

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox360

Gamecube

Handheld

JULI 2006

JULI 2006

GAMES

AKTUELL

XXL 3-facher
DVD-Inhalt!

2 DVDs
FÜR NUR 2,90 €

VOLLVERSIONEN
ERSTMALS AUF
HEFT-DVD!

VOLLVERSION 1

**CHAOS
LEGION**

Tolle Schwertkampf-Action

VOLLVERSION 2
**POWER-
DROME**

heiße Überschall-Rennen

1 DEMOS

Top-Demo: Spellforce 2
t of War: High Treason, Hammer &
hel, Star Wars: Empire at War u.v.m.

0 VIDEOS

Top-Video: FIFA WM 2006
ndemned, Prey, SOCOM 3 u.v.m.

0 MINISPIELE

games zum Testen!
Vergleich mit Ausgabe 04/06

16

Freigegeben ab 16 Jahren
jedenfalls gemäß FSK-Anzeige

usk



Deutschland: 2,90 €

Österreich: 3,20 €

Belgien: 3,20 €

Luxemburg: 3,20 €

Schweiz: sFr 5,80

NEU!
**DETAILLIERTER
SYSTEMVERGLEICH:**
So kaufen Sie die
beste Version!

WORLD WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

Brandheiße Infos und Bilder zum Add-on des Jahres!

NACHGEFRAGT: Wann kommt World of Warcraft
für Xbox360 und PS3?

TEST + VIDEO

FIFA WM 2006

Schon getestet: Das offizielle WM-Spiel!


VORSCHAU PS2
FINAL FANTASY XII

 In Japan schon erschienen:
Vorab-Test des Mega-Rollenspiels!

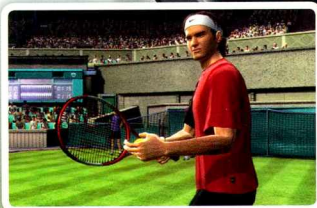
+ VIDEO PC Xbox360
CONDEMNED

 Noch härter als Doom 3!
Der einfallreiche Schocker im Test

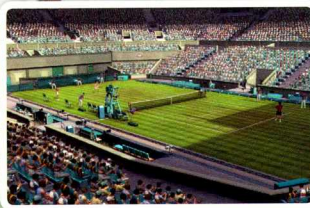

TOP SPIN 2

Spiele Tennis mit der Weltspitze.

**Mit Maria Sharapova, Roger Federer, Tommy Haas,
Venus Williams und vielen mehr!!**



Perfekte Spielbarkeit



Unschlagbarer Multiplayermodus



Lebenssechte Spieler und Umgebungen

„Das beste Sportspiel 2006“
Gameswelt.de



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.™. ® The Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo. © 2001 Nintendo. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

GAMES AKTUELL

DATEN-DVD

Zwei starke Vollversionen: Brachiale Schwertschwing-Action in "Chaos Legion" und sagenhafte Überschallrennen in "Powerdrome"!



Beide Vollversionen erstmals auf einer Heft-DVD!

- Satte elf Demos zu aktuellen PC-Schlagnern. Mit dabei die Fantasy-Sensation "**Spellforce 2: Shadow Wars**" und der Strategie-Streich "**Act of War: High Treason**"!

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS



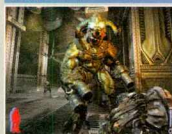
- Außerdem finden Sie auf der Daten-DVD 20 kurzweilige Minigames und viele Tools, Treiber, Patches und Screenshot-Galerien!

VIDEO-DVD

Mehr als 90 Minuten Videos zu den heißesten Hits für alle Systeme!

Angezockt: Spannende Vorschau-Videos zu "Prey", "Viva Piñata", "Titan Quest", "Darkstar One" und zahlreichen weiteren Games.

PREY



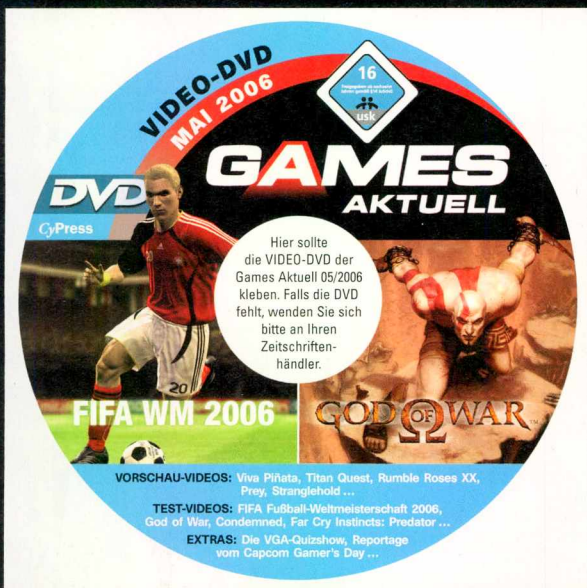
FIFA WM 2006



Im ausführlichen Video-Test: Top-Titel wie "FIFA Fußball-WM 2006", "God of War" und "Condemned".

Außerdem **tolle Extras** wie unsere Quizshow, eine Reportage vom Capcom Gamers Day und ein Vor-Ort-Bericht von einem PES-League-Turnier.

Kompletter DVD-Inhalt auf den Seiten 8-11





▲ **WORLD OF WARCRAFT:** Erleben Sie das mit Spannung erwartete Add-on.



▲ **VIVA PIÑATA:** Wir haben uns sofort in die putzigen Wesen verliebt!



▲ **BATTLEFIELD 2142:** Das Schlachtfeld der Zukunft schon jetzt im Heft.

BLUT, SCHWEISS & TRÄNEN ...

... doch der Aufwand hat sich gelohnt: Herzlich willkommen zur besten (Video) Games Aktuell, die es jemals gab!

Es ist vollbracht! Pünktlich zum dreijährigen Bestehen haben wir unser Magazin in allen Bereichen überarbeitet. Und, das können wir an dieser Stelle gerne zugeben, wir sind stolz auf unser neues Heft!

Die Neuerungen und Optimierungen auf einen Blick:

- Frischer, moderner Look
- Noch übersichtlicher
- Erweiterter Handheld-Bereich
- Größere und bessere Bilder
- Mehr Randinfos und Sonderelemente
- Klare Einschätzungen schon bei den Vorschauen
- Unterteilung des Testbereichs nach Genres
- Genaueres Wertungssystem
- Einzigartig detaillierter Versionsvergleich
- Viel mehr Videos auf DVD
- Viel mehr Demos auf DVD
- Mehr Minigames auf DVD und noch einiges mehr!

Jetzt sind wir natürlich neugierig auf Ihre Kommentare. Wir freuen uns über Lob, sind aber auch dankbar für konstruktive Kritik. Schreiben Sie bitte an leserbriefe@gamesaktuell.de.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Lese- und Spielspaß mit der neuen Games Aktuell!

T. Szedlak

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur



GAMES AKTUELL IN NEW YORK

Games Aktuell durfte als einziges deutsches Magazin bei der Weltpremiere von "Viva Piñata" dabei sein.

Andreas Szedlak flog dafür mit Kamera und Mikro bewaffnet nach New York und traf dort unter anderem **Natasha Bedingfield** (Bild). Die britische Pop-Sängerin ist der erste Star bei Microsofts neuer Aktion Artist of the Month. Xbox-Live-Nutzer können sich künftig hochauflösende Videos und zusätzliche Inhalte rund um die Ausgezeichneten aus dem Internet herunterladen.



DIE STADT BRAUCHT EINEN HELDEN



**URBAN
CHAOS**
RIOT RESPONSE™

rocksteady™

PlayStation.2

XBOX

LIVE
ONLINE SERVICE

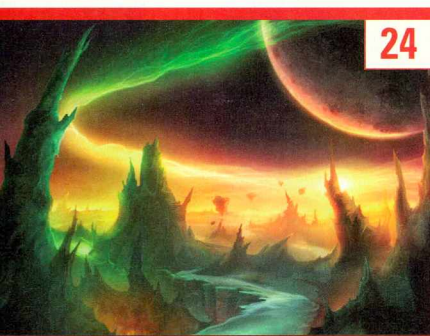
eidos

© 2006 SCI Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCI Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



INHALT 05/2006

HIER FINDEN SIE ALLE THEMEN DIESER AUSGABE IM ÜBERBLICK



24

WOW: THE BURNING CRUSADE

HEISS ERSEHNT ► Die Fangemeinde setzt höchste Erwartungen in das erste Add-on. Was bringt es wirklich?



28

FINAL FANTASY XII

ANGESPIELT ► Gerade in Japan erschienen und von uns für Sie gleich ausführlich unter die Lupe genommen.



70

FIFA FUSSBALL-WM 2006

SO GEFÄLLT UNS DAS ► Das neue FIFA stimmt perfekt auf die WM ein – und zwar auf allen Systemen.

VORSCHAU

Battlefield 2142	30
Brothers in Arms: Hell's Highway	34
Darkstar One	39
Final Fantasy XII	28
Okami	36
Sensible Soccer	38
Viva Piñata	32
World of Warcraft: The Burning Crusade	24

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

TEST

Testeinführung	48
----------------	----

ACTION

Einleitung / Bestenliste	51
Blazing Angels: Squadrons of WWII	59
Condemned	54
Far Cry Instincts: Predator	60
Far Cry Instincts: Evolution	61
Gauntlet: Seven Sorrows	62
God of War	52
Ice Age 2: Jetzt taut's	57
Rogue Trooper	56
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	58
State of Emergency 2	62

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

ADVENTURES / ROLLENSPIELE

Einleitung / Bestenliste	63
Dragon Quest	
Die Reise des verfluchten Königs	64
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	68
The Elder Scrolls IV: Oblivion	66

	PS2	
PC		
PC		Xbox360

SPORT / RENNPIELE

Einleitung / Bestenliste	69
FIFA Fussball-WM 2006	70
Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	72
Virtual Skipper 4	72

PC	PS2	Xbox	Xbox360	GC
	PS2	Xbox		
PC				

STRATEGIE / SONSTIGES

Einleitung / Bestenliste	73
Act of War: High Treason	78
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	75
Guitar Hero	76
Hammer & Sichel	74
Singstar Rocks!	77

PC		
PC	PS2	Xbox
	PS2	
PC		
	PS2	

BUDGET-HIGHLIGHTS

Bestenliste / Budgetests	80
--------------------------	----

TIPPS & TRICKS

Cheats und Kurztips:	
24: The Game	92
Advent Rising	93
Black	93
Condemned	95
Fight Night: Round 3	94
Ghost Recon: Advanced Warfighter	95
NBA Live 06	94
Handheld-Tipps	94
Der Herr der Ringe:	
Die Schlacht um Mittelerde II	96
Black	100
Tomb Raider: Legend	104

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

2 TOP VOLLVERSIONEN!

CHAOS LEGION + POWERDROME

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

SPECIAL

Wichtige Themen für Sie genauer unter die Lupe genommen!

Online-Spielen leicht gemacht	42
VGA Awards 2005 – Die Gewinner	46

NEWS

News	14
Szene-News	20

HANDHELD

Einleitung / Bestenliste	82
Handheld-News	83
Handheld-Tests	84

HARDWARE

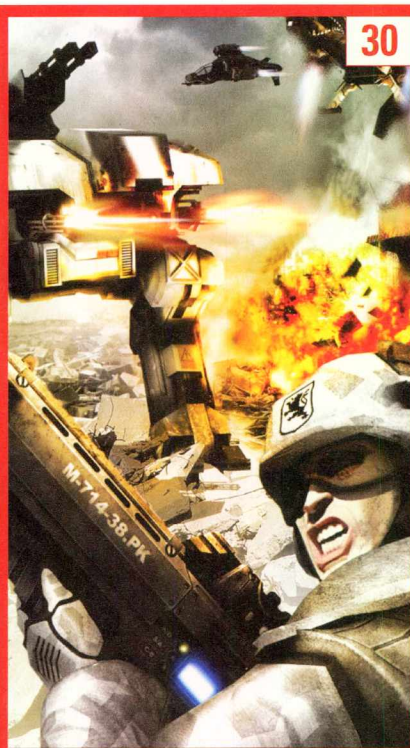
Hardware-News	88
---------------	----

SERVICE

Most Wanted	22
Aktuelle Termine	40

RUBRIKEN

DVD-Inlay	113
DVD-Inhalt	10
Editorial	4
Ausblick	112
Impressum	112
Leserbriefe	90
Top 10: Die dämlichsten Lizenzversoftungen der Computer- und Videospiegelgeschichte	21
Glossar	110
Vollversionen	8



BATTLEFIELD 2142

BLICK IN DIE ZUKUNFT ► Was Sie von dem futuristischen Nachfolger der Battlefield-Serie erwarten können, erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau.



CONDEMNED

VIRTUELLER GANSEHAUT-GARANT ► Dieser kompromisslose Polygon-Horror ist nichts für zartbesaitete Zucker.

SPIELE-INDEX

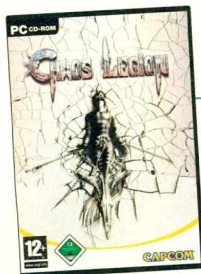
24: The Game	92
Act of War: High Treason	78
Advent Rising	93
Black	93, 100
Black & White 2: Battle of the Gods	18
Blazing Angels: Squadrons of WWII	59
Call of Duty 2	18
Call of Juarez	14
Callfactor: Combat Training	14
Condemned	54, 95
Daxter	84
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	96
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	64
Dungeon Siege: Throne of Agony	83
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	68
Far Cry Instincts: Predator	60
Far Cry Instincts: Evolution	61
FIFA Fußball-WM 2006	70
Full Night: Round 3	94
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	75
Gauntlet: Seven Sorrows	62
Ghost Recon: Advanced Warfighter	95
God of War	52
God of War 2: Divine Retribution	18
Guitar Hero	76
Halo 3	14
Hammer & Sichel	74
Handheld-Tipps	94
Ice Age 2: Jetzt taut's	57
Loco Roco	83
Lostmagic	83
Me and My Katamari	84
Metal Slug Collection	83
Metroid Prime: Hunters	85
Midnight Club 3: Dub Edition – Remix	72
Monster Hunter Freedom	84
NBA Live 06	94
New Super Mario Bros.	83
Pokémon Link	86
Polarium Advance	86
PoPoLoCrois	85
Prime Time: Der Fernsehmanager	14
Pro Evolution Soccer 6	14
Ratchet & Clank	16
Rogue Trooper	56
Singstar Rocks!	77
SODOM 3: U.S. Navy SEALs	58
SODOM: Fireteam Bravo	84
StarCraft: Ghost	16
State of Emergency 2	62
Tetris DS	85
The Elder Scrolls IV: Oblivion	66
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	83
The Legend of Zelda: Twilight Princess	19
Tomb Raider: Legend	104
Trauma Center: Under the Knife	86
Virtual Skipper 4	72
Viva Piñata	32
Warhammer Online: Age of Reckoning	17
Yakuza	16





PC-VOLLVERSIONEN

SCHWINGEN SIE IHR SCHWERT GEGEN DEN MONSTER-ANSTURM ODER
 RASEN SIE MIT ÜBERSCHALLTEMPO ÜBER FUTURISTISCHE STRECKEN.



1. CHAOS LEGION

KNALLHARTE SCHWERT-ACTION MIT SKURRILEN MONSTERN

2
 KOMPLETTE
 SPIELE AUF
 DVD!



▲ **ÜBERRANNT:** Fast immer haben Sie es in diesem Spiel mit Horden übel gelaunter Viecher zu tun.



▲ **UMZINGELT:** Wie Bulldoggen spürten diese Monster auf Sie zu und versuchten, Sie aus dem Weg zu rammen.



▲ **ÜBERRASCHT:** Einige Freaks haben Sie in einen Hinterhalt gelockt und attackieren Sie mit Schwert-Armen.



INSTALLATION

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

Bild von "Chaos Legion". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten der vier Buttons rechts unten installieren Sie das Action-Spiel auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Chaos Legion" einfach über die neu

angelegte Verknüpfung im "Chaos Legion"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

Um "Chaos Legion" wieder von der Festplatte zu löschen, wählen Sie den Punkt "Uninstall" im Windows-Startmenü.

FEATURES

- Brachiales Action-Spektakel
- 14 Kampfszenarios
- Sieben verschiedene Legionen kämpfen an Ihrer Seite
- Jede Legion verfügt über spezielle Fähigkeiten und Kräfte wie Bogenschießen oder Bombenlegen
- Zahlreiche Schlagvarianten
- Bildschirmfüllende Monster



▲ **UNBEDINGT KALT MACHEN:** Diese organische Maschine müssen Sie schnellstmöglich zerstören. Aus ihr wachsen stetig neue Krabbelviecher. Das blaue Monster links steht Ihnen tatkräftig zur Seite.

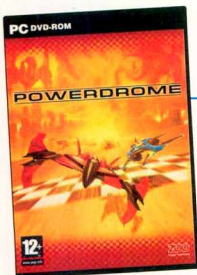
SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium III, 1 GHz
Arbeitsspeicher: 128 MByte RAM
Festplatte: 1,2 GByte freier Speicher
Grafikkarte: Grafikkarte mit 64 MByte Grafikspeicher
DirectX 8.1 (auf der DVD enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk

HANDBÜCHER

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

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



2. POWERDROME

SNELLER ALS DER SCHALL



▲ **ÜBERSCHWÄNGLICH:** Nach gelungenem Manöver reckt Ihre Fahrerin selbstzufrieden den Arm in die Höhe.



▲ **ULTRAGENAU:** Dank der direkten Steuerung meistern Sie Kurven auch bei mehr als 700 Stundenkilometern.



▲ **UNZUFRIEDEN:** Jeder Fahrer zeigt während des Rennens Gefühle. Die Emotions-Palette ist reichhaltig.

INSTALLATION

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

in das Vollversions-Menü. Klicken Sie jetzt auf das Bild von "Powerdrome". Mit einem weiteren Klick auf den vordersten der vier Buttons rechts unten installieren Sie den Action-Racer auf Ihrer Festplatte.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie "Po-

werdrome" einfach über die neu angelegte Verknüpfung im "Powerdrome"-Eintrag Ihres Windows-Startmenüs.

DEINSTALLATION

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

FEATURES

- Superschnelles Action-Rennspiel
- 24 Highspeed-Strecken
- Zwölf abgedrehte Fahrer mit skurrilen Renngleitern
- Rammen Sie Ihre Gegner mit Boost-Attacken
- Detaillierte und blitzschnelle 3D-Grafik
- Mehrspieler-Rennen mit bis zu acht Teilnehmern

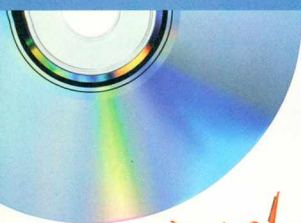
SYSTEMANFORDERUNGEN*

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/XP
Prozessor: Pentium 4,1 GHz
Arbeitsspeicher: 256 MByte RAM
Festplatte: 1.5 GByte freier Speicher
Grafikkarte: Grafikkarte mit Unterstützung von Shader Model 1.1, z.B. NVIDIA GeForce3 und NVIDIA GeForce4 FX oder ATI Radeon-Serie, 64 MB Grafikspeicher
DirectX 8.1 (auf der DVD-ROM enthalten)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
DVD-ROM-Laufwerk



▲ **UND JETZT VOLLGAS:** Per Boost-Rammangriff versuchen Sie den Rivalen von der Strecke zu schubsen. Sie können sogar dessen Gleiter zerstören. Die aggressiven Gegner starten aber auch ihrerseits gern Attacken von hinten.

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



DATEN-DVD

Abspielbar auf jedem PC mit DVD-Laufwerk



PC

2 VOLLVERSIONEN:



DEMOS



AUSSERDEM AUF DATEN-DVD

DEMOS

- Crazy Symbol Sudoku
- Hammer & Sichel
- Rainbow Six: Lockdown
- Star Wars: Empire at War
- The Movies
- TrackMania Nations: ESWC

MINISPIELE

- Aloha Solitaire
- Atlantis
- Big Kahuna Reef
- Dynamite
- Hexalot
- Magic Vines
- Mini Golf Mayhem
- Rainbow Web
- Tumblebugs
- Astrobratics
- Beetle Bomb
- Bounce Out Blitz!
- Feeding Frenzy
- Luxor
- Mah Jong Quest
- Mystery Case Files
- Super Collapse II

TOOLS UND TREIBER

- Adobe Acrobat 7.0
- ATI Catalyst 6.3
- Fraps 2.72
- Nvidia Forceware 81.98
- VLC Media Player 0.8.4a
- WinZip 9.0
- DirectX 9.0c

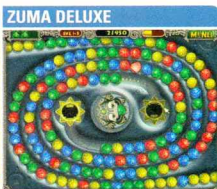
PATCHES

- Age of Empires 3 v1.05
- Battlefield 2 v1.21
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelmeer 2 v1.01
- Star Wars: Empire at War v1.2
- Juiced v1.01

SCREENSHOT-GALERIEN

- Condemned
- Dragon Quest: Die Reise des verfluchten Königs
- Far Cry Instincts: Predator
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

MINISPIELE ZUM TESTEN





VIDEO-DVD



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

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Wii

Nintendo DS

VORSCHAU-VIDEOS

RUMBLE ROSES XX



TITAN QUEST



VIVA PIÑATA



TEST-VIDEOS

AUSSERDEM AUF VIDEO-DVD

VORSCHAU-VIDEOS

- Darkstar One
- Prey
- Prime Time
- Stranglehold

TEST-VIDEOS

- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Dragon Quest:
Die Reise des verwunschenen Königs
- Dungeons & Dragons Online
- Far Cry Instincts: Predator
- Rogue Trooper
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

EXTRAS

- Capcom Gamers' Day
- PES League 2006:
Turnier in Stuttgart
- PES League 2006:
Das Endspiel in Stuttgart



CONDEMNED



FIFA FUSSBALL-WM 2006



EXTRAS

MISSION IMPOSSIBLE III



QUIZSHOW



VIDEOS ANSCHAUEN

Nach dem Einlegen der Video-DVD in Ihren DVD-Player, Ihre PS2, Xbox (mit DVD-Kit) oder Xbox360 startet die Video-Show automatisch. Wenn Sie die DVD 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 Daten-DVD

finden. Klicken Sie dazu im Hauptmenü der Daten-DVD 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 Video-DVD 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!



SET 01/2006
TESTSIEGER

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

Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie bringt kraftvolle Performance für jedes Gaming Abenteuer

Neue, magische Reiche sind zu erobern, und mit dem sensationellen Dell™ XPS bekommst du die erforderliche Zauberkraft, um es mit raffinierten Gegnern und finsternen Machenschaften aufzunehmen. Geniale strategische Planung, gnadenlos schnelle Überraschungsangriffe - alles im sicheren Bewusstsein, dass dir der Dell™ XPS die Reaktionsfähigkeit gibt, ohne die in einer komplexen, intensiven Fantasy-Welt kein Überleben ist. Wenn du entschlossen bist, die dunklen Mächte zu überwinden, zählen keine Kompromisse. Der Dell™ XPS nutzt die Kräfte des schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessors mit HT-Technologie für intensives Gaming. Dein Siegeszug durch die Fantasy-Welten ist nicht mehr aufzuhalten.

Support rund um die Uhr

Expertenhilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de!

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

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. angegebener Versandkosten, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen, nicht kombinierbar mit anderen Angeboten und gültig bis 02.05.06. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich: Dell bietet abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc., Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viste, Intel Xeon, Xeon Inside, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abweichen werden kann. *0,0% Finanzierung, Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Ohne Anzahlung und Gebühren. Für alle anderen Finanzierungsangebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. *Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). *CompleteCare® Versicherungsschutz kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für 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, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

Der Dell

Dell™ XPS 600 "Primus"

XPS

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 2x statt 1x 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce® 6800 (SLI)
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[†]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0

**GRATIS 2.
Grafikkarte***

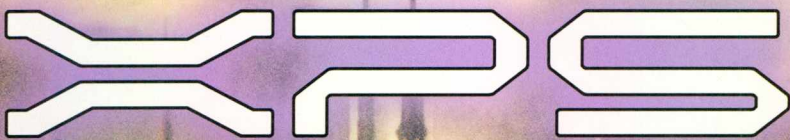
1.499 €

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

Finanzierung ab 47,96 €* E-Value™: PPDE5-D04XP5

Vorteil der SLI Technologie (2 Grafikkarten)





Held mit Macht und Magie®



Dimension 5150

"Testsieger"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM®)
- 1024 MB DDR-SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Optional - 15" TFT-Display, Dell™ E156FP für 231 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATI® Radeon™ X600 HyperMemory™
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD±RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ Media Center Edition Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

GRATIS
Versand +
15 Monate McAfee®
SecurityCenter™

749 €
Inkl. MwSt., Versand GRATIS
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 23,97 €*

E-Value™: PPDE5-D04517a

Upgrades

- | | |
|--|---------|
| • Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home | + 220 € |
| • Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM®) | + 244 € |
| • 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min | + 35 € |

XPS M170 "Enthusiast"



- Intel® Centrino® Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM®)
- Intel® PRO/Wireless 2200 Karte (802.11b/g)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp® WUXGA TrueLife™ TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7800 GTX Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)

2.299 €
Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 73,56 €*

E-Value™: PPDE5-N04XP5

Upgrades

- | | |
|--|---------|
| • 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz | + 197 € |
| • Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM®) | + 290 € |
| • Inspirion® XPS Rucksack | + 93 € |

HEROES V
Macht und Magie

**Jetzt 0,0 %
Finanzierung²⁾!**



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 18 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 20 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr, auch Karfreitag bis Ostermontag erreichbar von 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



AKTUELL

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



PC-NEWS

CALL OF JUAREZ

Technad arbeitet am Western-Shooter "Call of Juarez", der im zweiten Quartal 2006 erscheinen soll. Das Ego-Abenteuer setzt auf ein historisches Ambiente und realistische Revolverduelle. Die Grafik der Westernlevels begeistert zudem mit einem hohen Detailgrad. ★★

CELLFACTOR: COMBAT TRAINING

Immersion Games' "Cellfactor: Combat Training" unterstützt die brandneuen PhysX-Zusatzkarten für PCI. Diese Hardware berechnet physikalisch korrekt Effekte, ohne dabei die CPU oder Grafikkarte zu belasten. ★★



▲ **PHYSX MACHT'S MÖGLICH:**
Verblüffend realistische Effekte!

Die beste Fußball-Serie wird fortgesetzt:

PRO EVOLUTION SOCCER 6

PC PS2 PS3 Xbox 360

Während wir bis Herbst warten müssen, erscheint in Japan schon jetzt die zehnte Folge der "Winning Eleven"-Serie, bei uns als "Pro Evolution Soccer" bekannt. Auf einem Video haben wir das Spiel schon gesehen: Die Animationen sehen nun noch realistischer aus, neue Bewegungen wie coole Star-Tricks sind hinzu gekommen. Außerdem können Sie jetzt problemloser Grätschen ausweichen – fiese taktische Fouls werden so erschwert. Liegen Sie doch mal auf dem Rasen, können Sie den folgenden Freistoß schneller ausführen. Die in "PES 5" zu pingeligen Schiris pfeifen nun großzügiger. Für die WM-Simulation gibt's künftig eine Quali. Die Meisterliga soll sogar online ausgetragen werden! Grafisch hat sich wenig getan, immerhin gibt es wehende Haare, 3D-Zuschauer sowie Auswechselspieler am Seitenrand. Ein Video erwartet Sie auf der nächsten Heft-DVD!



Pro Evolution Soccer 6
Erscheint: 3. Quartal 2006

Hersteller: Konami
Preis: 60 Euro



▲ **NOCH BESSER:** Anhand eines Trailers konnten wir uns von den fantastischen Animationen überzeugen.

Neues Futter für Shooter-Freunde:

HALO 3

PC PS2 PS3 Xbox 360

Seit sechs Monaten ist die Xbox360 im Handel – und noch immer gibt es keine Informationen über ein neues "Halo". Doch auf der Game Developers Conference in San Jose (Kalifornien) weckten die Microsoft Game Studios zumindest einen kleinen Hoffnungsschimmer: Sie zeigten ein Artwork zu "Halo 3" – oder war es etwa doch der erste Screenshot? Wenn ja, würde der Ego-Shooter mindestens so genial aussehen wie Sonys "Killzone"-Gegenspieler auf PS3.



Halo 3
Erscheint: 2007

Hersteller: Microsoft
Preis: 70 Euro



▲ **AGGRESSIV:** Der Master Chief springt einem Widersacher mitten ins Gesicht.

Mitmachkarte
auf Seite 23
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL

flashpoint

Für die deutsche Fassung des kultigen Shooters "Metal Slug 5" holt sich die Flashpoint AG musikalische Unterstützung: Popstars-Gewinner und Ex-Nu-Pagadi-Sänger Markus Grimm steuert den Titelsong "Fight Back" bei. Wir verlosen drei Singles, ein "Metal Slug 5" und ein cooles Sitzmöbel.



1x
Metal Slug 5 für PS2



3x
Markus Grimm – Fight Back



1x
Lümmel

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

Kampf dem Trash-TV:

PRIME TIME – DER FERNSEHMANAGER

PC

Für die Wirtschaftssimulation "Prime Time – Der Fernsehmanager" holt sich RTL Enterprises mit Dirk Bach prominente Unterstützung. Der Comedian und Moderator ist die Hauptperson in der umfangreichen Marketingkampagne.



Prime Time
Erscheint: 13. April 2006

Hersteller: RTL Enterprises
Preis: 40 Euro

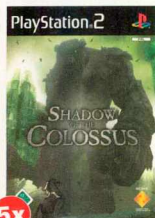


▲ **MEDIENMOGUL:** Bauen Sie sich Ihr eigenes TV-Imperium auf!

GEWINNSPIEL

SONY

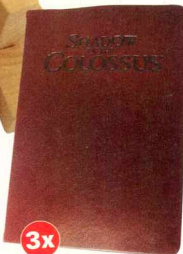
Sonys "Shadow of the Colossus" ist ein gewaltiges PlayStation2-Abenteuer – so riesige Endgegner haben Sie selten gesehen! Wir präsentieren Ihnen ein großes Gewinnspiel rund um das fantastische Werk.



Shadow of the Colossus für PlayStation 2



Jenga-Spiel



Notizbuch



T-Shirt



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

Mitmachkarte auf Seite 23 ausfüllen und **GEWINNEN!**



3x

ICO für PlayStation 2

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT



JETZT NUR 29.95€*

NEUE RENNEN IN DER TOKYO CHALLENGE
MEHR ALS 20 NEUE FAHRZEUGE
25 BRANDNEUE MUSIK-TRACKS



**ERHÄLTlich FÜR
PLAYSTATION®2 UND XBOX®**

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/MIDNIGHTCLUB3



PlayStation 2



XBOX
LIVE
UNLEASHED

© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, the R logo, Midnight Club, Midnight Club Remix and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. and the DUB Edition™ logo are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection. Network Adaptor (for PlayStation2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

PS-NEWS

SONGSTAR

Auch die PlayStation3 glänzt auf heißen Partys! Der nächste Karaoke-Hit aus dem Hause Sony trägt den Namen "Songstar". Neue Lieder kann man künftig einfach aus dem Netz herunterladen. Eine neue EyeToy-Kamera macht den Spieler zum Star des Musikvideos. ++

YAKUZA

Sega veröffentlicht das japanische Mafia-Abenteuer "Yakuza" im Sommer für die PS2. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Ex-Gangsters Kiryu Kazuma, der nach einer Intrige ins Gefängnis muss. Als er entlassen wird, plant er einen Rachezug gegen seine Auftraggeber. ++



▲ **OPULENT:** Yakuza begeistert mit seiner detaillierten Grafik.

Angekündigt:

RATCHET & CLANK

► Gute Neuigkeiten für alle Jump'n'Run-Liebhaber: Auf der Game Developers Conference präsentierte Insomniacs Präsident Ted Price erste Szenen des brandneuen "Ratchet & Clank"-Abenteuers für die PlayStation3. Von den beiden Helden war leider noch nichts zu sehen. Dafür begeisterte eine rasante Kamerafahrt durch eine riesige Großstadt. Zwischen den Hochhäusern flogen Dutzende von Flugzeugen umher und die Gebäude selbst erstrahlten in einem metallischen Look. Eine Verfolgungsjagd mit der Polizei demonstrierte zudem unzählige dynamische Lichteffekte. Besonders schön war zu sehen, wie das Blaulicht die Umgebung erhellt. Die Qualität der mechanischen Passanten lässt sich durchaus mit jener aus dem Kinofilm "Robots" vergleichen. So müssen Next-Generation-Spiele aussehen!

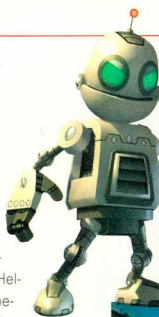
★★★★★
INSOMNIAC GAMES
sehr gut

Ratchet & Clank

Erscheint: 2007

Hersteller: Sony

Preis: 60 Euro



▲ **BRILLANT:** Das neue Jump'n'Run-Szenario von Ratchet & Clank sieht atemberaubend aus.

Wieder nix:

STARCRAFT: GHOST

► Nachdem Blizzards Sci-Fi-Schleicher bereits mehrmals verschoben wurde und sogar der Entwickler gewechselt hat, wird die Produktion von "Starcraft: Ghost" jetzt erneut auf Eis gelegt. Der Grund: Das Abenteuer aus dem "Starcraft"-Universum soll für alle Next-Generation-Konsolen erscheinen. Was das für die bereits weit fortgeschrittenen Xbox- und PS2-Versionen bedeutet, lässt sich derzeit leider noch nicht sagen. Wir vermuten aber, dass das Stealth-Spektakel nur noch für Xbox360 und/oder PS3 erscheint.

★★★★★
INSOMNIAC GAMES
gut

Starcraft: Ghost

Hersteller: Blizzard Entert.

Erscheint: 2007 Preis: 60 Euro



▲ **VERSCHOBEN:** Es wird wohl nix mehr auf aktuellen Konsolen.

Mitmachkarte
auf Seite 23
ausfüllen und
GEWINNEN!

GEWINNSPIEL



PC-Spieler jubeln: "Spellforce 2: Shadow Wars" verknüpft Rollenspiel und Echtzeit-Strategie zu einem unverfälschten Fantasy-Hit. In Kooperation mit JoWood verlosen wir tolle Preise rund um den Titel.



1x Soundtrack-CD 1x Roman 1x Spiel



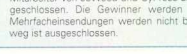
1x Weltkarte



2x Polo-Shirt



1x Kompass



2x Poster

NUMMERNREVUE

DER PS2-KNALLER "GOD OF WAR" IN ZAHLEN:

- 93,4** Prozent beträgt der Wertungsschnitt des Spiels bei www.gamerankings.com
- 60** Euro verlangt Sony für die im Mai erscheinende, deutsche Version.
- 25** Euro kostet die in der Schweiz und in Österreich erhältliche Platinum-Fassung.
- 18** Jahre muss man laut USK-Freigabe alt sein, um das Spiel zu erwerben.
- 14** Monate nach dem U.S.-Release kommt das Spiel in die deutschen Läden.
- 2** weitere "God of War"-Titel sind in Arbeit – für die PS2 und für die PS3!



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



DUELL DES MONATS

SINGSTAR ROCKS!

gegen

HANOI ROCKS



In der linken Ecke: Sonys Gesangs-Simulator mit eingebauter Party-Garantie. In der rechten Ecke: eine Glamrock-Kapelle mit angebauten Touppierfrisuren. Wer hat den größeren Unterhaltungswert? Möge der musikalische Zweikampf beginnen!

Sänger

Untalentierte Videospieler und deren (zumeist) angetrunkene Kumpels

Michael Monroe, männliche Blondine mit Schminke im Gesicht **Vorteil: Hanoi Rocks**



Instrumente

Pinke Mikrofone und blaue Mikrofone

Pinke Gitarren und blaue Bässe **Vorteil: Hanoi Rocks**



Schlimmster Song

"Ich liebe 2005" von Christina Stürmer **Vorteil: Singstar Rocks!**

"Ice Cream Summer" vom Album "Back to Mystery City"



Vorbilder

Die japanische Karaoke-Kultur **Vorteil: Singstar Rocks!**

Die amerikanische Band New York Dolls



DER SIEGER: UNENTSCHEIDEN!

Trotz der Vorteile in Sachen Erscheinungsbild reicht's für Hanoi Rocks nicht zum Sieg, denn auch Sonys Karaoke-Software hat seelische Grausamkeiten auf Lager. Wer sich amüsieren will, ist bei beiden Kontrahenten prima aufgehoben!

PIMP DEIN HANDY

GIGA-RINGTONES: DAS ROCKT DICH!

TOP-HITS	DAS IST KULT!	82155 COBRA 11	82148 CAPTAIN FUTURE
82965 UN LA LA	82956 JAILHOUSE ROCK	82151 DOR RHYME	82149 WICKI
82964 WAS IMMER DU	82957 LOVE ME TENDER	81041 DEUTSCHE HYMNE	81113 TEQUILA
WILLST	82958 POEMON THEME	81138 HALLOWEEN	81117 VIKKA
82965 FAR AWAY	82954 LOCOMOTIVE BREATH	81119 TOCATA	81132 KNIGHT RIDER
82961 HIER KOMMT ALEX	82950 THRILLER	81174 DAS BOOT	81134 JESUS CHRIST SUPERSTAR
82962 LOVE GENERATION	82951 LADY IN BLACK	82506 GARMEN	81140 FAN-FEUERSTEIN
82963 DAS KOMMT VOM RUDDEN	81172 SCANDAL	82143 DUCKY BUNNY	81143 UNDERBERG
82958 EVERYTHING I DO	82148 CAPTAIN FUTURE	82144 UWEZINANN	81145 BUCHHEIM
82963 HEART OF GLASS	81040 TURK HYMNE	81045 SEHRHAB	82168 SOUTH PARK
82960 MY HUMPS	81046 RUSSISCHE HYMNE	81104 SHALALA	
	82151 LINDENSTRASSE		

HANDY-MOVIES: BABES IN ACTION

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BETRIEBUNGSANLEITUNG **VIDEO NEUE!**

neu	neu	neu	neu	neu	neu	neu
32062	32066	32048	32050	32049	32034	32063
neu	neu	neu	neu	neu	neu	neu
32055	32054	32064	32052	32060	32003	32051
neu	neu	neu	neu	neu	neu	neu
32032	32002	32008	32010	32057	32058	32059
HIT	HIT	HIT	HIT	HIT	neu	neu
32038	32016	32020	32015	32012	32056	32004
HIT	HIT	HIT	HIT	HIT	HIT	HIT
32014	32024	32036	32029	32031	32033	32023

WALLPAPER: HEISS + KULTIG!

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY BITTE IN HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

NEU	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT
43136	43107	43155	43142	43154	43105
TOP SELLER!!!	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT	ANIMERT
43165	43108	43148	43156	43157	43106
Deutschland	WAP LOGO	WAP LOGO	WAP LOGO	WAP LOGO	WAP LOGO
43117	43147	43139	43135	43168	43097
43069	43070	43071	43072	43074	43075
42911	42794	43078	43161	42078	42752
43088	43153	42234	42803	43086	43085
43103	42956	42751	42772	43119	43162

SO GEHT'S PER SMS:

Sende VGH + Bestell-Nr. an: **86688*** Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START VGH + Best.Nr. an: **87555**** z.B. VGH 42819 z.B. Start VGH 42819

Sende VGH und Bestell-Nr. an die: **0900 560330** €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende VGH und Bestell-Nr. an die: **914** SFR3/SMS max 2SMS/Produkt

Wähle 11853* und frage nach "Bestellung VIDEO" **09000902300** SFR 423min **0900560330** € 3,83min

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct.) * Sende STOP VGH + urspr. Abname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag. Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,99/SMS für Lisch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). ** max 1,86/min

Vorsicht Suchtgefahr:

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Mit "Warhammer Online: Age of Reckoning" gibt es 2007 wieder Nachschub für alle Online-Rollenspieler. Wie bereits der Titel verrät, spielt dieses Abenteuer in der Welt von "Warhammer", die auf dem weltbekannten Tabletop-Spiel basiert. Entwickelt wird das MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) von Mythic Entertainment, die zuletzt mit "Dark Age of Camelot" überzeugt haben.

Bei "Warhammer Online: Age of Reckoning" geht es jedoch sehr viel heftiger zur Sache. In dieser Welt herrscht nämlich Krieg – überall! Wir sind schon mal auf die E3 gespannt. Dann dürfen wir den Hitkandidaten spielen.



Warhammer Online

Hersteller: Mythic Entertainment

Erscheint: 2007

Preis: 40 Euro



▲ **KLEINER HAMMERMANN:** Dieser Zwerg hat eine stattliche Waffe. Grafisch muss sich das Spiel kaum vom Genre-Primus World of Warcraft verstecken.

XBOX-NEWS

UPDATE FÜR XBOX LIVE

Demnächst wird es ein Software-Update für die Xbox360 geben. Damit wird es endlich möglich sein, Inhalte vom Xbox-Live-Marktplatz auch im Hintergrund herunterzuladen. Bisher wurde der Download immer unterbrochen, sobald man das Menü gewechselt hat. ++

CALL OF DUTY 2

Für den Mehrspieler-Part (Xbox-Live) des spannenden Weltkriegs-Shooters gibt es ab sofort ein Update. Es enthält eine Lobby, in der sich Spieler nun zu einem Match verabreden können. Bislang wurde man vom Spiel während in ein laufendes Turnier gesteckt. ++



▲ MEHRSPIELER-SPASS: Endlich gibt es eine vernünftige Lobby.



GEWINNSPIEL

Darauf haben Film-Fans gewartet: Ab dem 4. Mai lässt es Tom Cruise als Ausnahme-Agent Ethan Hunt wieder so richtig krachen. Passend zum Kinostart des actionreichen Blockbusters verlosen wir in Kooperation mit 24U Media und United International Pictures einige geniale Preise.



1x

Casio G-Shock

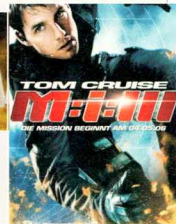
2x

Webcams



2x

USB-Pen



Mitarbeiter von 24U Media, United International Pictures und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfachnennungen werden nicht berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Black & White 2:

BATTLE OF THE GODS

Die fiesen Azteken können es einfach nicht lassen! Nach ihrer Niederlage in "Black & White 2" beschwören die gemeinen Kerle im Add-on "Battle of the Gods" (erscheint im April 2006) erneut eine boshafte Gottheit. Die Welt Eden muss also einmal mehr vor dem Untergang bewahrt werden. Wie der Spieler dabei vorgeht, bleibt ihm überlassen. Entweder er versucht, mit guten Taten zu einem besonders mächtigen Schöpfer zu werden, oder er fegt wie ein Feuervind über das Land und überbietet seinen Gegner an Bösartigkeit - ganz nach Belieben. Sechs neue Herausforderungen und nicht zuletzt die neue gegnerische Kreatur versprechen ein packendes Spielerlebnis.



Black & White 2

Erscheint: April

Hersteller: Lionhead

Preis: 30 Euro

▲ WILDE KREATUR: Unser tapferer Tiger muss es mit der Höllenkreatur des Aztekengottes aufnehmen.



Kratos kehrt zurück:

GOD OF WAR 2:
DIVINE RETRIBUTION

PS2

Unsere Gebete wurden erhört! Ende 2006 gibt es den zweiten Teil von "God of War"! Angekündigt wurde das neue Abenteuer von Kratos auf der Game Developers Conference und stahl sogar kommenden PS3-Spielen die Show. Entgegen bisheriger Annahmen erscheint "Divine Retribution" noch für die PS2. Dafür macht das antike Action-Adventure eine verdammt gute Figur. Die Handlung knüpft nahtlos an den ersten Teil an: Nachdem Kratos den Kriegsgott Ares vom Thron gestoßen hat, regiert er als Sterblicher auf einer Ebene mit den anderen Göttern. Das passt manchen Unsterblichen überhaupt nicht. Um diesen Konflikt zu beenden, muss Kratos eine beschwerliche und gefährvolle Reise auf sich nehmen. Hoffentlich dürfen wir demnächst Hand anlegen.



God of War 2

Hersteller: Sony

Erscheint: Ende '06 Preis: 60 Euro



▲ GOTT DES KRIEGES: Der streitlustige Kratos legt sich gleich mal mit den anderen Göttern an.

TOP
SECRET!

VERSPÄTETER MASTER CHIEF

Auch wenn viele auf eine frühere Rückkehr der Ego-Shooter-Granate hoffen: "Halo 3" wird erst Mitte 2007 erscheinen! Der Grund für den nach hinten verschobenen Erscheinungstermin: Microsoft will das Spiel parallel zum Start des passenden "Halo"-Kinofilms (produziert vom "Der Herr der Ringe"-Genie Peter Jackson) in die Videospielden stellen.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

An diesem Gerücht dürfte was dran sein. Zum einen sind die "Halo"-Entwickler dafür bekannt, sich ewig Zeit zu nehmen für die Produktion neuer Spiele. Und zum anderen könnte Microsoft von der weltweiten Werbekampagne des Kinospektakels profitieren.

WIEDERHOLTE FANTASIEN

Der Traum aller Rollenspiel-Fans wird wahr: Square Enix werkelt im Verborgenen an einem Remake des PSone-Klassikers "Final Fantasy VII" - der Titel soll irgendwann 2007 exklusiv für die PlayStation3 erscheinen! Hierfür wird nicht nur die inzwischen reichlich angestaubte Grafik des Originals kräftig überarbeitet, sondern auch der spielerische Inhalt.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Square Enix wäre in der Tat dumm, würden sie keine Neuauflage der beliebtesten "Final Fantasy"-Episode produzieren. Die Anhänger der Reihe fordern schon seit Jahren eine Rückkehr von Cloud & Co. Besser können die Voraussetzungen für einen weltweiten Hit gar nicht sein.

RARE RÜCKKEHRER

Die Edelschmiede Rare arbeitet derzeit nicht nur am Kinder-Abenteuer "Viva Piñata", sondern entwickelt auch den dritten Teil von "Banjo Kazooie" - und zwar exklusiv für die Xbox360. Für alle, die die nie ein Nintendo64 hatten: Dabei handelt es sich um eine knifflige Hüpfreihe mit (für damalige Verhältnisse) bombastischer Optik und charmantem Humor.

GAMES AKTUELL MEINT DAZU:

Fraglich, ob Microsoft es zulässt, dass Rare einen weiteren Titel für die jüngere Zielgruppe herstellt. Nach dem eher mäßigen Verkaufserfolg von "Kameo: Elements of Power" rechnen wir vielmehr mit einem auf Erwachsene zugeschnittenen Action-Titel.

DAS ZITAT DES MONATS



"Ich weiß nicht, warum Herr Boll überhaupt solche Dinge behauptet. Wir haben jedenfalls noch nie mit ihm gesprochen und es ist undenkbar, dass wir jemals einen Film mit ihm machen!"

Konamis **Hideo Kojima** zu den Gerüchten, Dr. Uwe Boll würde einen "Metal Gear Solid"-Film drehen.

The Legend of Zelda:

TWILIGHT PRINCESS

GameCube

Das neue "The Legend of Zelda" für den GameCube unterstützt die Features des Revolution-Controllers – das bestätigte Nintendos General Manager Shigeru Miyamoto in einem Interview. Möglich wird dies durch die Abwärtskompatibilität der Revolution-Konsole. So könnte der neue Controller es möglich machen, durch Handbewegungen Links Schwert zu schwingen oder eine Angel auszuwerfen. Auf der E3 gibt's bestimmt neue Infos.

★★★★★ **sehr gut**

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Hersteller: Nintendo

Erscheint: Ende 2006

Preis: 60 Euro



▲ **FLINKER KÄMPFER:** Lässt sich Links Schwert direkt mit dem Revolution-Controller steuern? Die Features werden vermutlich auf der E3 zu sehen sein.

GEWINNSPIEL

Rising Star Games

Für Schneetreiben sorgt "Snowboard Kids" auf dem Nintendo DS. In Zusammenarbeit mit Rising Star Games verlosen wir fünf stylische Stoffmützen zur spaßigen Action-Raserei.

5x

Mütze



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

Mitmachkarte auf Seite 23 ausfüllen und **GEWINNEN!**

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shopping
primalgames.de

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm



Wir führen auch das Programm für

X-BOX

GAMECUBE

PC GAMES

NINTENDO DS

NINTENDO GAMEBOY

ANIME&DVD

TRADING CARDS

Mehr unter

primalgames.de

Bestellungen oder Vorbestellungen unter:

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren können nur ausschließlich gegen Altersnachweis. Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer Versand ab 24 Euro Portofrei! Nachnahme: Nachnahme und Zahlungszielgebühr 5,99 Euro. Vorkasse: keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

SZENE-NEWS

WAS GEHT AB IN DER VIDEO- UND COMPUTERSPIELBRANCHE? GAMES AKTUELL BERICHTET!



KOMMENTAR

Thomas Szedlak

Chefredakteur
Games Aktuell

Das Ende der Welt?

Stellen Sie sich vor, sie kaufen im Supermarkt eine Tüte Chips. Auf dem Nachhauseweg freuen Sie sich schon auf den leckeren Snack, doch daheim stellen Sie nach dem Aufreißen der Tüte erschrocken fest, dass sie leer ist. Nein, halt, ein Zettel ist drin: "Vielen Dank, dass Sie den Chips-Berechtigungsschein erworben haben. Bitte gehen Sie vier Mal ums Haus, dann drei Schritte nach rechts, dann zwei nach vorn. Hier können Sie Ihre Chips in Empfang nehmen."



Ein fürchterlicher Gedanke, logisch. Aber auch ein abwegiger? Zumindest in der Games-Branche hat eine ähnliche Geschäftspraktik Einzug gehalten. "Battlefield 2 – Euro Force Booster Pack" heißt das teuflische Nichts, das in einer handelsüblichen Spielverpackung im Laden steht. In der Hülle: keine CD, keine DVD, kein Handbuch. Nur ein läppischer Zettel, der den Käufer darüber aufklärt, was er noch alles tun muss, um seine Neuwerbung spielen zu können: 1.) den 20-stelligen Download-Code auf einer Webseite eingeben, 2.) den EA-Downloader downloaden, 3.) den Download starten und eine weitere, 350 MB große Datei herunterladen.

"Das darf ja wohl nicht wahr sein", war mein erster Gedanke. "So weit ist es schon gekommen", der zweite. Aber ob man das nun gut findet oder nicht, so wird wohl die Spiele Zukunft aussehen. Also: Danke EA, dass ihr der Branche den Weg weist...



PS3 AB NOVEMBER IN DEUTSCHLAND!

Am 15. März hat Sony endlich die Katze aus dem Next-Gen-Sack gelassen: Die PlayStation3 wird im November 2006 erscheinen – und zwar weltweit! Während der Preis des Wunderkastens weiterhin im Dunkeln liegt, wurden Details zu den Online-Funktionen bekannt gegeben. Demnach freuen sich PS3-Zocker mit DSL-Anbindung über kostenlose Mehrspieler-Gefechte, Multimedia-Optionen, diverse Chat-Funktionen sowie Inhalte zum Herunterladen.

Ebenfalls bestätigt: In der modernen Daddelkiste schlummert eine 60-GB-Festplatte, auf der Sie Daten speichern können. Außerdem schluckt die PS3 nicht nur sämtliche PSone- und PS2-Titel, sondern stellt diese auch noch in HD-Auflösung dar. Weitere De-

tails will Sony auf der E3-Messe im Mai verkünden.

GAMES AKTUELL MEINT:

Endlich macht der Hardware-Krösus Nägel mit Köpfen und gibt öffentlich zu, dass der ursprünglich anvisierte PS3-Frühjahrsstart ein Luftschloss war. Auch wenn die Wartezeit quälend lang erscheint, für den Spieler bringt sie nur Vorteile: Zum einen dürfen wir uns auf weitaus ausgereifere Startsoftware freuen, und zum anderen kann Sony eine weitaus größere Menge an Konsolen für die Erstauslieferung produzieren. Jetzt wollen wir nur noch wissen, wie teuer das Wunderding sein wird...



◀ **GESTÄNDNIS:**
Playstation-Vater
Ken Kutaragi muss
die Release-
Verschiebung der
PS3 eingestehen.

SCENE-TICKER

Eingekaufte Optik: THQ hat die "Unreal Engine 3" lizenziert. Dank der Grafikroutinen aus dem Hause Epic sollen zukünftige Projekte des Herstellers in feinstem High-Res-Glanz erstrahlen. ♦ ♦ ♦ **Teures Personal:** Um sich vor Abwerbungen zu schützen, hat Take 2 die Verträge aller kreativen Köpfe

hinter der superpopulären "GTA"-Serie um drei Jahre verlängert. Kostenpunkt: satte 25 Millionen U.S.-Dollar! ♦ ♦ ♦ **Geschluckter Löwe:** Wie diverse Branchendienste melden, hat Microsoft das englische Entwicklungsstudio Lionhead übernommen. Die Spielschmiede machte bislang vor allem durch

RETRO-REVOLUTION



Auch Branchen-Urgestein Nintendo deckt langsam aber sicher seine Karten auf: Im Rahmen der Game Developers Conference gab Firmenboss Satoru Iwata bekannt, dass sowohl Hudson als auch Sega Download-Spiele für die Revolution-Konsole anbieten werden. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um Neuentwicklungen, sondern um Klassiker, die schon vor Jahren auf den beiden Retrogeräten Mega Drive und TurboGrafx erschienen sind.

GAMES AKTUELL MEINT:

Mit "Sonic" in alten Erinnerungen schweben – für Veteranen ist Nintendos Download-Service eine feine Sache. Ob allerdings auch die "GTA"-Generation darauf abfährt, muss sich noch zeigen. Zumal noch keiner weiß, wie viel das Herunterladen eines Spiels kosten soll.

► **PRÄCHTIG:** So sieht Nintendos Revolution-Konsole samt dem innovativen Controller aus.



ihren Chef Peter Molyneux und die Göttersimulation "Black & White" von sich reden. ♦ ♦ ♦ **Außerirdische Rechner:** Dell, Weltmarktführer in Sachen PC-Komplettsysteme, übernimmt Alienware. Letztere wurden durch hochgezüchtete, extravagant designte High-End-Rechner bekannt. ♦ ♦ ♦

David Finchers cineastisches Meisterwerk entlarvt den Konsumwahn und die Verrohung der Gesellschaft. Das offizielle Spiel zum Film greift hingegen keines dieser explosiven Themen auf, sondern ist eine dumpe Prügelei ohne Klasse und Anspruch. Viel weiter kann man wirklich nicht an der Intention des Ursprungsmaterials vorbei programmieren – eine intellektuelle Beleidigung für alle "Fight Club"-Fans.



10

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

9



SYSTEME: PC, PS2

HERSTELLER: CODEMASTERS

Dieter Bohlen und mäßig talentierte Möchtegern-Sternchen: Das ist die TV-Show "Deutschland sucht den Superstar". Gesichtlos-peinliche Jurymitglieder und mäßig talentierte Programmierer: Das ist das PS2- und PC-Spiel "Deutschland sucht den Superstar". Einzig die geistige Herausforderung ist bei Show- und Software identisch: Wer nicht ganz doof ist, kann beides problemlos konsumieren – oder eben lieber nicht.

