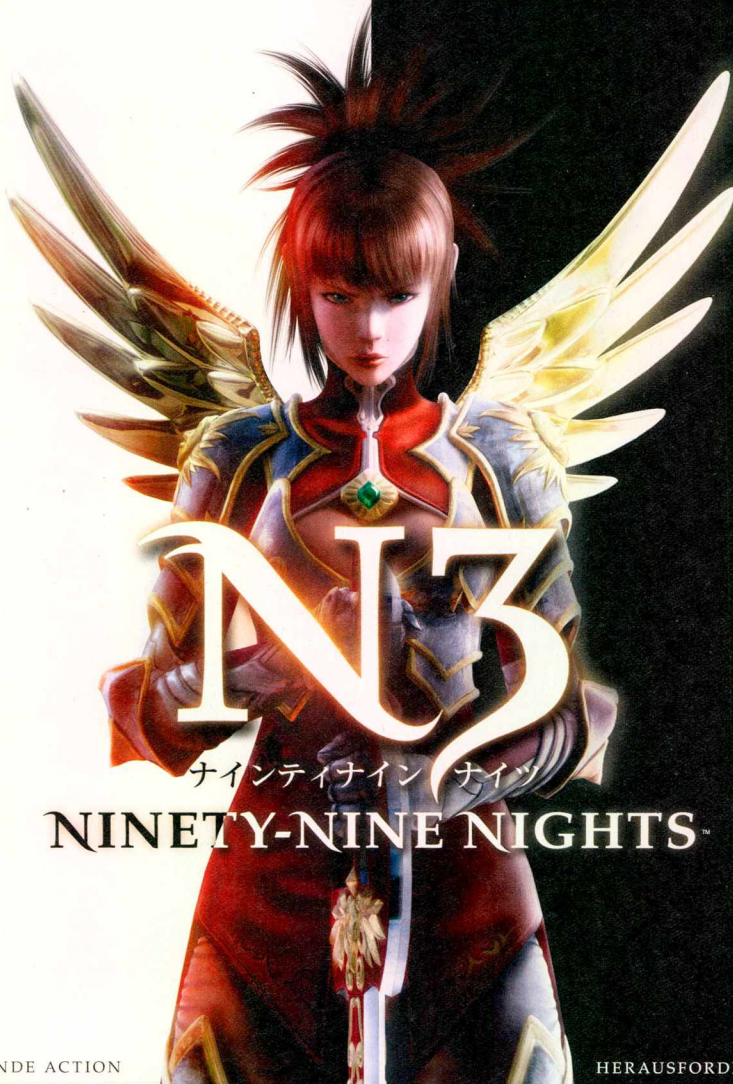
GAMES AKTUELL IN LEIPZIG

Leipzig hat nicht nur das Zentralstadion und die Games Convention zu bieten.

Auf der Porsche-Teststrecke in Leipzig veranstaltete EA Ende Juli ein Event zu "Need for Speed: Carbon". Hier durften wir den neuesten Adrenalin-Racer erstmals selbst spielen (Vorschau ab Seite 38). Zum Rahmenprogramm gehörte eine Fahrt in einem Porsche 911 GT2 mit geschmeidigen 480 PS. Unser Redakteur Carsten Grauel ist froh, das Ganze überlebt zu haben...



EINE MITREISSENDE STORY
EIN JAHRHUNDERTE ALTER VERRAT
EINE SCHLACHT, DIE DIE ENTSCHEIDUNG BRINGT



ATEMBERAUBENDE ACTION

HERAUSFORDERNDE KÄMPFE



—PHANTAGRAM—



©2006 PHANTAGRAM CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. PHANTAGRAM und das PHANTAGRAM Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von PHANTAGRAM CO., LTD.
©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Ninety Nine Nights, Xbox, die Xbox Logos, Xbox 360 und das Xbox 360 Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Microsoft Corporation in den U.S. A. und/oder anderen Ländern.



INHALT 09/2006

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



■ HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

FORTSETZUNG FOLGT ▶ Gordon Freemans Kampf gegen Invasoren geht weiter – auf PC und Konsolen!



■ LEGO STAR WARS II

MÄCHTIGES SPIELZEUG ▶ Lesen Sie, warum die alte Trilogie im Bauklötzchengewand so viel Spaß macht.



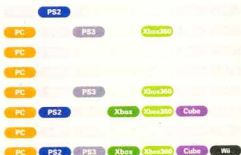
■ DIE FASZINATION DES BÖSEN

NACHGEHAKT ▶ Jeder ist gerne mal ein (virtueller) Bösewicht. Warum? Das sagt Ihnen unser Special.

■ VORSCHAU

Einleitung / Screenshot des Monats	28
Bully	42
F.E.A.R.	41
F.E.A.R.: Extraction Point	40
Fussball Manager 07	43
Half-Life 2: Episode Two	30
Lego Star Wars II	34
Medieval II: Total War	36
Need for Speed: Carbon	38

Aktuelle Termine: 44

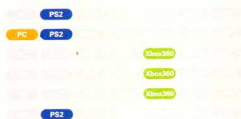


■ TEST

Testcenter	52
------------	----

ACTION

Einleitung / Bestenliste	55
Ace Combat Zero: The Belkan War	62
Cars	63
Dead Rising	60
Ninety-Nine Nights	64
Saints Row	56
Yakuza	58



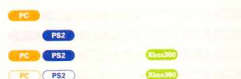
ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	65
Das Eulemberg Experiment	70
Enchanted Arms	68
Geheimakte Tunguska	66
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	70



SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	71
GTR 2	72
Let's make a Soccer Team	76
Madden NFL 07	76
Test Drive Unlimited	74



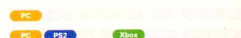
STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	77
Civilization 4: Warlords	80
Die Siedler II: Die nächste Generation	78
Singstar Deutsch Rock-Pop	81



BUDGETSPIELE

Einleitung / Bestenliste	83
Ankh - Special Edition	84
Star Wars: Battlefront 2	84



■ HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	85
Handheld-News	90
Age of Empires: The Age of Kings	89
Formel 1 2006	89
Gangs of London	88
Miami Vice: The Game	88
Tekken: Dark Resurrection	89
Ultimate Ghosts'n Goblins	88



2 TOP VOLLVERSIONEN!

Speed Busters + Destroyer Command

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

DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AB S. 8

SPECIAL

Faszination des Bösen 48

AKTUELL

Spieler-News 14
 Szene-News 20
 Most Wanted 26
 Cynamite.de – my entertainment network 22

HARDWARE

Hardware-News 90
 Hardware-Tests 92

SERVICE

Leserbriefe 106
 Top 10 der humorvollsten Video- und
 Computerspiele 108
 Glossar 110

RUBRIKEN

Jahresabo 69
 Miniabo 109
 Editorial 4
 Ausblick 112
 Impressum 112

HEFT-DVD

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

TIPPS & TRICKS

Cheats und Kurztipps

Ab durch die Hecke 94
 Aeon Flux 94
 Bloodrayne 2 (dt.) 95
 CivCity: Rom 95
 Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow 95
 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 96
 Grand Theft Auto: Liberty City Stories 98
 Heroes of Might & Magic 5 97
 Hitman: Blood Money 95
 Prey 103
 Super Monkey Ball Adventure 96
 Take Command 2 98
 Titan Quest 100
 Tony Hawk's American Wasteland 98

Handheld-Kurztipps

Sony PSP 96



GTR 2

WIE IN ECHT ► Sie stehen auf realistischen Rennsimulationen und erwarten dazu noch etwas für das Auge? Dann ist der Nachfolger des PC-Hits GTR mit Sicherheit Ihr Fall.



SPIELE-INDEX

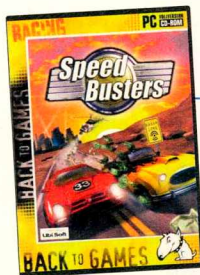
42 Spieleklassiker	87
Ab durch die Hecke	94
Ace Combat: The Belkan War	62
Actionloop	87
Aeon Flux	94
Age of Empires: The Age of Kings	89
Ankh - Special Edition	84
Baphomet's Fluch 4	16
Battlefield 2142	14
Bloodrayne 2 (dt.)	95
Bully	42
Cars	63
CivCity: Rom	95
Civilization 4: Warlords	80
Clive Barker's Jericho	14
Coded Arms: Contagion	86
Colin McRae: DIRT	14
Das Eulenberg Experiment	70
Dead Rising	80
Die Siedler	87
Die Siedler II: Die nächste Generation	78
Die Sims 2: Haustiere	15
Digital Devil Saga	68
Dungeons Siege: Throne of Agony	86
Elveon	16
Enchanted Arms	68
F.E.A.R.	41
F.E.A.R.: Extraction Point	40
Far Cry	19
Field Commander	96
Fluch der Karibik	95
Die Legende des Jack Sparrow	95
Formel 1 2006	89
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	96
Fussball Manager 07	43
Fuzion Frenzy 2	16
Gangs of London	88
Geheimakte Tunguska	66
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	98
GTA: Vice City Stories	86
GTR 2	72
Half-Life 2: Episode Two	30
Heroes of Might & Magic 5	97
Hitman: Blood Money	95
Infernal	19
Just Cause	19
Kane & Lynch: Dead Men	15
Lego Star Wars II	34
Let's make a Soccer Team	76
Lumines II	86
Madden NFL 07	76
Mario Basketball 3 on 3	87
Medieval II: Total War	36
Metal Slug 6	14
Miami Vice: The Game	88
My Singstar	14
Need for Speed: Carbon	38
Ninety-Nine Nights	64
Power Stone Collection	86
Prey	103
Rampage: Total Destruction	18
Red Orchestra	14
Resistance: Fall of Man	14
Sadness	15
Saints Row	56
Scarface: Money, Power, Respect	86
Scarface: The World Is Yours	16
Singstar Deutsch Rock-Pop	81
Sonic Wild Fire	17
Star Fox Command	87
Star Wars: Battlefront 2	84
Super Monkey Ball Adventure	96
Take Command 2	98
Tekken: Dark Resurrection	89
Test Drive Unlimited	74
The Darkness	16
The Sopranos	16
Tiger Woods PGA Tour 07	14
Titan Quest	100
Tony Hawk's American Wasteland	98
Ultimate Ghosts n Goblins	88
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	18
Yakuza	58
Yoshi's Island 2	87



PC-VOLLVERSIONEN

Unser Spielspaß-Rezept für diesen Monat: Mittags hinterm Lenkrad eines Sportflitzers sitzen und abends mit dem Zerstörer auf U-Boot-Jagd gehen!

2
KOMPLETTE
SPIELE AUF
DVD!



1. SPEED BUSTERS

OHNE BEULE KOMMT HIER KEINER INS ZIEL



▲ **MEXIKO:** Hindernisse wie diese schwingenden Riesenklingen erfordern schnelle Lenkmanöver.



▲ **COLORADO BEI NACHT:** Zünden Sie den Turbo, schießen Stichflammen aus den Auspuffrohren.



▲ **FLIMKULISSE:** In der Traumfabrik Hollywood schnappt der weiße Hai nach Ihnen.



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" gelangen Sie in das Vollversionsmenü. Klicken Sie jetzt auf

das Bild von "Speed Busters". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie das Action-Rennspiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Speed Busters" einfach über die

Verknüpfung im neu angelegten "Speed Busters"-Eintrag in Ihrem Windows-Startmenü.

DEINSTALLATION

Um "Speed Busters" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Speed Busters entfernen" im Windows-Startmenü.

FEATURES

- Spaßiger Action-Racer
- Acht Fahrzeuge vom schicken Oldtimer bis hin zum hochgezüchteten Prototypen
- Sieben abwechslungsreiche Strecken
- Motivierender Meisterschafts-Modus
- Realistisches Schadensmodell
- Multiplayer-Rennen für bis zu sechs Spieler



▲ **KALIFORNIEN:** Die Symbole rechts zeigen den Zustand von Karosserie und Reifen an. Rammen Sie gegnerische Fahrzeuge oder den im Hintergrund lauernden King Kong, trägt Ihr Gefährt Kratzer und Beulen davon.

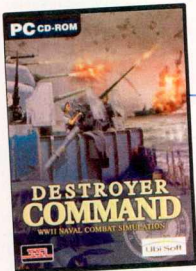
SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium II 233 MHz
Arbeitsspeicher: 32 MByte RAM
Festplatte: 525 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 8 MByte Grafikspeicher
DirectX 6 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

HANDBÜCHER ZU DEN VOLLVERSIONEN

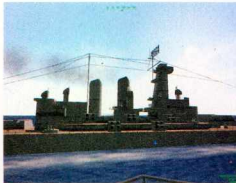
Die Handbücher zu "Speed Busters" und "Destroyer Command" liegen im PDF-Format auf der Heft-DVD vor. Um eines der Handbücher zu öffnen, klicken Sie auf der Startseite der DVD-ROM auf das Register "Spiele". Wählen Sie nun das Bild der gewünschten Vollversion aus und klicken Sie rechts unten auf den Button "Handbuch PDF". Zum Lesen der Handbücher benötigen Sie den Acrobat Reader. Sie finden die neueste Version unter dem Register "Extras" und dort im Bereich "Tools".

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

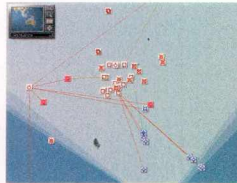


2. DESTROYER COMMAND

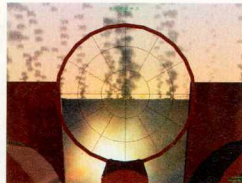
BRACHIALE SEESCHLACHTEN IM ZWEITEN WELTKRIEG



▲ **RUHIGES GEWÄSSER:** Sie übernehmen die Ruder vierzehn unterschiedlicher Zerstörer.



▲ **TAKTISCHES GEPLÄNKEL:** In der Kartenansicht manövrieren Sie Ihre Flotte durch feindliches Gebiet.



▲ **HEIßES GEFECHT:** Auf Ihrem Zerstörer sind mehrere großkalibrige Geschütze verteilt.

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 "Destroyer Command". Mit ei-

nem weiteren Klick auf den vordersten Button unten installieren Sie die Simulation auf Ihrer Festplatte.

PATCH INSTALLIEREN

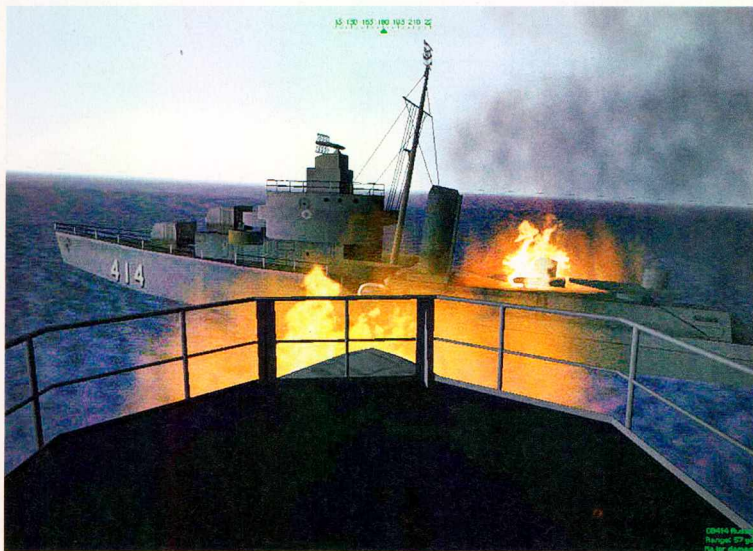
Nach der Installation müssen Sie noch einen Patch auf die Festplatte kopieren. Klicken Sie dazu im Installationsmenü auf "Patch kopieren".

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Destroyer Command" über die Verknüpfung im Windows-Startmenü.

DEINSTALLATION

Um das Spiel wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Deinstallieren" im Startmenü.



▲ **BRENNENDES GESCHÜTZ:** Die 40 Missionen basieren auf historischen Begebenheiten. Darin machen Sie Jagd auf gegnerische Zerstörer, Kanonenboote, Flugzeuge und U-Boote.

FEATURES

- Spannende Zerstörer-Simulation
- Zwei Kampagnen in Atlantik und Pazifik
- 40 Missionen mit historischen Einsätzen aus dem Zweiten Weltkrieg
- Großes Waffenarsenal mit Torpedos, Wasserbomben und Großkaliber-Geschützen
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Online kombinierbar mit der U-Boot-Simulation "Silent Hunter 2"

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium II 266 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

*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

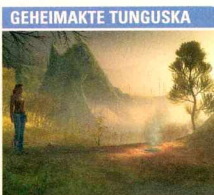
DVD-COVER
ZUM AUSSCHNEIDEN
AUF SEITE
113



VOLLVERSIONEN



DEMOS



AUSSERDEM IM DATEN-BEREICH

DEMO

- Alien Shooter 2

MINISPIELE

- Air Xonix
- Cultures
- Digby's Donuts
- House of Cards
- Magic Lanterns
- Memory Loops
- Piraten Paule
- Planet Buster
- QuadroNoid 2
- Charm Tale
- Brettspiele
- Five Spots
- Hui Buh
- Mahjong Adventures
- Moon Tycoon
- Puzzle Pause 3D
- QBz
- Sudoku XXL

TOOLS UND TREIBER

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVir Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.6
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.74
- Nvidia Forceware 91.31
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

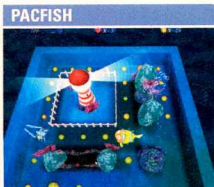
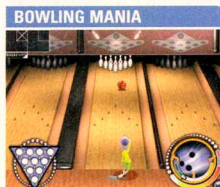
PATCHES

- Darkstar One v1.1
- Die Sims 2: Open for Business v1.30351
- DTM Race Driver 3 v1.1
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.2
- Hitman: Blood Money v1.2
- Rise & Fall v1.1
- Rush for Berlin v1.1
- Spellforce 2: Shadow Wars v1.02
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

SCREENSHOT-GALERIEN

- F.E.A.R. Extraction Point
- Lego Star Wars II
- Ninety-Nine Nights
- Painkiller: Hell Wars

MINISPIELE





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

CALL OF DUTY 3



F.E.A.R. EXTRACTION POINT



HALF-LIFE 2: EPISODE TWO



TEST-VIDEOS

AUSSERDEM IM VIDEO-BEREICH

VORSCHAU-VIDEOS

- Anno 1701
- Lego Star Wars II
- Medieval 2: Total War
- Need for Speed: Carbon
- Team Fortress 2
- Forza Motorsport 2
- Joint Task Force
- MotorStorm
- Portal

TEST-VIDEOS

- Civilization 4: Warlords
- Geheimakte Tunguska
- Madden NFL 07
- Ninety-Nine Nights

TEST DRIVE UNLIMITED



YAKUZA



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!



Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.



Dell™ XPS™ M2010 "Enthusiast"

N08X205

- Intel® Centrino® Duo Mobilitäts-Technologie; Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • Original Windows® XP Professional (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 80 GB** SATA Festplatte
- 20.1" W SXGA TrueLife™ TFT Display (1680x1050) mit integrierter Webcam • 256 MB ATI™ Mobility™ Radeon™ X1800
- Fest eingebauter "Slot-in" 8x Dual-Layer DVD-Brenner

2.899 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand



Dell™ XPS™ 700 "Primus"

D08XP5

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6300 (1.86 GHz, 2 MB Cache, 1066 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.
- 256 MB PCIe x16 NVIDIA® GeForce® 7900GS
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- Integrierter 5.1 Audio

1.399 €

Upgrade:
Microsoft® Office Small Business
Edition 2003 (OEM*) 302 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand



Dell™ XPS™ M1710 "Enthusiast"

N08XP5

- Intel® Centrino® Duo Mobilitäts-Technologie; 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
- 256 MB NVIDIA® GeForce® Go 7900
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk

1.749 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

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, Unterschneidegasse 10, D-60549 Frankfurt am Main
Alle Preise sind gültig bis 29.08.06 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 Vivid, 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. *Wireless-Connectivity ist von der Hot-Spot-Verfügbarkeit abhängig. **Die nutzbare Kapazität kann je nach

Angebote gültig bis 29.08.06



Power. Performance. Prestige.

Grundwerte des XPS



Dell™ XPS™ M1210 Mobile "Essential"

N08XPM5

- Intel® Centrino® Duo Mobiletechnologie; Intel® Core™ Duo Prozessor T2300 (1.66 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** SATA Festplatte. • 12.1 WXGA TrueLife™

1.199€

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Bei der neuesten XPS-Generation kam es uns nicht auf Evolution, sondern auf Revolution an. Zum Beispiel der Home-Entertainer Dell™ XPS™ M2010. Das optisch ansprechende, kompakte Gehäuse hat Platz für ein supergroßes 20.1" Breitbild-SXGA-Display, acht eingebaute Lautsprecher, einen Subwoofer, integrierte 7.1-Audio-Ausgänge und eine Soundkarte, die es mit erstklassigen Heimsystemen aufnehmen kann. Oder das Dell™ XPS™ M1210 Notebook. Unheimlich robust, federleicht und reich an Ausstattung. Mit dem Intel® Centrino® Duo Mobiletechnologie ist so viel mehr möglich - und das auch noch schneller und dank der umfangreichen, integrierten Wireless-Unterstützung auch noch mobiler*. Für den ernsthaften Gamer haben wir das ultimative Hochleistungssystem entwickelt: den Dell™ XPS™ 700 Desktop für extremes 3D-Gaming, atemberaubende Grafik und Multimedia-Anwendungen; und wer selbst unterwegs beim Gaming keine Leistungskompromisse akzeptiert, findet den idealen Partner im Dell™ XPS™ M1710. Ansprechendes Design, aktuelle Technologie und fester Support rund um die Uhr.



Spitzenprodukte von Dell™ bekommen Sie online unter **www.dell.de**

Oder rufen Sie noch heute an: **0800 / 1 89 33 55**

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. bundesweit zum Nulltarif

Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 • 0,15€/Min., www.dell.at • Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 • Lokaltarif, www.dell.ch

XPS

eingesetzter Software leicht differieren. *Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. *Jetzt kaufen! Erst ab März 2007 erhalten Lizenznehmer von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 29.08.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 3,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, 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 kopierschutzgeschützt. 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, Unterschneidweg 10, D-65546 Frankfurt am Main

AKTUELL

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



PC-NEWS

BATTLEFIELD 2142

LucasArts' Schlachtentümmel springt in die Zukunft. In knapp 140 Jahren beharken sich Europäische Union und Panasiatische Koalition mit futuristischem Kriegsgeschehen. Bis zu 64 Soldaten nehmen an den Kämpfen teil. +++

GRATIS-DOWNLOAD

Seit Ende Juli ist für den Online-Shooter "Red Orchestra" ein Booster-Pack erhältlich. Die kostenlose Erweiterung bietet eine Reihe von Verbesserungen sowie eine neue Map und frische Waffen. Infos unter: www.redorchestragame.net. +++



▲ **ZUSATZPACK FÜR LAU:** Nachschub für die Online-Ostront.

Zurück in die Vergangenheit

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3

► Insomniac Games auf Abwegen: Pünktlich zum Systemstart der PS3 im November bringen die "Ratchet & Clank"-Macher ein Actionspektakel, das mit Hüftspielspaß rein gar nichts zu tun hat. Bei "Resistance: Fall of Man" handelt es sich nämlich um einen waschechten Ego-Shooter, in dem Sie als U.S.-Soldat auf der Erde den Kampf gegen bössartige Alien-Invasoren aufnehmen. Nicht besonders originell? Warten Sie's ab, denn das bleihaltige Ballervergnügen schreibt die Geschichte um: Der Zweite Weltkrieg hat niemals stattgefunden, stattdessen will in den 1950er-Jahren besagte Monstersippe die Herrschaft über die Erde an sich reißen. Die Ami-Entwickler versprechen jede Menge abgefeuerte Waffen, vielseitige Innen- und Außenlevels, eine wendungsreiche Story, kooperatives Vorgehen sowie tolle Multiplayer-Gefechte für bis zu 32 Zocker. Klingt spannend!



Resistance: Fall of Man

Erscheint: November 2006

Hersteller: Sony

Preis: ca. 70 Euro



▲ **FIES:** Die Aliens wollen die Menschheit unterjochen – dagegen muss natürlich etwas getan werden!

Maulkorb verpasst

CLIVE BARKER'S JERICHO

PS3

Shooter

► In Zusammenarbeit mit Horrorklassiker Clive Barker (u.a. "Hellraiser") werkelt Codemasters an einem Schauer-Shooter. Darin erforschen Sie mit einer gut gerüsteten Spezialeinheit eine von allerlei blutigen Satansbraten besetzte Kleinstadt. Garantiert nichts für zart besaitete Zocker!



Clive Barker's Jericho

Erscheint: 2007

Hersteller: Codemasters

Preis: 60 Euro



▲ **BAUCHGEFÜHL:** Dieser hässliche Bursche führt bestimmt nichts Gutes im Schilde.

PS-NEWS

EA LOCHT EIN

Electronic Arts hat sich erneut die Rechte an der PGA Tour gesichert. Damit darf der U.S.-Publisher innerhalb der nächsten sechs Jahre exklusiv Golfspiele mit PGA-Lizenz veröffentlichen. Der nächste Ausflug aufs Grün steht mit "Tiger Woods PGA Tour 07" Ende 2006 für nahezu alle Konsolen an. +++

KABELLOS GLÜCKLICH

Pünktlich zum PS3-Einstand der "SingStar"-Serie bringt Sony die passende technische Innovation auf den Markt. "My SingStar" wird im November mit kabellosen Mikrofonen veröffentlicht, die Ihre Sangeskünste via Bluetooth-Verbindung an die Konsole übertragen. +++

METAL SLUG 6

Und ewig ballern die Bitmap-Soldaten: Ende September metzeln sich Pixel-Rambo Marco und Co. zum sechsten Male durch Horden feindlicher Armeen, fieser Untoter und garstiger Aliens – zumindest in Japan, eine PAL-Umsetzung ist nämlich noch nicht bestätigt. +++



▲ **TOP:** Die Metal-Slug-Saga macht Ballerfans seit 10 Jahren glücklich.



▲ **HÜBSCHE BEULENPEST:** Die Schadensmodelle der PS-Monster werden komplett überarbeitet.

Dreckschleuder-Comeback

COLIN MCRAE: DIRT

PS3

Rally

► Der Rallye-Altstar will's noch mal wissen. Unter der Federführung von Codemasters schwingt sich Colin McRae wieder ins Polygon-Cockpit und brettet bei altbekannten Punkt-zu-Punkt-Rennen über matschige Offroad-Pisten. Verschiedene internationale Meisterschaften sowie 4x4-Boliden und sogar Wüsten-Trucks sollen für Abwechslung sorgen. Eine brandneue Physikengine verheißt realistischeres Fahrverhalten als je zuvor.



Colin McRae: Dirt

Erscheint: 2007

Hersteller: Codemasters

Preis: ca. 70 Euro

Schauer mit Stil SADNESS

Das polnische Entwicklerstudio Nibris werkt derzeit an einem Gruselstück in bester Gothic-Horror-Tradition. Komplett in Schwarz-Weiß gehalten und zeitlich vor dem Ersten Weltkrieg angesiedelt, entführt Sie "Sadness" in ein Osteuropa voller Werwölfe und anderer diabolischer Schattenwesen. Nähere Infos über Story und Spielablauf sind bislang genauso wenig bekannt, wie der Publisher, der das Schauernmärchen in den Handel bringen wird.

Sadness Hersteller: Nibris
Erscheint: 4. Quartal 2007 Preis: ca. 60 Euro



▲ **GEHEIMNISVOLLES POLEN-PROJEKT:** Um was genau es geht, wissen zur Zeit nur die Entwickler.

Killerpärchen KANE & LYNCH: DEAD MEN

Die "Hitman"-Macher bleiben sich treu: Auch im nächsten Werk von IO Interactive geht's ziemlich bleihaltig und zumeist tödlich zur Sache. Bei den Herren Kane & Lynch handelt es sich nämlich um einen skrupellosen Soldner und einen kranken Psychopathen. Und wenn sich zwei so eigenwillige Charaktere mit bösen Buben anlegen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Leichen den Weg pflastern. Voraussichtlich werden Kane und Lynch ihrem blutigen Handwerk irgendwann Ende nächsten Jahres nachgehen.

Kane & Lynch: Dead Men Hersteller: THQ
Erscheint: 2007 Preis: ca. 60 Euro



▲ **HARTE TYPEN:** Die Titelhelden verstehen sich auf den Gebrauch aller möglichen Mordwerkzeuge.

Jedem Tierchen sein Pläsiertchen

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

EAs' virtuelle Sippe bekommt animalischen Zuwachs. Als Erweiterungspack für PC sowie eigenständiges Spiel für PS2 und GameCube werden ab Oktober Hunde, Katzen und Meerschweinchen auf die Sims losgelassen. Doch Vorsicht: Speziell die Sofatiger und Knuddel-Klaffer haben ihren eigenen Kopf und brauchen viel Aufmerksamkeit. Wer nicht regelmäßig mit seinem vierbeinigen Freund spielt, Gassi geht, Stöckchen wirft oder ihm tolle Tricks beibringt, darf sich nicht wundern, wenn der vernachlässigte Mitbewohner die Möbel zerkratzt oder den Garten verwüstet. Bei 22 Hunde- und 15 Katzenrassen ist bestimmt für jeden Tierliebhaber das passende Exemplar dabei.



Die Sims 2: Haustiere Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: Oktober 2006 Preis: ca. 30 Euro (PC)
ca. 60 Euro (PS2/Cube)



▲ **DER WILL DOCH NUR SPIELEN:** Die Vierbeiner müssen mit Lob und Leckerchen zum zahmen Familienmitglied erzogen werden.

Stereo-Sound per USB

NEU



TEUFEL CONCEPT C 2.1 USB

Komplettpreis nur

€ 119,-

- Leistungsstarkes 2.1-Soundsystem für perfekten Stereosound
- 2 ultrakompakte 2-Wege-Satelliten
- 3-Kanal-Aktivsubwoofer mit 200 mm-Tieftöner und 100 Watt Gesamt-Ausgangsleistung
- USB-Anschluss für direkte Verbindung mit PC und Laptop – ohne Soundkarte!
- Zusätzlicher Stereo-Analog-Eingang
- Inklusive Infrarot-Fernbedienung, USB-, Cinch- und Lautsprecherkabeln

„Ein Mega-Schnäppchen, das sowohl bei Spielen als auch Musik eine Bombenfigur macht.“

PC PowerPlay, 7/06

- ComputerBild, Ausgabe 14/2006: Neu auf Platz 1 der ComputerBild-Bestenliste
- PC PowerPlay, Ausgabe 7/2006: Testsieg und Referenz, Platz 1 von 15 getesteten Stereo-Boxensets.
- Gesamte Aktuell, Ausgabe 06/2006: Praxistest: 5 von 5 Sternen, Note: sehr gut

Teufel
Die Kompetenz für Heimkino



www.teufel.de

XBOX-NEWS

DOPPEL-AUS FÜR 360-GANGSTER

Sowohl THQs TV-Versorgung "The Sopranos" als auch "Scarface: The World Is Yours" von Vivendi werden nicht für die Xbox360 erscheinen. Das gab den Hersteller vor Kurzem bekannt. ★★



▲ **AUSGESPIELT:** Scarface erscheint nur noch für PS2, PC und Xbox.

FUZION FRENZY 2

Die lahme Multiplayer-Party geht auf der Xbox360 in die zweite und hoffentlich bessere Runde. Ende des Jahres sollen 40 futuristische Geschicklichkeitstests plus Online-Unterstützung den alten Xbox-Vorgänger vergessen machen. ★★

Ego-Alptraum

THE DARKNESS

PS3

Xbox360

► Mit "Chronicles of Riddick" haben die skandinavischen Entwickler Starbreeze bewiesen, dass sie im Ego-Shooter-Genre zur Weltspitze gehören. Jetzt legen die schwedischen Ballerexperten nach. "The Darkness" basiert auf der gleichnamigen Comicreihe und hat mit Jackie Estacado einen höchst bizarren Charakter zum Helden. Der professionelle Mafiakiller verfügt nämlich über dunkle Kräfte, die ihn im Kampf gegen feindliche Gangsterhorden und Polizeikommandos zur übermächtigen Tötungsmaschine machen. Auf Knopfdruck schießen tentakelartige Arme aus Estacados Körper, mit denen sich anstürmende Zweibeiner und selbst schwere Automobile problemlos packen und durch die Gegend schleudern lassen. Auch kann der sinistere Henker eine Horde bössartiger Dämonen beschwören, welche sich alsdann mit Hämmern und Sägen auf Jackies Feinde stürzen. Ende des Jahres soll der Höllentrip erscheinen..



The Darkness

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Take 2

Preis: ca. 70 Euro



▲ **SCHAURIG:** Je dunkler die Umgebung, desto effektiver kann der Held seine höllischen Kräfte einsetzen.



▲ **GUTE ELBEN, SCHLECHTE ELBEN:** In der Welt von Elveon herrscht Krieg.

Kerker & Drachen

ELVEON

PC

Xbox360

► Weltpremiere auf der Games Convention: Im Rahmen der Leipziger Spielemesse wird "Elveon", das Fantasy-Spektakel von 10Tacles slowakischer Entwicklungsabteilung, zum ersten Mal spielbar sein. Das viel versprechende Polygon-Märchen entführt Sie in eine grafisch prächtige Mittelalterwelt im Tolkien-Stil. Spielerisch legen die osteuropäischen Macher besonderen Wert auf ein ausgefeiltes Kampfsystem. Als angehender Elben-Held stehen Ihnen die Waffengattungen Schwert, Bogen und Lanze zur Verfügung, die sich jeweils völlig unterschiedlich einsetzen lassen und über eine Fülle individueller Manöver verfügen. PC- und Xbox360-Besitzer mit einem Faible für westliche Fantasy sollten sich das "Elveon"-Probierpiel auf der GC (Halle 3, Stand B20) auf keinen Fall entgehen lassen.



Elveon

Erscheint: 2007

Hersteller: 10tacle

Preis: ca. 60 Euro

Zurück zu den Wurzeln

BAPHOMET'S FLUCH 4

PC



▲ **TYPISCH:** Unser Held George Stobbard (rechts) legt sich mal wieder mit den Cops an.

► Teil vier der Adventure-Serie steht in der Startlöchern und wir dürfen eine fast fertige Version anspielen. Von der misslungenen direkten Steuerung des Vorgängers hat man sich getrennt, das gute alte Point'n'Click-System kommt wieder zum Einsatz. Hilfen wie bei "Geheimakte Tunguska" (S. 66) gibt's hier aber nicht. Dafür ist die Grafik in 3D und erlaubt so Kamerafahrten innerhalb der Szenen. Trotzdem wirkt das Ganze noch immer etwas statisch und nicht so filmreif, wie wir uns das gewünscht hätten. Schön ist aber die Prise Humor, mit der viele Dialoge gewürzt sind und die der Serie schon immer ihren unverwechselbaren Charme verliehen hat. Ein Test von "Baphomet's Fluch" folgt im nächsten Heft.



Baphomet's Fluch 4

Erscheint: Sep. 2006

Hersteller: THQ

Preis: ca. 45 Euro

NUMMERNREVUE

DAS WELTBERÜHMTE "STAR WARS"-UNIVERSUM IN ZAHLEN:

1984 erschien mit "Rescue on Fractalus" das erste von Lucasfilm produzierte Spiel.

1977 kam der erste "Krieg der Sterne"-Film in die amerikanischen Kinos.

85 Prozent aller veröffentlichten "Star Wars"-Spiele waren Lizenzmüll.

12 Teile sollte die Kinoreihe laut Erfinder George Lucas ursprünglich haben.

4,3 Milliarden Dollar haben alle sechs "Star Wars"-Filme insgesamt weltweit eingespielt.

1 "Star Wars"-Spiel für die Next-Generation-Konsolen befindet sich in Arbeit.





DUELL DES MONATS

NINETY-NINE NIGHTS

gegen

9 1/2 WOCHEN



Titanischer kann ein Zweikampf kaum sein: Fanatische Nippon-Krieger treffen auf apathische Beischlaf-Tiger. Gewalt contra Sex, Asien contra Amerika – wer wird die Games-Aktuell-Schlacht für sich entscheiden?

Die Macher

Tetsuya Mizuguchi, der Erfinder des Kult-Hits "Rez"
Vorteil: Ninety-Nine Nights

Adrian Lyne, auch Regisseur des Hupfdohlen-Dramas "Flashdance"



Geistige Verwandte

Das Fließband-Gemetzel "Dynasty Warriors" – mit 1.231 Soldaten

Der Pimper-Thriller "Wilde Orchidee" – mit Mickey Rourke!

Vorteil: 9 1/2 Wochen

Hauptdarsteller

Die tapfere Kämpferin Inphy und der androgyne Kämpfer Myflee

Die damals noch scharfe Kim Basinger und der heute noch fiese M. Rourke
Vorteil: 9 1/2 Wochen



Beste Szene

Tausende Gegner werden von einer gigantischen Spezialattacke umgehauen

Tausende männliche Kinobesucher werden von Kim Basingers Strip umgehauen
Vorteil: 9 1/2 Wochen



DER SIEGER: 9 1/2 WOCHEN

Trotz schwachem Beginn fährt der Erotikstreifen letztlich einen klaren Sieg gegen das Japano-Geschnetel ein. Die Tatsache, dass unsere Redaktion nur aus Männern besteht, könnte aber ein wenig Einfluss auf den Duellausgang gehabt haben.

Hochgeschwindigkeits-Igel

SONIC WILD FIRE

Wii

Seit nunmehr zehn Jahren steht Segas Stacheltier Sonic für rasante Jump'n'Run-Kost jenseits der Schallmauer. Für Wii setzen die Japaner noch einen drauf. Rätsel- oder Adventure-Einlagen suchen Sie in "Wild Fire" vergebens. Auf Nintendos neuer Konsole steht kompromissloser Geschwindigkeitsrausch im Zentrum des pfeilschnellen Geschehens. Der blaue Igel flitzt autonom über aberwitzige Hindernisparcours. Mit reaktionsschnellen Dreh- und Kippbewegungen weichen Sie dabei umstürzenden Säulen und fiesen Speerfallen aus oder springen im richtigen Augenblick über tiefe Abgründe.



Sonic Wild Fire

Hersteller: Sega

Erscheint: 4. Quartal 2006

Preis: ca. 60 Euro



▲ **DER BLAUE BLITZ:** Sonics exklusiver Wii-Einsatz wird ganz auf die Steuerungsmöglichkeiten des neuartigen Controllers zugeschnitten – wir sind gespannt!

Spare mit im Premium Club!
Und als Bonus erhältst Du 10 Frei-SMS

Zum Bestellen sende
VGL + Best.Nr. an die

87555*

Sende **VGL + Best.-Nr. an**
0900 560330
z.B. VGL 43250

Sende **VGL + Best.-Nr. an:**
914*
z.B. VGL 43250

*Generell: present in Ab-Media 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl. V. Leistung und T. Sp. sowie GPRS Kosten deiner Mobilfunkanbieter. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 0900 560330. Mindestens 10 Jahre. Mit Abschluss eines Abos akzeptierst du unsere Info auf neue Werte. Stop-Hotline: Sendung WETOP an die 0900 560330. KdSt und HSt unter www.gigahandy.de. *Toll-free mit Gesch. eines Abos. Nach Kündigung des Abos verlässt die Free-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/werben (GdL nur in Deutschland).

Glücksgefühle

EROTIK VIDEOS

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263)
SIEHE DAME BEZUGSANGABE LITTING



EROTIK LOGOS

FÜR HANDYS MIT FULLSCREEN
SIEHE DAME BEZUGSANGABE LITTING



DEIN PERSÖNLICHES STERNZEICHEN LOGO



DISPLAY LOGOS



ANIMIERTE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



Sende eine SMS mit: **VGL + Bestellnummer** und einem Namen an **87555***

WWW.GIGAHANDY.DE

NINTENDO-NEWS

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Midways unwerstliche Abrissorgie kommt Ende des Jahres auch für Nintendo Wii. Zu den altbekannten Monstern Ralph, Lizzie und George gesellen sich exklusiv zehn neue XXL-Kreaturen mit individuellen Moves. Im Winter werden Chicago, Hongkong und Co dem Erdboden gleichgemacht! ++



▲ **FRUST:** Wo die Rampage-Bestien zuschlagen, kommt die Müllabfuhr.

CALL OF DUTY 3

Schöne Überraschung für angehende Wii-Besitzer: Activisions Weltkriegs-Schießerei soll rechtzeitig zum Systemstart der neuen Nintendo-Konsole in den Handel kommen. Wann genau das sein wird, ist leider noch nicht bekannt. ++

Ring frei

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007

PS2

Xbox360

Alle Jahre wieder erfreut Hersteller THQ die Wrestling-Fangemeinde mit Konsolennadaptionen des showlastigen Prügel-sports. Der anstehende 2007er-Ableger beschreitet neue Wege – zumindest was die Steuerung anbelangt. Künftig führen Sie die Kampfmanöver der digitalen Fleischberge nämlich nicht mehr mittels unterschiedlicher Button-Kombinationen aus. Stattdessen werden die wuchtigen Hebe-, Schlag- und Trittvationen nun via rechtem Analog-Stick eingegeben. Je nachdem, wie Ihr Athlet gerade zum Gegner steht, ändert sich dabei das Repertoire der verfügbaren Attacken. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit geht die unkonventionelle Steuerung gut von der Hand. Darüber hinaus steckt Entwickler Yukes auch das Waffenarsenal mächtig auf. Vom traditionellen Klappstuhl über Fan-Schilder bis hin zu Abspernpollern darf so ziemlich alles zweckentfremdet werden, was blaue Beulenpest verspricht.



WWE SmackDown! vs. RAW 2007
Erscheint: November 2006

Hersteller: THQ
Preis: ca. 60 Euro



▲ **BIS EINER HEULT:** Waschappen und Weichling haben in der WWE nichts verloren.

Mitmachkarte
auf Seite 27
ausfüllen und
GEWINNEN!

CAPCOM®
GEWINNSPIEL

8x

Poster



8x

Face Plate

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir in dieser Ausgabe acht gruselig-gute Fanpakete zum Zombieknaller "Dead Rising"!



8x

Xbox360-Spiel

Fensteraufkleber

8x



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

TOP
SECRET!

FRISCHE PRINZENROLLE

Auch wenn die Erfinder von "Prince of Persia" gerade mit der Produktion von "Assassin's Creed" beschäftigt sind – der persische Thronfolger kommt garantiert zurück! Ein anderes Ubisoft-Team arbeitet bereits an dem Next-Generation-Debut der hochklassigen Serie. Release für PS3 und Xbox360: Weihnachten 2007.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Trotz der nicht gerade berauschenden Verkaufszahlen von "The Two Thrones" wäre es überraschend, wenn Ubisoft eine solche berühmte Marke verstauben lassen würde. Wir rechnen mit einer Ankündigung des neuen "Prince of Persia"-Teils Anfang kommenden Jahres.

ROLLENSPIEL-RÜCKKEHR

Während Xbox360-Abenteurer bereits seit Monaten durch die famose Spielwelt von "The Elder Scrolls IV: Oblivion" spazieren, müssen sich angehende PS3-Besitzer noch gedulden. Bethesda werkelt bereits an der Umsetzung des RPG-Knallers und will das leicht aufgebohrte Spiel noch in diesem Jahr in den Handel bringen.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Immer mal wieder tauchte eine PS3-Version von "Oblivion" auf amerikanischen Händlerlisten auf. Wir gehen deshalb davon aus, dass es tatsächlich eine Umsetzung geben wird. Dass die dann besser aussehen wird als das Xbox360-Original, bezweifeln wir allerdings.

COMEBACK DER CYBERMENSCHEN

Videospiel-Veteranen erinnern sich sicherlich noch an den Klassiker "Syndicate" aus dem Hause Bullfrog. Und was soll ich Ihnen sagen: Electronic Arts, der aktuelle Rechteinhaber, plant endlich eine Fortsetzung des genialen Sci-Fi-Thrillers. Allerdings wird das Revival deutlich actionreicher ausfallen als das Original.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Eine neuzeitliche Episode von "Syndicate"? Die Games-Aktuell-Redakteure wären ausnahmslos begeistert! Allerdings muss man sich vor Augen führen, dass der Markenname heute nicht mehr besonders bekannt ist und EA selten Risiken eingeht.

Recycling nach Maß

FAR CRY

Wii

► Neben dem exklusiven "Red Steel" hat Ubisoft noch einen weiteren Ego-Shooter für Nintendos GameCube-Nachfolger in der Pipeline. Bei der Wii-Version von "Far Cry" handelt es sich allerdings nicht um eine simple Umsetzung des PC-Originals. Vielmehr basiert das kommende Inselabenteuer auf der Erweiterung "Instincts Evolution" für Xbox360 und wird um zusätzliche Handlungsstränge, neue Waffen und Figuren erweitert. Auch wird die Steuerung an die Möglichkeiten des innovativen Controllers angepasst. Mit der Wii-Fernbedienung können Sie unter anderem zielen, im Nahkampf zuschlagen, realitätsnah Granaten werfen und vorsichtig über schmale Stege balancieren. Hört sich nach einem Spielerlebnis an, das auch Kennern der Serie mächtig Laune machen dürfte.

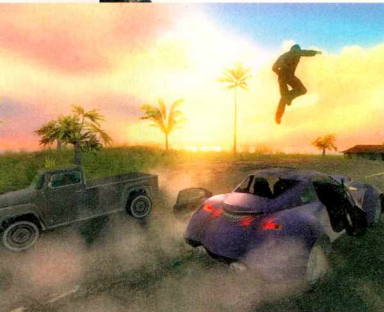


Far Cry
Erscheint: 3. Quartal 2006

Hersteller: Ubisoft
Preis: ca. 60 Euro



▲ TROPENTRAUM: Ob Far Cry für Wii der Xbox360-Version (Bild) grafisch das Wasser reichen kann, bleibt abzuwarten.



▲ VIELSEITIG EINSETZBAR: Rico springt von einem fahrenden Vehikel zum anderen oder düst auf einem Jet-Ski über Fluss und Meer.

Eine Insel mit zwei Kartellen
JUST CAUSE

PC PS2 Xbox360

► Gestählte Brust, wehende Matte, markantes Kinn und eis-kalter Blick – Vorzeig-Agent Rico Rodriguez spielt die Hauptrolle in Eidos' kommendem Action-Hit "Just Cause". Ort des Geschehens ist eine gewaltige, offene Inselandschaft, die ein wenig an Kuba erinnert. Hier kämpft Rico zusammen mit Rebellen gegen die gnadenlosen Machthaber. Anhand einer weit fortgeschrittenen Version konnten wir uns bereits von der Qualität des potenziellen "GTA"-Rivalen überzeugen. Im

Vergleich fällt auf, dass die Action deutlich spektakulärer inszeniert wird als beim Rockstar-Konkurrenten. So hakt sich Rico in einer Szene mit dem Enterhaken an eine Stoßstange, öffnet dann seinen Fallschirm und lässt sich in die Lüfte hieven, von wo aus er die Bösewichter ins Visier nimmt. Und wenn Rico aus einem Flugzeug springt und sich, in der Luft segelnd, einen Bösewicht schnappt, fühlt man sich wie im Kino. Vielfach wird bei "Just Cause" groß geschrieben: In einem Agentenboot jagt Rico an den Stränden entlang, im Hubschrauber fliegt er über die Insel. Es gibt auch ulkige Vehikel wie einen fahrbaren Rasenmäher, mit dem Rico über Drogenfelder rattert. Auf Xbox360 und PC fiel vor allem die hohe Geschwindigkeit auf, mit der wir durch die Pampas düsten. Selbst in luftigen Höhen geriet die Grafik kaum ins Stocken, und das bei Next-Gen-typisch hohem Detailgrad.



Just Cause
Erscheint: 22. September 2006

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 60 Euro

DAS ZITAT
DES MONATS

// Sterben ist nicht
länger ein Ärgernis ...
es macht Spaß! //



Der Anzeigentext für den Ego-Shooter "Prey" schrammt haarscharf an der Geschmacklosigkeit vorbei.



► SZENE-NEWS

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

KOMMENTAR

Colin Gäbel
Autor
Games Aktuell



Sinnvolle Entscheidung



▲ BEFÜRWORTET NEUE E3: ESA-Präsident Doug Lowenstein.

Die Messeleitung zieht die Notbremse. Der E3 steht die grundlegendste Veränderung ihrer zwölfjährigen Geschichte bevor. Bei Tee und Gebäck in gediegener Hotelatmosphäre die Hits von morgen anzocken! Keine Möchtegern-Playmates mehr, die einem süß lächelnd irgendwelche Werbezettel in die Hand drücken, und ebenso wenig heißere Kehlen, die vom verlorenen Kampf gegen die dezibelstarke Lärmkulisse zeugen! All das wird sich manch erfahrener Messegänger kaum vorstellen können, schließlich gilt die E3 bei vielen Besuchern als DIE Party des Jahres!

Und genau hier liegt das Problem. Bei all dem Show-Brimborium gerät nämlich zusehends in Vergessenheit, wozu es auf der E3 eigentlich geht. Und das sind nun einmal Video- und Computerspiele. Die Software-Schaffenden präsentieren ihre Produkte den Medienvertretern und die geben ihr Wissen an die Endverbraucher weiter – das ist, zumindest auf unsere Zunft bezogen, vereinfacht formuliert Zweck der Übung. Tatsächlich erinnert die Messe aber eher an einen Wochenmarkt: Wer den größten Stand hat und am lautesten brüllt, bekommt die meiste Aufmerksamkeiten. Doch genau diesen Aufwand können (und wollen) sich vor allem viele kleinere Hersteller nicht leisten. Auch große Publisher grübeln mehr und mehr über das Kosten-Nutzen-Verhältnis ihrer Auftritte.

Eine E3, die sich wieder mehr auf die Spiele als solche beschränkt, hätte für alle Beteiligten nur Vorteile. Die Hersteller würden Kosten sparen, wir Schreiberlinge könnten uns intensiver mit den Titeln auseinandersetzen und Sie bekämen einen besseren Eindruck von dem, was in Zukunft geckozt wird. Klingt nicht übel, oder?

E3 IM UMBRUCH

Protzige Messestände, Lautstärkepegel wie im Fußballstadion, tausende Demo-Stationen mit den neuesten Games und eine unüberschaubare Menschenmasse, die sich durch die engen Hallengänge schiebt – so präsentiert sich die wichtigste Video- und Computerspielmesse E3 Jahr für Jahr. Bis jetzt zumindest, denn wie Doug Lowenstein, Präsident der U.S.-Software-Vereinigung ESA, kürzlich ankündigte, soll die E3 künftig auf eine Fach- und Infoveranstaltung für ausgewählte Branchen- und Medienvertreter zurückgeschrumpft werden. Vor allem kleineren Herstellern wuchsen die Kosten für einen konkurrenzfähigen E3-Auftritt mittlerweile über den Kopf. Die E3 sei im Laufe der Jahre mehr und mehr zu einer marktschreierischen Werbeshow geworden, deren Sinn vielen Ausstellern inzwischen zweifelhaft erscheine. So wird die E3 ab sofort nicht mehr im riesigen Convention Centre, sondern in kleinerem Rahmen in Hotels stattfinden. Dort sollen sich handverlesene Gäste in entspannter Atmosphäre über die neuesten Trends der Szene austauschen. Als Termin wird statt Mai nun Juli angegeben.

GAMES AKTUELL MEINT:

Eine kleinere Messe werden sicher viele Hersteller begrüßen. Aus Angst, im Spiele-Overkill der E3 unterzugehen, veranstalten ohnehin von Jahr zu Jahr immer mehr Publisher eigene Events, auf denen ungestört das eigene Software-Portfolio präsentiert werden kann. Noch gilt die E3 als wichtigste Präsentationsplattform der Branche. Um ihr diese Position auch künftig zu sichern und gleichzeitig weniger finanzstarken Entwicklungsländern einen überzeugenden, konkurrenzfähigen Auftritt zu ermöglichen, ist eine Versklankung auf jeden Fall wünschenswert.

SCENE-TICKER

Unter neuer Führung: Mitte Juli hat Thomas Zeitner bei Electronic Arts Deutschland die Nachfolge von Geschäftsführer Jörg Trouvain angetreten. Der 42-jährige Zeitner ist seit 2002 bei EA tätig, zuvor lenkte er die Geschicke von Sega Deutschland und war bei Sonys hiesiger Computer-Entertain-



▲ VIELE SPIELE, VIELE SPIELER: Auf der E3 in LA tummeln sich von Jahr zu Jahr mehr Besucher – jetzt soll die Megamesse radikal verkleinert werden.

NINTENDO AUF ERFOLGSKURS

Nintendo hat im ersten Quartal des laufenden Geschäftsjahres einen Nettogewinnzuwachs von zehn Prozent gegenüber dem Vorjahr erzielen können. Der Umsatz stieg gar um etwa 85 Prozent. Die Zahlen seien dem guten Geschäft mit DS-Hard- und Software zu verdanken. Innerhalb von 20 Monaten seit Markteinführung habe sich das Handheld weltweit mehr als zehn Millionen Mal verkauft – rekordverdächtig!

GAMES AKTUELL MEINT:

Nintendos Vorhaben, neue Käuferschichten zu erreichen, ist geglückt. Alleine auf dem japanischen Markt, wo nur noch wenige Spiele die Millionen-grenze durchbrechen, konnten sich untypische Konzepte die "Gehirnjogging"-Serie oder "Animal Crossing" jeweils weit über zwei Millionen Mal verkaufen. Ein Erfolg, der sicher so manch anderen Hersteller zum Umdenken anregt.



▲ RIESENERFOLG: Läutet Dr. Kawashima eine neue Videospielära ein?

UBISOFT ÜBERNIMMT DRIVER

Für etwa 17 Millionen Euro hat Ubisoft Konkurrent Atari die Rechte an der Marke "Driver" abgekauft. Mit der Lizenz hat der Publisher auch gleich das gesamte Entwicklerstudio Reflections übernommen, welches bislang für alle Folgen der Gangstergeschichte verantwortlich zeichnete.

