

Genauer Systemvergleich – so kaufen Sie die beste Version!

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Cube

Wii

Handheld

OKTOBER 2006

GAMES
AKTUELL

GAMES AKTUELL

NUR 2,99€

► **XXL-DVD** mit
8,5 GB Spielspaß!

2 VOLLVERSIONEN

PC-CD-ROM

VOLLVERSION 1

442:

Fussball-Manager

Führen Sie Ihr Team zum Sieg



VOLLVERSION 2

**Cold Zero
The Last Stand**

Spannender Agenten-Thriller

6 DEMOS

► **Top-Demo:**

Baphomets Fluch 4

Flight Simulator X, Cäsar 4, Just Cause u.a.

19 VIDEOS

► **Top-Video:**

Games Convention 2006

Gothic 3, MGS 4, PES 6, Red Steel u.a.

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

15 MINISPIELE

Topgames zum Testen!

WM-Quiz '06, Maxjongo u.a.



Deutschland 2,99 €
Österreich 3,30 €
Belgien 3,30 €
Luxemburg 3,30 €
Schweiz CHF 5,90
Spanien 3,60 €
Ungarn Ft 870,00

**Schock! PS3
erscheint erst
2007!**
Alle Infos
im Heft



MEGAPAKET
Test + Video + Demo

JUST CAUSE

Stoppen Sie ein Terror-Regime, bevor es die Bombe zündet!
Super-Action, so hart und cool wie ein Tarantino-Film!

LEGO STAR WARS II

Der Kult geht weiter: Der Klötzchen-Krieg im Test



► **VORSCHAU**
Scarface

Sensation: Al Pacinos Mafia-Action
ist schöner und härter als GTA!



► **TEST**
FIFA 07

Volltreffer: Das neue FIFA hat sich
spielerisch deutlich verbessert!



► **TIPPS & TRICKS**
Kingdom Hearts 2

Disney-Spaß: So schaffen Sie es
bis zum Abspann!

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

grand theft auto *Vice city Stories*



AB OKTOBER 2006
FÜR PSP™ ERHÄLTlich

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/VICECITYSTORIES



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das Rockstar Logo, Grand Theft Auto, das Grand Theft Auto Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games, Rockstar North und Rockstar Leeds sind Tochtergesellschaften von Take-Two Interactive Software. "PlayStation", das "PS" Family Logo und "PSP" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ wird möglicherweise benötigt (separat erhältlich). Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber U.S. UND AUSLÄNDISCHE PATENTE SIND ANGEWELDET. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind die Erfindung. Es soll keine tabakisch lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden. Jede Ähnlichkeit zwischen einem Charakter, Dialog, Ereignis oder Handlungsablauf dieses Videospiels und tatsächlich lebenden Personen, Firmen oder Organisationen wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

GAMES AKTUELL

2 VOLLVERSIONEN

COLD ZERO

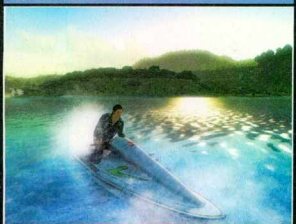


442: FUSSBALL-MANAGER



DEMOS, VIDEOS UND VIELES MEHR

JUST CAUSE



GOthic 3



DATEN-BEREICH

Zwei Vollversionen: In "Cold Zero" erleben Sie ein forderndes Action-Adventure, im "442: Fussball-Manager" müssen Sie Ihre Elf zu Ruhm und Ehre führen.



■ Mit unseren Demos können Sie brandaktuelle PC-Games antesten. Diesen Monat mit dabei: Die Action-Orgie "Just Cause", die Strategie-Hoffnung "Joint Task Force", der lang erwartete vierte Teil von "Baphomets Fluch" und der "Flight Simulator X".

JOINT TASK FORCE



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

VIDEO-BEREICH

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

Vorschauen: Bestaunen Sie Videos zu potenziellen Top-Hits wie "Metal Gear Solid 4" oder "Half-Life 2: Episode Two". Außerdem erwarten Sie Videos zu Handheld-Hits wie "Castlevania: Portrait of Ruin".

LOST PLANET



METAL GEAR SOLID 4



Tests: Ist "Baphomets Fluch 4" besser als seine Vorgänger? Wie viel Spaß hat man auf der "Just Cause"-Insel wirklich? Lohnt sich der Trip in den Wilden Westen mit "Call of Juarez"? Unsere Test-Videos decken auf!

Extras: Großer Live-Report von der Games Convention, die Quizshow und das beliebte Tor des Monats.

Kompletter DVD-Inhalt
auf den Seiten 8-11





▲ **JUST CAUSE:** Rico Rodriguez ist der neue Star am Actionhimmel. Warum, lesen Sie ab Seite 56.



▲ **BAPHOMET'S FLUCH 4:** Adventurefans kommen auch in diesem Monat auf ihre Kosten (ab Seite 70).



▲ **PARAWORLD:** Echtzeit-Strategie mit Dinosauriern – kann sowas gut gehen? Es kann! (ab Seite 80)

DEUTSCHLAND, NEUES HYPE-LAND?

Es geht ein Ruck durch Deutschland! Nicht nur beim Fußball, sondern auch in Sachen Spielebegeisterung!

Es ist noch nicht lange her, da waren wir als Volk von Jammerern verschrien, von Zukunftsangst geplagt und unfähig zu Reformen. Dann kamen Jürgen Klinsmann und eine mitreißende WM – und plötzlich gelten die Deutschen als ebenso begeisterungsfähig wie die südländischsten Südländer.

Aktuelles Beispiel ist die Games Convention 2006: 135.000 Besucher waren's im letzten Jahr, mit 150.000 hatte man jetzt gerechnet. Satte 183.000 sind's geworden. Europas größte Spielemesse kann als voller Erfolg bezeichnet werden. Zahlreiche Hersteller zeigten ihre Spiele als Europa- oder sogar Weltpremieren in Leipzig.

Einziger Wermutstropfen: Messebesucher durften weder PS3- noch Wii-Spiele testen. Nur Vertreter aus Presse und Handel konnten im Business Center schon mal ausprobieren, was da auf uns alle zukommt. Deshalb haben wir unsere GC-Berichterstattung in diesem Jahr noch umfangreicher gestaltet.

Euphorisch aufgenommen haben die Spielefans auch unser neues Spieleportal cynamite.de. Drei Wochen nach dem Start gab es bereits 672 Clubs, 3.498 registrierte Nutzer und 34.292 User-Beiträge! Dazu brandaktuelle News aus den Redaktionen, exklusive Berichte, Videos, Screenshots und vieles mehr. Klicken Sie doch mal rein: cynamite.de



Doch jetzt erst mal viel Spaß und Begeisterung mit der neuen Games Aktuell!

T. Szek

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



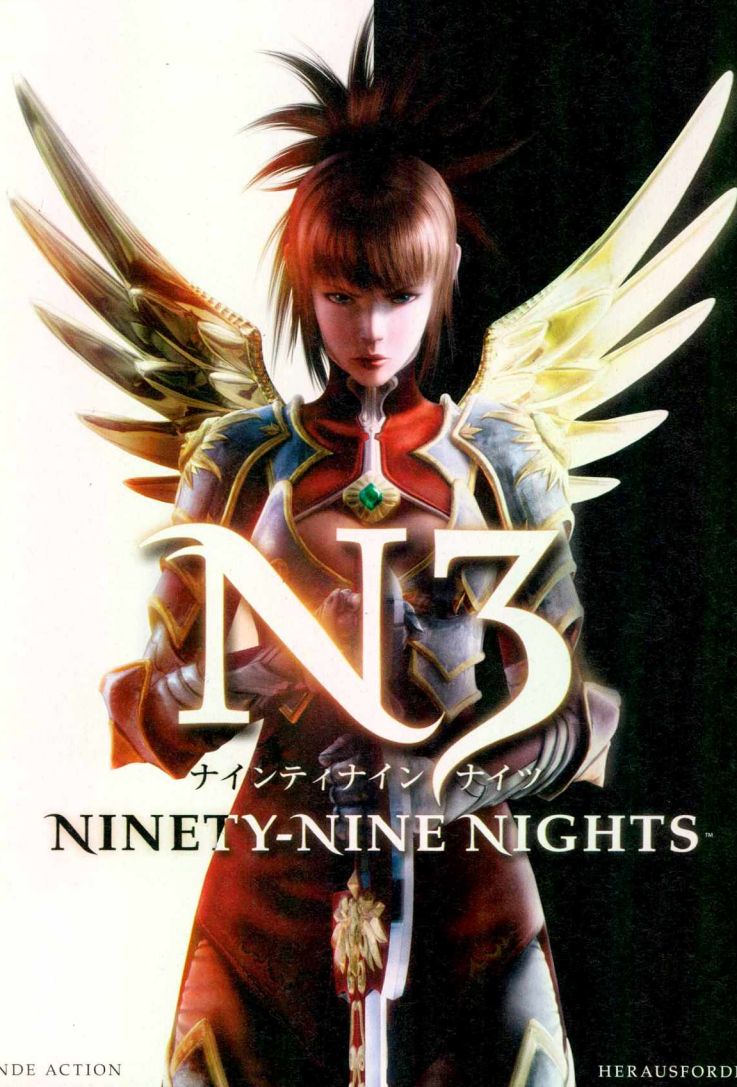
PLAYSTATION 3 KOMMT ERST 2007

Kurz vor Redaktionsschluss schlug die Meldung ein wie eine Bombe: Der PS3-Start wird verschoben!!

Am Morgen des 6. September ging ein Aufschrei durchs Internet – und durch die Games-Aktuell-Redaktion! Soeben hatte Sony in einer Pressemitteilung bekannt gegeben, dass der PlayStation3-Start in Europa von November 2006 auf März 2007 verschoben wird. Natürlich haben wir gleich mit Sony gesprochen – alle Details zur Terminverschiebung des Jahres lesen Sie auf Seite 16.



EINE MITTREISSENDE 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 10/2006

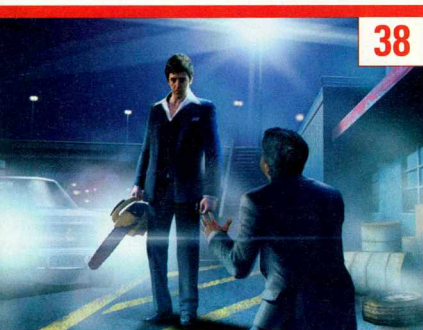
HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



34

THE DARKNESS

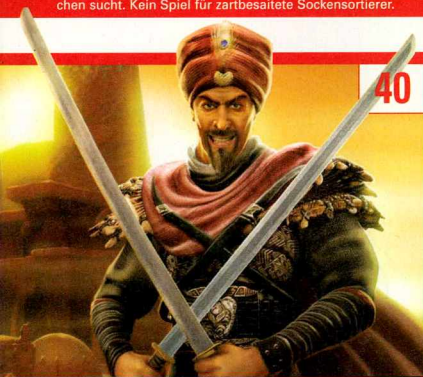
DÜSTER ► Bei dieser ungewöhnlichen Comic-Adaption retten Sie keine Unschuldigen und schon gar nicht die Welt.



38

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

BRUTAL ► Eine erstklassige Filmumsetzung die ihresgleichen sucht. Kein Spiel für zartbesaitete Sockensortierer.



40

GOTHIC 3

MAGISCH ► Der dritte Teil der deutschen Rollenspielerreihe macht Genre-Referenz Oblivion den Thron streitig.

VORSCHAU

Einleitung / Screenshot des Monats	30
Brothers in Arms: Hell's Highway	32
Gothic 3	40
Scarface: The World Is Yours	38
The Darkness	34
Tony Hawk's Project 8	42
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	36
Aktuelle Termine	44

PC	PS3	Xbox360
PC		
PC	PS2	
	PS3	Xbox360
	PS2	PS3
	PS2	Xbox360
	PS2	Xbox360

TEST

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

ACTION

Einleitung / Bestenliste	55
Age of Pirates	63
Call of Juarez	62
Just Cause	56
Lego Star Wars II	60
Metal Gear Solid 3: Subsistence	64

PC				
PC				
PC	PS2	Xbox	Xbox360	
PC	PS2	Xbox	Xbox360	GC
	PS2			

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	67
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	70
Kingdom Hearts 2	68
Suikoden V	72

PC				
	PS2			
	PS2			

SPORT & RENNSPIELE

Einleitung / Bestenliste	73
FIFA 07	74
NBA Live 07	76
NHL 07	76

PC	PS2	Xbox	Xbox360	GC
PC	PS2		Xbox360	
PC	PS2		Xbox360	

STRATEGIE & SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	77
Anstoss 2007	83
B-Boy	83
Company of Heroes	78
Joint Task Force	82
Lemmings	84
Paraworld	80
Singstar Anthems	84

PC				
	PS2			
PC				
PC				
PC	PS2			
PC	PS2			

BUDGETSPIELE

Einleitung / Bestenliste	85
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen - Special Edition	86
Resident Evil 4 (dt.)	86

PC	PS2			
	PS2			

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	87
Handheld-News	88
B-Boy	90
Cars	90
Gitaroo Man Lives!	91
Monster House	91
Power Stone Collection	90
Ridge Racer 2	91

PSP				
PSP				
PSP				
	DS			
PSP				
PSP				



442 Fussball-Manager + Cold Zero

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

**DER
KOMPLETTE
DVD-INHALT
AB S. 8**

Wir schreiben Geschichte 46

Spiele-News	18
Szene-News	24
GC-Messebericht	14
Verkaufs- und Redaktions-Charts	26
Most Wanted	28

Hardware-News und -Tests	92
Hardware-Special – Die nächste Generation	
Episode 2: Xbox360	94

Leserbriefе 106
 Top 10 der größten Helden/Heldinnen der Video-
 und Computerspielgeschichte 108
 Glossar 110

Jahresabo	43
Miniabo	109
Editorial	4
Ausblick	112
Impressum	112

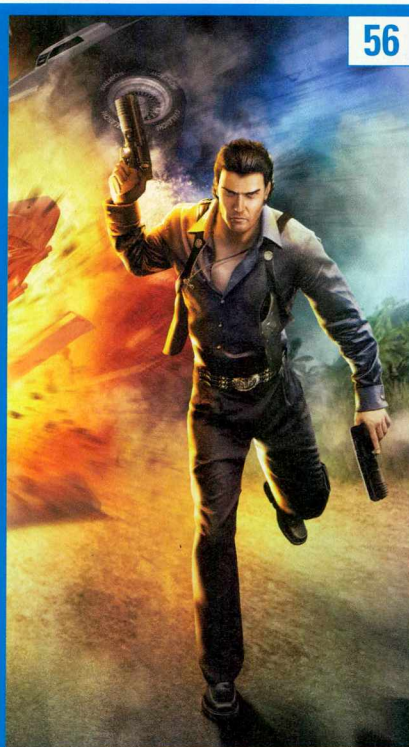
DVD-Cover	113
DVD-Inhalt	10
Vollversions-Beschreibungen	8

Cheats und Kurztipps

Ace Combat: The Belkan War	101
Die Siedler 2: Die nächste Generation	100
Die Sims 2	96
God of War	97
Half-Life 2: Episode I	99
Hitman: Blood Money	97
Kingdom Hearts 2	102
Lego Star Wars II	104
Madden NFL 07	99
Paraworld	98
Resident Evil 4 (dt.)	97
Rush for Berlin	97
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika	96

Handheld-Kurztipps

Nintendo DS101



JUST CAUSE

EXPLOSIV ▶ Bei diesem Inseltrip haben Sie keine Zeit für Poolpartys. Ballern für den Frieden ist ihre Devise.

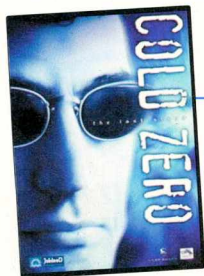


Ace Combat: The Belkan War	101
Age of Pirates	63
Alarm for Cobra 11: Nitro	22
Alive	20
Antostoss 2007	83
Assassin's Creed	20
Azenta's Fluch	18
Äpophemias Flucht: Der Engel des Todes	70
Batallion Wars 2	62
Battlefield: Bad Company	16
B-Boy	83
Bier Tycoon	16
Blazing Angels: Squadrons of WWII	16
Brothers in Arms: Hell's Highway	32
Burnout 5	5
Buzz: Junior Jungle Party	16
Buzz: Sport-Quiz	16
Call of Juarez	62
Cars	90
Case of Heroes	78
Contact	89
Cooking Mama	89
Dead or Alive Xtreme 2	21
Destroy All Humans 2	20
Devil May Cry 3: Dante's Awakening - SE	86
Die Siedler 2: Die nächste Generation	16
Die Sims 2	96
EA Rally	18
English Training	89
Eragon	17
FIFA 07	74
Fight Night Round 3	30
Genji: Days of the Blade	22
Gitaro Man Lives!	91
God of War	97
Gothic 3	40
Guitar Hero II	50
Half-Life 2: Episode 1	16
Half-Life 2: Episode 2	16
Harvest Moon	18
Hitman: Blood Money	97
Infernal	17
Joint Task Force	82
Just Cause	56
Kongo Hearts 2	108
Legio Star Wars II	68
Lemmings	84
Madden NFL 07	21
Madman Strikers Charged	81
Metal of Honor: Heroes	88
Metal Gear Solid 3: Subsistence	86
Metal Gear Solid: Portable Ops	88
Metal Slug Anthology	88
Monster House	91
Naruto: The Last Ninja 2	89
NBA Live 07	76
Need for Speed: Carbon	16
New Zealand Story Revolution	78
NHL 07	80
Paraworld	86
Pokémon Mystery Dungeon	89
Power Stone Collection	90
Puyo Pop Fever	100
Resident Evil 4 (4x)	86
Resident Evil 4 (4x)	86
Ridge Racer 2	91
Ridge Racer 7	22
Rush for Berlin	98
Scarface: The World Is Yours	38
Sega Mega Drive Collection	20
Silent Hill Origins	88
Singstar Avenue A	84
Singstar Legends	84
Star Trek: Legacy	23
Sudoku Master	89
Suikoden V	72
Super Princess Peach	100
The Darkness	34
Toy Hawk's Project 8	42
Trains: Combat Under the Knife	100
WWE SmackDown Vs. RAW 2007	22
WWE SmackDown Vs. RAW 2007	22
Xbox Live Arcade Unplugged Volume 1	20
Yakuza 2	21
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika	21

PC-VOLLVERSIONEN

Diesen Monat ist Ihr Ehrgeiz richtig gefragt: Machen Sie sich mit Ihrer Privatdetektei einen Namen oder führen Sie einen Fußball-Club bis an die Spitze!

2
KOMPLETTE
SPIELE AUF
DVD!



1. COLD ZERO

EIN PRIVATDETEKTIV LEGT SICH MIT DER MAFIA AN



▲ **BESCHWERLICHER WEG:** Anfangs sind die Kassen leer und die Ausstattung der Büroräume recht spärlich.



▲ **SCHWERES GESCHÜTZ:** In dem Terroristen-Camp sind die ganz dicken Wummen angesagt.



▲ **SCHWER ZU FINDEN:** Einer der 16 Aufträge führt Sie in eine gut bewachte Stellung im Wald.

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 Vollversions-Menü.

Klicken Sie jetzt auf das Bild von 'Cold Zero'. Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie das Action-Adventure auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie 'Cold Zero' einfach über den neu

angelegten 'Cold Zero'-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um 'Cold Zero' wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt 'Uninstall Cold Zero' im Windows-Startmenü.

FEATURES

- Spannendes Action-Adventure
- 16 abwechslungsreiche Missionen
- 100 Waffen und Items
- Mehr als 100 unterschiedliche Charaktere
- Professionelle deutsche Sprachausgabe
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium II 600 MHz
Arbeitsspeicher: 128 MByte RAM
Festplatte: 600 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 16 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.1 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

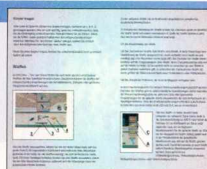


▲ **SCHWER UMKÄMPFT:** Ihren Charakter steuern Sie wie in einem Strategiespiel. Mit der Maus platzieren Sie den Cursor und geben Ihrer Figur den Befehl, sich zu bewegen oder anzugreifen. Die Kamera lässt sich drehen und hat einen Zoom.

HANDBUCH ZU COLD ZERO

Das Handbuch zu "Cold Zero" liegt im PDF-Format auf der Heft-DVD. Um das Handbuch zu öffnen, klicken Sie auf der Startseite der DVD-ROM auf das Register "Spiele". Wählen Sie nun das Bild von "Cold Zero" aus und klicken Sie rechts unten auf den Button "Handbuch PDF". Zum Lesen des Handbuchs benötigen Sie den Acrobat Reader. Sie finden die neueste Version unter dem Register "Extras" und dort im Bereich "Tools".

► **ANLEITUNG:** Das Handbuch zu "Cold Zero" liegt ungekürzt im PDF-Format auf der Heft-DVD vor.



2. 442 FUSSBALL-MANAGER

BEWEISEN SIE GESCHICK IM UMGANG MIT PRESSE, FANS UND MANNSCHAFT



▲ **PHRASEN DRESCHEN:** Unter Zeitdruck wählen Sie in der Pressekonferenz eine der möglichen Antworten.



▲ **LIVE-TICKER:** Sie können das Spiel wahlweise auch aus der Taktik-Ansicht verfolgen.



▲ **KABINETTRAKT:** Vor der Partie schwören Sie Ihr Team auf die kommende Aufgabe ein.

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 Vollversions-Menü. Klicken Sie jetzt auf

das Bild von "442 Fussball-Manager". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten Button rechts unten installieren Sie die Manager-Simulation auf Ihrer Festplatte.

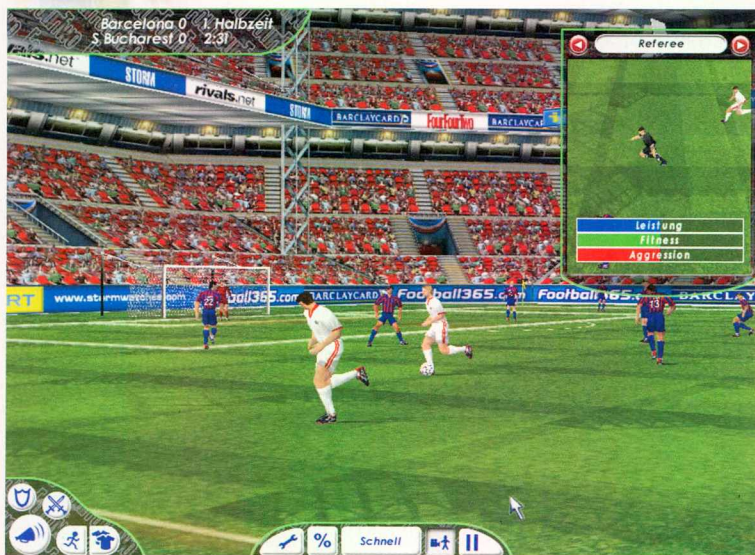
SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "442 Fussball-Manager" einfach über den

neu angelegten "442 Fussball-Manager"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um "442 Fussball-Manager" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Uninstall 442 - Fussball Manager" im Startmenü.



▲ **DIE WAHRHEIT LIEGT AUF DEM PLATZ:** Durch die 3D-Spielszenen kommt echte Stadion-Atmosphäre auf. Im Fenster rechts oben können Sie einen bestimmten Akteur genauer unter die Lupe nehmen.

FEATURES

- Umfangreicher Fußball-Manager
- 3D-Spielszenen
- Für bis zu vier Spieler
- Mehr als 600 Vereine
- 21 Ligen aus neun Ländern
- 5 Spielmodi wie etwa einen Szenario-Modus

SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/2000/XP
Prozessor: Pentium II 450 MHz
Arbeitsspeicher: 128 MByte RAM
Festplatte: 820 MByte freier Speicher
Grafikkarte: mit mindestens 8 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.1 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

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

DATEN-BEREICH



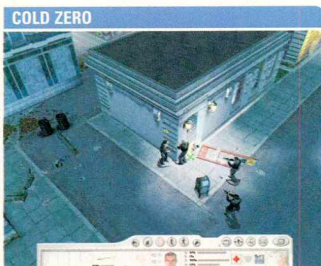
Abspielbar auf jedem PC mit DVD-Laufwerk

PC

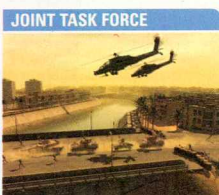
**DVD-COVER
ZUM AUSSCHNEIDEN
AUF SEITE
113**



VOLLVERSIONEN



DEMOS



AUSSERDEM IM DATEN-BEREICH

MINISPIELE

- Crazy Burger
- Crimsonland
- Dice Jam
- Fette Sau XXL
- Genius Move
- Gravity Gems
- Krakout 2
- Mah Jongg Mania
- Ocean Diver
- Pandamonium Plus
- Slider Adventures
- Speedy Eggbert

TOOLS UND TREIBER

- Acrobat Reader 7.0
- AntiVir Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.8
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.74
- Nvidia Forceware 91.31
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

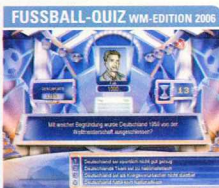
PATCHES

- Age of Empires 3 v1.08
- Anstoss 2007 v1.01
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

SCREENSHOT-GALERIEN

- Call of Juarez
- Joint Task Force
- Kingdom Hearts 2
- Paraworld

MINISPIELE ZUM TESTEN





VIDEO-BEREICH

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

PC

PS2

Xbox

Xbox360

GameCube

Wii

VORSCHAU-VIDEOS

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



HALF-LIFE 2: EPISODE TWO



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS



TEST-VIDEOS

AUSSERDEM IM VIDEO-BEREICH

VORSCHAU-VIDEOS

- Castlevania: Portrait of Ruin
- Coded Arms: Assault
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Gothic 3
- Lost Planet
- Metal Gear Solid: Portable Ops
- Pro Evolution Soccer 6
- Rainbow Six: Vegas
- Red Steel
- Splinter Cell: Double Agent

TEST-VIDEOS

- Baphomets Fluch 4
- Paraworld

EXTRAS

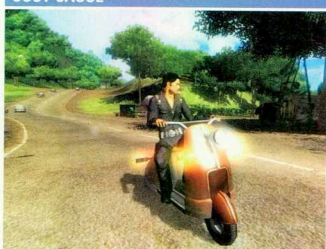
- Die Quizshow
- PES-League 2006: Das Finale



CALL OF JUAREZ



JUST CAUSE



EXTRAS

GAMES CONVENTION 2006



PES 5: TOR DES MONATS



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 Media Center Edition.



Dell™ XPS® M2010 "Enthusiast" N09X205
• Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie; Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7200
 (2 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • **Original Windows® XP Media**
Center Edition 2005 (OEM)* • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
 • 120 GB** SATA Festplatte • 20,1" WSXGA+ TrueLife™ TFT Display (1680x1050) mit
 integr. Webcam • 256 MB ATI® Mobility™ Radeon™ X1800 • Fest eingebaute "Slot-in"
 8x Dual-Layer DVD-Brenner • SPDIF, Analog 7.1/5.1 Audio, DVI-I, S-Video,
 Component Video, Composite Video, (1) 1394, (4) USB 2.0, ExpressCard, Analog
 Mic/Line in, Kopfhörerausgang, 13 in 2 Cardreader • 12 Zellen Lithium-Ionen Akku mit
 112 Wh • 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* • Microsoft® Works 7.0
 (OEM)* • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)

Upgrade:
 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag,
 inkl. Telefonsupport 24x7
 Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM*)

230 €
348 €

2.899 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
 Finanzierung schon ab 92,78 € mtl.*



Dell™ XPS® M1710 Enthusiast N09XP5
• Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie;
 Intel® Core™ Duo Prozessor T7200
 (2 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
• Original Windows® XP Home Edition (OEM)*
 • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz

• 80 GB** SATA Festplatte • 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™ TFT-Display
 • 256 MB NVIDIA® GeForce™ Go 7900 • DVD/CD-RW Combo-Laufwerk • 6x USB 2.0,
 TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card • Lithium Ionen Akku mit 80 Wh • 1 Jahr Vor-Ort-
 Service am nächsten Arbeitstag* • Microsoft® Works 7.0 (OEM)* • Intel®
 PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)

Upgrades:
 3 Jahre CompleteCare™ Multicover
 Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM*)
 Inspiron™ XPS Rückpack

229 €
348 €
93 €

1.799 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
 Finanzierung schon ab 57,53 € mtl.*

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, Unterschneistiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

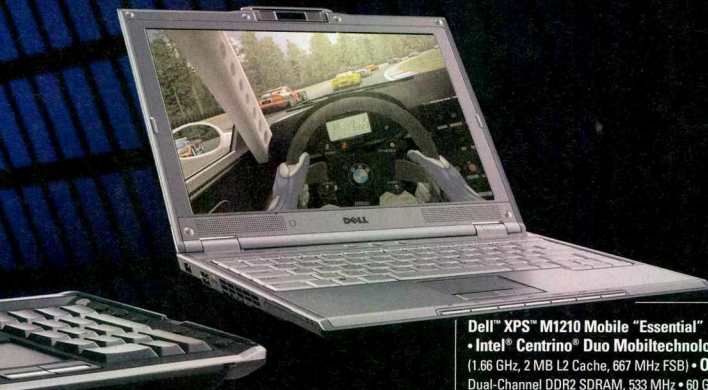
Alle Preise sind gültig bis 26.09.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angabe und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Wireless-Connectivity ist von der Hot-Spot-Verfügbarkeit abhängig. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. *Jetzt kaufen! Erst ab April 2007 zahlen.

Angebote gültig bis 26.09.06



Power. Performance. Prestige.

Grundwerte des XPS™



Dell™ XPS™ M1210 Mobile "Essential"

• **Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie;** Intel® Core™ Duo Prozessor T2300E (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™ Display • Intel® Graphics Media Accelerator 900 (128 MB) • 8x DVD +/- RW Dual-Layer Laufwerk • 4 USB 2.0 Anschlüsse, 1 IEEE 1394, S-Video, VGA, 5-in-1 Kartenleser • Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh • 1 Jahr Abhol-Reparatur Service • Microsoft® Works 7.0 (OEM)™ • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)

Upgrades:

3 Jahre CompleteCare™ - Unfallschutz
Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM)™

197 €
348 €

N09XPM5
Intel® Core™ Duo Prozessor T2300E

1.149 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.*

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 Mobiltechnologie ist so viel mehr möglich - und das auch noch schneller und dank der umfangreichen, integrierten Wireless-Unterstützung auch noch mobiler*. Im Dell™ XPS™ M1710 finden Sie den idealen Partner, um ernsthaftes Gaming wie beim brandaktuellen GTR2 ohne Leistungskompromisse auch unterwegs erleben zu können. 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 / 2 53 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

Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Standardfinanzierung; Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. 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® Softwareprodukte 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). "CompleteCare Versicherungsschutz" kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschneidweg 10, D-65549 Frankfurt am Main



GAMES CONVENTION

Spiele-Hochburg Sachsen: Die Games Convention in Leipzig war noch erfolgreicher als im letzten Jahr. Und das, obwohl von PlayStation3 und Wii fast nichts zu sehen war.



▲ **PROMIS BEI NINTENDO:**
Der Quiz-Master Jörg Pilawa und das Model Anna Groth.



▲ **ANSTURM:** Die Besucherzahlen waren schlicht sensationell. Gerade am Samstag war in den Messehallen die Hölle los.

Die Games Convention 2006 übertraf alle Erwartungen: 183.000 Besucher pilgerten auf die Messe, die vom 24. bis 27. August in Leipzig stattfand. Im letzten Jahr waren es "nur" 135.000 gewesen.

Alleine am Samstag tummelten sich mehr als 75.000 Besucher in den ebenso bunten wie lauten Hallen, die zeitweise sogar geschlossen werden mussten, weil sie schlichtweg voll waren.

Mit dem sagenhaften Erfolg konnte die Games Convention ihre Position als bedeutendste europäische Spielemesse stärken und übertraf erstmals auch die Tokyo Game Show, die im letzten Jahr 170.000 Besucher besuchten.

Das Fehlen von Sonys PS3 und Nintendos Wii, das schon im Vorfeld

der Games Convention bekannt geworden war, konnte der Spielerschar die Reise nach Leipzig nicht verleiden. Die vielen Neuheiten für die aktuell erhältlichen Systeme trösteten über die Abwesenheit der beiden Next-Gen-Geräte hinweg. Und so wollen laut einer Umfrage mehr als 90 Prozent der Besucher im nächsten Jahr wiederkommen – eine größere Bestätigung könnten sich die Veranstalter der GC kaum wünschen.

Natürlich waren auch wir mit einem Stand vertreten, an dem die Besucher Gratisausgaben aller CyPress-Magazine abstauben und unsere Entertainment-Community Cynamite.de testen konnten. Danke an alle, die uns einen Besuch abgestattet haben. Auf der GC 2007 sehen wir uns wieder!

fk ■

DIE GC IN ZAHLEN

Besucher:	183.000
Journalisten:	2.600 aus 38 Ländern
Aussteller:	368 Aussteller auf 90.000 Quadratmetern
Premieren:	200 enthüllte Spiele
Eröffnungskonzert:	1.000 Besucher
Termin der GC 2007:	23. – 26. August 2007

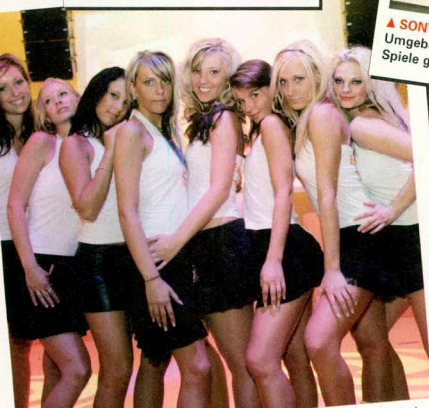




▲ **PARTY!** Bei den vielen Stand-Shows wurde es immer richtig voll – speziell dann, wenn lukrative Goodies von der Bühne geworfen wurden.



▲ **AUSGELASSEN:** Die Stimmung bei den Zock-Sensations (hier Sonys Buzz Jungle Party) war hervorragend.



▲ **SCHNUCKLIG:** Messebabes gab es zuhauf. Da schaute man auch bei uninteressanten Games gerne mal hin...



▲ **WIE SCHUMI:** So authentisch wie auf der GC sind viele Zocker wohl noch nie über den virtuellen Asphalt gerast.



▲ **SONY-LOUNGE:** In stylischer Umgebung konnten viele neue PSP-Spiele gezoek werden.



▲ **FETT:** Im imposanten Rundum-Kino von Electronic Arts kamen die vielen Trailer anstehender Titel besonders wuchtig.



▲ **UNSER STAND:** Wir waren natürlich auch auf der GC präsent. Es gab zahlreiche Gratishefte abzustauben!

BEST OF GC

Eine handverlesene Jury, zu der wie in den letzten Jahren auch unser Chefredakteur Thomas Szediak gehörte, kürte die besten Spiele der Messe.

PC Spore



PS2

Buzz Junior: Jungle Party

PlayStation 3

Lost Planet: Extreme Condition

PSP

Pro Evolution Soccer 6

DS

The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass

DAS ERÖFFNUNGSKONZERT

Am 23. August, am Abend vor dem eigentlichen Messebeginn, fand im Leipziger Gewandhaus das traditionelle Eröffnungskonzert der GC statt. Zu hören waren Melodien aus klassischen Serien wie "Final Fantasy" und "Castlevania", aber auch moderne Titel aus "Black" und "Gothic 3". Genau wie in den letzten Jahren war das ein tolles Erlebnis für jeden Spielefan!



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



PC-NEWS

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Die Flucht aus City 17 geht in diesem Jahr nun doch nicht mehr weiter. Wie Entwickler Valve unlängst bekannt gab, verschiebt sich der Veröffentlichungstermin der "Half-Life 2"-Fortsetzung auf das erste Quartal 2007. ★★★



▲ **DAUERT NOCH:** Die nächste Episode der Half-Life-Saga.

NEED FOR SPEED: CARBON

Neben der Standardversion bringt EA zum Start des Nobelhobels (November) auch eine Sammlerbox auf den U.S.-Markt. Neben exklusiven Autos und Strecken enthält die Sonderedition eine Making-of-DVD. Über eine Europa-Veröffentlichung ist noch nichts bekannt. ★★★

Terminverschiebung für Europa

PS3 ERSCHEINT ERST IM MÄRZ 2007

■ Völlig überraschend hat Sony den Europastart der PlayStation3 verschoben. Ursprünglich sollte die neue Sony-Konsole am 17. November 2006 erscheinen, doch nun ist der Launch für März 2007 angekündigt. An den Terminen für Japan (11. November '06) und Nordamerika (17. November '06) ändert sich nichts.

Sony gibt Produktionsprobleme als Grund für die Verschiebung an. Bei der für das Blu-ray-Laufwerk benötigten blauen Laserdiode sei es zu Verzögerungen in der Massenfertigung gekommen, sodass nun nicht genügend Geräte für einen weltweit gleichzeitigen Launch in drei Territorien produziert werden könnten.

"Wir bedauern diesen Schritt sehr", so Stefan Dettmering, PR Manager Sony Computer Entertainment Deutschland gegenüber Games Aktuell. "Aber immerhin wird es zum Europastart im März 2007 dann deutlich mehr PS3-Starttitel geben als noch diesen November." So kann man die Sache auch sehen...

PlayStation3

Erscheint: März 2007

Hersteller: Sony

Preis: ca. 600 Euro



PlayStation-Piloten

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

PS2

■ Auf PC und Xbox konnte Ubisofts Fliegersim nicht voll überzeugen. Die aufgebohrte PS3-Umsetzung der Weltkriegsschlacht soll alles besser machen. Neue Missionen, ein Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Online-Piloten und eine überarbeitete Steuerung sollen's richten. Wollen wir's hoffen!

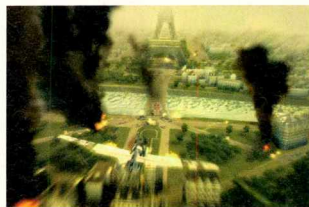


Blazing Angels: Squadrons of WWII

Erscheint: November 2006

Hersteller: Ubisoft

Preis: ca. 60 Euro



▲ **NOCH MAL MIT GEFÜHL:** Die Bewegungssensorik des PS3-Pads wird unterstützt.

PS-NEWS

FIGHT NIGHT ROUND 3

Künftige PS3-Besitzer kommen Ende des Jahres in den Genuss der gelungenen Box-Simulation "Fight Night Round 3" – natürlich mit exklusiven Modi. Auf fast allen anderen Systemen hauen sich die EA-Sportler längst schon die Polygon-Visagen grün und blau. ★★★

GUITAR HERO II

Vorbildlich: War die PAL-Version des Vorgängers mit großer Verspätung erschienen, springt der Nachfolger der genialen Klampferi zeitnah über den großen Teich. Genau wie in den USA wird "Guitar Hero II" auch bei uns im November ausgeliefert – Rock on! ★★★



▲ **COOL:** In der Fortsetzung kann man Songteile gezielt üben.

AUSGERÄTSELT

"Junior Jungle Party" und "Sport-Quiz" werden die beiden letzten "Buzz"-Episoden für PS2. Danach wechselt die virtuelle Raterei auf die PlayStation3. Hier soll's dann erstmals die Möglichkeit geben, komplette Fragenpakete aus dem Internet herunterzuladen. ★★★



▲ **NEXT-GENERATION-WÜRDIG:** Die ersten Screens vom neuen Battlefield sind viel versprechend.

Zerstörung XXL

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PS3

Xbox360

■ Exklusiv auf Xbox360 und PlayStation3 geht EA's "Battlefield"-Saga weiter. Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen diesmal nicht Multiplayer-Matches, sondern eine Solo-Kampagne im Vordergrund. Sie übernehmen das Kommando über eine Gruppe im Kriegsgebiet zurückgelassener Soldaten. Die Männer wollen sich an ihren Dienstherren rächen. Ergo kommt's zum Guerilla-Krieg inklusive zerstörbarer Umgebung.



Battlefield: Bad Company

Erscheint: 2007

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. 70 Euro

Schlachtfeld-Strategien

BATTALION WARS 2

► Auf GBA und DS markiert die "Advance Wars"-Saga die Krönung des Strategie-Genres. Die GameCube-Variante "Battalion Wars" sorgte hingegen für mäßige Begeisterung. Das soll sich nun ändern: Auf der GC konnten wir uns davon überzeugen, dass die Wii-Fortsetzung nicht nur viel besser aussehen wird, sondern sich mit dem Bewegungscontroller auch deutlich griffiger spielt. Laufen, ballern, umschauen, Truppen dirigieren – nach einer kurzen Einspielzeit alles kein Problem.



Battalion Wars 2 Hersteller: Nintendo
Erscheint: 2007 Preis: ca. 60 Euro



▲ **FRONTSCHWEIN:** Als Truppenführer sind Sie zu Fuß als auch mit Kampfgerät unterwegs.

In einem fernen Land

ERAGON

PC PS2 Xbox 360 Gamecube

► Vom Bauernjungen zum Drachennitter – die Karriere des Nachwuchshelden Eragon begeisterte bereits in Romanform unzählige Leser. Ende des Jahres läuft der Film zum Bestseller von Christopher Paolini an – mit Jeremy Irons und John Malkovich in den Hauptrollen. Die obligatorische Versoftung besorgt U.S.-Entwickler Stormfront Studios, der bereits mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" ein Händchen für amtliche Fantasy-Action bewiesen hat. Wie die Tolkien-Adaption präsentiert sich auch "Eragon" als mittelalterliches Schlachtfest – mit einem großen Unterschied: Hier schnetzeln Sie sich nicht nur mit Schwert und Streitaxt durch faulige Monsterhorden. Auch auf dem Rücken eines gewaltigen Drachen bringen Sie Tod und Zerstörung unters Feindvolk.



Eragon Hersteller: Vivendi Universal
Erscheint: Dezember 2006 Preis: ca. 60 Euro



▲ **GETEILTES LEID:** Die Macher versprechen einen kooperativen Zweispieler-Modus für gesellige Abende.

Shooter aus der Hölle

INFERNAL

PC PS2 Xbox 360 Gamecube

► Unsant aus der Agentenvereinigung Ether Light entlassen, kämpft unser (Anti-)Held Ryan Lennox nun für die Höllenfraktion. Folglich greifen Sie nicht nur auf Pistolen und Gewehre zurück, sondern nutzen auch zahlreiche übernatürliche Kräfte. Auf Knopfdruck feuern Sie beispielsweise Energieblitze, mit Lennox' sechstem Sinn spüren Sie Gegner durch Wände hindurch auf und mit einem Teleportationszauber überwinden Sie verschlossene Türen.



Infernal Hersteller: Playlogic
Erscheint: September 2006 Preis: ca. 40 Euro



▲ **HIGH-TECH:** Infernal unterstützt als eines der ersten Spiele die neuen PhysX-Karten. Demzufolge gibt's ein paar nette Physikspielereien zu sehen.

Ein ACTION-ROLLENSPIEL
VON CHRIS TAYLOR

DUNGEON SIEGE BROKEN WORLD



RETTE
EINE
STERBENDE
WELT...

Im Add-On zu
Dungeon Siege II

WWW.2KGAMES.DE/
BROKENWORLD



© 2002-2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, the GPG logo, Dungeon Siege, and Broken World are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by Gas Powered Games. Published by 2K Games. © 2006 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, The way it's meant to be played, and The way it's meant to be played logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

NINTENDO-NEWS

HARVEST MOON

Da schlagen (vor allem) die Herzen der Spielerinnen höher: Bei Marvelous Interactive befindet sich eine neue Episode der "Harvest Moon"-Reihe für Wii in der Mache. In der charmannten Bauern-Saga übernehmen Sie seit Super-Nintendo-Zeiten die Pflichten eines aufstrebenden Landwirts. +++



RESIDENT EVIL

Wie eine U.S.-Internetseite erfahren haben will, spielt Jill Valentine in der Wii-Episode der Zombiesaga die Hauptrolle. Die S.T.A.R.S.-Agentin lockte bereits im Original und in "Nemesis" ans Pad. Capcom hat das Gerücht bislang aber noch nicht kommentiert. +++



▲ **UNGEKLÄRT:** Ist Ballerschnuckel Jill Valentine wieder dabei?

Melodien für Millionen

SINGSTAR: LEGENDS

PSP

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Nach der Deutschrock-Offensive geht Sonys dezibelstarker Dauerbrenner wieder etwas vielseitiger in die nächste Runde. Ob Soul, Pop, Hardrock oder Funk – bei 30 Hits aus fünf Jahrzehnten ist bestimmt für jeden Geschmack was dabei.

Auf eine Generalüberholung des mittlerweile doch etwas ausgelutschten Konzepts müssen wir aber noch warten. Vielleicht klappt's ja mit dem PS3-Debüt des Karaoke-Kassen-schlagers? Stimmigewaltige Party-Barden kommen an "Singstar Legends" natürlich trotzdem nicht vorbei.



KÜNSTLER	SONG
Aretha Franklin	Respect
Barry White	You're The First, The Last, My Everything
Black Sabbath	Paranoid
David Bowie	Life On Mars?
Depeche Mode	Enjoy The Silence
Die Toten Hosen	1.000 Gute Gründe
Dusty Springfield	Son Of A Preacher Man
Ella Fitzgerald & Louis Armstrong	Let's Call The Whole Thing Off
Elton John	Rocket Man
Elvis Presley	Blue Suede Shoes
Jackie Wilson	Reet Petite
Jackson 5	Want You Back
John Lennon	Imagine
Johnny Cash	Ring Of Fire
Lynyrd Skynyrd	Sweet Home Alabama
Madonna	Papa Don't Preach
Marvin Gaye	I Heard It Through The Grapevine
Monkees	Daydream Believer
Nirvana	Smells Like Teen Spirit
Pet Shop Boys	Always On My Mind
Police	Roxanne
Rhineyous Brothers	Unchained Melody
Rolling Stones	Sympathy For The Devil
Sam Cooke	(What A Wonderful World
Söhne Mannheims	Geh Davon Aus
Take That	Back For Good
Tina Turner	What's Love Got To Do With It
U 2	Vertical
Whitney Houston	The Greatest Love Of All
Xavier Naidoo	Wo Willst Du Hin

Singstar Legends

Hersteller: Sony

Erscheint: November 2006

Preis: ca. 60 Euro (mit Mikros)



PlayStation 2



▲ **SCHICKES COVER, COOLE SONGLISTE:** Sonys neueste Singstar-Episode wird ein Knaller.

TOP SECRET!

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

ALLER GUTEN DINGE SIND VIER

Neben den beiden unterschiedlichen PS3-Varianten und der Handy-Episode von "Final Fantasy XIII" arbeitet Square noch an einem vierten Ableger des kommenden Rollenspiel-Hits. Und der kommt für ... den Nintendo DS! Weitere Details konnten unsere Informanten leider noch nicht in Erfahrung bringen.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Square ist bekannt dafür, seine Marken gnadenlos zu melken – eine weitere "Final Fantasy XIII"-Variante ist also durchaus denkbar. Zumal das erst kürzlich in Japan erschienene "Final Fantasy III" für den DS grandiose Verkaufszahlen erzielt hat.

HANDHELD-REFORM

Sony bastelt an einem Nachfolgemodell der PlayStation Portable. Das Hardware-Update wird schlanker und leichter sein als die bisherige PSP und einen internen Speicher von 8 GB mitbringen. Außerdem soll der Taschenspieler ein neues UMD-Laufwerk haben – die billige Plastikklappe hat dann ausgedient.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Gerüchte über eine neue PSP-Variante kursieren schon seit Monaten im Internet. Ob Hersteller Sony momentan allerdings Zeit und Ressourcen hat, neben dem sowieso schon holprigen PS3-Start noch ein weiteres Gerät zu produzieren?

BEGEHRTER HORROR

Eine schlimme Meldung für alle Xbox360-Anhänger: Sony hat sich die Exklusivrechte an "Dead Rising 2" gesichert. Die Fortsetzung des Zombiespektakels erscheint demnach ausschließlich für die PlayStation3. Und auch im Falle des mit Spannung erwarteten "Resident Evil 5" bahnt sich ein solcher Deal an!

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Angeichts der extrem hohen Entwicklungskosten von Next-Gen-Spielen halten wir es für unwahrscheinlich, dass sich Capcom auf eine solche Vereinbarung einlassen würde. Und wenn, wird es sich nur um eine zeitlich begrenzte Exklusivität handeln.

DUELL DES MONATS

**BROTHERS IN ARMS:
HELL'S HIGHWAY**

gegen

**AC/DC:
HIGHWAY TO HELL**

Ein Spiel über die tapferste Division der U.S.-Armee steht gegen eine Platte von der berühmtesten Musikkapelle Australiens: Splittergranaten oder Spandex? Raketen oder Rock? Wer wird die Games-Aktuell-Schlacht für sich entscheiden?

Der kreative Kopf

Colonel John Antal, ehemaliger Panzerkommandant aus Texas

Angus Young, ehemaliger Schriftsetzer einer Pornodruckerei aus Schottland
Vorteil: AC/DC

Die Anhänger

Eine Hand voll Spielejournalisten mit Lederhosen und Polohemden

Millionen von Rockfans mit langen Haaren und Jeanskutton
Vorteil: AC/DC

Die härteste Waffe

Eine Panzerfaust, die Häuser zum Einstürzen bringen kann

Eine E-Gitarre, die Gehöre zum Stürzen bringen kann
Vorteil: AC/DC

Der Jugendfaktor

Gering, die USK wird das Spiel wohl erst ab 18 Jahren freigeben
Vorteil: Brothers in Arms

Gering, Sänger Brian Johnson ist inzwischen 56 Jahre alt

DER SIEGER: AC/DC

Da kann auch der härteste Soldatentrupp nichts machen: Gegen die Altherrenrockers von AC/DC ist einfach kein Kraut gewachsen. Wie heißt es in dem Lied "TNT" so schön: "Lock up your daughter, lock up your wife. Lock up your backdoor and run for your life!"

Märchen aus deutschen Landen

AZENTA'S WORLD

Handbook

Der Hamburger Entwickler Emerging Entertainment werkt an einem zauberhaften Action-Adventure, das nicht nur jungen Xbox360-Fans gefallen könnte. In "Azenta's World" verspricht es die junge Titelheldin von einem Moment auf den nächsten in die Fantasy-Welt ihrer Lieblingsbücher! Doch mit der Ankunft Azentas sind dort die paradiesischen Tage gezählt: Ein aufmüpfiger Küchenjunge schnappt sich ihr Handy samt MP3-Spieler sowie den Zauberstab des magischen Herrschers und

macht sich daran, das Märchenland in ein Technokraten-Idyll zu verwandeln!

Gemeinsam mit einem tumblen Troll und einer lebenden Ritterrüstung zieht Azenta los, dem frechen Bengel Einhalt zu gebieten. Spielerisch erwartet uns ein Mix aus Jump'n'Run und kniffliger Knobelei, bei dem es die individuellen Talente des ungleichen Heldentrios clever einzusetzen gilt. Hoffen wir, dass die netten Hamburger schnell einen Publisher für ihr ambitioniertes Projekt finden!

★★★★★
befriedigend

Azenta's World

Hersteller: unbekannt

Erscheint: 2007

Preis: ca. 60 Euro



▲ ABENTEUERLUSTIGES TRIO: Gemeinsam mit Troll und Rüstung bereist Azenta fantastische Welten in traumhafter Xbox360-Optik.

psx chips.de

Bestellhotline 0,12 € / Min
01805 PSXChips (77924477)

Der Online-Shop
für Games, Konsolen
und Zubehör!