WARPATH: JURASSIC PARK

8

SYSTEM: PSONE

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

Da waren clevere Marketingstrategen am Werk: Vom Weiterfolg des Spezialeffekte-Spektakels "Jurassic Park" angetrieben, veröffentlichte Electronic Arts eine passende Prügelei im "Tekken"-Stil – mit Dinos als Kämpfern! Wer brav "Was ist Was?"-Bücher gelesen hat, dürfte sich über Klopper wie Acrocanthosaurus freuen – für alle andern ist's aber bloß Software gewordener Schwachsinn.



TOP 10

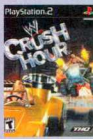
Die dämlichsten Lizenzverfälschungen der Computer- und Videospiegelgeschichte

WWE CRUSH HOUR

SYSTEME: XBOX, PS2, GAMECUBE

HERSTELLER: THQ

Als ob die aufgebrezelten Anabolika-Athleten von Word Wrestling Entertainment nicht schon im Ring lächerlich genug wären, setzte THQ mit "Crush Hour" noch einen drauf. Der schamlose "Twisted Metal"-Abklatsch verpflanzte den plumpen Bizepsstrupp hinter Steuer noch plumperer Kampfkarossen und hetzte die Jungs in chaotischen Arena-Scharmützeln aufeinander. Das ist so bescheuert, dass es fast schon wieder lustig ist – fast!



3

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

4

SYSTEM: PS2

HERSTELLER: LUCASARTS



Kein Produkt dokumentiert die skrupellose Ausschachtung der "Star Wars"-Filme so erschütternd wie "Super Bombad Racing". In dem lahmen Lizenzvehikel liefern sich deformierte Riesenschädel-Versionen der berühmten Leinwand-Charaktere (u.a. Nervtöter Jar Jar Binks) wenig erbauliche Kart-Rennen. Der Sinn des Ganzen? Wir haben nicht die geringste Ahnung!

CRÜE BALL

5

SYSTEM: SEGA MEGA DRIVE

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

Kennen Sie die Skandalrock "Mötley Crüe"? Ja genau, das ist die Band, bei der Tommy "Privatvideo mit Pamela Anderson" Lee am Schlagzeug sitzt. Was aber die wenigsten wissen: Im Jahre 1992 bekamen die Hair-spray-Experten ihre eigene Flipper-Simulation (!) auf die tätowierten Leiber geschnitten. Wie es zu dieser unheilvollen Union kam, bleibt für immer ein Geheimnis.



E.T.

SYSTEM: ATARI VCS 2600

HERSTELLER: ATARI

Als Steven Spielbergs Knuddel-Allen "nach Hause telefonieren" wollte, war das Atari 2600 die weltweit erfolgreichste Heimkonsole. Kein Wunder also, dass der Hardware-Hersteller auf eine Umsetzung des Hollywood-Hits bestand – auch wenn Programmierer Howard Scott Warshaw dafür gerade mal sechs Wochen Zeit hatte! Das Ergebnis: Einer der größten Flops der Videospiegelgeschichte. Bis heute hält sich das Gerücht, Atari hätte Millionen von "E.T."-Modulen in der Wüste vergraben lassen!

2

ALLE DAVILEX-SPIELE

1

SYSTEME: PC, XBOX, PS2

HERSTELLER: DAVILEX

Die Spitzenposition unserer Charts gebührt nicht einem einzelnen Spiel, sondern dem Trash-Lieferanten Davilex. Ob "Miami Vice", "Knight Rider" oder "Alarm für Cobra 11" – mit schöner Regelmäßigkeit liefern die Holländer Lizenzgurken der Marke "Muss man gesehen haben, sonst glaubt man es nicht". Das Dreiste: Oftmals haben die Software-Freheiten (bis auf den Titel) nichts mit ihrer Vorlage gemein. Absoluter Kult-Trash!



NÄCHSTE AUSGABE...

...präsentieren wir Ihnen die "TOP 10 der besten Video- und Computerspiele, die leider niemand gekauft hat!"

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



MOST WANTED

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



zu Platz 10

Update: Die neuesten Infos!

UNREAL TOURNAMENT 2007

PC PS3

► Schock! "UT 2007"-Produzent Jeff Morris verriet, dass der sehnstchtig erwartete Ego-Shooter auf der diesjährigen E3 nicht spielbar sein wird. Stattdessen plant Midway, der Fachpresse (also uns) und einigen Fans in einem angemieteten Kinosaal ausgewählte Ingame-Szenen auf der Leinwand zu präsentieren.

Zusätzlich enthüllte Morris neue Details zum Ballerspiel-Highlight. So wird es auch für "Unreal Tournament 2007" Editing-Tools geben, mit denen die Spielergemeinde eigene Mods, Skins und Maps erstellen kann. Zudem werden die bei Fans so beliebten Maps DM-Deck und CTF-Face mit High-Res-Grafikpracht zu neuem Leben erweckt.

Und was wäre ein Ego-Shooter ohne coole Wummen? Ob Shock Rifle, Rocket Launcher oder Flak Cannon – die klassischen "UT"-Ballermänner sind in verbesserten Versionen am Start! Bis jetzt ist "UT 2007" nur für PC und PS3 angekündigt. Die Xbox-360-Gemeinde vermutet aber, dass Midway schon heimlich, still und leise an einer Version für ihre Microsoft-Konsole schraubt.

▼ **MOBILE GEFAHR:** Sowohl auf Rädern als auch aus der Luft können Sie den Gegner malträtieren.



01

HALO 3

PLATZ 1

Genre Ego-Shooter
Hersteller Microsoft
Erscheint 2007
Info in Heft 11/2005



02

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PLATZ 2

Genre Action-Adventure
Hersteller Ubisoft
Erscheint 3. Quartal 2006
Info in Heft 02/2006



03

RESIDENT EVIL 5

VON PLATZ 7 AUF PLATZ 3

Genre Horror-Adventure
Hersteller Capcom
Erscheint 2006
Info in Heft 09/2005



06

FINAL FANTASY XII

PLATZ 6

Genre Rollenspiel
Hersteller Square Enix
Erscheint 3. Quartal 2006
Info in Heft 05/2006



07

GOTHIC 3

VON PLATZ 5 AUF PLATZ 7

Genre Rollenspiel
Hersteller Jowood
Erscheint 3. Quartal 2006
Info in Heft 07/2005



08

METAL GEAR SOLID 4

PLATZ 8

Genre Action-Adventure
Hersteller Konami
Erscheint 2007
Info in Heft 02/2006



07

GOTHIC 3

Rollenspiel-Hit made in Germany

► Noch ist nicht viel über "Gothic 3" bekannt. Doch schon mal so viel: Das Kampfsystem des RPGs wurde modernisiert. In den Vorgängern nutzte man Tastatur und Maus für den Kampf, doch ab Teil drei werden sowohl Standard- als auch Spezialangriffe nur noch mit der linken Maustaste ausgeführt. Die rechte dient zum Blocken. Wie sich das wohl in der Praxis spielt?



02

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Retter oder Mörder?

► Verschiebung: Sam Fishers neuester Schleich-Ausflug wird nicht vor September in den Läden stehen. Derzeit ist die Entwicklung von "Splinter Cell: Double Agent" noch in der Alpha-Phase. Ein weiteres Mal soll der Release aber nicht verschoben werden. Als kleinen Trost wird es vor der Veröffentlichung des vierten Teils eine spielbare PC-Demo geben!

▲ Dieses Spiel ist aufgestiegen
▼ Dieses Spiel ist abgestiegen

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



AKTUELLE INFORMATIONEN

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



04

HITMAN: BLOOD MONEY

VON PLATZ 3 AUF PLATZ 4

PC PS2 Xbox

Genre Stealth-Action
 Hersteller Eidos
 Erscheint 3. Quartal 2006
 Info in Heft 04/2006



05

THE LEGEND OF ZELDA...

NEUEINSTIEG

GameCube

Genre Action-Adventure
 Hersteller Nintendo
 Erscheint 2006
 Info in Heft 02/2006



09

STRANGLEHOLD

NEUEINSTIEG

PC PS2 Xbox360

Genre Action
 Hersteller Midway
 Erscheint 2006
 Info in Heft -



10

UNREAL TOURNAMENT 2007

NEUEINSTIEG

PC PS2

Genre Ego-Shooter
 Hersteller Midway
 Erscheint 2. Quartal 2006
 Info in Heft 08/2005



MOST WANTED

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



zu Platz 09

▲ **HOMMAGE:** Die Ballerei zwischen Tequila und den Triaden im Teehaus erinnert stark an das Shoot-out aus John Woos Actionklassiker.

John Woos erstes eigenes Actionspiel

STRANGLEHOLD

PC PS2 Xbox360

► Kult-Regisseur John Woo ("Mission Impossible 2") hat seine eigene Spielefirma namens Tiger Hill Games gegründet. Woos erstes Spiel ist der Actioner "Stranglehold". Wie in einem indizierten Film, dessen Titel wir nicht nennen dürfen, der aber als Vorgänger von "Stranglehold" gilt, wird Held Tequila von Chow Yun-Fat ("Tiger & Dragon") verkörpert. Der Cop liefert sich vor den Kulissen Chicagos und Hongkongs wilde Shoot-outs mit kriminellem Geschmeiß – Interaktion mit der zerstörbaren Umgebung inklusive. Kleiner Tipp: Schauen Sie sich unbedingt das Vorschau-Video von "Stranglehold" auf der Video-DVD dieser Ausgabe an!

MITMACHEN
UND GEWINNEN!

WIR WOLLEN'S VON IHNEN WISSEN!

MITMACHKARTE

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

ICH WARTEN AUF: PLATTFORM

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

Verraten Sie uns hier, auf welche Spiele Sie derzeit besonders sehnüchsig 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 05/2006 teilnehmen.**

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl Ort

Telefon Alter

E-Mail

Ich spiele auf

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ Xbox360 ☐ GameCube

Games Aktuell
 Kennwort "Mitmachkarte 05/06"
 Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg



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

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

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

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

Einsendeschluss: 24.05.2006

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



System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

GameCube

Revolution

Termin/Preis:

3. Q. 2006 - 35 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Auch Sie fragen sich, was Sie in den Outlands erwartet und wer sich der Allianz anschließt? Lesen Sie bei uns die allerneuesten Enthüllungen!



▲ FÜR DIE HORDE: Mit den Blutelfen halten Anmut und Schönheit bei den Feinden der Allianz Einzug. Hier sehen wir eine spitzohrige Magierin in Pose. (PC)

Als aktiver Spieler von "World of Warcraft" hat man es echt nicht leicht – vor allem, wenn man seinen Charakter schon auf Level 60 hat. Sind die entlegendsten Winkel von Kalimdor und der Östlichen Königreiche erst einmal beiseite, alle legendären Bossgegner

totgeschlagen, das bestmögliche Ausrüstungsset ergattert und genug Gold angehäuft, um sich einen der beeindruckenden Epic Mounts (1) zu leisten, bleibt vielen nur der Griff zum Twink (2), um sich die Zeit zu vertreiben.

Jetzt will Blizzard auch Profispielern wieder mehr bieten. Frische Items, Quests und Instanzen, die mit den regelmäßigen Patches installiert werden, sollen auch die Zocker der ersten Stunde bei Laune halten. Dennoch: Häppchenweise Informationen über "The Burning Crusade" machen das Warten nur noch schwerer. Derzeit wird weltweit in Foren heiß diskutiert, was wohl in der schon vor Monaten angekündigten Karazhan-Instanz in Azeroth auf mutige Spieler lauern mag. Klar war bis heute nur, dass ein Flugposten auf der Spitze des verfallenen Gebäudes die mühselige Anreise erleichtern wird und dass die Instanz auf hochlevelige Zehn-Man-Raids aus-



▲ GUT GEKLAUT: Die Zitadelle des Höllenfeuers wirkt ähnlich Furcht einflößend wie Isengard aus Peter Jackson's "Der Herr der Ringe". (PC)

gelegt ist. Unklar ist, wer nach dem Tod des Medivh die Turm-Ruine bewohnt, die ja schon lange vor der Nutzung durch den mächtigen Zauberer erbaut worden ist.

SCHATTEN AUS DER ZEIT

Mit der Zitadelle des Höllenfeuers enthüllte Blizzard nun eine weitere

Instanz des Add-ons. "WarCraft"-Veteranen werden bei diesem viel versprechenden Namen hellhörig, liegt das Areal doch auf der geschichtsträchtigen Höllenfeuer-Peninsula in Draenor. Hier stand nicht nur das dunkle Portal, das einst die Heimat der Orks mit der Welt der Menschen verband. ►

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Vivendi
Entwickler (bekannt durch)	Blizzard World of Warcraft-Trilogie, StarCraft sowie Diablo I + II

- Die erste Erweiterung zu "World of Warcraft"
- "WoW" ist das erfolgreichste MMORPG weltweit
- "WoW" ist das Online-Sequel der "WarCraft"-Trilogie
- Mit dem Add-on steigt der maximale Level auf 70

Internet www.wow-europe.com/de/burningcrusade

▼ LESEN GEFÄHRDET IHRE GESUNDHEIT: Der Turm des Medivh verfügt über eine ausladende Bibliothek, die für ihre Besucher todliche Überraschungen birgt. (PC)



▼ RUHE VOR DEM STURM: In den verwinkelten und düsteren Tunneln der Zitadelle lauern nicht nur die roten Höllenorks auf Ihre Fünf-Mann-Gruppe. (PC)



(1) Zweite und sehr teure Reittierklasse in "World of Warcraft".

(2) Zweitcharakter, der häufig vom Erstcharakter mit Geld, Ausrüstung und Gegenständen unterstützt wird.

WER WIRD DIE ALLIANZ VERSTÄRKEN?

Die Gerüchteküche brodelt mehr denn je. Blizzard hat am 1. April die zweite Rasse enthüllt. Die weltweite Fangemeinde war schockiert: Die Irrwische sollten angeblich die Allianz verstärken. Aber es war nur ein Scherz! Stattdessen wird einer unserer Kandidaten das Rennen machen – ganz sicher!



DRAENEI

Auch wenn Blizzard bis dato nichts hat verlauten lassen, was diese Theorie stützt, spricht doch einiges für die Draenei. Sie waren einst eine der mächtigsten Rassen auf Draenor, bevor sie fast vollständig von Orks ausgelöscht wurden. Ihr Hass auf die Horde macht sie somit zum idealen Verbündeten der Allianz. Darüber hinaus könnten sie ihre

neuen Bündnispartner in der Splitterwelt mit Außenposten unterstützen. Ihr wenig ansehnliches Äußeres passt zu Bizzards Bestreben, der Allianz eine eher Horden-typische Rasse zur Seite zu stellen. Wahrscheinlicher wird das Draenei-Gerücht durch einen Artikel in der Februar-Ausgabe der amerikanischen "Computer Games", der ebenfalls die Outland-Bewohner favorisiert.



FURBOLGS

Unter Fans werden die Furbolgs als wahrscheinlichste Ergänzung für die Allianz gehandelt. Dafür spricht das einstige Bündnis der Furbolgs mit den Nachtelken – vor ihrer Korrumpierung durch die Brennende Legion. Durch die Naturverbundenheit der Pelzkatzen bekäme auch die druidische und die schamanistische Klasse mehr

Gewicht in der Allianz. Neben ihrem Äußeren – genau wie die Pandaren bilden die humanoiden Pelzträger ein optisches Gegengewicht zu den Tauren – sprechen viele Anzeichen für die Furbolgs. Bis vor Kurzem war im Hintergrund des Platzhalters für die neue Rasse auf der offiziellen Internetseite des Add-ons ein Wald zu erkennen. Und der Wald ist nun mal die natürliche Heimat der Furbolgs. Zudem werden durch Quests auf Allianzseite viele der korrumpierten Furbolgs bekehrt, was ihre Eingliederung rechtfertigen würde.



PANDAREN

Seit ihrer ersten Erwähnung in "WarCraft III" erfreuen sich die Pandabären nachempfundener Humanoiden großer Beliebtheit. Sie wären rein optisch die ideale Ergänzung für die Allianz. Auch wenn die Pandaren als neutrale Rasse gelten, bilden sie mit ihrem knuffigen Look das perfekte Gegenstück zu den Tauren der Horde. Ähnlich wie diese pel-

zigen Hünen ist die Schurkenklasse für Pandaren keine Option. Dafür aber die Schamanenklasse, die bei der Allianz etwas unterrepräsentiert ist. Die Freundschaft der Pandaren mit den Zwergen ließe das Bündnis auch storytechnisch glaubwürdig erscheinen.



WORGEN

Einem – angeblich – von der offiziellen Homepage entfernten Text zufolge, könnten auch die Furcht einflößenden Worgen die neuen Alliierten der Menschen sein. Einige logische Gründe sprächen für diese Theorie: Blizzard will eine Rasse, mit der niemand rechnet – da wäre die Wahl der Worgen ein cleverer Schachzug. Diese werwolfartigen

Kreaturen wären mit ihrem tierischen Aussehen nämlich eher typisch für eine Horden-Rasse – und passen damit in das Konzept, die Allianz mit einer "hässlichen" Rasse zu verstärken. Zudem sind die Worgen eine Rasse aus einer anderen Dimension – und somit möglicherweise auch mit der einstigen Heimat der Orks verbunden, zu denen die neue Rasse ja in irgendeiner Form eine Verbindung haben muss.

Auch Ner'zhuls Horde und Khadgars Allianz-Truppen lieferten sich in "WarCraft 2" blutige Gefechte um die karge Halbinsel. Von allen neuen Instanzen in "The Burning

Crusade" wird die Zitadelle des Höllenfeuers nicht nur eine der leichtesten sein. Ausgelegt für Fünf-Mann-Gruppen ist diese in den Outlands angesiedelte Instanz

perfekt geeignet für kleine eingespielte Teams. Zudem muss man nicht schon Stufe 70 erreicht haben, um hier erfolgreich sein zu können. Bereits mit einem niedrigen 60er-Rang ist die in drei Flügel unterteilte Instanz zu schaffen. Die Mühen der harten Bosskämpfe und Herausforderungen durch eine völlig neue Gegnerpalette werden mit frischen – und wie üblich meist seelengebundenen (3) – Gegenständen entlohnt.

Wo wir schon von Feinden sprechen: Zu den Bewohnern der Höllenfeuer-Halbinsel zählen die roten Höllenorks. Woher diese Brut kommt, ist eines der vielen Rätsel, die Sie in der Zitadelle des Höllenfeuers lüften müssen. Vielleicht finden Sie ja auch die Antwort auf die Frage, wer die durch die Vernichtung Mannoroths von Ihrer Blutgier befreiten Orks erneut korrumpiert hat.

Was die Spielergemeinde weiß, mehr beschäftigt als die neuen Gebiete, die neuen Feinde und die Zeitreise-Quests, ist das Rätsel um die neuen Verbündeten der Allianz. Dass die Blutfelken für die Horde an den Start gehen, ist nichts Neues. Die Spitzohren sind die perfekte Ergänzung, weil sie im Gegensatz zu ihren doch recht hässlichen Bündnispartnern grazil, fast schön wirken. Blizzard kündigte schon im Vorfeld an, dass die jeweils neue Rasse ein optisches Gegengewicht zu ihren Verbündeten bilden soll.

NEUE FREUNDE, ALTE FEINDE

Klar ist, dass der Allianz eine Rasse zugeteilt wird, die nicht dem gängigen Schönheitsideal der Menschen entspricht. Weiter oben haben wir jene Rassen näher beleuchtet, denen wir Chancen einräumen, im Add-on diese wichtige Rolle auszufüllen. Praktisch: Wie

▼ UNVERHOFFT KOMMT OFT: Die zukünftigen Verbündeten der Horde kann man schon jetzt in WoW entdecken. Bis dato sind diese jedoch nur NPCs. (PC)



(3) Seelengebundene Gegenstände können nur von dem Spieler benutzt werden, der sie aufhebt.



▲ PERFEKTE FÄLSCHUNG: Ein Screenshot des Charakter-Editors des Add-ons mit den Draenei als Allianz-Rasse kursiert im Netz schon länger. (PC)

die Blutelfen sind drei dieser Rassen schon jetzt in "WoW" anzutreffen – wenn auch nur als Feinde.

Ein Schock traf die Fangemeinde am 1. April: Die neuen Alliierten der Menschen sollten die Irrwische sein – so die offizielle Meldung auf der Homepage. Doch zwei Tage später kam die Auflösung: Die Aktion war ein Aprilscherz. Das dachten wir uns insgeheim schon vorher. Oder hätten Sie geglaubt, dass Blizzard im Juni die Fast-Food-Kette BurgerCraft eröffnen wird?

DIE (KONSOLEN-)ZUKUNFT

MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) sind im Konsolenbereich eine Seltenheit. Wenn man von "Phantasy Star Online" und "Everquest II" absieht, bleibt Rollenspielfans in der westlichen Hemisphäre meist nur der Griff zu epischen Abenteuern, die sie alleine bestreiten können.

▼ VERWIRRUNG: Dieses Bild veröffentlichte Blizzard selbst auf der offiziellen Seite. Es zeigt die Irrwische als Verstärkung der Allianz. (PC)



Die vergangene Episode: Der "WC2"-Nachfolger "WarCraft Adventures: Lord of the Clans" war ein schlechtes Abenteuerspiel, das 1998 kurz vor seiner Fertigstellung eingestellt wurde.

Ob sich Blizzard nun für eine Umsetzung entscheidet oder gleich eine eigenständige Version für die Next-Gen-Konsolen entwirft, wird die Zukunft zeigen. Eines ist jedoch schon heute gewiss: Ein Hit wird es auf jeden Fall! **fe** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es die Tore zu einer neuen Dimension aufstößt
- ▲ jede Seite unenvartete Verstärkung erhält
- ▲ Rang 70 jetzt möglich ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ es noch immer keinen offiziellen Release-Termin gibt



Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn das erste "WoW"-Add-on nicht auch ein Hit wird.

NACHGEFRAGT: WOW FÜR KONSOLEN?

Das erfolgreiche Online-Rollenspiel World of Warcraft für PS3 und Xbox360 – was sagen unsere Leser dazu?



ALESSANDRO DEL MONDO (29)

"Ich spiele meistens am PC, hab aber seit kurzem auch die Xbox360. Eine Konsolen-Version von 'WoW' wäre schon eine verlockende Sache. Wenn Blizzard das Problem mit der Patch-Installation sowie die knifflige Steuerung in den Griff kriegt, würde ich den Schritt begrüßen."



BO ZHONG (30)

"Ich habe zu Beginn 'WoW' gespielt und nach einigen Monaten die Lust verloren. Das Add-on hat mein Interesse wieder geweckt. Ich halte es aber nicht für eine gute Idee, 'WoW' auf den Next-Gen-Konsolen herauszubringen. Solche Spiele sollten PC-Usern vorbehalten sein."



ANDREAS HORNSTEIN (25)

"Ich persönlich bin begeisterter Konsolen-Zocker und würde mich saumäßig darüber freuen, wenn auch wir in die große Online-Rollenspiel-Gemeinde aufgenommen würden. Aber nur, wenn wir gegenüber den PC-Spielern keine Nachteile in Kauf nehmen müssen."

WORLD OF WARCRAFT FÜR DIE NEXT-GEN-KONSOLEN – WAS SAGT BLIZZARD DAZU?

Das wäre doch echt der Hit: "World of Warcraft" für PS3 und Xbox360. Wir haben mal ein wenig nachgeforscht, wie denn die Aktien so stehen für die Next-Gen-User. In einem ersten Interview mit Paul Sams im Herbst 2005 schloss der Vice President of Business Operations bei Blizzard eine Konsolenumsetzung vorerst aus.

Im Zuge der anstehenden Veröffentlichung des japanischen Online-Rollenspiels "Final Fantasy XI" für die Xbox360 äußerte sich Sams erneut zu diesem Thema: Es gäbe keine Pläne für eine Umsetzung für die Xbox360. Als einen der Gründe nannte Paul Microsofts Online-Portal Xbox Live. Dessen Benutzer würden vor allen externen Einflüssen – und somit auch "WoW"-PC-Servern – perfekt abgeschottet.

Harsche Worte, die normalerweise jede Hoffnung im Keim ersticken würden. Hätte Sams nicht noch einen Satz nachgeschoben. Er mach-

te klar, dass er Konsolenpläne nicht grundsätzlich ausschließen würde. Allerdings es es noch zu früh, darüber zu sprechen.

Könnte Sams damit auf einen möglichen PS3-Release hingewiesen haben? Wir bleiben für Sie am Ball!

Paul Sams ist Vice President of Business Operations bei Blizzard.





► **VOLLTREFFER:** Dank des kernigen Sounds und der dynamischen Animationen sind die Kämpfe wieder mal eine wahre Freude. (PS2)



FINAL FANTASY XII

System:

PS2

Termin/Preis:

Nov. 2006 – 60 €

FAKTEN

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Square Enix

Entwickler: Square Enix
(bekannt durch: Final-Fantasy-Serie)

- Sechs Hauptthelden und zahlreiche Gastfiguren
- Zufallskämpfe sind abgeschafft
- Komplexe und anspruchsvolle Handlung voller Intrigen
- Figuren sind mit Gambits programmierbar
- "Final Fantasy XII" bietet eine wahrlich riesige Spielwelt

Internet

www.square-enix.com

Endlich ist es so weit: Die japanische Version von Final Fantasy XII ist da und wir können gar nicht mehr aufhören, das Mammut-Rollenspiel zu zocken!

Ashe, Königstochter im kleinen Reich Dalmasca, wird vom Schicksal gebeutel: Kaum hat sie ihre große Liebe, Lord Rasler, geheiratet, fällt der fescche Jüngling in der Schlacht um die Grenzfestung Nalbina. Um weiteres Blutvergießen zu verhindern, will Ashes Vater sich dem übermächtigen Archadia-Imperium ergeben. Davon will General Basch nichts wissen! Für Dalmascas Freiheit tötet er den König. Viel hilft

das freilich nicht. Zwei Jahre nach den tragischen Ereignissen hat Archadia Dalmasca und seine Hauptstadt Rabanastre fest im Griff.

Weitab von der großen Politik schlägt sich der junge Vaan zusammen mit seiner Freundin Penelo durch die Straßen der Stadt. Noch hat er keine Ahnung, dass auch er bald in die Geschehnisse um das Imperium und seine rebellische Prinzessin verwickelt werden wird.

GROSS UND UNGEWOHNT

Unser erster Eindruck von Dalmasca: Meine Güte, ist das riesig! Die orientalisch angehauchte Metropole ist weitläufig, verzweigt und wimmelt nur so von Menschen: den hasenartigen, ausschließlich weiblichen Viera, den grimmig dreinschauenden Seeq und den echsenhaften Bangaa. Für einen dieser Bangaa arbeiten auch Vaan und Penelo: Der freundliche Miguel hat sich der beiden Waisen

▼ **TRAUTE ZWEISAMKEIT:** Vaan und seine Freundin Penelo (PS2) schlagen sich gemeinsam durch Rabanastre.

▼ **TOLLE MIMIK:** Sämtliche Figuren, egal ob Freund oder Feind, überzeugen durch ihr imposantes Minenspiel. (PS2)





▲ **REDSLIG:** Der frustrierte Seeq erzählt Vaan gestreich von seinen Problemen. Die Seeq sind nur eines der vielen Völker im Spiel. (PS2)



▲ **BOSSKAMPF:** Beim ersten Boss werden Sie tatkräftig unterstützt. Die bunten Linien zeigen, wer gerade wen angreift. (PS2)

angenommen und vermittelt ihnen immer mal wieder einen kleinen und lukrativen Auftrag.

Natürlich kommt es dabei auch zu Begegnungen mit bissigen Monstern. Und hier werden die größten Unterschiede zwischen "Final Fantasy XII" und seinen Vorgängern offenbar: Vorbei die Zeiten, in denen Sie aus heiterem Himmel in einen Zufallskampf verwickelt wurden. Jetzt können Sie jeden Gegner bereits von Weitem sehen. Dann entscheiden Sie selbst, ob Sie die Konfrontation wagen oder lieber einen Bogen um den gemeinen Nieswurz machen. Gut gemacht, Square Enix, diese Verbesserung war überfällig!

Kommt es zum Scharmützel, staunen Sie über die nächste Neuerung. Der separate Kampfbildschirm gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Monster werden nun direkt im Spielfeld verdroschen. Das Kampfsystem ist dabei wunderbar variabel: Sie können es so taktisch und schnell haben, wie Sie wollen. Zu-

dem ist es überflüssig geworden, in jeder Runde manuell den Angriff auszuordnen – Ihr Dreierteam haut sofort drauf.

Wollen Sie Magie oder einen Gegenstand einsetzen, öffnen Sie per Knopfdruck das Menü und geben den entsprechenden Befehl. Damit Sie nicht bei jedem Winz-Monster ewig in den Menüs herumfuchteln müssen, haben die Entwickler so genannte Gambits eingebaut – die Möglichkeit, Mitstreiter extrem fein zu programmieren. Anstatt nur zu wählen, ob die Kompagnons eher aggressiv oder defensiv vorgehen sollen, legen Sie deren Verhalten komplett fest.

Zum Beispiel können Sie Penelo befehlen, immer zuerst den Gegner zu bestehen, den Gruppenführer Vaan gerade angreift. Ist das passiert, soll sie auch selbst angreifen. Fällt allerdings die Lebensenergie eines Mitstreiters auf unter 50 Prozent, muss sie Heilmagie einsetzen. Das wäre jetzt ein recht simples



▲ **WILKOMMEN IM CAMP:** Vor den Toren von Dalmascas Hauptstadt Rabanastre trifft Vaan Reisende. (PS2)



▲ **GUMMI-ADLER:** Dieses Vogelmonster sieht lustig aus, aber es kann Ihnen anfangs ziemlich einheizen! (PS2)

Gambit – im Verlauf des Spiels können Sie Ihre Befehle natürlich weit aus komplexer gestalten.

KINOREIF

Spielerisch hinterlässt "Final Fantasy XII" einen exzellenten ersten Eindruck. Dasselbe gilt für die Präsentation. Die Render-Sequenzen sind besser als alles, was wir bisher in dieser Art gesehen haben. Offensichtlich hat sich das Team von einem illustren Vorbild inspirieren lassen. Wüssten wir es nicht besser, wir würden am Ende den Schriftzug "Regie: George Lucas" erwarten.

tn ■

▼ **TRAUTE DREISAMKEIT:** Vaan und Penelo unterhalten sich mit dem freundlichen Bangaa Miguel. Ob er einen neuen Auftrag hat? (PS2)



EMPFEHLUNG



▲ **TAKTISCH:** Auf dem Game Boy Advance ziehen Sie rundenbasiert über die einzelnen Gebiete.

Sie sind total gespannt auf "Final Fantasy XII" und wollen sich die Wartezeit verkürzen? Dann versuchen Sie sich doch an zwei Vorfahren des kommenden Rollenspiel-Knallers!

Unsere erste Empfehlung ist der PSone-Titel "Vagrant Story". An ihm war ein Großteil des "Final Fantasy XII"-Teams beteiligt. Stilistisch ähnelt er Part zwölf sehr, allerdings ist er viel komplizierter und anspruchsvoller. Grafik und Sound des 32-Bitters sind auch heute noch durchaus annehmbar. Wer sich gern durch komplexe Abenteuer beißt, berappt beim Händler weniger als zehn Euro.

Unser zweiter – um einiges jünger – Tipp ist "Final Fantasy Tactics Advance" für den Game Boy Advance. Dieser niedliche, komplexe Strategietitel spielt in der gleichen Welt wie "Final Fantasy XII". Hier können Sie schon mal mit Bangaa und Viera Bekanntschaft machen!

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Präsentation fulminant ist
- ▲ es spielerisch äußerst komplex...
- ▲ ...aber einsteigerfreundlich ist
- ▲ viele frische Ideen drin sind
- ▲ die Spielwelt fasziniert

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ es bei uns frühestens im November erscheint



sehr gut

Hier stimmt einfach alles. Zu dumm, dass wir auf die westliche Fassung noch bis November warten müssen.

BATTLEFIELD

2142

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Gamecube

Revolution

Minim./Preis:

Herbst '06 - 50 €

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre: Multiplayer-Shooter

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler
(bekannt durch): Battlefield 2

- Das erste Battlefield, das in der Zukunft spielt
- Neuartiger Tarnmodus bei Scharfschützen
- Nur noch vier Infanterie-Klassen
- Physik- und Grafik-Engine basieren auf der von Battlefield 2
- Es wird wohl wieder keinen Einzelspieler-Modus geben

Internet

<http://global.dice.se/>

Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft! Games Aktuell enthüllt, wie sich Battlefield mit Kampfrobotern spielt.

Ka-tschonk! Mit Riesenschritten stapft unser Battlemech auf den Wolkenkratzer zu. Das Cockpit schwankt auf und nieder, nach links und rechts. Eigentlich müsste uns schon längst speiübel sein, aber wir sind zu konzentriert...

Durch den Rotfilter der Zielerzeige machen wir winzige Figuren am Fuße des Gebäudes aus – feindliche Infanterie! Kein Problem für uns: Die Doppelkanone rattert los,

spuckt Blei in Richtung Gegner und leere Hülsen zu Boden. Nur zur Sicherheit schicken wir ein paar Raketen hinterher. Gerade wollen wir jubeln, da sprühen Funken aus dem Cockpit, das Display flackert, die Servos kreischen. EMP – Elektromagnetischer Impuls! Irgendwo muss uns eine Granate erwisch haben. Suchend drehen wir den Torso, und bevor wir den Angreifer ausmachen können, explodiert ein zweiter

Sprengsatz und setzt die Elektronik endgültig außer Gefecht.

EUROPA GEGEN ASIEN

Auch in der Zukunft streiten zwei Fraktionen – die europäische Union und die asiatische Koalition – um Frags und Flaggenpunkte. Allerdings sind die Mittel moderner: Der beschriebene Battlemech steuert sich wie ein gigantischer Fußsoldat. Langsam und schwerfällig, aber mit

▼ **FELDVERSUCH:** Diese futuristische Flugdrohne folgt ihrem Besitzer – und beschützt ihn automatisch!

(PC)

▼ **FELDMARSCH:** Mechs können Fußsoldaten zerstampfen! Pech, wenn's die eigenen Teammitglieder sind...

(PC)





A FELDMARSHALL: Im Cockpit dieses mächtigen Kampfroboters der EU-Fraktion fühlen wir uns zu Höherem berufen. Während unsere Kameraden nachrücken, räumen wir mit einer mächtigen Explosion den ersten feindlichen Panzer aus dem Weg. (PC)

genügend Feuerkraft ausgestattet, um einen Stoßtrupp mit einem Schlag zu Kleinholz zu verarbeiten. Keine Spur von komplizierter Waffenkonfiguration oder Energiemanagement à la "Mechwarrior". Die linke Maustaste feuert die Doppel-Gatling ab, die rechte löst eine Raketen salva aus, die wir mit dem Cursor ins Ziel lenken. Der Copilot bedient das Bord-MG auf dem Dach.

SCHNELLE DINGE, DICKE DINGE

Der Aufklärer hat die Rollen der Jeeps und Buggys aus den Vorgängern übernommen. Rasend schnell und damit ideal, um Flaggenpunkte zu erobern – aber sehr verwundbar. Seine beste Verteidigung ist nicht das leichte MG auf dem Dach, sondern eine Nitro-Einspritzung, die ihn blitzartig aus der Gefahrenzone katapultiert.

Der Schützenpanzer ist besser bewaffnet. Sein Granatwerfer hält Infanterie auf Distanz, die EMP-Kanone legt mit zwei Treffern selbst dicke Panzer lahm. Allerdings nur,

bis sich die Elektronik wieder erholt hat. Ähnlich wie das LAV in "Battlefield 2" bietet der Mannschaftstransporter Platz für Fahrer, Schütze und vier Passagiere. Die Mitfahrer können sich bei Gefahr mit einem Schleudersitz aus dem Wagen katapultieren lassen, um dann mit dem Fallschirm zu Boden zu schweben.

Gehen wir in die Luft: Zuerst schnappen wir uns ein Gunship. Das sieht aus wie eine Kreuzung aus Hubschrauber und Jet – und genauso anspruchsvoll steuert es sich auch: Senkrecht starten, in Armeenhöhe über die Pampas rasen, hochziehen zur Steilkurve, dann in den Schwebeflug, damit der Kanonier per Gatling und Lenk raketen zielen kann. Mit dem Transport-Gleiter fliegt es sich leichter, dafür ist der unbewaffnet.

DAS TAPFERE FUSSVOLLK

Für die Drecksarbeit sind vier Infanterieklassen zuständig. Sturmsoldaten führen ein Automatikgewehr bei sich. Der eingebaute Gra-

natwerfer ballert Haft- und EMP-Geschosse. Nebenbei ersetzt der Sturmsoldat den ausgefallenen Sani, führt also Verbandspäckchen und Defibrillator mit sich. Der Panzerfaustschütze benutzt als Hauptwaffe den Lenk raketenwerfer. Außerdem am Mann: Kugelmijnen, die ähnlich wie die Combine-Sprengsätze von "Half-Life 2", automatisch Fahrzeugen hinterherkullern. Der Scharfschütze ist nun noch gefährlicher, denn im Tarn-Modus ist er nur als Umriss zu erkennen. Die vierte Infanterieklasse ist der Supporter, in dem der alte MG-Schütze und der Pionier verschmelzen. In die Offensive geht er mit leichtem MG sowie einer Drohne, die seinem Besitzer automatisch folgt und Ziele unter Feuer nimmt. Zur Unterstützung gibt's Rauchgranaten und den Universal-Schraubenschlüssel für Reparaturen.

Beim Probespiel fühlten sich die Scharmützel wohl bekannt an. Das ist beabsichtigt: "Wir wollen keine Laser, Disruptoren oder ähnliche Sci-Fi-

Waffen, mit denen die Leute nichts anfangen können", sagt Produzent Marcus Nilsson. In der Tat hält sich der Technik-Vorsprung in Grenzen. Es sind die Bildschirm-Anzeigen, Sounds, Uniformen und Levels mit chromblitzenden Wolkenkratzern und Magnetbahngleisen, die "Battlefield 2142" das futuristische Flair verleihen. **SZ**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ Battlemechs viel Spaß machen
- ▲ die Infanterie überschaubar ist
- ▲ die Waffen ausgewogen wirken
- ▲ es trotz Sci-Fi "Battlefield" ist

LÄSST UNS KALT, weil...

- ▼ der neue Spielmodus leider noch geheim ist
- ▼ sich das Gunship tricky steuert



★★★★★ **GAMES**
REVIEW

EINSCHÄTZUNG

sehr gut

Keine Revolution (zum Glück!), sondern eine sinnvolle, gut spielbare neue Facette des Multiplayer-Hits.



System:

Termin/Preis:

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

erscheint nicht

Xbox 360

Ende 2006 - 70 €

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Lebenssimulation
Hersteller	Microsoft
Entwickler (bekannt durch)	Rare Kamer: Elements of Power, Conker: Live and Reloaded
► Mehr als 60 Piñata-Arten	
► Figuren bestehen aus Pappmaschee	
► In der TV-Show können die Piñatas sprechen, hier nicht	
► Über Xbox Live dürfen Sie Piñatas tauschen	
► Die Tieren vermehren sich durch einen Paarungstanz	

Internet

www.vivapiñata.com

Microsoft hat Games Aktuell exklusiv nach New York eingeladen und dort eines der außergewöhnlichsten Spiele des Jahres enthüllt.

Hey, was sind das denn für Leute?", denkt sich Hündchen Paulie Pretztail und schaut verängstigt von der Leinwand zu uns herab. Wie all die anderen Pappmaschee-Figuren (genannt Piñatas, siehe Fußnote) lebt auch Paulie auf Piñata Island. Dort genießt er die paradiesische Umgebung und spielt mit seinen Freunden: dem selbstverliebten Pferd Hudson Horstachio, dem neugierigen Bären Franklin Fizzlybear und dem aufgedrehten Igel Fergy Fudge-

hog. Früher war es auf Piñata Island ziemlich öde, doch mittlerweile fühlen sich die bunten Tierchen hier richtig wohl – dem Schöpfer sei Dank!

FORMEN SIE IHR PARADIES!

Wer dieser Schöpfer ist? Na, Sie natürlich! Ab Ende 2006 dürfen Sie auf der Xbox360 die einzigartige Welt von Piñata Island gestalten. Als virtueller Landschaftsgärtner entscheiden Sie sich erst mal für ein schönes Plätzchen und umgeben das Grundstück Ihrer Wahl mit einer Mauer. Hängt das Eingangstor in der Verankerung, braucht Ihr Piñata-Tierchen – in unserem Fall ein putziger Hirsch – noch ein Dach über dem Kopf. Soll er bekommen! Obwohl "Dach" wohl die Untertreibung des Monats ist, denn wir stellen unserem Rotwild eine komplette Disco hin, samt riesigem Scheinwerfer, rotem Teppich und VIP-Schild.

Sie sehen, man muss sich schon einiges einfallen lassen, um eine ruhmstüchtige und tanzgeile Pappmaschee-Figur glücklich zu machen! Hat alles geklappt, stolzisiert das ehemals schwarz-weiß

gestreifte Wildtier als farbenfroher Geweihtäger aus seinem Tanztempel. Ihre Aufgabe ist es nun, auch allen anderen Piñatas auf der Insel eine attraktive Umgebung zu schaffen. Seine individuellen Bedürfnisse offenbart ein Tierchen, wenn Sie es anklicken. Insgesamt wird es mehr als sechzig unterschiedliche Arten von Pappmaschee-Figuren geben.

FORTPFLANZUNGSTANZ

Haben Sie mal keine Lust auf Gartenarbeit, können Sie sich auch einfach zurücklehnen und das Treiben genießen. "Am liebsten sehe ich den Piñatas beim Tanzen zu", erzählt uns Alison Stroll, Produzentin bei "Viva Piñata"-Entwickler Rare. Kurz darauf zeigt sie uns zwei bunte Würmer auf der Tanzfläche. Flackernde Discoschlichter, herzförmige Luftballons und der Tanzstil erinnern frappierend an den Film "Saturday Night Fever" – superwitzig! Übrigens tanzen die Piñatas nicht nur zum Spaß, es handelt sich dabei um ein Paarungsritual!

Nicht alle Figuren der Piñata-Welt sind friedlich gestimmt. Gelegentlich werden Ihre Lieblinge von



▲ ALTE BEKANNTHE: Andreas traf in New York Alison Stroll von Rare. Sie produzierte vor Viva Piñata unter anderem Conker: Live and Reloaded.

Topfchlagen auf Spanisch: Piñatas sind in Spanien und Lateinamerika verbreitet, mit Leckereien gefüllte Figuren aus Pappmaschee. Man zerschlägt sie mit verbundenen Augen.



▲ **VIEL ZU ENTDECKEN:** Insgesamt wird es im Spiel mehr als 60 verschiedene Arten von Pappmaschee-Figuren geben. (Xbox360)



▲ **ZU EMPFEHLEN:** Auf einem hochauflösenden TV-Gerät kommt die herrlich detailreiche Grafik perfekt rüber. (Xbox360)

feuerroten Bösewichtern mit großem Maul und spitzen Zähnen attackiert. Doch keine Panik, es liegen genügend Gegenstände herum, mit denen Sie das feindliche Pappmaschee bewerfen und zerplatzen lassen können.

GÄRTNER-DUO

Über Xbox Live tauschen Sie Ihre Piñatas oder laden sich neue Gegenstände für Ihre Welt herunter. Sie können sogar einen Freund auf Ihre Insel einladen und ihm zeigen, was Sie erschaffen haben – klasse Idee! Ob Spielszenen aufgezeichnet und verschickt werden dürfen, ließen die Entwickler noch offen.

Microsofts General Manager Shane Kim erläuterte während des

New Yorker Events das Spielkonzept: "Es geht darum, kreativ zu sein, seinen Sammeltrieb auszulieben und Kontakte zu knüpfen." "Viva Piñata" zielt zwar auf Sechsbis Zehnjährige ab, dürfte aber – nach dem, was wir gesehen haben – auch jung gebliebenen Erwachsenen viel Spaß bereiten. Eben das perfekte Spiel für Familien.

Gemeinsam mit dem amerikanischen Entertainment-Riesen 4Kids möchte Microsoft zum Release des Spiels zahlreiche Merchandise-Artikel wie etwa Plüsch-Piñatas in den Handel bringen. Außerdem startet bereits im Herbst im U.S.-Fernsehen eine Show mit den Pappmaschee-Figuren. Wann die lustigen Piñatas



▲ **ZU PUTZIG:** Wenn sich zwei Tierchen total lieb haben, tanzen sie miteinander und machen auf diese Weise eine Piñata-Baby. (Xbox360)



▲ **SCHNAPP BLOSS NICHT ZU!** Für Spannung sorgen die regelmäßigen Attacken von übel gelaunten Piñata-Katzen und anderen Bösewichtern. (Xbox360)

über unsere TV-Mattscheiben flimmern, steht noch nicht fest. az ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ es viele witzige Piñatas gibt
- ▲ die spielerische Freiheit groß ist
- ▲ tanzende Piñatas zu lustig sind
- ▲ es einige Online-Features gibt
- ▲ die 3D-Welt wunderschön ist

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ die Piñatas im Spiel nicht sprechen können

★★★★★

EINSCHÄTZUNG

gut

Innovativ, witzig und kindgerecht. Microsoft folgt mit Next-Gen-Power Nintendos Spuren.

HAUPTCHARAKTERE

Hudson Horstachio

Der ewig grinsende Hengst ist der Superstar von Piñata Island. Droht mal wieder sein Ego mit ihm durchzugehen, sorgen seine Freunde dafür, dass er mit den Hufen auf dem Boden bleibt.

Fergy Fudgehog

Mit seinem Verhalten ähnelt Fergy eher einem Hühnchen als einem Igel. Er ist oft gereizt, nervös und neigt zu Panikattacken. Daher meidet Fergy auch sämtliche Partys auf Piñata Island.

Paulie Pretzail

Superhirn Paulie findet für je des Problem eine Lösung. Zudem verfügt das Hündchen über einen ausgesprochen trockenen Humor. Paulie ist Fergys bester Kumpel.

Franklin Fizzlybear

Franklin ist eigentlich perfekt. Er ist groß, stark und beladen mit Unmengen von leckeren Süßigkeiten. Außerdem ist er der beste Surfer auf Piñata Island!

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

DIE SIMS



▲ Bauen und die Welt verschönern, bis alle happy sind.

ANIMAL CROSSING



▲ Stellen Sie sich gut mit Ihren tierischen Lieblingen!

PIÑATAS:



▲ Diese Pappmaschee-Figuren bevölkern Ihre Welt.

VIVA PIÑATA



▲ Große spielerische Freiheit in einer herrlichen 3D-Idylle.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

System:

PC

PS2

PS3

Xbox

Xbox 360

Gamecube

Revolution

Termin/Preis: Nov. '06 - 50 €

erscheint nicht

Nov. '06 - 60 €

erscheint nicht

Nov. '06 - 70 €

erscheint nicht

erscheint nicht

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler (bekannt durch)	Gearbox Software Counter-Strike

- ▶ Dritter Teil der erfolgreichen "Brothers in Arms"-Serie
- ▶ Actiongeladenes Weltkriegs-drama
- ▶ Basiert auf wahren Begebenheiten
- ▶ Taktisch anspruchsvoll
- ▶ Nonlinearer Spielverlauf
- ▶ Cineastische Atmosphäre

Internet

www.gearboxsoftware.com

Die wahren Gewinner eines Krieges sind die, die ihn überlebt haben. Nachdem Sie den Hell's Highway gesehen haben, werden Sie wissen warum.

Deckung! Eine MG-Salve frisst sich ein paar Schritte vor Ihnen in den Boden. Instinktiv hechten Sie hinter den kleinen Schutthaufen neben der Straße. Vorsichtig blicken Sie sich um. Erst nach links. Dann nach rechts. Hassy, Corrian, Leget, Desola – alle haben Deckung gefunden. Und alle sind wohlauf.

Mit ein paar Handzeichen geben Sie Ihrem Trupp den Befehl, das deutsche MG-Nest unter Sperrfeuer zu nehmen. Leget und Corrian lugen hinter dem Mauervorsprung hervor

und beginnen zu schießen. Sie warten. Eine Sekunde, zwei Sekunden. Dann springen Sie über den Schutthaufen und laufen los.

NICHT IRGENDNEINE SCHLACHT

Zwei Besonderheiten zeichnen die "BiA"-Serie aus. Erstens: Sie ziehen nicht alleine, sondern als Teil eines Teams ins Gefecht. Und zweitens: Sie müssen bei den Missionen strategisch vorgehen. Auf Tastendruck beziehen Ihre Männer Stellung, geben Sperrfeuer oder stürmen auf

den Feind zu. Daran hat sich auch im dritten Teil nichts geändert.

Der Untertitel "Hell's Highway" lässt geschichtskundige Zocker bereits ahnen, was sie erwartet. Als "Straße der Hölle" bezeichnet man die Straße zwischen den niederländischen Städten Eindhoven, Veghel und Grave. Dort kämpften mehrere Tage lang britische Panzerverbände und die 101. U.S.-Luftlande-Division gegen deutsche SS-Panzereinheiten. In diesem Szenario finden Sie sich als Sergeant Matt Baker wieder.



▲ DIE GRUNDAUSBILDUNG HAT SICH GELOHNT: Die Soldaten interagieren mit ihrer Umgebung. Sie suchen Deckung oder klettern über Hindernisse. (PC)



▲ EIN EINGESPIELTES TEAM: Während zwei Mann Sperrfeuer geben, pirscht sich der Rest des Trupps von der Seite an die Feinde heran. (Xbox360)



▲ **GEBALLTE FEUERKRAFT:** Mit dem MG-Team bereiten Sie Ihren Feinden Kopferbrechen. Einen Nachteil hat die brachiale Waffe allerdings. Sie ist sehr schwer. Die beiden Soldaten, die das Maschinengewehr bedienen, bewegen sich daher wesentlich langsamer als die normal ausgerüsteten Männer. (PS3)

Baker ist kein Fremder. Im ersten Teil der Serie hat er zusammen mit seinen Jungs Hill 30 erstrümt.

NICHTS RISKIEREN

Trotz des bekannten Charakters und des bewährten Spielprinzips gibt es auch vieles das verbessert wurde sowie komplett neue Sachen. Und damit meinen wir nicht nur die hochauflösende Grafik mit ihren vielen Licht- und Partikeleffekten.

Zu Bakers kleiner, aber feiner Einheit gehört jetzt ein zweiköpfiges MG-Team. Die Feuerkraft des Trupps steigt dadurch ungemein. Allerdings sind das Maschinengewehr und die passende Munition so schwer, dass sich die beiden Männer langsamer bewegen als der Rest des Squads.

Das sollten Sie in brenzligen Situationen im Hinterkopf behalten.

Anstatt wie in den Vorgängern einfach nur Wegpunkte abzulaufen, müssen Sie in "Hell's Highway" die ausladenden Levels auf eigene Faust erkunden. In der Regel haben Sie keine Ahnung, wo sich das Zielgebiet befindet, und auch nicht, mit welcher Gefahr Sie rechnen müssen: Halten sich nur ein paar vereinzelte Infanterie-Einheiten in dem Areal auf oder hat der Feind etwa Panzerreserven mobilisieren können? Die Soldaten in Bakers Trupp wissen das und verhalten sich auch dementsprechend. Droht keine ersichtliche Gefahr, schultern sie ihre Waffen, streifen mehr oder minder wahllos umher und schwatzen mit

einander. Wenn sie patrouillieren, sind die Männer schon vorsichtiger. Sie laufen in Formation, beobachten ihre Umgebung und reden leiser. Sobald ein Feind in Sicht ist, stellen sie die Unterhaltung ein und bewegen sich nur noch geduckt weiter.

MEHR ALS KRIEG SPIELEN

Während eines Feuergefechts agieren die Soldaten wie gewohnt: Sie suchen Deckung in Erdlöchern oder hinter Mauern und Bäumen, wo sie auf Ihren Befehl warten. Klasse: Der Trupp eröffnet das Feuer erst, wenn Baker es anordnet oder wenn er angegriffen wird.

Jeder Soldat Ihres Teams hat seine eigene Persönlichkeit. Die Entwickler möchten, dass Sie Ihre Män-

ner kennen und schätzen lernen und sich mit ihnen verbunden fühlen. Die Gefühlswelt des Spielers wird in dem Ego-Shooter generell auf eine harte Probe gestellt: Sie werden unter Stress stehen, Sie werden die Schrecken des Krieges sehen und Sie werden Verluste in Ihren eigenen Reihen zu bedauern haben. Mit "Brothers in Arms: Hell's Highway" erwartet Sie nicht nur ein atmosphärischer Taktik-Shooter, sondern auch ein interaktiver Kriegsfilm. Und Sie spielen darin die Hauptrolle! **ml**

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WENN...

- ▲ die Vorgänger schon gut waren
- ▲ die Atmosphäre so dicht ist
- ▲ hier ohne Taktik nichts geht
- ▲ der Teamgedanke wichtig ist

LÄSST UNS KALT, WENN...

- ▼ es erst im Herbst erscheint
- ▼ es der x-te Shooter mit Weltkriegs-Szenario ist



EINSCHÄTZUNG
sehr gut

Dank der dichten Atmosphäre wird der taktisch anspruchsvolle Ego-Shooter zu einem echten Erlebnis.

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

BAND OF BROTHERS



▲ Wie in der TV-Serie steht Teamwork im Vordergrund.

RAINBOW SIX



▲ Um Erfolg zu haben, muss Ihr Team taktisch vorgehen.

TOM CLANCY



▲ Auf Tom Clancys Hurra-Patriotismus hat man verzichtet.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



▲ Das Kriegsgeschehen wird schonungslos dargestellt.



OKAMI



System:	PS2					
Termin/Preis:	ersch. Sept. 2006 – 60 €	ersch. nicht	ersch. nicht	ersch. nicht	ersch. nicht	ersch. nicht

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Capcom
Entwickler (bekannt durch)	Clover Studios "Viewtiful Joe"

- ▶ Erinnert spielerisch an Nintendos "The Legend of Zelda"-Reihe
- ▶ Basiert lose auf einer Sage
- ▶ Optik erinnert an traditionelle japanische Kaligrafie
- ▶ Mit Pinselstrichen lösen Sie Rätsel und kämpfen gegen Monster
- ▶ Die deutsche Übersetzung des Wortes "Okami" lautet: "Wolf"

Internet

www.capcom-europe.com

Eilpost aus Fernost: Capcoms Natur-Adventure ist fast fertig – und wir haben die aktuellste Version gespielt. Das Ergebnis: einhellige Begeisterung!

In einer Zeit, in der Publisher am liebsten auf lukrative Fortsetzungen setzen, gehören innovative Spiele zu einer aussterbenden Software-Spezies. Umso erfrischender, dass die "Resident Evil"-Schmiede Capcom nicht nur Grusel-Fortsetzungen produziert, sondern, nebenbei auch Mut, zum vordergründigen Nischenprodukt beweist.