GAMES AKTUELL MEINT:

Auch wenn die "Driver"-Serie viel von ihrem einstigen Glanz verloren hat, ist Ubisoft zu gratulieren. Mehr als 14 Millionen verkaufte Einheiten weltweit zeigen, dass die Fans die Crime-Saga noch nicht abgeschrieben haben. Und wenn es jemandem gelingt, die angeschlagene Reihe spielerisch wieder auf Erfolgskurs zu bringen, dann ist es Ubisoft. Schließlich haben sich die Franzosen mit hervorragenden Eigenentwicklungen wie "Splinter Cell" oder "Prince of Persia" in den letzten Jahren zum international angesehenen Spitzenhersteller gemauert.



▲ CRIME-COMEBACK: Hoffentlich kriegen die Franzosen Driver wieder hin.



JUST CAUSE

Ab 22.09.2006 im Handel.

www.justcausegame.com



avalanche
STUDIOS



PlayStation 2

XBOX

XBOX 360

PC DVD ROM

EIDOS

Just Cause™ © 2006 Eidos Interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the SCI Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved. "PS" and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

SO GEHT'S

Sie wollen Mitglied der genialen Entertainment-Community von Cynamite.de werden? Nichts leichter als das! Surfen Sie auf www.cynamite.de und registrieren Sie sich am besten gleich – gratis.

Registrierte User haben viele Vorteile: kostenlose Nachrichten mit anderen Usern austauschen, eine eigene Homepage, Clubs, Blogs, Bildergalerie und so weiter. Außerdem dürfen nur registrierte User Wertungen abgeben und Artikel schreiben. Den praktischen Tracker gibt's obendrauf – der informiert Sie sofort, wenn es etwas Neues zu Ihren gewählten Themen, Spielen, Blogs, Downloads etc. gibt.

Online-Infoplus: Ab 21. August veröffentlicht die Games-Aktuell-Redaktion auf www.cynamite.de zusätzliche Inhalte zu den Heftartikeln!

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Klicken Sie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten

CLUB-MITGLIEDER

- Sara Ste...
- Emilyjin...
- Angsthas...
- Alle anzeigen

INDEX **HILFE**

- HOME
- News
- Vorschauen
- Tests
- Specials
- Tipps&Tricks
- Downloads
- Hardware
- Terminkalender
- Charts
- Foren
- Clubs
- Community
- Mein Profil
- Meine Nachrichten
- Meine Freunde
- Meine Mitspieler
- Meine Clubs
- Meine Blogs
- Meine Sammlung
- Meine Interessen
- Meine Beiträge
- Mein Kalender

CYNAMITE.DE

Ab jetzt stehen Sie im Mittelpunkt: Spiele testen, Clubs gründen, Blogs schreiben, mit anderen fachsimpeln – unsere einzigartige Entertainment-Community macht's möglich!

Am 21. August startet Cynamite.de – und Sie können Mitglied dieser bunten Community werden! Unter www.cynamite.de finden Sie nicht nur täglich brandaktuelle Berichte, Bilder und Videos aus der Games-Aktuell-Redaktion, sondern vor allem auch tausende von gleich Gesinnten.

Sie wollen selbst ein Spiel testen? Kein Problem! Sie wollen den ultimativen "Tekken"-Fancub gründen? Nur zu! Ihre Freunde sollen

wissen, wie lange Sie gestern Nacht wieder gezoxt haben? Schreiben Sie es in Ihrem Blog!

Cynamite.de ist das Entertainment-Netzwerk, das Spieler miteinander verbindet – und das Spielern endlich eine Plattform gibt, um selbst aktiv zu werden: Artikel schreiben, Wertungen vergeben, eigene Blogs verfassen, unendlich viele Clubs zu allen möglichen (und unmöglichen) Themen gründen, die persönliche Spielesammlung präsentieren,

Games und DVDs tauschen. Die Möglichkeiten auf Cynamite.de sind schier grenzenlos.

MITMACHEN LOHNT SICH!

Auf www.cynamite.de finden Sie das gesamte Spektrum der Unterhaltungsbranche: Von PlayStation2 und PS3 über die anderen Konsolen von Microsoft und Nintendo bis hin zu PC-Spielen und DVDs reicht das Angebot. Eine ausgefeilte Suchfunktion hilft Ihnen, unter den tausenden von

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Vertrag: Konrad Impressum: Map

NEWS **VORSCHAUEN** **TESTS** **SPECIALS** **TIPPS&TRICKS** **DOWNLOADS** **HARDWARE** **TERMIKALENDER** **CHARTS** **FOREN** **CLUBS** **COMMUNITY**

SUCHE **Alle Bereiche** **EXISTIERENDE SUCHE**

HERZLICH WILLKOMMEN FLORIAN STANG! **LOGIN**

HOME

HIGHLIGHTS

Tony Hawk's American Wasteland
Im mittlerweile sechsten Teil der Tony Hawk's-Reihe erkunden ...

Im mittlerweile sechsten Teil der Tony Hawk's-Reihe erkunden Sie ganz Los Angeles – obwohl mit dem Board als auch auf dem BMX

MEINE NACHRICHTEN **MEIN PROFIL** **HILFE**

USERPROFIL

Lord of War - Hand der Tode
Laser-Vorschau
DVD
Alte Seite

03.08.2006
World of Warcraft | Laser-Tipps&Tricks

Ein Geniestreich
Verfasst am: 03.08.2006, 21:15h

▲ MY ENTERTAINMENT NETWORK: Cynamite.de bietet mehr als nur redaktionelle Berichte, denn hier stehen Sie im Mittelpunkt!

PROFIL **FREUNDE** **BLOGS** **CLUBS** **INTERESSEN** **BETRÄGE** **SAMMLUNG**

BLOGS

Affenstarkes Spiel
Verfasst am: 03.08.2006, 22:15h

Sex!
Verfasst am: 03.08.2006, 21:15h

Ein Geniestreich
Verfasst am: 03.08.2006, 21:15h

Wenn ihr dachtet, Cynamite macht nichtig - bahnanbahn, dann habt ihr Euch aber geschnitten. Das total ultragegenständliche Browsergame Monkey Kick-Off macht noch viel schöner!

[\[URL: http://www.tobias.com/money-kick-off.php?start\]](http://www.tobias.com/money-kick-off.php?start) Volle geniale Link-Funktion, danke ...

Wenn es für ein Tag 500000000 bin ich erst dabei, und schon ist Level 5 erreicht. Der Hammer.

Dennicht in meinem Blog: [Cynamite-Powerinvening](http://www.cynamite.de) leicht gemacht! M...

▲ VOLL IM TREND: In Ihrem persönlichen Blog können Sie sogar Bilder veröffentlichen!

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Verlag | Kontakt | Impressum | Magazine

HOME | PC | XBOX | XBOX 360 | PS2 | PS3 | PSP | Wii | Gamecube | Nintendo DS | GBA | DVD

NEWS | VORSCHAUEN | TESTS | SPECIALS | TIPS&TRICKS | DOWNLOADS | HARDWARE | TERMINALKALENDER | CHARTS | FORUM | CLUBS | COMMUNITY

Suche:

HEUTZIG WILL KOMMEN FOLGEND STANGL

MEINE NACHRICHTEN (14) MEIN PROFIL

USERPROFIL

User: Dapfel
Level: 10 Punkte aktuell: 10000
Anmeldedat: 03.09.2006
Letzter Besuch: 05.09.2006, 19:31 Uhr

Tracker

02.09.2006
Lord of War - Händler des Todes | Lesar-Vorschau
DVD
Alicante Sahne

03.09.2006
World of Warcraft | Lesar-Tippstrick
PC
Blizzard auf die Palme bringen

02.09.2006
FIFA 06 | Lesar-Vorschau
PC
Tit

03.09.2006
WURSTCHER??? | Club-Blog
Hello Kitty

03.09.2006
Lord of War - Händler des Todes | Lesar-Vorschau
DVD
Mann totaler Shit

03.09.2006
Lord of War - Händler des Todes | Lesar-Vorschau
DVD
Hier kommt mein Testvortrag zu Lord of War - Händler des Todes

Neu in PlayStation 2

04.09.2006 Splinter Cell: Double Agent | Lesar-Vorschau
DVD
Ein im Netzwerk gespart

04.09.2006 Need for Speed: Carbon | Lesar-Vorschau
DVD
Ein im Netzwerk gespart

HOME - Clubs

XBOX

Headbanger's Ball Club
Wastler der Welt, schüttelst du es! Hier!
URL: headbanger_jak_cynamite.de
Angemeldet seit: 03.09.2006
Clubmitglieder: Insgesamt: 6 Online: 4
[Diesem Club beitreten] [Club tracken]

CLUB-ANKÜNDIGUNG

Alle über die beste Musik von gehen mit Schutz den Haar, Baby, es gibt Rest und der Rest ist ja bekanntlich heiß.

CLUB-JOURNAL

Tschä...
Verfasst am: 04.09.2006, 16:58h
Offenbar haben die Clubmitglieder gestern zu lange geschüttelt und erschöten sich heute vom Schlägel-Hirn-Trauma...

Ja wo bängen sie denn?
Verfasst am: 03.09.2006, 18:01h
Nicht so richtig viel los hier, oder? Ich dachte, Ihr wart voll das wilde Volk. So richtig mit Kaviarums und so.

CLUB-MITGLIEDER

Sara Ste...

Emilys...

ALLES IM BLICK

Artikel der Redaktion, brandneue Downloads, coole Clubs – wie soll man da die Übersicht behalten? Ganz einfach: Mit dem praktischen Tracker wählen Sie einfach die Spiele, User, Blogs oder Clubs aus, über die Sie ständig informiert werden wollen. Sobald sich dort etwas tut, schickt Ihnen Cynamite.de eine E-Mail oder eine Nachricht – selbstverständlich kostenlos!

PROFIL	NEWS PER E-MAIL	NEWS PER FB
Global Success Complete (PC)	☐	☐
Living Yui - Gold was better (Kette) (DVD)	☐	☐
FIFA 06 (PC)	☐	☐
FIFA 06 (Gamecube)	☐	☐
Half-Life 2 Episode 1 (PC)	☐	☐
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde (PC)	☐	☐
World of Warcraft (PC)	☐	☐
Need for Speed: Most Wanted (PC)	☐	☐
Lord of War - Händler des Todes (DVD)	☐	☐
Battlefield 2 (PC)	☐	☐
Battlefield 2 (PC)	☐	☐
Pray (PC)	☐	☐
Mad Catz Xbox360 Gamepad (Xbox 360)	☐	☐
Mad Catz Xbox360 Gamepad (PC)	☐	☐
Model of Honor: Heroes (PC)	☐	☐
CLUBS	NEWS PER E-MAIL	NEWS PER FB
Ellen Kitty	☐	☐
The Bookers	☐	☐

Farmer addresses

▲ IMMER AKTUELL: Der Tracker informiert Sie automatisch über alle gewünschten Themen.

▲ MITMACHEN, MITGESTALTEN: Clubs können Sie auf Cynamite.de zu jedem beliebigen Thema gründen: Spiele, Konsolen, Filme, Musik – Sie entscheiden!

getesteten Spielen das richtige zu finden. Ebenso einfach spüren Sie andere Spieler auf, die Sie in Ihre Freundesliste aufnehmen können, um mit ihnen über Ihre Lieblings-Games zu diskutieren. Oder Sie gründen einen Club, in dem Sie so richtig über die anderen Spiele-Plattformen ablästern.

Der Clou daran: Wer besonders aktiv ist, sammelt mehr Punkte als die anderen User (was die natürlich sehen können). So steigen Sie

schneller im Cynamite-Levelsystem auf und dürfen zum Beispiel ab Level zehn nicht nur Vorschauberichte und Tipps veröffentlichen, sondern auch echte Spieltests! Noch dazu gibt es immer dann, wenn Sie einen neuen Level erreichen, eine coole Überraschung – Ihr Engagement lohnt sich also doppelt!

BESTENS INFORMIERT

Wenn das alles zu stressig ist, der informiert sich einfach anhand der

Artikel von Cynamite.de über die neuesten Spiele und Trends. Brandheiße News, kompetente Tests, nützliche Cheats und exklusive Specials liefern neben der Games-Aktuell-Redaktion auch die Magazine PlayStation2 – Das offizielle Magazin, play THE PLAYSTATION, DVD VISION und PC PowerPlay. Wer also mal über den Tellerrand schauen will oder neue Hardware für seinen PC sucht, wird ebenfalls fündig. Besonders spannend: Heiße Infos, die es aus

Zeit- oder Platzgründen nicht mehr ins Heft schaffen, finden Sie dann auf Cynamite.de!

Zusätzlich bietet Cynamite.de redaktionelle Videos: News, Previews, Tests – immer von den Redakteuren persönlich kommentiert und zusammengestellt. Wir sind für Sie bei den Entwicklern und auf Spielerebenen, um Ihnen immer alles Wissenswerte aus in bewegten Bildern liefern zu können. Also: Surfen Sie mal vorbei, es lohnt sich!

fs ■

ENTERTAINMENT COMMUNITY

Suche nach:

50 Resultate

Wendel Blinden Blinden Blinden Blinden

PC XBOX XBOX 360 PS2 PS3 PSP Wii GAMECUBE NINTENDO DS GAMEBOY ADVANCE DVD

Genre

A Action
B Action-Adventure
C Action-Rennspiel
D Action-Rennspiel
E Action-Rennspiel
F Action-Rennspiel
G Action-Rennspiel
H Action-Rennspiel
I Action-Rennspiel
J Action-Rennspiel
K Action-Rennspiel
L Action-Rennspiel
M Action-Rennspiel
N Action-Rennspiel
O Action-Rennspiel
P Action-Rennspiel
Q Action-Rennspiel
R Action-Rennspiel
S Action-Rennspiel
T Action-Rennspiel
U Action-Rennspiel
V Action-Rennspiel
W Action-Rennspiel
X Action-Rennspiel
Y Action-Rennspiel
Z Action-Rennspiel

50 Resultate

Burnout 2 Plattform: PlayStation 2
Entwickler: ...
Preis in Euro: ...
Anzahl d. Mitglieder: ...
Wertung: ...

Burnout 3 Take Down Plattform: PlayStation 2
Entwickler: ...
Preis in Euro: ...
Anzahl d. Mitglieder: ...
Wertung: ...

Burnout Revenge Plattform: PlayStation 2
Entwickler: ...
Preis in Euro: ...
Anzahl d. Mitglieder: ...
Wertung: ...

▲ SO SCHNELL FINDEN SIE GLEICH GESINNTE: Einfach die coole Community-Suche benutzen.

INDEX HILFE

HOME - Community - X_DiGger_X

USERPROFIL

X_DiGger_X
Level: 4 Punkte: 595 von 948
Fortschritt:
Angemeldet seit: 27.07.2006
Letzter Besuch: 04.09.2006, 21:32 Uhr
Besucheranzahl: Insgesamt: 17 Heide: 0

[User melden] [User zu Freundesliste hinzufügen] [User in Club einladen]

NICKNAMES

Xbox Live
Nick: X_DiGger_X

PC Internet
Game: World of Warcraft, Nick: Trueblood, Clan: keiner, Server: Zerkel des Continus

PROFIL FREUNDE BLOGS CLUBS INTERESSEN BEITRÄGE SAMMLUNG

▲ PLATZ ZUM AUSSTOßEN: Auf www.cynamite.de kann sich jeder User seine ganz persönliche Homepage zusammenstellen.



CHARTS

Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktionscharts.



PC-CHARTS



1 TITAN QUEST

NEU Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: THQ

2 GUILD WARS: FACTIONS

NEU Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: NCsoft

3 PREY

NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: 2K Games

4 DIE SIMS 2

NEU Genre: Lebenssimulation Hersteller: Electronic Arts

5 RADSPORT MANAGER PRO 2006

NEU Genre: Manager-Simulation Hersteller: Crimson Cow

6 RISE & FALL

NEU Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Midway

7 THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

NEU Genre: Rollenspiel Hersteller: 2K Games

8 BATTLEFIELD 2

NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: Electronic Arts

9 HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

NEU Genre: Runden-Strategie Hersteller: Ubisoft

10 FLATOUT 2

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Eidos

PS2-CHARTS



1 FIFA FUSSBALL-WM 2006

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

2 AB DURCH DIE HECKE

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Activision

3 FIFA STREET 2

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

4 FIFA 06

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

5 DRAGON QUEST: REISE DES VERWUNSCHEN KÖNIGS

NEU Genre: Rollenspiel Hersteller: Koch Media

6 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

NEU Genre: Beat'em-Up Hersteller: Atari

7 TOURIST TROPHY

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Sony

8 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts

9 HITMAN: BLOOD MONEY

NEU Genre: Action Hersteller: Eidos

10 TOMB RAIDER: LEGEND

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

XBOX-CHARTS



1 FIFA FUSSBALL-WM 2006

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

2 FIFA 06

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

3 FIFA STREET 2

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

4 AB DURCH DIE HECKE

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Activision

5 HITMAN: BLOOD MONEY

NEU Genre: Action Hersteller: Eidos

6 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

NEU Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft

7 DER PATE

NEU Genre: Action Hersteller: Electronic Arts

8 PANZER ELITE ACTION

NEU Genre: Action Hersteller: Deep Silver

9 THE DA VINCI CODE – SAKRILEG

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: 2K Games

10 DTM RACE DRIVER

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Codemasters

XBOX360-CHARTS



1 PREY

NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: 2K Games

2 DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE 2

NEU Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Electronic Arts

3 MOTO GP 06

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: THQ

4 FIFA FUSSBALL-WM 2006

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

5 ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS

NEU Genre: Tischtennis Hersteller: Rockstar Games

6 THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

NEU Genre: Rollenspiel Hersteller: 2K Games

7 PROJECT GOTHAM RACING 3

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Microsoft

8 CHROMEHOOUNDS

NEU Genre: Action Hersteller: Sega

9 HITMAN: BLOOD MONEY

NEU Genre: Action Hersteller: Eidos

10 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

NEU Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Ubisoft

GAMECUBE-CHARTS



1 FIFA FUSBALL-WM 2006

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

2 AB DURCH DIE HECKE

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Activision

3 FIFA STREET 2

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

4 MARIO PARTY 7

NEU Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo

5 MARIO SMASH FOOTBALL

NEU Genre: Fußball Hersteller: Nintendo

6 POKÉMON XD

NEU Genre: Rollenspiel Hersteller: Nintendo

7 FIFA 06

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

8 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts

9 SONIC RIDERS

NEU Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sega

10 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

NEU Genre: Runden-Strategie Hersteller: Nintendo

REDAKTIONS-CHARTS



1 PREY

NEU System: PC Xbox 360

2 TITAN QUEST

NEU System: PC

3 FLATOUT 2

NEU System: PC PS2 Xbox

4 HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

NEU System: PC

5 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

NEU System: PC PS2 Xbox Xbox 360

6 PRO EVOLUTION SOCCER 5

NEU System: PS2 PS3 Xbox Xbox 360

7 TEST DRIVE: UNLIMITED

NEU System: PC PS2 Xbox Xbox 360

8 RESIDENT EVIL 4 (DT.)

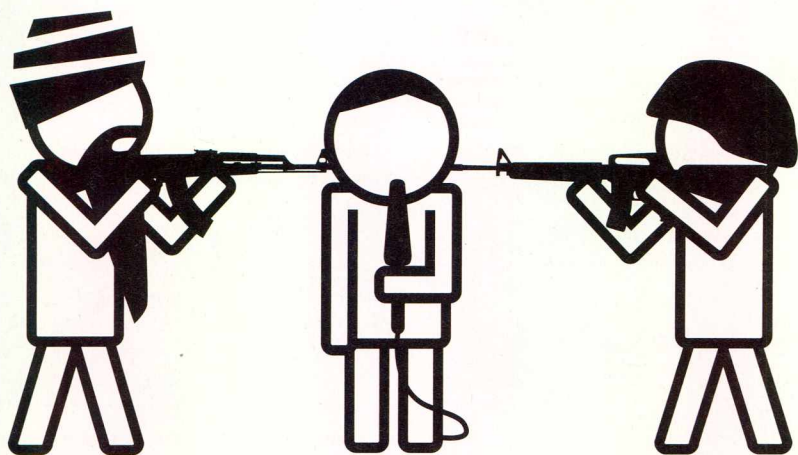
NEU System: PS2 GameCube

9 HITMAN: BLOOD MONEY

NEU System: PC PS2 Xbox Xbox 360

10 ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS

NEU System: Xbox 360



„DIE WAHRHEIT STIRBT ZUERST.“

www.jointtaskforce.de



Brillante Grafik und komplett zerstörbare Umgebung

Realistische Physik und dynamische Wittereffekte

Aktuelle Waffensysteme und Fahrzeuge



**Echtzeit-Taktik.
Aktuelle Krisen.
Embedded Journalists.**
Ab Herbst 2006 im Handel.



MOST WANTED

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

i zu Platz 03

Infos zum finalen Snake-Trip

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

PS3

Bei einem Besuch der diesjährigen Comic-Con in San Diego gab Hideo Kojima ein paar weitere – größtenteils technische – Details zum vierten 'Metal Gear Solid'-Abenteuer preis. So ist das Action-Adventure angeblich ein richtiger Speicherfresser. Schon alleine aus diesem Grund benötigen Snakes PS3-Auftritt eine Blu-ray-Disc als Datenträger. Auch die Manpower hinter dem Projekt sucht wohl ihresgleichen. Eine Zahl nannte Kojima nicht, aber es handelt sich seinen Angaben zufolge um das größte Team, das jemals an einem 'MGS'-Titel gearbeitet hat.

Auch scheint Sony großen Wert darauf zu legen, dass Konamis Prestige-Titel in 1080p laufen wird. Darüber hinaus wird bei Kojima Productions aktuell der Bewegungssensor des PS3-Pads probeweise im Spiel eingesetzt. Und das Wichtigste zum Schluss: Spielbar soll 'Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots' erstmals auf der E3 im nächsten Jahr sein.



▲ WARTETN AUF DEN EINSATZ:
Der stark gealterte Solid Snake.



UNREAL TOURNAMENT 2007

VORMONAT: PLATZ 1

PC PS3 Xbox360

Genre Ego-Shooter
Hersteller Midway
Erscheint 2. Quartal 2007
Info in Heft 06/2006



GRAND THEFT AUTO IV

VORMONAT: PLATZ 4

PS3 Xbox360

Genre Action
Hersteller Rockstar Games
Erscheint 17. Oktober 2007
Info in Heft 07/2006



METAL GEAR SOLID 4

VORMONAT: PLATZ 2

PS3

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



THE LEGEND OF ZELDA...

NEUEINSTIEG

GameCube Wii

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



HALO 3

VORMONAT: PLATZ 4

Xbox360

Genre Ego-Shooter
Hersteller Microsoft
Erscheint 2. Quartal 2007
Info in Heft 07/2006



CALL OF DUTY 3

NEUEINSTIEG

PS2 PS3 Xbox Xbox 360 Wii

Genre Ego-Shooter
Hersteller Activision
Erscheint 4. Quartal 2006
Info in Heft 07/2006



Hoffnung für Microsoft-Jünger

U. TOURNAMENT 2007

PC PS3 Xbox360

In jedem Gerücht steckt ein Fünkchen Wahrheit: Erst deutete ein Midway-Vertreter an, dass es eine Umsetzung für die Microsoft-Konsole geben werde. David Zucker, Geschäftsführer des Branchenriesen, bestätigte sodann, dass "UT 2007" für die Xbox360 erscheint. Fehlt nur noch eine förmliche Bekanntgabe durch Midway, um das Ganze offiziell zu machen.



Verlängerte Wartezeit

DOUBLE SPLINTER CELL: AGENT

PC PS2 Xbox Xbox 360 GameCube

Wer gehofft hat, schon im September mit Sam Fisher schleichen zu dürfen, wird enttäuscht. Ubisoft verschiebt den Erscheinungstermin auf Ende Oktober. Kleiner Trost: Auf www.splintercell.com versorgt der Hersteller wartende Fans mit zahlreichen Goodies wie frischen Screenshots, Artworks und der Möglichkeit, schon mal vorab in den Soundtrack reinzuhören.

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

● Die Platzierung dieses Spiels ist gleich geblieben
NEW 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

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

VORMONAT: PLATZ 9

PC	PS2	Xbox	Xbox 360	GameCube
Genre	Action-Adventure			
Hersteller	Ubisoft			
Erscheint	Oktober 2006			
Info in Heft	05/2006			



05

TEKKEN 6

VORMONAT: PLATZ 3

PS3	
Genre	Beat'em-Up
Hersteller	Sony
Erscheint	2007
Info in Heft	07/2006



09

FINAL FANTASY 12

VORMONAT: PLATZ 10

PS2	
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Enix
Erscheint	4. Quartal 2006
Info in Heft	07/2006



10

NEED FOR SPEED: CARBON

NEUEINSTIEG

PC	PS2	PS3	Xbox	GameCube
Genre	Action-Rennspiel			
Hersteller	Electronic Arts			
Erscheint	1. Quartal 2007			
Info in Heft	09/2006			



zu Platz 08

▲ KRIEGSTRAGIK AUF KINONIVEAU: Im dritten CoD-Teil wird Joel Goldsmith für die passende musikalischen Untermalung sorgen.

Bombast-Sound

CALL OF DUTY 3

PS3 GameCube Wii

Ohne angemessene musikalische Untermalung geht die Atmosphäre in jedem technisch noch so brillanten Spiel flöten. Für den nunmehr dritten Teil der WWII-Shooter-Saga "Call of Duty" hat Activision deshalb Joel Goldsmith, den Sohn des legendären "Star Trek"-Komponisten Jerry Goldsmith, engagiert. Joel, der vorrangig Scores für TV-Serien arrangiert, wurde bereits zwei Mal für den Emmy nominiert. Wer mal in seine Werke reinhören will, kann das auf Joels offizieller Webseite www.freecyde.com tun.



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: 20.09.2006

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 09/06"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT:

PLATFORM

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

ICH WARTEN AUF:

PLATFORM

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

- | | | |
|---|--|--|
| ☐ Action | ☐ Sport | ☐ Rennspiel |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Adventure | ☐ Taktik/Runden-Strategie |
| ☐ Simulation | ☐ Jump'n'Run | ☐ Beat'em-Up/Wrestling |
| ☐ Action-Adventure | ☐ Taktik-Shooter | ☐ 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 09/2006 teilnehmen.

SCREEN DES MONATS

Künftig stimmen wir Sie mit einem besonders hübschen oder spektakulären Screen auf den Vorschauteil ein.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
Entwickler (bekannt durch)	Timegate Studios Kohan

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

■ Ragdoll-Effekt

Die Kugel trifft den Terroristen an der Schulter, wodurch sein Arm nach hinten geschleudert wird. Realistisch geht der Feind in die Knie, ist aber noch kampffähig.

MEHR
INFOS UND
SCREENS
AB SEITE
40



INHALT

Destroy all Humans 2 42

F.E.A.R. 41

F.E.A.R.: Extraction Point 40

Fussball Manager 07 43

Half-Life 2: Episode Two 30

Lego Star Wars II 34

Medieval II: Total War 36

Need for Speed: Carbon 38



■ Künstliche Intelligenz

Der Gegner verharrt nicht stur an einer Stelle. Er nutzt das Deckungsfeuer seiner Kollegen und springt über das Gelände.



■ Explosion

Nach einer heftigen Detonation sausen brennende Teile durch die Gegend. Das grollendernde Feuer erhellt die Umgebung.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO



▲ SEITE 30: Nach der Flucht aus City 17 warten Waldgebiete und Mini-Dreibeiner auf Gordon und Alyx. Gut, dass unsere Helden wider der Unterstützung von den Vortigaunt-Aliens bekommen.

LEGO STAR WARS II



▲ SEITE 34: Das Bauklötzchen-Imperium schlägt zurück. In einem lustigen Modus basteln Sie Figuren aus Teilen von Darth Vader, Prinzessin Leia und allen anderen Charakteren.

UNSER EINSCHÄTZUNGSKASTEN

□ THERMOMETER

Der Temperaturmesser gibt anhand des Balkens unsere Einschätzung wieder. Sehr gute Vorversionen erzeugen bei uns Hitzewallungen. Ist der Erstdruck aber nur befriedigend, bleiben wir relativ cool.

□ HEISS & KALT

Welche Spielelemente sind viel versprechend, was gefällt uns noch gar nicht? Hier fassen wir die Pro- und Contra-Punkte für Sie zusammen.

□ EINSCHÄTZUNG & FAZIT

Das Spiel bekommt gewissermaßen ein Halbjahreszeugnis ausgestellt. Da wir keine Hellscheiter sind, kann sich an der Note bis zum Test natürlich noch etwas ändern.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Atmosphäre großartig ist
- ▲ der Karriere-Modus motiviert viele Extras versteckt sind
- ▲ das Spiel fantastisch aussieht

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ der Held so gay wirkt
- es noch sooo lange dauert bis das Spiel bei uns erscheint



★★★★★ GAMES

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Die vielen frischen Ideen dürften Final Fantasy XII zum besten Teil der ganzen Serie machen.



FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	Valve Half-Life 2, Counter-Strike: Source

- ▶ Weitläufigere Areale, zum Beispiel ein Waldgebiet
- ▶ Neue Gegner wie die Mini-Dreibeiner
- ▶ Erweitertes Waffenarsenal
- ▶ Weiter verbesserte Source-Engine mit zusätzlichen Partikeleffekten

Internet
www.steampowered.com

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	4. Q. 2006 – 25 €	erscheint nicht	4. Q. 2006 – 60 €		4. Q. 2006 – 60 €	ersch. nicht	ersch. nicht

Valve scheint Überraschungen zu lieben. Episode Two kommt im Bundle mit zwei weiteren Krachern – auch für Next-Gen-Konsolen!

Stolz wie Oskar war der schüchterne Gordon Freeman am Ende von "Episode One". Ganz heldenhaft ballerte er im Bahnhof dem riesigen Strider die Gelenkschmiere aus den Stelzen. "Gut gemacht!", über das Lob seiner Partnerin Alyx freute sich Gordon aufrichtig. Mit dem letzten Zug verließ das Paar Hals über Kopf City 17 – auf Nimmerwiedersehen?

RAUS INS GRÜNE

Viele bleihaltige Stunden haben wir in der wenig einladenden Stadt mit

der riesigen Zitadelle verbracht. Das hat gereicht. In "Episode Two" sagen wir City 17 ein für alle Mal Adieu. Wir flüchten mit der Eisenbahn, und hinter uns scheint die Welt unterzugehen. Der Himmel verdunkelt sich in Sekundenschnelle, eine riesige Rauchwolke steigt über der zerstörten Metropole auf. Geisterhafte Wesen verfolgen unseren Zug.

Bei der Fahrt über eine Brücke stürzt das Bauwerk ein. Gordon und Alyx springen im letzten Moment aus dem Wagon und können sich gerade

nach am Gerüst festhalten. Ob die geheimnisvollen Geister schuld am Einsturz sind, wollte uns Valve-Boss Gabe Newell auf einer Präsentation in San Francisco zwar nicht verraten, doch dafür offenbarte er uns einige neue Umgebungen: Diesmal kämpfen wir uns durch ein großes Waldgebiet, durchkämmen ein verlassenes Fabrikgelände und gruseln uns in einem geheimnisvollen Höhlensystem. Insgesamt sollen die Abschnitte weitläufiger ausfallen als noch in der ersten Episode.



▲ **BEDROHLICH:** Gordon und Alyx haben City 17 gerade noch rechtzeitig verlassen. Die dunklen Wolken im Hintergrund verheißen nichts Gutes. (PC)



▲ **GESPENSTISCH:** Alle Wege zurück in die Stadt werden wie von Geisterhand zerstört. Die Stahlpfeiler der Brücke scheinen sich in Gummi zu verwandeln. (PC)

Gut Ding will.... "Half-Life" erschien 1998, Teil zwei Ende 2004. Lässt sich Valve wieder so viel Zeit, erscheint "Half-Life 3" erst im nächsten Jahrzehnt.



▲ **LEBENSGEFÄHRLICH:** Während die Eisenbahnwagons in die Tiefe stürzen, kann sich Alyx gerade noch vor dem tödlichen Fall retten. (Xbox360)



▲ **HILFREICH:** Das seltsam anmutende Wesen ist ein Vortigaunt. Das Alien wirkt zwar bedrohlich, ist uns aber wohl gesonnen. (PS3)



▲ **AUFGERÜSTET:** Strider werden in Episode Two von kleinen, dreibeinigen Kollegen unterstützt. Diese sind flinker als die trägen Stelzenlulatsche. (Xbox360)



▲ **FURCHTLOS:** Auch diesmal kämpfen ab und an Zivilisten an Ihrer Seite. Hier verteidigen Sie gerade gemeinsam eine Stellung im Wald. (PC)

DIE MACHT DER ALIENS

Normalerweise wirken Außerirdische in Spielen eher abstoßend und angsteinflößend. Bei den Vortigaunts ist das aber ganz anders. Die netten Gestalten mit den langen Fingern und dem großen roten Glubschaug retten uns aus der ein oder anderen brenzligen Situation.

Gerüchte, wonach wir selbst in die glänzende Lederhaut der Vortigaunts schlüpfen können, wollte Newell nicht kommentieren. Wahrscheinlicher ist, dass wir neben Gor-

don auch erstmals Alyx steuern können. Haben wir uns das nicht alle schon längst gewünscht?

Die hochhausgroßen Strider wiederum lenken die neuen Mini-Dreibeiner. Diese springen da ein, wo die Riesenstelzen ihre einzige Schwäche haben: Mit großem Tempo galoppieren sie auf uns zu und beackern uns mit ihrem Maschinengewehr. Auch bei den Mutanten-Ameisen hat sich was getan. Die neue Spezies ist kleiner als ihre Vorfahren, dafür aber flinker und dadurch noch bedrohlicher.

SCHWARZES LOCH

Damit wir uns gegen die verstärkte Feindesarmee angemessen zur Wehr setzen können, verspricht Gabe Newell neue Waffen für "Episode Two". Welche das sein werden, ließ das Valve-Oberhaupt offen.

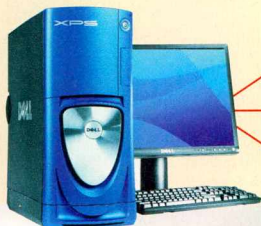
Es könnte sich aber unter anderem um die Black-Hole-Granate handeln, die wir jüngst in einem Entwicklungsvideo bestaunen durften. Mit dieser Minibombe erzeugen Sie ein Loch, das alles um sich herum aufsaugt. Widersacher und Geschütze

lösen sich darin im wahrsten Sinne des Wortes in Luft auf.

Die deutlich größeren Areale werden wir voraussichtlich nicht ausschließlich zu Fuß durchqueren. Gut möglich, dass wir mit dem Buggy aus "Half-Life 2" durch die neue Umgebung cruisen. Die profitiert von einer weiter optimierten Source-Engine. Konnte man sich in "Episode One" dank HDRR schon über realistischeren Lichteinfall freuen, gibt es diesmal auch verbesserte Partikeleffekte zu bewundern. ▶

DREI SYSTEME, ZWEI BUNDLES

Über Valves Online-Dienst Steam können sich PC-User zum Release "Episode Two" inklusive der Gratisspiele "Team Fortress 2" und "Portal" herunterladen. Dieses Paket wird es zwar auch im Fachhandel geben. Sie müssen die Spiele dann aber trotzdem über Steam freischalten (www.steampowered.com). In den Bundles für die Next-Gen-Konsolen sind zusätzlich noch das Original-"Half-Life 2" sowie "Episode One" enthalten.



DIE CHARAKTERKLASSEN VON TEAM FORTRESS 2

GRATIS

**1 PYRO**

Sauerstoffmaske, Schutzanzug und ein riesiger Flammenwerfer gehören zur Ausrüstung des Feuerprofis. Er ist der beste Nahkämpfer im Team.

2 INGENIEUR

Vor seinem Schraubenschlüssel brauchen die Gegner keine Angst zu haben. Wohl aber vor den riesigen Geschützen, die er aus dem Boden stampft.

3 SNIPER

Normalerweise genügt eine Kugel aus dem großkalibrigen Gewehr des Cowboys mit der Sonnenbrille, um einen Gegner zu erledigen.

4 SPY

In der Uniform des Feindes infiltriert der Schleichexperte die gegnerische Basis. Solange er dabei niemanden angreift, bleibt seine Tarnung wirksam.

5 HEAVY

Für eine derart mächtige Wumme braucht man schon dicke Oberarme. Die hat das Schwergewicht allemal, dafür ist es ziemlich lahm.

6 DEMOMAN

Der Demolition Man ist nur glücklich, wenn's richtig knallt. Daher geht er mit seinem Dynamit verschwenderisch um und bastelt fiese Sprengfallen.

7 MEDIC

In seiner riesigen Spritze hat der Doc genügend Heilmittel, um seine gesamte Mannschaft wiederzubeleben.

8 SCOUT

Das Leichtgewicht spurtet schneller und länger als jeder andere. Damit eignet sich der Scout perfekt zum Erobern der gegnerischen Fahne.

9 SOLDIER

Der Durchschnittssoldat kann nichts besonders gut, hat aber auch kaum Schwächen. Einsteiger treffen mit dem Allrounder die richtige Wahl.

GRATISZUGABEN

Valve schnürt für PC- und Konsolen-Zocker unterschiedlich große Pakete (siehe Kasten Seite 31). In allen Varianten enthalten sind neben "Episode Two" die Überraschungsspiele "Team Fortress 2" und "Portal". Bei der Fortsetzung des legendären Shooters "Team Fortress" aus den 90er-Jahren haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um sich vom Konkurrenzstandard abzuheben. So kommt der Multiplayer-Shooter in ungewöhnlichem Comic-Stil daher und nimmt das Genre mit überzeichneten Charakteren ganz schön auf die Schippe.

LUSTIGE KAMPFTRUPPE
Der Heavy hat unter seinem riesigen MG ein bierfassgroßes Magazin. Seine Oberarme sind dicker als die

Taille des schmächtigen Scouts. Dafür ist dieser der Schnellste im Team und eignet sich somit perfekt zum Stehlen der gegnerischen Flagge. Der Ingenieur wiederum hat als Waffe zwar nur einen überdimensionalen Schraubenschlüssel, baut damit aber in null Komma nix einen brachialen Geschützturm. Bester Nahkämpfer ist der Pyro. Dank eines Schutzanzuges kann ihm die Hitze

nichts anhaben, die sein riesiger Flammenwerfer verbreitet.

Noch können wir nicht sagen, ob sich der Shooter so gut spielt, wie er aussieht. Newell jedenfalls formuliert das Ziel folgendermaßen: "Wir wollen den besten klassenbasierten Multiplayer-Shooter auf den Markt bringen." Eine gewagte, aber keineswegs anmaßende Aussage. Immerhin stammt der bisher beste Ego-



▲ INTELLIGENT: Die Mini-Dreibeiner sind sehr clever und überraschen Sie sogar in Gebäuden. Da muss man jederzeit wachsam sein. (Xbox360)



▲ MYSTERIÖS: In der Höhle kämpft ein Vortigaunt gegen mehrere Krabbelviecher. Ob wir das Alien auch selbst steuern dürfen, steht noch nicht fest. (PS3)

GUT DING WILL...: Die "Half-Life"-Fans mussten immerhin schon sechs Jahre auf den Nachfolger ihres Favoriten warten. Die von "Team Fortress" satte zehn...

SO SPIELT SICH PORTAL



▲ **PORTAL 1:** Eine Selbstschussanlage versperrt uns den Weg zum Ausgang.



▲ **PORTAL 2:** Mit unserer Spezialwaffe erzeugen wir ein Portal an der Wand.



▲ **PORTAL 3:** Unter dem Würfel erschaffen wir nun ein zweites Tor.



▲ **PORTAL 4:** Der Würfel fällt erst durch das Portal unter ihm und saust danach durch das zweite Tor in der Wand in Richtung des Maschinengewehrs.



▲ **PORTAL 5:** Das Maschinengewehr wird getroffen und knallt zu Boden.



▲ **PORTAL 6:** Der Weg zur nächsten Knobelaufgabe ist frei.

Shooter "Half-Life 2" vom gleichen Entwickler-Team.

SESAM ÖFFNE DICH

Wer auch angesichts von "Team Fortress 2" noch an Valves kreativer Ader zweifelt, dem dürften spätestens bei "Portal" die Argumente ausreichen. In dem Knobelspiel bewegen Sie sich in der Ego-Ansicht durch eine auf der Source-Engine basieren-

de Umgebung. Dort erledigen Sie Denkaufgaben, indem Sie mannsgroße Portale erschaffen. Diese Löcher erzeugen Sie mit einem Spezialgerät, das auf den ersten Blick an das Gravitrone aus "Half-Life 2" erinnert.

Simplex Beispiel: Wir stehen vor einem Abgrund und müssen schnellstens auf die andere Seite. Mit unserer Wunderwaffe ballern wir drüben ein Portal in die Wand und gleich da-

snach ein zweites auf unserer Seite. Nun spazieren wir lässig durch das Loch und kommen an der gewünschten Stelle heraus.

Andernorts haben wir uns an einer Selbstschussanlage vorbeizumogeln. Unser Trick von vorhin funktioniert hier nicht, also müssen wir uns Neues einfallen lassen. Praktisch, dass neben uns eine schwere Kiste steht. Wir erzeugen ein Portal über der Kanone und eines unter der Kiste. Die Box saust flugs nach unten, kommt an der Wand wieder heraus und landet zielgenau auf der Waffe. Natürlich werden die Aufgaben mit der Zeit deutlich anspruchsvoller.

Nach dem, was wir bisher gesehen haben, können wir das Spielprinzip von "Portal" nur mit einem Wort beschreiben: genial! **az** ■



▲ **WITZIG:** Die Gratiszugabe Team Fortress 2 wartet mit einem ungewöhnlichen Comic-Look auf. Hier sehen wir den Heavy in Aktion. (PC)



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wieder mehr Außenreale enthalten sind
- ▲ es neue Waffen und Gegner gibt
- ▲ die Vortigaunts mitspielen
- ▲ wir zwei Gratispiele kriegen

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Optik an manchen Stellen recht altbacken wirkt



sehr gut

Valve liefert Action-Fans ein beeindruckendes Rundum-sorglos-Paket – spitzenklasse!



FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Activision
Entwickler (bekannt durch)	Traveller's Tales Crash Twinsanity Super Monkey Ball Adventure

- ▶ Erzählt die Handlung der alten drei "Krieg der Sterne"-Filme
- ▶ Mix aus Action und Rätseln mit adaptivem Schwierigkeitsgrad
- ▶ Zahlreiche Zwischensequenzen mit vielen lustigen Momenten
- ▶ Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- ▶ Mehr als 100 spielbare Charaktere plus Editor

Internet

www.lucasarts.com

Spielzeug trifft Sci-Fi: Nach dem überragenden Erfolg von Lego Star Wars bereisen Sie im Nachfolger das Bauklötzchen-Imperium der alten Filmtrilogie.

Die Entwickler von Traveller's Tales haben sicher Bauklötze gestaunt: Vom letztjährig erschienenen "Lego Star Wars" wurden mehr als 3,5 Millionen Exemplare verkauft. Da ist es im Nachhinein ein glücklicher Umstand, dass das Spiel nur die Filmepisoden eins bis drei behandelt hat. So kann die klassische Trilogie mit den Teilen vier bis sechs nun im Nachfolger verworfen werden.

Der Ansatz bleibt unverändert: Die wichtigsten Ereignisse der drei berühmten Science-Fiction-Filme werden mit Legosteinen liebevoll neu inszeniert. So erleben Fans zahlreiche Schlüsselmomente im ungewohnten Look. Wenn Lego-Luke und Klötzchen-Kenobi durch das zwielichtige Mos Eisley streifen, oder wenn der lässige Hart-plastik-Han die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth erkundet,

können sich selbst "Star Wars"-Abstinenzler ein Schmunzeln nicht verkneifen: Putzige Aufmachung und viele kleine Gags machen "Lego Star Wars II" durch und durch sympathisch.

IM WELTALL NICHTS NEUES?

Kommerzieller Erfolg hin, charmante Aufmachung her: Eine Spielspaß-Offenbarung war der Erstling nicht. Zu konventionell, zu

▼ **WER BIST DU DENN?** Im Editor bauen Sie sich eigene Helden wie diesen kuriosen Helmträger zusammen. (PC)

▼ **WAS WILLST DU DENN?** Selbst an der Kette des schleimigen Widerlings Jabba behält Leia ihren Stolz. (PC)

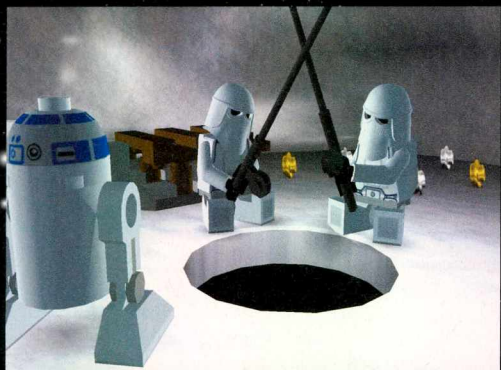




▲ **TOD DEM TODESSTERN!** Filmfans wissen Bescheid: Am Ende von Episode IV tobt eine Luftschlacht über der Zerstörungsmaschine des Imperiums. (PC)



▲ **NIEDER MIT DEM AT-AT:** In der eisigen Umgebung von Hoth müssen Sie solche stapfenden Blechmonster mit Fangseilen zum Umfallen bringen. * (PC)



▲ **ENTSPANNUNG FÜR DIE SCHURKEN:** In ihren Pausen vertreiben sich die Sturmtruppen die Zeit auf dem Eisplaneten Hoth mit Angeln. (PC)



▲ **STRESS FÜR LUKE:** In Episode VI trifft ein sichtlich reiferer Luke Skywalker auf dieses üble Vieh – einen hungrigen und aggressiven Rancor. (PC)

seicht, zu kurz – über das obere Wertungsmittelfeld kamen die Kunststoff-Krieger nicht hinaus. Um auch dem Nachfolger zu Erfolg zu verhelfen, wollen sich die Entwickler nicht allein auf einen großen Namen und die knuddelige Optik verlassen. Viele Feinheiten werden verbessert: So können Sie sich innerhalb der Levels freier bewegen und aus herumliegenden Legosteinen praktische Vehikel zusammenstapeln. Ein Beispiel dafür finden Sie sogar in der PC-Demo auf unserer DVD. Darin ent-

halten sind die Bauteile für einen Laufroboter, einen so genannten AT-ST. Nur damit können Sie ansonsten unüberwindbare Barrieren zerballern.

Auch unterscheiden sich die einzelnen Charaktere jetzt stärker voneinander: Obi Wan Kenobi wuchert mit der Macht schwere Objekte umher, Darth Vader quält seine Widersacher mit seiner fiesen Würge-Attacke und Chewbacca schraubt den Sturmtruppen kurzerhand die Arme ab. Möchten Sie die verschiedenen Moves aller

Figuren ausprobieren, sind Sie richtig lange beschäftigt, denn in "Lego Star Wars II" wird es mehr als 50 spielbare Helden geben.

Ein toller Bonus für Besitzer des Vorgängers: Haben Sie noch einen Spielstand mit freigeschalteten Charakteren, importieren Sie diese ganz einfach in den Nachfolger – dadurch können Sie die Riege der Kunststoff-Knirpse auf mehr als 100 Figuren vergrößern!

Das reicht Ihnen nicht? Na gut, dann werfen Sie den Editor an: Kombinieren Sie doch mal Han

Solos Oberkörper mit Prinzessin Leias hübschen Beinen und Yodas Gesicht. Okay – vielleicht nicht der attraktivste aller Vorschläge, aber kreativen Konstrukteuren fällt sicher noch was Besseres ein. Die Möglichkeiten, sich einen Sternenkrieger zu basteln, sind nämlich fast unbegrenzt. **fk**

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

LEGO



▲ Weltweit bekannte Bauklötzchen, die jedes Kind gern hat.

STAR WARS



▲ Kultig: Die alte Trilogie braucht jeder echte Film-Fan.

LOST VIKINGS



▲ Mix aus Knobelei und Geschicklichkeit mit coolem Trio.

LEGO STAR WARS II



▲ Kurzweiliger Spaß mit bärenstarker Lizenz im Gepäck.

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die alte Film-Trilogie kultiger ist als die neuen Streifen
- ▲ die Aufmachung putzig ist
- ▲ die Kamera besser funktioniert
- ▲ es einen Editor gibt

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ sich der Umfang noch nicht abschätzen lässt



★★★★★

GAMES
ANALYSTEN

EINSCHÄTZUNG

gut

Sympathischer Spielzeug-Sternenkrieg im Stile des Vorgängers mit sinnvollen Verbesserungen.



MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: Nov. 2006 – 45 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Die packende Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie wird fortgesetzt. Der Entwickler verspricht weniger Längen und intensivere Atmosphäre.

Mit der "Total War"-Serie gelang Creative Assembly das Kunststück, Runden- und Echtzeit-Strategie zu vereinen. Dieses Erfolgsrezept wird auch bei "Medieval II" beibehalten. Der Rundenpart auf der Weltkarte erinnert an "Civilization". Sie rekrutieren und verschieben Truppen, erobern Städte und versuchen, sich durch geschicktes diplomatisches Vorgehen Vorteile zu verschaffen. Eine wichtige Rolle spielen die Spezialcharaktere: Spione kundschaften Städte aus, Assassinen killen feindliche Anführer. Neu ist die Prinzessin, die Sie mit einem gegnerischen General verheiraten können, um dessen Armee einzuziehen. Der Priester wehrt Attacken von Hexen ab, der Kaufmann beschafft Rohstoffe und Geld.

Religionen hatten im Mittelalter einen bedeutenden Einfluss. In "Medieval II" finden sich deshalb gleich fünf Konfessionen. Kontrollieren Sie zum Beispiel ein katholisches Volk, sollten Sie sich um gute Kontakte zum Papst bemühen.

Das Diplomatiesystem wurde komplett überarbeitet. Es ist nun zwar komplexer, aber trotzdem deutlich transparenter als in "Rome: Total War". Dazu Dan Toose von Creative Assembly: "In 'Rome' war Diplomatie noch sehr mysteriös, die Position des Gegenübers war schwer auszumachen. Nun sieht der Spieler genau, welche Ziele der Verhandlungspartner verfolgt – und ob das eigene Angebot großzügig ist oder einem Affront gleichkommt."

SCNELLER ZU MEHR TRUPPEN

Ging der Aufbau der Armee im Vorgänger noch ziemlich schlep-pend voran, so erlaubt das runder-neuerte Rekrutierungssystem nun, bis zu fünf Bataillone pro Runde auszubilden. Allerdings müssen Burgen dazu eine bestimmte Stufe erreicht haben.

Wenn sich ein gewisser Chris-topher Kolumbus im ausgehenden 15. Jahrhundert zur Entdeckung Amerikas aufmacht, steht es auch Ihnen frei, diesen Kontinent zu er-

obern. Die Vorherrschaft in Ameri-ka kann wahre Wunder für die ei-gene Staatskasse bewirken, denn es winken lukrative Ressourcen wie Tabak oder Schokolade.

Die taktischen Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld waren bereits beim Vorgänger sehr ausgereift, deshalb konzentrieren sich die Ent-wickler auf optische Verbesserun-gen. Und die sind immens. **SZ ■**

FAKTEN

Genre	Strategie
Hersteller	Sega
Entwickler	Creative Assembly
(bekannt durch)	Rome: Total War
► Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie	
► Spielt zwischen 1080 und 1530	
► 17 Fraktionen spielbar	
► Neue Spezialcharaktere: Priester, Prinzessin, Kaufmann	
► Zahlreiche Tutorials erleichtern den Spieleinstieg	
Internet	
www.totalwar.com	

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ trotz hoher Komplexität niemand abgeschreckt wird
- ▲ Prinzessin, Priester und Händler sinnvoll integriert wurden
- ▲ die Schlachten super aussehen

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ man die Seeschlachten nicht selbst spielen darf

★★★★★ GAMES ACTIVITY

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

"Medieval 2" ist vielfältige Mittelal-ter-Strategie, die trotz hoher Kom-plexität leicht zugänglich ist.



▲ **IN ECHTZEIT:** Zoomen Sie auf dem Schlachtfeld ganz nah heran, erkennen Sie den immensen Detailgrad der Einheiten. Auch die Katapulte sind schön. (PC)



▲ **RUNDE FÜR RUNDE:** Auf der Weltkarte erweitern Sie Ihr Imperium. Den Diplomatie-Part haben die Entwickler deutlich ausgeweitet. (PC)

Ladengeschäft:

Alt-Tegel 11

13507 Berlin

Tel.: 030/43776555

info@media-games.net

Öffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr +++Schnelle Lieferung nur per Nachnahme! Alle Neuerscheinungen+++

Berlin/Tegel

MEDIA GAMES

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

 29,95€	 39,95€	 69,95€	 29,95€	 29,95€	 64,95€	 64,95€	 64,95€
 49,95€	 29,95€	 69,95€	 17,95€	Playstation 2 Neu inkl. Spiel 139,95€			
 69,95€	 229,95€		 19,95€	 29,95€	 29,95€	 64,95€	 39,95€



Alte Videospiele im Keller?
Sie wissen nicht wohin damit?
Spiel druchgezockt?
Kommen sie vorbei oder schicken
sie uns ihre gebrauchten Spiel zu.
Entweder Gutschrift oder Bargeld.
Besuchen Sie uns doch.
Wir kaufen alles an, was mit
Videospiele zu tun hat.