GENIALER
GRÖßER
GÜNSTIGER

ab 173,- €
PSP in schwarz
auch in ceramic weiß
erhältlich

339,90 €

XBOX360 Premium Pack
inkl. 20 Gb Festplatte

121,95 €

PStwo Slim Line

Einfache, unkomplizierte
Finanzierung möglich!

PC 24,95 €

Die Sims 2 Haustiere
auch für DS und PS2
erhältlich



37,95 €

PC Anno 1701
voraussichtlich
ab 25. Oktober



49,95 €

PS2 Need for Speed Carbon
voraussichtlich
ab 31. Oktober



www.PSXChips.de

PSXChips GAMESOLUTION® GmbH & Co. KG
Bauhofring 21 · 71732 Tamm · Deutschland

XBOX-NEWS

BURNOUT 5

Was wir schon länger vermutet haben, wurde nun von offizieller Seite bestätigt: Entwickler Criterion bastelt derzeit am fünften Teil der mörderischen Crashorgie. "Burnout 5" ist aktuell für PS3 und Xbox360 angekündigt und soll über ein offenes Straßennetz à la "Need for Speed: Underground" verfügen – juhu! **+++**

ALIVE

Geheimes aus Ubisofts Softwarelabor: Das Action-Adventure "Alive" handelt von einer Gruppe Menschen, die nach einer verheerenden Erdbeben-Katastrophe ums Überleben kämpfen. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. **++**

ASSASSIN'S CREED

Unverhofft kommt oft: Seit der E3 galt Ubisofts Mittelalter-Krimi als einer der hoffnungsvollsten exklusiven Kandidaten für PS3 – bis jetzt! Wie der Publisher kürzlich verlauten ließ, wird der optisch herausragende Schleich-Thriller Anfang 2007 auch für die Xbox360 erscheinen. **+++**



▲ FASSADENKLETTERER: Ubisofts Stealth-Abenteuer sieht toll aus.

Online-Paket

XBOX LIVE ARCADE UNPLUGGED VOLUME 1

Die piffigen Minispiele aus Microsofts Xbox Live-Arcade-Programm erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Ein Umstand, dem die Amis mit einer ersten Sammlung der populärsten Games Rechnung tragen. "Xbox Live Arcade Unplugged Volume 1" beinhaltet sechs der süchtig machenden Pausenfüller als Vollversionen. Mit dabei sind das aufregende Ballervergnügen "Geometry Wars Retro Evolved", die Weltraumsim "Outpost: Koloni X", der Geschicklichkeitsspaß "Wik: Fable of Souls" und die Knochelei "Bejeweled 2 Deluxe", "Hardwood Backgammon" und die virtuelle Pokerrunde "Texas Hold'em" machen das unteilsame Sextett komplett.

Darüber hinaus gibt's Demoversionen von "Uno", "Marble Blast Ultra" und "Feeding Frenzy" zum Herunterladen. Sie sind mit Ihrer Xbox360 noch gar nicht online? Kein Problem, denn Microsoft spendiert allen Käufern der Compilation die einmonatige Gold-Mitgliedschaft bei Xbox Live. Seit Mitte September ist das Paket zum Preis von 39,99 Euro (UVP) im Handel.



Xbox Live Arcade Unplugged Volume 1

Hersteller: Microsoft

Erscheint: erhältlich Preis: ca. 40 Euro



▲ FÜR DEN KLEINEN SPIELEHUNGER ZWISCHENDURCH: Die Pokersimulation Texas Hold'em und die Ballerei Geometry Wars.

Oldies but Goldies

SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

PS2



▲ TOP & FLOP: Phantasy Star IV (links) ist das Highlight der RPG-Saga. Altered Beast hingegen war schon früher doof.

Sorgte Sega mit der vermurksten "Classic Collection" für lange Gesichter bei der Retro-Fraktion, stehen jetzt alle Zeichen auf Grün. Der Grund: In der brandneuen "Mega Drive Collection" finden sich keine verschlimmbesserten Polygon-Neuaufgaben altbewährter Hits, sondern die pixelgenau umgesetzten Original-Versionen.

28 Module aus der goldenen 16-Bit-Ära schafften den Sprung auf die PS2-DVD. Rollenspieler frohlocken angesichts der drei auf dem Mega Drive erschienenen "Phantasy Star"-Teile, Prügelfans freuen sich auf die "Golden Axe"-Trilogie. Des Weiteren versprechen "Sonic", das Öko-Abenteuer "Ecco The Dolphin" und Hüpfsternen "Ristar" perfekte Old-School-Unterhaltung. Als Dreingaben locken Entwicklerinterviews und ein paar seltene Arcade-Klassiker – super!



Sega Mega Drive Collection

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Sega

Preis: ca. 40 Euro

Hippie-Invasion

DESTROY ALL HUMANS! 2

PS2

Xbox

Der zweite Erden-Aufenthalt von Grummel-Alien Crypto scheint den Erstling in allen Belangen zu übertrumpfen. Diesen Eindruck vermittelte zumindest die erste Vorabversion, die kürzlich in den Redaktionsräumen eingetrudelt ist. Sechs komplexe Schauplätze erwarten Sie im Sequel. Unter anderem England, Japan und die USA. Diesmal agiert der großäugige Außerirdische in den 60er-Jahren und krieg es nicht nur mit KGB-Agenten, Soldaten und Killer-Ninja zu tun. Auch die Flower-Power-Generation macht Crypto zu schaffen. Einige Blumenkinder brauen nämlich eine ominöse Wunderdroge zusammen, um damit die Menschheit zu unterjochen. Nur mit viel Talent zur Tarnung und fetten Ballermännern (insgesamt acht an der Zahl) kann er die Weltverschwörung aufhalten.

Destroy All Humans! 2

Erscheint: Oktober 2006

Hersteller: THQ

Preis: ca. 60 Euro



▲ VOLLTREFFER: Ein wuchtiger Meteoritenschlag zählt zu Cryptos brandneuen Waffensystemen.



Gangsterkost aus Fernost

YAKUZA 2

► Kaum ist hier zu Lande der Erstling erschienen, kündigt Sega schon die Fortsetzung an. Erneut stecken Sie dabei im schnieigen Anzug von Yakuza-Mitglied Kazuma Kiryu. Neben Tokio bereisen Sie im Zuge Ihrer Gangsterkarriere nun auch die japanischen Metropolen Osaka und Kyoto. Zudem wird das ungenaue Kampfsystem einer Generalüberholung unterzogen und gegenüber dem Original auf doppelt so viele Heat-Manöver aufgestockt.



Yakuza 2
Hersteller: Sega
Erscheint: 2007
Preis: ca. 60 Euro



▲ **NERVIG:** Im ersten Yakuza gingen Schläge oft vorbei – ein Manko, das ausgemerzt wird.

Kicken wie die Klemper

MARIO STRIKERS CHARGED

► Mit Rasenschatz hat der Nachfolger des GameCube-Hits "Mario Smash Football" wenig gemein. In "Mario Strikers Charged" für Nintendo Wii besteht eine Mannschaft aus einem Kapitän nebst drei Mitspielern. Während erstgenannter mit Spezialkicks primär fürs Tore machen verantwortlich ist, kümmern sich die Teamkollegen um die Verteidigung. Spannend wird es bei wuchtigen Torschüssen: Nur wer mittels Wii-Fernbedienung anfliegende Bälle gezielt abblockt, verhindert den Rückstand. Beim Probe-spiel auf der GC hinterließ "Mario Strikers Charged" einen guten Eindruck.



Mario Strikers Charged
Hersteller: Nintendo
Erscheint: 2007
Preis: ca. 60 Euro



▲ **BUNTE TRUPPE:** Neben Mario höchstpersönlich versuchen sich unter anderem Donkey Kong und Bowser als Wii-Kicker.

Babes, Bälle & Bikinis

DEAD OR ALIVE XTREME 2

► Tecmos Eiland-Urlaub zählte nicht unbedingt zu den anspruchsvollsten Spielkonzepten der ersten Xbox-Generation. Dafür befriedigte der Mix aus Geschicklichkeitstests und Simplex-Volleyball mit knackigen Bademädchen voyeuristische Bedürfnisse umso besser. Der 360-Nachfolger bietet demnachst von allem mehr. Ergo gibt's im Inselparadies von Jetski-Fahrten über Wasserrutschpartien bis hin zu Luftkissenhüpfereien zwischen den Matches deutlich mehr Abwechslung. Zudem soll die Steuerung der Volleyball-Spiele anspruchsvoller sein. Und falls es jemanden interessiert: Dank neuer Grafik-Engine sehen die graziösen "Dead of Alive"-Mädels schärfer aus als je zuvor.



Dead or Alive Xtreme 2
Hersteller: Tecmo
Erscheint: November 2006
Preis: ca. 70 Euro



▲ **BITTE NICHT SPRITZEN:** Die süßen Dead-or-Alive-Mädels vertreiben sich mit neckischen Spielen die Zeit auf der Insel.



Urteil der Tester: Bester!



TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

Komplettpreis jetzt nur noch

€ 299,-

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

video Ausgabe 6/2006
TESTSIEGER

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

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

* Im Test: 5 Systeme aller namhaften Hersteller

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

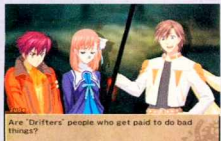
Teufel
Die Kompetenz für Heimkino

www.teufel.de

PS-NEWS

WILD ARMS 4

Nachschub für Rollenspiel-Fans: Publisher 505 Street bringt das bislang nur in Japan und den USA erschienene Nippon-Abenteuer "Wild Arms 4" Anfang Oktober auch nach Europa. PS2-RPG'er freuen sich also auf anspruchsvolle Kämpfe, charmante Knuddelhelden und eine spannende Story. ++



▲ ROLLENSPIEL MIT WILD-WEST-EINSCHLAG: Wild Arms 4.

RIDGE RACER 7

Zahlenspiele: Sage und schreibe 44 Strecken und 160 Rennen warten in Namcos nächstem "Ridge Racer"-Teil auf PS3-Piloten. Wer sich gerne mit menschlichen Konkurrenten misst, darf online gegen bis zu 13 Kontrahenten antreten. Ein Termin steht noch nicht fest. ++

Klingenkrieger

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Vormals als "Genji 2" angekündigt, hört der Nachfolger zu Sonys gelungenem Samurai-Spektakel ab sofort auf den Namen "Genji: Days of the Blade". Am Grundprinzip des "Onimusha"-Verwandten ändert sich nicht allzu viel. Zu den bereits aus dem Vorgänger bekannten Helden Yoshitsune und Benkel gesellen sich mit Amazone Shizuka und Doppelklingenschwinger Buson zwei brandneue Figuren. In den unzähligen Schlachten gegen flinke Fußsoldaten und riesenhafte Dämonenkrieger dürfen Sie jederzeit zwischen den vier Recken wechseln, um deren individuelle Stärken optimal zu nutzen. Mit seinem überdimensionierten Holzprügel haut etwa Benkel zwar recht träge, aber dafür umso fester zu. Die agile Shizuka wiederum tänzelt leichtfüßig durch die Reihen der Feinde, hat aber nicht ganz so viel Kraft in den dünnen Ärmchen. Klasse: Das PS3-Geschnetzel soll etwa zweimal so umfangreich ausfallen wie das Original.



Genji: Days of the Blade
Erscheint: November 2006

Hersteller: Sony
Preis: ca. 60 Euro



▲ SCHARFE SCHWERTER, MIESE MONSTER: In Genji steht Fließbandgehacke auf dem Spielplan.

Mitmachkarte
auf Seite 29
ausfüllen und
GEWINNEN!



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Atari verlosen wir in dieser Ausgabe drei starke Pakete zum aktuellen Rennspielhit Test Drive Unlimited!



3x

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

Autobahn-Rabauken

ALARM FÜR COBRA 11: NITRO

PS



▲ POLIZISTENTRAUM: Solch einen Dienstwagen wünscht sich sicher so mancher Gesetzeshüter.

Neuer Entwickler, neues Glück? Bislang waren die Umsetzungen von RTLs Krawallserie so unterhaltsam wie ein Stau zu Ferienbeginn. Mit der neuesten Adaption könnte sich das ändern. Für "Alarm für Cobra 11: Nitro" zeichnet nicht mehr der Spielspaß-Hasser Davilex, sondern die "World Racing"-Macher Syntec verantwortlich. Erstmals gibt's neben der Hauptstory mit 25 Missionen an drei Schauplätzen auch einen Renn-Modus mit 35 Strecken. Und wenn der wilde Ritt in der Leitplanke endet, ist das nicht schlimm. Schließlich sollen spektakuläre Crashes im Fernsehvorbild den Reiz der heißen Tempo-Orgie ausmachen.



Alarm für Cobra 11: Nitro

Hersteller: RTL Enterprises

Erscheint: Nov. 2006

Preis: ca. 30 Euro

NUMMERNEVUE

DER TROPEN-SHOOTER "JUST CAUSE" IN ZAHLEN:

- 1024 Quadratkilometer ist die Spielwelt des Action-Knallers groß.
- 290 Story- und Nebenmissionen kann der Spieler in Angriff nehmen.
- 123 doofe Witze müssen Sie sich in den Zwischensequenzen anhören.
- 89 unterschiedliche Fahrzeuge warten auf einen fähigen Sofapiloten.
- 25 Minuten dauert ein virtueller Tag in der Spielwelt namens San Esperito.
- 1,5 Millionen (!) Polygon-Bäume stehen auf den Digi-Inseln herum.

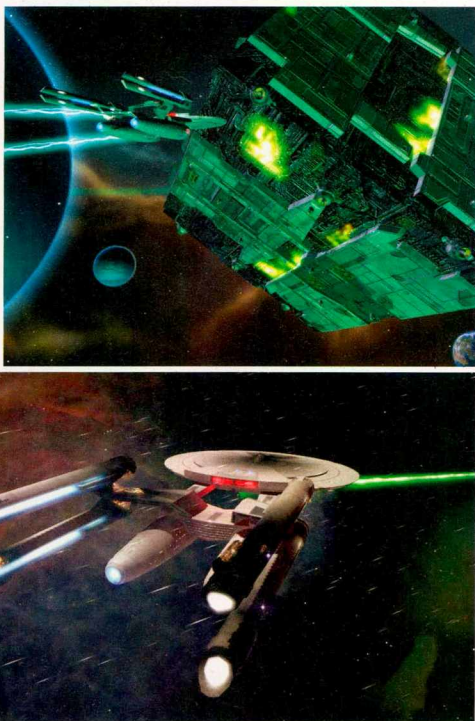


PLAY-Redakteur Sascha Adermann stellt den "PES"-Erfinder Seabass im GC-Interview vor Rätsel.

STAR TREK: LEGACY

► Trekkies im Glück: Für seine ambitionierte Umsetzung des unwürstlichen Weltraumpops' hat Entwickler Bethesda die perfekte Crew angeworben. Viele Schauspieler aus der Serie leihen den Figuren ihre Stimmen. Von 'Raumschiff Enterprise'-Urgestein William Shatner über Patrick Stewart ('Die nächste Generation') und Avery Brooks ('Deep Space Nine') bis hin zu Kate Mulgrew ('Voyager') und Scott Bakula ('Enterprise') haben sämtliche Kapitäne ihre Mitarbeit zugesagt. Das ist auch sinnvoll, schließlich umfasst 'Star Trek: Legacy' ja auch alle Spin-offs des Serienuniversums.

Preis: ca. 70 Euro



▲ **SCIENCE-FICTION-FEST:** Legacy vereint alle Handlungsstränge des Star-Trek-Universums in einem einzigen Spiel.

 Name 1  Name 2 43196  Name 1  Name 2 43191	 Name 1  Name 2 43247  Name 1  Name 2 43274	 Name 1  Name 2 43247 Name 1 Name 2 43274
 Name 1  Name 2 43191  Name 1  Name 2 43191	 Name 1  Name 2 43191  Name 1  Name 2 43191	 Name 1  Name 2 43191 Name 1 Name 2 43191

Sende eine SMS mit: **VGM + Bestellnummer und einem Namen an die **97666*****

► SZENE-NEWS

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



KOMMENTAR

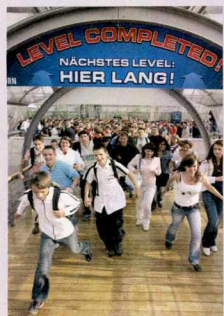
Thorsten Kührer

Leitender Redakteur
Games Aktuell

Kalkulierter Skandal

Eigentlich ist die Indizierung von Frogsters "El Matador" keine weltbewegende Sache – schließlich nimmt die BPjM des Öfteren brutale Titel vom Markt. Schaut man sich den Vorgang aber genauer an, kommen unappetitische Details ans Licht: So hatte der Publisher die (mit Verlaub) dämliche Idee, sein Geballere trotz verweigerter USK-Alterseinstufung in den Handel zu stellen. Und das noch dazu in einer "Games Convention 2006 Edition".

Mit diesem Untertitel hat man der Industrie einen Bärendienst erwiesen: Deutschlands gigantische Spielemesse steht sowieso alljährlich im Fadenkreuz der Jugendschützer und Moralisten. Dieses empfindliche Spannungsfeld mit einem rüden Software-Blutbad aufzuheizen, ist schlichtweg unverantwortlich. Und dass die offizielle Pressemitteilung zum Spiel auch noch mit markigen Sprüchen wie "Es ist hart – zu hart!" jongliert, kann man nur als zynisch bezeichnen. Hier wurde schamlos versucht, ein nicht gerade spannendes Spiel über die "Verboten ist verlockend"-Schiene ins Rampenlicht zu schieben. Solange solche Skandale provoziert werden, muss sich niemand wundern, wenn Außenstehende die Spielebranche als Sündenpfuhl wahrnehmen. Also, liebe Publisher, denkt mal über eure moralischen Grundsätze nach – der Ruf unseres Hobbys steht auf dem Spiel!



▲ **JUGENDFREI:** Die Games Convention braucht kein Gewalt-Image.

PRETTY IN PINK

Am 1. November kommt Farbe ins Spiel. Sony veröffentlicht eine PlayStation2 in schickem Pink! Der gelackte glänzende Barbie-Traum wird mit zwei passenden Controllern sowie einer Memory Card ausgeliefert – und das zum Preis von 159 Euro. Die PSP bekommt schon vier Tage früher ein rosiges Outfit und bringt zudem eine UMD mit Videos von der Popsängerin P!nk mit.

Auch modebewusste Nintendo-Fans müssen nicht auf eine Konsole in der neuen Trendfarbe verzichten: Am 27. Oktober (also gleichzeitig mit dem Sony-Konkurrenten!) erscheint auch der DS Lite in Pink. Das bunte Stück Hardware kostet 149 Euro.

GAMES AKTUELL MEINT:

Unter ästhetischen Gesichtspunkten mögen die rosaroten Daddelkisten Geschmackssache sein, die Absicht dahinter ist aber klar: Beide Hardware-Hersteller buhlen um die Zielgruppe der Mädchen. Nicht dumm, schließlich achten die Girlies von heute stark auf das Äußere ihrer neuen Technikspielzeuge – Stichwort: Handy! ■



◀ **SIND SIE NICHT SÜSS?**
PSP, PlayStation2 und Nintendo DS in Pink.

SCENE-TICKER

Ausverkauf: 10tacle hat die Rechte an den Titeln "War Front", "Jack Keane" und "Panzer Tactics" erworben. Der bisherige Publisher dieser Spiele, CDV, steckt offenbar in finanziellen Schwierigkeiten und hat auf einen Schlag alle seine Highlights abgegeben. ♦ ♦ ♦ **Einheimischer Neuzugang:** Electronic



► **INDIZIERT:** Die Games Convention 2006 Edition von El Matador.

STRÄFLICHER STIERKAMPF

"El Matador", der Antidrogen-Shooter aus dem Hause Frogster wurde am 26. August von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert. Somit darf der Titel nicht mehr öffentlich beworben und verkauft werden. Allerdings bezieht sich das Verbot ausschließlich auf die spezielle "Games Convention 2006 Edition", die Frogster parallel zur Spielemesse in einer limitierten Auflage verkauft hat. Eine geschnittene, nicht indizierte Fassung soll im September den Weg in die deutschen Läden finden. Den Test lesen Sie in der nächsten Games Aktuell.

GAMES AKTUELL MEINT:

Was die Redaktion zu diesem Thema zu sagen hat, lesen Sie im Kommentar am linken Seitenrand. ■

EXKLUSIVER KICK

Microsoft kämpft auf dem Fußballplatz um den Konsolenthron: Die Next-Gen-Konsolen-Versionen von "FIFA 07" und "Pro Evolution Soccer 6" erscheinen in diesem Jahr nicht für PlayStation3, sondern nur für die Xbox360. Erst im Frühjahr 2007 dürfen auch PS3-Fußballer mit "PES 6" losbolzen, "FIFA 08" für die PS3 lässt sogar noch ein halbes Jahr länger auf sich warten!



GAMES AKTUELL MEINT:

Ein kluger Schachzug vom Windows-Konzern. Alle ungeduldligen Sofakicker werden es sich zweimal überlegen, ob sie eine PS3 ohne ordentliche Fußball-Sim kaufen wollen. Der Hardware-Krieg wird von solchen zeitlich begrenzten Abkommen aber nicht entschieden. ■



▲ **VORERST NICHT FÜR DIE PS3:** Konamis Pro Evolution Soccer 6.

Arts hat das deutsche Entwicklungstudio Phenomic aufgekauft. Die "Spellforce"-Macher firmieren ab sofort unter dem Namen "EA Phenomic" und sollen Strategiespiele für PC und Next-Gen-Konsolen produzieren. ♦ ♦ ♦ **Nachwuchsförderung:** Auf der Website msdn.microsoft.com/direct/xna bietet Micro-

soft das "XNA Game Studio Express" zum Download an. Mit dem kostenlosen Tool können Hobby-Entwickler eigene Spiele für die Xbox360 basteln. ♦ ♦ ♦ **Zusammenarbeit:** Publisher Sega hat die Planet Moon Studios ("Armed & Dangerous") mit der Entwicklung von PSP-Spielen beauftragt.

JETZT IST DIE SAISON 07

Die Vergangenheit liegt
hinter mir, die Zukunft
beginnt jetzt.
Jetzt, jetzt bin ich dran.
Mein Spiel. Meine Saison.
Dies wird meine
größte Herausforderung.
Und mein größter Triumph.

FIFA 07



FIFA 07 auch auf dem Handy erhältlich!
Sende eine SMS mit FUSSBALL an die 84800.*
Erhältlich für O₂, T-Mobile, Vodafone, E-Plus, Debitel

powered by O₂



PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE



Die Saison beginnt am 29. September
FIFA07.ea.com
easports.de



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1977 TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs and/or leagues. Made in EU. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of Nintendo. NINTENDO DS is a trademark of Nintendo. The PlayStation 3 and the Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. *Preis 4,99 € für das Handyportal. Je nach Tarif entstehen die üblichen SMS-Kosten für die Bestell-SMS sowie WAP/GPRS-Verbindungsgebühren für das Surfen im Portal und den Download. Abkürzung des kompletten Arabis Mobile Online.

CHARTS

Die aktuellen Verkaufsschlager und unsere Redaktionscharts.



PC-CHARTS



1	WORLD OF WARCRAFT	
NEU	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
2	COUNTER STRIKE: SOURCE	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Electronic Arts
3	GUILD WARS: FACTIONS	
▼	Genre: Online-Rollenspiel	Hersteller: NCsoft Europe
4	ANSTOSS 2007	
NEU	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: Ascaron
5	TITAN QUEST	
▼	Genre: Action-Rollenspiel	Hersteller: THQ
6	DIE SIMS 2	
▼	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts
7	CIVILIZATION 4: WARLORDS	
NEU	Genre: Runden-Strategie	Hersteller: 2K Games
8	DIE SIMS 2: OPEN FÜR BUSINESS	
NEU	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts
9	RISE & FALL	
▼	Genre: Echtzeit-Strategie	Hersteller: Midway
10	BATTLEFIELD 2	
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Electronic Arts

PS2-CHARTS



1	GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Rockstar Games
2	SINGSTAR: ROCKS!	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
3	FORMEL EINS 2006	
NEU	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony
4	FLUCH DER KARIBIK 2	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft
5	SINGSTAR: THE DOME	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
6	SINGSTAR: 80S	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
7	BUZZ: DAS GROSSE QUIZ	
NEU	Genre: Denkspiel	Hersteller: Sony
8	SINGSTAR: PARTY	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony
9	SUPER DRAGON BALL Z	
NEU	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Atari
10	SINGSTAR	
NEU	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony

XBOX-CHARTS



1	NEED FOR SPEED: MOST WANTED	
NEU	Genre: Rennspiel	Hersteller: Electronic Arts
2	DTM RACE DRIVER 3	
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: Codemasters
3	DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY	
NEU	Genre: Adventure	Hersteller: dtp
4	RESERVOIR DOGS	
NEU	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
5	HITMAN: BLOOD MONEY	
●	Genre: Action	Hersteller: Eidos
6	FIFA 06	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: Electronic Arts
7	BLACK	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Electronic Arts
8	FIFA STREET 2	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: Electronic Arts
9	GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	
▼	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft
10	DIE SIMS 2	
NEU	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Electronic Arts

XBOX360-CHARTS



1	PREY	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: 2K Games
2	MOTOGP 06	
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: THQ
3	HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELDERE 2	
▼	Genre: Echtzeit-Strategie	Hersteller: Electronic Arts
4	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: 2K Games
5	PROJECT GOTHAM RACING 3	
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: Microsoft
6	OVER G FIGHTERS	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft
7	HITMAN: BLOOD MONEY	
▲	Genre: Action	Hersteller: Eidos
8	ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS	
NEU	Genre: Tischtennis	Hersteller: Rockstar Games
9	FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Ubisoft
10	GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	
●	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Ubisoft

GAMECUBE-CHARTS



1	MARIO PARTY 7	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
2	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	
NEU	Genre: Skateboard	Hersteller: Activision
3	TRUE CRIME: NEW YORK CITY (DT.)	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Activision
4	CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE	
NEU	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision
5	MARIO SMASH FOOTBALL	
●	Genre: Fußball	Hersteller: Nintendo
6	GUN	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Activision
7	POKÉMON XD	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo
8	AB DURCH DIE HECKE	
NEU	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Activision
9	FIFA STREET 2	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: Electronic Arts
10	ULTIMATE SPIDER-MAN	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Activision

REDAKTIONS-CHARTS



1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
2	JUST CAUSE	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
3	METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
4	DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	
NEU	System: DS	
5	TEST DRIVE UNLIMITED	
▲	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
6	LEGO STAR WARS II	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
7	GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	
▼	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
8	DEAD RISING	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
9	BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES	
NEU	System: PC PS2 Xbox PS3 Game Boy Advance	
10	LOCO ROCO	
NEU	System: PSP	



LASS TEKKEN ENTSCHEIDEN



Wer putzt das Klo? Wer bekommt die letzte Schwimmweste?
Kläre solche Entscheidungen mit Tekken Dark Resurrection
in einem knallharten Fight. Auf deiner PSP mit der wireless
2-Player-Funktion. Denn lieber ordentlich die Fresse polieren
als die Schlüssel.



Jetzt im Handel: PlayStation®Portable und
Tekken Dark Resurrection zum Aktionspreis



www.playstationliga.de

www.tekkenpsp.com

"PS", "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "g" is a registered trademark of Sony Corporation. "TEKKEN" is a registered trademark of Bandai Namco Games Inc.



MOST WANTED

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

i zu Platz 04

PC-Spieler haben die Nase vorne

UNREAL TOURNAMENT 2007

PC PS2 Xbox 360

Wie schon der Titel der neuesten "Unreal"-Episode verrät, kommt der Sci-Fi-Shooter erst im nächsten Jahr. Die Konsolenversionen werden wohl erst im späteren Verlauf des Jahres 2007 ausgeliefert, während die PC-Fassung schon im Frühjahr kommen soll. In der finalen Fassung soll es maximal vier Flugvehikel geben, aber keine seetüchtigen Gefährte. "UT 2007" soll insgesamt 17 Maps umfassen. Der aus dem Trailer bekannte HUD sowie der Effekt, wenn man getroffen wird, werden in der Verkaufsversion enthalten sein. Technisch hinterließ der Ego-Shooter bei der Vorführung der PC-Version auf der Games Convention einen sehr guten Eindruck. Wie üblich legen die Entwickler auch bei der 2007er-Episode mehr Wert auf detaillierte Figuren und Waffen als auf eine fein ausgearbeitete Umgebung.



01 NEED FOR SPEED: CARBON

VORMONAT: PLATZ 10

PC PS2 PS3 Xbox 360

Genre Action-Rennspiel
Hersteller Electronic Arts
Erscheint 1. Quartal 2007
Info in Heft 09/2006



02 ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

VORMONAT: PLATZ 6

GameCube Wii

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



03 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

VORMONAT: PLATZ 4

PC PS2 Xbox 360 GameCube

Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint Oktober 2006
Info in Heft 05/2006



06 FINAL FANTASY 12

VORMONAT: PLATZ 9

PS2

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



07 HALO 3

VORMONAT: PLATZ 7

Xbox 360

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



NEU PRO EVOLUTION SOCCER 6

NEUEINSTIEG

PC PS2 PS3 Xbox 360

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



Nachbesserungen an der Steuerung

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

GameCube Wii

Die Steuerung der Wii-Version wurde vereinfacht. Das bestätigte uns Shigeru Miyamoto. Bis dato musste man bei Schwerthieben zusätzlich die B-Taste drücken. Nun reicht es aus, wenn der Spieler den Wii-Controller beim Zuschlagen schwingt. Mit einem Druck auf die B-Taste löst man nun das Abschießen von Pfeilen aus, was zuvor noch auf der D-Taste lag.

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen



Alpha-Test hat begonnen

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

PC

Obwohl Blizzard für den Alpha-Test strenge Regeln erlassen hatte, die das Durchsichern von Infos verhindern sollten, ist nach dem Einsatz der Testspieler einiges bekannt geworden. So etwa neue Talentbäume und die Beschreibungen neuer Fähigkeiten. Unter anderem auf www.curse-gaming.com kann man diese Enthüllungen nachlesen.

● Die Platzierung dieses Spiels ist gleich geblieben
NEU Dieses Spiel ist neu in unseren Most Wanted



AKTUELLE INFORMATIONEN

Was gibt's Neues von Ihren Favoriten? Zu ausgewählten Most-Wanted-Titeln liefern wir brandneue Infos.



UNREAL TOURNAMENT 2007

VORMONAT: PLATZ 1

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



WOW: THE BURNING CRUSADE

NEUEINSTIEG

Genre Online-Rollenspiel
Hersteller Vivendi
Erscheint 4. Quartal 2006
Info in Heft 05/2006



GRAND THEFT AUTO IV

VORMONAT: PLATZ 2

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



CALL OF DUTY 3

VORMONAT: PLATZ 8

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



MOST WANTED

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



zu Platz 08

▲ SIEGESGEWISS: Jan Koller, der Stürmer-Star des tschechischen Nationalteams hat gut jubeln – er kickt auch weiterhin auf allen Systemen.

Irrungen und Wirrungen

PRO EVOLUTION SOCCER 6

PC PS2 PS3 Xbox 360

► Schock!! Da behauptete doch tatsächlich eine Pressemitteilung fälschlicherweise, dass "PES 6" die nächsten zwölf Monate exklusiv der Xbox360 vorbehalten bliebe. Dieser Irrtum wurde aber schnell berichtigt. Natürlich kommen im Oktober nicht nur die Besitzer der neuen Microsoft-Konsole in den Genuss der aktuellen Episode von Konami's Hit-Serie. Auch Fußballfans mit PC, PS2 und Xbox dürfen sich auf eine Umsetzung freuen. Nur die künftigen PS3-Zocker werden noch bis zum kommenden Jahr auf ihre Version warten müssen – mit etwas Glück nur bis zum Frühjahr. Für die PS3-Fassung von "PES 6" wird aber keine neue Grafik-Engine genutzt, wie so mancher gehofft hatte.

MITMACHEN
UND GEWINNEN!

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

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

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

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

Einsendeschluss: 20.10.2006

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 10/06"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT: _____ PLATTFORM _____

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

ICH WARTEN AUF: _____ PLATTFORM _____

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

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

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

☒ Ja, ich will an ALLEN Verlosungen in Games Aktuell 10/2006 teilnehmen.



SCREEN DES MONATS

Mit einem besonders schönen oder spektakulären Screen stimmen wir auf den folgenden Vorschaubereich ein.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Gearbox Software James Bond 007: Nightfire

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



Realistisch

Reflexartig reißen die feindlichen Soldaten die Arme hoch, um die Schüsse "abzuwehren".

MEHR
INFOS UND
SCREENS
AB SEITE
32



Detailreich

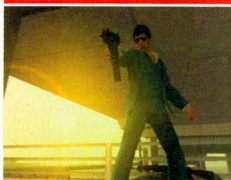
Das Mauerwerk und die verstreuten Backsteine sind keine platten Texturen, sondern detaillierte 3D-Objekte.

INHALT

Brothers in Arms: Hell's Highway	32	PC	PS3	Xbox 360
Gothic 3	40	PC	PS3	Xbox 360
Scarface: The World Is Yours	38	PC	PS3	Xbox 360
The Darkness	34	PS3	Xbox 360	
Tony Hawk's Project 8	42	PC	PS3	Xbox 360
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	36	PC	PS3	Xbox 360



SCARFACE



GOthic 3



▲ SEITE 38: In der Fortsetzung von Brian DePalmas Gangster-Klassiker aus den Achtzigern arbeiten Sie sich als Al Pacinos virtuelles Ebenbild zum Drogenbaron hoch.

▲ SEITE 40: Mit absolut grandioser Spielmechanik und intelligenter Story attackiert der dritte "Gothic"-Teil den Genre-Primus "Oblivion".

UNSER EINSCHÄTZUNGSKASTEN

THERMOMETER

Der Temperaturmesser gibt anhand des Balkens unsere Einschätzung wieder. Sehr gute Vorabversionen 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 Hellseher 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 ACTUEL

EINSCHÄTZUNG
sehr gut

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

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Wii

Termin/Preis:

1. Q. 2007 - 50 €

erscheint nicht

1. Q. 2007 - 60 €

erscheint nicht

1. Q. 2007 - 60 €

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Gearbox Software James Bond 007: Nightfire

- ▶ Spielt in den Niederlanden im Herbst 1944
- ▶ Ein drittes Team besteht aus MG-, Panzerfaust- oder Mörsertrupp
- ▶ Gelegentlich automatisch wechselnde Kameraperspektiven
- ▶ Grafik basiert auf Unreal Engine 3 und unterstützt DirectX 10 (PC)

Internet

<http://brothersinarmsgame.com/de>

Mit Hell's Highway brennt Gearbox ein wahres Grafikfeuerwerk ab und bedient sich zudem einiger Ideen aus der Traumfabrik Hollywood.

Ich habe mich verliebt. Ihr Name ist Stella. Sie hat alles, was ein Mann sich wünscht", erzählt der junge Soldat und verewigt ihren Namen auf seiner Bazooka. Anhand dieser Szene verdeutlicht Gearbox-Boss Randy Pitchford das Besondere am dritten "Brothers in Arms"-Teil. "Wir versuchen beim Spieler Gefühle zu erzeugen wie Angst, Hoffnung und Mitleid. Nur wer seine Kameraden richtig kennt, kann mitfühlen, wenn sie auf dem Schlachtfeld sterben."

Die Entwickler haben uns in ihr Studio im texanischen Dallas eingeladen. Dort durften wir Storyschreibern, Grafikern und Leveldesignern über die Schulter schauen und konnten bereits einen längeren Abschnitt des Spiels sehen.

VERLUSTREICHE OPERATION

Auf dem Hell's Highway sollten sich 1944 die Alliierten Truppen bis ins Deutsche Reich durchkämpfen. Doch die Straßen durch Eindhoven, Arnheim und Nimwegen

waren schwerer bewacht als angenommen. Die Schlacht endete in einem Desaster. Wie eng der dritte "BiA"-Teil der Realität folgen wird, ließ Pitchford offen. Wir können uns aber kaum vorstellen, dass Sergeant Matt Baker und seine 101. Luftlande-Division eine solche Katastrophe erleben müssen.

Pitchford zeigt uns eine Szene, die am 18. September 1944 in Eindhoven spielt. Die Entwickler stellen, so sagen sie uns, die niederländische Stadt genau so dar,



▲ ZUSAMMENSPIEL: Zu viert stehen die Deutschen am Flak-Geschütz und reichen die Munition in mehreren stimmigen Animationsphasen weiter. (PC)



▲ SPIELWAREN: Die Kameraden treffen sich in einem Eindhovener Spielzeugladen. Wenige Sekunden später fliegen hier die Fetzen. (Xbox360)



▲ **SPIEL ODER REALITÄT?** Die Schlachtfelder strotzen nur so vor Details, was man an den Bodentexturen gut sehen kann. Laut Gearbox sieht dieser Einbhovener Straßenzug exakt so aus wie vor rund sechzig Jahren. (PS3)

wie sie zu exakt diesem Zeitpunkt ausgesehen hat: Baker – der bereits im ersten Teil die Hauptrolle spielte – wartet in einem Spielzeugladen auf die anderen. Gerade als der Kamerad von seiner großen Liebe schwärmt, schlägt direkt vor dem Geschäft eine Granate ein. Scheiben bersten, Glassplitter fliegen quer durch den Raum. Ein Stück bohrt sich in Bakers Arm... Jetzt nichts wie raus hier!

Szenen wie diese erinnern an die großen Kriegsfilme aus Holly-

wood. Weiteres Beispiel: Unser verliebter Kollege zielt mit seiner Bazooka auf ein deutsches Gespütz. Die Kamera zoomt und fährt langsam am Eisenlauf entlang – bis zum eingangs erwähnten Stella-Schriftzug.

MEHR SPEKTKAKEL

Die Idee zu den cineastischen Kameraspielerien hat sich Pitchford bei der genialen Sofort-Zeitlupe in der Konsolen-Raserei "Burn-out Revenge" geholt.

Kenner der "BiA"-Serie werden bemerkt haben, dass der Bazooka-Schütze erstmals dabei ist. Er gehört einem dritten Team an, das je nach Aufgabe aus MG-, Panzerfaust- oder Mörsertrupp besteht.

Die zusätzlichen Waffen machen das Spiel nicht nur spektakulärer, sondern auch variabler. In den Vorgängern war man oft gezwungen, den Gegner zu flankieren. Inzwischen versprechen aber auch Frontalangriffe Erfolg. Schließlich kann man dem Feind einfach die Deckung wegsprengen. Umgekehrt ist jedoch auch das eigene Team hinter Zäunen und Holzkisten nicht mehr sicher.

Möglich macht die Zerstörungssorgie Epics Unreal Engine 3. Realistische Physikeffekte wie splitternde Bretter oder zerbombte Mauern tragen ein gutes Stück zur Authentizität bei. Zudem profitiert das Spiel von Direct X 10, wodurch etwa Fensterscheiben nicht mehr glasklar sind, sondern der Durchblick durch Kratzer getrübt wird. Wir haben uns in Dallas genauso in die detailreiche Grafik verliebt, wie der junge Bazooka-Schütze in seine Stella. **az**

ZU GAST BEI GEARBOX

Bei unserem Studiobesuch in Dallas trafen wir Leveldesigner Erik Doeschner (Bild). Er ist verantwortlich für die historisch korrekte Wiedergabe der Schlachten. Dafür studiert er Fotos aus den niederländischen Städten Eindeoven oder Arnheim. Außerdem gehören Bücher wie "Hell's Highway" von George Koskimaki zu Doeschners Pflichtlektüre.



EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ wir mehr taktische Möglichkeiten haben
- ▲ uns die Kameraden richtig ans Herz wachsen
- ▲ die Perspektive variiert

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ Gefechte immer noch etwas langatmig ablaufen



EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Hell's Highway ist mehr als nur ein Spiel. Das Kriegsspektakel ist ein emotionsgeladenes Erlebnis.



▲ **MIENENSPIEL:** An diesem Soldaten erkennen wir Bartstoppeln und Falten. Alle Figuren weisen extrem detaillierte Gesichtszüge auf. (Xbox360)

THE DARKNESS

System: PC PS2 PS3 Xbox Xbox 360 GameCube Wii
Termin/Preis: erscheint nicht erscheint nicht 1.0. 2007 – 70 € erscheint nicht 1.0. 2007 – 70 € erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	2K Games
Entwickler (bekannt durch)	Staabreeze The Chronicles of Riddick

- Düstere Ego-Shooter
- Basiert auf dem Comic "The Darkness"
- Story stammt aus der Feder von Comic-Autor Paul Jenkins
- Darkness-TV bietet mehrere TV-Kanäle innerhalb des Spiels
- Viel schwarzer Humor macht die Brutalität erträglich

Internet
www.2kgames.com

Machen Sie sich die Mächte des Bösen zu Nutze und jagen Sie miefige Mafiosi und korrupte Cops.

Da die Entwickler aus dem schwedischen Uppsala keine Fans von Spielen sind, die gemächlich mit einem Tutorial beginnen, startet "The Darkness" ausgesprochen rasant. Im interaktiven Intro sitzen wir auf der Rückbank eines Cabrios und blicken unseren Kollegen aus der Ego-Sicht auf den Rücken. Mit dem Durchladen einer Shotgun steigen wir ins Geschehen ein. Wir ballern auf Cops, die uns auf den Fersen sind, während sich der Kollege vom Beifahrersitz

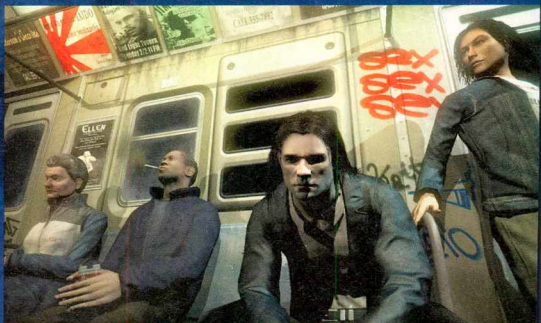
aus dem Wagen lehnt und von einem entgegen kommenden LKW halbiert wird – autsch!

Während der heißen Tunnelfahrt klärt sich unsere Identität: Jetzt erfahren wir, dass wir der Mafiakiller Jackie Estacado sind. Eigentlich wollten wir ja unseren 21. Geburtstag feiern, doch unser Onkel Paulie, Familienoberhaupt des Franchetti-Clans, trachtet uns nach dem Leben. Letztlich mit Erfolg: Die Druckwelle einer Bombe schleudert uns durchs Fenster ei-

nes Hochhauses in die Tiefe. Wir sind kurzzeitig verwirrt. Sind wir jetzt tot? Und warum ragen plötzlich lange Tentakel aus unseren Schultern? Des Rätsels Lösung ist – äh, einleuchtend: Wir sind tatsächlich gestorben, doch das dämonische Familienerbe The Darkness hat Besitz von uns ergriffen. Unsere Mission ist es nun, in den düsteren Straßen Now Yorks gegen korrupte Polizisten und für die Zukunft der Franchetti-Familie zu kämpfen.



▲ DUNKLE BILDER: Die Entwickler arbeiten mit allerlei Bildfiltern, um The Darkness einen ganz eigenen Look zu geben. (Xbox360)



▲ DÜSTERE GEDANKEN: Held Jackie Estacado trägt ein dunkles Geheimnis in sich. Die wenigen Zwischensequenzen sind aufregend anders. (Xbox360)

The Darkness basiert auf der gleichnamigen Comic-Reihe, die 1996 ihren Anfang nahm. Im nächsten Jahr soll auch ein "The Darkness"-Film in die Kinos kommen.



▲ **SCHWARZER HUMOR:** Glücklicherweise hat ein Tentakelarm am Körper. Mit dem langen Ding hieven wir einen Polizeiwagen in die Höhe, um ihn auf die Cops zu werfen. Dank Next-Gen-Power natürlich mit glaubwürdiger Physik und äußerst effektiv.

(Xbox360)

AUF IN DEN KAMPF

Schnell merken wir, dass sich die Tentakelarme perfekt eignen, um sperrige Gegenstände – etwa Streifenwagen – hochzuheben und als Wurfgeschosse einzusetzen. Des Weiteren greifen uns die so genannten Darklings unter die Arme. Einmal gerufen, stürzen sich die kleinen Bestien auf Gegner und machen auf brutalste Weise Hackfleisch aus ihnen.

Ebenfalls praktisch sind die Schwarzen Löcher. Selbst versteckte Feinde werden von ihnen eingesaugt und verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Das hört sich harmloser an, als es dargestellt wird: In einer Szene zum Beispiel werden zwei Feinde erst die

Köpfe abgerissen, bevor ihre geschundenen Körper diesen ins Schwarze Loch nachfolgen.

All diese hilfreichen Erscheinungen haben eines gemeinsam: Je dunkler es ist, desto mächtiger werden sie. Deshalb sollte man immer alle Lichtquellen in der Umgebung zerstören.

Interessant: Es soll fast keine Zwischensequenzen geben, damit der Spielfluss nicht unterbrochen wird. Außerdem kann man während eines Dialogs einfach weggehen, was den Gesprächspartner zu beleidigten Kommentaren veranlasst. Da die Story nonlinear aufgebaut ist, genießt der Spieler viele Freiheiten. So steht er

zwar vor diversen Aufgaben, entscheidet aber selbst, wann und wie er sie angeht.

DARKNESS-TV

Sie haben irgendwann keine Lust mehr, Cops ins Jenseits zu schicken? Dann könnten Sie jetzt entweder die Konsole ausschalten und sich von RTL & Co berieseln lassen. Oder Sie schauen Darkness-TV! Dieses Fernsehen-im-Spiel hält mehrere Sender für Sie bereit, auf denen Sie sich stundenlang Shows oder Filme anschauen können. Diverse, mittlerweile nicht mehr urheberrechtlich geschützte Streifen (darunter der Klassiker "Nosferatu") sollen zu sehen sein. Tolle Idee!

Die beklemmende Atmosphäre und die fesselnde Geschichte werden nicht nur durch den düsteren Soundtrack, sondern auch durch eine gelungene Sprachausgabe gestützt. Grafisch ist "The Darkness" dank 720p-HD-Auflösung sowohl auf der Xbox360 als auch auf der PS3 eine Augenweide.

Alles wird comictypisch etwas (zu) bunt und überzeichnet dargestellt, und die Charakter- und Umgebungsdetails sind wahrlich Next-Gen-würdig.

SZ ■

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

DOOM 3



▲ Ein düsterer Ego-Shooter mit Höllentor.

ALONE IN THE DARK



▲ Dunkelheit als Stilmittel – der Horrorspiel macht es vor.

BATMAN



▲ Ein Comic-Held, der auch mal seine dunkle Seite zeigt.

THE DARKNESS



▲ Ein Spiel wie ein dunkler, dreckiger Horrorfilm!

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Atmosphäre großartig ist
- ▲ die dunklen Mächte Abwechslung ins Spiel bringen
- ▲ Darkness-TV eine tolle Idee ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Gegner-KI noch nicht überzeugt
- ▼ die Brutalität grenzwertig ist



★★★★★

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Knallharter Ego-Shooter, in dem dunkle Mächte eine große Rolle spielen. Dramaturgisch hollywoodreif!

► **RUHE VOR DEM STURM:** Triple H, Top-Star der WWE, und John Cena, der rappende Ringer, belauern sich. Die detaillierten Digital-Wrestler sehen ihren realen Vorbildern ähnlicher als je zuvor. Gerade in HD kommt's einer TV-Show verdammt nahe. (Xbox360)



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

FAKTEN

Genre	Wrestling
Hersteller	THQ
Entwickler (bekannt durch)	Yuke's SmackDown-Serie
► Das Xbox360-Debüt der sehr langlebigen Wrestling-Serie	
► Saison- und Manager-Modi werden erneut ausgebaut und verbessert	
► Etwa 50 aktuelle WWE-Recken plus Legenden wie Bret Hart	
► Neuartige Steuerung, die den rechten Analog-Stick nutzt	
Internet	www.sv2007.com

Die Show-Schubser lassen es wieder krachen. Wir sind für Sie schon mal in den Ring geklettert.

Die "SmackDown!"-Serie expandiert: Nach etlichen PlayStation-exklusiven Episoden legen sich die Verhau-Artisten der WWE mit dem neuesten Teil auch auf der Xbox360 ins Zeug – und das natürlich in HD: So sagenhaft realistisch sah noch kein Wrestling-Spiel aus. Da kann die PS2-Fassung natürlich nicht mithalten, auch wenn sie für PS2-Verhältnisse sehr gut aussieht.

Neue Wege gehen die Entwickler bei der Steuerung: Der Analog-

Stick wird nun zum Ansetzen von Griffen genutzt. Das ist für Veteranen gewöhnungsbedürftig, klappt aber schnell sehr gut. Außerdem soll der Saison-Modus weiter verbessert werden und mit mehr Handlungssträngen länger motivieren. Wer die KI-Konkurrenz schließlich weich geklopft hat, sucht sich online neue Gegner. Selbstverständlich wird wie in jedem Jahr auch der Wrestler-Kader auf den aktuellen Stand gebracht. **fk**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die Grafik klasse ist
- ▲ es viele Kampfvarianten gibt
- ▲ das spielerische Fundament sehr bewährt ist
- ▲ es Online-Fights gibt.

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es für Einsteiger recht kompliziert sein dürfte



Das renommierte Schaufauren debütiert nach erneutem Feinschliff eindrucksvoll auf Xbox360.



▲ **ABSCHIEDSVORSTELLUNG:** Kurt Angle dürfte zum letzten Mal auflaufen. Sein Vertrag mit der WWE wurde mittlerweile aufgelöst. (PS2)



▲ **DAS TUT DOCH WEH!** Chris Benoit, einer der technisch versiertesten Wrestler der WWE, hat den armen Booker T fest im Griff. (Xbox360)

Ring-Profis: Die Entwickler von Yuke's konzentrieren sich seit mehr als zehn Jahren auf Wrestling-Spiele. Die selteneren Ausflüge in andere Genres endeten meist unerfreulich.

FÜNF HELDEN, EIN SCHICKSAL, UNENDLICHE ABENTEUER

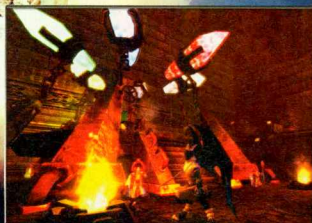
MAGE KNIGHT APOCALYPSE



HACK 'N' SLAY ABENTEUER
IN EINER WELT MIT
UNGLAUBLICH VIELEN
HERAUSFORDERUNGEN



DURCH DAS ADAPTIVE
FERTIGKEITENSYSTEM WIRD
DEIN SPIEL-STIL ZU EINEM
TEIL DEINES HELDEN



TAUSENDE EINZIGARTIGER
GEGENSTÄNDE
ERMÖGLICHEN UNZÄHLIGE
ANPASSUNGSMÖGLICHKEITEN

ERHÄLTlich OKTOBER 2006

[HTTP://MAGEKNIGHT.DEEPSILVER.COM](http://mageknight.deepsilver.com)



Mage Knight™, Apocalypse & ©2006 WizKids, Inc. Mage Knight is a trademark and/or registered trademark of WizKids, Inc. in the United States and/or other countries. All rights reserved. Licensed in conjunction with Fog Studios, Inc. Licensed exclusively to NAMCO BANDAI Games America, Inc. Software Platform Logo (™) and © IEMA 2006. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The way it's meant to be played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. The ESRB rating icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association. © 2006 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	12.10.2006 – 45 €	12.10.2006 – 55 €	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Vivendi
Entwickler	Radical
(bekannt durch)	Hulk: Ultimate Destruction
► Führt die Geschichte des Streifens "Scarface" (FSK 16) fort ► Hollywood-Legend Al Pacino leiht Tony sein Gesicht ► Das Spielprinzip erinnert stark an Rockstars "GTA"-Serie ► Sie verdienen Ihr Geld mit dem dealen von harten Drogen ► Bleibt englisch synchronisiert	
Internet	www.scarfacegame.com

Ist die filmische Gangster-Karriere erst mal ruiniert, lebt sich's als Spielschurke ganz ungeniert. Helfen Sie Al Pacinos virtuellem Alter Ego, sich zu rächen.