Das wohl funkelnadigste Kleinod im 2006er-Sortiment des Herstellers

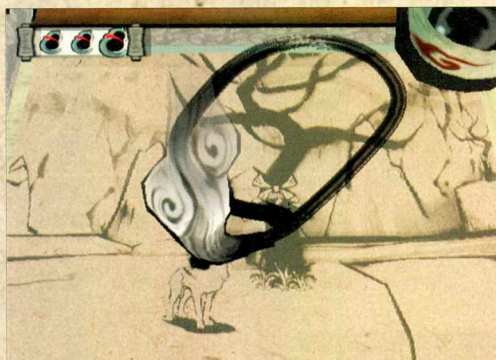
hört auf den Namen "Okami". So befremdlich der asiatische Titel, so unangepasst, das eigentliche Spiel: Sie schlüpfen nämlich ins Fell eines weißen Wolfs und treten als wuscheliger Vierbeiner gegen finstere Mächte an. Das Bildschirmgeschehen orientiert sich dabei eindeutig an "The Legend of Zelda": 3D-Welten erforschen, Monster vertrimmen, Rätsel lösen – am beliebten Genre-Grundgerüst rüttelt "Okami" kaum.

MALEN OHNE ZAHLEN

Dass die Friedensmission dennoch nicht zum müden Abklatsch verkommt, liegt am so genannten "Himmelschen Pinsel". Bei Bedarf lässt Ihr tierisches Alter Ego den Van Gogh raushängen und kritzelt in der Landschaft herum. Keine Sorge, die zeichnerischen Ergüsse sind kein müdes Gimmick. Vielmehr wird die Malerei im Laufe des Abenteuers zum spielerischen Kernstück: Keine

▼ **SCHWING DEIN DING:** Sobald Sie den Pinsel auspacken, wird das Spielgeschehen kurz eingefroren. (PS2)

▼ **FREU DICH DES LEBENS:** Erst wenn Sie das Böse verjagt haben, beginnen die Pflanzen wieder zu blühen. (PS2)





▲ **DA GUCKST DU:** Die zahlreichen Gefechte begeistern mit mafösen Effekten – meist geht der Bildschirm förmlich über vor bunten Lichtfontänen. (PS2)



▲ **ICH HAB DICH ZUM FRESSEN GERN:** Hin und wieder treffen Sie auf knackige Zwischenbosse wie beispielsweise dieses zu groß geratene Pflanzenbiest. (PS2)



▲ **DIE WELT LIEGT DIR ZU FÜßEN:** Nicht selten sehen die zauberhaften Szenarios aus wie ein zum Leben erwecktes, japanisches Malbuch. (PS2)



▲ **VERTRAU! AUF DEINE FREUNDE:** Die Flammenscheibe in der Bildmitte ist ein göttlicher Spiegel, der sich als Wurf-Waffe missbrauchen lässt. (PS2)

Knobelei, kein Scharmützel, das Sie ohne bildende Künste lösen könnten. Wer beispielsweise einen Bösewicht zerhacken will, pinselt mittels Analog-Stick einfach einen kerzengeraden Strich durch dessen Körper – schon fällt das Opfer im Wortsinne auseinander. Korrekt geschwungene Kreise lassen hingegen eine Bombe erscheinen, die den Gegnerkader schwuppiwupp wegsprengt.

Doch trotz der zahlreichen Keile-reien liegt das Hauptaugenmerk des Spiels auf ebenso unterhaltsamen

wie innovativen Rätseln. So bittet Sie beispielsweise eine alte Dame darum, ihre Wäsche zu trocknen. Kein Problem, der netten Rentnerin kann geholfen werden: Zuerst zeichnen Sie eine Leine zum Aufhängen der Klamotten und dann noch eine strahlende Sonne – so schnell arbeitet kein Elektro-Trockner dieser Welt! Auch auf den Wegen durch die weitläufigen Szenarios ist künstlerisches Können gefragt. Um weite Abgründe zu überqueren, kritzeln Sie sich einfach eine Liane auf den Bildschirm –

schon wird Ihr weißer Asia-Wolf zum fliegenden Holländer.

Noch ein paar Worte zu grafischen Verpackung von "Okami" – denn die ist schlichtweg genial! Statt nach Realismus zu eifern, haben sich die visionären Entwickler für einen eigenwilligen Aquarellstil entschieden. Dicke Ränder und abstrakte Texturen erwecken fast den Ein-

druck, als ob ein Wasserfarbkasten auf dem Fernseher explodiert wäre. Und lassen Sie sich nicht von den Bildern auf dieser Doppelseite täuschen: Starre Momentaufnahmen können die Faszination von "Okami" nur schwer transportieren. Schauen Sie sich lieber das Capcom-Video im Extras-Bereich unserer DVD an! **tk**

EWINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL

- ▲ der Grafikstil atemberaubend ist
- ▲ die Malerei viel Laune macht
- ▲ die Steuerung toll funktioniert
- ▲ wir innovative Spiele lieben

LASST UNS KALT, WEIL

- ▼ das Szenario arg asiatisch ist
- ▼ die Kamera besonders in den Kämpfen manchmal verwirrt

★★★★★ GAMES

EWINSCHÄTZUNG

sehr gut

Phänomenal inszeniertes Öko-Abenteuer mit gewitzten Spielideen und ganz viel Asien-Atmosphäre.

DIE GESPIELTE GLEICHUNG

THE LEGEND OF ZELDA



▲ Der Spielbau erinnert an die Hit-Serie von Nintendo.

VAN GOGH



▲ Die Malerei hätte auch dem legendären Holländer gefallen.

EXPEDITIONEN INS TIERREICH



▲ Viele süße Viecher – das gab's auch bei Heinz Sielmann.



▲ Capcom vereint all diese Elemente zu etwas Einzigartigem!

► **OB DAS WOHL EIN TOR WIRD?** Der Stürmer hat sich von den Verteidigern gelöst und zieht ab. So nah wie hier kommen Sie dem Spielgeschehen in der Regel nur bei Wiederholungen. Die Standard-Kamera ist deutlich weiter vom Platz entfernt – zwecks besserer Übersicht. (PC)



Sensible SOCCER™



System:

PC

PS2

Xbox

Game Boy Advance

Game Boy Color

Game Boy

Game Boy Advance

Termin/Preis: 09.06.06 – 30 €

09.06.06 – 40 €

09.06.06 – 40 €

09.06.06 – 40 €

09.06.06 – 40 €

09.06.06 – 40 €

09.06.06 – 40 €

FAKTEN

Genre	Fußball
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Kuju Entertainment
(bekannt durch)	Battalion Wars

- Sehr zugänglicher Arcade-Kick mit simpler Steuerung
- Bietet mehr als 350 Vereins- und Nationalmannschaften
- Eigene Turniere und Ligen können erstellt werden
- Erscheint pünktlich zur Fußball-Weltmeisterschaft

Internet www.codemasters.com/sensiblesoccer/

Ein Altstar will's noch einmal wissen: Codemasters holt den Kult-Kick aus der Versenkung – mit alten Stärken und neuer Aufmachung.

Anfang der 90er-Jahre funktionierten Fußball-Games ganz anders als heute: Keine doppelt und dreifach belegten Tasten, kein ewiges Taktieren, keine überbordenden Grafik-Spektakel. Dem einstigen Star "Sensible Soccer" genügten pixelige Winzlinge und ein einziger Knopf, um sich in die Herzen der Fans zu drücken. Nach einigen Jahren im Abseits verhilft Codemasters dem Oldie im WM-Jahr zu einem Comeback auf PC, PS2 und Xbox.

An der Entwicklung beteiligt: Branchen-Urgestein und "Sensi"-Vater Jon Hare. Der sympathische Brit hat uns das Spiel persönlich präsentiert.

Eine der augenfälligsten Neuerungen: Die Spieler laufen in Polygon-Trikots auf – vorbei die Zeiten knuffiger 2D-Grafik. Dabei geht ein Teil des ursprünglichen Charmes natürlich verloren, aber den Großteil heutiger Spieler hätte man mit altmodischer 2D-Optik wohl ernsthaft erschreckt. Eine technische Großtat ist die neue 3D-Engine zwar nicht, viel wichtiger als die Präsentation ist jedoch die Spielbarkeit. Genau wie früher liegt der Fokus auf unkompliziertem Action-Fußball.

SO EINFACH IST FUSSBALL

In der Neuauflage kommen Sie zwar nicht mehr mit einem Knopf aus, mit nur drei Commandos (Passen, Schießen und Rennen) ist die Steuerung aber auch heute noch betont einfach gehalten. Wer sich an den flink-zap-

peligen Spielablauf gewöhnt hat, kann schon bald erstaunlich ansehnliche Angriffe aufziehen. Die spielerische Komplexität eines "Pro Evolution Soccer" wird zwar nie erreicht, doch das war auch nicht das Ziel der Entwickler. "Sensible Soccer" soll als sympathisches Fun-Fussi eine Nische besetzen. Trainieren die Entwickler der finalen Version noch einen etwas runderen Spielablauf und eine hübschere Aufmachung an, könnte das sogar klappen. **fk**

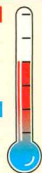
EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, WEIL...

- ▲ die simple Steuerung toll ist
- ▲ es immer noch Spaß bringt
- ▲ sehr viele Teams auf dem "Sensi"-Rasen auflaufen

LÄSST UNS KALT, WEIL...

- ▼ spielerische Tiefe fehlt
- ▼ es keine Originalnamen gibt
- ▼ die Grafik spartanisch ist



★★★★★
EINSCHÄTZUNG
befriedigend

Humorvolle Hauruck-Kickerei, die eine flotte Abwechslung zu "FIFA" und "Pro Evo" darstellt.

◀ **AB IN DEN WINKEL:** Der Freistoß-Schütze nagelt den Ball in Richtung Tor. Ein cleveres Feature: Der Keeper des verteidigenden Teams kann die Position seiner Mauer verändern. (PC)

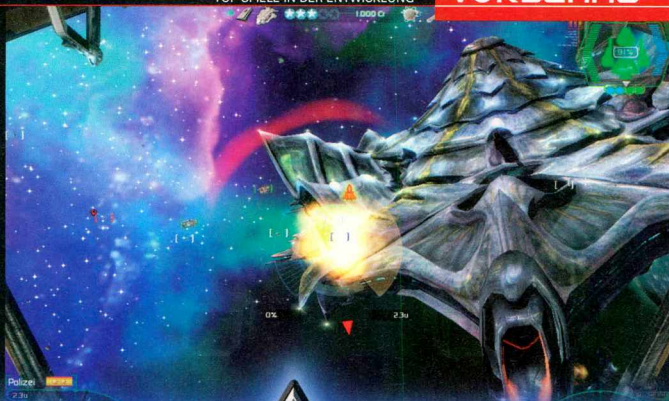
Auf der Webseite www.sensiblesoccer.de finden Sie die größte aktive Community rund um "Sensible Soccer". Ein empfehlenswerter Anlaufpunkt für alle Fans.





► ALLMÄCHTIG:

Dieses Alien-Schiff besitzt einen starken Schutzschild. Doch dank unseres Overload-Upgrades legen wir mit einem Schuss kurzzeitig alle Schilde lahm. Und weil es so lustig ist, aktivieren wir den EMP-Stoß und sorgen für den Ausfall aller Waffensysteme – ätsch! (PC)



DARKSTAR ONE

System: **PC** PS2 PS3 Xbox Xbox 360 Gamecube Revolution
 Termin/Preis: 11.05.2006 – 45 € erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht erscheint nicht

FAKTEN

Genre Weltraum-Action

Hersteller Ubisoft

Entwickler Ascaron
 (bekannt durch) Sacred

- Weltraumspiel mit Action, Handlung und Handel-Feature
- Es soll 51 Filmsequenzen mit raumfüllendem 5.1-Sound geben
- Die Story stammt von Claudia Kern (u.a. "Perry Rhodan")
- Es gibt nur ein spielbares Schiff, das man aber ausbauen kann

Internet
www.darkstarone.de

Fans zünftiger Weltraum-Action müssen nicht länger in der Elite-, Privateer- und Wing-Commander-Vergangenheit leben. Willkommen auf der Darkstar One!

Wohl nicht einmal die Software-Götter wissen, warum die erstmals so populäre Gattung der Weltraum-Abenteuer seit geraumer Zeit verschwindet. "Elite" war 1985 Kult, "Wing Commander" und "Privateer" in den 1990ern megaerfolgreich – doch das ist schon lange her. Also danken wir dem Gütersloher Ascaron-Team für dessen Mut, Jägerpiloten, Aliens und interstellaren Handelsrouten aus der Versenkung zu helfen.

Unser Schiff, die Darkstar One, steuert sich schön unkompliziert, fast wie ein Ego-Shooter. Seitwärts fliegen, Nachbrenner aktivieren, das geht alles locker von der Hand. Die Darkstar One ist das einzige Schiff im Spiel, das wir selbst steuern dürfen. Da trifft es sich gut, dass wir unser anfangs schwachbrüstiges Gleiterchen mit fortschreitender Spieldauer zu einem mächtigen Kampfschiff ausbauen dürfen. Die nötigen Teile gibt's in großen Handelsstationen. Hier können wir nicht nur Upgrades erwerben, sondern auch Handelsgüter kaufen und verkaufen. In der örtlichen Bar warten Haupt- und Nebenaufträge auf uns.

BÖSER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

Die Waren sind nicht immer legal, also müssen wir uns vor der Weltraumpolizei in Acht nehmen. Wie in "GTA" haben wir in jedem Sonnensystem ein Fahndungskonto. Bei zwei Sternen greifen uns lediglich

Polizisten an, die gerade in der Nähe sind, bei fünf gibt's keine Landeerlaubnis mehr auf der Handelsstation. Gegen Bezahlung können wir unser Punktekonto wieder leeren.

Die Actionszene ist spannend und auch die Präsentation mit dynamischer Musik und guter Grafik rangiert auf hohem Niveau. Gestört haben uns beim Probespiel neben der mäßigen Sprachausgabe die starken Schwankungen in der Gegnerstärke und Gegner-Intelligenz. **sz** ■

EINSCHÄTZUNG

MACHT UNS HEISS, weil...

- ▲ die Action gut von der Hand geht
- ▲ die Präsentation stimmig ist
- ▲ das aufrüsten Spaß macht
- ▲ das Fahndungskonto cool ist

LASST UNS KALT, weil...

- ▼ ein Mehrspieler-Modus fehlt
- ▼ die Gegner-Stärke zwischen "tipitax" u. "hammerhart" schwankt

★★★★★ **GAMES**

EINSCHÄTZUNG
gut

Wenn der Schwierigkeitsgrad ausgewogen ist und die Story passt, dann könnt's ein Hit werden!



◀ ALLTÄGLICH: Grafik-Schmankerl wie dieses aufwändige Bump-Mapping gibt's in Darkstar One an jeder Ecke zu sehen. Leider ruckelte die Vorabversion gelegentlich. (PC)

AKTUELLE TERMINE

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

Montag

Dienstag

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

17 APRIL

Abonnenten erhalten
die Games Aktuell
05/06 schon heute!



19

- Auto Assault
- Heroes of Might and Magic V
- Singstar Rocks!
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
- Die neue Games Aktuell ist am Kiosk!

20

- Desperados 2: Coopers Revenge



21

- Adrenalin
- Air Conflicts
- Paradise
- Rogue Trooper
- State Of Emergency 2



24

- Samurai Shodown V



25

26



27

- Anstoss 2006
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- FIFA Fussball-WM 2006
- Fire Department 3
- Half Life 2: Aftermath
- Swords of Destiny

28

- BDFL Manager 2006
- Bully
- City Life
- GTA: Liberty City Stories
- NBA 2K6
- Panzer Elite Action

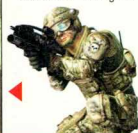


01 MAI



04

- Ghost Recon: Advanced Warfighter



05

- Football Generations
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

06

07



10

- Ape Escape 3

11

- AND 1 Streetball
- Darkstar One
- Prey

12

- Time Shift

• E3-Messe 2006 in Los Angeles



15

- Urban Chaos: Riot Response



16



17

- Der Pate
- God of War

18

- CSI: 3 Dimensions of Murder
- Da Vinci Experience

19

- Da Vinci Code: Sakrileg
- X-Men: The Official Movie Game

GAMES AKTUELL

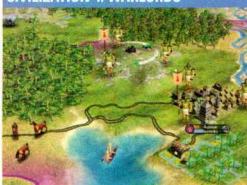
► Ausgabe 06/2006

ab dem 24. Mai 2006
am Kiosk erhältlich!

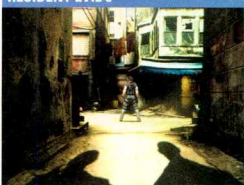
FIFA FUSSBALL-WM 2006



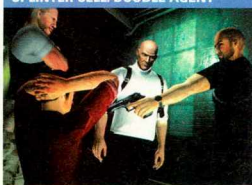
CIVILIZATION 4: WARLORDS



RESIDENT EVIL 5



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Titel	Genre	PC	PS2	Xbox	Wii	DS	Termin
-------	-------	----	-----	------	-----	----	--------

Aktuelle Neuerscheinungen

Adrenalin	Action-Rennspiel						21.04.
Air Conflicts	Flug-Action						21.04.
AND 1 Streetball	Basketball						11.05.
Anstoss 2006	Fußball-Manager						27.04.
Ape Escape 3	Geschicklichkeit						10.05.
Auto Assault	Online-Rollenspiel						19.04.
BDFL Manager 2006	Fußball-Manager						28.04.
Bully	Action						Herbst '06
City Life	Simulation						28.04.
CSI: 3 Dimensions of Murder	Adventure						18.05.
Da Vinci Code: Sakrileg	Adventure						19.05.
Da Vinci Experience	Adventure						18.05.
Darkstar One	Action						11.05.
Das Euleberg Experiment	Adventure						28.04.
Der Pate	Action						17.05.
Desperados 2: Cooper's Revenge	Action						20.04.
Devil May Cry 3: Dante's Awakening SE	Action						27.04.
FIFA Fußball-WM 2006	Fußball						26.04.
Fire Department 3	Action-Simulation						27.04.
Football Generations	Fußball						05.05.
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Taktik-Shooter						05.05.
German Trains 4: Dampfloks in Deutschland	Simulation						28.04.
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter						04.05.
God of War	Action						17.05.
GTA: Liberty City Stories	Action						28.04.
Guild Wars: Factions	Online-Rollenspiel						28.04.
Guitar Hero	Musikspiel						Mai 2006
Heroes of Might and Magic V	Runden-Strategie						19.04.
NBA 2K6	Basketball						28.04.
Painkiller: Hell Wars	Ego-Shooter						02.05.
Panzer Elite Action	Action						28.04.
Paradise	Adventure						21.04.
Parkan 2	Action-Simulation						28.04.
Prey	Strategie						11.05.
Rogue Trooper	Action						21.04.
Samurai Showdown V	Beat'em-Up						24.04.
SingStar Rocks!	Musikspiel						19.04.
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter						19.04.
Star Wolves 2	Strategie						28.04.
State Of Emergency 2	Action-Adventure						21.04.
Swords of Destiny	Adventure						27.04.
Time Shift	Ego-Shooter						12.05.
Urban Chaos: Riot Response	Ego-Shooter						15.05.
WWII: Tank Battles	Action-Simulation						28.04.
X-Men: The Official Movie Game	Action						19.05.

Kommende Highlights 2006

Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel						29.11.
Alan Wake	Action						30.11.
Anno 1701	Strategie						16.11.
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure						28.09.
Battlestations: Midway	Action						25.05.
Caesar IV	Aufbau-Strategie						15.09.
Cars	Action-Rennspiel						September
Chromehounds	Action-Strategie						Juni
Civilization 4: Warlords	Strategie						Sommer '06
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie						14.12.
Dark Messiah of Might & Magic	Action-Rollenspiel						01.09.
Dead Rising	Horror-Adventure						28.06.
Deadlands	Action-Rollenspiel						Sommer '06

Titel	Genre	PC	PS2	Xbox	Wii	DS	Termin
-------	-------	----	-----	------	-----	----	--------

Kommende Highlights 2006 (Fortsetzung)

Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel						02.11.
Der weiße Hai	Action						Juni
Die Gilde 2	Simulation						Sommer '06
Digital Devil Saga	Action-Rollenspiel						Juni
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Rollenspiel						Sommer '06
Dog Tag	Action						24.06.
Enemy in Sight	Action						30.06.
Faces of War	Echtzeit-Strategie						Sommer '06
Final Fantasy 12	Rollenspiel						Winter '06
FiatOut 2	Action-Rennspiel						30.06.
Front Mission 4	Strategie						Sommer '06
Fuel	Action-Rennspiel						25.05.
Full Metal Alchemist	Rollenspiel						Sommer '06
Gears of War	Action						Sommer '06
Ghost Rider	Action						27.07.
God of War 2	Action						Winter '06
Gothic 3	Rollenspiel						30.09.
GTR 2	Rennsimulation						30.06.
Half-Life 2: Episode One	Ego-Shooter						29.06.
Hellgate: London	Rollenspiel						12.10.
Heroes of Annihilated Empires	Strategie						28.09.
Hitman: Blood Money	Stealth-Action						26.05.
Huxley	Ego-Shooter						01.12.
Killing Day	Ego-Shooter						Winter '06
Killzone 2	Ego-Shooter						Winter '06
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel						Sommer '06
Lost Planet	Action						Winter '06
Medieval 2: Total War	Strategie						06.12.
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Stealth-Action						Herbst '06
Monster House	Action						Herbst '06
MotoGP 06	Rennsimulation						Juni
Neverwinter Nights 2	Rollenspiel						20.06.
Okami	Action-Adventure						Herbst '06
Paraworld	Strategie						03.08.
Phantasy Star Universe	Online-Rollenspiel						Sommer '06
Prey	Strategie						26.06.
Pro Evolution Soccer 6	Fußball						Nov. '06
Rail Simulator	Simulation						29.09.
Reservoir Dogs	Action						26.05.
Resident Evil 5	Horror-Adventure						Winter '06
Rumble Roses XX	Wrestling						Sommer '06
Rush for Berlin	Strategie						26.05.
Saint's Row	Action						28.09.
Scarface	Action						12.10.
Sensible Soccer	Fußball						09.06.
Sonic the Hedgehog	Jump'n Run						Winter '06
Splinter Cell: Double Agent	Stealth-Action						28.09.
Spy Hunter: Nowhere to run	Action-Rennspiel						Sommer '06
Stranglehold	Action						Winter '06
Suikoden V	Rollenspiel						Herbst '06
Super Monkey Ball Adventure	Geschicklichkeit						Sommer '06
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure						Herbst '06
Tourist Trophy	Rennsimulation						31.05.
Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter						Nov. '06
Voodoo Nights	Action						27.07.
Warhammer: Mark of Chaos	Strategie						19.10.
World of Warcraft: The Burning Crusade	Strategie						27.09.
WWII: Battle over Europe	Flug-Action						28.07.
Yakuza	Action-Adventure						Sommer '06

ONLINE-SPIELEN LEICHT GEMACHT

PS2

Xbox

Xbox 360

PSP

DS

Der DSL-Anschluss steht, die Online-Spiele liegen bereit. Jetzt ist die große weite Zockerwelt nur noch wenige Schritte entfernt.

Sie sind ein richtiger Profi in Ihrem Lieblingsspiel. Sie beherrschen alle Kniffe und tun intuitiv immer das Richtige. Und jetzt wollen Sie mal allen zeigen, dass Sie der einzig wahre Zocker-König sind? Dann sollten Sie unbedingt weiterlesen.

DSL-Anschlüsse sind mittlerweile bezahlbar und hier zu Lande weit verbreitet. Haben Sie auch schon einen? Dann ist die wichtigste Voraussetzung bereits erfüllt, um mit Ihrer Konsole online zu gehen. Wir sagen Ihnen, wie Sie mit PS2, Xbox, Xbox360, PSP und DS ins Netz kommen. **az**



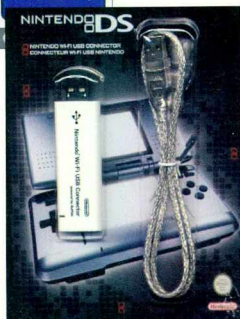
DS

Folgende Schritte sind nötig, wenn Sie keinen Wireless-LAN-Access-Point (oder WLAN-Router) besitzen, beziehungsweise wenn dieser nicht mit dem DS harmonisiert. Dann können Sie einen Umweg über Ihren PC nehmen. Dafür ist ein USB-Connector nötig (siehe Bild). Mit diesem funken Sie die Daten kabellos an den Nintendo DS.

1. Einstellungsbildschirm aufrufen
2. Wi-Fi-Connection-Settings wählen
3. Einen der Connection-Steckplätze wählen
4. Nach Access Point suchen lassen
5. DS zeigt drahtlosen Zugriffspunkt an



► **Wi-Fi:** Mit dem USB-Connector funken Sie von Ihrem PC an den DS.

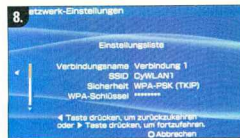


PSP

Um mit der PSP online zu gehen, benötigen Sie einen Wireless-LAN-Access-Point (oder WLAN-Router). Die PSP konfigurieren Sie wie folgt:

1. Menüpunkt Netzwerk-Einstellungen auswählen
2. Infrastruktur-Modus aktivieren
3. Neue Verbindung wählen und Name vergeben
4. WLAN-Einstellung: Scan (PSP sucht nach der SSID des Access-Points)

5. Angezeigte WLAN-Verbindung auswählen
6. Verschlüsselung wählen: WPA oder WEP (wie im Access Point konfiguriert)
7. Adresseinstellungen vornehmen: einfach
8. Einstellungsliste wird angezeigt
9. Abspeichern
10. Verbindung testen

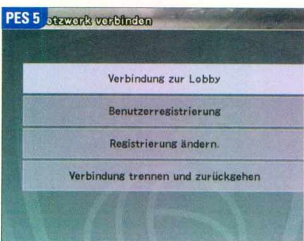
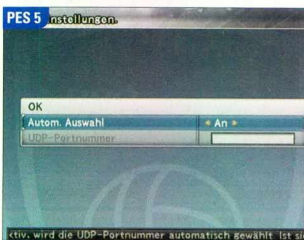


PLAYSTATION2



Besitzen Sie das alte Modell der PlayStation2, müssen Sie sich einen Netzwerkadapter anschaffen, während er in der Slim-Line-PS2 bereits integriert ist. Der Online-Dienst PlayStation Net ist kostenlos. Bevor Sie mit der PS2 online gehen können, müssen Sie eine Netzwerkkonfigurations-Datei anlegen und auf Ihrer Memory Card abspeichern. Die Einstellungen werden von allen aktuellen Spielen verwendet. Folgende Schritte sind dafür notwendig:

1. Im Spiel Online-Feature auswählen
2. Spiel sucht auf Memory Card nach Netzwerk-konfiguration
3. Wenn nicht vorhanden, Einstellung hinzufügen
4. Memory-Card-Steckplatz auswählen
5. Einstellungs-Assistenten-Modus wird aufgerufen
6. Hardware auswählen: SCE/Ethernet (Network Adapter)
7. ISP-Einstellungen (Internet Service Provider)
 - a. Benutzername und Kennwort eingeben, falls benötigt (hängt von Provider ab)
 - b. IP-Adresse beziehen (normalerweise "automatisch")
8. Name für Netzwerkkonfiguration eingeben
9. Auf Memory Card speichern



BEISPIEL: PRO EVOLUTION SOCCER 5

Anhand von "PES 5" zeigen wir Ihnen, wie Sie online gehen können. Die Anmeldung läuft bei den meisten aktuellen Spielen übrigens ganz ähnlich ab.

ACHTUNG: Haben Sie Ihre PS2 an einen Router angeschlossen, müssen Sie eventuell erst den von "PES 5" vorgegebenen Port in Ihrer Firewall freigeben. Je nach Router-Modell muss zusätzlich die MAC-Adresse in den Routereinstellungen eingetragen werden. Danach können Sie sich als Benutzer in der "PES 5"-Lobby registrieren:

- Benutzernamen eingtragen
- Passwort vergeben
- Anmeldenamen wählen



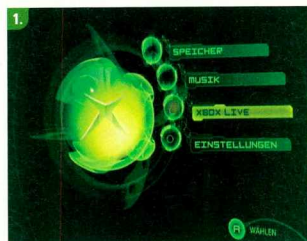


XBOX

In die Xbox ist bereits ein Netzwerkdapter integriert. Der Xbox-Live-Dienst ist kostenpflichtig. Ein Starter-Kit mit Headset, dem Spiel "Project Gotham Racing 2", zwölf Demospielen sowie einer 12-monatigen Mitgliedschaft kostet 59,99 Euro.



1. Bei Xbox Live anmelden
Option: Neues Konto registrieren
2. Zahlungsregion auswählen
3. Nutzungsbedingungen annehmen
4. Xbox Live-ID: Spielerkennung erstellen
5. Abonnement-Code eingeben
6. Kreditkarten-Informationen eingeben
7. Rechnungsadresse eingeben
8. Konto aktivieren



ONLINE



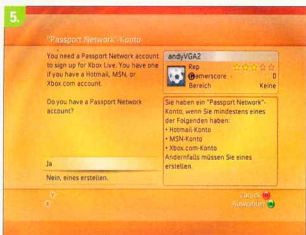
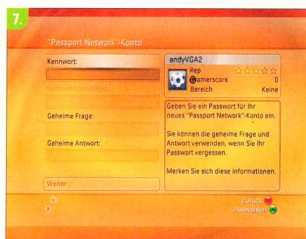
XBOX360

Wollen Sie mit der Xbox360 ans Netz, benötigen Sie keine zusätzliche Hardware. Der notwendige Netzwerkadapter ist bereits integriert. *Eine dreimonatige Xbox-Live-Mitgliedschaft kostet 19,95 Euro, für zwölf Monate zahlen Sie 59,99 Euro.*

1. Spielerprofil anlegen
2. Mit dem Profil Xbox Live beitreten
3. Sitzung beenden
4. Spielerprofil wählen
5. Neuen Passport Network Account erstellen
6. Region, Sprache, Geburtstag (Format: mm/tt/jjjj) und E-Mail-Adresse eingeben
7. Passwort und Sicherheitsfrage vergeben
8. Name, Telefonnummer und E-Mail eintragen
9. Nutzungsbedingungen akzeptieren
10. Prepaid Access Code eingeben oder Mitgliedschaft online abschließen
11. Kontaktadresse eingeben
12. Bild für Spielkarte und Xbox-Live-Spielerbereich wählen
13. Xbox-Live-Mitgliedschaft wird erstellt



LIVE-POINTS: Mit den Punkten kaufen Sie über Xbox-Live Arcade-Spiele.



DSL-TARIFE IM ÜBERBLICK

ARCOR www.arcor.de

Tarif: DSL 1000 **10 Euro** + DSL flat **4,95 Euro**

Weitere Kosten: 19,95 Euro für Arcor-ISDN

Einmaliger Bereitstellungspreis: 9,95 Euro für Hardware-Versand

1&1 www.1und1.de

Tarif: City-Flat **4,99 Euro** oder Deutschland-Flat **9,99 Euro** (abhängig vom Wohnort)

Weitere Kosten: ab **32,94 Euro** für T-Net und DSL 1000

Einmaliger Bereitstellungspreis: 49,95 Euro für DSL 1000 + 9,60 Euro für Hardware-Versand

AOL www.aol.de

Tarif: AOL DSL Flatrate für **4,99 Euro**

Weitere Kosten: ab **32,94 Euro** für T-Net und DSL 1000

Einmaliger Bereitstellungspreis: 49,99 Euro für Flatback Basic (DSL 1000)



DIE GAMES AKTUELL AWARDS 2005

Das spannendste Abenteuer, die packendste Keilerei, der lustigste Partyspaß: Sie haben Ihre Genre-Highlights des letzten Jahres gewählt. Und hier sind die Preisträger!

Die Gewinner bei unserer Verlosung finden Sie auf www.gamesaktuell.de

ACTION

1

GTA: SAN ANDREAS

Hersteller: Rockstar

PC PS2 Xbox

Wundert Sie das wirklich? Kein anderer Titel bietet so viel Abwechslung, Spannung und spielerische Freiheit wie Rockstars weltweit erfolgreiche Gangsterballade. Das Ganze dazu noch systemübergreifend. Ein verdienter Sieg!



2

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Hersteller: Activision

PC PS2 Xbox

3

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Hersteller: Ubisoft

PC PS2 Xbox GameCube

JUMP'N'RUN/ACTION-ADVENTURE

1

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hersteller: Konami

PS2

Kinoreife Inszenierung, vielschichtige Story und Dramatik bis zur letzten Spielminute. Das technisch überragende Sequel der einzigartigen 'Metal Gear Solid'-Abenteuer hat auch in diesem Jahr die Herzen unserer Leser erobert.



2

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Hersteller: Ubisoft

PC PS2 Xbox GameCube

3

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Hersteller: Microsoft

Xbox 360

SPORT

1

FIFA 06

Hersteller: Electronic Arts

PC PS2 Xbox GameCube

Entthront: Die aktuelle 'FIFA'-Episode aus dem Hause Electronic Arts verdrängt problemlos Tony Hawk vom Sport-Spitzenplatz. Ganz knapper Zweiter diesmal: Der aktuelle Spross aus der 'Pro Evolution Soccer'-Reihe von Konami.



2

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Hersteller: Konami

PC PS2 Xbox

3

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Hersteller: Activision

PC PS2 Xbox Xbox 360 GameCube

EGO-SHOOTER

1

CALL OF DUTY 2

Hersteller: Activision

PC Xbox 360

Der Schrecken und das Grauen des Zweiten Weltkriegs, verpackt in einen technisch beeindruckenden Ego-Shooter. Mit dem zweiten Teil der 'Call of Duty'-Reihe holt sich Activision in diesem Jahr problemlos den Titel.



2

FAR CRY: INSTINCTS

Hersteller: Ubisoft

Xbox

3

F.E.A.R.

Hersteller: Vivendi

PC

BEAT'EM-UP

1

SOUL CALIBUR 3

Hersteller: Sony

PS2

2005 gab's nicht wirklich viele Prügelspiele. Dennoch war es ein knallhartes Duell um die Krone zwischen den beiden Spitzenkandidaten 'Tekken 5' und 'Soul Calibur 3'. Doch am Ende konnte nur einer gewinnen.



2

TEKKEN 5

Hersteller: Sony

PS2

3

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Hersteller: Microsoft

Xbox

STRATEGIE/SIMULATION

1

AGE OF EMPIRES 3

Hersteller: Microsoft

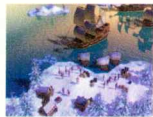
PC

PS2

Xbox

GameCube

Der Strategie-Klassiker auf dem Heimcomputer zeigt der Konkurrenz auf PC und Konsole auch mit dem neuesten Ableger, wo der Hammer hängt. Ob die erhoffte Fortsetzung auch für Xbox360 und PS3 kommt?



2

DIE SIMS 2

Hersteller: Electronic Arts

PC

PS2

Xbox

GameCube

3

BLACK & WHITE 2

Hersteller: Electronic Arts

PC

ROLLENSPIEL/ADVENTURE

1

FAHRENHEIT

Hersteller: Atari

PC

PS2

Xbox

Überraschend gut, überraschend anders: Ataris fameses Adventure-Experiment ist ohne Zweifel eines der innovativsten Spiele der letzten zehn Jahre. Und das wissen auch die "Games Aktuell"-Leser zu schätzen.



2

WORLD OF WARCRAFT

Hersteller: Vivendi

PC

PS2

Xbox

3

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

Hersteller: Activision

PC

Xbox

RENNSPIEL

1

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Hersteller: Electronic Arts

PC

PS2

Xbox

Xbox 360

GameCube

Electronic Arts actionbetonte Rennspielserie ist einfach unverwundlich. Ihre Wahl des stylischen "Underground 2"-Nachfolgers beweist uns: Die "NFS"-Serie ist beliebter als je zuvor – und das trotz unserer Kritik an der neuesten Episode.



2

GRAN TURISMO 4

Hersteller: Sony

PS2

3

BURNOUT REVENGE

Hersteller: Electronic Arts

PC

PS2

Xbox

PARTYSPIEL

1

EYETOY: PLAY 3

Hersteller: Sony

PS2



Bei "EyeToy: Play 3" machen sich unsere Leser gerne zum Hampelmann. Sonys innovative Spielidee ist wieder einmal ein Riesenspaß für Groß und Klein. Da schielen Xbox- und GameCube-Besitzer zu Recht neidisch auf die PS2.



2

BUZZ: DAS MUSIK-QUIZ

Hersteller: Sony

PS2

3

DONKEY KONGA 2

Hersteller: Nintendo

GameCube

HANDHELD

1

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Hersteller: Rockstar

PSP

Auch im Handheldbereich erweisen sich Rockstar-Spiele als echte Sieger: Das "GTA" für unterwegs ist der klare Sieger in seiner Kategorie. Ob die PS2-Umsetzung von "Liberty City Stories" auf der PS2 ein ebenso großer Erfolg wird?



2

MARIO KART DS

Hersteller: Nintendo

DS

3

NINTENDOGS

Hersteller: Nintendo

DS

SPIEL DES JAHRES 2006

1

GTA: SAN ANDREAS

Hersteller: Rockstar

PC

PS2

Xbox



Ob PS2, Xbox oder PC – Rockstars spielbare Verbrecherkarriere ist auch diesmal wieder genreübergreifend der absolute Favorit. Vor so viel Leserzuspruch ziehen wir unseren Hut – und freuen uns schon auf den Nachfolger!



2

AGE OF EMPIRES 3

Hersteller: Microsoft

PC

3

FAHRENHEIT

Hersteller: Atari

PC

PS2

Xbox

TESTCENTER

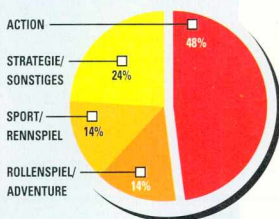
INNOVATIV, EHRlich UND KOMPETENT: SO TESTET DIE REDAKTION VON GAMES AKTUELL

INHALT

GENRE	SEITE
Action	ab 51
Adventure/Rollenspiel	ab 63
Sport/Rennspiel	ab 69
Strategie/Sonstiges	ab 73

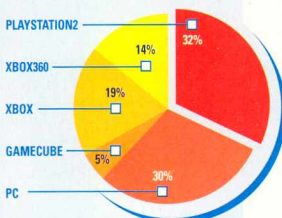
GENRE-STATISTIK

Wie stark ist jedes Genre im Testteil dieser Ausgabe vertreten?



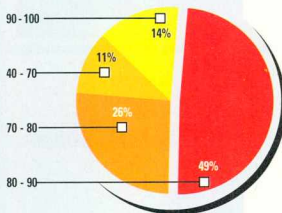
SYSTEM-STATISTIK

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: Guitar Hero, God of War, Pro Evolution Soccer 5
Lieblingsklassiker: History Line 1814-18 (Amiga)
Lieblingsneuerung im Heft: Der ausführliche Systemvergleich!



THORSTEN KÜCHLER LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action-Adventure, Adventure
Spiele zurzeit: The Elder Scrolls IV: Oblivion, Guitar Hero, God of War
Lieblingsklassiker: Vagrant Story (PSone)
Lieblingsneuerung im Heft: Das Duell des Monats auf Seite 171



FABIAN KÄUFER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Action-Rollenspiel, Jump'n Run, Geschicklichkeit
Spiele zurzeit: Guitar Hero, Tetris DS, Mario Kart DS, Spellforce 2
Lieblingsklassiker: Super Mario Allstars (SNES)
Lieblingsneuerung im Heft: Das modernisierte Layout!



FRANK EMMERLING REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rollenspiel, Adventure, Action-Adventure
Spiele zurzeit: Kingdom Hearts 2, World of Warcraft, Rogue Trooper
Lieblingsklassiker: Snatcher (Mega-CD)
Lieblingsneuerung im Heft: Der Future Man auf Seite 90!



ANDREAS SZEDLAK VOLONTÄR

Lieblingsgenre: Fußballspiele, Ego-Shooter, Arcade-Rennspiele
Spiele zurzeit: FIFA Fussball WM, Pro Evolution Soccer 5, Black
Lieblingsklassiker: Sensible Soccer (Amiga)
Lieblingsneuerung im Heft: Die hintergründigen Fußzeilen!



GUNTHER HRUBY LEITENDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Online-Shooter, Action
Spiele zurzeit: SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, Battlefield 2: Modern Combat
Lieblingsklassiker: Final Fantasy VII (PSone)
Lieblingsneuerung im Heft: Die jetzt noch besseren Tipps!



PATRIC ROOS REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Musikspiele, Jump'n Run
Spiele zurzeit: Shadow of the Colossus, Fight Night: Round 3
Lieblingsklassiker: Sega Bass Fishing (Dreamcast)
Lieblingsneuerung im Heft: Der Terminkalender auf Seite 40!



ALEXANDER BIDELE REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Beat'em-Up, Action-Adventure, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: Soul Calibur 3, God of War, Medieval: Die Rückkehr
Lieblingsklassiker: Unreal (PC)
Lieblingsneuerung im Heft: Systemangaben bei Screenshots!



SWEN HARDER REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Sportsiege, Jump'n Run, Beat'em-Up
Spiele zurzeit: Polter, Heiraten, Pflöten, Faulenzen
Lieblingsklassiker: Sadtastic Wedding (SNES)
Lieblingsneuerung im Heft: Das praktische Faktentelegramm!



CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR

Lieblingsgenre: Rennspiele, Beat'em-Up, Ego-Shooter
Spiele zurzeit: The Elder Scrolls IV: Oblivion, Black, Resident Evil 4 (dt.)
Lieblingsklassiker: Super Probotector (SNES)
Lieblingsneuerung im Heft: 2 DVDs voller lustiger Videos!



KRISTINA ARNOLD LAYOUTERIN

Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Musikspiele
Spiele zurzeit: GTA: Vice City (dt.), Singstar 80s, Singstar: Party
Lieblingsklassiker: Super Mario World (SNES)
Lieblingsneuerung im Heft: Die schön bunten Vorschau-Artikel!



FRANK PFÜNDER LAYOUTER

Lieblingsgenre: Survival-Horror, Rennspiele, Action
Spiele zurzeit: Resident Evil 4 (dt.), Gran Turismo 4, Lego Star Wars
Lieblingsklassiker: Lemmings (Amiga)
Lieblingsneuerung im Heft: Die Most Wanted auf Seite 22!



UNSER TESTSYSTEM

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	Revolution
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.

Revolution Das jeweilige Spiel wird für dieses System leider nicht erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN VON PC-SPIELEN

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

Einsteiger

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

Standard

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

High-End

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

GUT/SCHLECHT

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

GAMES AKTUELL STEMPSEL

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

SPIELSPASS

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

WERTUNG

Spieltitel

XBOX360

GUT

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

SCHLECHT

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

GRAFIK

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND

DOLBY DIGITAL 5.1, PRO LOGIC II

STEUERUNG

LIGHTGUN, TANZMATTE

MEHRSPIELER

OFFLINE 1-4, ONLINE 1-16



GRAFIK

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

SOUND

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

STEUERUNG

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

MEHRSPIELER

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

SYSTEMVERGLEICH

DIE VORTEILE UND NACHTEILE

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



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 lässt, festmachen lässt, werten wir nur dann auf oder ab, wenn gravierende Unterschiede vorliegen.

EXKLUSIV

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



TOP-HIT

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



MOST WANTED

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



VIDEO AUF DVD

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



DEMO AUF DVD

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

DIE ZEHN TESTGEBOTE

- Wir testen keine Betaversionen, sondern nur fertige Spiele!
- Jedes Spiel wird lange gespielt und nicht in wenigen Minuten 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!
- Alle unsere Tipps & Tricks werden auf Funktionstüchtigkeit hin überprüft!
- Wir decken die Stärken und Schwächen eines jeden Titels schonungslos auf!

play portable



Das Magazin für PSP

BRUNNEN
GAMES
AKTUELL

Sonderheft Sommer 2006 - 4,99 Euro

GPress



Dienstadtzeit ... 4,99 €
Dienstag ... 5,40 €
Dienstag ... 5,70 €
Sonntag ... 5,70 €
Sonntag ... 5,70 €

**BIST DU
PSP-PROFI?**
20 FRAGEN ZU PSP-
SPIELEN UND
MOVIES - PLUS
GEWINNSPIEL!

FERTIG MACHEN!
SOCOM FIRETEAM BRAVO
INFILTRIERT DIE PSP -
DER TEST DES ACTION-HITS!

SPLINTER CELL ESSENTIALS

SAM SCHLEICHT AUF DIE PSP:
WIR TESTEN, OB ER AUCH UNTERWEGS
EINEN GUTEN SCHNITT MACHT

LOS GEHT'S!
TECHNIK, KNIFE, TIPPS
ALLES WAS DU WISSEN MUSST

UND ACTION!
KOMPETENT GETESTET -
DIESE SPIELE LOHNEN SICH

FILM AB!
NEUE HOLLYWOOD-HITS UND
DIE BESTEN MUSIK-UMDS

DAS KENN ICH DOCH...
VON PAC-MAN BIS OUTRUN: RETRO-KULT AUF PSP

**Jetzt
am
Kiosk!**

Das brandaktuelle Magazin zur PSP

Hardware und Software:
Alles zur neuen mobilen
Entertainment-Maschine

Schritt für Schritt zum PSP-Profi

- Der ultimative PSP-Guide
- Neues PSP-Zubehör
- Das große PSP-Quiz

Games, Filme und Entertainment

Von Splinter Cell Essentials
bis zu 50 Cent: Alle aktuellen
UMD-Neuheiten im Heft

52

ACTION

Action, Action-Adventure, Horror-Adventure, Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Jump'n'Run, Beat'em-Up, Geschicklichkeit



INHALT

Blazing Angels: Squadrons of WWII	59	PC	Game	Beat'em
Condemned: Criminal Origins	54	PS2	Game	Beat'em
Far Cry Instincts: Evolution	61		Game	
Far Cry Instincts: Predator	60		Game	Beat'em
Gauntlet: Seven Sorrows	62	PS2	Game	
God of War	52	PS2		
Ice Age 2: Jetzt taut's!	57	PC	PS2	GC
Rogue Trooper	56	PC	PS2	Game
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	58	PS2		
State of Emergency 2	62	PS2		

GOD OF WAR

TEST ► Brutal, brachial, brillant: Sonys Action-Adventure lehrt die Konkurrenz das Fürchten!

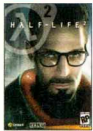
GENREHIGHLIGHTS

05 | 2006

01 GTA: SAN ANDREAS



04 HALF-LIFE 2



09 SOUL CALIBUR 3



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

■ **Neueinstieg:** Wir kennzeichnen die Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet wurden. ■ **Abwertungen:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



► ICH KRIEG' MICH NICHT MEHR EIN!
Fernsicht, Effekte und Texturvielefalt des
Spiels lassen einen unglaublich unter den
Fernseher blicken – diese Pracht soll
tatsächlich aus den Chips einer PS2
stammen? Ja, das tut sie! (PS2)



GOD OF WAR

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

17.05.2006 – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Action-Adventure
Hersteller
Sony
Entwickler
Sony Santa Monica

- Fantasy-Knaller im Stil von "Devil May Cry" und "Onimusha"
- Technisch wie spielerisch eines der besten PS2-Spiele überhaupt
- Sehr brutal, nur für Erwachsene!

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

www.godofwargame.com

Die Götter (und Sony) müssen verrückt sein: Ein Jahr nach dem eigentlichen Europastart erscheint das Sandalenspektakel doch noch in Deutschland!

Göttlich gutes Sandalenepos mit Hochglanz-Präsentation und coolen Rätseln – ein sagenhafter Spaß. So bejubelten wir in unserer Vorschaubericht die fertige U.S.-Version von "God of War" – im Mai 2005! Eilenlänge zwölf Monate später kommt der PS2-Hit endlich auch in die deutschen Läden. Und trotz der massiven Verspätung verlangt Sony volle 60 Euro für das Spiel.

Eigentlich der reinste Hohn, denn im Rest von Europa wird schon die gerade mal 25 Euro (!) teure Platin-

um-Edition verhöckert – die bereits komplett eingedeutscht ist!

DRAMA AUS DER ANTIKE

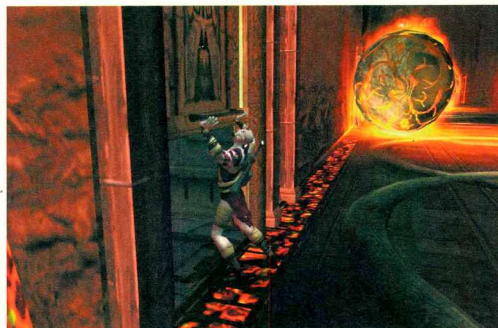
Das war's dann aber auch schon mit dem Gemeckere, ansonsten gibt's an "God of War" nämlich kaum etwas auszusetzen – das Spiel ist nahe an der Perfektion! Dementsprechend beschränkt sich auch die Handlung nicht (wie sonst im Genre üblich) auf die müde Standardformel "Guter Mann gegen gemeinen Bösewicht". Stattdessen müssen Sie mit anse-

hen, wie Kratos (so heißt der ... äh ... "Held" des Spiels) übelste Schandtaten begeht, ohne dabei mit der Glatze zu zucken. Dass man dennoch mitfiebert und beim Zocken keine Gewissensbisse hat, liegt an der Erzählweise von "God of War". Beginnend mit Kratos' Selbstmord (!), wirft Ihnen das Spiel nach und nach erhellende Storybrocken hin, die schließlich in ein furioses Finale münden.

Weil eine packende Geschichte aber noch lange kein packendes Videospieldesign macht, brennen die Ent-

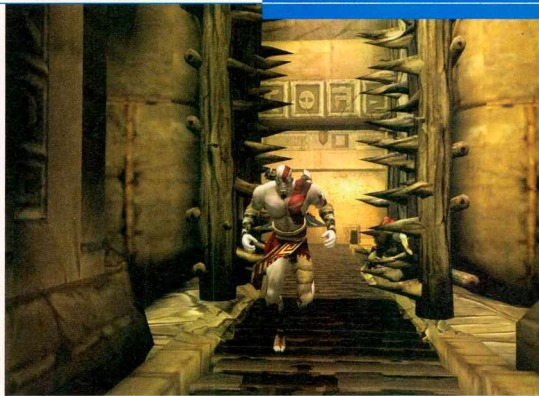
▼ **KLETTERNDER KRIEGER:** Selbst während akrobatischer Einlagen lässt Kratos das Meucheln nicht. (PS2)

▼ **KRAFTVOLLER KRIEGER:** Um Tote auszustemmen, müssen Sie schnell auf die Schultertasten einhämmern. (PS2)





▲ **VERKÖPFTER KRIEGER:** Um den Zyklopen zu bezwingen, muss Kratos ihm zuerst das Auge ausstechen – brutal, aber wirkungsvoll! (PS2)



▲ **EIN KRIEGER AUF DER FLUCHT:** In den weitläufigen Levels warten nicht nur tödliche Monster, sondern auch ebenso schmerzhaftes Fallen auf Sie. (PS2)



▲ **GOTTESKRIEGER:** Dank der Hilfe von Zeus und Konsorten verfügt Kratos über diverse Zauber. (PS2)



▲ **KAMERAKRIEGER:** Automatisch gewählte Blickwinkel rücken das Geschehen ins rechte Licht. (PS2)



▲ **IM KRIEG GEGEN DEN MUNDGERUCH:** Die Hydra ist nicht nur das erste von drei Bossmonstern, sondern auch ein inszenatorisches Meisterstück. (PS2)

wickler auch bei den Kämpfen ein Feuerwerk der Extraklasse ab. Zwei Klingen, die mit Ketten an seinen Unterarmen befestigt sind, dienen Ihrem Muskelberg als Waffen: Durch simples Knöpfchengeprücke entlocken Sie dem messerscharfen Duo wahnwitzige Kombo-Attacken und schlagen so das vielköpfige Monstergesindel in die Flucht. Der Clou an der blitzschnellen Schnitzerei: Dank der intuitiven Kontrollen findet jeder seinen persönlichen Kampfstil – ob nun Einsteiger oder Genre-Experte.

Wenn dickere Biester wie beispielsweise Zyklopen auf der Bildfläche erscheinen, heißt's Ruhe bewahren und auf die eingeblendeten Symbole achten: Nur wer die bilin-

kenden Tasten nachdrückt, wird mit ebenso sehenswerten wie brutalen "Ich geb' dir den Rest"-Manövern belohnt. Was richtige Bosskämpfe angeht, zeigt sich "God of War" unterdessen etwas knauserig. Die gerade mal drei Giganto-Gefechte sind zwar enorm unterhaltsam, aber ein paar mehr dieser toll inszenierten Höhepunkte hätten's schon sein dürfen.

KRIEGERISCHE KOPFNUSS

Keinen Anlass zur Kritik bieten hingegen die geschickt in den Spielrhythmus eingebundenen Rätselaufgaben: Von simplen Kistenschiebereien über Schalterpuzzles bis hin zu komplexen Maschinen reicht das Hirnschmalz-Sortiment. Lobenswert: Keine der

Denkpassagen wirkt aufgesetzt oder deplatziert. Stets hat man das Gefühl, dass die jeweilige Aufgabe in den mythologischen Kontext passt.

Nach dem Durchspielen (auf dem normalen Schwierigkeitsgrad dauert das ungefähr zehn Stunden) wartet ein ganzes Arsenal an freischaltbaren Extras auf Sie: So präsentiert das Entwicklerteam unter anderem Levels, die es aus Qualitätsgründen

nicht in die fertige Fassung geschafft haben. Netterweise wurden sämtliche Bonusfilme deutsch synchronisiert, Ihnen entgeht also kein Detail. Überhaupt kann sich der PAL-Silberling hören lassen: Die Sprecher sind toll, und bis auf eine Winzigkeit wurden keine Zensurschnitte vorgenommen. Das bedeutet allerdings auch, dass "God of War" keinesfalls in Kinderhände gehört!

tk ■

MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Wer diesen Hit nicht kennt, hat PS2-Historie verpennt! Sonys Kriegsgott ist nicht nur besser als die meisten Konkurrenten, er macht sie lächerlich!



Obwohl "God of War" inzwischen zwölf Monate auf dem Buckel hat, ist die phänomenale Antik-Aktion immer noch knackerfrisch wie am ersten Tag. Ob Grafik, Soundtrack, Story oder spielerischer Gehalt: Bis auf "Resident Evil 4 (dt.)" kann kein anderer PS2-Wettbewerber mit diesem Ausbund an Genialität mithalten. Was der geradezu unverschämte Verkaufspreis soll, weiß aber wohl nur die Finanzbuchhaltung von Sony – schon mal was vom globalen Markt gehört? Nichtsdestotrotz: Diese Spielspaß-Explosion ist jeden einzelnen Cent wert!