 Xbox 360° Neu inkl. Spiel (Premium Version) 399,95€	 29,95€	 29,95€	 29,95€	 64,95€	 9,95€	 29,95€	 24,95€
	 39,95€	 29,95€	 29,95€	 29,95€	 54,95€	 69,95€	 39,95€
 17,95€	 64,95€	 29,95€	 29,95€	Gamecube Neu inkl. Spiel 79,95€		 29,95€	 29,95€

Besuchen sie doch unser Ladengeschäft in Berlin Tegel

030/43776555



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis: Nov. 2006 – 50 € Nov. 2006 – 60 € Nov. 2006 – 70 € Nov. 2006 – 60 € Nov. 2006 – 70 € Nov. 2006 – 60 € Nov. 2006 – 60 €

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
(bekannt durch)	Need for Speed: Most Wanted, Def Jam: Fight for NY
► Bergduelle (Touge Races)	
► Stufenloses Optik-Tuning (Autosculpt)	
► Teamkollegen mit Spezialfähigkeiten	
► Drei Fahrzeugklassen: Edelsportwagen, Tuner und Muscle Cars	
► Rennen finden wieder ausschließlich bei Nacht statt.	
Internet	www.electronic-arts.de

Erstmals durften wir Carbon selbst spielen, sind mit Karacho den Berg hinunter gedonnert und Rennen gemeinsam mit Teamkollegen gefahren.

Oft fragt man sich, wie denn die mittlerweile zehn Teile umfassende "Need for Speed"-Reihe noch fortgesetzt werden soll – wurden doch schon unheimlich viele Aspekte des illegalen Straßenrennsports berücksichtigt. Für "Carbon" hat EA aber wieder einige neue Trends aus der Szene aufgegriffen. Diesmal gibt's Verfolgungsjagden auf abschüssigen Serpentina, Straßenrennen mit Teammitgliedern und eine Optik-Tuning-Funktion, bei der Sie ein-

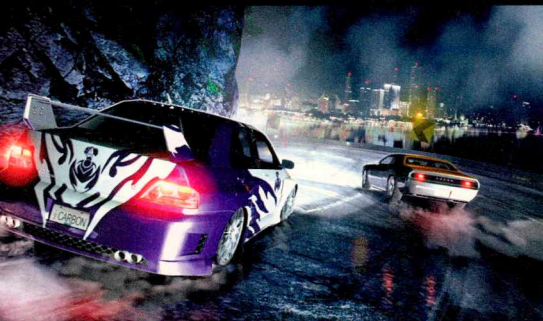
zelne Partien des Wagens nach Belieben formen können. Doch alles der Reihe nach.

JÄGER UND GEJAGTER

Starten wir mit den Bergrennen: Bei Nacht betreten Sie eine kurvige Straße hinab und kleben an Ihrem Vordermann. Die Fahrbahn ist nicht besonders breit, links ragt eine schroffe Felswand empor, rechts tut sich hinter der schmalen Leitplanke ein gähnender Abgrund auf. In dieser Runde ist es Ihr Job,

so dicht wie möglich an Ihrem Gegner dranzubleiben. Je näher Sie ihm kommen, desto schneller steigt Ihre Punktzahl. Wächst der Abstand, tröpfeln die Punkte langsamer in Ihren Topf.

Nach Überquerung der Ziellinie werden die Rollen getauscht: Jetzt sind Sie vorne und müssen dem Gegner davonfahren. Dabei schrumpfen Ihre zuvor gesammelten Punkte umso schneller, je näher Ihnen der Verfolger kommt. Haben Sie am Ende der zweiten



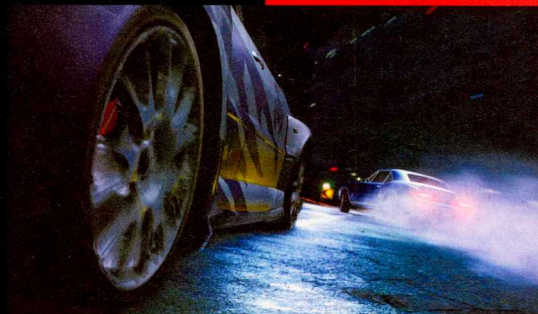
▲ **GETRENNT:** Bei den Canyon-Duellen sehen Sie im Hintergrund die Skyline der City. Die Bergstrecken sind jedoch nicht mit der Stadt verbunden. (Xbox360)



▲ **BEKANNTER LOOK:** Zwar hören die Entwickler das nicht gerne, doch Carbon erinnert optisch sehr stark an die Underground-Teile. (Xbox360)



▲ **DOUBLE-TEAM:** Unser Kollege behindert den Porsche Carrera GT. Erst wenn die grüne Leiste links oben gefüllt ist, ist der Kamerad bereit. (Xbox360)



▲ **NAHAUFNAHME:** Details sind gut zu erkennen. Die Felgen können übrigens per Autosculpt-Tuning-Funktion beliebig geformt werden. (Xbox360)



▲ **ZWEIKLASSENGESELLSCHAFT:** Der silberne Porsche Carrera GT gehört zur Klasse der Exoten, der Dodge Challenger zu den Muscle Cars. (Xbox360)



▲ **ABSTAND HALTEN:** Die Balken rechts oben symbolisieren die Distanz zum Gegner. Je näher Sie dran sind, desto schneller steigt die Punktzahl. (Xbox360)

Runde eine höhere Punktzahl, gewinnen Sie das Duell. Fallen Sie jedoch während des Rennens mehr als zehn Fuß zurück, werden Sie überholt, oder stürzen Sie in den Abgrund, hat das ein sofortiges Aus zur Folge.

Gerade das Risiko eines Absturzes macht diese Bergrennen so spannend. Einmal zu spät gebremst oder eingelenkt, schon machen Sie einen Abflug. Außerdem zwingen Sie die Regeln dazu, immer dicht am Gegner zu bleiben oder ihn abzuschnübeln. Diese Nähe zum Feind treibt Ihren Adrenalinspiegel zusätzlich in die Höhe. Einerseits haben uns die Geschwindigkeit und die Hochspannung bei diesen Canyon-Duellen sehr gut gefallen, doch andererseits hätten wir uns gewünscht, ab und an auch mal die Bremse benutzen zu müssen. Selbst enge Kurven meistert man, indem man vom Gas geht.

HILF MIR, KUMPEL!

Weiter zu den Rundrennen. An den Start gehen drei Teams mit je zwei gleichartigen Fahrzeugen.

Ähnlich wie bei den "Under-

ground"-Teilen düsen Sie bei Nacht durch die von Laternen und Neonreklame beleuchteten Straßen. Manchmal bietet sich auch die Möglichkeit, eine kurze Alternativroute zu nehmen.

Neu sind, wie eingangs erwähnt, die Crewmitglieder. Wie Sie neue Kollegen anwerben, wurde leider noch nicht verraten. Wir gehen aber davon aus, dass Sie nach einigen Rennen Anfragen von besiegteten Gegnern erhalten. Sicher ist jedoch, dass Sie aus den Bewerbern wählen können. Jeder der computergesteuerten Fahrer hat zwei von sechs Spezialfähigkeiten. Blocker etwa setzen sich vor gegnerische Autos und versperren ihnen den Weg. Drafter fahren vor Ihnen her und ziehen Sie in ihrem Windschatten mit, und Scouts zeigen Ihnen hilfreiche Abkürzungen. Die Spezialfähigkeit eines Kollegen können Sie durch einen einfachen Tastendruck aktivieren, allerdings erst dann, wenn sich die entsprechende Anzeige gefüllt hat.

Während unserer Testfahrt konnten wir lediglich den Blocker ausprobieren. Wir fuhren nach

einem verpatzten Start hinter dem Feld her und versuchten aufzuholen. Als einer der Gegner in Sichtweite kam, aktivierten wir den Blocker. Kurz darauf preschte der mithilfe seines Nitro-Boosts nach vorne, überholte den Gegner, setzte sich vor ihn und ließ ihn nicht mehr vorbei. Wir nutzten die Gelegenheit und schoben uns um eine Platzierung nach vorne.

FLEXIBEL TUNEN

Eine weitere Neuerung von "Carbon" ist das Autosculpt-Feature. Beim Optik-Tuning Ihres Wagens müssen Sie sich nicht mehr auf ein Sortiment vorgefertigter Body-Parts beschränken, sondern können Frontlippen, Seitenschweller, Spoiler, Motorhauben und Felgen anhand mehrerer Parameter und mithilfe von Schiebereglern stufenlos formen. Damit ergeben sich nahezu unendlich viele Tuning-Möglichkeiten.

Erwartungsgemäß hinterlässt die Xbox360-Version den besten Eindruck. Die Fahrzeuge haben scharfe Konturen, protzen mit zahlreichen Details und sind mit einem spiegelnden Lack überzogen, in

dem man in der Außenansicht sogar die Autos hinter sich erkennen kann. Genau wie der Vorgänger "Most Wanted" läuft das Spiel meist mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde, manchmal gerät das Bild aber schon mal ins Stocken. Die Versionen für PS2 und Xbox fallen durch deutliches Ruckeln und niedrige Auflösung negativ auf. Technisch hat sich seit "Most Wanted" kaum etwas geändert. Diese Mängel sollten auf jeden Fall noch beseitigt werden. **cg**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ ...die Bergrennen echt wild sind
- ▲ ...es echt heiße Karren gibt
- ▲ ...die Steuerung gewohnt zugänglich ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ ...es nicht immer flüssig läuft
- ▼ ...die Bremse nach wie vor kaum eine Rolle spielt



Die Bergrennen, das Crew-Feature und die Autosculpt-Funktion passen hervorragend ins Konzept der Serie.

ADD-ON

FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
– EXTRACTION POINT –



FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
Entwickler (bekannt durch)	Timegate Studios Kohan

- ▶ Die Chain Gun ist die einzige neue Waffe
- ▶ Außer den Geistern gibt es keine zusätzliche Gegnerart
- ▶ Der Schwierigkeitsgrad kann jederzeit geändert werden
- ▶ Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler

Internet
www.whatisfear.com

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	Okt. 2006 – 30 €	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht

Schreckhafte Naturen sollten weiterblättern! Im Add-on zu F.E.A.R. sind die Schockmomente noch heftiger und die Schießereien noch spektakulärer.

Vor etwa einem Jahr ballerte sich "F.E.A.R." auf der Spielplatzleiter ganz weit nach oben und wurde zu einem der Überraschungshits 2005. Inzwischen arbeitet Entwickler Monolith schon am Nachfolger, doch bis dahin hält man die Fans mit einem Add-on bei der Stange: "Extraction Point" wird von den Timegate Studios produziert. Die Texaner sammelten bisher mit Strategie-Spielen Erfahrung.

HEIMTÜCKISCH

Rückblende: Am Ende von "F.E.A.R." entkommen wir mit einem Hubschrauber und lassen erst mal alle Sorgen hinter uns. Was wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Das geheimnisvolle Mädchen Alma hat sich in unseren Heli eingeschlichen. Vermutlich ist sie auch schuld am folgenden Absturz. Im Add-on jagt uns Alma – genau wie die altbekannte Terroristentruppe.

Das ohnehin sehr clevere Wachpersonal hat in der Zwischenzeit noch einige Übungseinheiten absolviert. Die Combat-Profis ballern um die Ecke, ohne zu schauen, werfen Schränke auf den Boden, um sich dahinter zu verstecken, und kreisen uns geschickt ein.

BOMBASTISCH

Die Gefechte fallen äußerst effektiv aus. Patronenketten mit

▼ **GEISTERJAGD:** Das Gespenst in der Bildmitte erkennt man nur an den roten Augen und seinem Schatten. (PC)

▼ **GEWEHRSSALVE:** Hunderte Patronen jagen wir in Rekordgeschwindigkeit aus der neuen Chain Gun. (PC)





▲ **GEGENWEHR:** Im Add-on nimmt die Umgebung während der Schießereien mehr Schaden. Da bleibt von einem Stützposten nicht mehr viel übrig. (PC)

leuchtendem Schweiß sausen durchs Bild, die vom Mündungsfeuer erhellte Umgebung wird kurz darauf von Schmauch total eingeebelt. Nach einem unserer Schusswechsel bröckelt sogar der Putz von den Wänden einer U-Bahn-Station, die ebenso wie ein

verfallenes Herrenhaus zu den neuen Kampfgebieten zählt.

Die Umgebung nimmt im Add-on generell noch mehr Schaden als in der Vollversion. Am besten wirken die Partikeleffekte im Bullet-Time-Modus mit der neuen Chain Gun – wirklich sehenswert! Dieses

Highspeed-MG ist die einzige zusätzliche Waffe in der Erweiterung. Damit lässt sich nicht nur das Mobiliar durchlöchern, sondern auch die neue Gegnerart aufs Korn nehmen.

GESPENSTISCH

Ähnlich wie die bekannten Attentäter aus dem Hauptprogramm, sind die neuen Geister nur schwer auszumachen. Bewegt sich eine der Spukgestalten, offenbaren sich deren Konturen. Bleibt sie aber stehen, sind die roten Augen und in erhellten Räumen der Schatten das einzig Verräterische an dem Gespenst. Zumeist schleicht es sich aber von hinten an, um sich dann wieder lautlos davonzumachen.

Auch in der "F.E.A.R."-Erweiterung werden Sie regelmäßig von Visionen heimgesucht und erleben dabei blutige Horrorsequenzen: Wände und Böden sind immer wieder mit rotem Lebenssaft getränkt.

Und auch die kleine Alma trägt ihren Teil zur schaurig-schönen Gruselatmosphäre bei. Das mysteriöse Mädchen taucht abrupt für Sekundenbruchteile auf und verschwindet ebenso schnell wieder ins Nichts. **az** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Gefechte so spektakulär sind
- ▲ Widersacher sich sehr clever und realistisch verhalten
- ▲ es eine neue Gegnerart und eine zusätzliche Waffe gibt

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ einige Abschnitte ziemlich karg wirken



Genialere Schießereien haben wir selten gesehen. "F.E.A.R." erzeugt Angst und Spaß zur selben Zeit.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
Entwickler	Day 1
(bekannt durch)	Mech Assault

► Zeitlupe-Feature

- Kein Quicksave wie auf dem PC, sondern Speicherpunkte
- Mehr Ein- und Mehrspieler-Inhalte als in der PC-Fassung
- Keine grafischen Abstriche gegenüber der PC-Version
- Multiplayer für bis zu 16 Spieler, inklusive Bullet-Time-Feature

Internet

www.whatisfear.com

FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360
Termin/Preis:	erhältlich - 30 €	erscheint nicht	Nov. 2006 - 60 €	erscheint nicht	Nov. 2006 - 60 €

Gute Nachrichten für alle Shooter-Fans unter den Konsoleros! "F.E.A.R." sorgt bald auch auf der PlayStation3 und der Xbox360 für Nervenkitzel. Eine Vorabversion für Microsofts Next-Gen-Konsole fand bereits den Weg in unsere Redaktionsräume. Die weit fortgeschritte-

ne Fassung machte technisch einen ausgezeichneten Eindruck.

FLÜSSIGE BALLEREI

Auf einem HD-Fernseher ist die Xbox360-Version nicht von der PC-Fassung zu unterscheiden. Perfekte Licht- und Schattenspielerien, unzählige Partikeleffekte und eine ruckelfreie Darstellung lassen keinen Zweifel an der Arbeit von Entwickler Day 1 aufkommen. Auch die Controller-Steuerung geht gut von der Hand, wenngleich das zaghafte Auto-Aim in hektischen Situationen für so manchen Fehlschuss verantwortlich ist.

Die Next-Gen-Versionen verfügen über zusätzliche Missionsabschnitte und eine neue Waffe. Ob es sich dabei um die Chain Gun aus dem PC-Add-on "Extraction Point" handelt, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Der Multiplayer-Part für bis zu 16 Spieler enthält ebenfalls exklusive Modi. **az** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Gegner-KI hervorragend ist
- ▲ es viele Gruselmomente gibt
- ▲ die Gefechte spektakulär sind
- ▲ das Spiel dem PC-Original technisch in nichts nachsteht

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es wenige verschiedene Gegnerarten gibt

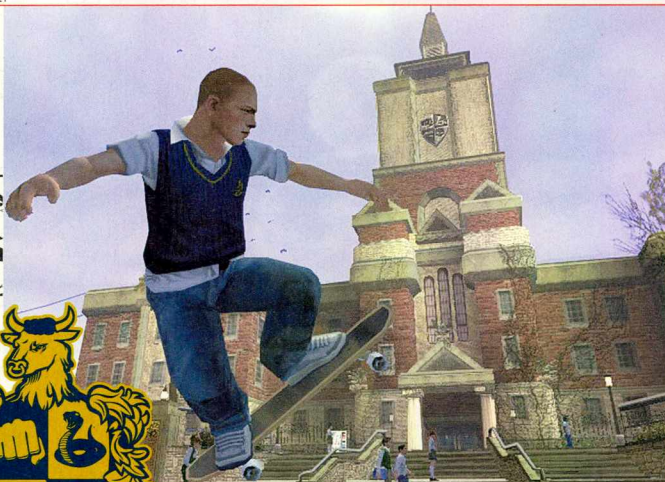


Eine technisch sehr saubere Umsetzung – mit zusätzlichen Features aufgemotzt!



▲ **GELINGEN:** In der einwandfreien Next-Gen-Version müssen Sie auf die Grafikeffekte der PC-Fassung nicht verzichten. (Xbox360)

► **TONY? NEIN, JIMMY!** Wie es sich für einen coolen Jugendlichen gehört, bewegt sich Jimmy bevorzugt mit dem Skateboard über den Campus. Allerdings sollte er sich dabei nicht von den Präfekten erwischen lassen, sonst setzt es eine saftige Tracht Prügel. (PS2)



BULLY

System:
Termin/Preis:

PS2
Okt. 2006 – 60 €

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Rockstar Vancouver
(bekannt durch)	–

- Action-Adventure im Stil von 80er-Jahre-High-School-Komödien
- Story umfasst ein komplettes Schuljahr
- Je nach Jahreszeit ändern sich die Aktivitäten am Internet
- Nonlinearer Spielablauf

Internet
www.rockstargames.com

Strafarbeit statt Streifschuss: Hier kämpfen Sie nicht gegen Terroristen oder fiese Monster, sondern gegen schlechte Noten und strenge Lehrer!

Als Rockstar Games 2005 die ersten spärlichen Infos zu 'Bully' vom Stapel ließ, war der Aufruhr groß: ein Videospiel rund um einen jugendlichen Taugenichts, der auf seiner Highschool für mächtig Ärger sorgt – noch dazu von den Machern der berühmten "GTA"-Serie! Das roch schwer nach Skandal, einige sahen die Amok-Simulation nach Columbine-Art schon bildlich vor sich.

Jetzt endlich durften wir eine aktuelle Version des Pennäler-Abenteu-

ers begutachten und können Entwarnung geben: Der Schulalltag des 15-jährigen Jimmy am Internet Bullworth Academy erinnert viel mehr an freche, aber harmlose Highschool-Komödien wie "Rock'n'Roll Highschool" als an einen neuen Streich der Trenchcoat-Mafia. Klar bleiben Reibereien nicht aus. Die gefährlichsten Waffen, die bei den Pausenhof-Keilereien zum Einsatz kommen, sind allerdings Stinkbomben, Juckpulver und Lineal. Ernsthaft verletzt wird dabei niemand.

nützliche Upgrades, etwa die Fähigkeit, Silvesterkracher zu basteln.

Die wiederum helfen Ihnen bei außerschulischen Aktivitäten. Denn den nötigen Respekt der Nerds, Rocker und anderer Cliquen erobern Sie sich, indem Sie die unterschiedlichsten Aufgaben erledigen. Ob Sie zuerst auf Slipklay im Mädchentrakt gehen oder doch lieber erst gemopsten Rollenspiel-Equipment zurückerobern, bleibt dabei dank nonlinearer Spielablauf Ihnen überlassen. **mr**



FÜRS LEBEN LERNEN

Und überhaupt besteht das Schülerleben auf Bullworth ja nicht nur aus Prügeleien. Um sich über ein Schuljahr hinweg am Büffelsbunker zu behaupten, haben Sie alle Hände voll zu tun. Da wäre zum einen natürlich der lästige Unterricht: In Chemie, Kunst, Sport, Deutsch und so weiter verdienen Sie sich bei Minigame-Einlagen nicht nur gute Noten, sondern auch

◀ **LEGALE KLOPPEREI:** Ob Boxen im Sportunterricht, Giftmischen in der Chemiestunde oder Worterraten in Deutsch – der Schulalltag bietet Mini-spiele zuhauf! (PS2)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ Highschool-Komödien rocken
- ▲ das Setting frisch ist
- ▲ der Humor stimmt
- ▲ es viel Abwechslung verspricht

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ wir noch nicht selbst spielen durften



EINSCHÄTZUNG

gut

Witziges Action-Adventure, das mit ungewöhnlichem Ambiente endlich frischen Wind ins Genre bringt!



FUSSBALL MANAGER 07

System: **PC** PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube Wii
 Termin/Preis: 27.10.2006 – 50 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

Musste der Manager im letzten Jahr noch viele Feature-Abgänge hinnehmen, kann man sich diesmal über Rückkehrer und Verstärkungen freuen.

Bundesligatrainer leben ausschließlich für den sportlichen Erfolg! Protzige Autos, große Villen und hübsche Bräute sind ihnen egal. Diesem Irrglauben verfielen beim letztjährigen "Fussball Manager" die kanadischen Entwickler und strichen kurzerhand das Privatleben aus dem Spiel – neben zahlreichen weiteren Features. Diese Rasenmäher-Methode stieß bei den hiesigen Fans auf wenig Gegenliebe. Doch nach einer Neuorganisation ist der "FM" nun wieder fest in deutscher Hand: Bright Future heißt das von Mastermind Gerald Köhler geführte Entwicklerstudio. Zur Freude der Anhänger werden bei "FM 07" viele Elemente reanimiert und interessante Features draufgepackt.

Um den Erwerb teurer Luxusgüter zu finanzieren, schließen Sie künftig private Sponsorenverträge ab. Damit Ihre Ehefrau ob des Ruhmes nicht vor Eifersucht platzt, beschäftigen Sie die Holde mit üppigen Geschenken.

SPITZEL IM TEAM

Aber nicht nur die Partnerin wird eingebunden. Ihr Sprössling darf eine Karriere als Spieler starten und dabei erstmals in einem "FM"-Teil von Ihnen eigenhändig über den Platz gesteuert werden. Sie übernehmen mit Ihrem Akteur eine feste Position im Team. Stehen Sie frei, heben Sie per Knopfdruck den Arm und fordern den Ball. Das Ganze hat einen praktischen Nebeneffekt: Da Sie selbst Teil des Mannschaftsgefüges sind, fallen Ihnen Stärken und Schwächen der Formation eher auf.

Erweist sich einer Ihrer Spieler als lauffaul oder als Grobmotoriker, bieten Sie ihn auf dem erweiterten Transfermarkt an. Hier können Sie auch Leihgeschäfte nach Ablauf des Vertrages verlängern oder einen Spieler durch Ziehen der Kaufoption fest an den Verein binden. Im Jugendbereich hat sich ebenfalls einiges getan. So managen Sie Nachwuchsteams bis runter zur D-Jugend und lassen die

Teenager auf internationalen Jugendturnieren Erfahrung sammeln.

Die Spielszenen basieren auf der Grafikkengine von "Champions League 2004-2005". Zur Freude der deutschen Zocker wird es in "FM 07" auch einen Videotext-Modus geben. Das weckt Erinnerungen an Tage ohne Bundesligakonferenz im Pay-TV.

82 ■

FAKTEN

Genre	Fußball-Manager
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler (bekannt durch)	Bright Future Fussball Manager 06
► Komplette FIFA-Lizenz	
► 2.400 Vereine, 22.000 Spieler, 8.000 Spielerfotos	
► Sie dürfen einen Spieler des Teams selbst steuern	
► Grafikkengine aus "UEFA Champions League 2004-2005"	
Internet	
www.electronic-arts.de	

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ der Umfang riesig ist
- ▲ wir selbst mitkicken dürfen
- ▲ die 3D-Szenen klasse aussehen
- ▲ wir unser Geld in Autos und Häuser investieren können

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Menüs teilweise überladen wirken

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

Die ursprünglichen deutschen Tugenden machen den "Fussball Manager" stärker denn je.



▲ **ANBIETEN:** Wer mag darf eine feste Position in der Mannschaft übernehmen und mitkicken. Per Knopfdruck bieten Sie sich auf dem Platz an. (PC)



▲ **ANBAUEN:** Haben Sie genügend Kohle auf dem Konto, statten Sie Ihr Vereinsgelände mit Hotel, Rehaszentrum und Fußball-Internat aus. (PC)

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

21 AUGUST

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
09/06 schon heute!



23

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

24

• Madden NFL 07

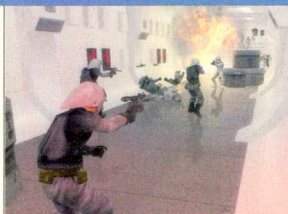


25

- Bad Day L.A.
- Bully
- La Pucelle Tactics
- Let's Make a Soccer Team!
- Makai Kingdom:
Chronicles of the Sacred Tome



28



31

- Joint Task Force
- Star Wars Battlefront 2
(Classic)
- Star Wars Battlefront 2
(Platinum)

01 SEPTEMBER

- Aeon Flux
- Austin: The Legend of Aang
- Cars
- Crimson Sea 2
- Der weiße Hai
- Frontlines: Fuel of War
- Operation Winlock 2:
Project Poseidon
- Saints Row
- Samurai Warriors Xtreme Legends
- Snoopy vs. the Red Baron
- Zoo Cube



04



07

- Der Pate (PSP)
- Die Siedler 2:
Die nächste Generation
- World Super Police
- WWII: Battle
over Europa

08



09

10

11



12

- Lego Star Wars II:
Die klassische Trilogie

13

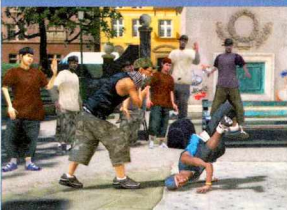
- Singstar:
Deutsch Rock-Pop



14

15

- Atelier Iris 2:
The Azoth of Destiny
- Caesar IV
- Dead Rising
- NHL 07

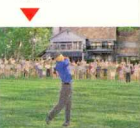


20

- Ace Combat:
The Belkan War
- B-Boy
- Singstar: Anthems

21

- Tiger Woods PGA
Tour 07



22

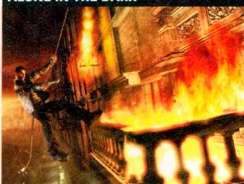
- GTR 2
- Samurai Warriors 2
- SpongeBob
Schwammkopf:
Die Kreatur aus der
Krossen Krabbe

**GAMES
AKTUELL**

► Ausgabe 10/2006

ab dem 20. September 2006
am Kiosk erhältlich!

ALONE IN THE DARK



FIFA 07



NHL 07



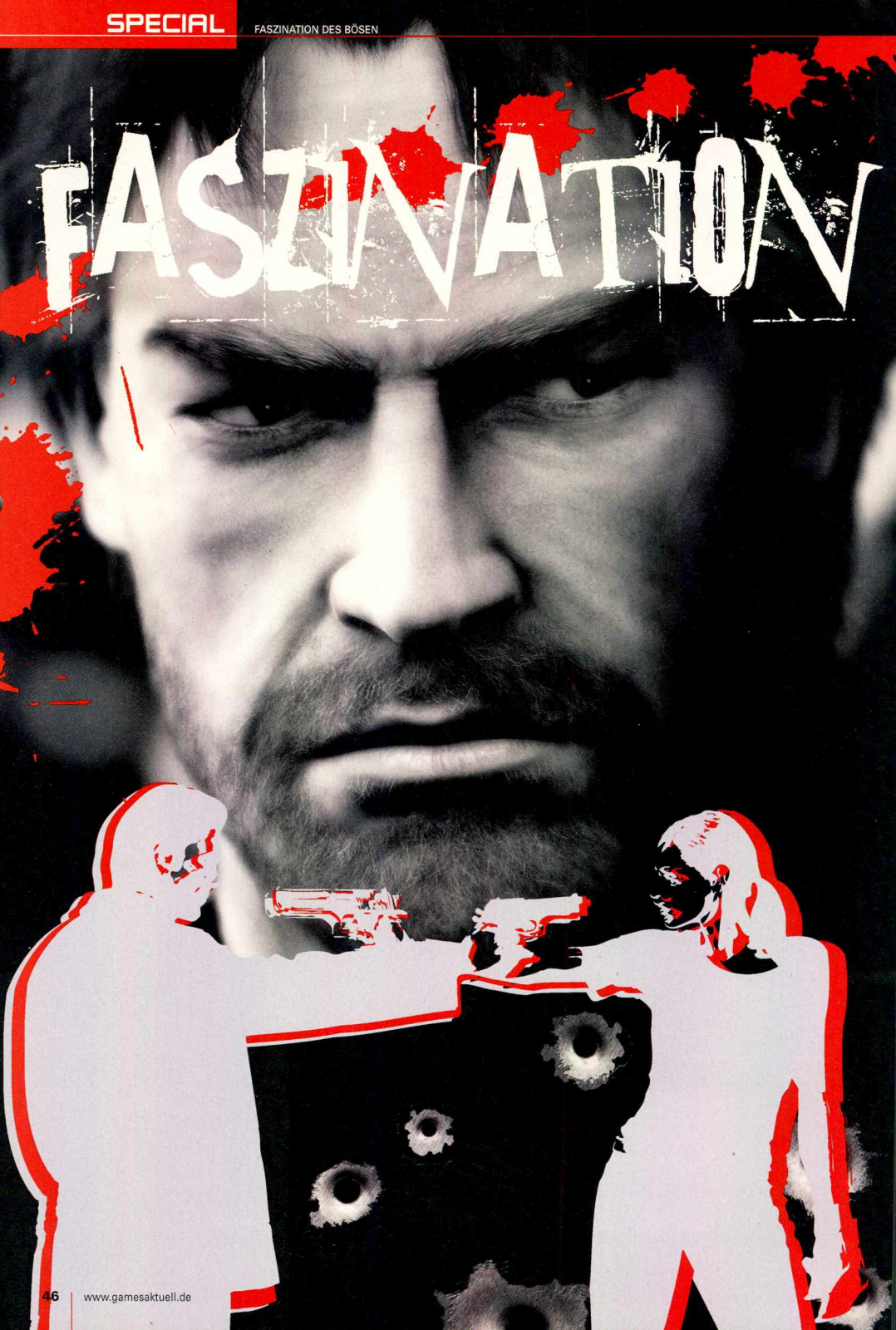
TONY HAWK'S PROJECT 8



Titel	Genre	PC	PS2	Xbox	GC	Remastered	Termin
Neuerscheinungen 2006							
2 Days to Vegas	Action						4. Q. 2006
Ace Combat: The Belkan War	Flug-Action						20.09.2006
Aeon Flux	Action						01.09.2006
Age of Pirates: Captain Blood	Action						3. Q. 2006
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure						4. Q. 2006
Anno 1701	Strategie						16.11.2006
Armed Assault	Ego-Shooter						Okt. 2006
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	Fantasy-Rollenspiel						15.09.2006
Avatar: The Legend of Aang	Action						Okt. 2006
Bad Day L.A.	Action						25.08.2006
Battlefield 2142	Ego-Shooter						12.10.2006
Battlestations: Midway	Action						4. Q. 2006
B-Boy	Tanzspiel						20.09.2006
BDFL Manager 2007	Fußball-Manager						Sep. 2006
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Bully	Action						25.08.2006
BUZZ! Junior: Jungle Party	Denkspiel						Nov. 2006
Caesar IV	Aufbau-Strategie						15.09.2006
Call of Duty 3	Ego-Shooter						3. Q. 2006
Capcom Classics Collection 2	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Cars	Action-Rennspiel						Okt. 2006
Crimson Sea 2	Action-Adventure						01.09.2006
Dance Dance Revolution Universe	Musikspiel						4. Q. 2006
Dance Factory	Musikspiel						28.09.2006
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						Okt. 2006
Destroy all Humans! 2	Action						3. Q. 2006
Devil May Cry 3 - Special Edition	Action						29.09.2006
Die Gilde 2	Simulation						3. Q. 2006
Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbaustrategie						07.09.2006
Digital Devil Saga	Action-Rollenspiel						12.10.2006
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
Frankie Dettori Racing	Pferdesport						3. Q. 2006
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Fuel	Action-Rennspiel						26.09.2006
Fußball Manager	Fußball-Manager						27.10.2006
Gothic 3	Rollenspiel						30.09.2006
GTR	Rennsimulation						22.09.2006
Happy Feet	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Heroes of Annihilated Empires	Strategie						28.09.2006
Huxley	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Jagdfieber	Action-Adventure						02.11.2006
Joint Task Force	Echtzeit-Strategie						31.08.2006
Just Cause	Action						4. Q. 2006
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel						28.09.2006
La Pucelle Tactics	Rollenspiel						25.08.2006

Titel	Genre	PC	PS2	Xbox	GC	Remastered	Termin
Neuerscheinungen 2006							
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	Action						12.09.2006
Let's Make a Soccer Team!	Fußball-Manager						25.08.2006
Madden NFL 07	American Football						4. Q. 2006
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome	Rollenspiel						25.08.2006
Marvel: Ultimate Alliance	Action						3. Q. 2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure						Okt. 2006
Metroid Prime 3: Corruption	Action						4. Q. 2006
Mobile Ops: The One Year War	Action						4. Q. 2006
Mortal Kombat: Armageddon	Beat'em-Up						Nov. 2006
NBA 2K7	Basketball						Nov. 2006
NBA Live 07	Basketball						05.10.2006
Need for Speed Carbon	Action-Rennspiel						Nov. 2006
Neverwinter Nights 2	Rollenspiel						19.10.2006
NHL 07	Eishockey						15.09.2006
NHL 2K7	Eishockey						Nov. 2006
Operation Winback 2: Project Poseidon	Action-Adventure						01.09.2006
Phantasy Star Universe	Online-Rollenspiel						Nov. 2006
Pro Evolution Soccer 6	Fußball						20.10.2006
Rail Simulator	Simulation						29.09.2006
Rayman: Raving Rabbids	Jump'n'Run						4. Q. 2006
Resident Evil 4	Horror-Adventure						Sep. 2006
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel						4. Q. 2006
Sabotage	Ego-Shooter						29.09.2006
Saint's Row	Action						01.09.2006
Samurai Warriors 2	Action						22.09.2006
Samurai Warriors Xtreme Legends	Action						01.09.2006
Scarface: The World Is Yours	Action						4. Q. 2006
Sherlock Holmes: The Awaken	Adventure						20.10.2006
Shinobido: Weg des Ninja	Action						Sep. 2006
Singstar: Deutsch Rock-Pop	Musikspiel						13.09.2006
Snoopy vs. the Red Baron	Action						01.09.2006
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
Star Wars Battlefront 2 (Classic)	Action						31.08.2006
Star Wars Battlefront 2 (Platinum)	Action						31.08.2006
Stranglehold	Action						4. Q. 2006
Super Mario Galaxy	Jump'n'Run						4. Q. 2006
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Geschicklichkeit						06.11.2006
Superman Returns	Action						19.10.2006
Test Drive Unlimited	Action-Rennspiel						Nov. 2006
The Fast and the Furious	Action-Rennspiel						3. Q. 2006
The Good, the Bad, and the Ugly	Shoot'em-Up						19.10.2006
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure						4. Q. 2006
Tiger Woods PGA Tour 07	Golf						21.09.2006
Timeshift	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Titan Quest	Action-Adventure						Okt. 2006
Tony Hawk's Project 8	Skateboard						3. Q. 2006
Valkyrie Profile 2	Action						3. Q. 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategie						19.10.2006
WarriorWare: Smooth Moves	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
World Series of Poker	Denkspiel						4. Q. 2006
World Super Police	Action-Rennspiel						07.09.2006
WWE SmackDown! Vs. RAW 2007	Wrestling						Nov. 2006
WWII: Battle over Europe	Flug-Action						07.09.2006
Yakuza	Action-Adventure						29.09.2006
Zoo Cube	Denkspiel						01.09.2006

FASZINATION



DES BÖSEN

Agent 47, Darth Vader oder Kratos: Schurken beherrschen den Gaming-Sektor. Warum spielen wir eigentlich gerne den Bösewicht?

Was ist ein Held? Laut Wörterbuch die "Hauptperson in einer Erzählung, einem Schauspiel oder einem Schriftwerk, die sich besonders durch ihre Stärke oder Tapferkeit auszeichnet". Das exakte Gegenstück zu diesem Ritter in strahlender Rüstung bildet der Bösewicht oder Antiheld. Der richtet sich nicht nach moralischen Grundsätzen, schmiedet fiese Pläne und nutzt andere Personen gewissenlos aus – ein rundum verdorbenes Individuum also!

Dennoch faszinieren gerade die Schurken in Geschichten, Videospielen oder Filmen oft mehr als die scheinbar perfekten Helden. Bestes Beispiel: In "Star Wars" stiehlt der düstere Lord Vader durch sein imposantes Auftreten dem unscheinbaren Luke Skywalker die Show. Doch warum üben gerade Halunken eine solche Faszination aus? Und welche Antihelden haben auch im Videospielbereich Kultstatus erlangt?

GÖTTER UND GANOVEN

Profillose Helden treffen bei vielen Spielern nur noch auf wenig Gegenliebe. Stattdessen fordern die Fans logische Weiterentwicklungen und komplexe Charaktere. Kein Wunder, dass immer mehr Schurken die Rollen der Hauptdarsteller übernehmen.

Ein gutes Beispiel stellt Rockstars beliebte Gangster-Serie "Grand Theft Auto" dar. Obwohl "GTA III" bereits 2003 für die PlayStation2 erschienen ist, gehört es noch heute zu den einflussreichsten und meistverkauften Spielen für Sonys schwarzen Zauberkasten. Erst kürzlich kam der PSP-Ableger "GTA: Liberty City Stories" auch für die PS2 auf den Markt.

Spielen Sie anfangs noch den Handlanger für millionenschwere Gangsterbosse, bauen Sie sich nach und nach ein eigenes Gangsterimperium auf. Dabei nehmen Sie keinerlei Rücksicht auf Verluste. Mord, ►



FIESTE HELDEN, GUTE SPIELE

■ HITMAN: BLOOD MONEY

Der geklonte Massenmörder Agent 47 geht inzwischen zum vierten Mal auf Rachefeldzug. Seine Markenzeichen: Die Klaviersaite, ein Designeranzug und ein kahl rasierter Schädel. Der Spieler genießt in diesem Action-Adventure alle Freiheiten, zudem wird sein Vorgehen benotet. Allzu brachiales Handeln bringt Agent 47 schnell auf die Titelseiten der Klatschpresse – und da will er gar nicht hin. Also Vorsicht!

■ MAX PAYNE 2

Der New Yorker Cop Max Payne ist alles andere als ein Strahlemann. Seine Familie wurde im ersten Teil von Junkies ermordet. Seitdem quälen Max Alpträume. In düsterer Film-Noir-Manier stellt dieses Take2-Spiel eine spannende Achterbahnfahrt mit viel Gewalt, Sex und Drogen dar.

■ GOD OF WAR 2

Der Nachfolger des PS2-Action-Highlights 2005 erscheint bereits in wenigen Monaten. Erneut schwingt Halbgott Kratos seine Kettenklingen und verarbeitet seine Widersacher zu Hackfleisch. Mit von der Partie sind erneut die brutalen Minigames bei Bosskämpfen.



▲ **BLUTIGES GEMETZEL:** Kratos, der Antiheld in God of War, erklimmt den Rücken des Zyklopen und bearbeitet dessen Auge. (PC)



▲ **GANGSTERKARRIERE:** Für Geld geht Toni Cipriani sogar über Leichen. (Xbox)



▲ **DRIVE BY:** GTA-Gangster hecken den nächsten Coup aus. (PS2)

VOM STRAHLEMANN ZUM BÖSEWICHT

■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Keine Bange, Sam Fisher hat nicht die Seiten gewechselt. Vielmehr sitzt er im neuesten Teil zwischen allen Stühlen. Er wurde als Undercover-Agent in eine Terrorzelle eingeschleust. Dennoch hat sich Sam verändert: Er ist härter, gnadenloser und gewalttätiger – im Namen der Gerechtigkeit, versteht sich!

■ JAK 3

Jak war einst soooo ein lieber Kerl. Gemeinsam mit seinem Otsel-Kumpel Daxter kämpfte er für Haven City – und wurde verraten! In der Verbannung traf er nicht nur allerlei Gauner, son-

dern kam auch mit dunkler Materie in Berührung. Auf Knopfdruck kehrt Jak jetzt seine düstere Seite hervor.

■ PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Der Prinz von Persien war im ersten Teil der Serie noch ein unbeholfener Junge. Dann kam er mit dem Sand der Zeit in Berührung. Die ständige Flucht vor dem Tod und der schlechte Einfluss des Sandes haben aus dem edlen Aristokraten einen unerbittlichen Krieger ohne Gefühle gemacht!

Verrat und derbe Sprüche sind an der Tagesordnung.

Einen ähnlichen Weg der Zerstörung schlagen Sie im PS2-Action-Feuerwerk "God of War" ein. Als Halbgott Kratos metzeln Sie sich durch wahre Heerscharen mythologischer Kreaturen und sparen dabei nicht mit rotem Lebenssaft. Äußerst blutrünstige Gewalteinlagen – etwa die Enthauptung der Hydra – erleben Sie in erschreckend brutalen Minispielen. Kein Wunder, dass "God of War" mit dem USK-18-Siegel nach Deutschland kam.

GUT ODER BÖSE?

Einige Entwickler bauen inzwischen zwei Storylines in ihre Spiele ein. Im Echtzeit-Strategie-Spiel "Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittel Erde II" haben Sie die Möglichkeit, als Anführer von Elben, Menschen und Zwergen die Ringträger vor den dunklen Armeen zu beschützen. Oder aber

Sie spielen Sauron, reißen den Ring an sich und unterjochen das Land.

KONTROLLE IST MACHT

Die meisten Spieler wollen ein Game erfolgreich und möglichst ohne Schwierigkeiten meistern. Dabei ist wichtig, dass ihnen das Spiel das Gefühl gibt, die virtuelle Welt zu regieren. In "Hitman: Blood Money" übernehmen Sie die Rolle des glatzköpfigen Todesengels Agent 47. Sie haben dabei die absolute Kontrolle über Ihr eigenes Handeln. Sie entscheiden, ob der unscheinbare Wachmann an der Ecke Ihr nächstes Opfer ist, oder ob Sie ihn leben lassen. Gewalt spielt eine untergeordnete Rolle. Vielmehr braucht man hier Kreativität und Hirn schmalz. Ohne einen ausgeklügelten Plan kommen Sie in diesem Spiel nur sehr selten zum Erfolg.

Der Aufbau eines eigenen Imperiums in einer scheinbar "echten" Welt



▲ **VIEL FEIND, VIEL EHR:** Der Hitman vor den Früchten seiner Arbeit. (PS2)



▲ **DER PATE:** Durch blutige Taten verbessert sich Ihr Ruf. (XBOX)

wie bei "GTA: San Andreas" wirkt ebenfalls äußerst reizvoll. Viele Spieler finden sich in bekannten Elementen wie der Großstadt, Hip-Hop-Musik oder einem bestimmten Slang wieder und verbinden damit unterbewusst reale Herausforderungen. Während etwa CJ in "San Andreas" erste Botengänge für Gangsterbosse startet, trägt klein Michael von nebenan gerade Werbespots für einen Supermarkt aus.

KEINE REGELN!

Videospiele dienen oftmals der kurzzeitigen Flucht aus der Realität. Berufstätige nutzen die virtuelle Ablenkung, um dem Arbeitsalltag zu entfliehen. Schüler und Studenten tauschen Pixelwelten gerne gegen Bücher. All die Regeln, an die sich jeder Mensch in der realen Welt halten muss (egal ob im Straßenverkehr oder im Sozialleben) gelten in vielen Video- und Computerspielen nicht.



▲ **DÜSTERER BURSCHE:** Jak hat aus den vielen Niederlagen seine Konsequenzen gezogen. Als Dark Jak versteht er keinen Spaß mehr. (PS2)



▲ **DIE NORMANDIE IM NEBEL:** Kriegsspiele wie Call of Duty 2 faszinieren durch ihre tolle Grafik und den filmischen Aufbau. (PC)



▲ **AN DIE FRONT:** In C&C: Tiberian Wars steuern Sie entweder die machthungrige NOD oder die GDI. (PC)



▲ **MENSCHEN ODER ORKS?** Das Schicksal von Mittelerde liegt in der Hand des Spielers. (PC)



▲ **GNADELLOS:** Agent 47 nimmt selbst wehrlose Frauen als Geiseln. Als Auftragskiller darf man keine Moral kennen. (PC)

In "GTA: Liberty City Stories" etwa erntet der Spieler Ruhm, Geld und Ansehen dafür, dass er bekannte Gesetze übertritt. Die Motivation des Spielers besteht hier aber nicht im Brechen der realen Regeln, sondern im Bestehen in der virtuellen Welt. Kleinere Ausbrüche wie das Töten von Hühnern in "Fable" oder gar das ruck- und sinnlose Leerfahren ganzer Straßenzüge in "GTA: San Andreas" lassen sich hingegen als das Ausloten des Machbaren bewerten. Wahrscheinlich hat kaum ein Spieler mit diesen Einlagen je mehr als eine Stunde zugebracht!

VERKLÄRTE REALITÄT?

Dennoch käme es niemandem in den Sinn, "GTA" in der realen Welt nachzuspielen. Denn, so bestätigen es auch Tanja Wisse und Heike Esser in ihrem Aufsatz "Transferprozesse beim Bildschirmspiel", die virtuelle Welt ist ein eigenständiger Bereich mit individuellen Regeln. Das Verschwimmen realer und virtueller Begebenheiten kann lediglich in Ausnahmesituationen vorkommen. "Gewalthaltige Computerspiele können bei jenen Kindern und Jugendlichen – meist den männlichen – zu einer Ver-

stärkung ihrer Sichtweise führen, die gelernt haben, Konflikte nur mit Gewalt zu lösen bzw. keine anderen Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung haben. Sie fühlen sich in diesen Spielen in ihren Vorstellungen bestätigt und könnten so auch im Alltag ihre Probleme lösen", erklärt Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Professor für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Mainz.

VIRTUELLE GEWALT ALS VENTIL

Frühere Studien sahen in Videospielen oftmals den Ursprung von aggressivem Verhalten, inzwischen hat sich dieser Standpunkt allerdings deutlich verändert. Lediglich bei einem verschwindend kleinen Teil der Spielerschaft fördern brutale Inhalte die eigene Aggressivität. Ein wesentlich größerer Teil der Zocker hingegen benutzt Titel wie "GTA: San Andreas", "Hitman: Blood Money" oder "God of War" zum Abreagieren angestauter Emotionen. Schließlich hat man in besagten Spielen die Möglichkeit, alle Regeln außer Acht und den inneren Schweinehund zumindest virtuell raus zu lassen.

Militärische Inhalte, wie sie der Ego-Shooter "Call of Duty 2" oder das

Echtzeit-Strategiespiel "Command & Conquer" liefern, faszinieren viele unterbewusst durch ihre grafische Aufmachung. Riesige Explosionen, Rauchwolken und herumfliegende Bruchstücke signalisieren dem Spieler deutlich: Ich habe meinen Gegner besiegt – ich bin der Stärkere und werde Erfolg haben. Grundlage für die Effekte bilden zumeist die gängigen Hollywood-Standards.

Übertritt ein Spiel diese Konventionen, fühlen sich viele Zocker abgeschreckt. Titel wie das indizierte "Manhunt" setzen bewusst auf Splatter-Effekte und schamlose Gewalt, fanden aber dennoch nur eine kleine Zielgruppe. Der Großteil der Spieler fühlte sich von den übertriebenen Gewaltszenen abgestoßen oder – wie auch im Falle eines "State of Emergency 2" – nicht ausreichend gefordert. **ob ■**



◀ **BLACK & WHITE 2:** Ihre Art zu spielen hat Einfluss auf Ihre Stadt. Links herrscht ein guter König, rechts ein fieser Tyrann. (PC)



CYNAMITE.DE

my entertainment network



CYNAMITE.DE
my entertainment network

home pc xbox xbox 360 ps3 ps2 psp wii gamecube nintendo ds gba dvd
NEWS VORSCHAUEN TESTS SPECIALS TIPPS&TRICKS DOWNLOADS HARDWARE TERMINALKALENDER CHARTS FOREN CLUBS COMMUNITY

SUCHE: [Meine Suche](#) [ERGÄNZTE SUCHE](#)

HERZLICH WILLKOMMEN FLOBIAN STANGL [Logout](#)

INDEX HILFE

HOME
News
Vorschau
Tests
Specials
Tipps&Tricks
Downloads
Hardware
Terminkalender
Charts
Foren
Clubs
Community
Mein Profil
Meine Nachrichten
Meine Freunde
Meine Mitspieler
Meine Clubs
Meine Bugs
Meine Sammlung
Meine Interessen
Meine Befragte
Mein Kalender

Wie beurteilen Sie den Preis der PlayStation 3 (ca. 600 Euro)?

☐ Angemessen
☐ Zu hoch
☐ Kommt auf die Leistung an
☐ Viel zu niedrig

Alle Umfragen

HOME

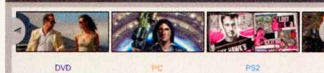
HIGHLIGHTS

Gears of War

Die Kriegsmaschinerie läuft auf Hochtouren: Wir haben den wichtigsten ...



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



Xbox 360

Tony Hawk's American Wasteland

In mittlerweile sechsten Teil der Tony-Hawk's-Reihe erkunden Sie ganz Los Angeles – sowohl mit dem Board als auch auf dem BMX. [weiter](#)

Alone in the Dark

Horror der nächsten Generation: Mit innovativer Spielmechanik wollen die Eden Studios das Grauen auf eine neue Stufe heben. Mit der Kontinuität in Spielerfortschritten ist es so eine Sache. RPOs wie "Final Fantasy" umgehen dieses Problem kurz vor dem Release, dass die Sequels hier außer Titel und Konzept meist nichts mit den Vorgängern gemein haben. Ganz so leicht hat es die "Alone in the Dark"-Serie nicht. [weiter](#)

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II

Die Völker von Mittelerde machen sich auf die Reise in die nächste Konsolen-Generation. Wie es ihnen dort gefällt, verrät unser Test. [weiter](#)

Chronokids

Sie stehen auf flotte wie unkomplizierte Mech-Aktion mit leichtem Taktik-Einschlag? Dann dürfte From Software's Xbox360-Debut für Fall sein. [weiter](#)

MotorGP '06

Eine der besten Motorrad-Rennsimulationen prescht auf die Xbox360 zu. Was hat die Next-Gen-Version des Vorgängers MotorGP 3 voraus? [weiter](#)

zum Xbox360-Bereich

01.08.2006

PlayStation 2

Tony Hawk's American Wasteland

In mittlerweile sechsten Teil der Tony-Hawk's-Reihe erkunden Sie ganz Los Angeles – sowohl mit dem Board als auch auf dem BMX. [weiter](#)

Shrek: Weg des Hirs

Scotlandschlesier mit Gedächtnisschwund: Ninja Dou erkundet mit den Buchstaben eines magischen Kristalls seine Vergangenheit. [weiter](#)

Spyglass: Nowhere to Hide

Also mit Erfolg, hatten Sie gedacht, dass sich Midways virtueller Spionager nach dem letzten Detail noch mal neuaufrüstet? Ob das gut geht. [weiter](#)

Formel Eins 2006

Der F1-Fan wittert wieder Langeweile: Weltmeister Alonso wird seinen Titel wohl souverän verteidigen. Also, was tun? Fahren Sie doch einfach selbst! [weiter](#)

Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow

Der karibische Pirat Jack Sparrow plündert dieser Tage nicht nur die Geldbeutel der Kinofans, sondern segelt auch auf hoher Software-See. [weiter](#)

zum PS2-Bereich

01.08.2006

Xbox 360

Tony Hawk's American Wasteland

In mittlerweile sechsten Teil der Tony-Hawk's-Reihe erkunden Sie ganz Los Angeles – sowohl mit dem Board als auch auf dem BMX. [weiter](#)

Alone in the Dark

Horror der nächsten Generation: Mit innovativer Spielmechanik wollen die Eden Studios das Grauen auf eine neue Stufe heben. Mit der Kontinuität in Spielerfortschritten ist es so eine Sache. RPOs wie "Final Fantasy" umgehen dieses Problem kurz vor dem Release, dass die Sequels hier außer Titel und Konzept meist nichts mit den Vorgängern gemein haben. Ganz so leicht hat es die "Alone in the Dark"-Serie nicht. [weiter](#)

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II

Die Völker von Mittelerde machen sich auf die Reise in die nächste Konsolen-Generation. Wie es ihnen dort gefällt, verrät unser Test. [weiter](#)

Chronokids

Sie stehen auf flotte wie unkomplizierte Mech-Aktion mit leichtem Taktik-Einschlag? Dann dürfte From Software's Xbox360-Debut für Fall sein. [weiter](#)

MotorGP '06

Eine der besten Motorrad-Rennsimulationen prescht auf die Xbox360 zu. Was hat die



NUR BEI UNS: Spielbox Demo!

NEWS

MEINE NACHRICHTEN (16)

MEIN PROFIL

HILFE

USERPROFIL

Benutzer: Sappi

Level: 10

Punkte gesamt: 10095

Fortschritt: 100%

DVD

Letzter Besuch: 04.08.2006, 21:40 Uhr

Tracker

03.08.2006

Lord of War - Händler des Todes | Lesers-Vorschau

DVD

Alte Sahn

03.08.2006

World of Warcraft | Lesers-Tipp&Trick

Blizzard auf die Palme bringen

08.08.2006 Legion Arena (englisch) |

In Legion Arena geht es vor allem um den strategischen Aspekt und gar nicht um den ...