Wer hätte gedacht, dass es so viel Spaß machen könnte, in die Haut des Drogenbarons Tony Montana aus dem Film "Scarface" (FSK 16 Fassung, Infos siehe Kasten) zu schlüpfen? Gleich zu Anfang geht ordentlich die Post ab: Das Killerkommando von Tonys Widersacher Alejandro Sosa verwüstet sein Anwesen. In einem heftigen Shoot-out schreiben Sie die "Scarface"-Geschichte neu und verhelfen Ihrem Protagonisten zur Flucht. Nach drei Monaten kehrt

der gestürzte Gangsterboss nach Miami zurück. Sei Ziel: Wieder an die Spitze zu kommen und Rache zu nehmen an Sosa...

FILMNAHE ATMOSPHÄRE

Die Stimmung des Films haben die Jungs von Radical perfekt eingefangen. Al Pacinos Konterfei ist erstklassig. Der Hit ist aber Tonys charakteristischer Slang, der von Al Pacino geprägt wurde: Der Unterschied zur Originalstimme ist marginal. Auch die anderen Spre-

cher machen ihren Job mehr als gut. Sogar Schlüsselzitate wie "Say hello to my little friend!" wurden aufgegriffen. Die Charaktere haben Ausstrahlung, die Dialoge sind hervorragend. Kein Wunder, hat man doch David McKenna ("Blow", "American History X") als Drehbuchautor verpflichtet.

Im Grunde geht es in "Scarface: The World is Yours" darum, Koks in rauen Mengen zu beschaffen und Gewinn bringend zu verkaufen. Anfangs verscherbeln Sie das weiße



▲ **EINFACH GAS GEBEN.** Auch auf Ihrem Schnellboot sind Sie vor Feinden nicht sicher. Zum Glück kann Tony gleichzeitig fahren und ballern. (PC)



▲ **EINFACH DRAUFHALTEN.** Die Zielautomatik erleichtert Ihnen den Kampf gegen Schurken. Auf Deckung sollten Sie aber dennoch nicht verzichten. (PS2)

Fragwürdiges Vergnügen: Im Original setzt Tony eine Kettensäge als Waffe ein. Für den deutschen Markt verzichtet man auf dieses übertrieben brutale Gerät.



▲ **EINFACH COOL** Der Drogenboss von Welt tritt selbst zu Shoot-outs im feinen Zwirn an. Hoffentlich schießt uns keiner ein Loch in das Seidenhemd. Tonys Energie-leiste leidet im Kugelhagel jedenfalls nicht. Warum? Im Blind-Rage-Modus ist der Exil-Kubaner für kurze Zeit unverwundbar. Praktisch, oder? (PS2)

Pulver noch persönlich an herumstehende Dealer. Später kaufen Sie sich Lagerhäuser und bringen mehr und mehr Gebiete von Miami unter Ihre Kontrolle.

Um ein Lagerhaus zu organisieren, müssen Sie immer eine spezielle Mission erfüllen – erst dann können Sie den Schuppen kaufen. Haben Sie nicht das nötige Kleingeld, lassen Sie sich vom loyalen Kontaktmann Felix einen neuen Lieferanten empfehlen und dealen noch ein bisschen.

GELD REGIERT DIE WELT

Mit der verdienten Kohle können Sie eine ganze Menge anstellen: Sie kaufen neue Autos, stylische Klamotten, richten Ihre Villa schick ein und heuern Gefolgsleute an. Ein Driver beispielsweise liefert Ihnen Autos aus Ihrer Garage an jeden Ort auf der Karte. Der Arms Dealer versorgt Sie mit Wummen. Und die Handlanger Assassin und Enforcer sind sogar spielbar!

Ohne Gewalt kommen Sie bei "Scarface: The World is Yours"

natürlich nicht ans Ziel – ganz im Gegenteil. Das Kampfsystem ist ausgeklügelt: Sie zielen entweder per Hand (bringt mehr "Balls") oder mit der Zielformatik. Ist die "Balls"-Anzeige voll, können Sie in den Blind-Rage-Modus schalten. Dann sind Sie für eine kurze Zeit unverwundbar und regenerieren mit jedem Kill Lebensenergie. Auch das Verspotten der Gegner zählt sich aus: Tony wird dann zwar leichter getroffen, sammelt aber mehr "Balls". **ab** ■

SCARFACE: DER FILM



▲ **CHARAKTERROLLE:** Al Pacino als Drogen-Baron Tony Montana.

Brian DePalmas Meisterwerk aus dem Jahre 1983 gehört zu den umstrittensten Gangster-Streifen der modernen Filmgeschichte. Damals von Kritikern geächtet, gilt "Scarface" heute als einer der bedeutendsten Filme seines Genres. Die brutale Gangsterballade wurde hier zu Lande allerdings indiziert und ist deshalb nur als geschnittene "FSK 16" frei im Handel erhältlich.

Drehbuchautor und Oscar-Preisträger Oliver Stone nahm einiges auf sich, um "Scarface" möglichst realistisch zu gestalten: So sprach er nicht nur mit Ermittlungsbeamten, sondern auch mit der "Gegenseite", und sammelte sogar persönliche Eindrücke von der Wirkung des weißen Pulvers. Auch die umstrittene Kettensägen-Sequenz ist diesen Recherchen zu verdanken – sie beruht auf tatsächlichen Ereignissen.



▲ **EINFACH ENTSPANNEND:** Im Caddy mit Tigerfellbezug und offenem Verdeck cruised es sich gleich doppelt so locker durch Miamis Straßen. (PC)

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ weil wir Tony Montanas Geschichte umschreiben können
- ▲ Miami als Kulisse rockt
- ▲ es realistischer als "GTA" ist

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Rücksetzpunkte zu weit voneinander entfernt sind
- ▼ die dt. Fassung zensiert ist



EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Wenn Hollywood auf Rockstar trifft: Al Pacinos virtueller Gangster-Ausflug ist ein echter Hit-Kandidat.

Gothic 3

System: **PC** ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Termin/Preis: 13.10.1006 – 45 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Jowood
Entwickler (bekannt durch)	Piranha Bytes Gothic-Serie
► Man kann sich für drei Fraktionen verdingen	
► Der nonlineare Storyverlauf ermöglicht mehrere Spielenden	
► Freie Charakterentwicklung	
► Man ist stets zu Fuß unterwegs	
► Baut auf den zweiten Teil auf	
► Setzt auf ein komplett neues Kampfsystem	
Internet www.gothic3.com	

Die neue Gothic-Episode schickt sich an, das beste PC-Rollenspiel des Jahres zu werden. Warum das so ist, lesen Sie in unserer brandaktuellen Vorschau.

Auf heldenhafte Taten folgen nicht zwingend der wohl verdiente Ruhestand oder gar ein Leben in Reichtum und Annehmlichkeit. Das muss der namenlose Protagonist der "Gothic"-Reihe einmal mehr am eigenen Leib erfahren, der erneut für Recht und Ordnung im Land sorgen muss.

Wie in "Gothic" üblich, schlagen Sie sich auf die Seite einer der großen Fraktionen. Neben den

herrschenden Orcs gibt es noch die menschlichen Widerständler.

Welche Rolle die Assassinen als dritte Gruppe spielen, wird erst unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Allerdings macht das mit Sklaven handelnde Wüstenvölkchen keinen allzu vertrauenswürdigen Eindruck. Auf den ersten Blick scheinen die Rollen klar verteilt: Orcs böse, Menschen gut und Assassine zwielichtig. Doch so

leicht macht es "Gothic 3" dem Spieler dann doch nicht.

FREUNDE UND ANDERE FEINDE

Sicherlich sind die Orcs die Invasoren. Doch ein Volk, dessen Wertvorstellungen von Mut, Kraft und Ehre geprägt sind, kann soooo schlecht ja auch nicht sein. Die einstige Obrigkeit plant jedenfalls schon, sich selbst wieder als uneingeschränkte Herrscher einzu-

▼ **PUBLIKUMSMAGNET:** Kommt es in Städten zum Kampf, sind Sie nach kurzer Zeit von Schaulustigen umringt. (PC)

▼ **TODESFALLE:** Unvorsichtige Abenteurer finden in Höhlen keine Schätze, sondern nur ihr vorzeitiges Ende. (PC)





▲ **MONSTERBLOCKADE:** Im Vergleich zu menschlichen Gegnern können Sie Angriffe von Tieren und Ungetümen nicht blocken, nur ausweichen. (PC)



▲ **FEUERHAGEL:** Stehen Sie allein gegen mehrere Feinde, müssen Sie Magie einsetzen, sonst kommen Sie nicht heil aus der Sache raus. (PC)



▲ **GESPRÄCHSSTOFF:** Während der ellenlangen Dialoge positioniert sich die Kamera so, dass Sie beide Personen immer im Blick haben. (PC)



▲ **TALENTPLANNER:** Das einfach gehaltene Menü zeigt Ihnen genau, in welchen Berufsfeld Sie welche Fähigkeiten bereits erworben haben. (PC)

setzen, sobald die Eindringlinge vertrieben sind. Um das Wohl des Volkes scheren sich die ehemaligen Paladine dabei herzlich wenig.

Besonders interessant: Die Entscheidungen des Spielers wirken sich tatsächlich auf die sehr organische Welt von "Gothic 3" aus. Wer sich durchringen kann, für die Freiheit der Nation zu kämpfen, kann wirklich besetzte Refugien von den Grünhäuten befreien.

DAS GESICHT KENN' ICH DOCH!

Da "Gothic 3" auf den Vorgängern aufbaut, läuft man früher oder später unweigerlich alten Bekannten über den Weg. So auch Minten. Der Zauberer ist auf der Suche nach den Element-Magien, die aus der Welt verschwunden sind. Aber auch Diego, Lester oder Gorn sind nicht weit. Es ist aber egal, ob Sie auf einen langjährigen Freund treffen oder einen der neuen NPC-Bewohner ansprechen: Sie alle liefern stets interessante Informatio-

nen oder Quests, also Aufgaben, die man für sie erledigen soll. Diese Aufträge decken das ganze Spektrum typischer Fantasy-Jobs ab: So organisieren Sie für einen Händler Waren oder erledigen Wölfe, die eine Siedlung bedrohen. Größere Questreihen führen Sie auf der Suche nach Artefakten quer durch das ganze Land.

Da Kämpfe gerade bei längeren Fußmärschen unvermeidlich sind, haben sich die Entwickler für eine Steuerung entschieden, die ohne großen Aufwand variantenreiche Attacken ermöglicht, aber auch das Blocken und Ausweichen von Hieben und Schlägen. Dass sowohl menschliche als auch tierische Gegner Angriffsmuster haben, die man durchschauen kann, macht die Sache interessant.

Der Held von heute muss mehr können, als geschickt mit Schwert und Magie umzugehen. So sichert auch in "Gothic 3" eine vernünftige Ausbildung das Überleben.

EINE AUSBILDUNG MUSS HER!

Gehen Sie als Jäger an den Start, bessern Sie Ihr Einkommen durch den Verkauf von Fleisch, Fellen und Zähnen auf. Alchemisten hingegen brauen aus Kräutern und Beeren Heiltränke oder stellen Gift- und Brandpfeile her.

Wer sich dem Motto "Unehrlich währt am längsten" verschrieben hat, lässt sich zum Dieb ausbilden, um brave Bürger unbemerkt um ihre Ersparnisse zu bringen. Genau wie bei der Entscheidung für einen Arbeitgeber lässt Ihnen "Gothic 3" auch bei der Berufswahl freie Hand. Hier lernt jeder das, was ihm am meisten liegt.

Wer sich abseits der vorgegebenen Pfade auf Erkundungstour begibt, kann eine Menge entdecken. Von seltenen Zutaten über mächtige Waffen bis hin zu Schätzen findet sich so allerlei in abgelegenen Höhlen. Natürlich gibt es lohnende Beute nicht umsonst: Meist muss erst ein garstiges

Monster über den Jordan geschickt werden, ehe man sich die Taschen voll stopfen kann.

Auch in "Gothic 3" müssen Sie die optisch abwechslungsreichen Landstriche zu Fuß erkunden. Allerdings erleichtert ein Teleporter die Rückkehr in bereits besuchte Städte ungemein. **fe**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ das Spiel atmosphärisch ist
- ▲ die nonlineare Story begeistert
- ▲ das Kampfsystem motiviert
- ▲ das Job-System interessant ist

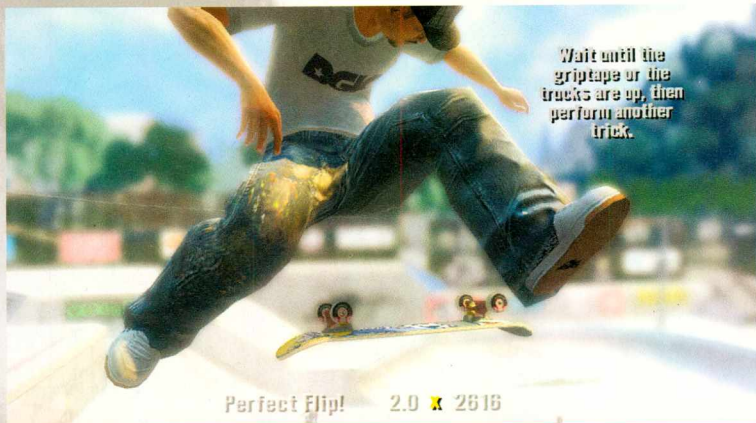
LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Grafik noch merklich ruckelt
- ▼ der Gegner-KI noch nicht wirklich überzeugt

★★★★★ **GAMER**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Bei diesem Questangebot kann Oblivion nicht mithalten, ebenso wenig beim ausgefeilten Spielablauf.

► **PROBIEREN STATT STUDIEREN:** Im neuen Nail-the-Trick-Modus steuern Sie die Beine Ihres Skaters einzeln mit den Analog-Sticks. (Xbox360)



TONY HAWK'S PROJECT 8

System:

Termin/Preis:

PS2

4. Q. 2006 - 60 €

PS3

1. Q. 2007 - 70 €

Xbox

4. Q. 2006 - 60 €

Xbox 360

4. Q. 2006 - 65 €

FAKTEN

Genre	Trendsport
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft (bekannt durch Tony-Hawk's-Serie)

- Erstes Next-Generation-"Tony"
- Bereits achter Teil der Serie
- Nutzt neue Physik-Engine
- Neuer Nail-the-Trick-Modus
- Viele bekannte Skate-Größen geben sich ein Stelldichein
- Classic-Modus bleibt erhalten

Internet

www.activision.de

Revolutionäre Neuauflage: Activision huldigt dem altgedienten Halfpipe-Papst Tony Hawk mit einem komplett überarbeiteten Skate-Spektakel.

Mit einem Stück Sperrholz und vier Rädchen hat Skate-Legende Tony Hawk Sportgeschichte geschrieben. Zudem leiht er einer der erfolgreichsten Trendsport-Serien seinen Namen. Allerdings war jede Episode eher ein Update denn eine vollwertige Fortsetzung. Beim achten Teil soll sich das ändern.

Wir überprüfen dieses Versprechen anhand einer spielbaren Next-Generation-Version. Die Handlung von "Project 8" ist schnell erklärt: To-

ny Hawk sucht die acht besten Skater der Welt. Der Spieler steht auf der Rangliste anfangs natürlich noch ganz unten und muss sich mit diversen Aufträgen, Herausforderungen und spektakulären Rollbrett-Tricks bis ganz nach oben arbeiten.

KAMPF UM PLATZ 1

Klettern "Tony"-Kenner hier aufs Board, fühlen sie sich sofort wie zu Hause. Die bekannten Flips, Grabs und Ollies gehen wie eh und je geschmeidig von der Hand. Somit sind auch die ersten Ziele recht schnell erreicht: Man sammelt beispielsweise in einer Vorstadt-Siedlung mit spektakulären Tricks Golfbälle ein und bringt diese wieder zum Abschlagn zurück. Oder man posiert auf dem Schulgelände mit dem Board vor der Kamera einer Hobby-Fotografen.

Wer allerdings in die Top-Riege der Skateboard-Liga aufsteigen will, muss schon mehr zeigen als Tricks von der Stange. Dies dürfen Sie zukünftig im Nail-the-Trick-Modus. Sie springen an einer beliebigen Rampe ab und drücken in der Luft kurz auf beide Analog-Sticks. Sofort schaltet sich eine Art Zeitlupe-Modus ein

und die Kamera zoomt auf Ihre Füße. Jetzt steuern Sie mit dem rechten Stick den rechten Fuß und mit dem linken Stick den linken Fuß. Durch geschickte Bewegungen steuern Sie das Board so, dass es sich beispielsweise um die eigene Achse dreht. Wer schnell genug reagiert, kann die Flugrichtung sogar noch mehrmals ändern. Ist die Seite mit dem Grip-Tape oben, lassen Sie einfach die Analog-Sticks los und Ihr Skater landet elegant auf dem Brett. **mh**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ mal was Neues geboten wird
- ▲ die Bewegungen realistisch sind
- ▲ der neue Trick-Modus überzeugt
- ▲ es Neulinge wie Profis anspricht
- ▲ die Steuerung gelingen ist

LASST UNS KALT, WEIL...

- ▼ grafisch wohl weitaus mehr drin gewesen wäre

★★★★★ **GAMES**
EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Die Kombination aus Neuerungen und dem beliebten Classic-Modus macht Teil acht zum besten "Tony".



▲ **ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN:** Vor dem Capitol filmen Sie die Tricks anderer Profi-Skater mit Ihrer Handkamera. So lernen Sie neue Moves dazu. (PS3)

Schreiberling: Tony Hawk hat bereits zwei Bücher geschrieben: "Zwischen Boardslides und Burnout" und "Beruf: Skateboarder".

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

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Profiteiler

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Probehefts) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o Data-Service GmbH, Postfach 9161, 97074 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Abnahme dieser Bestellung.

Datum

Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen 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 Games und anderen Partnern per Post, Telefon oder E-Mail informiert werde.

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, Ich will Games Aktuell im JahresAbo

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. VG1006

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

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

Ich erhalte folgende Prämie:

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

*Bitte beachten Sie: Prämienempfänger 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 Data-M-Service GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

AKTUELLE TERMINE

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

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

18 SEPTEMBER

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
10/06 schon heute!



20

- Ace Combat: The Belkan War
- Shinobido: Weg des Ninja

Die neue Games
Aktuell ist am Kiosk!

21

- Der Pate
- Suikoden V
- Tiger Woods PGA Tour 07

22

- Baphomets Fluch: Der Engel des Todes
- BDFL Manager 2007
- Der tierisch verrückte Bauernhof
- Joint Task Force
- Samurai Warriors 2
- Tokyo Game Show



25

26

- Fuel



27

- B-Boy

28

- Black Buccaneer
- FIFA 07
- King of Fighters: Neowave
- Kingdom Hearts 2
- Regina Halmich Boxmanager
- The King of Fighters: Neowave

29

- Crusty Demons
- Devil May Cry 3 – Special Edition
- Sabotage



02 OKTOBER

- Archlord
- Company of Heroes
- Gothic 3



05

- Disgaea 2
- Metal Gear Solid 3: Subsistence
- NBA Live 07

06

- Aeon Flux
- Caesar IV
- Heroes of Annihilated Empires



09

10

11

- SingStar: Anthems

12

- Battlefield 2142
- Digital Devil Saga

13

- Der weiße Hai
- Resident Evil 4 (Platinum)

14

15



16

17



18

- Lemmings



19

GAMES AKTUELL

Ausgabe 11/2006

ab dem 18. Oktober 2006
am Kiosk erhältlich!



Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2006							
2 Days to Vegas	Action						4. Q. 2006
Ace Combat: The Belkan War	Flug-Action						20.09.2006
Aeon Flux	Action						06.10.2006
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel						29.11.2006
Age of Pirates: Captain Blood	Action						3. Q. 2006
Anno 1701	Strategie						16.11.2006
Archlord	Online-Rollenspiel						30.09.2006
Armed Assault	Ego-Shooter						Okt. 2006
Arthur and the Minimoys	Action-Adventure						24.11.2006
Baphomet's Fluch: Der Engel des Todes	Adventure						22.09.2006
Battlefield 2142	Ego-Shooter						12.10.2006
Battlestations: Midway	Action						4. Q. 2006
B-Boy	Tanzspiel						27.09.2006
BDFL Manager 2007	Fußball-Manager						22.09.2006
Black Buccaneer	Action						28.09.2006
Bombberman: Act Zero	Geschicklichkeit						Okt. 2006
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter						4. Q. 2006
BUZZ! Das Sport Quiz	Denkspiel						Okt. 2006
BUZZ! Junior: Jungle Party	Denkspiel						25.10.2006
Caesar IV	Aufbau-Strategie						06.10.2006
Call of Duty 3	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Capcom Classics Collection 2	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Cars	Action-Rennspiel						4. Q. 2006
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie						30.09.2006
Crusty Demons	Action-Rennspiel						29.09.2006
Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter						31.10.2006
Dawn of War: Dark Crusade	Strategie						31.10.2006
Dead or Alive: Xtreme 2	Sport						4. Q. 2006
Deadlands	Action-Rollenspiel						3. Q. 2006
Demon Chaos	Action						Nov. 2006
Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar	Online-Rollenspiel						02.11.2006
Der Pate	Action						21.09.2006
Der tierisch verrückte Bauernhof	Action-Adventure						22.09.2006
Der weiße Hai	Action						13.10.2006
Destroy all Humans! 2	Action						Okt. 2006
Devil May Cry 3 – Special Edition	Action						29.09.2006
Die Gilde 2	Simulation						3. Q. 2006
Die Sims 2: Haustiere	Simulation						19.10.2006
Digital Devil Saga	Action-Rollenspiel						12.10.2006
Disgaea 2	Rollenspiel						05.10.2006
DogTag	Action						4. Q. 2006
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Beat'em-Up						24.11.2006
Enemy in Sight	Action						3. Q. 2006
Eragon	Action-Rollenspiel						4. Q. 2006
EyeToy: Kinetic Combat	Geschicklichkeit						Okt. 2006
EyeToy: Play Sports	Geschicklichkeit						08.11.2006
FIFA 07	Fußball						28.09.2006
Final Fantasy XII	Rollenspiel						Nov. 2006
Football Manager 2007	Fußball-Manager						Okt. 2006
Frankie Dettori Racing	Pferdesport						3. Q. 2006
Fuel	Action-Rennspiel						26.09.2006
Full Auto 2: Battlelines	Action-Rennspiel						17.11.2006
Fußball Manager	Fußball-Manager						26.10.2006
Gothic 3	Rollenspiel						30.09.2006
Happy Feet	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Heroes of Annihilated Empires	Strategie						06.10.2006
Huxley	Ego-Shooter						4. Q. 2006
Jagdfieber	Action-Adventure						02.11.2006
Joint Task Force	Echtzeit-Strategie						22.09.2006

Titel	Genre	PC	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Neuerscheinungen 2006							
Just Cause	Action						4. Q. 2006
Kaido Racer 2	Action-Rennspiel						Okt. 2006
King of Fighters: Neowave	Beat'em-Up						28.09.2006
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel						28.09.2006
Legend of Spyro: A New Beginning	Jump'n Run						27.10.2006
Lemmings	Denkspiel						18.10.2006
Maelstrom	Echtzeit-Strategie						3. Q. 2006
Marvel: Ultimate Alliance	Action						3. Q. 2006
Medieval 2: Total War	Strategie						Nov. 2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure						05.10.2006
Nanuto: Ultimate Ninja	Action-Adventure						Nov. 2006
NBA 2K7	Basketball						Nov. 2006
NBA Live 07	Basketball						05.10.2006
Need for Speed Carbon	Action-Rennspiel						02.11.2006
Neo Geo Battle Coliseum	Beat'em-Up						31.10.2006
Neverwinter Nights 2	Rollenspiel						19.10.2006
NHL 2K7	Eishockey						Nov. 2006
Phantasy Star Universe	Online-Rollenspiel						Nov. 2006
PlayStation3	Hardware						17.11.2006
Pro Evolution Soccer 6	Fußball						20.10.2006
Rail Simulator	Simulation						29.09.2006
Rayman: Raving Rabbids	Jump'n Run						4. Q. 2006
Regina Halmich Boxmanager	Box-Manager						28.09.2006
Reservoir Dogs	Action						4. Q. 2006
Resident Evil 4 (dt.)	Horror-Adventure						4. Q. 2006
Ridge Racer 7	Action-Rennspiel						4. Q. 2006
Rogue Galaxy	Action-Rollenspiel						3. Q. 2006
Rule of Rose	Horror-Adventure						Okt. 2006
Sabotage	Ego-Shooter						29.09.2006
Samurai Warriors 2	Action						22.09.2006
Scarface: The World Is Yours	Action						4. Q. 2006
Sega Mega Drive Collection	Geschicklichkeit						Nov. 2006
Sherlock Holmes: The Awaken	Adventure						20.10.2006
Shinobi: Weg des Ninja	Action						20.09.2006
SingStar: Anthems	Musikspiel						11.10.2006
Sonic the Hedgehog	Jump'n Run						Nov. 2006
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action						4. Q. 2006
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	Action-Adventure						Okt. 2006
Star Trek: Legacy	Action						3. Q. 2006
Storm of War: Battle of Britain	Flug-Action						Nov. 2006
Suikoden V	Rollenspiel						21.09.2006
Super Mario Galaxy	Jump'n Run						4. Q. 2006
Super Paper Mario	Geschicklichkeit						4. Q. 2006
Superman Returns	Action						26.10.2006
Tabula Rasa	Online-Rollenspiel						30.10.2006
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 King of Fighters: Neowave	Beat'em-Up						28.09.2006
Thrillville	Geschicklichkeit						09.11.2006
Tiger Woods PGA Tour 07	Golf						21.09.2006
Titan Quest	Action-Adventure						Okt. 2006
Tony Hawk's Project 8	Skateboard						09.11.2006
Untold Legends: Dark Kingdom	Rollenspiel						17.11.2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategie						19.10.2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Online-Rollenspiel						Okt. 2006
WWE SmackDown! Vs. RAW 2007	Wrestling						Nov. 2006
WWII: Battle over Europe	Flug-Action						27.10.2006
Xiaolin Showdown	Action-Adventure						Nov. 2006

TEIL 1: KREATIVE KONZEPTE

WIR SCHREIBEN

GESCHICHTE

Ideen, Atmosphäre, Charaktere: Im Rahmen unserer neuen Serie werfen wir einen Blick auf die Schreibtische der Entwickler. In Teil 1 steht das Spielkonzept im Mittelpunkt!



Zwei weiße Rechtecke, eine Trennlinie in der Mitte des Bildschirms und ein Quadrat als Spielball: Die Videospielindustrie fand 1972 ihren Ursprung in dem simplen Tennisspiel "Pong". Rudimentäre Grafik, Piep-Sound und ein äußerst einfaches Spielkonzept begründeten einen inzwischen fast unüberschaubar riesigen Markt. Bildschirmspiele wurden in den folgenden Jahren schnell zum Massenphänomen.

1980, acht Jahre nach "Pong", erschien der von Namco entwickelte Arcade-Klassiker "Pac-Man". Auch "Pong" lag ein Spielkonzept zu Grunde, das so einfach wie genial war: Der Spieler musste mit einer quietschgelben Mampfkugel alle Pillen in einem Labyrinth einheimsen, ohne sich dabei von bösen Geistern erwischen zu lassen.

Heutzutage locken diese Spiele nur noch Nostalgiker vor den Bildschirm. Moderne Video- und Computerspiele sind vor allem finanzielle Großprojekte – so manches Game verschlingt Produktionskosten in Höhe von 20 Millionen Euro. Aber auch die Spielinhalte haben sich geändert: Games sind anspruchsvoller, komplexer und technisch natürlich nicht mehr vergleichbar mit den 30 Jahre alten Kollegen.

Dennoch beginnt auch die Arbeit an einem aktuellen Top-Spiel wie dem Ego-Shooter "Crysis" oder dem Next-Generation-Abenteuer "Assassin's Creed" mit dem ersten Schritt: dem Spielkonzept. Bei der Ausarbeitung unse-



1972



▲ **PONG:** Simplex Konzept, hoher Suchtfaktor. Mit Pong begann die Ära der Videospiele.



1980

▲ **PAC-MAN:** 1980 sorgte der gelbe Mampfer in allen Spielhallen für Furore.

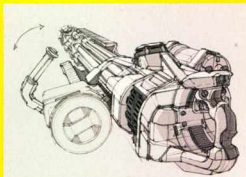


▲ **GRANDIOSES KONZEPTE:** Die Sims ist die erfolgreichste Spielserie aller Zeiten – dank gutem Konzept und vielen tollen Ideen.

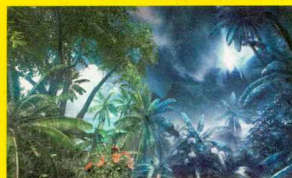
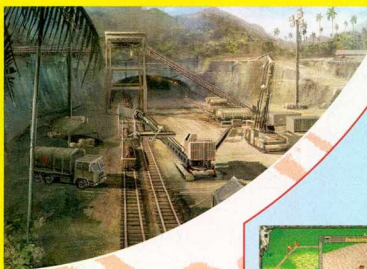
► **CEVAT YERLI:** Der Geschäftsführer von Crytek und Creative Director von Crysis.



▼ **WAFFEN-PROTOTYP:** Wie Bauzechner entwerfen die Crysis-Macher einen Ballermann zunächst auf dem Papier, bevor sie ihn virtuell umsetzen.



▼ **MINENEINGANG:** Anhand solcher Zeichnungen bauen die Designer Levels auf.



▲ **LICHT UND SCHATTEN:** Bereits bei der Konzeption macht sich das Crytek-Team Gedanken über die Farbgebung.

rer Reportage standen zwei Fragen im Mittelpunkt: Wie läuft die erste Phase der Spieleentwicklung ab? Und welche Hürden müssen Entwickler nehmen?

DER ERSTE GEDANKE

Bevor die Arbeiten an einem Spiel begonnen werden, wird ein Grundkonzept erstellt. Wovon soll das Game handeln? Welche Empfindungen sollen beim Spieler geweckt werden? Solche Entscheidungen trifft der Creative Director. Er ist das Mastermind hinter dem Spiel, er entwickelt schon vor der Konzeptionsphase konkrete Ideen.

Diesen wichtigen Posten bekleidet im Falle des kommenden Ego-Shooters "Crysis" Cevat Yerli. Gemeinsam mit seinen Brüdern Avni und Faruk gründete er 1999 die Spielewerkstatt Crytek und entwickelte in den folgenden fünf Jahren den Shooter "Far Cry (dt. Version)". "Far Cry" war unser erstes Projekt. Wir haben einige Fehler gemacht, aber auch daraus gelernt", erklärt uns Cevat.

Die Konzeption eines Spiels beginnt bereits beim Titel: "Crysis" (dt. "Krise") spielt auf die Situation an, die der Spieler in dem Shooter vorfinden wird. China und die USA ringen um ein UFO-Wrack, das über der Südsee abgestürzt ist. Natürlich bekriegen sie sich dabei nicht nur gegenseitig, sondern stehen auch gegen außerirdische Invasoren.

"Die traumhafte Südsee-Umgebung steht dabei im Kontrast zu Krieg und Gewalt", erläutert Yerli. Alle Spielideen werden anfangs schriftlich festgehalten – Genre, Stimmung und Schauplatz werden festgelegt. Yerli und seine Brüder übernehmen dabei die Federführung.

Beim Action-Adventure "Assassin's Creed" verlief die Konzeption etwas anders. Ein zehnköpfiges Designteam von Ubisoft Montreal beratschlagte über ein Next-Generation-Spiel, das ganz in der Tradition der "Prince of Persia"-Serie stehen, jedoch ein neues Setting und mehr spielerische Möglichkeiten bieten sollte. In einem ausgedehnten Brainstorming brachten Game Designer die Idee des orientalischen Attentäters auf den Tisch. Creative Director Patrice Desilets und alle anderen zeigten sich begeistert. "Wir alle kannten uns gut mit der Materie aus. Da war es sinnvoll, die Entscheidungen im Team zu treffen. Letztlich ist es aber der Creative Director, der die Ideen sammelt und ausarbeitet", so Claude Langlais, Technical Director von Ubisoft Montreal.

KOORDINIERT KREATIVITÄT

Zurück zu "Crysis" und Cevat Yerli: "Die Konzeptionsphase macht eigentlich am meisten Spaß", erklärt er uns. "Dabei kann man sich ausleben, kann mit seiner Kreativität spielen. Wenn alles schriftlich fixiert ist, beginnt die wirkliche Arbeit". Dennoch fliegen auch im Nachhinein oft noch Ideen aus dem Grundkonzept raus. Bei "Crysis" etwa haben es die Chinesen nicht in die ►

ALTE IDEEN NEU AUFGELEGT

■ DIE SIEDLER II: DIE NÄCHSTE GENERATION

System: **PC**

Erschien erstmals: 1996

Neuaufgabe erschien: August 2006

Charakteristik: Wuselige Aufbausimulation, die mit durchdachtem Wirtschaftssystem und schöner Grafik glänzt. Leider fehlt der Split-screen-Modus in der Neuauflage.

Qualität: ★★★★★



▲ DIE SIEDLER II (1996)



▲ DIE SIEDLER II: DIE... (2006)

■ SID MEIER'S PIRATES

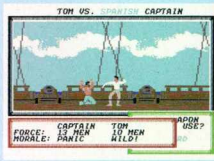
System: **PC Xbox**

Erschien erstmals: 1987

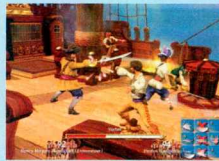
Neuaufgabe erschien: Dezember 2004

Charakteristik: Charmante Freibeuter-Simulation rund um Dublonen und schöne Frauen. Kapern Sie Schiffe, erobern Sie Städte und brechen Sie Herzen: Auf Dauer leider etwas eintönig.

Qualität: ★★★★★



▲ SID MEIER'S PIRATES (1987)



▲ SID MEIER'S PIRATES (2004)

■ GHOSTS'N GOBLINS

System: **PS2**

Erschien erstmals: 1985

Neuaufgabe erschien: September 2006

Charakteristik: Knackiges Hüpfabenteuer mit dem mutigen Ritter Arthur in der Hauptrolle. Gruselig-knuddelige Grafik und ein anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad erinnern an die Vorlage.

Qualität: ★★★★★



▲ GHOSTS'N GOBLINS (1985)



▲ ULT. GHOSTS'N GOBLINS (2006)

COOLES KONZEPT – KEIN ERFOLG

■ MDK

Im Action-Shooter von Shiny Entertainment ("Enter the Matrix", "Path of Neo") steuern Sie gleich drei Charaktere abwechselnd. Vielleicht wegen seines bunten und sehr alternativen Comiclooks und einem gesalzenen Schwierigkeitsgrad ließ "MDK" die Käufer kalt. Obwohl die Fachpresse mit Lob nicht gespart hat!



■ BEYOND GOOD & EVIL

Und noch ein Kritikerliebling: Auch hier hat Ubisoft Montreal seine Kreativität spielen lassen. Fantasiervolle Charaktere, Minigames und Action-Passagen verfehlten den Geschmack der meisten Spieler. "Beyond Good & Evil" ging bereits nach drei Monaten als Billigware raus!



■ THE MOVIES

Selbst Star-Designer Peter Molyneux liegt nicht immer richtig: Seine Filmstudio-Simulation "The Movies" heimste mit innovativen Handlungsmöglichkeiten das Lob der Kritiker ein. Die Verkaufszahlen blieben aber bescheiden. Daher gab es vorerst auch keine Umsetzung für Konsolen!



Endproduktion geschafft – sie waren als Feinde geplant. "Wir haben die Chinesen aus dem Programm nehmen müssen", schmunzelt Cevat Yerli leise. "Der chinesische Markt ist in Sachen Computerspiele inzwischen sehr wichtig. Da wäre es wenig sinnvoll gewesen, Chinesen als Feinde darzustellen. Und der nordkoreanische Markt ist auf Grund des politischen Systems ohnehin ein Problemfall für Computerspiele."

In der ersten Entwicklungsphase stoßen die Programmierer immer wieder an die Grenzen des Machbaren – in der Folge muss das Konzept abgeändert werden. So war in Ubisofts "Assassin's Creed" zunächst ein Mehrspieler-Modus vorgesehen. "Aber nach einigen Versuchen mussten wir feststellen, dass ein Koop-Modus nicht zur Grundidee von einem Attentäter und prall gefüllten Marktplätzen passt", gibt Claude Langlais im Gespräch ein wenig kleinlaut zu.

Wer jetzt annimmt, diese so genannte Preconception (Vorkonzeption) nehme lediglich einige Tage in Anspruch, der irrt. Üblicherweise dauern bereits die Arbeiten am ersten Konzept mehrere Monate. Bei "Crysis" wie auch bei "Assassin's Creed" mussten die Programmierer fast ein Vierteljahr warten, bevor sie ans Werk gehen konnten.

VIELE BAUSTELLEN

Sobald das Grundgerüst für das Spiel steht, beginnt die Preproduction, also die Vorabproduktion. Ziel ist jetzt ein Prototyp. Während zu Beginn der Videospiellära kleine Teams mit kaum mehr als zehn Entwicklern die Regel

waren, sieht das bei den heutigen Titeln anders aus. Sie sind höchst komplex und damit deutlich arbeitsintensiver. An "Crysis" schraubten zu Stoßzeiten bis zu 40 Coder gleichzeitig, bei "Assassin's Creed" sind es rund 150 Mitarbeiter!

Die Arbeit verteilt sich auf einzelne Spezialgebiete: Eine Abteilung kümmert sich ausschließlich um die Grafikengine, eine andere Gruppe arbeitet am Sound, eine dritte vielleicht an der Hintergrundgeschichte. Alle erstellen nach den Vorgaben der Grundkonzeption erste Entwürfe – im Falle von "Crysis" so genannte Dokumente. Die einzelnen Abteilungen stehen durch den Creative Director in ständigem Kontakt.

KONTROLLE IST ALLES

Die größte Herausforderung besteht darin, viele Gedanken aufzugreifen und doch nicht den roten Faden zu verlieren. Bei Crytek obliegt die technische und kreative Kontrolle ausschließlich Cevat Yerli, während bei Ubisoft Montreal das Kernteam über die Feinabstimmung von "Assassin's Creed" beratschlagt.

Schon in der Preproduction planen die Entwickler Checkpoints ein. Yerli dazu: "Wir kontrollieren uns immer wieder selbst. Bevor wir tatsächlich an die Produktion eines Prototyps gehen, führen wir einen so genannten Reality Check durch."

2006



▲ **KNUTSCHKUGEL:** Sonys LocoRoco glänzt mit außergewöhnlichem Spielkonzept und trifft damit genau ins Schwarze.

2007

▼ **INSELCHAOS:** Die Geschehnisse auf dem ansonsten malerischen Eiland von *Crysis* stehen im Kontrast zur Location.



▼ **RIESIGE METROPOLE:** In der Hafenstadt blüht das Leben. *Assassin's Creed* setzt bewusst auf das orientalische Flair von Damaskus.



▲ **VERMUMMT:** Das hinterlistige An-schleichen an Opfer gehört zu den wichtigsten Features von *Assassin's Creed*.



▲ **AUF DEM MARKTPLATZ:** *Assassin's Creed* setzt auf belebte Orte wie diesen orientalischen Basar. Als Vorlage diente den Entwicklern von Ubisoft Montreal der Spielberg-Film *Indiana Jones* und der Tempel des Todes.

Dabei wird noch einmal genau definiert, auf welche Faktoren es im Spiel wirklich ankommt. Die Chef-Designer diskutieren an dieser Stelle die wichtigsten Punkte und kontrollieren, ob alle Abteilungen den Schwerpunkt richtig setzen. "Jeder gibt noch einmal seine Top 5 an. Wenn diese mit dem ersten Konzept übereinstimmen – umso besser", macht Cevat Yerli deutlich. "Hat nun aber ein Designer nach den ersten Monaten der Entwicklung ein anderes Bild von 'Crysis' im Kopf, muss das Konzept natürlich noch einmal angepasst werden."

KUNST ODER WISSENSCHAFT

Bis die Preproduction abgeschlossen ist, vergehen im Normalfall mehrere Jahre. "Wir arbeiten inzwischen seit mehr als zweieinhalb Jahren an 'Assassin's Creed', beteuert Claude Langlais und zählt dabei noch einmal die Monate im Geiste durch. Im Grunde genommen LEBEN Spiele-Designer in dieser Phase in ihrem Titel. Der Frage, ob er sich als Künstler sehe, weicht Cevat Yerli jedoch ein wenig aus: "Kunst ist garantiert Teil meiner Arbeit, aber dennoch ist mein Job weitaufziger. Es muss ja alles einen Sinn ergeben,

gestalterisch wie auch thematisch. All dies ist selbstverständlich auch Teil von Kunst. Aber es geht auch um Wissenschaft, Forschung und Technologie. Betrachtet man allein die Farbtheorie und die Wirkung auf einen Menschen, Frequenzen und die Positionierung von Bildern und deren Gestaltung, so geht dies weit über die Grenzen von Kunst hinaus." Yerli sieht sich vielmehr als Dirigent eines Orchesters. Er stimmt die einzelnen Abläufe so aufeinander ab, dass am Ende eine wohl klingende Melodie heraus kommt.

Nächsten Monat zeigen wir, wie Hintergrundgeschichten entstehen – und stellen die besten Storyautoren der Spielewelt vor. Nicht verpassen!



▲ **ALLE JAHRE WIEDER:** Die Sport-Updates von FIFA oder NHL folgen stets demselben, erfolgreichen Konzept – bessere Grafik, neue Daten, wenig Innovationen.



▲ **MÜLLBERG:** Das japanische *Me & my Katamari* sollte wegen des wirren Konzepts ursprünglich gar nicht in Deutschland erscheinen.

[illegible]

**Jetzt gratis
registrieren
& mitmachen!**

INDEX HILFE

HOME

- News
- Vorschau
- Tests
- Specials
- Tipps/Tricks
- Downloads

X_Diögler_X

Level: 4 Fortschritt: Angemeldet seit: 27.07.2006 Letzter Besuch: 04.08.2006, 21:32 Uhr Besucheranzahl: Insgesamt: 17 Heute: 0	Punkte: 695 von 940
--	----------------------------



[User melden] [I User zur Freundesliste hinzufügen] [I User in Club einladen]

ONLINE

NICKNAMES

Xbox Live
Nick: _X_Diögler_X_

PC Internet
Game: World of Warcraft, Nick: Trueblood_Olan Tienr, Server: Zirkel des Conurus

PROFIL FREUNDE BLOGS CLUBBS INTERESSEN BEITRÄGE SAMMLUNG

BEGRUßUNG

Welcome on my page!

Ich spiele gerade:

- Hyper Street Fighter 2
- Pro Evolution Soccer 4
- Mortal Kombat vs. Capcom 2
- Dawn of War: Winter Assault

FREUNDE



straight...



WALLPAPER



- ★ 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 - Community - Meine Sammlung

MEINE SAMMLUNG



Seppl

Level 10

Fortschritt:

Angemeldet seit: 03.06.2006

Letzter Besuch: 04.08.2006, 21:16 Uhr

Besucheranzahl: Insgesamt: 39 Heute: 1

[\[User melden \]](#)

Klicken Sie bitte hier , um Ihrer Sammlung ein neues Produkt hinzuzufügen. Ihre Spill oder Ihren Film zu bearbeiten, klicken Sie bitte einfach auf den entsprechenden Titel. DVD: 26 Einträge					
The Reckoning	SCHÖN KIN	TÄUSCHICH KIN	VERKAUFT KIN	OK	WERT
1					5 €
12 Days of Terror	☐	☒	☐	☐	
12 Monkeys (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
13 Gestirte (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
2					
2001 Maniacs (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
27 Missing Wisses (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
28 Days later (engl. Code 2) (Code 1)	☐	☐	☒	☐	10 €
A					
Alarm vs. Predator - Extreme Edition (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
Angel Heart Special Edition 2 DVDs	☐	☐	☐	☐	
B					
Bad Boys (Code 2)	☒	☐	☐	☐	
Bad Boys II (Code 1)	☐	☒	☐	☐	
Basic - Deluxe Edition (Code 2)	☐	☐	☒	☐	
Batman Begins - 2 Disc Special Edition (Code 2)	☐	☐	☒	☐	
C					
Cabin Fever (Code 1)	☒	☐	☐	☐	5 €
D					
Die nackte Kanone (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
Die nackte Kanone 2 1/2 (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
E					
Robot - Special Edition (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
K					
Kentucky Fried Movie (Code 2)	☐	☐	☐	☐	
L					
Lord of War - Händler des Todes	☒	☐	☐	☐	
Loving You - Gold aus heißer Hölle	☐	☐	☐	☐	

Titel suchen

03.08.2006 17:46 Uhr

nie jede woche - wieder jungsenioren-
gl. es hat wie aus eimern geschüttet.
tuten waren wir alle patschnass. zum
merk: zum aufwärmen - mussten wir
es hat ja nur geregnet, was vom himmel



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



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

HOM	HELP	HOME - Chats	
PC			
News Vorwissen Tests Specials Topics/Ticks Downloads Hardware Fernseheränder Chats Forum Clubs Community Mein Profil Meine Nachrichten Meine Freunde Meine Mitspieler Meine Clubs Meine Bots Meine Sammlung Meine Interessen Meine Beiträge Mein Kalender	 Azeroth Club Feed free in the World of Warcraft <i>LRL: spacen cyranide de</i> Kostenlos seit: 03.08.2006 Clubmitglieder: Insgesamt 4 Online: 4 [Diesem Club beitreten] Club-Tickets		
CLUB MITGLIEDER			
 Emilylyn...	CLUB ANKÜNDIGUNG Two Eins wieder nicht erledigt? Tinkis sind also doof? Lustige Anekdoten und Diskussionen gibt's hier.		
 The X	CLUB-JOURNAL  Vergrauen? The X Warum? wieso? weshalb? Verfasst am: 03.08.2006, 22:46h		
 dandeloo	 LMAO Kroppek Selbst Schuk! p Außerdem musste ich ja auch Geld für den Alkohol aus dem Fenster schmeissen, also belag ich hier. Außerdem vergraust du mir nur die anderen beiden Mitglieder dieses Clubs : Verfasst am: 03.08.2006, 17:50h		
 14 Gold the X Das hat ja gar nie. Lachst ihr gerade? Das letzte Golden-Event hat mich fast 100 Gold gekostet. Das ist mal ein stolzes Summenchen. Verfasst am: 03.08.2006, 17:22h			
Alle anzeigen			
NEUESTE CLUBS			
 Alles fa...			
			
 Ich Kroppek Ohne jeden weiteren Kommentar, Spitz-Reiz hat auch nur lumpige 14 Gold gekostet... Verfasst am: 03.08.2006, 16:14h			
 Ohne Federn? the X War würde denn sowas machen? Verfasst am: 03.08.2006, 16:08h			
 Kalimord? Kroppek Verfasst am: 03.08.2006, 16:02h			

CYNAMITE.DE
my entertainment network

TESTCENTER

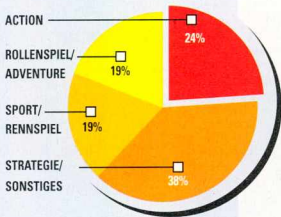
EHRlich UND KOMPETENT: DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL STELLT SICH VOR

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 55
Adventure & Rollenspiel	ab 67
Sport & Rennspiel	ab 73
Strategie & Sonstiges	ab 77
Budgetspiele	ab 85

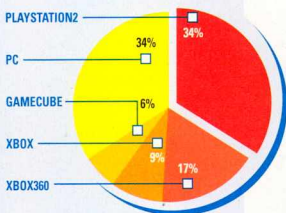
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



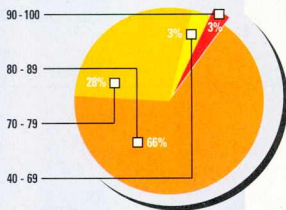
SYSTEM-STATISTIK

Wie stark ist jedes System im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



WERTUNGS-STATISTIK

Welche Wertung wurde am häufigsten vergeben, welche seltener?



DAS TEAM IM ÜBERBLICK

THOMAS SZEDLAK CHEFREDAKTEUR

Lieblingsgenre: Strategiespiele, Sportsiege, Rennspiele
Spiele zurzeit: Paraworld, Lego Star Wars 2, Just Cause
Lieblings-Spieleheld/in: Lucas Kane
Aktuelle Lieblings-CD: Audioslave – Revelations



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spiele zurzeit: Just Cause, Gitaroo Man Lives!, Ultimate Ghost'n Goblins
Lieblings-Spieleheld/in: Guybrush Threepwood
Aktuelle Lieblings-CD: Billy Talent – II



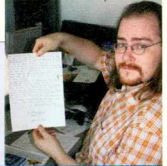
FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Jump'n'Run, Geschicklichkeit, Action-Rollenspiele
Spiele zurzeit: Star Fox Command, Lego Star Wars 2, PES 6
Lieblings-Spieleheld/in: Super Mario
Aktuelle Lieblings-CD: Korn – Greatest Hits



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventure, Action-Adventure
Spiele zurzeit: Kingdom Hearts 2, Baphomets Fluch 4
Lieblings-Spieleheld/in: George Stobart
Aktuelle Lieblings-CD: Zeromancer – Zryx



ANDREAS SZEDLAK REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spiele zurzeit: FIFA 07, PES 6, Burnout: Revenge
Lieblings-Spieleheld/in: Duke Nukem
Aktuelle Lieblings-CD: Mike Oldfield – Tubular Bells 2



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: Lego Star Wars 2, Schlacht um Mittelamerika 2
Lieblings-Spieleheld/in: Luke Skywalker
Aktuelle Lieblings-CD: RHP – Zurück nach Rodelheim



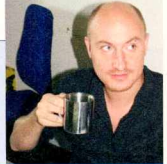
PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Musikspiele, Jump'n'Run
Spiele zurzeit: NBA 2K7, Metal Gear Solid 3: Subsistence, PES 6
Lieblings-Spieleheld/in: Luigi
Aktuelle Lieblings-CD: Method Man – 421 ... The Day After



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat-em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: Scarface: The World is yours, Lemmings, Spy Hunter
Lieblings-Spieleheld/in: Kratos
Aktuelle Lieblings-CD: Rob Zombie – Educated Horses



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Jump'n'Run, Beat-em-Up
Spiele zurzeit: NBA 2K7, Metal Gear Solid 3: Subsistence, PES 6
Lieblings-Spieleheld/in: Joe Musashi
Aktuelle Lieblings-CD: Dire Straits – Brothers in Arms



CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat-em-Up, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: Tekken: Dark Resurrection, GTR 2, New Super Mario
Lieblings-Spieleheld/in: Leon Kennedy
Aktuelle Lieblings-CD: Pendulum – Hold your Color



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spiele zurzeit: Popstars donnerstags anfeuern!
Lieblings-Spieleheld/in: Tommy Vercetti
Aktuelle Lieblings-CD: Nelly Furtado – Loose



FRANK PFRÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spiele zurzeit: Carcassonne
Lieblings-Spieleheld/in: Tintin
Aktuelle Lieblings-CD: Madrugada – The Deep End



Der Sommer kommt wieder mit Sicherheit!