WERTUNG

God of War

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Audiovisuell überragend
- ▲ Tolles Kampfsystem
- ▲ Abwechslungsreiche, knifflige Rätsel

SCHLECHT

- ▼ In Deutschland zu teuer
- ▼ Etwas knappe Spielzeit
- ▼ Nur wenige Bosskämpfe

GRAFIK 16:9 88%

SOUND DOLBY SURROUND 89%

STEUERUNG 89%

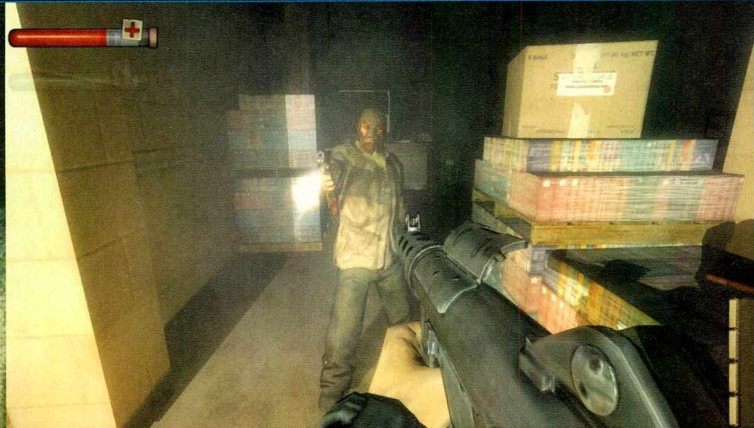
MEHRSPIELER



sehr gut

93%

► SELTENE MOMENTAUFNAHME: Ab und an finden Sie mal eine Schrotflinte – allerdings ist die Munition erschreckend knapp. (PC)



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Revolution
Termin/Preis:	erhältlich – 45 €	erscheint nicht	erscheint nicht	erscheint nicht	erhältlich – 60 €	erscheint nicht	erscheint nicht
Test in:	dieser Ausgabe				dieser Ausgabe		

FAKTEN

	Genre Horror-Action
	Hersteller Sega
	Entwickler Monolith

- Erinnert atmosphärisch an den Hollywood-Film "Sieben"
- Die Entwickler haben auch den PC-Shooter "F.E.A.R." produziert
- Coole Idee: Prügel aus Egosicht

PC-Anforderung Standard (S. 49)

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 18

Internet

www.condemnedgame.com

Das Schweigen der Hämmer: In Segas rabiater Schauer Mär gehen Sie auf Mörderjagd – und Ihre Methoden sind nicht zimperlich. Stichwort: Hackebeil!

Manchmal treibt der deutsche Jugendschutz-Wahn seltsame Blüten. So erschien die Xbox360-Version des Horror-Spektakels "Condemned: Criminal Origins" weltweit pünktlich zum Start der Next-Generation-Konsole – nur eben nicht in Deutschland! Grund für das überraschende Ausbleiben: Microsoft fürchtete um das "saubere" Image seines Hightech-Kastens. Schließlich will man ja nicht als Verbreiter jugendgefährdender Produkte dastehen.

Fünf Monate später kommen deutsche Gruselkumpeln nun doch noch in den Genuss des Spiels,

denn Sega veröffentlicht eine nahezu identische PC-Fassung – und die kann nicht mal Bill Gates persönlich verbieten! Wichtig: Allem Release-Hickhack zum Trotz behandelt unser Test nicht nur die PC-, sondern auch die inhaltlich identische 360-Variante von "Condemned". Letztere können sich erwachsene Zocker problemlos und legal im europäischen Umland bestellen.

TÖTUNGEN IN SERIE

Nun aber genug der Vorrede und rein ins eigentliche Spielgeschehen: Die betont mysteriöse Story dreht sich um den FBI-Ermittler

Ethan Thomas. Eigentlich ein netter Kerl, mutiert Ihr Alter Ego im Laufe der Spielzeit zum knallharten Einzelkämpfer. Wie's zu diesem Sinneswandel kommt? Wir wollen nicht zu viel verraten, aber ein psychotischer Serienkiller zieht im Hintergrund die Fäden und metzelt nebenbei unzählige Menschen ab. Da kann ein braver Polizist wie Ethan natürlich nicht tatenlos zusehen.

Wer eine Knobel-Grusel-Baller-Orgie im "Resident Evil"-Stil erwartet, muss umdenken: "Condemned" setzt eigene Akzente und orientiert sich mehr an Hollywood als an der Genre-Konkurrenz. So streckt Ihr

▼ **BITTE LÄCHELN!** Mit der Digitalkamera machen Sie (meist ekelhafte) Schnappschüsse – leider nur an den dafür vorgesehenen Stellen. (Xbox360)



▼ **UND JETZT NOCH MAL MIT BLITZ!** Rückt Ihnen ein Unhold auf die Pelle, leistet der Elektroschocker schmerzhaftes Dienste. (Xbox360)





▲ HEY, WARUM IST MEIN PORTRÄTFOTO SO GELB GEWORDEN? In Ermangelung besserer Alternativen hat sich der Knäcl im Bild mit einer Schranktür aus Blech bewaffnet. Dumm nur, dass unser Knäppel beim nächsten Schlag zerbricht – die Waffen-Verschleißanzeige unten links verheißt jedenfalls nichts Gutes! (PC)

Recke beispielsweise nur bei Zwischensequenzen seinen (leider etwas kantigen) Schädel ins Bild, ansonsten blicken Sie direkt durch seine Augen. Die Ego-Perspektive ist aber kein billiges Alibi, um die Mörderhatz zum plumpen Shooter zu machen. Vielmehr nutzen die cleveren Entwickler den "persönlichen" Blickwinkel für atmosphärische Glanztaten: Wenn Sie beispielsweise urplötzlich durch einen morschen Holzboden krachen, wird das durch abrupte Kopf- bzw. Kamerabewegungen dargestellt und ist ungemein mitreißend.

SCHAUFEL TRIFFT SCHÄDEL

Als Geniestreich lassen sich auch

die unzähligen Gefechte bezeichnen. Überall in den meist stockdunkleren Levels laufen solche sympathischen Gestalten wie Drogenjunkies oder schwer geistesgestörte Strauchdiebe herum. Deren einziges Ziel ist Ihr Bildschirmtod! Weil Bleispritzen aber selten und passende Patronen noch seltener sind, greifen Sie meist auf handfestere Mittel zurück. Ob Eisenstange, Schraubenschlüssel oder Vorschlaghammer – alles was stumpf und hart ist, lässt sich prima zum Knäppel umfunktionieren.

Allerdings erweisen sich auch Ihre widerlichen Widersacher als Meister der Improvisation: Haben die Lumpenkerle mal keine Schlag-

waaffe zur Hand, reißen sie einfach ein rostiges Nagelbrett von der Wand!

Abseits der Scharmützel klagt "Condemned" gehörig beim Fernsehformat "C.S.I.". Mal suchen Sie mit einem Superduper-Spezialgerät nach Blutspuren, mal machen Sie Fotos vom Tatort und lassen diese im FBI-Labor auswerten. Was sich

nach spannender Krimiunterhaltung anhört, verkommt aber leider zur lahmen Fleißaufgabe: Jede Spurensuche ist vorgegeben, freie Detektivarbeit dagegen unmöglich. **tk**



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Da bekommt selbst Hannibal Lector Gänsehaut. Dieser Software gewordene Terror kennt keine Gnade – macht aber gerade deshalb Spaß!

Ängstliche Naturen sollten die Finger von "Condemned" lassen, denn so lähmend kam noch kein Software-Schocker daher – besonders die geniale Soundkulisse produziert Herzerassen der Güteklasse "Ich mach' mir gleich in die Hose!" Und auch das derbe Gekloppe grenzt (im positiven Sinne) an Nervenfalter: Unberechenbare Psycho-Schurken, rohse Gewaltdarstellungen – das bekommt kein noch so morbider Horrorfilm erschreckender hin. Umso bedauerlicher, dass der Spuk schon nach sechs Stunden vorbei ist – wir hätten uns zu gerne noch länger gegurselt.

WERTUNG

GUT

- ▲ Beklemmende Atmosphäre
- ▲ Spannende Thriller-Story
- ▲ Brillant inszenierte Kämpfe

SCHLECHT

- ▼ Dünne Rätsel ohne Anspruch
- ▼ Auf Dauer etwas eintönig
- ▼ Spielumfang zu gering

PC

- + Detailliertere Level-Optik
- + Präzise Steuerung

- Systemvorteile
- Selbst auf größeren PC-Monitoren geht Atmosphäre verloren

GRAFIK 84%

SOUND 89%

5.1 SURROUND

STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER

★★★★
WERTUNG
gut

SPIELSPASS
83%

XBOX360

- + Knackiger Dolby-Digital-5.1-Sound

- Systemvorteile
- Längere Ladezeiten
- Etwas träge Kontrollen

GRAFIK 82%

16:9, 720P, 50/60 HZ

SOUND 89%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 82%

MEHRSPIELER

★★★★
WERTUNG
gut

SPIELSPASS
83%

Shift Verlassen
E Blindfeuer
M Maustaste | Geziert feuern
Leer Klettern



▲ **VOLLE DECKUNG:** Auf Tastendruck sucht Rogue hinter Felsen, Säulen und Kisten Schutz. Granaten- und Waffeneinsatz sind aber immer noch möglich. (PC)



▲ **FEUER FREI:** Im letzten Drittel des Spiels bastelt Bagman für Rogue einen Raketenwerfer, mit dem dieser Luftfahrzeuge vom Himmel holen kann. (Xbox)



ROGUE TROOPER

FAKTEN



- Genre Action
- Hersteller Eidos
- Entwickler Rebellion
- Basierend auf einem Comic
- Dieser erschien im britischen Sci-Fi-Comic-Magazin "2000 AD"
- Rebellions zweite Verfilmung eines "2000 AD"-Comics

PC-Anforderung Standard (S. 49)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach Level

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 16

Internet
www.roguetrooper.com

System:	PC	PS2
Termin/Preis:	21.04.2006 – 45 €	21.04.2006 – 55 €
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe

System:	Xbox
Termin/Preis:	21.04.2006 – 55 €
Test in:	dieser Ausgabe

Blau wie ein Schlumpf, fies wie der Hulk: Rogues Ein-Mann-Krieg ist ein überraschend gutes Action-Game, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

ge, um den Krieg zu Gunsten der Southerns zu entscheiden. Nur dumm, dass die Norts von dieser Geheimwaffe erfahren haben. So wird Ihre Landeoperation ein volles Desaster, dem zu allem Übel auch noch Ihre besten Freunde zum Opfer fallen.

DIE BLAUE BEDROHUNG

Keine Sorge, dank modernster Bio-Elektronik lebt das Trio als Chipkarsatz weiter: Gunnar versorgt Sie mit einem Scharfschützen-Modus, er lässt sich im Notfall sogar abkoppeln und als Selbstschussanlage platzieren. Bagman ist der große Bastelmeister. Ob Granaten, Munition oder neue Waffen – es gibt nichts, was der sprechende Rucksack nicht zusammenschrauben könnte. Helm, der Dritte im Bunde, entriegelt versiegelte Türen oder steuert feindliche

ches Fluggerät, von dem aus Sie dann Nort-Truppen unter Beschuss nehmen können.

Doch selbst ohne die drei ist Rogue ein echter Teufelskerl. Klettern und Springen beherrscht er ge-

nauso gut wie Schleichen oder Um-die-Ecke-Spähen. Wenn es sein muss, kann der blauhäutige Muskelberg auch lautlos meucheln und sich hinter eine Flak klemmen und Nort-Jäger vom Himmel holen. **fe**

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Abwechslungsreiche Szenarios	▼ Manche Texturen extrem verwachsen
▲ Tolles Ausrüstungs-Upgrade-System	▼ Die Gegner sind doof wie Stroh

PLAYSTATION2

Systemvorteile
– Ganz leichtes Flimmern
– Gelegentliches Ruckeln

GRAFIK	70%
SOUND	81%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	76%

SEHR GUT
85%

XBOX

Systemvorteile
+ Optimale Figurenkontrolle
Systemnachteile
– Läuft nicht immer flüssig

GRAFIK	72%
SOUND	81%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	76%

SEHR GUT
85%

PC

Systemvorteile
+ Auflösung und Detailgrad des Spiels sind variabel
Systemnachteile
– Die Steuerung ist teilweise zu hakelig

GRAFIK	73%
SOUND	81%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	76%

GUT
84%

Keinen Bock mehr auf ausgelutschte Zweiter-Weltkrieg-Szenarios? Dann könnte "Rogue Trooper" genau Ihr Ding sein. Der Sci-Fi-Kracher führt Sie mitten in die Schlacht um den Planeten Nu Earth. Als Mitglied einer künstlich geschaffenen Elite-Armee sind Sie genau der Richti-



MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Kein revolutionäres oder technisch brillantes Action-Spiel, dafür umso kurzweiliger.

Rogues bleibhafte Rundreise bietet ein gut durchdachtes Kampf- und ein cleveres Upgrade-System. Die dreckige und heruntergekommene Umgebung von Nu Earth und Rogues eigentümliches Aussehen sind Geschmackssache. Spaß macht die in eine Rachestory eingebettete Sci-Fi-Ballerei aber dennoch gewaltig.

Altgedient: Zu "Rogue Trooper" erschien schon in den 80ern ein Brettspiel und Anfang der 90er ein Action-Spiel für Amiga 500/600 sowie Atari ST.

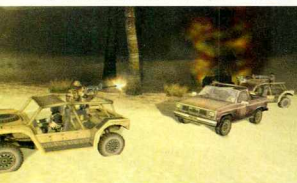
Internet
www.iceage2game.com

dieser Ausgabe

ATARI

► **BOOTSFAHRT:** Sogar waffenstarren-
de Kanonenboote stehen den SEALs
nun zur Verfügung. Keine Sorge, falls
Sie mal über Bord gehen sollten:
Schwimmen haben die Jungs mittler-
weile auch gelernt. (PS2)

▼ **VERFOLGUNGSJAGD:** Absolute
Neuheit im dritten Teil – es gibt
bewaffnete Einsatzfahrzeuge! (PS2)



FAKTEN

PlayStation 2	Genre Taktik-Shooter
	Hersteller Sony
	Entwickler Zipper Interactive

- Beste PS2-Taktik-Shooter-Serie mit Headset-Unterstützung
- Die Online-Serie auf der PS2 mit der größten Fangemeinde
- Ungeheuer dichte Atmosphäre

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.playstation.com

Harte Kerle, schwere Missionen: Die härteste Einsatztruppe Amerikas schlägt es diesmal zu-
erst in die Wüstenregionen Nord-
afrikas. Dort gilt es, einem korrupten
Gewaltregime das Wasser abzugra-
ben. Der dichte Dschungel Südas-
iens ist der Schauplatz der zweiten

Kampagne. Hier spucken die SEALs
der Drogen- und Waffenschlepper-Or-
ganisation Al-Shakoosh gehörig in die
Suppe. Zu guter Letzt schlägt es
die Söldner nach Europa, wo sie ver-
suchen, Polen vor einer chemischen
Katastrophe zu bewahren.

Vierzehn verwickelte und fordern-
de Missionen wollen von Ihnen gut
geplant und souverän gemeistert
werden. Für den Einsatz hat sich Zip-
per Interactive etliche Neuerungen
und Verbesserungen einfallen las-
sen. Man merkt dem Spiel an, dass
die Entwickler Kritik und Vorschläge
der Fans aus aller Welt berücksich-
tigt haben. Vor allem die großen Ein-
satzgebiete begeistern – und dank
Streaming-Optimierung im Hinter-
grund können Sie stundenlang im
Gelände herumtollen, ohne auch nur
ein einziges Mal von einem Ladevor-

gang unterbrochen zu werden. Auch
stehen den SEALs ab sofort Land-
und Wasserfahrzeuge zur Verfügung.
So schippern Sie mal in einem waf-
fenstarrenden Kanonenboot einen
Fluss entlang, das andere Mal ver-
folgen Sie gegnerische Einheiten mit
einem Kampf-Jeep.

VERBESSERTE BEDienung

Das Befehlsmenü wurde aufgeräumt
und überarbeitet: Nun sind immer
nur jene Befehle anwählbar, die man
in der aktuellen Situation aus-
führen kann. Überzeugend was im-
mer ist die Sprachsteuerung per
Headset. Ein kurzes Kommando ge-
nügt und Ihre Jungs ziehen los: Willig
und effektiv stürmen sie besetzte

Gebäude oder säubern das Gelände
gewissenhaft von gegnerischen Ein-
heiten. Gespielt wird wie gehabt aus
der Verfolger-Perspektive. In brenzl-
igen Situationen dürfen Sie in den
Ego-Modus schalten. Oder Sie zoom-
en den Gegner mit dem Zielfern-
rohr heran, das sich in Ihrer umfang-
reichen Ausrüstung findet. Absolut
neu sind die automatischen Speicher-
punkte, die Ihrem Team nach jedem
Teilerfolg Nachschub spendieren.

Der Online-Mode bietet 32 Spiel-
ern gleichzeitig die Möglichkeit, sich
im Internet auszutoben. Leider konn-
ten wir den Online-Modus bis Redak-
tionsschluss noch nicht gewissen-
haft ausprobieren. Das holen wir im
nächsten Heft nach! **gh**



MEINUNG ► GUNTHER HRUBY

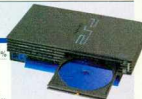
Fazit: Spannend bis zur letzten Patrone! Granaten-
starker, stimmungsvoller Taktik-Shooter.

Teil drei überzeugt! Neben der perfekten Steuerung und der Missionsvielfalt be-
geistert die authentische Atmosphäre: Man ist sofort mittendrin im Spiel. Kritik-
würdig ist die (eingeschränkte) KI der gegnerischen Einheiten. Davon abgesehen
sind wir beeindruckt, was Zipper Interactive aus der PS2 herausgeholt hat.

WERTUNG

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

PLAYSTATION2	GRAFIK 16:9-MODUS	74%
GUT	SOUND DOLBY PRO LOGIC II	87%
▲ Dichte Atmosphäre – man ist mittendrin	STEUERUNG HEADSET OPTIONAL	88%
▲ Missionen sind unterschiedlich lösbar	SCHLECHT	
▲ Viele Detailverbesserungen	▼ Gegner-KI enttäuschend	
	▼ Grafik etwas eintönig	
	MEHRSPiELER	
	BEI REDAKTIONSSCHLUSS NOCH NICHT SPIELBAR, NÄCHSTES IN DER NÄCHSTEN AUSGABE!	
	SEHR GUT	
	SPIELSPASS	
	87%	



Frank: Genug. Wir dürfen nicht noch ein Schiff verlieren.



▲ **SUCHEN UND VERNICHTEN:** Einige Missionen haben ein Zeitlimit. Manchmal ist dieses sehr großzügig bemessen, manchmal (fast) zu knapp. (Xbox)



▲ **FEUER FREI:** Mit den Stadtszenarios haben sich die Entwickler am meisten Mühe gegeben. Man kann hier jedes Haus und jede Straße erkennen. (Xbox360)



BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

FAKTEN



- "Echte" Kriegsschauplätze
- Ihr Pilot und seine Flügelmänner sind frei erfunden
- Trotz realistischer Aufmachung keine Flugsimulation

PC-Anforderung	Standard (S. 49)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	nach Level
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	
www.blazing-angels.com	

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

Xbox
erhältlich – 55 €
dieser Ausgabe

Xbox 360
erhältlich – 65 €
dieser Ausgabe

Fliegen ist schöner: Erheben Sie sich als U.S.-Airforce-Pilot in die Lüfte und tragen Sie Ihren Teil zum Niedergang des Dritten Reiches bei.

Nach Trainingsabschluss wird es ernst. Ihr erster Einsatz: Düнкirchen. Das britische Expeditionskorps zieht sich an die Küste zurück, um seine Truppen über den Kanal nach England zu evakuieren. Ihr Job ist es, den Rückzug zu decken. Dabei kommt Ihnen Ihr frisch erworbenes Wissen gerade recht. Ein guter Pilot lernt jedoch nie aus und so sind Sie schon bald in der Lage, Ihren Flügelmännern Befehle zu erteilen, Torpedos einzusetzen und Luftaufnahmen zu machen.

KRIEGERISCHE KOPFNUSS

Ihre Einsätze führen Sie über die unterschiedlichsten Kriegsgebiete. Neben Metropolen wie London, Paris und Berlin stehen auch die nordafrikanische Wüste und der pazifische Ozean auf dem Plan.

Grundsätzlich tendieren Missionen actionbetonter Flug-Spiele zur Monotonie. Entweder man attackiert

Feindstellungen am Boden oder man holt deren Luftunterstützung vom Himmel. Die lodennden Engel wollen es besser machen.

Hier muss man auch mal in einem Sandsturm einem Radiosignal zu einer deutschen Basis folgen oder im Tiefflug zwischen Inseln hindurch-

donnern, um dann im Sturzflug die völlig überraschte kaiserlichen Marine Japans auf den Meeresgrund zu schicken.

Durch besonders gute Leistung im Kampf und das Abschließen des Story-Modus schalten Sie neue Spielmodi und Flugzeuge frei. **fe**

WERTUNG

GUT	SCHLECHT
▲ Über ein Dutzend Szenarios ▲ Historisch korrekte Gegnerpalette ▲ Die Steuerung ist schnell erlernt	▼ Klischeeüberfrachtete Gegensprüche ▼ Manche Missionsziele zu schwer ▼ Auf Dauer mangelt es an Abwechslung

PC	GRAFIK	16:9	83%	REIßT
Systemvorteile				
+ Kommt es zu hitzigen Dogfights, ist die PC-Steuerung einfach die beste				
Systemnachteile				
- ...dafür kommt es manchmal zum ungeliebten Bildreißen ("Tearing")				
XBOX360				
Systemvorteile				
+ Läuft superflüssig...				
Systemnachteile				
- Bei Loopings ruckelt das Bild merklich				
XBOX				
Systemvorteile				
- Bei Loopings ruckelt das Bild merklich				

Statt der endlosen Welle von Kriegs-Shootern eine weitere Ego-Ballerei hinzuzufügen, lässt Ubisoft flugbegeisterte Spieler gegen Görings Luftwaffe antreten. Bombenabwurf und Luftkampf wollen aber gelernt sein. So durchlaufen Sie als angehender Pilot der U.S. Airforce erst einmal ein Tutorial, das Sie mit den Grundlagen des Fliegens vertraut macht.



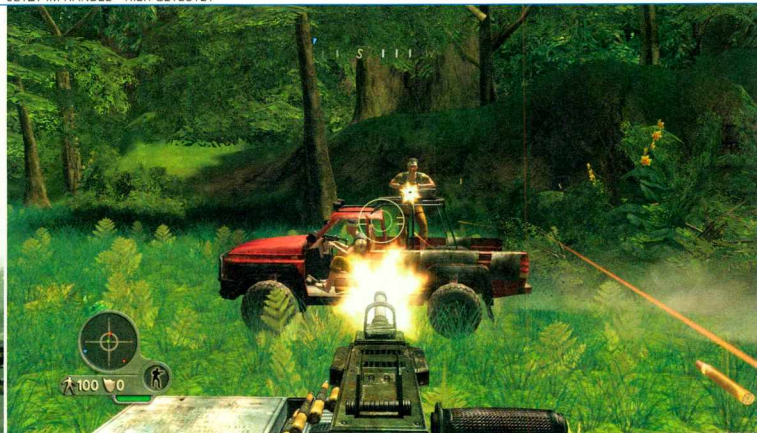
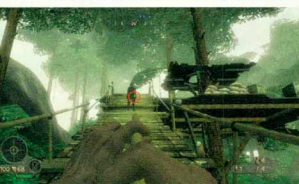
MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Geballte Kriegsflugaction. Gratis dazu gibt's reichlich Ami-Pathos und gängige Nazi-Klischees.

Auch dieses Kriegsspiel verschont uns nicht mit überholten Feindbildern vergangener Tage. Davon aber mal abgesehen macht die Fliegerei auf Grund ihres arcade-lastigen Ablaufs eine Zeit lang richtig Spaß. Der Oberkracher ist es aber dennoch nicht. Dafür fehlt es den Missionen einfach an Balancing und Abwechslung.

► **GUT GEFAHREN:** Ungefähr die Hälfte der Spielzeit verbringen Sie hinterm Steuer verschiedenster Vehikel. Ob Schlauchboot, Jeep oder Buggy – jedes Fahrzeug kommt mit einer Bordkanone daher. Aber Vorsicht: Auch die KI-Gegner haben den Führerschein gemacht! (Xbox360)

▼ **GUT GEBLASEN:** Mit den neuen Giftpfeilen legen Sie Ihre Widersacher schnell und lautlos schlafen. (Xbox360)



FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

FAKTEN

	Genre Ego-Shooter Hersteller Ubisoft Entwickler Ubisoft Montreal
--	--

- Das Spiel ist eine erweiterte Version des Xbox-Hits
- Hat mit der ersten PC-Episode nur das Insel-Setting gemein
- Mit komfortablem Level-Editor

PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Speichern	Checkpoints
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	www.farcrygame.com

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox 360

erhältlich – 70 €
dieser Ausgabe

Aus dem Dschungel in den Dschungel: Jack Carvers Tropenabenteuer gehen weiter – und alle 360-Zocker freuen sich über eine aufgemotzte Umsetzung.

eigentlich müssen Sie nur wissen, dass der Xbox360-Shooter in jede gut geführte Software-Sammlung gehört: Schöner und packender hat noch kein Genrevertreter auf Micro-softs Hightech-Konsole geschossen.

DOPPELTES VERGNÜGEN

Das Solo-Abenteuer ist zweigeteilt: Zuerst müssen Sie sich durch die "Instincts"-Story (das ist die aus dem Xbox-Vorgänger) ballern, danach wird die brandneue "Evolution"-Handlung freigeschaltet. Letztere ist zwar recht fix durchgezockt, bietet aber diverse Neuerungen. So malträtieren Sie Ihre Widersacher mit Molotow-Cocktails (Held Carver lässt halt gerne mal was anbrennen) und legen fiese Rohrbomben in den weitläufigen Levels aus. Ebenfalls frisch dabei: Ein Blasrohr, mit dessen Giftpfeilen Sie die

ständig anrückenden Mutantengegner blitzschnell lähmen.

Apropos Mutationen: Zu Jack Carvers bekannten Monstertalenten ist ein neues hinzugekommen. Aktivieren Sie die übermenschlichen Sinne Ihres Helden, leuchten einige Felswände knallgelb. Diese Markierung will Ihnen sagen: "Ich bin griffig, kletter" an mir hoch!" Allerdings nervt das Bergsteigen im späteren Spielverlauf gewaltig: Vor allem im letzten Level werden Sie von einer hakeligen Kraxelei zu nächsten gehetzt – und ärgern sich dabei über die schwammige Steuerung und frustrierende Stürze in die Tiefe.

Die von den Entwicklern angekündigten Verbesserungen hinsicht-

lich der Künstlichen Intelligenz entpuppen sich leider als Augenwischerei: Zwar gehen die Kerle nach wie vor recht aggressiv zu Werke, wirklich schlau verhält sich das Lumpenpack aber zu keinem Zeitpunkt.

Dafür wurde der Schwierigkeitsgrad (trotz drei wählbarer Härteoptionen) nach oben geschraubt. Besonders im letzten Abschnitt der "Instincts"-Story nimmt das Geschehen fast schon absurde Züge an: Wer nicht blitzschnell reagiert, wird zu Gulasch verarbeitet. Dass "Predator" dennoch mächtig Laune macht, liegt an der Spielwelt: Eine tolle Weitsicht, schicke Lichteffekte und Details ohne Ende – am Digi-Dschungel kann man sich kaum satt sehen. **tk**

Um aller Verwirrung vorzubeugen: "Far Cry Instincts: Predator" ist nicht nur eine Konvertierung des Xbox-Spiels "Far Cry Instincts", sondern beinhaltet auch den Nachfolger "Far Cry Instincts: Evolution" (siehe Test auf der rechten Seite). Alles klar? Nein? Macht auch nichts, denn



MEINUNG ► THORSTEN KÜCHLER

Fazit: Schön, spannend, groß: Diesen Regenwald-Rabatz muss jeder Actionfan gespielt haben!

Begeisterte bereits das Xbox-Debüt von "Far Cry Instincts", legt die renovierte 360-Version nun noch eine Schippe Spielspaß drauf. Nicht nur die dank HD-Auflösung fast schon Reisemagazin-würdige Optik, sondern auch der Umfang überzeugt. Kleine Macken wie das hakelige Fels-Gekraxel lassen sich da verschmerzen.

WERTUNG

Far Cry Instincts: Predator

XBOX360

GUT
 ▲ Schöne Südsee-Spielwelt
 ▲ Viele Mehrspieler-Modi
 ▲ Gleich zwei Solo-Abenteuer in einem Spiel

SCHLECHT
 ▼ Doofe Klettereinlagen
 ▼ Diverse KI-Aussetzer
 ▼ Hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK
16:9, 720p, 50/60 KHz 88%

SOUND
DOLBY DIGITAL 5.1 85%

STEUERUNG 85%

MEHRSPIELER 85%
OFFLINE: 2-4, ONLINE: 2-16



sehr gut

SPIELSPASS
89%



FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	mittel
Altersfreigabe	ab 18
Internet	www.farcrygame.com

System:
Termin/Preis:
Test in:

Xbox
erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

Rambazamba auf den Bacardi-Inseln: Knapp sechs Monate nach seinem ersten Einsatz muss der Tropen-Krieger Jack Carver schon wieder ran.

Moment mal, schon wieder eine neue "Far Cry Instincts"-Episode? Richtig gelesen! Neben der links getesteten 360-Umsetzung

bringt Ubisoft auch noch eine Art Add-on zum Xbox-Erstling. Von Abzocke kann allerdings keine Rede sein, denn "Evolution" läuft auch

ohne das Hauptprogramm und wandert zum Sonderpreis von nur 30 Euro über die Ladentheke.

Kenner des Originals freuen sich über eine neue Story, die den bärbeißigen Söldner Jack Carver bei seinem Kampf gegen fiese Piraten und noch fiesere Mutanten zeigt. In Sachen Spielablauf sind leider nicht nur sämtliche Neuerungen der Xbox-360-Version enthalten, sondern auch deren Schwächen. So verzweifeln Einsteiger am mitunter gnadenlosen Schwierigkeitsgrad, während "Far Cry"-Kenner über die mauere Gegner-Cleverness staunen.

Unterm Strich ist "Evolution" jedoch eine feine Erweiterung, die mit ihrer grandiosen Spielwelt und den

packenden Gefechten jeden Action-Fan glücklich macht. Tagelange Solo-Unterhaltung sollten Sie aber nicht erwarten: Die Story lässt sich in fünf Stunden durchackern. Danach sorgen nur noch die Mehrspieler-Optionen für Motivation. **tk**

WERTUNG

GUT

- ▲ Eine brandneue Solo-Kampagne
- ▲ Einige Detailverbesserungen

SCHLECHT

- ▼ Horrender Härtegrad
- ▼ Oftmals KI-Aussetzer

XBOX

sehr gut

SPIELSPASS

86%



▲ DER SONNE ENTGEGEN: Sogar am Himmel müssen Sie sich mit Bösewichtern rumärgern. Nur gut, dass Jack immer eine Hand zum Ballern frei hat. (Xbox)

ROGUE TROOPER

www.roguetrooper.com

ERHÄLTlich AB 21. APRIL 2006

Rebellion PlayStation 2 XBOX LIVE PC DVD eidos

Rogue Trooper interactive game © 2006 SCI Entertainment Group and Rebellion. The Rebellion logo, 2000 AD logo, Rogue Trooper characters, objects, locations and logos are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the United States and/or other jurisdictions. All rights reserved. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCI Entertainment Group plc. All rights reserved. PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Midway
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 12
Internet	
www.gauntletsevensorrows.com	

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Xbox
erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

Das illustre Helden-Quartett der Gauntlet-Serie kämpft sich erneut durch unendliche Gegnerhorden – doch der alte Glanz ist verblasst.



▲ **SCHLAGKRÄFTIG:** Der Krieger kämpft sich Seite an Seite mit seinem Elfenfreund durch die Monsterhorden.

(PS2)

Diesmal müssen Krieger, Elf, Magier und Walküre die sieben Sünden eines Gottes sühnen. Ihr Weg führt sie durch 16 labyrinthartige Abschnitte eines mit Monstern verseuchten Fantasy-Reiches.

Leider sind alle Speziallatten, die Sie für eingesammeltes Gold kaufen dürfen, eigentlich unnötig, da Sie auch mit den beiden Standard-Attacken auskommen. Sie verbessern Waffen und Rüstungen, nachdem Sie schlecht versteckte Schatzkisten gefunden haben. Ein echtes Highlight hebt sich "Seven Sorrows" für den Schluss auf: Der Endkampf gegen den Bösewicht Caldera, einen gigantischen Dämonen aus Lava und Erz, sieht klasse aus. Doch auch dieser Boss ist – wie das ganze Spiel –

keine spielerische Herausforderung. Die Ernüchterung folgt auf dem Fuße: Nach rund vier Stunden sind Sie durch! Extras? Null. **sh**

WERTUNG

GUT
▲ Abwechslungsreiche Welten
▲ Guter Online-Modus
SCHLECHT
▼ Wo ist das alte Gauntlet-Flair?
▼ Nur vier Stunden Spieldauer

XBOX	SPIELSPASS
WERTUNG ausreichend	55%
PLAYSTATION2	SPIELSPASS
WERTUNG ausreichend	53%

FAKTEN

Genre	Action
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
www.dc-studios.com	

STATE OF EMERGENCY 2

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 45 €
dieser Ausgabe

Es ist schon eine Weile her, dass State of Emergency für die PS2 erschienen ist. Jetzt hat man dem Revoluzzer-Titel einen Nachfolger spendiert ... leider!

Freedom-Aktivist Roy MacNeil soll von der übermächtigen Corporation hingerichtet werden. Zum Glück haben ihm Freunde Gasmaske

und Maschinengewehr unter den Sessel gepackt! Sie steuern MacNeil aus der Verfolgerperspektive und gehen über Leichen: Mit Pistole,

Schrotgewehr und Mini-MG ballern Sie alles über den Haufen, was sich bewegt. Dabei fliegen Fleischbrocken aus den perforierten Opfern, und Sie können nach Herzenslust über deren Leichen trampeln. Zudem bleibt Ihnen keine Wahl – wollen Sie bei diesem Titel Ihre Zielpersonen treffen, müssen Sie in die Menge ballern und erwischen immer auch ein paar Unschuldige.

Unschwer zu erkennen: "State of Emergency 2" ist Brutalo-Müll der übelsten Sorte. Zudem ist's auch noch schwer – allzu viele Levels basieren auf dem "Try and Die"-Prinzip. In zwölf Kapiteln steuern Sie fünf verschiedene Figuren, die den Aufstand gegen die Corporation anzetteln. Dabei sind Sie nicht immer zu

Fuß unterwegs – ein Helikopter, ein Panzer und ein Schnellboot warten auf ihren Einsatz.

Positiv sind zahlreiche Multiplayer-Spieltypen zu verbuchen sowie die Arcade-Missionen. Doch selbst diese Beigaben machen "State of Emergency 2" nicht spielsenswert. **ab**



▲ **RÜCKSICHTSLOS VORGEHEN:** Bei so vielen umherlaufenden Menschen ist es fast unmöglich, bei Schusswechseln zivile Verluste zu verhindern. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt...

(PS2)

WERTUNG

GUT
▲ Non-Stop-Action
▲ Mehrere spielbare Charaktere
SCHLECHT
▼ Geschmacklose Aufbereitung
▼ Unterirdische KI der Feinde

PLAYSTATION2	SPIELSPASS
WERTUNG ausreichend	47%

66

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Adventure, Rollenspiel, Action-Rollenspiel,
Online-Rollenspiel



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

TEST ► Nicht nur optisch begeistert die neue Elder-Scrolls-Episode für PC und Xbox360.

INHALT

Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	64	PS2
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	68	PC
The Elder Scrolls IV: Oblivion	66	PC Xbox 360

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2006

01 WORLD OF WARCRAFT



06 FABLE: THE LOST CHAPTERS



13 FAHRENHEIT



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox 360	Game Boy Advance	Game Boy	NDS
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 Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	90%						90
5 Gothic Collector's Edition	Rollenspiel	Koch Media	04/2005	89%	89					
6 Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	Microsoft	01/2005	88%	88		88			
7 Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	03/2004	88%		88				
8 Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87		87			
9 Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	01/2005	87%	87					
10 Fire Emblem: Path of Radiance	Rollenspiel	Nintendo	12/2005	86%						86
11 Ankh	Adventure	BHV	01/2006	85%	85					
12 Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	10/2005	83%	83					
13 Fahrenheit	Adventure	Atari	09/2005	83%	83	83		83		
14 Jade Empire	Rollenspiel	Microsoft	06/2005	83%			83			
15 Sacred	Action-Rollenspiel	2K Games	03/2004	83%	83					
16 Tales of Symphonia	Rollenspiel	Nintendo	12/2004	83%						83
17 Baten Kaitos	Rollenspiel	Nintendo	05/2005	81%						81
18 Champions: Return to Arms	Action-Rollenspiel	Ubisoft	04/2005	81%		81				
19 Clever & Smart: A Movie Adventure	Adventure	Crimson Cov	01/2005	80%	80					
20 Final Fantasy XI	Rollenspiel	Square Enix	11/2004	80%	80					

■ **Neueinstieg:** Wir kennzeichnen die Neueinstiege, die in dieser Ausgabe getestet wurden. ■ **Abwertungen:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.



► **FINGER WEG:** Charmeur Angelo gräbt alles an, was einen Rock trägt. Die gelungenen Zwischensequenzen sind lebendig, flott und meist urkomisch inszeniert. (PS2)



DRAGON QUEST

DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN



Genre
Rollenspiel
Hersteller
Koch Media
Entwickler
Square-Enix

- Bereits der achte Teil der Dragon-Quest-Serie
- Vorkenntnisse nicht erforderlich
- Mit 80 Stunden Spielzeit sind Sie hier dabei

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern Speicherpunkte

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 6

Internet
www.dragonquest.eu.com

Nehmen Sie Urlaub oder lassen Sie sich krankschreiben und dann auf ins Abenteuer: Japans bestes Rollenspiel kommt endlich auch nach Deutschland!

Sehr majestätisch wirkt Trode ja nicht: klein, grün, spitze Ohren und ein breites Mundwerk, aus dem vornehmlich Gemecker und Genörgel ertönt... Trotzdem hatte Trode mal das Sagen im Schloss Trodain – bis der fiese Hofnarr Dhoulmagus das magische Zepter gemopst und dem König seinen aktuellen "Look" angehext hat. Prinzessin Medea wiederum trappelt als Pferd umher.

Nur der Held, eine von Trodes Palastwachen, ist von Dhoulmagus' fiesem Fluch verschont geblieben und

zieht jetzt mit dem quengeligen König, seiner Tochter und dem unterwegs aufgegebellen Exbanditen Yangus durch das Land, um den Übeltäter zur Strecke zu bringen. Unterwegs trifft die Gruppe interessante Leute. Manche bitten um Hilfe, andere sind auf Ärger aus und wieder andere haben ebenfalls ein Hühnchen mit dem geschminkten Übeltäter zu rufen und schließen sich Ihrer Gruppe an, etwa die aufbrausende Magierin Jessica und der leichtlebige Charmeur Angelo.

KÄMPFEN UND FORSCHEN...

Meist gehen Sie typischen Rollenspiel-Aktivitäten nach: In Städten plaudern Sie mit Passanten und kaufen feine Ausrüstung. Auf der gewaltigen Weltkarte suchen Sie Ihr nächstes Ziel oder streunen ein wenig herum, um die Umgebung zu erforschen. In Dungeons dagegen halten Sie immer Ausschau nach Schatzkisten und wetzen schon mal die Klinge für den dicken Boss, der Sie meistens am Ende der verwinkelten Katakomben erwartet.

▼ **LEBENDIGE UMGEBUNG:** Die gewaltige Oberwelt besticht durch zahlreiche liebevolle Details. (PS2)

▼ **BRENZLIG:** In der Stadt Farebury steigt dichter, dunkler Rauch auf. Da wird doch wohl nichts passiert sein? (PS2)





Der Königsschleim erleidet 50 Punkt

▲ **ZACK:** Yangus ist nicht nur der beste Kämpfer der Gruppe, der Exbandit mit Cockney-Akzent ist auch das mit Abstand sympathischste Party-Mitglied. (PS2)



▲ **GLEICH TUT'S WEH:** Yangus bereitet eine Spezialattacke vor. Im Verlauf des Spiels lernen Sie viele Manöver. (PS2)



▲ **BREITMAULFROSCH:** König Trode wirkt nicht wirklich majestätisch. Wie er wohl vorher aussah? (PS2)

Kämpfe beginnen – wie es die japanische Tradition will – nach dem Zufallsprinzip. Das Bild wird weiß, Sie sehen Ihre Widersacher zunächst von vorne und wählen Ihre Aktionen aus: Ziehen Sie dem bissigen Troll mit dem Schwert einen Scheitel, versengen Sie ihn mit lodender Feuermagie den Pelz, oder heilen Sie erst mal einen etwas angeschlagenen Mitsstreiter? Haben Sie die Befehle erteilt, werden die Aktionen in schwungvollen Kamerabewegungen eingefangen. Das sieht toll aus und geht angenehm flott. Dank taktischer Elemente wie Status-verändernder Magie oder dem interessanten Konzentrationssystem, mit dem Sie eine Runde aussetzen und danach be-

sonders hart zuschlagen, sind die Kämpfe schön anspruchsvoll.

...WAR NIEMALS SPASSIGER!

Im Grunde sind die Zutaten von "Dragon Quest" recht klassisch. Warum also die hohe Wertung? Nun, niemals zuvor wurden die etablierten Rollenspiel-Elemente so perfekt gemischt und durchdacht implementiert – hier passt einfach alles! Der Schwierigkeitsgrad ist stets fordernd, aber äußerst fair, die Mischung aus Handlungssequenzen und eigentlichem Spiel wunderbar ausgewogen. Darüber hinaus wirkt die riesige Welt sehr harmonisch und lädt zum Erforschen ein. Hinzu gesellen sich unverschrämte witzige Mons-



Angelo greift an!

▲ **EN GARDE:** Das Multitalent Angelo ist mit Degen, Pfeil und Bogen ein Experte. Darüber hinaus kann Angelo heilen und Angriffsmagie nutzen! (PS2)



Jessica wirkt den Zauber Schmurgell

▲ **GRILLFEST:** Feuermagie ist Jessicas Spezialität. Sie greift einen Gegner mit einer Flammensäule an oder "verschmurgelt" eine ganze Gruppe. (PS2)

ter, extrem sympathische Protagonisten und eine Story, die auf die "Final Fantasy"-typischen radikalen Wendungen alle zehn Stunden verzichtet und dafür umso mehr Wert auf die Charakterzeichnung der Truppenmitglieder legt. Wie im Flug vergehen die 60 bis 70 Stunden, bis Sie den letzten Obermütz zu Gesicht bekommen. Und selbst dann erwarten Sie noch einige interessante Sub-

quests, Ausrüstungsgegenstände und Story-Enthüllungen.

Die PAL-Anpassung ist gut, Square-Enix hat sich die Kritik an früheren "Final Fantasy"-Lokalisierungen zu Herzen genommen. Nicht zuletzt deshalb gehört "Dragon Quest" in jede gut sortierte Spielesammlung. Auch RPG-Abstinenzler werden sich der Faszination des Mammut-Abenteuers kaum entziehen können! **tn**



MEINUNG ► THOMAS NICKEL

Fazit: Was für ein Abenteuer! Ein besseres Rollenspiel ist mir noch nicht untergekommen. Helden, Schurken, Welt, Handlung – hier stimmt alles!

Während alle Welt nach Innovationen und Genre-Mixturen schreit, zeigt "Dragon Quest", wie viel man aus einem der ältesten Genres überhaupt rausholen kann. Das Spiel wagt keine unnötigen Experimente und überzeugt durch perfekte Feinabstimmung. Es präsentiert Ihnen in regelmäßigen Abständen immer wieder neue Elemente und motiviert Sie so stundenlang zum Weiterspielen. Hinzu kommen eine extrem stimmungsvolle Grafik, großartige englische Sprecher und famoser Orchestersound. Wer hier nicht zugreift, verpasst die neue RPG-Referenz!

WERTUNG

Dragon Quest – Die Reise des verwunschenen Königs

PLAYSTATION2

GUT

- ▲ Sowohl Grafik als auch Sound sind ganz famos
- ▲ Eine riesige Fantasywelt
- ▲ Perfekt ausbalanciert

SCHLECHT

- ▼ Die Ladezeiten sind manchmal etwas lang
- ▼ Umständliches Speichern

GRAFIK 16:9-DARSTELLUNG 85%

SOUND 90%

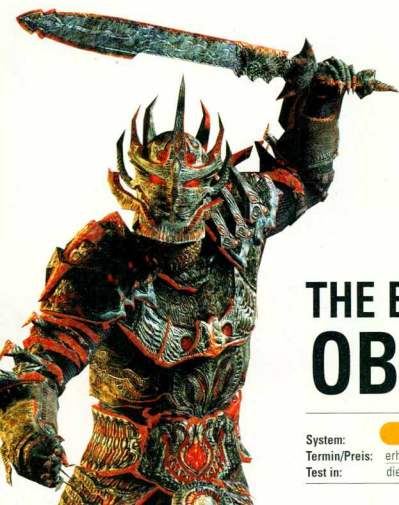
STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER -



sehr gut
SPIELPASS
92%

► **ROSS UND REITER:** Zahlreiche größere Distanzen überwinden Sie am besten auf dem Rücken eines Gauls – allerdings sind die Viecher recht teuer und Pferdediebstahl wird mit drakonischen Maßnahmen geahndet. Wer flinker sein will, nutzt die Schnellreisefunktion: Einfach auf der Karte den Zielort auswählen, schon werden Sie teleportiert. (PC)



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



System:

PC

Termin/Preis: erhältlich – 60 €
Test in: dieser Ausgabe

Xbox 360

erhältlich – 60 €
dieser Ausgabe

FAKTEN

	Genre Rollenspiel
	Hersteller Take 2
	Entwickler Bethesda Softworks

- Die Fortsetzung des PC- und Xbox-Hits "Morrowind"
- Reines Solo-Rollenspiel mit gigantischem Umfang
- Ego- oder Verfolgeransicht

PC-Anforderung High-End (S. 49)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet
www.elderscrolls.com

Ja, es ist fertig! Ja, es sieht grandios aus! Und JAAAA, es macht süchtig! Vorhang auf für das beste Solo-RPG der Moderne, Vorhang auf für Oblivion!

Pilze sammeln, Attentate ausführen, Einbrüche planen, Immobilien kaufen, Unschuldige retten, Monster plätten, Rehe jagen, Handel treiben, Bücher lesen und und und... Wer versucht, "The Elder Scrolls IV: Oblivion" in seiner Gesamtheit zu erfassen, muss zwangsweise scheitern: Was Ihnen die gigantisch große (und mit "gigantisch große" meinen wir GIGANTISCH GROSSE) Spielwelt an Unterhaltungsmöglichkeiten bietet, davon können andere Spiele nur träumen. Einzig und allein "GTA

San Andreas" befindet sich auf Abwechslungs-Augenhöhe mit dem Fantasy-Schwergewicht.

SPASS OHNE BALLASTSTOFFE

Wer jetzt gleich "Oh Gott, so ein sperriger Genre-Klumpen kommt mir nicht ins DVD-Laufwerk" schreit, sollte sich schnell wieder beruhigen: "Oblivion" mag zwar abschrecken, gibt sich jedoch alle Mühe, auch Einsteiger zu faszinieren. Komplex, aber nicht kompliziert. Groß, aber nicht verwirrend. Langwierig, aber nicht

langweilig. Dieses Software-Sahnestück erreicht Rollenspiel-Veteranen ebenso wie unbedarfte Neulinge.

Weil eine Erklärung aller Elemente von "Oblivion" Bücher im Bibelformat füllen würde, beschränken wir uns auf die wesentlichen Dinge: Mit dem Editor erschaffen Sie sich zu Beginn des Abenteuers einen Digi-Helden: Ob Männlein oder Weiblein, ob Magier oder Barbar, ob Blondschopf oder Glatzkopf – jedes Detail lässt sich individuell festlegen. In der Haut dieses Eigenbau-Erlösers zie-

▼ **ANGST UND BANGE:** In Kellern treffen Sie auf Zombies. Zum Glück hält deren Moderfleisch nur wenig aus. (PC)

▼ **GROSS UND BÖSE:** Das Solo-Abenteuer dreht sich um Höllentore, die Sie ein für alle Mal schließen müssen. (PC)





▲ **WICHTIGE INFOS:** Hier sehen wir das Questlog, das Level und Länge einer Quest anzeigt. Short bedeutet z.B. 5-10 Minuten, Long 30-40 Minuten. (PC)



▲ **GEMEINSAM SIND WIR STARK:** In allen Auseinandersetzungen kommt es auf das Zusammenspiel der Gruppe an. Nur Einigkeit bringt Erfolg. (PC)



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

FAKTEN



Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Turbine
Entwickler
Atari

- Populär: Zahllose PC-Games spielen im "D&D"-Universum
- "D&D" gilt als Begründer des modernen Fantasy-RPGs
- "D&D" begann als Brettspiel

PC-Anforderung Standard (S. 49)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe ab 12

Internet
www.ddo.com

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

In Stormreach bekommt man als Einzelgänger keinen Fuß auf den Boden. Hier gilt die Devise: Kämpfen Sie im Team oder sterben Sie allein.

che der fünf Rassen Sie repräsentieren wollen. Auch die Klasse will mit Sorgfalt gewählt sein. Wer sich nicht festlegen möchte, kann sogar eine zweite Klasse erlernen. In diesem Fall sinken zwar Ihre Leistungen im zuerst gewählten Beruf, dafür stehen Ihnen aber zusätzliche Fähigkeiten zur Verfügung.

TEAMWORK ERWÜNSCHT

Egal ob Sie nun als Elfenmagier in die Schlacht ziehen oder als Halbbling-Barbar mit Heilkräften spielen – alleine werden Sie kaum eine Mission angehen können. "DDO: Stormreach" setzt auf Teamwork. Über das so genannte "Socialtab" suchen Sie gleich gesinnte Online-Krieger.

Das Kämpfen fällt leicht. Mit der linken Maustaste attackieren Sie den Feind, Angriffe blocken Sie mit der Shifttaste. Allerdings sollte man bei den Scharmützeln darauf achten, möglichst wenig Energie zu verlieren. Im Gegensatz zu "WoW" regeneriert sich Ihre Lebensenergie hier nämlich nicht von alleine. Genau wie Ihre Mana-Leiste kann diese nur an einem so genannten Rastschrein regeneriert werden – und die sind in den Dungeons recht selten. Daher sollte man nicht nur mit magischen Vorräten sparsam umgehen, sondern auch vor Quest-Beginn in der Gruppe

festlegen, welche Rolle jeder im Team übernimmt. Ein Krieger, der seinem Job nicht nachkommt, kann das Ende jeder Party bedeuten.

Bei der Suche nach mit Waffen und Ausrüstung gefüllten Truhen müssen Sie nicht jedes einzelne Monster erledigen. Erfahrungspunkte bekommen Sie dafür nämlich nicht. Nur bei Quest-Abschluss werden Sie mit Erfahrungspunkten belohnt, von denen Sie im Laufe des Spiels viele brauchen. Denn jeder Levelaufstieg, der neue Attacken und Zaubersprüche verheißt, verschlingt davon eine ganze Menge. **fe**

Das Pen&Paper-Monster "Dungeons & Dragons" wagt den Schritt zum Online-Rollenspiel. Wie beim erfolgreichen Genrekollegen "World of Warcraft" steht zu Beginn von "DDO: Stormreach" die Erschaffung des Charakters auf dem Plan. Dabei entscheiden Sie nicht nur, wel-

MEINUNG ► FRANK EMMERLING

Fazit: Die zähe Charakterentwicklung und die magere Dungeon-Auswahl sind Spaßbremsen.

Mit einer eingespielten Truppe macht das Durchkämmen des Untergrunds richtig Spaß. Und das ist der Knackpunkt: Wer keinem Team angehört, wird schnell die Lust am Erkunden verlieren. Hoffen wir, dass ein Add-on die Gründung von Gilden und die beliebten Spieler-gegen-Spieler-Schlachten möglich machen wird.

WERTUNG

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

PC	GRAFIK	71%
GUT		
▲ Perfekt für Teampspieler		
▲ Grafisch stimmiges Fantasy-Ambiente		
▲ Atmosphärische Dungeons		
SCHLECHT		
▼ Lahmer Levelaufstieg		
▼ Kaum Einzelmissionen		
▼ Zu wenig Abwechslung		
	SOUND	67%
	STEREO	
	STEUERUNG	82%
	MEHRSPIELER	74%



70

SPORT- UND RENNSPIELE

Fußball, Tennis, Basketball,
Trendsport, Wrestling etc.
Rennspiel, Action-Rennspiel



INHALT

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	70	FC	PS2	Game	PlayStation 2	SE
Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	72	PS2	Game			
Virtual Skipper	72	FC	PS2	Game		

FIFA FUSSBALL-WM 2006

TEST ► Das Sport-Ereignis des Jahres zum Mitspielen! Wie gut ist die virtuelle Fussball-WM?

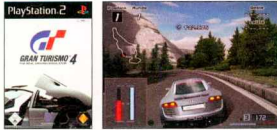
GENREHIGHLIGHTS

05 | 2006

1 PRO EVOLUTION SOCCER 5



3 GRAN TURISMO 4



6 TOP SPIN 2



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	FC	PS2	Game	PlayStation 2	SE
1 Pro Evolution Soccer 5	Fußball	Konami	11/2005	93%	93	93	93		
2 Burnout Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	04/2006	92%		92	92	92	
3 Gran Turismo 4	Rennspiel	Sony	03/2005	92%		92			
4 GT Legends	Rennspiel	10Tacle	11/2005	90%	90				
5 Madden NFL 06	American Football	Electronic Arts	10/2005	90%	90	90	90		
6 Top Spin 2	Tennis	2K Sports	04/2006	90%				90	
7 Fight Night: Round 3	Boxen	Electronic Arts	04/2006	89%		87	87	89	
8 Top Spin	Tennis	2K Sports	11/2004	89%	89	85	89		
9 Midnight Club 3: DUB Edition – Remix	Rennspiel	2K Games	05/2006	89%		87	89		
10 DTM Race Driver 3	Rennspiel	Rockstar	03/2006	88%	88	88	88		
11 NBA Street V3	Basketball	Electronic Arts	03/2005	88%		88	88		88
12 Project Gotham Racing 3	Rennspiel	Microsoft	01/2006	88%				88	
13 SSX on Tour	Snowboard/Ski	Electronic Arts	11/2005	88%		88	88		88
14 MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennspiel	THQ	10/2005	87%	87		87		
15 NBA 2K6	Basketball	2K Sports	12/2005	87%		87	87	87	
16 Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	01/2006	87%	87	80	83	82	80
17 NHL 06	Eishockey	Electronic Arts	10/2005	87%	87	86	87		86
18 RallySport Challenge 2	Rennspiel	Microsoft	06/2004	87%			87		
19 Tony Hawk's American Wasteland	Skateboard	Activision	11/2004	87%		88	87	87	85
20 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	Wrestling	THQ	12/2005	87%		87			

■ **Neuzeitung:** Wir kennzeichnen Neueinsteiger, die in dieser Ausgabe getestet werden. ■ **Abwertungen:** Da der Zahn der Zeit auch an Spielen nagt, nehmen wir Abwertungen vor.