03.08.2006

WURSTCHEN??? | Club-Blog

03.08.2006

Lord of War - Händler des Todes | Lesers-Vorschau

DVD

Mann total Shit

03.08.2006

Lord of War - Händler des Todes | Lesers-Vorschau

DVD

Hier kommt mein Tefronsporn zu Lord of War - Händler des Todes

04.08.2006

Splinter Cell: Double Agent | Lesers-Vorschau

Eben im Netzwerk gesiegt

04.08.2006

Need for Speed: Carbon | Lesers-Vorschau

Elektronische ARF: aufgetriebene PS-Monster sammeln wieder fleißig Punkte – und wir...

04.08.2006

The Da Vinci Code – Sakrileg | Lesers-Vorschau

Gute Rätsel, aber wenig Blut

04.08.2006

Odemä | Lesers-Vorschau

Die Kriegerfigur mit Strategie-Elementen? Herz auf Him vom Himmel!

04.08.2006

Mario Smash Football | Lesers-Vorschau

Eine solide Vorstellung der Cartoon-Chaostuppe.

01.08.2006

Tony Hawk's American Wasteland | Vorschau

In mittlerweile sechsten Teil der Tony-Hawk's-Reihe erkunden Sie ganz Los Angeles ...

04.08.2006

Need for Speed: Carbon | Lesers-Vorschau

Licht aus, Motor an

Carbon schockt uns in wenig Dunkelheit über halbwegs rasche ...

04.08.2006

Motorstorm | Lesers-Vorschau

Motorstorm, entfacht einen Motorsportum!

03.08.2006

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Lesers-Vorschau

Wird gut

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Die Rückkehr des Go-Waisen-Scheitels: Installations- und auch im Weltraum ...

04.08.2006

Super Mario Galaxy | Lesers-Vorschau

Das Ende der Service-Wüste! POWERPLAY

HIER KLICKEN UND 2 AUSGABEN GRATIS TESTEN!



GAMES AKTUELL

ALLE SYSTEME, ALLE VERSIONEN, EIN HEFT!

HIER KLICKEN UND 2x GRATIS TESTEN!



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 21. August online!

Jetzt gratis
registrieren
& mitmachen!

HOME - Community - X_Diggle_X

USERPROFIL

X_Diggle_X
Level 4 Punkte: 595 von 948
Fortschritt:
Angemeldet seit: 27.07.2006
Letzter Besuch: 04.08.2006, 21:32 Uhr
Besucheranzahl: Insgesamt: 17 Heute: 0
[User melden] [User zur Freundesliste hinzufügen] [User in Club einladen]

NICKNAMES
Xbox Live: Nick: X_Diggle_X
PC Internet: Gamer: World of Warcraft, Nick: Trueblood, Clan: keiner, Server: Zerkel des Genetius

PROFIL FREUNDE BLOGS CLUBS INTERESSEN BEITRÄGE SAMMLUNG

BEGRUßUNG
Welcome on my page!

Ich spiele gerade:

- Huper Street Fighter 2
- Pro Evolution Soccer 6
- Marvel vs. Capcom 2
- Dawn of War: Winter Assault

FREUNDE

straight...

WALLPAPER



HOME - Community - Meine Sammlung

MEINE SAMMLUNG

Seppl
Level: 10 Punkte: 10365 von 12525
Fortschritt:
Angemeldet seit: 03.06.2006
Letzter Besuch: 04.08.2006, 21:18 Uhr
Besucheranzahl: Insgesamt: 39 Heute: 1
[User melden]

PROFIL FREUNDE BLOGS CLUBS INTERESSEN BEITRÄGE SAMMLUNG

0 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

PC PS2 PS3 PSP XBOX NINTENDO DVD

Klicken Sie bitte [hier](#), um Ihrer Sammlung ein neues Produkt hinzuzufügen.
Um ein Spiel oder einen Film zu bearbeiten, klicken Sie bitte einfach auf den entsprechenden Titel.
DVD: 26 Einträge

The Reckoning

1 12 Days of Terror

2 2001 Maniacs (Code 2)

27 Missing Misses (Code 2)

28 Days later (engl. Code 2) (Code 1)

A Allen vs. Predator - Extreme Edition (Code 2)

Angel Heart Special Edition 2 DVDs (Code 2)

B Bad Boys (Code 2)

Basic - Deluxe Edition (Code 2)

Batman Begins - 2 Disc Special Edition (Code 2)

C Cabin Fever (Code 1)

D Die nackte Panne (Code 2)

Die nackte Panne 2 1/2 (Code 2)

I I Robot - Special Edition (Code 2)

K Kentucky Fried Movie (Code 2)

L Lord of War - Händler des Todes

Loving You - Gold aus heller Hölle

Titel suchen

03.08.2006 17:45 Uhr

rie jede woche - wieder jungensoren-

gt, es hat wie aus einem geschütt-

uden, waren wir alle pfechnast, zum

merk: zum aufwachen - mussten wir

es hat ja nur gereignet, was vom himmel

ger X...

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

ie auf ein Bild, um die Fotostrecke zu starten (3).

- ★ kostenlose Homepage
- ★ eigene Blogs
- ★ persönliche Bildergalerien
- ★ Clubs gründen
- ★ Automatische Benachrichtigung über Ihre Lieblingsthemen
- ★ Eigene Artikel schreiben
- ★ Spiele und DVDs testen
- ★ Punkte sammeln und neue Optionen freischalten

HOME - Clubs

PC

Azeroth Club
Free Fire in the World of Warcraft
LPL: azeroth@worldofwarcraft.de
Angemeldet seit: 03.08.2006
Clubmitglieder: Insgesamt: 4 Online: 4
[Diesem Club beitreten] [Club tracken]

CLUBMITGLIEDER

CLUBANGEBOTUNG
Twin Enps wieder nicht erledigt? Tanks sind alle dort? Lustige Anekdoten und Diskussionen gibt's hier.

CLUB JOURNAL

Vergrauen?
The X
Verfasst am: 03.08.2006, 22:46h
Vergraut? wieso? weshalb?

LMAO
Kropoek
Verfasst am: 03.08.2006, 17:50h
Selbst Schuld: Außerdem musste ich ja auch Geld für den Alkohol aus dem Fenster schmeißen, also befragt dich net. Außerdem vergraut du mir nur die anderen besten Mitglieder dieses Clubs :)

14 Gold
The X
Verfasst am: 03.08.2006, 17:22h
Das ist ja gar nix, Lachhaft geschenkt. Das letzte Golden-Event hat mich fast 100 Gold gekostet. Das ist mal ein stolzes Stämmchen.

Ich
Kropoek
Verfasst am: 03.08.2006, 16:14h
Ohne jeden weiteren Kommentar, Spiel-ez hat auch nur kumpige 14 Gold gekostet.

Ohne Federn?
The X
Verfasst am: 03.08.2006, 16:08h
Wie würde denn sowas passen?

Kalimdor?
Kropoek
Verfasst am: 03.08.2006, 16:02h
More is more, doch immer noch mehr, und immer noch mehr...

NEUESTE CLUBS

Alle anzeigen

TESTCENTER

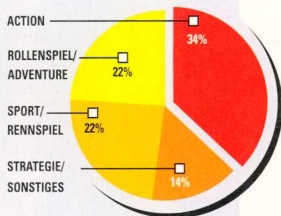
EHRLICH UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 55
Adventure & Rollenspiel	ab 65
Sport & Rennspiel	ab 71
Strategie & Sonstiges	ab 77
Budgetspiele	ab 83

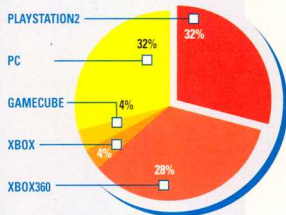
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Test-teil dieser Ausgabe vertreten?



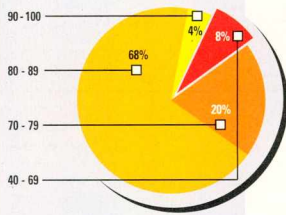
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Test-teil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



DAS TEAM IM ÜBERBLICK

THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportspele, Rennspiele
Spiele zurzeit: Test Drive Unlimited, Die Siedler 2, G.R.A.W.
Wünscht sich eine Fortsetzung von: XIII
Lieblings-Bösewicht: der T-Virus (Resident Evil)



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spiele zurzeit: Super Princess Peach, Half-Life 2: Episode One, Flatout 2
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Monkey Island
Lieblings-Bösewicht: Le Chuck (Monkey Island)



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Jump 'n' Run, Geschicklichkeit, Action-Rollenspiele
Spiele zurzeit: Lego Star Wars 2, Call of Duty 2, Magneta
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Wave Race
Lieblings-Bösewicht: Kefka (Final Fantasy 6)



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spiele zurzeit: Enchanted Arms, Yakuza, Geheimakte Tunguska
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Panzer Dragon Saga
Lieblings-Bösewicht: Sephiroth (Final Fantasy 7)



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rollenspiele
Spiele zurzeit: Field Commander, Ghost Recon: Advanced Warfighter
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Blade Runner
Lieblings-Bösewicht: The Great Mighty Poo (Canker)



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spiele zurzeit: Dead Rising, Saints Row, Field Commander
Wünscht sich eine Fortsetzung von: SOCOM
Lieblings-Bösewicht: Magneta (X-Men)



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspele, Musikspiele, Jump 'n' Run
Spiele zurzeit: Big Brain Academy, New Super Mario Bros., Yakuza
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Sega Marine Fishing
Lieblings-Bösewicht: Bowser (Super Mario)



ALEXANDER BIDELL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat-em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: The Sniper 2, Knight Rider: The Game, Driver 3
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Madagascar
Lieblings-Bösewicht: Kang (King Kong)



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportspele, Jump 'n' Run, Beat'em-Up
Spiele zurzeit: Yakuza, Madden NFL 07, Dragon Blaze
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Shenmue
Lieblings-Bösewicht: Lau (Virtua Fighter)



CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat-em-Up, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: Test Drive Unlimited, Probotector, Gehirn-Jogging
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Eternal Darkness
Lieblings-Bösewicht: Salazar (Resident Evil 4)



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spiele zurzeit: SingStar
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Spaceballs
Lieblings-Bösewicht: Lord Helchen



FRANK PRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spiele zurzeit: Der Pate
Wünscht sich eine Fortsetzung von: Dido
Lieblings-Bösewicht: Tekla aus Biene Maja



UNSER TESTSYSTEM

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

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

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

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 jeweilige getestete Titel hat.

GAMES AKTUELL STEMPSEL

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 Griffssequenzen
 - Clipping, fehlende Treffer

- GRAFIK** 75%
 - 50/60 HZ, 1080i, PROGRESSIVE SCAN
- SOUND** 75%
 - DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II
- STEUERUNG** 75%
 - LIGHTGUN, TANZMATTE
- MEHRSPIELER** 75%
 - OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-16



GRAFIK

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

SOUND

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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

Was macht die Version für Ihr System besser als die andere, 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	GUT	SCHLECHT
▲ Auswahloptionen des Spielers ▲ Teiles Anzeigebereich	▲ Manche Funktionen werden vernachlässigt ▲ Die Gegen- und Boost-Strich	
PLAYSTATION2	GRAFIK 70% SOUND 81% STEUERUNG 84% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 85%	GRAFIK 70% SOUND 81% STEUERUNG 84% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 85%
XBOX	GRAFIK 72% SOUND 81% STEUERUNG 85% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 85%	GRAFIK 72% SOUND 81% STEUERUNG 85% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 85%
PC	GRAFIK 73% SOUND 81% STEUERUNG 79% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 84%	GRAFIK 73% SOUND 81% STEUERUNG 79% MEHRSPIELER 76% SPIELSPASS 84%

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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

TOP-HIT

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

MOST WANTED

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

VIDEO AUF DVD

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

DEMO AUF DVD

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

DIE ZEHN TESTGEBOTE

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

GESCHMACKSACHE



Gnadenlos subjektiv, gnadenlos ehrlich: Die Games-Aktuell-Redakteure und ihre ganz persönliche Meinung zu den wichtigsten Tests dieser Ausgabe.

REDAKTEUR:	THOMAS SZEDLAK	THORSTEN KÜCHLER	FABIAN KÄUFER	FRANK EMMERLING	ANDREAS SZEDLAK
Experte für: Topspiel des Monats: Fopspiel des Monats:	Strategie, Sport Test Drive Unlimited Eulemborg-Experiment	Ego-Shooter, Action Geheimakte Tunguska Saints Row	Geschicklichkeit Die Siedler 2 Dead Rising	Rollenspiele, Advent. Geheimakte Tunguska Eulemborg-Experiment	Sport, Ego-Shooter Test Drive Unlimited Eulemborg-Experiment
DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:					
DEAD RISING ■ Test auf S.60 ■ Wertung: 77% gut	Bei Zombies denk ich sofort an "Resident Evil", und mit dem Untoten-Vorbild kann "Dead Rising" nicht mal annähernd mithalten.	Zombies + Rasenmäher = Riesengaudi! Nervsteuerung + Dummkopf-KI = Frustalarm! Für Capcom-Verhältnisse nicht gerade berauschend.	Witzig, aber nicht so gut wie erhofft. Kurzzeitig macht der Zombie-Zirkus Laune, auf Dauer nerven mich aber die vielen spielerischen Macken.	Das blutige Zombie-Gemetzel im Kaufhaus ist sicherlich kein Anwärter für ein "Besonders anspruchsvoll"-Prädikat, sorgt aber für Kurzweil.	Sich mit dem Rasenmäher durch Zombie-massen fräsen – mal was anderes. Leider hat das Spiel einfach zu viele Längen.
DIE SIEDLER 2 ■ Test auf S.78 ■ Wertung: 87% gut	Endlich wieder so siedeln, wie ich es von früher kenne. Und endlich kann ich den kleinen Knubbelnasen ganz nah sein. Herzallerliebste!	Die Frauenwelt sagt: "Ach, wie süß!" Aufbau- und langweiliger sagen: "Da sitzt ich stundenlang dran!" Ich sage: "Gäääääääh!"	Gemütliches Siedeln statt ständiger Schlachten – so gefallen mir Strategiespiele. Für mich immer noch der klar beste Teil der Serie.	Laaaangweilig. Wenn die Serie mein Interesse wecken will, muss die Fortsetzung schon "Die Siedler 3: Tod allen Feinden" oder so heißen.	Klasse Idee von Ubisoft, das perfekte Gameplay von damals mit aktueller Technik zu vereinen. Könnte man ruhig mal öfter machen.
GEHEIMAKTE TUNGUSKA ■ Test auf S.66 ■ Wertung: 82% gut	Ein Adventure, wie es sein sollte: Klasse Story, interessante Personen, kaum Längen und fast ohne Frustelemente. Wirklich super!	Moment mal, ein deutsches Adventure, das fast so gut ist wie die farnamen Klassiker von LucasArts? Der Geheimtipp des Monats!	Eine erfreuliche Entwicklung: Das lange Zeit tot geredete Adventure-Genre lebt wieder – nicht zuletzt dank toller Titel wie diesem.	Okay, perfekt ist es nicht, aber als Freund klassischer Point'n'Click-Adventures weiß ich das deutsche Produkt großartig zu unterhalten.	Ach wie schön! Point'n'Click-Adventures wecken bei mir immer Erinnerungen an vergangene Tage. Vor allem, wenn sie so gut sind.
GTR2 ■ Test auf S.72 ■ Wertung: 91% sehr gut	Was für ein Spiel! Das megarealistische Fahrverhalten macht süchtig, wenn man um die letzten Hundertstel kämpft.	Manche Menschen finden es total toll, wenn jeder noch so unwichtige Pipifax sklavisch realistisch simuliert wird, ich nicht.	Alles drin, alles dran. Hier drehe ich sogar mal eine Runde, obwohl ich eigentlich mehr auf unkomplizierte Arcade-Racer stehe.	Technik-Pomp für Freunde vierrädriger Karossen. Als überzeugter Fahrradfahrer entlockt mir der PC-Titel gerade mal ein Gähnen.	Mist, mein Porsche Carrera GTR hat nen Platten und die Reifen sind ja so teuer... Egal, "GTR 2" ist mehr als nur ein Ersatz.
SAINTS ROW ■ Test auf S.56 ■ Wertung: 80% gut	Wenn schon kauen, dann am besten beim Action-König "GTA". Nicht so gut wie das Original, aber eine gelungene Abwechslung.	Hey yo, ihr tigten Programmierer! Eure Gangsta (nur echt mit dem "a" am Ende!) und ihr Gebrabbel saugen big time.	Für die darbenende "GTA"-Gemeinde sicher ein ordentliches Spiel. Mich lässt solch übercooles Gangstergehebe aber schon seit jeher kalt.	Es genügt nicht, "GTA" zu kopieren, um so cool wie "GTA" zu sein. Macht mir dennoch irgendwie Spaß – bis jetzt jedenfalls.	Grafisch zwar viel besser als "GTA", aber vom Charme der legendären Serie ist "Saints Row" trotzdem noch kilometerweit entfernt.
TEST DRIVE UNLIMITED ■ Test auf S.74 ■ Wertung: 88% sehr gut	Schönes Wetter, hübsche Frauen, südhafte teure Sportwagen – wo soll ich unterschreiben? Hawaii war noch nie so sehr eine Reise wert.	Hawaii bereise ich normalerweise nur, damit meine Yacht nicht verstaubt, aber für dieses tolle Rennspiel mache ich 'ne Ausnahme.	Überraschung! Von "Test Drive Unlimited" habe ich mir nicht viel erwartet. Herausgekommen ist ein richtig lässiges Gecruise.	Weil mir ein Trip nach Hawaii zu teuer ist, kann ich mich für diese realistische Rundfahrt doch tatsächlich eine Zeit lang erwärmen.	Für einen ziemlichen Orientierungsstrotzel wie mich gibt's nichts Schöneres als ein Cruising-Spiel mit Navigationssystem.



TEST ► GTA-Killer oder Gaunermurks? Wir testen das Ganovendrama aus dem Hause THQ.

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



INHALT

Game	Score	Platform(s)
Ace Combat: The Belkan Wars	62	PS2
Cars	63	PC, PS1, Xbox, GameCube
Dead Rising	60	PS2, Xbox 360
Ninety-Nine Nights	64	Xbox 360
Saints Row	56	Xbox 360
Yakuza	58	PS2

GENRE HIGHLIGHTS

09 | 2006

03 GOD OF WAR



14 PRINCE OF PERSIA 2



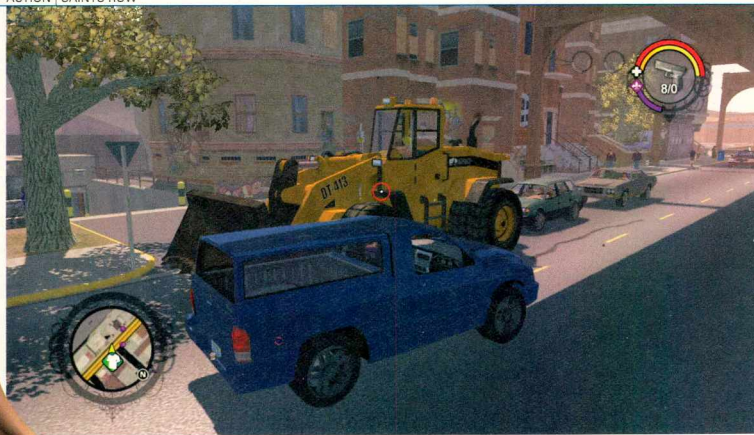
19 BLACK



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	P1	P2	P3	Alle	Genre	W
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	12/2004	93%	93	92	92		
2	Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure	Capcom	12/2005	93%		93			93
3	God of War	Action-Adventure	Sony	05/2006	93%		93			
4	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	01/2005	92%	92		87		
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	91%					91
6	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90				
7	Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%			90		
8	Metroid Prime	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	90%					90
9	Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90			
10	Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	Ubisoft	04/2005	90%	90	88	90		86
11	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89		88		
12	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	03/2005	89%		89			
13	Oddworld: Strangers Vergeltung	Action-Adventure	Electronic Arts	03/2005	89%			89		
14	Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ubisoft	01/2006	89%	89	89	89		89
15	Psychonauts	Jump'n'Run	THQ	12/2005	89%	89	87	89		
16	Sly 3: Honour among Thieves	Jump'n'Run	Sony	12/2005	89%		89			
17	Far Cry Instincts: Predator	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2006	89%				89	
18	Hitman: Blood Money	Action	Eidos	06/2006	89%	89	89	89	89	
19	Black	Ego-Shooter	Electronic Arts	03/2006	88%		88	88		
20	Darkstar One	Action	Ubisoft	06/2006	88%	88				

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

► **HANDARBEIT:** Es gibt massig unterschiedliche Fahrzeuge, die allesamt liebevoll gestaltet wurden. Man sieht sogar das Interieur. (Xbox360)



SAINTS ROW

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360
01.09.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
THQ
Entwickler
Volition

- Eng an "GTA" angelehnte Action mit großer Spielfreiheit
- Vier parallele Handlungsstränge
- Umfangreicher, auf die Optik beschränkter Spieler-Editor

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

www.saintsrow.com

GTA-Klone gibt's viele. Doch bisher hat sich kein Spiel so offensichtlich vom Action-König inspirieren lassen wie Saints Row.

Bekanntlich hat Rockstar "GTA 4" für den 19. Oktober angekündigt. Doch leider ist damit der 19. Oktober 2007 gemeint. Da niemand so lange warten will, kommt "Saints Row" aus dem Hause Volition ("Red Faction") gerade recht. Die Jungs aus Illinois scheinen es sich zum Ziel gesetzt zu haben, möglichst viel von Rockstars Hit-Serie zu kopieren.

Während "GTA" ganz filmlike mit einem Vorspann beginnt, basteln Sie in "Saints Row" erst mal Ihren Charakter, bestimmen Kopfform, Frisur und vieles mehr. Keine Bange – beim plastischen Chirurgien dürfen Sie Fehlgriffe korrigieren. Außerdem kön-

nen Sie sich in Shops neu einkleiden und auch tätowieren lassen.

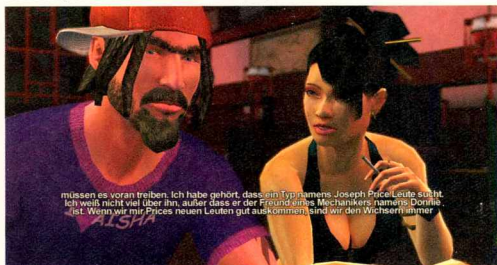
MR. NOBODY

Unser Held hat keinen Namen, wird von Gang-Mitgliedern nur mit "Spieler" angesprochen und ist auch sonst recht profillos. Er hat weder eine Persönlichkeit, noch interagieren andere Personen in besonderem Maße mit ihm. Sie sagen ihm, was er zu tun hat. Das war's. So wird man nicht wirklich in die Handlung hineingezogen – eine der größten Schwächen von "Saints Row".

Im Rahmen des thematisierten Bandenkrieges gibt es vier Hand-

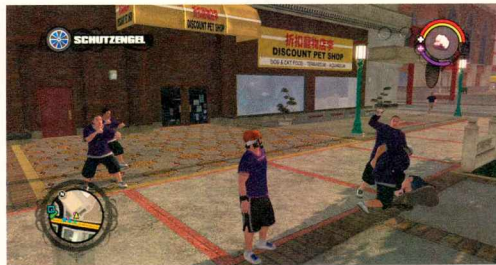
lungsstränge, in die Sie involviert sind. Die einzelnen Aufträge dürfen Sie erst ausführen, wenn Sie den geforderten Respekt-Level erreicht haben. Um das zu schaffen, müssen Sie auf der Stadtkarte verzeichnete Nebenmissionen abschließen. Zum Beispiel sollen Sie mehrere Zuhälter "platt machen" und deren Damen dann ins Bordell des Auftraggebers verfrachten. Oder eine Liste mit Fahrzeugen abarbeiten, die Karren also stehlen. Richtig, das kennt man alles aus "GTA". Einfallsreicher ist da der Versicherungsbetrug: Sie stellen sich an eine Straße, werfen sich per Knopfdruck vor ein Auto und kas-

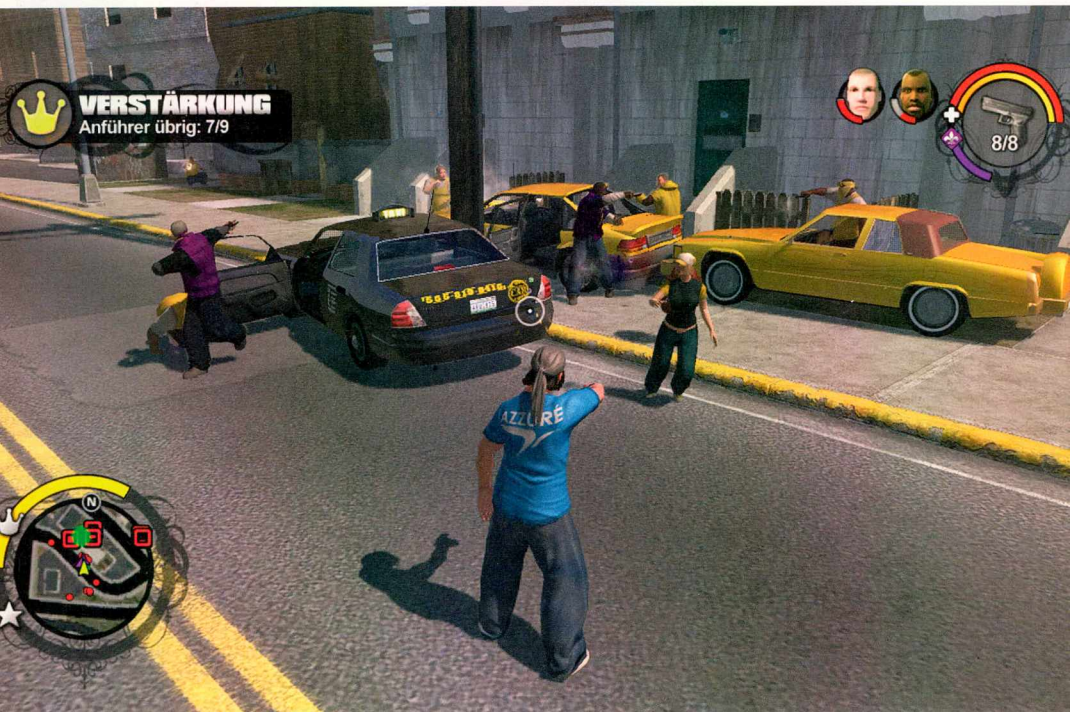
▼ **GUTE ARBEIT:** Die Filmszenen zu den einzelnen Missionen sind technisch und dramaturgisch einwandfrei. Nur unser Held bleibt immer blass... (Xbox360)



müssen es voran treiben. Ich habe gehört, dass ein Typ namens Joseph Price Leute sucht. Ich weiß nicht viel über ihn, außer dass er der freundliche Mechaniker namens Double ist. Wenn wir nur Prices neuen Leuten gut auskommen, sind wir den Wächtern näher.

▼ **ARBEITSTEILUNG:** Schlagen Sie einen Gegner, übernehmen Ihre Begleiter sofort den Rest. Klarer Fall: Saints Row ist ein Spiel für Erwachsene! (Xbox360)





▲ **TEAMWORK:** Wie bei GTA: San Andreas dürfen Sie bis zu drei Homies aus Ihrer Gang rekrutieren, die Ihnen dann nicht mehr von der Seite weichen. Das Zielsystem ist passabel, Auto-Aiming gibt es leider nicht. Das schmerzt, da Munition ziemlich rar ist.

(Xbox360)

sieren Geld von der Assekuranz. Je mehr Autos und Zeugen in den 'Unfall' verwickelt sind, desto besser.

SCHNELL ZU GELD UND RESPEKT

...kommen Sie per Geiselnahme: Sie kapern ein Auto und achten darauf, dass eine Person sitzen bleibt. Jetzt heißt es, Gas geben und sich nur nicht von der Polizei stoppen lassen. Nach etwa einer Minute ist Ihre Geisel mit den Nerven am Ende. Sie kasieren das Lösegeld – und Respekt.

Witzige Ideen gibt es in 'Saints Row' zuhauf. Da wäre etwa der Drive-in-Beichtstuhl, der Ihr Fahr-

dungskonto löscht. Und tippen Sie in Ihr Handy die 911 ein, kommt in Rekordzeit ein Krankenwagen angerast und heilt Ihre Wunden.

Die fiktive Stadt Stillwater erstrahlt in detailreicher HD-Pracht. Auf den Straßen ist viel los, die Stadtteile unterscheiden sich deutlich – es gibt unheimlich viel zu gucken. Auch das Schadenssystem der Fahrzeuge wirkt realistisch und das 'Fallverhalten' der Passanten dank Havok-Physikengine sowie so. Allerdings trüben technische Schwächen den Eindruck. Umgebung und Fahrzeuge poppen teils sehr deutlich sichtbar

ins Bild und ständig gibt's Tearing, das Bild verreiselt also. Ruckler hingegen stören eher selten.

Verwöhnprogramm für die Ohren: Der Soundtrack enthält mehr als 100 Songs, die wie bei 'GTA' auf Radio-stationen aufgeteilt sind. Bekannte Acts wie die Stereophonics oder Iggy Pop sind zwar die Ausnahme, insgesamt ist's aber hörenswert.

Xbox-Live-Fans dürfen sich über sechs Modi freuen. Neben Standards wie Deathmatch oder Team-Deathmatch wartet zum Beispiel das lustige Aufmotzen, bei dem gewinnt, wer die geilste Karre hat.

SZ ■

DIE DEUTSCHE VERSION



Um überhaupt eine Ab-18-Einstufung der USK zu erhalten und einer Indizierung zu entgehen,

musste THQ die deutsche Version schneiden. Ähnlich wie bei der hiesigen Fassung von 'GTA: San Andreas' verschwinden Leichen nach kurzer Zeit – und man kann nicht mehr sinnlos auf sie eintreten. Auch blutende oder brennende Menschen gibt es nicht. Am schwersten wiegt wohl, dass zwei besonders brutale Missionen komplett entfernt wurden.



MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: "Saints Row" kopiert "GTA" in vielen Bereichen, bleibt aber bei Story und Charakteren weit hinter seinem Vorbild zurück.

"Saints Row" ist das richtige Spiel, um mir die Wartezeit bis zum Erscheinen von "GTA 4" zu verkürzen. Ob Steuerung, Missionsaufbau oder Radiounterhaltung – nicht nur einmal hatte ich das Gefühl, ein Rockstar-Werk zu spielen. Auch die nicht immer saubere Technik hat 'Saints Row' mit der 'GTA'-Serie gemein, trotzdem sieht das Volition-Spiel dank HD natürlich deutlich besser aus. Meilenweit hinterher ist 'Saints Row' aber bei der Handlung, die mich völlig kalt lässt. Mein Held ist ein Niemand – und wer kann sich schon mit einem Niemand identifizieren?

WERTUNG

Saints Row

XBOX360

GUT	GRAFIK	16:9	82%
▲ Riesige, vielfältige Stadt	SOUND	DOLBY DIGITAL 5.1	88%
▲ Fast völlige Handlungsfreiheit	STEUERUNG		79%
▲ Detailverliebte Grafik ...	SCHLECHT		
▼ ... aber Ruckler, Tearing und Pop-ups	MEHRSPIELER	ONLINE: 2-12	84%
▼ Handlung klickt nicht			



SPIELSPASS
80%

► **IM CLINCH:** Nachdem Kazuma seine Gegner entwaffnet hat, kann er in den Nahkampf gehen. (PS2)



YAKUZA

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

15.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Sega
Entwickler
Sega

- Vielfältiges Martial-Arts-Adventure, das in Tokio spielt
- Erinnert an den Dreamcast-Klassiker "Shenmue"
- Beinhaltet viele Minigames

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.sega.de

Ein Mord, ein Waisenkind und zehn Milliarden Yen – Segas exklusives PS2-Abenteuer hat alles, was ein fesselnder Martial-Arts-Thriller braucht!

Oktober 1995, Kazuma Kiryu, ein geachtetes Yakuza-Mitglied, erhält einen Notruf seines Freundes Nishiki. Als Kazuma am Ort des Geschehens eintrifft, sieht er, dass sein Kumpel den Clan-Chef Dojima erschossen hat – alles vor den Augen von Nishikis Liebe Yumi. Kazuma entschließt sich, Nishiki zu decken, und wird zu zehn Jahren Knast verurteilt.

Kurz vor seiner Entlassung bekommt Kazuma einen Brief seines väterlichen Mentors, des Clan-Anführers Fuma. Dieser ent-

schuldigt sich dafür, dass sich die Familie nicht mehr um ihn kümmern konnte. Die Machtstrukturen der Yakuza haben sich in den letzten Jahren stark verändert. Außerdem ist die gesamte Unterwelt in Aufruhr! Alle suchen nach den zehn Milliarden Yen des Tojo-Clans, die auf mysteriöse Art und Weise verschwunden sind. Und irgendwie scheint Kazuma etwas damit zu tun zu haben...

Die filmreife Geschichte stammt aus der Feder des japanischen Bestseller-Autors Seishu Hase. Dieser ver-

fasste ein rund 150 Seiten starkes Drehbuch inklusive Szenenbeschreibungen und sämtlicher Dialoge. Auf dieser Basis konnte Produzent Toshihiro Nagoshi das packende Beat'em-Up-Adventure aufbauen. Es hat sich gelohnt: Dramaturgie und Charakterentwicklung gehören mit zum Besten, was wir jemals spielen durften.

SPANNUNG GARANTIERT

"Yakuza" besteht im Prinzip aus drei Hauptelementen. Zunächst wäre da die packende Story, die in 13 Kapiteln

▼ **FRISCH GEPUTZT:** Seine gepflegten Schlangenhlederstiefel rammt Kazuma bevorzugt in Gangsterunterleiber. (PS2)

▼ **FRISCHE WUNDE:** Kazumas Mentor Fuma wurde Opfer eines Attentats. Können Sie ihn retten? (PS2)





▲ **FREIFLUG IN DEN VORHOF:** Mit einem gekonnten Schulterwurf befördert Kazuma einen Bodyguard aus dem Fenster. (PS2)



▲ **ZWISCHEN DEN FRONTEN:** Nicht nur hier steht die schöne Yumi zwischen den Freunden Nishiki und Kazuma. (PS2)

HEAT-KAMPFMODUS



1. WERFEN

Packen Sie Ihren Gegner und peffern ihn gegen eine Wand oder ein anderes Hindernis.



2. NACHTRETEN I

Liegt Ihr Gegner auf dem Rücken, dürfen Sie mal kräftig seine Nase korrigieren.



3. NACHTRETEN II

Will Ihr Kontrahent gerade aufstehen, ist ein Tritt in den Unterleib angebracht.



4. WEGSCHLEUDERN

Packen Sie den Typ und schenken Sie ihm ein Ticket ohne Rückflug über die Brüstung.



5. WAFFE EINSETZEN

Schnappen Sie sich eine Waffe und nutzen Sie sie zu einer ultimativen K.o.-Attacke.

mit zahllosen Zwischensequenzen (zumeist in Spiele-Grafik) weiter erzählt wird. Dann gibt es den Adventure-Teil. Hier streift Kazuma durch Kamura-cho. Die Straßen dieses fiktiven Stadtviertels der japanischen Metropole Tokio werden gesäumt von zahlreichen typisch asiatischen Geschäften, Bars, Clubs und Restaurants, die Sie allesamt betreten dürfen. Spielelement Nummer drei ist der Kampf gegen Straßenschläger, Raufbolde und Bandenmitglieder.

Kommt es zu einer Auseinandersetzung, wird der Schauplatz nachgeladen. Der Kampf läuft stets nach demselben Prinzip ab: Der Dojima-Drache, wie Kazuma ehrfurchtvoll genannt wird, sieht sich einer Über-

macht gegenüber. Doch mit gekonnten Schlag-Tritt-Kombinationen lässt er seinen Gegnern keine Chance. Muss er im Nahkampf bestehen, kann er Widersacher packen und per Überarmwurf auf den Asphalt donern. Wird's allzu brenzlig, greift sich Kazuma Alltagsgegenstände wie Tische, Bänke, und Vasen, aber auch echte Waffen wie Baseballschläger, Schwerter oder Pistolen.

IN DER HITZE DES KAMPFES

Hat er einige Treffer gelandet, wird Kazuma zornig, und die so genannte Heat-Anzeige füllt sich. Im Heat-Modus kann der Gangster dann wesentlich härter zuschlagen und effektivere Angriffe ausführen (siehe Kasten).

Leider gehorcht die Steuerung den eingetippten Kommandos fast schon zu genau. Haben Sie beispielsweise in Windeseile eine Fünffach-Kombo eingegeben, zieht Kazuma auch alle fünf Attacken durch – selbst wenn sich überhaupt kein Gegner in Schlagrichtung befindet. Das sieht nicht nur seltsam aus, es kann auch gehörig nerven, wenn die Kontrahenten Ihr blindwütiges Gekloppe für einen Gegenangriff nutzen.

Nach jedem Kampf und jeder absolvierten Mission erhalten Sie Erfahrungspunkte. Diese investieren Sie in die Verbesserung Ihrer Kampftechniken und Ihres Lebensenergievorrats.

Die Darstellung der Straßenzüge, der Passanten und der einzelnen

Geschäfte ist detailliert und liebevoll. Leider kann die Kamera die Szenerie nicht immer optimal einfangen, besonders in engen Winkeln und schmalen Gängen macht sie Probleme. Immerhin lässt sie sich meistens per Knopfdruck manuell hinter Kazuma zentrieren.

Neben den Hauptelementen bietet "Yakuza" auch noch zahlreiche Minigames. So dürfen Sie sich in einem Unterwelt-Casino an Black Jack oder Roulette versuchen, um Ihr Konto etwas aufzubessern. Die Kohle können Sie dann in einer der zahlreichen Hostessen-Bars wieder auf den Kopf hauen: In einem Frage-und-Antwort-Spielen versuchen Sie, Ihrer Favoritin zu imponieren. **sh ■**

MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: Wollten Sie schon immer mal Hauptdarsteller eines Martial-Arts-Films sein? Dann schlagen Sie bei "Yakuza" zu!



Die Mischung macht's! Sega hat es verstanden, klassische Adventure-Elemente mit schnörkellosen Beat-'em-Up-Einlagen zu verquicken. Zudem bietet "Yakuza" eine fesselnde Story, spannende Atmosphäre und glaubwürdige Charaktere. Und immer wenn man glaubt, jetzt würde es langweilig, wird das Abenteuer von Minigames, wilden Ballereien oder Verfolgungsjagden aufgelockert. Trotz der im Wertungskasten erwähnten Mängel habe ich die 20 Stunden in der Welt der "Yakuza" sehr genossen.

WERTUNG

Yakuza

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Einzigartiger Genre-Mix
- ▲ Packende, filmreife Story
- ▲ Sehr gute Sprachausgabe

SCHLECHT

- ▼ Schlagkombinationen gehen oft ins Leere
- ▼ Einige Kameraprobleme
- ▼ Ladezeiten etwas zu lang

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 71%

SOUND DOLBY PRO LOGIC II 77%

STEUERUNG 76%

MEHRSPIELER -



gut

SPIELSPASS 80%

► **DOOFE DÄMONEN:** Der Zombiemob hat zwar viele Köpfe – diese sind aber so hohl wie die Nacht finster. Wie auf dem Bild zu sehen, rennen Franks Feinde einfach nur blind an. (Xbox360)



DEAD RISING

System
Termin:
Test in:

Xbox 360

15.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
Capcom
Entwickler
Capcom

- Überlebenskampf gegen tausende von Zombies
- Mit witziger Foto-Funktion
- Jeder Gegenstand lässt sich als Waffe missbrauchen

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe keine USK-Freigabe

Internet

www.capcom.com/deadrising

Zombies im Kaufrausch: Capcoms Untote stürmen ein Shoppingcenter – und richten dabei ein Blutbad der Metzkelklasse A an.

Hallo, lieber Leser! Wir kommen gleich zur Sache: "Dead Rising" ist brutal. Und zwar so brutal, dass die USK dem Actionspiel eine Freigabe verweigert hat. Kein Wunder, schließlich handelt der Software gewordene Splatter-Film von Zombies, die ein Einkaufszentrum überrennen. Mittendrin: ein Haufen armer Zivilisten und der Journalist Frank, seines Zeichens Spielfigur.

Und weil nicht alle Schreiberlinge so friedliebend sind wie die Games-Aktuell-Redakteure (wenn man unsere Wertungsdiskussionen einmal ausklammert...), richtet Frank in "Dead Rising" ein aberwitziges Blut-

bad unter den Untoten an. Dass sich das Gemetzel in einem Shoppingcenter abspielt, kommt dem rasenden Reporter gerade recht – liegen doch in den vielen Geschäften hunderte von Dingen herum, die sich als Mordwerkzeuge verwenden lassen. Schießprügel, Schwerter, Baseballschläger, Eisenstangen, Plasmafernerseher, Sonnenschirme, Ketten-sägen: Das hiesige Waffensortiment ist größer und vielfältiger als jenes der U.S.-Armee.

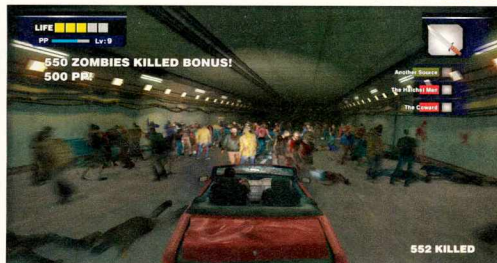
Trotz dieser Masse an Offensivinstrumenten ist unsere Mission wahrlich kein Spaziergang. Das Problem: Sie haben es nicht mit ein paar

dutzend, sondern mit tausenden von Zombies zu tun – und alle wollen sie gerne mal am guten Frank knabbern. Tatsächlich kennen wir kein anderes Spiel, bei dem so viele Monster gleichzeitig über den Bildschirm schlurfen. In dieser Hinsicht ist den Capcom-Programmierern ein echtes Meisterwerk gelungen.

K(R)AMPF GEGEN DIE UHR

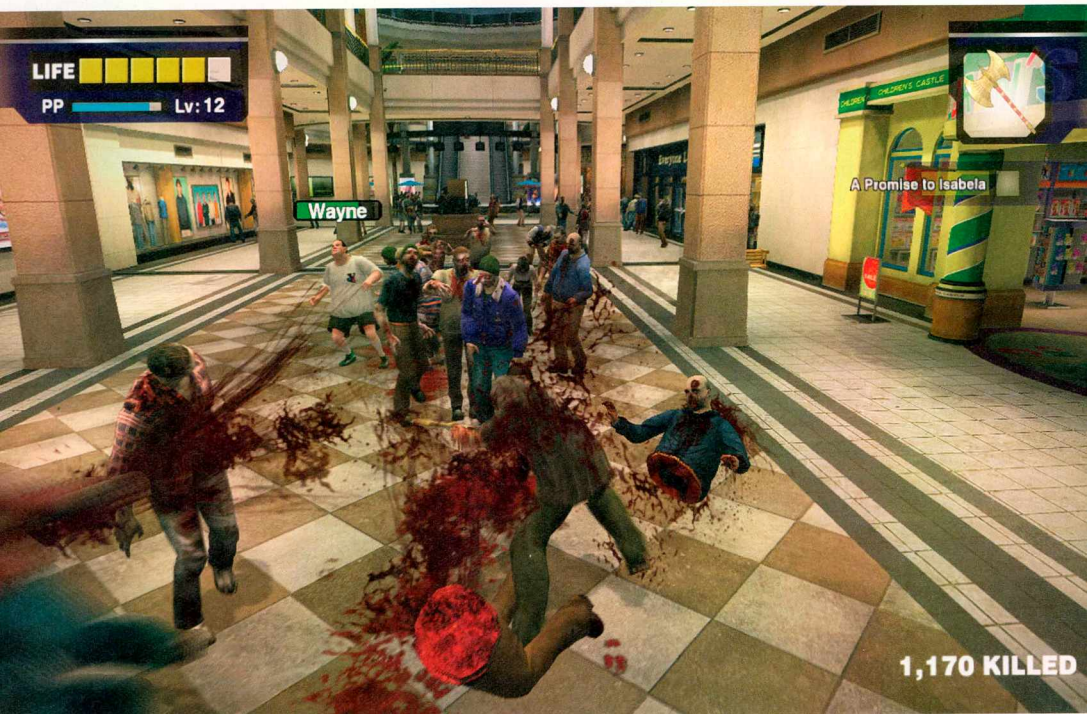
Weniger Ruhm erntet hingegen die Missionsstruktur. Die virtuelle Spielzeit läuft unaufhörlich weiter. Wer nicht zum vorgegebenen Zeitpunkt am ebenfalls vorgegebenen Ort ist, verpasst eine wichtige Story-Epi-

▼ **GROBER GEISTERFAHRER:** Hinterm Steuer eines Fahrzeugs ist Frank unverwundbar. Nutzen Sie diese Tatsache zu einer kleinen Amokspitztour. (Xbox360)



▼ **ZÖGERLICHER ZEIGER:** Die Armbanduhr zeigt Ihnen an, wann die nächste Mission ansteht. Das Gewarte kann auf Dauer aber schon mal nerven. (Xbox360)





▲ **SCHLEIMIGES SCHASCHLICK:** Besonders wenn Sie eine Klingenwaffe in die Finger bekommen, wird das Bildschirmsgeschehen zur blutrünstigen Metzelerlogie. Ebenfalls heikel: Ein Zähler unten rechts im Bild gibt an, wieviele Gegner Sie schon exorziert haben – alle 500 Zombies gibt's einen Bonus! (Xbox360)

sode. Eigentlich packend, aber mit einem fiesen Makel behaftet: Sie dürfen nur einen einzigen Spielstand abspeichern und geraten dadurch öfter in eine Sackgasse. Zudem sind die regelmäßigen Bosskämpfe eher eine Qual denn spannende Unterhaltung. KI-Macken und eine träge Baller-Steuerung garantieren Frustmomente wie am Fließband.

DIE GROSSE FREIHEIT

Zum Glück bietet das Grusel-Festival auch abseits der (leidlich spannenden) Haupthandlung noch massig Beschäftigungstherapie. Wenn ein

Nebenauftrag ansteht, klingelt Franks Handy. Überlebende aufspüren, Psychopathen abmurksen – das sind die Jobs, mit denen man Ihren Protagonisten betraut.

Wer die Missionen brav abklappert, wird mit Erfahrungspunkten belohnt. Diese verhelfen Ihrem Antihelden zu einer längeren Energieleiste oder frischen Spezialattacken. Und weil Frank nun mal ein Journalist ist, hält er mit seinem Fotoapparat fest: Via Schultertastendruck zücken Sie die Kamera und machen möglichst spektakuläre Schnappschüsse. Je mehr Gemetzel

auf dem Bild zu sehen ist, desto mehr Zähler wandern auf Ihr Konto – fast wie bei einschlägigen deutschen Boulevardblättern...

Die eigentliche Stärke von "Dead Rising" liegt aber in seiner grenzenlosen Freiheit. Experimentierfreudige Zocker finden einen Spielplatz vor, dessen Erkundung tierisch Laune macht. Zumal das Einkaufszentrum vor Gags und Details nur so strotzt! So trafen wir bei unseren Spritztouren beispielsweise auf eine seltsame Satanssekte, brutalten Frank ein leckeres Schnitzel, streiften ihm ein lächerliches Sportoutfit über und

klaute Knastbrüdern ihren Jeep. Tatsächlich erinnert dieses "Mach doch, was du willst!"-Prinzip fräppelnd an die "GTA"-Serie, wenngleich die Thematik natürlich eine völlig andere ist.

HART ABER HERZLICH

Zum Schluss noch ein paar Worte zur Gewaltdarstellung des Spiels. "Dead Rising" geizt zwar nicht mit derben Szenen, aber das Stakkato an Blutfontänen und abgetrennten Gliedern wirkt eher parodistisch als sadistisch – Erwachsene können also ohne moralische Bedenken zugreifen. tk ■



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Viele Zombies, viel Freiheit, viele kleine Macken – Capcoms Schocker macht Spaß, schöpft seine Möglichkeiten aber nicht voll aus.

Der Horrorfreund in mir sagt: Super! Der Videospieldkritiker in mir entgegnet: Leider nicht. Tatsächlich schneißt sich der Untoten-Auflauf selbst Knüppel zwischen die modrigen Beine. Haketsteuerung contra Waffenvielfalt, Bosskampfmurks contra Spielfreiheit – fast jeder Pluspunkt wird von einer Macke torpediert. Alles in allem ist das Schlachtfest dennoch eine lohnenswerte Anschaffung. Vor allem Fans von George A. Romero dürften hellauf begeistert sein. Im Vergleich mit dem Firmenkollegen "Resident Evil 4" zieht "Dead Rising" aber klar den Kürzeren.

WERTUNG

Dead Rising

XBOX360

GUT

- ▲ Irre Gegnermassen
- ▲ Perfekt für Fans von Splatter-Filmen
- ▲ Imposante Spielfreiheit

SCHLECHT

- ▼ Nervige Bosskämpfe
- ▼ Hakelige Steuerung
- ▼ Schwierigkeit schwankt

GRAFIK 1818, 50/60 HZ 74%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 77%

STEUERUNG 68%

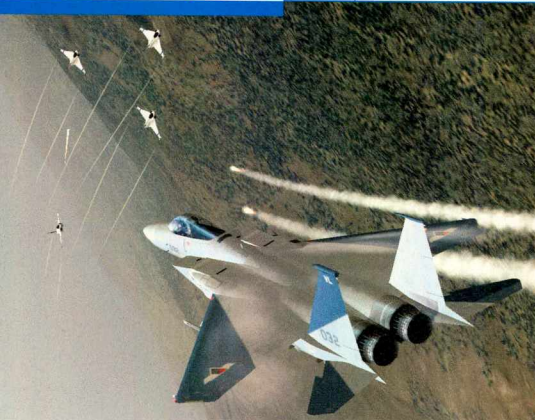
MEHRSPIELER



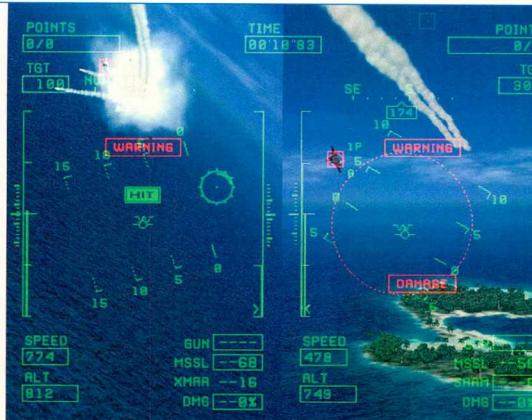
gut

SPIELSPASS

77%



▲ MITTEN REIN: Müssen Sie gegen ein ganzes Geschwader kämpfen, sollten Sie frontal angreifen. So weichen Sie Raketen einfacher aus. (PS2)



▲ TOP GUN VS. STÄHLERNE ADLER: Im Zweispieler-Modus jagen Sie sich gegenseitig mit Lenkraketen und Bordkanone. Der Bildschirm ist vertikal geteilt. (PS2)

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

FAKTEN

	Genre Action
	Hersteller Sony
	Entwickler Namco (Ridge Racer, Tekken)
► Luftkämpfe mit modernen Jets ► Schnörkellose Action im Top-Gun-Stil ► Bereits sechster Teil der Serie ► Perfekt für Einsteiger	
PC-Anforderung –	
Texte/Stimmen deutsch/englisch	
Speichern nach Mission	
Schwierigkeitsgrad	
leicht mittel schwer	
Altersfreigabe ab 12	
Internet	
www.playstation2.de	

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

20.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

Ready for Take-off! Namcos Kampffjet-Geschwader steigt bereits zum sechsten Mal in den Himmel auf – spannende Luftgefechte sind garantiert!

angesiedelt und beleuchtet noch einmal die politischen Hintergründe des Konfliktes der fiktiven Staaten Osea und Belka.

REALISTISCHE KAMPFJETS

Obwohl der in 20 Missionen dargestellte Krieg den Gehirnen der Namco-Entwickler entsprungen ist, dürfen Sie aus 30 tatsächlich existierenden und sehr realistisch aussehenden Flugzeugtypen wählen.

Trotz der realistischen Optik verzichtet Namco absichtlich auf alle Spaßbremsen: 'Belkan War' ist mehr eine Ballerei als eine Flugsimulation. Die Steuerung könnte einfacher kaum sein. Im Prinzip müssen Sie sich nur Gedanken über das Missionsziel machen. Knappheit von Bordkanonen-Munition oder Kerosin, Systemausfälle oder die unter Piloten so gefürch-

teten Black-outs spielen keine Rolle. Einzig die Auswahl der Maschine und deren Bewaffnung sollte zu Beginn einer Mission gut durchdacht werden.

Abhängig davon, ob es hauptsächlich gegen andere Jets oder Boden- bzw. Seeziele geht, müssen Sie sich mit entsprechenden Luft-Luft- oder Luft-Boden-Raketen eindecken. Damit Sie wissen, was zu tun ist, gibt es vor jedem Start eine ausführliche Besprechung mit exakten Karten und gesammelten Feinddaten.

Für jeden gemeisterten Einsatz erhalten Sie einen Batzen Geld. Dieses investieren Sie dann wieder in weitere Jets wie den F-15 oder Neuentwicklungen wie die FY-23 sowie in frische Waffensysteme.

Es ist relativ leicht, die Gegner vom Himmel zu holen. Sie versuchen, so lange am Triebwerk dranzubleiben, bis die Zielvorrichtung der Lenkraketen eingerichtet ist und Sie nur noch abdrücken müssen. Namco hat also nichts an der simplen 'Ace Combat'-Erfolgsformel verändert.

Technisch gibt sich 'Belkan War' keine Blöße. Die Grafik ist flott und detailreich (nur die Bodentexturen könnten feiner sein) und die Funksprüche lassen Atmosphäre aufkommen. Etwas Besonderes sind die Zwischensequenzen: In ihnen tauchen sogar echte Schauspieler auf! Als nette Dreingabe gibt es einen Zweispieler-Modus, der per Splitscreen ausgiebige Dogfights erlaubt. **sh ■**

Bereits zum sechsten Mal zünden die Triebwerke der 'Ace Combat'-Jets und die PlayStation2 erlebt mit 'Belkan War' nach 'Squadron Leader' und 'Distant Thunder' nun ihren dritten Einsatz. Die Story des aktuellen Teils ist allerdings zwischen den Geschehnissen der beiden Vorgänger



MEINUNG ► SWEN HARDER

Fazit: Mit den leicht zu bedienenden "Ace Combat"-Jets hebe ich immer wieder gerne ab!