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. 1,8 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: Geforce 5700

Standard

Prozessor: mind. 2,4 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 512 MB
Grafikkarte: Geforce 6800

High-End

Prozessor: mind. 3,2 GHz
Arbeitsspeicher: mind. 1 GB
Grafikkarte: Geforce 7900

GUT/SCHLECHT

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

GAMES AKTUELL STEMPEL

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

SPIELSPASS

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

WERTUNG

Spieltitel

XBOX360

- GUT**
- Ansehnliche Hintergrundgrafiken
 - Genialer Online-Modus
 - Gutes Konter-System
- SCHLECHT**
- Lange Prügel- und Griffssequenzen
 - Clipping, fehlende Treffer

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



WERTUNG
gut
SPIELSPASS
88%

GRAFIK

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

SOUND

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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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

WERTUNG	GUT	SCHLECHT
Systemvorteile	- Genauere Steuerung - Totale Ausstattungs-Upgrade-System	- Minimale Steuerungswissen verwechseln - Die Gegner sind auf ein Stück
PLAYSTATION2	Systemvorteile - Ganz weiches Flimmern - Gleichzeitiges Rudeln	Systemvorteile - Grafik - Sound - Steuering - Mehrspieler
XBOX	Systemvorteile Optimale Fingerrückmeldung	Systemvorteile Lauf nicht immer flüssig
PC	Systemvorteile Detailgrad des Spiels wird verändert	Systemvorteile Die Steuerung ist selbstverständl. zu bedienl.

SYSTEMVERGLEICH

DIE SPIELSPASS-WERTUNGEN

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

EXKLUSIV

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



TOP-HIT

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



MOST WANTED

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



VIDEO AUF DVD

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



DEMO AUF DVD

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

DIE ZEHN TESTGEBOTE

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

THOMAS SZEDLAK
■ Strategie, Sport
Paraworld
NBA Live 07

THORSTEN KÜCHLER
■ Ego-Shooter, Action
Just Cause
Suikoden V

FABIAN KÄUFER
■ Geschicklichkeit
Just Cause
B-Boy

FRANK EMMERLING
■ Rollenspiele, Advent.
Kingdom Hearts 2
Baphomet's Fluch: Der...

ANDREAS SZEDLAK
■ Sport, Ego-Shooter
FIFA 07
Singstar: Anthems

DIESEN MONAT IM PROFI-CHECK:

JUST CAUSE
■ Test auf S.56
■ Wertung: 86%
sehr gut

Cooler Mücke, coole Action, cooler Held: 'Just Cause' kommt wie ein Tarantino-Streifen daher. Mit so einem Konzept kann man bei mir gut landen.

Vor allem für die Xbox360-Fassung des coolen Tropentrips gilt: Sieht noch schöner aus als die Inseln aus der Bacardi-Werbung – einfach zum Verlieben!

Die lässige Action-Orgie knallt gerade auf der Xbox360 und dem PC richtig gut. Aber auch die PS2- und Xbox-Versionen sind okay.

Dieser actionbetonte Inseltrip auf der Xbox360 tröstet mich darüber hinweg, dass Rockstar wohl nie ein 'GTA: Havanna' herausbringen wird.

So mag ich das: Kurzweilig, actionreich und noch dazu hübsch anzusehen. Vor allem die Klasse Xbox360-Version hat es mir angetan.

LEGO STAR WARS II
■ Test auf S.60
■ Wertung: 76%
gut

Mit 'Star Wars' kann ich wenig anfangen. Und trotzdem: Der Lego-Sternenkrieg ist derart liebevoll gemacht, dass er auch mich fasziniert.

Die Kombination aus Spielzeug und Sternenkriegern ist famos, die spielerische Umsetzung allerdings etwas zu flach und einfallslos.

Witzig, kurzweilig und kultig: Der Klötzchen-Krieg macht nicht nur Fans Spaß – auch wenn das spielerische Fundament dünn ist.

Eine wirklich gelungene Parodie auf die alten Filme, da gibt's nix. Allerdings ist das Missionsdesign erschreckend öde.

Bauklötzchen und 'Star Wars' – zwei Dinge, mit denen ich herzlich wenig anfangen kann. Für jung geliebte Fans sicher ganz nett.

KINGDOM HEARTS 2
■ Test auf S.68
■ Wertung: 87%
sehr gut

Ich kann dem kindgerecht-einfachen Disney-Square-Adventure wenig abgewinnen. Dann doch lieber ein richtiges 'Final Fantasy'!

Besser kann man die Disney-Streifen nicht in ein Action-Adventure integrieren. Einzig der schrecklich trantütige Beginn nervt.

Mit 'Kingdom Hearts 2' hab ich das gleiche Problem wie mit dem Erstling: Generell ist's klasse, aber die Kämpfe gefallen mir nicht.

Ich liebe das Spiel. Hätte ich's sonst drei Mal durchgespielt? Wohl kaum, oder? Hab ich schon erwähnt, dass ich das Spiel liebe?

Ganz ehrlich, ich mag Donald. Mit ihm und seinen Disney-Kollegen die Herzlosen vermöbeln – was will man mehr?

PARAWORLD
■ Test auf S.80
■ Wertung: 86%
sehr gut

Tolle Präsentation, super Story – endlich werden auch Strategiespiele immer filmähnlicher. Aber auch spielerisch erobert 'Paraworld' mein Herz!

Wow, Dinos! Kann mal jemand den Entwicklern sagen, dass der 'Jurassic Park'-Hype seit geschätzten 100 Jahren vorbei ist?!

Echtheit-Strategie im Dino-Land – sieht toll aus und ist routiniert gemacht. Allerdings steht 'ich momentan nicht so auf das Genre.

Saurier sind einfach cool. Ich wollte schon immer mal mit Urzeitviechern statt altbekanntem Militärgerät in die Schlacht ziehen.

Die Präsentation ist zwar echt genial, aber die Story hat mich im Vergleich zu der von 'Schlacht um Mittelamerika 2' eher kalt gelassen.

FIFA 07
■ Test auf S.74
■ Wertung: 88%
sehr gut

Hut ab: Langsam aber sicher nähert sich 'FIFA' der spielerischen Genialität des Konkurrenten 'PES'. Und grafisch toppt der lizenzierte Kick eh alles.

Ich geb's zu: Mir gefällt der EA-Kick besser als 'PES' – allerdings auch nur, weil ich beim Konami-Gebölze immer auf die Mütze kriege.

Das neue 'FIFA' macht spielerisch einen großen Sprung nach vorne – nicht zuletzt, weil es sich sehr an 'PES' orientiert.

Ehe ich Fußball gut finde, verteile ich wohl noch in der Hölle Pelzmäntel. Da ist es ja interessanter, Gras beim Wachsen zuzusehen.

Riesiger Umfang, exzellent präsentiert und spielerisch besser! Letzteres hätte ich EA fast nicht mehr zugetraut.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
■ Test auf S.64
■ Wertung: 91%
sehr gut

Für Fans sicher genau das Richtige, ich persönlich kann der getunten Dschungel-Neuauflage aber nur relativ wenig abgewinnen.

Lieber spät als nie: Dank der frei drehbaren Kamera ist der Action-Thriller endlich auch spielerisch auf einem Niveau mit 'Splinter Cell'.

Ein moderner Klassiker mit sinnvollen Verbesserungen. Dank der frei einstellbaren Kamera vergeht hier jetzt volle 5 Sterne.

Der beste Teil der Hit-Serie und technisch vielleicht das beste PS2-Spiel überhaupt. Ein echter Meilenstein, den man haben muss.

Ich werde 'MGS 3' trotz der neuen Kamera-perspektive nicht noch mal durchspielen. Aber der Online-Modus reizt mich schon.



TEST ► Rabatz im Regenwald: Die Revoluzzer-Action aus dem Hause Eidos im XXL-Test.

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



INHALT

Game	Age	Genre	Platform	Score
Age of Pirates	63	PS	PS2	7.5
Call of Juarez	62	PS	PS2	7.5
Just Cause	56	PS	PS2	7.5
Lego Star Wars 2	60	PS	PS2	7.5
Metal Gear Solid 3: Subsistence	64	PS2	PS2	7.5

GENREHIGHLIGHTS

10 | 2006

08 METROID PRIME



13 ODDWORLD: STRANGERS VERGELTUNG



18 HITMAN: BLOOD MONEY



TITEL		GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS1	PS2	PS3	Xbox	Wii	Game Boy	Game Boy Advance	Game Boy Color	Wii U
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	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action-Adventure	Konami	10/2006	91%		91							
7	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/2004	90%	90								
8	Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	12/2004	90%				90					
9	Metroid Prime	Action-Adventure	Nintendo	06/2003	90%								90	
10	Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	12/2005	90%		90							
11	Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	Ubisoft	04/2005	90%	90	88		90				86	
12	The Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	02/2005	89%	89			88					
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.

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



System:
Termin/Preis
Test in:

PC

22.09.2006 – 40 €
dieser Ausgabe

PS2

22.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

Xbox

22.09.2006 – 40 €
dieser Ausgabe

Xbox 360

22.09.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

Deutsch

22.09.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Eidos
Entwickler	Avalanche Studios

- Über 1.000 Quadratkilometer Tropen-Spielwelt
- 21 Storymissionen
- Boote, Flugzeuge und Autos als Fortbewegungsmittel

PC-Anforderung Standard (S.53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach Missionen

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.justcausegame.com

Grand Theft Auto trifft auf Far Cry trifft auf Desperado: Ob diese wilde Software-Mixtur tatsächlich funktioniert? Unser Test klärt auf!

Sein Name: Rico Rodriguez. Sein Job: Revolutionen anzetteln. Seine Heimat: das Action-Spiel "Just Cause". Der Frontmann von Eidos' brandneuer Genre-Hoffnung wird mit einem besonders brisanten Job betraut: Ein wahnsinniger Diktator namens Mendoza tyrannisiert nicht nur den Inselstaat San Esperito, sondern bastelt nebenbei auch noch fröhlich an Massvernichtungswaffen – ein Fall für Señor Rodriguez!

Viel interessanter als die in Betracht der aktuellen weltpolitischen Lage etwas unappetitliche Story ist aber der virtuelle Spiel-

platz. Ohne Frage: Wer einmal nach San Esperito reist, will dort garantiert nie wieder weg!

URLAUB IN DIGITALIEN

Besonders die Xbox360-Fassung (alle anderen Versionen sehen deutlich weniger imposant aus) zaubert ein Südseeparadies auf den Bildschirm, das selbst die "Far Cry"-Arealen wie öde Industrieviertel ausseher lässt: Herrliche Lichteffekte, eine Pflanzenwelt der Marke Floristentraum und nicht zuletzt die gigantische Weitsicht garantieren fiebrige Urlaubsstimmung – schöner geht's kaum!

Und weil die Polygon-Ländereien so weitläufig sind (ungefähr 25 Mal so groß wie die des ohnehin schon riesigen "The Elder Scrolls: Oblivion"), hat Revolutionsexperte Rico einen Führerschein der Klasse KAS – "Kann alles steuern". Ähnlich wie in der viel zitierten "GTA"-Serie stehen und fahren überall in San Esperito steuerbare Vehikel herum: Ob Schnellboot, Cadillac, Helikopter oder Düsenjet – hier ist für jeden was dabei. Wird das jeweilige Wunschgefährt gerade von einem KI-Zivilisten beansprucht, so muss dieser eben gewaltsam zur Fahrzeugübergabe

▼ **RICO-MAN:** Im freien Fall segeln wir der riesigen Hauptstadt von San Esperito entgegen – jetzt bloß nicht den Fallschirm vergessen! (Xbox360)



▼ **DER RICONATOR:** Wenn Sie mit der Panzerfaust auf ein Fahrzeug ballern, vergeht der Blechhaufen in einer infernalischen Explosion. (Xbox360)



- A** FALLSCHIRM ÖFFNEN
- Y** FAHRZEUG BENUTZEN
- B** VON FAHRZEUG SPRINGEN



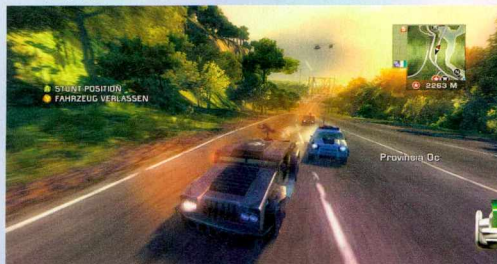
▲ **EIN RICO FÜR ALLE FÄLLE:** Wie ein Stuntman hängt sich Ihr Geheimagent ans Heck eines Helikopters und genießt die sagenhafte Aussicht. Spektakuläre Szenen wie diese sind in Just Cause übrigens keine Seltenheit, sondern fast schon an der Tagesordnung. (Xbox360)

genötigt werden. Aber der rassige Rico ist nicht nur ein skrupelloser Carnapper, sondern hat auch im Turnunterricht gut aufgepasst. So nehmen Sie auf Knopfdruck die so genannte Stunt-Position ein, woraufhin Folgendes passiert: Ihr Recke schwingt sich vom Fahrersitz aus aufs Dach von Auto, Boot oder Flugzeug und legt dort eine Surfeinlage hin.

Diese Waghalsigkeit sieht zum einen reichlich cool aus und ist zum anderen Ausgangspunkt für noch riskantere Kunststücke: Kommt nämlich gerade ein anderes Fahrzeug vorbei, hüpfen Sie

mittels Tastendruck hinüber und klettern hinter Steuer – viel Spaß mit Ihrer neuen Karre! Aber es kommt noch spektakulärer: Rico springt nicht nur wie einst Carl Lewis, er kann auch fliegen! Mit fliegen meinen wir natürlich keine hanebüchene Flatterei, sondern eine (zumindest ansatzweise) realistische Luftfahrt am Fallschirm. Immer dann, wenn Sie von einer Klippe, einem Auto, einem Boot oder einem Flugzeug abspringen, lässt sich der Fliegerrucksack öffnen – und Rico segelt sanft gen Erdboden. Am besten landen Sie dann gleich wieder auf einem ▶

▼ **THE FAST AND THE RICO:** Im späteren Verlauf liefern Sie sich rasante Verfolgungsjagden mit dem Militär des Präsidenten. (Xbox360)

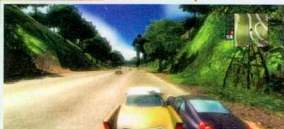


CARNAPPING FÜR EINSTEIGER

SO COOL FUNKTIONIERT DER FAHRZEUGWECHSEL IN JUST CAUSE

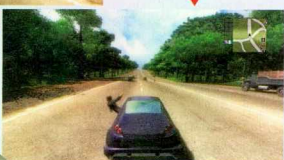


Riskant aber brillant: Rico klettert aufs Dach seines Autos und surft ein wenig.



Wunschkarre entdeckt: Im richtigen Moment hüpfen Sie auf den vorbei fahrenden Nobelschlitten.

Anschaulich gemacht: Dank der drehbaren Kamera bewundern Sie den schicken Kühler Ihres neuen Autos.



Jetzt nur noch durchs Fenster einsteigen – und die wilde Fahrt geht weiter.





▲ **RICOWOLF:** Damit der böse Präsident von San Esperito keine Massenvernichtungswaffen bauen kann, zerstören wir einen Zug mit Raketenbauteilen – praktisch, dass unser Heli dicke Bordkanonen hat. (Xbox360)

beliebigen anderen Fahrzeug, damit die rasante Rundreise weitergehen kann.

Obwohl die Navigation durch die Spielwelt (trotz überladener Übersichtskarte) einen Großteil der Faszination von "Just Cause" ausmacht, gibt es natürlich auch Missionen zu absolvieren. Zumeist holt sich Rico in albernen Zwischensequenzen einen neuen Auftrag ab, turnt dann zum Ziel und schießt vor Ort unzählige Kl-Gangster über den Hau-

fen. Tatsächlich wären diese Schusswechsel selbst von Schimpansen zu meistern, denn die automatische Zielfunktion macht ihren Job fast schon zu gut. Einzig PC-Rebellen müssen das ungestüm agierende Feindvolk eigenhändig anvisieren. Auch die Aufgaben gestalten sich betont eindimensional: Kokainfelder abbrennen, Kraftwerke sprengen, Parteifunktionäre ausschalten – Ihr Gehirn können Sie beim Kauf von "Just Cause" ruhig an der Kasse abgeben.

Das soll allerdings nicht heißen, dass der Dschungeltanz keine Laune macht – ganz im Gegenteil!

In der Disziplin "Lockere Unterhaltung ohne Frustrationen" liegt der Genre-Neuling nämlich ganz weit vorn, zumal der Schwierigkeitsgrad erst gegen Ende der 21 Story-Missionen etwas anzieht.

SPASS MIT LANGZEITWIRKUNG

Abseits der erwähnten Einzelspieler-Kampagne protzt "Just Cause" mit einer riesigen Anzahl von Nebenbeschäftigungen. So ist der gesamte Inselstaat in kleine Provinzen unterteilt, die Sie nach und nach unter Ihre Kontrolle bringen müssen. Die Landerobertung funktioniert ganz einfach: In jedem

▼ **RICOTANIC:** Auch mit Booten kann Ihr Held umgehen. (Xbox360)



▼ **SPIEL MIR DAS LIED VOM RICO:** Dank automatischer Zielhilfe und dummen Feinden erinnern die Ballereien an eine Kirmes-Schießbude. (Xbox360)



SYSTEMVERGLEICH: DIE GRAFISCHEN UNTERSCHIEDE DER VERSIONEN



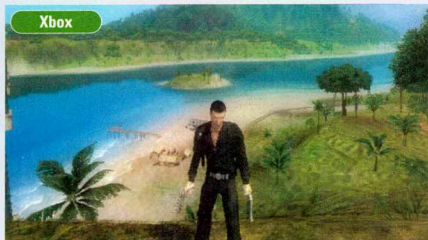
PC

◀ Schick, aber etwas farblos: Auf dem PC besticht das Spiel durch hohe Weitsicht und gute Texturen.

▶ Das optische Schlusslicht: Die PS2-Fassung sieht ziemlich verwachsen aus und ist weniger detailliert.



PS2



Xbox

◀ Kann sich sehen lassen: Bis auf die etwas zu groben Texturen macht die Xbox-Inseltwelt einiges her.

▶ Wahnsinn aus Polygonen: Auf der Xbox 360 ist Just Cause eine wahre Grafikbombe mit irren Effekten.



Xbox 360

Bezirk gibt es Siedlungen oder gar Großstädte, in denen das fiese Militär des noch fieseren Präsidenten regiert. Wäre doch gelacht, wenn Rico die Kerle nicht verjagen könnte, oder? Eben! Also stürmt Ihr lässiger Latino mit fauchenden Kanonen Richtung Ortsmitte, sprengt Straßensperren in die Luft und hisst auf dem Marktplatz seine Fahne – Nebenmission geschafft!

Mit dem Abarbeiten dieser "Kann man nach Lust und Laune machen"-Ziele verschafft sich Rico Zugang zu neuen Stützpunkten. Dort füllt er bei Bedarf seine Munitionsvorräte auf, stellt wertvolle Autos in die Garage oder speichert den aktuellen Spielstand ab. Außerdem erhalten Sie nach und nach rabiatere Schießsprügel, wie etwa einen Raketenwerfer.

Ihr Auftraggeber, der amerika-

nische Geheimdienst, macht sich unterdessen durch Transportdienste nützlich. Wer keine Lust hat, lange nach einem Fahrzeug zu suchen, bestellt sich einfach per Rauchzeichen einen neuen Untersatz – der CIA-Hubschrauber schmeißt das Paket binnen weniger Sekunden an Ort und Stelle ab. Welche Vehikel Sie ordern dürfen, hängt von Ihrem aktuellen Spielfortschritt ab – anfangs gibt's nur ein Motorrad, später steht sogar ein Mini-Helikopter zur Verfügung.

Besonders fleißige Zocker fliegen mit dem Propellerknirps gleich zum nächsten Startpunkt für eines der optionalen Wettrennen oder sammeln die zahlreichen auf den Inseln verstreuten Bonusobjekte ein. Richtig erkannt, in San Esperito gibt's wahnsinnig viel zu tun. Also packen Sie's an! **tk**

MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Wie Action-Urlaub in der Südsee: Dieser wunderhübsche Tropentrip ist zwar simpel gestrickt, macht aber trotzdem riesigen Spaß!



Eines gleich vorweg: "Just Cause" lebt stark von seiner Landschaft – und die sieht auf der Xbox360 mit Abstand am hinreißendsten aus! Aber auch spielerisch sammelt die Inseltwelt viele Pluspunkte: Alleine für das ebenso amüsante wie intuitiv steuerbare Fallschirm-Gehopse gebührt den Entwicklern ein dickes Sonderlob. Schade jedoch, dass die Missionen meist auf tumbes Dauerfeuer hinauslaufen, cleveres Vorgehen ist nur ganz selten nötig. Aber was soll's, so kann man die tolle Atmosphäre frustfrei genießen – darauf einen Cocktail mit Schirmchen!

WERTUNG

GUT

- ▲ Fantastisch inszenierte Spielwelt
- ▲ Riesige Fahrzeugauswahl
- ▲ Geniales Fallschirm-Feature

SCHLECHT

- ▼ Nahezu unbrauchbare Weltkarte
- ▼ Arg anspruchsvolle Ballereien
- ▼ Dilettantische Zwischensequenzen

XBOX360

Systemvorteile

- + Sieht dank exklusiver Grafikeffekte besser aus als die anderen Versionen
- + 5.1-Sound

GRAFIK 16:9, 720P **87%**

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 **80%**

STEUERUNG **80%**

MEHRSPIELER **-**

sehr gut

86%

PC

Systemvorteile

- + Genauere Schusskontrolle

Systemnachteile

- Kein Wettersystem
- Nicht so hübsch wie die Xbox360-Version

GRAFIK **82%**

SOUND STEREO **77%**

STEUERUNG **81%**

MEHRSPIELER **-**

gut

83%

XBOX

Systemvorteile

- + Hübscher als auf PS2
- + 5.1-Sound

Systemnachteile

- Hässlicher als auf Xbox360 und PC

GRAFIK 16:9 **74%**

SOUND DOLBY DIGITAL 5.1 **80%**

STEUERUNG **80%**

MEHRSPIELER **-**

gut

77%

PLAYSTATION2

Systemnachteile

- Kein Wettersystem
- Ruckelige Videos
- Grafisch am schwächsten
- Simplere Architektur

GRAFIK **71%**

SOUND STEREO **77%**

STEUERUNG **80%**

MEHRSPIELER **-**

gut

75%

► **RASENDER FALKE:** Mit dem Raumschiff von Weltraum-Cowboy Han Solo eliminieren Sie in dieser Mission die Geschütze der Sternzerstörer. **Xbox360**



LEGO STAR WARS II

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe		erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	erhältlich – 60 € dieser Ausgabe	erhältlich – 40 € dieser Ausgabe	
Test in:							

FAKTEN



Genre
Action
Hersteller
Activision
Entwickler
Traveller's Tales

- Spielen Sie die drei alten "Krieg der Sterne"-Filme nach
- Bauen und nutzen Sie viele verschiedene Vehikel
- Kooperativer Zweispieler-Modus

PC-Anforderung Einsteiger (S: 53)

Texte/Stimmen deutsch/Gebräbel

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 6

Internet
www.lucasarts.com

Die klotzige Seite der Macht: Erleben Sie die bekannteste Science-Fiction-Trilogie aller Zeiten als Lego-Luke und Hartplastik-Han.

Die Fans frohlocken: Nachdem Entwickler Traveller's Tales 2005 die oft gescholtene neue "Star Wars"-Trilogie ins knuffige Lego-Kostüm gesteckt hat, ist nun endlich das klassische Film-Trio an der Reihe. Da sich der erste Teil sagenhaft gut verkauft hat, verwundert es nicht, dass das spielerische Grundgerüst nahezu unverändert geblieben ist:

Mit Plastikausgaben aller lieb gewonnenen Sternenkrieger staksen, hopsen, ballern und knobeln Sie sich durch etwa 20 Levels, die die wichtigsten Ereignisse der Filme zu neuem Leben erwecken. Sie befreien Prinzessin Leia aus dem To-

desstern, stellen sich der imperialen Invasion auf dem Eisplaneten Hoth oder mischen den modrigen Palast von Jabba the Hutt auf. Spätestens beim Laserschwert-Duell zwischen Luke Skywalker und seinem Paps Darth Vader wird jedem Liebhaber der Serie warm ums Retro-Herz.

GROSSE JEDI-TRUPPE

Die Anzahl der spielbaren Charaktere variiert von Level zu Level: Zeitweise stehen Ihnen bis zu sechs Hartplastik-Heroen zur Verfügung. Häufig müssen Sie zwischen den Männchen wechseln, da sie sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden: So kann

beispielsweise anfangs nur Obi Wan die viel zitierte Macht einsetzen, um Objekte zu bewegen. Und auch der Droide C-3PO erscheint nur auf den ersten Blick nutzlos: Zwar kann er nicht springen und angreifen, dafür als Einziger spezielle Schalter betätigen. Am meisten Spaß macht das Ganze im jederzeit aktivierbaren Zweispieler-Modus – nicht zuletzt, da die KI-Gefährten keine wirklich große Hilfe sind.

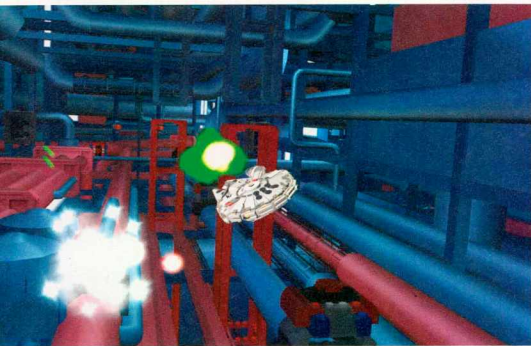
Beim ersten Erkunden der Levels ist es unmöglich, alle versteckten Areale aufzuspüren, da Ihren Helden die nötigen Fähigkeiten fehlen. Deshalb klabauen Sie fleißig jeden Lego-

▼ **WACHSAME FREUNDE:** Während sich Han einen Sturmtruppen-Helm verpassen lässt, halten ihm seine Mitstreiter den Rücken frei. **(Xbox360)**



▼ **TOLLES TALENT:** Luke lässt einen Lego-Brocken durch die Luft fliegen, um ihn zu einer praktischen Brücke umzufunktionieren. **(PS2)**





▲ **GEFÄHRLICHER FLUG:** Der rasende Falke muss im letzten Teil der Trilogie durch die Innereien des neuen Todessterns düsen und ihn zerstören. (PC)



▲ **LÄSSIGE ROLLE:** Luke weicht elegant den Schüssen der Sturmtruppen aus, die die Heldenriege an der Flucht hindern wollen. (PC)

stein auf, den Sie finden können, um diverse Extras und vor allem neue Charaktere zu kaufen. Mit diesen erkunden Sie die Levels im Freiespiel-Modus dann erneut. Dabei stoßen Sie auf teils erstaunlich große Bereiche, die Ihnen zuvor entgangen sind – so macht es Spaß und Sinn, Missionen mehrfach anzugehen. Schade aber, dass das Sammeln der Legosteine meist nach dem Prinzip 'Zerstöre alles, was nicht nützlich und nagelfest ist' funktioniert und auf Dauer zur wenig prickelnden Aufgabe verkommt.

BAU DIR DEIN (T)RAUMSCHIFF

Eine große Neuerung gegenüber dem Vorgänger: Die starre Trennung zwischen Flug- und Lauf-Levels wurde aufgehoben. So können Sie sich beispielsweise auf Tatooine einen Landspeeder zusammenbasteln, damit eine kurze Strecke zurücklegen und dann wieder zu Fuß weitergehen. Außerdem ist nun keine Macht mehr nötig, um aus Legostein-Häufchen etwas Sinnvolles wie Schalter, Türen oder Geschütze zu errichten. Deshalb können sich in "Lego Star Wars II" viel mehr Charaktere als kleine Baumeister betätigen.

Solche kleinen aber feinen Verbesserungen bereichern den recht simplen Spielablauf: Viel mehr als pausenloses Ballern, Lichtschwert-Schwingen und das Lösen einiger Simpel-Rätsel werden Ihnen nämlich nur selten abverlangt. Auch die diversen Fluglevels sind zwar unterhaltend, aber weder sehr anspruchsvoll noch abwechslungsreich.

Die unglaublich charmante Inszenierung gibt sich alle Mühe, die spielerische Seichtigkeit zu übertünchen: Trotz Minimal-Mimik sind alle Figuren sofort zu erkennen, und die vielen eingestreuten Gags lassen nicht nur Kenner der Vorlage schmunzeln. Die genialen Orchester-Melodien aus den Filmen verdichten die Atmosphäre zusätzlich – Mitpfiffe ist Pflicht. Eine "echte" Sprachausgabe gibt es aber nicht – die Knirpse geben nur Gebrabbel von sich, das zum abstrakten Stil von "Lego Star Wars II" aber gut passt.

Ebenfalls erfreulich: Während der Missionen gibt es keine Ladepausen. Die kurze Wartezeit vor einer Mission kaschiert eine Laufschrift im berühmten "Star Wars"-Stil, die Sie mit einer knappen Missionsbeschreibung versorgt.

fk ■



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Ablachen im All – "Lego Star Wars II" setzt auf das kurzweilige Konzept des Vorgängers und baut sehr gezielt dessen Stärken aus.

Das erste "Lego Star Wars" landete bei uns noch im Wertungsmittelfeld, der Nachfolger macht eine bessere Figur. So können Sie nun eigene Vehikel bauen oder sich im Editor unzählige Helden basteln. Zudem ist die alte Trilogie einfach sympathischer als die seelenlosen Neuzeit-Prequels. Einige schwarze Spiel Spaßlöcher tummeln sich aber immer noch in der Spielzeug-Aktion: Die KI-Kameraden machen nicht immer das, was sie sollen, in Innenlevels verärgern die Kamerawinkel und viele anfangs witzige Spielelemente nutzen sich schnell ab.

WERTUNG

GUT

- ▲ Herzallerliebste Inszenierung
- ▲ Hoher Wiederspielwert
- ▲ Zeitlos gute Ohrwurm-Musik

SCHLECHT

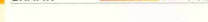
- ▼ Spielerisch sehr konventionell
- ▼ Kamera nicht immer optimal
- ▼ KI-Kameraden nicht sehr hilfreich

PC

Systemvorteile

- + Saubere Grafik
- + Günstigste Version

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



MEHRSPIELER



SPIELSPASS



76%

XBOX360

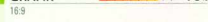
Systemvorteile

- + Schönste Version

Systemmachteile

- Im Vergleich zu teuer

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



MEHRSPIELER



SPIELSPASS



75%

XBOX

Systemvorteile

- + 20 Euro günstiger als auf der Xbox360

Systemmachteile

- Grafisch nicht so schön wie auf PC und Xbox360

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



MEHRSPIELER



SPIELSPASS



75%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + 20 Euro günstiger als auf der Xbox360

Systemmachteile

- Grafisch nicht so schön wie auf PC und Xbox360

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



MEHRSPIELER



SPIELSPASS



75%

GAMECUBE

Systemvorteile

- + 20 Euro günstiger als auf der Xbox360

Systemmachteile

- Grafisch nicht so schön wie auf PC und Xbox360

GRAFIK



SOUND



STEUERUNG



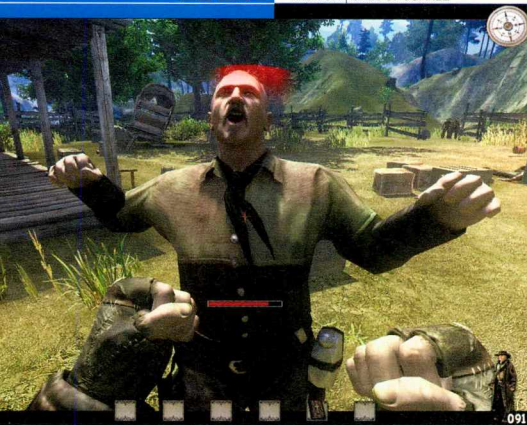
MEHRSPIELER



SPIELSPASS



75%



▲ **FAST WIE BUD SPENCER:** Die gelegentlichen Prügeleien aus der Ego-Ansicht sind zwar sehr brachial inszeniert, spielerisch aber umso simpler. (PC)



▲ **CLINT EASTWOOD HAT'S VORGEMACHT:** Räudige Räuber stoppt man mit einer dicken Flinte – achten Sie dabei auf das schnieke Mündungsfeuer! (PC)



CALL OF JUAREZ

FAKTEN



Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Ubisoft
Entwickler
Techland

- Mix aus Western-Schießereien und Geschicklichkeitsaufgaben
- Zwei spielbare Helden
- Multiplayer-Gefechte auf acht Karten für bis zu 32 Teilnehmer

PC-Anforderung Highend (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 18

Internet
www.callofjuarez.com

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

Western von gestern trifft auf Technik von heute: Ubisofts PC-Cowboys galoppieren endlich durch unser Testlabor – reicht's zum erhofften Hit?

of Juarez“ nun die Trendwende: Ubisofts Action-Ritt vereint nämlich typische Shooter-Stärken mit denen des klassischen Westerns – und sieht zudem auch noch hinreißend gut aus.

Die Story der Prärie-Oper wird aus wechselnden Perspektiven erzählt: Zum einen schlüpfen Sie in die Kutte des Priesters Ray, zum anderen steuern Sie den jugendlichen Heißsporn Billy. Rund um diese "Zwei Kerle, ein Schicksal"-Grundidee strickt Entwickler Techland eine packende Geschichte voller Spannung und Dramatik. Nur das 08/15-Finale hätte man sich sparen können.

Viel erstaunlicher ist jedoch, dass auch der Spielablauf zahlreiche innovative Kniffe auf der Bohnenpfanne hat. Klar, die traditionellen Schießereien werden Sie bei "Call of Juarez" oftmals erleben, aber manchmal mu-

tiert das Machomärchen fast schon zum Adventure. So packt Billy bei jeder Gelegenheit seine Peitsche aus und schwingt sich wie dereinst Indiana Jones über Abgründe. Manchmal muss der Lederriemen sogar als Ratschläger herhalten: Dann pendelt Ihr Kuhjunge beispielsweise mit Karacho gegen einen Wassertank, um lodernde Flammen zu löschen.

Kollege Ray hat mit derartiger Akrobatik indes nichts am Hut, viel lieber packt Mister Gottesdiener seine Bibel aus. Weil der heilige Schinken aber nicht als Schlagwaffe taugt, kommt die Macht der Worte zum Einsatz: Sobald Ihr Polygonpfarrer seine Psalmen runterbetet, bleiben die KI-Bösewichter kurz wie ange-

wurzelt stehen – und das ist der ideale Moment zum Losballern!

Was darf in keinem Western fehlen? Richtig, Verfolgungsjagden auf Gäulen! Und auch "Call of Juarez" beugt sich diesem Gesetz: Bei einigen Missionen reiten Sie durch die Prärie, lassen Ihren Haferfresser über Hindernisse hüpfen und schießen auf die Entführer einer Postkutsche. Vervollständigt wird die "Muss ein Wildwest-Abenteuer haben"-Liste von Kneipenkloppereien und Pistolenduellen um zwölf Uhr mittags. Eine Zeitlupenfunktion wie in "Max Payne" gibt's gratis dazu: Sobald die entsprechende Leiste voll ist, dürfen Sie eingebremste Banditen beschließen – yeehaw! **tk**

Dead Man's Hand", "Red Dead Revolver", "Gun" und dann lange nichts mehr: Spiele mit Western-Thematik sind eine vom Aussterben bedrohte Spezies. Eine Schande, schließlich gibt es kaum spannendere Welten als die der Cowboys und Indianer. Vielleicht schafft aber "Call

MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Dieser Westen ist nicht nur wild, sondern auch spaßig – ein Muss für Django-Fans!

Obwohl oder gerade weil "Call of Juarez" alle Western-Klischees bedient, hebt sich das Spiel wohltuend vom Genre-Einerlei ab. Schade nur, dass die ebenso unterhaltsame wie schicke John-Wayne-Hommage selbst auf den dicksten Rechnern ruckelt und eeeewig nachlädt – da wurde zu schlampig programmiert!

WERTUNG

Call of Juarez

PC

GUT

- ▲ Enorm abwechslungsreiche Aufgaben
- ▲ Schöne Schauplätze
- ▲ Ambitionierte Story

SCHLECHT

- ▼ Indiskutable Ladezeiten
- ▼ Derber Hardware-Hunger
- ▼ Einige langweilige Levels

GRAFIK 83%

SOUND 81%

SOUND 5.1-SURROUND

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 70%

NETZWERK: 2-32, ONLINE: 2-32



gut

WESTINGHAUSE

SPIELSPASS

80%

Ordentliches aus Polen: Techland, die Macher von "Call of Juarez", wurden durch den Ego-Shooter Chrome bekannt. Dessen Fortsetzung befindet sich gerade in Arbeit.

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 6
Internet	
www.akella.com	

AGE OF PIRATES

System:

PC

Termin/Preis:

erhältlich – 40 €

Test in:

dieser Ausgabe

Für alle Seebären, denen bei Sid Meier's Pirates die Action zu kurz kam, bringt Atari jetzt zünftige Freibeuterkämpfe – zu Wasser und auf Deck.

Im Dienste einer Kolonialmacht oder als Seeräuber werden Sie in "Age of Pirates" vom Nachwuchskapitän zum Herrscher der Meere. Die Seeschlachten erfordern Planung, Navigationstalent, Timing und Geschick, Ausstattung und Bewaff-

nung der Schiffe sind unterschiedlich. Mit normalen Kugeln durchsieben Sie den Rumpf eines Feindschiffes, Kettenkugeln zerstören die Segel und mit Traubenkernen dezimieren Sie die gegnerische Crew. Vor allem im Kampf gegen eine Über-

macht sollte man schnell entern. Während die Mannschaft automatisch angreift, steuern Sie Ihren Kapitän eigenhändig. Mit Säbel und Pistole kämpfen Sie sich bis zum feindlichen Captain durch.

In der örtlichen Taverne erhalten Sie Aufträge, die sich recht schnell wiederholen. Auch der Handel ist eine Einnahmequelle, nur leider gestalten sich Ein- und Verkauf deutlich komplizierter als bei "Sid Meier's Pirates". Haben Sie etwas Gold auf die hohe Kante gelegt, dürfen Sie sich ein neues Schiff kaufen.

"Age of Pirates" wirkt in vielen Belangen unfertig. Die Steuerung der Kämpfe ist hakelig, unser Kapitän bewegt sich beim Fechten merkwürdig

ruckartig. Auch nervig: Alle Personen werden vom gleichen Sprecher vertont. Und so schön der Tag- und Nachtwechsel auch sein mag – Seegefechte im Dunkeln sind nicht wirklich Spaßig.

SZ

WERTUNG befriedigend

GUT

- ▲ Stimmige Piraten-Atmosphäre
- ▲ Ansehnliche Grafik auf hoher See

SCHLECHT

- ▼ Eintönige Aufträge
- ▼ Design- und Bedienungsängel

PC

GRAFIK	71%
SOUND	66%
STEUERUNG	64%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASS

70%

▲ EINS NACH DEM ANDERN: Eine Schlacht beginnt mit einem Duell der Kanioniere. Beim Entern greifen Sie dann selbst zum Säbel.

(PC)

STRONGHOLD LEGENDS

Spiele das neue Stronghold als König Arthur, Siegfried oder Dracula! Verteidige Dein Reich und werde zur Legende!



www.2kgames.de/strongholdlegends





► **WIRKLICH SPIELENSWERT:** Im Duell-Modus können Sie auf Zeit noch einmal gegen alle Bosse antreten. (PS2)



MGS 3: SUBSISTENCE

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

05.10.2006 – 40 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

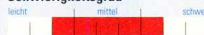


- Hauptspiel mit neuer Kamera
- Auf Disc 2 finden sich die Original-"MGS"-Abenteuer
- Umfangreicherer Schlange-gegen-Affe-Modus

PC-Anforderung –
Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet
www.konami.jp

Schon wieder MGS 3? Keine Sorge, dahinter steckt nicht etwa eine billige Abzocke. Diese Neuauflage hat sehr wohl ihre Daseinsberechtigung.

Wenn auf ein Spiel die Umschreibung "kinoreife Inszenierung" zutrifft, dann auf "Metal Gear Solid 3". Die hoch gelobte Fortsetzung, die storytechnisch eher ein Vorgänger ist, gehört zu den grafisch beeindruckendsten PS2-Spielen.

Lediglich die Kameraführung des Schleichspiels rief im Frühjahr 2005 die Kritiker auf den Plan: Ein vorgegebener Blickwinkel sei einfach nicht mehr zeitgemäß, hieß es. Darüber kann man sicher streiten, aber Konamis Mastermind Hideo Kojima

hat sich offensichtlich diesen Kritikpunkt besonders zu Herzen genommen. So kommt mit "MGS 3 Subsistence" nun die ultimative Fassung der Story um Big Boss, die erstmals eine flexible Kamera bietet. Sie können Snake jetzt also nicht mehr nur aus der Verfolger-Ansicht spielen. Die Kamera bewegt sich auf Ihr Kommando hin jederzeit neben, vor oder über ihn – ganz wie Sie wollen. Und das ist bei weitem nicht die einzige Neuerung, die "MGS 3: Subsistence" zu bieten hat.

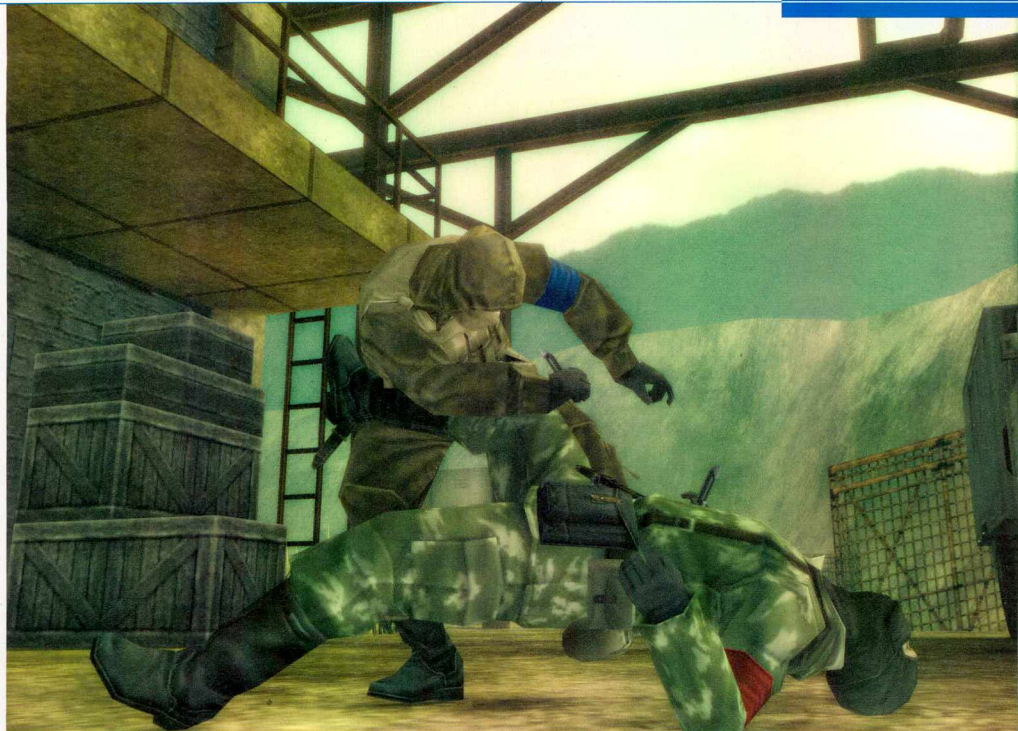
Aller guten Dinge sind drei

Auf der zweiten von insgesamt drei DVDs findet sich ein Oline-Modus. Darin können Sie gegen bis zu sieben andere "MGS 3"-Fans antreten. Es stehen insgesamt fünf Spielvarianten zur Auswahl, in denen Sie sich auf über einem Dutzend von "MGS 3" inspirierten Arenen balgen. Neben klassischen Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch oder Capture the Flag warten auch die so genannten Sneaking Missions. Hier schlüpfen Sie in die Rolle von Snake und müs-

► **UNVERGLEICHLICH WITZIG:** Mit dem 17 Kurzfilmen beweisen die MGS-Macher Sinn für Humor. (PS2)

► **PERFEKT SPIELBAR:** Die ersten beiden Metal-Gear-Abenteuer machen trotz Mager-Optik noch immer Laune. (PS2)





▲ **ABSOLUT EINMALIG:** Zum ersten Mal in der MGS-Historie kann man auch online spielen – wenn auch nur gegeneinander. Dabei schlüpfen Sie in die unterschiedlichsten Rollen, verkörpern beispielsweise russische Elitesoldaten, aber auch Hauptfiguren wie den jungen Ocelot oder Snakes genetischen Vater Big Boss. (PS2)

sen unbemerkt von Ihren Mitspielern einen Mikrofilm entwenden.

Retro-Fans freuen sich besonders über Snakes erste Abenteuer "Metal Gear" und "Metal Gear 2: Solid Snake" auf Disc 2. Auch wenn die Portierung der Originale mit Sprites statt Polygonen und Texten statt Sprachausgabe daherkommen, sind diese Klassiker noch erstaunlich gut spielbar.

Ebenfalls wieder dabei – sogar in erweiterter Form – ist der Schlange-gegen-Affe-Modus, in dem sich Snake als Jäger der knuddeligen Primaten aus "Ape Escape" versucht. Insgesamt sieben Maps müssen

gemeistert werden, wovon zu Beginn nur drei anwählbar sind.

Auf der dritten Scheibe finden wir den "MGS 3"-Film. Dieser besteht aus den Zwischensequenzen und Spielszenen des Hauptspiels, die teilweise neu arrangiert und eingesprochen wurden, um beim Betrachter den Eindruck zu erwecken, er sehe einen richtigen Film. Dieses virtuelle Mammutwerk dauert länger als drei Stunden. Für Interessierte, die nicht so viel Sitzfleisch haben, gibt es eine Kapitelanwahl.

Ein weiteres Feature der Disc ist ein "MGS 4"-Trailer, der allerdings noch von der letzten Tokyo Game

Show stammt. Alt, aber immer noch sehenswert.

OHNE FLEISS...

Meistern Sie das Hauptspiel, werden einige zusätzliche Features frei. So finden Sie auf der ersten Disc einen Filmbetrachter, der es Ihnen erlaubt, alle Zwischensequenzen von "Metal Gear Solid 3" noch einmal zu sehen. Im gesonderten "Peep"-Video präsentiert sich Snakes sexy KGB-Partnerin Eva äußerst leicht bekleidet – mit Sicherheit ein echter Hingucker!

Auf der zweiten DVD gibt es noch mehr zu entdecken. Im Duell können Sie noch einmal alle "MGS 3"-

Bossfights nachspielen – entweder unter den Rahmenbedingungen des Hauptspiels oder mit Einschränkungen (begrenzte Munition oder eingeschränkte Ausrüstung).

Den größten Unterhaltungswert verspricht aber der Secret-Theater-Modus. Hier erwarten Sie 17 teils sehr kurzweilige Minifilme, wie beispielsweise "Metal Gear Raiden: Snake Eraser", in dem der "MGS 2"-Protagonist in der Zeit zurückreist, um Big Boss zu töten. Aber auch "Metal Gear Sigint", in dem Snake zum Sidekick degradiert wird und pausenlos die Hucke voll kriegt, sorgt sicherlich für Lacher.

fe ■

MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Kann man ein bereits perfektes Spiel noch perfekter machen? Mann kann. Mit "Subsistence" hat sich "MGS 3" selbst ein Denkmal gesetzt.



Ich bin zwar kein Freund von Neuauflagen, aber im Falle von "MGS 3" hat sich das wirklich mal gelohnt. Nicht nur, dass die flexible Kameraführung ein komplett neues Spielgefühl erzeugt. Die zahllosen neuen Features, darunter ein Online-Modus, die beiden "Metal Gear"-Klassiker und die witzigen Kurzfilme, sind ebenfalls ihr Geld wert. Wer gänzlich unmotiviert ist, kann sich Big Boss' Abenteuer sogar als Film ansehen – was will man mehr? Und eine Grafik, die selbst nach einem Jahr noch eine umwerfende Wirkung ausstrahlt, sieht man auch nicht oft, oder?

WERTUNG

Metal Gear Solid 3: Subsistence

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Technisch noch immer überaus beeindruckend
- ▲ Intensiveres Spielgefühl dank neuer Kamera
- ▲ Die Story bleibt spannend bis zur letzten Sekunde
- ▲ Cooler Online-Modus
- ▲ Viele Boni freispielbar

GRAFIK 84%

SOUND 89%

DOLBY PRO LOGIC II

STEUERUNG 87%

MEHRSPIELER 86%



play

portable



Das Magazin für PSP

GAMES
Aktuell

Sonderheft Herbst/Winter 2006

G+Press



Deutschland ... 3,99 €
Schweiz ... 4,49 €
Belgien ... 3,75 €
Luxemburg ... 3,99 €
Frankreich ... 4,99 €

Grand Theft Auto Vice City Stories

DAS KULTSPIEL KEHRT
ZURÜCK: WARUM DU GTA
HABEN MUSST – UND WELCHE
FEATURES BRANDNEU SIND!

TEST-CHECK

75 PSP-GAMES IN DER TESTÜBERSICHT;
16 SEITEN GEBALLTE KAUFBERATUNG.

RIDGE RACER 2

DER SCHNELLSTE PSP-RENNER LEGT NOCH
EINEN ZAHN ZU: GROSSER TEST ZUM NAMCO-HIT.

PSP ON ICE

REPORTAGE: MIT DER PSP
UNTERWEGS IN DER ANTARKTIS.

TESTLAWINE!

ÜBER 30 NEUHEITEN UNTER DER LUPE:
WELCHE GAMES SIND IHR GELD WERT?

MIAMI VICE

MIT CROCKETT & TUBBS DURCH DIE UNTERWELT:
DER KLASSIKER IM KINO UND AUF PSP!

Jetzt
am
Kiosk!

Das brandaktuelle Magazin zur PSP

Hardware und Software:
Alles zur neuen mobilen
Entertainment-Maschine

Der ultimative Einkaufsberater

- 75 PSP-Spiele getestet
- 16 Seiten Kaufberatung
- Über 30 Neuheiten

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Das neue "GTA" begeistert
mit innovativen Features.
Hier gibt's heiße Infos!