► **POLDI VERSENKT:** Die Next-Gen-Version strotzt nur so vor Grafikdetails. Strapazierter Rasen, das offizielle WM-Logo auf der Schulter und sogar Poldis Unterarm-Muckis sind genau zu erkennen. (Xbox360)



FIFA FUSSBALL-WM 2006

System:	PC	PS2	Xbox	Xbox 360	GameCube
Termin/Preis:	28.04.2006 – 40 €	28.04.2006 – 50 €	erscheint nicht	28.04.2006 – 60 €	28.04.2006 – 50 €
Test in:	06/2006	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe	06/2006

FAKTEN

PlayStation 2	Genre Fußball
Hersteller Electronic Arts	
Entwickler EA Kanada	

- 127 Nationalteams
- Original-Trikots und -Schuhe
- WM plus alle Qualifikationen
- Herausforderung: 40 Aufgaben
- "PES"-Steuerung einstellbar

PC-Anforderung folgt nächst. Monat

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern nach jedem Spiel

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe frei

Internet

www.easports2006fifaworldcup.com

EAs WM-Spiel verkürzt die Wartezeit bis zum Anpfiff – und hilft, den Frust danach abzubauen. Oder sollten wir Klinsins Team doch mehr zutrauen?

Für PC- und Konsolenkicker beginnt die WM nicht erst am 9. Juni, sondern bereits sechs Wochen zuvor. Ausgestattet mit der FIFA-Lizenz hat EAs Turnier-Simulation alles im Angebot, was die WM-Stimmung anheizt. Ob das Ufo-förmige Stadion in München oder die Schalke Hightech-Arena, alle zwölf Spielstätten wurden originalgetreu nachgebildet. Zudem schlüpfen Sie in die brandneuen WM-Trikots aller 32 teilnehmenden Länder. Dabei ist Realismus Trumpf: Auf Podolskis Adidas-Jersey prangt neben dem Hersteller-Logo das DFB-Emblem mit den

drei goldenen Sternen. Sogar der geschwungene Teamgeist-Aufnäher auf dem Ärmel fehlt nicht!

ORIGINAL-KADER

Am 15. Mai gibt Jürgen Klinsmann seinen 23 Spieler umfassenden Kader bekannt. Schon am 28. April erscheint das WM-"FIFA" – hat EA etwa eine magische Glaskugel? Wohl nicht, aber Realitätsfanatiker können trotzdem aufatmen: Die Recken fürs Turnier darf man bei allen WM-Teams aus rund 40 Spielern aussuchen. Bei den Deutschen vermissen wir einzig Manuel Friedrich vom FSV Mainz 05.

Für unser Testspiel schmeißen wir den verletzten Deisler und den ausgebooteten Wörns aus der Mannschaft. Dafür darf der Dortmunder Stefan Kehl in die Startelf.

Bevor wir auf dem virtuellen Rasen des FIFA-WM-Stadions in München auflaufen, entscheiden wir uns noch für unsere Wunschformation. Aus den 18 Möglichkeiten wählen wir das 4-3-2-1-System – wir sind erstmal vorsichtig. Im nächsten Bildschirm werden uns die vier offensiven und defensiven Live-Taktiken wie Konter oder Pressing grafisch erläutert. Allerdings nur in der Xbox360-Version.

▼ **KLOSE TRIFFT:** Kopfballtore fallen seltener als bei FIFA 06. Trotzdem sind Flanken immer noch ein Erfolg versprechendes Mittel. (Xbox)



▼ **KAKÄ ZÖGERT:** Beim Elfmeterschießen müssen Sie den pendelnden roten Balken treffen (siehe roter Pfeil). (Xbox)





▲ **BALLACK JUBELT:** Die ausführliche Siegesfeier ist an Authentizität kaum zu überbieten.



▲ **MIRO GANZ COOL:** Bei Schüssen spielen die Fähigkeiten sowie die Position des Spielers nun eine größere Rolle. (Xbox360)

WM-MODUS IM DETAIL

DAS BRINGT UNS IN WM-STIMMUNG:

- Wichtige Spiele werden mit Paukenschlägen und schnellen Schnitten cineastisch eingeleitet
- Mehr als 100 Starspieler wurden realistisch nachgebildet
- Original-Ausrüstung wie neue WM-Trikots, Teamgeist-Fußball etc.
- Offizielle WM-Sponsoren auf den Stadionbänden
- Alle Original-Stadien mit 3D-Publikum, Fahnen und Sprechchören
- Stadionsprecher liest Aufstellung vor (nur in der Xbox360-Version!)
- WM-Magazin mit Maskottchen Goleo VI (Bildung!)



DAS HÄTTEN WIR UNS NOCH GEWÜNSCHT:

- Kamerafahrt durch den Kabinengang
- Nationalhymnen vor dem Spiel
- Interviews nach dem Spiel



▲ **ALTER EGO:** Per Editor können Sie Ihr Ebenbild in ein Wunschteam transferieren (nicht auf der Xbox360!). (PS2)



▲ **FRANZ KICKT WIEDER:** Im EA-Shop schalten Sie legendäre Spieler frei und kaufen klassische Trikots. (Xbox)

Bei den Fassungen für PS2 und Xbox finden sich die Erklärungen lediglich im Hauptmenü. Unser Einfluss als Coach endet bei der Auswahl der Standard-Schützen – sehr spärlich!

GENIALE PRÄSENTATION

Konfettiregen, Feuerwerk, heliumgefüllte Ballons – bereits auf PS2 und Xbox kommt die erhoffte WM-Stimmung auf. Doch die Xbox360-Version stellt ihre Kollegen grafisch in den Schatten. Beispielsweise erkennen Sie hier sogar deutlich die Narbe auf der Backe von Thorsten Frings. Darüber hinaus prägen klatschende und Fahnen schwenkende Fans das Stadionbild. "Deutschland! Deutschland!"-Sprechchöre tragen genauso zur Live-Atmosphäre bei wie der Stadionsprecher, der vor Spielbeginn die Aufstellungen vorliest. Kommentiert werden die Partien von den Premiere-Stimmen Tom

Bayer und Sebastian Hellmann. Die beiden sind engagiert und analysieren meist treffend.

Wie beim richtigen Fußball gibt es anscheinend auch bei EA ungeschriebene Gesetze: Die Präsentation muss referenzverdächtig sein, realistisch ablaufende Partien sind weniger wichtig. Gerne würden wir eine Verletzung von Paragraph zwei sehen, doch auch diesmal strotzen unsere Testversionen vor Missgeschicken: Bei Einsgegens-Duellen bleibt der KI-Torhüter an der Fünf-Meter-Linie kleben, Pässe erreichen oft nicht den Mitspieler, die proportional zu kleineren Spielern lassen große Lücken in der Abwehrkette entstehen. Zudem ist die Ballphysik schlecht.

Damit wir uns richtig verstehen: Bei den letzten "FIFA"-Teilen wurden KI und Steuerung – bis auf wenige Ausnahmen – kontinuierlich verbessert. Vergleicht man die Matchabläufe von "FIFA WM

2006" aber mit der Realismus-Referenz "Pro Evolution Soccer 5", besteht ein Klassenunterschied.

Doch Konami besitzt bekanntlich keine WM-Lizenz, also dürften einige (zumindest für einen Sommer) vom Spitzenreiter zum Verfolger wechseln. Diejenigen können übrigens nicht nur die gewohnte "PES"-Tastatenbelegung wählen, sondern finden nun auch eine Steuerung vor, die bei Schüssen, Eckbällen und Freistoßen dem Japano-Kick ähnelt.

DER REST VOM FEST

EAs Lizenzfußball bietet noch viel mehr als nur das WM-Turnier: Mit einem von 127 Nationalteams bestreiten Sie die gewünschte Konti-

mental-Quali oder spielen im Herausforderungs-Modus 40 Klassik-Partien nach. Im Shop kaufen Sie Original-Bälle, -Trikots und -Schuhe oder schalten 22 legendäre Spieler wie Kaiser Franz frei! **az** ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Exzellente Präsentation
- ▲ Zusätzliche Spielmodi, z.B. WM-Quali
- ▲ Viele freischaltbare Extras

SCHLECHT

- ▼ Unrealistisches Spielverhalten
- ▼ Wenige taktische Möglichkeiten
- ▼ Mäßige Ballphysik

XBOX360

Systemvorteile

- + Ausgereiftere Präsentation, z.B. mit Stadionsprecher
- + Übersichtlichere Menüs

Systemnachteile

- Einzige Version ohne Spieler-Editor

GRAFIK 89%

50/60 HZ, 16:9, PROGRESSIVE SCAN

SOUND 88%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 79%

MEHRSPIELER 84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

89%

88%

79%

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

83%

XBOX

Systemvorteile

- + Kürzere Ladezeit als bei Xbox360

Systemnachteile

- Live-Taktiken werden nur im Hauptmenü erklärt
- Gelegentliche Ruckler

GRAFIK 82%

50/60 HZ, 16:9

SOUND 86%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 78%

MEHRSPIELER 84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

82%

86%

78%

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

81%

PLAYSTATION2

Systemvorteile

- + Kürzere Ladezeit als bei Xbox360

Systemnachteile

- Live-Taktiken werden nur im Hauptmenü erklärt
- Gelegentliche Ruckler

GRAFIK 82%

16:9

SOUND 85%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 78%

MEHRSPIELER 84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

82%

85%

78%

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

84%

OFFLINE: 1-4, ONLINE: 1-4

81%

MEINUNG ► ANDREAS SZEDLAK

Fazit: Die Weltmeisterschaft kann kommen – und zwar schnell! EAs Lizenzkick lässt das WM-Fieber weit über die 40-Grad-Marke steigen.



Die WM-Simulation ist das Gegenteil von einem Überraschungsei. Man kriegt genau das, was man erwartet: Eine weltmeisterliche Präsentation mit Original-Teams, -Trikots und -Stadien. Außerdem gibt's zusätzliche Modi – besonders die spannenden Klassikpartien haben mir gefallen. Doch leider stellt sich EA durch das zweitklassige Verhalten der KI-Spieler sowie durch die unrealistische Ballphysik zum wiederholten Male selbst ein Bein. Sonst wäre für "FIFA" nach längerer Zeit mal wieder der Pokal in Form einer Games-Aktuell-Krone drin gewesen.

FAKTEN

Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Rockstar Games
PC-Anforderung	–
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.rockstargames.com	



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION – REMIX

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2
erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

Xbox
erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

Unverhofft kommt oft: Rockstar Games legt die irrwitzige Großstadt-Hatz neu auf und beglückt uns mit zusätzlichem Inhalt.

In 'Remix' heizen Sie mit hochgezuchteten Tuning-Wagen durch komplexe Großstädte mit frei befahrbaren Straßennetzen. Gelb leuchten-

de Checkpoints weisen Ihnen die Richtung. Um ein Rennen zu gewinnen, müssen Sie diese Punkte der Reihe nach passieren, doch der Weg

bleibt Ihnen überlassen. Bei der Orientierung hilft Ihnen ein Radar, welches Ihnen das Straßennetz, die Gegner und die nächsten zwei Wegpunkte anzeigt. Für gewonnene Rennen erhalten Sie Preise in Form von Autos oder Geld. Letzteres investieren Sie in Tuning-Maßnahmen oder weitere Fahrzeuge.

Die "Remix"-Version unterscheidet sich von der ursprünglichen Fassung durch einige Erweiterungen: Zum einen gibt's mit Tokio eine vierte Metropole mit neuen Events, zum anderen wurde der Fuhrpark um 24 Autos erweitert. Neueinsteiger freuen sich drüber, Besitzer der normalen Version überlegen sich zwei Mal, ob ihnen die Stadt und die Wagen wei-

tere 30 Euro wert sind. Technische Verbesserungen gibt es nämlich keine.

cg



▲ **NACHTSCHWARZ.** Dieser Ferrari F355 – hier unterwegs in Tokio – ist einer von 24 neuen Wagen in "Midnight Club 3 Dub Edition – Remix". (PS2)

WERTUNG

GUT

- ▲ Mehr Inhalt zum halben Preis
- ▲ Effektvolle Grafik
- ▲ Umfangreiches Tuning

SCHLECHT

- ▼ Keine technischen Verbesserungen

XBOX

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

★★★★★

89%

PLAYSTATION2

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

★★★★★

87%

FAKTEN

Genre	Sport
Hersteller	Frogster
PC-Anforderung	Standard (S. 49)
Texte/Stimmen	deutsch/–
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
www.virtualskipper.com	

VIRTUAL SKIPPER 4

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

Haben Sie gerade kein Kleingeld fürs eigene Segelboot zur Hand? Dann stechen Sie eben virtuell in See!



▲ **DA SCHAU HER:** Grafisch segelt "Virtual Skipper 4" auf hohem Niveau. Die realitätsgetreu animierte Crew bewegt sich über unseren liebevoll modellierten Katamaran. Nur die Küstenlinien wirken sehr steril. (PC)

Eigneten sich die Vorgänger nur für Hobby-Segler, so ist Teil vier nun so zugänglich, dass auch Segel-Neulinge einen Törn wagen können. Im Tutorial machen sich Landratten mit den Grundlagen der Nautik sowie der Steuerung vertraut. Und die ist deutlich simpler, als es die Materie vermuten ließe: Die Cursorstasten regeln das Steuerrad von Back- nach Steuerbord. Mit einem einfachen Kommando stellen Sie das Ruder in Nullstellung, fertig. Na ja, fast. Wir müssen uns auch um unsere Segel kümmern, die wir über Icons am rechten Bildrand setzen oder einholen – und auf höheren Schwierigkeitsstufen – auch trimmen können. Dabei müssen wir auf den Wind achten, denn für jede Windstärke und

-richtung gibt es bei jedem der vier Bootstypen das richtige Segel. Das ist alles realistisch simuliert, aber eben auch nicht spannender als echtes Segeln. Immerhin dürfen Sie an Online-Regatten mit bis zu 256 Kapitänen teilnehmen.

sz

WERTUNG

GUT

- ▲ Interessante Einsätze
- ▲ Es kommt echtes Segelgefühl auf

SCHLECHT

- ▼ Tutorial verständlich aber lückenhaft
- ▼ Stellenweise einschläfernd

PC

★★★★★

befriedigend

SPIELSPASS

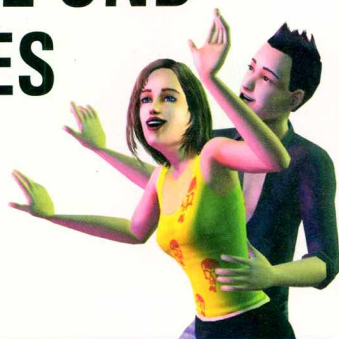
★★★★★

69%

76

STRATEGIE UND SONSTIGES

Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie, Simulation, Musikspiel, Partyspiel



INHALT

Act of War: High Treason	78	PC			
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	75	PC	PS2	Mac	
Guitar Hero	76	PS2			
Hammer & Sichel	74	PC			
Singstar Rocks!	77	PS2			

GUITAR HERO

TEST ► Mit beinhalten Klängen rockt Guitar Hero alle anderen Musikspiele in die Knie.

GENREHIGHLIGHTS

05 | 2006

01 DIE SIMS 2



02 GUITAR HERO



03 CIVILIZATION 4



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	PC	PS2	Xbox	Game Boy	PS3
1 Die Sims 2	Lebenssimulation	Electronic Arts	11/2005	90%	90	86		86	86
2 Guitar Hero	Musikspiel	Red Octane	05/2006	90%		90			
3 Civilization 4	Runden-Strategie	2K Games	12/2005	89%	89				
4 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	03/2006	89%	89				
5 Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	Koch Media	04/2006	89%	89				
6 Age of Empires III	Echtzeit-Strategie	Microsoft	12/2005	88%	88				
7 Pikmin 2	Echtzeit-Strategie	Nintendo	11/2004	88%					88
8 Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/2005	86%	86				
9 Rome: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	11/2004	86%	86				
10 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ	05/2006	86%	85	83	86		
11 The Movies	Simulation	Activision	12/2005	86%	86				
12 Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	04/2005	85%	85				
13 Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	08/2005	85%	85				
14 Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	03/2006	83%	83				
15 Stronghold 2	Simulation	2K Games	06/2005	82%	82				
16 Singstar '80s	Musikspiel	Sony	12/2005	81%		81			
17 Battalion Wars	Echtzeit-Strategie	Nintendo	01/2006	80%					80
18 Buzz: Das Musik-Quiz	Musikspiel	Sony	11/2005	80%		80			
19 Die Siedler 5	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	01/2005	80%	80				
20 Donkey Konga 2	Musikspiel	Nintendo	07/2005	79%					79

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

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

4/49 03:47



▲ **BIS AUF'S BLUT:** Bei einem Bahnhof liefern sich unsere beiden Helden (rechts im Bild) einen erbitterten Kampf mit amerikanischen Soldaten. (PC)



▲ **BIS INS KLEINSTE:** Attribute und Fertigkeiten bestimmen, welche Stärken und Schwächen die Charaktere haben. Rechts sehen Sie das Inventar. (PC)



HAMMER & SICHEL

FAKTEN

Genre
Runden-Strategie

Hersteller
CDV

Entwickler
Nival

- ▶ Rundenbasiertes Kampfsystem mit vielen Aktionsmöglichkeiten
- ▶ Über 90 verschiedene Waffen
- ▶ Tageszeitenwechsel beeinflusst den Spielverlauf

PC-Anforderung Einsteiger

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.hammer-sichel.com

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

Der Titel ist Programm: Als sowjetischer Agent bewahren Sie die Welt in taktischen Rundenkämpfen vor dem Dritten Weltkrieg.

angespannte Situation zwischen westlichen Alliierten und Sowjetunion, es droht ein Atomkrieg. Diesen sollen Sie verhindern – in der Rolle eines sowjetischen Agenten.

ERST DENKEN, DANN HANDELN

Ihren Helden und seine Kameraden dirigieren Sie in "Hammer & Sichel" per Mausklick in Echtzeit, die Kämpfe hingegen laufen rundenbasiert ab. Jede Einheit hat pro Zug eine begrenzte Anzahl von Aktionspunkten, die sie für Bewegungen, Waffenwechsel oder Schüsse verbrauchen kann. Wollen Sie Verluste vermeiden und Ihre Gegner effektiv ausschalten, müssen Sie gut überlegen, welche Aktionen Sie Ihre Leute ausführen lassen. Das größtenteils ordentliche Leveldesign eröffnet Ihnen dabei zahlreiche taktische Mög-

lichkeiten. An manchen Stellen zwingt es Ihnen aber auch eine bestimmte Vorgehensweise auf.

Scriptete (also durch eine Aktion ausgelöste) Ereignisse können ebenfalls zu Problemen führen. Beispielsweise betreten zahlreiche feindliche Einheiten das Schlachtfeld, sobald Sie ein bestimmtes Missionsziel erreicht haben – das ist einfach unfair! Darüber hinaus gibt es kaum sichere Deckungsmöglichkeiten, denn die (technisch eindrucksvolle) Physikengine erlaubt es, durch Wände zu schießen oder per Panzerfaust ganze Gebäudeteile zu zerstören. Das kann Ihnen zum Vorteil, genauso gut aber auch zum Nachteil gereichen.

LEARNING BY DOING

Als Belohnung für gewonnene Kämpfe erhalten Ihre Charaktere Erfahrungspunkte, mit denen Sie Spezialfähigkeiten erwerben und ausbauen. Die Werte für Attribute und Fähigkeiten wie Medizin oder Schießen steigen automatisch bei entsprechenden Aktionen. Zwischen den Kämpfen untersuchen Sie die Umgebung, handeln mit Nichtspieler-Charakteren oder reden mit Einwohnern. Allerdings wird die Illusion einer authentischen Spielwelt bereits dadurch zerstört, dass die Maps beim Herauszoomen als Plattformen im Nichts schweben. Andererseits ist die frei bewegliche Kamera in den Kämpfen bitter nötig.

cg ■

In 99 Prozent aller Spiele sind es die Amerikaner, die die Erde vor bösen Terroristen, Russen, Aliens oder sonstigen Gegnern des Weltfriedens retten. In "Hammer & Sichel" findet nun ein interessanter Rollentausch statt. Im Nachkriegsdeutschland des Jahres 1949 eskaliert die



MEINUNG ▶ CARSTEN GRAUEL

Fazit: Ein anspruchsvolles Taktik-Geplänkel mit motivierenden Rollenspiel-Elementen.

Das gut durchdachte Kampfsystem hält Sie dank zahlreicher Aktionsmöglichkeiten stets bei Laune. Auch die komplexe Weiterentwicklung der Figuren sowie das Waffenarsenal tragen zum Spielspaß bei. Als Dämpfer erweisen sich die charakterlosen Protagonisten und die teilweise unfairen Scriptereignisse.

WERTUNG

Hammer & Sichel

PC

- GUT**
- ▶ Spannende Kämpfe
 - ▶ Vielseitige Charakterentwicklung
 - ▶ Zerstörbare Umgebung

SCHLECHT

- ▼ Protagonisten ohne Persönlichkeit
- ▼ Teils unfair

GRAFIK 66%

SOUND 63%

STEUERUNG 78%

MEHRSPIELER



befriedigend
72%



▲ **FLANKIEREN:** Das Einkesseln feindlicher Soldaten ist enorm wichtig. Während das Alpha-Team den Feind ablenkt, schleicht sich das Bravo-Team seitlich an. (PC)



▲ **EINNEBELN:** Mit Rauchgranaten nehmen Sie dem Gegner die Sicht und entkommen dem tödlichen Kugelhagel. (PC)



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS



FAKTEN



- Genre Strategie
- Hersteller THQ
- Entwickler Pandemic Studios
- Häuser- und Straßenschlachten
- Kontrolle über 2 Squads à 4 Mann
- Fokus auf Strategie, kaum Action

PC-Anforderung	Standard (S. 49)
Texte/Stimmen	deutsch/englisch
Speichern	Speicherpunkte
Schwierigkeitsgrad	nicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 16
Internet	www.fsw2.de

System:

PC

PS2

Xbox

Termin/Preis:

05.05.2006 – 45 €
dieser Ausgabe05.05.2006 – 45 €
dieser Ausgabe05.05.2006 – 45 €
dieser Ausgabe

**Ein Fest für Militärstrategen oder eine Niederlage auf der ganzen Linie?
Kommandieren Sie Ihre Kameraden durch heiße Straßenschlachten!**

Als Befehlshaber der Trüppchen manövrieren Sie Ihre Kameraden durch ein Dutzend Missionen im Mittleren Osten.

OHNE TAKTIK GEHT GAR NICHTS

Rambo-Methoden führen hier nicht zum Erfolg. Vielmehr erinnert "Ten Hammers" an ein Schachspiel – nur in Echtzeit. Wo finde ich die nächste Deckung? Wie kann ich die Offensive meiner Gegner umgehen? Strategische Maßnahmen wie das Flankieren, das Anordnen von Luftschlägen oder der geschickte Einsatz von Rauch- und Splittergranaten dominieren den behäbigen, aber trotzdem sehr spannenden Spielablauf. Dabei greifen Sie selbst nur selten zum Sturmgewehr. Stattdessen legen Sie Feuersektoren fest und achten darauf, dass sich Ihre Jungs gegenseitig

den Rücken frei halten – den Rest übernimmt die KI. Neu: Wer möchte, darf gelegentlich auch selbst durch das Zielfernrohr linsen und Schurken zur Strecke bringen. Ist "Ten Hammers" geeignet für eine entspannte

Spielerei zwischendurch? Garantiert nicht! Die pure Masse der Tastenkommandos lassen Ungeduldige schnell an ihre Grenzen stoßen. Erst nach einiger Zeit, entfaltet das Spiel seinen Charme. **ob**

WERTUNG

GUT

- ▲ Gigantische Soundkulisse
- ▲ Viele taktische Möglichkeiten

SCHLECHT

- ▼ Erneut frustrierend schwer
- ▼ Überfordert Einsteiger anfangs

XBOX

Systemvorteile

- + Hervorragende Steuerung, man merkt dem Titel an, dass er für Xbox entwickelt wurde

GRAFIK 82%

SOUND 82%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 84%

MEHRSPIELER 74%

ONLINE 2-4

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

86%

PC

Systemvorteile

- + Realistische Grafik
- + Genaue Maussteuerung

Systemnachteile

- Speicherpunktesystem für PC untypisch

GRAFIK 84%

SOUND 82%

DOLBY DIGITAL 5.1

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER 81%

OFFLINE 2-4, ONLINE 2-4

★★★★★

sehr gut

SPIELSPASS

85%

PLAYSTATION2

Systemnachteile

- Ärgerliche Grafikrucker
- Kantenflimmern

GRAFIK 74%

SOUND 77%

STEUERUNG 80%

MEHRSPIELER 74%

ONLINE 2-4

★★★★★

gut

SPIELSPASS

83%



MEINUNG ► OLAF BLEICH

Fazit: Beinharte Militärstrategie für Kriegsveteranen – Rookies sollten die Finger davon lassen.

"Ten Hammers" verpasst knapp die goldene Frust-Medaille. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die komplexen Tastenbefehle fordern eine stundenlange Eingewöhnungszeit. Wer ein wenig Geduld und Leidensfähigkeit mitbringt, wird mit dem bislang anspruchsvollsten und spannendsten Militär-Strategie-Game belohnt.



▲ **KLAMPFEN-KRINGEL:** Vom oberen Bildrand düsen Kreise in fünf Farben herab. (PS2)



▲ **DUETT MIT DEM TOD:** Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm in der Mitte geteilt. Der klapprige Sensenmann (rechts) ist einer der Bonusgitarrieten. (PS2)

GUITAR HERO

FAKTEN

	Genre Musikspiel Hersteller Red Octane Entwickler Harmonix Audio Systems
--	---

- ▶ 30 lizenzierte Songs plus 17 Bonus-Tracks von Indie-Bands
- ▶ In den USA mehrfach prämiert
- ▶ Gibt's zusammen mit einem hochwertigen Gitarren-Controller

PC-Anforderung –

Texte/Stimmen deutsch/englisch

Speichern automatisch

Schwierigkeitsgrad



Altersfreigabe frei

Internet

www.guitarherogame.com

DIE TOP 10

Unsere Lieblings-Songs in "Guitar Hero"

1. Pantera – Cowboys from Hell
2. Queen – Killer Queen
3. Motörhead – Ace of Spades
4. The Exies – Hey you
5. Queens of the Stone Age – No One Knows
6. Ozzy Osbourne – Bark at the Moon
7. Megadeth – Symphony of Destruction
8. Bad Religion – Infected
9. Jimi Hendrix – Spanish Castle Magic
10. David Bowie – Ziggy Stardust



MEINUNG ► FABIAN KÄUFER

Fazit: Der neue Star auf der Musikspiel-Bühne: Das Gitarren-Game stürmt die Spielspaß-Charts!

Besser hätten die Macher das Konzept nicht umsetzen können: Sobald Sie der Plastikgitarre die ersten Riffs entlockt haben, legen Sie das Teil nicht mehr aus der Hand. Mit grandiosen Songs, tollem Spielgefühl und vier Schwierigkeitsgraden packt "Guitar Hero" sowohl Anfänger als auch erfahrene Saiten-Zupfer. Genial!

System:

Termin/Preis:

Test in:

PS2

Mai 2006 – 90 €
dieser Ausgabe

Ein Gitarrengott mit trägen Wurstfingern – das muss kein Widerspruch mehr sein! Guitar Hero lässt jetzt auch Saiten-Schussel ganz groß aufspielen.

Grissene Saiten, schiefe Töne, brummende Verstärker, blutende Finger – Gitarrespielen macht Spaß, ist aber viel schwerer, als man es gern hätte. Nun können frustrierte Klampfenkäufer aufatmen: In "Guitar Hero" gelingen auch ihnen fette Riffs und blitzschnelle Soli – dank der mitgelieferten, gut verarbeiteten Plastikgitarre sogar ganz stilecht.

Das Prinzip ist simpel: Vom oberen Bildschirmrand kommen Ihnen Symbole in fünf Farben entgegen. Mit der linken Hand drücken Sie im richtigen Moment einen oder zwei der fünf farblich entsprechenden Knöpfe am Hals der zierlichen Zupfgeige. Am Korpus des Instruments schlagen Sie parallel mit der rechten Hand einen Kippschalter an – wie Sie es auch mit den Saiten einer echten Gitarre tun würden. Das so genannte Tremolo, ein Hebel in der Nähe des Kippschalters, dient hingegen zum stufenlosen Verändern der Tonhöhe.

Die Gitarrenbauer von Harmonix haben sich viel Mühe gegeben: Das Spielgefühl ist wirklich authentisch.

RIESIGES REPERTOIRE

Schon nach einigen Minuten Spielzeit fühlen Sie sich wie ein echter Gitarrist. Neben Klassikern wie Deep Purples "Smoke on the Water" und Motörheads "Ace of Spades" versuchen Sie sich auch an aktuellerer Gitarrenkunst à la "Take me out" von Franz Ferdinand oder "Stellar" von Incubus. Jedoch liegen die 30 Hauptsongs nicht in den Original-Fassungen vor, sondern wurden nachgespielt. Die Cover-Versionen klingen aber durchwegs ausgezeichnet.

Unangetastet blieben hingegen die 17 Bonus-Songs weniger bekannter Indie-Bands. Diese müssen Sie aber erst kaufen. Die nötige Kohle

verdienen Sie im Karriere-Modus, wo Sie vom Underground-Tipp zum Festival-Headliner aufsteigen. Einen Quick-Play-Modus für den schnellen Gig zwischendurch gibt es natürlich auch. Mit einer zusätzlichen Gitarre können hier sogar zwei Zock-Rocker mitmachen. Haben Sie kein zweites Instrument zur Hand, behelfen Sie sich mit einem normalen Controller, was aber weit weniger Spaß macht.

Egal ob solo oder im Duett, es stehen stets vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: Während Sie auf den ersten beiden Stufen nicht alle Knöpfe am Hals drücken und sich nur selten mit fieser Notenfolgen herumärgern müssen, hält die härteste Variante selbst Profis auf Trab. So verbringen Sie viele Wochen vor der PS2, bis das letzte Solo gemeistert ist – also rocken Sie los! **fk**

WERTUNG

Guitar Hero

PLAYSTATION2

- ▲ **GUT**
- ▲ Großartiges Spielgefühl
- ▲ 47, meist tolle Songs
- ▲ Extrem hoher Suchfaktor
- ▲ Zweispieler-Gigs
- ▼ **SCHLECHT**
- ▼ Keine Möglichkeit, einzelnen Passagen zu üben
- ▼ Wenige Spielmodi



Spielspaß in Serie: "Guitar Hero 2", das erneut mehr als 40 Songs bieten soll, ist bereits in der Mache. Außerdem denken die Entwickler über eine Country- und eine Metal-Edition nach.



Genre	Musikspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	-
Texte/Stimmen	deutsch + englisch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	www.playstation.de

PS2
erhältlich – 30 €
dieser Ausgabe

★★★★ **GAMER**
WERTUNG
befriedigend

71%



► **ÖLIG:** Streitoobjekt ist wie in Direct Action das schwarze Gold. Vor allem in Mehrspielerpartien sind die Ölvrkommen hart umkämpft. (PC)

▼ **WÄSSERIG:** Die See-Missionen sind neu, heben sich spielerisch aber kaum von den anderen ab. (PC)



FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Atari
Entwickler	Eugen Systems

- Seegefechte mit Flugzeugträgern, U-Booten und Hovercrafts.
- Neue Mehrspieler-Modi und entsprechende Karten.
- Add-on zu Act of War

PC-Anforderung Standard (S. 49)

Texte/Stimmen deutsch/deutsch

Speichern jederzeit

Schwierigkeitsgrad

leicht mittel schwer

Altersfreigabe ab 16

Internet

www.atari.com/actofwar

Im 'Act of War'-Add-on 'High Treason' dirigieren Sie neun neue und diverse überarbeitete Einheiten durch umkämpfte Metropolen und durch die Pampas.

Waren Ihnen die 'Act of War'-Schlachten noch nicht futuristisch genug, dann schicken Sie doch jetzt

die Objective Crew Served Weapon (OCSW) oder schwer bewaffnete Zukunftskrieger in den Kampf! Die OCSW ist eine Art übergroßes Gatling-Geschütz, das von zwei Soldaten übers Schlachtfeld getragen wird und sowohl mit Infanterie als auch mit Panzern kurzen Prozess macht.

Die Task-Force-Kommandos hingegen lassen sich in Robocop-ähnliche Hightech-Soldaten verwandeln und trumphen dann mit größerer Reichweite und mehr Feuerkraft auf. In den neuen Missionen auf hoher See oder in Küstengewässern greifen Sie auf Flugzeugträger, U-Boote, Harrier-Jäger und Helikopter zurück.

JEDER KLICK MUSS SITZEN

Genau wie im Hauptprogramm (das übrigens benötigt wird) erinnert die Geschichte an eine Staffel der Fern-

sehserie "24". Die insgesamt 34 Missionen der Einzelspielerkampagne erzählen von toten Präsidenten und korrupten Senatoren. Die wichtigsten Charaktere der 'Act of War'-Kampagne sind auch wieder mit an Bord. Die Story wird ausschließlich durch einen Mix aus vorgerenderten Sequenzen und Szenen in Spielgrafik transportiert – Filmsequenzen gibt's diesmal nicht.

Spannend sind neben den Zwischensequenzen auch die Missionen. Sie spielen sich abwechslungsreich und fordern selbst Echtzeit-Strategie-Veteranen mit ihrem knackigen Schwierigkeitsgrad. Oftmals stürzt bereits in den ersten Minuten eine feindliche Übermacht Ihre Ba-

sis. Wenn Sie dann nicht schnell genug die richtigen Befehle erteilen, müssen Sie von vorne anfangen.

KAMPF UM DEN PRÄSI

Gesellige Spieler freuen sich über 14 neue Karten und vier neue Spielmodi: Zum auf Dauer langweiligen Deathmatch gesellt sich beispielsweise Marine Eins am Boden: Zwei Teams balgen sich darum, wer den Präsidenten zum Zielpunkt bringen darf. Das Staatsoberhaupt gehorcht immer dem Spieler, dessen Einheiten ihm am nächsten sind.

Der Kauf von 'High Treason' lohnt sich also vor allem, wenn Sie 'Act of War' vornehmlich im Netzwerk oder übers Internet spielen. cg ■

ACT OF WAR: HIGH TREASON

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

Erfahrene Strategen freuen sich im Add-on zum hochklassigen Polit-Thriller auf neue Einheiten und packende Seeschlachten.

WERTUNG

Act of War: High Treason

PC	GRAFIK	87%
GUT	SOUND	85%
▲ Abwechslungsreiche Missionen	STEUERUNG	76%
▲ Neue Mehrspieler-Modi	MEHRSPIELER	83%
▲ Umfangreiche Kampagne	ONLINE: 8	
SCHLECHT		
▼ Hoher Schwierigkeitsgrad		
▼ Dimal gibt es leider keine Filmsequenzen		



MEINUNG ► CARSTEN GRAUEL

Fazit: Ein ordentliches Add-on mit sinnvollen Erweiterungen und guter Spielbalance.



Schade, dass sich die Entwickler nicht grundsätzlicher Problemen wie des zu kleinen Bildausschnitts angenommen haben, und auch das Fehlen der Filmsequenzen ärgert mich etwas. Dafür sind die Missionen angenehm fordernd, die Balance zwischen den Einheiten passt und die neuen Mehrspielermodi überzeugen.

Für Bastler: Derzeit arbeitet Eugen Systems an Modifizierungstools für die 'Act of War'-Community – zur Erstellung eigener Einheiten und Spielmodi.

DAS KOMPETENTE TESTMAGAZIN FÜR MAXIMALEN FILMSPASS

Deutschland € 2,90 Österreich € 2,90
Luxemburg € 2,90 Schweiz sfr 3,90 Belgien € 2,90

DVD VISION

DVD VISION

Ausgabe 05/2006

INTO THE BLUE

Traumhaft: Jessica Alba
in einem Hauch von Nichts

24 SEASON 4

Hochspannend: Jack
Bauer im erneuten
Wettlauf gegen die Zeit



Löwe Aslan,
Herrscher
von Narnia

DIE CHRONIKEN VON NARNIA: DER KÖNIG VON NARNIA

Opulent: Disneys
Fantasy-Spektakel

WALK THE LINE CODE 1

Mitrellaend: Filmbiografie
über Johnny Cash mit
sagenhaftem Sound



KING KONG

2-Disc Limited Edition

Bombastisch: Peter Jacksons tricktechnisch
perfektes Remake auf einer tollen Doppel-DVD



**Jetzt
am
Kiosk!**



A/V-Receiver Denon AVR-2807

KOMPLETTAUSSTATTUNG
Denons A/V-Receiver-
Neuheit wieder mit
Traumnoten im Test

CeBIT
Join the vision
2006

HD DVD UND BLU-RAY
Alle Fakten zu den
DVD-Nachfolgern
direkt von der Messe

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

HD DVD und Blu-Ray

Alle Fakten zu den DVD-
Nachfolgern direkt von
der CeBIT 2006

King Kong Limited Edition

Bombastisch: Peter
Jacksons tricktechnisch
perfektes Remake

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 09 31/4170434
oder Mail: abo@dvdvision.de

BUDGET-HIGHLIGHTS

Zockerspaß zum kleinen Preis. Hier finden Sie nur die Besten!

HIGHLIGHTS

05 | 2006

GOTHIC: COLLECTOR'S EDITION



MGS3: SNAKE EATER



NFS: UNDERGROUND 2



TITEL	GENRE	IN AUSGABE	SYSTEM/PREIS				WERTUNG
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	09/04 bzw. 11/05	PS2 Xbox 30 € 30 €				90%
Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	PC 20 €				87%
Civilization III – Deluxe Edition	Strategie	12/03	PC 10 €				79%
Die Sims Deluxe	Lebenssimulation	08/04	PC 20 €				85%
F.E.A.R.	Ego-Shooter	11/05 bzw. 05/06	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 30 €				88%
Gothic: Collector's Edition	Rollenspiel	02/06	PC 30 €				89%
GTA: San Andreas	Action	12/04 bzw. 08/05	PC PS2 Xbox 30 € 30 € 20 €				93%
Halo 2	Ego-Shooter	12/04	Xbox 30 €				90%
Jak 3	Jump'n'Run	12/04	PS2 20 €				86%
Juiced	Rennspiel	06/05 bzw. 05/06	PC PS2 Xbox 10 € 20 € 20 €				81%
Metal Gear Solid 3: Snake Eater inkl. Bonus-DVD	Action-Adventure	03/05	PS2 30 €				89%
Metroid Prime	Action-Adventure	06-07/03	GC 30 €				90%
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	11/04 bzw. 11/05	PC PS2 Xbox 20 € 30 € 30 €				86%
Prince of Persia: Warrior Within	Action	12/04 bzw. 08/05	PC PS2 Xbox 15 € 20 € 20 € 20 €				86%
Resident Evil	Action-Adventure	–	GC 30 €				86%
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	10/04	PC PS2 10 € 20 €				80%
Silent Hunter 3	Simulation	05/05	PC 15 €				79%
Spellforce: The Order of Dawn	Rollenspiel	01/04	PC 10 €				87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	04/05	PC PS2 Xbox 30 € 20 € 30 € 30 €				90%
Stronghold 2	Simulation	06/05	PC 30 €				82%
Tekken 5	Beat'em-Up	07/05	PS2 20 €				88%
The Legend of Zelda: The Windwaker	Action-Adventure	06-07/03	GC 30 €				91%
Top Spin	Tennis	01/04 bzw. 11/04	PC PS2 Xbox 10 € 30 € 30 €				88%
WarCraft III: Reign of Chaos	Echtzeit-Strategie	01/05	PC 10 €				88%

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	Standard (S. 49)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	frei
Internet	
	www.juiced-racing.com

JUICED

System:	PC	PS2	PS3	Xbox	Xbox 360	GameCube	Wii
Termin/Preis:	erhältlich – 10 €	erhältlich – 20 €		erhältlich – 20 €			
Test in:	dieser Ausgabe	dieser Ausgabe		dieser Ausgabe			

Blöder Name, gutes Spiel: Die ausgereifte Raserei aus dem Hause THQ wil nun zum kleinen Preis in die Herzen der Genre-Fans düsen.

Dem feinen Rennspiel "Juiced" ist's in den Läden nicht allzu gut ergangen: Das Asphalt-Spektakel kam nicht richtig in die Gänge und verkümmerte in den Regalen. Zum Sparpreis wil es das Feld nun von hinten aufröhlen.

Das Spielkonzept klingt zunächst reichlich flach: Sie müssen sich durch siegreiche Rennen den Respekt der Konkurrenz verdienen. Eine clevere Idee macht das Ganze jedoch sehr spannend: Ihre Gegner haben nämlich unterschiedlich starke Ner-

ven. Setzen Sie einen Widersacher mit einer hohen Wette unter Druck, fährt dieser im anschließenden Rennen zwar sehr motiviert, neigt aber auch zu stressbedingten Fehlern. So wirken die CPU-Fahrer fast schon menschlich – vorbildlich.

In den verschiedenen Rennvarianten wie Sprints, A-nach-B-Fahrten und der Poser-Parade Show-off heizen Sie durch ganz unterschiedliche, optisch ansprechende Gebiete. Von grünen Wäldern bis grauen Industriegebieten ist viel geboten. Auch akustisch überzeugt "Juiced" mit kernigen Motorsounds. Die toll umgesetzte Fahrphysik und ein praller Tuning-Part runden den empfehlenswerten Rennspielspaß ab.

WERTUNG

GUT

- ▲ Erstklassiges Fahrverhalten
- ▲ Viele spannende Spielmodi

SCHLECHT

- ▼ KI-Fahrer können kaum wenden
- ▼ Sprachausgabe eintönig

PC	WERTUNG ★★★★★ gut	SPIELSPASS 84%
PLAYSTATION2	WERTUNG ★★★★★ gut	SPIELSPASS 83%
XBOX	WERTUNG ★★★★★ gut	SPIELSPASS 83%



▲ ASPHALT-ACTION: Heiße Positionskämpfe sind bei Juiced an der Tagesordnung und machen dank starker KI-Fahrer richtig Laune.



(PC)

fk ■

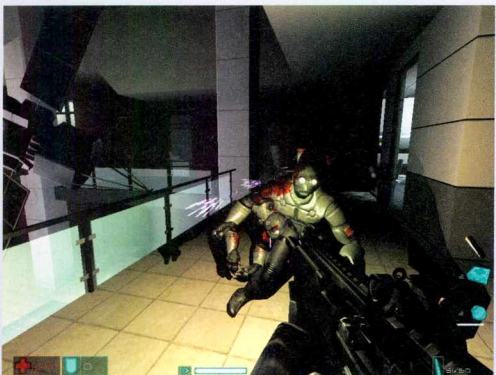
FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
PC-Anforderung	High-End (S. 49)
Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Schwierigkeitsgrad	leicht mittel schwer
Altersfreigabe	ab 18
Internet	
	www.whatisfear.com

F.E.A.R.

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

Nichts für Angsthasen: Dieser schockierende Ego-Trip erfordert starke Nerven. Sind Sie mutig genug für die packende Bleispritzen-Parade?



▲ ASSASSINE: Dieser fiese Geselle schleicht sich fast unsichtbar an sein Opfer heran, um es dann mit wenigen Handgriffen auszuschalten. In dieser Situation hatten wir Glück und konnten noch rechtzeitig unser Magazin entleeren.

Monoliths Ego-Shooter "F.E.A.R." macht Sie zum Mitglied einer Eliteneinheit, die in eine mysteriöse Forschungsstation entsendet wird. Dort hat sich eine aggressive Truppe genetisch veränderter Supersoldaten eingenistet, die Sie nun wieder vertreiben sollen. Doch die Mission verläuft alles andere als planmäßig: Ihre Kollegen werden abgemurkst und immer wieder plagen Sie seltsame Visionen, in denen ein kleines Mädchen auftaucht – als ob Sie nicht schon genug Ärger am Hals hätten!

Da trifft es sich, dass Ihnen das Spiel das Überleben mit einem coolen Feature erleichtert. In bester "Max Payne"-Manier verlangsamen Sie das Spielgeschehen. Dann fällt Ihnen das Zielen mit Schrotflinte,

Nagelgewehr und Konsorten viel leichter. Außerdem können Sie so den Angriffen der cleveren und treffsicheren Gegner besser ausweichen. Kleine Kritikpunkte am fetzigen "F.E.A.R.": Auf Dauer werden Spielablauf und Szenario ein klein wenig langweilig.

fk ■

WERTUNG

GUT

- ▲ Sehr hohe Gegnerintelligenz
- ▲ Effektreicher Zeitlupen-Modus

SCHLECHT

- ▼ Gruselatmosphäre etwas dünn
- ▼ Wenige Gegnerarten

PC	WERTUNG ★★★★★ sehr gut	SPIELSPASS 87%
----	------------------------------	-------------------

85

HANDHELD

Spielspaß für die Hosentasche: Neue Games für PSP, DS und GBA im Test.



INHALT

Daxter	84	PSP
Me and My Katamari	86	PSP
Metroid Prime: Hunters	85	DS
Monster Hunter Freedom	86	PSP
Pokémon Link	86	DS
Polarium Advance	86	GBA
PoPoLoCrois	85	PSP
Snowboard Kids	84	DS
SOCOM: Fireteam Bravo	84	PSP
Tetris DS	85	DS
Trauma Center: Under the Knife	84	DS

METROID PRIME: HUNTERS

TEST ► Superweib Samus Aran debütiert auf dem Nintendo DS in einem fetzigen Ego-Shooter.

HIGHLIGHTS

05 | 2006

01 MARIO KART DS



02 SUPER MARIO ADVANCE 2



03 ADVANCE WARS



TITEL	GENRE	HERSTELLER	IN AUSGABE	WERTUNG	DS	PSP	GBA
1 Mario Kart DS	Action-Rennspiel	Nintendo	12/2005	92%		92	
2 Super Mario Advance 2: Super Mario World	Jump'n'Run	Nintendo	–	91%			91
3 Advance Wars	Runden-Strategie	Nintendo	–	91%			91
5 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Action	Rockstar	12/2005	90%	90		
6 The Legend of Zelda: The Minish Cap	Action-Adventure	Nintendo	12/2004	90%			90
7 Fire Emblem	Runden-Strategie	Nintendo	08/2004	90%			90
8 Daxter	Jump'n'Run	Sony	05/2006	89%	89		
9 Metroid Prime: Hunters	Ego-Shooter	Nintendo	05/2006	89%		89	
10 Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	Action-Rollenspiel	Nintendo	02/2006	88%		88	
11 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Skateboard	Activision	09/2005	88%	88		
12 Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	Nintendo	11/2003	88%			88
13 The Rub Rabbits!	Geschicklichkeit	Sega	03/2006	88%		88	
14 Virtua Tennis: World Tour	Tennis	Sega	09/2005	88%	88		
15 Wario Ware Inc.: Minigame Mania	Geschicklichkeit	Nintendo	–	87%			87
16 Kirby: Power Paintbrush	Geschicklichkeit	Nintendo	12/2005	87%		87	
17 Lumines	Denkspiel	Ubisoft	09/2005	87%	87		
18 Wipeout Pure	Action-Rennspiel	Sony	09/2005	87%	87		
19 Animal Crossing: Wild World	Lebenssimulation	Nintendo	04/2006	87%		87	
20 Tetris DS	Denkspiel	Nintendo	05/2006	86%		86	
21 Castlevania: Dawn of Sorrow	Action-Adventure	Konami	10/2005	86%		86	

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

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

▶ HANDHELD-NEWS

PORTABLES VERGNÜGEN: DIE NEUESTEN TRENDS UND SPIELE AUS DER HANDHELD-WELT.



▲ **VORZÜGLICHE MODELLPFLEGE:** Der DS Lite lässt den bisherigen DS ganz schön alt aussehen.

Kleiner, schicker, besser:

DS LITE IM PRAXISTEST

Wir hatten die Gelegenheit, den im März in Japan erschienenen DS Lite ausführlich anzutesten. Unser Ersteindruck: tolles Teil! Die etwas altmodische Aufmachung des normalen DS ist einem viel schickeren, zierlicheren Design gewichen. Der Lite liegt angenehmer in der Hand, die Druckpunkte der Knöpfe sind besser und auch das digitale Steuerkreuz arbeitet präziser als beim bisherigen Modell.

Das Highlight sind jedoch die zwei überarbeiteten Bildschirme, deren Helligkeit sich in vier Stufen verstellen lässt. An der Größe der Displays hat sich zwar nichts geändert, aber sie strahlen nun viel klarer und heller. Außerdem wirken die Farben deutlich kräftiger. Einziger kleiner Wermutstropfen: Nintendo hat sich bisher noch nicht zu einem deutschen Erscheinungstermin des DS Lite geäußert. Ein ausführlicher Test folgt, wenn das geniale Handheld in unseren Breitengraden aufschlägt.

★★★★★
EMERATIONE
sehr gut

DS Lite

Erscheint: 2006

Hersteller: Nintendo

Preis: 130-150 Euro



DS-NEWS

ONLINE-ROLLENSPIEL

Noch im zweiten Quartal 2006 veröffentlicht Ubisoft das Action-RPG "Lostmagic", in dem Magier Isaac gegen mächtige Monster kämpft. Über Wi-Fi messen Sie sich mit anderen Zaubernern. ++ +

NEUES ZELDA

Auf der Game Developers Conference, die Ende März in San Jose stattfand, enthielt Nintendo "Zelda: The Phantom Hourglass". Das Spiel kommt noch 2006 für den DS und ähnelt grafisch "The Wind Waker". Zudem nutzt es den Touchscreen für viele clevere Rätsel. ++ +



▲ **GRÜNROCK:** Link erlebt noch 2006 sein erstes DS-Abenteuer.

PSP-NEWS

SHOOTER-SAMMLUNG

Feuer frei: Ende des Jahres kommt die "Metal Slug Collection" in die Läden. Sie enthält nicht weniger als sechs Teile der angenehm altmodischen 2D-Ballerserie. Neben den Episoden eins bis fünf ist auch "Metal Slug X" an Bord – eine aufgebogene Fassung von Teil zwei. ++ +

SCHRÄGES VERGNÜGEN

Im Sommer erscheint das viel versprechende Geschicklichkeitsspiel "Loco Roco" für Sonys Handheld. Es setzt auf einen sehr bunten und putzigen Grafikstil, der sofort einen Sympathiebonus bringt. Spielziel ist es, einen wabbeligen Ball durch Levels voller Fallen und Hindernisse zu navigieren. ++ +



▲ **GELBES GEWUSEL:** Helfen Sie diesen putzigen Kreaturen.

FANTASY-HIT KOMMT FÜR PSP

Künftige Spiele der "Dungeon Siege"-Reihe erscheinen nicht mehr über Microsoft, sondern über 2K Games. Davon profitieren PSP-Zocker. 2K Games hat nämlich nicht nur ein Add-on zum zweiten PC-Teil, sondern auch "Dungeon Siege: Throne of Agony" für die kleine PlayStation angekündigt. ++ +



▲ **KLEINER HELD GANZ GROß:** Mario kann auf dem DS zu einem wahren Riesen heranwachsen.

Comeback des Kult-Klempners:

NEW SUPER MARIO BROS.

Ein absolutes DS-Highlight dürfte "New Super Mario Bros." werden. Seit Jahren wartet die Fangemeinde auf eine neue 2D-Hüpferei mit dem pummeligen Nintendo-Maskottchen. Der Klempner wird sehr viele Fähigkeiten aus verschiedenen Spielen der "Mario"-Serie beherrschen. Im Sommer geht's endlich los.

★★★★★
EMERATIONE
sehr gut

New Super Mario Bros.

Erscheint: 3. Quartal '06

Hersteller: Nintendo

Preis: 40 Euro

GPS und Kamera angekündigt:

DIE PSP LERNT DAZU

Sony hat große Pläne mit der PSP: Bis Ende des Jahres werden eine USB-Kamera nach EyeToy-Vorbild und ein GPS-Empfänger erscheinen. Außerdem sollen PSOne-Spiele per Download aus dem Netz auf dem Memory Stick der PSP gespeichert und dann geockt werden können. Ein cleverer Schachzug, denn so vergrößert Sony das Spiele-Angebot der PSP schlagartig um viele Klassiker. Zu den anfallenden Kosten für die interessanten Neuheiten schweigt man sich noch aus.

PSP-Zubehör

Erscheint: 4. Quartal '06

Hersteller: Sony

Preis: noch offen



▲ **ZEITLOS GUTER OLDIE:** Bald könnte der PSone-Klassiker Final Fantasy VII auch auf der PSP laufen.

SOCOM: FIRETEAM BRAVO

Terror-Hatz auf der PSP: Mit einem Soldaten-Duo schießen Sie sich durch eine Solo-Kampagne oder Sie bekriegen sich mit bis zu 16 Spielern über Wi-Fi in fünf Spielmodi – dann läuft "SOCOM" zu Hochtouren auf. Besitzen Sie "SOCOM 3" für die PS2, verbinden Sie beide Games und schalten zusätzliche Inhalte frei. Die technische Umsetzung und die Steuerung sind ordentlich, die Ladezeiten angenehm kurz – leider nicht selbstverständlich bei PSP-Spielen. Schön: Im Preis von 60 Euro ist ein USB-Headset enthalten.



▲ **WACHSAME WÜSTENFÜCHSE:** Das dynamische Soldaten-Duo aus SOCOM ballert sich strategisch klug durch die Krisenherde der Erde.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Mehrspieler-Kracher
- ▲ Optionaler PS2-Link

SCHLECHT

- ▼ Dumme CPU-Gegner
- ▼ Kleine Grafikschwächen

Termin: erhältlich Preis: 60 Euro

Genre: Taktik-Shooter

Hersteller: Sony

GRAFIK 74%

SOUND 82%

STEUERUNG 69%

MEHRSPIELER 85%

LOKAL 1-16, ONLINE 1-16

gut
SPIELPASS
80%

DAXTER



Daxter, der kleine Gefährte von PS2-Superstar Jak, bekommt auf der PSP sein eigenes Spiel spendiert. Das vorwitzige Ottseil hüpft, ballert, fliegt und fährt durch ein technisch umwerfendes und spielerisch kurzweiliges Abenteuer, das sich vor keinem Genrekonkurrenten auf einer großen Konsole verstecken muss. Die professionelle und lustige deutsche Übersetzung gefällt ebenso. Insgesamt eines der bisher besten Games für die PSP und endlich mal kein kalter Kaffee – unbedingt anspielen!