Auch wenn es Simulations-Fans nun den Knüppel verleiht: Ich mag die unkomplizierte Steuerung, das banale Zielsystem und den Verzicht auf knifflige Landemaneuvers. Alleine die nervenaufreibenden Luftkämpfe interessieren mich. Und genau die bietet 'Ace Combat'. Nicht mehr und nicht weniger.

WERTUNG

Ace Combat: The Belkan War

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Unkomplizierte Steuerung
- ▲ Schnelle Grafik
- ▲ Spannende Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Wenig Tiefgang
- ▼ Nichts für Sim-Fans: Kaum Starts und Landungen
- ▼ Englischer Funkverkehr

GRAFIK 74%

SOUND 77%

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 72%

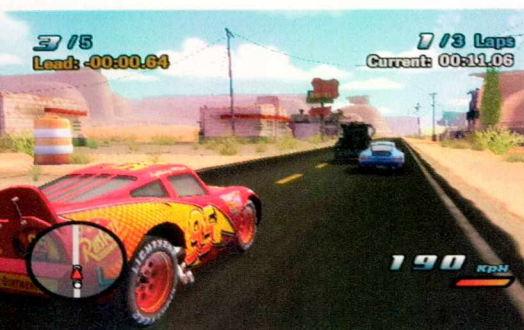
(OFFLINE: 2 (VERTIKALER SPLITSCREEN))



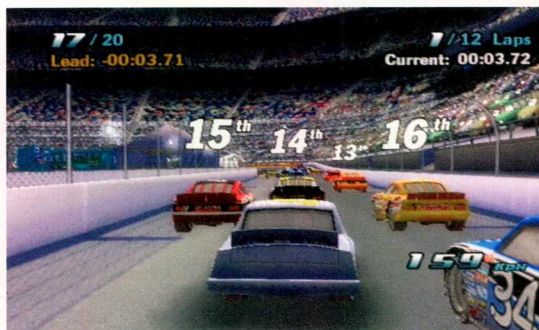
gut

PIELSPASS

83%



▲ **LIGHTNING LEGT LOS:** Dieser rote Flitzer ist der Held des Spiels. Mit den Streifen auf dem Lack sieht er seinem Film-Pendant sehr ähnlich. (PS2)



▲ **RUDEL-RUNDFAHRT:** Jedes Kapitel des Story-Modus wird mit einem NASCAR-Rennen beendet, in dem Sie sich an die Spitze des Feldes rempeln müssen. (PS2)



CARS

FAKTEN

	Genre Rennspiel
	Hersteller THQ
	Entwickler Rainbow Studios
PC-Anforderung Einsteiger (S. 53) Texte/Stimmen deutsch/deutsch Speichern Speicherpunkte Schwierigkeitsgrad leicht mittel schwer Altersfreigabe frei Internet www.carsvideogame.com	

System:	PC	PS2	Xbox	GameCube
Termin/Preis:	01.09.2006 – 23 €	01.09.2006 – 35 €	01.09.2006 – 35 €	01.09.2006 – 35 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

Im Videospiel zu Pixars neuem Kinofilm begleiten Sie den lässigen Lightning McQueen durch die knuffige Welt der plaudernden Blechkisten.

bremsen, springen – das muss für den Anfang genügen. Selbst Standard-Features wie Powerslides und Turbo-Boost erlernen Sie bei "Cars" erst im Verlauf des Spiels. Das mag für erfahrene Zocker langweilig klingen, doch die bunte Asphalt-Action kann trotzdem gut unterhalten: Nach den ersten, simplen Kursen werden die Strecken abwechslungsreicher. Zudem ist die Steuerung griffig. Der Schwierigkeitsgrad bleibt stets moderat, schließlich sollen junge Fans nicht verschreckt werden.

zocken Sie im Arcade-Mode alle freigespielten Events oder duellieren

sich mit einem Freund im Split-screen-Modus.

fk ■

WERTUNG

GUT		SCHLECHT	
▲ Kurzweiliger Rennspielspaß		▼ Für Profis zu leicht und einfach	
▲ Aufmachung und Figuren sympathisch		▼ Nicht alle Minispiele machen Spaß	
PC	GRAFIK	76%	★★★★★ gut
Systemvorteile	SOUND	78%	SPIELSPASS 77%
+ Hochauflösende Grafik	STEUERUNG	77%	
+ Kurze Ladezeiten	MEHRSPIELER	73%	
XBOX	GRAFIK	76%	★★★★★ gut
Systemvorteile	SOUND	78%	SPIELSPASS 76%
+ Schönste Konsolenversion	STEUERUNG	77%	
	MEHRSPIELER	73%	
GAMECUBE	GRAFIK	75%	★★★★★ gut
	SOUND	78%	SPIELSPASS 76%
	STEUERUNG	77%	
	MEHRSPIELER	73%	
PLAYSTATION2	GRAFIK	75%	★★★★★ gut
Systemnachteile	SOUND	78%	SPIELSPASS 76%
– Speichern dauert lange	STEUERUNG	77%	
	MEHRSPIELER	73%	

Willkommen im Wüstenstaat Radiator Springs! Als flotter Rennwagen Lightning McQueen heizen Sie durch die staubigen Straßen des Städtchens. Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo Sie zu neuen Events antreten können.

Auf der Piste wird gedrängelt und geschoben, was die Stoßstange hergibt. Die Steuerung beschränkt sich dabei auf das Nötigste: Gas geben,

MOTORISIERTE MINISPIELE

Neben normalen Rennen stehen viele Minispiele an: Sie verfolgen mit einem Polizeiauto Temposünder, suchen verloren gegangene Postkarten oder hüpfen auf einem Hindernisparcours über Barrieren. Nicht alle Minigames sind gelungen, insgesamt stellen sie aber eine nette Abwechslung dar. Neben dem Story-Modus

MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Schön anzuschauen, gut spielbar und witzig – "Cars" zählt zu den besseren Filmumsetzungen.

Man merkt, dass die Entwickler schon einige gute Rennspiele produziert haben – "Cars" macht einfach Spaß. Die hübsche, filmhafte Inszenierung ist ebenfalls gelungen. Eine anspruchsvolle Simulation sollten Sie aber nicht erwarten. Die unkomplizierte Raserei ist in erster Linie auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten.

► **BOSSGEGNER:** Dieser Riesenfrosch ist schwer zu bändigen. Trifft er uns mit seinem mächtigen Schwert, verlieren wir einiges an Lebensenergie. Dummerweise gibt es innerhalb der Missionen keine Speicherpunkte.

(Xbox360)

▼ **MONSTERHORDE:** Myfee muss sich bis zu den Geschützen im Hintergrund durchsetzen.

(Xbox360)





FAKTEN

	Genre Action
	Hersteller Microsoft
	Entwickler Q Entertainment/ Phantagramm

- Sieben Helden
- Über 100 Waffen und Kampfstile
- Mehrere hundert Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Keine Speicherpunkte

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern nach Mission

Schwierigkeitsgrad

leicht schwer

Altersfreigabe ab 12

Internet

www.xbox.com/de-DE/games/n/nnn

NINETY-NINE NIGHTS

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

01.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

Hunderte Gegner vor der Brust – na und? Kurz durchgeatmet und schon hauen wir das Gesocks mit einer Dauer-Kombo aus den Latschen!

Nine Nights' klassisches Hack'n'Slay mit üppiger Next-Gen-Power.

NIPPON-STYLE

Die Nonstop-Action ist eingerahmt von einer typisch-japanischen Fantasy-Story um einen Kraftstein, dessen Zerstörung das Tor zu einer düsteren Parallelwelt geöffnet hat. Jeder der sieben spielbaren Charaktere erlebt einen eigenen Handlungsstrang, am Ende jedoch fließen alle zusammen.

Für die ersten Kampfaktionen steht nur die zierliche Inphy bereit. Erst nachdem Sie ihre Kampagne erfolgreich beendet haben, können Sie mit weiteren Helden in die Schlacht ziehen. Jeder Helden verfügt über ein umfangreiches Kombo-System. Während Inphy Orks und Trolle durch blitzschnelle Sprungattacken zu Kleinholz verarbeitet, schleudert der

muskulöse Myfee sein an einer Kette befestigtes Zweiklingen-Schwert auf die Gegner.

HAMMER-KOMBOS

Meist stürmt das Gesocks in 50er- oder 100er-Horden auf Sie zu. Anfangs genügt noch simples Tastengehämmer. Vor Duellen mit Bossgegnern – etwa einem riesigen Frosch – sollten Sie sich aber mit der reichhaltigen Auswahl an Kombos vertraut machen. So kann Inphy zum Beispiel zehn Sekunden lang in der Luft schweben und die Gegner mit ihrem Schwert malträtiert.

Zusätzliche Power bekommen Sie durch Aufladen eines Magieabkassens. Blitzschnelle Angriffe setzen

nun größere Feindesansammlungen in Windeseile schachmatt. Durch gewonnene Erfahrungspunkte erhalten Sie mächtigere Waffen, Ihre Fähigkeiten verbessern Sie durch Amulette. Unfair: Beißen Sie ins Gras, müssen Sie die Mission jedes Mal von vorne beginnen, da Speicherpunkte fehlen.

Bei den riesigen Massenschlachten kann die Xbox360 so richtig die Muskeln spielen lassen. Selbst wenn mehrere hundert Kämpfer gleichzeitig auf dem Bildschirm miteinander ringen, ruckelt nix. Optische Höhepunkte sind aber die herrlichen Zwischensequenzen, die besonders auf einem hochauflösenden Fernseher begeistern.

az ■

Microsoft ist von den Xbox360-Verkaufszahlen in Japan enttäuscht und buhlt nun mit asiatischen Produktionen um die Gunst der Zocker. „Lumines“-Erfinder Tetsuya Mizuguchi und das koreanische Entwicklerteam Phantagramm („Kingdom under Fire“) kombinieren bei „Ninety-



MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Brachiale Dauer-Action mit Next-Gen-Power – nur für abgehärtete Daumen!

Toll, mit nur zwei Schlagbuttons gelingen schon nach kurzer Zeit klasse Kombos. Die ersten Gegnerhorden sind Fallbot. Doch in späteren Missionen wünscht man sich schließlich Speicherpunkte – leider vergebens. Die Story kann mich nicht fesseln, wodurch das spektakuläre Dauergeklappe mit der Zeit an Reiz verliert.

WERTUNG

Ninety-Nine Nights

XBOX360	GRAFIK	80%
GUT	SOUND	73%
▲ Sieben Helden mit variantenreichen Kampfstile	STEUERUNG	82%
▲ Spektakuläre Schlachten	MEHRSPIELER	–
▲ Ansprechende Optik		
SCHLECHT		
▼ Wenig Abwechslung		
▼ Keine Speicherpunkte		
▼ Kameraden wirkungslos		



PIELPASS

74%



TEST ► Wird der Adventure-Hoffnungsträger den hohen Erwartungen gerecht?

INHALT

Das Eulenberg Experiment	70	PC	           
Enchanted Arms	68		           
Geheimakte Tunguska	66	PC	           
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	70	PS2	           

GENREHIGHLIGHTS

09 | 2006

04 TITAN QUEST

11 **VAMPIRE:** DIE MASKERADE – BLOODLINES

14 DUNGEON SIEGE 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	P2	P3	Andere	Game Boy	Game Boy Advance	Wii
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	03/2005	92%	92					
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	05/2006	92%	92				92	
3	Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	Rollenspiel	Koch Media	05/2006	92%		92				
4	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	07/2006	90%	90					
5	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%						90
6	Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89					
7	Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88			88		
8	Final Fantasy X-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	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	09/2006	82%	82					
20	Baten Kaitos	Rollenspiel	Nintendo	05/2005	81%						81

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

► **SNELL GESPROCHEN:** Bei Plaudereien mit KI-Charakteren erscheint am unteren Bildrand eine Themenleiste. Einfach auf eines der Symbole klicken, schon stellt Nina die entscheidenden Fragen. (PC)



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

System: PC
Termin/Preis: 01.09.2008 – 40 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Adventure
Hersteller
Deep Silver
Entwickler
Fusionsphere

- Klassisches Adventure mit Point'n'Click-Steuerung
- Professionelle Synchronsprecher
- Verzichtet vollständig auf Action-Einlagen

PC-Anforderung Einsteiger (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.geheimakte-game.de

Was LucasArts nicht mehr mag, schätzen deutsche Entwickler umso mehr: packende Adventure-Kost mit spaßigen Denkaufgaben!

Tunguska? Normalsterbliche verstehen erst mal nur Bahnhof. Wissenschaftler und Verschwörungstheoretiker aber wissen: Das Zungenbrecher-Wort bezeichnet eine sibirische Region, in der sich am 30. Juni 1908 eine gigantische Explosion zugetragen hat. Die Ursachen der Katastrophe sind bis heute nicht geklärt. "Das ist doch der perfekte Thriller-Stoff", dachten sich die Entwickler von Fusionsphere und strickten mit "Geheimakte Tunguska" ein PC-Adventure zum Mysterium.

Im Mittelpunkt des Software-Krimis steht eine rothaarige Schönheit namens Nina. Als ihr Vater, ein angesehener Forscher, entführt wird, mutiert das tapferere Frauenzimmer zur Detektivin wider Willen. Für den Spieler bedeutet die familiäre Suchaktion eine Reise zurück in alte Zeiten: Zweidimensionale Hintergründe nach Objekten abklappern, Rätsel lösen, Gespräche führen – mit diesen Elementen jonglierten Klassiker wie "Monkey Island" bereits vor 16 Jahren. Doch nicht umsonst heißt

es: "Alte Besen kehren gut." Trotz oder gerade wegen der angestaubten Mechanik macht "Geheimakte Tunguska" eine blendende Figur.

Besonders die Steuerung ist den deutschen Entwicklern hervorragend gelungen. So reagiert beispielsweise der Mauszeiger intelligent auf manipulierbare Objekte. Schieben Sie den Cursor über einen Gegenstand, erscheinen kleine Symbole. Ein Auge steht für untersuchen, eine Hand für mitnehmen oder benutzen – so was nennt man wohl "idiotensicher". Wer

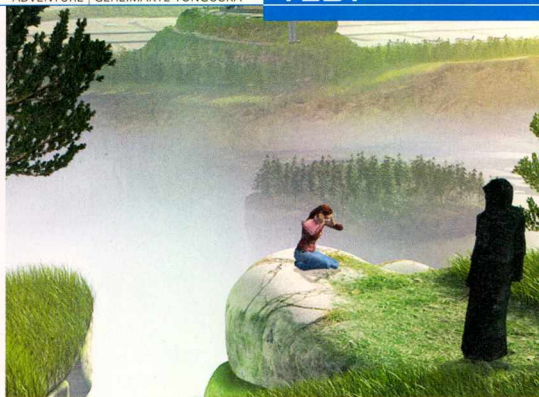
▼ **KLASSE GELOST:** Drücken Sie auf die Leertaste, werden alle wichtigen Objekte mit Lupensymbolen versehen. (PC)

▼ **SCHLAU GEDREHT:** Um den Soldaten zu wecken, schraubt Nina eine stärkere Glühbirne in die Fassung. (PC)





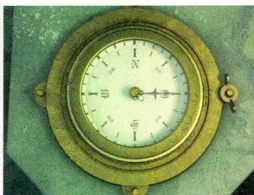
▲ **FIES GETRICKST:** Nina hat der russischen Soldatin eine qualmende Zigarette untergejubelt – und dafür bekommt die Sowjetdame nun Ärger. (PC)



▲ **SCHÖN GESTALTET:** Die Hintergründe des Spiels werden zwar nur mit einer maximalen Auflösung von 1024x768 dargestellt, sehen aber bezaubernd aus. (PC)



▲ **FRISCH GEFANGEN:** In Alaska übt sich Ihre Digi-Amazone im Eisflischen – ein Pinguin will gefüttert werden! (PC)



▲ **KURZ GEKNOBELT:** Dank der netten Rätselhilfe haben Sie das Problem mit diesem Kompass schnell gelöst. (PC)

keinen Bock auf langwieriges Pixel-für-Pixel-Gesuche hat, freut sich über die Lupenfunktion. Einmal mittels Leertaste aktiviert, hebt diese praktische Hilfe sämtliche relevanten Dinge auf dem Bildschirm hervor.

WEIB AUF WANDERSCHAFT

Lange Laufwege bleiben Ihnen ebenfalls erspart, denn Madame Nina wird beim Doppelklick auf Türen sofort in den angewählten Raum transportiert. Ganz ohne Ladezeiten oder einschläfernde Spazieranimationen.

Komfortable Kontrollen sind bei einem Adventure aber nur die halbe Miete. Mindestens genauso wichtig ist das Rätseldesign. Und auch in dieser Disziplin legt 'Geheimakte Tun-

guska' einen Blitzstart hin: Egal ob Sie nun Zutaten für einen Heiltrank sammeln, antike Maschinen reparieren oder aus einer Zelle ausbrechen, sämtliche Aufgaben sind einfallsreich und erstaunlich logisch. Selbst die seit 'Myst' so gefürchteten Kombinationspuzzles machen hier Laune: Blicken Sie mal nicht durch, gibt Ihnen eine optionale Hilfefunktion den nötigen Denkanstoß.

Hinsichtlich der Technik punktet 'Geheimakte Tunguska' weniger durch vordergründiges Spektakel als vielmehr durch subtile Details. So sind zwar sämtliche Hintergründe platte Tapeten, doch lassen zahlreiche Animationen und eine stimmige Beleuchtung das Gesamtbild sehr



▲ **DOPPELT GEMOPPELT:** Ab der Hälfte des Abenteuers steuern Sie auch Ninas Kumpel Max und schalten per Klick zwischen den beiden hin und her. (PC)

plastisch wirken. Zudem wurden die Polygon-Charaktere hervorragend in die Spielwelt eingefügt – weit und breit nichts zu sehen vom sonst üblichen Fremdkörper-Syndrom.

Quasi als i-Tüpfelchen umschiffet die Synchronisation sämtliche Betonungs-Untiefen. Dank der deutschen Stimmgeber von Angelina Jolie, Homer Simpson und Tom Hanks plaudert das Spielpersonal ebenso

charismatisch wie natürlich. Doch was bringt der beste Sprecher, wenn er lahmen Mist erzählen muss? Nichts! Nur gut also, dass die Dialoge von 'Geheimakte Tunguska' vor Wortwitz sprühen und keine ellenlangen Belanglosigkeiten durchkauen. Sie merken schon: Wir als Adventure-Fans sind von diesem Spiel begeistert, und das werden Sie auch sein – versprochen!

tk ■



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Da werden Erinnerungen an gute alte Indiana-Jones-Abenteuer wach. Diese Geheimakte sollte jeder Genre-Freund unbedingt sichten!

Deutschland wird immer mehr zum Mekka für klassische Adventures. Nach 'Ankh' zeigt nun 'Geheimakte Tunguska', dass knifflige Knocheleien auch in Zeiten von HD-Konsolen und Weltkriegs-Shootern noch mächtig Laune machen. Ein besonderes Lob verdient sich der Denksport-Thriller für seine intelligente Steuerung und die (bis auf wenige Ausnahmen) nachvollziehbaren Rätsel. Besser geht's kaum! Schade nur, dass die Handlung im letzten Drittel an Spannung verliert und Klischees absondert. Trotzdem, wer Adventures mag, wird dieses Spiel lieben!

WERTUNG

Geheimakte Tunguska

PC	GRAFIK	77%
GUT	SOUND	84%
▲ Intelligente Rätsel	STEUERUNG	86%
▲ Sehr komfortable Maussteuerung	MEHRSPIELER	-
▲ Liebevolle Inszenierung		
SCHLECHT		
▼ Finale arg abgedroschen		
▼ Teils verkomplizierte Knocheleien		



► **IM EINSATZ:** Kommt es zum Kampf mit Golembossen, werden Ihnen diese mithilfe einer filmähnlichen Kameraeinstellung näher gebracht. (Xbox360)

▼ **IN DER FREIZEIT:** Wenn Sie gerade nicht kämpfen, suchen Sie in optisch sehr unterschiedlichen Städten nach Hinweisen und Items. (Xbox360)



ENCHANTED ARMS

FAKTEN

	Genre Rollenspiel Hersteller Ubisoft Entwickler From Software
--	---

- Waffen werden hergestellt
- CPU kämpft auf Wunsch für Sie
- Max. zehn Fähigkeiten pro Figur
- Speichern jederzeit möglich
- Heilen geht nur im Kampf

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen englisch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Alterstauglichkeit ab 6

Internet

www.enchantedarmsgame.com

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

15.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

Schwerer statt Raketenwerfern, Helden statt Kampfroborer. From Software versucht sich an einem Rollenspiel und schlägt sich dabei ganz tapfer.

ße Beachtung. Das bereut der Faustkämpfer allerdings schnell, als einer dieser Devil Golems durch sein Verschulden freikommt und Atsumas Heimatstadt gleich mal in eine eisige Hölle verwandelt. Nun muss der Knaabe nicht nur lernen, Verantwortung für seine Taten zu übernehmen – zusammen mit Freunden soll er auch die wiedererwachte Ice Queen jagen, um sie daran zu hindern, andere Devil Golems zu befreien.

EIN WENIG NEUES, VIEL ALTES

Wie die Story ist auch der Spielablauf von "Enchanted Arms" ein Flickwerk aus bekannten Elementen, das hier und da mit einigen eigenen Ideen aufwartet. Die Kämpfe finden genretypisch nach dem Zufallsprinzip statt. Die Arena hingegen, in der Sie die rundenbasierten Duelle austragen,

ist ein rechteckiges Feld aus insgesamt 24 Kästchen, das in der Mitte geteilt ist. Wie auf einem Tennisplatz stehen sich Ihre Heldenarmee und der Feind gegenüber. Jede Figur kann pro Spielzug eine bestimmte Anzahl von Feldern passieren.

Attacken und Zaubersprüche haben ebenfalls eine genau definierte Reichweite. So müssen Sie Ihre Figur geschickt in die richtige Position bringen, um die gewünschte Aktion – angreifen, heilen oder Statuswerte verbessern – durchführen zu können. Wem die strategischen Zufallskämpfe zu viel werden, der lässt diesen Job einfach den gar nicht mal so dumm agierenden Computer übernehmen.

Das Ausrüsten und Ausbilden der Figur lässt sich allerdings nicht auf Knopfdruck bewältigen. So müssen Sie immer wieder nicht nur für erbeutetes Geld Talente erwerben, sondern auch bestimmen, welche davon Ihre Figur einsetzt. Jeder der vier Hauptcharaktere kann nämlich maximal fünf aktive sowie fünf passive Fähigkeiten nutzen. Neue Waffen müssen Sie ebenfalls kaufen oder selbst herstellen.

Sollten mal nicht alle Helden zur Verfügung stehen, können Sie diese durch Golems ersetzen. Die basteln Sie sich ebenfalls selber – "Bauanleitung" und benötigte Materialien sind zu erwerben. Die wirklich guten Golems müssen Sie aber fangen. **fe**

Vor 1.000 Jahren gelang es den Menschen, die Golems im Krieg zu besiegen und ihre Anführer einzusperren. Heute ist das für die Schüler in Yokohama City nur noch trockene Geschichtstheorie. Vor allem Atsuma schenkt den Ausführungen von Professor Kou keine gro-



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Sympathische Taktik-Rollenspiel-Kombination, der aber der Feinschliff fehlt.

Für den ersten Xbox360-RPG mixten From Software Altbewährtes mit Neuem. Herausgekommen ist ein passabler Genre-Beitrag, der sein Potenzial sowohl spielerisch als auch technisch leider nicht wirklich ausschöpft. Zudem wirkt die Story stellenweise lieblos und ist zudem meist vorhersehbar.

WERTUNG

Enchanted Arms

XBOX360

GRAFIK 71%

GUT

- ▲ Kämpfe leicht taktisch
- ▲ Auto-Battle-System
- ▲ Die Golem-"Zucht" ist ein interessantes Feature...

SCHLECHT

- ▼ ... aber es gibt aber einfach zu viele von ihnen
- ▼ Mangelndes Balancing

SOUND 64%

STEUERUNG 78%

MEHRSPIELER



WESTERN
befriedigend
SPIELSPASS
72%

GAMES AKTUELL

**JAHRESABO
MIT TOLLEN
PRÄMIEN**



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

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

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: **(++49) 0931/41 70 434**
(Mo.-Do: 8-18 Uhr, Fr: 8-15 Uhr)

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

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

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur € 2,50 statt € 2,99 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

Zahlungsweise:

☐ per Bankabbuchung

(nur in Deutschland möglich)

☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte

☐ VISA

☐ MASTERCARD

☐

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Profiteur

Datum

Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bei Auftragsdurchführung des Vertrags und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angaben von Games und anderen Partner 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 Vorbestellpreis von nur € 30,00 (Österreich € 33,60, Schweiz Sfr 62,40, restliches Ausland auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von Games Aktuell. Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr. VG0906

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

Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb von 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

Ich erhalte folgende Prämie:

- | | | |
|---|---|--|
| <p>"Star Wars Battlefront"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox | <p>"Pro Evo Soccer 5"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox | <p>"GTA: Liberty City Stories"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ PS2 |
| <p>"Peter Jackson's King Kong"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ PS2 ☐ GC ☐ Xbox360 | <p>"Raptor-Gaming M2 Juego de Colores"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ | <p>"Bundel 2-Tech DualShock Max Memory 16 MB Card"</p> <p>für...</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ |

*Bitte beachten Sie: Prämiempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen.

AB DIE POST!

Bestellcoupon ausfüllen,
ausschneiden und an folgende
Adresse schicken:

Games Aktuell Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	www.thq.de

DIGITAL DEVIL SAGA

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 50 €
dieser Ausgabe

Haben Sie Spaß an klassischen Rollenspielen und abgedrehten Anime-Filmen? Dann ist das neueste Atlus-Werk sicher was für Sie.

Atlus, Entwickler zahlreicher schräger Rollenspiele, bleibt seiner Linie treu. Auch "Digital Devil Saga" ist irgendwie seltsam. Das liegt am gewöhnungsbedürftigen, schlichten (aber keinesfalls schlechten) Charakterdesign. Hinzu kommt eine abgedrehte

Geschichte, die jeden Manga-Fan aufhorchen lässt: Serph, Anführer der Embryons, ist mit vier Kameraden auf der Suche nach dem Nirvana. Laut einer uralten Legende kann dieses nur von den mächtigsten Helden eines jeden Stammes erreicht werden. Derzeit

kämpfen sechs Gruppen um die Vorherrschaft im so genannten Junkyard. Eines Tages erscheint eine seltsame Pflanze und verleiht den Embryons dämonische Kräfte. Fortan erliegen diese immer wieder einem Bluttausch und fallen wahllos über andere Bewohner des Junkyard her, die ebenfalls in Dämonen verwandelt wurden...

Im Laufe des Abenteuers bereist Ihre Heldengruppe alle Bandenareale des Junkyard. Dabei kommt es immer wieder zu zufallsgenerierten, rundenbasierten Kämpfen. Sind Sie siegreich, erhalten Ihre Helden Erfahrungspunkte. Haben Sie genug davon gesammelt, steigen Sie eine Stufe auf und verbessern damit Eigenschaftswerte. Überdies beherrschen Ihre dämoni-

schen Kämpfer Zaubersprüche. Welche dies sind, legen Sie selbst in einem Talentbaum fest. Dort wählen Sie zunächst Grundfähigkeiten, die sich dann immer weiter verästeln – bis hin zu mächtigen Spezialzaubern. **sh**



▲ **STREITMACHT:** Embryon-Anführer Serph (rechts) muss nicht nur gegen Monster kämpfen, sondern auch Probleme innerhalb der Gruppe lösen. (PS2)

WERTUNG	befriedigend
GUT	▲ Einzigartiger Grafikstil ▲ Komplexes Zaubersystem
SCHLECHT	▼ Geringer Rätselanteil ▼ Nervig-eintönige Musik
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 68%	SOUND 61%
STEUERUNG 82%	MEHRSPIELER –
	71%

FAKTEN

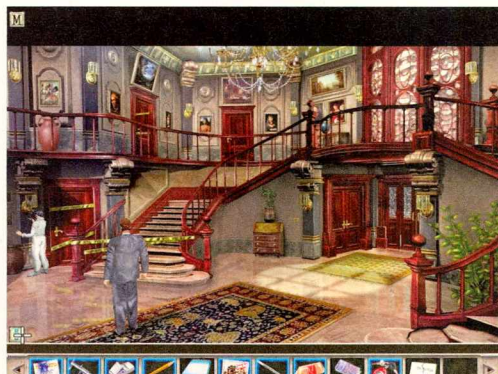
Genre	Adventure
Hersteller	Most Wanted Games
PC-Anforderung	Einsteiger (S.53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.das-eulemberg-experiment.de

DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

System:
Termin/Preis:
Test in:

PC
erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

Abenteuerlich vergeigt: Diese ebenso holprige wie nervtötende Knobelei macht nicht einmal leidenschaftige Adventure-Anhänger froh.



▲ **KOMFORTMANGEL NUMMER 38:** Das Inventar (am unteren Bildrand) müssen Sie jedes Mal aufs Neue per Mausclick einblenden. Zudem füllen sich die Taschen des Helden viel zu schnell mit Item-Müll – wer blickt da noch durch? (PC)

In einem Paralleluniversum hätte "Das Eulemberg-Experiment" logische Rätsel, eine komfortable Steuerung und spannende Dialoge zu bieten. In der traurigen Realität macht das Adventure aber so ziemlich alles falsch. Besonders das Rätseldesign scheint vom Spielspaß-Satan persönlich zu stammen: Zumeist suchen Sie (vor Langeweile fast erstarrt) pixelige Hintergründe nach winzigen Gegenständen ab – wofür die unzähligen Objekte gut sind, erschließt sich Ihnen nur durch Ausprobieren.

Auch in den Disziplinen Story und Charaktere sammelt das unaussprechliche Experiment fleißig Minuspunkte: Der Held, ein knollensichtiger Trottel, die Dialoge ein Quell steter Nichtigkeiten – wer hat da

nach Lust zum Weiterspielen? Was hier kommt, ist also eine Adventure-Gurke, die gegen neuzeitliche Genre-Hits wie "Ankh" oder "Geheimakte Tunguska" (siehe Test auf Seite 66) nicht den Hauch einer Chance hat – Finger weg! **tk**

WERTUNG	ausreichend
GUT	▲ Akzeptable Handlung ▲ Atmosphärische Schauplätze
SCHLECHT	▼ Umständliche Bedienung ▼ Häufenweise Logikfehler
PC	SPIELSPASS
GRAFIK 56%	SOUND 59%
STEUERUNG 50%	MEHRSPIELER –
	48%

Alte Kamellen: In Frankreich erschien Das Eulemberg-Experiment bereits im August des letzten Jahres unter dem ebenso dämlichen Namen Martin Mystère.

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



TEST ► Die Rennsimulation macht nicht nur Spaß, sondern sieht auch noch extrem gut aus

INHALT

Game	Score	PS1	PS2	Game Boy	Wii
GTR 2	72	PS1			
Let's make a Soccer Team	76		PS2		
Madden NFL 07	76	PS1	PS2	Game Boy	Wii
Test Drive Unlimited	74	PS1	PS2	Game Boy	

GENREHIGHLIGHTS

09 | 2006

01 PRO EVOLUTION SOCCER 5



06 GT LEGENDS



15 PROJECT GOTHAM RACING 3

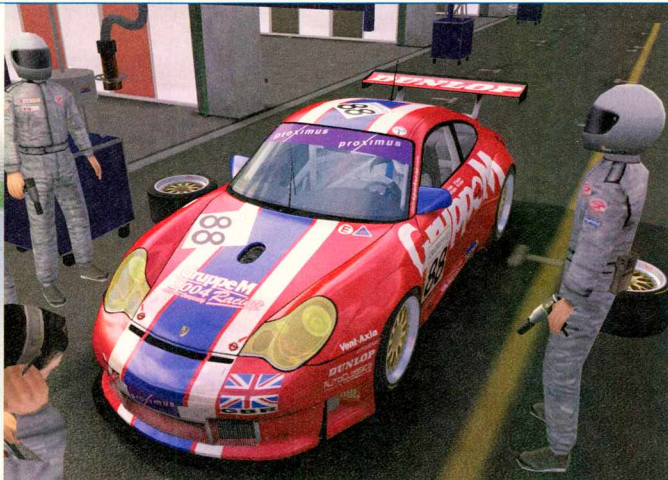


TITEL		GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS1	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Game Boy Advance	Game Boy Color	NDS
1	Pro Evolution Soccer 5	Fußball	Konami	11/2005	93%	93	93	93					
2	Burnout Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2006	92%		92		92	92			
3	Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92						
4	GTR 2	Rennsimulation	Atari	09/2006	91%	91							
5	Madden NFL 07	American Football	Electronic Arts	09/2006	91%	90	89			91			
6	GT Legends	Rennspiel	10Tacle	11/2005	90%	90							
7	Madden NFL 06	American Football	Electronic Arts	10/2005	90%	90	90		90				
8	Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%					90			
9	Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	04/2006	89%		87		87	89			
10	Top Spin	Tennis	2K Sports	11/2004	89%	89	85		89				
11	Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%		87		89				
12	Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari	09/2006	88%		88						
13	DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%	88	88		88				
14	NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	03/2005	88%		88		88			88	
15	Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%					88			
16	SSX on Tour	Snowboard/Ski	Electronic Arts	11/2005	88%		88		88			88	
17	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennspiel	THQ	10/2005	87%	87			87				
18	NBA 2K6	Basketball	2K Sports	12/2005	87%		87		87	87			
19	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	01/2006	87%	87	80		83	82	80		
20	NHL 06	Eishockey	Electronic Arts	10/2005	87%	87	86		87			86	

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

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

► **HINGESCHAUT:** Während die Boxencrew etwas detailarm gestaltet wurde, sehen die Sportwagen super aus. (PC)



GTR 2



System: PC
Termin/Preis: 14.09.2006 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rennsimulation
Hersteller
10tacle
Entwickler
Simbin

- Ultrarealistische Rennsimulation
- 144 Sportwagen inklusive aller Wagen der GT und NGT
- 34 Streckenvarianten
- Ausführliche Fahrschule

PC-Anforderung High-End (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach dem Rennen

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.gtr-game.com

GTR 2 will nicht weniger sein als die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Ob es dieses Ziel erreichen kann, klärt unser Test.

Damit sich nicht nur verkappte Rennfahrer an "GTR 2" heranwagen, bietet das Spiel drei Schwierigkeitsstufen: Anfänger, Semi-Pro und Pro. Diese unterscheiden sich nicht nur in puncto Fahrgefühl, sondern bieten auch mehr oder weniger Hilfen. Wer etwa den Brems- und Beschleunigungsassistenten einschaltet und zusätzlich ABS und ESP aktiviert, kann selbst ohne Lenkrad ordentliche Zeiten in den Asphalt brennen. Während sich der Bodenkontakt im ersten Teil oft etwas höl-

zern oder unangenehm steif ausnahm, vermitteln die Wagen in "GTR 2" ein gänzlich anderes Fahrgefühl. Die meisten Autos geben mehr Feedback und fliegen nicht einfach in die Botanik, wenn wir sie zu nahe an die Haftgrenze treiben. Besonders deutlich wird dieses Verhalten in Kurven, wenn das Heck der Autos – auch dank Force Feedback – spürbar anfängt, wegzurutschen. Das fühlt sich nun eher so an, wie man es als Nicht-Rennfahrer von einem Automobil erwarten würde. Zudem fällt

es in Teil zwei leichter, solche Kapriolen durch Gegenlenken oder Gaslupfen auszugleichen und im kontrollierten Drift zurück auf die Ideallinie zu kommen.

GANZ NAH AM LEBEN

Auch das Verhalten auf den Curbs passt in dieses neue Schema. Die Autos hoppeln zwar noch immer recht steif über die Begrenzungen, fühlen sich dabei aber eher so an, wie es Autofahrer aus dem realen Leben kennen. Der Unterschied zwi-

▼ **HINGELANGT:** Wer nicht immer nur gegen die KI fahren will, aktiviert den Mehrspieler-Modus. (PC)

▼ **HINGENÄSST:** Bei Regen spiegeln sich die schicken Sportwagen im Asphalt. (PC)





▲ **HINGERUMPELT:** Trotz sehr guter Künstlicher Intelligenz sind spektakuläre Unfälle an der Tagesordnung. Hier wollten wir uns mit unserem Lamborghini Murciélago zwischen zwei Porsches durchquetschen, was ordentlich misslungen ist.

(PC)

schen normalem Asphalt und Curbs ist stets spürbar. Besonders gut lassen sich die Änderungen am Fahrmodell wahrnehmen, wenn die Piste regennass ist. Dann rutschen die Hinterräder natürlich noch schneller Richtung Kurvenrand, falls wir es mit dem Gaseinsatz übertreiben.

Gänzlich neu: die Fahrschule. Die hat ihren Namen tatsächlich verdient, denn in zahlreichen Lehrgängen werden uns nicht nur die Grundzüge des Fahrens, sondern auch sämtliche Strecken des Spiels näher gebracht. Dabei teilen die Entwickler jeden Kurs in Einzelabschnitte ein, die wir innerhalb einer vorgegeben Zeit (und

nach Möglichkeit schneller als unser Fahrlehrer) absolvieren müssen.

Für bestandene Lektionen hagelt es Punkte, und die setzen wir ein, um Varianten der im Spiel vorhandenen Strecken freizuschalten, etwa den Sprintkurs Monza Junior, der schon in 'GT Legends' mit von der Partie war.

TAG UND NACHT

Dafür müssen wir nicht nur fleißig in die Fahrschule gehen, sondern auch mehrere Meisterschaften erfolgreich abschließen. Von Anfang an frei ist dagegen der 24-Stunden-Renn-Modus, der diesmal kontinuierlich und

ohne Nachladen läuft. Das heißt, das Spiel beherrscht dynamische Tag-Nacht-Wechsel.

Was uns mal wieder enttäuscht: Funktionierende Scheibenwischer gibt's immer noch nicht. Sicher nur ein Detail, allerdings eines, das die Fahrgemeinde schon seit Jahren in diversen Foren fordert. Sei's drum. Dafür entschädigen die spektakulären Reflexionen auf der Piste und die von den Reifen aufgewirbelte Gischt. Beide sorgen gerade in den Rennwiederholungen für einen sehr realistischen Look. Der wird noch unterstützt durch zahlreiche optische Details, die wir aus 'GT Legends'

kennen. So stehen nun etwa Streckenposten hinter den Leitplanken und schwenken fleißig die passenden Fahnen – etwa wenn Gefahr auf der Piste droht oder wir zu langsam durch die Gegend zuckeln.

Der Mehrspieler-Modus für nunmehr 28 Fahrer ('GTR': 24, 'GT Legends': 16) ist gewohnt solide. Bei unseren Test-Sessions im Internet liefen die Multiplayer-Rennen bereits stabil und auch die Kollisionsabfrage machte keine Probleme. So können wir etwa Stoßstange an Stoßstange mit unseren Konkurrenten fahren, ohne dass das Spiel fälschlicherweise einen Zusammenstoß anzeigt. **SZ**

MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Detail-Tuning auf allerhöchstem Niveau macht 'GTR 2' zum Besten, was die Rennspielwelt zu bieten hat.

Ich fand schon den Vorgänger super, also bin ich nicht sonderlich enttäuscht darüber, dass 'GTR 2' nicht so viel Neues zu bieten hat. Die Prioritäten wurden richtig gesetzt: Eine Rennsimulation lebt von Fahrphysik und Steuerung, und beides wurde nun perfektioniert. Auch optisch und akustisch fährt 'GTR 2' in der obersten Liga mit. Unglaublich, wie detailverliebt die Autos gestaltet sind. Genial, wie authentisch die Motorensounds klingen. Richtig viel Power unter der PC-Haube sollte man aber haben, wenn man 'GTR 2' in voller Pracht genießen will.

WERTUNG

GTR 2

PC	GRAFIK 50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN	89%
GUT	SOUND 5.1 SURROUND	88%
▲ Realistische Fahrphysik ▲ Perfekte Steuerung ▲ Zahlreiche Einsteigerhilfen	STEUERUNG FORCE FEEDBACK LENKRAD	95%
SCHLECHT	MEHRSPIELER OFFLINE: 2-24 (LAN), ONLINE: 2-24	83%
▼ Etwas trockene Präsentation ▼ Großer Hardware-Hunger ▼ Wenige Neuerungen		



► **ZWEI STIERE IM CLINCH:** Nobelsportwagen wie diese beiden Lamborghinis dürfen natürlich nicht fehlen. Es gibt aber auch klassische Fahrzeuge und Muscle-Cars. (Xbox360)



TEST DRIVE UNLIMITED

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Game Boy Advance

Wii

Termin/Preis:

Nov. 2006 – 50 €

Nov. 2006 – 60 €

Sept. 2006 – 60 €

Test in:

nächster Ausg.

nächster Ausg.

dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rennspiel
Hersteller
Atari
Entwickler
Eden Games

- Als Spielkulisse dient die komplette Hawaii-Insel Oahu
- 125 Fahrzeuge (Autos und Bikes)
- 1.600 Kilometer Straße
- Online-Modus

PC-Anforderung

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei ab 6

Internet

www.testdriveunlimited.com

Eine riesige Urlaubsinsel, 1.600 Kilometer offene Straße und unterm Hintern ein heißer Luxusportwagen – das ist wahre Freiheit!

Riesige Welten, die Spieler online gemeinsam erforschen können, waren bisher meist nur in Rollenspielen zu finden – in Massively Multiplayer Online Role Play Games (MMORPGs), um genau zu sein. Mit "Test Drive Unlimited" bringt Atari diesen reizvollen Aspekt der Freiheit nun auch ins Genre Rennspiel. Das Massively Open Online Racing Game, so die firmeneigene Bezeichnung, bietet den Rasern nämlich statt abgegrenzter Rundkurse ein komplettes Eiland als Spielplatz. Als Vorlage diente die hawaiische Insel Oahu, die fast originalgetreu nachgebaut wurde. Inklusive bekannter Orte

wie Honolulu und Pearl Harbor – und 1.600 Kilometer offener Straße.

MENSCH UND MASCHINE

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen stehen hier nicht alleine die Autos im Mittelpunkt: Zu Beginn Ihrer Raserkarriere wählen Sie aus verschiedenen coolen Jungs und Mädels eine Spielfigur als Fahrer aus. Sodann mieten Sie bei V-Rent einen Wagen, mit dem Sie die Insel erkunden. Das GPS-Navigationssystem, das sich übrigens in jedem Fahrzeug befindet, geleitet Sie mit optischen und akustischen Richtungsangaben zu einem Immobilien-

makler, wo Sie sich eine Wohnung kaufen. Während des Spiels kehren Sie immer mal wieder zu Ihrer Basis zurück, um Ihren Fortschritt zu überprüfen, das Aussehen und die Kleidung Ihres Charakters zu ändern und Ihre Autos (und später auch Motorräder) in der Garage zu bewundern. "Test Drive Unlimited" bietet über die ganze Insel verteilt eine Vielzahl verschiedener Renn-Events. Damit Sie diese leichter finden, drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach rechts und lassen die Kamera hoch in den Himmel fahren. Nun sehen Sie die komplette Landschaft aus der Vogelperspektive und können sich anhand di-

▼ **TRAUTES HEIM:** In Ihrer Wohnung checken Sie den Spielfortschritt, wechseln Autos, verkaufen Fahrzeuge oder bearbeiten Ihren Charakter. (Xbox360)



▼ **WISCHI WASCHI:** Der beliebte Verwischeffekt zur Unterstreichung hoher Geschwindigkeiten kommt auch bei Test Drive Unlimited zum Einsatz. (Xbox360)





▲ **WAHRE SCHÖNHEIT KOMMT VON INNEN:** Die Cockpits der Autos (hier ein Enzo Ferrari) wurden penibel ins Spiel umgesetzt. (Xbox360)

verser Symbole einen Überblick verschaffen. Zu bereits besuchten Orten "beamen" Sie sich durch einfaches Anklicken, zu unbekannten Lokalisationen müssen Sie erst mal hinfahren. Dafür setzen Sie sich zunächst einen Zielpunkt und lassen sich dann vom Navi führen.

SPIELPLATZ FÜR RASER

Die Wettbewerbe sind in mehrere Kategorien unterteilt: Es gibt Rundrennen oder Streckenrennen von A nach B gegen sieben Rivalen, Geschwindigkeitstests, Zeitfahr-Herausforderungen und Missionen, bei denen Sie Anhalter mitnehmen, Models nach Hause fahren oder Autos schnell und unbeschadet zur Werkstatt bringen. Als Belohnung für Siege und bestandene Aufgaben erhalten Sie Geld für neue Autos und Häuser sowie Gutscheine für Klamotten. Autohäuser und Bekleidungsgeschäfte machen Sie wieder mithilfe der Übersichtskarte ausfindig. Geld verdienen Sie sich aber auch durch Duell mit gleich Gesinnten, denen Sie unterwegs begegnen: Sie fordern einen Rivalen per Lichtkeule heraus, legen sodann einen Zielpunkt fest, und schon geht's los.

Wie Sie sehen, gibt es schon im Einzelspieler-Modus eine Menge zu erleben. Doch online wird's noch besser. Wenn Sie sich zu Beginn einloggen und dann ganz normal das Spiel starten, werden Ihnen unterwegs zig andere Fahrer auf den Straßen begegnen. Die können Sie – genau wie die computergesteuerten Raser – per Lichtkeule zum Duell herausfordern.

Sie können aber auch einen Club gründen und Mitglieder aufnehmen. Die Treffen finden in speziellen Clubhäusern statt, wo Sie sich in Ihren schicken Klamotten präsentieren, ein wenig mit den anderen plaudern und sogar gebrauchte Autos an- und verkaufen. Sie veranstalten interne Rennen und Turniere, kassieren Teilnahmegebühren und setzen Preisgelder aus. Es ist wirklich ungemein spannend, gegen bis zu sieben Kontrahenten anzutreten und auf den 1.600 Kilometern Straße ellenlange Rennen auszutragen.

WHAT A BEAUTIFUL WORLD

In den ersten Spielminuten wirkt die Grafik von "Test Drive Unlimited" nicht sonderlich spektakulär, doch schon bald kommt man aus dem



▲ **GROSSE VIELFALT:** Der Fuhrpark umfasst über 125 lizenzierte Autos und Motorräder. Neue Vehikel kaufen Sie bei entsprechenden Verkäufern. (Xbox360)



▲ **AUS DER COCKPITANSICHT** lässt es sich überraschend gut fahren. Am linken Bildrand sehen Sie das Display des Navigations-Systems. (Xbox360)

Staunen nicht mehr heraus. Die Landschaft von Oahu ist sehr facettenreich und beeindruckt mit dichten Wäldern, malerischen Stränden und entlegenen Dörfern. Sie düsen über mehrspurige Highways mit Abfahrten und Verkehrstafeln, schlängeln in Honolulu um rechtwinklige Kurven oder erklimmen Berge über enge Serpentin. Meist huscht die Umgebung mit angenehmen 30 Bildern pro Sekunde am Auge vorbei, lediglich ein paar Nachladeruckler und Pop-ups

geben Anlass zur Kritik. Die Fahrzeuge sind ihren Vorbildern exakt nachempfunden und begeistern durch unglaubliche Details wie Scheibenwischer, Türgriffe, Bremscheiben und filigrane Kühlergrills – da fehlt wirklich gar nichts. Wie bei "Project Gotham Racing 3" dürfen Sie sich auch am Interieur der Autos ergötzen. Neben der Cockpitperspektive gibt's noch drei Außenansichten sowie eine Motorhauben- und eine Stoßstangenkamera. **cg**



MEINUNG ► CARSTEN GRAUEL

Fazit: Ein rundum gelungener Arcade-Racer mit gewaltigem Umfang, toller Grafik und endlosem Spielspaß.

Eigentlich habe ich an "Test Drive Unlimited" nichts auszusetzen. Es ist unheimlich spaßig, mit schönen und schnellen Sportwagen die riesige Insel zu erkunden, Rennen und Missionen zu bestreiten, Geld zu verdienen und neue Fahrzeuge zu kaufen. Die Steuerung bietet optionale Fahrhilfen und eignet sich somit für Anfänger und Profis gleichermaßen. Lediglich die langen Anfahrtswege zu weit entfernten Events und die teilweise sehr schweren Missionen unter Zeitdruck könnten Gelegenheitsspieler abschrecken.

WERTUNG

Test Drive Unlimited

XBOX360

GUT

- ▲ Absolute Bewegungsfreiheit
- ▲ Nahezu tadellose Grafik
- ▲ Optimale Steuerung
- ▲ Spaßiger Online-Modus

SCHLECHT

- ▼ Teils arg schwere Rennen
- ▼ Anfahrtswege nerven

GRAFIK 16:9, 50/60 HZ 87%

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 84%

STEUERUNG 82%

LEHNKRAU, HEADSET

MEHRSPIELER 87%

OFFLINE: 1, ONLINE: 2-8



sehr gut

SPIELSPASS

88%

FAKTEN

Genre	American Football
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Texte/Stimmen	englisch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.electronicarts.de

MADDEN NFL 07



System:

PC

PS2

Xbox 360

 Termin/Preis: 24.08.2006 – 50 €
 dieser Ausgabe

 24.08.2006 – 60 €
 dieser Ausgabe

 24.08.2006 – 60 €
 dieser Ausgabe

Und wieder fliegt das Ei! Trotz Lizenz-Monopol setzt EA auch bei der 17. Auflage der American-Football-Simulation auf Innovation.

Madden ist eines der besten, da innovativsten Sports Spiele überhaupt. Diesmal dürfen Sie zum ersten Mal bei jedem Spielzug frei entscheiden, welchen Akteur Sie übernehmen. Sie können beispielsweise als Blocker agieren, um eine Lücke für Ihren Ball-

träger zu schaffen. Hinzu kommt eine überarbeitete Laufspiel-Steuerung. Dank brandneuer Täuschungsmanöver und Cutback-Animationen haben Ihre Running-Backs jetzt ihren ganz persönlichen Laufstil. Auch zum ersten Mal dabei: teamspezifische De-

fense-Aktionen, die den Druck auf den gegnerischen Quarterback erhöhen.

Im NFL-Superstar-Modus geben Sie Ihr Bestes, um in die Pro Football Hall of Fame aufgenommen zu werden. Eine weitere Ergänzung findet sich beim Franchise-Modus: Endlich dürfen Sie nach College-Talenten Ausschau halten! Sie schicken Ihre Beobachter los und verfolgen das College All-Star Game. Nach der Partie picken Sie sich Ihren Favoriten heraus und überprüfen (nach Durchsicht detaillierter Statistiken), welchen Einfluss der Spieler auf Ihr Team haben könnte.

Fans der NFL Europe wird freuen, dass der europäische Liga-Ableger mittlerweile fest zum "Madden"-Repertoire gehört.

sh ■



▲ **EIERSTANZ:** Während die Frankfurt Galaxy im heimischen Waldstadion ein Field Goal verwandelt, räumen die Seahawks die Steelers aus den Weg. (PS2/PC)

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Perfekte, ausgereifte Simulation
- ▲ Massig Modi, Teams, Spielzüge

SCHLECHT

- ▼ Keine Hilfen für Football-Anfänger
- ▼ Auf der PS2 flimmert die Grafik

XBOX360

GRAFIK	91%
SOUND	90%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS
91%

PC

GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASS
90%

PLAYSTATION2

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS
89%

FAKTEN

Genre	Fußball-Manager
Hersteller	Sega
PC-Anforderung	-
Texte/Stimmen	deutsch/-
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.sega.de

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

System:

PS2

Termin/Preis:

 25.08.2006 – 50 €
 dieser Ausgabe

Test in:

Fußball-Manager für PlayStation2 sind ebenso selten wie Beat'em-Ups für PCs. Nun will Sega mit seinem Team-Baukasten groß aufspielen.



▲ **FEHLPASS:** Die optionale 3D-Darstellung der Spiele kann nicht ganz mit anderen Fußball-Managern mithalten. Dazu sind die Animationen etwas zu holprig und das Spielverhalten nicht realistisch genug. (PS2)

Fußball-Manager einmal anders:

Bei "Let's make a Soccer Team!" werden Sie nicht gleich mit tonnenweise Übersichten gestresst, sondern müssen zunächst die Relegationsspiele zur zweiten Liga gewinnen. Sind Sie aufgestiegen, gibt's eine Einführung in das Manager-Dasein. Sie schließen Sponsorenverträge ab, verpflichten Trainer und legen Übungsprogramm sowie Terminplan fest. Außerdem führen Sie die Mannschaft, sprechen mit den Spielern, holen Stabsmitglieder, kommunizieren mit den Medien und entscheiden über die richtige Taktik auf dem Rasen.

Über 400 Vereins- sowie 80 Nationalteams sind von der Partie, die meisten davon inklusive Original-Spielernamen. Die italienische, die

spanische und die holländische Liga sind sogar voll lizenziert.

Klares Wertungsfaul: Die Bildschirmtexte sind teilweise unlesbar und die 3D-Grafik hat uns ebenfalls nicht gefallen. Da ist Konkurrent "PES Management" ganz klar besser. sh ■

WERTUNG

befriedigend

GUT

- ▲ Mit allen Manager- u. Traineraufgaben
- ▲ Interessanter Story-Modus

SCHLECHT

- ▼ Spiele werden holprig dargestellt
- ▼ Miserable Textanpassung

PLAYSTATION2

GRAFIK	64%
SOUND	54%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	62%

SPIELSPASS
70%



TEST ► Das erste Add-on zum aktuellen PC-Strategiehit von Firaxis im Härte-test.