70

BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES

IM TEST ► Georges vierter Adventure-Trip versucht vergeblich an die Klasse der 2D-Originale anzuknüpfen. Spaß macht es aber dennoch.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



INHALT

Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	70	PS2
Kingdom Hearts 2	68	PS2
Suikoden V	72	PS2

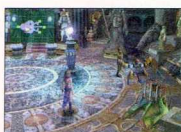
GENREHIGHLIGHTS

10 | 2006

03 DRAGON QUEST...



08 FINAL FANTASY X-2



18 JADE EMPIRE



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS1	PS2	PS3	Xbox	Wii	360
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%	80					
10 Kingdom Hearts 2	Action-Rollenspiel	Koch Media	10/2006	87%		87				
11 Suikoden V	Rollenspiel	Konami	10/2006	87%		87				
12 Star Wars: Knight of the Old Republic II – The Sith Lords	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87			87		
13 Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87					
14 Fire Emblem: Path of Radiance	Rollenspiel	Nintendo	12/2005	86%						86
15 Ankh	Adventure	BHV	01/2006	85%	85					
16 Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	10/2005	83%	83					
17 Fahrenheit	Adventure	Atari	09/2005	83%	83	83		83		
18 Jade Empire	Rollenspiel	Microsoft	06/2005	83%				83		
19 Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	03/2004	83%	83					
20 Tales of Symphonia	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	83%						83

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

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

©Disney, Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures.
Developed by SQUARE ENIX Characters from FINAL FANTASY game series © 1990,
1994, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2005 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved



System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
29.09.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

- ▶ Viele Disney/Square-Charaktere
- ▶ 15 Zeichentrick- und Filmwelten
- ▶ Extrem actionbetonter Ablauf
- ▶ Zahlreiche Minispiele
- ▶ Bonus-Gumi-Ships freispielbar

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkt

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Age Group	Percentage
18-24	10%
25-34	35%
35-44	25%
45-54	15%
55-64	10%
65-74	5%
75-84	2%
85+	1%

Altersfreigabe ab 6

Internet

www.kingdomhearts2.eu.com

Im Zentrum von "Kingdom Hearts II" steht wie im Vorgänger Sora, ein Knabe, der vom Schlüsselschwert als Träger auserkoren wurde, um zahlreiche Disney-Welten zu bereisen. Dort muss er die Invasion der Herzlosen stoppen. In der Fortsetzung machen aber nicht nur die Herzlosen dem auserwählten Bengel und seinen Gefährten Donald und Goofy das Leben schwer. Die Organisation XIII und deren Armee von Niemanden haben es ebenfalls auf das Trio abgesehen. Bevor die Freunde

jedoch erneut den Kampf aufnehmen, gilt es erst einmal den spielbaren Prolog zu bewältigen. Durch den führen Sie den Blondschoopf Roxas, der auf mysteriöse Weise mit Sora verbunden zu sein scheint.

KÄMPFEN – ABER MIT STIL

Wie gehabt flitzen Sora und seine eigenständig kämpfenden Kumpane durch die ebenso bunten wie detailreichen Welten, wobei die meisten Disney-Filmen entstammen. Kommt es zum Kampf mit den stets aus dem

Nichts auftauchenden Gegnern, hämmern Sie auf die Angriffstaste, um die Feinde mit Hieben zu malträtiert. Neu hingegen sind die so genannten Situationskommandos. Erscheint das -Symbol auf der Mattscheibe, müssen Sie augenblicklich die dazugehörige Taste auf dem Analogpad drücken.

Je nach Situation weicht Sora dann automatisch schweren Attacken aus oder geht zu einem Gegenangriff über. Bei Bosskämpfen wie beispielsweise im Duell gegen

▼ **LAUFEN UND PRÜGELN:** Den Herzlosen begegnen Sie erst auf dem langen Marsch durch die Levels. (PS2)

▼ **SAMMELN UND BASTELN:** Aus erbeuteten Bauteilen können Sie Ihr eigenes Traum-Gumi-Ship erstellen. (PS2)





▲ **LICHT UND DUNKELHEIT:** Durch ein Duell mit dem Erzscherken Sephiroth will Cloud Strife sich endgültig von seiner düsteren Vergangenheit lösen. (PS2)



▲ **BALLERN UND BEUTE:** Auf den Flugrouten lassen sich Bonus-Missionen erledigen, für die es neben Items auch neue Gumi-Ships als Belohnung gibt. (PS2)



▲ **FEUER UND FLAMME:** Beim Kampf um Hollow Bastion helfen viele Square- und Disney-Figuren aus. (PS2)



▲ **FLUCH UND SEGEN:** Den verhexten Piraten Jack kann nichts umbringen. Dafür ist sein Aussehen dahin. (PS2)

die Hydra in Herkules Arena sind diese gescripteten Gegenschläge besonders fulminant inszeniert.

Eine weitere Neuerung im Kampfgeschehen ist die Zusammenarbeit mit Gefährten. Die versetzt Sie in die Lage, besonders mächtige Kombo-Attacken gegen ganze Gegnergruppen zu führen. Das kostet Sie zwar Ihre komplette Magieleiste, doch die regeneriert sich zum Glück mit der Zeit wieder.

YOU DON'T KNOW JACK?

Dieses Teamwork klappt nicht nur mit Goofy und Donald, sondern auch mit den unterschiedlichen Disneyfiguren wie Aladdin, Mulan und dem Biebst, die sich Ihren Reisen durch die

entsprechenden Filmwelten kurzfristig anschließen. Ungewöhnlich, aber interessant ist die Einbindung von zwei Realfilmwelten. So kämpfen Sie in Port Royal an der Seite des schrilligen Captains Jack Sparrow aus "Fluch der Karibik" und helfen dem gleichnamigen Film im Kampf gegen den übermächtigen MCP in der Miniwelt Space Paranoids.

Im Laufe der Geschichte lernt Sora Verwandlungen, die es ihm erlauben, mit zwei Schlüsselschwertern gleichzeitig zu kämpfen oder seine eigentümliche Waffe als Ballermann zu nutzen. Bei diesen mächtigen Transformationen, die besonders effizient gegen Bossgegner wirken,



▲ **VERGESSEN UND ERINNERN:** Puuh erkennt keinen seiner Freunde wieder. Finden Sie alle Seiten, um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen. (PS2)

wird die so genannte Drive-Liste beansprucht, die Sie zuvor durch Kämpfe füllen müssen.

BEWÄHRT HEISST GUT

Der weitere Spielablauf wurde bis auf wenige Kleinigkeiten vom Vorgänger übernommen: So fliegen Sie noch immer im Gumi-Schiff zwischen den einzelnen Disney-Welten hin- und her, sammeln in den nie enden wol-

lenden Kämpfen Erfahrungspunkte, um bei Level-Upgrades gleich noch neue Talente freizuschalten und lassen sich beim örtlichen Mogry-Schmied aus gefundenen Items Ausrüstungsgegenstände basteln. Diese sind meist jenen überlegen, die Sie kaufen können. Minispiele wie etwa ein Musikwettbewerb mit Arielle oder der Unterwelt-Cup von Hades sorgen für Abwechslung. **fe**

MEINUNG ► FRANK EMMERLING



Fazit: Das (fast) perfekte Sequel, das seinen kunterbunten Vorgänger sogar noch übertrumpft. Ein kleines Juwel der späten PS2-Jahre.

Was soll ich sagen? Es macht einfach nur Spaß, sich dem sympathischen Trio aus Sora, Donald und Goofy auf der fantastischen Reise durch die detailverliebten (Disney-)Welten anzuschließen. Dass die Spielmechanik weiterhin simpel bleibt und das Kampf- und Upgradesystem nie wirklich die Tiefe eines "Final Fantasy 10" erreicht, ist nicht weiter schlimm. So kommen bei dem actionbetonten Rollenspiel immerhin auch weniger erfahrenen Semester auf ihre Kosten. Bei so viel Charme verlieren die wenigen echten Kritikpunkte eben schnell an Bedeutung.

WERTUNG

Kingdom Hearts 2

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Einfaches Kampfsystem
- ▲ Viele Disney-Welten
- ▲ Tolle Geschichte
- ▲ Erstklassig lokalisiert

SCHLECHT

- ▼ Kämpfe teils hektisch und unübersichtlich
- ▼ Kamera nicht perfekt

GRAFIK 81%

SOUND 83%

DOLBY PRO LOGIC II

STEUERUNG 88%

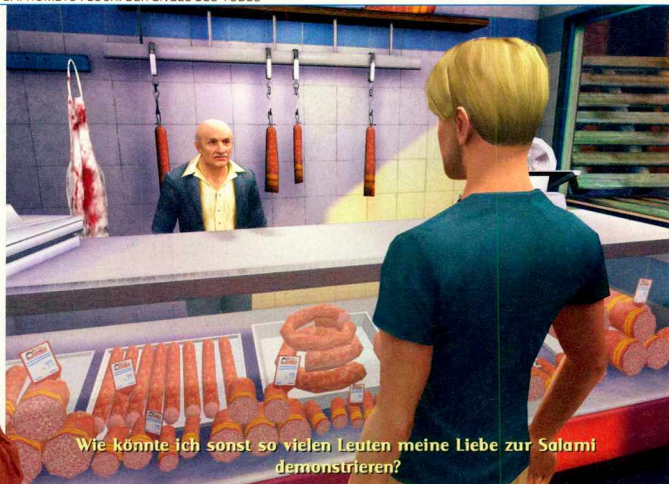
MEHRSPIELER



sehr gut

SPIELSPASS
87%

► **FRAGEN HILFT:** Um in die Wurstfabrik des Mafiosi Spallaci einzudringen, brauchen Sie eine Schürze. Die hängt dummerweise direkt hinter Chico, einem seiner Laufburschen mit einer Vorliebe für Salami. (PC)



BAPHOMET'S FLUCH DER ENGEL DES TODES

System: PC
Termin/Preis: 22.09.2006 – 45 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Adventure
Hersteller
THQ
Entwickler
Revolution

- Schauplätze rund um den Globus
- Teamwork mit NPC-Partner
- Original-Sprecher
- George und Nico spielbar
- Sehr viele Rücksetzpunkte

PC-Anforderung High-End (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.broken-sword.com

Unverhofft kommt oft: Wider Erwarten schickt Revolution den Hobby-Helden George Stobart ein viertes Mal in ein haarsträubendes Abenteuer.

Es ist schon erstaunlich, wie George Stobart all die Abenteuer überlebt, in die er so hineinstolpert. Er stand schon auf der Abschlusliste mörderischer Templar, legte sich mit einem zornigen Mayagott an und musste einem Feuer speienden Drachen Einhalt gebieten. Eine beachtliche Leistung für jemanden, der sich nicht auf Waffen, sondern auf sein Köpfchen verlässt.

Ob ihm auch im vierten Teil das Glück hold sein wird? Im ersten Drittel von "Baphomet's Fluch: Der

Engel des Todes" jagt George hinter einem Schatz her. Zur Seite steht ihm dabei nicht wie gewohnt Nico, sondern Anna Maria. Es ist auch diese hübsche Blondine, die dem Gelegenheits-Weltenretter den Auftrag erteilt, die goldene Kostbarkeit zu finden. Gejagt von Mafia-Killern gelingt es George nach einigen Mühen das gesuchte Artefakt in den Katakomben unter Istanbul zu finden.

Doch damit geht das Abenteuer für George erst richtig los: Nicht nur, dass sich Anna Maria samt Beute in

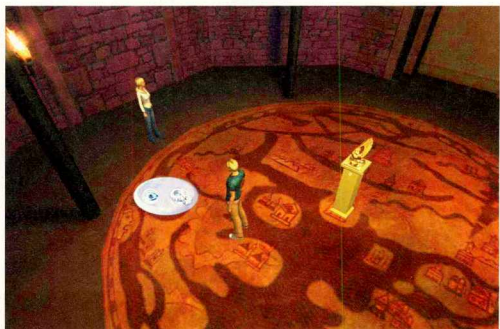
Luft auflöst, sondern George gerät auch noch als vermeintlicher Terrorist in ein türkisches Gefängnis und soll hingerichtet werden.

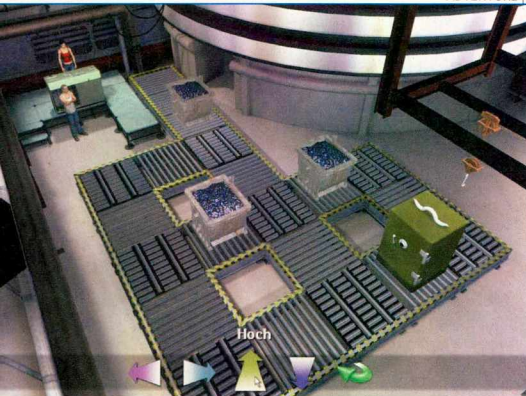
ZURÜCK ZU DEN ANFÄNGEN

Nachdem die Kistenschieberei im letzten "Baphomet's Fluch" die Fans verärgert hatte, konzentriert sich Revolution nun wieder auf die Tugenden der einstigen 2D-Abenteuer. Mit einem Klick auf die linke Maustaste bewegen Sie George – und gelegentlich auch Nico, die nach Anna

▼ **VORBEREITUNG IST ALLES:** Bevor Sie türmen, sollten Sie die Wache noch knebeln und fesseln. (PC)

▼ **WISSEN IST MACHT:** Nur wenn Sie die Schatzkarte richtig deuten, kommen Sie an den Cherub in der Mitte. (PC)





▲ **WISSEN WIE'S LÄUFT:** Um den Tresor in die Zentrifuge zu bekommen, müssen Sie das Laufband richtig koordinieren. Das sieht schwerer aus, als es ist. (PC)



▲ **PLANEN UND SIEGEN:** Das Umschiffen der Hindernisse wird im Laufe des Spiels immer schwieriger. Hier müssen Sie es sogar unter Zeitdruck tun. (PC)



▲ **DER WEG IST DAS ZIEL:** Um in Anna Marias Wohnung zu gelangen, nimmt George einiges in Kauf. (PC)



▲ **FÜTTERN NACH PLAN:** Mit Brotkrumen locken Sie die hungrigen Tauben zu den Topfpflanzen. (PC)

Marias Verschwinden auf der Bildfläche erscheint – durch die dreidimensionalen Hintergründe des Adventures. Als Kulisse dienen neben einem speckigen Hotel in New York auch eine zerstörte Forschungsanlage in Phoenix oder der Vatikan in Rom.

Am eigentlichen Spielprinzip von "BF 4" hat sich aber seit dem ersten Teil kaum etwas verändert: Sie kommen voran, wenn Sie sich mit Personen unterhalten und Objekte miteinander kombinieren. Sind Sie mit einem NPC-Partner unterwegs, also mit Nico oder Anna Maria, können Sie diese beim Lösen von Rätseln oder beim Ablenken einer Wache einspannen. Bei einigen Rätseln spielt Zeit eine entscheidende Rolle.

Sie müssen nicht nur die richtigen Objekte kombinieren, sondern das Ganze auch noch im richtigen Moment erledigen.

TIMING IST ALLES

Um zum Beispiel in Anna Marias Hotelzimmer zu kommen, müssen Sie erst einmal einen Mafiosi im Elvis-Look loswerden, der Sie nicht passieren lassen will. Dazu stellen Sie sich am Ende des Flurs ans Fenster. Wenn Ihnen die Elvis-Kopie kurz den Rücken zudreht, öffnen Sie es fix. Von der Frischluft angereizt, rennt das Musiker-Imitat augenblicklich ans Fenster. Das ist Ihre Gelegenheit, die vertrockneten Blumen in der Mitte des Flurs mit dem Feuerzeug



▲ **ZUGREIFEN UND FLITZEN:** Sobald Sie den Duschenden mit heißem Wasser versorgt haben, können Sie dessen Handtuch unbemerkt stehlen. (PC)

anzuzünden. Sobald die Sprinkleranlage loslegt, ergreift der wasserscheue Tollrentner die Flucht und Sie haben freien Zutritt zum Zimmer.

HACKER WISSEN MEHR

Eine gänzlich neue Idee ist der Einsatz des PDAs. Mit diesem Minicomputer können Sie nicht nur telefonieren, sondern auch Datenbanken hacken oder Sicherheitssysteme lahm

zu legen. Bevor Sie jedoch auf fremde Rechner zugreifen, müssen Sie auf einem aus Quadraten bestehenden Feld Ihren Energiestrahler auf den Zielservier lenken.

Die Richtung des Strahls können Sie dabei mit Reflektoren bestimmen. Wichtig ist dabei, dass der Strahl auf dem Weg zu seinem Bestimmungsort von keiner der aufgestellten Fallen blockiert wird. **fe ■**



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Mit dem Adventure-Traumteam Nico und George macht das Rätselraten doppelt so viel Spaß. Die spielerischen Mängel nerven dennoch.

Es werden noch viele Monde aufgehen, ehe ein dreidimensionales Point'n'Click-Adventure aktuellen 2D-Kollegen in grafischer Hinsicht das Wasser reichen kann. Die Kulissen von "BF 4" sind zwar schick, aber unspektakulär. Spielerisch liegt auch einiges im Argen. Ständig bleibt man mit George irgendwo hängen oder übersieht durch die missglückte Kameraführung Objekte. Davon abgesehen bietet das Abenteuer aber alles, was man sich von einem "Baphomet's Fluch" wünschen kann: Clevere Kombinationsrätsel und Georges spöttische Kommentare.

WERTUNG

Baphomet's Fluch: Der Engel des Todes

PC	GRAFIK	68%
GUT	SOUND	81%
▲ Rätsel abwechslungsreich und fordernd	STEUERUNG	71%
▲ Wirklich tolle Atmosphäre	SPIELSPASS	78%
▲ Georges genialer Humor	MEHRSPIELER	-
SCHLECHT		
▼ Suboptimale Steuerung		
▼ Die Dialoge lassen sich nicht abbrechen		





▲ **KAWUMM:** Die erfahrene Magierin Viki verpasst dem fiesen Drachen-Emporkömmling ein magisches Donnerwetter, das sich gewaschen hat.

(PS2)



▲ **KRIEG MIT KÖPFCHEN:** Strategin Lucretia heckt allerlei gerissene Pläne aus, mit denen der Prinz den gemeinen Godwins das Leben schwer macht.

(PS2)

SUIKODEN V

FAKTEN



Genre
Rollenspiel
Hersteller
Konami
Entwickler
Konami

- Insgesamt 108 Helden schließen sich Ihrer Party an
- Spielt etwa zwölf Jahre vor dem ersten "Suikoden"
- Mehr als 60 Stunden Spielzeit

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 6

Internet

www.konami.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

30.9.2006 – 30 €
diese Ausgabe

Es muss nicht immer Final Fantasy sein – Konamis neue Suikoden-Episode hat es trotz unspektakulärer Präsentation uns schwer angetan.

senen Truppe von Rebellen steht. Gemeinsam mit seinen neuen Begleitern will er Falena von den Usurpatoren befreien. Fortan sind typische Rollenspiel-Aktivitäten zu erledigen. Sie reden mit Passanten, kaufen neue Ausrüstung, erforschen mysteriöse Gemäuer und werden immer stärker – das Prinzip ist vertraut.

FRÜHER WAR ALLES BESSER

Wer die beiden "Suikoden"-Episoden für PSOne kennt, weiß, was ihn erwartet – Konami hat die umstrittenen Neuerungen der Teile drei und vier rückgängig gemacht und orientiert sich vor allem am hervorragenden zweiten "Suikoden". Das merkt man am flotten, rundenbasierten Kampfsystem: Gleich sechs Helden keilen sich mit bissigen Monstern und feinen Soldaten. Da viele Aktionen

gleichzeitig ablaufen, gehen die zahlreichen Zufallskämpfe angenehm flott von der Hand und verbreiten nicht so schnell Langeweile – selbst wenn die meisten Gegner nicht allzu widerstandsfähig sind. Auch die Duell Mann gegen Mann und die großen Echtzeitschlachten zwischen aufeinander treffenden Armeen sind unterhaltsam, aber vergleichsweise einfach und simpel.

Das Knifflige an "Suikoden V" sind aber nicht die Kellereien, sondern die Rekrutierungen der zahlreichen Mitstreiter. "Suikoden"-typisch umfasst Ihre Truppe am Ende des Spiels im Optimalfall 108 Kollegen, Kämpfer, Magier, Händler, Handwerker, Glücksspieler – für jede freie Position

findet sich der passende Held. Die Wenigsten schließen sich Ihnen jedoch anstandslos an. Meist müssen Sie umfangreiche Subquests lösen, Aufgaben erfüllen, Gegenstände besorgen oder abliefern, wenn Sie eine neue Figur an sich binden wollen.

Manche Charaktere lassen sich zudem nur zu ganz bestimmten Zeitpunkten im Spiel rekrutieren, andere begleiten Sie nur dann, wenn ihre Freunde bereits der Armee beigetreten sind. Ohne Lösungshilfe werden Sie im ersten Durchgang kaum alle 108 Figuren finden.

Die PAL-Anpassung ist sehr sauber – Vollbild, 60Hz und ordentliche deutsche Texte überzeugen genauso wie der sehr günstige Preis. **tn**

In Falena haben die Frauen das Sagen. So führt der Held von "Suikoden V" als ältester Sohn von Königin Arshat ein bescheidenes Leben ohne Einfluss. All das ändert sich, als die machthungrige Godwin-Familie den Aufstand probt und der Prinz auf einmal an der Spitze einer entschlos-



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Trotz eher mäßiger Grafik ist "Suikoden V" ein hervorragendes Rollenspiel für die PS2.

Okay, das Spiel sieht nicht besonders toll aus und immer, wenn Sie einen der gut versteckten Helden verpasst haben, wird sich Frust breit machen. Trotzdem werden Sie dank der hervorragenden Handlung und den sympathischen Figuren das Pad erst wieder zur Seite legen, wenn Falena befreit ist und der Abspann läuft.

WERTUNG

Suikoden V

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Hervorragende Handlung
- ▲ Jede Menge sympathische Charaktere
- ▲ Enorm umfangreich

SCHLECHT

- ▼ Manche Figuren sind zu gut versteckt
- ▼ Unspektakuläre 3D-Grafik

GRAFIK 63%

SOUND 78%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER



sehr gut

SPIELSPASS

87%

Vorbild: Die "Suikoden"-Serie basiert lose auf dem Buch, "Die Räuber vom Lian-Schang-Moor", das als eines der vier klassischen Romane der chinesischen Literatur bekannt ist.

SPORT & RENNSPIELE

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



FIFA 07

TEST ► Die langlebige Serie war scheinbar im Trainingslager – FIFA 07 ist ein richtig guter Kick.

INHALT

FIFA 07	74	PC	PS2	Game	GameCube	GameBoy
NBA Live 07	76	PC	PS2	Game		
NHL 07	76	PC	PS2	Game		

GENREHIGHLIGHTS

10 | 2006

03 GRAN TURISMO 4



09 FIGHT NIGHT: ROUND 3



12 TEST DRIVE UNLIMITED



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Game	GameCube	GameBoy	Wii
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 FIFA 07	Fußball	Electronic Arts	10/2006	88%	85	88	87		87	
18 NHL 07	Eishockey	Electronic Arts	10/2006	87%	86	82		87		
19 MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennspiel	THQ	10/2005	87%	87		87			
20 NBA 2K6	Basketball	2K Sports	12/2005	87%		87	87	87		

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

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



► **POLDI IM ANFLUG:**
Leider sind nicht alle WM-Teams mit dabei. Revanche für die Halbfinal-Niederlage gegen Italien dürfen Sie aber nehmen. (PC)



FIFA 07



System:

PC

PS2

Xbox

Xbox 360

GameCube

Termin/Preis:

29.09.2006 – 55 €

29.09.2006 – 60 €

29.09.2006 – 60 €

27.10.2006 – 65 €

29.09.2006 – 60 €

Test in:

diese Ausgabe

diese Ausgabe

diese Ausgabe

nächste Ausgabe

diese Ausgabe

FAKTEN



- 27 Ligen aus 20 Ländern
- 510 lizenzierte Teams
- 102 Herausforderungen
- Fanshop mit Bällen und Trikots
- Interaktive Online-Liga

PC-Anforderung Standard (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Nach jedem Spiel

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet
<http://www.fifa07.ea.com>

EA hat sich eindeutig von der Weltmeisterschafts-Euphorie berauschen lassen und präsentiert jetzt ein rundum verbessertes FIFA.

Der Fußballsport lebt von Überraschungen. Wer hätte gedacht, dass Kinsis Jungspund-Abwehr während der WM zum Bollwerk mutiert, oder dass ein Trainer-Opä in Nürnberg aus einem Kellerkind ein Spitzenteam formt? Ehrlich gesagt hielten wir es bis vor Kurzem für ebenso unwahrscheinlich, dass jemals einer den kanadischen 'FIFA'-Entwicklern beibringen könnte, wie richtiger Fußball gespielt wird. Genau dieses Wunder scheint nun aber Produzent Joe Booth vollbracht zu haben.

DAS WUNDER VON FIFA

Was haben wir uns bei 'FIFA Fußball-WM 2006' über die löchrige Abwehr und die zögerlichen Torhüter geärgert. In 'FIFA 07' stehen die Verteidigungsreihen bombensicher. Sogar Barcelonas Gazelle Samuel Eto'o beißt sich daran die Zähne aus.

Auch die Torhüter haben dazugelernt. Die Goalies pflücken häufig Flanken herunter, wodurch die Flut der Kopfbälle eingedämmt wird. Zudem bleibt der Keeper bei Duellen nicht mehr an der Fünfmeterlinie kle-

ben, sondern verkürzt geschickt den Winkel. Einziger Kritikpunkt: Lehmann und Co fausten Schüsse oft zur Mitte, die Folge sind häufige Abstaubertore.

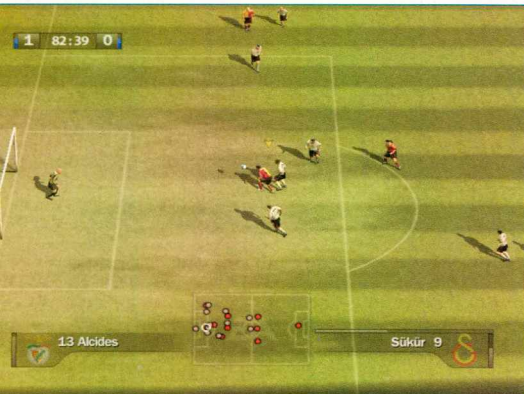
MEHRWERT-STEUER

Auch bei der Steuerung hat sich überraschend viel getan: Kopfbälle entscheiden sich nicht mehr nur durch rechtzeitigen Tastendruck. Künftig versuchen Sie, noch während der Ball in der Luft ist, Ihren Gegner wegzuschieben oder den

▼ **LAUTH MIT INNENRIST:** Drücken Sie Schussknopf und Schultertaste, schlenzen Sie den Ball aus Tor. (PS2)

▼ **TONI HÖRT EUCH NICHT:** Die Spieler tragen immer noch ihre hässlichen Mützenfrisuren durch die Gegend. (PC)





▲ **SÜKRÜ MIT DEM KOPF:** Bei Flanken können Sie Ihren Körper einsetzen, um sich im Kopfballduell einen Vorteil zu verschaffen. (Xbox)



▲ **SAHA MIT VOLLER WUCHT:** Die Torhüter sind nun deutlich besser animiert und verhalten sich zudem wesentlich cleverer. (GameCube)

entscheidenden Schritt früher an der Kugel zu sein. Das Schusssystem wurde ebenfalls überarbeitet. Betätigen Sie bei der PlayStation2-Fassung gleichzeitig Schussknopf und L1-Taste, lupfen Sie den Ball über den Torhüter hinweg. Mit der L2-Taste schlenzen Sie das Leder am Keeper vorbei.

Dies hat man ebenso beim Konkurrenz-„Pro Evolution Soccer“ abgesehen wie Anspiele zum über-nächsten Spieler durch langes Drücken des Passknopfes. Wer will, kann übrigens auch diesmal wieder mit der Tastenbelegung des Japano-Kicks spielen.

Im Vergleich zur „PES“-Reihe fallen noch immer die stark begrenzten taktischen Möglichkeiten auf. Statt Spielerpositionen zu verschieben oder Laufwege vorzugeben, schreiben Sie Ihren Akteuren vor, wen Sie in Manndeckung nehmen sollen – im modernen Fußball ein eher verpöhtes Mittel. Zumindest für Xbox360-Kicker ist jedoch Besserung in Sicht. Die Next-Gen-Version soll die erwähnten Taktik-Schwächen komplett ausmerzen. Möglich wird das durch eine neue Engine (Test in der nächsten Games Aktuell).

500 Teams mit Original-Jerseys samt Ausrüsterlogo und Trikot-Sponsor – Umfang und Präsentation sind wieder mal herausragend! In den 27 Ligen sind erstmals auch die türkische Süper Lig oder die portugiesische bwin-Liga vertreten.

Leider stehen nicht alle 32 WM-Teams zur Auswahl, genau wie einige WM-Stadien fehlen. Schmuckkästchen wie die Allianz-Arena oder das brandneue Wembley-Stadion wurden jedoch gewohnt akribisch nachgebildet. Die Kommentatoren-Plätze besetzen wieder die Premierer-Stimmen Tom Bayer und Sebastian Hellmann. Beide sind engagiert bei der Sache und liegen mit ihren Analysen nur selten daneben.

VIRTUELLER ABRAMOWITSCH

Im erweiterten Manager-Modus bekommen Sie die Macht der Öffentlichkeit zu spüren. Wer sich mit Fans und Presse nicht gut stellt, ist schneller seinen Job los als er die Zeitung aufschlagen kann. Als Trost können Sie sich in solchen Fällen einfach Ihren eigenen Verein basteln. So haben Sie alle Fäden in der Hand.

Für die Aufgaben im Herausforderungs-Modus dürfen Sie nun selbst

ein Team wählen und müssen damit etwa ein Spiel gewinnen, ohne einmal ins Abseits zu laufen.

Einen super Einfall hatte EA mit der interaktiven Online-Liga. Beispiel: In der Bundesliga steht das Derby zwischen dem HSV und Werder auf

dem Plan. Von Donnerstag bis Samstag absolviert die „FIFA“-Gemeinde dieses Match wieder und wieder. Am Samstagabend wird abgerechnet. Wie gut das funktioniert, lesen Sie nächsten Monat in unserem Test des Xbox360-FIFA 07. **az**

WERTUNG

GUT

- ▲ Realistische Spielverläufe
- ▲ Riesiger Umfang
- ▲ Herausragende Präsentation

SCHLECHT

- ▼ Torhüter faulsten Bälle oft zur Mitte
- ▼ Zu wenige Taktik-Einstellungen
- ▼ Kein 16:9-Modus mehr

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Alle Steuerungsmöglichkeiten dank der vier Schultertasten

GRAFIK 83%

SOUND 88%

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER 90%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

sehr gut

88%

XBOX

Systemnachteile

- Umständlichere Steuerung, da es nur zwei Schultertasten gibt

GRAFIK 84%

SOUND 88%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 89%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

sehr gut

87%

GAMECUBE

Systemnachteile

- Ruckler im 50-Hertz-Modus
- Weniger Sprachsamples
- Nur drei Schultertasten

GRAFIK 82%

SOUND 86%

STEUERUNG 81%

MEHRSPIELER 88%

OFFLINE: 2-4

sehr gut

87%

PC

Systemvorteile

- + Optionale Schiedsrichter und Schiri-Assistenten auf dem Feld

Systemnachteile

- Ständige Ruckler

GRAFIK 82%

SOUND 88%

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 87%

OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-4

sehr gut

85%

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Großes Lob an die Mannen um Joe Booth: Nie war „FIFA“ besser – und der Abstand zu „Pro Evolution Soccer“ geringer!

Ich weiß nicht, wann sich beim „FIFA“-Test zum letzten Mal eine Traube von Redakteuren vor meiner Glotze gebildet hat. „Das sieht ja endlich mal aus wie echter Fußball“, war die einhellige Meinung. Und es spielt sich auch so! O.k., viele Dinge hat man sich einfach bei „Pro Evolution Soccer“ abgesehen und nicht alles wirkt so perfekt und rund wie bei der Konkurrenz. Dafür sieht „FIFA 07“ einfach viel besser aus und bietet mit der Alles-drin-Lizenz wesentlich mehr Authentizität. Weiter so EA, dann erleben wir schon bald ein Meisterschafts-Duell auf Augenhöhe!

FAKTEN

Genre	Basketball
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.electronicarts.de

NBA LIVE 07

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	05.10.2006 – 55 €	05.10.2006 – 60 €
Test in:	nächster Ausgabe	dieser Ausgabe

Xbox 360
05.10.2006 – 70 €
nächster Ausgabe

Die Vorherrschaft bei den NBA-Games ist ebenso umkämpft wie die Meisterschaft selbst. Dieses Jahr scheint es aber einen klaren Sieger zu geben.

Viele Spielehersteller, darunter auch Electronic Arts, haben sich mittlerweile voll auf die neue Konsolengeneration eingestellt. PS2-Titel werden deswegen technisch kaum noch weiterentwickelt. Dies fällt besonders bei "NBA Live 07" ins Auge.

Die Grafik hat sich kaum verbessert: Sie müssen weiterhin mit ruckeligen und gestauchten Bildern leben.

Trotz grafischer Mängel zeigt sich EAs Zielsicherheit erneut beim Drumherum. Beim All-Star-Weekend warten das All-Star-Game, die

Rookie-Challenge, der Drei-Punkte- und der Dunking-Wettbewerb. Im brandneuen Dynasty-Modus organisieren Sie ein NBA-Team, kümmern sich um Spielermoral, Teamchemie und Administration.

Die Action auf dem Court hat sich im Vergleich zum Vorjahr ebenfalls weiterentwickelt. Dank der Total Freestyle Control können Sie Ihre Spieler zum Korb ziehen lassen, Dunkings aus allen Lagen ansetzen oder einfach mit einem Jumper abschließen. Ihre Erfolgsaussichten hängen natürlich stark von den Fähigkeiten des Spielers ab. Darüber hinaus gibt es acht unterschiedliche Extra-Fähigkeiten, darunter High Flyer, Shooter oder Playmaker. Diese Boni werden

als Symbol unterhalb des Akteurs eingeblendet. Spieler, die wirklich gut drauf sind, zieht ein großes "X". Diese Typen haben an diesem Abend den "X-Faktor" im Blut und können alleine das Match entscheiden. **sh**



▲ **UNTERM KORB:** Während Jason Terry zur Grundlinie dribbelt (links) rappelt es beim All-Star-Game in Las Vegas im Gebäck. (PS2)

WERTUNG	gut
GUT	▲ Acht abwechslungsreiche Spielmodi ▲ Drei Wurfarten (Layup, Dunk, Jumper)
SCHLECHT	▼ Ruckelige und gestauchte Grafik ▼ Lange Ladezeiten
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 60%	76%
SOUND 76%	
STEUERUNG 82%	
MEHRSPIELER 78%	

FAKTEN

Genre	Eishockey
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Standard (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.electronicarts.de

NHL 07

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	21.09.2006 – 55 €	21.09.2006 – 60 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

Xbox 360
21.09.2006 – 70 €
dieser Ausgabe

Während die EA-Eishockey-Cracks auf PC und PS2 schon seit Jahren auftreten, absolvieren sie auf Xbox360 ihre erste Partie – mit überraschendem Ausgang.

Die drei aktuellen "NHL 07"-Versionen haben nicht viel miteinander gemein. Während die PS2-Fassung nur noch wenige Verbesserungen erfuhr, hat EA bei der PC-

Version und dem Xbox360-Debüt ordentlich zugelegt. So dürfen Next-Gen-Spieler mit dem rechten Analog-Stick (Skill Stick) wahre Kunstwerke ins Eis kratzen. Während Sie mit

dem linken Stick den Spieler steuern, bewegen Sie mit dem rechten den Stock. Damit wird alles möglich: Antäuschen, Handwechsel, Schüsse mit Vor- und Rückhand.

Leider wurde das Icon-Pass-System in die Kabine geschickt. Gepasst wird nur mit den gewöhnungsbedürftigen Schultertasten (Direktpass, Steilpass und Schussvorlage).

Der Detailgrad der Spielermodele, aber auch die Puckphysik machen "NHL 07" zu einer beeindruckenden Eishockeysimulation. Besonders beim Auf- und Abprallen der Scheibe an den Schenkern der Goalies wird der Realismusgrad deutlich. Zum ersten Mal hat man den Eindruck, die Spieler reagieren auf die Scheibe und nicht umgekehrt. **sh**



▲ **VORM KASTEN:** Mit dem neuen Skill Stick legen Sie blitzschnell des Puck auf die Rückhand und schlenzen ins Tor ein. Schwere Zeiten für Torhüter. (Xbox360)



WERTUNG	sehr gut
GUT	▲ Sehr realistische Grafik und Puckphysik ▲ Intuitive Steuerung mit dem "Skill Stick"
SCHLECHT	▼ Kein Icon-Pass-System mehr ▼ Begrenzte Spielmodi-Anzahl (Xbox360)
XBOX 360	SPIELSPASS
GRAFIK 85%	87%
SOUND 82%	
STEUERUNG 81%	
MEHRSPIELER 88%	
PC	SPIELSPASS
GRAFIK 83%	86%
SOUND 82%	
STEUERUNG 76%	
MEHRSPIELER 87%	
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
GRAFIK 72%	79%
SOUND 78%	
STEUERUNG 73%	
MEHRSPIELER 80%	

STRATEGIE & SONSTIGES

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

INHALT

Anstoss 2007	83
B-Boy	83
Company of Heroes	78
Joint Task Force	82
Lemmings	84
Paraworld	80
Singstar Anthems	84



COMPANY OF HEROES

TEST ► Echtzeit-Strategie mit innovativem Kampfsystem und Hammer-Optik!

GENREHIGHLIGHTS

10 | 2006

02 GUITAR HERO



04 SCHLACHT UM MITTELERDE II



15 FULL SPECTRUM WARRIOR



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PS2	XBOX	WII	PC	PS3	360	DS	Wii
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 Mitteleuropa II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89							
5 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89							
6 Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ	10/2006	88%	88							
7 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88							
8 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%								88
9 Die Siedler II: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	2K Games	09/2006	87%	87							
10 Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway	07/2006	87%	87							
11 Heroes of Might and Magic 5	Runden-Strategie	Ubisoft	06/2006	87%	87							
12 Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers	10/2006	86%	86							
13 Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86							
14 Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86							
15 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ	05/2006	86%	85	83	86					
16 The Movies	Simulation	Activision	12/2005	86%	86							
17 CivCity: Rom	Aufbau-Strategie	2K Games	08/2006	85%	85							
18 Rise of Nations: Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft	07/2006	85%	85							
19 Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	04/2005	85%	85							
20 Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	08/2005	85%	85							

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

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

► **BRILLANTE BEGLEITER:** Unsere Soldaten (unten im Bild) gehen automatisch hinter Mauerresten in Deckung. Der Flammenwerfer-Panzer röstet unterdessen die gegnerischen Truppen. Spektakuläre Szenen wie diese erleben Sie hier ständig. (PC)



COMPANY OF HEROES

System: PC
Termin/Preis: 29.09.2006 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
THQ
Entwickler
Relic Entertainment

- Spielablauf ähnelt dem von "Warhammer 40.000: Dawn of War"
- Kampagne mit 15 Missionen
- Mehrspieler-Gefechte für maximal acht Spieler

PC-Anforderung Standard (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.companyofheroesgame.com

Zuerst die schlechte Nachricht: Dieser Strategietitel spielt im – gäääh – Zweiten Weltkrieg. Und jetzt die gute: Er ist trotzdem brillant!

Irgendjemand beim amerikanischen Entwickler Relic Entertainment muss den Zweiten Weltkrieg total spannend finden. Denn nach "The Outfit" thematisiert nun auch "Company of Heroes" die schrecklichen Ereignisse in den Jahren von 1939 bis 1945. Um die Ideenlosigkeit gleich noch auf die Spitze zu treiben, beginnt das Echtzeit-Strategiespiel mit der Landung der Alliierten in der Normandie – also einem Szenario, das schon etwa 123 Mal auf PC-Datenträger gepresst wurde.

DER MONITOR BRENNT!

Trotz diesem historischen Recycling hebt sich "Company of Heroes" deutlich von der Konkurrenz ab – und zwar im positiven Sinne! Das liegt vor allem an der bombastischen Inszenierung: Wo andere Taktiktitel krümelige Ameisensoldaten aufeinander loslassen (ja, "Sudden Strike", du bist gemeint!), tunen hier detaillierte Polygonkrieger durch eine vor Atmosphäre fast berstende Landschaft. Rasant geschnittene Zwischensequenzen machen die Illusion perfekt

– auf Ihrem PC herrscht Krieg! Dennoch ist "Company of Heroes" kein eindimensionales Action-Spielchen, sondern Echtzeitstrategie in Hochform – nur eben auf Speed.

"Wer zögert, verliert. Wer agiert, gewinnt." Nach diesem Motto balgen Sie sich in den 15 Solomissionen mit der cleveren KI um Flaggenpunkte. Deren Besitz entscheidet nämlich darüber, wie viele Ressourcen auf Ihr Konto wandern und welcher Teil der Karte zu Ihrem Hoheitsgebiet gehört. Auf dieser Grundidee entsteht ein

▼ **ELEGANTER EINSTIEG:** Ein sehr ausführliches und gut gemachtes Tutorial erklärt alle Funktionen. (PC)

▼ **HÖLLISCHER HIMMEL:** Wenn Sie einen Artillerieschlag anfordern, wird der Landstrich komplett verwüstet. (PC)





▲ **PIKANTER PFOSTEN:** Der Mast unter dem grünen Pfeil ist ein Flaggenpunkt. Wer ihn erobert, der annektiert dieses Gebiet – also schnell hin! (PC)



▲ **ADRETTE ANSICHT:** Die Kamera lässt sich in alle Richtungen drehen, zoomen und kippen. Auf diese Weise erleben Sie die Schlachten hautnah mit. (PC)



▲ **FEINE FILMCHEN:** Die Missionen werden von packend inszenierten Rendervideos eingeleitet. (PC)



▲ **PERFEKTER PLAN:** Auf der Übersichtskarte sehen Sie die Sektorenverteilung und alle Truppen. (PC)

packendes Hin und Her, bei dem Sie im einen Moment wie der sichere Sieger aussehen, im anderen aber plötzlich feindliche Truppen in Ihre Heimatsektoren einbrechen.

DIE MACHT DES EINZELNEN

In einigen Missionen fühlen wir uns aber auch an die altherwürdige "Commandos"-Serie erinnert. Dann gilt es nämlich, mit einem kleinen Team und ohne Basis (Nachschub ist also nur begrenzt verfügbar) gezielte Sabotageakte durchzuführen, beispielsweise eine Raketenrampe zu sprengen – eine durchaus spannende Alternative zum ansonsten so blitzschnellen Offensivgeschehen.

Die Wahl der Waffen orientiert sich bei "Company of Heroes" indes

am bewährten Schere-Stein-Papier-Schema: So hat beispielsweise ein Sherman-Panzer keine Chance gegen Bazooka-Truppen, während diese wiederum im Kampf mit stinknormaler Infanterie alt aussehen.

SUPERWAFFE: ABRISSEBIRNE

Zusätzliche taktische Elemente bringt die Umgebung ins Spiel: Sämtliche Gebäude sind nämlich in Echtzeit zerstörbar. Ein Wehrmachtstrio hat sich in einem Haus verschanz? Dann sprengen Sie die Hütte doch einfach weg! Eine Panzersperre hindert Sie am Vorankommen? Dann ordern Sie doch einfach einen bereinigenden Artillerieschlag.

Ansonsten hakt "Company of Heroes" brav alle Pflichtelemente der



▲ **SENSIBLER STRICH:** Die blauen und roten Linien im Bild zeigen an, wem das jeweilige Territorium gehört – hier tobt also gerade ein Frontkampf. (PC)

Strategiesparte ab. Basisbau? Rudimentär vorhanden. Pioniere, die reparieren und bauen? Ebenfalls da. Abwehranlagen wie Bunker und Wachtürme? Sind im Nu errichtet.

Was Ihnen aber bereits beim ersten Anzocken den Atem raubt, ist das Verhalten und die Animationen der Computer-Soldaten. Die CPU-Knige gehen automatisch in Deckung (sogar hinter den Trümmern gerade

zerstörter Gebäude!), spurten gebückt übers freie Feld und leisten sich nur ganz, ganz selten mal selbstmörderische Dummheiten.

Alle wichtigen Elemente der Solokampagne finden sich übrigens auch im Mehrspieler-Modus wieder. Allerdings messen Sie sich beim geselligen Schlachtfeldtreff mit maximal sieben menschlichen Gegnern – möge die Schlacht beginnen! tk ■



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Ich wollte dieses Spiel für seine einfallslose Thematik hassen, aber bei solch einem Taktik-Angebot kann man einfach nicht nein sagen!

So strategisch wie "Commandos", so intensiv wie "Call of Duty", so komfortabel wie "Warcraft 3": "Company of Heroes" ist die Eier legende Wollmilchsoftware des Jahres. Genre-Einsteiger seien allerdings gewarnt: Um in den hektischen Schlachten die Übersicht zu behalten, sollte man schon ein geübter Maus- und Tastaturgeneral sein. Aber keine Sorge: Komfortfunktionen und ein tolles Tutorial sorgen für reibungslosen Kriegsverlauf. Jammerschade, dass die Entwickler beim Szenario nicht mehr Mut bewiesen haben – muss es immer der Zweite Weltkrieg sein?

Holpriger Ausflüg: Mit "The Outfit" für die Xbox360 hat Entwickler Relic erst kürzlich sein Konsolendebut vorgelegt – leider eine Enttäuschung.

WERTUNG

Company of Heroes

PC

GUT

- ▲ Dynamische Missionen
- ▲ Fantastisch inszenierte Schermittel
- ▲ Komfortable Kontrollen

SCHLECHT

- ▼ Ausgelutschtes Szenario
- ▼ Ab und an kleine KI-Fehler
- ▼ Artet oft in Hektik aus

GRAFIK

88%

SOUND

51, 61, 71 SURROUND

STEUERUNG

87%

MEHRSPIELER

OFFLINE: 2-8, ONLINE: 2-8

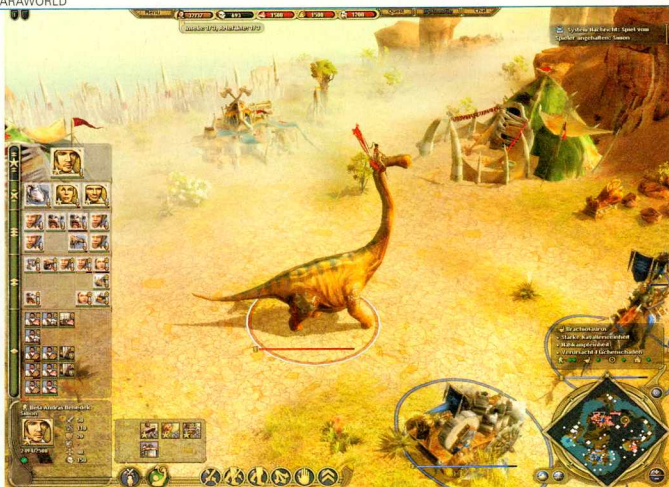


sehr gut

SPIELSPASS

89%

► **MÄCHTIG:** Dieser langhalsige Brachiosaurus ist das Herzstück unserer Kavallerie. (PC)



PARAWORLD



System: **PC**
Termin/Preis: erhältlich – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Echtzeit-Strategie Hersteller Sunflowers Entwickler SEK Ost
--	---

- Echtzeit-Strategie im Dinosaurier-Szenario
- 16 Einzelspieler-Missionen
- Drei Multiplayer-Modi: Deathmatch, Domination, Defender

PC-Anforderung	High-End (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	jederzeit
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.paraworld.de	

Deutsche Dinos: Mit Sauriern in den Hauptrollen mischt ein Berliner Team die Spielewelt auf.

Wer etablierten Strategiespielen wie "Der Herr der Ringe" oder "Age of Empires" Paroli bieten will, der muss sich schon was Besonderes einfallen lassen. Zum Beispiel eine Parallelwelt (die "Paraworld"), in der alles so ist wie bei uns – bis auf die Tatsache, dass Dinosaurier und andere Urzeitviecher nicht ausgestorben sind.

Unfreiwillig geraten drei Wissen-schaftler mitten hinein in diese gefährliche Welt. Ihr Ziel: Sie wollen umgehend zurück zur "richtigen" Er-

de, und zwar auf dem schnellsten Weg. Die Story wird sowohl in Spielgrafik als auch in schönen Rendervideos fortgeführt. Die Profi-Synchronisation der witzigen Dialoge verschafft den Figuren einen gewaltigen Sympathiebonus. So spricht zum Beispiel Held Benedik mit John Cusacks deutscher Stimme.

* Nebenaufträge, bei denen Sie beispielsweise mit einer Hand voll Einheiten einen bestimmten Ort erobern sollen. Im Vordergrund steht jedoch der immer etwas langwierige Basisbau. In fast allen Missionen ist es irgendwann so weit: Gebäude müssen errichtet, Technologien erforscht und Armeen gebildet werden.

AUFWÄNDIGER AUFBAU

"Paraworld" bietet 16 Einzelspieler-Missionen und einen Gefechts-Modus. Daneben gibt es hin und wieder

Während der Kampagne lenken Sie die Geschicke dreier Stämme. Die robusten Nordmänner sind ein ausgewogenes Völkchen. Das Verhältnis zwischen Angriffs- und Ver-

▲ **STARK:** Im Schlachtengetümmel hilft der Arme-Controller, über den wir jede Einheit anwählen können. (PC)

▲ **VIELSEITIG:** Einige Dinos bewegen sich sowohl im Wasser als auch auf dem Land. (PC)





▼ **ROBUST:** Die Nordmänner greifen eine befestigte Siedlung des Wüstenvolks an. Manche Dinos können Soldaten auf den Rücken nehmen. (PC)



▼ **ANPASSUNGSFÄHIG:** Neben Einsätzen in verschiedenen Wäldern und Vulkanlandschaften bietet die Paraworld auch Missionen im ewigen Eis. (PC)

teidigungskraft ist bei ihnen ungefähr gleich. Sie bauen Mauern, Bunker und Türme, igeln sich dahinter ein und siedeln entspannt vor sich hin.

Während Nordmänner auf fest verwurzelte Basen setzen, sind die Wüstenreiter flexibler. Ihr Haupthaus besteht aus einem beweglichen Karren, in dem sie Rohstoffe sammeln und Arbeiter produzieren. Die weiteren Produktionsstätten verbergen sich in Zelten. Versiegen die Rohstoffquellen, packen sie einfach ihre Siebensachen und verlagern den gesamten Tross an einen ergiebigeren Ort. Die Zelte bauen sie kurzerhand ab, die dafür veranschlagten Rohstoffkosten wandern zurück aufs Konto. Was den Wüstensöhnen an Verteidigungskraft fehlt, machen sie durch hohe Angriffskraft und Mobilität wieder wett.

Die dritte Partei, die Drachen-Clan, vertritt den fernen Osten. Reisbauern, Samurai und Mönche beherrschen neben asiatischen Kampftechniken eine Reihe fieser Technologien. Sie können beispielsweise Sprengladungen an Gebäuden anbringen, die bei Feindberührung sofort explodieren. Nebelwerfer versperren die Sicht und Minenleger

bringen tödliche Fallen aus. Die Tricks sind überlebenswichtig: Im Gegensatz zu den anderen Völkern muss der Drachen-Clan nämlich ständig kostspielige Haupthäuser bauen, um sein Einheitenlimit anzuheben.

SCHAFTE, SCHAFTE

Es gibt drei Rohstoffe in "Paraworld": Nahrung, Steine und Holz. Futter schaffen Arbeiter heran indem sie jagen, Felder bewirtschaften oder Beeren pflücken. In maritimen Umgebungen gehen Fischerboote auf Tour. Holz und Steine gibt's in Wäldern und Steinbrüchen. Die Lagerkapazität ist anfangs stark begrenzt. Erst im späteren Spielverlauf stehen Ihnen Upgrades und Gebäude zur Verfügung, die mehr Platz für das kostbare Rohmaterial schaffen. Sobald ein Lager voll ist, legen die entsprechenden Handlanger ihre Arbeit nieder und machen erst weiter, wenn neue Kapazitäten zur Verfügung stehen.

Ein weiterer Rohstoff sind Totenköpfe. Die erhalten Sie immer dann, wenn Sie eine fremde Einheit aus dem Weg räumen. Ganz egal, ob es sich um Feinde oder umherstreifende Dinosaurier handelt. Ein gefülltes

Schädelsäckel lohnt in jedem Fall: Nur im Tausch gegen Totenköpfe dürfen Einheiten eine Stufe aufsteigen. Die Wüstenreiter müssen sich dabei beeilen, um wichtige Technologien erforschen zu können.

Die Völker entwickeln sich über fünf Epochen, die Sie im Haupthaus nach und nach erforschen. Erst im Anschluss werden neue Gebäude, Technologien und Truppen verfügbar.