▲ **KLEINER KAMMERJÄGER:** Mit schwerem Arsenal rückt der sympathische Hosentaschen-Held Daxter allerlei ekligem Getier auf den Pelz.

WERTUNG

PSP

GUT

- ▲ Sehr motivierend
- ▲ Klasse Technik
- ▲ Gute Steuerung

SCHLECHT

- ▼ Lahme Story

Termin: erhältlich Preis: 50 Euro

Genre: Jump'n'Run

Hersteller: Sony

GRAFIK 93%

SOUND 86%

STEUERUNG 86%

MEHRSPIELER -

sehr gut
SPIELPASS
89%

SNOWBOARD KIDS



▲ **FLOTTE FAHRT:** Mit einem Speed Boost werden Sie besonders schnell.

Bei "Snowboard Kids" trifft "Mario Kart" auf "SSX". In bunter Comic-Optik flitzen Sie auf Ihrem Board verschneite Berge hinab und beharren die Konkurrenz dabei mit Netigkeiten wie Minen und Rauchbomben. Einige dieser Items sind aber zu stark und können für Frust sorgen. Auch Sie selbst sind nicht gefeit davor, kurz vor dem Ziel eine unfaire Attacke abzukriegen. Lässige Tricks aktivieren Sie bei Bedarf über Symbole auf dem Touchscreen. Leider ist der Einzelspieler-Modus schnell gelöst, der Wi-Fi-Modus für bis zu vier Pistenrowdys macht länger Spaß. Insgesamt ein nettes Schneetreiben für Fans von Action-Racern.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Sehr flüssig
- ▲ Vielfältige Kurse

SCHLECHT

- ▼ Unfaire Items
- ▼ Geringer Umfang

Termin: erhältlich Preis: 35 Euro

Genre: Action-Rennspiel

Hersteller: Atari

GRAFIK 61%

SOUND 67%

STEUERUNG 70%

MEHRSPIELER 72%

LOKAL 1-4

befriedigend
SPIELPASS
70%

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE



▲ **DR. DESASTER:** Der Patient ist fast hinüber. Die Schwester heult schon.

Notfall im OP! Mit dem Stylus verarzten Sie in diesem innovativen Doktorspiel Ihre Patienten. Anfangs werden Sie nur mit Routineeingriffen betraut, doch im Verlauf der dramatischen Story müssen Sie sich bei immer schwereren Operationen beweisen. Sie entfernen Tumore, desinfizieren Wunden, geben Spritzen, legen Bandagen an und nähen Ihre Patienten wieder zusammen. Krankenschwestern stehen Ihnen mit Ratschlägen zur Seite. Das Spielprinzip mag makaber klingen, dank der vorzüglichen Touchscreen-Steuerung ist "Trauma Center" aber ein großer Spaß.

WERTUNG

DS

GUT

- ▲ Neuartige Idee
- ▲ Gute Steuerung
- ▲ Dramatische Story

SCHLECHT

- ▼ Linearer Spielablauf

Termin: 28.04.06 Preis: 40 Euro

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Nintendo

GRAFIK 72%

SOUND 64%

STEUERUNG 83%

MEHRSPIELER -

gut
SPIELPASS
81%

METROID PRIME: HUNTERS



Nintendos Weltraum-Amazone Samus Aran hat sich viel Zeit gelassen: Schon zum Start des DS lag den ersten ausgelieferten Geräten eine Demo von "Metroid Prime: Hunters" bei. Nun ist das Ego-Inferno endlich fertig – und die lange Entwicklungszeit hat sich auszahlt.

Der Grafikstil erinnert stark an die beiden GameCube-Vorgänger. Technisch läuft das Ganze natürlich auf einem etwas niedrigeren Niveau ab, schließlich sind die 3D-Fähigkeiten des DS begrenzt. Und doch sieht "Metroid Prime: Hunters" klasse aus und läuft vor allem fast jederzeit flüssig. Überhaupt ist die Präsentation für einen Handheld-Titel hervorragend: Von den stylischen Menüs über regelmäßige Videoclips bis hin zum tollen Soundtrack wirkt alles sehr aufwändig inszeniert.



▲ GRÜNE GEFAHR: Diese fliegenden Feinde attackieren Sie im Rudel.



▲ BOMBEN-BALL: Zusammengerollt kann Samus kleine Sprengsätze legen.

Zum Steuern benötigen Sie die normalen Tasten und den Touchscreen – das ist gewöhnungsbedürftig, klappt aber schon bald ganz ausgezeichnet. Haben Sie in der erstaunlich komplexen Einzelspieler-Kampagne alle Gegner erledigt und Rätsel geknackt, wartet noch ein fetter Mehrspieler-Part: Verschiedene Charaktere, zahlreiche Levels, vielfältige Spielmodi, Online-Unterstützung – das schafft so mancher PC-Shooter nicht.

Erstmals in einem DS-Spiel ist sogar Voice-Chat über das DS-Mikrofon möglich. Samus Aran liefert also einmal mehr eine absolut vorbildliche Vorstellung ab und darf sich auch auf dem DS in einem Ausnahmeittel austoben.



WERTUNG

DS	Termin: 05.05.06	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Ego-Shooter	
▲ Exzellente Präsentation	Hersteller: Nintendo	
▲ Toller Solo-Modus		
▲ Mehrspieler-Granate		
SCHLECHT		
▼ Knifflige Steuerung		
	GRAFIK 84%	
	SOUND 87%	
	STEUERUNG 85%	
	MEHRSPIELER 89%	
	LOKAL 1-4, ONLINE 1-4	
		sehr gut
		89%

POPOLOCROIS

Das ist hart: Prinz Pietro, zarte zehn Jahre alt, muss seine Mutter aus einem magischen Schlaf erwecken. Dazu streift er in typischer Rollenspiel-Manier mit seinen Gefährten durch ein hübsches 2D-Land und verknopft dieses Pack in taktisch angeordneten Kämpfen. "PoPoLoCrois" besticht durch Charme und Umfang: Zwei PSone-Rollenspiele wurden zu einem mächtigen Mammutwerk zusammengefügt. Leider ist die Steuerung etwas zu hektisch: Pietro rennt automatisch und bei schnellen Bewegungen wird die Grafik gelegentlich ein wenig unscharf.



▲ PIXEL-PARTY: Die Heldentruppe huscht durch den hübsch gezeichneten Thronsaal des Schlosses.



WERTUNG

PSP	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Rollenspiel	
▲ Uppiger Umfang	Hersteller: Flashpoint AG	
▲ Sehr charmant		
SCHLECHT		
▼ Heftische Kontrollen		
▼ Grafischschwächen		
	GRAFIK 69%	
	SOUND 77%	
	STEUERUNG 69%	
	MEHRSPIELER -	
		gut
		75%

TETRIS DS



▲ STEINE STAPELN: Sechs Vorschau-Fenster zeigen die nächsten Klötze.

Ein Nintendo-Handheld ohne eigenes "Tetris"? Undenkbar! Die DS-Portierung des zeitlosen Knoblers wartet mit sechs verschiedenen Spielvarianten auf: Neben der Standard-Version gibt es fünf clevere Abwandlungen, von denen eine sogar den Stylus überzeugend nutzt. Die Grafik ist nur zweckmäßig, bietet aber zumindest ansprechende Designs verschiedener Nintendo-Klassiker. Geradezu unverkennbar gut sind die Mehrspieler-Modi. Bis zu zehn Tüftler mischen gleichzeitig mit – loblicherweise reicht dazu ein einziges Modul! Online betätigen sich bis zu vier Hochstapler.

WERTUNG

DS	Termin: erhältlich	Preis: 40 Euro
GUT	Genre: Denkspiel	
▲ Geniales Prinzip	Hersteller: Nintendo	
▲ Mehrspieler-Hit		
▲ Tolle neue Modi		
SCHLECHT		
▼ Altbackere Grafik		
	GRAFIK 64%	
	SOUND 76%	
	STEUERUNG 90%	
	MEHRSPIELER 90%	
	LOKAL 1-16, ONLINE 1-4	
		sehr gut
		86%

MONSTER HUNTER FREEDOM

Safari für unterwegs: Die PSP-Umsetzung des PS2-Spiels "Monster Hunter" wartet mit neuen Waffen, Monstern und Gegenständen auf. Sie basteln sich zu Beginn einen Krieger zusammen, decken sich in Ihrem Heimatdorf mit Ausrüstung ein und gehen schließlich für die Jägergilde auf Monsterjagd. Die Grafik ist schick und das Spielprinzip motivierend. Leider ist das Erlegen der Viecher nicht ganz einfach, da die Steuerung hakelt. Besonders fesselnd ist die Pirsch mit Jagdgefährten im Wi-Fi-Modus.



▲ **DRESCHER FÜR DEN DRACHEN:** Mit einer absurd großen Waffe knüppeln wir auf das Riesenmonster ein. Ob sich das Vieh davon beeindrucken lässt?

WERTUNG

PSP	Termin: 12.05.06	Preis: 45 Euro	WERTUNG
GUT	Genre: Action/Rollenspiel	Hersteller: Capcom	gut
▲ Gute Grafik	GRAFIK	85%	
▲ Packendes Prinzip	SOUND	87%	
SCHLECHT	STEUERUNG	70%	
▼ Lange Ladezeiten	MEHRSPIELER	84%	
▼ Steuerungsmängel	LOKAL 1-4		82%

ME AND MY KATAMARI

Skurrier wird's nicht: Sie steuern einen Prinzen, der eine klebrige Kugel vor sich herrollt. An der Kugel pappt alles fest, was sie berührt – vorausgesetzt, der Krempel ist kleiner als das Bällchen. Sämtliche Gegenstände, die am Katamari haften, werden selbst klebrig. So wächst die Kugel mit jedem Objekt und wird nach und nach riesengroß. Die Steuerung ist ohne den zweiten Analog-Stick nicht optimal, abgesehen davon ist "Katamari" auch auf der PSP ein charmanter und faszinierender Geschicklichkeitstest.



▲ **MÜLLMANN:** Der kleine Prinz schiebt eine große Kugel vor sich her. Rollt sie über ein nicht zu großes Objekt, bleibt dieses an dem Ball kleben.

WERTUNG

PSP	Termin: 05.05.06	Preis: 50 Euro	WERTUNG
GUT	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Namco	gut
▲ Tolle Spielidee	GRAFIK	70%	
▲ Putzige Aufmachung	SOUND	84%	
SCHLECHT	STEUERUNG	70%	
▼ Kameraprobleme	MEHRSPIELER	76%	
▼ Schwere Steuerung	LOKAL 1-4		76%

POKÉMON LINK



▲ **MONSTER-MIX:** Sortieren Sie die durcheinander geratenen Pokémon.

Die populären Taschenmonster sind zurück. Allerdings ist "Pokémon Link" kein Rollenspiel wie viele der Serienvorgänger, sondern eine Knebeli nach bekanntem Prinzip. Die Viecher purzeln von oben auf das Spielfeld und Sie versuchen, vier oder fünf gleiche Exemplare in eine Reihe zu bekommen. So ganz konnten sich die Entwickler den typischen Sammelwahn nicht verkneifen – ab und an erscheinen einige seltene "Pokémon", die Sie sogleich einsacken sollten. "Pokémon Link" erfindet das Rätsel-Rad nicht neu, ist aber ein recht kurzweiliges DS-Denkspiel mit "Pokémon"-Bonus.

WERTUNG

DS	Termin: 05.05.06	Preis: 40 Euro	WERTUNG
GUT	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo	gut
▲ Kurzweiliger Spaß	GRAFIK	63%	
▲ Multiplayer-Modi	SOUND	60%	
SCHLECHT	STEUERUNG	80%	
▼ Fehlende Tiefe	MEHRSPIELER	76%	
▼ Einige Pokémon zu selten	LOKAL 1-4		75%

POLARIUM ADVANCE



▲ **KNOBELKOST:** Nach den DS-Besitzern rätseln jetzt die GBA-Zocker.

▲ **STEUERREFORM:** Auch ohne Stylus klappt das Markieren der Felder gut.

Nach den DS-Spielern dürfen sich nun auch GBA-User an diesem Knobler die Zähne ausbeißen. Ein Muster aus weißen und schwarzen Quadranten muss so eingefärbt werden, dass die horizontalen Linien entweder komplett weiß oder schwarz sind – nur einfarbige Zeilen lösen sich auf. Im Vergleich zum DS-"Polarium" bietet die GBA-Version die bessere Ausstattung. Neben zig vorgefertigten Rätseln und einem Time-Attack-Modus enthält sie noch einen Rätsel-Editor. Wenn Sie lieber grübeln, statt möglichst schnell Steine zu stapeln, wird Ihnen "Polarium" gefallen.

WERTUNG

GBA	Termin: erhältlich	Preis: 30 Euro	WERTUNG
GUT	Genre: Denkspiel	Hersteller: Nintendo	gut
▲ Geniales Prinzip	GRAFIK	50%	
▲ Hunderte Rätsel	SOUND	72%	
▲ Rätsel-Editor	STEUERUNG	80%	
SCHLECHT	MEHRSPIELER	-	
▼ Nüchterne Präsentation			78%

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 Ellige:

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

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

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

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

- Nur € 2,50 statt € 2,90 pro Heft
- Sie verpassen keine Ausgabe
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in Ihrem Briefkasten

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Datum

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich will Games Aktuell im Jahres-Abo

Ich bestelle Games Aktuell im Jahres-Abo (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vor-
teilspreis von nur € 30,00 (Österreich € 33,60, Schweiz sfr 62,40, restliches Aus-
land auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von Games Aktuell.
Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr.

VG0506

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

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

Ich erhalte folgende Prämie:

- | | | |
|--|--|--|
| "Star Wars Battlefront"
für ...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox | "FIFA Street"
für ...
☐ PS2
☐ Xbox
☐ GC | "GTA: San Andreas"
für ...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox |
| "Splinter Cell: Chaos Theory"
für ...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox
☐ GC | "Tony Hawk's Underground 2"
für ...
☐ PC
☐ PS2
☐ Xbox
☐ GC | |

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

AB DIE POST!

Bestellcoupon ausfüllen,
ausschneiden und an folgende
Adresse schicken:

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

HARDWARE

HIER FINDEN SIE INTERESSANTES ZUBEHÖR UND NEUE HARDWARE FÜR KONSOLEN UND PC.

HARDWARE-NEWS

HD-READY-RÖHRE

Weltpremiere: Ende April bringt Samsung den ersten hochauflösenden Röhrenfernseher auf den Markt. Die 16:9-Filmerkiste wird dank SlimFit-Technologie nur knapp 42 cm tief sein. Das HD-ready-zertifizierte Gerät hat eine Bildschirmdiagonale von 81 cm und verfügt über eine digitale HDMI-Schnittstelle. Der Samsung WS-32249 soll 900 Euro kosten. ++ +



◀ **HDTV IN DER RÖHRE:** Preislich günstiger als Marken-LCDs.

WAS AUF DIE OHREN

Das Headset 'Socom: Fireteam Bravo' für Sonys UMD-Schleuder steht in den Startlöchern. Allerdings war bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt, ob Sony das speziell für 'Socom' entwickelte Headset hier zu Lande nur im Bundle mit dem Spiel verkauft oder ob es – wie in den USA – auch einzeln erhältlich sein wird. ++ +



▲ **PSP-HEADSET:** Taktische Kommandos in der U-Bahn.

NOTEBOOK-FESTPLATTE MIT 200 GBYTE

Fujitsu bringt eine 2,5-Zoll-Festplatte mit 200 GByte Kapazität auf den Markt – Rekord bei Notebook-HDs. Die MHV2200BT besitzt eine SATA-Schnittstelle und hat einen Datendurchsatz von 1,5 GBit/s. Ein passendes Gehäuse vorausgesetzt, kann die Festplatte auch extern betrieben werden. Voraussichtlich im Juli wird die Platte in den Handel kommen. Der Preis steht noch nicht fest. ++ +

SPIELN – ABER BITTE NUR MIT GUMMI

Zubehörspezialist GameFreax bietet seit Kurzem das Verhüteris für Sonys PSP an. Der Silikon-Überzug schützt die PSP in erster Linie vor Kratzern, erhöht aber auch die Grifffestigkeit bei heißen Gefechten. Für elastische 7 Euro spielen auch Sie ab sofort viel geschützter. Bezug: www.gamefreax.com ++ +



▲ **PSP-SCHUTZ:** Schicke Silikon-Hülle für Sonys Handheld.

5.1-Headset für PC und Konsole

SHARKOON X-TATIC 5.1

PC PS2 Xbox Xbox360

▶ Zimmerlautstärke ist DAS Hasswort für alle Freunde von brachialem Surround-Sound. Wer unter lärmempfindlichen Nachbarn leidet, findet nun bei Sharkoon eine Lösung. Das Headset X-Tatic 5.1 bietet unverfälschten Surround-Sound mit vier Lautsprechern pro Ohrmuschel.

DIGITALER 5.1-SOUND

Über das beiliegende koaxiale oder optische Kabel verbinden Sie PC, PS2, Xbox, Xbox360 und bald auch die PS3 mit der Anschlussbox. Das Kästchen verarbeitet Signale in Stereo, Dolby Pro Logic und Dolby Digital. Mit der Fernbedienung am Kabel lässt sich die Lautstärke für jeden einzelnen Kanal einstellen.

Im Praxistest wirkt der Stereosound vergleichsweise dünn. Bei Pro Logic und Digital 5.1 verbessert sich der Klang zwar merklich, doch mit einer durchschnittlichen Heimkino-Anlage kann die Geräuschkulisse nicht ganz mithalten. Vom angepreisenen Subwoofer mit Vibrationseffekt hatten wir uns ebenfalls mehr erwartet. Nichts auszusetzen ist dagegen an der Ortung der Effekte: Bei 'Call of Duty 2' auf der Xbox360 haben wir stets problemlos erkannt, aus welcher Richtung Kommandos und Schüsse kamen. Dank (abnehmbarem) Mikrofon ist das gut ver-



◀ **NUR BEGRENZT EINSTELLBAR:** Für Leute mit kleinem Kopf ist der Tragekomfort nicht optimal.



arbeitete Headset auch Xbox-Live-kompatibel.

Fazit: Das X-Tatic 5.1 erfüllt zwar seinen Zweck, Klangwunder dürfen Sie jedoch nicht erwarten.

X-Tatic 5.1

Preis: ca. 120 Euro

Hersteller: Sharkoon

www.sharkoon.de

Praxistest

★★★★☆

Verarbeitung

★★★★☆

★★★★★
BILDUNG
befriedigend

Sport-Controller für die PS2

EA SPORTS WIRELESS ANALOG CONTROLLER

PS2

▶ Mit seinen zehn Metern Reichweite ist EAs Funk-Controller äußerst flexibel einsetzbar. Dank der kegelförmigen Haltehörnchen und den weichen, nach außen gerichteten Kontakttrillen liegt er zudem bombenfest in jeder Hand. Die Druckpunkte von Aktions- und Schultertasten sind sehr gut ausbalanciert. Steuerkreuz und Analog-Sticks reagieren sofort auf jede Richtungsvorgabe, könnten aber etwas mehr Widerstand bieten. **Fazit:** Empfehlenswerter PS2-Funker zum fairen Preis.

▶ **SICHER:** Die ergonomisch geformten Griffe gewähren optimalen Halt.



Wireless Analog Controller

Preis: ca. 30 Euro

Hersteller: Pebble Entertainment

www.amazon.de

Praxistest

★★★★☆

Verarbeitung

★★★★☆

★★★★★
BILDUNG
gut

Alles für die lange Reise

TRAVEL PAK FOR PSP

PSP

▶ Neben einem USB-Kabel finden sich im Travel Pak von Mad Catz eine Schutzhülle sowie ein Reinigungstuch für das Display der PSP. Mit den acht UMD-Hüllen schützen Sie Ihre Spiele und Filme. Auch an einen Ladeadapter für den Zigarettentanzünder im Auto wurde gedacht. Löblich: Das zwei Meter lange Kabel reicht problemlos bis auf den Rücksitz. So können Sie beim Aufladen weiterspielen. Damit keines der Utensilien verloren geht, liegt ein Mini-Rucksack im Sling-Bag-Design bei. **Fazit:** Das Rundum-sorglos-Paket für Power-User.

Travel Pak for PSP

Preis: ca. 55 Euro

Hersteller: Mad Catz

Praxistest

★★★★☆

Verarbeitung

★★★★☆

★★★★★
BILDUNG
gut



◀ **PRAKTISCH:** Der Rucksack hat mehrere verschließbare Fächer.

Perfekt eingestellter Bildschirm PANTONE HUEY

Mit dem Huey hat Pantone eine Lösung zur Monitor-Kalibrierung entwickelt, die selbst unerfahrene Anwender nicht überfordert. Sie schließen das handliche Gerät an einen USB-Port an, installieren die Software, und schon kann die Kalibrierung beginnen. Über die Saugnäpfe des Huey befestigen Sie ihn auf Ihrem Monitor. Zunächst erfolgt eine etwa zweiminütige Anpassung der Bildschirmfarben.

Anschließend werden Ihre Bildschirmhalte wirklichkeitsgetreu dargestellt. Außerdem kann der Huey das Raumlicht messen und stets eine Anpassung des Bildschirms an die aktuellen Lichtverhältnisse vornehmen. Bei Bedarf wählen Sie verschiedene Profile wie beispielsweise "Computerspiele" oder "Fotobearbeitung". **Fazit: Insgesamt eine sichtbare Bildverbesserung zum fairen Preis.**

EINFACH: Das Huey-Tool optimiert unkompliziert und schnell Ihre Monitoreinstellungen.

Huey	Preis: ca. 100 Euro
Hersteller: Pantone	www.pantone.com
Praxistest	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★



Kabel-Controller mit auffälligem Design

MAD CATZ XBOX360-GAMEPAD

Über mangelnden Nachschub an Xbox360-Controllern brauchen wir uns momentan wirklich nicht zu beschweren. Das neueste Gamepad aus dem Hause Mad Catz, das übrigens auch am PC problemlos funktioniert, sticht etwas aus dem Einerlei heraus. Die spitzen Griffe erinnern an zwei Katzenohren, dreht man den Controller um. Das ungewöhnliche Design hat aber auch seine Tücken. Zocker mit großen Händen können sich schon mal an den Öhrchen pieksen. Ansonsten ist die Ergonomie sehr gut, vor allem die zur Hälfte freiliegenden Trigger haben uns gefallen.

Die Knöpfe weisen einen optimalen Druckpunkt auf und stehen dem Original-Controller in nichts nach. Ausnahme: Die Back- und die Start-Taste sind schmal und ungünstig am oberen Controller-Rand platziert. Zudem sind sie in das Gehäuse eingelassen. Bei Dunkelheit haben Sie dadurch Probleme, die Knöpfe zu erwischen. Vorbildlich: Über einen Schalter an der Rückseite invertieren Sie die Analog-Sticks ohne Umweg über das Steuerungsmenü des Spiels. **Fazit: Günstige Alternative zum Original-Controller.**

VERRÜCKTE KATZE: Bei den spitzen Haltegriffen besteht Pieksgefahr.



Xbox 360 Gamepad	Preis: ca. 30 Euro
Hersteller: Mad Catz	www.madcatz.de
Praxistest	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★

Headset-Alternative für die Xbox360 HEADCOM PRO

Der verstellbare Bügel und der Mikrofonarm machen einen ordentlichen Eindruck. Soundqualität und Tragekomfort sind ebenfalls okay. Allerdings fehlen Lautstärkereger und Stummschaltung. Letztere muss umständlich über das Xbox360-Menü getätigt werden.

Fazit: Greifen Sie lieber zum Microsoft-Headset, das kostet genauso viel.

WIDERSPENSTIG: Der Mikrofonarm lässt sich schlecht vor den Mund biegen.



Headcom Pro	Preis: ca. 20 Euro
Hersteller: Mad Catz	www.madcatz.de
Praxistest	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★



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-7600-GS-Chip ans Herz. Diese bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und halten bei neuen Spielen mit.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Nvidia GeForce 7600 GS	ATI Radeon X1600 Pro
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express, AGP
Videospeicher	256 MB	256 / 512 MB
Preis	ca. 140-170 Euro	ca. 120-170 Euro
Leistung	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND

KARTEN BIS 250 EURO

In der Mittelklasse finden Sie bereits viele Grafikkarten, die gute Bildwiederholungsraten bieten. Unser Tipp ist hier ATIs X1800 GT0.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Nvidia GeForce 7600 GT	ATI X1800 GT0
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	ca. 200 bis 250 Euro	ca. 230 bis 250 Euro
Leistung	GUT-SEHR GUT	GUT-SEHR 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 7800 GT.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Nvidia GeForce 7800 GT	ATI X1800 XL
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 MB	256 MB
Preis	ca. 280 bis 380 Euro	ca. 340 bis 400 Euro
Leistung	GUT BIS SEHR GUT	GUT BIS SEHR GUT

KARTEN ÜBER 400 EURO

Auf der nach oben offenen Preisskala finden Sie enorm potente Grafikkarten – zu astronomischen Preisen. Ein Kompromiss aus Preis und Performance ist eine GeForce 7900 GTX.

	NVIDIA-CHIP	ATI-CHIP
Chip	Nvidia GeForce 7900 GTX	ATI X1800 GTX
Schnittstelle	PCI Express	PCI Express
Videospeicher	256 / 512 MB	512 MB
Preis	ca. 530 bis 660 Euro	ca. 530 bis 560 Euro
Leistung	SEHR GUT	SEHR GUT



LESERBRIEFE

SIE HABEN FRAGEN UND ANREGUNGEN? WIR ANTWORTEN GERNE!



LIEBE LESER,...

ab dieser Ausgabe betreue ich diese form schöne Leserbrief-Rubrik. Also: Ran an den Stift oder die Tastatur! Schreiben Sie mir! Nur am Rande: Meine Antworten fallen mitunter ein wenig rupplig aus. Dafür entschuldige ich mich schon mal im Vorfeld – jedes Wort ist genau so gemeint, wie ich es geschrieben habe :)

Frank Wiedersacher

Sie erreichen uns per E-Mail unter: leserbriefe@gamesaktuell.de oder per Post



ANTWORTEN AUS DER ZUKUNFT



Unser Future-Man gibt Ihnen die Antworten, die wirklich niemand sonst wissen kann!

Revolution, Xbox360, PlayStation3: Welche der Next-Gen-Konsolen macht im Jahre 2007 das Rennen?

Kaum zu glauben, aber alle drei Hardware-Wunder sind sehr beliebt: Während PS3 und Xbox360 vor allem Technik-Fans begeistern, haben sich Millionen von Gelegenheitsspielern die Revolution-Konsole gekauft. Schön: Das Thema "Videospiele" ist aus der Gesellschaft nicht mehr wegzudenken.

Microsoft arbeitet angeblich an einem Handheld. Stimmt das? Wenn ja, was kann die tragbare Kiste?

Ja, Ende 2007 bringt Bill Gates Truppe eine mobile Konsole. Der Hightech-Taschenspieler lässt sich via Wireless-Download mit Xbox-Spielen füttern und verfügt über einen Musiks-service ähnlich Apples iTunes. Einziges Problem: Das Betriebssystem "Windows Vista Pocket" hat Sicherheitslücken.

■ KRITISCHE KRITIK EINES KRITIKERS

An das Games-Aktuell-Team,

da ich weiß, dass diese Lesermail eh nicht abgedruckt wird, brauche ich mich hier nicht zurückzuhalten. Ihr Heft ist echt der letzte... [zensiert], den man einfach nur in die Tonne treten kann. Sie sind nicht mal das Papier wert, auf dem das Heft gedruckt wird. Warum, fragen Sie? Bei Ihnen ist immer alles supergut und supertoll. Kritisch sind Sie mal so was von null. Würden Sie nur Xbox- oder PS2-Spiele testen, könnte man glauben, Sie wurden von den Herstellern gekauft. So scheint es aber, als ob Sie es einfach nur allen Seiten recht machen wollen. Ein Beispiel wollen Sie? Dann nehmen wir mal Ihren Vergleichstest zwischen "Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 vs. Star Wars: Empire at War". Da war das Tolkien-Spiel megahoch gewertet und das "Star Wars"-Spiel hat nur ne popelige 2+ bekommen. Dass andere Hefte das Activision-Spiel besser bewertet haben, untermauert nur meine Worte. Kein freundlicher Gruß

JangoFett17

P.S. Ihr Heft lese ich mit Sicherheit nicht mehr

Hallo Volker,

schön, dass wir an Ihrer E-Mail-Adresse Ihren Namen ablesen und Sie so richtig ansprechen können! Mit so einer plumpen Provokation erreichen Sie bei uns gar nichts. Aber ich drucke Ihr inhaltlich unzusammenhängendes Geschreibsel dennoch gerne ab. Ich finde näm-

lich, dass unsere Leser ruhig mal sehen sollen, dass ich mich hier manchmal mit echtem Textmüll herumplagen muss.

Dennoch wollen wir zumindest mal halbwegs ernsthaft auf Ihre "Beweisführung" eingehen: Immer alles supertoll und supergut bei uns? Wäre Ihnen ein Heft lieber, das nur Müllspiele testet? Wir picken uns schon die Highlights heraus – immerhin will der Käufer doch über interessante Neuerscheinungen informiert werden. Das soll aber nicht heißen, dass wir uns nicht auch mal die schlechten vornehmen.

Was unsere Wertungen im Allgemeinen betrifft: Manche finden, wir bewerten zu hart, andere hingegen meinen, wir seien zu nachsichtig. Allen alles recht machen, das geht wohl niemals! Aber wir geben mit Sicherheit keine Wertungen ab, die wir nicht vertreten können. Und was Ihre Kritik an meiner "Star Wars: Empire At War"-Wertung im Speziellen betrifft: Wie andere Hefte werten, ist nicht mein Problem. Wollte ich deren Meinung wissen, würde ich mir die entsprechenden Hefte kaufen. Auf Nimmerwiedersehen,

Frank der Widersacher

P.S. Och, seien Sie doch nicht so! Sie müssen unser Heft doch gar nicht lesen. Sie können auch einfach nur darauf herumtrampeln, es verbrennen oder sich eine schöne Suppe daraus kochen. Hauptsache, Ihr Geld landet bei uns und finanziert meine Stelle, damit ich mir weiterhin das Gemacker ewig Unzufriedener durchlesen kann.

■ AN DER HELFENDEN HAND DURCHS SPIELELAND

Hallo Games Aktuell,

da Sie mein Lieblingsheft sind, habe ich eine Bitte. Ich warte ja schon ewig auf das neue "Tomb Raider"-Spiel (ich weiß, das letzte fand niemand so richtig gut, es hat mir aber dennoch Spaß gemacht). Könnten Sie so bald wie möglich Cheats oder eine Lösung dazu abdrucken? Die alten Teile waren immer so sauschwer. Und ich frage lieber jetzt schon, denn Tipps, die Sie erst in zwei Monaten abdrucken, bringen mir nicht mehr viel. Ach ja, falls Sie in Zukunft mehr Lösungen abdrucken, hätte ich auch nichts dagegen. Vielleicht könnte man ja sogar online abstimmen, welche Tipps Sie so bringen sollten?

Gruß, Hannes

Hallo Hannes,

so lobe ich mir meine Leser: Kurze Texte, kein unnötiges Geschleiere und dann auch noch gleich zur Sache kommen. Mit Cheats können wir Ihnen nicht dienen, aber einen Walkthrough (Lösungsweg) finden Sie schon in dieser Ausgabe. Aber mal unter uns: So schwer ist Laras aktuelles Abenteuer wirklich nicht –

hab ich das nicht im Test sogar erwähnt? Egal. Was den Ruf nach mehr Lösungen betrifft: Solche Seiten füllenden Hilfen machen wir nur bei wichtigen Spielen. Wir müssen davon überzeugt sein, dass der Leser wirklich einen Nutzen davon hat.

Zwei Dinge sprechen gegen Ihren Vorschlag mit der Online-Abstimmung:

1. Der zeitliche Abstand zwischen der Erstellung der Spielhilfen und der Zeit raubenden Online-Abstimmung würde unseren Tipps-Onkel Gunther (Codename: Ding) ungünstlich machen.

2. Nicht zu allen Spielen lohnt es sich, Tipps zu liefern. Aber es schadet sicher nicht, wenn ich mal so generell in der Leserschaft rumfrage, welche Tipps denn da draußen erwünscht sind.

**Man liest sich,
Frank**



■ ALLER GUTEN FRAGEN SIND DREI

Sers Leute!

Erst einmal zum Lob: Sie sind der Hammer, vor allem Ihre Tests. Machen Sie weiter so! Nun zu meiner ersten Frage: In dieser Ausgabe der Videogames Aktuell (wie sie damals noch hieß, Anm. d. Red.) haben Sie ja eine Top-Ten-Liste der besten Endsequenzen der Videospielgeschichte gemacht (was ich übrigens toll fand!), und dabei die Endsequenz von "Metal Gear Solid" erwähnt. Ich habe zwar das Spiel einmal durch, aber genau in den Credits stürzte es bei mir immer ab. Also konnte ich die Nachricht Ocelots (kommt nach den Credits) nie hören. Könnten Sie mir bitte sagen, wie sie lautet? Außerdem wollte ich wissen, was man gegen einen hohen Ping bei Online-Spielen auf dem PC tun kann? (Je niedriger die Ping-Zeiten, desto schneller kommunizieren PCs miteinander! Anm. d. Red.) Jedes Mal, wenn ich im Netz zockte, hab ich einen hohen Ping, wodurch ich immer einen Nachteil gegenüber anderen Zockern habe und manchmal sogar bei Ego-Shootern beschossen werde, ohne es rechtzeitig zu bemerken. Dadurch bin ich oft schon tot, bevor ich es weiß. Liegt der hohe Ping vielleicht am Anbieter? Oder an der Verbindung?

Und nun zur dritten Frage: Mein PC ist extrem laut, vor allem wenn ich spiele. Was kann ich dagegen tun? Ich glaube, es liegt an meinem Prozessor-kühler, bin mir aber nicht sicher. Ich wollte Sie erst mal fragen, bevor ich mir einen neuen zulege. Danke im Voraus, Ihr treuer Leser

Deepthroat92 a.k.a. Juss92

Hokahai treue Leserseele,

ich hoffe nicht, dass Sie einer von den Typen sind, die in "MGS" Meryl haben sterben lassen, oder? Doch jetzt zum Thema. Also mit den deutschen Endcredits von "MGS" kann ich nicht dienen, aber der englische Dialog (eher ein Monolog, man hört ja nicht, was die andere Seite sagt) tut's doch sicher auch, oder?

Ocelot: "Yes sir. The entire unit was wiped out. Those two are still alive. The vector? Yes sir, FoxDie"



▲ **VIDEOSPIELMEILENTEIN:** Sniper Wolf gehört zu den schillernden Gegnern von Solid Snake in MGS.

should become activated soon... Right on schedule. Yes, sir. I recovered all of Rex's dummy warhead data. ...No, sir. My cover is intact. Nobody knows who I really am. Yes, the DARPA Chief knew my identity, but he's been disposed of. Yes. The inferior one was the winner after all. ...That's right. Until the very end, Liquid thought he was the inferior one. Yes, sir. I agree completely. It takes a well-balanced individual... such as yourself to rule the world. No, sir. No one knows that you were the third one... Solidus. ...What should I do about the woman? Yes sir. I'll keep her under surveillance. Yes. Thank you. Good-bye. Mr. President."

Das Ping-Problem kann diverse Ursachen haben. Über welchen Anschluss spielen Sie? Wenn Sie mit einem speckigen 56K-Modem über Mamas analogen Telefonanschluss online gehen, müssen Sie sich nicht wundern, dass Sie bei Ego-Shootern eins auf die Mütze bekommen. Und die CPU während des Zockens mit Downloads zu belasten ist auch keine so gute Idee.

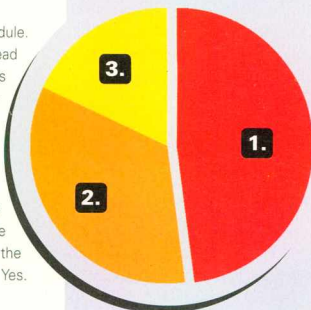
Die Lautstärke Ihres Rechners kann ebenfalls viele Gründe haben: Vom Netzteil übers Laufwerk bis hin zum Lüfter gibt es viele mögliche Ursachen. Meist ist aber der Lüfter der lärmende Schlingel. Ist das der Fall, haben Sie die Wahl: Entweder Sie ersetzen ihn durch eine leisere Variante, oder Sie hüllen Ihren PC in ein Geräusche dämmendes Gehäuse. Der letzte Schrei wäre natürlich eine Wasserkühlung für die CPU. Die Wahl liegt bei Ihnen. Am billigsten kommen Sie davon, wenn Sie den Rechner einfach ausschalten :)

Schreibwütige Grüße, Frank

DIE FRAGE DES MONATS

In der letzten Ausgabe wollten wir Folgendes von Ihnen wissen:

"Aus aktuellem Anlass eine Frage an die Xbox360-Gemeinde. Wie sieht es mit Ihrer Konsole aus. Probleme? Schon ein Servicefall, oder doch alles paletti?"



Hier Ihre Antworten:

1. 48% ► Probleme? Nein, meine Powerkiste geht ab wie Luzi!
2. 34% ► Waaahhh, meine Konsole hat den Geist aufgegeben, Waaahhh!!!!
3. 18% ► Meine Xbox360 macht schon komische Geräusche. Ich habe Angst...



DIESMAL WOLLEN WIR FOLGENDES VON IHNEN WISSEN:

Auch Spieler haben es nicht immer leicht – welche Unterstützung wünschen Sie sich von Ihrer Games Aktuell?

- Komplettlösungen
- Kurztipps
- Cheats
- Action-Replay-Codes

Wir freuen uns auf Ihre Antworten!

Auf unserer Homepage www.gamesaktuell.de können Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.



SORRY! FEHLER IN DER LETZTEN AUSGABE

In die letzte Ausgabe haben wir absichtlich folgende Schnitzer eingebaut, die uns jetzt leid tun:

■ NEWS, SEITE 32

"Ice Age 2: Jetzt tau't s" erscheint nicht – wie von uns angegeben – für Xbox, sondern nur für PC, Playstation2 und GameCube.

■ BLOODRAYNE 2 (DT.), SEITE 67

Die blutere Vampirmetzerei wurde nicht von Majesco entwickelt. Das Machwerk geht in Wirklichkeit auf das Konto von Terminal Reality.

■ GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER, SEITE 78

Da haben wir wohl den Entwickler mit dem Hersteller vertauscht: Natürlich vertreibt Ubisoft das Spiel und Red Storm hat das Xbox360-Prachtstück entwickelt – nicht umgekehrt.

■ ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS, SEITE 83

Falsch verbunden: Mit der von uns angegebenen Webseite wird keiner glücklich – es gibt sie nämlich nicht. Die korrekte Adresse lautet www.capcom-europe.com.

■ THE OUTFIT, SEITE 86

Glatt vergessen: Das Kriegs-Action-Spiel läuft nur auf 60-Hertz-tauglichen Geräten.

■ TOP SPIN 2, SEITE 88

Quartett statt Duett: Bei "Top Spin" können sich gleich vier Tennis-Profis online vergnügen, nicht nur zwei.

TIPPS + TRICKS

WIR VERRATEN IHNEN SPECIAL-MOVES, VERSTECKTE LEBEN, ZUSATZLEVEL UND VIELES MEHR

24 – THE GAME

PS2

CHEATS

Wechseln Sie ins Hauptmenü und halten Sie die Schultertasten (L1 + L2 + R2 + R3) einige Sekunden lang gedrückt, bis ein verstecktes Menü namens "Sicherheits-Freigabe" eingeblendet wird. Tragen Sie die folgenden Kombinationen ein, wie es die Liste zeigt

Unverwundbar	BAUER066
Unbegrenzte Munition	ALMEIDA062
Alle Einsätze	DESSLER072
Alle Boni	PALMER054

Die Buchstaben ändern Sie, indem Sie diese zuerst markieren, dann gedrückt halten und mit und durchwechseln. Haben Sie einen Code komplett eingegeben, müssen Sie ihn mit aktivieren. Als Bestätigung wird er dann orange eingefärbt.

BONUS-INHALTE FREISCHALTEN

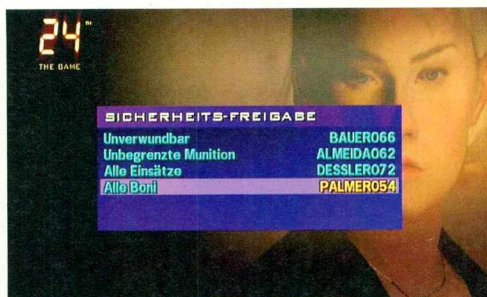
Beenden Sie eine Mission mit einer Bewertung von 90% oder mehr, erhalten Sie als Belohnung 3D-Charakter-Modelle, Bilder und Filmsequenzen. Die folgende Liste zeigt, was Sie im Einzelnen erhalten.

BONUS MISSION

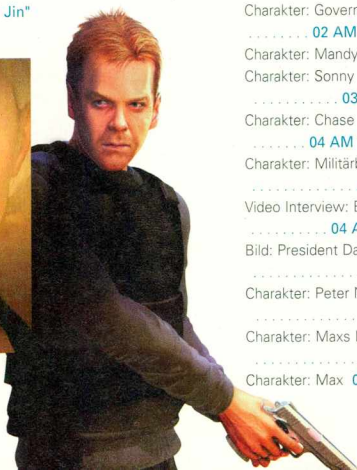
Charakter: SWAT Team-Mitglied	06 AM "Storming the Ship"
Video Interview: Reiko Aylesworth (Michelle Dessler)	
	06 AM "Wired to Blow"
Charakter: Carr	07 AM "Chase Found Out"
Charakter: Tarket	08 AM "Following Daniels"
Bild: Jack Bauer	08 AM "Daniels Takedown"
Charakter: Robert Daniels	09 AM "Interrogating Daniels"
Charakter: Chloe O'Brien	09 AM "Sniper Search"
Charakter: Vice President Prescott	09 AM "Taking out the Enemy"
Charakter: Sean Walker	10 AM "PDA Discovered"
Charakter: Ho Shin	10 AM "Ho Shin's Shop"
Charakter: Dr. Kevin Tyson	10 AM "To Li Jin Yu's Apartment"
Movie: TV Ad 1	11 AM
Charakter: Weibliche Zivilistin	12 PM "Bringing in Li Jin"

Charakter: Eddie Cain	12 PM "Stopping the Metro Attack"
Charakter: Michelle Dessler	01 PM "M3"
Charakter: Kim Bauer	01 PM "Kim Goes Back In"
Charakter: Nina Meyers	02 PM "To the Roof"
Charakter: Sid Wilson	02 PM "Chase Undercover"
Bild: Tony Almeida und Michelle Dessler	02 PM "Reboot"
Charakter: Männlicher CTU-Arbeiter	03 PM "To the Agency"
Video Interview: Carlos Bernard (Tony Almeida)	
	03 PM "Through the Agency"
Charakter: Secret Service	04 PM "Jack is Chased"
Bild: Peter Madsen und Sid Wilson	04 PM "Madsen Attacked"
Charakter: Chimp	05 PM
Charakter: Donna Madsen	06 PM "Questioning Donna"
Charakter: Del Toro	06 PM "Going After Del Toro"
Charakter: Del Toro's Guard	07 PM "Jack Tracks Kim"
Charakter: Ryan Chapelle	07 PM "Jack Heads into Madsen's Base"
Charakter: Jack Bauer	08 PM "Escape from Madsen's Base"
Bild: Kim Bauer	08 PM "Jack and Kim Escape"
Charakter: Weiblicher CPU-Arbeiterin	
	08 PM "Disabling the Data Scr Ambler"
Charakter: Andy Kaufman	09 PM "Locating the Bombs"
Charakter: Tony Almeida	09 PM "Tony Leads a Te AM to the Bomb"
Charakter: Agent Pierce	09 PM "Bomb Defusal"
Charakter: Agent Evans	09 PM "Jack Leads a Te AM to the Bomb"
Charakter: Agent Landis	09 PM "Attack at the Bomb Site"
Charakter: Agent Baker	10 PM "After the Earthquake"
Charakter: Kate Warner	10 PM "Madsen has Kate"
Movie: TV Ad 2	10 PM "Going after Madsen"
Charakter: LAPD	11 PM "The Search for Radford"
Charakter: Jody	11 PM "Hostage Situation"
Bild: Chase Edmunds	12 AM "Accessing the Computer Labs"
Charakter: Stripe	12 AM "Finding the CTU Data Drive"
Charakter: Manuel	12 AM "Escaping Sin Chung's Base"
Charakter: Passagier	01 AM "Looking for Kate"
Charakter: Präsident David Palmer	01 AM "Protect Chase"
Charakter: Joseph Sin Chung	02 AM "Chase Ambushed"
Charakter: Kathy Weiss	02 AM "The Informant"

Charakter: Governor James Radford	
	02 AM "Searching Radford's Office"
Charakter: Mandy	03 AM "DOD System Hack"
Charakter: Sonny	
	03 AM "Armored Truck Pursuit"
Charakter: Chase Edmunds	
	04 AM "Fort Lesker's Control Room"
Charakter: Militärbasis-Arbeiter	
	04 AM "Cracking the Codes"
Video Interview: Elisha Cuthbert (Kim Bauer)	
	04 AM "Escape from Fort Lesker"
Bild: President David Palmer	
	05 AM "Raiding the Docks"
Charakter: Peter Madsen	
	05 AM "Jack vs. Madsen"
Charakter: Maxs Leibwächter	
	05 AM "Taking the Ship"
Charakter: Max	05 AM "The Final Showdown"



▲ 24 – THE GAME: Mit unserer Anleitung aktivieren Sie die versteckte Sicherheits-Freigabe und schalten die Cheats frei.



PSP-CHEATS

FIFA STREET 2

Auch on Tour auf der sicheren Seite: Wir geben Ihnen hilfreiche Tipps mit auf den Weg. So können Sie auf der PSP richtig tricksen!

GAMEBREAKER HAT PRIORITÄT

Versuchen Sie immer, so schnell wie möglich Ihre Trickleiste zu füllen, um an einen Garbemaker zu kommen. Verziehen Sie sich am besten in eine Ecke des Feldes und tricksen Sie dort den attackierenden Spieler ein ums andere Mal aus. So kommen Sie relativ schnell zu Ihrem Gamebreaker, der Ihnen wiederum zu einem unhaltbaren Torschuss verhilft.

BANDENSPIEL

Nutzen Sie die Spielfeldbegrenzungen als wären sie Mitspieler! Laufen Sie zum Beispiel an der seitlichen Begrenzung entlang und spielen Sie sich per  einen indirekten Pass in den Lauf. Sie können auch die Mauer neben dem Tor zum Flanken nutzen: Schießen Sie einfach mit  dagegen und geben Sie Ihrem Mitspieler auf diese Art eine wunderschöne Vorlage. Dieser muss dann nur noch per Volleyschuss oder Kopfball verwandeln. Tor!

MINISPIEL-TRICKS

Im Minispiel "Stürmer" sollen Sie in zwei Minuten so viele Tore wie möglich erzielen. Die effektivste Methode, um den gegnerischen Tormann zu überwinden: Laufen Sie von der Seite des Feldes aus schräg auf den gegnerischen Kasten zu (in Richtung langes Eck), am Torhüter vorbei, um dann entgegen dessen Laufrichtung zu schießen. Beispiel: Sie laufen von halb links auf die rechte Ecke des Tores zu und schießen ins linke Eck, sobald Sie am Tormann vorbei sind.

Auch in "Scharfschütze" sollten Sie versuchen, den Tormann auf dem falschen Fuß zu erwischen. Am wichtigsten ist jedoch, dass Sie immer flach in die Ecken schießen. Hohe Schüsse stellen für den Keeper kein Problem dar.

NACHSETZEN!

Wenden Sie sich nach einem Torschuss nicht gleich wieder vom Ball ab. Nachsetzen lohnt sich immer! Auch wenn die Goalkeeper sehr viele Schüsse halten, prallt das Leder anschließend oftmals ab. Reagieren Sie schnell genug, können Sie also einfache Abstaubertore erzielen!



▲ **FIFA STREET 2:** Immer schön tricksen, um einen Gamebreaker einzuheimsen. Der dann verfügbare Superschuss ist die Mühe wert!



FIGHT NIGHT: ROUND 3

F12

Dance

Rücksp

Im neuesten Teil der "Fight Night"-Serie gibt es jede Menge Goodies freizuschalten. Wir zeigen Ihnen, welchen Kampf Sie gewinnen müssen, um an die tollen Boni ranzukommen.

ALS KO REY MO SPIELEN

Besiegen Sie Ko Rey Mo im Karriere-Modus im Halbschwergewicht und Sie bekommen ihn als spielbaren Charakter.

BURGER KING ALS TRAINER

Gewinnen Sie im Karriere-Modus das Burger-King-Event und der Hamburger-König wird verfügbar: Drücken Sie in der Trainerauswahl einfach so lange nach unten, bis der Burger King erscheint. Übrigens ist er als Trainer vor allem gut für den Herzwert Ihres Boxers.



▲ **FIGHT NIGHT: ROUND 3:** Hauen Sie als Muhammad Ali Joe Frazier um, werden Sie mit einem neuen Boxstil belohnt.



▲ **FIGHT NIGHT: ROUND 3:** Je nach Trainingsart verbessern Sie bestimmte Eigenschaften.

BONUSHALLEN FREISCHALTEN

Wenn Sie im Karriere-Modus einen Kampf im Madison Square Garden oder im Staples Center gewinnen, werden diese beiden Austragungsorte automatisch für andere Spielmodi verfügbar.

ZUSÄTZLICHER ESPN CLASSIC FIGHT

Sie können den Kampf von Big E vs. Goliath freischalten, indem Sie im Karriere-Modus den Underarmour Bout schaffen.

NEUE BOXSTILE

Wenn Sie bei den ESPN Classic Fights oder im Karriere-Modus bestimmte Boxer besiegen, werden zusätzliche Boxstile freigeschaltet:

BOXSTIL

AUFGABE

Judge Jab	Besiegen Sie Joe Frazier mit Muhammad Ali
Bully	Besiegen Sie Joe Frazier mit Muhammad Ali
Hookmaster	Besiegen Sie Joe Frazier mit Muhammad Ali
Smooth und Judge Jab	
Philly Shell Defense	Besiegen Sie Muhammed Ali in einem Challenge-Event
	Besiegen Sie Jermaine Taylor mit Bernard Hopkins
Slickster	Besiegen Sie James Toney mit Roy Jones Jr.
Lethal Uppercuts	
	Gewinnen Sie mit Roberto Duran einen ESPN Classic Fight
Sinister Cross	
	Gewinnen Sie mit Roy Jones Jr. einen ESPN Classic Fight
Textbook	Gewinnen Sie mit De La Hoya einen ESPN Classic Fight

Weitere Boxstile, die Sie im Zuge der ESPN Classic Fights oder im Karriere-Modus freischalten können

- Hard Straights
- Uptight

SPONSORENKÄMPFE

Gewinnen Sie die Kämpfe, die von folgenden Firmen gesponsert werden, um diese Prämie zu erhalten:

SPONSOR	PRÄMIE
Burger King	100 Punkte
Dodge	100 Punkte
EA Sports	150 Punkte
ESPN Friday Night Fight	150 Punkte
ESPN Pay Per View	150 Punkte
ESPN Wednesday Night Fight	150 Punkte
Everlast	100 Punkte
Underarmour	100 Punkte

BOXER-EIGENSCHAFTEN

Jeder Kämpfer in "Fight Night: Round 3" verfügt über verschiedene Eigenschaften, die im Lauf der Karriere ausgebaut werden können.

Damit Sie wissen, in was Sie Ihre hart verdienten Punkte investieren, erklären wir Ihnen hier, wofür die Abkürzungen stehen.

PWR	Stärke – Wie viel Power steckt in den Schlägen?
SPD	Schnelligkeit – Wie schnell kann der Boxer zuschlagen?
AGL	Beweglichkeit – Wie gut kann der Kämpfer ausweichen und sich im Ring bewegen?
STM	Stehvermögen – Wie viele Schläge steckt der Boxer weg, ohne Schaden zu nehmen?
CHIN	Kinn – Wie viele Haken hält das Kinn des Boxers aus?
BOD	Körper – Wie stark und widerstandsfähig ist der Körper des Boxers?
HRT	Herz – Wie oft steht der Boxer nach einem Niederschlag wieder auf?
CUT	Cut – Wie widerstandsfähig und elastisch ist die Haut des Boxers? Dieser Wert ist einer der wichtigsten!

NBA LIVE 06

Tippen Sie die Codes im Code-Menü ein.

TRIKOT-PASSWÖRTER

TRIKOTTYP	CODE
Aktuelles Allstar-Trikot (Osten, Gast)	XCVB5387EQ
Aktuelles Allstar-Trikot (Osten, Heim)	234SDFGHMO
Aktuelles Allstar-Trikot (Westen, Gast)	39N56B679J
Aktuelles Allstar-Trikot (Westen, Heim)	2J9UWABNP1
Alternatives Boston-Celtics-Trikot	193KSHU88J
Alternatives Cleveland-Cavaliers-Trikot	9922NVDKVT
Alternatives Denver-Nuggets-Trikot	XWETJK72FC
Alternatives Detroit-Pistons-Trikot	JANTWIKBS6
Alternatives Indiana-Pacers-Trikot	SDF786WSHW
Alternatives Sacramento-Kings-Trikot	654NNBFDWA

SCHUH-PASSWÖRTER

SCHUHTYP	CODE
Adidas a3 Garnett 3 Schuhe	DR1239CZ49
Adidas T-Mac 5 (schwarz)	258SHQW958
Adidas T-Mac 5 (weiß)	HGS83KP234P
AI Schuhe und Video	A19UBBA7T
Jordan Melo 5.5 (weiß & babyblau)	5223WERPII
Jordan Melo 5.5	ZXDR7362Q1
Jordan XIV (schwarz und rot)	144FVNHM35
Jordan XIV (weiß und grün)	67YFH9839F
Jordan XIV (weiß und rot)	743HFDRAU8
S. Carter III Schuhe	JZ3SCARTVY

Witzige Ansage von Allen Iverson persönlich
Tippen Sie das Passwort **HOYAS3A16L** ein!

CONDEMNED

EXTRAS
Für erfüllte Aufgaben können Sie Preise einheimsen. Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, was zu tun ist.