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



INHALT

Civilizations 4: Warlords	80	PC
Die Siedler II: Die nächste Generation	78	PC
Singstar Deutsch Pop-Rock	81	PS2

GENREHIGHLIGHTS

09 | 2006

	TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG					
1	Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86		86	86
2	Guitar Hero	Musikspiel	Red Octane	05/2006	90%	90				
3	Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89				
4	Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89			81	
5	Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89				
6	Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88				
7	Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%					88
8	Die Siedler II: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	2K Games	09/2006	87%	87				
9	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway	07/2006	87%	87				
10	Heroes of Might and Magic 5	Runden-Strategie	Ubisoft	06/2006	87%	87				
11	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86				
12	Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86				
13	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ	05/2006	86%	85	83		86	
14	The Movies	Simulation	Activision	12/2005	86%	86				
15	CivCity: Rom	Aufbau-Strategie	2K Games	08/2006	85%	85				
16	Rise of Nations: Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	07/2006	85%	85				
17	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	04/2005	85%	85				
18	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	08/2005	85%	85				
19	City Life	Aufbau-Strategie	Koch Media	06/2006	84%	84				
20	Civilizations 4: Warlords	Runden-Strategie	2K Games	09/2006	84%	84				

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

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

► **GANZ NAH DRAN:** Dank fünfstufiger Zoom-Funktion und einer frei schwenkbaren Kamera können Sie Ihre fleißigen Siedler aus allen erdenklichen Blickwinkeln bei der Arbeit beobachten. (PC)



DIE SIEDLER II: DIE NÄCHSTE GENERATION

System: PC
Termin/Preis: 07.09.2006 – 45 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Aufbau-Strategie
	Hersteller Ubisoft
	Entwickler Blue Byte

- Drei wählbare Völker: Römer, Asiaten und Nubier
- 31 Gebäude, 25 Berufe und fünf Militäreinheiten
- Eine Zehn-Missionen-Kampagne

PC-Anforderung Einsteiger (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet

www.diesiedler2.de

Pünktlich zum zehnjährigen Jubiläum des beliebten Klassikers erscheint dessen Neuauflage. Ob damit das Wusel-Feeling zurückkehrt, verrät der Test.

Das Spielprinzip ist bekannt: Sie bauen eine Siedlung mit eigenem Wirtschaftskreislauf und vergrößern Ihr Gebiet durch den Bau von Militärgebäuden und das Erobern feindlicher Stützpunkte. Wie gewohnt steht zu Beginn ausschließlich Ihr Hauptquartier auf der Karte.

Damit das nicht so bleibt, müssen Sie noch weitere Bauwerke errichten. Dann erhalten Sie auch benötigte Rohstoffe und andere Waren. Die Gebäudetypen wurden aus dem Klassiker von 1996 übernommen und

sind in kleine, mittlere und große unterteilt. Wo Sie welches Bauwerk platzieren können, sehen Sie mittels Druck auf die Leertaste.

STRASSENBAU, STRASSENBAU!

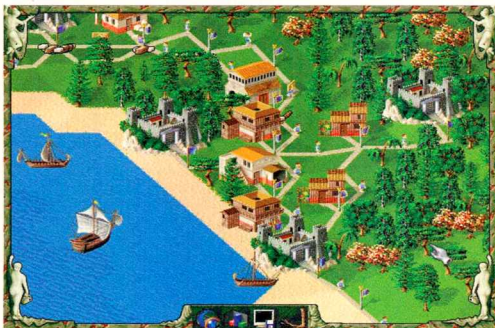
Jedes produzierende Gebäude ist von den Erzeugnissen anderer abhängig. So benötigt die Bäckerei Mehl aus der Mühle, diese wiederum Weizen vom Bauernhof usw. Deshalb sollten Sie stets darauf achten, dass solche Bauten nicht zu weit voneinander entfernt stehen. Damit

die insgesamt über 30 Güter schnell von A nach B gebracht werden können, ist ein gut geplantes Straßennetz, das alle Gebäude mit dem Hauptquartier verbindet, unerlässlich. Um die Transportwege so kurz wie möglich zu halten, platzieren Sie auf längeren Straßenabschnitten weitere Fahnen und setzen so zusätzliche Arbeiter ein.

Altbekannt ist das Aussenden von Geologen, die für Sie herausfinden, wo welche Bodenschätze vorkommen. Ebenfalls wie gehabt:

▼ **DAMALS:** Vor zehn Jahren sah die Welt der Siedler noch pixelig und eintönig aus. Gestört hat das niemanden. (PC)

▼ **HEUTE:** Die Neuauflage präsentiert sich im schicken 3D-Gewand. Jetzt macht das Siedeln noch mehr Spaß. (PC)





▲ **BIER HER:** Ohne den goldenen Gerstensaft tritt kein Soldat den Dienst an. Deshalb sollten Sie so schnell wie möglich eine Brauerei bauen. (PC)



▲ **NÜTZLICH:** In der Bauhilfeoption sehen Sie nicht nur, wo Sie welche Gebäude platzieren können, sondern auch, wie produktiv diese gerade sind. (PC)



▲ **SEGEL SETZEN:** Die Seefahrt spielt eine große Rolle. Sie besiedeln Kontinente und transportieren Waren. (PC)



▲ **JUHU:** Hier jubelt der Geologe über seinen Fund und versieht diesen mit dem entsprechenden Schild. (PC)

Mithilfe der Erkunder decken Sie die Karte nach und nach weiter auf und können so zukünftige Bauvorhaben besser planen. Haben Sie dennoch mal ein Gebäude falsch gesetzt, reißen Sie es kurzerhand wieder ab und platzieren es an einer anderen Stelle. Anders als im Original erhalten Sie nun die Hälfte der zuvor investierten Rohstoffe zurück.

Das ist nicht nur eine nette Geste, sondern kann Sie auch vor einem vorschnellen Spielende bewahren: Hatten Sie früher Ihre Holzwirtschaft vernachlässigt und reichten Ihre Vorräte nicht mehr aus, um ein Forsthaus zu errichten, bedeutete das ungewissermaßen das Aus für Ihre Siedlung. Das Meldungssystem wurde eben-

falls überarbeitet: Mussten Sie einst ständig das Nachrichtenfenster im Auge behalten und jede Mitteilung einzeln öffnen, erscheinen die News heute direkt am linken oberen Bildschirmrand.

GEBÄUDE-UPGRADE? NA KLAR!

Neuigkeiten bei den Militärgebäuden: Zum einen können Sie ein Gebäude nun aufwerten, ohne es abzureißen (z.B. Baracke zu Wachstube), zum anderen lagern Sie Ihre Soldaten auf Knopfdruck aus. Auch die Benutzerführung wurde erheblich verbessert: Der sichtbare Bildausschnitt lässt sich nun direkt mit der Maus verschieben, und zu vielen Elementen gibt es Tool-Tipps, mit nütz-

lichen Informationen. Das Menü befindet sich wie eh und je am unteren Bildschirmrand. Hier können Sie unter anderem Wirtschaftseinstellungen wie Transportreihenfolge und Warenverteilung vornehmen, die Übersichtskarte aufrufen oder die Spielgeschwindigkeit einstellen.

Da sich die verschiedenen Völker und deren Gebäude schon früher nur optisch voneinander unterscheiden haben, wurde das Volk aus dem hohen Norden weggekürzt. Übrig geblieben sind Römer, Asiaten und Nubier. Neben einer Kampagne mit zehn unterschiedlichen Missionen gibt es das freie Spiel. Hier können Sie die Rahmenbedingungen ganz nach Ihren Wünschen einstellen.

Neuigkeiten für alle Multiplayer-Fans: Der beliebte Splitscreen-Modus, bei dem man einst mit zwei Mäusen bewaffnet an einem Rechner gegeneinander antrat, ist Geschichte. Nun können bis zu sechs Spieler gleichzeitig im Internet oder via LAN-Verbindung um die Wette siedeln – das macht echt Laune!

Falls Sie bereits vor zehn Jahren zu denjenigen gehörten, die gerne Karten editierten und diese sogar noch gespeichert haben, dürfen Sie

sich jetzt freuen: Alle Maps des Original-Spiels können bei "Die Siedler II: Die nächste Generation" mit dem enthaltenen Editor umgerechnet und in neuer Optik gespielt werden. Falls Sie keine mehr haben, können Sie sich nach Herzenslust neue basteln. Und wenn das so gar nicht Ihr Ding ist, wird Ihnen dank der 18 verschiedenen vorgefertigten Karten trotzdem nicht so schnell langweilig.

WUSELN IN 3D

Die wohl wohl auffälligste Neuerung ist – wie könnte es anders sein – die Grafik. Diese hat das Spiel einerseits entwickelten Engine zu verdanken. Die Figuren kommen im gewohnt knuddigen Comic-Look daher. Die Landschaften wurden sehr detailliert gestaltet: Die Bäume wiegen sich im Wind und verschiedene Tiere streifen durch die Wälder. Aus den Boxen tönt der gewohnt eingängige Soundtrack. Wenn Sie sich für den Kauf der Limited Edition entscheiden, bekommen Sie neben dem normalen Spiel eine für Windows XP optimierte Version des Originals "Die Siedler II: Veni, Vidi, Vici" und eine handbemalte Sammelfigur in Form eines römischen Trägers. **fp**

MEINUNG ► FRAUKE PETRI

Fazit: Mit "Die Siedler II: Die nächste Generation" ist Ubisoft ein Remake gelungen, das sowohl alte als auch neue Fans begeistern dürfte.

Nachdem die letzten beiden Teile der Serie mit umstrittenen Neuerungen daherkamen und kaum mehr etwas mit dem ursprünglichen "Die Siedler" gemein hatten, ist bei dieser Neuauflage fast alles wie früher. Die Story-Kampagne wurde allerdings für das Remake neu gestaltet. Auch wenn man noch immer keine Multiplayer-Games speichern kann, macht das Spiel mit anderen besonders viel Spaß. Den relativ hohen Preis ist es auf Grund der vielen Neuerungen auf jeden Fall wert. Wer noch nie "Siedler" gespielt hat, sollte spätestens jetzt damit anfangen.

WERTUNG

Die Siedler II: Die nächste Generation

PC

GRAFIK 81%

GUT

- ▲ Macht heute noch so süchtig wie damals
- ▲ Detailreiche 3D-Optik mit niedlichen Figuren
- ▲ Durchdachte Neuerungen

SCHLECHT

- ▼ Kein Speichern im Multiplayer-Modus

SOUND 85%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 86%

OFFLINE 2-6, ONLINE 2-6



sehr gut

SPIELSPASS

87%



▲ **ALTBACKEN:** Die Grafik ist mäßig und fast alle Verbesserungen beschränken sich auf die Antike. In modernen Zeiten gibt's nichts Neues zu entdecken. (PC)



▲ **NEULAND:** Die Großen Generäle (Warlords) stehen im Mittelpunkt der Kampfszenarios. Hier sehen wir Alexander den Großen inmitten seiner Truppen. (PC)



FAKTEN

Genre	Rundenstrategie
Hersteller	2K Games
Entwickler	Firaxis
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	www.civilization4.de

Civilization 4 bietet ein faszinierendes Spielerlebnis, und das ist auch im Add-on so: Sie führen eines von mittlerweile 24 Völkern zu Weltruhm, indem Sie Städte gründen, Land kultivieren, Technologien erforschen, Produktionsanlagen errichten und konkurrierende Parteien

KRIEGSSHERREN

Zweite Neuerung: die Warlords. Sobald Ihre Soldaten 30 Erfahrungspunkte haben, bringt Ihre Nation einen Großen General hervor. Den dürfen Sie in einer Stadt ansiedeln, die fortan Truppen schneller produziert bzw. Rekruten eine Spezialausbildung

entweder im Feld schlagen oder auf diplomatischen Wegen in Schach halten. Und zwar – anders als bei 'Anno', 'Age of Empires' und Co – nicht in Echtzeit, sondern ganz gemütlich Runde für Runde.

Die sechs neuen Stämme gleichen den alten wie ein Ei dem anderen. Erste Innovation: das Vasallentum. Mit dieser Diplomatie-Option können Sie schwache Konkurrenten zu Marionetten degradieren, die Ihnen fortan Tribut zollen.

verpasst. Oder Sie weisen ihn einem Kampfverband zu, der sofort 20 Erfahrungspunkte erhält, was die Einheiten schneller macht und ihre Stärke oder Rückzugschancen erhöht. Künftig gewinnen alle Armeen, die unter dem Kommando des Großen Generals stehen, leichter an Kampfkraft als Einheiten ohne Anführer.

In den sieben Missionen des Szenario-Modus machen Sie mit Dschingis Khan die Steppen unsicher, unterjochen mit Barbarenhorden die zivilisierte Welt, kämpfen Seite an Seite mit Alexander dem Großen, lenken den Aufstieg Roms, begleiten die Wikinger bei Beutezügen, vereinen 450 vor unserer Zeit die chinesischen Königreiche oder in den Peloponnesi-

schen Kriegen das zerstrittene Griechenland. In den beiden letztgenannten Szenarios agieren Sie auch als Diplomat, alle anderen fordern fast ausschließlich Ihre Fähigkeiten als Heerführer. Statt Grundlagenforschung zu betreiben, Bündnisse einzugehen oder Dörfer zu Metropolen auszubauen, konzentrieren Sie sich ganz darauf, Armeen aus dem und Gegner in den Boden zu stampfen.

Während der Feldzüge stehen zu dem Technologien, Bauten und Truppen zur Wahl, die im freien Spiel nicht vorkommen. Wenn Sie etwa mit den Wikingern rauben, können Sie alle paar Runden eine Schatzsuche auslösen, die besonders lohnenswerte Ziele aufdeckt.

SZ

MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Die kleinen Verbesserungen sind nett. Vor allem aber motivieren die sieben neuen Szenarios.



Wenn man ein Add-on bewertet, spielen immer auch die eigenen Erwartungen eine Rolle. So hätte ich mir schon etwas mehr Verbesserungen im Freispiel gewünscht. Außerdem sind mir die meisten neuen Szenarios zu kamplastig. Die Warlords dagegen bringen noch etwas mehr strategische Tiefe ins Geschehen.

WERTUNG

Civilization 4: Warlords

PC	GRAFIK 68%
GUT	SOUND 74%
▲ Spannende Szenarios	STEUERUNG 78%
▲ Schöne neue Weltwunder	MEHRSPIELER 71%
▲ Der Einsatz der Warlords macht Spaß	OFFLINE 2-8 (LAN), ONLINE 2-8
SCHLECHT	
▼ Wenige Verbesserungen im Freispiel	
▼ Keine neueren Epochen	



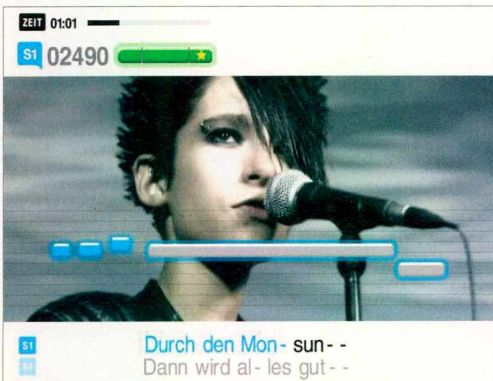
Gebäudesanierung: Jede Zivilisation verfügt nun über ein einzigartiges Bauwerk. Dabei handelt es sich aber meist um eine aufgewertete Variante einer bekannten Anlage.

SINGSTAR DEUTSCH ROCK-POP

System: PS2
Termin/Preis: 13.09.2006 – 30 €
Test in: dieser Ausgabe

Und alle sechs Monate grüßt die Karaoke-Software! Abermals liefert Sony ein frisches Liederpaket für den beliebten Singsang-Simulator.

FAKTEN	
Genre	Musikspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.playstation.de



▲ **TEENIE-SENSATION:** Wer noch immer nicht genug hat von Tokio Hotel, kann deren Verkaufsschlager 'Durch den Monsun' täglich nachsingen. Nicht im Bild: sich vor Ohrenschmerzen am Boden wälzende Redakteure!

Eigentlich müsste man der 'Singstar'-Reihe einen Preis für Umweltschutz verleihen: So konsequent recycelt wahrscheinlich nicht einmal der Vorstand von Greenpeace! Ständig dieselben Spielmodi, ständig dieselbe Spielmechanik – einzig das Liedgut ändert sich mit jeder neuen Episode. Im aktuellsten Teil ist nun die gerade so angesagte Sparte "Rock und Pop mit deutschen Texten" an der Reihe. Das singbare Sortiment reicht vom Teenie-Hype Tokio Hotel ('Durch den Monsun') über den Soulbarnden Xavier Naidoo ('Dieser Weg') und Juli ('Geile Zeit') bis hin zu den unvermeidlichen Toten Hosen ('Hier kommt Alex').

So gelungen die 30 Lieder umfassende Songauswahl sein mag: Dass

die Entwickler abermals KEINERLEI spielerische Neuerungen eingebaut haben, geht uns gehörig auf den Zeiger. Euch fällt nichts Neues ein, liebe 'SingStar'-Produzenten? Dann ruft mal in der Redaktion an – wir wüssten auf Anhieb so einiges! **tk**

WERTUNG	
gut	
GUT	
▲ Hochkarätige Songauswahl	
▲ Perfekter Mehrspieler-Partyspaß	
SCHLECHT	
▼ Null Neuerungen	
▼ Solo schnell langweilig	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 69%	77%
SOUND 84%	
STEUERUNG 87%	
MEHRSPIELER 88%	

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD
VISION

play
PLAYSTATION

GAMES
AKTUELL

POWER PLAY

GAMES CONVENTION 2006

SCHAUT VORBEI!

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

CyPress
powered by
Shuttle
www.shuttle.com



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!



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

09 | 2006

HALO 2



PRO EVOLUTION SOCCER 5



THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS	* WERTUNG
Ankh - Special Edition	Adventure	01/06	PC 20 €	85%
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	09/04 bzw. 11/05	PS2 20 €	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 €	93%
Halo 2	Ego-Shooter	12/04	Xbox 30 €	90%
Juiced	Rennspiel	06/05	PC 10 €	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%
Prince of Persia: Warrior Within	Action	12/04 bzw. 08/05	PC 15 €	86%
Pro Evolution Soccer 5	Fußball	12/05	PS2 20 €	93%
Resident Evil 4	Horror-Adventure	12/05	PS2 30 €	93%
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 €	90%
Star Wars: Battlefront 2	Action	11/05	PC 30 €	86%
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 €	88%
Warcraft III: Reign of Chaos	Echtzeit-Strategie	01/05	PC 10 €	88%
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	03/05	PC 30 €	92%

Neueinstieg: Diese günstigen Spiele-Highlights sind ab sofort im Handel erhältlich.

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

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.activision.de	

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

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

So gefällt uns das: Egal ob Vader, Obi-Wan oder Yoda – in diesem Spiele-Schnäppchen tanzen wirklich alle legendären Film-Jedi nach unserer Pfeife.



▲ **MÄCHTIGER ZWERG:** Im Story-Modus ist Yoda erstmalig im Kampf um Assyyyk spielbar. Aber auch auf Dagobah ist der Jedi-Meister anzutreffen. (PC)

Ein Story-Modus, neue Szenarios, spielbare Filmcharaktere, überarbeiteter Eroberungs-Mode, verbesserte Truppenauswahl und dazu noch ein vereinfachtes Befehlssystem: 'Star Wars: Battlefront 2' bietet wahren 'Krieg der Sterne'-Fans mit Hang zur schnellen (Multiplayer-)Action wieder mehr als genug Kaufanreize.

Allerdings hätten wir uns angesichts der viel zu arcade-lastigen Raumschlachten und Story-Missionen gewünscht, dass die Entwickler – die ganz offensichtlich vom PC-Hit 'Battlefield 2' abgekupfert haben – auch dessen taktische Finesse übernommen hätten. Aber dieses Manko schreckt echte Sternenkrieger mit Sicherheit nicht ab.

fe ■

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Perfekte 'Star Wars'-Atmosphäre
- ▲ Verbesserte und neue Spielmodi
- ▲ Spielbare Filmhelden und -schurken

SCHLECHT

- ▼ Raumschlachten zu arcade-lastig

PC

GRAFIK	82%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS

86%

XBOX

GRAFIK	80%
SOUND	92%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASS

86%

PLAYSTATION2

GRAFIK	78%
SOUND	92%
STEUERUNG	94%
MEHRSPIELER	78%

SPIELSPASS

83%

FAKTEN

Genre	Adventure
Hersteller	bhv
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.ankh-game.de	

ANKH – SPECIAL ÉDITION

System:	PC
Termin/Preis:	25.08.2006 – 20 €
Test in:	dieser Ausgabe

Das preisgekrönte Adventure-Highlight aus Deutschland gibt es endlich als Special Edition. Das heißt für Sie: Jede Menge Bonusmaterial für kleines Geld!

Willkommen im alten Ägypten! Stellen Sie sich auf einen ungewöhnlichen wie aufregenden Abenteuer-Trip ins Land der Pyramiden ein, den Sie mit dem aufmüpfigen Assil verbringen werden.

Erwarten Sie aber keine historisch korrekten Schauplätze oder Er-

eignisse, sondern freuen Sie sich lieber darauf, mit Assil durch abgedrehte Szenarios zu spazieren und Adventure-typisch Sache X mit Gegenstand Y zu kombinieren.

Sie bugsieren den mit einem schrecklichen Fluch belegten Ägypter durch insgesamt fünf Spielkapitel.

Dabei ist es Ihr oberstes Ziel, den teuflischen Bann wieder loszuwerden. Dafür müssen jede Menge irre, aber durchaus faire Rätsel gelöst werden. Der Humor kommt in dem 3D-Abenteuer auch nicht zu kurz – es sei denn, Sie können über ein Kamel in der Waschstraße nicht schmunzeln. Die 'Ankh'-Charaktere werden Sie nicht nur auf Grund der sympathischen Stimmen und liebevollen Animationen, sondern vor allem wegen der schrägen Zwischensequenzen ins Herz schließen.

Kurz gesagt: 'Ankh' ist ein Adventure-Highlight, wie es einem nicht alle Tage unterkommt. Und das Beste daran: Die günstige Special Edition bietet sogar Extras, die die PC-Fassung aus dem letzten Jahr nicht

enthält. Neben einem informativen Making of finden Sie nun auch Wallpapers zum Spiel, schicke Entwürfskizzen, Trailer zum Adventure und mehr auf der DVD. Da kann man doch wirklich nicht meckern, vor allem bei dem Preis!

fe ■

WERTUNG

sehr gut

GUT

- ▲ Liebevoll gestaltetes Ägypten
- ▲ Ebenso schräge wie logische Rätsel

SCHLECHT

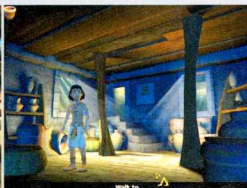
- ▼ Könnte umfangreicher sein
- ▼ Stellenweise doch etwas zu leicht

PC

GRAFIK	86%
SOUND	92%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASS

85%



▲ **Historisch inkorrekt:** Die Entwickler haben sich beim Design des Nil-Imperiums nur oberflächlich an den Vorlagen orientiert – zum Glück, den dank des Comic-Looks macht der Trip durch das Land der Pharaonen viel mehr Spaß. (PC)

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos
DS und Sonys PSP im Test.



TEKKEN: DARK RESURRECTION

TEST ► Portabler Prüfler: Wie gut ist die legendäre Tekken-Serie auf Sonys Handheld?

INHALT

News	86
Tests	
Age of Empires: The Age of Kings	89
Formel 1 2006	89
Gangs of London	88
Miami Vice: The Game	88
Ultimate – Ghosts 'n Goblins	88
Tekken: Dark Resurrection	89

HIGHLIGHTS

09 | 2006

05 ZELDA: MINISH CAP



08 DAXTER



14 VIRTUA TENNIS



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	DS	PSP
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 Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up	Sony	09/2006	89%	89	
8 Daxter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89	
9 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89
10 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88
11 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88	
12 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%		88
13 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88
14 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88	
15 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%		87
16 Kirby: Power Paintbrush	Geschicklichkeit	Nintendo	12/2005	87%		87
17 Lumines	Denkspiel	Ubisoft	09/2005	87%	87	
18 Wipeout Pure	Action-Rennspiel	Sony	09/2005	87%	87	
19 Animal Crossing: Wild World	Lebenssimulation	Nintendo	04/2006	87%		87
20 Tetris DS	Denkspiel	Nintendo	05/2006	86%		86

■ **Neuinsteiger:** 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



▲ **HEISSER OFFEN:** Auf unserer pfeilschnellen Honda verfolgen wir ein böses Gangster-Pärchen.



▲ **HEISSE BRAUT:** Der "Big Apple" bietet schöne Aussichten für vom Gangsterleben Gestresste.



PSP-NEWS

SCARFACE: MONEY, POWER, RESPECT.

Neben "Scarface: The World Is Yours" für die "großen" Systeme erscheint auch ein PSP-"Scarface". Dieses kommt als Rund-Strategie mit Echtzeitkämpfen daher und lässt Sie miterleben, wie Tony Montana zum großen Polizeischreck aufsteigt. Voraussichtlich im Oktober können Sie Ihre Verbrecherkarriere starten. ++ +

CODED ARMS: CONTAGION

Von Konami kommt die Fortsetzung des durchgewachsenen PSP-Shooters "Coded Arms". Die langweiligen Levels aus dem Erstling sollen verschwinden und durch lebendigere Arealen ersetzt werden. Außerdem werden die Multiplayer-Modi erweitert: Bis zu acht Spieler ballern dieses mal mit. ++ +



▲ **SCHICK:** Grafisch kann Contagion schon jetzt glänzen.

POWER STONE COLLECTION

Capcoms "Power Stone Collection" enthält beide Teile der einst auf Segas Dreamcast erschienenen Serie. Im Oktober erlebt die bunte Keilerei im "Super Smash Bros."-Stil ein Comeback auf der PSP. ++ +

Das zweite GTA-Spiel für die PSP

GTA: VICE CITY STORIES

PSP

Das von der PSP-Fangemeinde am sehnlichsten erwartete Spiel dürfte momentan Rockstars nächstes "GTA" sein. "Vice City Stories" spielt in den 80er-Jahren. Sie übernehmen die Rolle von Vic Vance, dem Bruder von Lance Vance aus "Vice City (dt.)", das für PC, PS2 und Xbox erschien. Vice City wird allerdings etwas anders aussehen als auf den großen Konsolen, da "Stories" zwei Jahre früher spielt. Beispielsweise sind einige Gebäude noch gar nicht gebaut. Wer sich im Vorgänger über die ein oder andere arg simple Mission aufgeregt hat, dürfte sich über die angekündigten komplexeren und abwechslungsreicheren Aufträge freuen.

Die Entwickler versprechen zahlreiche technische Verbesserungen im Vergleich zum ersten PSP-"GTA". So soll die Spielwelt nicht nur deutlich größer sein, sondern auch von viel mehr Menschen bevölkert werden. Zudem will man die Ladezeiten verkürzen und die Sichtweite erheblich verbessern. Können die Macher alle angekündigten Ziele erreichen, steht uns mit "Vice City Stories" der nächste PSP-Megahit ins Haus.

GTA: Vice City Stories

Erscheint: 20.10.2006

Hersteller: Rockstar

Preis: 50 Euro



Ein PC-Hit kommt für PSP

DUNGEON SIEGE:

PSP



▲ **VERZAUBERT:** Der Höllenhund lernt gleich unseren glühenden Morgenstern kennen.

Der sehr gute "Diablo"-Konkurrent "Dungeon Siege" debütiert demnächst auf Sonys Handheld. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den zwei PC-Vorläufern nichts geändert: Auf der Suche nach immer besserer Ausrüstung hacken und hexen Sie sich durch schier endlose Monsterhorden. Das hat uns schon in der Vorabversion viel Spaß gemacht!



Dungeon Siege: Throne of Agony

Erscheint: Oktober 2006

Hersteller: Take2

Preis: 50 Euro

Musikknoibeile, zweiter Teil

LUMINES II

PSP

Der Erstling ist immer noch das beste Knobelenspiel für die PSP, entsprechend hoch sind die Erwartungen an "Lumines II". Am bewährten Spielprinzip wird nicht viel geschraubt, dafür soll der Look noch styliker und ansprechender werden. Größte kosmetische Änderung: Die Hintergrund-Designs des Vorgängers sind Geschichte, stattdessen finden Sie nun lizenzierte Musikvideos – klingt cool! Leider gibt es bisher keinen Deutschlandtermin.

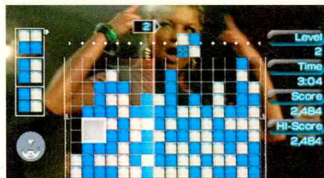


Lumines II

Erscheint: 2007

Hersteller: Q Entertainment

Preis: 50 Euro



▲ **ELEGANT:** Die Fortsetzung des Knobelkrachers sieht noch schicker aus als der erste Teil.

Fuchs, du hast den Fieger gestohlen

STAR FOX COMMAND

► Sie werden es kaum glauben, aber wir haben unsere ersten Flugstunden mit der japanischen Fassung von "Star Fox Command" absolviert. Technisch hinterlässt das muntere Düsenjetten einen rundum guten Eindruck, allerdings ist die Stylus-Steuerung ungewohnt: Sie bestimmen die Flugroute komplett auf dem Touchscreen und benötigen ansonsten nur eine einzige Taste (zum Feuern). Aber nach kurzer Eingewöhnung geht das ganze doch locker von der Hand. Leider erscheinert das neueste Fuchs-Abenteuer bei uns erst 2007.



Star Fox Command

Hersteller: Nintendo

Erscheint: 2007

Preis: 40 Euro



▲ **FLUG-FUCHS:** Fox McCloud und seine Crew machen die Lüfte unsicher.



Wegsbau mit dem Stylus DIE SIEDLER

► Aufbaustrategien mit DS können jubeln: Zum ersten Mal wird ein Teil der langlebigen "Die Siedler"-Reihe für ein Handheld erscheinen. Mit einem von vier Völkern landen Sie auf einer Insel und sichern das Überleben Ihrer Mannen. Dazu bauen Sie eine funktionierende Siedlung auf, kümmern sich um die Versorgung mit Nahrungsmitteln und schützen sich durch den Aufbau einer Armee vor feindlichen Fraktionen. Dank auskugelter Stylus-Steuerung soll der PC-Klassiker auch auf dem Nintendo DS optimal spielbar sein.



Die Siedler

Hersteller: Ubisoft

Erscheint: 4. Quartal '06

Preis: 40 Euro



▲ **KNUDELTRUPPE:** Die auf dem PC legendären Wusler siedeln bald auch auf Nintendos DS.



DS-NEWS

SURFEN MIT DEM DS

Der Internet-Browser für den DS von Opera wird ab 6. Oktober auch in unseren Gefilden zu haben sein. Bisher gibt es ihn nur in Japan. +++

42 SPIELEKLASSIKER

Schon Ende September bringt Nintendo ein DS-Modul mit dem aussagekräftigen Titel "42 Spieleklassiker" auf den Markt. Diese bunte Sammlung aus Brett-, Gesellschafts- und Kartenspielen enthält unter anderem Klassiker wie Poker, Schach, Dart und Billard. Via Wi-Fi-Connection werden weltweite Duellkämpfe möglich sein. +++



► POKER & CO.:

Nintendo bringt Klassiker auf den DS.

ACTIONLOOP

Aus "Magnetica", das wir Ihnen in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, wird bei uns "Actionloop". Ab 27. Oktober steht der süchtig machende DS-Geschicklichkeitstest bei uns in den Läden. Fans von "Zoo Keeper" und Konsorten sollten sich den Titel auf jeden Fall vornehmen. +++



► SUCHTGEFAHR:

Actionloop könnte ein weiterer Hit werden.

MARIO BASKET 3 ON 3

Wir konnten die fertige japanische Version des Basketballspiels mit der "Mario"-Bande anspielen und sind zufrieden: Die für ein Sportspiel ungewohnte Stylus-Steuerung funktioniert überraschend gut. Grafisch gehört der Titel, der bei uns Anfang November erscheint, zu den schönsten DS-Games. +++

YOSHI'S ISLAND 2

2006 ist ein ganz großes Jump'n'Run-Jahr für den DS: Nach "Super Princess Peach" und dem Überflieger "New Super Mario Bros." wird auch "Yoshi's Island" noch in diesem Jahr erscheinen. Am 1. Dezember fällt der Startschuss für die heiß ersehnte Fortsetzung des Klassikers vom Super Nintendo. +++



◀ **YOSHI IS BACK:** Der herzlichste Knuddeldino ist bald da.

PSP-CHARTS

1 LOCO ROCO

NEU Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sony

2 FIFA FUSSBALL-WM 2006

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

3 FLUCH DER KARIBIK 2

NEU Genre: Action Hersteller: Buena Vista

4 TOMB RAIDER: LEGEND

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

5 MONSTER HUNTER: FREEDOM

NEU Genre: Rollenspiel Hersteller: Capcom

6 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts

7 FIFA STREET 2

NEU Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts

8 DRAGON BALL Z

NEU Genre: Beat-em-Up Hersteller: Atari

9 UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

NEU Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: Ubisoft

10 SPLINTER CELL: ESSENTIALS

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Ubisoft

DS-CHARTS

1 NEW SUPER MARIO BROS.

NEU Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo

2 NINTENDOGS: DALMATINER & FRIENDS

NEU Genre: Simulation Hersteller: Nintendo

3 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

NEU Genre: Lebenssimulation Hersteller: Nintendo

4 NINTENDOGS: LABRADOR & FRIENDS

NEU Genre: Simulation Hersteller: Nintendo

5 MARIO KART DS

NEU Genre: Rennspiel Hersteller: Nintendo

6 AB DURCH DIE HECKE

NEU Genre: Action-Adventure Hersteller: Activision

7 SUPER PRINCESS PEACH

NEU Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo

8 NINTENDOGS: DACHSHUND & FRIENDS

NEU Genre: Simulation Hersteller: Nintendo

9 SUPER MARIO 64 DS

NEU Genre: Jump'n'Run Hersteller: Nintendo

10 METROID PRIME: HUNTERS

NEU Genre: Ego-Shooter Hersteller: Nintendo

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

● Die Platzierung dieses Spiels ist gleich geblieben
NEU Dieses Spiel ist neu in den Charts

TEST

GAMES FÜR DIE MOBILE GENERATION: NEUHEITEN FÜR PSP UND DS IM TEST

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

Capcoms gruselige Hüpfserie steht seit mehr als 20 Jahren für erstklassige, aber auch bockschwere Unterhaltung. Für die PSP-Neuauflage wurde dieses Manko etwas abgemildert: Held Arthur muss beim Ableben nicht immer an den Levelanfang zurück und kann seine Ritterrüstung durch Upgrades verbessern. Ein Spaziergang wird die Befreiung der Prinzessin dadurch aber nicht. Noch immer rücken Ihnen die Monster scharenweise auf die Pelle. Zum Glück hat Arthur neue Tricks in petto. So kann er eine magische Barriere aktivieren oder den Kreaturen der Hölle mit besonders starken Waffen einheizen. Außerdem erstrahlt er auf der PSP in ganz neuer Schönheit. Die Grafik wurde nämlich deutlich aufgehübscht, ohne dabei den Charme der alten Teile einzubüßen. Unerschrockene PSP-Abenteurer zocken unbedingt mal rein. **fk**



▲ **ABGEHOSEN:** Auf dem Drachenschild darf Arthur für einige Sekunden durch die Luft segeln.



▲ **CLIFFHANGER:** Anders als in den Vorgängern kann sich Arthur nun an Vorsprüngen festhalten. Das entschärft so manche schwierige Passage.

WERTUNG

PSP	Termin: 08.09.2006	Preis: 50 Euro
GUT	Genre: Jump'n Run	USK: ab 6
▲ Ansehnliche Grafik	Hersteller: Capcom	
▲ Sehr gute Steuerung		
▲ Drei Schwierigkeitsgrade		
SCHLECHT		
▼ Ausgesprochen schwer		
	GRAFIK	81%
	SOUND	80%
	STEUERUNG	85%
	MEHRSPIELER	
		83%

MIAMI VICE: THE GAME

Crockett und Tubbs sind zurück und jagen die Drogenhändler nun auf der PSP. Tubbs tritt nur während der wenigen Speedboat-Missionen und im lustigen Koop-Modus in Erscheinung. Den Rest der zwölf Levels bestreiten Sie mit Crockett aus der Von-hinten-Ansicht. An zwielichtigen Umschlagplätzen finden Sie Kokain oder Gras, das Sie beim Händler zu Kohle machen. Davon leisten Sie sich eine Schutzweste und bessere Waffen. Die Steuerung ist gelungen, bis auf wenige Minispiele bietet der Trip in die 80er aber kaum Abwechslung. **az**



▲ **TOLLES TEAM:** Im Koop-Modus gehen Sie mit Crockett und Tubbs auf Verbrecherjagd.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Action	USK: ab 18
▲ Gute Steuerung	Hersteller: Vivendi	
▲ Spaßiger Koop-Modus		
SCHLECHT		
▼ Kaum Abwechslung		
▼ Dumme Gegner		
	GRAFIK	78%
	SOUND	75%
	STEUERUNG	81%
	MEHRSPIELER	78%
	LOKAL: 2, ONLINE: -	
		73%

GANGS OF LONDON

In der Crime-Action 'Gangs of London' versuchen Sie, mit einer von fünf Banden die Stadt zu erobern. Dazu erledigen Sie Missionen in bekannter 'GTA'-Manier: Sie verteidigen Geschäfte, fliehen aus feindlichen Basen oder nieten herbeileidende Widersacher um. Fahrmissionen stehen ebenfalls auf dem Programm. Hierbei müssen Sie beispielsweise ein gegnerisches Fahrzeug so lange rammen, bis es explodiert. Während die Stadtkulisse und der Umfang von 'Gangs of London' überzeugen, gestaltet sich der Spielablauf auf Dauer viel zu eintönig. **fk**



▲ **ENDSTATION:** In einem Hinterhof Londons stellt unsere Gang einige unlesame Gegenspieler.



WERTUNG

PSP		Termin: 06.09.2006	Preis: 50 Euro	
GUT		Genre: Action	USK: ab 18	
▲ Atmosphärisches Szenario		Hersteller: Sony	★★★★ WUTHER befriedigend SPIELSPASS 71%	
▲ Diverse Mehrspieler-Modi		GRAFIK		75%
SCHLECHT		SOUND		69%
▼ Wenig Abwechslung		STEUERUNG		76%
▼ Knifflige Team-Steuerung		MEHRSPIELER		73%
		LOKAL: 2-4, ONLINE: -		

TEKKEN: DARK RESURRECTION



Mit "Tekken: Dark Resurrection" liefert Namco allen PSP-Besitzern endlich einen hochwertigen 3D-Prügler – und was für einen! Die Handheld-Klopperlei ist keine schöne Umsetzung des im letzten Jahr erschienenen PS2-Titels "Tekken 5", sondern basiert auf der in vielen Belangen verbesserten Spielhallenfassung. PSP-Besitzer freuen sich über neue Charaktere: Die Kämpferriege besteht nun aus mehr als 30 harten Nasenbrechern, die beiden Neuzugänge hören auf die Namen Lili und Sergei Dragunov. Lili ist ein verwöhntes Mädel, Sergei Mitglied einer mysteriösen russischen Spezialeinheit. "Dark Resurrection" glänzt aber nicht nur mit vielen Spielfiguren, sondern auch mit einer reichhaltigen Modi-Auswahl: So können Sie im Dojo-Modus zahlreiche Goodies freispielen oder sich in einem der Minispiele wie dem "Tekken"-Bowling von den anstrengenden Fights erholen.

Die Präsentation ist technisch erstklassig, die Grafik ist detailliert und die Charaktere bewegen sich sehr flüssig. Selbst das viel gescholtene Steuerkreuz der PSP macht dem Beat'em-Up-Vergnügen keinen Strich durch die Rechnung – die Steuerung geht nach kurzer Zeit gut von der Hand. Wie

jeder Genrevertreter macht auch das PSP-"Tekken" zu zweit am meisten Spaß. Üblicherweise können Sie via Gamesharing sogar mit nur einer UMD gegen einen Mitspieler antreten. Außerdem dürfen Sie Ihre eigenen Kämpfe aufzeichnen, online stellen und andere User dann gegen Ihren "Geist" antreten lassen – eine clevere Idee! **fk ■**



▲ **ENTSPANNUNG:** Eine Runde Bowling zwischen den harten Fights kühlt die erhitzten Gemüter ab.



▲ **NICHT DIE FEINE ART:** Bruce verpasst der zierlichen Xiaoyu einen schmerzhaften Kick in den Magen.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Geniale Präsentation
- ▲ Viele Spielmodi
- ▲ Sehr motivierend

SCHLECHT

- ▼ Für Einsteiger schwer

Termin: 13.09.2006
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Sony

Preis: 50 Euro
USK: ab 16

GRAFIK: 90%
SOUND: 88%
STEUERUNG: 85%
MEHRSPIELER: 89%

LOKAL: 2, ONLINE: 2

sehr gut

SPIELSPASS

89%

FORMEL EINS 2006

Der jüngste "Formel Eins"-Ableger wartet nicht nur mit aktualisierten Daten, sondern auch mit einer interessanten Neuerung auf: Besitzer der PS2-Version übertragen Ihr Profil von der PS2 auf die PSP. So können Sie jederzeit an ihrer Karriere arbeiten. Ansonsten ist die Bolidenhatz ähnlich solide wie im letzten Jahr. Grafik und Sound sind schwächer als auf der PS2: Die Fahrzeuge müssen mit weniger Details auskommen und die Umgebungen sind unscharf. Das Geschwindigkeitsgefühl ist aber okay. Die Soundkulisse passt ebenfalls, nur die Moderatoren klingen über die PSP-Speaker blechern. **fk ■**



▲ **HOSENTASCHEN-HEIZER:** Absolvieren Sie mit Schumi und Konsorten die aktuelle Formel-1-Saison.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ PS2-PSP-Link
- ▲ Aktuelle Saisondaten

SCHLECHT

- ▼ Kein Wi-Fi-Modus
- ▼ Lückenhaftes Regelwerk

Termin: Rennspiel
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sony

Preis: 50 Euro
USK: frei

GRAFIK: 75%
SOUND: 78%
STEUERUNG: 77%
MEHRSPIELER: -

sehr gut

SPIELSPASS

79%

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS



▲ **DUALES SYSTEM:** Oben wird gekämpft, unten gezogen.

Auf Nintendos DS debütiert "Age of Empires" nicht als serientypische Echtzeit-, sondern als Runden-Strategie. Als Vorbild diente ganz offensichtlich der Genre-Primus "Advance Wars". Der Umfang ist beachtlich: Fünf Zivilisationen mit Dutzenden Einheiten, Gebäuden und zu erforschenden Technologien erwarten Sie. Anders als bei den PC-Brüdern kommt es beim DS-"Age" weniger auf Geschwindigkeit als auf sorgfältige Planung an. Das Spielkonzept ist erfreulich ausgereift, der Umfang üppig. Nur an der etwas zu nüchternen Präsentation hätten die Entwickler noch feilen können. **fk ■**

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Komplexes Prinzip
- ▲ Großer Umfang
- ▲ Mehrspieler-Modi

SCHLECHT

- ▼ Zweckmäßiger Look

Termin: Oktober 2006
Genre: Runden-Strategie
Hersteller: THQ

Preis: 40 Euro
USK: ab 6

GRAFIK: 81%
SOUND: 70%
STEUERUNG: 84%
MEHRSPIELER: 71%

LOKAL: 2-4, ONLINE: -

sehr gut

SPIELSPASS

82%

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

ATI IST TOT, LANG LEBE AMD!

Der Prozessoren-Hersteller AMD hat für 5,4 Milliarden Dollar den Grafikkarten-Spezialisten ATI gekauft. Somit kann AMD künftig selbst Grafikkarts produzieren, so wie das Konkurrent Intel schon lange tut. Der Name ATI wird von AMD nicht weitergeführt. ++ +

DRAHTLOSER MUSIKGENUSS

Sie wollten schon immer mal Ihre Lieblingsmusik vom PC auf die Stereoanlage übertragen? Dann ist das Wireless DJ Music System genau das Richtige für Sie. Das Beste an der neuesten Logitech-Erfindung: Das Gerät erkennt alle gängigen PC-Soundformate, überträgt drahtlos und lässt sich mit einer formhohen Fernbedienung bequem von der Couch aus kontrollieren. ++ +



◀ **Benutzerfreundlich:** Die Fernbedienung bietet ein LCD-Display.

FLACHBILD IST DER HIT

Alleine im ersten Halbjahr verbuchten die Hersteller von Plasma- und LCD-Geräten hier zu Lande Umsatzsteigerungen von 80 beziehungsweise 130 Prozent. Dagegen sind die Verkaufszahlen von Röhren-TVs weiterhin stark rückläufig. Für das Gesamtjahr prognostiziert die Gesellschaft für Unterhaltungs- und Kommunikations-elektronik, dass erstmals mehr Flachbildschirme als analoge TV-Geräte verkauft werden. ++ +

PRÜGELN WIE DIE PROFS

Spielhallen-Veteranen wissen es: Beat'em-Ups kann man nur mit einem Stick vernünftig zocken. Wer also Arcade-Feeling für zu Hause will, sollte sich das Mod-it Advanced Fighter Gamepad genauer ansehen. Das gute Stick gibt für 30 Euro bei www.pearly.de. ++ +



▲ **Profi-Board:** Spielen wie am Automaten.

Sitzsack für Konsolen-Zocker ZONE 3

PC PS2 PS3 Xbox 360 GameCube Wii

▶ Auf der Couch kann man sich nicht richtig hinflackern, der Stuhl ist zu unbequem und vom Bett aus sieht man nicht auf die Glotze. Viele Gamer kennen wohl dieses Problem. Dafür hat Sitzmöbel-Profi Nobel Creative nun eine prima Lösung. Der Sitzsack Zone 3 wurde speziell für Konsolenspieler entwickelt.

FLEXIBEL ANWENDBAR

Der Zone 3 besteht aus drei Modulen, die beliebig zusammengestellt werden können. Auf dem Hauptmodul für 69 Euro lässt sich die Zock-Session im Sitzen genießen. Kombiniert mit einem Mittelteil für 45 Euro und einer Beinstütze für 30 Euro ist das Zone 3 eine bequeme Liege mit zirka 180 cm Länge. Leider kann man den Neigungswinkel der Kopfstütze nicht justieren.

Die gut verarbeiteten Elemente lassen sich mittels stabiler Klickverschlüsse miteinander verbinden. So bleiben die Module selbst bei actionreichen Zock-Sessions da, wo sie hingehören. Wer gern mal Probe sitzen oder liegen möchte, findet die Sitzsäcke in den Chill out Zones der Leipziger Games Convention. **Fazit:** Variables und komfortables Sitzmöbel. Perfekt für lange Spielabende oder einfach nur zum Chillen.



◀ **FLEXIBEL:** Der Zone 3 kann dank des modularen Aufbaus zum Sitzen oder Liegen genutzt werden.

Zone 3

Preis: ca. 145 Euro

Hersteller: Nobel Creative

www.zone-3.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★



YUV-Kabel für die Xbox360

KOMPONENTEN-AV-KABEL

Xbox360

▶ Zehn Euro günstiger als Microsofts Original-Kabel, aber auch deutlich schlechter ist die Komponenten-Strippe aus dem Hause Logic 3. Die dünnen und schlecht abgeschirmten Kabel sorgen auf dem Bildschirm für Doppelkonturen, auch überzeugt die Farbsättigung nicht. Zudem sitzt auf dem Xbox360-Stecker ein sehr wackliger SD-/HD-Schalter. **Fazit:** Wer in einen teuren HD-Fernseher investiert, sollte beim Kabelkauf nicht sparen.



Komponenten-AV-Kabel

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Logic 3

www.speedlink.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★



S-Video-Strippe für die Xbox360

HQ-S-VIDEO-KABEL

Xbox360

▶ Bigben hat seit Kurzem ein High-Quality-S-Video-Kabel für die Xbox360 im Programm. Mit der neun Millimeter dicken Textilummantelung und den vergoldeten Steckern unterstreicht der Hersteller seinen Qualitätsanspruch. Auch im Praxistest kann die zwei Meter lange Strippe überzeugen. Kontrastreiche und farbstärke Bilder lassen fast vergessen, dass die Daten nur analog übertragen werden. **Fazit:** Bigbens

High-Quality-Kabel trägt seinen Namen zu Recht.



◀ **VERGOLDET:** Die Steckerkontakte des S-Video-Kabels sind mit 24-karätigem Gold überzogen.

HQ-S-Video-Kabel

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: Bigben

www.bigben-interactive.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★



Hochauflösende Filme auf der Xbox360

HD-DVD-LAUFWERK

Der Start des Konkurrenten PlayStation3 rückt näher. Da kommt Microsoft mit seinem angekündigten HD-DVD-Laufwerk für die Xbox360 langsam in die Pötte. Brand-Manager Kevin Collins führte auf einer Präsentation in Los Angeles die HD-DVD "Das Phantom der Oper" vor. Die anwesenden Gäste zeigten sich beeindruckt von den detailreichen und superscharfen Bildern. Das kompakte HD-Laufwerk wird über einen USB-

Port an die Konsole angeschlossen und hat keinen eigenen AV-Ausgang. Somit gelangen die hochauflösenden Filme über ein Komponenten- oder VGA-Kabel zum Fernseher. Einen offiziellen Preis für HD-DVD-Laufwerk gibt es noch nicht. Es sollte aber rechtzeitig zu Weihnachten für 200 Euro bis 250 Euro in den Handel kommen. Auf der GC schauen wir uns das Laufwerk mal ganz genau an.

◀ **KOMPAKT:** Das HD-DVD-Laufwerk beansprucht wenig Platz im Regal.

HD-DVD-Laufwerk
Hersteller: Microsoft

Preis: steht noch nicht fest
www.Xbox.de

Verblüffend guter 3D-Effekt

CYBERHAVEN WIRED 3D SHUTTER GLASSES

Cooler 3D-Effekte wie im IMAX-Kino können PC-Besitzer dank eines neuen Produktes der Firma Cyberhaven jetzt auch zu Hause erleben. Um die Wired 3D Shutter

Glasses anzuschließen, müssen Sie lediglich den beige-fügten Adapter zwischen Monitor und Grafikkarte schalten. Die Grundinstallation ist also recht einfach. Doch bevor Sie die Brille wirklich nutzen können, gilt es noch einige Herausforderungen zu meistern. Zunächst müssen Sie von der Homepage des Herstellers den benötigten Treiber sowie die Software zum Umrechnen der Filme herunterladen. Der Treiber unterstützt jedoch ausschließlich Geforce-Karten von Nvidia. Darüber hinaus funktioniert die Brille nur an Röhrenmonitoren optimal. TFT-Displays haben meist eine zu niedrige Frequenz für das Gerät. Sind alle Hürden genommen, steht dem 3D-Genuss aber nichts mehr im Wege. **Fazit:** Wenn man von den Startschwierigkeiten abieht, überzeugt die preiswerte 3D-Brille vor allem beim Film schauen. PC-Spiele mit schnellen Bewegungen führen dagegen schnell zu Kopfschmerzen.



▲ **TIEFENEFFEKT:** Die 3D-Brille ist ihr Geld wert.

CYBERHAVEN WIRED 3D SHUTTER GLASSES

Preis: ca. 20 Euro

Hersteller: I-O Display Systems

www.cyberhaven.de

Praxistest

Verarbeitung



Fußball-Controller für die PS2

SHOOTPAD

Fußball-Fans aufgepasst: Bigben veröffentlicht im Herbst ein außergewöhnliches Eingabegerät für den nächsten PS2-Kick. Sie treten dabei gegen einen bewegungs-sensitiven Fußball. Dank unterschiedlicher Trefferzonen können Sie kurze, lange oder steile Pässe ausführen. Eine Lichtschranke am hinteren Ende registriert sogar, wenn Sie zu einem besonders heftigen Schuss ausholen.



▼ **SPORTLICH:** Spezial-Controller für ambitionierte PS2-Fußballer.



Shootpad

Hersteller: Bigben

Preis: steht noch nicht fest

www.bigben-interactive.de

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.



KARTEN BIS 150 EURO

Im Einsteiger-Bereich bis 150 Euro legen wir Ihnen Karten mit Geforce-7600-GS-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	100 bis 150 Euro	120 bis 150 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATIs X1800 GT/O.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Geforce 7600 GT	X1800 GT/O
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	150 bis 250 Euro	180 bis 220 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

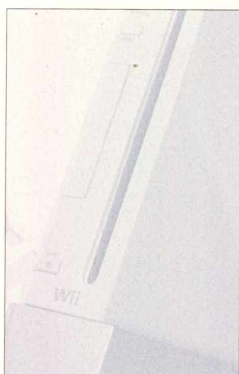
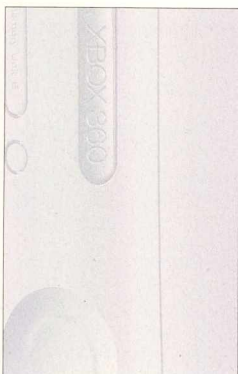
In dieser Preisklasse finden Sie enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine Geforce 7900 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Geforce 7900 GT	X1900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 / 512 MB	512 MB
Preis	260 bis 360 Euro	350 bis 370 Euro
Leistung	SEHR GUT BIS GUT	SEHR GUT BIS 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. 400 bis 500 Euro	ca. 400 bis 520 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT



DIE NÄCHSTE GENERATION – EPISODE 1: DER PC

Next Gen steht für bombastische Grafik, glasklaren Surround-Sound und moderne HD-Laufwerke. In unserer Serie zeigen wir Ihnen, welche Technik in den schicken Design-Gehäusen steckt.