Noch viel wichtiger ist es aber, dass Sie dann auch Einheiten auf die entsprechende Stufe befördern dürfen. Hier kommt der so genannte Armee-Controller ins Spiel: Es ist nämlich immer nur eine bestimmte Anzahl an Beförderungen möglich. Je höher die Stufe, desto weniger Einheiten dürfen Sie aufwerten. Sie müssen daher gut überlegen, wem Sie diese Ehre zuteil werden lassen. So hat ein Arbeiter auf Stufe fünf zwar eine hohe Lebensenergie und kann viele Rohstoffe tragen, dagegen taugt er im Kampf aber bestenfalls als Kanonenfutter.

Übrigens müssen Sie auch die Unterschiede zwischen den Völkern berücksichtigen. Zum Beispiel bringt den starken Bogenschützen des Drachen-Clans ein Upgrade zusätzliche

Kraft, Arbeiter der Nordmänner werden nach einem Aufstieg robuster.

Die eigentlichen Hauptdarsteller sind Urzeitwesen. Insgesamt 50 verschiedene, durchgehend hübsch animierte Arten sind im Spiel. Saurier, Mammuts, Smilodons und viele andere. Die Vegetarier streifen friedlich herum und wehren sich nur dann, wenn sie – beispielsweise von einem jagenden Arbeiter – angegriffen werden. Fleischfresser fackeln dagegen auf der Suche nach einem Abendessen nicht lange.

Natürlich gibt es viele gezähmte Tiere, die sich ganz hervorragend zum Kampfeinsatz eignen. In Tier- und Saurierfarmen züchten wir Kampfkrieger, Kriegsmammuts und Seismo-Titanen heran, die unterschiedliche Kampfeigenschaften aufweisen. Manche Exemplare, wie der Brachiosaurier, tragen Bogenschützen durch die Lüfte, die dann von oben Pfeile verschießen können.

Die Präsentation von "Paraworld" ist äußerst gelungen: Viele verschiedene Terrains, Tag- und Nachteffekte und eine hohe Zoomstufe ermöglichen tolle Ausblicke. Es gibt nur wenige Strategiespiele, die ähnlich gut aussehen. **SZ**

MEINUNG ► THOMAS SZEDLAK

Fazit: Dichte Atmosphäre, launige Missionen und viele Urzeitviecher – "Paraworld" ist ein Eldorado für Dinofans und Echtzeit-Strategen.

Strategiespiele haben keine richtige Story, sind grafisch schlicht und man steuert immer altbekannte Einheiten. Falsch: "Paraworld" räumt mit einigen Vorurteilen auf, ist spannend, sehr schön und dinostark einfallsreich. Aber ein Klischee trifft auch auf "Paraworld" zu: Die Einheiten haben ab und an Probleme, den richtigen Weg zu finden! Den langwierigen Aufbau in den meisten Missionen und das umfangreiche Mikromanagement halte ich ebenfalls für übertrieben. Trotzdem: Das Gesamtwerk "Paraworld" begeistert!

WERTUNG

Paraworld

PC

GRAFIK 87%

GUT

- ▲ Starke Präsentation
- ▲ Perfekter Einheiten-Überblick
- ▲ Sehr gut ausbalanciert
- ▲ Tolles Tutorial

SCHLECHT

- ▼ Viel Mikromanagement
- ▼ Lange Aufbauphase

SOUND 77%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 74%

OFFLINE: 2-8 (LAN), ONLINE: 2-8



sehr gut

SPIELSPASS
86%



▲ **LIVE-ÜBERTRAGUNG:** Das Fernsehen berichtet in regelmäßigen Abständen über die Fortschritte Ihrer Truppe. Hier ist gerade Warlord Farrah im Bild. (PC)



▲ **SCHÖN ANZUSEHEN:** Fahrzeuge wie der U.S.-Schützenpanzer M2A3 Bradley IFV wurden den Originalen bis ins kleinste Detail nachempfunden. (PC)

JOINT TASK FORCE

FAKTEN



Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Vivendi
Entwickler
Most Wanted Entertainment

- Das Spiel bietet fünf Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen
- Dynamische Wettereffekte
- Verschiedene Landschaften
- Zerstörbare Umgebung

PC-Anforderung Einsteiger (S. 53)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel **schwer**

Altersfreigabe ab 16

Internet
www.jointtaskforce.de

System: PC
Termin/Preis: 22.09.06 – 50 €
Test in: dieser Ausgabe

Bekämpfen Sie fiese Terroristen und machthungrige Diktatoren – aber passen Sie auf, dass es keine zivilen Opfer gibt. Die Presse hat ein Auge auf Sie!

BIG BROTHER IS WATCHING YOU!

Im Kampf gegen das Böse sollten Sie stets überlegt vorgehen, denn die Medien haben immer eine Kamera auf Sie gerichtet. Sterben bei Ihrem Einsatz Zivilisten oder versagen Sie bei der Rettung von Geiseln, sinkt Ihr Ansehen in der Öffentlichkeit. Eine gute PR bedeutet aber nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch bares Geld. Ohne diese finanzielle Unterstützung können Sie sich keine neuen Truppen oder Fahrzeuge leisten. Verfügen Sie jedoch über das nötige Kleingeld, können Sie frei entscheiden, welche zusätzlichen Einheiten Sie am Brennpunkt gerade benötigen. Auch Versorgungscontainer ordern Sie auf diese Art und Weise. Wenige Augenblicke später wird die Bestellung mit einem Flugzeug direkt neben Ihnen abgesetzt.

An Ihrer Seite kämpfen Infanterieeinheiten wie Ranger und Scharfschützen, die mit zusätzlichen Waffen wie AT-4 Panzerabwehraketen, Rauchbomben oder Granatwerfern ausgestattet werden können. Aber auch originalgetreu nachgebildete Fahrzeuge wie der Aufklärer HMMWV, der Hauptkampfpanzer M1A2 Abrams oder der Schützenpanzer M2A3 stehen in Ihrem Fuhrpark. Aus der Luft geben Hubschrauber wie der AH-6 Little Bird Deckung, außerdem können Sie Cruise Missiles und Predator-Drohnen auf ein bestimmtes Gebiet ansetzen.

Erweisen sich Einheiten als besonders nützlich, steigen diese bald einen Level auf. Am Ende der Mis-

sion dürfen Sie entscheiden, wer in den Offiziersstab erhoben wird und wen Sie mit in den nächsten Einsatz nehmen. Außerdem können sich diese Einheiten spezialisieren. Zur Wahl stehen hier verbesserte Tarnfähigkeiten oder ein Rüstungsbonus. Die spannende Story wird durch ansehnliche Zwischensequenzen fortgeführt und von einem cineastischen Soundtrack untermalt.

Als Einzelspieler beweisen Sie entweder in der Kampagne oder im Gefecht gegen den Computer Ihr Können. Im Multiplayer treten bis zu acht Spieler per Internet oder LAN gegeneinander an. Zur Wahl stehen hier die Modi Deathmatch, Domination oder Battle Royal.

fp ■

Anders als die Blauhelme haben Sie als Kommandant der unabhängigen Friedenstruppe Joint Task Force totale Handlungsfreiheit. Ihre erste Mission führt Sie nach Somalia, wo Warlord Farrah die Regierung gestürzt hat und Jagd auf Hilfskonvois und UNO-Truppen macht.

MEINUNG ► FRAUKE PETRI

Fazit: Die Physik ist spitze, die Optik lässt kaum Wünsche offen, aber die KI enttäuscht leider.



Der Titel besticht durch seine fesselnde Story und den Multiplayer-Mode. Schade, dass man immer wieder Einheiten separat den Weg weisen muss und Sanitäter oft nicht merken, wenn jemand Hilfe braucht. Auch nach großen Innovationen sucht man vergebens – bereits in "Conflict Zone" übten Medien Einfluss aus.

WERTUNG

Joint Task Force

PC

GUT

- ▲ Top Mehrspieler-Modus
- ▲ Klasse inszenierte Story
- ▲ Abwechslungsreiche Kampagnen

SCHLECHT

- ▼ Teilweise schwache KI
- ▼ Fehlende Innovationen

GRAFIK 80%

SOUND 82%

STEUERUNG 75%

MEHRSPIELER 81%
OFFLINE: 1, ONLINE: 2-8



WERTUNG
gut

SPIELSPASS
81%

FAKTEN

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

B-BOY

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

Check this out: Bei diesen Battles entscheiden nicht die Waffen – Kreativität und Geschick sind hier die Schlüssel zum Sieg!



WIRBELWIND: Wenn Sie das Spiel richtig beherrschen, können Sie 800 verschiedene Moves hinlegen – da hat Ihr Gegner nur noch das Nachsehen.

In den lässigen Klamotten eines Breakdancers bahnen Sie sich den Weg zur dicksten B-Boy-Goldkette – doch der ist ganz schön steinig. Sie beginnen in einem kleinen Hinterhof-Contest und tanzen sich Sprosse um Sprosse auf der Karriereleiter nach oben, ehe Sie im Scheinwerferlicht riesiger Hallen die Weltspitze zum Duell fordern. Bei jedem Battle haben Sie knapp eine Minute Zeit, Ihre Körperbeherrschung unter Beweis zu stellen. Dabei schöpfen Sie aus einem gigantischen Fundus an Moves, die frei Schnauze kombiniert werden dürfen. Abwechslung und Timing sind das A und O.

Anfänger werden so schnell keinen Blumentopf ernten, da man sich

erst auf das recht komplexe Kontrollschema einstellen muss. Obwohl einem die schönen Animationen schon mal ein Hip-Hop-Hooray entlocken können, wird "B-Boy" auf Dauer zu eintönig.

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ Coole Animationen, 40 Hip-Hop-Songs
- ▲ Ganz neues Thema in einem Videospiel

SCHLECHT

- ▼ Anfangs zu schwer – trotz Tutorial
- ▼ Keine Abwechslung, nur Singleplayer

PLAYSTATION2 **SPIELSPASS**

GRAFIK 67%
SOUND 78%
STEUERUNG 65%
MEHRSPIELER –

73%

FAKTEN

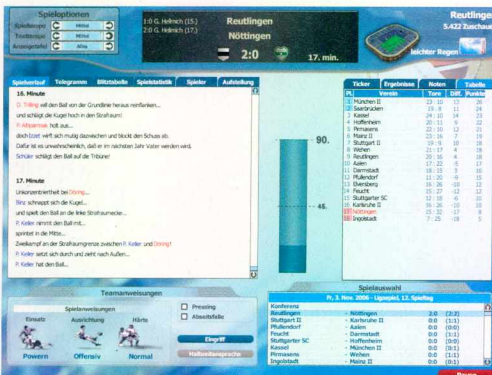
Genre	Fußball-Manager
Hersteller	Ascaron
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 53)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.anstoss2007.ascaron.com

ANSTOSS 2007



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

Seit der WM ist Fußball aus deutschen Landen wieder angesagt. Ob die Jungs von Ascaron die Euphorie ins neue Anstoss übertragen konnten?



IHRER ZEIT VORAUSS: Auf der Anzeigetafel haben die Routinger bereits das 2:0 erzielt und laut Textfenster sind die Schwaben noch gar nicht vom Tor angekommen. Auch der neueste Anstoss ist von Bugs durchgezogen. (PC)

Dass ein "Anstoss-Spiel unter abstoßenden Bugs leidet, ist bereits zur Regel geworden. Im neuen Teil ist dies nicht anders. So signalisiert die Anzeigetafel Treffer, die laut Texteinblendung noch gar nicht gefallen sind – autsch! Und das ist bei weitem nicht die einzige Schlampe: Auf der Ersatzbank müssen zehn Auswechselspieler Platz nehmen – sieben würden den DFL-Statuten Genüge tun. Wenigstens hat Ascaron schon einen Patch veröffentlicht, der einige der größten Schnitzer bereinigt (auf unserer Heft-DVD).

Dass "Anstoss 2007" trotz fehlender Lizenzen und wegrationalisiertem 3D-Modus nicht vollends daneben geht, liegt an der schier unendlichen Funktionsvielfalt. Sowohl geborene

Manager als auch leidenschaftliche Trainer kommen auf ihre Kosten. Dabei dürfen Sie sich entweder auf einen Bereich spezialisieren oder die To-do-Liste beider Posten abarbeiten. Dann allerdings kann ein Tag ganz schön lange werden.

WERTUNG **befriedigend**

GUT

- ▲ Enormer Funktionsumfang
- ▲ Logische Bedienung

SCHLECHT

- ▼ Haufenweise Bugs
- ▼ Keine Lizenzen

PC **SPIELSPASS**

GRAFIK 48%
SOUND 57%
STEUERUNG 85%
MEHRSPIELER 61%

74%

FAKTEN

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

LEMMINGS



System: PS2
Termin/Preis: 18.10.2006 – 60 €
Test in: dieser Ausgabe

Die lustige Suizid-Truppe tritt wieder an. Kann sie nach dem erfolgreichen PSP-Comeback nun auch auf der PlayStation2 überzeugen?

Die Lemmings sterben nun auf der PlayStation2 tausend Tode – wenn Sie es nicht verhindern! Die putzigen Würstler purzeln aus einer Klappe am Anfang des Levels und Sie müssen ihnen verschiedene Befehle wie Treppenbauer, Buddler oder

Blocker zuweisen, um sie an unzähligen Fallen vorbei sicher zum Ausgang zu lotsen.

Das Spielprinzip gleicht also dem des Ur-„Lemmings“, ein paar frische Fea-

tures gibt's aber auch. Zum Beispiel die clevere EyeToy-Unterstützung: Sie sorgen mit vollem Körpereinsatz dafür, dass sich die naiven Symptomen nicht blindlings in die Tiefe stürzen oder anderweitig ihr Ableben provozieren. Dazu breiten Sie die Arme aus und schaffen so eine Brücke, oder Sie befördern sie mit Ihren Fingern über Hindernisse. Neben 20 speziellen EyeToy-Levels können Sie sich an mehr als 150 klassischen Welten versuchen. Das reicht Ihnen nicht? Dann bauen Sie sich doch im Editor neue Levels. Die können Sie dann sogar auf Sony-Server laden um sie

anderen Zockern zur Verfügung zu stellen. Umgekehrt laden Sie sich natürlich auch die Kreationen anderer User herunter – klasse. „Lemmings“ steht also auch 2006 für packenden Knobelspaß. **fk**



▲ **MARSCH DER LEMMINGE:** Links sprengt sich ein Lemming in die Luft, um seinen Kollegen zu helfen. Rechts sehen Sie den witzigen EyeToy-Modus. (PS2)



WERTUNG

★★★★★

gut

GUT

- ▲ Unverwundliches Prinzip
- ▲ Netter EyeToy-Support
- ▲ Hübsche Grafik

SCHLECHT

- ▼ Etwas zu teuer

PLAYSTATION2

SPIELSPASS

GRAFIK 63%
SOUND 75%
STEUERUNG 83%
MEHRSPIELER –

82%

FAKTEN

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

SINGSTAR ANTHEMS

System: PS2
Termin/Preis: 11.10.2006 – 30 €
Test in: dieser Ausgabe

Reif fürs Guinness Buch der Rekorde: Gerade mal läppische vier Wochen nach dem letzten Teil erscheint schon der nächste Karaoke-Simulator von Sony.



▲ **NOCH MIT LOCKENMÄHNE UND CLEAN:** Stimmwunder Whitney Houston trällert ihren Hit "I wanna dance with somebody" – wer sich an solch schwere Nummern wagen will, sollte vorher aber schon ein bisschen geübt haben. (PS2)

Nein, Sie haben nicht versehentlich die Ausgabe 09/2006 von Games Aktuell in die Hand genommen: Sony bringt es doch tatsächlich fertig, innerhalb von nur einem (!) Monat gleich zwei (!!) "Singstar"-Ausgaben zu veröffentlichen! Wer nun denkt, dass bei solch einer geradezu epischen Entwicklungszeit massig Neuerungen herauspringen, ist wahrscheinlich sarkastisch, ganz sicher aber auf dem Holzweg.

Im spielerischen Kern gleicht "Anthems" seinen Vorläufern wie ein Bohlen-Song dem anderen. Sie trällern in die bekannten USB-Mikrofone, mühen sich, die eingelebte Tonhöhe zu treffen und freuen sich über einige witzige Multiplayer-Modi. Keinerlei gute Laune lässt die Lied-

auswahl des Stimmbandspektakels aufkommen: Bis auf wenige Hits wie "I will survive" oder "It's raining men" enthält die Disc fast nur Füllmaterial. Zudem sind diesmal nur noch 20 Titel drauf, und damit zehn weniger als bei den Vorgängern! **tk**

WERTUNG

★★★★★

befriedigend

GUT

- ▲ Tolle Stimmerkennung
- ▲ Netter Mehrspieler-Partyspaß

SCHLECHT

- ▼ Wieder keine Neuerungen
- ▼ Schlappe Songliste

PLAYSTATION2

SPIELSPASS

GRAFIK 72%
SOUND 73%
STEUERUNG 87%
MEHRSPIELER 83%

68%

Singende Software: In Nordamerika hat Konami einen Singstar-Konkurrenten namens "Karaoke Revolution" veröffentlicht – bei uns wird das tolle Spiel aber leider nicht erscheinen.



BUDGETSPIELE

KLASSIKER UND AKTUELLE SPIELEHITS ZUM KLEINEN PREIS!

BUDGETHIGHLIGHTS

10 | 2006

F.E.A.R.



METROID PRIME



TOP SPIN



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.: First Encounter Assault Recon	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	PS2 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 (dt.)	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%

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Capcom
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.dmc3.de	

DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN – SPECIAL EDITION

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	erhältlich – 30 € 08/2006	29.09.2006 – 20 € dieser Ausgabe
Test in:		

Ihnen ist ein Dämonenjäger nicht genug? Bitteschön! In dieser PS2-Fassung dürfen Sie nicht nur als Dante, sondern auch als dessen Bruder Vergil spielen.

In der August-Ausgabe haben wir Ihnen die PC-Version der Special Edition vorgestellt. Jetzt erscheint endlich auch die PS2-Fassung, die uns nicht nur deutlich besser gefällt, sondern auch noch günstiger ist. Ein weiterer Vorteil: Sie haben hier gleich

zu Beginn die Wahl, ob Sie als cooler Monsterschlächter Dante oder dessen böser Zwilling Vergil in die Schlacht ziehen wollen. Allerdings erweist sich Vergils Storyline als dreiste Kopie von Dantes: Dieselben Feinde, Levels und Bosskämpfe –

dafür wurde auf eine richtige Geschichte und Zwischensequenzen verzichtet. Das ist schade, denn eigentlich unterscheidet sich Vergil spielerisch durch seinen persönlichen Kampfstil und die individuelle Bewaffnung wohlthuend von Dante.

Ein weiterer Vorzug dieser Fassung ist die bessere Grafik. Es mangelt es systembezogen an einer variablen Auflösung, doch dank der PS2-eigenen Effekte wirkt das gespenstische Szenario viel stimmiger. Toll ist auch, dass Boni wie beispielsweise der Blutige-Palast-Modus, in dem Sie sich durch abertausende Minilevels häckeln, nicht extra freigespielt werden muss. Und da es – anders als auf dem PC – keine Proble-

me mit der analogen Pad-Steuerung gibt, macht das Metzeln hier deutlich mehr Spaß. Das ideale Schnäppchen für PS2-Besitzer, die Dantes aktuelles Abenteuer noch immer nicht im Regal stehen haben.

fe



▲ GUTER DÄMONENJÄGER, BÖSER DÄMONENJÄGER: Gleich zu Beginn des Spiels dürfen Sie entscheiden, ob Sie lieber als Dante spielen oder als dessen wenig netter Bruder Vergil Dämonen vernichten.

(PS2)

WERTUNG

★★★★★

gut

GUT

- ▲ Diesmal zwei coole Typen spielbar
- ▲ Grafisch noch immer überzeugend

SCHLECHT

- ▼ Die Vergil-Storyline wirkt etwas lieblos
- ▼ Unüberschaubares Kantentflimmern

PLAYSTATION2

SPIELSPASS

GRAFIK	72%
SOUND	81%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	–

81%

FAKTEN

Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Capcom
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.capcom-europe.com	

RESIDENT EVIL 4 (DT.)

System:	PS2
Termin/Preis:	13.10.2006 – 30 € dieser Ausgabe
Test in:	

Endlich gibt es das beste Horror-Adventure des letzten Jahrzehnts zum halben Preis. Wer da nicht zuschlägt, den kann keiner mehr helfen!

Im nunmehr vierten Teil der Gruselsaga weicht Capcom vom gewohnten "Resident Evil"-Spielprinzip ab und hebt die Serie damit auf ein neues Level. Die Kameraperspektive ist nun nicht mehr vorgegeben. Stattdessen blicken Sie beim Spielen über die rechte Schulter des Helden Leon.

Das erlaubt Ihnen nicht nur, im Kampf flexibel zu zielen, sondern verschafft Ihnen auch einen besseren Überblick über die komplett dreidimensionale Umgebung. Heil-Items, Munition und Wertsachen finden sich in zerstörbaren Fässern und Kisten, werden aber auch von

besiegten Feinden hinterlassen. Für das Bargeld kaufen Sie sich bei einem obskuren Händler, der Ihnen immer wieder über den Weg läuft, bessere Feuerwaffen und nützliche Upgrades für bereits erworbene Ballermänner. Meist befindet sich in der Nähe des Hehlers gleich noch eine Speichermöglichkeit. Zwar müssen vereinzelt kleinere Rätsel gelöst oder bestimmte Gegenstände eingesetzt werden, um weiterzukommen, der Schwerpunkt liegt bei diesem schaurigen Landausflug jedoch ganz klar auf Action.

Kurz gesagt: "Resident Evil 4" ist der mit Abstand beste Teil der Serie. Nicht nur grafisch weiß sich der Horrortrip von Vorläufern und Nachahmern abzuheben: Der komplett

überarbeitete Spielablauf, die grandios inszenierten Bossfights und das motivierende Upgrade-System zeigen, dass das Survival-Genre noch ausbaufähig ist. Ein Videospiel-Meisterwerk, das erwachsene Spieler auf jeden Fall kaufen sollten!

fe



▲ KEINE VORBERECHNETEN HINTERGRÜNDE, KEINE KAMERAPROBLEME: Das aktuelle Resident-Evil-Abenteuer mit Leon S. Kennedy in der Hauptrolle lässt das angestaubte Spielprinzip der Vorgänger endlich hinter sich.

(PS2)

WERTUNG

★★★★★

sehr gut

GUT

- ▲ Dichte Atmosphäre, sehr spannend
- ▲ Abwechslungsreiche Szenarien
- ▲ Coole Bonusmissionen und Extras

SCHLECHT

- ▼ Nicht ganz frei von Rucklern

PLAYSTATION2

SPIELSPASS

GRAFIK	89%
SOUND	92%
STEUERUNG	91%
MEHRSPIELER	–

93%



RIDGE RACER 2

TEST ► Straßenfest: Namcos langlebige Rennspiel-Serie geht in die zweite PSP-Runde.

HANDEHELD

Spielspaß für die Hosentasche:
Die neuesten Games für Nintendos
DS und Sonys PSP im Test.



INHALT

News	88	
Tests		
B-Boy	90	PSP
Cars	90	PSP
Gitaroo Man Lives!	91	PSP
Monster House	91	DS
Power Stone Collection	90	PSP
Ridge Racer 2	91	PSP

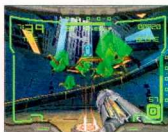
HIGHLIGHTS

10 | 2006

04 GTA: LIBERTY CITY STORIES



09 METROID PRIME



10 MARIO & LUIGI 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PSP	DS	GBA
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%	92		
2 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%		91	
3 New Super Mario Bros.	Jump'n'Run	Nintendo	07/2006	90%		90	
4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	90%	90		
5 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%			90
6 Fire Emblem	Runden-Strategie	Nintendo	08/2004	90%			90
7 Tekken: Dark Resurrection	Beat'em-Up	Sony	09/2006	89%	89		
8 Dexter	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	

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

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

AKTUELL

PORTABLES VERGNÜGEN: DIE NEUESTEN TRENDS UND SPIELE AUS DER HANDHELD-WELT



▲ **TRAGBARER SOLDAT:** Auf zwei Kartenspielen folgt endlich ein "richtiges" Metal-Gear-Spiel.



▲ **ONLINE-SOLDAT:** Im Mehrspieler-Modus steuern Sie neben Snake auch andere Charaktere.

Die Schlange schleicht wieder

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

PSP

► "Portable Ops" spielt im Jahr 1970 und die Story schließt an "MGS 3" an: Snake erwacht im Gefängnis und muss feststellen, dass seine ehemalige Einheit eine blutige Revolte in Südamerika angezettelt hat. Später erfährt man mehr über die Rückkehr einiger Charaktere wie Para-Medic. Zudem wird man Zeuge von Snakes größter persönlicher Tragödie, die die Ereignisse späterer "Metal Gear Solid"-Spiele einläutet.

Ähnlich wie bei der PS2-Neuaufgabe "Metal Gear Solid 3: Subsistence" ist die Kamera nicht mehr fixiert, sondern folgt Ihrem Helden stetig. Viel Wert wurde auf den Multiplayer-Part gelegt. Im Verlauf der Einzelspieler-Kampagne rekrutieren Sie Mitstreiter und stellen so eine Kampftruppe zusammenstellen. Dank des neuartigen White-Flag-Systems werden Sie später vor die Entscheidung gestellt, aufzugeben und weiterzuleben, oder bis zum Ende zu spielen, wobei Sie Gefahr laufen, einen wertvollen Kämpfer zu opfern. Bei einem Vierspieler-Deathmatch offenbarte "Portable Ops" auf der GC schon mal sein Potenzial als Mehrspieler-Granate!

★★★★★
EINERKÄUFUNG
sehr gut

Metal Gear Solid: Portable Ops

Erscheint: 2007

Hersteller: Konami

Preis: 50 Euro



PSP-NEWS

OLDIES KOMMEN ZURÜCK

Im Januar 2007 wird Publisher System 3 ein Remake des C64-Klassikers "Impossible Mission" für die PSP veröffentlichen. Im April soll eine PSP-Neuaufgabe der Action-Legende "Last Ninja" folgen und im Mai kommt schließlich noch "California Games". Alle drei Titel erscheinen parallel auch für den Nintendo DS. ++

METAL SLUG ANTHOLOGY

Wir haben uns durch die Preview-Version der "Metal Slug Anthology" gekämpft, die satte sechs Teile des legendären Comic-Infernos enthält. Die Ballerinen machen auch 2006 noch ordentlich Laune und sehen toll aus. Einige Ruckler und lange Ladezeiten haben aber noch gestört. ++



▲ **GESTRANDET:** Die Söldnerin tritt fetten Krustentieren entgegen.

MEDAL OF HONOR: HEROES

Kein System kommt auf Dauer ohne Ego-Shooter mit Weltkriegs-Szenario aus. Im PSP-"Medal of Honor" spielen Sie gleich drei Helden, die alle aus früheren Serienteilen bekannt sind. Jeder erlebt eine eigene Kampagne. Auf gesellige Frontkämpfer warten insgesamt sechs Mehrspieler-Modi. ++

Oldie-Kollektion

EA REPLAY

PSP



▲ **SPACE-OPER:** Das berühmte Wing Commander nimmt Sie mit in große Weltraum-Schlachten.

► Sammlungen betagter hauseigener Games auf den Markt zu werfen, liegt im Trend – jetzt macht auch EA mit. Auf "EA Replay" werden 14 gut abgehangene Software-Schinken gebündelt, darunter Hits wie "Wing Commander", "Syndicate", "Desert Strike" und "Ultima: The Black Gate". Mehrspieler-Modi und Bonusmaterial soll es natürlich auch geben.

★★★★★
EINERKÄUFUNG
befriedigend

EA Replay

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Electronic Arts

Preis: 50 Euro

Zurück in der Horror-Stadt

SILENT HILL ORIGINS

PSP

► Gänsehaut in der U-Bahn gefällig? "Silent Hill Origins" führt den Spieler zu den Ursprüngen der Serie zurück – der PSP-Teil spielt vor den PS2-Folgen. Als Trucker Travis kämpfen Sie nicht nur gegen fürchterliche Monster, sondern auch gegen Kindheitserinnerungen, die in Silent Hill wieder hoch kommen. Beim Probespiel auf der hektischen GC kann natürlich wenig Spannung auf, die detailreiche 3D-Grafik verdient sich aber ein Lob.

★★★★★
EINERKÄUFUNG
gut

Silent Hill Origins

Erscheint: 4. Quartal 2006

Hersteller: Konami

Preis: 50 Euro



▲ **PSP-KONFORM:** Kamera und Steuerung wurden speziell dem Handheld angepasst.

Bilden am DS

ENGLISH TRAINING

Die Lernsoftware "English Training: Spielend Englisch lernen" bringt Ihnen mit mehr als 1.700 Aufgaben die englische Sprache näher. So erklärt Ihnen ein Grammatik-System den korrekten englischen Satzbau. Auch Sprachtests sind dank des DS-Mikrofons möglich.

Ihre Leistungen werden bewertet, über eine Kalenderfunktion können Sie Ihren Lernfortschritt überprüfen. In Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer gleichzeitig vergleichen Sie Ihre Englischkenntnisse mit denen Ihrer Freunde.

Am 13. Oktober geht's los.



English Training

Erscheint: 13.10.2006

Hersteller: Nintendo

Preis: 30 Euro



OHREN AUF: Beim Diktat müssen Sie einen vorgelesenen Text korrekt aufschreiben.

CONTACT

In "Contact" helfen Sie auf dem Touchscreen dem Jungen Terry, für einen mit seinem Raumschiff gestrandeten Professor Energiekristalle zu finden. Der Clou: Unten sehen Sie das eigentliche Spielgeschehen in hübscher Grafik im 16-Bit-Stil, der Professor "wohnt" auf dem oberen Bildschirm in einer skurrilen 8-Bit-Welt. Der Spielablauf erinnert an Action-RPGs wie "Zelda", bietet allerdings mehr Tiefgang. Beim Probespiel hatten wir viel Spaß – "Contact" verspricht, ein schräger und faszinierender Geheimtipp zu werden.



Contact

Erscheint: Oktober 2006

Hersteller: dtp

Preis: 40 Euro



ZWEI WELTEN: Contact vereint zwei unterschiedliche Grafikstile – ein sehr interessanter Ansatz.



DS-NEWS

ZWEI NEUE POKÉMON-TITEL

Am 10. November erscheint "Pokémon Mystery Dungeon" in den Editionen Team Blau (für den DS) und Team Rot (für den GBA).

+++

SUDOKU MASTER

Die Sudoku-Welle ebbt nicht ab: Nintendo versorgt sein Handheld-Zugriff Ende Oktober mit "Sudoku-Master". Satte 400 Rätsel warten auf Knobelfreunde. Ein Trainings-Modus soll Neulinge mit der Zahlenspielerlei vertraut machen. Die Steuerung erfolgt sinnigerweise komplett über den Touchscreen.

+++



KNIFFLIG: Die angesagten Zahlenrätsel aus Japan.

COOKING MAMA

In den USA erscheint diese Tage das witzige Kochspiel "Cooking Mama", in dem Sie für Ihre Mutter verschiedene Gerichte zubereiten müssen. Aber wehe Sie kleckern oder lassen etwas anbrennen – dann wird Mama sauer. Hoffentlich erscheint der skurrile Minispiel-Reigen irgendwann auch noch in Deutschland.

+++



GUTEN APPETIT: Erfruen Sie Mama mit leckeren Speisen.

NANOSTRAY 2

Shin'en Multimedia werkt an der Fortsetzung des schicken Space-Shooters "Nanostray". Die Entwickler versprechen innovative Touchscreen-Features und den Support der Wi-Fi-Connection. Zum Termin gibt es noch keine Infos, vor 2007 wird "Nanostray 2" sehr wahrscheinlich aber sicher nicht erscheinen.

+++

NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

Nach wenig erbaulichen Remakes von "Rainbow Islands" und "Bubble Bobble" scheint "New Zealand Story Revolution" ein besseres Schicksal beschieden zu sein. Die Touchscreen-Features sind nett eingebunden und kein erzwingender Innovations-Krampf. Im Oktober beginnt das niedliche Abenteuer

+++



WIE SUSS: Der kleine Kiwi Tiki hüpft durch kunterbunte Levels.

PSP-CHARTS

1	MIAMI VICE: THE GAME	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Vivendi
2	LOCO ROCO	
▼	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
3	GTA: LIBERTY CITY STORIES	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Rockstar Games
4	FORMEL EINS 2006	
NEU	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony
5	NEED FOR SPEED: MOST WANTED	
▲	Genre: Rennspiel	Hersteller: Electronic Arts
6	MONSTER HUNTER: FREEDOM	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Capcom
7	FLUCH DER KARIBIK 2	
▼	Genre: Action	Hersteller: Buena Vista
8	TOMB RAIDER: LEGEND	
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos
9	DRAGON BALL Z	
▼	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Atari
10	SPLINTER CELL: ESSENTIALS	
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft

DS-CHARTS

1	DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING	
NEU	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo
2	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD	
▲	Genre: Lebenssimulation	Hersteller: Nintendo
3	BIG BRAIN ACADEMY	
NEU	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo
4	NEW SUPER MARIO BROS.	
▼	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
5	NINTENDOGS: DALMATINER & FRIENDS	
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Nintendo
6	FLUCH DER KARIBIK 2	
NEU	Genre: Action	Hersteller: Buena Vista
7	SUPER MARIO 64 DS	
▲	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
8	KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR	
NEU	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Buena Vista
9	NINTENDOGS: CHIHUAHUA & FRIENDS	
NEU	Genre: Simulation	Hersteller: Nintendo
10	NINTENDOGS: DACHSHUND & FRIENDS	
▼	Genre: Simulation	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 DS UND PSP IM TEST

POWER STONE COLLECTION

Das Spielsystem des neu aufgelegten Dreamcast-Klassikers "Power Stone" ist schnell erklärt: Zwei Kämpfer stehen sich in einer begrenzten 3D-Arena gegenüber und können sich darin frei bewegen. Ihr Ziel ist es, die Energieleiste des Feindes auf null zu bringen, und Ihre Möglichkeiten sind weit reichender als bei normalen Beat'em-Ups: Sie malträtieren Ihren Gegner mit krachenden Kombos, werfen ihn durch die Luft, schwingen sich um Pfosten herum, schleißeln mit Krügen oder schnappen sich eine der vielen Extrawaffen.

Neben dem ersten Teil enthält die "Power Stone Collection" auch Teil zwei. Dieser bietet mehr Interaktionsmöglichkeiten, neue Items und Charaktere sowie einen Vierspieler-Modus. Beide Titel sind hübsch anzusehen und technisch tadellos. Die Steuerung mit dem Stick funktioniert perfekt. **cg**



▲ **FUN ZU VIER:** Im zweiten Teil von Power Stone kann sich ein ganzes Helden-Quartett verhausen.



▲ **DRAUFHAU-DUO:** Falcon lauert auf seinen Gegner Galuda. Der rote Ring um das Fass zeigt Ihnen, dass Sie es durch die Luft werfen können.

WERTUNG

PSP	Termin: 13.10.2006	Preis: 50 Euro	USK: ab 12
GUT	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Capcom	
▲ Flüssige Grafik	GRAFIK	83%	
▲ Kurzweilige Action	SOUND	78%	
▲ Gute Steuerung	STEUERUNG	89%	
SCHLECHT	MEHRSPIELER	84%	
▼ Fehlende Übersicht	LOKAL 2-4, ONLINE -		
			82%

B-BOY

In "B-Boy" schlüpfen Sie in die Sneakers eines Breakdancers und bestreiten zunächst einen kleinen Hinterhof-Contest. Sie werden besser und erfolgreicher und schließlich fordern Sie die Weltspitze zum Duell. Bis dahin ist's ein harter Weg, denn das komplexe Kontrollschema verlangt gutes Timing. Haben Sie den Dreh raus, warten 21 internationale Schauplätze und 40 Hip-Hop-Songs auf Sie. Wer keine Lust hat auf Karriereplanung, darf im Arcade-Modus direkt das Parkett polieren, wahlweise auch gegen einen menschlichen Kontrahenten über Wi-Fi. **pr**



▲ **GELANGWEILTE MENGE:** Die Crowd im Hintergrund ist recht unbeeindruckt von Ihren Breakdance-Moves.

CARS

Überraschung: Die PSP bekommt die beste Version von "Cars". Der knuffige Arcade-Racer mit der zugkräftigen Lizenz spielt sich zwar viel linearer als auf den "großen" Systemen, dafür ist die Steuerung besser. Gerade das Driften klappt wunderbar. Die bunte und saubere Grafik fängt den Look des Films gut ein und alle wichtigen Charaktere aus dem Animationsstreifen geben sich ein Stelldichein. Auch wenn es auf der PSP gerade im Rennspiel-Sektor sehr viele Hochkaräter gibt, sollten Genre-Fans mal eine Proberunde mit "Cars" drehen. **fk**



▲ **WIE DER BLITZ:** Cars-Held Lightning McQueen lässt auf der PSP besonders gut die Gummis qualmen.

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 50 Euro	USK: frei
GUT	Genre: Musikspiel	Hersteller: Sony	
▲ 40 heiße Songs	GRAFIK	82%	
▲ Sehr viele Moves	SOUND	88%	
▲ Nette Animationen	STEUERUNG	75%	
SCHLECHT	MEHRSPIELER	78%	
▼ Knifflige Steuerung	LOKAL 2-4, ONLINE -		
			78%

WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro	USK: frei
GUT	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: THQ	
▲ Hübsche Aufmachung	GRAFIK	80%	
▲ Grifflige Lenkung	SOUND	81%	
SCHLECHT	STEUERUNG	83%	
▼ Seltsame Kollisionen	MEHRSPIELER	80%	
▼ Gekürzte Story	LOKAL 2-4, ONLINE -		
			81%

RIDGE RACER 2



Um es vorwegzunehmen: Der zweite Teil des PSP-Hits "Ridge Racer" hat uns – wenn auch auf hohem Niveau – enttäuscht: Er ist fast identisch mit dem Vorgänger.

Was gibt's an Neuheiten? Die drei Spielmodi Arcade (Zeitlimit

durch Passieren von Checkpoints föhlen), Duell (Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einzelnen Wagen) und Survival (Rennen mit vier Teilnehmern, der Letzte scheidet nach jeder Runde aus) zum Beispiel. Weiterhin haben sich zu den ursprünglich zwölf Strecken neun neue gesellt – die hauptsächlich aus "Ridge Racer Type 4" stam-

men. Und dann gibt's noch vier komplett neue Spezialfahrzeuge. Das war's aber auch schon.

Das eigentliche Spiel bleibt zweifellos klasse. Ähnlich Adrenalin fördernde Asphalt-schlachten erleben Sie nur selten. Seit dem ersten "Ridge Racer" besteht die Besonderheit der Serie im exzessiven Driften. Statt vor einer Kurve abzubremsen, gehen Sie kurz vom Gas und lenken ein, sodass sich der Wagen quer stellt und steigen wieder aufs Gas. Dann schlidern Sie mit quietschenden Reifen ohne Geschwindigkeitsverlust durch die Kurven. Gleichzeitig laden Sie so Nitro auf, den Sie dann auf einer Geraden zünden.



▲ **SIGHTSEEING:** Die Grafik ähnelt der des Vorgängers, sieht für PSP-Verhältnisse aber immer noch toll aus.

Sollten Sie sich "Ridge Racer 2" nun also kaufen oder nicht? Für alle Serien-Neuinsteiger ist's ein uneingeschränkt empfehlenswertes Arcade-Rennspiel. Besitzer von Teil eins sollten aber genau abwägen, ob Ihnen die wenigen neue Spielhalte 50 Euro wert sind. Vom nächsten Teil erhoffen wir uns mehr. **cg** ■



▲ **POSITIONSKAMPE:** Sie müssen sich stets am Rest des Fahrerfelds vorbei schlängeln. Zum Glück blockt die Konkurrenz nicht allzu clever ab.

WERTUNG

PSP	Termin:	Preis:
	18.10.06	50 Euro
GUT	Genre: Rennspiel	USK: ab 12
▲ Superbe Präsentation	Hersteller: Sony	
▲ Geniales Fahrgefühl		
▲ Neue Spielmodi		
SCHLECHT		
▼ Viel Recycling		
	GRAFIK	84%
	SOUND	91%
	STEUERUNG	82%
	MEHRSPIELER	85%
	LOKAL: 2-8, ONLINE: -	



GITAROO MAN LIVES!

Ein alter Bekannter feiert sein Handheld-Comeback: Mit "Gitaroo Man Lives!" veröffentlicht THQ fast eine Eins-zu-eins-Umsetzung eines PS2-Musikspiels aus dem Jahre 2001. Trotz des recycelten Inhalts macht das Riffgewitter auch heute noch Spaß: Sie zeichnen mit dem Analog-Stick eine Linie nach, drücken eingelebte Tastenfolgen und freuen sich über die rockigen Ergüsse des Titelhelden. Einsteiger seien an dieser Stelle aber gewarnt: Das Geklänge verlangt dem Spieler teilweise fast schon übermenschliche Reflexe ab! **tk** ■



▲ **SCHRÄGER SAITENHEXER:** Der Gitaroo Man bearbeitet eine bunte Klampfe in Flying-V-Bauform.



MONSTER HOUSE



▲ **MONSTERJAGD:** Mit dem Stylus ballern Sie auf wilde Stühle.

Aus dem Kino auf den DS: In "Monster House" verschlägt es drei Kids in ein mysteriöses Haus, das liebend gerne Spielsachen und Haustiere verputzt. Mit ihren Spritzpistolen machen sich DJ, Chowder und Jenny auf zur Monster-Austreibung. Sie sehen jeweils den Helden, den Sie steuern, von oben. Ähnlich wie im Xbox-Live-Arcade-Titel "Mutant Storm Reloaded" können Sie Laufrichtung (Digikreuz) und Schussrichtung (Stylus) unabhängig voneinander verändern. So ballern Sie alles weg, was Ihnen vor die Nase kommt – das macht kurzzeitig richtig Spaß, wird auf Dauer aber etwas monoton. **fk** ■



WERTUNG

PSP	Termin:	Preis:
	29.09.06	40 Euro
GUT	Genre: Geschicklichkeit	USK: ab 6
▲ Grandiose Musik	Hersteller: THQ/Koei	
▲ Präzise Steuerung		
SCHLECHT		
▼ Spärlicher Umfang		
▼ Teils brutal schwer		
	GRAFIK	77%
	SOUND	86%
	STEUERUNG	84%
	MEHRSPIELER	75%
	LOKAL: 2, ONLINE: -	



WERTUNG

DS	Termin:	Preis:
	erhältlich	40 Euro
GUT	Genre: Action	USK: ab 12
▲ Präzise Steuerung	Hersteller: THQ	
▲ Nettes Spielprinzip		
SCHLECHT		
▼ Schnell durchgespielt		
▼ Nur für einen Spieler		
	GRAFIK	69%
	SOUND	72%
	STEUERUNG	75%
	MEHRSPIELER	-



HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

ABKÜHLUNG FÜR DIE XBOX360

Der 4-in-1-Stand von Mad Catz hält die Xbox360 aufrecht und kühlt das Gerät mit zwei Ventilatoren. Zudem können Sie mit dem Ständer Ihr Akku-Pack aufladen und die Fernbedienung darin verstauen. Über eine USB-Verbindung wird der 4-in-1-Stand über die Konsole mit Strom versorgt. Zum Preis von 33 Euro ist der Ständer seit September im Handel. +++



◀ **FUNKTIONAL:**
Halten, aufladen, kühlen.

HD-READY-PC

Will man Blu-ray oder HD DVD sehen, braucht man eine richtig dicke Karte. Ob Ihr PC für das Abspielen hochauflösender Filmformate geeignet ist, können Sie mit einem speziellen Tool überprüfen (www.cyberlink.com). Die Software überprüft Prozessor, Speicher, Grafikkarte und Laufwerke. Auch Betriebssystem und Video-Abspielsoftware werden einer Analyse unterzogen. +++

PIMP YOUR DS LITE

Cooler Idee von Mad Catz: Mit dem Custom Show Case personalisieren Sie Ihren Nintendo DS. Sie drucken sich einfach ein wunschgemäßes Oberflächendesign aus und schieben es in den Schutz-Case. Dem Paket liegen zehn fertige Designs bei. Preis: 20 Euro. +++



◀ **HIP:** Zehn Designs werden bereits mitgeliefert.

WASSERGEKÜHLTE GRAFIKKARTE

Für PC-Zocker mit dicker Brieftasche hat EVGA eine wassergekühlte Version der momentan schnellsten Grafikkarte im Angebot. Die flüsterleise GeForce 7950 GX2 ist mit 600 MHz getaktet und verfügt über 1 GB GDDR3-Speicher. Für die 900 Euro bekommt man allerdings auch zwei Next-Gen-Konsolen. +++

WASSERGEKÜHLT:

Geräuschlos, aber sehr teure Grafikkarte.



Kamera für die Xbox360

XBOX LIVE VISION KAMERA

Der Siegeszug von Xbox Live ist nicht aufzuhalten. Auch bei uns in der Redaktion genießt Microsofts Online-Service ein hohes Ansehen. Jetzt gibt's endlich die lang ersehnte Kamera für Video-Chat oder Arcade-Games wie "Uno". Wir haben die Cam gleich mal ausprobiert.

KLEIN, SCHICK UND GUT

Die Linse der Kamera steckt in einem flachen Plastikgehäuse und liefert eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Über ein extralanges USB-Kabel verbinden Sie die Cam mit der Konsole und platzieren sie an der gewünschten Stelle. Mit einem Drehrad stellen Sie das Bild scharf und passen es im Xbox360-Dashboard an Raumhelligkeit und Beleuchtung (Tageslicht, Neonlicht) an. Ist alles justiert, erhalten Sie ein richtig gutes Bild – deutlich besser, als man es von Sonys EyeToy-Kamera gewohnt ist.

Ganz witzig: Sie dürfen aus sechs Effekten wählen und so zum Beispiel wie bei "Matrix" den Hintergrund Ihres Bildes schwärzen und die Konturen grün umrahmen. Außerdem können Sie auf Ihr Gesicht zoomen, falls Sie nicht möchten, dass jemand Ihr Zimmer sieht. Wer Lust

hat, darf sogar per Knopfdruck den Controller des Chat-Kollegen vibrieren lassen!

Für rund 50 Euro gibt's die Xbox Live Vision Kamera ab 6. Oktober inklusive einmonatiger Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft, einem Headset sowie Gratis-Codes für die spaßigen Arcade-Games "Uno" und "Totem Ball".

Fazit: Klasse Kamera mit einwandfreiem Bild und witzigen Effekten.



▲ **NUR ZUM HIN-STELLEN:** Am Gehäuse ist keine Klemmhalterung angebracht.

Xbox Live Vision Kamera

Preis: ca. 50 Euro

Hersteller: Microsoft

www.xbox.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **sehr gut**

HDTV an der PlayStation2

XPLODER HDTV PLAYER

"PS2 goes HDTV!" Große Töne, die der Hersteller da spuckt. Mit dem Xploder HDTV Player will man das Bildsignal der PS2 ohne zusätzliche Hardware auf eine Auflösung von bis zu 1080i steigern. Dabei wird das Bild nicht hochgerechnet, sondern es sollen Halbbilder als Vollbilder dargestellt werden.

Dies soll eine Software bewirken, die auf der Memory Card gespeichert wird. Zudem liegt dem Paket ein Komponenten-kabel bei. Wie gut das Ganze funktioniert, zeigt unser Test in der nächsten Games Aktuell.



ZAUBER-SOFTWARE:

Der HDTV Player soll aus der PS2 eine HD-Konsole machen.

Xploder HDTV Player

Preis: ca. 50 Euro

Hersteller: Fire International

www.xploder.net

Zubehör-Pack für die PSP

PSP ACCESSORY PAK (10-IN-1)

Von Mad Catz gibt es ein neues Zubehör-Set für die PSP. Neben einem Kfz-Ladegerät für den Zigarettenzünder, findet sich das obligatorische USB-Datenkabel im Paket. Eine Tasche bietet neben der PSP auch zwei UMDs eine sichere Unterkunft. Zusätzlich liegen dem Set sechs UMD-Schutzhüllen aus Plastik sowie eine Trageschleife fürs Handgelenk bei. Die Verarbeitung der Utensilien geht in Ordnung. **Fazit:** Gutes Zubehörpaket für Sonys Handheld.



◀ **PRALL GEFÜLLT:** In dem Paket befinden sich Kfz-Ladegerät, Tasche, Kabel und Schutzhüllen.

PSP Accessory Pak (10-in-1)

Preis: ca. 25 Euro

Hersteller: Mad Catz

www.madcatz.de

Praxistest

★★★★★

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **gut**

3D-Brille für die PS2

EYEFX3D ADAPTER

PS2

3D-Brillen scheinen im Trend zu liegen. Letzten Monat hatten wir PC-Gläser im Test, jetzt folgt das PS2-Pendant.

Die neue Brille will dem Auge eine dreidimensionale Plastizität vorkaukeln. Dabei gibt es einen Haken: Das Ganze funktioniert nur beim Blick auf Röhrenfernseher, die noch mit 50/60-Hz-Darstellung arbeiten. Besitzer von 100-Hz-Geräten, DLP-Projektoren oder Plasmafernsehern benötigen zusätzlich eine Sync-Box. Im Praxistest mit einigen betagten PS2-Titeln hielt die 3D-Brille zwar das, was sie verspricht (eine genaue Liste der Spiele finden Sie unter www.splitfish.de). Jedoch erzeugt die Sehhilfe auch ein starkes Flimmern, was für empfindliche Augen ungewohnt anstrengend ist. **Fazit: Wir verzichten lieber auf die paar 3D-Effekte und schonen unsere Sehnerven.**



◀ **BESCHRÄNKT:** Die Brille funktioniert nur an 50/60-Hz-Röhrenfernsehern.

EyeFX3D Adapter

Preis: ca. 50 Euro

Hersteller: SplitFish GameWare

www.splitfish.de

Praxistest

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **mangelhaft**

Besser hören am PC

RAZER BARRACUDA HP-1 UND AC-1

PC

Razer bringt in Kürze zwei neue Hightech-Spielsachen auf den Markt: Das Barracuda HP-1-Headset vereint in jeder Hörmuschel einen Mini-Subwoofer sowie drei Lautsprechermembranen für exzellenten Raumklang. Interessant: Das Gerät wird über HD-DAL – eine von Razer entwickelte Übertragungstechnologie – mit Ihrem PC verbunden. Doch verfügt nur die Soundkarte Barracuda AC-1 über eine geeignete Anschlussmöglichkeit. Für den Betrieb des Headsets an einer herkömmlichen Soundkarte liegt ein Adapter bei.



▲ **DOPPELPACK:** Kaufen Sie Headset und Soundkarte im Bundle, sparen Sie satte 30 Euro.

Die Barracuda AC-1 soll genau auf die akustischen Wünsche von PC-Usern zugeschnitten sein – 7.1-Sound inklusive. Das Headset kommt bis Ende Oktober in den Handel und wird mit gut 130 Euro zu Buche schlagen. Für die Soundkarte gibt es noch keinen genauen Erscheinungstermin. Das gute Stück wird etwa 200 Euro kosten. Kauft man sich beide Teile im Sparpaket, wandern 300 Euro über den Ladentisch.