BELOHNUNG	ANFORDERUNG
Bronze Detective Badge	Finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 1
Silver Detective Badge	Finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 6
Gold Detective Badge	Finden Sie den versteckten Fernseher in Kapitel 9
Bronze Melee Master	Schließen Sie ein Kapitel ab, ohne Feuerwaffen zu benutzen
Silver Melee Award	Schließen Sie drei Kapitel ab, ohne Feuerwaffen zu benutzen
Gold Melee Master Award	Schließen Sie alle Kapitel ab, ohne Feuerwaffen zu benutzen
Bronze Bird Award	Finden Sie in jedem Kapitel einen Vogel
Silver Bird Award	Finden Sie in jedem Kapitel alle sechs Vögel
Chief Investigator Award	Finden Sie in jedem Kapitel sämtliche Tatorthinweise
Revenge Award	Töten Sie Serienmörder X
Compassion Award	Verschonen Sie Serienmörder X
Propaganda Report 1 Award	Finden Sie 9 Metallteile
Propaganda Report 2 Award	Finden Sie 20 Metallteile
Propaganda Report 3 Award	Finden Sie 29 Metallteile
Propaganda Report 4 Award	Finden Sie 30 Metallteile
Firearm Freedom Award	Benutzen Sie jede Feuerwaffe im Spiel
Melee Mayhem Award	Benutzen Sie jede Nahkampfwaffe im Spiel

TIPPS

Mit dem Vorschlaghammer hauen Sie die Junkies zwar mit einem Hieb aus den Latschen, trotzdem sollten Sie auf schnellere Waffen wie Metallstangen setzen. Damit können Sie prompter reagieren – und darauf kommt es in den Kämpfen letzten Endes an.

Wenn Sie alle Metallteile finden wollen, sollten Sie Ausschau nach an die Wand gemalten Augen halten. Diese weisen auf die versteckten Teile hin.

Sie können Ihre Feinde gegeneinander ausspielen. Die Knaben schlagen wild um sich. Deshalb sollten Sie versuchen, sich so zu positionieren, dass sich die Angreifer gegenseitig treffen. Sobald das passiert, gehen die Bur-schen erst mal aufeinander los. Wenn Sie Glück haben, bekommen Sie es dann mit einem Junkie weniger zu tun.

Obwohl die Kämpfe in "Condemned" grundsätzlich sehr simpel ablaufen, gilt es doch, ein paar Dinge zu beachten. Sie sollten beispielsweise immer versuchen, Ihr Gegenüber zu entwaffnen. Bleiben Sie möglichst auf Distanz. Das schützt Sie vor überraschenden Attacken. Gerade bei trägeren Widen-schern empfiehlt es sich, um die Knaben herumzutänzen und von der Seite anzugreifen.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Ubisofts Taktik-Shooter gehört momentan zu den angesagtesten Spielen für die Xbox360. Allerdings ist die virtuelle Weltenrettung alles andere als ein Spaziergang. Unerfahrene Schützen segnen das schnell das Zeitliche. Mit unseren Cheats können Sie sich das Leben deutlich leichter machen. Drücken Sie während einer laufenden Mission einfach die -Taste, um das Menü aufzurufen. Halten Sie dann und gedrückt. Geben Sie nun die Cheats ein. Ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe.

EFFEKT	CHEAT
Unendlich Lebensenergie für Scott Mitchell	RB, LB
Unbegrenzt Munition	RB, RB, LB, LB,

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE II

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Electronic Arts
Wertung	89 % Spielspaß
Internet	www.hdr-sum2.de

System: **PC**
 Termin/Preis: erhältlich - 50 €
 Test in: 03/2006

Xbox 360
 2. Q. 2006 - 70 €

Letzten Monat halfen wir den guten Jungs durch Mittelerte, diesmal führen wir die bösen Mächte ans Ziel. Nehmt euch in Acht, ihr Elben und Zwerge!



KAMPAGNE DER BÖSEN MÄCHTE

MISSION 1 - LORIEN

Errichten Sie eine Basis gemäß den Vorgaben des Spiels. Erledigen Sie die Elben und füllen Sie Ihre Armee bis zum Kommandopunkte-Limit mit Trollen, Ork-Kriegern und Ork-Bogenschilden auf. Besiegen Sie die Elben am Flussufer und zerstören Sie alle Gebäude. Produzieren Sie gegebenenfalls Truppennachschub. Vernichten Sie die Wachen und befreien Sie den ersten Gebirgsriesen. Säubern Sie auch dieses Gebiet von Feinden und errichten Sie einen Tunnel, um Nachschub aus der Basis schnell zum Ort des Geschehens transportieren zu können. Lassen Sie etwa die Hälfte Ihrer Truppen stehen, um eventuelle Vorstöße abzuwehren. Befreien Sie mit der anderen Hälfte den zweiten Gebirgsriesen aus der Gefangenschaft (Bild 01). Nachdem Sie alle Gebäude zerlegt haben, kehren Sie zum Rest der Armee zurück.



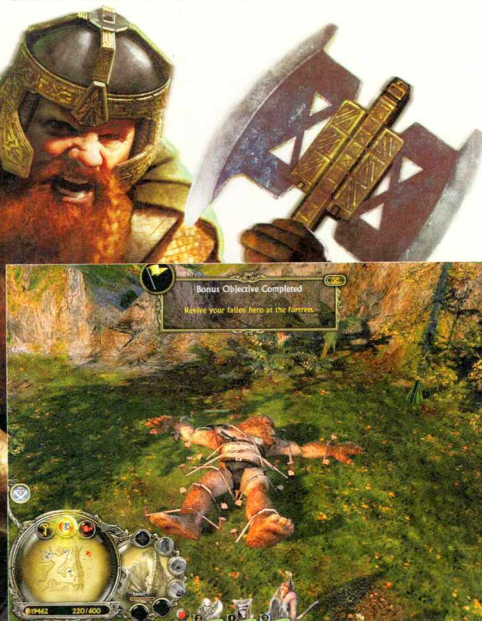
▲ BILD 02: Vor der Wasserschlacht sollten Sie Ihre Schiffe maximal aufrüsten. Dann stellen die Elben-Schiffe kein großes Problem dar.

Auf dem Weg nach Norden kommt es zu einem größeren Scharmützel mit den Elben. Kompensieren Sie Verluste mit neuen Truppen, die Sie über den Tunnel ins Kampfgebiet führen. Auch den dritten Gebirgsriesen befreien Sie nach einem kurzen Kampf. Erledigen Sie die Elben und machen Sie alle Gebäude dem Erdboden gleich. Konzentrieren Sie sich dabei zuerst auf die Helden, während die Riesen Gebäude mit Felsen bombardieren. Sobald Sie das Hauptgebäude abgerissen haben, ist die Mission gewonnen.

MISSION 2 - DIE GRAUEN ANFURTEN

Besetzen Sie die beiden Werften. Bauen Sie insgesamt vier Schwarze Korsarschiffe inklusive Upgrades. Versenken Sie alle Elben-Schiffe, die die Grauen Anfurten verlassen (Bild 02). Erobern Sie die Taverne und bauen Sie unterdessen zwei Korsaren-Belagerungsschiffe in den Werften. Zerstören Sie mit den Korsaren-Belagerungsschiffen die Wachtürme am Ufer. Mit einem Skript-Ereignis beginnt die Landung der Flotte am Strand. Unterstützen Sie die Invasion mit den Korsaren-Belagerungsschiffen (Ents ausschalten). Aus dem Norden eilt der Ork-König mit seinen Truppen zu Hilfe - dermaßen in die Zange genommen, unterliegen die Verteidiger schnell.

Errichten Sie eine Basis mit allen wichtigen Gebäuden, erforschen Sie alle Upgrades, rüsten Sie Ihre Truppen entsprechend auf und bringen Sie sie in Verteidigungsstellung. Da die Elben mit Reitern anrücken, sollten Sie Halbtroll-Plünderer (Speere) in die erste Reihe stellen. Mit den explosiven Mordor-Feuerschiffen zerstören Sie den größten Teil der Elben-Flotte. Den Rest besorgen Sie mit den Schwarzen Korsarschiffen. Mit den Korsaren-Belagerungsschiffen zerstören Sie die fernnahen Gebäude. Achtung: Die



▲ BILD 01: Haben Sie die Verteidigung ausgeschaltet, können Sie den Gebirgsriesen befreien.

Elben-Werfern sind unzerstörbar! Rücken Sie mit Ihrer Armee in die Basis vor. Größere Gruppen von Feinden beseitigen Sie mit der Feldherren-Fähigkeit "Wächter". Zerstören Sie die Festung in der Mitte der Basis, um die Mission abzuschließen.

MISSION 3 – AUENLAND

Erliegen Sie die schwachen Hobbits, nachdem Sie die Schätze am Flussufer eingesammelt haben. Auf dem Weg nach Süden erhalten Sie Verstärkung. Neben den Hobbits vernichten Sie hier das erste Hauptgebäude. Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis und erforschen Sie alle Upgrades. Stellen Sie Ihre Einheiten und Wachtürme im Nordwesten und Norden der Basis auf. Produzieren Sie einige Trupps Spinnenreiter, mit denen Sie Angriffe der Dunedain-Bogenschützen und der Hobbits abwehren. Halten Sie die Stellung, bis Sie die Nachricht erhalten, dass die Dunedain vernichtet sind. Nehmen Sie die Longbottom-Farm ein und zerstören Sie auf dem Weg nach Norden das Gasthaus Zum Grünen Drachen und Beutelsend. Besetzen Sie auch Maggotts Farm, ehe Sie das zweite Hauptgebäude zerlegen.

Tilgen Sie das dritte Hauptgebäude von der Karte und beseitigen Sie alle Hobbits. Sobald Sie das vierte und damit letzte Hauptgebäude zerstört haben, rückt Grima Schlangenzunge mit seiner Isengart-Armee an. Ziehen Sie sich sofort in die eigene Basis zurück. Wehren Sie die Angriffswellen der feindlichen Orks bei der Brücke ab, da der Gegner an diesem Engpass leichte Beute ist (Bild 03). Auch hier gehören Halbtroll-Plünderer nach vorn, um die Warg-Reiter in Schach zu halten. Nach der erfolgreich abgewehrten Attacke gehen Sie selbst in die Offensive. Füllen Sie Ihr Heer bei Bedarf auf und beseitigen Sie die feindliche Basis sowie Schlangenzunge.

MISSION 4 – FORNOST

Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis und erforschen Sie alle Upgrades. Bringen Sie Ihre Truppen im Nordosten der Festung in Stellung, um die Angriffe der Dunedain-Bogenschützen abzuwehren. Rekrutieren Sie die Spinnennester mit der Feldherren-Fähigkeit "Ungezähmter Verbündeter" und produzieren Sie sechs Gebirgsriesen. Durchbrechen Sie mit den Riesen die Festungsmauer. Mit "Wächter" dezimieren Sie die feindlichen Truppen und geben ihnen mit Ihrer nachrückenden Armee den Rest. Halten Sie die Stellung, während Ihre Riesen nach und nach alle Katapulte und Gebäude in der Umgebung ausschalten. Da Sie diese Position nicht ohne Verluste halten können, müssen Sie immer wieder Truppen nachproduzieren.

Arbeiten Sie sich mit den Riesen zum Erdhammer vor und zerstören Sie ihn. Danach vernichten Sie alle anderen Gebäude in diesem Bereich der Basis und kehren zum Rest der Truppe zurück. Rücken Sie mit den verbliebenen Truppen (oder neuen Einheiten) aus der Basis zur Mitte der Festung vor,



▲ BILD 04: Der Wächter beschäftigt die gegnerische Armee und lenkt dadurch von Ihren Angriffstruppen ab.

wobei Sie zuerst die übrigen Katapulte von den Gebirgsriesen vernichten lassen. Auch die im Osten stationierten Verbände begeben sich dorthin, um die Feinde und Gebäude mit vereinten Kräften platt zu machen. Bevor Sie das Hauptziel zerstören können, müssen Sie sich noch einen heftigen Kampf mit den Zwergen und deren Held liefern. Auch hier hilft "Wächter", die Gegner zu schwächen und abzulenken (Bild 04). Zerstören Sie mit dem Riesen zunächst die Wachtürme, damit sich die Verluste innerhalb Ihrer schwächeren Truppen in Grenzen halten.



▲ BILD 03: Bauen Sie an der Brücke eine dichte Verteidigungsfront auf. Schicken Sie die Halbtroll-Plünderer nach vorne.



MISSION 5 – MIRKWOOD

Bauen Sie die Basis so weit aus, dass alle wichtigen Gebäude vorhanden und alle Upgrades erforscht sind. Rekrutieren Sie den Spinnenbau mit "Ungezähmter Verbündeter". Beseitigen Sie die Elben und versammeln Sie Ihr Heer. Die Basis kann ungeschützt bleiben, da es keine Gegenangriffe gibt. Bringen Sie Ihre Armee zum Sammelpunkt nach Westen und ignorieren Sie unterwegs die Angriffe der Ents. Regenerieren Sie Ihre Helden und Truppen. Begeben Sie sich nur mit Kankra zu den Spinnennestern, woraufhin sich die Krabbeltiere Ihrer Oberspinne anschließen.

Säubern Sie das Gebiet von Ents und zerstören Sie alle Enthings. Schicken Sie die Nazgul dabei in den Nahkampf und setzen Sie mit den Fernkämpfern nach. Die per Feldherren-Fähigkeit herbeigerufenen Dunländer eignen sich gut als Kanonenfutter, um die Ents von der eigentlichen Armee abzulenken. Vernichten Sie die Elben und lassen Sie die Truppen neue Kraft schöpfen. Rekrutieren Sie das Spinnennest links vom Elben-Camp.

Rücken Sie mit den Spinnen und dem Rest der Truppen zum Elben-Außenposten vor. Mit "Wächter" stiften Sie erst Verwirrung, dann setzen Sie mit den restlichen Einheiten nach. Zerstören Sie das Hauptlager der Elben. Dabei demolieren Trolle erst auf breiter Front die Mauern, damit Sie anschließend mit allen Truppen in die Basis stürmen können. Vernichten Sie die verbliebenen Elben bei den Bauplätzen und errichten Sie anschließend die vier Wachtürme.

MISSION 6 – DÜRRE HEIDE

Ziehen Sie eine Basis mit sämtlichen wichtigen Gebäuden hoch und erforschen Sie alle Upgrades. Zerstören Sie den nahen Minenschacht (Bild 05). Bringen Sie die Wargs mit "Ungezähmter Verbündeter" unter Ihre Kontrolle. Errichten Sie nordöstlich der Basis in regelmäßigen Abständen Wachtürme mit der Feldherren-Fähigkeit "Barrikade" und positionieren Sie zur Verteidigung gegen gelegentliche Attacken Ihre Truppen dahinter. Besiegen Sie die Zwergie mit einem Stoßtrupp aus Helden und Kampftrollen. Kehren Sie mit den befreiten Feuerdrachen zur Basis zurück. Fügen Sie Ihrem Stoßtrupp zwei Katapulte hinzu und zerstören Sie den Außenposten der Zwergie vollständig. Mit den befreiten Drachen im Schlepptau geht's zurück zur Basis.

Schicken Sie Ihre Armee in die nächste Zwergen-Basis, wobei Sie zunächst mit Katapulten die gegnerische Verteidigung ausschalten. Nutzen Sie dabei "Wächter" sowie "Dunländer rufen" als Ablenkungsmanöver und befreien Sie die Feuerdrachen. Vernichten Sie den verbliebenen Zwergen-Außenposten nach bewährtem Muster und befreien Sie auch die letzten Feuerdrachen aus der Gefangenschaft. Wählen Sie alle Feuerdrachen und machen Sie sich auf den Weg durch die Schlucht. Die vernichtenden Flächenangriffe der Bestien beseitigen die Bogenschützen schnell und effektiv, sodass der Weg zu Drachenfürst Drogoth im Vergleich zum vorherigen Missionsverlauf ein Spaziergang ist.

MISSION 7 – EREBOR

Vernichten Sie die Wagen bei dem Geldsymbol sofort mit der Feldherren-Fähigkeit "Pfeilhagel". Beginnen Sie anschließend mit der Zerstörung der Stadt und wehren Sie die Attacken der Zwergie ab. Sobald genug Platz ist, errichten Sie eine voll ausgebaute, gut geschützte Basis mit zwei Verteidigungslinien im Südosten und Nordwesten, um die gegnerischen Angriffe abzuwehren. Da diese Kämpfe viele Verluste mit sich bringen, müssen Sie ständig Truppen nachproduzieren. Nach Gloins Angriff (von Südosten) bilden Sie einen größeren Stoßtrupp aus Kampftrollen, Nazgul, Bogenschützen und einem Katapult.

Arbeiten Sie sich in die Zwergen-Basis vor. Hier vernichten Sie alle Gebäude und Truppen. Zerstören Sie unterdessen mit einem Kampftroll die restliche Stadt, um schnell an Rohstoffe zu kommen. Dringen Sie weiter in die Basis vor. Während Katapulte die Gebäude wegputzen, beseitigen die Kampfeinheiten die Zwergie. Bei Bedarf rücken einfach weitere Truppen aus der Basis nach, die jetzt kaum noch angegriffen wird. Versammeln Sie Ihre Streitmacht und zerstören Sie die Wachtürme und Mauern des Thronsaals. Derweil schwächen Sie das im Thronsaal wartende Zwergen-Heer mit "Wächter" und "Wurm erwecken". Zerschlagen Sie die Reste der feindlichen Armee und zerstören Sie anschließend den Thron.

MISSION 8 – BRUCHTAL

Errichten Sie eine voll ausgebaute Basis und sichern Sie das Gebiet mit Wachtürmen und "Barrikaden" (Bild 06). Besetzen Sie mit dem Ork-König die Taverne und die Werft. Beschwören Sie Kankra und einen Feuerdrachen und produzieren Sie mindestens vier Gebirgsriesen. Rekrutieren Sie die Wargs mit "Ungezähmter Verbündeter" und schicken Sie einen kleinen Verteidigungstrupp zum Leuchfeuer. Errichten Sie einige Wachtürme, rekrutieren Sie die Orks mit "Ungezähmter Verbündeter" und schicken Sie den Großteil Ihrer Einheiten (Riesen, Ork-König, Bogenschützen) zur Verteidigung vor die Brücke. Schlagen Sie den Angriff der Dunedain und Hobbits zurück.

Mit den eingetroffenen Baumeistern aus Mordor errichten Sie ebenfalls eine voll ausgebaute Basis. Von dort aus rufen Sie den Drachenfürsten Drogoth herbei. Zerstören Sie mit den Gebirgsriesen die Wachtürme und die Festungsmauer. Die Elben und Helden Galadriel kontern. Wehren Sie diese ernsthafte Attacke mit allen Helden, Truppen und Feldherren-Fähigkeiten ab.

Während Sie neue Einheiten produzieren, bauen Sie vier Schwarze Korsarschiffe und zerstören die küstennahe Verteidigung. Wehren Sie die Attacke der Armee der Toten (inklusive der Helden Gandalf, Aragorn, Gimli und Legolas) ab. Zerstören Sie die Gebäude mit Drogoth. Anrückende Verteidiger halten Sie mit beschworenen Einheiten in Schach. Beschwören Sie einen Balrog zwischen den Festungen, der die Gebäude demoliert und von Ihren nachrückenden Truppen ablenkt. Wenn Elronds Haus in Schutt und Asche liegt, haben Sie gewonnen.

az



▲ BILD 05: An der Mine sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen, da Sie mit mächtigen Steinen beworfen werden.



▲ BILD 06: Verstärken Sie gleich zu Beginn die Verteidigung Ihrer Basis. Sie werden unverzüglich von feindlichen Einheiten attackiert.

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. 9-18 Uhr; Fr. 9-15 Uhr)

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

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

Web: **www.gamesaktuell.de**

Ihre Abo-Vorteile:

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

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte

VISA

MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfstoff

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei Games Aktuell Abo-Service, c/o DataM-Services 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).

VGM056

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-Services GmbH
Postfach 9161

97091 Würzburg

BLACK

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Wertung	88% Spielspaß
Internet	www.black.ea.de

System:
Termin/Preis:
Test in:

PS2

erhältlich – 60 €
Ausgabe 03/06

Xbox

erhältlich – 60 €
Ausgabe 03/06

Das primäre Einsatzziel in Black ist klar definiert. Aber wie sehen die zahlreichen Sekundärziele aus? Wir haben Ihnen eine Liste zusammengestellt!



"Black" ist linear aufgebaut, man kann sich eigentlich kaum verlaufen. Deswegen liefern wir hier keine Komplettlösung, sondern verraten, in welcher Reihenfolge die Sekundärziele bearbeitet werden sollten. Haben Sie einen der Kontrollpunkte überschritten, gibt es kein Zurück mehr! Sichern Sie sich die Objekte also rechtzeitig. Übrigens: Die Spielroutine verzählt sich manchmal ein wenig und zeigt an den Kontrollpunkten nicht immer die korrekte Anzahl der erledigten Sekundärziele an. Stören Sie sich nicht daran, sondern halten Sie sich an unsere Aufstellung, dann entgeht Ihnen kein einziges Objekt!

MISSION 1 – STRASSEN VON VBLENSK

- Erpressung 3
- Dokumente 3
- Aufklärung 1
- Bewaffnung 1



Marschieren Sie los und halten Sie sich nach der Treppe rechts. Etwas weiter vorne sehen Sie eine Telefonzelle. Laufen Sie zu ihr hin und dann rechts in das Gebäude hinein. Schnappen Sie sich unten die blaue Rolle (A) (Bild 01) sowie im ersten Stock die Uzi (B) (Bild 02).

Gegenüber vom Haupteingang zum Museum ist ein Eingang (darüber eine altentümliche Kanone). Laufen Sie dort hinein und zerstören Sie den Laptop (E).

Im Museum erklimmen Sie den ersten Treppenabschnitt. Sammeln Sie die rote Karte von der Wand ein (D).

Laufen Sie links die Treppe hoch und schnappen Sie sich den herumliegenden Metallkoffer (D).

Verlassen Sie das Museum durch das Loch in der Wand im Erdgeschoss. Schauen Sie sich draußen auf der Straße um, und Sie entdecken eine weitere Telefonzelle. Marschieren Sie dort in das gegenüberliegende Haus hinein. Zerstören Sie auch hier den Laptop, der in einer Ecke liegt (E).



▲ BILD 01: Neben der Telefonzelle geht es rechts in ein Gebäude rein. Dort finden Sie unten das Aufklärungsziel. Danach stürmen Sie die Treppe.



▲ BILD 02: Oben im Gebäude finden Sie das Bewaffnungsziel in Form einer Uzi. Heben Sie sich diese Waffe auf, Sie werden Sie gleich brauchen.

Drehen Sie sich um und holen Sie den Raketenwerfer. Schalten Sie die Heckenschützen aus und jagen Sie den Lastwagen in die Luft. Ein Stück hinter dem Lastwagen liegt der dritte Laptop (E/D).

MISSION 2 – TRENESKA GRENZE

- Erpressung 5
- Dokumente 5
- Aufklärung 1
- Bewaffnung 1



Marschieren Sie los und halten Sie sich immer links, bis Sie automatisch zur ersten Basis gelangen. Dort sprengen Sie den Safe im ersten Stock des zweiten Hauses auf der linken Seite (E). In den anderen Hütten finden Sie Dokumente (D), einen weiteren Safe (E) und einen Metallkoffer (D).

Kontrollpunkt

Verlassen Sie den Tunnel und benutzen Sie den Pfad auf der linken Seite. Dieser führt hinunter zum Fluss. Dort finden Sie eine kleine Hütte mit einem Laptop (E). Folgen Sie nun dem Pfad am Fluss entlang. Am Ende der Strecke geht es rechts eine kleine Rampe hinauf.

Schauen Sie hier nach rechts und Sie finden einen auffälligen kleinen runden Hügel. Dort liegt hinter einem Baumstamm ein Raketenwerfer (B) (Bild 03).

Überqueren Sie die Brücke und jagen Sie auf der anderen Seite den Container vorm Haus in die Luft. Im Haus finden Sie Dokumente (D). Folgen Sie dem Pfad und nehmen Sie die befestigte Stellung ein. Marschieren Sie danach durch den Tunnel.



▲ BILD 03: Auf dem Hügel finden Sie einen effektiven Raketenwerfer.

Kontrollpunkt

Nach dem Tunnel gelangen Sie in freies Gelände. Halten Sie sich vor der ersten Ruine rechts und bei der ersten Weggabelung links. Untersuchen Sie den Feuerplatz, an dem einige Gegner rasten (A). Zurück zur Gabelung. Laufen Sie den anderen Pfad hinunter zur Farm. Sprengen Sie dort die Silos (E).

Im Gebäude mit dem Turm finden Sie im Treppenhaus Dokumente an der Wand (D).

Laufen Sie ins Dachgeschoss des Hauptgebäudes (D). Unten finden Sie einen Laptop (E).

MISSION 3 – NASRAN

- Erpressung 5
- Dokumente 5
- Aufklärung 1
- Bewaffnung 1



Marschieren Sie los und nehmen Sie sich vor dem Scharfschützen in Acht. Haben Sie seine Stellung erreicht, finden Sie im Keller einen Safe (E) sowie an den Stufen Dokumente (D).

Kontrollpunkt

Auf dem freien Gelände steht eine Brücke. Links und rechts davon liegen die einzunehmenden Scharfschützenstellungen. Untersuchen Sie den hinteren Bereich (zur Mauer) des runden Turms. Dort finden Sie eine kleine Hütte mit einem Safe (E) sowie einem Granatwerfer (B). Räumen Sie dann im Hauptgebäude des Abschnitts auf (E). Bevor Sie in den Keller hinunterspringen, schnappen Sie sich noch die Dokumente neben dem Sofa (D).

Durchqueren Sie den Tunnel, bis Sie in der zerstörten Stadt ankommen. Dort finden Sie drei Wege, sobald es wieder nach oben geht. Marschieren Sie an der ersten Gabelung nach links und dann geradeaus, bis Sie in einem Kellerbereich ankommen (D). Kehren Sie dann zum Ausgangspunkt beim Tunnelbereich zurück. Laufen Sie jetzt erst bei der zweiten Möglichkeit nach links und sofort ins erste Haus hinein (E). Marschieren Sie dort die Stufen hinauf (D) und von dort aus zum Kontrollpunkt.

Auf dem Weg nach unten stolpern Sie automatisch über eine blaue Rolle (A). Folgen Sie dann dem Stollensystem, bis Sie ein auffälliges Loch in einem Gebäude entdecken. Betreten Sie den Keller, dort finden Sie zwei Sekundärziele (D/E).

MISSION 4 – STAHLWERK VON NASRAN

- Erpressung 4
- Dokumente 5
- Aufklärung 1
- Bewaffnung 1



Sprengen Sie unten den Laster und laufen Sie beim Bagger rechts hoch. Passieren Sie die Förderrampen und schauen Sie sich im folgenden Haus um (A). Laufen Sie aus dem Haus heraus und bergab (zum Startpunkt). Auf der rechten Seite finden Sie eine kleine Hütte mit einem Safe (E). Kehren Sie um und laufen Sie zur Grube am Kran vorbei. Passieren Sie das Minenfeld. Rechts neben dem letzten Gasbehälter ist eine kleine Hütte mit Dokumenten (D). Laufen Sie weiter und benutzen Sie den Tunnel.

Kontrollpunkt

Marschieren Sie weiter, bis Sie die große Lagerhalle erreichen. Im Erdgeschoss finden Sie einen Raum mit einer Magnum (B) sowie einem Safe (E). Marschieren Sie in den ersten Stock und achten Sie auf die Wände (D) (Bild



▲ BILD 04: Die Dokumente im ersten Stock kann man beim Kampf in der Halle schnell übersehen. Sichern Sie zuerst den Bereich ab, bevor Sie sie nehmen.

04). Verlassen Sie die Lagerhalle und benutzen Sie die Stege draußen rund um die beiden riesigen Gastanks. Sind Sie unten angelangt, laufen Sie entgegen des Uhrzeigersinns über die kleinen Brücken. Auf der letzten finden Sie einen Raketenwerfer und ein Stückchen weiter vorne unter der Treppe einen Metallkoffer (D).

Kontrollpunkt

Bahnen Sie sich einen Weg durch die Hallen und zerstören Sie die erste Fertigungsmaschine. Schauen Sie sich die Wand genau an, bevor Sie nach oben laufen (D). Oben zerstören Sie die zweite Fertigungsstätte. Schauen Sie sich genau um – hier gilt es, noch einen Laptop zu vernichten (E). Vernichten Sie dann die dritte und vierte Fertigungsanlage und laufen Sie zurück ins Erdgeschoss. Dort finden Sie ein Tor, das zuvor verschlossen war. In dieser Halle müssen Sie die Metallschmelzen (die großen Pötte) vernichten. Am anderen Ende der Halle finden Sie an der Wand ein Dokument (D), und in einem kleinen Raum ein Erpressungsziel (E). Verlassen Sie die Halle dann durch den Eingang, durch den Sie hineingelangt sind.

MISSION 5 – TIVLIZ ANSTALT

- Erpressung 5
- Dokumente 5
- Aufklärung 1
- Bewaffnung 1



Dringen Sie auf den Schrottplatz vor. Vom Startpunkt aus gesehen, finden Sie genau gegenüber an der Stirnseite einen Safe (E) (Bild 05). Untersuchen Sie den Bereich vor der befestigten Stellung. Hier finden Sie links in einem kleinen Lagerraum Dokumente (D).

Kontrollpunkt



▲ BILD 05: Auf der gegenüberliegenden Seite des Schrottplatzes finden Sie einen kleinen Lagerraum mit einem Safe vor.

Wussten Sie schon, dass... in Militärkreisen beim Sturmgewehr M16A2 vor allem der praktische Griff gelobt wird. Da man dank diesem das Gewehr viel besser wegschmeissen kann.



BILD 06: Der alte Gasdrucklader der U.S. Army, das M16A2 erweist Ihnen in der Anstalt wertvolle Dienste. Unsere Beschreibung zeigt Ihnen wo es liegt.

Stürmen Sie die Irrenanstalt. Sobald Sie in der großen Halle angelangt sind, benutzen Sie den Aufgang neben dem Gabelstapler. Im ersten Stock müssen Sie einige Wände zerstören um weiterzukommen. Auf dem Weg finden Sie einen Safe (E). Gegenüber von dem Raum mit dem Safe können Sie eine weitere Zelle betreten. Zerstören Sie auch hier die Wände. Sie finden eine M16 A2 (B) (Bild 06). Marschieren Sie weiter und achten Sie am Ende des langen Raums genau auf die Unterlagen auf dem Tisch (D) (Bild 07).

Benutzen Sie die Treppe und stürmen Sie den Waschraum. An der gegenüberliegenden Seite finden Sie links und rechts Treppen. Dort liegen Dokumente (E/D) (Bild 08). Verlassen Sie den Waschraum durch den mittleren Ausgang. Im zweiten Raum rechts und im letzten Raum links finden Sie zwei weitere Sekundärziele (E/D). Suchen Sie dann die Treppen, die zur unteren Ebene führen.

Kontrollpunkt

Unten angekommen, finden Sie in einem Nebenraum ein Aufklärungsziel (A). Betreten Sie die große Halle. Hier liegt rechts hinten in einem Nebenraum ein Laptop (E). Im Raum gegenüber (die kleine Treppe benutzen) finden Sie Dokumente (D).



BILD 07/08: Am Ende des langen Ganges untersuchen Sie den Tisch. Später finden Sie in den Nebenräumen des Waschraums weitere Sekundärziele.

MISSION 6 – VRATSKA WERT

Erpressung	3
Dokumente	5
Aufklärung	1
Bewaffnung	1

Marschieren Sie vorsichtig los und umrunden Sie das Dock (links, rechts, rechts). Untersuchen Sie die Container – hier finden Sie Bewaffnung (B). Bahnen Sie sich einen Weg durch die Container, bis Sie auf ein großes Schiff stoßen. Laufen Sie den Kai entlang und suchen Sie an den Verankerungen des großen Verladekrans die Container ab (D) (Bild 09). Nehmen Sie dann den zweiten Kontrollraum mit den vielen Computern ein (A). Verlassen Sie diesen wieder und bahnen Sie sich einen Weg zum Wachturm. Dort geht es in einen kleinen Kontrollraum (D).



BILD 09: Am Fuß des großen Verladekrans finden Sie zwischen den Containern ein weiteres Dokument. Sie müssen aber genau Ausschau halten!

Kontrollpunkt

Einige Meter weiter vorne finden Sie einen bewachten Raum mit einem Metallkoffer (D).

Sobald Sie wieder im Freien sind, sehen Sie (nach einer kleinen Brücke) große Gasbehälter. Jagen Sie diese in die Luft und kontrollieren Sie die kleinen Räume darüber (D). Bahnen Sie sich den Weg rechts an der großen Halle vorbei und jagen Sie alles in die Luft. Hierdurch wird automatisch ein Laptop zerstört (E).

Nachdem Sie an den Docks hinuntergesprungen sind (kein Weg zurück) laufen Sie sofort nach links und werfen eine Granate an die Tür, die Sie hier finden (E).

Kontrollpunkt

Betreten Sie die Halle und laufen Sie zur Treppe (D). Erledigen Sie oben den Sniper und sprengen Sie den Turm von oben aus. Marschieren Sie auf den Platz und benutzen Sie die Treppenanlage. Im Bereich mit den vier riesigen Kränen finden Sie noch mal einen kleinen Kontrollraum, den Sie über eine Treppe erreichen. Hier wartet ein weiterer Safe (E).

MISSION 7 – GRAZNEI BRÜCKE

Erpressung	2
Dokumente	4
Aufklärung	1
Bewaffnung	1

Kämpfen Sie sich die Brücke entlang und kontrollieren Sie dabei stets die Busse. Sie finden hier reichlich Nachschub und im rechten Bus (vor der zweiten Barrikade) auch Dokumente (D). Von hier aus laufen Sie die Brückenpfeiler hinauf und suchen dort oben den Raketenwerfer (B). Diesen meldet das Spiel fälschlicherweise als aufgefundenes Scharfschützengewehr.

Kontrollpunkt

Marschieren Sie dann wieder hinunter und kämpfen Sie sich den Weg unter der Brücke frei. Sie finden anfangs an der Wand Dokumente (D) und ein Stück weiter einen Koffer (E).

Sobald Sie wieder auf der Brücke sind, finden Sie schon bald zwei quer stehende Busse. Laufen Sie links den Steg in Marschrichtung hinunter und geradeaus. Dort warten schon weitere Unterlagen auf Sie (A). Zurück auf der Brücke kämpfen Sie sich erneut so lange vor, bis Sie wieder auf zwei Busse treffen. Laufen Sie dort rechts die Rampe entgegen Ihrer Marschroute nach oben. Untersuchen Sie die Metallstreben. Dort liegt ein Koffer, den Sie zerstören (E).

Am Ende der Brücke untersuchen Sie erneut die Verstreubungen unterhalb der Fahrläche (D). Erst dann springen Sie von der Brücke und zerstören die Zugangstore. Rechts vom Eingang finden Sie das letzte Sekundärziel (D).

MISSION 8 – SPETRINIV GOLAG

Erpressung 4
Dokumente 10
Aufklärung 1
Bewaffnung 1



Die letzte Mission verlangt Ihnen alles ab. Überstürzen Sie nichts und merken Sie sich Stellen, an denen Waffen und Munition liegen. Betreten Sie keinen Abschnitt unvorbereitet und laufen Sie lieber einmal zu oft einige Meter zurück, um Nachschub aufzunehmen.

Marschieren Sie los und schwenken Sie nach dem ersten Auto sofort nach links. Laufen Sie dort die Treppen hinunter und dann immer geradeaus. Sie finden zwei Eingänge rechts. Benutzen Sie die hintere der beiden Türen. Betreten Sie den linken Raum und schauen Sie sich rechts vorne die Wand neben der Treppe genau an (D) (Bild 10). Stürmen Sie die Treppe und laufen Sie geradeaus. Schauen Sie im folgenden Raum nach rechts an die Wand (D). Marschieren Sie weiter und benutzen Sie sofort die Treppe, die Sie rechts vorfinden. Oben angelangt, schauen Sie sich genau die Wand an (D). Untersuchen Sie den Abschnitt und benutzen Sie die Rampe, um ins oberste Stockwerk zu gelangen. Von dort aus führt eine weitere Rampe wieder ein Stockwerk hinunter. Achten Sie auf das Fenster – hier liegt eine Waffe für Sie bereit (B).

Verlassen Sie das Haus durch das Loch in der Wand und benutzen Sie die Rampe an der Außenwand, um hinunterzugelangen. Dort finden Sie ein kleines Gebäude, das sofort eingenommen und untersucht wird (E). Gegenüber liegt ein Hof mit zwei Lastwagen. Räumen Sie dort mit den Gegnern auf. Den Hof zu stürmen wäre jedoch zu riskant. Nutzen Sie die umliegenden Gebäude, um Ihre Widersacher aus sicherer Entfernung zu neutralisieren. Lassen Sie sich Zeit und überstürzen Sie nichts. Sobald sich die Lage etwas entspannt hat, betreten Sie das Hauptgebäude und benutzen dort die Treppe nach unten.

Kontrollpunkt

Sie gelangen in eine Halle, die Sie im Uhrzeigersinn abklappern. Im Umkleideraum mit den Schränken liegt ein Koffer (E). Am Ausgang finden Sie rechts an der Wand Dokumente (D). Benutzen Sie dann den linken Durchgang an den Gittern und schauen Sie dahinter links in den kleinen Raum (A). Marschieren Sie danach in die Katakomben.

Kontrollpunkt

In den Kellergewölben finden Sie an den Wänden Dokumente (D). Klappern



▲ BILD 10: Vorsicht! Sobald Sie sich der Treppe nähern, attackieren Sie von oben hinterhältige Gegner. Seien Sie unbedingt auf der Hut!



▲ BILD 11: In Blickrichtung sehen Sie die Stelle der Wand die sie durchbrechen müssen. Am einfachsten eignet sich hierzu der Raketenwerfer.

Sie alle Ecken ab und Sie gelangen an einen Ausgang. Schauen Sie sich um, in einem der Gänge finden Sie eine Wand, die Sie durchbrechen können (Bild 11).

Schalten Sie die Geschützstellungen aus und betreten Sie die Stollenanlage dahinter. Marschieren Sie weiter und achten Sie auf den Tunnel, der links abzweigt. Folgen Sie ihm und Sie finden einen Raum mit Dokumenten vor (D). Laufen Sie weiter in die folgende Halle. Rennen Sie sofort nach rechts durch den Tunnel und kurz darauf nach links. Stürmen Sie die Treppe und folgen Sie dem Gang über eine Rampe. Dahinter liegt ein Raum, der Dokumente bereithält (D).

Zurück zur Halle: Nutzen Sie den runden Tunnel, bis dieser sich teilt. Hier geht's nach rechts. Schalten Sie das MG-Nest aus und zerstören Sie den Laptop, der dort steht (E) (Bild 12).

Laufen Sie weiter geradeaus in die nächste Halle. Durchqueren Sie sie und benutzen Sie den nächsten Tunnel. Sobald sich dieser Tunnel aufteilt, schauen Sie zuerst nach links (D). Folgen Sie dann dem anderen Pfad. Erneut stoßen Sie auf ein MG-Nest, das es auszuschalten gilt (D). Marschieren Sie in den nächsten Tunnel.

Kontrollpunkt

Die letzte Halle! Vom Eingang aus laufen Sie rechts die Treppe hinauf. Dort finden Sie rechts einen kleinen Raum (D). Das letzte Sekundärziel finden Sie im linken hinteren Bereich der Halle (E). Sie müssen wissen, dass es im Feuergefecht fast automatisch zerstört wird (Bild 13).

Glückwunsch! Sie haben Black erfolgreich gemeistert und alle erforderlichen Sekundärziele geschafft!

gh ■



▲ BILD 13: Das letzte der Sekundärziele erledigen Sie normalerweise automatisch. Es wird im letzten Gefecht von einem Querschläger zerstört.

TOMB RAIDER: LEGEND

FAKTEN

Genre Action-Adventure

Hersteller Eidos

Wertung 86 % Spielspaß

Internet

www.tombraider.com

System: **PC** **PS2**
 Termin/Preis: erhältlich – 50 € erhältlich – 60 €
 Test in: letzter Ausgabe letzter Ausgabe

Xbox **Xbox 360**
 erhältlich – 60 € erhältlich – 65 €
 letzter Ausgabe letzter Ausgabe

**Keine Ahnung, wo es mit Lara weiter geht oder wie Sie dem Levelboss bei-
 kommen können? Dann ist unsere Lösungshilfe genau das Richtige für Sie.**



LEVEL 1: BOLIVIEN

Springen Sie über die Steinbrücke und schwimmen Sie durch das Becken bis zum Vorsprung auf der anderen Seite. Klettern Sie nach oben und schieben Sie den Felsbrocken aus dem Weg. Hüpfen Sie über den Abgrund. Über die beiden Wurzeln gelangen Sie zu einem Pfad, der zum Wasserfall führt. Hinter dem Wasserfall befindet sich eine Höhle, die Sie über die Liane erreichen (**Bild 01**). Laufen Sie zum Höhlenausgang und springen Sie auf den Felsvorsprung gegenüber. Von hier aus geht's über die Felskante weiter. Hangeln Sie sich bis zum Ende der Kante. Von hier aus springen Sie Richtung Wasserfall.

Ziehen Sie sich hoch und laufen Sie nach rechts, um ein Unglück zu vermeiden. Stromaufwärts geht es weiter. Um vom kleinen Wasserfall aus nach oben zu gelangen, springen Sie von dem Felsen im Wasser an den horizontalen Balken. Hangeln Sie sich nach links und springen Sie vom Balken an den Ast, der aus dem Felsen ragt. Von hier aus hupsen Sie an die Kante links vom Wasserfall. Von dort hüpfen Sie an die Kante rechts. Ziehen Sie sich hoch, laufen Sie zum Mauervorsprung (**Bild 02**) und klettern Sie links an der Kante hinauf. Hangeln Sie sich nach rechts um die Ecke und springen Sie nach oben an die höher gelegene Kante. Oben schieben Sie den Felsbrocken über die Kante, sodass er auf den Baumstamm im Fluss fällt. Die Bronzeplatte flussaufwärts reißen Sie mit Ihrem Haken heraus.

Springen Sie an die Steinkante hinter dem Wasserfall. Hangeln Sie sich schnell auf die linke Seite, bevor die Kante abbricht, und hupsen Sie von dort aus an die Zunge der Schlange. Dann springen Sie an die Kante und klettern links an der Säule entlang, bis es nicht mehr weitergeht. Über den Vorsprung auf der anderen Seite gelangen Sie nach oben auf den Turm.

Die Liane bringt Sie auf die andere Seite. Über die beiden Zungen der Schlangen schwingen Sie sich hinüber. Folgen Sie dem Pfad und schwingen Sie sich mithilfe des Hakens über die zerfallene Brücke. Nach der Sequenz



▲ **BILD 02:** Nur über diesen schmalen Steinsims kommen Sie weiter.

rutschen Sie die Schräge hinunter und folgen Sie dem Pfad bis zur Liane. Über die Liane geht es auf die andere Seite. Der Weg führt Sie geradewegs in die Tempelanlage.

DER TEMPEL

Mit dem Haken schwingen Sie sich über die Bodenfälle. Folgen Sie dem Weg und springen Sie an den Ketten nach oben, um

das Loch in der Wand zu erreichen. Auf der anderen Seite geht's über die Kette nach unten in Richtung Wassergrube. Tauche Sie durch die unterirdische Höhle auf die andere Seite. Im hinteren Tempelteil stoßen Sie auf eine Falle: Bewegliche Wände drohen Sie zu zerquetschen wenn Sie passieren wollen. Um sicher auf die andere Seite zu kommen, schnappen Sie sich einfach die Eisenkiste in der Ecke und schieben sie vor sich her.

DAS ERSTE RÄTSEL

Der Ausgang öffnet sich nur, wenn Sie drei Kisten auf die dafür vorgesehenen Bodenplatten schieben. Kiste eins steht praktischerweise schon auf der richtigen Ebene, die anderen beiden sind noch in der Grube. Ziehen Sie Kiste zwei unter der Steinwippe hervor und dann auf das Ende der Wippe. Klettern Sie jetzt auf das Podest (**Bild 03**) und springen Sie auf das erhöhte Ende der Wippe, damit die Kiste nach oben katapultiert wird. Das Ganze wiederholen Sie bei der dritten Kiste.

Haben Sie alle Kisten richtig positioniert, geht's links an der Eisenkette weiter. Klettern Sie nach oben und hüpfen Sie an die Kante gegenüber. Hangeln Sie sich um die Ecke bis ans Ende der Kante und springen Sie nach

oben. Dort packen Sie die Eisenkette und hangeln sich auf die andere Seite. Stellen Sie sich vor die Kante und lassen Sie Lara zum unteren Vorsprung hinunter. Klettern Sie nach rechts und hupsen Sie über die Stange zum Tempelausgang. Nun folgt eine Quicktime-Sequenz.

Folgen Sie dem Weg zum großen Saal. Über die Kanten an der Wand gelangen Sie nach unten. Begeben Sie sich auf



▲ **BILD 03:** Von hier aus springen Sie auf das erhöhte Ende der Steinwippe.

den beleuchteten Vorsprung und springen Sie von dort aus an den goldenen Marterpfahl. Sobald Sie an dem Balken hängen, dreht sich der Pfahl. Hupsen Sie jetzt über die beiden angrenzenden Pfähle zum Vorsprung an der Wand. Hangeln Sie sich nach rechts und klettern Sie über die Vorsprünge nach oben zum Pfad. Nach dem Video erwartet Sie eine Rennsequenz. Passen Sie auf, dass Sie nicht durch die Löcher in der Hängebrücke stürzen. Auf der Plattform angekommen, ballern Sie alle Gegner über den Haufen.



▲ **BILD 01:** Über die Liane gelangen Sie hinter den Wasserfall. Und dank der optimierten Steuerung dürfte der Sprung für Lara ein Klacks sein.

LEVEL 2: PERU

Der Weg führt Sie geradewegs zum Markplatz. Weiter geht's über die Fahnenstange auf den Balkon. Schwingen Sie sich mit dem Haken zum gegenüberliegenden Balkon (**Bild 04**). Betreten Sie den Raum und verlassen Sie ihn durch die Hintertür. Arbeiten Sie sich im anderen Stadtteil bis zu Ihrem Motorrad vor und brettern damit los.

MOTORRADRENNEN

Ziemlich simpel: Weichen Sie einfach den Hindernissen aus und beharren Sie die Angreifer mit der Pistole.

LARAS ERINNERUNG

Folgen Sie dem Weg in die Höhle. An der Abzweigung halten Sie sich rechts. In dem Raum mit den Halogenstrahlern schieben Sie die Kiste auf die Bodenplatte direkt unter dem Speer. Jetzt erreichen Sie den Speer und über diesen die Plattform. Hopsen Sie an die Kante oberhalb der Mayafigur und von da auf die gegenüberliegende Seite. Im nächsten Raum rollen Sie die Steinkugel von der Bodenplatte. Benutzen Sie das Seil, um auf die Plattform mit dem Halogenstrahler zu gelangen. Nach dem Video erwartet Sie eine Rennsequenz, in der Sie vor einem Monster fliehen müssen.

Im nächsten Raum finden Sie oben auf der Plattform eine Kugel. Die rollen Sie auf die Bodenplatte. Auf diese Weise lösen Sie die Falle aus. Begeben Sie sich nun zurück auf die Plattform und springen Sie von dort aus auf den Balkon. Nutzen Sie den Speer und das Seil, um zum Tor auf der anderen Seite zu kommen. Folgen Sie dem Gang.

RÜCKKEHR NACH PARAISO

Durch das Wasserbecken gelangen Sie in den Tempelraum. Das Wasser lassen Sie ab, indem Sie die vier leuchtenden Eckknöpfe betätigen. Durch das Loch in der Tür geht's weiter. Kraxeln Sie an den Vorsprüngen hoch auf die Plattform. Mit dem Haken geht es auf die andere Seite. Auf die Plattform hinter dem Wasserfall gelangen Sie über die Kanten. Springen Sie nach rechts und benutzen Sie den Haken, um sich über die Steigung zu schwingen. Ein paar Schritte weiter folgt ein Quicktime-Event.

DAS KUGELRÄTSEL

Links in der Wand befindet sich eine Statue mit einer Kugel. Reißen Sie sie mithilfe Ihres Hakens um (**Bild 05**). Die Kugel rollen Sie dann auf die rechte Bodenplatte, um die riesige Statue zu öffnen. Klettern Sie nun die Steinleiter hinauf und springen Sie über die Kanten der Mayamasken nach oben, wo Sie eine weitere Kugel finden. Schieben Sie diese nach unten. Über die Leitern geht's wieder runter. Rollen Sie die beiden Kugeln auf die übrigen Platten.

Klettern Sie die Leitern hoch, laufen Sie durch das Tor und schnappen Sie sich das Artefakt. Benutzen Sie die beiden Vorsprünge rechts, um auf die



▲ **BILD 05:** Um an die Kugel zu kommen, müssen Sie den Steingötzen umwerfen. Und das geht wie immer nur mit dem Magnethaken.

obere Plattform zu gelangen. Von hier aus hüpfen Sie nach rechts an die steinerne Leiter und kraxeln nach oben. Laufen Sie nach links und hopsen Sie auf die gegenüberliegende Plattform. Hangeln Sie sich bis zum Ende an dem Vorsprung entlang und lassen Sie sich runter. Von dort gelangen Sie über das Seil auf die andere Seite. Hopsen Sie weiter auf die nächste Plattform und rutschen Sie die Schräge hinunter.

Laufen Sie den Weg zurück zu dem Raum mit den vier Statuen. Hier benutzen Sie das Seil, um in den trockengelegten Brunnen zu kommen. Folgen Sie dem Pfad und steigen Sie am Ende die Leiter hinauf. Durch das kaputte Eisentor geht's weiter zum Ausgang des Brunnens. Klettern Sie an dem Seil nach oben. Erledigen Sie hier alle Feinde.

LEVEL 3: JAPAN

Sprechen Sie mit dem Barkeeper, der Ihnen den Weg zum Büro weist. Nach dem Bürobesuch geht's zur Schießerei in die Bar. Im Anschluss daran fahren Sie mit dem Lift aufs Dach. Halten Sie sich links und laufen Sie durch die gläserne Schiebetür auf die Dachterrasse.

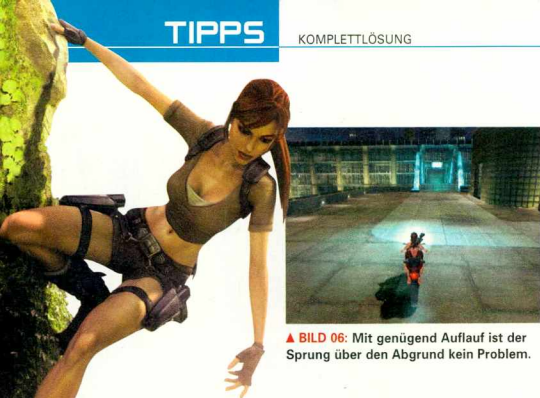
Schießen Sie auf das Benzinfass in der Gitterbox. Klettern Sie nun am Kabel hoch auf die Plattform. Von dort geht's weiter aufs Dach. Öffnen Sie das Glasdach mit Ihrem Haken. Drinnen schnappen Sie sich das Motorrad und brettern mit Volgas über die kaputte Brücke (**Bild 06**). Nach dem Sprung folgt eine Quicktime-Sequenz. Schwingen Sie sich über die schwarzgelbe Stange auf das Baugerüst. Laufen Sie bis ans Ende und schießen Sie auf die Öse. Benutzen Sie das Seil, um auf die Holzplanke zu kommen. Am Ende benutzen Sie das Seil, um auf die andere Seite zu gelangen.

DER HOCHHAUSAUFSTIEG

Mit dem Haken bringen Sie die Gondeln zum Schaukeln. Springen Sie auf die Gondel. Haken Sie sich mit dem Haken am Scheinwerfer ein und schwingen Sie auf die Plattform. Versetzen Sie beide Gondeln in Bewegung und hüpfen Sie auf die andere Seite zum nächsten Strahler. Von hier aus gelangen Sie auf eine Dachterrasse. Im Inneren des Gebäudes nehmen Sie die Treppe nach oben. Schießen Sie auf die Ösen der Videowand und ziehen Sie diese mit dem Haken nach unten. Klettern Sie noch und nehmen Sie die Tür. Auf der Dachterrasse klettern Sie an der Stange hoch und ►



▲ **BILD 04:** Über die Laterne kommen Sie auf die andere Seite. Vorher sollten Sie sich aber aller Gegner entledigen, die Sie sonst nur nerven würden.



▲ BILD 06: Mit genügend Auflauf ist der Sprung über den Abgrund kein Problem.

springen an die Kante der Gitterbox. Über das kleine Gitter gelangen Sie nach oben. Benutzen Sie den Haken, um die Reklametafel rechts nach unten zu ziehen.

Über die Plattform kommen Sie auf die andere Seite, wo Sie die Leiter hinaufsteigen. Auch die nächste Reklametafel bewegen Sie mit dem Haken. Dann hüpfen Sie über die Stange auf die Bühne. Klettern Sie an dem Rohr hoch und springen Sie auf die Gitterplattform. Von dort aus geht's über die gegenüberliegende Stange weiter nach oben.

Hüpfen Sie an die Stange unterhalb der Reklametafel. Sobald Sie daran hängen, dreht sich die Reklametafel. Springen Sie nun zurück an die Stange, klettern Sie nach oben und hüpfen Sie von dort aus auf die Plattform. Über die Gitterplattform gegenüber kommen Sie an das Seil an der Wand. Benutzen Sie das Seil, um nach oben zu gelangen. Hier hüpfen Sie schnell über die drei maroden Eisenstangen auf den Balkon.

TREFFEN MIT TAKAMOTO

Im Gebäude halten Sie sich rechts. Ballern Sie vom Balkon aus alle Schurken ab. Danach geht's unten durch die Flügeltür weiter. Schnappen Sie sich die Bronzekugel und rollen Sie sie vor sich her durch den Gang. So überlisten Sie das MG. Folgen Sie dem Weg bis zum Büro. Bringen Sie das Metallmonster an der Decke mit Ihrem Haken so lange zum Schwingen, bis sein Schädel die Glasscheibe zerschlägt. Klettern Sie nach oben und nehmen Sie den Fahrstuhl.

DER BOSSKAMPF

Laufen Sie sofort hinter eine der Statuen und klettern Sie nach oben. Bleiben Sie immer in Bewegung und weichen Sie Takamotos magischen Attacken mit Sprüngen oder Kampffrollen aus. Dabei pumpen Sie den Fiesling mit Blei voll. (Bild 07)

LEVEL 4: GHANA

Folgen Sie dem Pfad. Springen Sie von der Klippe ins Wasser. Auf der "Insel" klettern Sie dann auf den Felsen rechts. Von hier aus hüpfen Sie an das Seil, um die Steinverankerung herauszuziehen. Mit dem Haken ziehen Sie nun das Steintor in Ihre Richtung und öffnen so die Tempelanlage. Folgen Sie dem Weg zum Wasserbecken, wo Sie das Metallfloß zu sich heranziehen. Über das Floß kommen Sie an die beiden Seile und somit auf die andere Seite. Folgen Sie dem Gang bis zur Bodenplatte vor der Falle. Stellen Sie sich auf die Platte, bis das Gittertor ganz oben ist. Laufen Sie nun schnell los, bevor es wieder herunterfährt.