NEXT-GEN-SERIE

PC	diese Ausgabe
Xbox360	Spieler Aktuell 11/06
Wii	Spieler Aktuell 11/06
PS3	Spieler Aktuell 12/06

Seit neun Monaten macht sich mit der Xbox360 die erste Next-Gen-Konsole in unseren Wohnzimmern breit. Den Platz vorm Sofa beanspruchen in Kürze auch PS3 und Nintendos Wii. Dabei konkurrieren die Konsolen nicht nur untereinander, sondern auch mit hochgezückelten Spiele-PCs. Zeit, sich zu fragen: "Welches Next-Gen-System passt am besten zu mir?" In unserer neuen Serie beleuchten wir die einzelnen Plattformen näher und klären Sie über die jeweiligen Stärken und Schwächen auf. Diesen Monat kümmern wir uns um den PC, weiter geht's nächstes *Mal mit Microsofts Xbox360.

PROZESSOR

Der Trend im PC-Sektor geht ganz klar zu Multikern-Prozessoren. Alle großen Hersteller rüsten ihre Multimedia-Rechner mit Dual-Core-CPU's von Intel oder AMD aus. Zur Erinnerung: Vergleichbare Mehrprozessor-Systeme gibt es im Server-Bereich schon lange. Und auch in so manchem potenten Heim-PC werkten in der Vergangenheit zwei Prozessoren nebeneinander. Doch die Zukunft sieht anders aus.

Moderne CPUs vereinen mehrere Prozessorkerne auf einem Chip. Durch diese Bauweise können die Hersteller trotz Takt-Raten von unter 3 GHz mehr Leistung aus den Chips heraus als bei herkömmlichen Prozessoren mit deutlich höherer Taktung. Weiterer Vorteil: Eine niedrigere Takt-Rate bedeutet weniger Hitzeentwicklung und verminderte Wärmeabfuhr. Dabei verdoppelt sich theoretisch

die Leistung gegenüber CPUs mit nur einem Kern. In der Praxis liegt der Gewinn aber beim 1,3- bis 1,7-fachen. Hauptargument für die Multicore-CPU's sind jedoch die vergleichsweise geringen Herstellungskosten.

GRAFIK

Gleichzeitig mit dem Shader Model 3.0 kam die HDR-Technik (High Dynamic Range Rendering) auf den Markt. Diese erzeugt bei Spielen wie "Far Cry (dt.)" (ab Patch 1.3) Überblendungen bei besonders grellen Lichtquellen. Somit wirken bei spielsweise durchs Fenster einfallende Sonnenstrahlen deutlich realistischer als früher. Statt wie bisher 8 Bit Bandbreite stehen bei HDR 128 Bit für die Farbkanaäle zur Verfügung.

Für High Dynamic Range Rendering ist eine Grafikkarte mit DirectX-9.0c-Unterstützung nötig, etwa eine der neuen Karten mit SLI-Technik. Bei ihnen sitzen zwei Grafikprozessoren samt Speicherbausteinen auf zwei übereinander liegenden Platinen. Im Idealfall lässt sich damit ein gigantisches Quad-SLI-System mit vier Grafikprozessoren und einem Grafikspeicher von momentan bis zu 2 GByte realisieren.

DirectX 10 und Shader Model 4.0 lassen noch ein wenig auf sich warten: Voraussichtlich zum Start von Windows Vista Anfang 2007 werden PC-Zocker die



▲ IM TREND: Marktführer Intel setzt künftig ausschließlich auf Mehrkern-Prozessoren. Der Core 2 Duo findet in Desktop-Rechnern und Notebooks Platz. Der Core 2 Extreme bringt ab dem 3. Quartal 2006 High-End-PCs in Fahrt.





▲ **MODERNE LICHTEFFEKTE:** Dank HDRR (High Dynamic Range Rendering) scheinen Sonnenstrahlen realistisch durch Fenster und dergleichen. Ohne HDRR-Unterstützung standen für solche Lichteffekte nur 8 Bit Farbkanaäle zur Verfügung, mit der modernen Technik sind es 128 Bit.

nächste Grafik-Generation mit noch realistischeren Licht- und Schatteneffekten genießen können.

SOUND

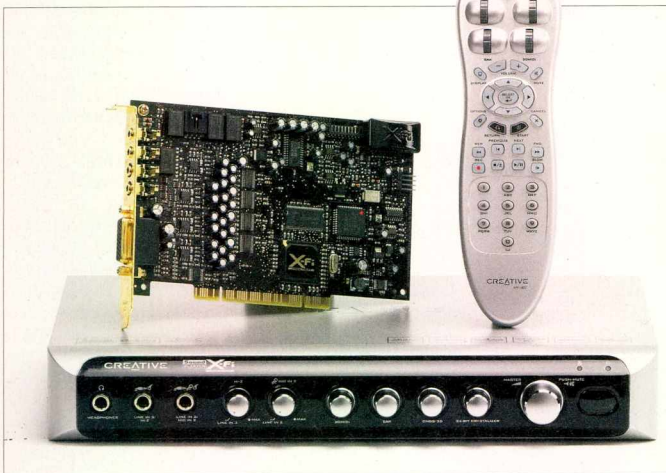
Der PC wird längst nicht mehr nur zum Zocken genutzt. Filmfans schauen sich auf ihren Rechnern hochauflösende WMV-Filme an – und bald auch

Blu-ray- und HD-DVD-Streifen. Aktuelle Soundkarten bieten alle Anschlüsse für ein perfektes 7.1-Sound-Erlebnis. Auch die benötigten Dolby-Digital-EX- und DTS-ES-Decoder sowie EAX-Unterstützung sind in den modernen Karten enthalten. Mit 24 Bit Analog-Digital-Wandlern und 64 MByte Soundspeicher sind die Karten die perfekte Basis

für superrealistischen Surround-Klang, etwa bei Ego-Shootern oder Rennspielen.

LAUFWERKE

Noch bevor Sony in Deutschland den ersten Blu-ray-Player auf den Markt bringt, werden aller Voraussicht nach interne Blu-ray-Brenner für den PC verfügbar sein. Zudem sind die Einbaugeräte in aller Regel preisgünstiger, da auf teure Design-Gehäuse verzichtet werden kann. Doch die Medaille hat zwei Seiten: Für die Verarbeitung der riesigen HD-Datenpakete benötigt man einen teuren High-End-PC. Mit dem lassen sich dann aber hochauflösende Filme auf dem PC-Monitor anschauen oder per HDMI-Gratkarte an den großen LCD-Schirm schicken. **az** ■



▲ **7.1-SOUND:** Hersteller wie Creative liefern ihre potenten Soundkarten mit einer externen Anschlussbox aus. Damit können über einen speziellen Regler EAX-Effekte justiert werden, falls das Spiel dies unterstützt.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

STÄRKEN

- ▲ Aufrüstbar
- ▲ Schneller Preisverfall bei Prozessoren und Grafikkarten auf Grund harten Wettbewerbs
- ▲ Riesige Auswahl an Hardware-Komponenten
- ▲ HD-Laufwerke erscheinen früher für PC-Systeme

SCHWÄCHEN

- ▼ Deutlich teurer als Next-Gen-Konsolen

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

AB DURCH DIE HECKE

PS2 PS3 Xbox GameCUBE

ALLGEMEINE TIPPS

In Gladys Haus: Es liegen fünf Futterpakete in der Küche herum. Drei auf der großen Anrichte und zwei auf dem Esstisch.

Lasersperren: Achten Sie bei den Lasersperren mal genau auf den Boden. Die Laserstrahlen werfen ein wenig Licht auf die Rasenfläche. Das hilft Ihnen, Ihre Sprünge viel besser zu timen. Die sich kreuzenden Laserstrahlen lassen sich am einfachsten an den Schnittpunkten überwinden.

Smith-Raub, Teil 2: Der zweite Abschnitt hat es in sich. Etliche Laserfallen versperren Ihnen den Weg zum Haus. Nehmen Sie mit Ihrer Fernwaffe von der sicheren Plattform aus alle Gegner unter Feuer, bevor Sie sich daran machen, die Laserfallen zu überwinden.

Das Haus der Smiths: Im Haus müssen Sie mit gewagten Sprüngen über das Inventar den Schalter erreichen, der den unter Strom gesetzten Fußboden steuert. Tipp: Achten Sie mal darauf, wie sich der von der CPU gelenkte Charakter verhält. Manchmal ist Ihnen dieser schon einige Stationen voraus. Wechseln Sie in so einem Fall einfach den Charakter, und Sie sparen sich den ein oder anderen waghalsigen Sprung.

Flucht beim Smith-Raub: Achten Sie im letzten Abschnitt darauf, sich nicht zu weit vom Wagen zu entfernen. Ansonsten haben Ihre Widersacher zu viel Zeit, den Wagen zu attackieren.

Unter Vincents Höhle: Der Chips-Regen geht immer erst dann weiter, wenn Sie die Ratten erledigt haben. Chips werden nur als gegessen gewertet, wenn Sie sie im Sprung erwischt haben. Einfach stehen bleiben funktioniert hier nicht.



▲ **BONUS-MATERIAL:** Mit unseren Cheats können Sie in einige amüsante Comics freischalten. Worauf warten Sie noch? Ab durch die Hecke!

AB DURCH DIE HECKE

PS2 PS3 Xbox GameCUBE

CHEATS

Pausieren Sie das Spiel mithilfe der -Taste, Drücken und halten Sie im Pausen-Screen die Tasten **T1** + **T2** und geben Sie eine der folgenden Tastenkombinationen ein. Lassen Sie anschließend die Tasten **T1** + **T2** wieder los. Schon wird die Bestätigung "Cheats aktiviert" eingeblendet. Wollen Sie einen Cheat wieder abschalten, wiederholen Sie einfach die entsprechende Eingabe. Als Bestätigung wird "Cheats deaktiviert" eingeblendet.

EFFEKT

EINGABE

Power-Golf	
Mehr HP bei Aufnahme von Essen	
Mehr Schaden	
Alle Levels freischalten	
Alle Minispiele freischalten	
Alle Moves freischalten	
Bonus-Comic 1	
Bonus-Comic 2	

AEON FLUX

PS2 PS3 Xbox GameCUBE

CHEATS

Wechseln Sie vom Hauptmenü des Spiels in die Extras und geben Sie die folgenden Codes im Cheatmenü ein.

EFFEKT

EINGABE

Outfit	ALPHA ROMEO MIKE SIERRA
Replay Episodes	BRAVO ALPHA YANKEE OSCAR UNIFORM
War Outfits	BRAVO LIMA UNIFORM ROMEO
Fame Outfit	GOLF ROMEO ALPHA YANKEE
Bomber Jacket	JULIET ALPHA CHARLIE KILO ECHO TANGO
Seed Outfits	MIKE OSCAR VICTOR INDIA ECHO
Weitere Seed Outfits	UNIFORM ROMEO BRAVO ALPHA NOVEMBER
Slideshows	PAPA INDIA XRAY ECHO SIERRA
Mrs. Goodchild Outfits	WHISKEY HOTEL INDIA TANGO ECHO

Die folgenden Cheats müssen im Spielverlauf aktiviert werden. Pausieren Sie das Spiel und nutzen Sie im Pausenmenü die Cheat-Eingabe.

EFFEKT

EINGABE

Movie	BRAVO ALPHA GOLF MIKE ALPHA NOVEMBER
Gegner mit einem Schlag ausschalten	BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO
Unbegrenzt Lebensenergie	CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO
Verschiedene Kostüme	CHARLIE LIMA OSCAR TANGO HOTEL ECHO SIERRA
Unbegrenzte Fatalities	CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO
Unbegrenzt Munition	FOXTROT UNIFORM GOLF
Lebensenergie auffüllen	HOTEL ECHO ALPHA LIMA MIKE ECHO
Unbegrenzt Power-Strikes	LIMA CHARLIE VICTOR GOLF
God Mode	TANGO ROMEO INDIA ROMEO OSCAR XRAY
Action-Movie	UNIFORM KILO GOLF ALPHA MIKE ECHO ROMEO



▲ **SEXY HELDA:** Mit unseren Cheats zu Bloodrayne 2 (dt.) können Sie die böse Brut ganz lässig in Angst und Schrecken versetzen.

BLOODRAYNE 2 (DT.)

Wechseln Sie im Hauptmenü von "Bloodrayne 2 (dt.)" zu den Extras. Wählen Sie nun die Funktion "Cheat eingeben". Im folgenden Bildschirm können Sie mit den unten stehenden Passwörtern Cheats für jede Lebenslage aktivieren. Nach der Eingabe eines Codes müssen Sie nur noch mit [ENTER] bestätigen - jetzt haben die Gegner nichts mehr zu lachen.

WIRKUNG

Carnage-Punkte	cargofirempkpk
Waffen-Punkte	latenurtregweefsuper
Alle Kombos	bonethiscurryvote
Alle Gun-Modos	whiskeyfakeablowshoot
Alle Zwischensequenzen	pensionreapablowshoot
Alle Kräfte	blankuglypustuleeater
Alle Outfits	whacklickeroticcunningly
Blutdurst auffüllen	nakedjugglyresistancepacy
Gegner einfrieren	bluegreenpurpleleimp
Gott-Modus	ubertaintjoaddurkwis
Unbegrenzt Munition	uglydarkheatedorangequaff
Unbegrenzt Rage	pimpreapdarkdarkmuse
Alle Levels	anomaliasarejuaninsulated
Master-Code	wanththidarkrealityaintqweef
Overload-Modus	thisdarkdistortedreality
Munition auffüllen	whackthismolesteddinija
Lebensenergie auffüllen	nurturerhappyustuleerasure
Slideshow freischalten	aredenthungrynakedninija
Unbegrenzt Lebensenergie	terminalrealitysuperuberxxxvacate

CHEAT

FLUCH DER KARIBIK: DIE LEGENDE DES JACK SPARROW

ALLGEMEINE TIPPS

Mit dem Gold, das Sie während des Spiels einsammeln, können Sie neue Moves für Ihre Charaktere freischalten. Zerstören Sie deshalb alle zerbrechlichen Objekte wie Kisten und Truhen, und schnappen Sie sich jede einzelne darin enthaltene Goldmünze.

Denken Sie daran, dass Sie das gesammelte Gold selbstständig in neue Attacken investieren müssen – es gibt keine automatische Weiterentwicklung der Helden. Beachten Sie außerdem, dass Sie jeden Charakter einzeln verbessern müssen.

In jedem der 24 Levels des Spiels ist ein Kartenstück versteckt. Da die Arealen linear aufgebaut sind, können aufmerksame Zocker die Kartenstücke relativ aufstöbern. Einige erhalten Sie nach Absolvieren eines Minispiels, andere verbergen sich hinter porösen Wänden. Immer wenn Sie vier Kartenstücke gefunden haben, schalten Sie Bonusmaterial frei.

CIVICITY: ROM

ALLGEMEINE TIPPS

Wenn Sie einen Wohnblock errichten (also mehrere Baracken auf kleinem Raum), sollten Sie gleich einen Brunnen, einen Fleischer und einen Tunika-laden daneben aufstellen. So haben Sie für die ersten Häuseraufwertungen Ihre Ruhe und können sich später ausgiebig um die Siedlungsbewohner kümmern. An ausreichend Läden sollten Sie auch denken, wenn die Arbeiterhäuser schon zur großen Kiste aufgestiegen sind. Für das nächste Gebäude-Upgrade müssen Sie nämlich die Kiste manuell auf einen Laden setzen, um das Stadthaus zu bekommen.

Sind Sie ein fleißiger Bauherr? Gut! Dann denken Sie auch an Wohnhäuser für Ihre Arbeiter, denn jeder Bürger ohne Dach über dem Kopf ist unzufrieden, und das wirkt sich negativ auf die Stadtzufriedenheit aus. Auch die Bank bei Ihrer Stadthalle sollten Sie im Auge behalten. Sitzen dort zu viele Arbeitslose, sinkt die Stadtzufriedenheit ebenfalls. Bevor Sie sich um den Bau von Monumenten kümmern, sollten Sie dafür sorgen, dass Ihr Volk genügend Lebensmittel hat. Ansonsten wandern vor allem reiche Bürger schnell ab, und Sie verlieren wertvolle Steuern.

Am besten ist es, wenn Sie zuerst die Viehzucht (Landwirtschaft) erschaffen. So bekommen Sie viele Boni für die Produktion Ihrer Bauern. Danach sollten Sie sich um die Entdeckung (Handel) kümmern, um schneller an Waren zu kommen, die Sie nicht selbst herstellen oder abbauen können. Ausnahme: Wenn Sie sich auf einer Karte tummeln, auf der Sie ständig von Gegnern belagert werden, sollten Sie sich nach der Viehzucht (Landwirtschaft) um das Werkzeugmachen (Kriegskunst) kümmern. Dadurch hauen Ihre Soldaten nämlich stärker zu.



▲ **FÜR STRATEGEN:** Mit unseren Tipps wird CivCity: Rom, der neueste Ableger der legendären Serie, ein wenig einfacher.

HITMAN: BLOOD MONEY

UNBEGRENZT SPEICHERN AUF DEN SCHWIERIGKEITSGRADEN "NORMAL" UND "EXPERTE"

Wer kennt das nicht? Man will nach einer schwierigen Stelle speichern und stellt dann fest, dass man das Limit erreicht hat. Um dieses Ärgernis auf "Normal" und "Experte" zu umgehen, gibt es einen kleinen Trick. Nachdem Sie das Speichern bestätigt haben, müssen Sie augenblicklich die -Taste drücken und gedrückt halten. Der Speicherstand ist dann gesichert, die Anzahl der speicherbaren Plätze liegt aber weiterhin bei null. Praktisch: Da auf der PS2 beim Speichern ein roter Balken erscheint, reicht es, wenn Sie kurz vor dessen Ende die -Taste drücken und halten.



PSP-TIPPS

FIELD COMMANDER

Hier finden Sie Details zu den wichtigsten Einheiten.

INFANTERIST

Kosten: 1.000 **Bewegung:** 3
Sichtweite: 2 **Treibstoff:** –
Primärwaffe/Munition: M.A.R.-92 / unbegrenzt
Sekundärwaffe/Munition: – / –
Besonderheiten: erobern

SPEZIALEINHEIT

Kosten: 4.000 **Bewegung:** 3
Sichtweite: 2 **Treibstoff:** –
Primärwaffe/Munition: M-267 "Thumper" A.D.M. / 5
Sekundärwaffe/Munition: SM-54 "Fogger" / unbegrenzt
Besonderheiten: erobern, Minen legen und entschärfen, Fernangriff

SCHARFSCHÜTZE

Kosten: 6.000 **Bewegung:** 3
Sichtweite: 2 **Treibstoff:** –
Primärwaffe/Munition: JAK-85 "Imperator" / 5
Sekundärwaffe/Munition: – / –
Besonderheiten: erobern, tarnen, Fernangriff

SCOUT

Kosten: 4.000 **Bewegung:** 8
Sichtweite: 5 **Treibstoff:** 80
Primärwaffe/Munition: TH1 "Triari" Gatling-Geschütz Kaliber 50 / unbegrenzt
Sekundärwaffe/Munition: – / –
Besonderheiten: transportiert einen Infanteristen

LASTER

Kosten: 5.000 **Bewegung:** 6
Sichtweite: 3 **Treibstoff:** unbegrenzt
Primärwaffe/Munition: – / –
Sekundärwaffe/Munition: – / –
Besonderheiten: transportiert bis zu zwei Infanteristen, liefert Nachschub

KETTENFAHRZEUG

Kosten: 7.000 **Bewegung:** 6
Sichtweite: 3 **Treibstoff:** 60
Primärwaffe/Munition: "Victor" 55-mm-Geschütz / 8
Sekundärwaffe/Munition: 5,56-mm-Maschinengewehr / unbegrenzt
Besonderheiten: –

PANZER

Kosten: 15.000 **Bewegung:** 5
Sichtweite: 1 **Treibstoff:** 50
Primärwaffe/Munition: "Brimstone" 120-mm-Geschütz / 8
Sekundärwaffe/Munition: "Cerberus" 15mm-Gatling-Geschütz / unbegrenzt
Besonderheiten: –

RAKETENWERFER

Kosten: 12.000 **Bewegung:** 5
Sichtweite: 2 **Treibstoff:** 50
Primärwaffe/Munition: Hawkkey-Raketenbatterie / 5
Sekundärwaffe/Munition: – / –
Besonderheiten: Fernangriff



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

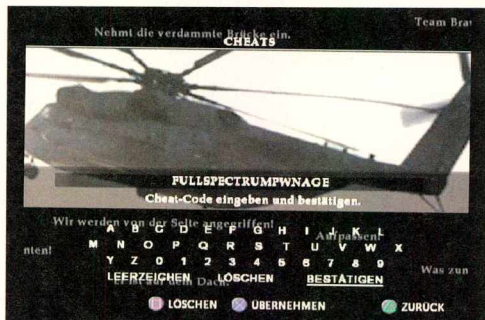
PS PS2 Xbox

ALLE LEVELS FREISCHALTEN

Starten Sie das Spiel und legen Sie ein Profil an. Wechseln Sie dann in die Option "Bonusmaterial" und von dort aus zur Funktion "Cheats". Tragen Sie hier den folgenden Cheatcode ein

..... FULLSPECTRUMFWNAGE

Bestätigen Sie und befolgen Sie die Aufforderung zum Abspeichern. Wechseln Sie jetzt wieder zurück ins Hauptmenü und starten Sie die Einzelspieler-Kampagne. Dort finden Sie unter anderem den Menüpunkt "Neu Starten". Wählen Sie diesen an, öffnet sich eine Liste mit allen verfügbaren Spielschritten. Suchen Sie sich einen Level aus und stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein. Schon starten Sie mit der Funktion "Spielen" durch.



▲ **DER ULTIMATIVE CHEAT:** Durch die simple Eingabe eines Cheats können Sie auf einen Schlag alle Missionen von Ten Hammers freischalten.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

PS2 GameCube

CHEATS

Geben Sie die folgenden Kombinationen in der Moduswahl des Spiels ein.

ALLE RACE-LEVELS

PS2
 GameCube X B X B Y X X Y B B Y Y

ALLE TARGET-LEVELS

PS2
 GameCube B Y B Y X X B B Y Y Y Y

ALLE FIGHT-LEVELS

PS2
 GameCube Y B Y B B B X X B B B B

ALLE CANNON-LEVELS

PS2
 GameCube B Y Y B X B Y X X B X B

ALLE BOUNCE-LEVELS

PS2
 GameCube Y Y B B X X B B Y X B

ALLE TAG-LEVELS

PS2
 GameCube X B B Y Y B Y Y B B X X

Korrekt eingegebene Tastenkombinationen werden durch eine kurze Einblendung bestätigt.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

CHEATS

Um die Cheats in "Heroes of Might & Magic 5" zu aktivieren, müssen Sie die Datei autoexec.cfg ändern. Deshalb sollten Sie unbedingt vorher eine Sicherungskopie dieser Datei erstellen, um gravierende Änderungen wieder rückgängig machen zu können. Autoexec.cfg finden Sie im Verzeichnis "Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\profiles".

Öffnen Sie die Datei mit einem Text-Editor und fügen Sie am Ende die Zeile `"setvar dev_console_password = schwinge_des_todes"` hinzu. Dann müssen Sie nur noch speichern, und schon können Sie die Konsole im Spiel mit der Taste [^] öffnen und schließen. Wenn Sie nach der Eingabe eines Cheats mit [ENTER] bestätigen, tritt die Änderung sofort in Kraft.

WIRKUNG

Der ausgewählte Held erhält alle Zaubersprüche `add_all_spells`
 Ressourcen des Gegners anzeigen, wobei X für die Spielnummer steht `show_player_money X`
 Bewegungspunkte des ausgewählten Helden anzeigen `show_hero_mp`
 Ausgewählter Held erhält X Erfahrungspunkte `add_xp X`
 Alle eigenen Ressourcen auf null setzen `clear_money`
 Ausgewählter Held erhält X Gold `add_gold X`
 und verliert alle anderen Ressourcen `add_money X`
 Alle Ressourcen auf X setzen und den gegenwärtigen Goldwert mit 1.000 multiplizieren `@Win()`
 Niederlage `@Lose()`
 Unter dem Namen X einen Speicherstand anlegen `@Save (X)`

KARTE AUFDECKEN

Wenn Sie einen Teil der Karte aufdecken wollen, auf der Sie sich gerade befinden, dann müssen Sie die richtigen Koordinaten eingeben. X steht für die Koordinate von Westen nach Osten, Y steht für die Koordinate von Süden nach Norden: Die Ecke links unten hat also die Koordinate 0/0. Mit variierender Kartengröße verändern sich leider auch die maximalen Koordinatenwerte: Bei der kleinsten Karte hat die rechte obere Ecke die Koordinate 100/100 (die Kartenmitte hat dann die Werte 50/50). Bei größeren Karten hilft nur Ausprobieren, um den gewünschten Bereich aufzudecken.

Z steht für die Ober-beziehungsweise Unterwelt, wobei 0 die Oberfläche ist und 1 die Unterwelt. D steht für den Radius des aufgedeckten Kreises. Je größer dieser Wert ist, desto mehr von der Karte wird aufgedeckt. Mit dem Wert 1.500 wird die komplette Karte aufgedeckt. `PLAYER_X` ist der Spieler, für den die Karte sichtbar wird.

Der gesamte Code für den Aufdeck-Befehl lautet: `@OpenCircleFog (x,y,z,d,PLAYER_X)`. Ein Beispiel für die Oberwelt: `@OpenCircleFog (64,128,0,30,PLAYER_1)`.

usage: add_ally_townid, btlgrade
 Replace current here army by all creatures from townid



A STRATEGIE-HIT: Das Aktivieren der Cheats in Heroes of Might & Magic 5 ist nicht ganz einfach, lohnt sich aber. Wir sagen Ihnen, wie es geht.

Sende VVE und Bestell-Nr. an die:
86688*
 z.B.: VVE 42619

GARANTIERT KEIN ABO!!

PER TELEFON:
11853*
 UND FRAGE NACH 'BESTELLUNG VIDEO'

Sende VVE und Bestell-Nr. an die:
0900 560330
 €2/SMS max 2 SMS/Produkt

Sende VVE und Bestell-Nr. an die:
914
 SFR3/SMS max2SMS/Produkt

€ 2,99/SMS incl. 18ct Vodafone TPL / zzgl. T-Mobile TPL. Maximal 2 SMS/Produkt.
 Mit der Bestellung eines Produktes akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy.
 STOP Werbung: Sende STOP an die 84343.

for sweet girls and BAD BOYS HANDY VIDEOS



www.vve.com

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

PS2

DIE WAFFENSLOTS IM ÜBERBLICK

Toni kann maximal zehn Gegenstände/Waffen mit sich führen. Dabei kann jeder Slot nur mit jeweils einem Gegenstand belegt werden. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, welche Gegenstände/Waffen Toni mitschleifen kann.

SLOT 1 – UTENSILIEN

- Kamera
- Handy

SLOT 2 – HÄNDE

- Fäuste
- Schlagring

SLOT 3 – SCHLAGWAFFEN

- Meißel
- Handaxt
- Hockeyschläger
- Schlagstock
- Baseballschläger
- Messer
- Hackbeil
- Machete
- Katana
- Kettensäge

SLOT 4 – WURFWAFFEN

- Granaten
- Molotov
- Bombe (mit Fernzünder)

SLOT 5 – FAUSTFEUERWAFFEN

- Pistole (Glock)
- .357

SLOT 6 – SCHROTFLINTEN

- Schrotflinte (Nussbaum)
- Halbautomatische Schrotflinte

SLOT 7 – MASCHINENPISTOLEN

- TEC-9
- UZI
- Ingram MAC10
- MP5K

SLOT 8 – STURMGEGWEHRE

- AK47
- M4

SLOT 9 – SCHWERE GESCHÜTZE

- Raketenwerfer
- Flammenwerfer
- M60
- Minigun

SLOT 10 – PRÄZISIONSGEGWEHRE

- Präzisionsgewehr
- Präzisionsgewehr mit Laservisier

KLAMOTTENKISTE

Die folgenden Kleidungsstücke erhalten Sie im Spielverlauf. Sie liegen in den Verstecken für Toni bereit. Wir haben in der folgenden Übersicht vermerkt, welche Mission Sie erfolgreich abschließen müssen, um das jeweilige Outfit zu erhalten.

KLIEDUNGSSTÜCK

Freizeitkleidung		Spielstart
Leone-Anzug		Portland: Home Sweet Home
Overall		Portland: Kettensägen-Maskerade (Overall wird für Slash-TV benötigt)
Chaufeurslivree		Portland: Achterbahnfahrt
Goodfella		Portland: Überdosis Trouble
Avenging-Angels-Tarnanzug		Portland: Einschüchterungstaktik
Dragon-Overall		Portland: Crazy 69
Trainingsklamotten		Staunton Island: Auf ins Grüne
Antonio		Staunton Island: Feuertaufe bei Toni
Mr. Smart		Staunton Island: Sarg für 'nen Singvogel
Anwaltsanzug		Shoreside: Kurzer Prozess
Smoking		Shoreside: Rendezvous mit dem Tod
The King-Overall		Alle Hauptmissionen
Cox-Maskottchen-Kostüm		Alle fünf Levels von Slash-TV abschließen (Overall benötigt)
Superheldenkostüm		Shoreside: alle Avenging-Angels-Missionen abschließen
Unterwäsche		Alle Monster-Stunts abschließen

TAKE COMMAND 2

PC

Eile mit Weile! Beobachten Sie die Schlacht, bevor Sie zum Angriff blasen lassen. Die Kämpfe entwickeln sich naturgemäß recht langsam, da fast alle Soldaten zu Fuß unterwegs sind.

Beachten Sie die Anweisungen Ihres Vorgesetzten. Oft stehen da wichtige Tipps drin, etwa 'Ich empfehle Ihnen, den Angriff nicht zu starten, bevor Offizier XY vorrückt'. In den meisten Fällen erweisen sich solche Empfehlungen als richtig.

Die Siegpunkte (goldene Sterne, die über dem Schlachtfeld schweben) sind selten leicht zu entdecken. Nutzen Sie die Übersichtskarte, um sie schnell zu finden.

Zudem ist durch die Kombination von 3D (Schlachtfeld) und 2D (Siegpunkte) oft schwer zu erkennen, wo genau sich diese Punkte befinden. Zoomen und drehen Sie die Kamera so, dass Sie möglichst senkrecht auf den Boden schauen, und merken Sie sich markante Geländepunkte. Erst wenn sich der Siegpunkt während des Einsatzes verfärbt und am unteren Bildrand die Entfernung Ihres Offiziers zum Einsatzziel eingeblendet wird, kassieren Sie Punkte.

Gehen Sie über die Flanke! Auf diese Art können Sie auch mit schwächeren Einheiten einer starken Brigade den Garaus machen. Bringen Sie eine feindliche Einheit dazu, sich auf eine Ihrer Abteilungen zu konzentrieren, und ziehen Sie dann (möglichst gedeckt durch Erhebungen oder den Wald) mit einer anderen Brigade in die Flanke des Gegners.

Setzen Sie die Artillerie richtig ein. Wenn Sie die Kanonen in einer Senke postieren, können Sie den Feind nicht sehen und somit auch nicht auf ihn schießen. Senken Sie die Kamera ganz ab und gehen Sie in die Froschperspektive, um die Höhe einer potenziellen Artilleriestellung besser einschätzen zu können. Da das Auf- und Abbauen der Geschütze sehr lange dauert, sollten Sie sich jeden Stellungswechsel der Artillerie gut überlegen.



▲ AN DER FRONT: Die richtige Taktik kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Beherzigen Sie also unbedingt unsere Tipps.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

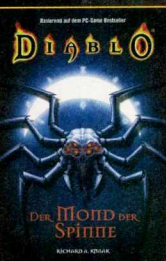
PS2

Geben Sie die folgenden Passwörter im Cheatmenü ein. Einige Codes müssen später im Spielverlauf über das Spielmenü aktiviert werden.

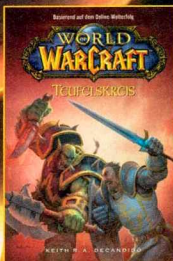
EFFEKT	PASSWORT
Special immer möglich	.. uronfire
Geringere Erdanziehungskraft	.. 2them00n
Perfekte Grind-Balance	.. grindXpert
Perfekte Manual-Balance	.. 2wheels!
Perfekte Skitch-Balance	.. hltcharlDe
Mat Hoffman freischalten	.. the_condor
Jason Ellis freischalten	.. sirius-DJ

THE WORLD OF

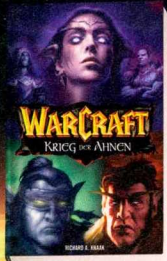
BILZARD
ENTERTAINMENT



DIABLO Band 4
Der Mond der Spinne
ISBN 3-8332-1091-5



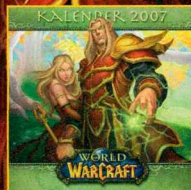
WORLD OF WARCRAFT
Band 1: Teufelskreis
ISBN 3-8332-1465-1



WARCRAFT Premium-Ausgabe 2
Krieg der Ahnen Trilogie
limitiertes Hardcover
ISBN 3-8332-1462-7

Neuer Lesestoff
aus fantastischen
Universen

Außerdem neu im Handel:
WORLD OF WARCRAFT
Wandkalender 2007
ISBN 3-83321402-3



panini BOOKS
www.paninicomics.de Videogame

IM BUCHHANDEL UND BEI PLAYCOM ERHÄLTlich

Horror, Fantasy, Science-Fiction – weitere spektakuläre Romanreihen zu Top-Videogames:



TOMB RAIDER - 3 Bände



HALO - 3 Bände



DOOM - 5 Bände



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO - 2 Bände



X3: Reunion - 3 Bände



SACRED - 3 Bände



SILENT HILL - 2 Comicbände



WARCRAFT - 6 Bände



STARSCRAFT - 3 Bände



EVERQUEST - 2 Bände



S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl - 1 Band



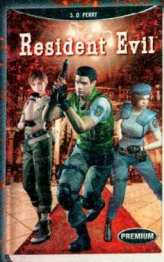
SPELLFORCE - 1 Band

BIS DAS BLUT GEFRIERT

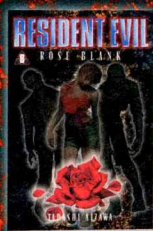
Neue Romane zu
CAPCOM-Games



Außerdem neu:
RESIDENT EVIL 4 Wandkalender 2007
wölft atemberaubende Motive plus
oster aus der Welt des neuesten Teils
der Survival-Horror-Kultreihe.
ISBN 3-8332-1306-X



RESIDENT EVIL Premium-Ausgabe
Mit Band 1-3 im hochwertigen,
Hardcover mit Schutzumschlag
ISBN 3-8332-1306-X



RESIDENT EVIL Band 8:
Rose Blank
... die Zombiejagd geht weiter!
ISBN 3-8332-1348-5



DEVIL MAY CRY Band 1:
Der Ursprung ... wie alles begann!
ISBN 3-8332-1409-0

panini BOOKS
www.paninicomics.de Videogame

IM BUCHHANDEL UND BEI PLAYCOM ERHÄLTlich





TITAN QUEST

RELIKTE UND TALISMANE

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	THQ
Entwickler	Iron Lore
Internet	www.titanquest.de

System: PC
 Termin/Preis: erhältlich – 45 €
 Test in: 90% – 07/2006

Wir haben die Effekte der Ausrüstungsveredler für Sie zusammengestellt – und zwar für alle drei Schwierigkeitsgrade des Spiels.

GRIECHENLAND

■ ACHILLES' TAPFERKEIT (ALLE WAFFEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 5 Schaden + 4 % Angriffs- geschwindigkeit	+ 5 Schaden + 12 % Angriffs- geschwindigkeit
Verkörperung	25	+ 15 Schaden + 5 % Angriffs- geschwindigkeit	+ 15 Schaden + 15 % Angriffs- geschwindigkeit
Inkarnation	40	+ 25 Schaden + 6 % Angriffs- geschwindigkeit	+ 25 Schaden + 18 % Angriffs- geschwindigkeit

■ ARCHIMEDES' SPIEGEL (SCHILDE)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	3 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion	9 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion
Verkörperung	25	4 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion	12 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion
Inkarnation	40	5 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion	15 % Wahr- schein- lichkeit für 50 % Schadensreflexion

■ ARTEMIS' BOGENSEHNE (BÖGEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	3 Durchschlagschaden + 2 % Angriffs- geschwindigkeit	9 Durchschlagschaden + 6 % Angriffs- geschwindigkeit
Verkörperung	25	6 Durchschlagschaden + 3 % Angriffs- geschwindigkeit	18 Durchschlagschaden + 9 % Angriffs- geschwindigkeit
Inkarnation	40	10 Durchschlagschaden + 4 % Angriffs- geschwindigkeit	30 Durchschlagschaden + 12 % Angriffs- geschwindigkeit

■ BLITZ DES ZEUS (ALLE WAFFEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 1-7 Blitzschaden + 5 % Blitzschaden	+ 3-21 Blitzschaden + 5 % Blitzschaden
Verkörperung	25	+ 3-12 Blitzschaden + 10 % Blitzschaden	+ 9-32 Blitzschaden + 10 % Blitzschaden
Inkarnation	40	+ 6-15 Blitzschaden + 15 % Blitzschaden	+ 18-45 Blitzschaden + 15 % Blitzschaden

■ GOLDENES VLIES (TORSORÜSTUNGEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	- 5 % Energiekosten	- 15 % Energiekosten
Verkörperung	25	- 7 % Energiekosten	- 21 % Energiekosten
Inkarnation	40	- 10 % Energiekosten	- 30 % Energiekosten

■ DIONYOS WEINSCHLAUCH (AMULETTE UND RINGE)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Schadens- widerstand + 15 Leben	+ 6 % Schadens- widerstand + 45 Leben
Verkörperung	25	+ 2 % Schadens- widerstand + 40 Leben	+ 6 % Schadens- widerstand + 120 Leben
Inkarnation	40	+ 2 % Schadens- widerstand + 75 Leben	+ 6 % Schadens- widerstand + 225 Leben

■ HEKATES SICHEL (AMULETTE UND RINGE)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Energie + 15 % Energie- regeneration	+ 6 % Energie + 45 % Energie- regeneration
Verkörperung	25	+ 3 % Energie + 30 % Energie- regeneration	+ 9 % Energie + 90 % Energie- regeneration
Inkarnation	40	+ 4 % Energie + 45 % Energie- regeneration	+ 12 % Energie + 135 % Energie- regeneration

■ HERAKLES' MACHT (ALLE RÜSTUNGEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 4 Stärke	+ 12 Stärke
Verkörperung	25	+ 8 Stärke	+ 24 Stärke
Inkarnation	40	+ 12 Stärke	+ 36 Stärke

■ HERMES' SANDALE (STIEFEL)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Bewegung	+ 6 % Bewegung
Verkörperung	25	+ 3 % Bewegung	+ 9 % Bewegung
Inkarnation	40	+ 4 % Bewegung	+ 12 % Bewegung

■ PROMETHEUS' FLAMME (ALLE WAFFEN)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	9 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 5 % Feuerschaden	27 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 5 % Feuerschaden
Verkörperung	25	18 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 10 % Feuerschaden	54 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 10 % Feuerschaden
Inkarnation	40	30 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 15 % Feuerschaden	90 Verbrennungsscha- den für 3 Sekunden + 15 % Feuerschaden

ÄGYPTEN

AMUN-RAS RUHM (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 + 20 Leben + 20 Energie	+ 60 Leben + 60 Energie
Verkörperung	32 + 40 Leben + 40 Energie	+ 120 Leben + 120 Energie
Inkarnation	44 + 60 Leben + 60 Energie	+ 180 Leben + 180 Energie

ANKH DER ISIS (AMULETTE UND RINGE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 + 35 % Gesundheitsregeneration	+ 105 % Gesundheitsregeneration
Verkörperung	32 + 50 % Gesundheitsregeneration	+ 150 % Gesundheitsregeneration
Inkarnation	44 + 65 % Gesundheitsregeneration	+ 195 % Gesundheitsregeneration

ANUBIS' ZORN (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 2 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	6 % Angriffsschaden in Leben gewandelt
Verkörperung	32 3 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	9 % Angriffsschaden in Leben gewandelt
Inkarnation	44 4 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	12 % Angriffsschaden in Leben gewandelt

DJED DES OSIRIS (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 + 7 Schaden gegen Untote	+ 21 Schaden gegen Untote

DJED DES OSIRIS (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Verkörperung	32 + 12 Schaden gegen Untote	+ 36 Schaden gegen Untote
Inkarnation	44 + 16 Schaden gegen Untote	+ 48 Schaden gegen Untote

SETHS VERRAT (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 + 2 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 7 Durchschlagsvergeltung	+ 6 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 21 Durchschlagsvergeltung
Verkörperung	32 + 3 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 9 Durchschlagsvergeltung	+ 9 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 27 Durchschlagsvergeltung
Inkarnation	44 + 4 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 13 Durchschlagsvergeltung	+ 12 % Durchschlagschaden 33 % Wahrscheinlichkeit für 39 Durchschlagsvergeltung

UDJAT DES HORUS (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12 + 4 Rüstung	+ 12 Rüstung
Verkörperung	32 + 7 Rüstung	+ 21 Rüstung
Inkarnation	44 + 10 Rüstung	+ 30 Rüstung

ASIEN

GELASSENHEIT DES JADEKAISERS (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 + 7 % Blitzwiderstand	+ 21 % Blitzwiderstand
Verkörperung	36 + 10 % Blitzwiderstand	+ 30 % Blitzwiderstand
Inkarnation	48 + 15 % Blitzwiderstand	+ 45 % Blitzwiderstand

GUAN-YUS ANMUT (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 + 5 % Verteidigungsqualität 2 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 15 % Verteidigungsqualität 6 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen
Verkörperung	36 + 10 % Verteidigungsqualität 3 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 30 % Verteidigungsqualität 9 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen
Inkarnation	48 + 15 % Verteidigungsqualität 4 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 45 % Verteidigungsqualität 12 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen

KODEX VON HAMMURABI (AMULETTE UND RINGE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 + 6 Intelligenz	+ 18 Intelligenz
Verkörperung	36 + 9 Intelligenz	+ 27 Intelligenz
Inkarnation	48 + 12 Intelligenz	+ 36 Intelligenz

LI-NESHAZ LIST (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 + 6 Geschicklichkeit	+ 18 Geschicklichkeit
Verkörperung	36 + 9 Geschicklichkeit	+ 27 Geschicklichkeit
Inkarnation	48 + 12 Geschicklichkeit	+ 36 Geschicklichkeit

SHEN-NONGS DUNKLE MEDIZIN (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 15 Giftschaden für 5 Sekunden um 4 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	45 Giftschaden für 5 Sekunden um 12 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden
Verkörperung	36 25 Giftschaden für 5 Sekunden um 5 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	75 Giftschaden für 5 Sekunden um 15 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden
Inkarnation	48 35 Giftschaden für 5 Sekunden um 6 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	105 Giftschaden für 5 Sekunden um 18 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden

WOHNSTATT DES DRACHENKÖNIGS (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18 + 8 % Feuerviderstand	+ 24 % Feuerviderstand
Verkörperung	36 + 10 % Feuerviderstand	+ 30 % Feuerviderstand
Inkarnation	48 + 12 % Feuerviderstand	+ 36 % Feuerviderstand

TALISMANE

AALHAUT (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	12 + 6 % Durchschlagswiderstand + 2 Geschicklichkeit	+ 6 % Durchschlagswiderstand + 10 Geschicklichkeit
episch	32 + 8 % Durchschlagswiderstand + 3 Geschicklichkeit	+ 8 % Durchschlagswiderstand + 15 Geschicklichkeit
legendär	44 + 10 % Durchschlagswiderstand + 4 Geschicklichkeit	+ 10 % Durchschlagswiderstand + 20 Geschicklichkeit

AUSSENPANZER (SCHILDE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	12 + 4 % Durchschlagswiderstand	+ 20 % Durchschlagswiderstand
episch	32 + 6 % Durchschlagswiderstand	+ 30 % Durchschlagswiderstand
legendär	44 + 8 % Durchschlagswiderstand	+ 40 % Durchschlagswiderstand

DÄMONENBLUT (AMULETTE UND RINGE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 5 % Lebenskraftschadenwiderstand + 5 % Lähmungswiderstand	+ 15 % Lebenskraftschadenwiderstand + 25 % Lähmungswiderstand
episch	25 + 7 % Lebenskraftschadenwiderstand + 7 % Lähmungswiderstand	+ 21 % Lebenskraftschadenwiderstand + 35 % Lähmungswiderstand
legendär	40 + 10 % Lebenskraftschadenwiderstand + 10 % Lähmungswiderstand	+ 30 % Lebenskraftschadenwiderstand + 50 % Lähmungswiderstand

ERKRANKTES GEFIEDER (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 2 Giftschaden	+ 10 Giftschaden
episch	25 + 3 Giftschaden	+ 15 Giftschaden
legendär	40 + 4 Giftschaden	+ 20 Giftschaden

FLEDERMAUSZAHN (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 3 Lebensentzug für 3 Sekunden	15 Lebensentzug für 3 Sekunden
episch	25 6 Lebensentzug für 3 Sekunden	30 Lebensentzug für 3 Sekunden
legendär	40 9 Lebensentzug für 3 Sekunden	45 Lebensentzug für 3 Sekunden

GIFTSACK (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 6 Giftschaden für 5 Sek.	+ 30 Giftschaden für 5 Sek.
episch	25 + 14 Giftschaden für 5 Sek.	+ 70 Giftschaden für 5 Sek.
legendär	40 + 23 Giftschaden für 5 Sek.	+ 113 Giftschaden für 5 Sek.

GÖTTERBLUT (AMULETTE UND RINGE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	12 + 2 % Lebenskraftschaden + 5 Lebenskraftschaden	+ 10 % Lebenskraftschaden + 5 Lebenskraftschaden
episch	32 + 3 % Lebenskraftschaden + 7 Lebenskraftschaden	+ 15 % Lebenskraftschaden + 7 Lebenskraftschaden
legendär	44 + 4 % Lebenskraftschaden + 9 Lebenskraftschaden	+ 20 % Lebenskraftschaden + 9 Lebenskraftschaden

MECHANIKTEILE (TORSORÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	10 + 1 % Gesamtgeschwindigkeit	+ 5 % Gesamtgeschwindigkeit
episch	25 + 2 % Gesamtgeschwindigkeit	+ 10 % Gesamtgeschwindigkeit
legendär	40 + 2 % Gesamtgeschwindigkeit + 3 Stärke	+ 10 % Gesamtgeschwindigkeit + 15 Stärke

PENGKLAUE (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	18 + 1-4 Schaden	+ 5-20 Schaden
episch	36 + 3-7 Schaden	+ 15-35 Schaden
legendär	48 + 5-9 Schaden	+ 25-45 Schaden

RAPTORZAHN (AMULETTE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	18 + 2 % Schaden	+ 10 % Schaden
episch	36 + 3 % Schaden	+ 15 % Schaden
legendär	48 + 4 % Schaden	+ 20 % Schaden

REINES GEFIEDER (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 4 % Giftwiderstand	+ 20 % Giftwiderstand
episch	25 + 6 % Giftwiderstand	+ 30 % Giftwiderstand
legendär	40 + 8 % Giftwiderstand	+ 40 % Giftwiderstand

SÄBELKLAUE (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	18 9 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	45 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden
episch	36 15 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	75 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden
legendär	48 21 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	105 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden

SCHILDKRÖTENPANZER (SCHILDE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 1 % Schildblock - 5 % Schildregenerationszeit	+ 5 % Schildblock - 5 % Schildregenerationszeit
episch	25 + 2 % Schildblock - 10 % Schildregenerationszeit	+ 10 % Schildblock - 10 % Schildregenerationszeit
legendär	40 + 3 % Schildblock - 15 % Schildregenerationszeit	+ 15 % Schildblock - 15 % Schildregenerationszeit

SPEKTRALMATERIE (AMULETTE UND RINGE)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 6 Energieentzug für 2 Sek. + 10 % Energieentzugswiderstand	30 Energieentzug für 2 Sek. + 10 % Energieentzugswiderstand
episch	25 10 Energieentzug für 2 Sek. + 15 % Energieentzugswiderstand	50 Energieentzug für 2 Sek. + 15 % Energieentzugswiderstand
legendär	40 16 Energieentzug für 2 Sek. + 20 % Energieentzugswiderstand	80 Energieentzug für 2 Sek. + 20 % Energieentzugswiderstand

WILDSCHWEINHAUT (ALLE RÜSTUNGEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	5 + 1 Rüstung	+ 5 Rüstung
episch	25 + 2 Rüstung	+ 10 Rüstung
legendär	40 + 3 Rüstung	+ 15 Rüstung

WOLFSKLAUE (ALLE WAFFEN)

Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
normal	12 + 2 Durchschlagsschaden	+ 10 Durchschlagsschaden
episch	32 + 4 Durchschlagsschaden	+ 20 Durchschlagsschaden
legendär	44 + 6 Durchschlagsschaden	+ 30 Durchschlagsschaden



PREY

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2
Entwickler	Human Head
Internet	www.prey.com

System: PC

Termin/Preis: erhältlich – 45 €

Test in: 86% – 08/2006

Xbox 360

erhältlich – 60 €

86% – 08/2006

Die besten Tipps zu den schwierigsten Missionen: Bringen Sie Cherokee-Indianer Tommy sicher zurück auf die Erde!



ALLGEMEINE TIPPS

Der Tod ist nicht das Ende. In der Geisterwelt sollten Sie sich zunächst auf die roten Seelen konzentrieren. Damit laden Sie Lebenskraft auf. Tommys Geisterenergie können Sie später auch auffüllen, wenn Sie Gegner erledigen. (Bild 1) Halten Sie die Ohren offen! Von Gegnern geworfene Käfergranaten geben hohe Pieptöne von sich, bevor sie explodieren. Die Scharfschützenflinten der Jäger dagegen surren hochfrequent. Sobald Tommy im Fadenkreuz ist, sirt das Gewehr kurz und verrät, dass der Indianer besser in Deckung gehen sollte.

ACHTUNG:

- Spinnenmutanten sind gegen Explosionsstoffe aller Art immun und bauen einen Schutzschirm auf. Benutzen Sie lieber die Auto- oder Wurmkanone.
- Geheimräume oder Geisterbrücken werden mit kleinen, sternförmigen Markierungen an Wänden oder auf dem Boden angezeigt. Halten Sie Ausschau nach diesen Hinweisen!
- Setzen Sie Ihre Schusswaffen mit Bedacht ein! Die Giftflinte etwa richtet bei mechanischen Kreaturen kaum Schaden an, bei Mutanten hingegen umso mehr. Greifen Sie beim Kampf mit Zenturio oder Dronen besser zur Wurmkanone oder zum Raketenwerfer.
- Nützen Sie den Traum-Modus zum Erkunden neuer Räume! Als Geist ist Tommy für seine Gegner fast unsichtbar. Schleichen Sie sich an unaufmerksame Jäger an und verpassen Sie ihnen aus nächster Nähe präzise Kopftreffer. Beachten Sie, dass die Geschosse einen Bogen fliegen und daher auf größere Distanz nur bedingt nützlich sind.
- Zahlenkombinationen für Türen und Schränke finden Sie auf separaten Bildschirmen, die Talon für Sie übersetzt. Warten Sie einfach kurz ab, bis sich der Falke niederlässt. Die Codes für die drei wichtigsten Türen im Spiel lauten 1623, 2724 und 0634.

ACHTUNG, STANDARDDRÄTSEL: Steht Tommy vor einem Energiefeld, wechseln Sie schnell in den Traum-Modus. Dann kann Tommy den Schutzschirm durchschreiten und nach passenden Schaltern suchen. Meist liegen diese im folgenden Raum.



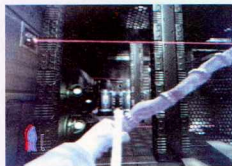
▲ BILD 01: Feuern Sie zuerst auf die roten Seelen. Je mehr Sie treffen, desto mehr Lebensenergie bekommt Ihr Indianer gutgeschrieben.

FIESE LASERSCHRANKEN

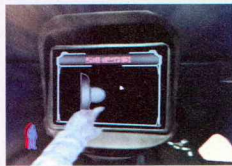
Die Aliens in "Prey" haben ihre Raumstation gut abgesichert. Die schleichenden Kreaturen machen Tommy mit Laserfallen und Selbstschussanlagen das Leben schwer. Wir erklären, wie Sie den Abwehring durchbrechen, ohne selbst Schaden zu nehmen.



Berührt Tommy eine der roten Laserschranken, löst er den Alarm und die Selbstschussanlage aus. Nicht selten ist dies der Anfang vom Ende!



Stellen Sie Tommy in eine sichere Ecke und wechseln Sie in den Geister-Modus. Auf diese Weise können Sie die Schranken durchschreiten.



Der Schalter zum Deaktivieren der Schranken findet sich meist am Ende des Gangs. Schalten Sie ihn aus und erledigen Sie dann den Rest der Alienbrut.

TIPPS ZU DEN SCHWIERIGSTEN LEVELS

LEVEL 8: OPFER

BOSS-FIGHT ZENTURIO: Gegen die beiden übermächtigen Autokanonen dieses Monsters hat Tommy keine Chance! Flüchten Sie also schnell in den kleinen Raum auf der linken Seite und verkriechen Sie sich in der hintersten Nische. Nach einiger Zeit streckt Zenturio seinen Arm in die Höhle und feuert auf Sie. Drücken Sie jetzt sofort den Schalter der Energietür und trennen Sie dem Monstrum so seine Kanone ab. Heben Sie die Waffe danach auf und geben Sie dem Biest damit den Rest.

LEVEL 11: DIE ALTEN STÄMME

ENERGIEVERSORGUNG: Sie gelangen in einen Raum mit vier Landestationen und vier kleineren Reaktoren samt Kraftfeldern. Parken Sie Ihr



▲ BILD 02: Ziehen Sie die Energiekerne mithilfe des Traktorstrahls Ihres Shuttles aus den insgesamt vier Reaktoren heraus.