RAZER BARRACUDA HP-1 und AC-1

Preis: 130 Euro (Headset), 200 Euro (Soundkarte), Bundle: 300 Euro

Hersteller: Razer

www.speed-link.com

Komfortable Unterlage

GAMEPAD PRECISION PRO

PC

Dank der Wende-Unterlage harmonisiert das Mauspad mit empfindlichen oder weniger sensiblen Nägeln. Darüber hinaus sorgt ein flexibler Gummi-Rahmen für die nötige Rutschfestigkeit. Lediglich die Handballenaufgabe der Gummi-Matte ist ein wenig zu klein geraten. **Fazit: Mit dem Gamepad Precision Pro bekommen Sie die fast perfekte Mausunterlage.**



▲ **ZUM WENDEN:** Die Vorderseite ist fein, die Rückseite grob strukturiert.

Gamepad Precision Pro

Preis: ca. 25 Euro

Hersteller: Revoltec

www.revoltec.de

Praxistest

Verarbeitung

★★★★★

★★★★★ **sehr gut**

GRAFIKKARTEN-TIPPS

Für jeden Geldbeutel die richtige Karte: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten in vier Preisklassen für Sie zusammengestellt.



KARTEN BIS 150 EURO

Im Einstiegsbereich bis 150 Euro legen wir Ihnen Karten mit GeForce-7600GT-Chip ans Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7600 GT	Radeon X1650 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	140 bis 150 Euro	110 bis 140 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 X1900 XT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7900 GT	X1900 XT
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	210 bis 250 Euro	230 bis 250 Euro
Leistung	GUT	GUT

KARTEN BIS 400 EURO

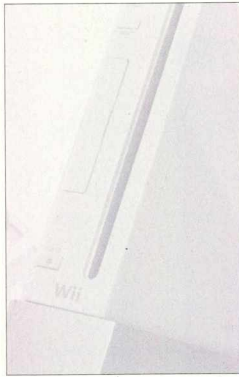
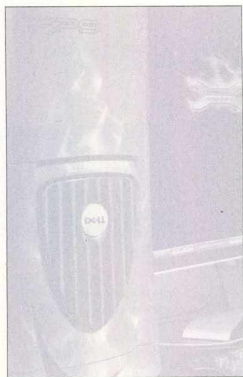
In dieser Preisklasse finden Sie enorm leistungsfähige Bildspender, die auch auf lange Sicht über genügend Leistungsreserven verfügen. Wir empfehlen aktuell eine GeForce 7950 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7950 GT	X1900 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	512 MB	512 MB
Preis	330 bis 350 Euro	360 bis 400 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN AB 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine ATI X1950 XTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	GeForce 7950 GX2	X1950 XTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	512 MB/1 GB	512 MB
Preis	500 bis 900 Euro	420 bis 500 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT



DIE NÄCHSTE GENERATION –

EPISODE 2: XBOX 360

Vor einem Jahr läutete Microsofts Xbox360 die nächste Videospiel-Generation ein. Im zweiten Teil unserer Next-Gen-Serie analysieren wir die Technik der Konsole nach heutigen Maßstäben.

NEXT-GEN-SERIE

PC	Games Aktuell 09/06
Xbox360	diese Ausgabe
Wii	Games Aktuell 11/06
PS3	Games Aktuell 12/06

In der letzten Ausgabe hatten wir uns angeschaut, welche Wunder ein Highend-PC vollbringen kann. Eines ist klar: Da man ihn jederzeit aufrüsten kann, ist er das zukunftssicherste System. Bei einem Preis von zirka 2.000 Euro jedoch auch das mit Abstand teuerste. Nur einen Bruchteil dessen können Sie für eine Xbox360. Knapp 400 Euro kostet derzeit das Premium-Modell. Wir sagen Ihnen, wie sich der Preisunterschied in der Leistungsfähigkeit niederschlägt.

PROZESSOR

In der Xbox360 werkelt eine spezielle Variante von IBMs PowerPC-Prozessor. Ähnlich wie bei aktuellen PC-CPU's sitzen dabei auf einem Chip mehrere Prozessor-Kerne, im Falle der Xbox360 sind es drei. Die sind jeweils mit 3,2 GHz getaktet. Zudem

ist die CPU mit einem 2 MByte großen Second-Level-Cache ausgestattet.

Leistungsmäßig kann die Xbox360 absolut mit aktuellen Spiele-Rechnern mithalten. Aber: Eine Neuentwicklung für PC, etwa der 2007 erscheinende Ego-Shooter "Crysis", würde die Microsoft-Konsole laut Aussage der Entwickler überfordern. Damit ist zwar nicht gesagt, dass "Crysis" nie auf der Xbox360 erscheinen wird. Allerdings müsste man diese Version speziell anpassen und vor allem abspecken.

Microsoft plant für das Frühjahr 2007, die CPU der Xbox360 statt wie derzeit in der 90-Nanometer-Technologie nur noch mit einer Größe von 65 Nanometern zu fertigen. Dadurch sinken die Produktionskosten, was sich in absehbarer Zeit auch auf den Verkaufspreis der Konsole niederschlagen kann.

GRAFIK

Die Grafikchip-Hersteller ATI und Nvidia tragen ihren erbitterten Wettbewerb nun auch im Konsolen-Bereich aus. Während die hierzulande im März 2007 erscheinende PlayStation3 auf Nvidia-Grafik setzt, ist für die Bildausgabe der Xbox360 ein Chip von ATI zuständig. Dieser ist mit 500 MHz getaktet und damit etwas langsamer als die momentan stärksten PC-Grafikchips.

Xbox360-Spiele laufen in einer Auflösung von 1280 x 720 Pixel (720p). Besitzt Ihr Fernseher die höhere 1080i-Auflösung, kann diese von der Konsole skaliert werden. Musste man bei den ersten



▲ VERGLEICH: Das Core-System (links) kostet rund 300 Euro, das Premium-Modell knapp 400 Euro.



▲ VERSCHÖNERN: Im Handel gibt es bereits zahlreiche Faceplates von Microsoft und Drittherstellern.



▲ **EXZELLENT:** Der Taktik-Shooter "Ghost Recon: Advanced Warfighters" belegt die grafischen Möglichkeiten der Xbox360. Dank schicker High-Dynamic-Range-Lichteffekten und Kantenglättung wirkt die Umgebung ausgesprochen realistisch. Trotz der Grafikpracht läuft das Spiel stets flüssig.

Spielen aus Performancegründen meistens noch auf Anti-Aliasing verzichten, verfügen Spiele wie "Ghost Recon: Advanced Warfighters" bereits über eine Kantenglättung. Die 512 MB GDDR3-Grafikspeicher der Xbox360 werden gleichzeitig auch als Hauptspeicher genutzt.

Neben dem Shader Model 3.0 unterstützt die Xbox360 bereits das angekündigte Model 4.0. Zur neuen Schnittstelle DirectX 10 – auf der "Crysis" basiert – ist die Konsole jedoch nicht kompatibel.

SOUND

Der Soundchip der Xbox360 gibt die Klangdaten in den Formaten Dolby Pro Logic II oder Dolby Digital 5.1 über den optischen Digitalausgang an einen AV-Receiver weiter.

Mit einer Bandbreite von 16 Bit und 48 KHz besitzt der Chip nicht ganz die Leistungsfähigkeit der besten PC-Soundkarten. Allerdings dürfte der Unterschied nur absoluten Klangfetischisten wirklich auffallen.

LAUFWERKE

Manch einer war sicher enttäuscht, dass Microsoft die Xbox360 nicht von Anfang an mit einem HD-Laufwerk ausgeliefert hat. Ein solches kommt nun aber wenigstens als externes Gerät. Hiermit können Sie künftig Kinofilme in einer deutlich höheren Auflösung schauen als es bei DVD-Filmen der Fall ist – ein passendes Ausgabegerät vorausgesetzt.

Das HD-DVD-Laufwerk verbinden Sie über ein USB-Kabel mit der Konsole. Es besitzt keine eigene AV-Schnittstelle, stattdessen nutzen Sie den Komponentenausgang der Xbox360. Um das Fehlen der Kopierschutz-Unterstützung müssen Sie sich keine Sorgen machen. Die Hollywood-Firmen verzichten bei der Xbox360 noch mindestens bis zum Jahr 2011 auf HDCP.

Einen genauen Preis hat Microsoft für das externe HD-DVD-Laufwerk noch nicht genannt. Es dürfte aber zwischen 200 und 250 Euro kosten und soll voraussichtlich im November 2006 in den Handel kommen.

az ■



▲ **KOMPAKT:** Das HD-DVD-Laufwerk passt sich perfekt an das Design der Xbox360 an (rechts). Über den Mini-USB-Anschluss an der Rückseite (unten) verbinden Sie das Laufwerk mit der Konsole.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

STÄRKEN

- ▲ Bis zum Start der PS3 (März 2007) einzige HD-Konsole
- ▲ Optionales HD-DVD-Laufwerk kommt noch 2006
- ▲ Sehr gute Grafik- und Soundleistung
- ▲ Günstiger Preis

SCHWÄCHEN

- ▼ Nicht aufrüstbar
- ▼ Keine DirectX-10-Unterstützung

TIPPS + TRICKS

SO ENTDECKEN SIE VERSTECKTE LEBEN, ZUSÄTZLICHE LEVELS UND VIELES MEHR

DIE SIMS 2 (PLATINUM)

CHEATMODE

Starten Sie das Spiel und marschieren Sie mit Ihrem Sim zur Straße. Stellen Sie ihn dort in die Nähe einer Mülltonne oder neben den Briefkasten und pausieren Sie das Spiel.

Geben Sie jetzt diese Tastenkombination ein

PS2: L1, R1, ↑, ×, R2
Xbox: L, R, ↑, A, ●

Klappt das nicht, benutzen Sie den Code, ohne zuvor zu pausieren.

Nun wird ein halb durchsichtiges, graues Objekt eingeblendet. Sobald es erschienen ist, können Sie die folgenden Cheats aktivieren. Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenscreen des Spiels ein. Jede korrekte Eingabe wird mit einem kurzen Sims-Seufzer bestätigt.

Uhrzeit sechs Stunden vorstellen

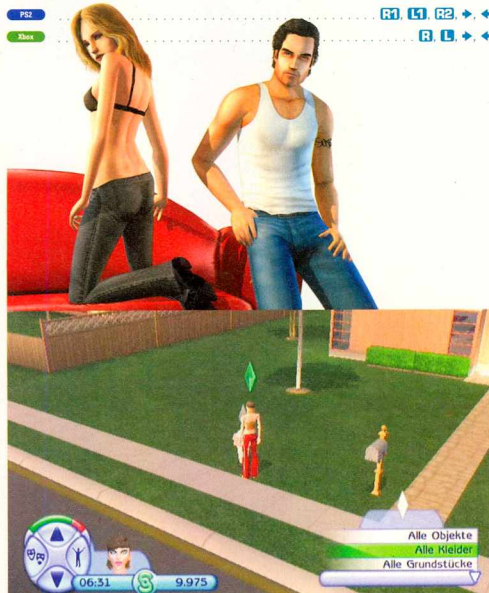
PS2: ●, ●, L1, ↑, ↑
Xbox: ●, X, L, ↑, ↑

Motive/Bedürfnisse auffüllen

PS2: ↑, ●, ↑, ↑, L2
Xbox: ↑, B, ↑, ↑, ○

9.999 Geldeinheiten

PS2: R1, L1, R2, ↑, ↑
Xbox: R, L, ↑, ↑



▲ **DIE SIMS 2:** Bevor Sie die Cheats anwenden können müssen Sie zuerst den "Hauptcode" aktivieren. Halten Sie sich dann einfach an unsere Anleitung.

Audio

PS2: R1, L1, R1, L1, A

Skill/Fähigkeiten verbessern

PS2: A, ●, ●, R2, ↑
Xbox: V, B, X, ↑

Kleidungsstücke freischalten

PS2: ●, R2, ↑, ↑, ●
Xbox: X, ●, ↑, ↑, X

Alle Grundstücke

PS2: ●, L2, ↑, ●, ●, ●
Xbox: B, ○, ↑, B, B

Alle Objekte

PS2: L2, ●, ↑, ↑, ↑
Xbox: ○, B, ↑, ↑, ↑

Alle Rezepte

PS2: L1, R1, ↑, ×, R2
Xbox: L, X, ↑, ↑, A

Nachdem Sie die gesamte Cheat-Palette aktiviert haben, marschieren Sie mit Ihrem Sim zu dem bereits erwähnten, halb durchsichtigen Objekt. Sie müssen sich so weit nähern, dass das Objekt aufleuchtet. Drücken Sie dann die X-Taste (PlayStation2) bzw. die A-Taste (Xbox). Jetzt springt unten rechts in der Anzeige ein neues Menü auf. Hier können Sie nun alle Extras aktivieren.

ZOO TYCOON 2: ABENTEUER AFRIKA

TIPPS

Falls Sie zu Beginn einer Mission Geldprobleme haben, sollten Sie alle Bäume, Felsen und Pflanzen außerhalb bereits vorhandener Gehege mit dem Bulldozer entfernen. Dabei kommen oft einige tausend Dollar zusammen.

Bauen Sie so früh wie möglich Souvenirstände und Restaurants, da diese schnell sehr hohe Gewinne abwerfen. Auch eine Kompostieranlage ist eine lohnende Anschaffung, da sie quasi nebenbei und dauerhaft Geld einbringt.

Errichten Sie in der Nähe Ihrer Imbissbuden ausreichend Bänke, damit sich die Besucher zum Essen und Trinken setzen können. Außerdem sollten Sie in unmittelbarer Umgebung der Buden leicht zugängliche Papierkörbe aufstellen, sonst werfen die Gäste den Müll einfach auf den Boden und verschmutzen den Zoo.

Unterschätzen Sie nicht das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher. Schmücken Sie Ihren Zoo mit Statuen, Spielplätzen für Kinder, Springbrunnen und ähnlichen Zierobjekten.

Denken Sie daran, dass Tiere Nachwuchs bekommen und damit der Platzbedarf steigt. Legen Sie die Gehege von vornherein entsprechend großzügig an, sonst müssen Sie später umständliche Umbaumaßnahmen einleiten.

Stellen Sie genug Tierpfleger ein. Sonst verdrecken die Gehege schnell, was dem Ruf Ihres Parks schadet.



▲ **ZOO TYCOON 2: ABENTEUER AFRIKA:** Auch für die gelungene Simulation in guter alter Theme-Park-Tradition haben wir hilfreiche Tipps parat.

RESIDENT EVIL 4 (DT.) BUDGET

MUNITION SPAREN

Wenn ein Gegner nach einem Treffer taumelt und Sie dann zu ihm hingehen, erscheint am unteren Bildrand der Hinweis "Treten". Schicken Sie ihn mit einem saftigen Kick auf die Bretter und bearbeiten Sie ihn mit dem Messer, bis er sein Leben aushaucht. Bewährt haben sich auch Schüsse in die Beine. Kniende Gegner können Sie mit einem Suplex ausschalten. Mit diesen Nahkampfatacken sparen Sie eine Menge Munition.

REGELMÄSSIG WAFFEN WECHSELN

Einige Knarren sind für die Bewältigung bestimmter Situationen unerlässlich. Die Schrotflinte beispielsweise eignet sich hervorragend gegen Massen von Feinden, das Sturmgewehr brauchen Sie für genaue Treffer aus sicherer Distanz und mit der TMP treffen Sie dank ihrer hohen Feuerrate Ziele, die sich schnell bewegen. Achten Sie deshalb darauf, den Munitionsvorrat für eine Waffe niemals komplett aufzubrauchen. Wechseln Sie die Kanonen und verbrauchen Sie die verschiedenen Munitionen gleichmäßig.

TÜREN AUFTOSSEN

Drücken Sie direkt vor einer Tür zweimal schnell die X-Taste, tritt Leon sie mit Schwung auf. Das ist besonders dann empfehlenswert, wenn Sie wissen, dass hinter der Tür Gegner stehen. Die werden dann nämlich weggeschleudert und liegen erst einmal am Boden.

MUNITIONSKAPAZITÄT DER WAFFEN ERHÖHEN

Eine der wichtigsten Tuning-Optionen für Waffen ist die Munitionskapazität. Je mehr Geschosse in Ihre Wummen passen, desto weniger Munitionspäckchen müssen Sie in Ihrem Koffer herumtragen. Dadurch sparen Sie viel Platz.

AUGEN AUF

Schätze können sich an den unterschiedlichsten Orten verbergen. Mal hängen sie gut sichtbar in der Gegend herum, dann liegen sie wieder in Kisten und Krügen. Manche Schmuckstücke sind aber etwas besser versteckt – beispielsweise in Vogelnestern in Bäumen oder in Fackeln. Nicht selten kleben auch Edelsteine an einer Wand, oder sie sind Teile von Statuen. Schauen Sie sich mit dem rechten Analog-Stick um und achten Sie auf ein verdächtiges Glitzern.

GESCHENKE DER TIERE

Tiere wie Krähen, Schlangen und Hühner hinterlassen Gegenstände, wenn Sie sie töten. Meist springt für Sie ein Ei raus, das beim Verzehr Ihre Gesundheit teilweise auffrischt. Hin und wieder erhalten Sie aber auch Geld, Granaten, Munition und Kräuter. Krähen fliegen weg, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Schießen Sie sie deshalb aus sicherer Entfernung ab.

HITMAN: BLOOD MONEY

BONUSMISSION

Wenn die Endcredits über den Bildschirm laufen, bewegen Sie den linken Analog-Stick (PC-User verwenden die Pfeiltasten) um den aufgebahrten Killer aus seinem Dornröschenschlaf zu wecken. Ihr Ziel ist es, alle Personen zu töten. Da der Feind in der Überzahl ist, ergreifen Sie erst einmal die Flucht. Ignorieren Sie das wilde Geballere und laufen Sie schleunigst durch die offenen Glastüren am Kopf des Sargs, um ins Freie zu gelangen. Hetzen Sie am Gebäude vorbei, um die Mausoleen unterhalb des Hangs zu erreichen. Verstecken Sie sich in einem der Gräber.

Da der Feind das Gebäude nicht betritt, wenn die Tür geschlossen ist, können Sie durch die simple Tür-öffnen-schießen-Tür-schließen-Taktik nahezu gefahrlos alle Verfolger ausschalten, in Ruhe nachladen und sogar die Feindwaffen konfiszieren. Lässt sich kein Verbrecher mehr blicken, verlassen Sie das Mausoleum und erledigen die verbliebenen Schurken, die Sie an der Geländezufahrt finden. Nach erfolgreichem Abschluss winkt das richtige "Hitman"-Ende.

GOD OF WAR

UNBEGRENZT ROTE ORBS

Während der Herausforderung des Atlas überqueren Sie eine auffällige Brücke und passieren dann den Raum mit den lebensgefährlichen rollenden Kreissägen. Dort ist ein Feind am Fuße des Turms positioniert. Töten Sie ihn auf keinen Fall, sondern gehen Sie zu der Leiter an der Wand.

Positionieren Sie sich so, dass Sie zwischen dem Feind und der Leiter stehen. Benutzen Sie die ---Kombination, um ihn genau über der Leiter zu erledigen.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte er den Boden berühren, dort abprallen und in dieser Bewegung hängen bleiben. Dann gibt er ununterbrochen rote Orbs frei. Nach etwa zehn Minuten haben Sie das Maximum erreicht – etwa 59.700 Orbs.



▲ **GOD OF WAR:** Suchen Sie die im Text beschriebene Stelle im Spiel und kassieren Sie wie beschrieben die Orbs ein.

PARAWORLD

Paraworld ist im Kern ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. In den meisten Fällen sammeln Sie also zunächst Rohstoffe, ziehen eine Siedlung hoch und stellen nach und nach eine schlagkräftige Armee zusammen. Währenddessen erkunden Sie die Umgebung in nächster Nähe, um neue Rohstoffvorkommen und Nebenaufgaben auszuloten. In den ersten Missionen der Kampagne spielen Sie mit dem Volk der Nordmänner, einer gut gemischten Truppe mit starken Verteidigungseigenschaften.

■ **TIPP 1:** Es mag banal klingen, aber machen Sie nicht von der Möglichkeit Gebrauch, direkt in die erste Mission zu springen. Selbst wenn Sie sich schon durch einige Echtzeit-Strategiespiele gekämpft haben, sollten Sie unbedingt das hervorragend gemachte Tutorial absolvieren. Das hat zwei Gründe: Erstens leitet es die Story ein und stellt die drei Hauptcharaktere vor. Zweitens lernen Sie den Umgang mit dem »Army Commander«, einer besonderen Möglichkeit zur Kontrolle Ihrer Einheiten.



▲ **BILD 01:** Übertreiben Sie es nicht mit der Anzahl der Arbeiter.

■ **TIPP 2:** Stecken Sie nicht zu viele Rohstoffe in Arbeiter. Zu Beginn einer Mission sind Ihre Lagerkapazitäten ohnehin begrenzt, außerdem haben Sie in den ersten Karten der Kampagne genügend Zeit zum Ausbau Ihres Lagers. Wenn also der Nahrungsspeicher voll ist und Ihnen noch Steine fehlen, schicken Sie die Beerenpflücker kurzerhand als Hilfskräfte in den Steinbruch. Statt in Arbeiter investieren Sie lieber in eine Kaserne, eine Säuerfarm und ein paar zusätzliche Einheiten, die Sie schon mal auf Erkundungstour schicken (**Bild 01**).



▲ **BILD 02:** Platzieren Sie voll besetzte Bunker direkt auf den Mauern.

kann direkt auf der Mauer platziert werden). So verhindern Sie, dass der Gegner Ihr Dorf überrennt, während Sie mit dem Großteil Ihrer Armee in Frontscharmützeln verwickelt sind (**Bild 02**).

■ **TIPP 4:** Der Army Commander mit den Einheiten-Symbolen auf der linken Bildschirmhälfte ist ein nützliches Tool, von dem Sie ausgiebig Gebrauch machen sollten. Sie haben so nicht nur eine ständige Übersicht über all Ihre



▲ **BILD 03:** Nutzen Sie den Army Commander.

Einheiten, die gerade für Sie aktiv sind, sondern können auch gezielt Aufgaben und Arbeiter verteilen. Außerdem erkennen Sie auf einen Blick, welche Einheiten Sie auf die nächste Stufe upgraden können (gelbe Doppelpfeile im Einheiten-Symbol) (**Bild 03**).

■ **TIPP 5:** Mit jedem erlegten Gegner sammeln Sie einen weiteren Rohstoff – Totenköpfe. Mit denen dürfen Sie jede Ihrer Einheiten in vier Stufen »befördern«. Verteilen Sie die Aufwertungen sinnvoll. Im Army Commander können Sie mehrere Einheiten auf einmal hochstufen. Achten Sie darauf, dass auch nur die Einheiten angewählt sind, für die sich das Upgraden lohnt.

An erster Stelle sollten Ihre Helden stehen, denn die erlangen ab Stufe 3 neue Spezialfähigkeiten. Wenig sinnvoll ist es, wenn Sie etwa einen Arbeiter auf Stufe 4 bringen. Dann hat der zwar mächtig viele Lebenspunkte und kann eine Menge Rohstoffe tragen, ist im Kampf aber so gut wie nutzlos.

■ **TIPP 6:** Das erfolgreiche Absolvieren von Haupt- und Nebenmissionen bringt Ihnen Punkte. Vor dem Start jeder Mission dürfen Sie für die Punkte zusätzliche Starteinheiten erwerben. Sie sollten daher so viele Nebenmissionen wie möglich absolvieren.

Manche Aufträge erhalten Sie nur nach bestimmten Ereignissen. Beispiel: Wenn Sie in der dritten Mission einen Hafen bauen (eigentlich nicht unbedingt erforderlich), entdecken Sie auf einer nahe gelegenen Insel eine Schatzkiste mit einem Artefakt, das Sie nun bergen können (**Bild 04**).

Wenn Sie bei einem Auftrag nicht weiterkommen, lesen Sie sich das Questlog aufmerksam durch. Sie finden dort diverse Hinweise.



▲ **BILD 04:** Der gute alte Tipp »Anleitung Lesen!« findet auch hier Anwendung.

HALF-LIFE 2: EPISODE I

SCHWARZE LÖCHER!
In Episode I des erfolgreichen Ego-Shooters ist eine geheime Waffe versteckt. Genauer: Eine Granate, die ein schwarzes Loch erzeugt, das alles in seiner Umgebung einsaugt. Rechtsklicken Sie dazu in 'Steam' auf den Eintrag von Episode I und wählen Sie 'Eigenschaften', dann 'Start-Optionen festlegen'. In das Fenster tragen Sie "console" ein.

Wenn Sie nun Episode I aufrufen, erscheint beim Start das Eingabefenster. Um die Cheats freizuschalten, geben Sie dort zunächst **sv_cheats 1** ein. Geben Sie dann die Befehle **hopwire_vortex 1** und **give weapon_hopwire** nacheinander ein. Wenn Sie nun noch den Code **impulse 101** eingeben, dann hatten Sie ausreichend viele Granaten in der Hand, um Ihren Gegnern das Leben schwer zu machen.

RUSH FOR BERLIN

CHEATS

Kommen Sie bei Ihren Eroberungsfeldzügen nicht weiter? Dann rufen Sie doch einfach Nuck Chorris. Ja, Sie haben richtig gelesen und wir haben uns auch nicht vertippt. Denn wenn Sie Chuck-Norris-Codes eingeben, hilft Ihnen Nuck Chorris ein gutes Stück weiter: Unendlich viel Munition, alle Missionen freigeschaltet oder ein sofortiger Missionsgewinn sind da schon mal drin.

Öffnen Sie einfach mit **[ENTER]** das Chatfenster, geben Sie die folgenden Cheats ein und bestätigen Sie wieder mit **[ENTER]**.

WIRKUNG

4.000 Stück der Ressourcen gimmechucknorris
Alle Missionen freigeschaltet openforchucknorris
Alle ausgewählten Einheiten steigen um einen Erfahrungslevel auf lethimbechucknorris
Mission gewinnen iamchucknorris
Alle Einheiten werden unbesiegbare tobbechucknorris
Gegner werden mit einem Schuss getötet chucknorrisim

CHEAT

MADDEN NFL 07

MADDEN-KARTEN FREISCHALTEN

Wechseln Sie vom Hauptmenü in die Option 'My Madden'. Öffnen Sie dort die 'Madden Cards' und geben Sie die folgenden Kombinationen unter 'Madden Codes' ein.

KARTE

QB On Target card WROA0R
Mistake Free card XL7SP1
Lame Duck card 5LAW00

MADDEN CODE



▲ **MADDEN NFL 07:** Mit den richtigen Madden Codes schalten Sie sich praktische Madden Cards auf die Schnelle frei.

Sende VVF und Bestell-Nr. an die: 86688*	GARANTIERT KEIN ABO!!	PER TELEFON: 01853 UND FRAGE NACH BESTELLUNG VIDEO *1,99/Min
Sende VVF und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt	+ 914 z.B.: VVF 42819 SFR3/SMS max 2 SMS/Produkt	

* 2,99/SMS incl. 18ct Vodafone TPL 7 222. * Mobile TPL. Maximale 2 SMS/Produkt. Mit der Bestellung eines Produktes akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. STOP Werbung. Sende STOP an die 84343.

Wir wollen doch nur dass die Welt schöner wird!

HANDY VIDEOS

32056	32048	32019	32002	32001	32035	32099	32053
32010	32016	32024	32009	32022	32051	32040	32023
32055	32014	32026	32032	32041	32061	32062	32064
32011	32050	32027	32054	32060	32052	32042	32038

Für HANDYS mit Video Support (H263) SIEHE Bsp. ANIMIERTE

ANIMIERTE LOGOS

42210	42216	42176	42160	43056	43049	42213	43051
42707	42208	42218	42671	42223	43055	42242	43058
42211	42229	42179	42182	42231	42221	42177	42175
42176	42705	42369	42180	42721	42657	42438	42371

DIESE GIF-ANIMATIONEN LAUFEN AUF ALLEN HANDYS MIT FARBDISPLAY

DISPLAY LOGOS

43214	43213	43229	43219	43218	43217	43216	42241
42836	43073	42837	42123	43222	43212	43061	42487
43257	43272	43242	42185	42067	42089	42149	42740
43277	43278	43269	43270	43271	43248	42171	43252

PERSÖNLICHE LOGOS

NAME 1	NAME 1	NAME 1	NAME 1	NAME 1	NAME 1	NAME 1	NAME 1
NAME 2	NAME 2	NAME 2	NAME 2	NAME 2	NAME 2	NAME 2	NAME 2
NAME 3	NAME 3	NAME 3	NAME 3	NAME 3	NAME 3	NAME 3	NAME 3
NAME 4	NAME 4	NAME 4	NAME 4	NAME 4	NAME 4	NAME 4	NAME 4

Bei Bestellungen für PersonalPIX mit 2 Namen, die beiden Namen durch KOMMA trennen:
z.B. VVF 43276 Eva,Adam

Schicke eine SMS mit VVF + Bestellnummer und einem Namen an 86688* z.B. VVF 44410 Eva

DS-TIPPS

PUYO POP FEVER

IM EINZELSPIELER-MODUS ALLE CHARAKTERE FREISCHALTEN

Um im Einzelspieler-Modus alle Charaktere freizuschalten, wählen Sie im Hauptmenü "Single Puyo POP" an und drücken im folgenden Bildschirm **X**, **Y**, **△**, **□**, **A**. Nun gelangen Sie automatisch in ein neues Menü, wo Sie unter allen Charakteren des Spiels Ihren Liebling auswählen können.

GEGNER VERHÖHNEN

Pusten Sie während einer laufenden Partie in das Mikrofon des DS, gibt Ihr Charakter einen Kommentar zum Besten, der normalerweise beim Auslösen einer Kettenreaktion erklingt.

BONUS DURCH GBA-VERSION

Wenn Sie beim Spielen zusätzlich die GBA-Version des Spiels im entsprechenden Schacht des DS haben, finden Sie in der Galerie im Optionsmenü einige Bonusbilder.

SUPER PRINCESS PEACH

Nicht nur Mario hüpfte durch gute Jump'n'Runs. In "Super Princess Peach" zeigt Nintendos süße Thronfolgerin ihre Qualitäten. Wir lüften einige Geheimnisse des Spiels.

TOAD-MINISPIEL

Halten Sie im Titelschirm die **R**-Taste gedrückt und betätigen Sie anschließend den Start-Button, um das Toad-Minispiel zu zocken.

LEVEL 8-6 FREISCHALTEN

Ein Fall für Profis: Um den Level 8-6 erreichen zu können, müssen Sie alle Toads in sämtlichen vorherigen Welten aufstöbern.

TITELBILDSCHIRM VERÄNDERN

Je nach Tageszeit verändert sich der Titelschirm des Spiels – die interne Uhr des Nintendo DS macht's möglich. So können Sie beispielsweise bei einer nächtlichen Spielsession Peach beim Schlafen auf einer Wolke betrachten.

NEUEN ANGRIFF FREISCHALTEN

Sobald Sie das Spiel einmal durch haben, schalten Sie eine neue Regenschirm-Attacke frei. Diese ermöglicht es Ihnen, im Rennen durch Drücken von **B** oder **A** zuzugreifen.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Sobald Sie den Story-Modus von "Trauma Center: Under the Knife" gelöst haben, schalten Sie eine Bonusmission frei, die Sie im Challenge-Modus angehen können. Schaffen Sie diese schwierige Aufgabe, wird eine weitere Operation verfügbar. Nach dem gleichen Prinzip können Sie insgesamt sieben zusätzliche Missionen freischalten.

TETRIS DS

Für den Sound-Test von "Tetris DS" können Sie einige neue Musikstücke freischalten. Spielen Sie dafür den Standard-Marathon-Modus. Beim Erreichen der Levels 3, 4, 10, 13, 14, 15, 16 und 20 kommt jeweils ein Musikstück hinzu. Einen weiteren Song erhalten Sie nach dem erfolgreichen Abschluss des Marathon-Modus, wenn Sie also 200 Reihen abgebaut haben.

DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

TIPPS

In den ersten Missionen gilt: Vergrößern Sie Ihr Territorium so schnell wie möglich. Andernfalls schnappt Ihnen der Computergegner wichtige Bauplätze und Rohstoffe weg. In späteren Einsätzen ist dagegen oft eine langsame Expansion angebracht. Hier sollten Sie zunächst alle Soldaten zu Offizieren und Generälen befördern, um für die starken gegnerischen Streitkräfte gewappnet zu sein.

Sichern Sie Ihre Grenzen zunächst mit einfachen Wachgebäuden. Diese können Sie bei Bedarf immer noch zu Türmen oder Festungen ausbauen, wenn Sie ein ausreichend großes Grundstück auswählen.

Aus Wachgebäuden im Landesinneren können Sie beruhigt die Posten abziehen, um sie anderweitig einzusetzen. Abreißen sollten Sie die Kasernen jedoch nur, wenn Sie sicher sind, dass das Gebiet von anderen Posten gesichert wird.

Der Zangenangriff ist die sicherste Offensivtaktik. Dabei konzentrieren zwei eigene Posten alle Kräfte auf ein gegnerisches Lager. In einer Eins-zu-eins-Situation entscheiden Truppenqualität und Glück.

Auf stark frequentierten Straßen dienen in regelmäßigen Abständen angelegte Knotenpunkte als Ablageplatz für Handelswaren, die nicht sofort ihren Weg zum nächsten Lager oder Verarbeitungsbetrieb finden. Außerdem verkürzen sich so die Transportzeiten.

Manuell angelegte Transportwege sind meist effizienter als automatisch gebaute. Scheuen Sie sich nicht, bestehende Pfade im späteren Spielverlauf abzureißen, wenn sich zwischenzeitlich kürzere Verbindungen aufgetan haben – etwa weil Hindernisse wie Steine oder Bäume aus dem Weg geräumt worden sind.

Wenn es doch mal zu einem Warenstau kommt, können Sie entweder versuchen Ausweichrouten anzulegen, oder Sie stellen vorübergehend den Betrieb weniger dringend benötigter Manufakturen ein. Generell lohnt es sich, manche Arbeiter regelmäßig pausieren zu lassen. Beispielsweise die Werkzeugschmiede, um die Waffenschmiede besser zu versorgen, oder den Bootsbauer, damit der nicht Unmengen von Flößen zimmert.

Richten Sie in regelmäßigen Abständen Lager ein, um die Transportwege kurz zu halten. Am besten an zentralen Knotenpunkten in der Nähe von Baumaterialbetrieben (Sägewerk, Steinmetz). Allerdings sollten Sie einige Waren generell nur in ausgewählten Warenhäusern bunkern. Bier, Schwerter und Schilde etwa sollten zentral gelagert werden. Ebenso bringt es natürlich wenig, Erz und Kohle kilometerweit entfernt von den Schmelzen aufzubewahren.

Generell kann ein Rohstoffbetrieb einen Verarbeitungsbetrieb versorgen. Ausnahme: Farnen. Um eine Mühle (oder Schweine- oder Eselsfarm) auszulasten, sind meist zwei Getreidehöfe nötig, da diese nur dann effizient



▲ **DIE SIEDLER 2:** Behalten Sie unbedingt die Laufwege im Auge. Falls nötig, heißt es schnell eingzugreifen um die Siedlung voranzubringen.

arbeiten, wenn sie rundherum freies Land zum Anbau zur Verfügung haben – was selten der Fall ist.

Kohlebergwerke sind meistens so weit unten in der Versorgungskette angesiedelt. Am besten senken Sie in den globalen Wirtschaftseinstellungen die Versorgungspriorität von Eisen- und Goldminen und erhöhen gleichzeitig die Transportwichtigkeit für Kohle. So vermeiden Sie Engpässe bei Schmelze, Werkzeugmacher und Schmiede.

Sie können die Aufmerksamkeit Ihrer Arbeiter auf bestimmte Betriebe oder Baustellen fokussieren, wenn Sie Abzweigungen des Warennetzwerks vorübergehend vom Hauptstrang "trennen", indem Sie die Zugangsstraßen abreißen. Das empfiehlt sich, wenn dringend ein Wachtposten fertig werden muss, Ihre Zimmermänner aber immer noch an einem Bauernhof in der Nähe schrauben.

Wenn Sie Gebäude abreißen, sollten Sie die dazugehörige Fahne unbedingt stehen lassen. Hier werden nämlich die recycelten Baumaterialien zwischengelagert. Kappen Sie den Weg erst nach deren Abtransport.

CARS

BONUSSTRECKE SPEEDWAY (REVERSED)

Wechseln Sie ins Hauptmenü des Spiels. Drücken und halten Sie dort die **L**-Taste und geben Sie die folgende Tastenkombination ein

..... X, L, A, A, X, A, L, A, L

Leider zeigt kein Signal an, ob die Cheateingabe erfolgreich war. Wechseln Sie zur Renn-Option "Custom Race" und schauen Sie hier nach. Hat alles geklappt, findet Sie dort die Bonusstrecke Speedway (Reversed).



▲ ACE COMBAT: THE BELKAN WAR: Die F-15E Strike Eagle gilt als Geheimtipp im Luftkampf. Auch wenn die Eigenschaftsanzeige anderer Meinung ist.

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

Wie erhält man alle Kampffjets? Die folgende Liste zeigt ganz genau, was zu tun ist. Zudem finden Sie Angaben zu den realen Einsatzorten der Maschinen, eine Einordnung in Kampftypen und zu den Kosten, die auf Sie bei einer Neuschaffung zukommen.

■ A-10A Thunderbolt II

USA/Attacker/40.500
Fischer in Mission 5 abschließen.

■ ADF-01 Falken

Fiktiv/Fighter/430.000
Folgende Auszeichnungen erspielen: Supreme Mercenary, Supreme Soldier, und Supreme Knight

■ ADFX-01 Morgan

Fiktiv/Fighter/322.500
Kampagne erfolgreich auf allen Ace-Stilen und Schwierigkeitsgraden abschließen.

■ EA-6B Prowler

USA/Jammer/50.500
Mission 6 erfolgreich abschließen.

■ EA-18G Growler

USA/Jammer/109.000
Mission 14 mit dem Jupiter Strike Team erfolgreich abschließen.

■ F-1

Japan/Attacker/0
Von Spielbeginn an verfügbar.

■ F-2A

-/Attacker/95.000
Mission 8 mit dem Alpha-Team erfolgreich abschließen.

■ F-4E Phantom II

USA/Fighter/14.000
Holen Sie in Mission 10 "Silber 1" vom Himmel. Sie müssen als Knight spielen.

■ F-5E Tiger II

USA/Fighter/0
Von Spielbeginn an verfügbar.

■ F-14D Super Tomcat

USA/Fighter/76.000
Holen Sie in Mission 10 "Schnee Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Soldier spielen.

■ F-15C Eagle

USA/Fighter/87.500
Mission 9 erfolgreich abschließen.

■ F-15E Strike Eagle

USA/Attacker/100.000
Mission 12 erfolgreich abschließen.

■ F-15S/MTD

USA/Fighter/154.000
Besiegen Sie in Mission 16 "Soccer Squadron". Sie müssen als Mercenary spielen.

■ F-16C Fighting Falcon

USA/Fighter/31.500
"Mission 4: Costner" erfolgreich abschließen.

■ F-16XL

USA/Attacker/81.000
Holen Sie in Mission 16 "Wizard Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Knight spielen.

■ F/A-18C Hornet

USA/Multitrole/36.000
Holen Sie in Mission 3 "Gun Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Soldier spielen.

■ F-20A Tigershark

USA/Fighter/33.000
"Mission 4: Round Hammer" erfolgreich abschließen.

■ F-22A Raptor

USA/Fighter/101.000
Gesamte Kampagne erfolgreich abschließen.

■ F-35C Joint Strike Fighter

USA/Multitrole/126.000
Mission 14 erfolgreich mit dem Mercury-Strike-Team abschließen.

■ F-117A Nighthawk

USA/Attacker/109.000
Mission 14 erfolgreich mit dem Mars-Strike-Team abschließen.

■ J-35J Draken

Schweden/Fighter/0
Von Spielbeginn an verfügbar.

■ JAS-39C Gripen

Schweden/Multitrole/72.000
Holen Sie in Mission 3 "Indigo Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Knight spielen.

■ MiG-21bis Fishbed

Russland/Fighter/8.500
Von Spielbeginn an verfügbar.

■ MiG-29A Fulcrum

Russland/Fighter/30.000
"Mission 4: Gelnikos" erfolgreich abschließen.

■ MiG-31 Foxhound

Russland/Fighter/55.000
Besiegen Sie in Mission 10 "Schwarze Squadron". Sie müssen als Mercenary spielen.

■ Mirage 2000D

Frankreich/Attacker/49.500
Mission 5 erfolgreich abschließen.

■ Rafale M

Frankreich/Multitrole/103.500
Besiegen Sie in Mission 15 "Espada 2".

■ Su-27 Flanker

Russland/Fighter/64.000
Mission 9 erfolgreich abschließen.

■ Su-32 Strike Flanker

Russland/Attacker/115.000
Mission 12 erfolgreich abschließen.

■ Su-37 Terminator

Russland/Fighter/130.000
Besiegen Sie in Mission 6 "Gelb Squadron".

■ Su-47 Berkut

Russland/Fighter/167.000
Holen Sie in Mission 16 "Gault Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Soldier spielen.

■ Tornado GR.4

Deutschland, UK, Italien/Attacker/81.000
Mission 8 mit dem Bravo-Team abschließen.

■ Typhoon / EF-2000 Eurofighter

Europa/Fighter/117.000
Holen Sie in Mission 3 "Rot Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Mercenary spielen.

■ X-02 Wyvern

Fiktiv/Multitrole/215.000
Gesamte Kampagne zweimal durchspielen.

■ X-29A

USA/Fighter/81.000
Mission 8 mit dem Theta-Team abschließen.

■ YF-23A Black Widow II

USA/Fighter/133.000
Holen Sie in Mission 16 "Wizard Squadron" vom Himmel. Sie müssen als Knight spielen.



KINGDOM HEARTS 2



FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Koch Media
Entwickler	Square-Enix
Internet	www.kingdomhearts2.eu.com

System:

PS2

Termin/Preis:

29.09.2006 – 60 €

Test in:

dieser Ausgabe

Auch Soras zweites PS2-Abenteuer birgt viele Geheimnisse und noch mehr Herausforderungen. Einige der Wichtigsten haben wir für Sie gelüftet.



DRIVE-LISTE KOSTENLOS AUFFÜLLEN

Sobald Hades seine Unterwelt-Wettkämpfe im Level Arena des Olymp ausgerufen hat, schlägt Ihre Stunde. Fliegen Sie mit Ihrem Gumi-Ship den Landeplatz 'Eingang zur Unterwelt' an. Sprechen Sie dort den blauhäutigen Dämon Schwefel an, um am Turnier teilzunehmen. Wählen Sie hier den ersten verfügbaren Cup.

Sobald das Turnier beginnt, brechen Sie im Pausenmenü wieder ab.

Nun ist Soras Drive-Liste voll, ohne dass Sie auch nur einem Herzlosen ein Haar krümmen mussten. Das Ganze können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen, was Ihnen beim Aufleveln ungemein hilft.

FUNDORTE DER HERBEIRUFbaren FREUNDE

HÜHNCHEN JUNIOR

- Erhalten Sie automatisch von Meistermagier Merlin bei Ihrem zweiten Besuch im Level Hollow Bastion.

DSCHINNI

- Erhalten Sie automatisch am Ende Ihres ersten Besuchs im sandreichen Level Agrabah.

STITCH

- Ihn finden Sie in der Truhe nahe bei Ansems Computer-Raum im Level Hollow Bastion. Der Kisteninhalt steht Ihnen aber erst nach dem ersten Besuch im Computer-Level Space Paranoids zur Verfügung.

PETER PAN

- Ihn finden Sie bei Ihrem zweiten Besuch im Level Port Royal. Sehen Sie sich einfach mal genauer in den Trümmern der von der Organisation XIII zerstörten Interceptor auf dem Schiffsfriedhof an.



▲ **EIN FREUND, EIN GUTER FREUND:** Dschinni gehört zu den Figuren, die beschworen werden können. Je häufiger Sie ihn rufen, desto mächtiger wird er.



▲ **WITZIG:** Die Menüs (links Sora im Hunderdmorgenwald, rechts König Micky im Schloss des Biestes) passen sich optisch den besuchten Welten an.

FEHLENDE SEITEN FÜR DEN HUNDERTMORGENWALD

Sie haben keinen Schimmer, wo die Herzlosen die herausgerissenen Schriftstücke versteckt haben? Sehen Sie doch mal an folgenden Orten nach:

- In einer großen Truhe in der Bibliothek des Levels Schloss Disney.
- In einer großen, an eine Frucht erinnernde Truhe in der Oase im Level Das Geweihte Land.
- In einer großen Truhe in der Kristallkluft im Level Hollow Bastion.
- In einer großen Truhe im Thronraum im Level Das Land der Drachen.
- In einer großen Truhe im Turm im Level Agrabah.

ALS KÖNIG MICKY SPIELEN

Diese Option haben Sie nur in bestimmten Bosskämpfen. Wenn Sie beispielsweise im Kampf gegen Xaldin sterben, tritt der König auf den Plan, sobald Sie den Kampf fortsetzen. Allerdings erscheint Micky nicht bei jeder Niederlage, sondern nur bei den relevanten. Auch wichtig: Mickys Interventionen werden unwahrscheinlicher, je häufiger Sie sie einfordern. Wäre sonst ja auch zu einfach, oder?

DAS VERSTECKTE ENDE

Am einfachsten ist es, wenn Sie "Kingdom Hearts 2" im Schwierigkeitsgrad "Profi" spielen. Schließen Sie einfach alle Welten (auch den Hundertmorgenwald) ab, bevor Sie zum letzten Gefecht antreten. Spielen Sie auf "Normal", müssen Sie Jiminys Tagebuch komplettieren – schon schwieriger, aber auch noch zu schaffen. Wenn Sie auf 'Anfänger' spielen, haben Sie gar keine Möglichkeit, den versteckten Render-Abspann zu sehen.

GEHEIMER BOSS SEPHIROTH

Sephiroth hält sich in den dunklen Tiefen in Hollow Bastion bzw. Radiant Garden auf. Begeben Sie sich zu dem Ort, an dem Sie die 1.000 Herzlosen besiegen mussten. Folgen Sie dem dahinterliegenden Weg, um zum ehemaligen "Final Fantasy 7"-Boss zu gelangen. Sephiroth wird sich allerdings erst dann mit Ihnen duellieren, wenn Sie Space Paranoids abgeschlossen haben. Wie üblich ist Sephiroth eine harte Nuss (15 Energieleisten!!!), den Sie zu allem Unglück auch noch alleine besiegen müssen.

DIE ÜBER-FORM

Anders als die Helden-, Weisen- und Meister-Form bekommen Sie die Über-Form nicht so leicht. Diese erscheint im Kampf eher zufällig. Es gibt aber einen schnelleren Weg, dem Drive-Menü die vierte Form hinzuzufügen. Dazu gehen Sie in den Level Arena des Olymp. Wählen Sie hier in der Unterwelt-Arena den Zerberus-Cup an. Sobald das Match beginnt, verwandeln Sie Sora in die Meister-Form. Sieht Sora nach der Verwandlung aus wie eh und je, gehen Sie ins Pausenmenü und drücken "Neuer Versuch". Dann beginnt der Spaß von vorne – mit einer vollen Drive-Liste. Wiederholen Sie die Prozedur, bis Sora im schwarz-silbernen Outfit erscheint. Jetzt beenden Sie den Cup ganz. Die Über-Form befindet sich jetzt dauerhaft im Drive-Menü.

DIE ULTIMA-FORMEL

Das Rezept für Soras ultimatives Schlüsselschwert Ultima befindet sich im Keller des alten Anwesens im Level Twilight Town. Genauer gesagt in einer Truhe im weißen Gang, in dem Roxas Goofy und Donald zu Beginn des

Spils findet. Diese Stelle können Sie allerdings erst kurz vor Ende von "Kingdom Hearts 2" mit Sora erneut aufsuchen.

SCHLÜSSELSCHWERTER

Die nachfolgende Liste zeigt an, wann und wo Sie welches Modell erhalten. Die Liste ist nicht komplett, sondern enthält nur die Waffen, die Sie auf dem Schwierigkeitsgrad "Normal" brauchen, um "Kingdom Hearts 2" durchzuspielen. Wichtig sind bei der Wahl nicht nur die Werte, sondern auch die Besonderheiten, die jedes neue Schlüsselschwert mit sich bringt. Vergessen Sie nicht, auch die beiden anderen Schlüsselschwertpositionen mit neueren Modellen zu besetzen. **fe**



▲ BELOHUNG: Für Puuhs Rettung winkt ein neues Schlüsselschwert.

STERNENSUCHER

Angriff 4/Magie 1

Besonderheit: Erhöht Luftkombo um 1.

Bekommen Sie am Ende des Abschnitts Der Turm zusammen mit der Helden-Form.

VERBORGENER DRACHE

Angriff 2/Magie 2

Besonderheit: Erleiden Sie Schaden, regeneriert sich Ihre MP-Leiste.

Bekommen Sie nach Ihrem Sieg über Shan Yu im Level Das Land der Drachen.

STERNENTREUE

Angriff 3/Magie 3

Besonderheit: Längere Verweildauer in den Formen.

Bekommen Sie am Ende Ihres zweiten Besuches im Level Twilight Town.

HELDENWAPPEN

Angriff 4/Magie 0

Besonderheit: Erhöht Effizienz von Abschlussangriffen, die auf Luftkombos basieren.

Bekommen Sie nach Ihrem Sieg über die Hydra im Level Arena des Olymp.

MONOCHROM

Angriff 3/Magie 2

Besonderheit: Verbessert die Effizienz im Kampf genutzter Heil-Items.

Bekommen Sie nach Ihrem Sieg über Karlo im Level Fluss der Nostalgie.

FOLGE DEM WIND

Angriff 3/Magie 1

Besonderheit: Zieht von Feinden zurückgelassene Kugeln und Beute um Sora herum an.

Bekommen Sie nach Ihrem Sieg über Barbossa im Level Port Royal.

DER EWIGE KREIS

Angriff 4/Magie 1

Besonderheit: Eine komplett geleerte MP-Leiste füllt sich schneller.

Bekommen Sie, nachdem Sie im Level Das geweihte Land mit Simba in der Oase gesprochen haben.

PHOTONEN-DEBUGGER

Angriff 3/Magie 2

Besonderheit: Verstärkt blitzbasierte Attacken.

Bekommen Sie kurz nach Ihrem Sieg über das Programm im Level Space Paranoids.

MÖWENFLÜGEL

Angriff 3/Magie 0

Besonderheit: Ein kritischer Sieg beschert Ihnen mehr Erfahrungspunkte.

Bekommen Sie, wenn Sie Yuna nach Ihrem Sieg über die 1.000 Herzlosen im Level Hollow Bastion ansprechen.

DONNERROSE

Angriff 5/Magie 0

Besonderheit: Löst Abschlussangriffe nach Kombo-Attacken aus.

Bekommen Sie nach Ihrem zweiten Besuch im Level Arena des Olymp, wenn Sie Oberflügel Hades besiegt haben.

WUNDERKLINGE

Angriff 4/Magie 3

Besonderheit: Erhöht die von Feinden zurückgelassenen HP-/MP-Kugeln und Taler.

Bekommen Sie nach dem Sieg über Dschaffar bei Ihrem zweiten Besuch im Level Agrabah.

ST. KÜRBINIAN

Angriff 6/Magie 1

Besonderheit: Verbessert Abschlussangriffe, die auf Bodenkombos basieren.

Bekommen Sie, wenn Sie bei Ihrem zweiten Besuch im Level Halloween Town das Geschöpf des Doktors besiegen.

SÜSSE NOSTALGIE

Angriff 0/Magie 0

Besonderheit: Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass besiegte Feinde Items hinterlassen.

Bekommen Sie, wenn Sie das Abenteuer in der Gruselhöhle im Level Hungertmorgenswald erfolgreich abschließen.