GRABKAMMER

Ballern Sie mit dem MG auf die linke Statue, um das Wasserrad zu reaktivieren. Springen Sie an einen der Balken am Wasserrad und warten Sie, bis sich das Rad auf Höhe des Seils befindet. Greifen Sie sich das Seil und schwingen Sie auf die Plattform. Mit dem Haken ziehen Sie die Gondel zu sich heran. Stellen Sie sich auf sie und nutzen Sie den Haken, um auf die andere Seite zu gelangen. Über das Seil und die beiden Balken am Steinrad links gelangen Sie zur Leiter gegenüber. Klettern Sie hoch. Oben steigen Sie die Steinleiter empor. Dann geht's links über die beiden Kanten weiter nach oben zur Eisenleiter, die Sie ebenfalls hochklettern.

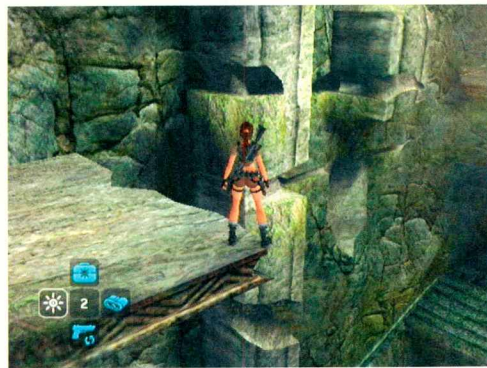
DAS WASSERRÄTSEL

Kraxeln Sie die kaputten Treppen hinauf. Folgen Sie den Stufen bis zum Vorsprung vor der Steinwaage. Klettern Sie rauf und springen Sie von dort aus auf den Steinbrocken der Waage. Durch Ihr Gewicht bewegt sich dieser nach unten. Warten Sie, bis sich der andere Stein der Waage hebt, und hüpfen Sie rüber, wenn er sich unterhalb der Leiter befindet. So können Sie selbige erreichen. Von der anderen Seite aus springen Sie in das Wasserbecken. Klettern Sie auf die Gondel und ziehen Sie sich mit dem Haken zu dem Pfeiler im Wasser. Lassen Sie sich nun durch das Tor treiben. Auf der anderen Seite haken Sie sich wieder an dem Pfeiler ein und ziehen sich zur Plattform. Links in der Wand befindet sich eine Leiter, die Sie hochklettern. Oben erwartet Sie dann die nächste Steinwaage. Benutzen Sie sie, um auf die Plattform gegenüber zu gelangen.

Dort schwingen Sie sich mit dem Haken auf die andere Seite. Über die Kante in der Säule geht's weiter. (Bild 08) Hangeln Sie sich um die Ecke und lassen Sie sich zur unteren Kante herab. Auch hier hangeln Sie sich um die Ecke. Hüpfen Sie an den oberen Vorsprung. Von dort geht's über die Kante gegenüber weiter. Kraxeln Sie nun Riss in der Wand und lassen Sie sich herab. Hüpfen Sie über das Loch in der Wand und dann nach oben. Von hier aus geht's rechts rüber auf die Plattform. Stellen Sie sich nun auf die Bodenplatte. Nachdem der Felsbrocken von der Plattform gefallen ist, können Sie die Platte wieder verlassen. Hüpfen Sie über die beiden Plattformen auf die



▲ BILD 07: Takamoto ist nicht besonders stark. Nehmen Sie sich lediglich vor seinen magischen Attacken in Acht und beharken Sie ihn pausenlos.



▲ BILD 08: Um auf den kaputten Treppenaufgang zu kommen, müssen Sie die richtige Kletterroute wählen. Ansonsten droht der erneute Aufstieg.



▲ **BILD 09:** Sie müssen erst die Steinversiegelung kaputt schießen bevor Sie die Eisenhalterung mit Ihren Magnethaken herausreißen können.

gegenüberliegende Seite und ziehen Sie den Steinbrocken auf die dortige Bodenplatte. Nun müssen Sie sich wieder auf die Platte gegenüber stellen, um die Handfesseln der Steinstatue zu lösen. Warten Sie, bis die Fesseln komplett gelöst sind, springen Sie dann über die sich drehende Plattform zur Statue in der Mitte und ziehen Sie mithilfe Ihres Hakens den Schalter heraus.

DER WEG ZURÜCK

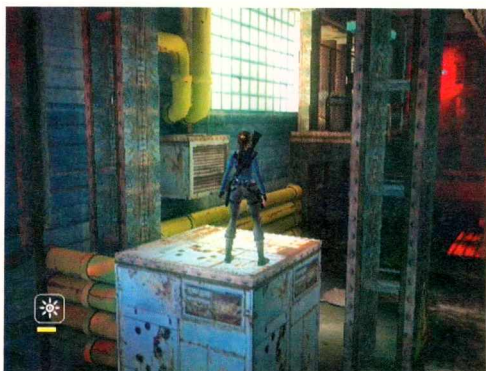
Im Hauptraum ist nun nicht nur das zweite Wasserrad aktiv, sondern auch die Falle hinter der Tür. Kraxeln Sie zurück und stellen Sie sich der Speerfalle: Laufen Sie vorsichtig hindurch. Benutzen Sie die Steinsäule, um sicher durch die erste Klingenfalle zu kommen. Bei der zweiten warten Sie, bis die Messer oben in Ihre Richtung fahren und die Messer unten in die entgegengesetzte. Laufen Sie los, wenn die oberen Säbel in der Mitte sind. Mit der Kampfrolle tauchen Sie unter ihnen weg. Im Anschluss daran springen Sie schnell über die unteren Klingen. Folgen Sie dem Pfad durch den Tempel. Nach ein paar Metern folgt die nächste Rennsequenz, in der Sie vor einer Steinkugel fliehen.

DIE ANDERE SEITE DES TEMPELS

Über die Stange gelangen Sie an die Säule gegenüber. Kraxeln Sie um die Ecke und springen Sie hoch. Wieder um die Ecke und rüber zur nächsten Säule. Hüpfen Sie hoch und packen Sie schnell die Stange rechts. Auf der anderen Seite steigen Sie auf die Gondel. Unten angekommen, hüpfen Sie rüber auf die Plattform. Von dort aus geht's über die nächste Gondel auf die gegenüberliegende Plattform. Über die Stangen und die Risse in den Säulen hüpfen Sie nach oben zum Tempelzugang. Folgen Sie dem Weg. Die beiden Speergruben überwinden Sie mit Ihrem Haken. Laufen Sie über die Brücke zum Eingang. Über die beiden Stangen rechts gelangen Sie an die Kante der Säule. Hier hüpfen Sie nach oben und hangeln sich um die Ecke, wo's zwei Stockwerke höher weitergeht. Hangeln Sie sich wieder um die Ecke und benutzen Sie die beiden Stangen, um auf die Plattform gegenüber zu gelangen. Laufen Sie über die Hängebrücke zum Höhleneingang. Klettern Sie links die Stufen rauf und schnappen Sie sich das Seil, bevor Sie von der Kugel zerquetscht werden. Schwingen Sie sich auf die Treppe gegenüber. Laufen Sie nach oben und verkriechen Sie sich schnell in der Wandnische. Stellen Sie sich dann auf die Bodenplatte in der Mitte des Raums, um die Tür zu öffnen.

DER BOSSKAMPF

Warten Sie, bis Rutland auf eine der Plattformen springt, um seine Energie wieder aufzuladen. Ballern Sie dann die Steinbrocken kaputt und ziehen Sie den Bolzen mit dem Haken heraus. (Bild 09) Sobald Sie alle Plattformen zerstört haben, ist Rutland kein Problem mehr.



▲ **BILD 10:** Vom weißen Generatorkasten aus geht es weiter nach links an den Lüfterkasten. Von hier erreichen Sie ganz locker das Gitter.

LEVEL 5: KASACHSTAN

Springen Sie die Klippe hinunter und benutzen Sie den Fallschirm. Gehen Sie in das Hauptgebäude und klettern Sie über die Leiter aufs Dach. Über das Glasfenster gelangen Sie auf den Wachturm. Von hier aus geht's über das Drahtseil nach unten.

Öffnen Sie die Tür zum Lagerhaus hinter dem MG-Geschütz. Mit dem hier erhaltenen Code öffnen Sie das Tor neben dem Wachhaus. Laufen Sie zu dem Lagerhaus auf dem Berg. Weiter durchs Gebäude. Über die Leiter gelangen Sie aufs Dach. Klettern Sie die Leiter am Funkturm hoch und rutschen Sie an den Drahtseilen hinunter. Sobald das Tor aufgeht, schnappen Sie sich das Motorrad und heizen durch den Tunnel. Nachdem Sie den Zug eingeholt haben, folgt ein Quicktime-Event.

DAS LABOR

Ziehen Sie den Kran mit dem Haken zu sich heran und schnappen Sie sich das Seil. Klettern Sie die Leiter hoch und hüpfen Sie an das Schild. Schwingen Sie sich über die Stangen auf die andere Seite. Lassen Sie sich auf die Plattform runter und ziehen Sie den Kran abermals zu sich heran. Schwingen Sie sich mit dem Seil auf das Gerüst gegenüber. Ballern Sie den Ventilator kaputt und hüpfen Sie rüber zur Kante an der Wand. Springen Sie hoch und folgen Sie den Tunneln zum Generatorraum. Achten Sie darauf, die Stormkabel nicht zu berühren.

Im Generatorraum klettern Sie links auf den Generator (Bild 10) und hüpfen zum Lüftungskasten an der Wand. Springen Sie weiter auf das Gitter und von dort auf die Plattform. Halten Sie sich rechts und hupsen Sie zum Seil über dem Stromgenerator. Mit dem Haken ziehen Sie den Schalter aus dem Generator, um ihn zu starten. Durch die Tür geht es weiter.

Springen Sie auf die Plattform, rechts und schwingen Sie sich über die Querstange auf die nächste Plattform. Mit dem Seil gelangen Sie auf die Gitterplattform. Von dort aus geht's auf das kleine Gitter. Hüpfen Sie nach oben und hangeln Sie sich am Kabel an der Wand rüber auf die andere Seite. Nehmen Sie sich vor den Blitzen in Acht. Drüben angekommen, springen Sie zu dem Metallkasten an der Wand. Kraxeln Sie um die Ecke und lassen Sie sich herunter. Warten Sie, bis der Blitz an Ihnen vorbeigezogen ist, und hangeln sich dann schnell an dem Rohr entlang auf die andere Seite.

Rutschen Sie die abgeknickte Brücke herunter und laufen Sie links zum Generator. Wenn die Entladung am Rohr links nach oben gewandert ist, klettern Sie hoch und springen auf die Plattform. Von hier aus erreichen Sie die beiden Querstangen, über die Sie sich zu dem Seil schwingen. Über die Rohre geht's auf die Plattform. Dann weiter zum Reaktorraum.

DER REAKTORRAUM

Ziehen Sie den Reaktorkern ein kleines Stück nach vorne, um die abgebrochene Leiter an der Wand zu erreichen. Von der Gitterplattform aus ►

schwingen Sie sich über die Stange auf das Gitter gegenüber. Mit dem Seil kommen Sie an den Strommagneten. Hangeln Sie sich auf die andere Seite und springen Sie von dort aus an die Stange. Schwingen Sie sich rüber auf das kaputte Gitter und hupsen Sie an die Leiter an der Wand. Klettern Sie nach oben und springen Sie nach rechts auf die Gitterplattform. Schießen Sie auf das Fass im Kontrollraum.

Nach der Explosion gelangen Sie über das Seil in den Raum. Dort legen Sie den roten Hebel um. Ziehen Sie nun den Reaktorkern mit dem Magnethaken zum Ausgang. Jetzt fährt der Kern automatisch zum Reaktor.

Auf dem Rückweg müssen Sie den aufgeladenen Kabeln ausweichen. Am besten versetzen Sie die Kabel mit Ihrem Haken in Schwingung und laufen dann ganz schnell zwischen Ihnen hindurch. Ziehen Sie mit dem Haken die Reaktortür auf, damit der Kern ins Innere fährt. Mit einer Kampfpille gelangen Sie anschließend durch die defekte Tür ins Labor. Diesen Raum verlassen Sie auf der anderen Seite durch die defekte Tür. Setzen Sie sich in die Magnetkanone. Mit der Kanone ziehen Sie die Gitterplattform von links nach rechts. Über die Plattform gelangen Sie dann auf die andere Seite, wo der Feind schon lauert.

Durch die Tür und auf die Plattform. Ballern Sie die Hindernisse aus dem Weg. Ziehen Sie sich danach samt Plattform auf die andere Seite. Hüpfen Sie auf das nächste Gitter und ziehen Sie sich auf die andere Seite. Ducken Sie sich, damit Sie die Drähte nicht berühren. Auch im nächsten Gang ziehen Sie sich samt Plattform auf die andere Seite, nur dass Sie diesmal hüpfen müssen, um nicht gegrillt zu werden. Halten Sie sich rechts.

DER BOSSKAMPF

Klettern Sie in die Magnetkanone und "saugen" Sie das Monster an, damit Sie es in den Blitz schleudern können. Steigen Sie schnell aus der Kanone, betätigen Sie einen der vier Schalter an der Wand und setzen Sie sich wieder in die Kanone. Dies wiederholen Sie drei Mal. Nun schnappen Sie sich wieder das Monster und schießen es abermals in die Blitze. Jetzt müssen Sie schnell alle vier Elektroden (**Bild 11**) an der Decke in die Blitze befördern, flott aussteigen und das Schwertfragment mit dem Haken aus der Maschine ziehen.



▲ **BILD 11:** Nur noch die Elektroden stehen zwischen Ihnen und dem Sieg. Nutzen Sie die Teslakanone, um die Elektroden zu bewegen.

LEVEL 6: ENGLAND

Positionieren Sie die Kiste aus dem Gift-Shop unter dem Lüftungsgitter. Entfernen Sie mit Ihrem Haken das Gitter und klettern Sie durch die Öffnung. Im Abstellraum nehmen Sie sich das Gitter vor und kriechen durch das Loch. Im Hof hüpfen Sie von einem Fenstersims zum nächsten und klettern auf den Mauervorsprung. Von dort aus geht's über das Gittertor auf die andere Seite. Schalten Sie den Strom ein und kraxeln Sie über das Rohr an der Wand zurück. Durch die Tür gelangen Sie wieder in den Gift-Shop. Ziehen Sie nun das Schwert aus dem Stein. Im folgenden Raum gehen Sie zur Holzplanke. Von dort aus springen Sie an die Fahnenstangen. Nachdem sich die zweite Fahnenstange gedreht hat, springen Sie schnell weiter zur nächsten. Von hier aus hüpfen Sie an den Balken der Zugbrücke, um selbige herunterzulassen. Sobald sich die Brücke bewegt, hupsen Sie zurück an die Fahnenstange und warten dort, bis der Steg komplett unten ist.

Springen Sie auf die Brücke und folgen Sie dem Weg. Auf der anderen Seite schießen Sie auf die Metall-Ose, um die Sarg-Attrappe herunterzulassen. Springen Sie rüber und reißen Sie das Schwert aus dem Stein. Nun ziehen Sie mit dem Haken an dem Gewicht, um die Holztür zu öffnen. Postieren Sie sich ein paar Meter von der Tür entfernt, damit Sie genug Zeit haben, den Lagerraum mit einer Kampfpille zu betreten – sobald sie loslassen, schließt sich das Tor nämlich wieder.

GRABKAMMER

Schnappen Sie sich den Gabelstapler und heizen Sie mit Anlauf durch die Kisten nach unten in die Grabkammer. Räumen Sie hier die beiden Holzkisten von der Wand weg und rasen Sie mit Karacho durch die marode Mauer. Vor dem folgenden Stahltor müssen Sie kurz bremsen, um Ihr Gefährt anzuheben. Am Ende des Weges lauert ein Quicktime-Event. Halten Sie sich links und klettern Sie über die Vorsprünge und Löcher langsam nach unten. Folgen Sie dort dem Gang.

Hüpfen Sie über die Feuergrube und laufen Sie zu den Fallen. Ziehen Sie die Metallkiste auf das erste Feuergitter und steigen Sie auf die Kiste. Warten Sie, bis das Feuer des mittleren Gitters erloschen ist, und springen Sie dann schnell rüber. Hüpfen Sie sofort weiter auf das dritte Gitter. Vergessen Sie nicht, die Kiste mitzunehmen. Die zweite Feuerfalle überlisten Sie auf dieselbe Weise. Ziehen Sie die Kiste wieder zu sich und stellen Sie sie rechts vor das Steintor.

Klettern Sie rüber in den Raum mit den Klingenfallen. Ziehen Sie den Hebel links, um das Steintor zu öffnen. Schieben Sie nun die Kiste unter die Klingen auf der rechten Seite, damit diese zum Stillstand kommen. Schnappen Sie sich die Metallbox aus dem Raum und ziehen Sie sie unter die Falle in der Mitte. Mit der ersten Kiste setzen Sie nun die Klingenfalle auf der gegenüberliegenden Seite außer Gefecht.

Ziehen Sie anschließend Kiste zwei zur Feuerfalle und springen Sie auf die andere Seite. Hier betätigen Sie den Hebel, um das Steintor zu öffnen.



▲ **BILD 12:** Richten Sie die Stangensso aus, dass sie zum Wasser zeigt.

Folgen Sie dem Pfad bis zum Raum mit der Bodenplatte. Schwimmen Sie durch das Wasserbecken in dem Raum links auf die andere Seite. Bringen Sie den Kronleuchter über dem Becken mit dem Haken zum Schwingen, sodass das Wandgitter aus der Halterung bricht und Sie mit dem Haken den Sarkophag ins Wasser ziehen können. Stellen Sie sich auf Ihr "Floß" und nutzen Sie den Haken, um sich mithilfe der Fackelhalterungen in Richtung Eingang zu ziehen. Dort verwenden Sie den Sarg als Beschwerer für die Bodenplatte. Gehen Sie durch das nun geöffnete Tor.

DIE KATHEDRALE

Folgen Sie dem Gang und springen Sie durch das Fenster ins Wasserbecken. Ziehen Sie an dem Hebel und öffnen Sie das Tor. Klettern Sie nun

auf den Sarg, lassen Sie sich zum ersten Vorsprung rechts treiben und springen Sie rüber. Von dort hüpfen Sie ins Wasser auf der anderen Seite und schwimmen durch den Gang links bis zu dem Hebel. Sobald sich das Tor geöffnet hat, kraxeln Sie wieder auf den Sarkophag und lassen sich zu dem Vorsprung links treiben. Schwimmen Sie durch das große Becken zur Kathedrale. Hier ziehen Sie mit Ihrem Haken so lange an der rechten Fackelhalterung, bis die Spitze in Richtung Wasserbecken zeigt. Die linke Halterung drehen Sie ebenfalls um, sodass sie in Richtung Felswand weist (**Bild 12**). Klettern Sie jetzt über die Vorsprünge links die Kathedralenwand hoch. Schwingen Sie sich über die Fahnenstange zur Schräge gegenüber. Springen Sie von hier aus an die Fackelhalterung.

Nachdem sich der Balken gedreht hat, schwingen Sie mithilfe Ihres Hakens und der Deckenlampe rüber zu der anderen Halterung. Wenn sich diese ebenfalls gedreht hat, hupsen Sie zu dem Vorsprung. Kraxeln Sie an den Simsen zu der Goldkette und dann aufs Dach. Benutzen Sie das Seil, um in die Kathedrale zu kommen. Laufen Sie nach links und ziehen Sie den Steinsarg von Bedwyr vor die abgebrochene Säule. Stellen Sie sich auf die runde Platte vor Artus' Statue und bringen Sie den Kronleuchter zum Schwingen. Nun springen Sie schnell über den Grabstein auf die Säule und weiter auf das Steingewicht, um die Glocke nach oben zu ziehen. Durch die Tür geht's zum nächsten Bosskampf.

DER BOSSKAMPF

Um das Biest zu erledigen, müssen Sie lediglich auf alle vier Glocken schießen. Sobald das Bimmeln das Monster ablenkt, legen Sie mit Ihrem Haken den Hebel um, damit der Käfig dem Biest auf den Schädel knallt. Während des Kampfes müssen Sie immer in Bewegung bleiben. Mit der Sprungrolle weichen Sie den Attacken der Riesenschlange aus.

DIE SCHLANGE IST BESIEGT

Steigen Sie an der kleinen Insel neben der toten Schlange aus dem Wasser und klettern Sie über sie hinweg nach oben zum Ausgang. Folgen Sie dem Gang. Sobald Sie die Schräge hinunterrutschen, folgt die nächste Quicktime-Sequenz. Am Metalltor schießen Sie zuerst auf die Öse, die das Seil hält. Klettern Sie nun über das Wappen am Tor nach oben und schwingen Sie sich auf die andere Seite. Hier ziehen Sie an dem Hebel und rutschen die Schräge hinunter.

Auf dem Rückweg müssen Sie erneut die Metallboxen nutzen, um die Klängenfallen zu stoppen und die Feuerfallen zu überwinden. Nehmen Sie in dem kaputten Treppenaufgang den Fahrstuhl, um nach oben zu kommen. Dort bringen Sie mithilfe des Sarges in der Wand rechts Ihr Gefährt zum Schaukeln, sodass Sie die abgebrochene Treppe erreichen können. Kehren Sie ins Lagerhaus zurück.



▲ **BILD 13:** Ist es Ihnen gelungen die Kiste nach oben zu befördern, müssen Sie nur noch selber auf den Bau klettern und die Kiste positionieren.

LEVEL 7: NEPAL

Hangeln Sie sich am Vorsprung entlang zum Turm. Hüpfen Sie nach oben und rutschen Sie auf der anderen Seite die Schräge hinab. Springen Sie zum Vorsprung gegenüber. Ziehen Sie sich hoch und hupsen Sie weiter zum nächsten. Hier hangeln Sie sich um die Ecke und springen zu der Mauer. Hangeln Sie sich schnell nach rechts. Oben gelangen Sie über die zerbröckelnde Mauer und die brüchige Stange zum Turm. Mithilfe des Hakens schwingen Sie sich zu den Eiszapfen. Springen Sie schnell von Zapfen zu Zapfen bis an den Felsen. Über ihn kraxeln Sie nach oben. Ballern Sie den zugefrorenen Eingang frei und laufen Sie in die Höhle. Springen Sie an das Mauerstück und ziehen Sie sich nach oben. Über die beiden Schrägen gelangen Sie auf das Mauerstück, das unter Ihnen liegt. Hupsen Sie von Mauer zu Mauer an die Stange. Benutzen Sie das Flugzeugteil, um sich auf die Plattform zu schwingen. Auf der anderen Seite der Höhle springen Sie an Tragfläche rechts und lassen sich herunter. Stellen Sie sich in das Flugzeugwrack und ziehen Sie das Triebwerk als Gegengewicht auf die Kante des Wracks. Drinnen folgt eine Quicktime-Sequenz. Über die eisigen Schrägen und die brüchigen Stangen gelangen Sie nach unten in die Eishöhle.

DIE EISHÖHLE

In der Höhle springen Sie links auf die Plattform. Schwingen Sie sich über die Stange auf die gegenüberliegende Seite. Hangeln Sie sich an der Wand entlang nach links und hüpfen Sie rüber an die brüchige Kante. Lassen Sie sich ganz links herunter und hupsen Sie an die Stange, die sich hinter Ihnen befindet. Über die beiden Eiszapfen gelangen Sie auf die wackelige Eisscholle. Von hier aus geht's über den Vorsprung an der Wand links vorne weiter. Von der Plattform aus springen Sie an die Kante links an der Wand. Kraxeln Sie ganz nach rechts und springen Sie rüber auf die andere Seite. Lassen Sie sich herunter und hüpfen Sie rüber an die Stange. Oben geht's rechts an der Kante weiter. Hupsen Sie rüber und hangeln Sie sich schnell zum Höhleneingang, bevor der Vorsprung abbricht. Klettern Sie auf den mittleren Felsen und springen Sie von dort aus auf die kleine Plattform, die sich vor Ihnen befindet. Hüpfen Sie weiter und schwingen Sie sich an der Glocke auf das Mauerstück gegenüber. Hier benutzen Sie das Drahtseil, um auf den gegenüberliegenden Felsen zu gelangen. In der Höhle hupsen Sie über die Eisschollen im Wasser zu dem Loch in der Wand gegenüber. Auch um den Tempeleingang zu erreichen, benutzen Sie die im Fluss treibenden Eisschollen.

DER VEREISTE TEMPEL

Mithilfe Ihres Hakens und der Glocken an der Decke kommen Sie zu der Buddhastatue. Um das Tor zu öffnen, müssen Sie die Buddhakiste auf das Plateau schaffen. Hierzu schieben Sie die kleine Metallbox auf die linke Seite. Stellen Sie sich dann in die Waagschale und ziehen Sie die kleine Box zu sich heran. Laufen Sie auf die andere Seite und klettern Sie in die rechte Waagschale. Ziehen Sie nun die große Metallbox in die Schale. Stellen Sie sich auf die linke Seite und ziehen Sie die Buddhakiste in die Schale. Die kleine Metallbox schieben Sie wieder runter und ziehen sie auf die rechte Seite, um sie dort in die rechte Schale zu legen, in der sich auch die große Box befindet (**Bild 13**). Klettern Sie nun auf das Plateau, ziehen Sie die Buddhakiste auf die Bodenplatte und betreten Sie die Kammer. Laufen Sie unten den Gang entlang und öffnen Sie das marode Steintor mit dem Schwert. In der folgenden Rennsequenz müssen Sie über die zerstörte Brücke zum Tempeleingang springen.

LEVEL 8: BOLIVIEN

Erledigen Sie erst die Fußtruppen und nehmen Sie sich dann den Boss vor.

DER BOSSKAMPF

Während Sie das Monster mit den Schwertattacken beharren, sollten Sie in Bewegung bleiben. Sobald Ihr Widersacher vom Himmel fällt, flitzen Sie schnell hin und verpassen ihm vier Mal einen Spezialschlag.

fe ■

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 Grafikausstellung. 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

ABWARTSKOMPATIBEL Die Fähigkeit einer Konsole, auch Software der Vorläufer-Generation abzuspielen. Beispiel: Die PS2 verarbeitet PSOne-Titel, ist also abwärtskompatibel.

ADD-ON Zusatzspiel zu einem bereits erhältlichen Titel. Meist nur gemeinsam mit dem Hauptspiel nutzbar.

ALIASING Englischer Ausdruck für unsaubere Kanten an 3D-Objekten. Die Gegenmaßnahme nennt sich deshalb "Anti-Aliasing".

ANALOG-STICK Steuerknüppel an Joysticks und Pads, der Bewegungen stufenlos abfragt.

ANIMATIONEN Oberbegriff für die Bewegungen von Spielfiguren und Spielobjekten.

ARTWORK Englisches Wort für Zeichnungen und Motive, die Software-Entwickler zu ihrem jeweiligen Spiel anfertigen.

AUFLEVELN Weiterentwicklung der Spielfigur, geschieht meist durch Erfahrungspunkte – vor allem in Rollenspielen.

B

BALANCING (Möglichst faires) Ausgleichen des Schwierigkeitsgrads eines Spiels.

BEAT-EM-UP Spiel, bei dem zwei oder vier Kämpfer zum direkten Gefecht antreten. So wie "Tekken" und "Dead or Alive".

BETRIEBSSYSTEM Software, die bei PC-Rechnern sowohl den Speicher als auch alle Eingabegeräte und Programme verwaltet. Beispiel: "Windows XP".

BLU-RAY Zukünftiges Discformat mit rund zehnfachem Speicherplatz einer DVD. Kommt in der PlayStation3 zum Einsatz.

BPJM Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Diese staatliche Einrichtung ist für Indizierungen zuständig.

BUDGET-SPIELE Werden meist einige Monate nach dem Erscheinen verbilligt angeboten.

BUG Eigentlich "Käfer". Meint in der Spielwelt alle Arten von Programmfehlern.

BUNDLE Paket, in dem ein Konsolenhersteller seine Daddelkiste zusammen mit einem Spiel oder Zubehör verkauft.

BUTTON Knöpfe auf einem Controller oder Schaltflächen auf dem Bildschirm.

C

CAPTURE THE FLAG Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Teams um eine Flagge kämpfen.

CHAT Kommunikation zwischen Online-Spielern. Verbal ("Voice-Chat") oder aber über eingetippte Texte ("Text-Chat").

CHEAT Trick, mit dem man sich beim Spielen Vorteile wie beispielsweise "Unendlich viele Leben" verschafft. Wird oft durch die Eingabe einer Tastenkombination aktiviert.

CHECKPOINTS Rücksetzpunkte, an denen das Spiel fortgesetzt wird, nachdem man den Bildschirm gestört hat.

CLIPPING-FEHLER Grafikfehler, bei denen 3D-Objekte fälschlicherweise Teile von anderen abschneiden. Beispiel: Ein Arm des Helden "versinkt" in einer Wand.

CONTROLLER Alle Arten von Eingabegeräten, mit denen man Spiele steuert. Ausgenommen: Tastatur und Maus.

CPU Abkürzung für "Central Processing Unit". Hauptprozessor von PCs und Konsolen.

D

DEATHMATCH Shooter-Spielvariante, bei der mehrere Zocker gegeneinander antreten. Wer die meisten Abschüsse verbucht, gewinnt.

DIRECT X Ansammlung von Programmierschnittstellen, die vor allem für die 3D-Darstellung von Grafik verwendet werden.

DOLBY DIGITAL 5.1 Digitales Surround-Tonformat, das mit fünf Lautsprechern sowie einer Bassbox räumlichen Klang erzeugt.

DOLBY PRO LOGIC II Analoges Surround-Tonformat, das mit fünf Lautsprechern sowie einer Bassbox räumlichen Klang erzeugt – qualitativ schlechter als Dolby Digital 5.1.

DSL Breitband-Internetverbindung. Wird für Onlinespiele auf PS2 und Xbox360 benötigt.

DUNGEON Fachbegriff aus Rollenspielen. Steht für Gewölbe, in denen Monster hausen.

E

E3 Abkürzung für die wichtigste Spielemesse, die "Electronic Entertainment Expo".

EASTER-EGG Versteckte, nicht offiziell dokumentierte Funktionen in Computer- und Videospielen sowie auf Film-DVDs.

EDITOR Programm, mit dem man Spielinhalte verändern oder selbst erschaffen kann. Beispiel: Aussehen einer Spielfigur.

EGO-PERSPEKTIVE Ansicht, bei der der Spieler durch die Augen der Bildschirmfigur auf Geschehen blickt.

EYETOY USB-Kamera aus dem Hause Sony, die Bewegungen des Spielers aufzeichnet und in Steuerbefehle umwandelt, um PS2-Games wie "EyeToy Play" ohne Controller (s.o.) zu bedienen.

F

FINISHING MOVE Meist brutales Manöver, das Widersachern der Spielfigur den finalen Todesstoß versetzt.

FMV Full Motion Video – vorberechnete Zwischensequenzen.

FORCE FEEDBACK Funktion, die dem Spieler mittels Vibrationen Rückmeldung über die gerade ablaufende Spielsituation gibt. Vor allem bei Rennspiel-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 angelegt.

HUD Head-Up-Display. Steht für alle Spielanzeigen auf dem Bildschirm.

I

ICON Grafisches Symbol, das oft als Schaltfläche für bestimmte Befehle fungiert.

INDIZIERT Spiele, die wegen jugendgefährdender Inhalte nicht mehr frei beworben werden dürfen, sind indiziert.

INTERLACE Zeilensprungverfahren, bei dem vollständige Fernsehbilder aus zwei schnell nacheinander dargestellten Halbbildern zusammengesetzt werden.

INTRO Meist automatisch ablaufende Einleitungssequenz von Computer- und Videospielen.

INVENTAR Alle Gegenstände, die eine Spielfigur mit sich führt.

ISOMETRISCH Veralteter Blickwinkel, bei dem der Spieler von schräg oben auf Spielgeschehen schaut.

J

JUMP 'N' RUN Spiel, bei dem die Hauptfigur hauptsächlich durch die Gegend hüpf ("Jump") und rennt ("Run"). Berühmteste Vertreter: "Super Mario" und "Sonic the Hedgehog".

K

KI Künstliche Intelligenz. Bezeichnet das vorprogrammierte (möglichst clevere) Verhalten selbstständig agierender Computerfiguren.

KOLLISIONSABFRAGE Die Fähigkeit eines Spiels, zu erkennen, ob sich Figuren oder Grafikobjekte berühren. Funktioniert das nicht, versinken Bildschirm-Charaktere beispielsweise mit den Füßen im Boden.

KOMBO Fließende Aneinanderreihung von Angriffsbewegungen. Vor allem in Prügelspielen.

KONVERTIERUNG Umsetzung eines Spiels für eine andere Hardware-Plattform.

KOOP-MODUS Spielvariante, bei der mehrere Zocker zusammenarbeiten.

L

LAN Lokales Netzwerk, über das mehrere Rechner oder Konsolen verbunden werden. Vor allem bei Mehrspieler-Gefechten.

LAUNCH Start einer neuen Konsole.

LCD-FERNSEHER Moderne Mattscheibe mit einem Flachbildschirm aus Flüssigkristallen.

LEVEL Abschnitt eines Spiels.

LOBBY Virtueller Treffpunkt für Online-Spieler.

LOCK-ON Automatische Zielfunktion, die einen Spielgegner fest anvisiert.

M

MAKING-OF Filmische Dokumentation über die Entstehung eines Spiels oder eines Films.

MAP Spielkarten, auf denen Mehrspieler-Gefechte stattfinden.

MEMORY CARD Speicher für Spielstände.

MENÜ Auswahlbildschirm, über den der Spieler verschiedene Optionen ändert und zu den Spielvarianten gelangt.

MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Online-Rollenspiele wie beispielsweise "World of Warcraft", bei denen Tausende von Spielern interagieren.

MOD Kurz für von Hobbyentwicklern produzierte, modifizierte Versionen bereits erhältlicher Spiele. Berühmtestes Beispiel: die "Half-Life (dt.)"-Abwandlung "Counterstrike".

MOTION CAPTURING Verfahren, bei dem die Bewegungen eines echten Menschen mittels Kameraaufnahmen in Computeranimationen umgewandelt werden.

N

NITRO-BOOST Vor allem durch "Burnout" und "Need for Speed" in Mode gekommene Turbofunktion, die ein virtuelles Rennauto kurzfristig enorm beschleunigt.

NTSC Nordamerikanische Fernsehnorm. Arbeitet mit 60 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 480 Pixeln.

P

PAD Steuergerät von Spielkonsolen.

PAL Europäische Fernsehnorm. Arbeitet mit 50 Hz und einer sichtbaren Bildauflösung von 720 x 576 Pixeln.

PARTY Keine ausgelassene Feier, sondern eine Gruppe von Charakteren, die in einem Rollenspiel zusammenarbeiten.

PATCH Kleine Programme, die Fehler in bereits ausgelieferten Spielen beheben.

PHYSIK-ENGINE Programmroutine, die sich um die authentische Darstellung physikalischer Vorgänge im Spiel kümmert. Berühmtestes Beispiel: Havok.

PING Gibt das Kommunikationstempo vernetzter Rechner oder Konsolen an. Je niedriger der Ping, desto schneller die Verbindung.

PLASMAFERNSEHER Mattscheibe, die ihr Bild mittels Gasentladungen darstellt. Für Spiele wegen Einbreitengefahr nur bedingt geeignet.

POLYGOONE Alle Vielecke, aus denen sich die dreidimensionale Grafik von Computer- oder Videospielen zusammensetzt.

POP-UP Unschön ins Bild "springende" Grafikelemente. Beispiel: Am Horizont tauchen unvermittelt Häuser aus dem Nichts auf.

POWER-UP Virtuelles Objekt, das der Spielfigur durch Berühren oder Einsammeln (meist nur kurzzeitig) Macht/Stärke verleiht.

PREQUEL Spiel, das die Vorgeschichte eines bereits erhältlichen Titels behandelt.

PREVIEW-VERSION Unfertige Fassung eines Spiels. Wird gelegentlich auch als Alpha-, Beta- oder Vorschau-Version bezeichnet.

PROGRESSIVE Bei dieser Darstellungsart wird das Fernsehbild – im Gegensatz zum Zeilensprungverfahren (siehe "Interlace") – aus Vollbildern erzeugt. Dadurch flimmert das Bild weniger.

PUBLISHER Eine Firma, die Spiele vertreibt. Berühmtes Beispiel: Electronic Arts.

Q

QUEST Aufgabe, die Spieler meist in Gesprächen mit anderen Figuren erhalten. Vor allem in Rollenspielen geläufig.

QUICKSAVE Funktion, die jederzeit das Speichern des Spielstands erlaubt. Bei PC-Titeln meist durch Druck auf F5-Taste.

R

RAGDOLL Programmroutine, die das Verhalten 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 Spieldatenträger abgespeichert.

REVIEW-VERSION Fast fertige Testfassung eines Spiels, die im Vorfeld der Veröffentlichung an die Presse geschickt wird.

RGB Hochwertige Bildübertragung, die sich aus einem roten (R), einem grünen (G) und einem blauen (B) Signal zusammensetzt.

ROM Read Only Memory. Speicher, der nur ausgelesen, nicht beschrieben werden kann.

RUCKELN Nicht flüssiges Abfließen von Spielgrafik. Dabei werden einzelne Bilder übersprungen, die Grafik stottert.

RUMBLE Vibrationsfunktion, die vor allem bei Konsolen-Pads zum Einsatz kommt.

S

SCART Länglicher Anschlussstecker, über den Bildsignale in den TV gelangen.

SCREENSHOT Bildschirmfoto aus einem Spiel.

SCROLLING Der Bildschirmausschnitt wird verschoben.

SEQUEL Direkter Nachfolger zu einem bereits erhältlichen Spiel.

SKRIPTSEQUENZ Automatisch ablaufende, von den Programmierern fest vorgegebene Szene, die durch ein bestimmtes Ereignis im Spiel ausgelöst wird.

SOFTWARE Alle nicht physischen Bestandteile eines Computers oder einer Konsole – Spiele, Programme, Betriebssystem.

SPLITSCHREIB Geteilter Bildschirm. Kommt bei Mehrspieler-Partien zum Einsatz. Jeder Spieler agiert auf einem Teil des Bildschirms.

STRAFING Seitliches Ausweichen, meist bei Ego-Shootern wie etwa "Halo 2".

T

TEARING Die obere Bildhälfte bewegt sich bei schnellen Kameranäherungen nicht synchron zur unteren, das Bild reißt auf ("to tear").

TEXTUREN Platte Bildtapeten, die auf die Oberflächen von 3D-Objekten (siehe auch "Polygone") geklebt werden.

TOUCHSCREEN Bildschirm mit berührungsempfindlicher Oberfläche.

TREIBER Kleines Programm, über das der Computer mit angeschlossenen Geräten wie etwa Druckern oder Grafikkarten kommuniziert.

TUTORIAL Eröffnungslevel eines Spiels. Erklärt oft Details der Steuerung.

U

USB Steckerstandard. Zum Anschließen externer Geräte (Drucker, DVD-Laufwerke, Festplatten) an PC-Rechner.

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Diese Behörde versieht Video- und Computerspiele mit rechtlich bindender Altersfreigabe.

V

VERFOLGER-PERSPEKTIVE Spieler blickt der Spielfigur von hinten über die Schulter.

W

WEGFINDUNG Programmroutine, die sich um die Laufwege der künstlichen Figuren kümmert, vor allem bei Echtzeitstrategie-Titeln wichtig.

WI-FI Drahtlose Netzwerke, wie sie beispielsweise der Nintendo DS und die Sony PSP für Mehrspieler-Partien verwenden.

X/Y/Z

YUV Hochwertige Bildübertragung, die vor allem bei HDTV-Signalen (siehe "720P") zum Einsatz kommt. Auch unter dem Namen Komponentensignal bekannt.

ZUFALLSKÄMPFE Der Spieler wird in Rollenspielen ohne Vorwarnung angegriffen.



GAMES
AKTUELL

06/06

AB 24. MAI AM KIOSK ERHÄLTlich!

GROSSES E3-SPECIAL

ALLE HEISSEN NEWS AUS DEN USA



▲ **TOPAKTUELL:** Mitte Mai ist es wieder so weit: Die weltgrößte Spielemesse E3 (Electronic Entertainment Expo) findet in Los Angeles statt. Wir informieren Sie umfassend über alle Neuheiten.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

PC



▲ **FÜR STRATEGEN:** Stürzen Sie sich mit Ihren Armeen in die Schlacht und fordern Sie Mitspieler heraus! Wir testen Ubisofts neuen Strategie-Titel im beliebten Fantasy-Universum.

HITMAN: BLOOD MONEY

PC

PS2

Xbox



▲ **FÜR ACTIONFANS:** Der synthetische Auftragskiller ist wieder unterwegs und auf der Jagd nach Blutgeld. Wie sich das Action-Spektakel spielt, lesen Sie im Test in der nächsten Ausgabe.

AUSSERDEM IM HEFT!

PREY

Der düstere, innovative Ego-Shooter im Test.

GOD OF WAR 2

Aktuelle Infos zu Sonys neuem Geniestreich.

PC

PS2

HEFT-DVD!

In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine prall gefüllte DVD mit Spielen, Demos und Videos zu aktuellen Tophits!

IMPRESSUM

CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Alessandro de Bochnovits

CHEFREDAKTEUR

Thomas Szedlak (akt. verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION

Thorsten Küchler (lk. leitender Redakteur), Günther Hruby (gh. leitender Redakteur), Fabian Käufer (fk. Frank Emmerting (fe), Andreas Szedlak (sz), Carsten Grauer (cg), Sven Harder (sh), Peter Röss (pr), Alexander Bidel (ab)

AUTOREN

Markus Heberlein (mh), Thomas Nickel (tn), Colin Gabel (gl), Olaf Gleich (ob), Mark Lebold (ml)

KONZEPTION: Thomas Szedlak, Thorsten Küchler, Kristina Arnold, Frank Pfänder

GRAPHISCHE LEITUNG: Michael Stark

LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pfänder

LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartmann

ANZEIGENLEITER: Vilmundur Jónsson (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Ina Maas

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINEN: Ina Frühwirth, Sandra Schick

Telefon (09 31) 4 06 91 22

PRODUKTIONSLEITERIN: Andrea Stamm

PDF-DVD-PRODUCTION: Matthias Eckert, Matthias Schwager, Matthias Meyer

VERTIKALISIERUNG: Bernhard Pospischil

VERTIKALISIERUNG: Julia Anker

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 15

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 01.11.2005

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE

als vertriebsgründl.

Telefon (040) 34 72 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE

Jahresabonnement € 30,00 (Inland), € 33,60 (Österreich), Schweiz € 40 SFR. Abonnement-Preis inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 2,90 + Versandkosten.

ZAHLUNGSDATEN

Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 021
Schweiz: PostFinance Bank, Clearing-Nr. 0900, Kto. 40-783666-0

BANKVERBINDUNG

CyPress GmbH, Commerzbank AG, München, BLZ 730 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorab bezahlter Bezugsgebühren.

DRUCK: Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG, Leinzenstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Games Aktuell

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingereichte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen und Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion jegliche presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind unentgeltlich geschuldet. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Verbreitung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jeder Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UMG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort. Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalität zu erfragen sind. Die Redaktion Games Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hier keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in Games Aktuell erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wenn Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beilage zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stolz auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darin befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, daraus ergebende Schäden.

Mitglied Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVV IVV/2005 - verkaufte Auflage: 66.204 Exemplare)

Bei CyPress erscheinen außerdem:



ABO SERVICE

GAMES AKTUELL Abo-Service

c/o DataM-Service GmbH

97103 Würzburg

Abo-Teil: 01805/90 90 88

Abo-Fax: 01805/90 90 89

Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

Chaos Legion



Powerdrome



Far Cry Instincts: Predator



DATEN-DVD

VOLLVERSIONEN

- Chaos Legion
- Powerdrome

DEMOS

- Act of War: High Treason
- Crazy Symbol Sudoku
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
- Hammer & Sichel
- Knights of the Temple 2
- Rainbow Six: Lockdown
- Spillforce 2: Shadow Wars
- Star Wars: Empire at War
- The Movies
- TrackMania Nation ESWC
- X3: Reunion

MINISPIELE

- Aloha Solitaire
- Astrobricks
- Atlantis
- Beetle Bomb
- Bejeweled 2
- Big Kahuna Reef
- Bounce Out Blitz!
- Dynamite
- Feeding Frenzy
- Hexolit
- Jewel Junes
- Luxor
- Magic Vines

VIDEO-DVD

VORSCHAU

- Darkstar One
- Prey
- Prime Time
- Rumble Roses XX
- Stranglehold
- Titan Quest
- Viva Piñata

SCREENSHOT-GALERIEN

- Condemned
- Dragon Quest: Die Reise des verunsicherten Königs
- Far Cry Instincts: Predator
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

PATCHES

- Age of Empires 3 v1.05
- Battlefield 2 v1.21
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 v1.01
- Star Wars: Empire at War v1.2
- Juiced v1.01

TRIEBER & TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- ATI Catalyst 6.3
- DirectX 9.0c
- Fraps 2.72
- Nvidia Forceware 81.98
- VLC Media Player 0.8.4a
- WinZip 9.0

EXTRA

- Capcom Gamers Day
- Mission Impossible III: Trailer und Featurette
- PES League 2006: Turnier in Stuttgart
- PES League 2006: Das Endspiel von Stuttgart
- Quizshow

DIE VOLLE PACKUNG: VOLLVERSIONEN, DEMOS, VIDEOS U.V.M.

GAMES
AKTUELL

Ausgabe
05
2006

DATEN-DVD

VIDEO-DVD



FIFA WM
2006

CHAOS LEGION



CyPress

DATEN-DVD

■ VOLLVERSIONEN

- Chaos Legion
- Powerdrome

■ DEMOS

- Act of War: High Treason
- Crazy Symbol Sudoku
- Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
- Hammer & Sichel
- Knights of the Temple 2
- Rainbow Six: Lockdown
- Spellforce 2: Shadow Wars
- Star Wars: Empire at War
- The Movies
- TrackMania Nation ESWC
- X³: Reunion

■ MINISPIELE

- Aloha Solitaire
- Astroball
- Atlantis
- Beanie Bomb
- Bejeweled 2
- Big Kahuna Reef
- Bounce Out Blitz!
- Dyonite
- Feeding Frenzy
- Hexatort
- Jewel Jones

05
2004

GAMES
Aktuell

DIE VOLLE PACKUNG: VOLLVERSIONEN, DEMOS, VIDEOS U.V.M.

VIDEO-DVD

■ VORSCHAU

- Darkstar One
- Prey
- Prime Time
- Rumble Bosses XX
- Stranglehold
- Titan Quest
- Viva Pinata

■ TEST

- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Condemned
- Dragon Quest: Die Reise des verurteilten Königs
- Dungeons & Dragons Online
- Far Cry: Instincts: Predator
- FIFA Fußball-WM 2006
- God of War
- Rogue Trooper
- Soccer 3: U.S. Navy Seals
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

■ EXTRA

- Capcom Gamers Day
- Mission Impossible III: Trailer und Featurette
- PES League 2006: Turnier in Stuttgart
- PES League 2006: Das Endspiel von Stuttgart
- Quizshow

05
2004

GAMES
Aktuell

DIE VOLLE PACKUNG: VOLLVERSIONEN, DEMOS, VIDEOS U.V.M.

GAMES AKTUELL

DATEN-DVD

VIDEO-DVD





**STRENG
ABER
SÜSS**



KUTTNER. AUF MTV.
DIENTAG & DONNERSTAG 21.00 UHR.
WWW.MTV.DE/KUTTNER
WAP.MTV.DE

Realtones, Videos & Klingeltöne!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Garantiert kein ABO!

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



Java Game-Finder
Speile für Dein Handy findet Du mit dem JAVA-FINDER.
Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

- 120560 Madagascar: I like to move it
- 120676 Ding (Seefeld)
- 120659 Love Generation (Bob Sinclair)
- 120629 Big City Life (Mattafix)
- 120656 Augenblick (Bushido)
- 120663 Run it (Chris Brown)
- 120664 Happy Birthday (Fipsyde)
- 120658 Nasty Girl (Notorious B.I.G.)
- 120660 Sorry (Madonna)
- 120561 Die Eine (Die Firma)
- 120624 Hung up (Madonna)
- 120625 Deser Weg (Xavier Naidoo)
- 121076 Du kannst mich
- 121074 Fussball WM: Wir werden Weltmeister!
- 121073 Du bist ein Arschloch
- 120235 Leck mich am Arsch
- 120014 Frau Orgasmus
- 120330 Bekloppter Frosch
- 120000 Dein Handy klingelt. Du stinkst!
- 120655 Sonar - Echolot von Schiffen
- 120480 Twenty - das Kücken
- 120638 Polizeisirene
- 120036 Horror: unheimliches Lachen
- 120018 Altes Telefon
- 120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
- 120530 Crazy Axel F.
- 120481 Zwerghenmarsch

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE:
„FIND SOUND“ an **81081**

Videos



Mehr
heisse Videos?

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

- (1) Produkt auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 81081 27

€ 1,99/min

0901 400 410

€ 4,-/Anruf

0901 579 975

CHF 4,23/min

900 77 900

€ 1,14/min

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEVA BESTELNUMMER an

81081

€ 1,99/SMS

0930 822 400

€ 2,-/SMS

9123 für Erotik: **69569**

CHF 3,-/SMS

7788

€ 1,50/SMS

Für Realsounds sende:

REAL GEVA BESTELNUMMER

Für Mono-Töne sende:

MONO GEVA BESTELNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).

VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!

zzgl. ev. anfallender WAP-Gebühren

Bestellen per WAP

Hol Dir Deinen Gratis-Klingelton unter:

wap.klingelton.com

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“ an
+43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



Top aktuelle Klingeltöne

poly, real & mono

- 34123 Put your records on
- 30377 Thunder in my Heart again
- 34122 Beep
- 34088 Grilz
- 32919 Rette mich
- 33054 I belong to you
- 34116 Ich Bin Ich
- 34038 Because Of You
- 33065 Happy Birthday
- 34080 Just be good to me
- 33072 Stupid Girls
- 33085 So Sick
- 34095 Check on it
- 33087 Uh Mamma
- 34040 Run it
- 28893 Big City Life
- 33055 1001 Arabian nights
- 32917 Come back to me baby
- 28990 You Raise Me Up
- 34110 Pump it
- 33076 Uh la la la
- 33031 Klick Klack
- 33043 Nasty girl
- 34109 Freunde bleiben
- 33080 Not Like You
- 34121 Slowly
- 34119 Tip Top
- 32914 Schrei
- 34093 Shine on
- 32990 When Im Gone
- 33064 Hustlers ambition
- 33089 Wankampf
- 34107 Schaeftzeilen
- 33035 Be Without You
- 33083 Song To Say Goodbye
- 34100 Far Away
- 34036 First Day Of My Life
- 32931 Advertising Space
- 32819 Push The Button
- 28955 My Humps
- 28783 Just all a bit
- 30891 La Gasolina
- 27951 Yeah!
- 31953 Mein Block
- 24294 Die Eine 2005
- 32166 Perfekte Weile
- 28650 Candy Shop
- 28859 Don't Replay
- 30695 Gelle Zeit
- 28720 Hollaback Girl
- 30366 Lebt denn dr alte Holzhelmel n.
- 28270 Call on me
- 32908 Endgegner
- 28450 Numb (Encore)
- 30532 Space Taxi
- 32757 Maria
- 32693 NDW 2005
- 28919 We be burning
- 32805 Durch den Monsun
- 26660 in da Club
- 28468 Boulevard of broken dreams
- 31751 Dragostea din tei
- 28963 All about us
- 32156 Femme like you
- 30985 Dienen
- 32813 Love to be loved by you
- 28817 When September ends
- 32797 Engel fliegen einsam
- 32772 Jump, Jump
- 32705 Dudu Dam Dam
- 28940 Foxtro
- 30887 La Camisa Negra
- 28715 Lonely
- 30897 Ghetto Gospel
- 30716 The Sound of San Francisco
- 32814 Fight back
- 32440 One (always Hardcore)
- 24805 Popcorn
- 28708 Feel Good Inc
- 32742 All 4 one

Bestellhinweise:
Die Töne werden standardmäßig polygon ausliefert.

Für Realsounds sende: **REAL GEVA BESTELNUMMER**

Für monophone Töne sende: **MONO GEVA BESTELNUMMER Handymodell**

Kino und TV Hits

poly, real & mono

- 20331 Das Lied vom Tod
- 20261 Mission Impossible
- 20598 Rocky: Eye of the tiger
- 20078 Axel F.: Beverly Hills Cop
- 20340 Das Boot
- 20318 Simpsons
- 25064 Miss Marple
- 31352 King of Queens
- 20300 Halloween
- 23144 Probiere mal mit Gemütlichkeit
- 25137 Dirty Dancing (Time of my life)
- 20260 A-Team
- 26605 8 mile
- 30723 Zwerghenmarsch
- 20218 James Bond
- 26255 Mortal Kombat
- 32310 Fluch der Karibik
- 25456 S. d. Manitu: Superperforator
- 21209 Starwars
- 25962 Madagascar: I Like to Move It
- 24180 Herr der Ringe
- 32442 O. C. - California
- 31159 Denzel White (Main Title Theme)
- 31751 Teisted Nerve (Kill Bill)
- 31812 Das Traumschiff
- 31083 Miami Vice
- 23571 Dynasty - Der Denver Clan
- 25175 Tom & Jerry
- 22956 Werner Beinhart
- 32701 Crazy Axel F.
- 25149 Cha-La-Head-Cha-La
- 22818 Viva Colonia
- 26558 Ice Baby
- 25482 Eisgekühler Bommerlunder
- 23041 Hells Bells
- 20072 Smoke on the water
- 20054 Thundertruck
- 31427 Need for Speed Underground
- 21854 UEFA Champions League
- 25462 Du hast mich 1000 mal belogen
- 20204 Schakale 04 (blau und weiss)
- 25422 FC Bayern: Stern des Südens
- 24147 Die Elf vom Niederrhein
- 20236 The Final Countdown
- 22288 We will rock you
- 21724 Nationalhymne DDR
- 20643 Nationalhymne Deutschland
- 25313 Martinshorn (Tatü-Tatü)
- 25258 Altes Telefon
- 23786 Sonar: Echolot von Schiffen
- 25711 Geräusch: Furz
- 24038 Highway to Hell
- 21654 Final Fantasy VIII - Eyes on life
- 31791 Final Fantasy X - Melodies of life
- 32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
- 24306 Metal Gear Solid 2
- 32895 Grand Theft Auto - San Andreas
- 32833 Zelda Nintendo Theme
- 32860 Zelda: Bolero of Fire

SMS Chat

Nette Leute kennenlernen. Treffen. Verlieben?

SENDE „DATE“ an

82233
0930 400 200



Für polygonale Klingeltöne, Realsounds, Java Games, Hintergrundbilder, Animations und farbige Hintergrundbilder muss die SIM-Karte entsprechend aktiviert sein. Weitere Informationen zum Mobilfunkverkehr für den Download von Java Games und anderen Diensten sind unter www.klingelton.com zu finden. Die Preise sind in EUR angegeben und ohne Gewähr. Alle Angaben sind ohne Gewähr.