Geführt an jeder Station und laufen Sie im Traum-Modus durch die Kraftfelder und zu den Schaltern auf der rechten Seite.

Drücken Sie nun den zweiten Schalter links und zerstören Sie die Abdeckung zum Energiekern. Steigen Sie in den Shuttle und ziehen Sie den blauen Würfel mit dem Traktorstrahl aus der Fassung. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei allen Reaktoren. (Bild 2)

LEVEL 13: JEN

ZAHLNCODE: Die Kombination für den Tresor lautet 2432. Er befindet sich auf dem Boden und ist im Traum-Modus zu erkennen.

LEVEL 15: VERFOLGUNG

GROSSER AUZUG: Nach einigen kleineren Räumen landet Tommy in einem Rondell. Im Zentrum befindet sich eine Art Hebebühne. Klären Sie den Bereich und gehen Sie rechts in die blau erleuchtete Tür. Im Spirit Walk laufen Sie durch das Kraftfeld und holen den Aufzug nach unten. Krauchen Sie direkt links vom Kraftfeld über die Rohre auf die Hebebühne. Stellen Sie Tommy hier ab und drücken Sie im Traum-Modus erneut den Schalter.

IN DER ARENA: In diesem geschlossenen Bereich bekommt es Tommy mit vier Spinnenmutanten zu tun. Erledigen Sie diese mit der Wurmkanone und folgen Sie anschließend dem Wandgang durch den Lüftungsschacht an der Decke. Als Belohnung winkt der Raketenwerfer. Nutzen Sie danach die Schwerkraftschalter an der Decke, um die Wände hinter sich zu lassen.

ANTRIEBSWELLE: Sie kommen in einen Raum mit zwei riesigen Turbinen. Laufen Sie über den schmalen Steg an der ersten vorbei und erledigen Sie den Spinnenmutanten im Kontrollraum links mit der Autokanone. Anschließend drücken Sie dort den Schalter. Nun laufen Sie den engen Weg an der zweiten Turbine vorbei und deaktivieren diese mit dem Knopf am Ende



▲ BILD 03: Führen Sie den kleinen blauen Würfel durch die türkisfarbene Bahn und schon öffnet sich das nächste Portal.

des Ganges. Jetzt können Sie sich problemlos mit der zweiten Turbine auf die andere Seite fahren lassen. Warten Sie ab, bis die erste Energiewelle nicht mehr glüht und springen Sie in den Schacht. Spüren Sie ans Ende und folgen Sie dem Gang bis zu einem Gitter. Hier gelangen Sie mit dem Traum-Modus über eine Geisterbrücke und die Metallschleuse.

LEVEL 16: DER KOMPLEX

CUBE: Betreten Sie den riesigen Würfel, nachdem sich das Energiefeld unterhalb der Stufen geöffnet hat. Das Ziel ist es nun, den kleinen blauen Würfel am Boden durch das blaue Gitternetz zu führen. Dazu benutzen Sie die Schwerkraftschalter an den Wänden.

Feuern Sie in dieser Reihenfolge auf die Schalter: vorne, vorne, links, rechts, links, hinten, links, vorne, rechts, vorne, links, links, rechts. Folgen Sie jetzt dem Weg bis zum Anfang des Levels, dann finden Sie einen geöffneten Teleporter. (Bild 3)

BRÜCKENWECHSEL UND SCHWERKRAFTFRAGEN: Nachdem Sie die Spinnenmutanten mit der Wurmkanone zerstört haben, gehen Sie durch das Portal. Drücken Sie noch nicht den Schalter. Laufen Sie stattdessen rechts zum Ende der Brücke und parken Sie Tommy im Traum-Modus. Jetzt drücken Sie den Schalter im Kontrollraum und wechseln zurück zu Tommy. Springen Sie auf die andere Brücke.

Sie gelangen in einen Lagerraum mit einem Kraftfeld in der Mitte, einer kleinen und einer großen Kiste. Wechseln Sie in den Traum-Modus und gehen Sie durch das Kraftfeld. Betätigen Sie den Schalter links, um die Schwerkraft umzukehren – zurück zu Tommy.

Schieben Sie jetzt die kleine Kiste hinter die Absperrung. Bauen Sie sich nun mit den transparenten Kisten eine Treppe zum Eingang auf der anderen Seite und springen Sie hinein.

TUNNELARBEITEN: Im "Eisenbahntunnel" treffen Sie auf einige schwerbekannte Mutanten. Sprengen Sie diese mit dem Granatwerfer. Anschließend kicken Sie den Schleimball vor die Brücke und sprengen die Kruste mit einigen Schüssen. Jetzt krauchen Sie unter die Brücke und drücken dort den Schalter unterhalb der Plattform – die Schwerkraft wird umgekehrt! Folgen Sie nun der Plattform durch das geöffnete Portal vor Ihnen.

LEVEL 17: AUFSTIEG

SHUTTLEWECHSEL: Nachdem Sie die schwebenden Mutanten erledigt haben, gehen Sie in den hinteren Bereich. Nach einer kurzen Ansprache gehen Sie zurück und steigen in ein Shuttle. Machen Sie damit die schwebenden Angreifer fertig. Fliegen Sie nun in den türkisfarbenen Ring. Oben angelangt, lassen Sie sich nicht auf einen Kampf mit den Verteidigungsanlagen ein, sondern donnern mit Karacho in den nächsten Hangar. Hier räumen Sie links die Trümmer mit dem Traktorstrahl (sekundäre Feuertaste) aus dem Weg. Wiederholen Sie diese Taktik auch im übernächsten Raum, dann gelangen Sie schließlich zum Asteroiden.

PLANET: Entledigen Sie sich der angreifenden Dronen mit der Bordkanone. Landen Sie das Shuttle auf dem Asteroiden und folgen Sie den Pipelines zu einer weiteren Plattform. Mit dem Schalter aktivieren Sie den Greifarm aus Metall an der Wand. Steigen Sie erneut in ein Shuttle und fliegen Sie oben links auf die Ladestation des Greifarms. Drücken Sie den Schalter rechts von der Landestation, um das Tor zu öffnen.

Hüpfen Sie zurück ins Shuttle und fliegen Sie durch die Luke in einen transparenten Würfel. Am Ziel angelangt, parken Sie den Shuttle und folgen der Plattform nach links. An der zerbrochenen Brücke aktivieren Sie den Schwerkraftschalter an der Decke, um auf die andere Seite zu gelangen. An der Turbine sorgen Sie zunächst für Ruhe und begeben sich dann als Geist ins Feuer. Klettern Sie links in den Kontrollraum, wo Sie den Antrieb deaktivieren. Klettern Sie mit Tommy hinterher! Unliebsame Alien-Verfolger rösten Sie einfach, indem Sie die Turbine wieder einschalten.

IM KERN: Zerstören Sie, beim Energiekern angekommen, die Brennstoffzellen am Rand. Achtung, im nächsten stockfinsternen Raum lauern mindestens zwei Spinnenmutanten. Aktivieren Sie den Schwerkraftschalter an der Decke und klettern Sie in das Portal am Ende.

LEVEL 18: SCHWERKRAFT

AUFZÜGE: In einem Raum voller Jäger kurz nach dem Start finden Sie Schalter – noch nicht drücken! Nehmen Sie vielmehr das Portal rechts. Sie landen bei einem Aufzug. Parken Sie Tommy dort und wandeln Sie als Geist über die weiße Brücke, die hinter Ihnen liegt. Aktivieren Sie das Portal mit dem Schalter und gehen Sie durch. Betätigen Sie jetzt den Knopf und Tommy fährt mit dem Lift nach unten.

SCHWERKRAFTRÄTSEL: Im nächsten Raum wartet eine Selbstschussanlage – mit einer Granate sprengen! Anschließend aktivieren Sie den Schalter am Mittelfeiler mit einem gezielten Schuss. Achtung: Links und rechts befinden sich Lavabecken. An der Decke gelandet, stellen Sie sich erneut unter einen Schwerkraftschalter und aktivieren ihn. Der Weg zur Tür ist frei!

NOCH EIN PLANET: Sie gelangen zu einem durch ein Kraftfeld verschlossenen Planeten. Laufen Sie zum Pol des kleinen Sterns. Wechseln Sie in den Traum-Modus und schalten Sie das Energiefeld aus. Rennen Sie nun zur anderen Seite, um dort erneut einen Knopf zu betätigen. Damit öffnen Sie das Tor, das vor Ihnen liegt. Nehmen Sie ein Shuttle und fliegen Sie hindurch.

UND NOCH MAL ZWEI PLANETEN: Landen Sie auf dem unteren Mond und laufen Sie über die Röhren bei den blau leuchtenden Feuern auf den zweiten Planeten. Drücken Sie dort den Schalter, um die Turbinen gegenüber zu aktivieren. Passen Sie auf, dass Ihnen die Jäger keinen Strich durch die Rechnung machen! Gehen Sie nun zum anderen Ende des Sterns und außen Sie über die Röhren zum ersten Asteroiden. Achtung, Sie können nicht denselben Weg nehmen wie beim ersten Mal! Schnappen Sie sich jetzt ein Shuttle und fliegen Sie durch die noch geöffnete Turbine. Zerstören Sie im Inneren des Reaktors zunächst die Energieknoten auf den schwebenden Platten – Vorsicht Elektroschocks! Nehmen Sie nun die vier Ringe an dem Energiestab aufs Korn. Ein Treffer genügt!

LEVEL 19: LÖSUNGEN

DIE PROBE: Nach dem Gespräch mit der mysteriösen Sphäre muss Tommy zu einem höher gelegenen Portal gelangen. Die Abläufe wiederholen sich in dieser Passage des Spiels. Platzieren Sie Tommy auf einem der Wandgang-Stücke am Rand und wechseln Sie dann in den Traum-Modus. Anschließend gehen Sie über eine Geisterbrücke und erreichen so einen Schalter. Drücken Sie drauf und Tommy wird auf die nächste Ebene getragen. Wechseln Sie wieder zurück und wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie schlussendlich bei dem Portal angelangt sind.



▲ **BILD 04:** Erst wenn beide Sonden zerstört sind, ist das Biest verwundbar.

zerstören Sie die kleinen Satelliten mit drei bis vier Schüssen. Erst danach können Sie dem ekelhaften Monster ordentlich einheizen – am besten mit dem Raketenwerfer! (Bild 4)

BOSS-FIGHT JEN-MUTATION: Jens Oberkörper wurde auf einen Saurier verpflanzt. Dieser geht gerne in den Nahkampf und rammt Tommy durch den engen Raum. Bleiben Sie immer auf Distanz und feuern Sie auf den Kopf.

Nach einiger Zeit schickt das Biest zwei Sonden aus, die seine Energie regenerieren. Greifen Sie schnell zur Wurmkanone und

LEVEL 21: AUGEN IN AUGEN

DER DREHENDE ZYLINDER: Sie befinden sich in einem Raum mit einem sich drehenden Zylinder und zwei Schaltern. Mit diesen öffnen Sie jeweils eine Hälfte vom Zentrum des Zylinders. Haben Sie beide Knöpfe gedrückt, bleiben Ihnen etwa zehn Sekunden, um den Kern zu zerstören. Ein Schuss mit dem Raketenwerfer oder der Wurmkanone genügt! Der Container fällt runter, Sie kriechen als Geist durch die frei gewordene Höhle und drücken den Schalter am Ende.

ZWEI SCHALTER: Nachdem Sie alle Gegner aus dem Weg geräumt haben, positionieren Sie Tommy vor dem linken Schalter und wechseln in den Geister-Modus. Wandeln Sie nun zum rechten Schalter. Drücken Sie ihn, wechseln Sie schnell zurück zu Tommy und betätigen Sie den Knopf. Ein Aufzug fährt herunter.

BOSS-FIGHT DER WÄCHTER: Bevor Sie es mit dem Wächter zu tun bekommen, müssen Sie es noch mit einem riesigen Gegneranstrich aufnehmen. Greifen Sie zur Wurmkanone und laden Sie diese an den Stationen immer wieder auf! Den Wächter halten Sie auf Distanz und beschießen ihn mit der Wurmkanone. Er ist nicht sonderlich schnell, verschießt aber einige fiese Psycho-Attacken und bewirft Tommy mit Gegenständen. Springen Sie daher häufig hinter den Pfeilern in Deckung!

LEVEL 22: MUTTERS UMARMUNG

DAS LETZTE GEFECHE: Der finale Kampf verläuft in drei Phasen. Nach dem Gespräch mit der Sphäre landet Tommy in einem seltsamen Vehikel mit direktem Blick auf einen Mini-Planeten. Ziel ist es nun, alle blau leuchtenden Turbinen zu entfachen. Lenken Sie dazu Ihre Gondel direkt über die blauen Strahlen und drücken Sie die sekundäre Feuertaste, um sich der Kugel zu nähern. Halten Sie dann die primäre Feuertaste gedrückt und entzünden Sie alle Feuer auf dem kleinen Stern.

IN PHASE 2 versteckt sich die Sphäre in einer Glaskugel. Wechseln Sie in den Geister-Modus und beschießen Sie alle grünen Platten. Fehlt es Ihnen an Seelenenergie, erledigen Sie schnell noch einige der auftauchenden Jäger. Zurück in der realen Welt,



▲ **BILD 05:** Färben Sie zuerst die grünen Platten im Geister-Modus weiß ein.

DRITTE PHASE: Tommy wird anschließend in eine Zwischenwelt gesaugt und steht der schwebenden Sphäre gegenüber. Allerdings können Sie ihr noch keinen Schaden zufügen, da sie von einem Energiefeld geschützt wird. Nehmen Sie sich vor den Energiewellen in Acht! Am Rande der Plattform befinden sich drei Abschussvorrichtungen für Schwebminen. Feuern Sie diese ab und locken Sie die Sphäre in die Nähe der explosiven Flugkörper. Sprengen Sie diese dann mit einem gezielten Schuss und schon können Sie die Sphäre angreifen.



▲ **BILD 06:** Schwächen Sie die Sphäre, indem Sie die fliegenden Minen sprengen.

Benutzen Sie dazu Ihre stärkste Waffe, also entweder den Raketenwerfer oder die Wurmkanone. Nach spätestens vier Durchgängen sackt die Sphäre in sich zusammen. (Bild 6)

ob ■



WERTE LESER,

fast die Hälfte von Ihnen hat sich gegen meine Gemeinheiten ausgesprochen, während der Rest sie gut findet und sogar nach mehr verlangt. Da auf dieser Doppelseite keine Demokratie herrscht, in der eine Mehrheit den Kurs bestimmt, bleibt alles beim Alten. Aber gut zu wissen, dass ich noch Überzeugungsarbeit leisten muss :)

Frank Sparfuchs

Sie erreichen uns per E-Mail unter: leserbrieue@gamesaktuell.de oder per Post.



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Ich habe lange nichts mehr von "Monkey Island" gehört. Kommt da in absehbarer Zeit noch ein neuer Teil heraus?

Hierzu habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute: LucasArts veröffentlicht Ende 2007 tatsächlich eine neue Episode. Die schlechte: Es handelt sich nicht um ein klassisches Adventure, sondern um eine mit Actionpassagen aufgemotzte 3D-Hüpferei – die Fans sind empört.

Konami macht aus der Story von "Metal Gear Solid 4" noch ein Geheimnis. Was passiert mit Solid Snake?

Auch wenn es für Fans der Serie ein harter Schlag ist: Der berühmte Söldner begeht am Ende des Spiels Selbstmord. Gezeichnet von seiner Agentenkarriere und seelisch ausgebrannt, erschließt sich Snake in einer unglaublich intensiven Szene. Wie es danach weitergehen soll? Das zeigt erst "Metal Gear Solid 5" im Jahr 2009.

LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!

■ DIE SACHE MIT DEM PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Hallo,
über Geschmack kann man ja bekanntlich streiten – ich persönlich finde an Ihrem Heft nur den Preis gut. Die zwei "Vollversionen", die Sie netterweise auf die Heft-DVD gepresst haben, kann ich noch flüssig auf meinem alten Pentium II spielen, wow! Die beiden Spiele werden höchstwahrscheinlich schon legal zum kostenlosen Download angeboten. Also sind die Spiel nur noch für Leute was, die entweder auf pixelige und kantige Polygone stehen oder nur eine ISDN-Anbindung haben. Nun gut, wer die erste Ausgabe der GAMES AKTUELL haben möchte, soll doch einfach mal bei ebay schauen!! Da gibt's welche!

Gruß Maik

Verdammt noch mal, jetzt bin ich schon wieder in dieser komischen Paralleldimension aufgewacht, in der man auf die GAMES AKTUELL keine zwei Vollversio-

nen von gerade erst erschienenen Spielen packt. Dafür kostet das Heft hier erstaunlicherweise auch nur 2,99 Euro anstatt 299 Euro – und die Aliens haben die Erde auch noch nicht übernommen!

Aber das nur so am Rande. Ich habe da eine Idee: Da Sie doch eh nur unseren Preis gut finden, möchte ich Sie bitten, uns den entsprechenden Betrag regelmäßig zu überweisen. So gewinnen beide Seiten. Von Ihren üppigen 2,99 Euro kaufen wir uns weiterhin Autos, Häuser und Inseln und Sie können den Preis weiterhin gut finden. Und falls Sie sich wider Erwarten doch mal für eine unserer Vollversionen interessieren: Sie wissen ja, wo man diese legal als Download angeboten bekommt ... höchstwahrscheinlich.

Frank, der Sparfuchs

P.S. Über Geschmack kann man NICHT streiten, das konnte man noch nie.

■ GEWUSST WIE

Hallo Games-Aktuell-Team,
zuerst mal ein dickes Lob an euch, das Heft ist echt klasse. Vor allem die DVD find ich cool, hier besonders das Menü "Extras". Da ich selber ein begeisterter "PES 5"-Zocker bin, schaue ich mir "Das Tor des Monats" immer wieder gerne an. Allerdings habe ich auch noch eine kleine Kritik an das Heft, und zwar finde ich "Die Neuheiten der kommenden Monate" zu unübersichtlich. Das gefiel mir bei den alten Zeitschriften besser, wo für jede Konsole eine Seite da war. Als Letztes habe ich auch noch eine Frage: Wie kann ich euch als PS2-Spieler ein schönes "PES 5"-Tor schicken?

Mit freundlichen Grüßen

Dani

P.S. Weiter so mit Ihrem Heft! Ich bin auch nicht traurig, wenn Sie "Die Neuheiten der kommenden Monate" so lassen, wie sie sind. Ich werde die Zeitschrift trotzdem lesen.



Hi Dani, bei einer Neustrukturierung des Hefts passiert es schon mal, dass von manchen Lesern lieb gewonnene Rubriken verändert werden oder ganz wegfallen. Wir versuchen natürlich

immer, die optimale Lösung für alle zu finden, aber wie Sie selbst sehen, ist das nicht immer möglich. Jetzt zu Ihrer Frage: Der einfachste Weg für Sie als PS2-Besitzer wäre, uns einen Speicherstand mit dem Tor via Memory Card zu schicken. Das ist etwas umständlicher, aber insofern Sie keine Möglichkeit haben, per PC selbst Videos von PS2-Spielen zu machen, bleibt Ihnen keine andere Wahl. Die Memory Card schicken wir Ihnen natürlich zurück.

Frank, die helfende Hand

P.S. Bitte vergessen Sie nicht, "Stichwort: Tor des Monats" auf den Umschlag zu schreiben, dann erreicht er schneller sein Ziel.

■ EIN WENIG FAN-SERVICE

Hi, hier habt ihr ein Bild von einer Faceplate für die Xbox360. Das Besondere daran: Die hat mein Opa mit gemacht, hat dafür Autolack benutzt. 70 Jahre und noch immer topfit. Vorerst zocke ich aber noch ohne ihn auf meiner Xbox360. Ach ja, und hier ist noch der Link zu meiner privaten Homepage: www.next-gen-konsolen.de/tl

Alex

Seufz, wenn das nicht mal Konsequenzen für mich hat. Ich sehe es schon vor mir: Abertausende Mails

und Briefe, getragen von der Hoffnung, dass beigefügte Bilder mit selbst geschnitzten Faceplates, aus Nudeln nachgebildete PS3s und ein Blumenbeet in Form von Marios Hintern ihren Weg auf diese Doppelseite finden. Immerhin sammle ich durch diese gute Tat den ein oder anderen Karmapunkt... hoffe ich zumindest.

Frank, der Vorausschauende



■ UND WIE WOHL TUT EIN WORT ZUR RECHTEN ZEIT!

Hallo Games-Aktuell-Team, ich bin sonst eigentlich kein Fan von E-Mails. Aber da ich seit der Ausgabe 10/2003 treuer Leser Ihrer immer besser werdenden Zeitschrift bin und seit Januar 2004 zufriedener Abonnent, wollte ich meine Freude mal zum Ausdruck bringen. Die Bilder haben sich in der Qualität stark verbessert, die Gliederung der Tests ist nach wie vor einwandfrei. Die Bewertungen sind gerechtfertigt und die Tests nicht stur, sondern locker geschrieben und machen Lust auf mehr. Auszusetzen hab ich an Ihrer Zeitschrift rein gar nichts. Besonders gefällt mir die Hardware-Ecke.

Zum Thema Leserbriefe und deren Beantwortung kann ich nur sagen: "Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es zurück." Wenn es manche nötig haben, ihren Frust in Leserbriefen rauszulassen, dann sollten sie auf ein entsprechendes Feedback gefasst sein. Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg mit Ihrer Zeitschrift :-)

CU, der schreibfaule Robert

Ah, ein paar lobende Worte für uns sind auf der Seite immer willkommen! Denn auch unsereins braucht hier und da Streicheleinheiten. Und mehr gibt es dazu nicht zu sagen.

■ DIE XBOX IST TOT, LANG LEBE DIE XBOX360!

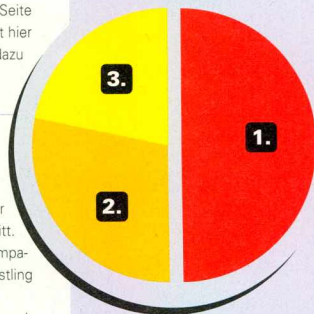
Hallo Games-Aktuell-Team!

[...] Ich finde es echt schade, dass die Xbox schon jetzt einen Rückzieher macht. Ich denke, dass sie noch viel mehr auf dem Kasten hat, als sie uns zeigen konnte. [...] Darum verstehe ich auch nicht, dass Microsoft die Möglichkeit nicht nutzt, noch mal das Allerletzte aus der Xbox herauszukitzeln. Sie könnte noch locker zwei Jahre länger am Leben gehalten werden. Aber nein, Microsoft hat ja so viel Geld, die bauen einfach ne neue Xbox, malen ne 360 drauf und lassen die alte links liegen. Aber an Leute wie mich, die nicht eben mal 1.500 Euro berappen können [...], denken sie nicht. [...] Ich finde, dass Microsoft viel zu früh den Schritt in Richtung Next-Gen gemacht hat. [...] Mit HDTV ist zwar alles vom Feinsten, aber für das Geld kann ich mir auch gleich einen High-End-PC kaufen. Ich will einfach nur zocken, ohne dabei arm zu werden. Ich hoffe, dass es Nintendo dieses Mal schaffen wird, denn Wii ist wirklich mal was Neues. Einen Wunsch habe ich noch: Drückt bitte irgendwie diesen Brief ab.

Mit freundlichen Grüßen, Ralf



P.S.: Nintendos Wii ist auch mein Favorit.



Hier Ihre Antworten:

- 1. 49,8% ▶ Der Kerl soll lieber seine Kollegen triezern, nicht die Leser.**
- 2. 28,5% ▶ Lasst ihn ruhig machen, was er will. Er macht das genau richtig.**
- 3. 21,7% ▶ Fies? Der soll noch fieser werden. Hast du gehört, du Hund?**

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Welches Element unserer DVD nutzen Sie am meisten?

- Die Vollversionen
- Demos & Patches
- Minispiele
- Tools & Treiber
- Screenshot-Galerien
- Vorschau- und Testvideos

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.gamesaktuell.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.



SORRY! FEHLER IN DER LETZTEN AUSGABE

Es ist leider wahr: Wir sind nicht unfehlbar. Doch immerhin geben wir unsere Fehler ehrlich zu!

■ GAMES CONVENTION, SEITE 24

Da haben wir unsere Leser schon auf Big Ns neue Konsole eingestimmt und dann so was. Auf der Games Convention gibt es kein Nintendo Wii zum Anfassen, leider...

■ INHALT, SEITE 6

Die Special Edition von Dantes drittem Abenteuer für die PS2 schon im Test? Da waren wir wohl etwas voreilig. Den PS2-Test gibt es erst in der nächsten Ausgabe.

■ THE FINAL COUNTDOWN, SEITE 61

Da war wohl der Wunsch Vater des Gedankens: Die Fortsetzung des mythologischen Action-Hits "God of War" ist natürlich nicht schon im ersten Quartal 2006 erschienen. Kratos wird nicht vor Frühling 2007 zum Einsatz kommen. Und "Okami" wird auch kein Herbst-Highlight in diesem Jahr. Das müsste Februar 2007 heißen.

HERSTELLER: Virgin Interactive
ERSCHEINUNGSJAHR: 1984

Lange vor dem "Enter the Matrix"-Desaster schuf Shiny Entertainment eine Comic-Hüpferei, die Dave Perry und sein Studio schlagartig berühmt machte. Zu Recht, denn "Earthworm Jim" war kein ödes Gespinnne von der Stange, sondern ein mit skurrilen Gegnern und absurdem Witz gespickter Geniestreich. Leider konnte keine der Fortsetzungen in puncto Qualität und Erfolg an den ersten Teil anknüpfen.



INCREDIBLE CRISIS

8

HERSTELLER: Tokuma Shoten
ERSCHEINUNGSJAHR: 1999

Zu Unrecht völlig untergegangen, aber unter Kennern als Perle des bizarren Humors bekannt: Wer "Incredible Crisis" einmal in Bewegung sieht, kann sich ein dickes Grinsen garantieren nicht verkneifen. In 24 Minigames muss der Spieler die Geburtstagsparty von Oma Haruko retten – und erlebt dabei schräge bis völlig kranke Anspielungen auf Filmklassiker wie "Titanic", "Star Wars" oder "Indiana Jones".



PARODIUS

9

HERSTELLER: Konami
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990



Klassische 2D-Ballereien sind eine bierernste Sache? Falsch gedacht! Wie der Name bereits vermuten lässt, nahm Konamis Pixelschießbude "Parodius" sämtliche Klischees des einst so beliebten Genres aufs Korn. Wo sonst Alien-Raumschiffe attackieren, tanzt in "Parodius" eine sexy Bauchtänzerin heran – die knackige Dame ist nämlich einer der herrlich abgedrehten Zwischenbosse!

PSYCHONAUTS

7

HERSTELLER: Majesco
ERSCHEINUNGSJAHR: 2005

Fakt Nummer eins: Spiele von Tim Schafer sind charmant und einzigartig. Fakt Nummer zwei: Spiele von Tim Schafer verkaufen sich miserabel. Das Paradebeispiel für diesen Fluch der Kreativität ist "Psychonauts": Trotz fantastischer Charaktere, brüllkomischer Dialoge und exzellentem Leveldesign blieb das Hüpfabenteuer wie Blei in den Regalen liegen. Wollen Videospieler vielleicht gar nicht lachen?



THE BARD'S TALE

6

HERSTELLER: InXile Entertainment
ERSCHEINUNGSJAHR: 2004

Das neuzzeitliche Remake des Rollenspielklassikers "The Bard's Tale" hat mit seiner knochentrockenen Vorlage nicht mehr viel gemein. Besonders in Sachen Satire geht die Neuauflage in die Vollen: Der Held wider Willen diskutiert mit dem Erzähler herum, will nur Frauen abschleppen und hat keinen Bock auf RPG-Klischees. Herrlich: In der Kneipe wird der "Bier"-Song gesungen – inklusive Karaoke-Texte!



TOP 10

Zum Schießen: Die humorvollsten Video- und Computerspiele aller Zeiten

MANIAC MANSION

HERSTELLER: Lucasfilm Games
ERSCHEINUNGSJAHR: 1987

Ein mysteriöses Herrenhaus, psychopathische Bewohner, schreckhafte Teenager: Was nach einer gewöhnlichen Horrortour klingt, diente den Abenteuer-Experten von Lucasfilm als Aufhänger für eines der skurrilsten Spiele aller Zeiten. Einer der besten Gags des bizarr-amüsanten Meilensteins: Das für eine Kettenstraße benötigte Benzin taucht erst im Nachfolgespiel "Zak McKracken" auf!



3

CONKER'S BAD FUR DAY

HERSTELLER: THQ
ERSCHEINUNGSJAHR: 2001



Eigentlich sind Eichhörnchen friedliebende Tiere, die besonders Frauen gerne zu "Wie süß!" Schreien verleiten. In "Conker's Bad Fur Day" jedoch sind Eichhörnchen rülpssende Egoisten, die gerne mal einen über den Durst trinken. Besonders die Zwischenbosse der bewusst unmoralischen Nummernrevue sorgen für Lachanfalle: Wo sonst kämpft man gegen einen Fäkalienhaufen, der Opfern schmettert?

2

LEISURE SUIT LARRY

4

HERSTELLER: Sierra Entertainment
ERSCHEINUNGSJAHR: 1987



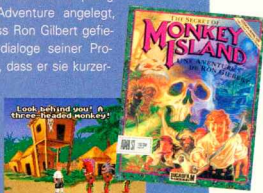
Heute undenkbar, 1987 noch völlig normal: Im Adventure-Klassiker "Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards" mussten sämtliche Befehle mittels Tastatur eingetippt werden! Trotz oder gerade wegen dieser Steuerung geriet das erotische Abenteuer des unbefohlenen Larry Laffer zum Sinnbild für Situationskomik in Spielen. Nie waren Sexwitze so schlüpfzig und doch so geistreich.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1

HERSTELLER: Lucasfilm Games
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Die Abenteuer des Guybrush Threepwood sind bis heute das Nonplusultra witziger Bildschirmerhaltung. Dabei hätte alles ganz anders kommen können. Die Piraterstory war nämlich ursprünglich als ernstes Adventure angelegt, aber Entwicklerboss Ron Gilbert gefielen die Platzhalterdialoge seiner Programmierer so gut, dass er sie kurzerhand ins Spiel übernahm. Vielen Dank, Ron!



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die TOP 10 der größten Video- und Computerspielhelden vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese ruhmreichen 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 Hückberg



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 €2,99 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 Bankbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

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

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Widerrufsrecht: Mit der Inkassofirma, das ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM-Service GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abendung dieser Bestellung.

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

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrags und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von C-Press und seinen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

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

Ich bestelle Games Aktuell (3 Ausgaben im Mini-Abonnement) 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).

VGM096

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

☐ Design-Taschenlampe



☐ Games Aktuell-Schlüsselband



Porto
zahlt
Empfänger

Antwort

**GAMES
AKTUELL**

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

97091 Würzburg

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 Englisch: Wort für Zeichnungen und Motive, die Software-Entwickler zu ihrem jeweiligen Spiel anfertigen.

AUFLEVELN Weiterentwicklung der Spielfigur, geschieht meist durch Erfahrungspunkte – vor allem in Rollenspielen.

B

BALANCING (Möglichst faires) Ausgleichen des Schwierigkeitsgrads eines Spiels.

BEAT-EM-UP Spiel, bei dem zwei oder vier Kämpfer zum direkten Gefecht antreten. So wie "Tekken" und "Dead or Alive".

BETRIEBSSYSTEM Software, die bei PC-Rechnern sowohl den Speicher als auch alle Eingabegeräte und Programme verwaltet. Beispiel: "Windows XP".

BLU-RAY Zukünftiges Discformat mit rund zehnfachem Speicherplatz einer DVD. Kommt in der PlayStation3 zum Einsatz.

BPJM Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Diese staatliche Einrichtung ist für Indizierungen zuständig.

BUDGET-SPIELE Werden meist einige Monate nach dem Erscheinen verbilligt angeboten.

BUG Eigentlich "Käfer". Meint in der 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 gestoppt hat.

CLIPPING-FEHLER Grafikfehler, bei denen 3D-Objekte fälschlicherweise Teile von anderen abschneiden. Beispiel: Ein Arm des Helden "versinkt" in einer Wand.

CONTROLLER Alle Arten von Eingabegeräten, mit denen man Spiele steuert. Ausgenommen: Tastatur und Maus.

CPU Abkürzung für "Central Processing Unit". Hauptprozessor von PCs und Konsolen.

D

DEATHMATCH Shooter-Spielvariante, bei der mehrere Zocker gegeneinander antreten. Wer die meisten 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 aufs Geschehen blickt.

EYETOY USB-Kamera aus dem Hause Sony, die Bewegungen des Spielers aufzeichnet und in Steuerbefehle umwandelt, um PS2-Games wie "EyeToy Play" ohne Controller (s.o.) zu bedienen.

F

FINISHING MOVE Meist brutales Manöver, das Widersachern der Spielfigur den finalen Todesstoß versetzt.

FMV Full Motion Video – vorberechnete Zwischensequenzen.

FORCE FEEDBACK Funktion, die dem Spieler mittels Vibrationen Rückmeldung über die gerade ablaufende Spielsituation gibt. Vor allem bei Rennspiel-Lenkrädern.

FRAMERATE Bildrate. Beschreibt die Anzahl der Einzelbilder, die in einem bestimmten Zeitabschnitt dargestellt werden. Ein 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 auf Spielgeschehen schaut.

J

JUMP 'N' RUN Spiel, bei dem die Hauptfigur hauptsächlich durch die Gegend hüpf ("Jump") und rennt ("Run"). Berühmteste Vertreter: "Super Mario" und "Sonic the Hedgehog".

K

KI Künstliche Intelligenz. Bezeichnet das vorprogrammierte (möglichst clevere) Verhalten selbständig agierender Computerfiguren.

KOLLISIONSABFRAGE Die Fähigkeit eines Spiels, zu erkennen, ob sich Figuren oder Grafikobjekte berühren. Funktioniert das nicht, versinken Bildschirm-Charaktere beispielsweise mit den Füßen im Boden.

KOMBO Fließende Aneinanderreihung von Angriffsbewegungen. Vor allem in Prügelspielen.

KONVERTIERUNG Umsetzung eines Spiels für eine andere Hardware-Plattform.

KOOP-MODUS Spielvariante, bei der mehrere Zocker zusammenarbeiten.

L

LAN Lokales Netzwerk, über das mehrere Rechner oder Konsolen verbunden werden. Vor allem bei Mehrspieler-Gefechten.

LAUNCH Start einer neuen Konsolen.

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 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 Einbreitengefahr 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 Spieler 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 häufig.

QUICKSAVE Funktion, die jederzeit das Speichern des Spielstands erlaubt. Bei PC-Titeln meist durch Druck auf F5-Taste.

R

RAGDOLL Programmroutine, die das Verhalten abgemerkter 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 Spiel Datenträger abgespeichert.

REVIEW-VERSION Fast fertige Testfassung eines Spiels, die im Vorfeld der Veröffentlichung an die Presse geschickt wird.

RGB Hochwertige Bildübertragung, die sich aus einem roten (R), einem grünen (G) und einem blauen (B) Signal zusammensetzt.

ROM Read Only Memory: Speicher, der nur ausgelesen, nicht beschrieben werden kann.

RUCKELN Nicht flüssiges Abfließen 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.

SPLITSCHREIB Geteilter Bildschirm. Kommt bei Mehrspieler-Partien zum Einsatz. Jeder Spieler agiert auf einem Teil des Bildschirms.

STRAFING Seitliches Ausweichen, meist bei Ego-Shootern wie etwa "Halo 2".

T

TEARING Die obere Bildhälfte bewegt sich bei schnellen Kamerarschwenken 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

10|06

AB 20. SEPTEMBER AM KIOSK ERHÄLTlich!

PARAWORLD



▲ **TEST:** Das Berliner Spieleentwicklungskombinat (SEK) liefert die Produktion seines Strategieproduktes und wir können den potenziellen Bestseller endlich testen. Es herrscht Krieg in der Dinowelt – wollen Sie nächsten Monat an vorderster Front mit dabei sein?

FIFA 07

PC PS2 Xbox Xbox360 GameCube



▲ **TEST:** Das neue FIFA, jetzt mit der türkischen Süper Lig und erweitertem Online-Modus.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PC PS3 Xbox360



▲ **VORSCHAU:** Der Zweite Weltkrieg geht in Dallas weiter. Und wir ziehen in die Schlacht.

RUSSERDEM IM HEFT!

BAPHOMET'S FLUCH 4

TEST: Der kommende Hit für Adventure-Fans?

KINGDOM HEARTS 2

TEST: Disney meets Final Fantasy Vol. 2

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 Bochnanovits

CHEFREDAKTOR:

Thomas Szadlak (ist verantwortlich für den red. Inhalt)

REDAKTION:

Thorsten Küchler (lk, leitender Redakteur), Günther Hüdy (gh, leitender Redakteur), Fabian Käufer (fk), Frank Emmerling (fe), Andreas Szadlak (az), Carsten Grauel (cg), Sven Hader (sh), Petrus Riese (pr), Alexander Biedel (ab)

AUTOREN:

Markus Häberlein (mh), Colin Gabel (gl), Markus Rehrmann (mr), Olaf Bleich (bl), Frauke Petri (fp), Florian Stangl (fs), Konzeption: Thomas Szadlak, Thorsten Küchler, Kristina Arnold, Frank Pröbner, Layout: Kristina Arnold, Frank Pröbner, Tania Hermann, Lektorat: Petra Breitenbach, Silke Pohl

ANZEIGENLEITER:

Winfried Burkard (verantwortlich für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

INTERNET-SERVICES:

Tobias Hartlehnert

PRODUKTIONSSERIE:

Andreas Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION:

Matthias Eckert, Matthias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER:

Berthold Poppsch

VERTRIEBSASSISTENTIN:

Julia Anker

ANZEIGENPREISE:

Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 01.11.2005

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

axx vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 30,00 (inkl. € 33,60 (Österreich), Schweiz € 42,00 SFR, Abonnement-Preis inkl. Versandkosten)

Einzelhefte Inland und Ausland: € 2,90 + Versandkosten

ZAHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857

Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 01

Schweiz: PostFinance Bank, Güterquai 10, 8000, Kto. 45-783666-0

BANKVERBUNDUNG:

CyPress GmbH, Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgebühren.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by Games Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingereichte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewissermaßen zweckem 1.54 (2) UMG und verpflichtet zur Gebührenerhebung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Games Aktuell rechtfertigt sich nicht bei bestem Willen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Verletzung der Rechte Dritter vorliegen, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Games Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wenn die Verwertung ohne Genehmigung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beilage zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten 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 II/2006 – verkaufte Auflage: 72.371 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Power Play
PLAY STATION 2

DVD vision
DVD aktuell
play

ABO-SERVICE

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o DataM-Services GmbH

97103 Würzburg

Abo-Tel.: 0931/41 70-434

Abo-Fax: 0931/41 70-179

Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

Call of Duty 3



Lego Star Wars II



Yakuza



DATEN-BEREICH

VOLLVERSIONEN

- Speed Busters
- Destroyer Command

DEMOS

- Alien Shooter 2
- Cars
- Die Stadtler 2
- Die nächste Generation
- Geheimakte Tunguska
- GTR 2
- Lego Star Wars II
- World of Qin 2

MINISPIELE

- Air Xenix
- Bowling Mania
- Charm Tale
- Cultures: Das achte Weltwunder
- Deutschlands Brettspiele
- Die Kochprofis
- Digby's Donuts
- Five Spots
- House of Cards
- Hui Buh
- Magic Lanterns
- Mahjong Adventures
- Memory Loops
- Moon Tycoon
- PACFish
- Piraten Paule

SCREENSHOT-GALERIE

- Puzzle Pause 3D
- Planet Buster
- QBZ
- QuadroNoid 2
- Sudoku XXL

PATCHES

- Darkstar One v1.1
- Die Sims 2
- DTM Race Driver 3 v1.1
- Ghost Recon
- Advanced Warfighter v1.2
- Human: Blood Money v1.2
- Rise & Fall v1.1
- Rush to Berlin v1.1
- Spellforce 2
- Shadow Wars v1.02
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

TESTS

- Civilization 4: Warlords
- Geheimakte Tunguska
- Madden NFL 07
- Ninety-Nine Nights
- Test Drive Unlimited
- Yakuza

REISER & TOOLS

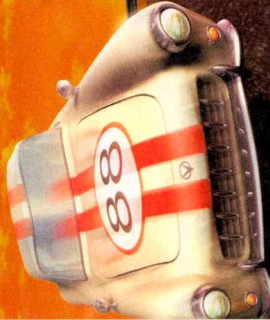
- Acrobat Reader 7.0
- AmViv Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.6
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.74

EXTRAS

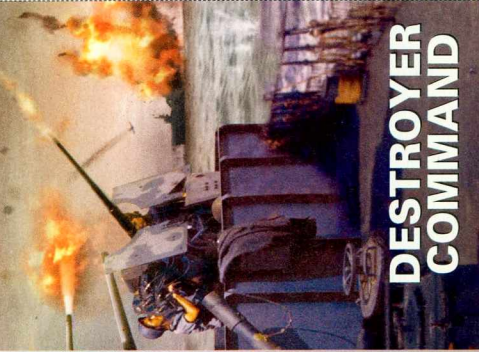
- Die Quizshow
- PES 5: Tor des Monats

VOLLVERSION 1

SPEED BUSTERS



VOLLVERSION 2



DESTROYER COMMAND

- 21 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRA: DIE QUIZSHOW



DATEN-BEREICH

VOLLVERSIONEN

- Speed Busters
- Destroyer Command

DEMOS

- Alien Shooter 2
- Cars

- Die Seidler 2: Die nächste Generation
- Gehimnake Tunguska
- GTR 2
- Legio Star Wars II
- World of Qin 2

MINISPIELE

- Air Xenix
- Bowling Mania
- Cherni Tale
- Cultures Das achte Weltwunder
- Deutschlands Brettspiele
- Die Kochprolis
- Digby's Donuts
- Five Spots
- House of Cards
- Hui Bui
- Magic Lanterns
- Mashing Adventures
- Memory Loops
- Moon Tycoon
- PACfish
- Piraten Paule

- Puzzle Pause 3D
- Planet Buster
- DBZ
- Quadrivlod 2
- Sudoku XXL

SCREENSHOT-GALERIE

- FEAR: Extraction Point
- Legio Star Wars II
- Ninety-Nine Nights
- Pankiller: Hell Wars

PATCHES

- Darkstar One v1.1
- Die Sims 2: Open for Business v1.30351
- DTM Race Driver 3 v1.1
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.2
- Himm: Blood Money v1.2
- Rise & Fall v1.1
- Rush for Berlin v1.1
- Spellforce 2: Shadow Wars v1.02
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- AniViz! Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.6
- DirecX 9.0c
- Frogs 2.74

VIDEO-BEREICH

VORSCHAUEN

- Anno 1701
- Call of Duty 3
- FEAR: Extraction Point
- Forza Motorsport 2
- Half-Life 2: Episode Two
- Joint Task Force
- Legio Star Wars II
- Medieval 2: Total War
- MotoStorm
- Need for Speed: Carbon
- Portal
- Team Fortress 2

TESTS

- Civilization 4: Warlords
- Gehimnake Tunguska
- Madden NFL 07
- Ninety-Nine Nights
- Test Drive Unlimited
- Yakuza

EXTRAS

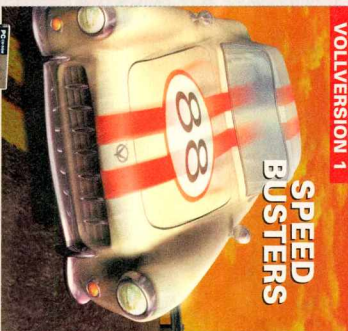
- Die Quizshow
- PES 6: Tor des Monats

Vollversionen: **SPEED BUSTERS • DESTROYER COMMAND**

GAMES AKTUELL

VOLLVERSION 1

SPEED BUSTERS



VOLLVERSION 2

DESTROYER COMMAND



21 MINISPIELE

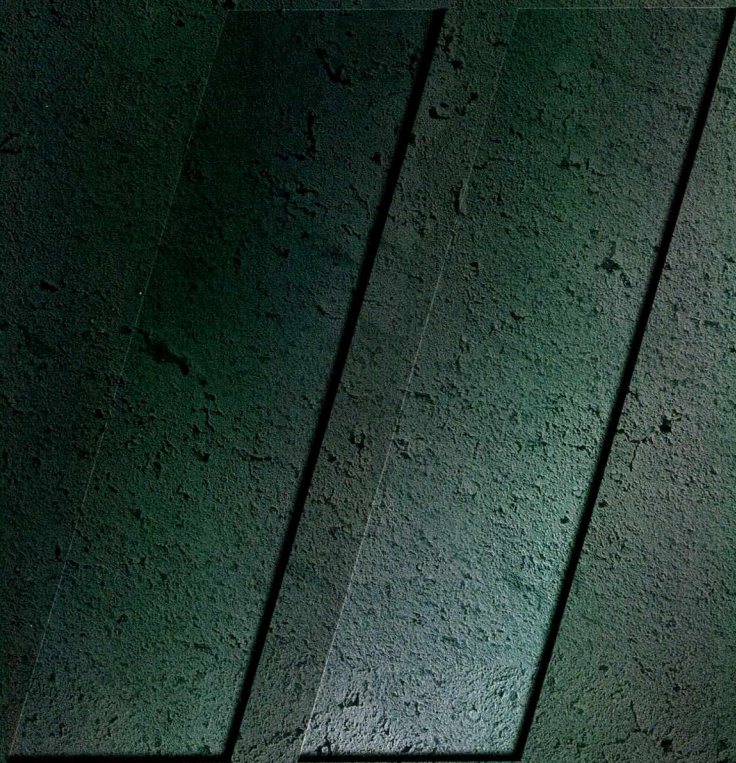
- VIDEOS, DEMOS U. V.M.
- EXTRA: DIE QUIZSHOW



GAMES AKTUELL

09

2006



WATCH OUT FOR
YOUR ACCESS TO
THE SCENE

GIGA 
ADVANCED GAMING

PURE ESPORTS ON
WWW.GIGA.DE/2 »

Klingelton.com - Riesenauswahl abofrei!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

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

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE KT02, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA-FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an:

81081

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

- 120723 54, 74, 99, 2010 (Sportfreund Stiller)
- 120715 Hard Rock Halleluja (Lori)
- 120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
- 120690 No No Never (Texas Lightning)
- 120728 King Kong (Shanadoo)
- 120729 Prinzesschen (Lafée)
- 120691 Virus (Lafée)
- 120659 Love Generation (Bob Sinclair)
- 120711 Dance! (Lumidee vs. Fatman Scoop)
- 120676 Big City Life (Mattafix)
- 120697 SOS (Rihanna)
- 120676 Ding (Seend)
- 120716 Crazy (Gnarles Barkley)
- 120710 Dirty Dancing
- 120235 Leck mich am Arsch
- 120705 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
- 120560 Madagascar: I like to move it
- 120689 Ice Age 2, Sid's Feuergrill-Song
- 120000 Dein Handy klingelt: Du Stinker!
- 120018 Altes Telefon
- 120038 Polizeisirene
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
- 121073 Du bist ein Anschlag
- 120554 Brücke an Captain, es kommt eine Nachricht.
- 120014 Frau Organismus
- 120703 Porsche 911 GT2
- 120702 Formel 1 - Ferrari - neuer V8 Motor

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE:

„FIND SOUND“ an

81081

Videos



Mehr
heisse Videos?

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEVA BESTELLNUMMER an

81081

€ 1,99/SMS

0930 822 400

€ 2,-/SMS

9123

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 Abo!
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. ant. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

- (1) Produkt auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 27

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.t. Festnetz

0931 500 510 27

€ 5,-/Anruf

0901 579 975

CHF 4,23/min

900 77 900

€ 1,14/min

Bestellen im Wap direkt am Handy

Produkt auswählen und direkt downloaden auf:

wap.klingelton.com

- Riesenauswahl (abofrei)
- Gratisangebote, Sonderaktionen
- 30% billiger als per SMS

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“
an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.



Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO

für freie Sicht aufs
Nokia-Handydisplay.



142737 142706 142615 142800

Topaktuelle Klingeltöne

real, poly oder mono

- 34185 54,74,90,2006
- 34165 Zeit, dass sich was dreht
- 33112 Crazy
- 33212 Buttons
- 33121 Hips dont lie
- 33181 Maneater
- 33227 Stars are blind
- 34228 Sommer unseres Lebens
- 34212 Mas Que Nada
- 33176 Hard Rock Halleluja - Finland
- 33173 Who Knew
- 34134 No No Never
- 33237 Tonight
- 34214 Prinzesschen
- 33167 Schwarz und weiß
- 33111 Love
- 33161 World hold on
- 32869 Love Generation
- 20304 We are the champions
- 34201 Tanz Der Moleküle
- 33213 Mit dir chillen
- 34232 United States of love
- 34213 Gheddo
- 34186 Thats the way my heart goes
- 34224 King Kong
- 33234 Sexy love
- 33210 All together now
- 33246 Trumpets
- 34233 Isle of paradise
- 33100 temperature
- 34238 Ayayay
- 33148 Dance
- 21778 Football is coming home
- 34038 Because of you
- 34122 Beep
- 34080 Just be good to me
- 33055 Happy Birthday
- 28955 My Humps
- 34137 Virus
- 34116 Ich bin ich
- 32693 NDW 2005
- 34040 Run it
- 24294 Eine Eine 2005
- 32571 Boro Boro
- 32819 Push the button
- 32772 Jump, Jump
- 28450 Numb (Encore)
- 34110 Pump it
- 28893 Big City Life
- 31751 Dragostea din tei
- 33116 The Sound of San Francisco
- 34036 First of my life
- 28890 Just Because Of You
- 28802 You're beautiful
- 30887 La Camisa Negra
- 33031 Klick Klack
- 28826 Dont cha
- 30301 Mama Ana Ahabak
- 30866 Du erinnerst mich an Liebe
- 31953 Mein Block
- 32757 Maria
- 32166 Perfekte Welle
- 32008 Endgegner
- 32979 Spiegel
- 28650 Candy Shop
- 34093 Shine on
- 33013 Augenblick
- 32964 Uhn Uhn Uhn Uhn Tiss
- 28715 Lonely
- 30897 Ghetto Gospel

Bestellhinweise:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.

Für Realltones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

Für monophone Töne sende: **MONO GEVA Bestellnummer Handymodell**

Kino und TV Hits

real, poly oder mono

- 20008 Captain Future
- 21683 Heidi
- 24586 Alarm für Cobra 11
- 31969 Dalli Dalli
- 20007 Cafe del Mar
- 31143 Hey Hey Wicke
- 33224 Ab durch die Hecke
- 25456 Superperforator
- 32625 Mortal Kombi
- 32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
- 20318 Simpsons
- 20203 Halloween
- 23144 Probers mal mit Gemütlichkeit
- 21808 Harry Potter
- 21908 James Bond
- 21834 Ba-da-di Feeling
- 32310 Fluch der Karibik
- 23003 Braveheart
- 21209 Starwars
- 32736 Madagascar: I Like to Move It
- 25962 Spongobob Squarepants
- 21808 Herr der Ringe
- 32442 O. C. - California
- 31159 Resident Evil (Main Title Theme)
- 20331 Das Lied vom Tod
- 20261 Mission Impossible
- 21918 Miami Vice
- 20598 Rocky, Eye of the tiger
- 20260 A-Team
- 22956 Werner Beinhart
- 20078 Axel F - Beverly Hills Cop
- 20340 Das Boot
- 20424 Der Pate
- 25064 Miss Marple
- 25137 Dirty Dancing (Time of my life)
- 24306 Metal Gear Solid 2
- 21636 Final fantasy VII - Eyes on me
- 31791 Final Fantasy X - Melodies of life
- 32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
- 32823 Zelda Nintendo Theme
- 32860 Zelda: Bolero of Fire
- 32862 Zelda: Ocarina of Time
- 32895 Grand Theft Auto - San Andreas
- 21909 Die Nanny
- 25036 Boss of me (Malcom mittendrin)
- 30132 Popeye
- 31145 Laurel and Hardy (Dick u. Doof)
- 32484 Alice im Wunderland
- 33250 Die Kleinen Strolche
- 33263 James and the Giant Peas
- 33218 Cats in the cradle
- 25149 Cha-La-Head-Cha-La
- 20228 Ruf Teddybär 1-4
- 26558 Ice Ice Baby
- 22818 Viva Cuba
- 20677 Sweet home Alabama
- 20636 The Final Countdown
- 20237 Die Hände zum Himmel
- 23186 The Matrix
- 20020 Anton aus Tiro
- 21762 Super Jeile Zick
- 25258 Altes Telefon
- 21968 Sonar: Echo! von Schiffen
- 25133 Martinshorn (Tati-Tati)
- 21854 UEFA Champions League
- 31427 Need for Speed Underground
- 20409 Nothing else matters
- 20634 Nationalhymne DDR
- 20643 Nationalhymne Deutschland
- 20949 Nationalhymne Italien

NEU! Süsse Single Girls kennenlernen und treffen im Chat!

ALEX 22/17/58,
süch unternehmungslustig-
Partner für alles was
Spaß macht

KATI 24/16/55
süsse Kuschelemaus sucht
Schmussekatze :-)

Sende eine SMS mit „ALEX“ oder „KATI“ an

82233

€ 1,99/SMS

0930 400 200

€ 1,-/SMS

Für polyphone Klingeltöne: Soundclips, Realltones, Java Games, fertige Hintergrundbilder, Animationen und fertige Hintergrundbilder muss die SMS-WAP-Verbindung eingerichtet sein, weitere Daten WAP-Service (ohne Mobilfunktarif für den Download) in Mobilfunktarif-Rechnung. Einmalige Gebühr für die Erstellung des Hintergrundbildes. Einmalige Gebühr und Druckkosten betragen nur für die Abo-Angebote und ohne Download. Vgl. www.klingelton.com, Abschnitt 10.001-10.004