MYSTERIÖSER GRABEN

Angriff 3/Magie 3

Besonderheit: Verstärkt auf Eis basierende Attacken.

Bekommen Sie, wenn Sie Ursula im vierten Kapitel im Level Atlantica besiegen.

SCHLAFENDER LÖWE

Angriff 3/Magie 3

Besonderheit: Erhöht die maximale Anzahl einer Boden-Kombo um 1.

Bekommen Sie von Leon, kurz bevor Sie Tron ein zweites Mal im Level Space Paranoids besuchen, um den MCP zu besiegen.

UNHEILBRINGER

Angriff 3/Magie 4

Besonderheit: Ermöglicht endlose Kombos, dafür kein Kombo-Abschlussangriff.

Bekommen Sie, wenn Sie im Level Arena des Olymp den Moiren-Cup in der Unterwelt meistern (erst verfügbar, wenn Sie zuvor den Zerberus-Cup abgeschlossen haben).

FLAMMENFESSELN

Angriff 4/Magie 4

Besonderheit: Verstärkt auf Feuer basierende Attacken.

Bekommen Sie nach Ihrem gemeinsamen Kampf mit Axel gegen die Niemande im Level Die Welt, die niemals war.

MEMOIRE

Angriff 6/Magie 2

Besonderheit: Drive-Leiste lädt sich schneller auf.

Bekommen Sie von Riku nach Xigbars Niederlage im Level Die Welt, die niemals war.

LEGO STAR WARS 2: DIE KLASSISCHE TRILOGIE

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Internet	www.lucasarts.com

System:

PC

PS2

Xbox

Xbox 360

GameCube

Termin/Preis: erhältlich – 30 €
Test in: dieser Ausgabeerhältlich – 40 €
dieser Ausgabeerhältlich – 40 €
dieser Ausgabeerhältlich – 60 €
dieser Ausgabeerhältlich – 40 €
dieser Ausgabe

Macht hin, Macht her – auch ein Jedi braucht mal Hilfe! Deswegen haben wir Ihnen wichtige Tipps zusammengestellt. Zusätzlich erklären wir fiese Stellen.



TÜR ÖFFNE DICH!

Sie finden immer wieder Türen, die kein Charakter Ihrer aktuellen Einsatztruppe öffnen kann. Achten Sie auf das Symbol am Schalter und merken Sie sich die Stellen. Im Spielverlauf schalten Sie viele verschiedene Charaktere frei (denken Sie daran, diese auch in der Cantina zu kaufen). Wiederholen Sie einen bereits abgeschlossenen Level mit dem benötigten Charakter im Modus

Freies Spiel, können Sie diese Türen öffnen und die verborgenen Extras dahinter abstauben. Das selbe gilt für freigespielte Raumschiffe. Denn auch in Spielabschnitten, in denen Sie Ihr Flugeschick unter Beweis stellen müssen, sind einige Tore versteckt, die Ihnen nur Durchlass gewähren, wenn Sie mit dem richtigen Flieger ankommen.

TASCHENGELD

Die Stühle in der Cantina können Sie immer wieder kaputt machen und dabei viele Steinchen einheimsen. Auch sollten Sie einmal um die Cantina herumlaufen und dort die ganzen Behälter zerschlagen – hier winkt weiterer Punktesegen. Achten Sie die blau schimmernden Gegenstände. Diesen entlocken Sie mit Charakteren, die die Macht einsetzen können, ihre wertvollen Lego-Steinchen.

BLAU – GOLD – GRAU

Achten Sie immer darauf, die herumkullernden Lego-Steinchen schnell einzusammeln, denn Sie können sie später gegen Extras eintauschen. Vertrauen Sie

uns, Sie brauchen verdammt viele Punkte, um sich alles kaufen zu können. Halten Sie vor allem nach den blauen Steinchen Ausschau, denn sie sind 1.000 Punkte wert. Fangen die herumliegenden Steinchen schon an zu blinken (das Zeichen, dass sie sich gleich auflösen) müssen Sie unbedingt zuerst die blauen aufheben. Goldene Steinchen sind übrigens 100 Punkte und graue Steinchen 10 Punkte wert.

DER WAHRE JEDI

Um wirklich alle Extras im Spiel freizuschalten, müssen Sie sich in jedem Level als wahrer Jedi erweisen. Das klappt allerdings nur, wenn Sie genügend Punkte vorweisen können. Es zählt dabei nicht unbedingt der Punktestand am Ende des Levels, vielmehr müssen Sie im Abschnitt einen bestimmten Höchststand erreichen. Leider zieht Ihnen die Spielroutine bei jedem virtuellen Ableben bis zu 10.000 Punkte ab.

ANDROIDEN KÄMPFEN NICHT

Zwar besitzt R2D2 eine Art Elektroschocker, aber dieser ist im Kampf alles andere als effektiv. Tun Sie sich deswegen selbst einen Gefallen und wechseln Sie auf einen der menschlichen Charaktere, bevor Sie Räume oder Abschnitte betretet, in denen Gefahren lauern könnten. Ihr Punktestand wird es Ihnen danken.

SCHATTENSPIELE

Egal ob Sie mit Krananlagen herumspielen und zielen müssen, oder ob R2D2 durch die Gegend düst, achten Sie immer auf die vom jeweiligen Objekt geworfenen Schatten. Schauen Sie genau hin, können Sie den Landepunkt viel besser ausmachen.

BLASTER ÜBER LASERSCHWERT

Jedi-Traditionen hin, Jedi-Traditionen her – mit dem Laserschwert ziehen Sie in vielen Kämpfen den Kürzeren, weil seine Reichweite nicht genügt. Tun Sie sich selbst den Gefallen und steuern (falls verfügbar!) Sie einen Charakter, der einen Blaster mit sich führt. Denken Sie auch daran, dass manche Charaktere nicht so schnell feuern können wie andere.

HEISSE POBACKEN

Tipps am Rande: Rollen Sie mit R2D2 mal in den Rücken eines Stormtroopers und attackieren Sie ihn mit dem Elektroschlag. Das setzt die Trooper zwar nicht außer Gefecht, heizt aber deren Hosenboden gehörig auf – und zwar derart, dass sie sich ausgiebig den Hintern reiben müssen. Sinnfrei, aber witzig!





▲ **EPISODE IV, KAPITEL 3:** Attackieren Sie im Raumhafen von Mos Eisley auch die "Zivilisten". Es winken viele blaue Steinchen.

EPISODE IV EINE NEUE HOFFNUNG

KAPITEL 3 MOS-EISLEY-RAUMHAFFEN

TIPP: Ballern Sie im ersten Abschnitt nicht nur auf die imperialen Stormtrooper, sondern nehmen Sie auch fleißig die Zivilisten aufs Korn. Hier können Sie einige blaue Steinchen einkassieren. Aber Vorsicht! Eröffnen Sie das Feuer, wehren sie sich!

TIPP: Denken Sie daran, dass Sie von den Rücken der Reitechsen springen können und somit sehr hohe Abschnitte erreichen.

EPISODE V DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

KAPITEL 1 SCHLACHT AUF HOTH

So knackt man imperiale AT-ATs: Um hier zu punkten, müssen Sie das Stahlseil des Schneegleiters einsetzen. Damit können Sie entweder die Laufbeine der Angreifer verknoten und sie zu Fall bringen, oder die überall ausgelegten kleinen, rot markierten Sprengsätze ins Schlepptau nehmen. Die kleineren zweibeinigen Walker können Sie einfach wegbalieren, oder Sie haken das Seil ein und geben Gas. Die vierbeinigen AT-ATs müssen Sie erst mit dem Seil zu Fall bringen (einhängen und mehrmals um sie herumfliegen). Holen Sie dann eine Bombe und bugsieren Sie diese geschickt in ihre Richtung, um sie zu sprengen. Schalten Sie aber zuvor alle schwarzen Kampfketten aus! Die haben nämlich die Angewohnheit, Ihnen die am Seil hängenden Kugelbomben abzuwerfen. Ach ja, Hindernisse wie beispielsweise Betonmauern, kann man mit diesen Kugelbomben auch effektiv aus dem Weg räumen.

EPISODE V DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

KAPITEL 4 DAGOBAH

TIPP: Gleich am Startpunkt können Sie mit R2D2 nach rechts durch das Moor schwimmen und Steinchen einkassieren.

TIPP: Um am See weiterzukommen, müssen Sie R2D2s Düsen einsetzen. Nehmen Sie Anlauf und versuchen Sie, auf die kleine Insel in der Mitte des Sees zu fliegen. Düsen Sie dann auf den Felsen zu Ihrer Linken und von dort aus direkt hinüber zum Schalter. Ist dieser aktiviert, kann Ihnen Luke folgen.

TIPP: Im Abschnitt, in dem Sie einen Traktor zusammenstellen können, sollten Sie mal mit R2D2 ins Wasser tauchen und herumschwimmen. Sie erreichen von hier aus nämlich Yodas Haus, und dort drinnen heißt es: "Doppelte Punkte Zone"! Wollen Sie wieder zurück, brauchen Sie nur



▲ **EPISODE V, KAPITEL 1:** Auf Hoth helfen Ihnen die kleinen runden Minen beim Kampf gegen die schweren AT-ATs.

links mit Luke auf den hohen Felsen zu springen – von dort aus führt ein Pfad weiter.

Kampf gegen Darth Vader: Attackieren Sie ihn grundsätzlich mit der Sprungattacke. Alles andere bringt nichts. Hat er sich auf einen Felsvorsprung zurückgezogen, müssen Sie sich auf eine der blauen Kisten stellen und warten, bis Yoda sich auf die andere schwingt. Nur wenn die Kräfte der Macht gleichzeitig eingesetzt werden, schweben die Kisten nach oben. Den zweiten "Aufzug" bilden Sie, indem Sie sich auf die rechte große Kiste stellen und die Macht ausüben.

EPISODE V DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

KAPITEL 5 GEFANGEN IN DER WOLKENSTADT

Kampf gegen Darth Vader: Erneut haben nur Sprungattacken Auswirkungen auf die gegnerische Lebensleiste. In den einzelnen Kampfab schnitten verzichtet sich der dunkle Lord immer an eine sichere Stelle und überlässt es seinen Stormtrooper, Ihnen den Tag zu versauen. Dann müssen Sie Lord Vader aufscheuchen. Sie finden immer irgendwo einen Schalter, mit dessen Hilfe R2D2 Abgasdüsen aktivieren kann. Und wie es der Zufall will, steht Darth Vader immer genau auf einer der Austrittsmündungen dieser Abgasdüsen. Hat der Lord heiße Sohlen bekommen, wendet er sich wieder Ihnen zu.

Haben Sie sich in die große Halle vorgekämpft, beginnt Vader nach einigen Runden, Ihnen Elektroschrott an die Lego-Birne zu schleudern. Hier sollten Sie den Schrott rechtzeitig unter Einsatz der Macht zurückschleudern.

gh ■





LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!

WERTE LESER,

Traurig aber wahr: junge Leser haben Probleme mit unserer Sprache. Wie sonst könnte man erklären, dass hier fast keine Mail ohne Rechtschreib- und Grammatikfehler im zweistelligen Bereich ankommt? Dem zu trotz verdirbt mir dieser Umstand auch diese Ausgabe nicht die Spaß an meinem Job.

Frank

Sie erreichen uns per E-Mail unter:
leserbrieife@gamesaktuell.de
 oder per Post



ANTWORTEN

AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

EA hält immer noch die Rechte an der "Desert Strike"-Serie. Kommt bald ein neuer Teil der Reihe heraus?

Fans der legendären Helikopter-Schießerei müssen jetzt stark sein: Eine neue Episode war bereits in der Entwicklung, wurde aber wieder eingestellt. Das Spielprinzip erschien den Verantwortlichen einfach nicht mehr zukunftsreich genug. Erst im Jahre 2008 hegte der Action-Hubschrauber wieder ab.

Angeblich will Microsoft eine Xbox-360-Variante mit HD-DVD-Laufwerk herausbringen. Stimmt das Gerücht?

Tatsächlich torpediert der Windows-Konzern den Konsolenstart der PS3, indem er eine aufgebohrte Variante seiner Daddelkiste auf den Markt bringt. Die schwarze Super-Xbox360 enthält eine 250-GB-Festplatte, verfügt über einen HDMI-Audio und spielt HD-DVD-Filme ab. Preis: 599 Euro.

■ KAUFEN ODER NICHT KAUFEN, DAS IST HIER DIE FRAGE!

Hallo Games-Aktuell-Team, erst mal möchte ich sagen, dass ich Ihr Mag perfekt finde! Auch wenn ich's noch nicht soooo lang lese. Zu meiner Frage: Ich lese überall im Internet, dass die 360 gut sein soll. Dann aber auf anderen Seiten wiederum, dass es der größte Dreck sei. Können Sie mir bitte sagen, was davon jetzt stimmt? Denn ich wollte sie mir kaufen. Die Leserbrieife finde ich super, weiter so! Seid ruhig noch "strenger", denn mir gefällt das.

MfG Philipp

Hi Philipp,

ob Sie sich die Konsole kaufen sollen, kann ich Ihnen natürlich nicht sagen. Was ich Ihnen aber sagen kann ist, dass die Xbox360 alles andere als der größte Dreck ist. Ein Blick auf unsere Tests beweist darüber hinaus: Der Nachschub an qualitativ hochwertigen Games ist gesichert. Die Entscheidung liegt jetzt bei Ihnen. Die unerwartete Verschiebung der PS3 macht da die Entscheidung sicher leichter.

Gruß, Frank

– unabhängig, überparteilich, unterbezahlt

■ ES LIEGT MIR AUF DER ZUNGE

Hey Leserbriefkonel, du weißt ja alles, dann kannst du mir vielleicht hier weiterhelfen. Du hast doch auch den neuen "MGS 4"-Trailer gesehen, oder? Dieser kleine Roboter, den Otacon da steuert, woher kenne ich den? Ich bin sicher, dass ich den schon mal irgendwo gesehen habe. Ich komme einfach nicht mehr drauf, in welchem Spiel das war. Bitte hilf mir!!!

Holger

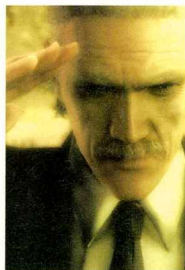
P.S. Lass dich nicht unterkriegen von deinen Kritikern. Die stecken doch eh alle unter einer Decke. Sicherlich eine Verschwörung, um dich zu stürzen.

Hi Holger,

ich weiß nicht alles, nur alles besser :). Aber Ihre Frage ist schnell beantwortet – auch wenn ich schwören könnte, dass wir das Thema in einem unserer "MGS 4"-Artikel schon mal hatten, aber egal.

Das mobile Metall-Ding heißt "Metal Gear MK. II" und hatte seinen ersten Auftritt im Kojima-Klassiker "Snatcher." Es gab diverse Versionen und Umsetzungen des erstklassigen Cyberpunk-Adventures aus den späten 80ern und frühen 90ern. Allerdings schaffte es nur die Mega-CD-Fassung in den Westen. Das gute Stück gehört zu meinen Lieblingsklassikern auf Segas erster CD-Konsole. Sollte in keiner Sammlung fehlen.

Frank, Mega-CD-Besitzer



P.S. Ohne Frage ist das so. Und ich sage Ihnen auch, wer dahintersteckt: Die Maulwurfsmenschen – ein ganz verschlagenes Pack. Ich bin sicher, die durchwühlten auch immer meinen Müll.

■ SAGEN, WAS SACHE IST

Sehr geehrte VGA-Mitarbeiter!

Ich bin ein begeisterter Konsolenfreak und da dieses Hobby [...] ziemlich teuer geworden ist, lese ich immer zuerst (Ihre) Spielberichte, bevor ich mir ein Spiel zulege. [...] Ich finde es jedoch sehr schade, dass ein Großteil der Spiele-"Konsumenten" sich kein bisschen über Spiele informiert, was allein ein Blick in die Charts verrät. [...] Dies zeigt mir, dass es für Spielefirmen [...] viel rentabler ist, das Geld für Werbung und Präsentationen auszugeben, als ein gutes Gameplay zu entwickeln.

Das ist meiner Meinung nach unter aller Sau. EA Sports verkauft ein und dasselbe Spiel drei bis vier Mal im Jahr!! Und die Käufer scheinen sich keineswegs "verarscht" zu fühlen, sondern kaufen fleißig weiter. [...] Natürlich gibt es auch andere Spielefirmen, die scheinbar nach dieser Ideologie arbeiten. Jedoch ist EA die größte und mächtigste [...]. Meiner Meinung nach ist EA die Wurzel allen Übels. [...] Ich wollte meinen Frust [...] mal zum Ausdruck bringen und hoffe, dass sich dieser Trend (außen hui, innen pfui) wieder ändern wird und die Spielefirmen mal darüber nachdenken, was sie da eigentlich für einen Müll auf den Markt bringen.

Mfg
 Christoph, ein begeisterter "PES"-Fan

P.S. Ich finde die neue Cynamite-Seite unübersichtlich und konnte nach zehnmütigem Suchen keinen Coupon für die Most-Wanted-Liste finden [...].

Hallo Christoph,

ich lasse Ihre Meinung einfach mal unkommentiert – wenn auch aus Platzgründen um einige Nebensätze gekürzt – hier stehen. Ich bin gespannt, was andere Leser dazu meinen.

Frank

P.S. Aus technischen Gründen war die Online-Teilnahme an der Most-Wanted-Verlosung noch nicht möglich. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte das Problem aber bereits behoben sein.

■ CHEATS DOOF, CHEATER DOOF, ALLE DOOF

Ich würde gerne einmal wissen, warum Sie in Ihrer Zeitung Cheats abdrucken. Dadurch werden Cheater gefördert. Klar, die können sich die Cheats auch im Internet downloaden, aber es kommt uns vor, als würden Sie unfaires Spielen tolerieren. Wir sind genervt von Cheatern, das Zocken macht keinen Spaß mehr, wenn man andauernd von Cheatern ganz unfair "gebasht" wird! Das kennen Sie doch sicher auch, oder?

MFG Marco

Mann, sind denn schon wieder die "Nur ein toter Cheater ist ein guter Cheater"-Wochen? Da binde ich mir doch gleich mal meine Solidaritätskrawatte um. Also mal ehrlich, Sie können es uns doch nicht vorhalten, dass das Cheaten in Online-Spielen erlaubt ist. Das ist ohne Frage eine schädige Angelegenheit, aber wie gesagt: nicht unser Verschulden. Und wir tolerieren es sicher auch nicht. Generell heißen wir Cheats aber gut. Warum? Weil sie auch weniger erfahrenen Spielern

ermöglichen, ihr teurer erstandenes Game durchzuspielen.

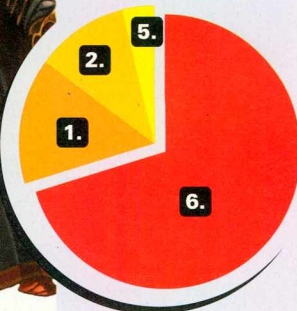
Gruß, Frank, Verteidiger der Schwachen

P.S. Mir ist beim "WoW"-Zocken noch kein Lvl-12-Ork untergekommen, der mit einem AH-64 Apache das Brachland überfliegen und mich dabei ausgelacht hat. Aber wenn's mal passiert, wird der Kerl lernen, dass selbst U.S.-Militärgerätschaft einem verbesserten Mondstrahl nix entgegenzusetzen hat.



DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen: Was nutzen Sie von unserer DVD am meisten?



Hier Ihre Antworten:

1. 14,9% ► Die Vollversionen
2. 11,1% ► Demos & Patches
3. 0,0% ► Minispiele
4. 0,0% ► Tools & Treiber
5. 3,7% ► Screenshots-Galerien
6. 70,3% ► Vorschau- und Test-Videos

DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Wie viele Seiten sollte ein Top-Test in der Games Aktuell haben?

- Eine Seite, mehr nicht.
- Zwei Seiten, das reicht vollkommen aus.
- Drei Seiten, ich will reichlich Infos.
- Vier Seiten, da passt dann mehr als genug rein.
- Mehr als vier Seiten – ein gutes Spiel füllt die locker.

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.cynamite.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.

■ REDAKTEURE ZUM ANFASSEN

Hi GA-Team, euer überarbeiteter Online-Auftritt gefällt mir wirklich super. Als ich das erste Mal auf www.cynamite.de war, war die Seite noch echt saulahn, da ging ja mal garnix voran. Aber das habt ihr ja mittlerweile ganz gut in den Griff bekommen. Schade finde ich nur, dass das Games-Aktuell-Forum im Vergleich zu denen eurer Schwester-Magazine eher spärlich besucht wird. Vielleicht würden mehr Leser etwas posten, wenn ihr euch mal selber blicken lasst. Ihr seid ja alle angemeldet. Also, wie sieht's aus???

Fetzigte Grüße

Robert

P.S. Könnte der Future-Man nicht mal mehr zu tun bekommen? Der arme Kerl geht in der Leserbrief-ecke irgendwie unter.

Tag Robert,

ich denke mit www.cynamite.de sind wir auf dem richtigen Weg. Zwar läuft noch nicht alles ganz reibungslos, aber wir sind zuversichtlich. Mein Kollege Florian von der PC PowerPlay hat jedenfalls versprochen, dass er das alles noch hinkriegen wird – und wenn er Tag und Nacht hier sitzen muss. Treiben Ihnen solche enthusiastischen Worte nicht auch Tränen der Rührung in die Augen?

Na ja, unser Forum wird wirklich nicht gerade überannt, zugegeben. Das liegt aber daran, dass unsere Leser einfach so schüchtern sind. Keine Sorge, das werden noch mehr. Was unsere Online-Beteiligung betrifft: Ich denke, da tut der ein oder andere Kollege schon einiges – allen voran der Cheffe Thomas.

Als Leiter des "Games Aktuell"-Clubs hält er unsere Redaktionsfahne online immer hoch. Und wenn Sie sich die Profile der einzelnen Kollegen mal genauer ansehen, werden Sie feststellen, dass sich viele mittlerweile als Clubbesitzer und Blogger versuchen.

Gruß, Frank

P.S. Ich finde, es reicht vollkommen aus, dass unser Future Man in der Redaktion den Kaffee kocht und die Toiletten putzt.



SORRY! FEHLER IN DER LETZTEN AUSGABE

Es ist leider wahr: Wir sind nicht unehrlich. Doch immerhin geben wir unsere Fehler ehrlich zu!

■ NEWS, SEITE 15

"Kate & Lynch: Dead Man", das neue Spiel der "Hitman"-Macher kommt mit Sicherheit nicht über THQ wie von uns behauptet, sondern wie immer über EIDOS.

■ TEST DRIVE UNLIMITED, SEITE 74

Ataris Top-Rennspiel hat mit seiner 88%-Wertung einen Games-Hit-Award verdient, den wir versehentlich unterschlagen haben.



■ HALF-LIFE 2: EPISODE 2, SEITE 32

Die Nummerierung der "Team Fortress"-Figuren im Bild stimmen nicht mit der Legende überein.

■ BULLY, SEITE 32

Rockstars eigenwillige Schulhofsimulation wird nicht unter dem Titel "Bully" seinen Weg in den Handel finden. Der korrekte Titel lautet "Canis Canem Edit".

ERSTER AUFTRITT IN: "Mega Man" (NES)
LETZTER AUFTRITT IN: "Mega Man: Battle Network 6" (GBA)

Als der spätere "Onimusha"-Macher Keiji Inafune im Jahre 1987 einen blauen Sci-Fi-Soldaten erland, hätte er sich niemals träumen lassen, dass seine Kreation zum absoluten Kult avancieren würde. Gefühle 3.241 Episoden später ist Capcoms "Mega Man" erfolgreicher denn je – inzwischen gibt es sogar eine Fernsehserie mit dem kleinen Racker!



MASTER CHIEF

8

ERSTER AUFTRITT IN: "Halo" (Xbox, PC)
LETZTER AUFTRITT IN: "Halo 2" (Xbox)



Ein echtes Phänomen: Obwohl der Held von "Halo" noch nie sein Gesicht gezeigt hat und so gesprächig ist wie ein Holztisch, schart er eine riesige Fangemeinde um sich. Unser Erklärungsversuch: Durch das Persönlichkeitsvakuum des Master Chief kann sich jeder mit ihm identifizieren – und außerdem sind die Spiele, in denen er auftritt, wahnsinnig gut!

GUYBRUSH THREEPWOOD

9

ERSTER AUFTRITT IN: "The Secret of Monkey Island" (PC, Amiga)
LETZTER AUFTRITT IN: "The Escape from Monkey Island" (PS2, PC)



Tollpatschig, naiv, feige: Guybrush Threepwood taugt so gar nicht zum Helden – ist aber gerade deshalb eine der coolsten Spielfiguren aller Zeiten. Lachnummer und Sympathieträger in einer Person – welcher Software-Supermann kann das schon von sich behaupten? Schade, dass LucasArts sich weigert, ein neues "Monkey Island" zu produzieren. Wir wollen mehr!

AVATAR

7

ERSTER AUFTRITT IN: "Ultima" (PC, C64)
LETZTER AUFTRITT IN: "Ultima IX: Ascension" (PC)

Kein anderer Held hat so viele Gesichter, kein anderer hat sich im Laufe der Zeit so stark verändert: In jedem Teil der legendären Rollenspiel-Reihe nannte sich die Hauptfigur schlicht Avatar (was nichts anderes bedeutet als "virtuelle Kunstfigur"). Er war nie mehr als eine grafische Hülle für die Charaktereigenschaften des jeweiligen Zockers – ein echter Geniestreich, der die Serie zum Meilenstein der PC-Historie gemacht hat.



SNAKE

6

ERSTER AUFTRITT IN: "Metal Gear Solid" (MSX)
LETZTER AUFTRITT IN: "Metal Gear Solid 3: Subsistence" (PC)

Bevor sich die Fans der "Metal Gear"-Serie aufregten: Uns ist durchaus klar, dass unter dem Decknamen Snake insgesamt drei verschiedene Kerle (Raiden, Big Boss, Solid) unterwegs waren. Im Hinblick auf die Videospelhistorie ist das Trio aber als eine einzige Figur zu bewerten. Das herausragende Vermächtnis des knallharten Agenten-Teams: Schnauzbärte sind doch cool!



TOP 10

Die größten Helden/Heldinnen der Video- und Computerspielgeschichte

LINK

ERSTER AUFTRITT IN: "The Legend of Zelda" (NES)
LETZTER AUFTRITT IN: "The Legend of Zelda: Four Swords Adventures" (GameCube)

Wer Action-Adventure sagt, denkt an "Zelda". Nintendos weltberühmte Serie ist aus der Spielerschaft nicht mehr wegzudenken. Ebenso ihre Frontfigur: Der zipfelmützige Link sorgt mit jedem neuen Auftritt für Jubel bei der Presse. Selbst sein Comic-Look in "The Wind Waker" hat nichts daran geändert.



SONIC

ERSTER AUFTRITT IN: "Sonic the Hedgehog" (Mega Drive)
LETZTER AUFTRITT IN: "Sonic Rush" (Nintendo DS)

Wir schreiben das Jahr 1991: Nintendo verfügt mit Super Mario (siehe Platz eins) über ein berühmtes Firmenmaskottchen, Sega steht ohne Gallionsfigur da. Doch Naoto Oshima und Yuji Naka stellen das Gleichgewicht wieder her: Die Japaner erfinden den Igel Sonic, der mit seiner Schnelligkeit als Sinnbild für das Rechentempo des Mega Drive steht.



PAC-MAN

5

ERSTER AUFTRITT IN: "Pac-Man" (Spielhalle)
LETZTER AUFTRITT IN: "Pac-Man World 3" (PS2, Xbox, GameCube, PC)



Der kleine gelbe Pilienfresser aus dem Hause Namco hieß eigentlich "Puck-Man", wurde aber später umbenannt. Schuld waren (wieder mal) die Amerikaner: Man fürchtete, U.S.-Kids könnten die Aufschrift des Spielautomaten in "Fuck-Man" umwandeln. Trotz dieser albernen Anekdote ist der "Pac-Man" bis heute eine Ikone der Daddelkultur und selbst Nichtspielern ein Begriff.

LARA CROFT

ERSTER AUFTRITT IN: "Tomb Raider" (PC, PSone, Saturn)
LETZTER AUFTRITT IN: "Tomb Raider: Legend" (PC, PS2, Xbox, Xbox360, PSP)

Traurig, aber wahr: Nur eine einzige Dame hat es in unsere Top Ten geschafft – und die heißt natürlich Lara Croft. Das forschende Frauenzimmer tat sich nicht nur als Heldin toller Spiele hervor, sondern wurde gleich noch zum popkulturellen Phänomen. Dass dieser Erfolg nur an der unvermeidlichen Oberweiten-Diskussion liegt, wagen wir zu bezweifeln.

2



SUPER MARIO

1

ERSTER AUFTRITT IN: "Donkey Kong" (Spielhalle)
LETZTER AUFTRITT IN: "New Super Mario Bros." (Nintendo DS)

Mal ehrlich: Mit Super Mario kann kein anderer Pixelcharakter auch nur im Entferntesten mithalten. Seit seinem Karrierestart in "Donkey Kong" (damals hieß Mario noch schlicht Jumpman) setzt der Klempern mit jedem seiner Auftritte neue Maßstäbe in Sachen Spielwitz und Ideenreichtum. Wir freuen uns schon auf "Super Mario Galaxy" für Wii!



NÄCHSTE AUSGABE...

... stellen wir Ihnen die **"TOP 10 der größten Hardware-Flips"** vor.

Fällt Ihnen ein heißer Kandidat für diese traurigen Charts ein? Dann schreiben Sie uns doch einfach!

Per E-Mail an: top10@gamesaktuell.de

Per Post an: CyPress GmbH
 Games Aktuell Top 10
 Max-Planck-Straße 13
 D-97204 Höchberg

GAMES AKTUELL

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



+ GRATIS-GESCHENK

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

Unser Service für ganz Eilige:

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

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

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

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur €2,00 statt €2,99 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 ☐ gegen Rechnung
(nur in Deutschland möglich)

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Postempfels) 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)

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

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

VGM/106

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-KAUDERWELSCH EINFACH ERKLÄRT

Noch Fragen?
Einfach eine E-Mail an:
leserbriefe@
gamesaktuell.de

16:9 Modernes Bildformat mit dem Seitenverhältnis 16 (Breite) zu 9 (Höhe).

3D Abkürzung für dreidimensional. Wird zum Beispiel bei Actionspielen verwendet.

4:3 Veraltetes Bildformat mit dem Seitenverhältnis 4 (Breite) zu 3 (Höhe).

60 HZ Wiederholungsfrequenz bei der Grafikdarstellung. Das Bild wird hierbei 60 Mal pro Sekunde neu aufgebaut.

720P, 720i, 1080P, 1080i Brandneue Fernsehformate mit 720 bzw. 1080 Bildzeilen. Die Zusätze "p" und "i" stehen für "progressive" (s.u.) und "interlaced" (s.u.).

A
ABWÄRTSKOMPATIBEL Die Fähigkeit einer Konsole, auch Software der Vorläufer-Generation abzuspielen. Beispiel: Die PS2 verarbeitet PSone-Titel, ist also abwärtskompatibel.

ADD-ON Zusatzspiel zu einem bereits erhältlichen Titel. Meist nur gemeinsam mit dem Hauptspiel nutzbar.

ALIASING Englischer Ausdruck für unsaubere Kanten an 3D-Objekten. Die Gegenmaßnahme nennt sich deshalb "Anti-Aliasing".

ANALOG-STICK Steuerknüppel an Joysticks und Pads, der Bewegungen stufenlos abfragt.

ANIMATIONEN Oberbegriff für die Bewegungen von Spielfiguren und Spielobjekten.

ARTWORK Englisch: Wort für Zeichnungen und Motive, die Software-Entwickler zu ihrem jeweiligen Spiel anfertigen.

AUFLEVELN Weiterentwicklung der Spielfigur, geschieht meist durch Erfahrungspunkte – vor allem in Rollenspielen.

B
BALANCING (Möglichst faires) Ausgleichen des Schwierigkeitsgrads eines Spiels.

BEAT-EM-UP Spiel, bei dem zwei oder vier Kämpfer zum direkten Gefecht antreten. So wie "Tekken" und "Dead or Alive".

BETRIEBSSYSTEM Software, die bei PC-Rechnern sowohl den Speicher als auch alle Eingabegeräte und Programme verwaltet. Beispiel: "Windows XP".

BLU-RAY Zukünftiges Discformat mit rund zehnfachem Speicherplatz einer DVD. Kommt in der PlayStation3 zum Einsatz.

BPJM Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Diese staatliche Einrichtung ist für Indizierungen zuständig.

BUDGET-SPIELE Werden meist einige Monate nach dem Erscheinen verbilligt angeboten.

BUG Eigentlich "Käfer". Meint in der Spielewelt alle Arten von Programmfehlern.

BUNDLE Paket, in dem ein Konsolenhersteller seine Daddelkiste zusammen mit einem Spiel oder Zubehör verkauft.

BUTTON Knöpfe auf einem Controller oder Schaltflächen auf dem Bildschirm.

C
CAPTURE THE FLAG Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Teams um eine Flagge kämpfen.

CHAT Kommunikation zwischen Online-Spielern. Verbal ("Voice-Chat") oder aber über eingetippte Texte ("Text-Chat").

CHEAT Trick, mit dem man sich beim Spielen Vorteile wie beispielsweise "Unendlich viele Leben" verschafft. Wird oft durch die Eingabe einer Tastenkombination aktiviert.

CHECKPOINTS Rücksetzpunkte, an denen das Spiel fortgesetzt wird, nachdem man den Bildschirm gestört ist.

CLIPPING-FEHLER Grafikfehler, bei denen 3D-Objekte fälschlicherweise Teile von anderen abschneiden. Beispiel: Ein Arm des Helden "versinkt" in einer Wand.

CONTROLLER Alle Arten von Eingabegeräten, mit denen man Spiele steuert. Ausgenommen: Tastatur und Maus.

CPU Abkürzung für "Central Processing Unit". Hauptprozessor von PCs und Konsolen.

D
DEATHMATCH Shooter-Spielvariante, bei der mehrere Zocker gegeneinander antreten. Wer die meisten Abschlüsse verbucht, gewinnt.

DIRECT X Ansammlung von Programmierschnittstellen, die vor allem für die 3D-Darstellung von Grafik verwendet werden.

DOLBY DIGITAL 5.1 Digitales Surround-Format, 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 Zeitschnitt 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 das Spielgeschehen schaut.

J

JUMP'N'RUN Spiel, bei dem die Hauptfigur hauptsächlich durch die Gegend hüpfen ("Jump") und rennen ("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 von Hobbyentwicklern produzierte, modifizierte Versionen bereits erhältlicher Spiele. Berühmtestes Beispiel: die "Half-Life (dt.)-Abwandlung "Counterstrike".

MOTION CAPTURING Verfahren, bei dem die Bewegungen eines echten Menschen mittels Kameraaufnahmen in Computeranimationen umgewandelt werden.

N

NITRO-BOOST Vor allem durch "Burnout" und "Need for Speed" in Mode gekommene Turbofunktion, die ein virtuelles Rennauto kurzfristig enorm beschleunigt.

NTSC Nordamerikanische Fernsehnorm. Arbeitet mit 60 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 480 Pixeln.

P

PAD Steuergerät von Spielkonsolen.

PAL Europäische Fernsehnorm. Arbeitet mit 50 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 576 Pixeln.

PARTY Keine ausgelassene Feier, sondern eine Gruppe von Charakteren, die in einem Rollenspiel zusammenarbeiten.

PATCH Kleine Programme, die Fehler in bereits ausgelieferten Spielen beheben.

PHYSIK-ENGINE Programmroutine, die sich um die authentische Darstellung physikalischer Vorgänge im Spiel kümmert. Berühmtestes Beispiel: Havok.

PING Gibt das Kommunikationstempo vernetzter Rechner oder Konsolen an. Je niedriger der Ping, desto schneller die Verbindung.

PLASMAFERNSEHER Mattscheibe, die ihr Bild mittels Gasentladungen darstellt. Für Spiele wegen Einbrenngefahr nur bedingt geeignet.

POLYgone Alle Vielecke, aus denen sich die dreidimensionale Grafik von Computer- oder Videospielen zusammensetzt.

POP-UP Unschön ins Bild "springende" Grafik-elemente. Beispiel: Am Horizont tauchen unvermittelt Häuser aus dem Nichts auf.

POWER-UP Virtuelles Objekt, das der Spielfigur durch Berühren oder Einsammeln (meist nur kurzzeitig) Macht/Stärke verleiht.

PREQUEL Spiel, das die Vorgeschichte eines bereits erhältlichen Titels behandelt.

PREVIEW-VERSION Unfertige Fassung eines Spiels. Wird gelegentlich auch als Alpha-, Beta- oder Vorschau-Version bezeichnet.

PROGRESSIVE Bei dieser Darstellungsart wird das Fernsehbild – im Gegensatz zum Zeilensprungverfahren (siehe "Interlace") – aus Vollbildern erzeugt. Dadurch flimmert das Bild weniger.

PUBLISHER Eine Firma, die Spiele vertreibt. Berühmtes Beispiel: Electronic Arts.

Q

QUEST Aufgabe, die Spieler meist in Gesprächen mit anderen Figuren erhalten. Vor allem in Rollenspielen geläufig.

QUICKSAVE Funktion, die jederzeit das Speichern des Spielstands erlaubt. Bei PC-Titeln meist durch Druck auf F5-Taste.

R

RAGDOLL Programmroutine, die das Verhalten 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.

RENDERN 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.

STRAFUNG Seitliches Ausweichen, meist bei Ego-Shootern wie etwa "Halo 2".

T

TEARING Die obere Bildhälfte bewegt sich bei schnellen Kameraschwüngen 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 durch die 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.

Just Cause



Lost Planet



Metal Gear Solid 4



DATEN-BEREICH

■ VOLLVERSIONEN

- 442: Fussball-Manager

■ DEMOS

- Anstoss 2007
- Baphomets Fluch 4
- Caesar 4
- Flight Simulator X
- Joint Task Force
- Just Cause

■ MINISPIELE

- Airstrike 3D
- Crazy Burger
- Crissmonland
- Dice Jam
- Fette Sno XXL
- Genius Move
- Gravity Gems
- Krakout 2
- Mah-Jongg Mania
- MaxJongg
- Ocean Diver
- Pandamonium Plus
- Slider Adventures
- Speedy Eggbert

■ SCREENSHOT-GALERIEN

- Call of Juarez
- Joint Task Force
- Kingdom Hearts 2
- Paraworld

■ PATCHES

- Age of Empires 3 v1.08
- Anstoss 2007 v1.01
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- AnViv Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.8
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.74
- Nvidia Forceware 91.31
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Castlevania: Portrait of Ruin
- Codred Arms: Assault
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Gothic 3
- Half-Life 2: Episode Two
- Lost Planet
- Metal Gear Solid: Portable Ops
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Pro Evolution Soccer 6
- Rainbow Six: Vegas
- Red Steel
- Splinter Cell: Double Agent

■ TESTS

- Baphomets Fluch 4
- Call of Juarez
- Just Cause
- Paraworld

■ EXTRAS

- Die Quizshow
- Games Convention 2006
- PES: League 2006: Das Finale
- PES 5: Tor des Monats

Vollversionen: **COLD ZERO** • **442: FUSSBALL-MANAGER**

GAMES
AKTUELL

Ausgabe
10
2006

VOLLVERSION 1



VOLLVERSION 2



- 15 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRAS: DIE QUIZSHOW U.V.M.



CyPress

DATEN-BEREICH

■ VOLVERSIONEN

- Cold Zero
- 442 Fussball-Manager

■ DEMOS

- Anstoss 2007
- Baphonets Fluch 4
- Caesar 4
- Flight Simulator X
- Joint Task Force
- Just Cause

■ MINISPIELE

- Auristrike 3D
- Crazy Burger
- Chinsomland
- Dice Jam
- Fußball-Quiz WM-Edition 2006
- Fete San XXL
- Genius Move
- Gravy Gems
- Krakout 2
- Mah Jongg Mania
- MaxJongg
- Ocean Diver
- Pandemonium Plus
- Slyder Adventures
- Speedy Eggbert

■ SCREENSHOT-GALERIEN

- Call of Juarez
- Joint Task Force
- Kingdom Hearts 2
- Paraworld

■ PATCHES

- Age of Empires 3 v1.08
- Anstoss 2007 v1.01
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1

■ TREIBER & TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- ActiviX Personal Edition Classic
- ATI Catalyst 6.8
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.74
- Nvidia Forceware 91.31
- VLC Media Player 0.8.5
- WinZip 10.0

VIDEO-BEREICH

■ VORSCHAUEN

- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Castlevania: Portrait of Ruin
- Coded Arms: Assault
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Gothic 3
- Half-Life 2: Episode Two
- Lost Planet
- Metal Gear Solid: Portable Ops
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Pro Evolution Soccer 6
- Rainbow Six: Vegas
- Red Steel
- Spinner Cail Double Agent

■ TESTS

- Baphonets Fluch 4
- Call of Juarez
- Just Cause
- Paraworld

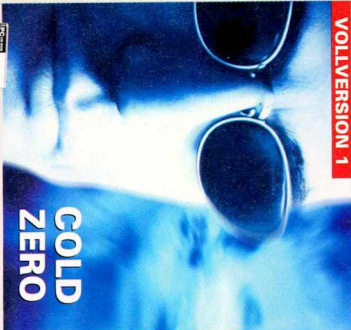
■ EXTRAS

- Die Quizshow
- Gamins Convention 2006
- PES-League 2006: Das Finale
- PES 5: Tor des Monats

Vollversionen: **COLD ZERO • 442: FUSSBALL-MANAGER**

GAMES AKTUELL

VOLLVERSION 1



COLD
ZERO

VOLLVERSION 2



442
FUSSBALL-
MANAGER

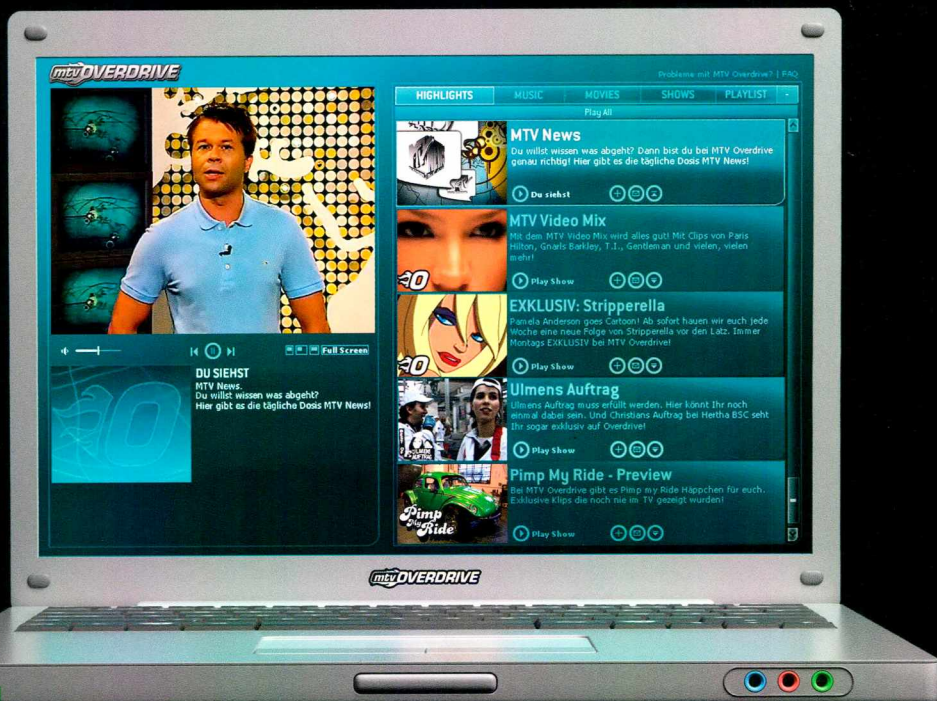
- 15 MINISPIELE
- VIDEOS, DEMOS U.V.M.
- EXTRAS: DIE QUIZSHOW U.V.M.

10
2006

GAMES
AKTUELL



Show Clips von Pimp My Ride, Jackass und anderen. **Video Clips.**
Exklusive Serien. Live **Konzerte** von Rock am Ring mit
Placebo, Korn und anderen. **Interviews.** **Video MixTapes.**
 Videography von **Madonna**, Red Hot Chili Peppers und Green Day.
 Der Cartoon **Stripperella** mit Pamela Anderson...



Alles drin. Alles für dich. Alles gratis.

mtv OVERDRIVE

www.mtvoverdrive.de

Klingelton.com - Faire Preise ohne Abo-Abzockel

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, K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



Java Game-Finder
Spiele für Den Handyfindst. Du mit dem JAVA-FINDER.
Sende eine SMS mit **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MP3, AMR oder MP3

- 120740 Danke (Xavier Naidoo)
- 120723 54, 74, 90, 2010 (Sportfreunde Stiller)
- 120715 Hard Rock Halleluja (Lordi)
- 120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
- 120730 Fluch der Karibik (The Black Pearl)
- 120729 Prinzesschen (Lafée)
- 120733 Buttons (Pussy Cat Dolls)
- 120659 Love Generation (Bob Sinclair)
- 120711 Daniel (Lumidee vs. Fatman Scoop)
- 120629 Big City Life (Maffick)
- 120697 SOS (Rihanna)
- 120676 Ding (Seed)
- 121035 Baby Song
- 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 Feuergeist-Song
- 120690 Dein Handy Klingelt, Du Stinkst!
- 120018 Altes Telefon
- 120038 Polizeisirene
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
- 120713 Du bist ein arschloch
- 120654 Brücke an Captain, es kommt eine Nachr...
- 120014 Frau Orgasmus
- 120703 Porsche 911 GT2
- 120702 Formel 1 - Ferrari - neuer V8 Motor

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE: **81081**
„FIND SOUND“ an

Videos

für alle Handys mit Videounterstützung



Mehr heisse Videos?
153089 153116 150000 - 151884

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 Realtones sende: **REAL GEVA BESTELLNUMMER**

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

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98)

VD2-Lut 0,24 EUR, zzgl. 7-Minute TPL Kein Abol

AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anw. 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 auf Nokia-Farbdisplay

102455 101399 105722 130015

Talking Videos

für ALLE Handys mit Videounterstützung



142800 142721 142706 142615

Topaktuelle Klingeltöne

real,poly oder mono

- 32912 Der letzte Tag
- 32855 Sexy back
- 32338 Unfaithful
- 32371 Like the wind
- 33112 Crazy
- 33318 Ich geh in Flammen auf
- 32312 Buttons
- 32333 Promiscuous
- 33181 Maneater
- 32337 Tonight
- 33229 Aint no other man
- 33121 Hips dont lie
- 34228 Sommer unseres Lebens
- 32378 Deja Vu
- 33293 El Temperamento
- 28306 Breakaway
- 34185 54.74.90.2006
- 33227 Stars are blind
- 33300 Von der Skyline zum Bordstein
- 32394 Close to you
- 34165 Zeit, dass sich was dreht
- 34239 Kiss
- 34168 Nie Genug
- 34212 Mas Que Nada
- 33303 You came
- 33317 Go faster
- 33113 One
- 33161 World hold on
- 34214 Prinzesschen
- 34213 Gheddo
- 33167 Schwarz und weiß
- 33176 Hard Rock Halleluja - Finnland
- 34001 Tanz Der Moleküle
- 34134 No No Never
- 32869 Love Generation
- 34080 Just be good to me
- 33065 Happy Birthday
- 34122 Beep
- 28893 Big City Life
- 34137 Venus
- 33100 Temperature
- 24294 Die Eine 2005
- 34116 Ich bin ich
- 34038 Because of you
- 32819 Push the button
- 33055 1001 Arabian Nights
- 34107 Schätzelein
- 34110 Pump it
- 32919 Rette mich
- 33072 Stupid girls
- 33148 Dance
- 28715 Lonely
- 33104 SOS
- 32805 Durch den Monsun
- 32693 NUD 2005
- 34109 Freunde bleiben
- 32868 Dont cha
- 30716 The Sound of San Francisco
- 28955 My Humps
- 31953 Mein Block
- 33085 So sick
- 32166 Perfekte Weile
- 32797 Engel fliegen einsam
- 28650 Candy Shop
- 28450 Numb (Encore)
- 32908 Endgame
- 33103 Augenblick
- 32964 Uhn Tiss Uhn Tiss Uhn Tiss
- 34075 Damit Dam Dam
- 30897 Ghetto Gospel

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.

Für Realtones sende: **REAL GEVA Bestellnummer**

Für monophone Töne sende:

MONO GEVA Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits

real,poly oder mono

- 20331 Das Lied vom Tod
- 20261 Mission Impossible
- 20598 Rocky, Eye of the tiger
- 20787 Axel F., Beverly Hills Cop
- 20340 Das Boot
- 20318 Simpsons
- 23210 Fluch der Karibik
- 31352 King of Queens
- 20203 Halloween
- 32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
- 20098 Captain Future
- 21683 Heidi
- 24586 Alarm für Cobra 11
- 31969 Dali Dali
- 20007 Cafe del Mar
- 31143 Hey Hey Hickie
- 32358 Fast & Furious - Tokyo Drift
- 32362 Cars - Route 66
- 21209 Starwars
- 32736 Madagascar: I Like to Move It
- 25962 Spongebob Squarepants
- 24180 Herr der Ringe
- 23625 Mortal Combat
- 31159 Resident Evil (Main Title Theme)
- 20924 Der Pate
- 25137 Dirty Dancing (Time of my life)
- 31083 Miami Vice
- 20260 A-Team
- 25175 Tom & Jerry
- 22956 Werner Berthart
- 26605 8 mile
- 31197 Furious (Fast and Furious)
- 32701 Crazy Axel F
- 25149 Cha-La-Head-Cha-La
- 31716 Du wirst unbesiegt sein
- 26558 Ice Ice Baby
- 25482 Eiskühler Bommerlunder
- 31427 Need for Speed Underground
- 25462 Du hast mich mega mal belegen
- 24150 Dortmund: Heja BVB
- 24038 Highway to Hell
- 23041 Hells Bells
- 24009 Nothing else matters
- 21854 UEFA Champions League
- 23786 Sonar: Echolot von Schiffen
- 30772 Twisted das Küken
- 21724 Nationalhymne DDR
- 20636 Nationalhymne Deutschland
- 20636 The Final Countdown
- 22288 We will rock you
- 20677 Sweet Home Alabama
- 21654 Final Fantasy VIII - Eyes on me
- 31791 Final Fantasy X - Melodies of life
- 32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
- 32833 Zelda Nintendo Theme
- 32860 Zelda: Bolero of Fire
- 32861 Zelda: Ocarina of Time
- 32893 Gran Turismo
- 32896 GTA Vice City - Broken Wings
- 32925 Tekken 2: Ending Theme
- 32920 Tony Hawk Pro Skater 2 Theme
- 24306 Metal Gear Solid 2
- 32895 Grand Theft Auto - San Andreas
- 21778 Football is coming home

SMS CHAT: Jungs für Jungs

Nette Boys kennenlernen!

Sende eine SMS mit **„GAY“** an

82233
€ 1,99/SMS
VD2-Lut 0,124
zzgl. 7-Minute TPL Kein Abol
0930 400 200
€ 1,-/SMS

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, Videos, Themes, farbige Hintergrundbilder und farbige Bilder/motivs muss die Standard WAP-Verbindung eingerichtet sein. Weiters fallen die WAP-Gebühren Ihres Mobilfunkproviders für den Download an. Minderjährige Benutzer benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Bitte ausschließlich die AGB von www.klingelton.com. Bitte: support@klingelton.com. Anbietezeit: 1800-1000:00h. Alle Angaben sind ohne Gewähr.

